

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES

Victória de Freitas Arruda

CORES NAS TELAS ANIMADAS

Belo Horizonte

2023

Victória de Freitas Arruda

CORES NAS TELAS ANIMADAS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes.

Linha de pesquisa: Cinema

Orientador(a): Maurício Silva Gino

Belo Horizonte

2023

Ficha catalográfica
(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

778.5347 Arruda, Victória de Freitas, 1999-
A779c Cores nas telas animadas [recurso eletrônico] / Victória de Freitas
2023 Arruda. – 2023.
1 recurso online.

Orientador: Maurício Silva Gino.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais,
Escola de Belas Artes.
Inclui bibliografia.

1. Guida (Animação) – Teses. 2. Cor – Teses. 3. Animação –
(Cinematografia) – História – Teses. 4. Cinema – História – Séc. XX –
Teses. I. Gino, Maurício Silva, 1966- . II. Universidade Federal de
Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
COLEGIADO DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

FOLHA DE APROVAÇÃO

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da aluna **VICTÓRIA DE FREITAS ARRUDA**

Número de Registro **2021699611**

Título: **“Cores nas telas animadas”**

Prof. Dr. Maurício Silva Gino – Orientador – EBA/UFMG
Profa. Dra. Juçara de Souza Nassau – Titular – UNIMONTES
Prof. Dr. Vitor Amaro Lacerda – Titular – UEMG

Belo Horizonte, 11 de dezembro de 2023.



Documento assinado eletronicamente por **Mauricio Silva Gino, Professor do Magistério Superior**, em 11/12/2023, às 14:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Vitor Amaro Lacerda, Usuário Externo**, em 12/12/2023, às 11:06, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Juçara de Souza Nassau, Usuária Externa**, em 12/12/2023, às 15:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mariana de Lima e Muniz, Professora do Magistério Superior**, em 13/12/2023, às 10:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2889758** e o código CRC **E8EC2F94**.

Para os apaixonados pelas cores nas imagens animadas.

AGRADECIMENTOS

À minha família, em especial ao meu irmão Victor e aos meus pais Lúcia e Sebastião, que contribuíram para realização desse sonho.

À Lili por sempre me fazer companhia enquanto eu escrevia.

Ao meu orientador, Maurício Gino, por aceitar me orientar, pela paciência e ensinamentos.

À professora Juçara Nassau pelo carinho de sempre.

Aos professores Vitor Amaro e Daniel Werneck por aceitarem, gentilmente, fazer parte da minha banca como titular e suplente, respectivamente.

Aos docentes, à coordenação e às secretarias da Pós-graduação em Artes pela atenção.

À CAPES pela bolsa de pesquisa que me permitiu dedicar integralmente à minha pesquisa.

Aos amigos de sempre.

E por fim, a todos que contribuíram direta ou indiretamente com esta pesquisa.

“É o desenho que dá a forma aos seres; é a cor que lhes dá a vida.

Este é o sopro divino que os anima.”

Diderot.

RESUMO

A presente pesquisa teve por finalidade contribuir para a compreensão do papel das cores na construção da narrativa fílmica animada. Para isso, analisa as possíveis funções das cores em filmes de animação, tendo como base a compreensão da teoria das cores e suas relações com a realidade diegética, em especial na animação *Guida* (2014), da animadora brasileira Rosana Urbes. A partir de uma revisão bibliográfica sobre a teoria das cores e sua possível inserção no cinema, e apoiado numa abordagem qualitativa da análise fílmica, foi possível mapear algumas das funções das cores em dezesseis animações nacionais e internacionais para, então, estabelecer uma análise mais detalhada do emprego das cores no curta animado *Guida* (2014). Como resultado, foi possível observar, entre outros aspectos, que as cores podem assumir uma gama de funções comunicativas, contribuindo de forma significativa com o desenvolvimento da narrativa fílmica em produções animadas.

Palavras-chave: Cores na animação; filmes animados; análise fílmica; Guida.

ABSTRACT

This research aimed to contribute to understanding the role of colors in the construction of animated film narratives. To this end, it analyzes the possible functions of colors in animated films, based on the understanding of color theory and its relationship with diegetic reality, especially in the animation *Guida* (2014), by Brazilian animator Rosana Urbes. Based on a bibliographic review of color theory and its possible insertion in cinema, and supported by a qualitative approach to films analysis, it was possible to map some of the functions of colors in sixteen national and international animations in order to establish a more detailed analysis of the use of colors in the animated short *Guida* (2014). As a result, it was possible to observe, among other aspects, that colors can assume a range of communicative functions, contributing significantly to the development of film narrative in animated productions.

Keywords: Colors in animation; animated films; film analysis; *Guida*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Cores-luz, primárias (vermelho, azul e verde), secundárias (magenta, amarelo e ciano) e terciárias (violeta, vermelho-violetado, laranja, amarelo-esverdeado, verde-azulado, azul)	21
Figura 2 – Cores-pigmentos opacas, primárias (vermelho, azul e amarelo), secundárias (violeta, laranja e verde) e terciárias (azul-violetado, vermelho-violetado, vermelho-alaranjado, amarelo-alaranjado, amarelo-esverdeado e azul-esverdeado)	22
Figura 3 – Cores-pigmentos transparentes, primárias (ciano, magenta e amarelo), secundárias (azul-violetado, amarelo e ciano) e terciárias (violeta, vermelho-violetado, laranja, amarelo-esverdeado, verde-azulado e azul).....	22
Figura 4 – Círculo cromático das cores-pigmento opacas.....	24
Figura 5 – Harmonia análoga, amarelo, laranja e vermelho, animação “ <i>O Fantástico Sr. Raposo (Fantastic Mr. Fox, 2009)</i> ”	24
Figura 6 – Harmonia complementar, verde e vermelho, azul e laranja, animação “ <i>Lilo & Stitch (2002)</i> ”.....	25
Figura 7 – Harmonia complementar, violeta e amarelo, animação “ <i>Toy Story 3</i> ”	26
Figura 8 – Harmonia monocromática, tons da cor laranja, animação “ <i>Toy Story 3</i> ”	26
Figura 9 – Harmonia monocromática, tons da cor vermelha, animação “ <i>Divertida Mente (Inside Out, 2015)</i> ”	27
Figura 10 – Harmonia monocromática, tons da cor azul, animação “ <i>Procurando Dory (Finding Dory, 2016)</i> ”	27
Figura 11 – Harmonia monocromática, tons de rosa e azul, animação “ <i>A Canção do Oceano (Song of the Sea, 2014)</i> ”	28
Figura 12 – Desarmonia das cores, animação “ <i>Alice no País das Maravilhas (Alice in Wonderland, 1951)</i> ”	29
Figura 13 – Tiras Litográficas, animação “ <i>Dança na Corda Bamba (La Danse Sur La Corde, 1878)</i> ”	32
Figura 14 – Tiras Litográficas, animação “ <i>As Borboletas (Les Papillons, 1878)</i> ”	32
Figura 15 - Tiras Litográficas, animação “ <i>A Feiticeira (La Charmeuse, 1878)</i> ”	32
Figura 16 - Tiras Litográficas, animação “ <i>A Gangorra (La Balançoire, 1878)</i> ”.....	33
Figura 17 - Cenas da animação “ <i>Pobre Pierrot (Pauvre Pierrot, 1982)</i> ”	34
Figura 18 – Cenas do filme “ <i>Caldeirão Infernal (Le chaudron infernal, 1903)</i> ”.....	37
Figura 19 – Cenas do filme “ <i>O Reino das Fadas (Le Royaume des Fées, 1903)</i> ”	37

Figura 20 – Cenas da animação “As aventuras do príncipe Achmed (Die Abenteuer des Prinzen Achmed, 1926)”	38
Figura 21 – Cenas da animação “A vingança do cameraman (The Cameraman's Revenge, 1912)”	39
Figura 22 – Cenas do curta-metragem “Uma Visita à Beira-mar (A Visit to the Seaside, 1908)”	40
Figura 23 – Cenas do filme “The Toll of the Sea (1922)”	42
Figura 24 – Cenas do filme “The Viking (1928)”	42
Figura 25 – Cenas da animação “Flores e árvores (Flowers and Trees, 1932)”	43
Figura 26 – Cenas da animação “Branca de Neve e os Sete Anões (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)”	44
Figura 27 – Ausência das cores, realidade de Dorothy, filme “O Mágico de Oz (The Wizard of Oz, 1939)”	45
Figura 28 – Cores do Mundo Mágico de Oz, filme “O Mágico de Oz (The Wizard of Oz, 1939)”	46
Figura 29 - Ausência das cores, realidade de Dorothy, filme “O Mágico de Oz (The Wizard of Oz, 1939)”	47
Figura 30 – Imagens da animação experimental “A Colour Box (1935)”	47
Figura 31 – Cenas da animação “Rainbow dance (1936)”	48
Figura 32 - Cenas da animação “Trade Tattoo (1937)”	49
Figura 33 – Cenas da animação “Piconzé (1972)”	50
Figura 34 – Cenas da animação “Cassiopeia (1996)”	51
Figura 35 – Cores da seca em Pernambuco, animação “Quando a Chuva Vem? (2019)”	55
Figura 36 – Cores do bombardeio no Japão durante a II Guerra Mundial, animação “O Túmulo dos Vaga-lumes (Hotaru no Haka, 1988)”	56
Figura 37 – Cores da cultura dos povos maia, inca e asteca, e caribenha, animação “Maya e os 3 Guerreiros (Maya and the Three, 2021)”	57
Figura 38 – Cores que simbolizam o personagem malabarista e o monocromático da cidade, animação “O Malabarista (2018)”	59
Figura 39 – Cores que representam o estado de ânimo das pessoas e o monocromático da cidade, animação “O Malabarista (2018)”	60
Figura 40 – Cores que representam os malabaristas da cidade, animação “O Malabarista (2018)”	60

Figura 41 – Cores apresentadas enquanto Maalum brinca de escolinha com suas bonecas, animação “Meu Nome é Maalum (2021)”	61
Figura 42 – Cores que representam a alegria da Maalum, animação “Meu Nome é Maalum (2021)”	61
Figura 43 – Cores que representação a tristeza da Maalum, animação “Meu Nome é Maalum (2021)”	62
Figura 44 – Cores que simbolizam a tristeza da Maalum, animação “Meu Nome é Maalum (2021)”	62
Figura 45 - Cores que simbolizam o orgulho da Maalum em relação ao seu nome, animação “Meu Nome é Maalum (2021)”	63
Figura 46 – Cores do orgulho de Maalum, animação “Meu Nome é Maalum (2021)”	63
Figura 47 – Cores da realidade concreta da pequena vendedora de fósforos, animação “A Pequena Vendedora de Fósforos (The Little Matchgirl, 2006)”	65
Figura 48 – Cores da imaginação da pequena vendedora de fósforo, animação “A Pequena Vendedora de Fósforos (The Little Matchgirl, 2006)”	66
Figura 49 – Cores da realidade de Dotty, animação “Lembranças (Undone, 2019)”	67
Figura 50 – Cores da imaginação de Dotty, animação “Lembranças (Undone, 2019)”	67
Figura 51 – Cores da cidade e realidade de Fei Fei, animação “A Caminho da Lua (Over the Moon, 2020)”	68
Figura 52 – Cores do Reino Lunar, animação “A Caminho da Lua (Over the Moon, 2020)”	69
Figura 53 – Cores do Palácio, animação “A Bela Adormecida (Sleeping Beauty, 1959)”	70
Figura 54 – Cores do castelo da Malévola, animação “A Bela Adormecida (Sleeping Beauty, 1959)”	71
Figura 55 – Cores do Monte Olimpo, animação “Hércules (1997)”	72
Figura 56 – Cores da Terra, Grécia Antiga, animação “Hércules (1997)”	72
Figura 57 – Cores do Submundo, animação “Hércules (1997)”	73
Figura 58 – Cores da cidade, animação “Wolfwalkers (2020)”	74
Figura 59 – Cores da Floresta, animação “Wolfwalkers (2020)”	74
Figura 60 – Cores da cidade, violência do Lorde Protetor, animação “Wolfwalkers (2020)”	75
Figura 61 – Cores da floresta, animação “Wolfwalkers (2020)”	76
Figura 62 – Pepperland, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”	78
Figura 63 – Submarino Amarelo navegando pelo mar, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”	78
Figura 64 – Mar do Tempo, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”	79

Figura 65 – Mar da Ciência, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”	79
Figura 66 – Mar dos Monstros, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”	79
Figura 67 – Terra das Cabeças, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”	80
Figura 68 – Mar dos Buracos, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”	.80
Figura 69 – Pepperland após ser salva, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”	81
Figura 70 - Cores das criaturas com beleza rara do mundo de Gandahar, animação “Gandahar, Os Anos de Luz (Gandahar, 1987)”	81
Figura 71 – Cores do mundo de Gandahar, animação “Gandahar, Os Anos de Luz (Gandahar, 1987)”	82
Figura 72 - Cores dos povos deformados, animação “Gandahar os Anos de Luz (Gandahar, 1987)”	82
Figura 73 – Gromozeka, arqueólogo alienígena, animação “Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)”	83
Figura 74 – Cores dos seres e animais do planeta Bluk, animação “Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)”	84
Figura 75 – Cores do Terceiro Planeta, animação “Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)”	85
Figura 76 – Cores do Mundo dos Mortos, animação “A Noiva Cadáver (Corpse Bride, 2005)”	87
Figura 77 – Cores do Mundo do Vivos, animação “A Noiva Cadáver (Corpse Bride, 2005)”	87
Figura 78 – Jardim da casa de Caroline, animação “Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)”	88
Figura 79 – Cores da Realidade de Coraline, jantar em família, animação “Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)”	89
Figura 80 – Quarto de Coraline, animação “Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)” ..	89
Figura 81 – Quarto em que o pai de Coraline trabalha, animação “Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)”	89
Figura 82 – Jantar com a outra família no Mundo Secreto, animação “Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)”	90
Figura 83 – Quarto do outro pai no Mundo Secreto, animação “Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)”	90
Figura 84 – Quarto de Caroline no Mundo Secreto, animação “Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)”	91

Figura 85 – Jardim do Mundo Secreto, animação “Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)”	91
Figura 86 – Cores obscuras do Mundo Secreto, animação “Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)”	92
Figura 87 – Ilustrações da personagem Guida no início da animação, animação “Guida (2014)”	102
Figura 88 – Sonho da Guida, animação “Guida (2014)”	103
Figura 89 – Adentrando no universo da Guida, cores monocromáticas, animação “Guida (2014)”	104
Figura 90 – Cenas com fotografias da Guida como bailarina, animação “Guida (2014)”	105
Figura 91 – Guida buscando pelo reconhecimento do seu corpo, animação “Guida (2014)”	106
Figura 92 – Guida se arrumando enquanto aparece o relâmpago, animação “Guida (2014)”	107
Figura 93 – Guida vendo a chuva, animação “Guida (2014)”	107
Figura 94 – Guida indo trabalhar, animação “Guida (2014)”	108
Figura 95 – Guida no trabalho, animação “Guida (2014)”	108
Figura 96 – Cena em que Guida se mistura com ambiente do seu trabalho, animação “Guida (2014)”	109
Figura 97 – Guida vendo televisão e apagando as luzes, animação “Guida (2014)”	109
Figura 98 – Festa de 30 anos com arquivista no Fórum João Mendes, animação “Guida (2014)”	110
Figura 99 – Presente que Guida ganhou dos seus colegas de trabalho, animação “Guida (2014)”	111
Figura 100 – Guida encontrando o anúncio para ser modelo vivo, animação “Guida (2014)”	111
Figura 101 – Guida se imaginando com Vênus de Milo, animação “Guida (2014)”	112
Figura 102 – Guida após se imaginar como Vênus de Milo, animação “Guida (2014)”	112
Figura 103 - Guida dançando enquanto toma banho, animação “Guida (2014)”	113
Figura 104 – Bule com água quente, animação “Guida (2014)”	113
Figura 105 - Guida colocando água quente para relaxar os pés, animação “Guida (2014)” ..	114
Figura 106 – Guida vendo televisão, animação “Guida (2014)”	114
Figura 107 – Guida lanchando, animação “Guida (2014)”	115
Figura 108 – Guida assistindo ao programa de dança, animação “Guida (2014)”	115
Figura 109 - Guida na porta da aula de pintura, animação “Guida (2014)”	116
Figura 110 – Guida entrando para aula de pintura, animação “Guida (2014)”	117

Figura 111 – Guida na aula de pintura e se imaginando como bailarina quando criança, animação “Guida (2014)”	117
Figura 112 – Imaginação da Guida como Frida Kahlo, animação “Guida (2014)”	118
Figura 113 - Imaginação da Guida como boxeadora, animação “Guida (2014)”	118
Figura 114 – Guida como violinista, animação “Guida (2014)”	119
Figura 115 - Imaginário da Guida, animação “Guida (2014)”	119
Figura 116 – Guida criança e Guida na terceira idade, animação “Guida (2014)”	120
Figura 117 – Pintura da Guida com cabelo maior e mais intenso, animação “Guida (2014)”	121
Figura 118 – Guida com roupão azul admirando as pinturas, animação “Guida (2014)”	121
Figura 119 – Guida sumindo, animação “Guida (2014)”	122
Figura 120 – Guida em cores, animação “Guida (2014)”	123

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO.....	15
2.	CAPÍTULO 1 – CORES E ANIMAÇÕES	18
2.1	Imaginar, criar e materializar: processo de criação.....	18
2.2	A cor.....	20
2.2.1	<i>Harmonia cromática</i>	23
3	CAPÍTULO 2 – A INSERÇÃO E EVOLUÇÃO DAS CORES NO CINEMA	30
3.1	Cores não fílmicas: o início do potencial das cores.....	30
3.2	Cores fílmicas: para representação da realidade ou para representação da fantasia?..	39
3.2.1	<i>Cores e as animações brasileiras</i>	49
4	CAPÍTULO 3 – POSSÍVEIS FUNÇÕES DAS CORES NA DIEGESE.....	53
4.1	Cores como construção e representação de uma época ou cultura.....	53
4.1.1	<i>Quando a Chuva Vem? (2019)</i>	54
4.1.2	<i>O Túmulo dos Vaga-lumes (Hotaru no Haka, 1988)</i>	55
4.1.3	<i>Maya e os 3 Guerreiros (Maya and the Three, 2021)</i>	56
4.2	Cores como representação do estado de ânimo.....	57
4.2.1	<i>O Malabarista (2018)</i>	58
4.2.2	<i>Meu Nome é Maalum (2021)</i>	60
4.3	Cores como espacialidade cromática	63
4.3.1	<i>Entre o real e o irreal: dupla realidade distinta</i>	64
4.3.1.1	<i>A Pequena Vendedora de Fósforos (The Little Matchgirl, 2006)</i>	65
4.3.1.2	<i>Lembranças (Undone, 2019)</i>	66
4.3.1.3	<i>A Caminho da Lua (Over the Moon, 2020)</i>	68
4.3.2	<i>Entre o bem e o mal: dupla realidade contrastante</i>	69
4.3.2.1	<i>A Bela Adormecida (Sleeping Beauty, 1959)</i>	70
4.3.2.2	<i>Hércules (1997)</i>	71
4.3.2.3	<i>Wolfwalkers (2020)</i>	73
4.4	Cores para realidades oníricas	77
4.4.1	<i>Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)</i>	77
4.4.2	<i>Gandahar, Os Anos de Luz (Gandahar, 1987)</i>	81
4.4.3	<i>Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)</i>	83
4.5	Cores como inversão dos sentidos.....	86
4.5.1	<i>A Noiva Cadáver (Corpse Bride, 2005)</i>	86

4.5.2	Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)	88
5	CAPÍTULO 4 – ANÁLISE DAS CORES E A EXPRESSIVIDADE DA ANIMAÇÃO GUIDA	93
5.1	Cores e representação do envelhecimento feminino	94
5.2	Uma jornada para o surgimento da Guida	97
5.2.1	<i>Processo criativo da animação Guida</i>	98
5.3	Guida (2014): Uma análise cromática	101
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	124

1. INTRODUÇÃO

As imagens fílmicas agem em nossos sentidos desencadeando reações que nos fazem gostar ou desgostar das produções fílmicas. Essas reações são consequências dos recursos cinematográficos presentes nas imagens em movimento. Entre esses recursos cinematográficos, a cor enquadra-se como elemento estético visual, exercendo diferentes funções. Contudo, para que a cor, como elemento estético visual, usufrísse das diferentes funções que possui atualmente no cinema, houve um longo caminho percorrido.

A cor surge nas produções animadas com os aparelhos ópticos, em especial com as obras de Charles-Émile Reynaud¹; apesar de as cores não exercerem nenhuma função definida naquele momento, eram bem implantadas nas imagens animadas. Com o advento das imagens em movimento, filmadas em preto-e-branco, muitos teóricos defenderam a inserção das cores no cinema para potencializar a representação da realidade concreta com maior verossimilhança. Entretanto, essa inserção ocorreu de forma controversa, e a função que se esperava das cores em relação às imagens fílmicas não foi efetuada, ao menos inicialmente (Costa, 2011).

Com o tempo, as cores foram aprimoradas e ganharam espaço no cinema com as animações e os musicais. À medida que a cor era incrementada ao cinema, obtinha novas funções. Assim, atualmente, a cor ocupa funções relevantes nas produções fílmicas para além da composição da imagem.

Desde o princípio da introdução das cores no cinema, os teóricos consideraram diferentes estudos sobre a cor no contexto cinematográfico, como a representação da realidade concreta, o desenvolvimento tecnológico, psicológico e histórico das cores. Objetiva-se, portanto, com a presente pesquisa, contribuir com as reflexões sobre a função da cor nas produções fílmicas animadas.

Este estudo enquadra-se no contexto da pesquisa sobre artes, isso quer dizer que não parte de uma prática artística, mas sim investiga as produções cinematográficas realizadas por outrem a partir da perspectiva da pesquisadora do presente estudo (Cattani, 2002). Assim, propõe-se a análise cromática da animação *Guida* (2014)², da animadora Rosana Urbes³, com o intuito de aplicar os conhecimentos discutidos durante a pesquisa, como a teoria e harmonia das cores, a história da inserção das cores no cinema e as possíveis funções das cores. O estudo divide-se em quatro capítulos com tópicos e subtópicos.

¹ Foi professor e inventor. Nasceu em 1844, em Montreuil, França. Faleceu em 1918, em Ivry-sur-Seine, França.

² Curta-metragem animado. Drama. Colorido. Brasil. 2014. Rosana Urbes.

³ Animadora e ilustradora. Nasceu em Curitiba, Brasil.

Para compreender as funções exercidas nas animações, fez-se necessário antes, a partir da teoria das cores, identificar o papel da cor no processo de criação e materialização das produções animadas. No primeiro capítulo abordamos o processo de criação das imagens cinematográficas, desde o imaginário até a sua materialização, para, posteriormente, apresentar e discutir a teoria das cores a fim de identificar o papel das harmonias cromáticas nas produções animadas.

Em seguida, no segundo capítulo, procuramos contextualizar a inserção e evolução das cores no cinema, desde os aparelhos ópticos até as produções da década de 1930, perpassando essencialmente pelos trabalhos de Charles-Émile Reynaud, Georges Méliès⁴, Walt Disney⁵, Lotte Reiniger⁶ e Len Lye⁷. Ainda, elucidamos sobre as primeiras animações coloridas no Brasil. Esse capítulo buscou averiguar as primeiras funções das cores e o desencadeamento do seu papel como elemento estético contribuinte na imagem em movimento.

O terceiro capítulo teve como propósito verificar as possibilidades do papel da cor na narrativa diegética das animações para constatar e exemplificar as possíveis funções que as cores exercem na elaboração das diegeses nas produções fílmicas animadas. Para isso, foram usadas dezesseis animações, nacionais e internacionais.

No quarto capítulo, buscamos analisar o curta de animação *Guida* (2014) da animadora Rosana Urbes. Procuramos compreender, antes da análise, o seu processo de criação e as representações do envelhecimento feminino nas animações, para, por fim, fazer a análise cromática da animação a partir da compreensão sobre a teoria e harmonia das cores e das possíveis funções das cores.

A fim de compreender as cores nas animações como objeto de pesquisa, e com o objetivo de promover um estudo reflexivo acerca do tema, contribuindo com os estudos já existentes, a metodologia proposta para este estudo possui abordagem qualitativa e classifica-se como pesquisa descritiva, uma vez que se propõe estudar a teoria das cores e sua inserção no cinema. Além disso, pode-se dizer que se caracteriza como uma pesquisa exploratória, pois visa promover maior conhecimento sobre as cores nas produções animadas para elaborar as suas possíveis funções exercidas nas animações, subsidiando uma análise da animação *Guida* (2014).

⁴ Ilusionista e cineasta. Nasceu em 1861 na França e faleceu em 1938 no mesmo país.

⁵ Animador e cofundador da *The Walt Disney Company*. Nasceu em 1901 nos Estados Unidos e faleceu em 1966 no mesmo país.

⁶ Pioneira da animação de silhueta. Nasceu em 1899 na Alemanha e faleceu em 1981 no mesmo país.

⁷ Leonard Charles Huia nasceu em 1901, na cidade litorânea de Christchurch, Nova Zelândia. Faleceu em 1980 em New York, Estados Unidos. Artista e escultor, ficou conhecido pelos seus filmes experimentais.

Para que a abordagem e classificação da pesquisa fossem desenvolvidas de forma eficaz, foi primordial o estabelecimento de um procedimento metodológico. Logo, a pesquisa bibliográfica foi fundamental para construir o embasamento teórico; ademais, a pesquisa videográfica/filmica possibilitou reflexões sobre o papel das cores nos filmes animados. Como técnicas de coleta e obtenção de dados, usufruímos das observações, anotações e análises de imagens. Após compreender o contexto geral dos filmes por meio das observações e anotações, as cenas foram separadas e, a partir do recorte das imagens fílmicas, decodificadas para maior aprofundamento e análise. As leituras dos autores Misek, Aumont, Costa, Mannoni, Pedrosa, Bahia e Bahia, Heller, Ostrower, entre outros, foram fundamentais para o desenvolvimento desta pesquisa.

2. CAPÍTULO 1 – CORES E ANIMAÇÕES

Há quem se engane ao presumir que o estudo sobre as cores é simplista. Ocorre que, de modo contrário a essa perspectiva, suas raízes podem ser complexas, pois estão atreladas a diversos aspectos. Como elemento estético visual, a cor é capaz de contar histórias visualmente sem demandar o campo da fala, além de ter a capacidade de desfrutar de funções particulares e complexas no processo de criação de qualquer imagem ou diegese. O capítulo em curso, portanto, busca discutir o processo de criação das imagens cinematográficas até a sua materialização e, a partir da teoria das cores, identificar o papel das harmonias nas produções animadas.

2.1 Imaginar, criar e materializar: processo de criação

O cinema foi elaborado a partir das ideologias realistas. Apesar disso, ele transcende e permeia o campo da construção do imaginário, ultrapassando as condições das representações básicas da realidade concreta. A imagem cinematográfica, assim, é um campo favorável para construir realidades do imaginário (Aumont, 1993). À vista disso, o cinema dispõe do potencial de criação para nos imergir em realidades inéditas, de caráter onírico, nas quais a fantasia se torna presente juntamente à estranheza, à sensibilidade, ao horror ou à doçura (Morin, 2001 *apud* Fossatti, 2011). Logo, na presente pesquisa, entendemos o cinema como representação e construção de infinitas realidades dirigidas pela criatividade e pelo imaginário, cativando a nossa atenção e nos conduzindo para o seu tempo e espaço.

A projeção da realidade fílmica acontece devido aos recursos estéticos cinematográficos e aos detalhes mostrados no espaço fílmico. Independentemente da produção cinematográfica, encontra-se ao menos um lugar – familiar e nomeável ou abstrato e inominável – onde se passa a história. Esse lugar faz parte do espaço e o espaço constitui a organização de toda diegese (Zan, 2022). Aumont explica que a diegese é “uma construção imaginária, um mundo fictício com leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural, ou pelo menos com a concepção, variável, que dele se tem” (Aumont, 1993, p. 248). Por diegese entende-se todo o conjunto que faz parte da realidade da obra fílmica e que a torna convincente sobre a sua veracidade (Aumont, Marie, 2003).

As realidades diegéticas são construídas a partir da capacidade de criar. Para Fayga Ostrower (2001) criar é formar, é dar forma a algo novo. Mas não criamos aleatoriamente. Durante o processo de criação percebemos o potencial da transformação, essa transformação

acontece não somente no material que está em formação como também em nós mesmos. O ser humano cria por meio da capacidade de selecionar e relacionar os eventos do seu interior e exterior. De certo modo, somos o ponto central de referência, visto que ao nos relacionarmos com o exterior o vinculamos a nós mesmos. Ao criarmos, nós nos percebemos e manifestamos a projeção do nosso interior em busca de significados e nessa busca incessante por compreensão e significados reside a motivação do criar.

“A criatividade é estreitamente vinculada à sensibilidade do ser” (Ostrower, 2013, p.31). Nessa lógica, a criação se expressa principalmente mediante a sensibilidade e todo indivíduo possui esse potencial na medida em que é um ser cultural. Ao agir, o indivíduo o faz de acordo com sua cultura, pois o seu comportamento se molda conforme os padrões culturais, históricos e sociais do local em que nasce e cresce. Assim, as culturas são acumuladas, diversificadas, complexificadas e enriquecidas. Ademais, a cultura influencia a visão de cada um nos interesses, nas aspirações, nos objetivos e nas ideias (Ostrower, 2001, p. 11-17). Contudo, as potencialidades, as inclinações, o ânimo e o caráter direcionarão o sujeito para a busca de sua própria identidade, para o viver que resultará num repertório. É preciso viver para criar, criamos com a nossa sensibilidade, potencialidades e experiências. E, da mesma forma que não há atalhos para a vida, não há para a criação (Ostrower, 2013, p. 21-48).

Criar e imaginar são dependentes, criar não existe sem o imaginar. Isso porque a imaginação é compreendida como faculdade criativa (Aumont, 1993, p. 118). A imaginação é ampliada conforme a capacidade de produzir mentalmente sem a necessidade da presença física. Eventualmente a imaginação pode ser exteriorizada e materializada, pois advém do entusiasmo pelas possibilidades de determinadas realidades se concretizarem. A imaginação é inerente, isso quer dizer que o imaginário é uma característica intrínseca ao sujeito. Logo, o imaginário é elaborado a partir de uma gama de aspectos que pertencem a cada um de nós, como os bons e maus sentimentos, lembranças, aspirações, medos, desejos e preocupações, além do que se percebe na realidade concreta. E, embora apoiado na realidade, o imaginário não é sua representação, e sim o seu agente transformador. Esse conjunto de aspectos subjetivos, portanto, projetam realidades possíveis, modificadas e únicas que podem ser transportadas para a imagem cinematográfica. A intenção da materialização dessas realidades projetadas na imaginação acontece por uma série de decisões que advém da intuição e se torna consciente à medida que o processo de criação ocorre (Ostrower, 2001; Aumont, 1993; Duchamp *apud* Battcock, 2008).

Durante o processo de criação até a materialização de uma nova realidade fílmica, ocorrem subtrações e adições. Ao delimitar as aspirações, certos aspectos serão subtraídos do universo fílmico; contudo, ele será ampliado conforme a imaginação criativa flui, fornecendo

aspectos e preceitos para a realidade fílmica de interesse da narrativa. Assim, “o delimitar participa do ampliar” (Ostrower, 2001, p. 26). Porém, para que a materialização dessa realidade aconteça é necessário articular os materiais, ou melhor, os elementos cinematográficos que refletem os interesses artísticos do universo fílmico.

A cor é um desses elementos cinematográficos que ajuda a construir, desconstruir e reconstruir possíveis realidades diegéticas. É através da ação das cores que conseguimos elaborar uma imagem com universo mais perfeito do que a realidade concreta, capaz de narrar histórias visualmente (Goethe, 2013; Durski, 2018). Goethe (2013) explica que a interação da cor só surge através da nossa imaginação, pois nenhum sistema de cor é capaz de desenvolver-se sozinho. Seguindo essa lógica, a cor é um recurso que auxilia na construção das realidades existentes e possíveis, já que está inteiramente ligada com a visualidade do filme. Por ser um elemento expressivo, a cor consegue liberar a criatividade de quem está produzindo (Farina; Perez; Bastos, 2006). A imaginação criativa e as cores, portanto, caminham juntas para materializar novos universos cinematográficos, podendo ser trabalhadas conforme a realidade fílmica (Betton, 1987).

2.2 A cor

A cor tem grande impacto nas imagens, mas para isso é preciso manuseá-la conforme a pretensão da imagem (O’Brien; Sibley, 1995, tradução nossa). Por isso, faz-se necessário o estudo das cores. Através dos diversos conhecimentos acumulados e herdados ao longo dos anos conseguimos compreender a teoria das cores. Os estudos sobre a cor no ocidente tiveram início com os filósofos gregos. Porém, Leonardo da Vinci⁸, Isaac Newton⁹ e Goethe¹⁰ foram grandes estudiosos sobre as cores (Goethe, 2013; Pedrosa, 2009). Frisamos que não procuramos detalhar sobre os aspectos físicos, químicos, fisiológicos e psicológicos das cores, mas buscamos compreender aspectos importantes para o desdobramento da presente pesquisa.

Em definição, a cor é uma percepção visual que conseguimos distinguir por meio do órgão de visão e psíquico, cuja condição de existência é a incidência da luz. Por ser uma percepção visual, a cor não existe de maneira tangível. Dessa forma, determinado objeto só parecerá azul se a superfície refletir a luz azul e absorver as demais (Pedrosa, 2009; Barros,

⁸ Leonardo di Ser Piero da Vinci foi cientista, matemático, inventor, arquiteto, músico, pintor e escultor. Nasceu em 1452 na Itália e faleceu em 1519 na França.

⁹ Foi um matemático, físico e astrônomo. Nasceu no Reino Unido em 1643 e faleceu em 1727 no mesmo país.

¹⁰ Johann Wolfgang Von Goethe foi um cientista e escritor. Produziu romances, poemas e peças teatrais. Nasceu em 1749 na Alemanha e faleceu em 1832 no mesmo país.

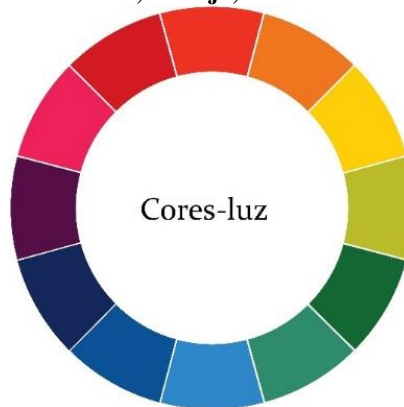
2011; Hedgecoe, 2006). Seguindo essa lógica, não há como dizer que todos enxergam a mesma cor igualmente, pois cada um tem a sua capacidade de enxergar conforme o processamento do órgão de visão e do cérebro; assim, o objeto azul poderá ter tonalidades¹¹ diferentes para cada pessoa, mesmo que minimamente.

Segundo Pedrosa (2009), Leonardo da Vinci foi responsável pela primeira teoria das cores. Em sua classificação figuram tanto as cores-luz (vermelho, verde e azul), como as cores-pigmento (vermelho, amarelo e azul), contudo, Leonardo não as dividiam em cores-luz e cores-pigmento, somente as classificavam como cores primárias (vermelho, amarelo, azul e verde). Posteriormente, Goethe foi o primeiro a ressaltar a importância do amarelo, púrpura e azul como cores primárias; a cor púrpura a qual Goethe resalta é a cor denominada como magenta. Hoje são aceitas integral e universalmente as cores magenta, amarelo e ciano como as verdadeiras cores-pigmento primárias (Pedrosa, 2009).

Isaac Newton, em seus estudos, descobriu que a mistura da tríade das cores-luz resulta no branco como síntese aditiva, ao passo que Jacob Christoph Le Blon¹² descobriu que a mesma mistura para as cores-pigmento resulta na cor cinza-neutro ou preto como síntese subtrativa (Barros, 2011; Pedrosa, 2009). Ainda que o branco e o preto não sejam cores – mas o excesso ou ausência – salientamos que as consideraremos como cores por obterem significados próprios (Pedrosa, 2009; Heller, 2000).

Para entendermos melhor a teoria das cores de Leonardo da Vinci e Goethe é importante sabermos que há três sistemas de cores configurados em dois grupos, cores-luz (Figura 1), cores-pigmento opacas (Figura 2) e cores-pigmento transparentes (Figura 3).

Figura 1 – Cores-luz, primárias (vermelho, azul e verde), secundárias (magenta, amarelo e ciano) e terciárias (violeta, vermelho-violetado, laranja, amarelo-esverdeado, verde-azulado, azul)



Fonte: Imagem pessoal, baseada nos círculos cromáticos do livro *Da cor à cor inexistente*, do Israel Pedrosa.

¹¹ É a variação qualitativa da cor (Farina; Perez; Bastos, 2006).

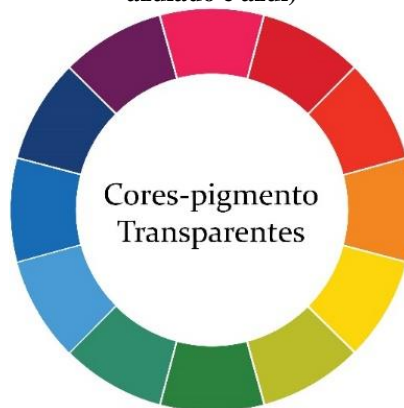
¹² Foi um pintor e gravador. Nasceu na Alemanha em 1667 e faleceu na França em 1741.

Figura 2 – Cores-pigmentos opacas, primárias (vermelho, azul e amarelo), secundárias (violeta, laranja e verde) e terciárias (azul-violetado, vermelho-violetado, vermelho-laranja, amarelo-laranja, amarelo-esverdeado e azul-esverdeado)



Fonte: Imagem pessoal, baseada nos círculos cromáticos do livro *Da cor à cor inexistente*, do Israel Pedrosa.

Figura 3 – Cores-pigmentos transparentes, primárias (ciano, magenta e amarelo), secundárias (azul-violetado, amarelo e ciano) e terciárias (violeta, vermelho-violetado, laranja, amarelo-esverdeado, verde-azulado e azul)



Fonte: Imagem pessoal, baseada nos círculos cromáticos do livro *Da cor à cor inexistente*, do Israel Pedrosa.

Com o desenvolvimento das indústrias gráficas, das emulsões e películas para filmes em cores, tornou-se evidente que o vermelho não é cor primária em cor-pigmento, dado que o azul com vermelho não resultava, de fato, na cor violeta como secundária (Pedrosa, 2009, p. 165). Desse jeito, as cores-pigmento opacas são destinadas, há anos, para as pinturas em tela, já as cores-pigmento transparentes são destinadas para as artes gráficas, aquarela e películas fotográficas. Enquanto isso, as cores-luz estão presentes em eletrônicos, como nas projeções das imagens em computadores, celulares e televisões (Silveira, 2015). O último sistema, cores-luz, possui a característica de serem difíceis de fixar (Goethe, 2013). Elas podem alterar a tonalidade conforme o aparelho eletrônico que as reproduzem. Portanto, é preciso reconhecer que a cor engana e essa característica deve ser considerada ao analisar as imagens.

2.2.1 Harmonia cromática

Ao contrário do que muitos possam pensar, a utilização das cores no cinema não é realizada aleatoriamente, pois são elementos que podem expressar diferentes significados, o que evidencia a cor como forma de linguagem e meio transmissor de informações (Nunes, 2012). Ressaltamos, porém, que a cor não desenvolve os seus significados por si só, uma vez que o contexto e a combinação entre as cores ajudam a determinar as informações e significados (Heller, 2000; Goethe, 2013). Uma mesma cor pode, além de apresentar variação de tonalidade ao ser contrastada com outras cores, ganhar novos significados (Itten *apud* Barros, 2011; Heller, 2000).

O emprego da cor no processo de criação depende do conhecimento sobre a sua sintaxe. Por isso, o círculo cromático torna-se importante para visualizar as possibilidades das harmonias cromáticas com fins morais, estéticos, simbólicos, culturais e até emocionais para compor informações a serem transmitidas (Goethe, 2013). Pedrosa (2009, p. 173) explica que as combinações cromáticas podem acontecer "por afinidade, semelhança, aproximação etc, ou por contraste, dessemelhança, oposição etc", ou seja, qualquer cor combina com qualquer outra cor, mas isso não quer dizer que será formado um grupo de harmonia cromática. A harmonia cromática é expressa pelo equilíbrio entre as cores.

Nesta pesquisa, estamos trabalhando com cores digitais, isto é, com as cores-luz. Apesar disso, as harmonias cromáticas são pensadas através das cores-pigmento opacas, mais precisamente mediante o círculo cromático criado pelo Johannes Itten¹³ (Figura 4). Essa observação foi realizada conforme o livro do Steven Bleicher, *Contemporary Color: Theory & Use*, o livro do John Hedgecoe, *O novo manual de fotografia* e o livro da Lilian Ried Miller Barros, *A cor no processo criativo*.

O círculo cromático é formado a partir da mistura de duas cores primárias, gerando uma cor secundária, e a partir da mistura de uma primária com uma secundária é formada uma terciária, produzindo, assim, o círculo cromático completo. Pelo círculo cromático são elaboradas as harmonias análogas, complementares e monocromáticas usadas em ambientes, objetos, pinturas, fotografias e imagens em movimento, como as animações.

¹³ Foi pintor, escritor e professor da Bauhaus. Nasceu em 1888 na Suíça e faleceu em 1967 no mesmo país.

Figura 4 – Círculo cromático das cores-pigmento opacas



Fonte: Imagem pessoal, baseada nos círculos cromáticos do livro *Da cor à cor inexistente*, do Israel Pedrosa.

A harmonia de cores análogas – formada por dois ou três matizes próximos no círculo cromático – passa a sensação de conforto, pois, normalmente, são pouco contrastantes e apresentam equilíbrio visual, constituindo um resultado harmônico, como apresentado na animação *O Fantástico Sr. Raposo (Fantastic Mr. Fox, 2009)*¹⁴ (Figura 5). Apesar disso, essa harmonia não é muito vista nas produções, pois as cores possuem tonalidades próximas e tendem a misturar-se umas com as outras, especialmente as cores frias. Mas, se essa harmonia estiver numa iluminação suave, qualquer conflito entre elas poderá desaparecer (Silveira, 2015; Hedgecoe, 2006; Bleicher, 2012).

Figura 5 – Harmonia análoga, amarelo, laranja e vermelho, animação “O Fantástico Sr. Raposo (Fantastic Mr. Fox, 2009)”



Fonte: *O Fantástico Sr. Raposo (Fantastic Mr. Fox, 2009)*, disponível em: <https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GW3ssWAEI3cNOkQEAAAgY:type:feature?source=googleHBO MAX&action=open>. Acesso em: 18 set. 2023.

¹⁴ Animação. Aventura. Colorido. 2009. Reino Unido. Dirigido por Wes Anderson.

Enquanto isso, a paleta complementar – formada por duas cores opostas no círculo cromático – é marcante e cria uma presença forte. Embora as cores complementares sempre se harmonizem pelo contraste cromático, elas podem competir por atenção se estiverem com alta saturação¹⁵, podendo causar desequilíbrio e grande impacto. Apesar disso, se bem trabalhada, essa pode ser uma escolha confortável visualmente, como em diversas cenas do filme *Lilo & Stitch* (2002)¹⁶ (Figura 6), nas quais a harmonia complementar, verde e vermelho, e o azul e laranja, é vista regularmente (Bleicher, 2012).

Figura 6 – Harmonia complementar, verde e vermelho, azul e laranja, animação “*Lilo & Stitch* (2002)”



Fonte: *Lilo & Stitch* (2002), disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/lilo-stitch/1KQztXx3gPGi>. Acesso em: 18 set. 2023.

Esta escolha cromática também é muito usada para evidenciar objetos ou personagens ao dessaturar o fundo e saturando o objeto ou personagem, deixando a cena mais dramática, como em *Toy Story 3* (2010)¹⁷ (Figura 7), quando Lotso é esquecido por sua dona. O violeta é usado para destacar Lotso enquanto a sua história é contada (Silveira, 2015; Hedgecoe, 2006; Bleicher, 2012).

¹⁵ Pureza relativa de uma cor (Dondis, 2003). Também podemos pensar na saturação como o brilho ou opacidade de uma cor (Bleicher, 2012).

¹⁶ Animação. Comédia. Colorido. 2002. Estados Unidos. Dirigido por Chris Sanders e Dean DeBlois.

¹⁷ Animação. Aventura. Colorido. 2010. Estados Unidos. Dirigido por Lee Unkrich.

Figura 7 – Harmonia complementar, violeta e amarelo, animação “Toy Story 3”



Fonte: *Toy Story 3*, disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/toy-story-3/5i3MkHrmohAt>. Acesso em: 18 set. 2023.

A harmonia monocromática é constantemente utilizada. Apesar de ser uma harmonia limitada, criada a partir de um único matiz, ela pode expressar emoções mascaradas de conflito ou angústia (LoBrutto, 2002, tradução nossa). Em *Toy Story 3* (Figura 8), Wood, Buzz e seus amigos vão parar numa fôrnalha e à medida que eles chegam perto do fogo, há o aumento da tensão e as cores monocromáticas intensificam. Além disso, a cor monocromática, nessa cena, traz a sensação do calor advinda do fogo.

Figura 8 – Harmonia monocromática, tons da cor laranja, animação “Toy Story 3”



Fonte: *Toy Story 3*, disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/toy-story-3/5i3MkHrmohAt>. Acesso em: 18 set. 2023.

Em *Divertida Mente (Inside Out, 2015)*¹⁸ (Figura 9), há uma cena de estresse que

¹⁸ Animação. Comédia. Colorido. 2015. Estados Unidos. Dirigido por Pete Docter.

acontece durante uma discussão entre pai e filha. Conforme a tensão aumenta e o limite do pai se aproxima, sua emoção raiva fica no comando e os tons de vermelho invadem a tela, enfatizando o estado de alerta e o estresse do pai da garota que a coloca de castigo. A paleta de cores monocromáticas em tons quentes pode, então, passar a ideia de calor, agilidade, alerta ou de maior tensão como nessas duas animações mencionadas (Silveira, 2015).

Figura 9 – Harmonia monocromática, tons da cor vermelha, animação “*Divertida Mente (Inside Out, 2015)*”



Fonte: *Divertida Mente (Inside Out, 2015)*, disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/divertida-mente/uzQ2ycVDi2IE>. Acesso em: 18 set. 2023.

Já a harmonia das cores monocromáticas em tons frios pode passar a sensação de tristeza, angústia ou sofrimento, mas também de sentimentos distantes ou transmitir uma ideia intimista (Silveira, 2015; LoBrutto, 2002, tradução nossa). Em *Procurando Dory (Finding Dory, 2016)*¹⁹ (Figura 10), Dory se entristece ao ver a sua mãe triste e angustiada e, para alegrá-la, a peixinha vai em busca de uma concha roxa e acaba sendo levada pela correnteza. A harmonia monocromática aqui presente é usada para expressar a angústia e o sofrimento dos pais de Dory e da própria Dory ao ser levada para longe dos seus pais.

Figura 10 – Harmonia monocromática, tons da cor azul, animação “*Procurando Dory (Finding Dory, 2016)*”



Fonte: *Procurando Dory (Finding Dory, 2016)*, disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/procurando-dory/2L6w30vnqebX>. Acesso em: 18 set. 2023.

¹⁹ Animação. Aventura. Colorido. 2016. Estados Unidos. Dirigido por Andrew Stanton.

Por se tratar de uma cor restrita com tons similares, a paleta monocromática é segura e traz muitas vezes a sensação de tranquilidade e simplicidade, como em algumas cenas da animação *A Canção do Oceano (Song of the Sea, 2014)*²⁰ (Figura 11). Essa tranquilidade ou simplicidade, no entanto, pode transparecer monotonia caso persista por muito tempo numa produção (Hedgecoe, 2006; LoBrutto, 2002, tradução nossa).

Figura 11 – Harmonia monocromática, tons de rosa e azul, animação “A Canção do Oceano (Song of the Sea, 2014)”



Fonte: *A Canção do Oceano (Song of the Sea, 2014)*, disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x80uf4m>. Acesso em: 18 set. 2023.

Entretanto, nem sempre as cores funcionam bem juntas, pois, como explicado anteriormente, pode haver uma combinação cromática, mas não um equilíbrio de harmonia cromática. Isso ocorre quando há variados matizes dessemelhantes numa mesma cena, causando uma desarmonia. Embora a imagem fique muito impactante, pode ser difícil contemplá-la por muito tempo, principalmente se as cores forem brilhantes, isto é, supersaturadas, já que as combinações não estarão uniformes (Hedgecoe, 2006; Bleicher, 2012; Pedrosa, 2009). *Alice no País das Maravilhas (Alice in Wonderland, 1951)*²¹ é uma animação que conta com uma grande variedade de cores sem harmonia exata em diversas cenas e, muitas vezes, supersaturadas (Figura 12).

²⁰ Animação. Fantasia. Aventura. Colorido. 2014. Bélgica. Dirigido por Tomm Moore.

²¹ Animação. Fantasia. Colorido. 1951. Estados Unidos. Dirigido por Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wilfred Jackson.

Figura 12 – Desarmonia das cores, animação “*Alice no País das Maravilhas (Alice in Wonderland, 1951)*”



Fonte: *Alice no País das Maravilhas (Alice in Wonderland, 1951)*, disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/alice-no-pais-das-maravilhas/2l0X3WdCxQ4F>. Acesso em: 18 set. 2023.

Frisamos, portanto, que não há uma maneira correta para elaborar a composição das imagens fílmicas, dado que a escolha da paleta cromática depende da proposta da produção cinematográfica a fim de transmitir reações e informações importantes. Ademais, embora a desarmonia não possua equilíbrio cromático, consegue, em conjunto com os outros elementos das imagens em movimento, expressar suas informações.

3 CAPÍTULO 2 – A INSERÇÃO E EVOLUÇÃO DAS CORES NO CINEMA

Nas primeiras produções cinematográficas a cor desempenhava papéis nada sofisticados. Porém, com o desdobramento dos elementos estéticos e da tecnologia, a cor tornou-se uma ferramenta com importantes funções no cinema, especialmente com as animações. Isso porque a cor consegue usufruir de significações e transmitir informações de grande valor presentes nas produções cinematográficas, além de produzir composições e harmonias atrativas.

Se as imagens com a ausência da cor nas produções fílmicas chamavam atenção dos espectadores, as imagens coloridas conseguiram prender ainda mais a atenção a partir do ritmo da narrativa visual, pois “a cor com certeza é uma das razões do sequestro do nosso olhar” (Guimarães, 2004, p. 06). Apesar disso, foi preciso que a inserção das cores no cinema percorresse um longo caminho. Dessa forma, no presente capítulo, procuramos contextualizar a inserção e evolução das cores desde o pré-cinema para averiguar o seu papel nas primeiras produções como elemento estético visual.

3.1 Cores não fílmicas: o início do potencial das cores

Antes de adentrarmos na discussão da cor nas primeiras produções, precisamos entender que a ideia remota sobre animação aparece muito antes da idealização dos brinquedos ópticos e viabilizou anos de estudos para a consagração da animação por meio de cientistas, inventores e artistas. Dessa forma, a tecnologia foi considerada por muitos anos elemento fundamental para a consolidação tanto do cinema animado quanto do cinema filmado, desconsiderando, equivocadamente, a arte no processo da produção das imagens e, conseqüentemente, desconsiderando também os elementos estéticos nas imagens cinematográficas, como a cor. Apesar disso, a cor aparece desde os primeiros aparelhos ópticos. Logo, é essencial compreender que a tecnologia e a arte caminharam juntas já que sem uma ou outra não haveria cinema. Entendemos, então, que o cinema não é apenas fonte de imagem produzida por uma linha de montagem composta por um maquinário (Costa, 2011), mas sim um conjunto de equipamentos, recursos cinematográficos e artísticos que dependem da imaginação criativa para elaborar e representar realidades concretas e fantasiosas.

Na câmara escura²², a cor encontrava-se presente por meio da emissão da luz que

²² O aparato consistia numa caixa escura vedada, com um pequeno orifício por meio do qual a luz transpassa e ocorre a projeção da imagem invertida em uma das paredes. O objeto era designado para estudos das ciências, astronomia e física. Contudo, ganhou notoriedade com as Artes Visuais, conseguindo um alto nível de verossimilhança nas pinturas (Mannoni, 2003).

projetava as paisagens numa caixa escura com parede branca. Tempos mais tarde, muitos aparatos foram produzidos com o intuito de dar vida às imagens estáticas. Apesar da prioridade naquele momento ser o desenvolvimento das imagens em movimento e das novas tecnologias, a cor fazia-se presente por meio dos materiais que eram usados para produzir os aparatos ópticos, como o papel, utilizado no taumatoscópio²³ e folioscópio²⁴, ou placas de vidro empregados na lanterna mágica²⁵, fenacístoscópio²⁶ e o zootoscópio²⁷ (Fossatti, 2011; Bahia; Bahia, 2021; Lucena Júnior, 2011). O papel e as placas de vidro possibilitavam a utilização de tintas para fazer imagens coloridas. Porém, a aplicação da cor não tinha função específica na elaboração das imagens em movimento naquele momento, embora os aparelhos ópticos e as artes visuais já tivessem certa ligação entre si.

Quase dez anos depois da criação do zootoscópio, em 1877, o pintor e amante das cores Charles-Émile Reynaud patenteia uma derivação dele, o praxinoscópio²⁸. Suas primeiras produções eram inspiradas em temas simples e do cotidiano, como no repertório das placas da lanterna mágica. Em 1878, Reynaud publicou uma série de tiras litográficas com imagens em movimento coloridas, como *A Dança na Corda Bamba (La Danse Sur La Corde, 1878)*²⁹ (Figura 13), *As Borboletas (Les Papillons, 1878)*³⁰ (Figura 14), *A Feiticeira (La Charmeuse, 1878)*³¹ (Figura 15) e *A Gangorra (La Balançoire, 1878)*³² (Figura 16) (Mannoni, 2003). Ainda, nessa época, as cores não tinham nenhuma função especial, dado que as tiras não possuíam nenhum enredo elaborado. Por consequência, as cores eram usadas, possivelmente, para chamar

²³ O aparelho óptico surge entre 1825 e 1826, sendo criado pelo médico inglês John Ayrton Paris. O brinquedo era composto por um disco, munido de imagens, suspenso por dois cordões amarrados em suas extremidades. Quando girados rapidamente, permitiam a fusão das imagens em uma só, dando a ilusão de movimento (Fossatti, 2011; Bahia; Bahia, 2021).

²⁴ Criado pelo francês Pierre Hubert Desvignes em 1860, e patenteado oito anos depois pelo inglês John Barnes Linnett (History of Science Museum, 2020 *apud* Bahia; Bahia, 2021). Este aparato ficou conhecido como *flip-book* ou livro mágico e sua lógica consiste em folhear um livreto ou um pequeno bloco de papel. Em cada folha há desenhos sequenciais feitos a mão em ordem decrescente (Bahia; Bahia, 2021).

²⁵ Este brinquedo óptico é o desdobramento da Câmara Escura. “Foi criada em 1660 por Christiaan Huygens, no entanto costuma-se creditá-la ao jesuíta Athanasius Kircher, uma vez que ele foi o responsável, em 1671, pela primeira descrição desse dispositivo” (Vermeir, 2005, *apud* Bahia; Bahia, p. 36, 2021). O funcionamento do aparato ocorria mediante uma fonte de luz interna – que inicialmente provinha de uma vela –; esta atravessa um tubo com vidro circular, permitindo a projeção das imagens (Bahia; Bahia, 2021; Fossatti, 2011).

²⁶ O brinquedo óptico foi criado entre 1828 e 1833 pelo físico belga Joseph Antoine-Ferdinand Plateau. O aparato consistia em dois discos e conseguia realizar, em média, uma animação de doze quadros (Bahia; Bahia, 2021; Fossatti, 2011).

²⁷ Criado em 1834 pelo relojoeiro inglês William George Horner. O aparelho funcionava por meio de um tambor posicionado sobre uma base giratória, com orifícios nas laterais. No interior do tambor, é colocada uma tira contendo desenhos manuais que são animados ao gira-lo (Lucena Júnior, 2011).

²⁸ Criado em 1876, o aparato criava “a ilusão de movimento com auxílio de espelhos móveis” (Mannoni, 2003, p. 361).

²⁹ Tiras litográficas. Colorido. 1878. França. Charles-Émile Reynaud.

³⁰ Tiras litográficas. Colorido. 1878. França. Charles-Émile Reynaud.

³¹ Tiras litográficas. Colorido. 1878. França. Charles-Émile Reynaud.

³² Tiras litográficas. Colorido. 1878. França. Charles-Émile Reynaud.

atenção dos receptores.

Figura 13 – Tiras Litográficas, animação “Dança na Corda Bamba (La Danse Sur La Corde, 1878)”



Fonte: *Dança na Corda Bamba (La Danse Sur La Corde, 1878)*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TxYP1nOSVJY>. Acesso em: 18 set. 2023.

Figura 14 – Tiras Litográficas, animação “As Borboletas (Les Papillons, 1878)”



Fonte: *As Borboletas (Les Papillons, 1878)*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TxYP1nOSVJY>. Acesso em: 18 set. 2023.

Figura 15 - Tiras Litográficas, animação “A Feiticeira (La Charmeuse, 1878)”



Fonte: *A Feiticeira (La Charmeuse, 1878)*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TxYP1nOSVJY>. Acesso em: 18 set. 2023.

Figura 16 - Tiras Litográficas, animação “A Gangorra (La Balançoire, 1878)”



Fonte: *A Gangorra (La Balançoire, 1878)*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TxYP1nOSVJY>. Acesso em: 18 set. 2023.

Reynaud criou a base da tecnologia do cinema e prosseguiu aprimorando-a até criar o praxinoscópio-teatro³³. Nesse novo aparato, as cores eram realçadas com um fundo negro e, desse modo, as figuras pareciam saltar para fora do cenário. Ainda, ele elaborou uma versão amadora do teatro óptico³⁴, chamado praxinoscópio de projeção³⁵, e, finalmente, conseguiu desenvolver o seu maior invento: o teatro óptico, patenteado em 1888. Em 1892, Émile abre o seu teatro óptico numa sala do *Musée Grévin*³⁶, apresentando suas primeiras animações mais longas, batizadas como Pantomimas Luminosas. Pela primeira vez, um dos aparatos ópticos estava ligado diretamente à arte e possibilitava criar enredos consistentes para contar histórias a partir de pinturas feitas a mão pelo próprio Reynaud (Fossatti, 2011; Bahia; Bahia, 2021; Lucena Júnior, 2011, Mannoni, 2003).

A primeira Pantomima Luminosa reproduzida no teatro óptico foi *Pobre Pierrot (Pauvre Pierrot, 1982)*³⁷ (Figura 17). Apesar dessa e outras Pantomimas Luminosas de Reynaud terem mais de quinze minutos com narrativa, a cor ainda não tinha uma função definida; entretanto, já era possível percebê-la como elemento expressivo que ajudava a compor o enredo aliado à música de fundo. A primeira animação reproduzida no *Musée Grévin* encantou com seu belo acabamento e colorido exuberante, conforme o *Journal de Rouen*:

Cenários, perspectiva, personagens, figurinos, tudo é de um acabamento impressionante; tudo tem seu relevo exato, seu colorido justo; é bem um teatro de

³³ Esse aparato “ultrapassou em ilusão todas as caixas ópticas inventadas desde o século XVIII, em termos de espetáculo” (Mannoni, 2003, p. 365).

³⁴ Versão ampliada do traxinoscópio de projeção, patenteado em 1888 (Mannoni, 2003).

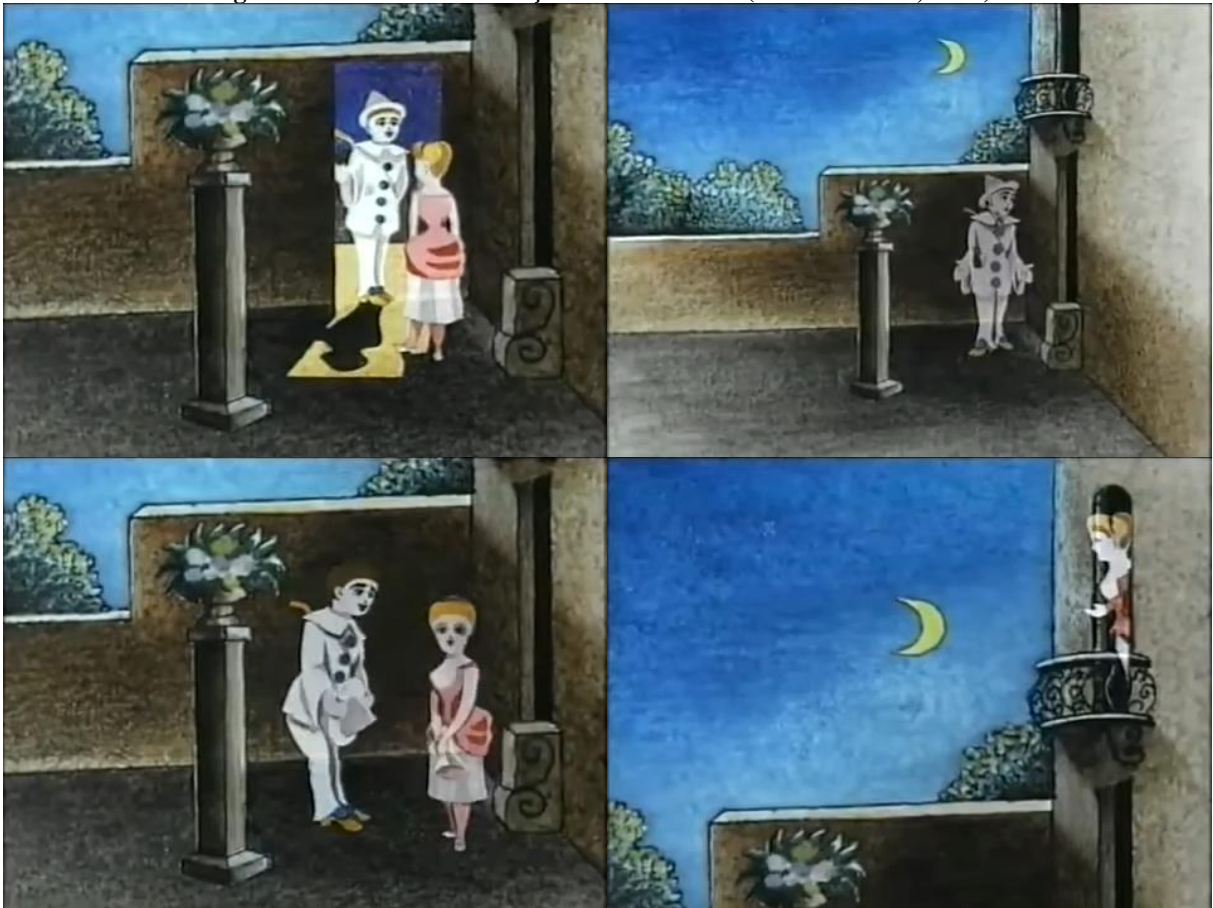
³⁵ Aperfeiçoamento do praxinoscópio-teatro, patenteado em 1877. Com o desenvolvimento do aparato, era possível projetar longas tiras de imagens (Mannoni, 2003; Bahia; Bahia, 2021).

³⁶ Museu de cera inaugurado em 1882, situado em Paris, França.

³⁷ Curta-metragem animado. Mudo. Fantasia. Colorido. 1892. França. Dirigido por Émile Reynaud.

ação, e a ilusão é perfeita. A cena do pobre Pierrot surrado por Arlequim, enquanto toca o bandolim sob a sacada da enganadora Colobina, é lindamente detalhada. Vemos Arlequim escalar o muro e saltar ao jardim cortejar a bela, que ocorre a seu primeiro chamado, e rapidamente esconder-se atrás de uma coluna, ao ouvir Pierrô, que abre a porta e galantemente apresenta em buquê a Colombina. Depois, toda intriga de traição se desenrola em movimentos verazes e com adequadas expressões faciais, que são impressionantes se se tiver em conta que esses atores, indo e vindo, desaparecendo, chorando, dançando, não passam de uma representação óptica (*Journal de Rouen*, 1892, p.02 apud Mannoni, 2003, p. 371).

Figura 17 - Cenas da animação “Pobre Pierrot (*Pauvre Pierrot*, 1982)”



Fonte: *Pobre Pierrot (Pauvre Pierrot, 1982)*, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Bpzdfq_9pqU. Acesso em: 18 set. 2023.

Pobre Pierrot foi uma das únicas Pantomimas que sobreviveu juntamente a *Entorno de uma cabine (Autour D'Une Cabine, 1894)*³⁸. Entre as animações perdidas, encontram-se *Uma boa cerveja (Un bon bock, 1892)*³⁹ e *O Palhaço e seus Cães (Le Clown et ses Chiens, 1892)*⁴⁰ (Mannoni, 2003). Segundo Barbosa (2007), Reynaud enxergava as suas animações como arte autônoma, regida por leis próprias e não vinculadas à imagem técnica. Porém, a concepção artística e poética das animações não foi desenvolvida.

³⁸ Curta-metragem animado. Mudo. Fantasia. Colorido. 1894. França. Dirigido por Émile Reynaud.

³⁹ Curta-metragem animado. Mudo. Fantasia. Colorido. 1892. França. Dirigido por Émile Reynaud.

⁴⁰ Curta-metragem animado. Mudo. Fantasia. Colorido. 1892. França. Dirigido por Émile Reynaud.

Reynaud não ficou conhecido por sua possível contribuição na construção do cinema, visto que seu feito foi ofuscado pela invenção que surgiu três anos depois das suas apresentações no *Musée Grévin*. Em 1895, os irmãos Lumière, com o cinematógrafo, conseguiram combinar cronofotografia⁴¹ à projeção. Não é arriscado dizer que o teatro óptico – assim como as câmeras de Étienne-Jules Marey⁴² e o cinetoscópio⁴³ – preparou o caminho para o advento do cinema do qual o mérito é todo dado aos irmãos Lumière (Mannoni, 2003; Cholodenko, 2017).

O exuberante colorido de Reynaud foi banido pelas imagens cinzentas do cinematógrafo. Segundo Siegfried Kracauer (1997 *apud* Anchieta, 2017), os Lumière defendiam o seu aparato e suas produções como uma curiosidade científica, idealizado ao universo preto-e-branco com representações realistas. Contudo, Maxim Gorky expõe sua opinião num artigo local publicado em 1896:

“Ontem à noite eu estava no reino das sombras. Se você soubesse como é estranho estar lá... Tudo lá – a terra, as árvores, as pessoas, a água e o ar – é mergulhado num cinza monótono. Raios cinzentos do sol atravessam o céu cinzento, olhos cinzentos em rostos cinzentos e as folhas das árvores são acinzentadas. Não é a vida, mas a sua sombra...” (Leyda, 1960, p. 407 *apud* Misek, 2010, p. 14, tradução nossa)

Para Gorky, as imagens em movimento deveriam ter cores, pois, por trás das imagens em preto-e-branco, havia uma realidade em cores que fora sucumbida (Misek, 2010, tradução nossa). Portanto, para Gorky, os filmes deveriam ser como a realidade concreta. Todavia, não demorou para que a exploração das cores e o potencial artístico visual voltassem a ser investigados com mais ênfase.

Na verdade, o primeiro filme colorido surge inspirado na dança de Loïe Fuller⁴⁴, antes mesmo do cinematógrafo, em 1894, através do cinetoscópio de Edison. Annabelle Moore⁴⁵ foi eternizada em matizes diversificados pintados a mão pelas esposas dos assistentes de Thomas Edison, diretamente nas películas. Essa produção sucedeu no gênero Loïe Fuller com inúmeros filmes em cores inspirados na bailarina (Barbosa, 2007).

Mas foi a partir das possibilidades tecnológicas e da busca pelo universo fantasioso de

⁴¹ Técnica de fotografia que capta os movimentos em *frames* e é organizado posteriormente em camadas num único quadro.

⁴² Marey foi um fisiologista, dedicado a fotografia e a ciência. Desenvolveu a câmera cronofotografia que tinha como intuito capturar uma sucessão de movimentos dos objetos.

⁴³ Instrumento de projeção interna de filmes, criado pelo norte-americano Thomas Edison em 1891.

⁴⁴ Marie Louise Fuller foi atriz e dançarina, nascida nos Estados Unidos em 1862. Faleceu na França em 1928.

⁴⁵ Annabella Whitford foi atriz e dançarina, nascida nos Estados Unidos em 1878, faleceu em 1961 nos Estados Unidos.

Georges Méliès que as artes se expandiram com identidade e código estético próprio, buscando o prazer artístico através do aparato teatral⁴⁶. Dos vários mágicos que se tornaram cineastas, Georges Méliès destacou-se como o mais inventivo. Sua criatividade levou seus filmes a serem investigados fotograma a fotograma para tentar descobrir seus truques (Lucena Júnior, 2011; Mascarello, 2006). Os desenvolvimentos das técnicas de edição e de efeitos especiais se deram a partir do seu conhecimento como ilusionista ou pelas tradições das lanternas mágicas, levando as investigações pelas propriedades mágicas para construir mundos fantasiosos e particulares (Barbosa, 2007). Sob a ótica de Georges Méliès que a ideia de representação do real dos irmãos Lumière começa a tornar-se representação dos sonhos, caminhando em direção contrária à ideia de reprodução da realidade.

Méliès proporcionou o que nenhum diretor havia realizado com efeitos visuais e fantasia. Suas obras com deslumbrante colorido nos apresentaram com *Jeanne d'Arc* (1900)⁴⁷, *Caldeirão Infernal* (*Le chaudron infernal*, 1903)⁴⁸ (Figura 18) e *O Reino das Fadas* (*Le Royaume des Fées*, 1903)⁴⁹ (Figura 19). Os filmes do mágico do cinema foram reconhecidos por sua originalidade cromática, normalmente pintada a mão por uma grande equipe de mulheres coloristas. Para cada cópia o mesmo processo era repetido, tornando-a única. Era importante assegurar que as imagens permanecessem o mais próximas possíveis umas das outras em cada cópia (Barbosa, 2007). Contudo, a técnica de pintura a mão consumia muito tempo. Nessa perspectiva, a empresa francesa *Pathé Frères*, em 1905, buscou aperfeiçoá-la. O alto consumo de tempo foi solucionado por lentes de aumento e pincéis menores, com a pretensão de padronizar a produção e reduzir custos. A técnica de pintura a mão levou ao desenvolvimento da técnica estêncil ou *Pathécolor*, com sistema de colorização semiautomática (Soares, 2012, p. 04 *apud* Anchieta, 2017).

As cores nos primeiros filmes coloridos não cumpriam, ainda, funções concretas. Conforme argumenta Tom Gunning (1995 *apud* Misek, 2010, p.17, tradução nossa) as cores “não ajudam a estabelecer continuidade, não chamam a atenção para detalhes narrativos significativos”. Ainda, para Gunning, como elemento estético, a cor era usada de forma arbitrária nas produções e frequentemente fazia-se presente nos filmes que se vendiam como espetáculo, como os filmes de George Méliès.

⁴⁶ Aparelho de projeção inventado pelo engenheiro inglês, Robert William Paul, em 1896.

⁴⁷ Curta-metragem. Mudo. Fantasia. Colorido. França. 1900. Dirigido por Georges Méliès.

⁴⁸ Curta-metragem. Mudo. Terror. Fantasia. Colorido. França. 1903. Dirigido por Georges Méliès.

⁴⁹ Curta-metragem. Mudo. Aventura. Fantasia. Colorido. França. 1903. Dirigido por Georges Méliès.

Figura 18 – Cenas do filme “Caldeirão Infernal (*Le chaudron infernal*, 1903)”



Fonte: *Caldeirão Infernal (Le chaudron infernal, 1903)*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BITpYeVg7pg>. Acesso em: 18 set. 2023.

Figura 19 – Cenas do filme “O Reino das Fadas (*Le Royaume des Fées*, 1903)”



Fonte: *O Reino das Fadas (Le Royaume des Fées, 1903)*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AfmH7WyWXg8>. Acesso em: 18 set. 2023.

Independentemente do sucesso dos filmes coloridos da produtora europeia, o tema cor ainda era evitado pelas empresas dos Estados Unidos. Apesar disso, o desenvolvimento das cores continuava e, por volta de 1904, surgem duas novas técnicas: a tintagem e a viragem. Ambas as técnicas eram imersas em corantes. Enquanto a tintagem absorvia a cor nas áreas claras da imagem, a viragem absorvia a cor nas áreas escuras. Philippe Dubois diferencia as duas técnicas, resumidamente, em preto-e-cor para tintagem e cor-e-branco para viragem (Anchieta, 2017; Misek, 2010, tradução nossa).

A técnica preto-e-cor, ou seja, a tintagem, foi usada em *As aventuras do príncipe Achmed (Die Abenteuer des Prinzen Achmed, 1926)*⁵⁰ (Figura 20). A animação envolve uma série de desenhos individuais cortados manualmente que assumem a forma do teatro das

⁵⁰ Longa-metragem. Mudo. Aventura. Fantasia. Colorido. República de Weimar. 1926. Dirigido por Lotte Reiniger.

sombras. As figuras em preto movem-se no fundo monocromático que altera a cor entre preto e o fundo azul, preto e o fundo amarelo, preto e o fundo verde, preto e o fundo laranja e preto e o fundo vermelho (Bahia; Bahia, 2021; Misek, 2010, tradução nossa).

Figura 20 – Cenas da animação “As aventuras do príncipe Achmed (Die Abenteuer des Prinzen Achmed, 1926)”



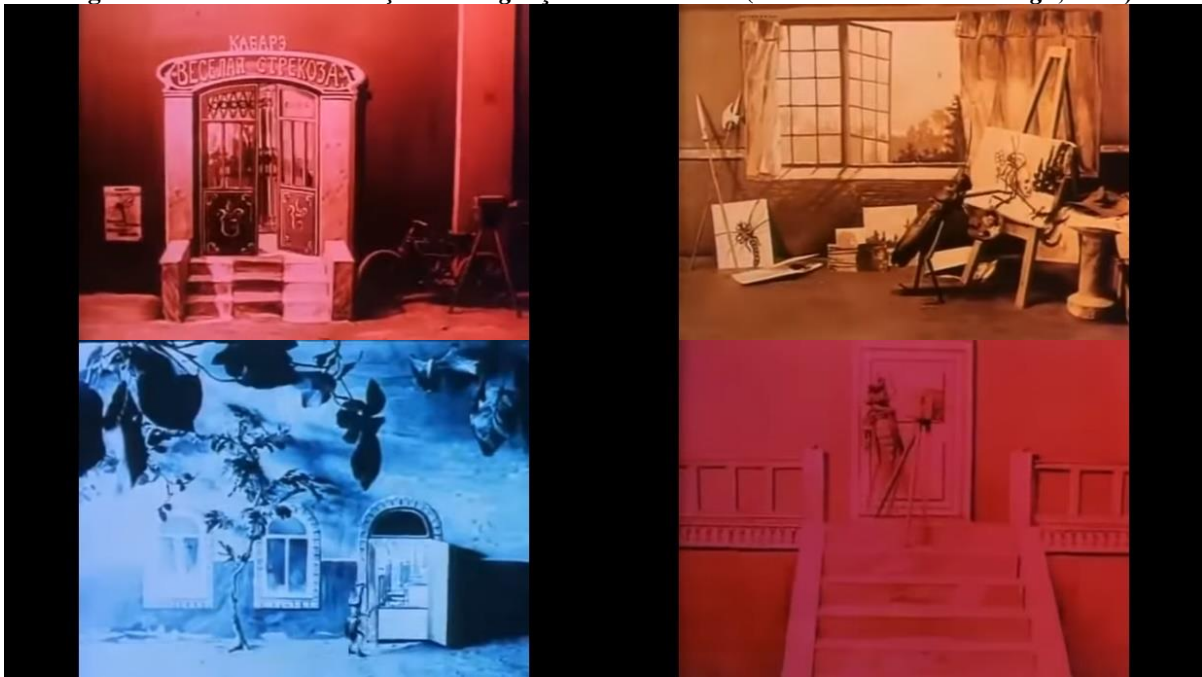
Fonte: *As aventuras do príncipe Achmed (Die Abenteuer des Prinzen Achmed, 1926)*, disponível em: <https://vimeo.com/36268204>. Acesso em: 18 set. 2023.

*A vingança do cameraman (The Cameraman's Revenge, 1912)*⁵¹ (Figura 21), realizada em *stop-motion*⁵², também usou da técnica viragem e tintagem. O curta-metragem apropriou-se das cores em tons de sépia, vermelho e azul por meio da tintagem e viragem para criar um efeito de significação (Barbosa, 2007). De modo geral, as cores eram usadas para apreciação da narrativa. Naquele momento as cores usufruíram de efeitos sutis, sem nenhuma complexidade.

⁵¹ Longa-metragem. Mudo. Fantasia. Colorido. Rússia. 1912. Dirigido por Wladyslaw Starewicz.

⁵² É um método de animação no qual a representação do movimento acontece por meio de bonecos e objetos em vez de desenhos. Os elementos são dispostos em espaços físicos, manipulados pelos animados, e capturados por uma câmera fotográfica (Bahia; Bahia, 2021).

Figura 21 – Cenas da animação “A vingança do cameraman (*The Cameraman's Revenge*, 1912)”



Fonte: *A vingança do cameraman* (*The Cameraman's Revenge*, 1912), disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=I4G5LsLoT_o. Acesso em: 18 set. 2023.

Segundo Misek (2010), entre 1910 e 1920 os diretores procuraram várias maneiras para que a cor obtivesse funções menos arbitrárias nas produções. Seguindo essa lógica, a cor usufruía de algumas significações simples: o azul poderia indicar a noite, enquanto o vermelho poderia indicar o calor ou a raiva de um personagem. Nenhum significado específico poderia ser atribuído a uma determinada cor, mais ou menos como agora, embora a cor nas obras fílmicas atuais não obedeça às funções arbitrárias (Misek, 2010, p.22, tradução nossa).

3.2 Cores fílmicas: para representação da realidade ou para representação da fantasia?

O cinema construía seu caminho e visava os ideais realistas. Já poderia, todavia, ser verificada uma busca pela realidade fiel nas pinturas renascentistas. Para Jean-Pierre Oudart (1990 *apud* Costa, 2011), o sistema de representação originado no Renascimento passou a compor o cinema. É viável afirmar que os códigos pela busca do alto nível de verossimilhança passaram das pinturas às fotografias, e, desse jeito, o cinema tornou-se herdeiro da realidade visível da fotografia, assim como é aceito por Comolli (1990, *apud* Costa, 2011, p.20).

A ideia fiel da realidade foi construída por décadas através do preto-e-branco – como nos filmes dos irmãos Lumière –, certamente uma herança da fotografia, embora a cor se fizesse presente em algumas produções desde o princípio. Porém, alguns teóricos pressupunham que o

uso da cor no cinema estava ligado a um conjunto de fatores estéticos vinculados ao sistema representacional, contribuindo com alto nível de verossimilhança. André Bazin (1967 *apud* Costa, 2011) defende a ideia do mito do cinema total, ou seja, a representação perfeita da imagem em relação ao mundo real, sem deformações e modificações. Para ele, o cinema ansiava por uma representação completa da realidade, e a cor seria um dos elementos que ajudaria a promover o cinema realista, com alto nível de verossimilhança. No primeiro momento, no entanto, a cor não conseguiu atingir o seu patamar como elemento estético visual na representação do real. Porém, não demorou muito para que o sistema de cores fosse aprimorado novamente e a cor iniciasse sua trajetória como um dos instrumentos para atingir os ideais realistas desejados nas imagens daquele momento.

Em 1905, surge um dos sistemas de cores aditivos mais bem-sucedidos na Inglaterra, o *kinemacolor*. Embora o intuito fosse explorar a reprodução fiel da cor em relação à realidade concreta, o processo era falho (Everett 2007, p.19-20 *apud* Anchieta, 2017). O sistema não conseguia reproduzir o espectro de cores por completo, pois utilizava apenas duas cores primárias, vermelho e verde. Essas cores fixadas em filtros se fundiam, criando a ilusão de cor como pode ser visto no filme *Uma Visita à Beira-mar (A Visit to the Seaside, 1908)*⁵³ (Figura 22).

Figura 22 – Cenas do curta-metragem “Uma Visita à Beira-mar (A Visit to the Seaside, 1908)”



Fonte: *Uma Visita à Beira-mar (A Visit to the Seaside, 1908)*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=akRm4EsXcgk>. Acesso em: 18 set. 2023.

As experiências com a síntese aditiva serviram apenas para mostrar que a melhor forma de se chegar às cores semelhantes às cores da natureza seria pelo método subtrativo, testado anteriormente, com sucesso, na fotografia pelo francês Hauron (Barbosa, 2007). É inegável que

⁵³ Curta-metragem. Mudo. Colorido. Reino Unido. 1908. Dirigido por George Albert Smith.

muitos dos desenvolvimentos significativos nas primeiras tecnologias da cor foram responsabilidade do cinema europeu e obtiveram sucesso moderado. Contudo, os processos europeus acabaram ficando para trás com o desenvolvimento do processo da síntese subtrativa nos Estados Unidos (Misek, 2010, p. 51, tradução nossa).

A *Technicolor*, entre os sistemas com a síntese subtrativa, obteve grande êxito em 1930. Naquele momento, havia altas expectativas para com os primeiros filmes em cores da *Technicolor*. De acordo com Costa (2011), as pessoas esperavam que as cores no cinema fossem fidedignas em relação às cores da realidade concreta, a fim de retratar as cores tal como elas são no mundo real. A empresa americana buscava a cor como padrão da indústria e frisava que vemos a realidade em cores, por isso não havia sentido na ausência das cores. Embora o cinema tenha grande capacidade para convencer as pessoas a crerem no seu realismo mais do que qualquer outro meio de representação, naquele momento essa capacidade ainda estava em construção. Os diretores de *Hollywood* não compartilharam as mesmas concepções que a *Technicolor*; para eles a cor não poderia representar o realismo nos filmes (Misek, 2010). De fato, estavam corretos. A inserção da cor no cinema falado, inicialmente, foi um fracasso (Costa, 2011).

Para obter o seu triunfo a *Technicolor* precisou passar por quatro sistemas. Assim como outros sistemas, a *Technicolor I*, patenteada em 1916, formava a imagem colorida a partir de duas películas coloridas – verde e vermelha – sobrepostas. Ainda que esse sistema tenha tido uma evolução frente aos processos como o *Kinemacolor*, havia falhas que acabaram tornando o processo inviável (Barbosa, 2007; Bonifácio, 2007 *apud* Sousa, 2016). O sistema foi testado no filme *The Gulf Between*⁵⁴, do qual restaram apenas algumas imagens guardadas no Museu Nacional de História Americana⁵⁵. Em 1922, com o filme *The Toll of the Sea*⁵⁶ (Figura 23), estreia o sistema *Technicolor II*. O novo sistema possibilitava a reprodução da cor azul, o que acarretou numa melhora significativa da imagem. Apesar disso, ainda havia distorção nas imagens (Barbosa, 2007).

⁵⁴ Curta-metragem. Mudo. Colorido. Estados Unidos. 1917. Dirigido por Wray Bartlett Physioc.

⁵⁵ Inaugurado em 1964. Localizado em Washington, Estados Unidos.

⁵⁶ Curta-metragem. Mudo. Drama. Romance. Colorido. Estados Unidos. 1922, restaurado em 1985. Dirigido por Chester Franklin.

Figura 23 – Cenas do filme “The Toll of the Sea (1922)”



Fonte: *The Toll of the Sea* (1922), disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=GNPAB0biktC>. Acesso em: 18 set. 2023.

Em 1928, a *Technicolor* III inovou seu sistema possibilitando a gravação sonora com as imagens e consertou algumas falhas do seu antecessor. O primeiro filme a usar esse sistema foi *The Viking* (1928)⁵⁷ (Figura 24). O sistema não obteve aprovação universal por sua limitação na obtenção de todas as cores do espectro (Barbosa, 2007).

Figura 24 – Cenas do filme “The Viking (1928)”



Fonte: *The Viking* (1928), disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PCwpA7NxK7A>. Acesso em: 18 set. 2023.

Apesar das cores estarem distantes das expectativas imaginadas, não significava que a credibilidade da imagem tinha sido afetada negativamente. Entende-se que as cores vistas no

⁵⁷ Longa-metragem. Mudo. Drama. Romance. Colorido. Estados Unidos. 1928. Dirigido por Roy William Neil.

mundo real exibidas nas produções fílmicas são apenas a representação daquilo que se compreende como a realidade da cor (Costa, 2011). Nessa perspectiva, a cor liberta-se dos códigos realistas e surge como um conjunto maior de possibilidades. Por esse motivo, Edward Buscombe (1978, *apud* Costa, 2011) vai contra a ideia de introdução da cor como parte do desenvolvimento do realismo no cinema. Para ele e outros teóricos, a cor, na verdade, contribuiu para o desenvolvimento das produções não-realistas, e, conseqüentemente, fixou-se rapidamente com os gêneros irrealistas, que buscavam enaltecer o universo da imaginação. O cinema dirigia-se para além da ideia realista. Os desenhos animados, primordialmente, passaram a utilizar a cor como um elemento estético visual e não tinham obrigação com o alto nível de verossimilhança (Buscombe, 1978, *apud* Costa, 2011).

Finalmente é desenvolvido o sistema de coloração *Technicolor* IV com base tricolor, possibilitando a obtenção de todas as cores do espectro. Em 1932, o sistema torna-se exclusivo do *The Walt Disney Company*⁵⁸ e é feito o seu primeiro teste com a animação *Flores e árvores* (*Flowers and Trees*, 1932)⁵⁹ (Figura 25), da série *Silly Symphonies* (1929 – 1939)⁶⁰. Apesar de ter sido uma arriscada proposta, provou-se ter grande potencial (Misek, 2010, tradução nossa). As produções fantasiosas da *Disney* tornaram-se emblemáticas com as belas colorações.

Figura 25 – Cenas da animação “Flores e árvores (*Flowers and Trees*, 1932)”



Fonte: *Flores e árvores* (*Flowers and Trees*, 1932), disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/flores-e-arvores/4ozhrdjQJIZA>. Acesso em: 18 set. 2023.

A trajetória de colaboração entre *Disney* e a *Technicolor* conseguiu direcionar o percurso para que a animação atingisse sua maturidade. À medida que a cor proporcionava uma nova visualidade, também desafiava os animadores (Lucena Júnior, 2005 *apud* Fossatti, 2011).

⁵⁸ Estúdio de animação, também conhecida como Disney. Propriedade da *Walt Disney Studios*. Fundado por Walt Disney (1901-1966) e seu irmão mais novo Roy O. Disney (1893-1971).

⁵⁹ Curta-metragem animado. Fantasia. Colorido. 1932. Estados Unidos. Dirigido por Burton Gillett e Walt Disney.

⁶⁰ Série animada. Fantasia. Colorido. 1929 – 1939. Estados Unidos. Dirigido por Walt Disney, Clyde Geronimi, Ub Iwerks e outros animadores.

Ward Kimball⁶¹, um dos ilustradores do primeiro longa-metragem com som e em cores, *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937)⁶² (Figura 26), afirmou, em entrevistas, que muitos duvidavam da animação, pois a cor poderia incomodar a visão do público durante o longa-metragem (Disney, 2011 *apud* Fossatti, 2011; Bahia; Bahia, 2021). O sucesso da animação, no entanto, revelou-se pioneira e fez com que *Disney* desenvolvesse novas produções, abrindo caminho para uma nova era de animações clássicas, ofuscando, muitas vezes, outras animações.

Figura 26 – Cenas da animação “Branca de Neve e os Sete Anões (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937)”



Fonte: *Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/branca-de-neve-e-os-sete-anoes/7X592hsrOB4X>. Acesso em: 18 set. 2023.

As animações do Walt Disney tinham como combinações a criatividade e estética da cor, desenvolvidas com o tempo. As cores possibilitaram ao diretor o seu uso tão espontaneamente quanto ao pintor (Spottiswoode, 1950 *apud* Costa, 2011), de modo que não

⁶¹ Nasceu em 1914, em Minnesota, Estados Unidos. Faleceu em 2002, Califórnia, Estados Unidos. Trabalhou como animador na equipe *The Walt Disney Company*.

⁶² Animação. Fantasia. Colorido. 1937. Estados Unidos. Dirigido por David Hand, Perce Pearce, Larry Morey, Ben Sharpsteen, Wilfred Jackson, William Cottrel.

precisavam estar ligadas sempre ao sistema realista, obtendo novas perspectivas.

Além das animações, os musicais também se apropriaram do sistema de cores da *Technicolor*. Em 1934, a empresa deixa de ser exclusividade da *Disney* e passa a ser usada em outras produções. Dessa forma, a *Technicolor* se estabelecia em *Hollywood* (Stamato; Staffa; Von Zeidler, 2013). Associada ao gênero irreal, a cor passa a ser vista como um utensílio para separar o mundo baseado na realidade concreta e o mundo fantasioso, a partir da oposição entre o preto-e-branco e colorido (Costa, 2011). É nesse sentido que é estabelecida a análise do teórico Kracauer. Para o autor, “o cinema se bifurcava em duas atitudes, a primeira seria o desejo de parecer real (realista) e a segunda o desejo de fugir ao máximo do que se pareça com o real (formalista)” (Kracauer 1997, *apud* Anchieta, 2017, p.36). A cor, por sua vez, contribuiu para essa bifurcação muito bem representada no grande sucesso da *Technicolor* na década de 30, *O Mágico de Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939)⁶³.

O filme começa em preto-e-branco, no universo que representa o mundo real, onde Dorothy vive com seus tios numa fazenda do Kansas, Estados Unidos (Figura 27). Depois de uma confusão do seu cachorrinho Totó com a vizinha que andava de bicicleta perto da fazenda, Dorothy decide fugir. Enquanto caminha, ela e seu bom amigo Totó encontram o professor Marvel que a convence voltar para casa.

Figura 27 – Ausência das cores, realidade de Dorothy, filme “O Mágico de Oz (*The Wizard of Oz*, 1939)”



Fonte: *O Mágico de Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939), disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt/feature/urn:hbo:feature:GXdhgdgNOH5uAuwEAADWA>. Acesso em: 18 set. 2023.

Antes que ela pudesse chegar na fazenda, uma forte tempestade acontece e Dorothy é transportada para um lugar maravilhoso, cheio de cores cativantes e vibrantes: a Terra Mágica de Oz, o outro universo que representa a irrealidade, a fantasia (Figura 28). Lá a garota encontra

⁶³ Longa-metragem. Fantasia. Musical. Colorido. 1939. Estados Unidos. Dirigido por Victor Fleming.

os pequenos e amáveis habitantes da Terra Mágica de Oz e a Bruxa Boa do Norte que a orienta ir para a Cidade de Esmeralda, à procura do Mágico de Oz para ajudá-la ir para casa. As cores cativantes no filme funcionam como objeto estético visual que compõe a vida agitada, com músicas e diversão no universo mágico de Oz, longe do mundo real cinzento. Durante a aventura, Dorothy faz três amigos que também precisam do Mágico de Oz – o espantalho que anseia por um cérebro, o Homem de Lata que deseja um coração e o Leão Covarde que gostaria de ter coragem. Dorothy ainda precisa enfrentar a Bruxa Má do Oeste a qual deseja possuir os sapatinhos mágicos de rubi.

Figura 28 – Cores do Mundo Mágico de Oz, filme “O Mágico de Oz (The Wizard of Oz, 1939)”



Fonte: *O Mágico de Oz (The Wizard of Oz, 1939)*, disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt/feature/urn:hbo:feature:GXdhgdgNOH5uAuwEAADWA>. Acesso em: 18 set. 2023.

A garota consegue encontrar o Mágico de Oz, mas fica decepcionada ao descobrir que, na verdade, o Mágico de Oz é um homem amargo e sem poderes. Ao final, Dorothy descobre como voltar para casa, batendo os pés um no outro, com o sapatinho. Logo, é revelado que ela está dormindo em sua cama após a tempestade, de volta ao mundo real em preto-e-branco (Figura 19), declarando que a aventura em cores foi um sonho ou um delírio. Conseqüentemente, além de representar dois universos, as cores também têm a função, nessa produção, de mostrar

o estado psicológico da personagem principal.

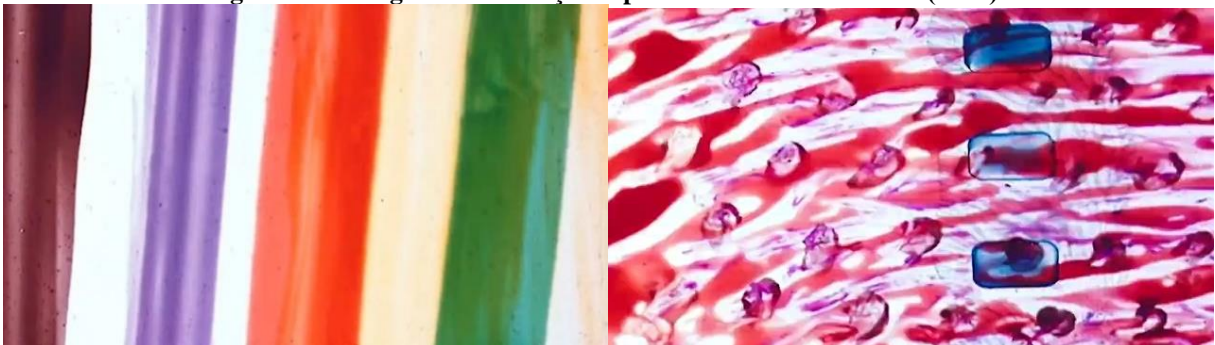
Figura 29 - Ausência das cores, realidade de Dorothy, filme “O Mágico de Oz (The Wizard of Oz, 1939)”



Fonte: *O Mágico de Oz (The Wizard of Oz, 1939)*, disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt/feature/urn:hbo:feature:GXdhgdgNOH5uAuwEAADWA>. Acesso em: 18 set. 2023.

Conforme Barbosa (2016), artistas vinculados ao Dadaísmo⁶⁴, Surrealismo⁶⁵ e Futurismo⁶⁶ procuraram o cinema como meio de ampliar ideias estéticas desde 1910 e acompanharam o desenvolvimento desses sistemas anteriormente elencados. Entre esses artistas, Len Lye desenvolveu suas habilidades criando produções distantes dos ideais previstos para o cinema naquele tempo. No geral, seus trabalhos eram feitos com películas usadas no processo dos filmes que procuram representar a realidade por meio da cor. *A Colour Box* (1935)⁶⁷ (Figura 30) é uma animação com formas geométricas coloridas repleta de grafismos aleatórios que movem-se combinando com a música.

Figura 30 – Imagens da animação experimental “A Colour Box (1935)”



Fonte: *A Colour Box* (1935), disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=fOEqTwwkB3Y>. Acesso em: 18 set. 2023.

⁶⁴ Movimento artístico radical do século XX pertencente às vanguardas europeias.

⁶⁵ Movimento artístico de caráter onírico pertencente às vanguardas europeias do século XX.

⁶⁶ Movimento artístico com ideais tecnológicos da Segunda Revolução Industrial. Este movimento pertence às vanguardas europeias do século XX.

⁶⁷ Curta-metragem animado. Mudo. Colorido. 1935. Reino Unido. Dirigido por Len Lye.

Ainda segundo Barbosa (2016), Len Lye não acreditava no cinema como dispositivo de representação da realidade; o artista tinha o propósito de criar imagens com formas abstratas, de sonho ou colagens gráficas. Assim, ele criou um de seus sucessos, intitulado *Rainbow dance* (1936)⁶⁸ (Figura 31), realizado com as películas da síntese aditiva da *Gasparcolor* que era ineficaz para *live-action*⁶⁹ mas tinha boa aplicação para animações.

Figura 31 – Cenas da animação “*Rainbow dance* (1936)”



Fonte: *Rainbow dance* (1936)⁶⁸, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7qlin0eZ9ag>. Acesso em: 18 set. 2023.

Rainbow dance mescla-se com *live-action*, apresentando apenas as silhuetas coloridas dos personagens e imagens abstratas cheias de cores vibrantes. Posteriormente, o artista produz *Trade Tattoo* (1937)⁷⁰ (Figura 32), uma propaganda abstracionista para os correios com o sistema *Technicolor IV*. Suas produções chamaram atenção de outros artistas, induzindo-os a

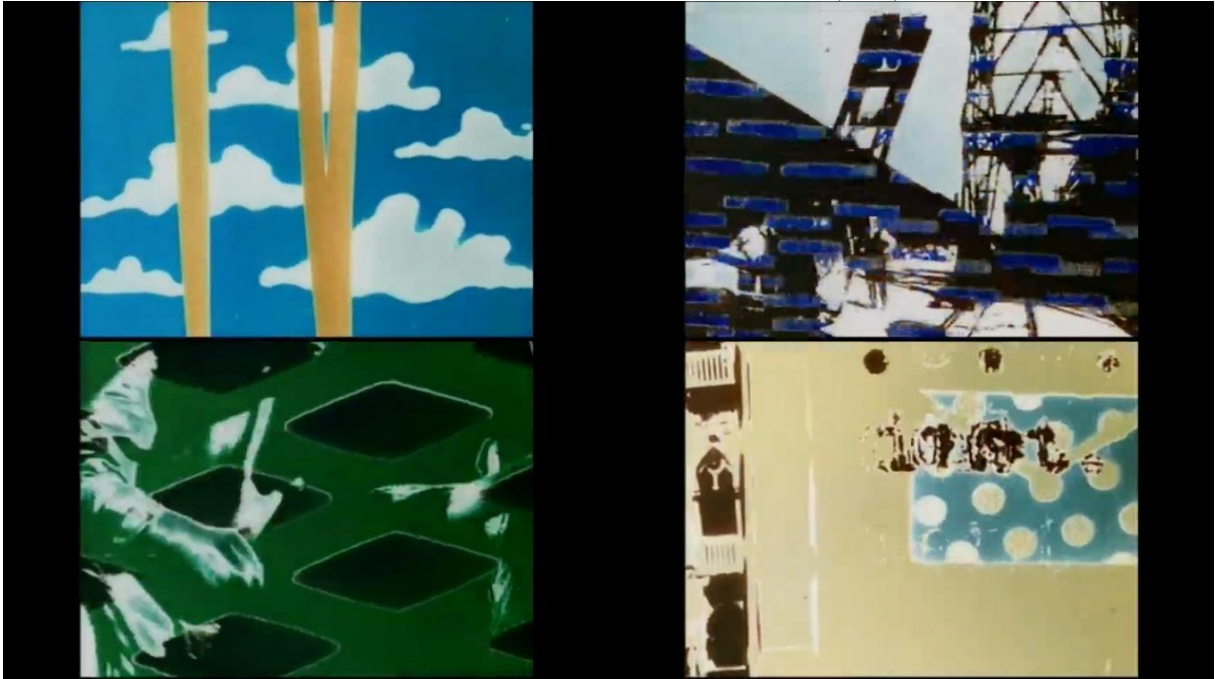
⁶⁸ Curta-metragem animado. Mudo. 1936. Reino Unido. Dirigido por Len Lye.

⁶⁹ É o termo que define trabalhos realizados por atores e atrizes reais.

⁷⁰ Curta-metragem animado. Mudo. 1937. Reino Unido. Dirigido por Len Lye.

criar universos cinemáticos (Barbosa, 2016).

Figura 32 - Cenas da animação “Trade Tattoo (1937)”



Fonte: *Trade Tattoo* (1937), disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=AJgChOuCSRm>. Acesso em: 18 set. 2023.

Mesmo que o desenvolvimento das cores tenha iniciado com o intuito de representar a realidade, o sistema de cores juntamente ao abstracionismo e à fantasia conquistaram mais do que depressa o seu espaço no cinema. Dessa forma, a cor, com o tempo, ganhou os estúdios de *Hollywood* e se consagrou.

3.2.1 Cores e as animações brasileiras

A animação no Brasil prevalece há mais de cem anos, apesar disso demorou para que as produções animadas em cores fossem produzidas. Isso porque o cinema de animação no país é marcado por diversas produções individuais e por grandes percalços para a sua consolidação devido à falta de recursos técnicos, incentivos financeiros e distribuição no mercado, além dos governos ditatoriais que procuravam reprimir ou desqualificar a cultura (Queiroz, 2019). Essas questões acabaram por refletir na constante prolongação das produções e em períodos com pouca ou com a ausência total de animações produzidas.

No Brasil, as primeiras experiências animadas apareceram por volta de 1907 com as chamadas charges animadas, mas as produções não tinham cores (Gomes, 2008). Somente em 1971, surge a primeira animação colorida no Brasil e o segundo longa-metragem, *Presente de*

*Natal*⁷¹, produzido por seis anos inteiramente por Álvaro Henriques Gonçalves⁷² (Fossatti, 2017). Existe uma controversa sobre a primeira animação colorida no Brasil entre a animação supracitada e *Piconzé*⁷³. Contudo, isso pode ser explicado, possivelmente, devido à restrição do lançamento da animação *Presente de Natal*, pois a produção não dispunha de recursos financeiros externos e, até a presente data, o filme continua praticamente desconhecido. *Piconzé* (Figura 33) foi lançado em 1972 e o consideramos aqui, conseqüentemente, como o terceiro longa-metragem e o segundo em cores (Buccini, 2017). Seis anos de produção sem incentivo ocasionou dois prêmios do Instituto Nacional do Cinema⁷⁴ (Rist, 2014 *apud* Bahia; Bahia, 2021).

Figura 33 – Cenas da animação “*Piconzé* (1972)”



Fonte: *Piconzé* (1972), disponível em:

<https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc64272d32c233a2b2938b/629f94cc7f1782f513d9b5a8>.

Acesso em: 18 set. 2023.

A partir desse momento, muitas animações coloridas surgiram, em especial as produções do Mauricio de Sousa. O seu primeiro curta-metragem animado foi exibido na televisão em 1976, intitulado *O Natal da Turma da Mônica*⁷⁵. As produções de Mauricio enfrentaram alguns percalços; apesar disso, em 2007, ele consegue a quarta maior bilheteria nacional com a

⁷¹ Animação. Fantasia. Colorido. 1971. Brasil. Dirigido por Álvaro Henriques Gonçalves.

⁷² Quadrinista. Nasceu no Amazonas e mudou-se para São Paulo. Realizou outros curtas como *A cigarra e a formiga* (1956) e *o Índio Alado* (1967).

⁷³ Longa-metragem de animação. Animação. Fantasia. Colorido. 1972. Brasil. Dirigido por Ypê Nakashima.

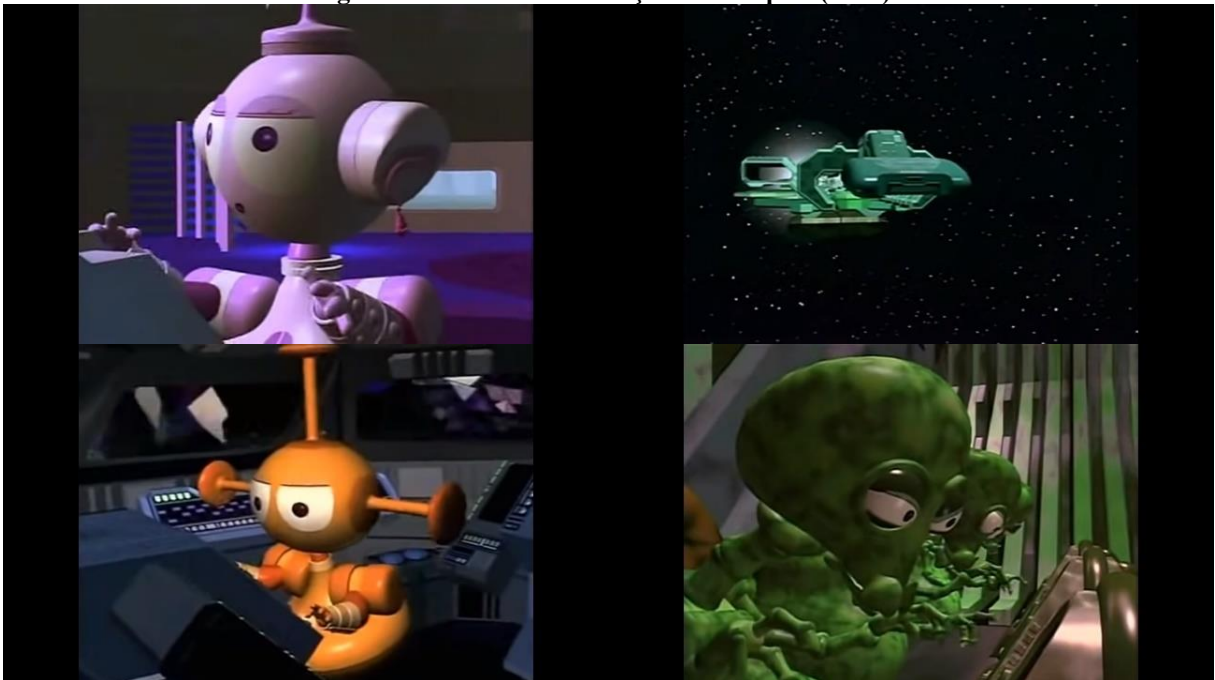
⁷⁴ Fundado em 1966 e extinto em 1975. Foi um órgão gestor do cinema brasileiro.

⁷⁵ Curta-metragem. Fantasia. Colorido. 1976. Brasil. Dirigido por Mauricio de Sousa.

animação *A turma da Mônica em: Uma aventura no tempo*⁷⁶, produzida com os estúdios *Buena Vista Internacional*⁷⁷ e o produtor Diler Trindade⁷⁸, resultado de uma produção terceirizada e um acordo entre a Labo Cine⁷⁹ (Fossatti, 2017).

Não menos importante, no período dos anos 90, Clóvis Vieira⁸⁰, uma equipe de três diretores de animação e onze animadores produzem por quatro anos a primeira animação brasileira digital, *Cassiopeia* (1996)⁸¹ (Figura 34) (NDR, 1996 *apud* Fossatti, 2017; Gomes, 2008). Em 2007, Alê Abreu⁸² finaliza de forma independente a animação *Garoto cósmico*⁸³, produzida desde 1999 (Fossatti, 2017).

Figura 34 – Cenas da animação “Cassiopeia (1996)”



Fonte: *Cassiopeia* (1996), disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8azqJrOJvj8>. Acesso em: 18 set. 2023.

O país vem ganhando mais produções animadas e mais visibilidade com os prêmios nacionais e internacionais. Entre 2013 e 2015, o Brasil ganhou o mais importante prêmio do segmento da animação no mundo, conquistando o prêmio Jean-Luc Xibernas, no Festival de

⁷⁶ Longa-metragem. Animação. Fantasia. Colorido. 2007. Brasil. Mauricio de Sousa.

⁷⁷ Fundada em 1953. Foi uma empresa de distribuição de filmes norte-americana. Foi substituída pela Walt Disney Studios Motion Pictures posteriormente.

⁷⁸ Produtor cinematográfico. Fundar a empresa Diler & Associados. Nasceu em 1943, Rio de Janeiro.

⁷⁹ Fundada em 1944 pelo José Augusto Rodrigues no Rio de Janeiro. Em 1954, a empresa é rebatizada como Líder Cine Laboratórios. Em 1998, passou, finalmente, a chamar Labo Cine. Foi responsável por revelação de negativos e restaurações de filmes do cinema nacional. Encerrou suas atividades em 2015.

⁸⁰ Diretor de cinema e roteirista natural de São Paulo.

⁸¹ Animação. Ficção Científica. Colorido. 1996. Dirigido por Clóvis Vieira.

⁸² Diretor de cinema e animador. Nasceu em 1971, São Paulo.

⁸³ Animação. Fantasia. Aventura. Colorido. 2007. Brasil. Dirigido por Alê Abreu.

Cinema de Animação de Annecy (*International Animation Film Festival and Market*)⁸⁴, com as animações *O Menino e o Mundo* (2013)⁸⁵, de Alê Abreu, e *Guida* (2014), da Rosana Urbes.

⁸⁴ Festival de cinema de animação que acontece na cidade de Annecy, França, anualmente desde 1960.

⁸⁵ Longa-metragem de animação. Drama. Colorido. 2013. Brasil. Alê Abreu.

4 CAPÍTULO 3 – POSSÍVEIS FUNÇÕES DAS CORES NA DIEGESE

Atualmente a cor não é apenas um recurso atraente que compõe a imagem. A cor desencadeia funções para além da sua existência, principalmente no contexto cinematográfico, no qual é possível criar realidades diegéticas com sua ajuda e de outros recursos cinematográficos.

Como elemento estético visual, a cor é um recurso maleável com a capacidade de construir a narrativa visual de uma diegese inspirada na realidade concreta ou reconstruí-la com aspectos abstratos e fantasiosos. Ainda, as cores podem conceber uma atmosfera conforme o personagem e suas aspirações, construir dupla realidade ou inverter os sentidos que seriam comuns associados à realidade e as cores.

Para Bettetini (1973 *apud* Costa, 2011, p. 40), a cor deve ser manipulada de forma cuidadosa, pois é um elemento capaz de condicionar toda a narrativa. As cores exercem, portanto, funções distintas e até complexas conforme a intencionalidade da narrativa para construir a plasticidade da imagem. Logo, assim como qualquer outro elemento, a cor é usada com certo propósito numa estrutura narrativa (Costa, 2011).

Nessa perspectiva, propomos cinco possíveis funções das cores nas animações: *cores como construção e representação de uma época ou cultura; cores como representação do estado de ânimo; cores como espacialidade cromática; cores para realidades oníricas; e cores como inversão dos sentidos*. Essas funções, conseqüentemente, servem para demonstrar as possibilidades que a cor pode ter na construção da imagem cinematográfica.

Frisamos que numa produção cinematográfica pode haver mais de uma função das cores no desenvolvimento da narrativa. Salientamos ainda que não existe forma correta para o uso das cores, mas sim o uso condizente das cores com o que se pretende passar com a mensagem visual fílmica.

4.1 Cores como construção e representação de uma época ou cultura

A cor, por ser um elemento estético maleável, pode ser controlada conforme o que se pretende passar durante a narrativa fílmica, mas, para isso, é necessário estar atento ao contexto da realidade diegética. Como elemento estético visual, a cor está vinculada aos aspectos contextuais de um período, à cultura e ao lugar, e, como tal, é um elemento que consegue contribuir com a representação do estilo de vida e do espaço-tempo que a história fílmica

expressa.

A diversidade de significados para cada cor está atrelada aos códigos que a constitui, bem como ao desenvolvimento cultural e social de cada sociedade (Pedrosa, 2009; Goethe, 2013). Assim, os significados das cores foram e continuam sendo construídos coletivamente, pois não são fixos e nem imutáveis (Silveira, 2015). Se as características sociais e culturais de cada grupo se modificam, os significados das cores acabam por seguir esse mesmo caminho. As cores trazem e assumem, portanto, marcas de diferentes culturas, sociedades e épocas (Farina; Perez; Bastos, 2006; Heller, 2000). Justifica-se, então, uma mesma cor possuir mais de um significado e ser representada de diferentes formas nas produções cinematográficas.

Uma cor, numa produção que retrata uma sociedade de várias décadas anteriores, pode não ter o mesmo significado para a sociedade atual e o mesmo pode acontecer com sociedades de um mesmo período que possuem culturas totalmente diferentes. Entretanto, isso não quer dizer que a narrativa fílmica proposta será comprometida se for criada por uma sociedade ou baseada em uma sociedade e assistida por outra com a cultura diferente.

A cor, ao se encaixar numa produção fílmica, consegue transmitir a sua proposta para os seus espectadores. Logo, a cor possui a função de representar uma época ou cultura de uma sociedade, como se observa nas animações *Quando a Chuva Vem?* (2019)⁸⁶, *O Túmulo dos Vaga-lumes* (*Hotaru no Haka*, 1988)⁸⁷ e *Maya e os 3 Guerreiros* (*Maya and the Three*, 2021)⁸⁸.

4.1.1 *Quando a Chuva Vem?* (2019)

Nesta animação, *Quando a Chuva Vem?* (Figura 35), acompanhamos a vida de uma família de Pernambuco após o período da seca entre os anos de 1979 e 1985. Pela falta de água, a mãe do garotinho busca água sempre que precisa no sol quente. Na animação não há animais, justamente pela falta de água. Os tons de ocre e marrom presentes no ambiente da animação mostram a falta de chuva naquele espaço e tempo, enfatizando como ficou o ambiente: sem vida na natureza, sem árvores, frutos e animais. As cores nessa animação têm a função de ajudar a construir cinematograficamente um período e lugar.

⁸⁶ Curta-metragem animado. Colorido. 2019. Brasil. Dirigido por Jefferson Batista.

⁸⁷ Longa-metragem animado. Drama. Colorido. 1988. Japão. Dirigido por Isao Takahata.

⁸⁸ Série animada. Colorido. 2021. Estados Unidos e México. Dirigido por Jorge R. Gutiérrez.

Figura 35 – Cores da seca em Pernambuco, animação “Quando a Chuva Vem? (2019)”



Fonte: *Quando a Chuva Vem?* (2019)”, disponível em: <https://vimeo.com/333132156>. Acesso em: 10 set. 2023.

4.1.2 O Túmulo dos Vaga-lumes (*Hotaru no Haka*, 1988)

O Túmulo dos Vaga-lumes nos insere na vida de dois irmãos durante a II Guerra Mundial. A animação focaliza a relação de afeto entre irmãos e a sobrevivência de ambos após os ataques aéreos dos americanos contra o Japão. Depois da morte da sua mãe, Seita se responsabiliza por sua irmãzinha Setsuko. Durante a animação, o garoto tenta contatar seu pai que foi servir na Guerra, mas não obtém sucesso.

Inicialmente, passam a morar com uma tia, mas, devido à fome no país, os dois tornam-se um peso e acabam se mudando para um abrigo antiaéreo abandonado. Entre o caos e a miséria no Japão, Seita procura sempre trazer leveza para que sua irmã não sinta a dor da perda dos seus pais e de como o país está. A falta de comida, água potável e as condições nas quais vivem levam Setsuko a ficar doente e não resistir, o que acontece também com Seita posteriormente.

Ainda que haja cenas em lugares bonitos como a praia que visitam, a lagoa onde brincam e a floresta com vaga-lumes, há também cenas cinzentas e sem vida que relembram o momento de desespero causado pelo ataque aéreo e cenas do ambiente após o ocorrido (Figura 36). A paleta de cores escolhida faz jus ao sofrimento deixado pela II Guerra Mundial para a população japonesa.

Figura 36 – Cores do bombardeio no Japão durante a II Guerra Mundial, animação “O Túmulo dos Vaga-lumes (Hotaru no Haka, 1988)”



Fonte: *O Túmulo dos Vaga-lumes (Hotaru no Haka, 1988)*, disponível em: https://www.facebook.com/playanimesonlineoficial/videos/t%C3%BAmulo-dos-vagalumes-dublado/581781008827510/?locale=pt_BR. Acesso em: 10 set. 2023.

4.1.3 *Maya e os 3 Guerreiros (Maya and the Three, 2021)*

A minissérie animada, *Maya e os 3 Guerreiros* (Figura 37), conta a história de uma princesa com alma de guerreira que ama aventuras, mas é, inicialmente, proibida por seus pais de participar de qualquer tipo de conflito. No primeiro episódio, quando Maya vai ser coroada, ela recebe uma missão de uma antiga profecia para cumprir, tornando-se responsável por salvar a humanidade da ira dos deuses. Logo, Maya embarca em uma jornada para salvar sua família, seus amigos e a própria vida. As culturas mesoamericanas contam com cores mais vibrantes; a animação baseada na cultura maia, inca e asteca e na cultura caribenha possui cores como dourado, azul, amarelo e vermelho para enfatizar a cultura desses povos. A função da cor nessa animação, logo, tem como base a representação da cultura.

Figura 37 – Cores da cultura dos povos maia, inca e asteca, e caribenha, animação “*Maya e os 3 Guerreiros (Maya and the Three, 2021)*”



Fonte: *Maya e os 3 Guerreiros (Maya and the Three, 2021)*, disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80244283?source=35>. Acesso em: 10 set. 2023.

4.2 Cores como representação do estado de ânimo

Johannes Itten⁸⁹ observou que cada pessoa usufrui de uma concepção de harmonia cromática própria e a harmonia revela seu temperamento. Juntamente a outros pesquisadores da psicologia, Lüscher⁹⁰ definiu que a preferência por determinadas cores revela os estados emocionais, que podem ou não estar relacionados a um momento específico pelo qual passamos (Barros, 2011). Em sua pesquisa, Heller (2000, p.21) afirma que “as cores e sentimentos não se combinam ao acaso nem são uma questão de gosto individual – são vivências comuns que, desde a infância, foram ficando profundamente enraizadas em nossa linguagem e em nosso pensamento”. Cada indivíduo, então, capta as particularidades do mundo consoante com os seus sentimentos, e, apesar dos sentimentos e emoções possuírem o mesmo nome para todos, há uma

⁸⁹ Johannes Itten nasceu em 1888 em Wachseldorn, Suíça. Faleceu em 1967 em Zurique, Suíça. Foi um pintor do período expressionista, professor e escritor associado à escola Bauhaus, na Alemanha.

⁹⁰ Max Lüscher nasceu em 1923 em Basileia, Suíça. Faleceu em 2017 em Lucerna, Suíça. Foi um psicoterapeuta conhecido por inventar o teste de cores.

diferenciação biológica, além de cultural, educacional e social, que afeta a sensibilidade distintamente em cada um (Farina; Perez; Bastos, 2006).

Esses estudos podem ser transportados para elaborar a realidade diegética e os personagens que dela fazem parte, pois os personagens são sujeitos com experiências de vida (Munsterberg, 1983 *apud* Acker, 2013). Logo, as cores são primordiais para representar e transmitir emoções, sendo essa uma de suas funções mais fáceis de captar. Isso porque as cores são compreendidas por qualquer indivíduo e conseguem atuar sobre a sensibilidade e emoção do ser humano sem muitos esforços (Farina; Perez; Bastos, 2006). Numa produção fílmica, as combinações cromáticas conseguem fazer com que o espectador tenha reações e sensações emocionais, como nos fazer sentir medo junto ao personagem que vaga numa casa abandonada. A cor, desse modo, se destaca como suporte importante para representar mudanças de humor e sentimentos na narrativa (Costa, 2011).

Apesar disso, é certo que conhecemos mais sentimentos e emoções do que cores. Logo, cada cor pode produzir diversas sensações que podem até ser contraditórias (Heller, 2000). Por exemplo, é comum tanto em filmes do gênero terror quanto nos filmes do gênero romance que o vermelho esteja presente na paleta de cores, seja no ambiente ou na caracterização dos personagens; entretanto, embora seja a mesma cor, os significados poderão ser distintos de um filme para outro, pois a impressão causada pela cor depende do seu contexto e da mensagem que a obra fílmica pretende passar (*Ibidem*, 2000). Dessa maneira, nos filmes de terror, o vermelho terá vínculo com a violência, a tensão e o medo e poderá nos causar horror e arrepios, enquanto nos filmes de romance o vermelho será expresso pelo amor, ternura e paixão, e poderemos sentir felicidade. Por consequência, “a cor é manipulada para enfatizar conflitos psicológicos relacionados a um personagem específico” (Costa, 2011, p. 72).

Para cada personagem numa realidade fílmica destina-se uma paleta de cores que irá realçar a sua individualidade e questões emocionais; essas cores poderão mudar e afetar a realidade diegética, como nas animações *Meu Nome é Maalum* (2021)⁹¹ e *O Malabarista* (2018)⁹².

4.2.1 *O Malabarista* (2018)

O Malabarista é um documentário animado sobre o cotidiano dos malabaristas de rua. Durante a animação, acompanhamos um malabarista se preparando para alegrar o dia das

⁹¹ Curta-metragem animado. Colorido. 2021. Brasil. Dirigido por Luísa Copetti.

⁹² Curta-metragem animado. Colorido. 2018. Brasil. Dirigido por Iuri Moreno.

peças numa cidade com a rotina monótona; os tons monocromáticos de cinza e marrom compõem a cidade. O malabarista se destaca, pois é colorido como uma criança (Figura 38).

Figura 38 – Cores que simbolizam o personagem malabarista e o monocromático da cidade, animação “O Malabarista (2018)”



Fonte: *O Malabarista* (2018), disponível em:
<https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc64272d32c233a2b2938b/6075c1262624f75f678554c2>.
 Acesso em: 10 set. 2023.

No ônibus, o malabarista ganha destaque já que é ele quem leva a diversão e sorrisos para os passageiros entediados (Figura 39). Enquanto o malabarista é colorido, as outras pessoas são ausentes de cores devido ao estado de ânimo decorrente de uma rotina cansativa (Figura 39).

Figura 39 – Cores que representam o estado de ânimo das pessoas e o monocromático da cidade, animação “O Malabarista (2018)”



Fonte: *O Malabarista* (2018), disponível em:
<https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc64272d32c233a2b2938b/6075c1262624f75f678554c2>.
 Acesso em: 10 set. 2023.

A animação, portanto, diferencia os malabaristas (Figura 40) da cidade não apenas pela profissão, mas também pelo estado de ânimo, uma vez que eles possuem uma rotina aparentemente melhor, menos estressante, diferente das demais pessoas da cidade.

Figura 40 – Cores que representam os malabaristas da cidade, animação “O Malabarista (2018)”



Fonte: *O Malabarista* (2018), disponível em:
<https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc64272d32c233a2b2938b/6075c1262624f75f678554c2>.
 Acesso em: 10 set. 2023.

4.2.2 *Meu Nome é Maalum* (2021)

Toda a animação é composta por duas cores, amarelo e azul. As imagens da animação mudam de tonalidade conforme o que Maalum sente. A mudança das cores constrói a narrativa

visual da animação.

Maalum é uma garotinha de origem africana que está ansiosa para começar suas aulas. Inicialmente a vemos brincando de escolinha com suas bonecas, ensinando o seu nome (Figura 41). Esta cena é tranquila, pois a garotinha está apenas brincando. As cores amarela e azul em tom claro são apresentadas justamente para mostrar a leveza presente na cena.

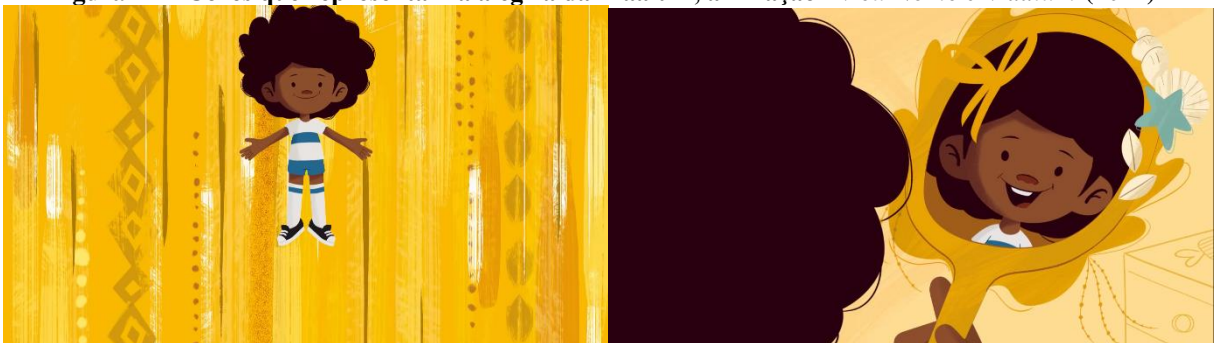
Figura 41 – Cores apresentadas enquanto Maalum brinca de escolinha com suas bonecas, animação “*Meu Nome é Maalum* (2021)”



Fonte: *Meu Nome é Maalum* (2021), disponível em:
<https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc64272d32c233a2b2938b/632b5aad7f178259b9d9b849>.
 Acesso em: 10 set. 2023.

Maalum acorda empolgada para o seu primeiro dia na escola, se arruma e, posteriormente, seu pai a leva para aula. É possível observar que a cor amarela simboliza a sua felicidade em ir para o seu primeiro dia de aula (Figura 42).

Figura 42 – Cores que representam a alegria da Maalum, animação “*Meu Nome é Maalum* (2021)”



Fonte: *Meu Nome é Maalum* (2021), disponível em:
<https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc64272d32c233a2b2938b/632b5aad7f178259b9d9b849>.
 Acesso em: 10 set. 2023.

Ao se apresentar para a classe, a garotinha sofre preconceito por parte de seus colegas e se envolve num sentimento profundo de tristeza e até de desprezo; esses sentimentos são representados pela garotinha caindo num buraco da cor azul em tom escuro (Figura 43).

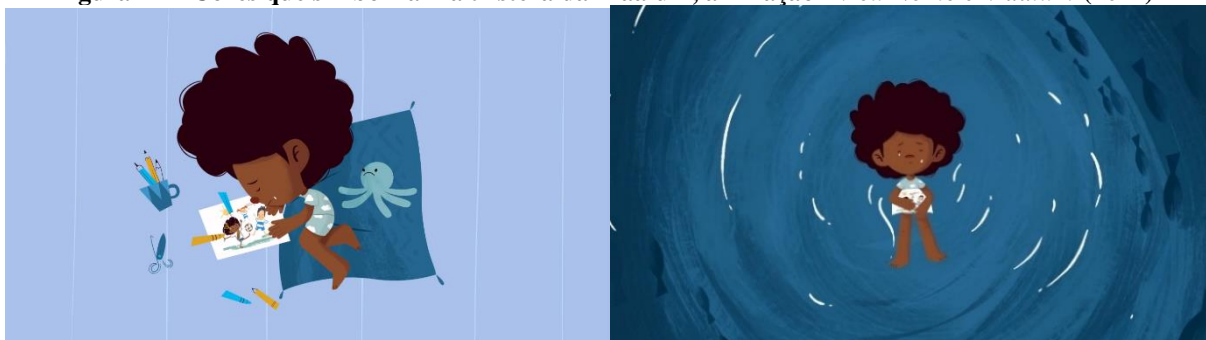
Figura 43 – Cores que representação a tristeza da Maalum, animação “Meu Nome é Maalum (2021)”



Fonte: *Meu Nome é Maalum* (2021), disponível em:
<https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc64272d32c233a2b2938b/632b5aad7f178259b9d9b849>.
 Acesso em: 10 set. 2023.

De volta para sua casa, a tristeza de Maalum persiste, aspecto enfatizado por tons azuis mais claros, mas diferente do azul claro que vimos no início da animação (Figura 44). Seus pais, sem saberem o que houve, vão perguntá-la e ajudam a garotinha a entender de onde vem o seu nome. Assim, Maalum conhece o significado do seu nome e sua ancestralidade, transformando sua tristeza em orgulho (Figuras 45). No outro dia, Maalum demonstra para os seus colegas que sente muito orgulho do seu nome e as cores voltam a ser como eram no início da animação (Figura 46). Desta forma, as cores apresentadas no desenvolvimento da narrativa representam os sentimentos de Maalum.

Figura 44 – Cores que simbolizam a tristeza da Maalum, animação “Meu Nome é Maalum (2021)”



Fonte: *Meu Nome é Maalum* (2021), disponível em:
<https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc64272d32c233a2b2938b/632b5aad7f178259b9d9b849>.
 Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 45 - Cores que simbolizam o orgulho da Maalum em relação ao seu nome, animação “Meu Nome é Maalum (2021)”



Fonte: *Meu Nome é Maalum* (2021), disponível em:
<https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc64272d32c233a2b2938b/632b5aad7f178259b9d9b849>.
 Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 46 – Cores do orgulho de Maalum, animação “Meu Nome é Maalum (2021)”



Fonte: *Meu Nome é Maalum* (2021), disponível em:
<https://assista.itauculturalplay.com.br/ItemDetail/5ffc64272d32c233a2b2938b/632b5aad7f178259b9d9b849>.
 Acesso em: 10 set. 2023.

4.3 Cores como espacialidade cromática

Para compreender a espacialidade cromática, primeiro é necessário discutir o espaço. Qualquer realidade diegética para ser construída depende do espaço para materializar-se em imagem. Consequentemente, a condição da existência da imagem como diegese é o espaço (Zan, 2022). Conforme Aumont e Marie (2003), o espaço permite propor uma estilística para os filmes.

Jacques Aumont (1993) define o espaço da imagem como espaço plástico e sua construção implica a superfície, composição, organização das cores e dos elementos gráficos. Ainda segundo o autor, o espaço refere-se à percepção visual e à percepção háptica, sendo essa a percepção ligada ao tato e ao movimento do corpo (Aumont, 1993).

Enquanto isso, Vitor Zan (2022) afirma que o espaço está menos diretamente ligado à atividade humana. Em sua visão, o habitar humano está vinculado ao lugar. No espaço, no qual

a realidade diegética é elaborada, existe o lugar, e esse se caracteriza por ser uma porção do espaço, um local (Aumont, Marie, 2003). É nessa perspectiva que compreendemos que o lugar habitado faz parte de uma realidade diegética construída no espaço que se materializa como imagem. Por habitado não se compreende somente o ato de residir ou morar, mas sim de exercer determinada atividade no local com certa frequência (Zan, 2022).

Nessa conjuntura, muitos filmes enfatizam os lugares habitados pelos personagens por meio do espaço plástico, como a cor. A espacialidade cromática, portanto, é a divisão do espaço pela presença das cores. De forma clara, nessa proposição, a cor tem como funcionalidade delimitar os espaços na realidade diegética e ajudar na construção de uma dupla realidade ou mais, visto que numa diegese pode haver infinitas espacialidades cromáticas (Costa, 2011).

A divisão da espacialidade cromática deve respeitar as leis da realidade diegética e, por consequência, a narrativa. Quando as definições espaciais são determinadas pela mudança de tonalidade, isto é, pela espacialidade cromática, não apenas orienta o espectador em situar-se na história, mas também visa transmitir a mensagem fílmica. Aqui procuramos propor duas espacialidades cromáticas: uma para dividir o espaço habitado pelos personagens do bem e pelos personagens do mal; e outra para dividir a realidade concreta do personagem e a fantasia.

4.3.1 Entre o real e o irreal: dupla realidade distinta

Num espaço fílmico, as cores possuem amplo potencial para elaborar uma dupla realidade em que o real e o irreal podem fazer parte simultaneamente, como também tem a capacidade da espacialidade cromática. Aqui, o real é a realidade concreta da qual o personagem principal faz parte, sendo que o irreal é a realidade onírica, fantasiosa e até imaginada pelo personagem. Alguns filmes da década de 1930 e 40 usavam a cor justamente com essa finalidade, separar o que era real e o que era fantasia no universo fílmico, como em *O Mágico de Oz*, conforme o capítulo anterior, e *Pássaro Azul (The Blue Bird, 1940)*⁹³. Nessa mesma lógica, encontramos também o filme *O Labirinto do Fauno (El Laberinto del Fauno, 2006)*⁹⁴. Mesmo que esses filmes citados não sejam animações, são bons exemplos para compreender a função que a cor pode ter como espacialidade cromática. Contudo, essa função também se encontra em animações como em *A Pequena Vendedora de Fósforos (The Little Matchgirl,*

⁹³ Longa-metragem. Fantasia. Preto-e-branco. Colorido. 1940. Estados Unidos. Dirigido por Walter Lang.

⁹⁴ Longa-metragem. Fantasia. Colorido. 2006. México. Estados Unidos. Dirigido por Guillermo del Toro.

2006)⁹⁵, *Lembranças (Undone, 2019)*⁹⁶ e *A Caminho da Lua (Over the Moon, 2020)*⁹⁷. Em algumas produções, é comum a realidade diegética se dividir em duas ou mais devido ao estado mental do personagem principal, que pode estar numa espécie de transe. Ainda, o personagem pode ser transportado ou viajar para outra realidade ou espaço.

4.3.1.1 *A Pequena Vendedora de Fósforos (The Little Matchgirl, 2006)*

O curta-metragem *A Pequena Vendedora de Fósforos* conta a história de uma garotinha russa que tenta vender fósforos na rua durante o período pré-revolucionário, mas sem sucesso. Sem casa, ela vive na rua, com frio e com fome. A realidade da garotinha é representada por cores em tons de cinza (Figura 47), não só simbolizando a sua realidade mas também mostrando um ambiente frio e solitário do qual faz parte.

Figura 47 – Cores da realidade concreta da pequena vendedora de fósforos, animação “*A Pequena Vendedora de Fósforos (The Little Matchgirl, 2006)*”



Fonte: *A Pequena Vendedora de Fósforos (The Little Matchgirl, 2006)*, disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x22k1co>. Acesso em: 10 set. 2023.

A garota decide acender um dos fósforos para se aquecer. Ao acender o fósforo, ela aparece para o espectador com uma vida melhor, numa casa aquecida, com comida e com alguém para cuidar dela. À medida que a animação passa, é notório que a garotinha usa a sua

⁹⁵ Curta-metragem animado. Drama. Colorido. 2006. Estados Unidos. Dirigido por Roger Allers.

⁹⁶ Curta-metragem animado. Drama. Colorido. 2019. Estados Unidos. Dirigido por Saira George e Sara Laubscher.

⁹⁷ Longa-metragem animado. Fantasia. Colorido. 2020. Estados Unidos. China. Dirigido por Glen Keane.

imaginação para fugir da sua situação; esse ambiente imaginado é representado por cores mais vibrantes como dourado, violeta e verde (Figura 48). Assim, a animação é dividida em duas espacialidades pelas cores: uma em tons de cinza e outra em tons de violeta, verde e dourado, separando a realidade e a imaginação da personagem.

Figura 48 – Cores da imaginação da pequena vendedora de fósforo, animação “A Pequena Vendedora de Fósforos (The Little Matchgirl, 2006)”



Fonte: *A Pequena Vendedora de Fósforos (The Little Matchgirl, 2006)*, disponível em: <https://www.dailymotion.com/video/x22k1co>. Acesso em: 10 set. 2023.

4.3.1.2 Lembranças (*Undone, 2019*)

A animação *Lembranças* nos imerge na rotina de Dotty, uma senhora da terceira idade que perdeu o marido e seu gatinho. Ela mora sozinha numa casa com ambiente escuro e acinzentado (Figura 49). Após acordar, tomar seus remédios e café, Dotty senta-se em sua poltrona para tricotar. Enquanto tricota, ela observa a foto do seu marido.

Ao suspirar fundo e fechar os olhos, Dotty é transportada para um mundo colorido (Figura 50), onde seus tricôs ganham vida. Seu gatinho aparece e senta-se no seu colo; em seguida, o seu marido, também tricotado, aparece e a convida para dançar. Com o tempo, o gatinho começa se desfazer e Dotty tenta consertá-lo, mas sem esperanças ela acorda do mundo que imaginou e volta para o mundo cinzento em que vive.

No outro dia, ela segue a mesma rotina, mas, dessa vez, não toma seus remédios. Ao tricotar, ela é transportada para seu mundo imaginado novamente. Lá, ela se depara com seu marido quase desfeito. Dotty tenta reconstruí-lo, mas não consegue. Ao fim, nos deparamos

com uma metáfora – à medida que suas memórias são perdidas, seu mundo colorido tricotado se desfaz. A espacialidade cromática nessa animação é composta por uma dupla realidade. Enquanto sua imaginação possui cores quentes e vibrantes, a sua realidade é representada por cores escuras e frias.

Figura 49 – Cores da realidade de Dotty, animação “Lembranças (Undone, 2019)”



Fonte: *Lembranças (Undone, 2019*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3HzELwbf3Gk>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 50 – Cores da imaginação de Dotty, animação “Lembranças (Undone, 2019)”



Fonte: *Lembranças (Undone, 2019*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3HzELwbf3Gk>. Acesso em: 10 set. 2023.

4.3.1.3 A Caminho da Lua (*Over the Moon*, 2020)

Inicialmente, vemos a realidade concreta da personagem Fei Fei, com as cores naturais (Figura 51), sem nenhum significado especial. Em *A Caminho da Lua*, a antiga lenda sobre o amor de Chang’e e Houyi tem grande importância para a família de Fei Fei, principalmente para ela. Chang’e tomou um elixir que a permite viver eternamente na lua; conseqüentemente, separou-se do seu amado Houyi, pois ele permaneceu na Terra até falecer. Entretanto, Chang’e continua à sua espera, visto que, segundo a lenda, o amor é eterno. Obcecada pela história, Fei Fei sempre pedia a sua mãe que a contasse. Durante a animação, acompanhamos a garotinha crescer à medida que sua mãe adoecia.

Figura 51 – Cores da cidade e realidade de Fei Fei, animação “A Caminho da Lua (*Over the Moon*, 2020)”



Fonte: *A Caminho da Lua* (*Over the Moon*, 2020), disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80214236?source=35>. Acesso em: 10 set. 2023.

Quatro anos depois do falecimento da sua mãe, a garotinha permanece de luto. Durante o festival da lua, acontece o que Fei Fei menos esperava, seu pai lhe apresenta uma nova namorada. Insatisfeita com a notícia, a garota planeja ir até a lua a fim de se encontrar com a deusa Chang’e para tirar uma foto e fazer com que seu pai lembre do amor que sentia pela sua falecida mãe, pois, assim como Chang’e, Fei Fei acredita que o amor é eterno. Após construir um foguete, a garota parte para a lua com sua coelhinha de estimação e, sem que ela saiba, com o filho da namorada do seu pai. Ao chegar ao Reino Lunar, depara-se com um lugar único e abstrato, cheio de cores vibrantes (Figura 52). Todavia, para obter a foto que tanto

deseja, precisa entregar um presente à Chang'e. Dessa forma, a garota embarca numa aventura para encontrar o presente, mas que acaba sendo sobre o processo de aceitação e o luto. Fei Fei e Chang'e descobrem que, para superar a dor do luto, precisam valorizar as pessoas que as cercam e se abrirem novamente para o amor.

Figura 52 – Cores do Reino Lunar, animação “A Caminho da Lua (Over the Moon, 2020)”



Fonte: *A Caminho da Lua (Over the Moon, 2020)*, disponível em: <https://www.netflix.com/br/title/80214236?source=35>. Acesso em: 10 set. 2023.

Por fim, Chang'e aceita a perda de Houyi e Fei Fei volta para casa com seu novo irmãozinho e fica feliz por seu pai ter um novo amor. A animação divide a Terra e o Reino Lunar muito bem por meio da espacialidade cromática, deixando clara a função exercida pelas cores.

4.3.2 Entre o bem e o mal: dupla realidade contrastante

Na espacialidade cromática, entre realidades contrastantes, encontramos um espaço habitado por personagens bondosos, onde há o bem, a alegria, o amor e o “felizes para sempre”. Nesse espaço, prevalecem as cores que ora são claras e delicadas, ora são vibrantes. Mas há outro espaço na realidade diegética representado por cores escuras, dado que nele residem os personagens sobrenaturais e nefastos. A espacialidade cromática, aqui, tem a função de enfatizar a discrepância entre o bem e o mal presentes na diegese. *A Bela Adormecida (Sleeping*

Beauty, 1959)⁹⁸, *Hércules* (1997)⁹⁹ e *Wolfwalkers* (2020)¹⁰⁰ são animações em que é possível encontrar a funcionalidade da espacialidade cromática da dupla realidade contrastante.

4.3.2.1 A Bela Adormecida (*Sleeping Beauty*, 1959)

Aurora, personagem principal, está sendo batizada e recebendo bênçãos de suas Fadas Madrinhas quando a feiticeira Malévola aparece. Furiosa por não ser convidada, a Malévola joga um feitiço na garotinha que deverá dormir profundamente no seu décimo sexto aniversário e só será salva por um beijo de amor verdadeiro. Aurora é levada para uma casa na floresta, a fim de ser cuidada por suas fadas madrinhas e ficar longe da Malévola. Em todos os ambientes em que Aurora e as fadas madrinhas se encontram, há cores mais claras e vibrantes (Figura 53).

Figura 53 – Cores do Palácio, animação “A Bela Adormecida (*Sleeping Beauty*, 1959)”



Fonte: *A Bela Adormecida (Sleeping Beauty, 1959)*, disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/a-bela-adormecida/1rc2EavpNV7U>. Acesso em: 10 set. 2023.

⁹⁸ Longa-metragem animado. Musical. Colorido. 1959. Estados Unidos. Dirigido por Wolfgang Reitherman, Eric Larson, Clyde Geronimi e Les Clark.

⁹⁹ Longa-metragem animado. Aventura. Musical. 1997. Estados Unidos. Dirigido por Ron Clements e John Musker.

¹⁰⁰ Longa-metragem animado. Aventura. Fantasia. 2020. Reino Unido. Dirigido por Tomm Moore e Ross Stewart.

As fadas madrinhas vestem vestidos nos tons de vermelho, verde e azul, e todo o reino possui cores um pouco mais claras, simbolizando um ambiente agradável e do bem. Ao caminhar na floresta e brincar com os pássaros, Aurora conhece o príncipe Felipe. No aniversário de dezesseis anos da jovem, o príncipe é raptado e preso no castelo sombrio da Malévola enquanto o temido feitiço acontece. Malévola usa roupas em tons de preto e violeta, o seu castelo é representado por preto, cinza, violeta e verde para enfatizar o mal (Figura 54). As fadas madrinhas ajudam o príncipe Felipe para que ele possa salvar Aurora. Ao final, após derrotar Malévola, Felipe consegue salvar Aurora e vivem felizes.

Figura 54 – Cores do castelo da Malévola, animação “A Bela Adormecida (*Sleeping Beauty*, 1959)”



Fonte: *A Bela Adormecida (Sleeping Beauty, 1959)*, disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/a-bela-adormecida/1rc2EavpNV7U>. Acesso em: 10 set. 2023.

4.3.2.2 *Hércules (1997)*

Na animação, o novo Deus do Olimpo, filho de Zeus e de Hera, nasce na Grécia Antiga, no Monte Olimpo (Figura 55), um lugar bonito e colorido. Durante a festa para comemorar o nascimento de Hércules, o Deus do submundo, Hades, aparece sem ser convidado. Com medo

de que Hércules o impedisse de dominar o Olimpo, Hades manda seus capangas levarem o garotinho para a Terra com o intuito de torná-lo mortal e matá-lo. Entretanto, o bebê é resgatado por um casal de camponeses.

Figura 55 – Cores do Monte Olimpo, animação “Hércules (1997)”



Fonte: *Hércules* (1997), disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/hercules/2e02rZ2TfE0f>. Acesso em: 10 set. 2023.

Hércules cresce na Terra (Figura 56), entre os humanos, sentindo-se diferente, pois possui uma força imensurável. É nesse contexto que os pais adotivos contam a ele que, quando o encontraram, havia um medalhão com o símbolo dos Deuses. Assim, Hércules decide ir atrás de suas origens e descobre que é filho de Zeus e precisa recuperar sua divindade.

Figura 56 – Cores da Terra, Grécia Antiga, animação “Hércules (1997)”



Fonte: *Hércules* (1997), disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/hercules/2e02rZ2TfE0f>. Acesso em: 10 set. 2023.

Hércules embarca numa viagem para encontrar Philoctète, treinador de heróis, para transformá-lo num grande herói. Hades, que vive no submundo (Figura 57), descobre que o filho de Zeus está vivo e tenta impedi-lo a todo custo de se tornar um Deus. Para isso, envia Meg, uma bela moça mortal, para que ele se apaixone, desista de se tornar um Deus e permaneça na Terra. O jovem enfrenta todos os percalços criados por Hades, exceto Meg. Ambos se apaixonam e Meg desiste de ajudar Hades. Hércules, ao vê-la morrendo, se sacrifica para salvá-la e logo descobre que se tornou um Deus, e Hades é derrotado. Todavia, embora Hércules

esteja feliz em conhecer sua origem e seus pais biológicos, decide voltar para a Terra com Meg.

Figura 57 – Cores do Submundo, animação “*Hércules* (1997)”



Fonte: *Hércules* (1997), disponível em: <https://www.disneyplus.com/pt-br/movies/hercules/2e02rZ2TfE0f>. Acesso em: 10 set. 2023.

Durante a animação encontramos três espacialidades cromáticas: o Monte Olimpo, o Submundo e a Terra. Enquanto o Monte Olimpo possui cores vibrantes e o Submundo é um lugar escuro e sombrio, a Terra é um lugar comum, semelhante à realidade concreta. As cores da Terra não são vibrantes como no Monte Olimpo e nem escuras como no Submundo, pois lá vivem os mortais, as pessoas comuns, diferentemente do Monte Olimpo, em que vivem os Deuses, ou do Submundo, em que vive Hades, o personagem maligno. Assim, a espacialidade cromática nessa animação é dividida conforme os personagens que habitam os lugares.

4.3.2.3 *Wolfwalkers* (2020)

O caçador Bill Goodfellowe e sua filha Robyn mudam-se para uma cidadezinha cinzenta (Figura 58) na Irlanda, denominada Kilkenny, comandada pelo Lorde Protetor. Bill Goodfellowe é chamado para capturar os lobos da bela e colorida floresta (Figura 59), situada ao lado da cidadezinha, já que eles impedem que os homens do Lorde Protetor acabem com a floresta. Porém, os lobos são vistos como ameaças pela população. No primeiro dia de trabalho de Bill Goodfellowe, Robyn pede para ir junto, pois deseja ajudar o seu pai, mas ele não permite por achar perigoso. Robyn, no entanto, o segue escondida juntamente a seu passarinho Merlyn. Ao chegar à floresta, Robyn avista um lobo atacando o rebanho de um fazendeiro e tenta

capturá-lo. Na confusão, a garota acerta Merlyn acidentalmente com uma flecha. O passarinho é levado por uma garota misteriosa para a floresta. Enquanto Robyn tenta resgatar seu passarinho, seu pai aparece e a impede. Insatisfeita por ter que voltar para casa sem Merlyn, Robyn retorna à floresta para achá-lo. Ao encontrar seu pássaro curado, um lobo aparece e Robyn, assustada, tenta fugir, mas acaba caindo numa armadilha que seu pai fez para os lobos.

Figura 58 – Cores da cidade, animação “*Wolfwalkers* (2020)”



Fonte: *Wolfwalkers* (2020), disponível em:

<https://tv.apple.com/br/movie/wolfwalkers/umc.cmc.amuoq00hqelfi98j0gvg641x?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 59 – Cores da Floresta, animação “*Wolfwalkers* (2020)”



Fonte: *Wolfwalkers* (2020), disponível em:

<https://tv.apple.com/br/movie/wolfwalkers/umc.cmc.amuoq00hqelfi98j0gvg641x?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

O lobo, ao tentar ajudá-la, morde seu braço acidentalmente. Ele a conduz até a toca dos lobos. Lá, Robyn descobre que o lobo é, na verdade, a garotinha que havia pegado Merlyn. A garota, chamada Mebh, explica a Robyn que é uma *wolfwalker*, o que significa que, ao dormir, seu espírito se transforma em lobo. As duas tornam-se amigas, já que Robyn descobre que, embora Mebh seja uma loba, ela é muito bondosa, diferente dos habitantes da cidade de Kilkenny.

No outro dia, Robyn vai trabalhar na casa do Lorde Protetor e lá escuta uma voz chamando-a. À noite, ao dormir, ela descobre que se tornou uma *wolfwalker* devido à mordida de Mebh e, assim, decide ir até a floresta para tentar entender o que estava acontecendo. Voltando para casa, Robyn percebe que estão em busca dela e acaba indo para a casa do Lorde Protetor. Lá, descobre que a mãe de Mebh, Moll, está presa numa gaiola escondida. Moll orienta Robyn a convencer Mebh e os lobos a irem embora, pois correm perigo. Na manhã seguinte, Mebh, cansada de esperar por Robyn na floresta, decide ir até a cidade para vê-la. Descobre, então, que sua mãe está presa numa gaiola para que todos pudessem vê-la, mas é impedida de salvá-la por Bill. O ambiente está vermelho para simbolizar, possivelmente, a violência do Lorde Protetor contra os lobos (Figura 60).

Figura 60 – Cores da cidade, violência do Lorde Protetor, animação “*Wolfwalkers* (2020)”



Fonte: *Wolfwalkers* (2020), disponível em:

<https://tv.apple.com/br/movie/wolfwalkers/umc.cmc.amuoq00hqelfi98j0gvg641x?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Sem sucesso para salvar sua mãe, Mebh resolve ir embora, mas promete voltar com sua matilha. Imediatamente, o Lorde Protetor ordena que Bill mate Moll. Antes que algo pudesse acontecer, Robyn consegue soltar Moll e fogem juntas. O pai da garota as segue e atira uma flecha em Moll, fazendo com que seu espírito volte para sua forma humana na toca. Robyn decide ir como loba junto à matilha para ajudar Mebh e deixa o seu pai. Enquanto Mebh tenta curar sua mãe, o Lorde Protetor e seus soldados ateam fogo na floresta. Os lobos percebem a

chegada dos soldados e do Lorde Protetor, e Robyn decide enfrentá-los, mas acaba ficando inconsciente ao impedir um canhão. O Lorde Protetor tenta matá-la, mas é impedido por Bill, transformado em lobo, pois havia sido mordido por Moll. Antes que Bill o mate, o Lorde Protetor se joga de um abismo. Robyn acorda e se alegra pela ajuda do seu pai, e eles voltam para a toca para que pudesse ajudar Mebh a curar Moll. Curada, Moll convida Bill para fazer parte da matilha, visto que agora ele é um deles; logo, o pai e a filha aceitam viver com os lobos. Com todos salvos, a floresta volta a ser como antes, pois é curada por Moll (Figura 61).

Figura 61 – Cores da floresta, animação “*Wolfwalkers* (2020)”



Fonte: *Wolfwalkers* (2020), disponível em:

<https://tv.apple.com/br/movie/wolfwalkers/umc.cmc.amuoq00hqelfi98j0gvg641x?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

As cores nessa animação, portanto, dividem a cidade cinzenta – onde habita o Lorde Protetor, personagem que quer destruir a floresta e matar os lobos – da floresta colorida protegida pelos lobos – lugar onde habitam os personagens que cuidam da floresta e ajudam as pessoas.

4.4 Cores para realidades oníricas

Ao assistirmos uma produção fílmica, é comum associarmos os aspectos presentes na realidade fílmica à realidade concreta a fim de compreendermos a narrativa. Isso porque a realidade fílmica é vista, embora ilusória, como uma projeção fiel da realidade concreta (Freitas, 2008; Metz, 1974 *apud* Costa, 2011). No entanto, a organização das realidades diegéticas não precisam obedecer às leis da ideologia realista, pois o cinema consegue ultrapassar a representação do real e criar uma realidade fantasiosa e abstrata. Portanto, as produções podem mostrar a realidade fílmica diferente do que realmente é (Arnheim, 2012).

Como recurso estético visual, a cor não só ajuda nas associações em relação à realidade concreta, como também contribui para elaboração dos aspectos abstratos, distantes do real, ganhando novas funções conforme a imaginação e assumindo novas significações. Ao vermos o céu amarelo, o rio rosa e a grama violeta numa realidade fílmica, isso possivelmente não nos causará estranheza, pois fará parte das leis de uma realidade onírica. Essa associação acontece em *Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*¹⁰¹, *Gandahar, Os Anos de Luz (Gandahar, 1987)*¹⁰² e *Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)*¹⁰³.

4.4.1 *Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*

Pepperland é um paraíso no fundo do mar, cheio de alegria e muita música, tocada pela Banda dos Corações Solitários do Sargento Pepper. Para combinar com a agitação e alegria, o paraíso possui cores diversas (Figura 62).

Em um desses belos dias, cheio de alegria, o Jovem Fred passeia pelo paraíso quando se inicia um ataque a mando do líder dos Maldosos Azuis. Eles transformam todos em pedra, deixando o paraíso sem vida, sem cor e sem música. Isso porque os Maldosos Azuis odeiam

¹⁰¹ Longa-metragem animado. Fantasia. Aventura. Musical. Colorido. 1968. Estados Unidos. Dirigido por George Dunning.

¹⁰² Longa-metragem animado. Fantasia. Ficção Científica. Colorido. 1987. França. Dirigido por René Laloux.

¹⁰³ Longa-metragem animado. Fantasia. Ficção Científica. Colorido. 1981. Reino Unido. Dirigido por Roman Abelevich Kachanov.

qualquer tipo de música. Na tentativa de salvar o Sargento Pepper, o Jovem Fred é orientado a ir em busca dos Beatles em Liverpool no submarino amarelo. Ao encontrá-los, Fred e os Beatles embarcam numa aventura com muita música. Os lugares por onde passam para chegar até Pepperland são distantes da realidade concreta. Primeiro, eles navegam pelo mar e encontram alguns peixes com cores diversas (Figura 63) e, a partir daí, a aventura começa.

Figura 62 – Pepperland, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”



Fonte: *Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/yellow-submarine/umc.cmc.66x1u0zuk1m6lt1m0zhteha2h?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

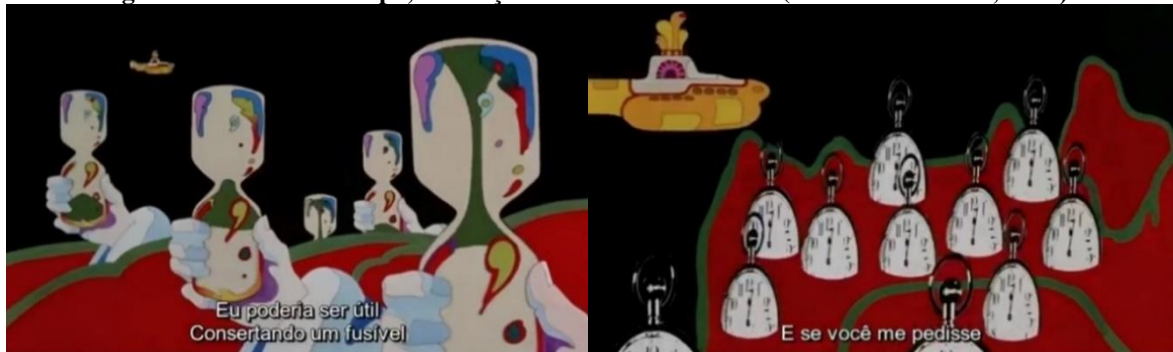
Figura 63 – Submarino Amarelo navegando pelo mar, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”



Fonte: *Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/yellow-submarine/umc.cmc.66x1u0zuk1m6lt1m0zhteha2h?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Eles passam pelo mar do tempo (Figura 64), da ciência (Figura 65) e dos monstros (Figura 66), onde o submarino quebra. Lá, eles encontram o Sr. Boob que conserta o submarino com o Jovem Fred dentro; enquanto o submarino sai navegando somente com Fred, os Beatles ficam na terra das cabeças (Figura 67).

Figura 64 – Mar do Tempo, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”



Fonte: *Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/yellow-submarine/umc.cmc.66x1u0zuk1m6lt1m0zhteha2h?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 65 – Mar da Ciência, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”



Fonte: *Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/yellow-submarine/umc.cmc.66x1u0zuk1m6lt1m0zhteha2h?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 66 – Mar dos Monstros, animação “Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)”



Fonte: *Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/yellow-submarine/umc.cmc.66x1u0zuk1m6lt1m0zhteha2h?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

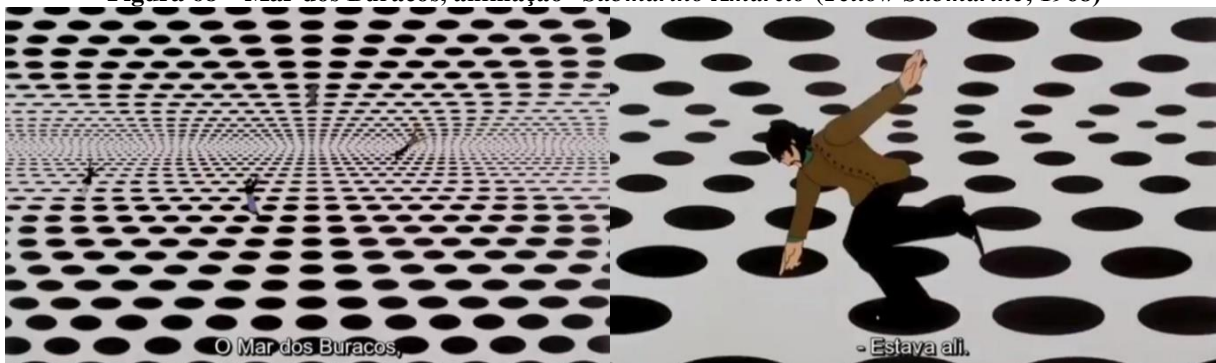
Figura 67 – Terra das Cabeças, animação “*Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*”



Fonte: *Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/yellow-submarine/umc.cmc.66x1u0zuk1m6lt1m0zhteha2h?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

A banda decide seguir para tentar achar o mar dos buracos (Figura 68) e, depois, Pepperland. Ao localizarem o mar dos buracos, identificam uma saída que os direciona para Pepperland, onde encontram o Sargento Pepper e, posteriormente, o Submarino Amarelo com o Jovem Fred chega.

Figura 68 – Mar dos Buracos, animação “*Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*”



Fonte: *Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/yellow-submarine/umc.cmc.66x1u0zuk1m6lt1m0zhteha2h?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Com as orientações do Sargento Pepper, os Beatles encontram os instrumentos e uniformes da banda local. Prontos, eles começam a tocar a música tema do Sargento Pepper, causando pânico aos Maldosos Azuis e trazendo Pepperland de volta à normalidade. Dessa forma, os Beatles fazem o último show em Pepperland (Figura 69). As cores nesse longa

animado distanciam a realidade diegética da realidade concreta, criando uma realidade única e abstrata.

Figura 69 – Pepperland após ser salva, animação “*Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*”



Fonte: *Submarino Amarelo (Yellow Submarine, 1968)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/yellow-submarine/umc.cmc.66x1u0zuk1m6lt1m0zhteha2h?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

4.4.2 *Gandahar, Os Anos de Luz (Gandahar, 1987)*

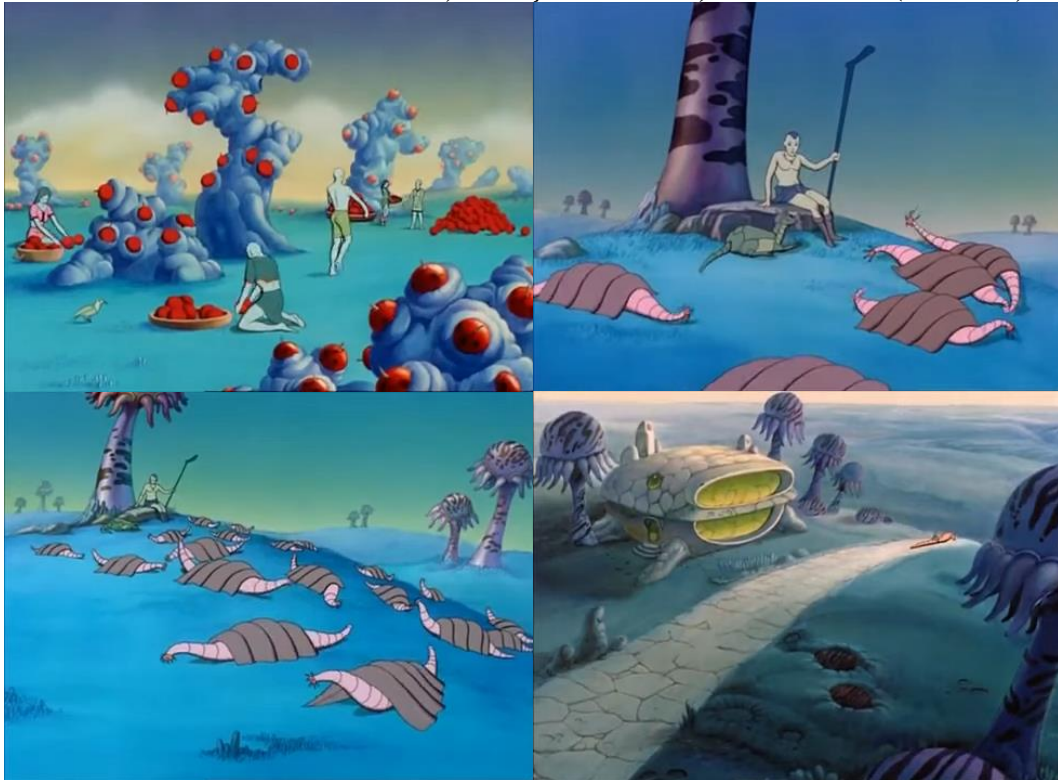
Gandahar é um mundo pacífico com criaturas intrigantes; muitas são azuis (Figura 70), resultado de mutação genética e de beleza rara. O ambiente é composto por árvores azuis e violetas, gramas azuis e animais parecidos com lesmas (Figura 71). Essas características estão longe da representação da realidade concreta, por isso trata-se de um mundo abstrato.

Figura 70 - Cores das criaturas com beleza rara do mundo de Gandahar, animação “*Gandahar, Os Anos de Luz (Gandahar, 1987)*”



Fonte: *Gandahar, Os Anos de Luz (Gandahar, 1987)*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OWSDQTILc38>. Acesso em: 10 set. 2023.

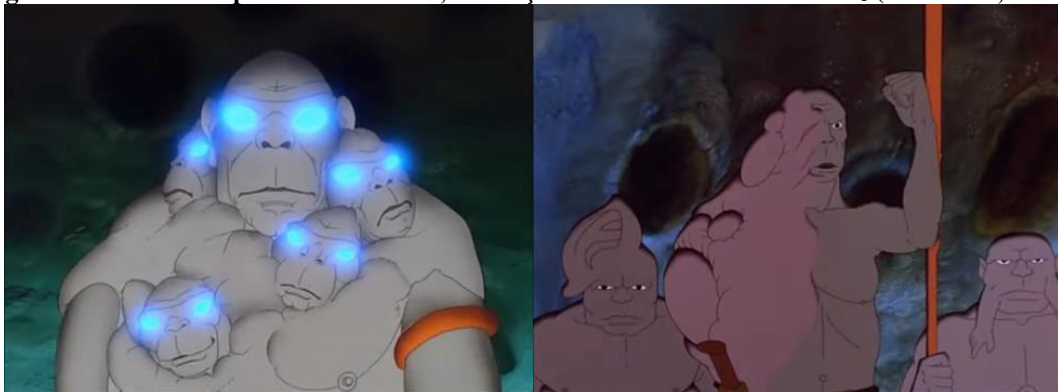
Figura 71 – Cores do mundo de Gandahar, animação “Gandahar, Os Anos de Luz (Gandahar, 1987)”



Fonte: *Gandahar, Os Anos de Luz (Gandahar, 1987)*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OWSDQTILc38>. Acesso em: 10 set. 2023.

Enquanto os habitantes deste mundo singular fazem seus deveres ao ar livre, são, inusitadamente, atacados por um exército que os transforma em estátuas de pedras. Assim, acompanhamos Sylvain, filho da rainha Ambisextra, numa investigação para descobrir o motivo do ataque. Sylvain visita os deformados, povos banidos da superfície de Gandahar por sua aparência (Figura 72), resultados de mutações genéticas fracassadas. Apesar de terem sido banidos, resolvem ajudar Sylvain nas investigações, já que também correm perigo.

Figura 72 - Cores dos povos deformados, animação “Gandahar os Anos de Luz (Gandahar, 1987)”



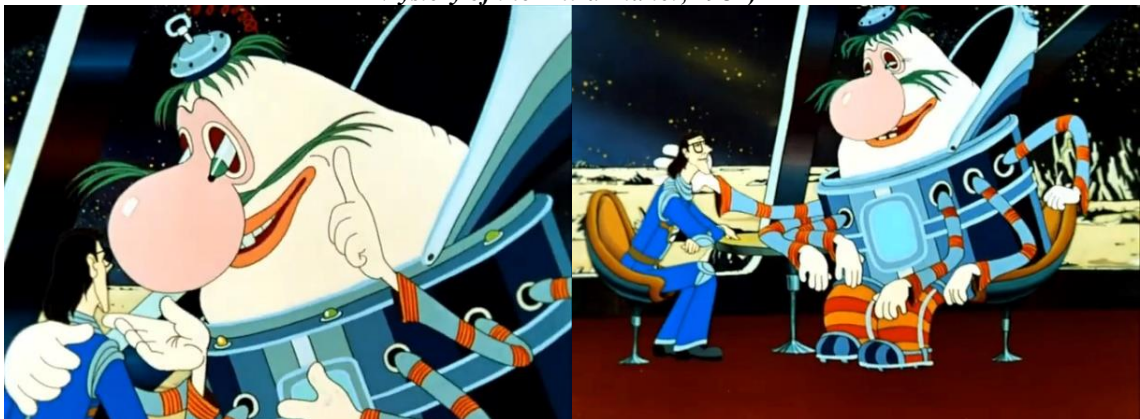
Fonte: *Gandahar, Os Anos de Luz (Gandahar, 1987)*, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OWSDQTILc38>. Acesso em: 10 set. 2023.

Durante a investigação, Sylvain conhece Airelle e juntos descobrem quem invadiu Gandahar e transformou os habitantes em pedras: um exército de homens-robôs chamados Metamorphis, também um experimento genético. Por terem comportamentos violentos, foram abandonados no oceano e, por isso, pretendem, por vingança, transformar os habitantes de Gandahar em homens-robôs para que as demais criaturas sejam exterminadas. Para salvar os habitantes desse mundo singular, Sylvain descobre que precisa viajar mil anos no futuro para conseguir matar os Metamorphis. Mil anos depois, Sylvain se depara com os deformados que o ajudam a exterminar os homens-robôs. Após conseguirem derrotá-los, Sylvain com os deformados e os outros habitantes de Gandahar voltam para o presente pelo portal do tempo.

4.4.3 *Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)*

Em busca de novas espécies de animais para o zoológico de Moscou, Zelyony, o professor Seleznyov e sua filha Alice Selezneva partem para o Planeta dos Dois Capitães com o intuito de encontrar Gromozeka (Figura 73), um arqueólogo alienígena, que o aconselha a pedir ajuda ao doutor Verkhovtsev para obter informações do diário dos capitães Kim e Buran sobre animais raros. Contudo, Verkhovtsev os evita, agindo de forma suspeita.

Figura 73 – Gromozeka, arqueólogo alienígena, animação “Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)”



Fonte: *Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)*, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_t5AYikKvIc. Acesso em: 10 set. 2023.

Ao visitar o planeta Bluk, eles encontram seres e animais diferentes, que não encontramos na realidade concreta, como o tigre-rato da cor azul e a vaca que voa, nas cores violeta e azul (Figura 74). Enquanto procuram por novos animais, Alice, seu pai e Zelyony descobrem uma espécie extinta de pássaro chamado pássaro-azul. Um habitante do planeta escuta que estão à procura de animais raros e dá a eles um pássaro-tagarela que encontrou ferido.

Logo, descubrem que o pássaro-tagarela pertence ao capitão Kim, que desapareceu.

Figura 74 – Cores dos seres e animais do planeta Bluk, animação “Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)”



Fonte: *Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)*, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_t5AYikKvIc. Acesso em: 10 set. 2023.

Posteriormente, vão para o planeta Shelezyaka, habitado por robôs que, recentemente, começaram a ter problemas de funcionamento causados, supostamente, pelo doutor Verkhovtsev. Em seguida, vão para o Terceiro Planeta (Figura 75), pois o Zelyony, o professor Seleznyov e sua filha Alice Selezneva conseguem pistas sobre o pássaro-azul.

Figura 75 – Cores do Terceiro Planeta, animação “*Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)*”



Fonte: *Alice e o Mistério do Terceiro Planeta (The Mystery of the Third Planet, 1981)*, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_t5AYikKvIc. Acesso em: 10 set. 2023.

No Terceiro Planeta, Alice acha algumas flores com espelhos que as encanta e resolve levá-las para a nave. Assim, descobrem que as flores são uma espécie de câmera que grava tudo enquanto está viva, e, ao se deteriorar, mostra os registros de modo contrário. Ao observarem as gravações, descobrem que Verkhovtsev estava no Terceiro Planeta com piratas espaciais. Mas as flores são destruídas por uma tartaruguinha vendida anteriormente pelo capanga de Verkhovtsev, descobrindo, assim, ser ela um equipamento de espionagem.

Ao procurarem um lugar seguro, Zelyony e Seleznyov são capturados e apenas Alice consegue se salvar. Alice então descobre que o capitão Kim foi preso com sua nave pelos piratas espaciais, pois queriam uma fórmula para o combustível perfeito. Ao ameaçarem matar Zelyony e Seleznyov, o Capitão Kim resolve sair da nave para ajudá-los; em seguida, Alice e o Capitão Buran aparecem com Doutor Verkhovtsev para ajudá-los e constatarem que há dois Verkhovtsev. Dessa maneira, o Verkhovtsev verdadeiro expõe o Verkhovtsev falso, descobrindo que ele é um pirata espacial responsável pelos crimes. Com tudo resolvido, Zelyony, Seleznyov e Alice voltam para a Terra com o pirata espacial como um dos animais raros para o zoológico de Moscou.

4.5 Cores como inversão dos sentidos

Acima, conhecemos algumas possíveis funções que as cores podem exercer numa diegese, contribuindo com a narrativa fílmica. Nessa função, a cor é usada como inversão dos sentidos. Como elemento estético, a cor ganha novas possibilidades de significação, opostas aos modelos comuns já existentes. Essa ideia, embora não seja tão comum nas produções fílmicas, é muito bem exposta pelo diretor Tim Burton em *A Noiva Cadáver* (*Corpse Bride*, 2005)¹⁰⁴. *Coraline e o Mundo Secreto* (*Coraline*, 2009)¹⁰⁵ também conta com a inversão das cores. Frisamos que as duas animações escolhidas para exemplificar esta função recaem também na função da espacialidade cromática, pois, como já salientado, uma única animação pode conter mais de uma função das cores.

4.5.1 A Noiva Cadáver (*Corpse Bride*, 2005)

A animação *A Noiva Cadáver* acontece numa vila na Europa durante a Era Vitoriana, no século XIX. Os pais da Victoria Everglot são aristocratas que vivem numa grande casa, mas estão falidos e procuram alguém rico com quem a filha possa se casar. Por outro lado, os pais do jovem Victor Van Dort são ricos comerciantes e desejam entrar na alta sociedade. Conseqüentemente, os pais de ambos almejam o casamento, que favorecerá a todos. Nervoso com o casamento próximo, Victor sai para espairer na floresta.

Ao ensaiar os seus votos de casamento com o que se parecia com um galho de árvore seco, acaba se casando com Emily, ao menos era o que ela acreditava. A jovem é uma noiva cadáver assassinada no dia do seu casamento. Convencida de que Victor declarou, realmente, os seus votos para ela, leva-o para o Mundo dos Mortos (Figura 76). Embora possa parecer um mundo sombrio, é um lugar com muita música, diversão e cores. Emily e outros mortos possuem o tom de pele azul, há ocorrências com luzes da cor verde, e a cor vermelha se faz presente em muitos momentos, assim como o violeta. Enquanto isso, o Mundo dos Vivos é cinzento e sem graça; na realidade, parece haver uma inversão, o Mundo dos Vivos deveria ser o Mundo dos Mortos, e vice-versa (Figura 77).

¹⁰⁴ Longa-metragem animado. Fantasia. Colorido. 2005. Estados Unidos. Dirigido por Tim Burton.

¹⁰⁵ Longa-metragem animado. Fantasia. Colorido. 2009. Estados Unidos. Dirigido por Henry Selick.

Figura 76 – Cores do Mundo dos Mortos, animação “A Noiva Cadáver (Corpse Bride, 2005)”



Fonte: *A Noiva Cadáver (Corpse Bride, 2005)*, disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt/feature/urn:hbo:feature:GXrHxGQ3L2YmBSgEAAADC>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 77 – Cores do Mundo do Vivos, animação “A Noiva Cadáver (Corpse Bride, 2005)”



Fonte: *A Noiva Cadáver (Corpse Bride, 2005)*, disponível em: <https://www.hbomax.com/br/pt/feature/urn:hbo:feature:GXrHxGQ3L2YmBSgEAAADC>. Acesso em: 10 set. 2023.

No Mundo dos Vivos, acreditam que o jovem Victor tenha fugido para não se casar. Como a família de Victória está desesperada pelo dote, começam a organizar um novo casamento para a jovem com o Lorde Barkis. À medida que a trama se desenrola, Emily

descobre que seu casamento com Victor é inválido, pois ela está morta e ele vivo. Para que o casamento seja válido, é preciso que seja realizado no mundo dos vivos e, em seguida, é necessário que o jovem morra bebendo veneno. Sem saber como sair do mundo dos mortos e já ciente que perdeu Victória, Victor decide aceitar se casar com Emily.

Todos do mundo dos mortos ficam felizes e se organizam para ir ao Mundo dos Vivos para o casamento de Emily e Victor. Durante a cerimônia do casamento, a Noiva Cadáver vê Victória na igreja e desiste do casamento, pois percebe que não era certo Victor morrer para ficar com ela e deixar quem ele realmente amava. No mesmo instante, o Lorde Barkis aparece e Emily o reconhece, descobrindo que ele a matou. Ao ser desmascarado, o Lorde Barkis bebe o veneno que era para Victor por engano. Emily, por fim, encontra paz ao descobrir quem era seu assassino, e Victor e Victória ficam juntos.

4.5.2 Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)

Coraline Jones é uma garotinha de 11 anos, de cabelo azul e casaco amarelo. Ela e seus pais acabaram de se mudar para uma casa antiga com um enorme jardim que precisa de cuidados (Figura 78). Apesar de seus pais trabalharem escrevendo sobre botânica, não possuem tempo para cuidar do jardim, muito menos da casa.

Figura 78 – Jardim da casa de Caroline, animação “Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)”



Fonte: *Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/coraline-e-o-mundo-secreto-coraline-dublado/umc.cmc.17hvodr5b8uuq3z45cs23akbd?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Durante o jantar da família, Coraline expressa sua frustração sobre não ter um jantar decente e nem uma casa organizada. Na cozinha não há nenhuma cor (Figura 79), assim como no quarto da Coraline (Figura 80) e em outros cômodos da casa que precisam de ajustes. Sem tempo para se organizar, o pai da garota trabalha num quarto com uma pilha de caixas bagunçadas (Figura 81). O ambiente em que os Jones moram é sem vida, sem cor e até sombrio.

Longe dos seus amigos, sem receber atenção de seus pais e insatisfeita com seus vizinhos, para não se sentir tão solitária, Coraline decide explorar a casa e encontra uma pequena porta em um dos cômodos. Ao abri-la percebe que há um muro, então resolve ignorá-lo.

Figura 79 – Cores da Realidade de Coraline, jantar em família, animação “*Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*”



Fonte: *Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/coraline-e-o-mundo-secreto-coraline-dublado/umc.cmc.17hvodr5b8uuq3z45cs23akbd?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 80 – Quarto de Coraline, animação “*Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*”



Fonte: *Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/coraline-e-o-mundo-secreto-coraline-dublado/umc.cmc.17hvodr5b8uuq3z45cs23akbd?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 81 – Quarto em que o pai de Coraline trabalha, animação “*Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*”



Fonte: *Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/coraline-e-o-mundo-secreto-coraline-dublado/umc.cmc.17hvodr5b8uuq3z45cs23akbd?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Na madrugada, um rato acorda a menina e a direciona para a portinha que, desta vez, parece um portal, sem nada para impedir a passagem. Ao adentrar no portal, depara-se com um Mundo Secreto, uma cópia exata da sua realidade, mas com um diferencial. O Mundo Secreto é encantador e colorido, muito distinto da sua realidade cinzenta e sem vida. Lá os pais de Coraline são carinhosos e atenciosos, sua outra mãe faz tudo o que ela quer, principalmente comidas deliciosas, o seu outro pai é brincalhão e seus outros vizinhos, embora sejam malucos, são adoráveis. Esse é para ela um ambiente mágico, não apenas pelas pessoas amorosas, como também por ter refeições em família (Figura 82), uma casa arrumada, com local de trabalho apropriado para seu pai (Figura 83), um belo quarto colorido (Figura 84) e um lindo jardim com flores azuis, amarelas e laranjas (Figura 85).

Figura 82 – Jantar com a outra família no Mundo Secreto, animação “*Coraline e o Mundo Secreto* (Coraline, 2009)”



Fonte: *Coraline e o Mundo Secreto* (Coraline, 2009), disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/coraline-e-o-mundo-secreto-coraline-dublado/umc.cmc.17hvodr5b8uuq3z45cs23akbd?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 83 – Quarto do outro pai no Mundo Secreto, animação “*Coraline e o Mundo Secreto* (Coraline, 2009)”



Fonte: *Coraline e o Mundo Secreto* (Coraline, 2009), disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/coraline-e-o-mundo-secreto-coraline-dublado/umc.cmc.17hvodr5b8uuq3z45cs23akbd?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 84 – Quarto de Caroline no Mundo Secreto, animação “*Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*”



Fonte: *Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/coraline-e-o-mundo-secreto-coraline-dublado/umc.cmc.17hvodr5b8uuq3z45cs23akbd?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 85 – Jardim do Mundo Secreto, animação “*Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*”



Fonte: *Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/coraline-e-o-mundo-secreto-coraline-dublado/umc.cmc.17hvodr5b8uuq3z45cs23akbd?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

Porém, nem tudo é perfeito. As pessoas do Mundo Secreto possuem uma característica extremamente curiosa: botões no lugar dos olhos, assim como a boneca de Coraline, mas isso não parece importar para a garota, ao menos inicialmente. Com o tempo, ela descobre que a sua outra mãe é, na realidade, assustadora e quer que ela fique presa no Mundo Secreto. Ao tentar

fugir, ela encontra o gato que, nesse mundo, consegue falar. Ele conta para Coraline que o Mundo Secreto não passa de uma ilusão criada para impressioná-la. Com isso, o mundo torna-se cada vez mais obscuro com tons de violeta, vermelho e azul (Figura 86) à medida que garota descobre que a outra mãe é uma criatura bizarra, chamada A Bela Dama, que deseja costurar os seus olhos com botões para “comer” a sua vida, assim como fez com outras três crianças. Para salvar os seus pais e se salvar, ela precisa encontrar os olhos dessas crianças. No fim da animação, Coraline consegue derrotar A Bela Dama e enterra a chave da porta para que nenhuma outra criança a encontre.

Figura 86 – Cores obscuras do Mundo Secreto, animação “Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)”



Fonte: *Coraline e o Mundo Secreto (Coraline, 2009)*, disponível em: <https://tv.apple.com/br/movie/coraline-e-o-mundo-secreto-coraline-dublado/umc.cmc.17hvodr5b8uuq3z45cs23akbd?action=play>. Acesso em: 10 set. 2023.

A inversão das cores nessa animação acontece, assim como em *A Noiva Cadáver*, pela inversão dos sentidos. O Mundo Secreto foi construído pela A Bela Dama para cativar Caroline. Com o passar da animação, descobrimos que esse mundo é um lugar sombrio, onde Coraline corre perigo, ao contrário da realidade na qual a garota vive com seus pais verdadeiros. Embora ela se sinta deslocada e solitária no início da sua mudança, ela reconhece, ao final, que seus pais a amam e nunca fariam a ela nada de mal.

5 **CAPÍTULO 4 – ANÁLISE DAS CORES E A EXPRESSIVIDADE DA ANIMAÇÃO GUIDA**

O propósito deste capítulo é realizar a análise fílmica da animação *Guida* (2014), da curitibana Rosana Urbes, considerando o uso da cor na narrativa e na construção da personagem Guida. Essa pesquisa, portanto, é sobre arte. Conforme Cattani (2002, p.38), “a pesquisa sobre arte é aquela que envolve a análise das obras, reunindo a história da arte, a crítica da arte, as teorias da arte e ainda, conceitos de outras áreas do saber, utilizados como conceitos instrumentais”. Dessa maneira, para realizar a análise da animação *Guida*, reunimos a teoria das cores e a história da inserção da cor no cinema, discutidas no primeiro e segundo capítulos, e, ainda, as possíveis funções cromáticas propostas no terceiro capítulo.

Uma análise procura oferecer uma interpretação que faça compreender e apreciar melhor a obra ou seus elementos integradores, além de contribuir ou gerar conhecimento. Contudo, os mecanismos pelos quais se chega a determinadas percepções ao analisar uma imagem, seja fílmica ou não, não vêm de uma operação científica ou de um processo objetivo, isso quer dizer que não há um método universal definido para análise das imagens (Aumont, Marie, 2004; Xavier, 2018). Apesar disso, analisar uma imagem ou uma produção fílmica não recai numa atividade banal que pode ser feita por qualquer espectador e de qualquer forma (Penafria, 2009).

A análise fílmica, por não haver uma metodologia nem uma atividade segmentada a ser seguida, tem muito de intuição (Xavier, 2018). Entretanto, salientamos que não se deve confundir intuição com instinto. A intuição permite lidar com situações novas e que, instantaneamente, visualiza e internaliza a ocorrência de fenômenos, julga e compreende algo a seu respeito (Ostrower, 2001, p.56). Cada leitor terá seu próprio repertório para realizar uma análise consistente e com o propósito desejado.

Ao vermos o mesmo filme diversas vezes, podemos memorizar com mais fidelidade, relatar com poucos enganos os principais momentos e referir com certa precisão sobre determinada cena visualmente. No entanto, é necessário ver e rever os filmes que se analisa quantas vezes for preciso a fim de absorver a maior quantidade de informações presentes nas imagens (Aumont; Marie, 2004). Ademais, para compreender as imagens fílmicas em sua totalidade é preciso decompor o filme, isto é, destrinchá-lo, separá-lo, destacá-lo e denominar aspectos que não se percebem de forma isolada a olho nu. Essa decomposição do filme pode ser mais ou menos aprofundada e seletiva com o intuito de transpor para linguagem verbal os elementos de informação ou de significação que a imagem contém e para interpretá-los e

compreendê-los a fim de formular uma hipótese de leitura, explícita ou não (Vanoye, Goliot-Lété 1994; Aumont; Marie, 2004).

A imagem fílmica não deve ser interpretada apenas em seu conteúdo. Para uma interpretação consistente, faz-se imprescindível anteceder o filme e procurar interpretar a partir das relações com os elementos descobertos e os escolhidos para a análise. Logo, é importante compreender a parte externa do filme. A parte interna é centralizada nas singularidades que dizem respeito ao filme, ou seja, a narrativa, a realidade e espaço fílmico, os elementos estéticos, entre outros; já a parte externa são as referências do passado, o contexto histórico e teórico da sociedade, cultura, política, economia, estética, tecnologia e até mesmo questões acerca de quem produziu o filme (Penafria, 2009).

Na presente análise, portanto, é preciso atentar-se rigorosamente às imagens cinematográficas para identificar as cores e buscar compreender com mais consistência as funções que as cores exercem na animação *Guida* (2014), aplicando a teoria das cores e as possíveis funções das cores nas animações.

5.1 Cores e representação do envelhecimento feminino

Questões de beleza, gênero e comportamento são constantemente representadas nas artes, mas, geralmente, sob o viés do olhar masculino. A cor ajuda enfatizar aspectos desse olhar, além de distinguir os personagens para os espectadores e contribuir para elaborar as experiências de vida, realçando a individualidade, o estado de ânimo, o caráter e a personalidade; dessa forma, para cada personagem destina-se uma paleta cromática (Barros, 2011; Andrade; Leite, 2017; Munsterberg, 1983 *apud* Acker, 2013). Estudar os aspectos supracitados é essencial para analisar profundamente a construção e representação visual dos personagens na terceira idade e, posteriormente, para comparar se há ou não a presença de estereótipos nas personagens dessa faixa etária, como a personagem da animação *Guida* (Medeiros, 2018).

No escopo da história da arte, é comum acharmos pinturas de mulheres realizadas por artistas homens. O que prevalece dessas pinturas são os nomes e habilidades dos artistas. Pouco ou nada se sabe acerca das mulheres que posaram para que a obra existisse. Como nas pinturas, as mulheres no cinema também são submetidas ao patriarcado, reduzidas a coadjuvantes e deixadas em segundo plano (Mendes; Siqueira, 2018).

Assistimos, regularmente, produções fílmicas com a presença de personagens com idade avançada, e quando aparecem são repletos de estereótipos que impossibilitam compreender o envelhecimento como experiência de vida e como uma possibilidade para se obter novos

conhecimentos (Moratelli, 2021). O envelhecimento é vinculado à solidão e perda de laços afetivos, isso possivelmente explica o porquê de haver pouquíssimos personagens mais velhos com par romântico; Muriel e Eustácio Bagge, da série animada *Coragem, o Cão Covarde* (*Courage the Cowardly Dog*, 1999-2002)¹⁰⁶, são umas das poucas exceções. A perda de mobilidade, a fragilidade e doenças também fazem parte da caracterização do envelhecimento nas obras cinematográficas, a exemplo do que é retratado na animação *Fim de Tarde* (*Late Afternoon*, 2017)¹⁰⁷, que conta a história de uma senhora idosa com demência. Além disso, os idosos são bastante representados por serem teimosos, facilmente irritáveis e rabugentos como a senhora de *Snack Attack* (2012)¹⁰⁸.

Se existem poucos filmes com mulheres protagonistas – em comparação aos filmes com homens protagonistas – raramente ouvimos falar em filmes com mulheres de meia-idade protagonistas. Tal fato se dá pela marginalização da mulher, pois, à medida que o homem no cinema foi construído por sua força, independência e determinação, a mulher foi construída por sua jovialidade. O padrão de beleza feminino imposto pela sociedade patriarcal, conseqüentemente, ditou o protagonismo feminino em diversas produções. As mulheres mais jovens e angelicais são as protagonistas, ao passo que as mulheres com a idade mais avançada são colocadas às margens da representação feminina (Taube, 2020).

As personagens transgressoras são, regularmente, mulheres mais velhas. A vinculação do maléfico a essas mulheres pode ser explicada justamente pela desvalorização do corpo feminino marcado pelo tempo, pois o envelhecimento é visto, comumente, como degradação física e amargura pela solidão. Logo, as mulheres na terceira idade, muitas vezes, são más, invejosas e gananciosas. Em *A Branca de Neve e os Sete Anões* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937) a Rainha Má vive apenas com seu corvo, mostrando-se solitária e com inveja da beleza da jovem princesa Branca de Neve. Embora a antagonista seja representada por uma mulher com aparência graciosa e que não aparenta ser tão mais velha que a Branca de Neve, se transforma, posteriormente, em uma bruxa com idade avançada, baixinha e com aparência desagradável. A cor preta faz parte das vestimentas tanto da Rainha Má quanto da sua versão bruxa para potencializar o lado ruim e sombrio; o violeta também se encontra nessa e em outras personagens nefastas. Essas duas cores juntas simbolizam as forças ocultas da natureza (Heller, 2000; Farina; Perez; Bastos, 2006).

¹⁰⁶ Série animada. Terror. Comédia. Colorido. 1999-2002. Estados Unidos. Dirigido por John R. Dilworth.

¹⁰⁷ Curta-metragem animado. Colorido. 2018. Irlanda. Dirigido por Louise Bagnall.

¹⁰⁸ Curta-metragem animado. Comédia. Colorido. 2012. Canadá. Dirigido por Andrew Cadelago.

Em *Cinderela* (*Cinderella*, 1950)¹⁰⁹, a antagonista Lady Tremaine é outra personagem com características nefastas. Ela é gananciosa e invejosa, com temperamento de uma pessoa mal-humorada e agressiva, cujas interações são por meio de gritos e ordens. Nessa personagem, a velhice é expressa com repugnância e a cor vermelha é usada para enfatizar o seu temperamento emocional (Barros, 2011; Heller, 2000; Farina; Perez; Bastos, 2006).

As mulheres de meia-idade, no entanto, não representam apenas personagens transgressoras. O envelhecimento também é expresso pela bondade. Elas são representadas como senhorinhas amáveis e carinhosas. Em oposição às bruxas, temos a Fada Madrinha simbolizada por uma senhora comumente baixinha e gordinha. Em *Cinderela*, a Fada Madrinha possui vestimentas da cor azul e aparece apenas para conceder o seu desejo de ir ao baile. O azul, nessa perspectiva, representa a bondade, a simpatia e a confiança transmitida pela Fada Madrinha (Heller, 2000). Em *A Bela Adormecida* (*Sleeping Beauty*, 1959), as fadas madrinhas, Flora, Primavera e Fauna, cuidam da princesa por anos para garantir a sua proteção. O vermelho, azul e o amarelo são as cores das roupas dessas três fadas. Embora o vermelho represente as antagonistas como a Lady Tremaine, também representa algumas poucas personagens bondosas como a Flora. Mas, diferentemente da personagem transgressora, Flora é representada com o vermelho puro e não em tom escuro, podendo exprimir o amor e cuidado para com Aurora. Já o verde da Fada Madrinha Fauna, simboliza, possivelmente, a calma e a segurança (*Ibidem*, 2000).

Se as personagens na terceira idade não são fadas nem bruxas, são avós como a Vovó de *Baby Looney Tunes* (2002-2005)¹¹⁰, que se preocupa com as pessoas e cuida delas, em especial as crianças. A Vovó dessa animação é simbolizada pelo branco que é a cor dos inocentes, do bem e da perfeição; o violeta que também compõe suas roupas, nessa perspectiva, pode ter características mais delicadas. O envelhecimento em algumas produções é representado por outro ponto de vista; embora haja alguns estereótipos, as personagens enfrentam suas dificuldades, são colocadas como mais alegres, corajosas e fortes. Em *Deu a Louca na Chapeuzinho* (*Hoodwinked!*, 2005)¹¹¹, a Vovó é caracterizada como aventureira e corajosa, ela anda de moto e ajuda a combater o crime; o amarelo, que é a cor principal do seu macacão quando está se aventurando, simboliza bem essa personalidade, pois é a cor da alegria

¹⁰⁹ Longa-metragem animado. Musical. Colorido. 1950. Estados Unidos. Dirigido por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske.

¹¹⁰ Série animada. Comédia. Colorido. 2001. Estados Unidos e Canadá. Dirigido por Jeffrey Gatrall, Michael Hack e Scott Heming.

¹¹¹ Longa-metragem animado. Comédia. Colorido. 2005. Estados Unidos. Dirigido por Todd Edwards, Tony Leech e Cory Edwards.

(Heller, 2000). Madame Adelaide da animação *Aristogatas (Aristocats, 1970)*¹¹² é simbolizada como uma senhora elegante, bem-sucedida e independente, e a cor púrpura potencializa essas suas características (Pedrosa, 2009).

5.2 Uma jornada para o surgimento da Guida

Das ilustrações na infância para as animações elaboradas e encantadoras. A ilustradora de livros infantis e animadora, com mais de vinte anos de carreira, uniu suas duas paixões para criar a sua animação autoral, *Guida*, em 2014. Rosana Urbes, animadora brasileira, sempre desenhou e começou a estudar desenho com aproximadamente 16 anos. Apesar de nunca pensar que seguiria carreira na área, Urbes trabalhou como *freelancer* e como diretora de arte na revista Folha de São Paulo¹¹³ (Urbes *apud* Ribeiro; Leoni, 2015). Posteriormente, foi embora do Brasil e, por oito anos, trabalhou no exterior. Ilustrou histórias para *Studio Goldwin Sturges*¹¹⁴ e para *MacMillan UK*¹¹⁵ (Gshow, 2014). Por aproximadamente cinco anos, trabalhou na equipe de animação da *The Walt Disney Company* quando a animação 2D estava em alta (Urbes *apud* Carneiro, 2017). Na *Disney*, trabalhou com personagens femininas nas animações *Mulan* (1998)¹¹⁶, *Tarzan* (1999)¹¹⁷, *A Nova Onda do Imperador (The Emperor's New Groove, 2000)*¹¹⁸ e *Lilo & Stitch* (2002)¹¹⁹ (Urbes *apud* Ribeiro; Leoni, 2015).

No meio das animações comerciais, o estilo da animadora Rosana estava perdido, pois em cada projeto há a necessidade de um universo gráfico e visual, necessitando, assim, de novos estudos e adequação das ilustrações. Dessa forma, as sessões de modelos vivos organizados pela *Disney* e coordenadas pela Rosana para profissionais da empresa, foram fundamentais para se reencontrar com o seu estilo orgânico, sem muita estrutura e perspectiva, como pode ser visto em sua animação autoral, *Guida* (Carneiro, 2017). Após sua experiência fora do Brasil, a

¹¹² Longa-metragem animado. Musical. Colorido. 1970. Estados Unidos. Dirigido por Wolfgang Reitherman.

¹¹³ Fundada em 1921. É o segundo maior jornal do Brasil. Sediado em São Paulo.

¹¹⁴ Fundada por Judy Sue Goodwin Sturges em 1989. É uma agência de artistas com intuito de nutrir autores e ilustradores para desenvolver literatura de qualidade para crianças. Trabalha com editoras de livros infantis. Providence, Estados Unidos.

¹¹⁵ Editora de livros fundada em 1843, pelos irmãos Daniel Macmillan e Alexander Macmillan. Nova Iorque, Estados Unidos.

¹¹⁶ Longa-metragem animado. Aventura. Colorido. 1998. Estados Unidos. Dirigido por Tony Bancroft e Barry Cook.

¹¹⁷ Longa-metragem animado. Aventura. Colorido. 1999. Estados Unidos. Dirigido por Chris Buck e Kevin Lima.

¹¹⁸ Longa-metragem animado. Comédia. Colorido. 2000. Estados Unidos. Dirigido por Randy Fullmer e Don Hahn.

¹¹⁹ Longa-metragem animado. Drama. Colorido. 2002. Estados Unidos. Dirigido por Chris Sanders e Dean DeBlois.

curitibana criou seu próprio estúdio de animação, a *RR Animation Films*¹²⁰ e passou a desenvolver projetos nacionais, internacionais e produções autorais (Gshow, 2014).

Rosana Urbes se apaixonou por animação vendo cinema autoral e experimental, como *Ciclo Bergman*¹²¹ e os filmes do Tarkovski¹²². No mesmo período em que descobriu o cinema autoral, também conheceu a *National Film Board*¹²³, Bruno Bozzetto¹²⁴, René Laloux¹²⁵ e Norman McLaren¹²⁶ que, possivelmente, foram inspirações para seus trabalhos (Urbes *apud* Carneiro, 2017), assim como Lisbeth Zwerger¹²⁷ e Joanna Quinn¹²⁸ (Urbes *apud* Ramos, 2017). A animação *Guida* (2014), inclusive, assemelha-se aos traços das animações da Joanna Quinn, como em *Sonhos e desejos - Laços Familiares (Dreams and Desires - Family Ties, 2006)*¹²⁹, visto que os traços são livres e feitos a mão; ademais, as animações das duas animadoras procuram romper com os estereótipos dos corpos femininos. Para Pilling (*apud* Serra, 2018), as produções individuais permitem explorar em maior grau uma visão pessoal e autobiográfica, como as produções da Joanna Quinn e da Rosana Urbes.

5.2.1 Processo criativo da animação *Guida*

Antes de iniciarmos a análise cromática da animação *Guida*, faz-se necessário discutir o processo de criação da Rosana Urbes em relação à animação *Guida*, para compreender a parte externa dela. O intuito dessa discussão é compreender como a animação foi construída e se materializou; para isso, entrevistas públicas da animadora e os estudos da Fayga Ostrower fizeram-se fundamentais.

Para que a criação nasça, neste caso, uma animação, é fundamental imaginar, e, assim, a imaginação poderá ser exteriorizada e materializada (Aumont, 1993). *Guida*, primeiro, foi exteriorizada como Dona Guida no início da carreira da Rosana Urbes, quando a animadora tinha aproximadamente 18 anos. O primeiro rascunho foi realizado no canto do caderno (Urbes *apud* Arnulf, 2021). Dona Guida, diferente da personagem Guida já materializada na animação final, era gordinha e tocava pandeiro. A personagem, Dona Guida, tinha, ainda, um par

¹²⁰ Estúdio de animação, ilustração e oficinas. Criada em 2004 por Rosana Urbes e Rune Bennicke.

¹²¹ Conjunto de filmes do diretor sueco Ernst Ingmar Bergman (1928 – 2007).

¹²² Cineasta. Nascido em Zavrazh'e, Rússia. 1932-1986.

¹²³ Fundada em 1939. É uma agência de cinema do governo do Canadá. Tem o compromisso em atividades artísticas, criativas e tecnológicas.

¹²⁴ Animador. Criou animações de caráter político. Nasceu em 1934 em Milão, Itália.

¹²⁵ Animador e diretor de cinema. Nascido em Paris, França. 1929 – 2004.

¹²⁶ Foi um dos maiores animadores escoceses. Nascido em Stirling, Reino Unido. 1914 – 1987.

¹²⁷ Ilustradora de livros infantis. Nascida em Viena, Austrália. 1954.

¹²⁸ Animadora e diretora de cinema. Nascida em Birmingham, Reino Unido. 1962.

¹²⁹ Curta-metragem animado. Comédia. Colorido. Reino Unido. 2006. Dirigido por Joanna Quinn.

romântico, Seu Roberval. Na história original, o casal terminava juntos num Baile da Saudade. Segundo Rosana Urbes (*apud* Rodrigues, 2017), ela sofreu para se desapegar da versão inicial, porém percebeu que a história era da Guida e, gradativamente, a personagem foi se construindo. Ainda, para a animadora, pode-se não entender muito bem o que se está fazendo a princípio, mas as ideias começam a se encaixar (Urbes *apud* Okay Pessoal, 2015). Explica-se, assim, o processo de criação, pois esse acontece no âmbito da intuição e se torna consciente conforme é expresso (Ostrower, 2001). A personagem Guida da animação, portanto, à medida que foi sendo elaborada, foi tornando consciente para a animadora e, conseqüentemente, a história começou a fazer sentido. Por isso, dar atenção à narrativa e à construção da realidade diegética é fundamental, pois, só assim, será possível elaborar uma história consistente e que fará sentido para os espectadores como um conjunto de imagens em movimento.

Para criar é preciso conhecer. Fayga Ostrower (2013) diz que criamos a partir da nossa sensibilidade, das nossas potencialidades e, claro, das nossas experiências de vida. As vivências resultam num repertório que é um meio de acesso durante o processo de criação. Segundo Rosana Urbes (*apud* Correia, 2014), o processo de criação da personagem Guida demandou muita pesquisa, sendo necessárias muitas idas aos bailes da saudade para ter experiência e conhecimento em relação ao comportamento e proporções dos corpos das pessoas na terceira idade. Observar as pessoas e vivenciar os bailes da saudade foram fundamentais para obter essas referências.

A animadora reconhece, também, a importância de pensar sobre o trabalho de atores e atrizes na animação e trabalhar com referência, uma possível herança da *Disney*. De certo modo, o personagem, seja um boneco, recorte ou desenho, é um ator que comunica, pensa e possui as suas questões pessoais (Urbes *apud* Floro, 2017). Por esse motivo, algumas cenas da animação *Guida* foram gravadas com a atriz Tuna Dwek¹³⁰, que ajudou nos estudos de movimento para dar mais naturalidade à personagem Guida no seu modo de viver (Urbes *apud* Arnulf, 2021). À medida que se entende o personagem, como ele foi, o que ele é e o que ele quer, suas vivências vão surgindo e, assim, o personagem adquire a sua personalidade, seu caráter, estado emocional e outras questões enfatizadas por meio dos aspectos visuais.

Como mencionamos, Rosana não pensava em seguir carreira como animadora. Na realidade, quis ser pianista, bailarina e atriz quando criança, mas se achava ruim nessas áreas. Ao trabalhar com animação, descobriu que poderia realizar os seus sonhos (Urbes *apud* Wojciechowski, 2015). É nesse sentido que compreendemos a fala de Fayga Ostrower:

¹³⁰ Fortuna Dwek. Nasceu em 1957, em São Paulo, Brasil. É Atriz, intérprete, escritora e cientista social.

“[...] somos o ponto focal de referência, pois ao relacionarmos os fenômenos nós os ligamos entre si e os vinculamos a nós mesmos. Sem nos darmos conta, nós os orientamos de acordo com expectativas, desejos, medos, e sobretudo de acordo com uma atitude do nosso ser mais íntimo, uma ordenação interior. Em cada ato nosso, no exercê-lo, no compreendê-lo e no compreender-nos dentro dele, transparece a projeção da nossa ordem interior. Constitui uma maneira específica de focalizar e de interpretar os fenômenos, sempre em busca de significação” (Ostrower, 2001, p. 09).

Logo, para a autora, somos o ponto central de referência para nossas criações, pois, ao criar, manifestamos o nosso interior em busca de significados. Assim, a arte pode ser criada a partir das nossas questões internas, já que a criação, advinda da nossa imaginação, é uma gama de aspectos individuais com sentimentos, lembranças e preocupações.

Rosana Urbes afirma que a personagem Guida é ela, as questões da personagem são suas (Urbes *apud* Arnulf, 2021). Dessa forma, a animadora conseguiu transportar os seus desejos interiores para a sua criação, dado que vemos Guida como pianista em seus sonhos e como bailarina em sua infância.

Ainda, Urbes embarcou em pautas sociais que envolvem as mulheres e seus corpos. Rosana acredita que sua produção é uma forma de tentativa de cura, pois tinha vontade de aliviar a angústia que vê em suas amigas em relação ao próprio corpo, além de questões sobre a injustiça histórica com as modelos na história da arte (Urbes *apud* Arnulf, 2021). A imaginação e criação, além de serem elaboradas a partir do nosso interior e vivências, também são apoiadas na realidade. O imaginário e, por consequência, as criações, são agentes transformadores da realidade (Ostrower, 2001). O olhar singelo da Rosana Urbes em sua animação, *Guida*, é uma forma para amenizar questões internas e percebidas no dia a dia em relação à mulher, ao envelhecimento do corpo feminino e às possibilidades da vida. Criar, portanto, é um componente do processo motivador e transformador, tanto para o artista quanto para o receptor, e, como tal, participam da busca por significados nas artes (Chagas, 2017; Ostrower, 2001).

Nos filmes, a relação entre a percepção e as alternativas artísticas e cinematográficas para a realização da obra são decisivas para a comunicação com os espectadores (Chagas, 2017). Assim, os recursos estéticos dão à imaginação a liberdade de exteriorizar e materializar realidades inéditas. Para que a materialização das realidades imaginadas aconteça, é necessário articular os materiais, ou melhor, os elementos cinematográficos que refletem os interesses artísticos da narrativa fílmica que, por sua vez, possui particularidades próprias. O realizador, o animador, detém o controle dos elementos estéticos de sua obra e, por consequência, sobre a compreensibilidade da narrativa ao escolher a forma do manuseio dos elementos estéticos,

como a organização das cores na realidade diegética (Aumont, 1993; Chagas, 2017).

A cada detalhe imaginado, a cor contribui para o processo de criação da animação e para elaborar a plasticidade da imagem. Logo, a estética visual dos quase oito mil desenhos em aquarela variados em tons claros e opacos, em rosa, violeta e azul e monocromáticos em tons de marrom, sustenta a sensibilidade da animação e exerce funções importantes para a comunicabilidade com os espectadores. Isso porque, como elemento estético visual, as cores organizam a realidade diegética, intensificam o emocional, transformam a narrativa e passam a guiar o espectador para ter uma compreensibilidade maior em relação à mensagem fílmica.

Ao analisarmos as cores na animação *Guida*, podemos compreender sobre a sua criatividade, desde a imaginação até a materialidade da produção animada, na medida em que os trabalhos gerados por artistas, animadores, fotógrafos etc., podem ser fontes de compreensão não apenas da obra, mas das suas perspectivas, da sua imaginação e do seu modo de produzir (Cánepa, 2004, Ostrower, 2001).

5.3 Guida (2014): Uma análise cromática

Nesta análise fílmica, pretende-se elucidar o uso da cor no desenvolvimento da narrativa da animação *Guida* – lançada em 2014 e produzida pela curitibana Rosana Urbes –, em especial na realidade diegética e na transformação da personagem, partindo da teoria das cores e das suas possíveis funções nas animações. Anteriormente, elucidamos sobre a representação das personagens femininas na terceira idade em outras animações para servir de parâmetro comparativo com a personagem *Guida*, e discutimos sobre o processo de criação da animação *Guida* para melhor compreender a elaboração da animação e da personagem. Na análise em curso, após verificar a parte externa da animação, pretende-se conhecer, destrinchar e detalhar as imagens em movimento da animação *Guida* a fim de analisar as cenas, considerando o conjunto da obra.

Durante toda a animação, encontramos pouquíssimas cores as quais revelam informações importantes sobre a narrativa e a personagem. É importante salientar que, por se tratar de uma animação tradicional, desenhada quadro a quadro em folhas de papel, pintadas em aquarelas e realizada em três anos, as cores podem variar, mesmo que sutilmente. Apesar disso, a diferença das tonalidades das cores faz parte da plasticidade e da estética da animação, logo, essas questões foram consideradas para analisar a animação da Rosana Urbes, *Guida*.

A animação *Guida* faz uma condecoração sobre o tempo como forma de renovação da vida, sobre realizar sonhos mesmo que tardiamente e sobre o amor-próprio diante da perspectiva

do envelhecimento do corpo feminino. A produção coloca a arte como agente transformador e mostra a beleza que é o viver. Os doze minutos da animação nos guia por um universo charmoso do qual a protagonista é uma senhora de 75 anos (*Urbes apud* Arnulf, 2021). Guida transforma a sua rotina num processo de redescobertas de si mesma.

Antes da animação começar de fato, são apresentadas várias ilustrações da personagem Guida (Figura 87) como se fossem fotografias. Essas ilustrações podem ser estudos e outras possibilidades da animação realizada no processo de criação, como Dona Guida e seu Roberval num baile da saudade, ou a Dona Guida dançante, gordinha e tocando pandeiro.

Figura 87 – Ilustrações da personagem Guida no início da animação, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

O curta inicia, de fato, com uma paleta monocromática em tons de marrom-claro, com traços graciosos e leves ilustrados em grafite (Figura 88) num cenário sem definição. Nessas cenas, vemos Guida como pianista, depois segurando papéis e os largando ao ar com a aparência tranquila e com uma roupa nova, como se ela estivesse se libertando. Em seguida, a senhora

atende um telefone, que, posteriormente, entendemos ser o seu despertador avisando que já é hora de acordar para ir trabalhar; assim, percebemos que antes víamos o sonho da personagem Guida. Seriam aquelas cenas os vários *Eus* e desejos internalizados da personagem?

Figura 88 – Sonho da Guida, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Como vimos no primeiro capítulo, a paleta monocromática pode trazer a sensação de tranquilidade e leveza (Hedgecoe, 2006), assim como acontece nas primeiras cenas da animação *Guida*. Essa tranquilidade, entendemos que advém do sonho da Guida, pois sonhava com coisas boas – ela era pianista e jogava papéis para o alto, feliz, como se estivesse se libertando do seu emprego. Entretanto, a paleta monocromática também pode gerar a sensação de monotonia se persistir por muito tempo, como acontece posteriormente (LoBrutto, 2002, tradução nossa).

À medida que a personagem desperta, as cores monocromáticas em tons claros

escurecem (Figura 89). Essa mudança de cor pode indicar a função *cores como espacialidade cromática, entre real e irreal: dupla realidade distinta*, já que Guida estava dormindo e sonhando e, posteriormente, está acordando para começar a sua rotina. Dessa forma, embora seja uma mudança de tonalidade sutil, ajuda a construir a realidade a qual a personagem pertence e separar o sonho da realidade da personagem. Assim, aos poucos, adentramos num universo monocromático em tons de marrom e conhecemos a vida e os costumes da arquivista.

Figura 89 – Adentrando no universo da Guida, cores monocromáticas, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Guida acorda com dores nas costas, mostrando já não ser tão jovem. E sua roupa, embora seja para dormir, não se destaca e possui a mesma cor do ambiente em que ela está, possivelmente para intensificar algum sentimento de conflito mascarado. Imergimos na rotina da personagem e conhecemos o seu jeito de se relacionar com o mundo e consigo mesma. Descobrimos um pouco da sua infância através das fotografias (Figura 90) que há nas paredes de sua casa, deduzimos que ela possui sonhos escondidos e que tem um grande amor pela arte, em especial pela dança. Quando criança, aparentemente, Guida era bailarina, mas não prosseguiu com a dança profissionalmente e tornou-se arquivista.

Figura 90 – Cenas com fotografias da Guida como bailarina, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

No banheiro, acompanhamos a saga de descontentamento da personagem com as demarcações da idade. O tempo se faz presente nas produções cinematográficas com personagens na terceira idade. Com elas, percebemos que a beleza imposta pelas convenções sociais se desfaz com os anos e o espelho, mais do que qualquer outra coisa, enfatiza isso. Nessa conjuntura, somos imersos em uma trajetória de autoconhecimento e descobertas de uma mulher na terceira idade. Diante do espelho, Guida busca, incessantemente, pelo reconhecimento do seu corpo (Figura 91) que já não é mais o mesmo. O corpo feminino apresenta novas formas de beleza ano após ano (Montoro; Cavalcanti, 2014). Contudo, Guida, ao menos inicialmente, parece não perceber a sua nova beleza proporcionada pela idade.

Figura 91 – Guida buscando pelo reconhecimento do seu corpo, animação “Guida (2014)”

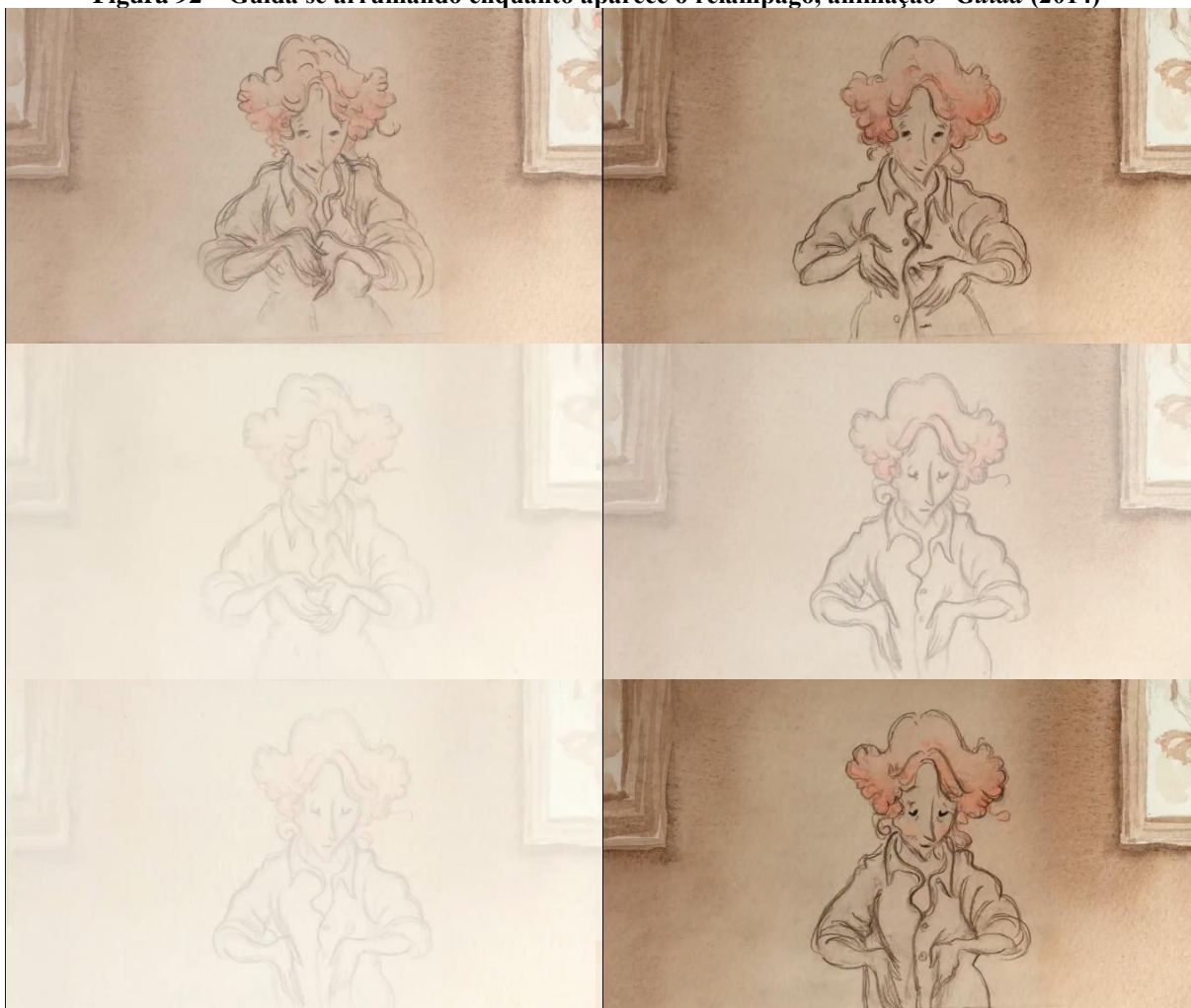


Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Nas cenas seguintes, Guida se arruma para ir trabalhar quando aparece, em sequência, uma tela branca rapidamente (Figura 92). O branco nas imagens indica o clima, momento em

que começou a chover e está relampejando. A confirmação da chuva vem em seguida, quando Guida aparece vendo a sua janela (Figura 93). Fora de casa, acompanhamos Guida esperando o ônibus e andando pelas ruas até chegar no Fórum João Mendes (Figura 94). Percebemos que a paleta monocromática persiste.

Figura 92 – Guida se arrumando enquanto aparece o relâmpago, animação “Guida (2014)”



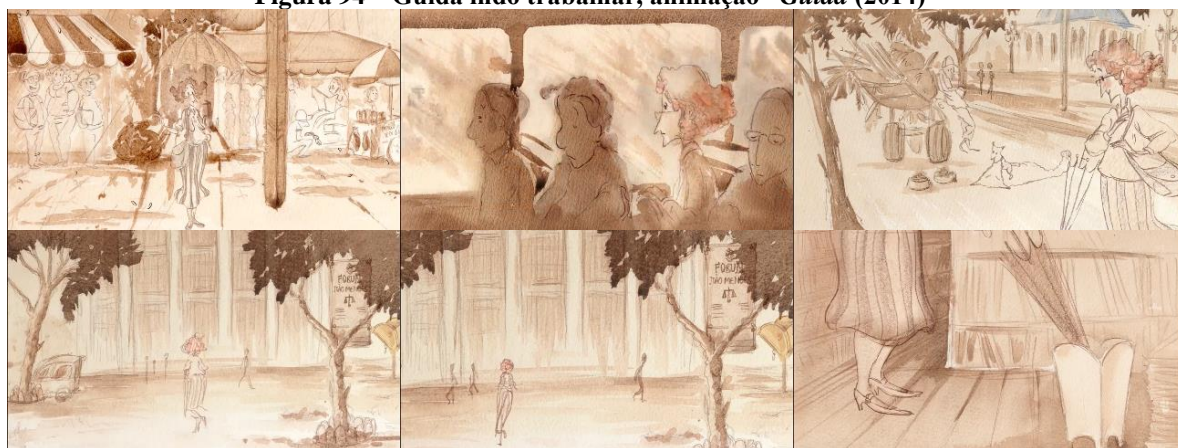
Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 93 – Guida vendo a chuva, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 94 – Guida indo trabalhar, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

À medida que adentramos no seu dia a dia, percebemos que sua rotina é monótona e solitária. No trabalho, a rotina da arquivista aparenta ser sempre a mesma e muito entediante. O cabelo chamativo da personagem ganha um tom opaco no local do trabalho e até se perde, em alguns momentos, com o marrom presente nas cenas (Figura 95). A mudança no tom do cabelo da personagem pode ser associada ao seu estado de ânimo, pois ela não parece feliz e nem confortável no trabalho. Ao contrário, aparenta estar entediada e cansada.

Figura 95 – Guida no trabalho, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Em uma das cenas, ainda que Guida tenha destaque, ela se mistura com o ambiente do seu trabalho, pois a cor marrom a incorpora por completo, fazendo com que o seu encanto desapareça (Figura 96). É nessa perspectiva que identificamos outra função das cores: *cor como estado de ânimo*.

Figura 96 – Cena em que Guida se mistura com ambiente do seu trabalho, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Após o trabalho, a arquivista volta para casa e assiste televisão até pegar no sono, enfatizando sua rotina monótona e o seu cansaço (Figura 97).

Figura 97 – Guida vendo televisão e apagando as luzes, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Na mesma cena, a cor marrom demonstra a luz sendo apagada. Ao desligar a televisão, a imagem fica com a tonalidade mais escura; quando Guida desliga o abajur, a cor marrom invade a cena para simbolizar que todas as luzes foram apagadas (Figura 97).

Segundo Heller (2000) a cor marrom significa melancolia, tédio e tudo o que é sem personalidade. Assim, a monotonia transmitida pela paleta monocromática é intensificada com os significados da cor marrom. Logo, o marrom foi uma boa escolha para transmitir as sensações mencionadas para o espectador.

No outro dia, acontece a festa de trinta anos da Guida como arquivista no Fórum João Mendes. Embora seja uma data importante, pois ela está prestes a se aposentar, não há muitas cores no ambiente, apenas o rosa. A vela de trinta anos ganha destaque com tom de rosa, possivelmente, para potencializar e guiar o olhar do espectador para o tempo em que Guida trabalha como arquivista (Figura 98).

Figura 98 – Festa de 30 anos com arquivista no Fórum João Mendes, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Em seguida, a personagem ganha um retrato dos seus colegas de trabalho. Na cena (Figura 99), o retrato se destaca com tom marrom escuro, guiando novamente o olhar do espectador para a fotografia ao mostrar Guida jovem e indicar que há muito tempo ela está trabalhando no mesmo lugar.

Figura 99 – Presente que Guida ganhou dos seus colegas de trabalho, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

O tédio e a monotonia do trabalho da Guida são retirados de cena quando, ao ler o jornal e ao degustar o seu café, encontra um anúncio destacado em vermelho (Figura 100) em busca de voluntários para ser modelo vivo em aulas de pintura no centro cultural da cidade. Nessa cena, a cor tem o papel de nos mostrar uma informação importante.

Figura 100 – Guida encontrando o anúncio para ser modelo vivo, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Aparentemente, Guida gosta da ideia e se imagina como a escultura da Vênus de Milo¹³¹

¹³¹ Estátua da Grécia Antiga feita por Alexandre de Antióquia. Pertence ao acervo do Museu do Louvre, França.

(Figura 101). Ao se imaginar como a Vênus, notamos que a cor marrom é retirada da cena para dar espaço à cor violeta e laranja (Figura 101), mostrando que sua imaginação está ativa e remetendo a um possível sonho agradável (Farina; Perez; Bastos, 2006), pois, ainda que sejam poucas as cores apresentadas na imagem, elas estão mais vivas, principalmente o cabelo da Guida, em tom laranja. Dessa forma, encontramos novamente a função *cores como espacialidade cromática, entre o real e irreal: dupla realidade distinta*.

Figura 101 – Guida se imaginando com Vênus de Milo, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Guida, em seguida, aparece numa cena monocromática. O ambiente, seu cabelo e sua boca possuem tons de rosa (Figura 102), transparecendo tranquilidade e uma sensação agradável. Percebemos, nessa imagem, o encanto e delicadeza da Guida potencializados através da cor rosa ao se imaginar nas artes.

Figura 102 – Guida após se imaginar como Vênus de Milo, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

São poucos objetos da casa da arquivista que possuem cores mais vibrantes; o marrom é predominante em seus móveis, e, apesar da cor possuir significados desagradáveis, também

consegue passar a sensação de segurança (Heller, 2000). A casa da arquivista parece ser onde ela consegue sentir-se bem e segura para se expressar, pois vemos uma sensibilidade, leveza e tranquilidade quando Guida dança no banho (Figura 103).

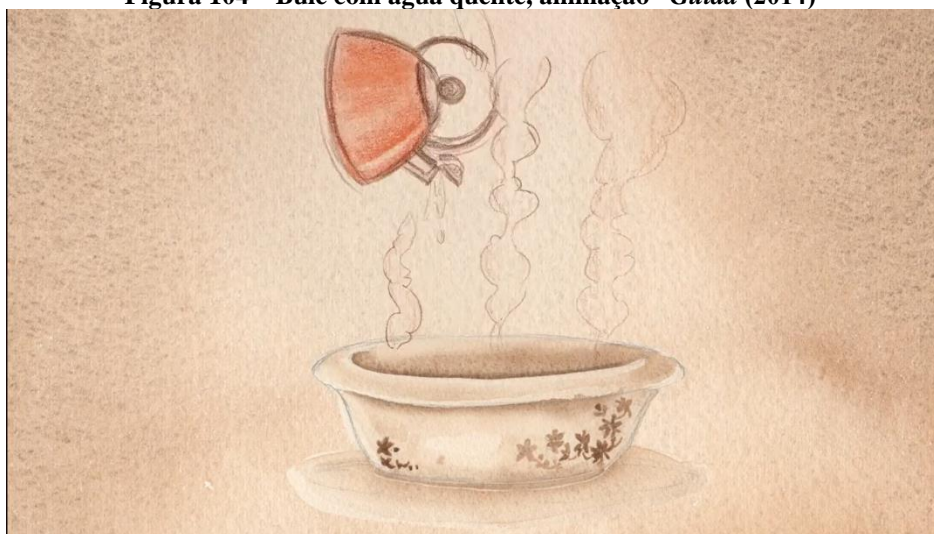
Figura 103 - Guida dançando enquanto toma banho, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

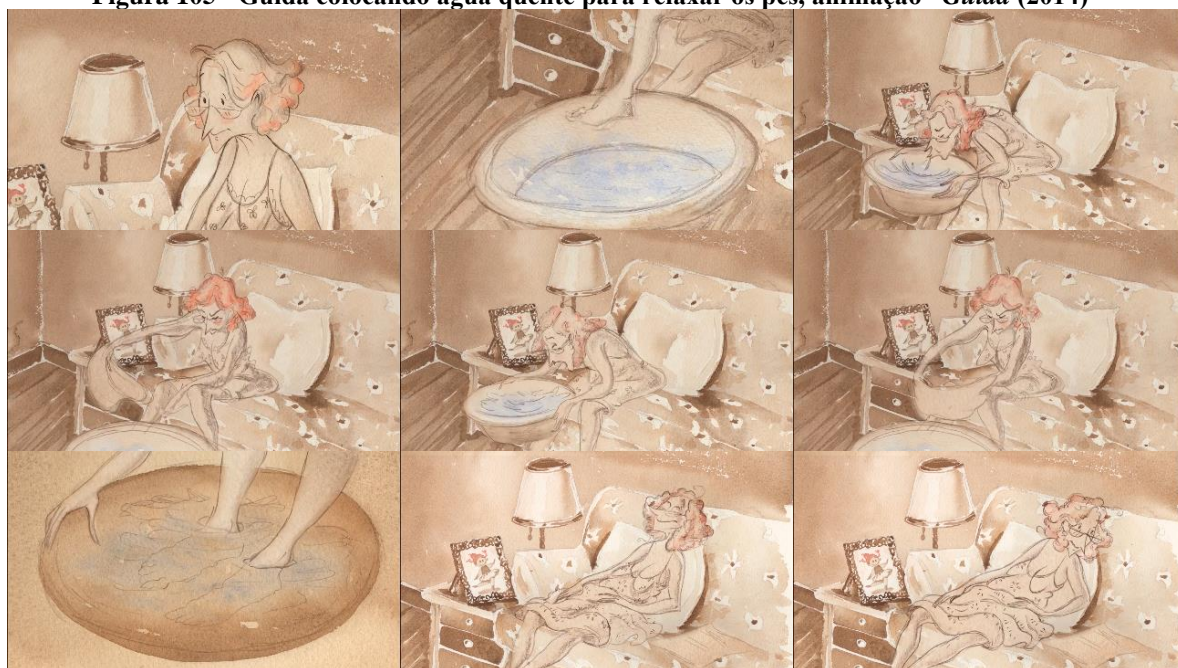
Posteriormente, a imagem de um bule da cor vermelha aparece na tela (Figura 104). Essa cor pode indicar a temperatura da água do recipiente. Em seguida, a senhora arquivista aparece esfriando a água para colocar os pés, já que estava muito quente (Figura 105).

Figura 104 – Bule com água quente, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

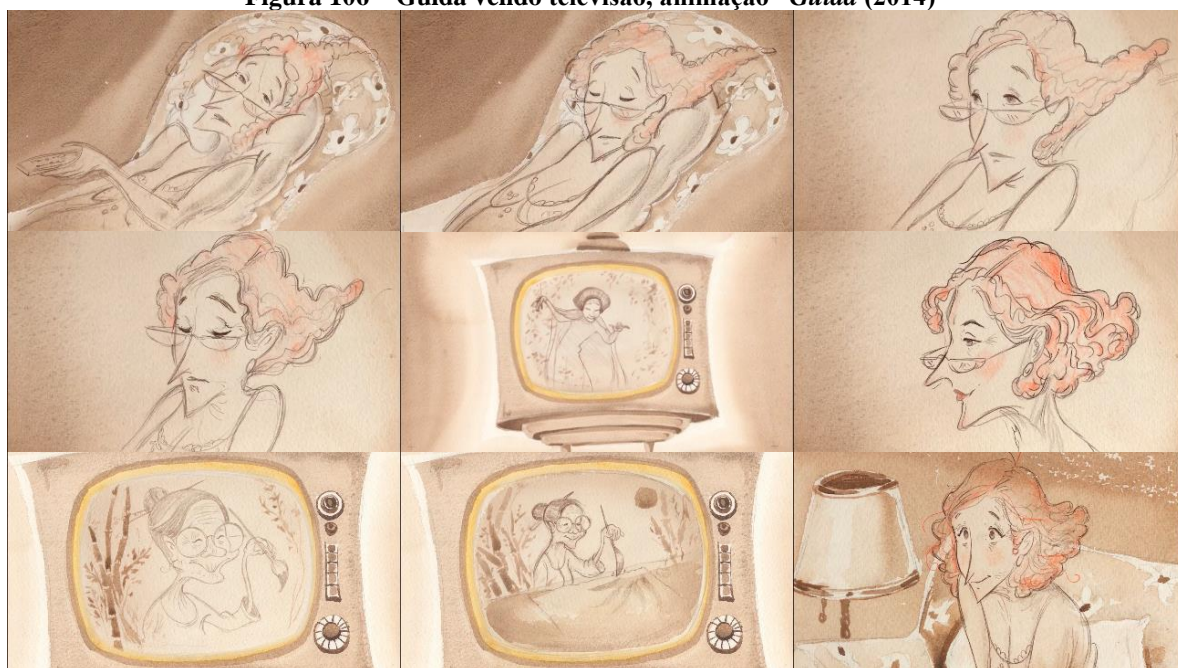
Figura 105 - Guida colocando água quente para relaxar os pés, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Ao lado, Guida encontra um jornal, mas aparenta estar muito cansada e decide ver televisão para assistir a um programa de pintura. Ela volta a se imaginar nas artes. É possível notar que seu cabelo ganha mais cor ao ter contato com a arte, mesmo que em sua imaginação (Figura 106).

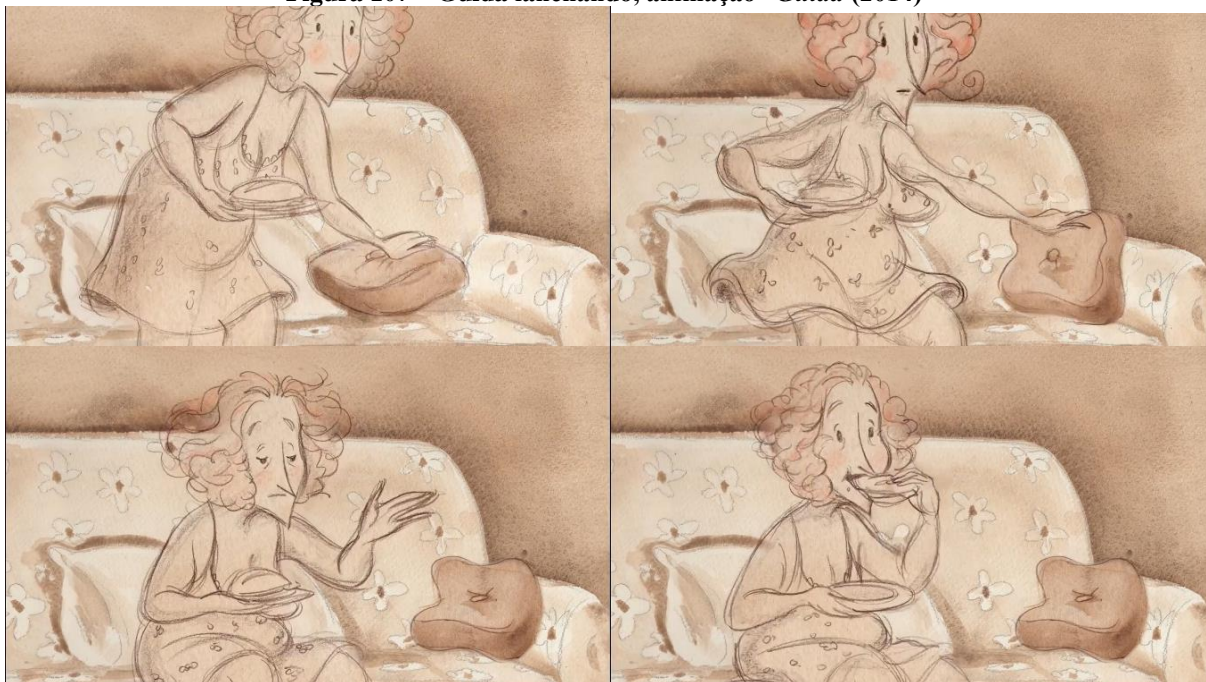
Figura 106 – Guida vendo televisão, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Guida sai para pegar um lanche (Figura 107); dessa vez, quando volta para ver televisão, está passando um programa de dança, o que parece fazer com que a arquivista goste ainda mais de assistir televisão. Ao admirar o televisor, o seu cabelo cor de rosa ganha ainda mais intensidade (Figura 108).

Figura 107 – Guida lanchando, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 108 – Guida assistindo ao programa de dança, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Antes de começar a aula de pintura, Guida aparece com o cabelo num tom intenso e com o rosto rosado (Figura 109). Pode-se dizer que, à medida que a personagem se sente à vontade e quer ser modelo vivo, também se sente envergonhada, por isso o rosto rosado. Todavia, Guida consegue se encorajar para contribuir com os alunos de pintura e, assim, enfrenta a sua vergonha.

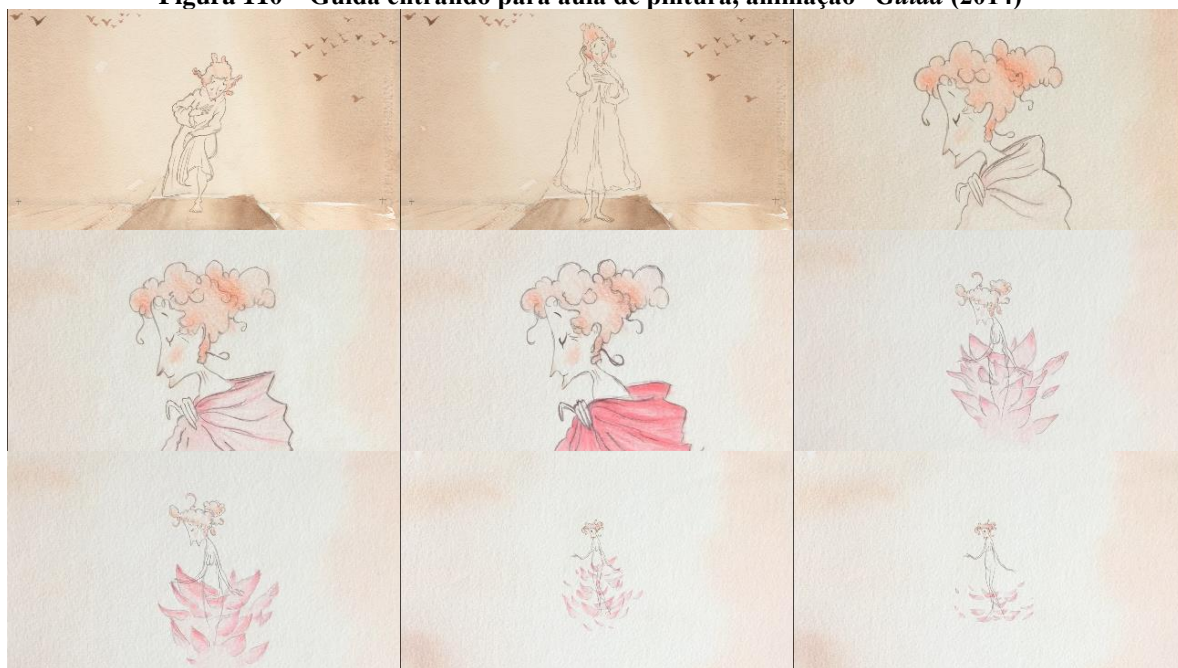
Figura 109 - Guida na porta da aula de pintura, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Na aula de pintura, vemos Guida com um roupão que, inicialmente, é ausente de cor; ao tirá-lo, transforma-se em pétalas de flores cor de rosa (Figura 110). À medida que o seu roupão muda para pétalas, o rosa aparece na cena e o marrom desaparece, como se o tédio e a falta de personalidade começassem a ficar de lado. O rosa das pétalas pode ser visto como o início do seu processo de autoconhecimento e redescoberta como mulher na terceira idade por meio das artes, pois a cor rosa está ligada ao feminino (Heller, 2000). A arquivista começa fazendo poses sutis, mas, ao lembrar-se dos movimentos que fazia no balé quando criança, a sua timidez desaparece e a sua imaginação extravasa (Figura 111).

Figura 110 – Guida entrando para aula de pintura, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 111 – Guida na aula de pintura e se imaginando como bailarina quando criança, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Em sua imaginação, o seu corpo ganha diferentes formas, remetendo, possivelmente, a uma certa liberdade. Ela imagina-se como Frida Kahlo¹³² (Figura 112), boxeadora (Figura 113) e violinista.

Figura 112 – Imaginação da Guida como Frida Kahlo, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 113 - Imaginação da Guida como boxeadora, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Quando Guida transforma-se em violinista (Figura 114), o violeta, o rosa e o azul são as cores escolhidas para a cena. Essas cores formam uma paleta delicada e encantadora, sem nenhum conflito. A cor marrom não se encontra no imaginário da personagem. Assim, a sua realidade encontra-se na paleta monocromática em tons de marrom e sua imaginação é composta por tons de violeta, azul e rosa, numa espécie de espacialidade cromática entre o real da personagem e sua imaginação; isso porque essas três cores significam sonhos, o violeta simboliza, ainda, a fantasia, e o rosa é a cor da irrealidade (Heller, 2000; Farina; Perez; Bastos, 2006).

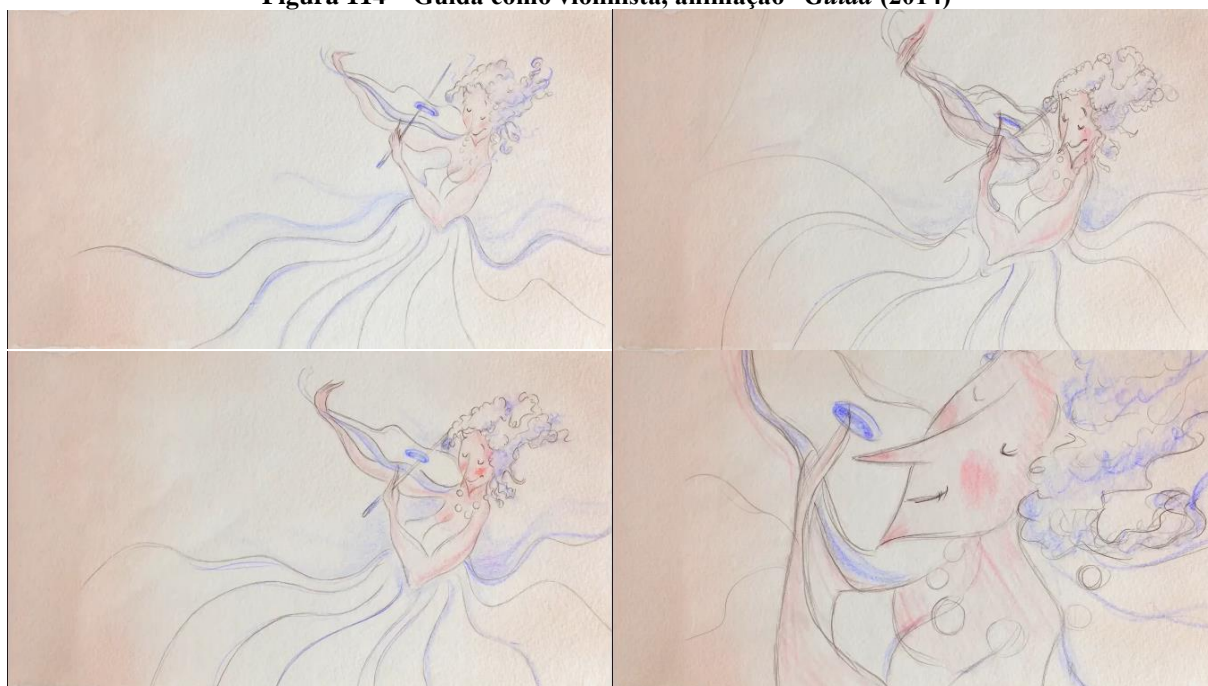
Guida parece ganhar a sua liberdade ao entrar em contato com a arte, os papéis a sobrevoam com desenhos infantis enquanto toca pandeiro e transforma-se na pintura *Abaporu*¹³³ (Figura 115). À medida que Guida imagina seus vários *Eus* e faz poses, ela é eternizada em cores nas telas de pintura dos artistas, como Tarsila¹³⁴, bailarina e tantos outros personagens do imaginário dos pintores surgem enquanto a senhora serve de modelo.

¹³² Magdalena Carmen Frida Kahlo y Calderón (1907 – 1954). Foi uma pintora mexicana do período surrealista, cubista e realista.

¹³³ Pintura a óleo do Movimento Modernista no Brasil, realizada por Tarsila do Amaral. 1928. Pertence ao acervo do Museu Latino-americano, localizado em Buenos Aires, Argentina.

¹³⁴ Tarsila de Aguiar do Amaral (1886 – 1973). Foi uma pintora brasileira do período modernista.

Figura 114 – Guida como violinista, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Figura 115 - Imaginário da Guida, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Durante a aula de pintura, a arquivista lembra-se de sua infância como bailarina, fazendo com que ela se solte para fazer as poses. Notamos que, na personagem ainda criança, o seu cabelo é da cor de rosa (Figura 116) e, mesmo na terceira idade, não possui cabelos grisalhos, fugindo do padrão das figuras idosas representadas nas produções cinematográficas. A infância e a velhice são dois momentos distintos. Para a sociedade, enquanto um está ligado ao começo

das possibilidades, o outro marca a finitude de uma jornada (Caldeira, 2015).

Essas fases estão presentes em *Guida* não com esses ideais, mas revelando que a velhice pode ser também um momento de possibilidade e de descoberta a partir dos sonhos que foram adquiridos na infância. Guida, ao se relacionar com seu eu infantil e se reinventar, mostra que a velhice não é um fim necessariamente. Por consequência, podemos associar o cabelo da personagem ao seu amor pelas artes, pois esse amor advém desde a sua infância e permaneceu guardado em seu interior. O cabelo da Guida não mudou do rosa para o grisalho com o tempo; assim, o seu cabelo cor de rosa pode ser visto como uma lembrança dos seus sonhos artísticos guardados no *eu* infantil, pois o rosa significa juventude, em especial uma juventude infantil (Heller, 2000; Farina; Perez; Bastos, 2006). Assim, além dessa cor enfatizar a sensibilidade da personagem, também pode estar expressando a juventude e as aspirações da infância da Guida. Vemos, inclusive, uma pintura sua com o cabelo mais vibrante e com fios maiores (Figura 117), mostrando, possivelmente, que quem a pintava enxergava a sua jovialidade.

Figura 116 – Guida criança e Guida na terceira idade, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Ao final da aula, o roupão da Guida ganha a cor azul e, conforme ela se vê nas pinturas, aparenta ficar feliz, satisfeita e mais confiante por voltar a fazer parte de algo que envolva as artes (Figura 118). Guida consegue, finalmente, se reconhecer e deixar de lado a monotonia que vivia. O azul potencializa os sentimentos bons da personagem (Heller, 2000). Embora o cenário ainda tenha tons marrons, há a presença do laranja e vermelho nas telas, além do azul e rosa

presentes na personagem. A partir daí, vemos o encanto da senhora de 75 anos que estava guardado e a vemos ganhar vida para além do fórum e da sua vida monótona.

Figura 117 – Pintura da Guida com cabelo maior e mais intenso, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

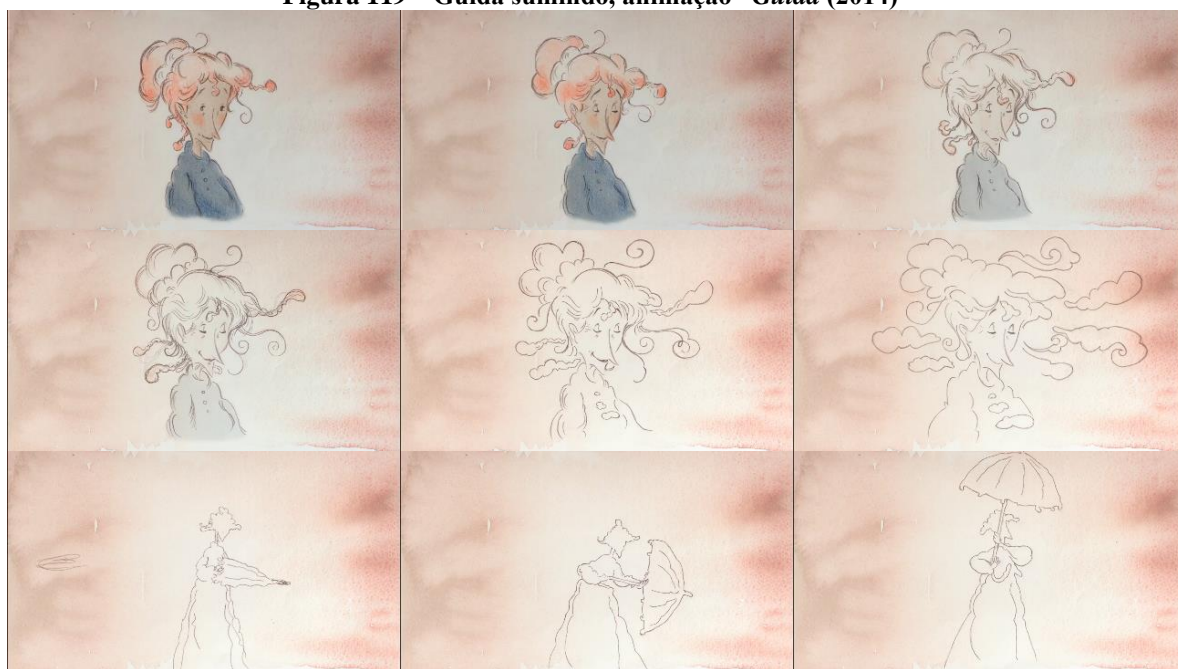
Figura 118 – Guida com roupão azul admirando as pinturas, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Posteriormente, o cenário da aula de pintura desaparece e as margens das imagens ficam rosa. Aos poucos, as cores da Guida desaparecem, restando somente traços leves como os que vimos em seus sonhos, no início da animação (Figura 119). Em seguida, aparece apenas a silhueta da Guida com um guarda-chuva; ao abri-lo, ela voa e ausenta-se da tela. As cenas com tons de rosa e com o grafite que ilustram Guida podem ser associadas ao seu interior, a sua realização pessoal e ao seu autoconhecimento.

Figura 119 – Guida sumindo, animação “Guida (2014)”



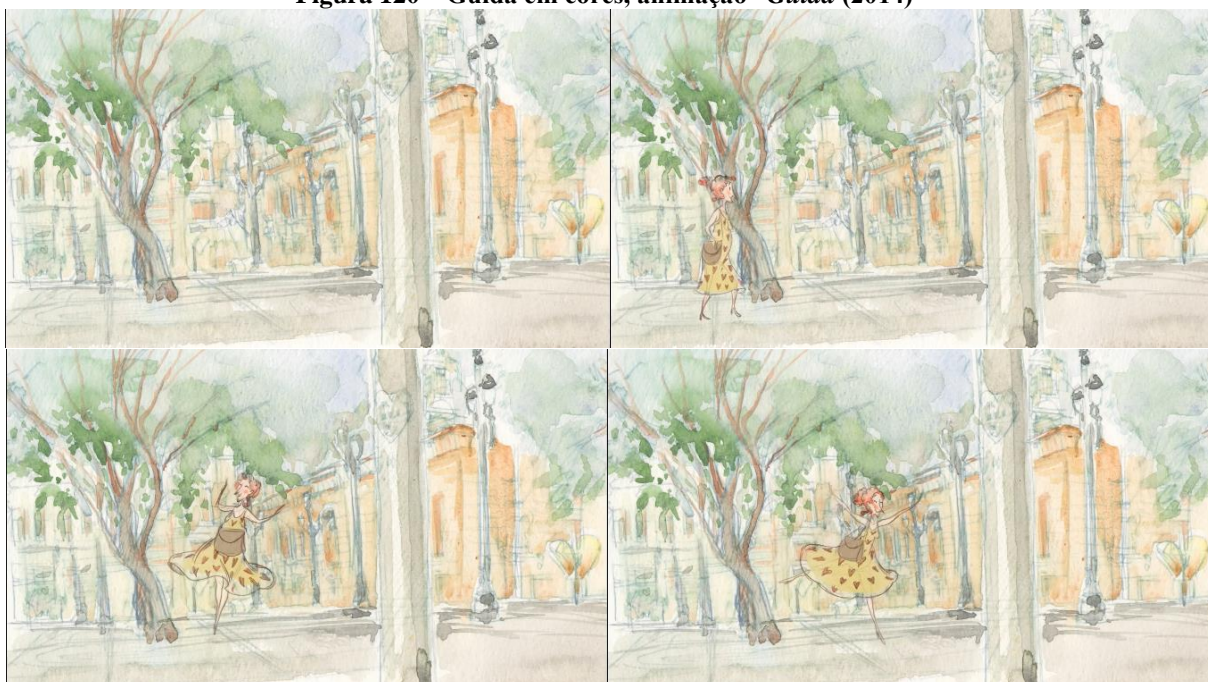
Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Como foi possível verificar anteriormente, o envelhecimento carrega preconceitos e restrições sociais, dado que os sonhos e o interesse pelas coisas novas são colocados de lado. Isso ocorre porque envelhecer é, constantemente, traduzido como uma perda. É tarde demais para um amor, para aprender algo novo ou seguir uma nova carreira; o tempo, em diversas obras fílmicas, diz o que pode ou não ser feito, colocando às margens os personagens mais velhos. Conforme a animação passa, percebemos que a arquivista se encontra longe dessas convenções impostas pela sociedade. Nessa animação, a representação da velhice ganha outro olhar. Com *Guida*, entendemos que o envelhecimento pode ser satisfatório, em especial quando há disposição para enfrentar os desafios da vida e fazer o que ama.

As cores na animação *Guida* são usadas para representar o estado de ânimo da personagem. No início da animação, vemos Guida sem encanto, com vestimentas ausentes de cores. Já na última cena, vemos uma nova Guida (Figura 120), saltitando feliz com um vestido amarelo de corações após conseguir se aceitar e se encontrar nas artes novamente. É notório

que Guida está radiante e com disposição, assim como o amarelo demonstra (Heller, 2000). Como Farinatti (2006, *apud* Pastorio, 2018) explica, a “alegria depende de aspectos como: autoconceito e autoestima, boa saúde, níveis de condição física, autonomia e independência” e Guida retrata muito bem esses aspectos por meio da arte; mesmo que não produzindo ou voltando para o balé, ela se sente realizada sendo modelo vivo e contribuindo para com as artes. Guida passa pelo processo de redescobertas ao se perceber na criação dos artistas, se reconhecendo novamente.

Figura 120 – Guida em cores, animação “Guida (2014)”



Fonte: Animação *Guida* (2014), disponível em: <https://vimeo.com/132440215>. Acesso em: 10 set. 2023.

Como vimos, além da função *cores como espacialidade cromática, entre real e irreal: dupla realidade distinta* também encontramos a função *cores como estado de ânimo* durante a animação. Contudo, a função *cores como estado de ânimo* fica evidente ao final da animação. É possível perceber que o estado de ânimo da arquivista está atrelado ao espaço diegético do filme e, por isso, as cores se alteram. As primeiras cenas demonstram certa tranquilidade, pois ela estava dormindo. Quando acompanhamos a rotina da personagem, a paleta monocromática em tons marrons se intensifica para potencializar o tédio sentido pela personagem. Somente ao final da animação o espaço diegético muda do marrom para verde, laranja e azul (Figura 120), deixando visível que essa mudança advém do olhar da Guida, pois, durante a animação, vemos a vida da Guida a partir da sua visão, logo, as cores mudam conforme o seu estado de ânimo.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer dessa pesquisa, com o intuito de contribuir com as reflexões sobre as funções das cores nas produções animadas, apresentamos produções desde o pré-cinema para verificar a evolução do papel da cor nas narrativas fílmicas. Ainda, juntamente à teoria das cores, foi possível elaborar e identificar as possíveis funções das narrativas diegéticas. O percurso da pesquisa, enfim, possibilitou uma ampla análise cromática da animação *Guida*, da animadora Rosana Urbes.

O estudo sobre a teoria das cores permitiu compreender que os significados e as informações das cores se alteram conforme as combinações cromáticas e o contexto que estão inseridas. Assim, à medida que a cor pode obter funções para potencializar e fundamentar as informações contidas nas imagens, também pode contribuir com o processo de criação das realidades diegéticas, como foi possível verificar com as harmonias das cores. Através das harmonias cromáticas, percebemos as diversas possibilidades de combinações cromáticas e como cada uma delas pode exercer um papel diferente na imagem. Mas, apesar da existência de harmonias cromáticas, entendemos que não há uma forma correta do uso das cores, e sim o uso conforme a articulação entre o diretor e o que se pretende com a narrativa diegética.

Ao verificarmos a evolução nas imagens cinematográficas, desde o pré-cinema até as imagens atuais, constatamos que as cores demoraram para conseguir ocupar o seu espaço no cinema como elemento estético visual e, principalmente, para ganhar funções elaboradas. Inúmeros estudos e técnicas foram desenvolvidos para que as cores conquistassem, finalmente, o seu lugar nas produções fílmicas. Porém, esse processo mostrou-se conturbado, visto que a evolução das cores no cinema foi condicionada pela ideologia realista. A inserção das cores no cinema, desse jeito, mostrou-se, ao menos inicialmente, um fracasso (Costa, 2011). Nessa perspectiva, as cores foram conquistando o seu espaço com as animações e produções fantasiosas, como musicais, e, com o tempo, passaram a ter funções mais complexas e diversificadas nas imagens em movimento. Logo, as cores conquistaram funções que ultrapassaram a ideologia realista e que vão além de cativar o olhar do público, possibilitando a elaboração de realidades fantasiosas.

A partir da teoria das cores e da contextualização da evolução das cores nas produções fílmicas, procuramos propor e verificar as possíveis funções exercidas pelas cores nas animações. Nessa etapa, foram selecionadas dezesseis animações, nacionais e internacionais, para exemplificar as cinco funções propostas. Ao propormos as funções, certificamos a capacidade das cores em contribuir com a construção e representação de diferentes realidades

diegéticas. As cores, portanto, exercem as funções atribuídas a elas conforme as leis da diegese. Ademais, constatamos que em uma única produção fílmica as cores podem incorporar mais de uma função. Contudo, a atribuição das cores para mais de uma função deve ser condizente com a diegese, como foi possível verificar.

Na função *cores como construção e representação de uma época ou cultura*, averiguamos que a cor pode representar aspectos contextuais de um período, cultura e lugar. Da mesma forma, conseguimos constatar a funcionalidade da função *cor como representação do estado de ânimo* a partir de pesquisas de artistas e pesquisadores da psicologia. Essa função visa destacar, por meio das cores, o humor e sentimentos presentes na narrativa fílmica.

Ademais, na função *cores como espacialidade cromática*, propomos duas espacialidades; em ambas a cor está vinculada ao espaço da realidade diegética, dividindo o espaço pela presença das cores para sua delimitação. Na primeira espacialidade, *entre o real e o irreal: dupla realidade distinta*, divide o espaço fílmico a partir das cores entre a realidade concreta do personagem e a realidade fantasiosa, normalmente imaginada pelo personagem; na segunda espacialidade, *entre o bem e o mal: dupla realidade contrastante*, as cores são divididas a partir dos habitantes, pelos personagens do bem e do mal, que residem no espaço.

Outras duas funções, enfim, também foram propostas. Na função *cores para realidades oníricas*, as cores contribuem para construir uma realidade onírica, com aspectos abstratos, distantes dos aspectos da realidade concreta. Já na última função, *cores como inversão dos sentidos*, a cor ganha novas possibilidades de significação opostos aos modelos comuns já existentes nas realidades diegéticas.

Por fim, ao estudarmos a teoria das cores, a inserção das cores no cinema e ao propormos possíveis funções das cores no cinema de animação, conseguimos analisar a animação *Guida* com maior acuidade e consistência. Na animação *Guida*, constatamos a harmonia monocromática e essa harmonia passa a sensação de monotonia, tédio e falta de personalidade (Heller, 2000; LoBrutto, 2002, tradução nossa). Ainda, entre as cinco possíveis funções, identificamos duas funções presentes em *Guida*: *cores como estado de ânimo* e *cores como espacialidade cromática, entre o real e o irreal: dupla realidade distinta*. Ambas as funções exerceram o seu papel com intuito de transmitir informações para o receptor. Por meio das cores, percebemos o estado de ânimo da personagem Guida, mudando as cores da diegese conforme ela se reconhece e reconecta consigo mesma, ganhando mais ânimo e ficando feliz. Notamos também a mudança de cores da realidade concreta para imaginação da personagem, facilitando a identificação do que é real e fantasia durante a animação. As cores em *Guida*, dessa forma, foram usadas com determinadas finalidades.

O emprego da cor nas animações aqui mencionadas demonstra a grande capacidade que o elemento estético visual cor pode ter nas imagens animadas. Portanto, as cores contribuem no processo de criação das diegeses, passando a ser significativo no contexto de elaboração das imagens, determinando informações importantes, como transmitir sentimentos, destacar personagens e objetos, informar o estado de ânimo dos personagens e diegese, ajudar na representação dos aspectos contextuais de um período, cultura e lugar, elaborar duplas realidades, realidades abstratas e realidades com inversão de sentido.

REFERÊNCIAS

- ACKER, Ana Maria. Estudo da experiência estética no cinema. **XI Semana da imagem: possibilidades e limites da análise fílmica**, São Leopoldo, p. 67-80, maio 2013. Disponível em: https://orson.ufpel.edu.br/content/07/artigos/primeiro_olhar/05_anamaria.pdf. Acesso em: 25 abr. 2023.
- AUMONT, Jacques. **A imagem**. 7. ed. Campinas: Papirus Editora, 1993. 317 p.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. 2. ed. Campinas: Papirus Editora, 2003. 342 p.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Análise do filme**. 3. ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2004. 319 p.
- ANCHIETA, Wanderley. **Colorindo as sombras: indagações sobre o papel da cor no cinema narrativo**. 2017. 133 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2017. Cap. 3. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/handle/1/15570>. Acesso em: 14 jan. 2022.
- ANDRADE, Luís Eduardo Meira de; LEITE, Pablo César Clementino Braga. Processo de concepção visual: análise dos elementos estéticos e práticos do curta-metragem "paperman". **Temática**, [s. l], p. 197-213, jun. 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/34849/17705>. Acesso em: 25 abr. 2023.
- ARNHEIM, Rudolf. **Cinema como arte - as técnicas da linguagem audiovisual**. Rio de Janeiro: Mairaquita, 2012.
- ARNULF, Marina. **Exibição do curta "Guida" seguido de bate-papo com Rosana Urbes [Entrevista]**. Parque vicentina aranha. YouTube. Jul. 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IRxiyQxRdyc&list=PLBEviUSNLgO7-yG0k0CvqgBvI2bsCVQAj&index=4&t=3618s>. Acesso em: 25 nov. 2022.
- BAHIA, Ana Beatriz; BAHIA, Soppia. **História da animação**. 1. ed. Curitiba: Inter Saberes, 2021.
- BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe**. 4. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011. 336 p.
- BARBOSA, Paulo Roberto de Carvalho. **A primeira cor no cinema: tecnologia e estética do filme colorido até 1935**. 2007. 184 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado em Artes Visuais, Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007. Disponível em: <https://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-4245/a-primeira-cor-no-cinema--tecnologia-e-estetica-do-filme-colorido-ate-1935>. Acesso em: 17 mar. 2022.
- BARBOSA, Paulo Roberto de Carvalho. Cor, abstração, música: Len Lye e o cinema sem câmera. **Pós: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, p. 172-187, 2016. Disponível em:

<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15789>. Acesso em: 9 ago. 2023.

BATTCKOCK, Gregory. **A nova arte**. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008. 296 p
BETTÓN, Gerard. **Estética do cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987. 121 p.

BLEICHER, Steven. **Contemporary color: theory & use**. 2. ed. Clifton Park: Cengage Learning, 2012.

BUCCINI, Marcos. **Cem anos da animação brasileira**. 2017. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/202/cem-anos-da-animacao-brasileira>. Acesso em: 27 ago. 2023.

CALDEIRA, Maria Carolina da Silva. Narrativas sobre velhice e infância: uma análise do filme up: altas aventuras. **Revista educação unisinos**, Belo Horizonte, p. 410-416, 04 set. 2015. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/edu.2015.193.11>. Acesso em: 10 jul. 2023.

CÁNEPA, Laura. Vincent- Filme-síntese de Tim Burton. **Revista digital carcasse**, São Paulo, p. 1-7, 02 set. 2004.

CARNEIRO, Gabriel. **Rosana Urbes – Encontros de Cinema (2017) – Libras [Entrevista]**. Itaú Cultural. YouTube. Dez. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YbBQIIZMY1o&list=PLBEviUSNLgO7-yG0k0CvqgBvI2bsCVQAj&index=2>. Acesso em: 18 nov. 2022.

CATTANI, Iceleia Borsa. ARTE CONTEMPORÂNEA: o lugar da pesquisa. **O meio como ponto zero: Metodologias da Pesquisa em Artes Plásticas**, Porto Alegre, v. 1, n. 3, p. 36-50, mar. 2002. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/206779/000322228.pdf?sequence=1>. Acesso em: 15 set. 2023.

CHAGAS, Adriano. **A acessibilidade visual de curtas-metragens de animação em mídias locais**. 2017. Disponível em: <https://static.casperlibero.edu.br/uploads/2017/02/Adriano-Chagas-UFF.pdf>. Acesso em: 05 ago. 2022.

CHOLODENKO, Alan. A Animação do Cinema. **Revista do programa de pós-graduação em comunicação e semiótica**, [s. l], v. 34, p. 20-54, 30 mar. 2017. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/29575>. Acesso em: 17 ago. 2022.

CORREIA, Luciano. URBES, **Rosana. Anima Mundi - Opinião Minas [Entrevista]**. Opinião minas. YouTube. Novembro, 2014. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=R07YmVabvPM&list=PLBEviUSNLgO7-yG0k0CvqgBvI2bsCVQAj&index=9>. Acesso em: 19 nov. 2022.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. **Cores & filmes: um estudo da cor no cinema**. Curitiba: Editora CRV, 2011. 95 p.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003. 235 p.

DURSKI, Giovanna. Simbologia das Cores no Cinema: Um Estudo do Filme Amores Imaginários. In: XIX CONGRESSO DE Ciências DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 2018, Cascavel. **Congresso**. Cascavel: Intercom, 2018. p. 1-13. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sul2018/resumos/R60-1603-1.pdf>. Acesso em: 05 set. 2022.

FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. 5. ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher, 2006. 189 p.

FLORO, Paulo. Animage 2017: Um papo com Rosana Urbes, vencedora do Annecy: “Estamos vivendo um despertar da animação no Brasil”. **Revista O grito**. 2017. Disponível em: <https://www.revistaogrito.com/animage-2017-um-papo-com-rosana-urbes-vencedora-do-annecy-estamos-vivendo-um-despertar-da-animacao-no-brasil/>. Acesso em: 02 jun. 2022.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de animação**: Um diálogo ético no mundo encantado das histórias infantis. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011, 270 p.

FREITAS, Marcello Raimundo Barbosa de. **O panoptismo no cinema**: a construção do espaço através do olhar. 2008. 124 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Departamento de Comunicação Social do Centro de Ciências Sociais, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=12358@1>. Acesso em: 01 ago. 2023.

GOETHE, J. W. **Doutrina das cores**. 4. ed. São Paulo: Nova Alexandria, 2013. 211 p.

GOMES, Andréia Prieto. **História da Animação Brasileira**. CENA Universitária: Rio de Janeiro, 2008. 28p. Disponível em: <http://www.cenacine.com.br/wp-content/uploads/historia-daanimacao-brasileira1.pdf>. Acesso em: 27/09/2023.

GUIMARÃES, Luciano. **A cor como informação**: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores. 3. ed. São Paulo: Annablume, 2004. 149 p.

HEDGECOE, John. **O novo manual de fotografia**: guia completo para todos os formatos. 2. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006. 418 p.

HELLER, Eva. **A Psicologia das cores**: como as cores afetam a emoção e a razão. São Paulo: Olhares, 2012. 311 p.

LOBRUTTO, V. **The filmmaker's guide to production design**. New York, Estados Unidos: Allworth Press, 2002.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **A arte da animação**: técnica e estética através da história. 3. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011. 454 p.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra**: arqueologia do cinema. São Paulo: Editora Unesp, 2003. 514 p.

MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus Editora, 2006. 432 p.

MEDEIROS, Luciana Soares de. Elementos de composição da caracterização e a importância do estudo de cor e luz para a criação de identidade visual de personagens. In: XI Seminário leitura de imagens para a educação: múltiplas mídias. **Anais do XI seminário leitura de imagens para a educação: múltiplas mídias**. Florianópolis, nov. 2018. p. 47-60. Disponível em:

https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/5937/Elementos_de_composi__o_da_caracteriza__o_e_a_import_ncia_do_estudo_de_cor_e_luz_para_a_cria__o_de_identidade_visual_d_e_personagens_15501726449354_5937.pdf. Acesso em: 14 jul. 2023.

MENDES, Mônica Vitória dos Santos; SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. Protagonismo feminino em animação: gênero, corpo e suas representações na indústria audiovisual. **41º Congresso brasileiro de ciências da comunicação**, Joinville, set. 2018. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0778-1.pdf>. Acesso em: 21 maio 2023.

MISEK, Richard. **Chromatic cinema: a history of screen color**. Chichester: Wiley-Blackwell; Illustrated, 2010. 240 p.

MONTORO, Tania Siqueira; CAVALCANTI, Cecilia C.B. Trânsitos Imagéticos: a reconfiguração da velhice feminina no cinema brasileiro contemporâneo. **Revista Internacional de la imagen**, Sulina, v. 5, n. 1, p. 22-34, 2014. Disponível em: <https://journals.eagora.org/revVISUAL/article/download/637/223/2090>. Acesso em: 07 ago. 2023.

MORATELLI, V. Idosos “animados”: A velhice representada em produções de animação audiovisuais. **Pensata**, [S. l.], v. 9, n. 2, 2021. DOI: 10.34024/pensata.2020.v9.11055. Disponível em: <https://periodicos.unifesp.br/index.php/pensata/article/view/11055>. Acesso em: 07 ago. 2023.

NUNES, Ana Camila Nobre Xavier. INFORMAÇÃO ATRAVÉS DA COR: a construção simbólica psicodinâmica das cores na concepção do produto. **Modapalavra E-Periódico**, Florianópolis, SC, v. 9, n. 6, p. 63-72, 01 jan. 2012. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/7776>. Acesso em: 05 set. 2022.

O'BRIEN, M.; SIBLEY, N. **The Photographic Eye: learning to see with a camera**. Worcester, Estados Unidos: Sterling, 1995.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criações artísticas**. Campinas: Editora da Unicamp, 2013. 398 p.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 15. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2001. 167 p.

PASTORIO, A. P.; ACOSTA, M. A. de F.; ROOS, S. N. M. O cinema no debate sobre o envelhecer. **Revista kairós-gerontologia**, [S. l.], v. 21, n. 1, p. 243–256, 2018. DOI: 10.23925/2176-901X.2018v21i1p243-256. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/kairos/article/view/39532>. Acesso em: 07 ago. 2023.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 10 ed. Rio de Janeiro: Senac nacional, 2009. 254 p.

PENAFRIA, Manuela. Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s). **VI Congresso Sopcom**, [s. l], p. 1-10, 2009. Disponível em: <https://bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 10 set. 2023.

QUEIROZ, Aída. **Animação brasileira: entre a liberdade de criação e o mercado**. Entre a liberdade de criação e o mercado. 2019. Disponível em: <https://journals.openedition.org/cinelatino/5941>. Acesso em: 09 ago. 2023.

RAMOS, Aline. **O Consertador de Coisas Miúdas e Kátia Mesel [Entrevista]**. Diário de Pernambuco TV. YouTube, 2017. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=HDePBRp_AzQ&list=PLBEviUSNLgO7-yG0k0CvqgBvI2bsCVQAj&index=8. Acesso em: 19 nov. 2022.

RIBEIRO, Lucas. LEONI, Alexandre. **Bate-Papo Ilustrado #18 - Entrevista com Rosana Urbes [Entrevista]**. Bate papo ilustrado. 2015. YouTube. Maio, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wi0NshZPkZQ&list=PLBEviUSNLgO7-yG0k0CvqgBvI2bsCVQAj&index=6>. Acesso em: 28 nov. 2022.

RODRIGUES, Luciana. **Guida, Rosana e o sonho**. Arte aberta. 2017. Disponível em: <https://arteaberta.com/guida/>. Acesso em: 02 jun. 2022.

ROSANA Urbes é a grande homenageada no Telão do Domingão. **GSHOW**. 2014. Disponível em: <http://gshow.globo.com/programas/domingao-do-faustao/Telao-do-Domingao/noticia/2014/11/rosana-urbes-e-a-grande-homenageada-no-telao-do-domingao.html>. Acesso em: 27 jun. 2022.

ROSANA Urbes. **JRC animation. Okay pessoal**. YouTube. Maio, 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Wesbly7Gf7s&list=PLBEviUSNLgO7-yG0k0CvqgBvI2bsCVQAj&index=2>. Acesso em: 18 nov. 2022.

SILVEIRA, Luciana Martha. **Introdução à teoria da cor**. 2. ed. Curitiba: Editora UTFPR, 2015.

SERRA, Jennifer Jane. Representações do Feminino no Cinema de Animação: Análise dos Documentários Animados Daddy's Little Bit of Dresden China e Topor et Moi. **XXXIX Congresso brasileiro de ciências da comunicação**, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-3180-1.pdf>. Acesso em: 21 maio 2023.

STAMATO, Ana Beatriz Taube; STAFFA, Gabriela; VON ZEIDLER, Júlia Piccolo. A Influência das Cores na Construção Audiovisual. In: Congresso de ciências da comunicação na região Sudeste, 2013, Bauru. **Congresso**. Bauru: Intercom, 2013. p. 1-12. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1304-1.pdf>. Acesso em: 05 jul. 2022.

TAUBE, Jéssica. **Da mulher como personagem no cinema**. 2020. 103 f. TCC (Graduação) - Curso de Tecnologia em Design Gráfico, Departamento Acadêmico de Desenho Industrial,

Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2020. Cap. 6. Disponível em: https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/26695/1/CT_CODEG_2020_1_06.pdf. Acesso em: 26 maio 2023.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre análise fílmica**. 2. ed. Campinas: Papyrus Editora, 1992. 151 p.

WOJCIECHOWSKI, Mônica. **Rosana Urbes - Semana de Orientação 2015 [Entrevista]**. Academia internacional de cinema. Jul. 2015. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=utArUmyl_1g&list=PLBEviUSNLgO7-yG0k0CvqgBvI2bsCVQAj&index=3&t=8s. Acesso em: 19 nov. 2022.

XAVIER, Ismail. **Análise fílmica em artigos científicos [Entrevista]**. Revista Significação. YouTube, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dQ2W87EUzjs&t=265s>. Acesso em: 14 set. 2023.

ZAN, Vitor. Espaço, lugar e território no cinema. **Galáxia**, [s. l], v. 47, p. 1-23, dez. 2022. Contínua. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/hLj4WjhcqvDtMCgwnkPjndd/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 jul. 2023.