

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE BELAS ARTES

Josiane Oliveira da Silva

**A ANÁLISE DA PINTURA DE ANIMAÇÃO A PARTIR DO TERMO TEXTURA  
EMPREGADO POR WUCIUS WONG:  
como os métodos de pintura de um animação podem sugerir uma contribuição  
comunicativa a narrativa**

BELO HORIZONTE

2021

Josiane Oliveira da Silva

**A ANÁLISE DA PINTURA DE ANIMAÇÃO A PARTIR DO TERMO TEXTURA  
EMPREGADO POR WUCIUS WONG:  
como os métodos de pintura de um animação podem sugerir uma contribuição  
comunicativa a narrativa**

Monografia apresentada ao Curso em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes digitais.

Linha de pesquisa: Cinema de animação

Orientador: Prof. Daniel L. Werneck

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes /UFMG

2021

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer primeiramente ao Prof. Dr. Maurício Silva Gino, pela paciência e pelos apoios iniciais desta pesquisa, em meio a dificuldades em tempos de pandemia, dedicou seu tempo e esforço em me orientar. Agradecer também, meu orientador Prof. Daniel L. Werneck por me acolher, contribuindo para a finalização deste estudo, no incentivo, tempo dedicados para minha formação acadêmica.

Para a minha Família, minha mãe Cleusa Muniz Oliveira meu pai Sebastiao Oliveira da Silva e meu irmão Gabriel, pelo apoio e incentivo de acreditarem e me encorajarem, a ser forte e persistente em meus objetivos, estado do meu lado em todos os momentos bons e ruins da minha vida, me sustentando e dando compreensão para continuar seguindo em frente. Para meu amado companheiro, Gustavo Catanho, pelo apoio e sabedoria nos momentos juntos do dia a dia ao períodos distantes me proporcionando momentos de alegrias, que me fizeram crescer como pessoa, pelo amor, incentivo e apoio incondicionais. Para sua mãe Roseli e seu pai Emanuel pela gratidão pelo suporte, o lar e o carinho.

Agradeço aos meu amigos do curso de cinema de animação pelos momentos bons de convivência e amizades juntos de crescimento acadêmico e pessoal, Heitor, Priscila, Carol, Matheus P, Matheus Sena, Erine, Gustavo jabrazi, Jessica, Tomas, Gabriel, e a todos da turma do CAAD. Especialmente Rafaela que em tempos tão difíceis como esses de pandemia teve paciência e compreensão, para me ajudar e me conforta em suas conversas que serviram de incentivo nesta etapa de minha vida, a não desistir, de lutar pelo o meu sonho. E ao meu amigo Davi pela amizade e sentimentos de ensinamentos sobre a vida.

Agradecendo a todos os amigos de todos os jogos online que joguei que nos momentos de descanso e nas conversas casuais me enviando mensagem de incentivo e apoio. Que colaboraram diretamente e indiretamente para a realização deste trabalho.

obrigada.

## RESUMO

Esta monografia tem como objetivo de pesquisa as diferentes colocações do termo Textura desenvolvidos por Wucius Wong(2007) no texto “Princípios da Forma e do Desenho”, que utiliza o método de segmentação das texturas desenvolvidas os parâmetros: decorativa, espontânea e mecânica. Desta maneira, o estudo se propôs analisar trechos de curtas-metragens, do ponto de vista dos métodos de pinturas das imagens, identificando indícios das possíveis texturas empregadas por Wong. Através dessa análise buscou-se pontuar a importância dos métodos de pintura na estrutura de um filme animado a modo sugerir uma contribuição comunicativa à narrativa e ao estudo da pintura na animação.

Palavras-chaves: Textura, Pintura em Animação, fotografia animada.

## ABSTRACT

This monograph aims to research different placements of the term Texture developed by Wucius Wong (2007) in the text “Principles of Form and Design”, which uses the method of adaptation of textures developed in the following parameters: decorative, spontaneous and mechanical. Thus, the study proposed to analyze excerpts of short and feature films, from the point of view of image painting methods, identifying signs of possible textures used by Wong. Through this analysis we sought to point out the importance of painting methods in the structure of an animated film in order to suggest a communicative contribution to the narrative.

Keywords: Texture, Painting in Animation, animated photography.

## SUMÁRIO

|  |    |
|--|----|
| <b>1.INTRODUÇÃO</b>  | 6  |
| <b>2.APRESENTAÇÃO BREVE DE IMAGEM E MATERIAL</b>   |    |
| 2.1. Imagem  | 7  |
| 2.2. Material  | 10 |
| <b>3. ENTÃO O QUE É TEXTURA “PRINCÍPIOS DA FORMA E DO DESENHO”<br/>PARA WUCIUS WONG?</b>   | 12 |
| 3.1. Textura Decorativa  | 13 |
| 3.2. Textura Espontânea  | 14 |
| 3.3. Textura Mecânica  | 17 |
| <b>4. ANÁLISE DAS COLOCAÇÕES EXPRESSIVAS QUE POSSAM<br/>CONTER ELEMENTOS QUE SE IDENTIFICADAS COMO TEXTURA<br/>VISUAIS DE WONG NA ANIMAÇÃO</b> | 18 |
| 4.1. Textura espontânea de History of the main complaint, 1996   | 19 |
| 4.2. Textura mecânica de Passo, 2007   | 20 |
| 4.2. Textura decorativa de Giant Bear, 2019  | 23 |
| <b>5. ESTUDO DE CASO DA EXPERIÊNCIA NO PROCESSO DE PRODUÇÃO NA<br/>ANIMAÇÃO AUTORAL A PARTIR DE SUA TEXTURA</b>                                |    |
| 5.1 CASO 1: Ateliê animação “ Só”  | 25 |
| 5.2 CASO 2: Animação experimental “Nó”   | 29 |
| <b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>   | 32 |
| <b>REFERÊNCIAS</b>   | 33 |
| <b>APÊNDICE</b>  | 36 |

## INTRODUÇÃO

As texturas estão presentes em todos os lugares e em todos os materiais. Elas são encontradas nas rochas, tecidos, papéis, madeiras, metais, na pele de animais e etc. Nas diferentes características singularidades de cada superfícies naturais ou construída pelo o homem artificialmente. São aspectos que permitem identificar e distinguir formas e materiais uns dos outros. Cada formato tem sua própria superfície que, por sua vez, possibilitam determinar diferentes características táteis e visuais ao objeto, como por exemplo, um pedaço de rocha pode conter uma variedade de acabamentos, que permite como o efeito de lapidação modificar e diferenciar a sua superfície.

Como o estudo da textura gera interesses por décadas para muitos pesquisadores associados em diferentes áreas do conhecimento segundo (DOBLER,2015,pg.21), é extremamente difícil atribuir uma definição aos interesses diversos que a textura possui. Tal diversidade é notável através de sua própria definição semântica, a palavra Textura do latim significa “estrutura, teia "tecer", do indo-Europeu tek-,"fazer". Já para o português os sentidos se misturam ao efeito de tecer como ação manual da técnica referente ao corpo, como também na disposição dos fios de um tecido atribuindo a textura como um objeto resultante do trabalho da ação, a técnica com qualidade visual tátil de certos materiais manufaturados ou não. Contextualização ao trauma" (São Paulo:DCL,2000).

Determinadas características pontuais particulares na textura, ainda sim, podem ser discutidas ao entendimento nas suas diferentes finalidade, mediante ao estudo direcionado no campo da análise das imagens na animação. É necessário destacar dois grupos que possuem diferenças propostas de abordagem ao termo textura apontados ao estudo proposto: O primeiro grupo faz uma abordagem da textura a partir do expressivo do tátil, em que os materiais na imagem são atribuídos como Elemento significativo na imagem, Dondis A.Dondis(2003) em livro “Sintaxe da linguagem visual”, enfatizam o uso das diferentes características táteis, tais quais podem ser descritas como suave ou áspera, lisa ou decorada, fosca ou polida, macia ou dura entre outros, como sendo primordiais para a sensibilidade da textura para a obra de arte.

Pois a sensibilidade tátil citada anteriormente, são elementos visuais característicos da superfície, fazendo parte das interações atreladas ao reflexivo do afeto, ou seja, a experiência na imagem não se limita apenas ao perceptível do toque das mãos. Ela se abrange para a percepção do olhar da imagem, no qual elementos da imagem junto aos materiais são trabalhados a partir da ação do artista que possuem uma expressividade simbólica ao

significativo do gesto ao corpo. Que permeiam o sentido da textura relativa à percepção particular de cada indivíduo do tátil.

Buscando explorar a potencialidade gráfica no uso e na escolha dos materiais para a construção da textura a partir de suas finalidades na imagem, a pesquisa se delimita apenas ao segundo grupo considerando a textura com um “Elementos visuais”. Ou seja, um dos elementos gráficos de composição da imagem. O autor Wucius Wong(1998) destaca-se no estudo das imagens a partir da identificação das diferentes aplicações encontradas no termo textura empregado no desenho. Abordados no texto “Princípios da Forma e do Desenho”, publicado originalmente em inglês com o título Principles of Form and Design em 1998.

A fim de apresentar uma análise da aplicação da textura nas finalidades: "Textura decorativa", "Textura espontânea" e "Textura mecânica" nos trechos dos curta-metragens animação de: History of the main complaint(1996), alê Abreu Passo(2007) e exemplos do curta Giant Bear(2019). Buscou-se analisar o método de pintura das imagens ao uso dos materiais, para assim identificar indícios das possíveis texturas empregadas por Wong. Na busca em entender o papel da pintura de animação através da textura, procuro com essa pesquisa contribuir nos questionamentos e reflexões para com os artistas em animação, pontuar a relevância de como os métodos de pinturas de um filme podem sugerir uma contribuição comunicativa à narrativa.

## **2. APRESENTAÇÃO BREVE SOBRE IMAGEM E MATÉRIA**

### **IMAGEM**

A imagem é uma linguagem visual que se comunica através de seus elementos de composição. Wassily Kandinsky no livro ponto e linha sobre o plano de 1997, introduz esse discurso a partir das intenções na criação de uma "teoria das formas" para a imagem.

Estudos esses compreendidos através da lógica atrelada ao potencial comunicativo na experiência do olhar observador, relacionando a uma fenomenologia na interpretação dos elementos de base da construção da imagem, a partir de um pensamento relativo do fazer artístico expressivo visualmente na imagem. Passivo aos parâmetros possíveis de observação, sem que esses conceitos sejam impostos ou rígidos para a tal linguagem visual.

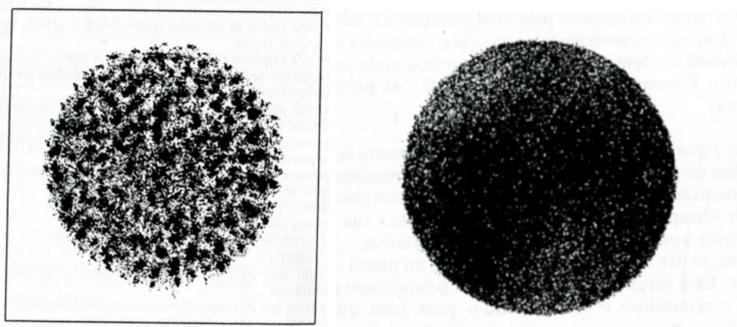
## Ponto

A compreensão dos elementos primários do desenho enquanto linguagem comunicativa em Kandinsky(1997), recorrendo ao princípio de toda criação para a imagem parte do princípio do “ponto” geométrico ao entendimento inicial da imagem. Um elemento intuitivo da origem, pois é nele onde se inicia todos os outros elementos de composição da imagem referente a linha e o plano. O ponto traz consigo o impulso da ação, pois a partir de sua criação a expressividades simbólicas significativas ao homem também se inicia.

O ponto geométrico é um ser invisível. Deve, portanto, ser definido como imaterial. Do ponto de vista material, o ponto compara-se ao Zero. Mas este zero esconde diferentes propriedades “humanas”(...) (KANDINSKY, 1997, p. 35).

O artista explora a potencialidade de signos, onde condição de aplicação prático com um profundo simbolismo, seja na forma utilidade da escrita de um texto que interrompa e que afirme uma fluidez da linguagem das frases, ao ponto expressivo do impulso interior do reflexivo ao silêncio. Em suma, o ponto é vivo de intenção. A estabilidade das dimensões das formas variam conforme a abordagem da noção exterior do ponto ser compreendido como um elemento que ocupa um espaço com formas dinâmicas na superfície como o encontro inicial dos utensílios na superfície. Como também é constituída na relação subjetiva do abstracto, indicada pelo interior, onde o ponto possui expressivas do elemento relativo ao “primitivo” para uma noção do absoluto desconhecido.

O ponto é um pequeno mundo à parte (...) A sua integração nele é mínima ou mesmo inexistente se o ponto é perfeitamente redondo. Por outro lado, mantém solidamente a sua posição e não revela qualquer tendência para o movimento, seja em direcção for, horizontal ou verticalmente. Não avança, não recua, só a sua tensão concêntrica (...) (KANDINSKY, 1997, p. 41).

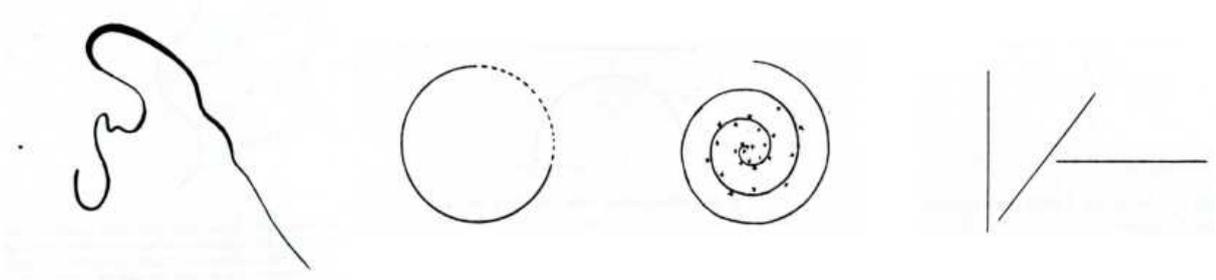


**Figura 1** - A primeira imagem a ilustrar o Complexo central de pontos livres, a segunda imagem ilustrar Grande ponto formado por pequenos pontos(pulverização). Fonte: Ponto e linha sobre plano. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo, 1997.(KANDINSKY,1997, p 56,57).

## Linha

A linha e segmentação do ponto, nascido do movimento que desestabiliza o impulso estático do ponto na superfície, sendo considerado um elemento secundário. A linha transforma o ponto em força, contendo assim diferentes naturezas dessas ações. Com isso pode ser atribuída a linhas diversas possibilidades do movimento, como por exemplo produzir noções de tensões, direcionamentos, ritmo e equilíbrio dentre outras ações.

A linha geométrica é um ser invisível. E o rastro do ponto em movimento, portanto, é o seu produto. Nasceu do movimento, e isto pelo aniquilamento da imobilidade suprema do ponto. Aqui dá-se um salto do estático para o dinâmico. (KANDINSKY,1997. p 61).

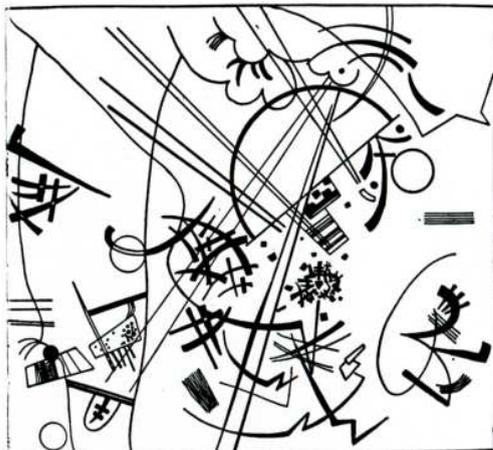


**Figura 2** - Alguns dos exemplos das diferentes possibilidades de ação, movimento e força: A primeira imagem a ilustrar a linha cursa livremente ondulada. A segunda imagem é o círculo em formação. A terceira imagem é o espiral em formação e a quarta imagem o arquetipos de linhas retas geométricas. Fonte: Ponto e linha sobre plano. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo, 1997.(KANDINSKY,1997. p 63, 82,87).

## Plano

O entendimento das relações expressivas nos elementos denominados como “elementos de base” (ponto e superfície) são expressivos em uma composição, as tensões e os dinamismos nas relações do entorno da imagem. Em que a superfície material serve como base para a obra. Definido pelo P.O (*Plano Original*) uma esquematização da junção de duas linhas verticais e duas linhas horizontais que delimitam e definem tudo aquilo que rodeia e influenciam as propriedades: primárias (*Pontos*) e secundárias(*Linhas*). É evidente que esse elemento oferece múltiplas possibilidades de composições. Kandinsky(1997) ressalta essas interações que influenciam diretamente as propriedades da imagem. Seja o comprimento do P. O que pode criar tensões com níveis diferenciados de intensidade de altura e direção, peso etc. O uso esquematizado do P.O que possui linhas paralelas e perpendiculares referentes a um quadro com lados semelhantes, que podem sugerir um equilíbrio na composição. Como

também, a própria natureza do P.O, ou seja, o material da superfície, sugerindo uma sensibilidade do tátil.



**Figura 3** - Prancha 25.Linha. construção linear da pintura pequeno sonho a vermelho(1925). Fonte: Ponto e linha sobre plano. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo, 1997.(KANDINSKY,1997. p 169).

A noção de interior e exterior da pintura enquanto dimensão, refletindo aos direcionamentos da percepção na imagem, está atrelado na relação a partir da forma primária e secundária dos pensamentos sobre a sensibilidade do homem através do gesto da ação empregados nos elementos do ponto sobre a linha e o plano. Onde a imagem se torna conjunturas de interações entre linhas, volumes relacionados entre si em uma composição. Fala sobre a imagem na pintura e diz sobre uma linguagem que se comunica e se articula sobre amplas manifestações, da expressividade visual ao pensamento reflexivo. Somos levados a uma compressão diante a obra de arte enquanto gesto. Para o filósofo Flusser as

Imagens são superfícies que pretendem representar algo. Na maioria dos casos, algo que se encontra lá fora no espaço e no tempo. As imagens são, portanto, resultados do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões de espaço-tempo para que se conservem apenas as dimensões do plano. (FLUSSER, 2009, p.7).

## MATERIAL

Apresentando em amplitude a consciência das técnicas ao corpo, onde o gesto de compor a imagem está por entre a percepção de uma experiência do mundo em sensibilidade. Adorno ao trecho citado enfatiza o material sendo compreendido como o componente primordial e inicial para a expressão na imagem, pois é nele onde a relação do gesto se transpassa.

Com as categorias, também os materiais perderam a sua evidência a priori: assim, as palavras da poesia. A decomposição dos materiais é o triunfo do seu ser-para-outro. (ADORNO,1970, p. 27).

Como pontuado por Adorno(1970), a evidência do material é um caminho que demonstra através de sua estética uma importância para o movimento do “olhar” a imagem visualidade e refletir, no qual a experiência do contato do olhar presente na superfície da obra, intermedie seu interior na sua própria compreensão da construção do objeto artístico. A técnica se relaciona ao indicador do caminho, um indício no pensamento da relação matéria e gesto, sendo o material compreendido como o componente primordial e inicial para a expressão na imagem, pois é nele onde a relação do gesto se transpassa.

Toda técnica é ‘técnica do corpo’. Ela figura e amplia a estrutura metafísica da nossa carne (Merleau-Ponty,1984a [1960], p. 92).

Nessa compreensão do gesto ao material e também contextualizado na compreensão de BARTHES(1990) No qual o sentido do materiais como: lápis, óleo, papel e tela entre outros, não seja apenas a pintura enquanto instrumentação, atrelada a exibição das substâncias, o gesto do pintor está no sentido de fazer “aparecer” o material movimentado pelo corpo em intenção, força e direção, para torna-se “fato”, ao sentido do material enquanto matéria do “está aqui”, na compreensão a obra de Cy Twombly em expressividade do material, "...controlando a pressão da matéria,deixando-a pousar-se como que indolentemente, de maneira que seu grão se disperse um pouco, que a matéria vai revelar sua essência, afirmar a certeza de seu nome: é lápis.” BARTHES(1990,p. 162).

(...) Ao reconsiderar sua lógica interna, a pintura passa a se expandir para o espaço, num movimento de consideração do quadro como objeto. Em contrapartida, outros objetos passam a invadir o plano pictórico, devolvendo a concretude do mundo para o funcionamento imagético da pintura”.(HENRIQUE, 2005, p.68).

O material é uma forma de adentrar a imagem no movimento de aprofundar, mesmo que esse lugar seja caótico e incerto, as possibilidades de entendimento do processo enquanto obra, onde sua aparência e interior se relacionam, tem expressividade para a textura. Consciência essa que San Payo Manuel, situa o olhar perante a superfície e seus materiais em análise as obras de Dubuffet chamadas “texturologias” para a expressividade visual. Visto que a textura é composta pelo diálogo entre a imagem e matéria, o caráter em relacionar as ferramentas junto a imagem, é uma evidência que o processo criativo na escolha dos utensílios também é um meio comunicativo para a imagem.

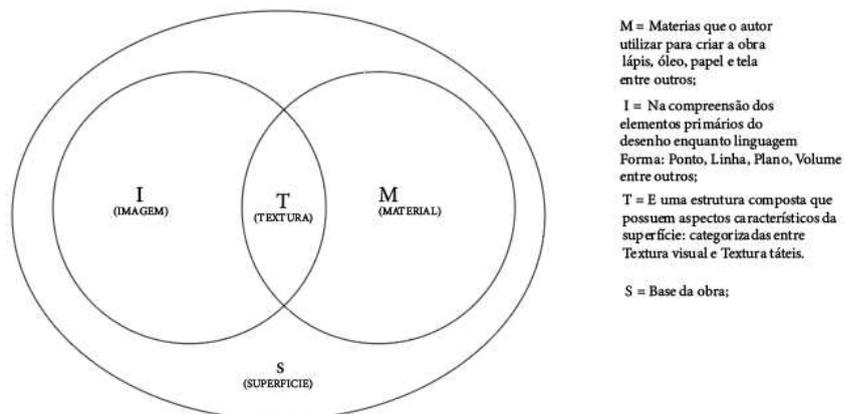
(...) obras em que a figuração se dissolve por completo na matéria. E a partir deste caos que ele irá regressar a figuração fazendo com o que a matéria e o próprio processo de desenho ou pintura seja um modo de refletir invertendo o processo de concepção, o desenho e a pintura, antes mesmo da sua execução.” (MANUEL, 2000, p.18).

### 3. ENTÃO O QUE É TEXTURA AO TEXTO “PRINCÍPIOS DA FORMA E DO DESENHO” PARA WUCIUS WONG?

Wucius Wong artista e escritor chinês conhecido em destaque em seu país no campo da arte contemporânea através do modernismo sendo condecorado em 2007 pelo *Bronze Bauhinia Star* pelo governo de Hong Kong . O Wong adota em seu textos uma gramática visual nos métodos diretos para a construção do desenho, enfatizando uma abordagem mais pragmática ao tema, os processos de elaboração são aprofundados a partir das teorias didáticas apontadas no livro *Princípios da Forma e do Desenho* de 1998, relacionando-os aspectos da textura aos princípios de estruturação da imagem relacionado ao seu material. Tais elementos são determinados pela sua aparência e seu conteúdo. Podendo ser distinguida por categorias técnicas singulares em arranjos gráficos na construção das figuras.

Ao gráfico estomizado os elementos primários compreendidos entre: formas, pontos, linhas, planos, volume, imagem, material e superfície. Atribui na textura a compreensão de elemento composto.

ENTAO O QUE E TEXTURA PARA WUCIUS WONG?



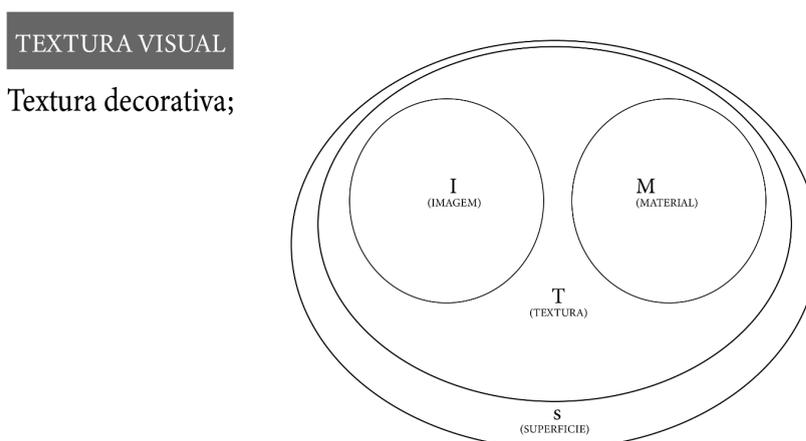
**Figura 4** - gráfico esquematizado da compreensão de textura aos elementos imagem e material. Fonte: elaborado pelo autor, a partir do estudo do texto de Wucius Wong no texto “Princípios da Forma e do Desenho” de 1998.

No qual Wong subdivide a textura em dois diferentes aspectos para sua construção: A primeira categoria trata-se da texturas visuais, que são aspectos perceptíveis do olhar humano contido na observação da compreensão visual em detectar e identificar compostos e padrões repetitivos no arranjo estrutural da superfície de um objeto ou imagem. Sendo composta pelos principais objetivos: Decorativo; espontâneo; Mecânico.

Já a segunda categoria a Textura Tátil possui o objetivo de atribuir volume e materialidade para a imagem a partir da variação tonal é composta principalmente pelo uso: Luz; Cor. Embora exista uma divisão introduzida pelo autor didaticamente, a sensibilidade da percepção do tátil pode ser atribuída em ambas as categorias. Porém o estudo abordará apenas a estruturação da primeira categoria das texturas visuais de Wong.

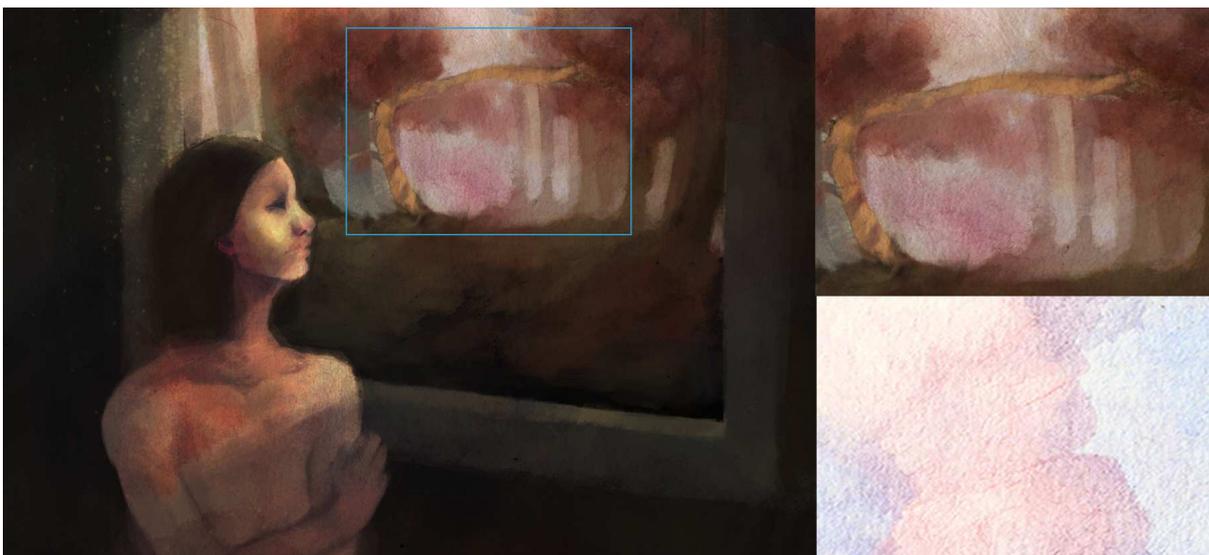
### Textura Decorativa

Wong propõe que os elementos da textura visual são uma subdivisão produzida a partir das seguintes finalidades: a primeira finalidade seja a “Textura decorativa”, determinada na inter-relação, às texturas produzidas são aplicadas nas imagens na recusa de uma maior significado crítico, podendo ser acrescentar ou removida sem que haja interação ou alteração no entendimento com a imagem. Mesmo que essa textura seja produzida manualmente ou por qualquer recurso, as texturas apresentadas podem ser aplicada em conjunto em diferentes imagens ou pode ser identificada mutuamente em uma única imagem.



**Figura 5** - gráfico esquematizado da compreensão de textura decorativa. Fonte:elaborado pelo autor, a partir do estudo do texto de Wucius Wong no texto “Princípios da Forma e do Desenho” de 1998.

Na aplicação da Textura decorativa na imagem, o objetivo apresentado na construção da Figura 3 ao seu uso estético, no qual o ornamento se relaciona na imagem sem que haja uma mudança na forma da composição com o elemento principal na pintura. O efeito através da técnica de *Photobashing*<sup>1</sup> que consiste na manipulação dos recortes fotográficos da textura do papel em tinta aquarela aplicados ao meio digital, exemplifica o uso estético com o propósito simbólico de contextualizar a tinta de aquarela para a imagem digital.



**Figura 6** - Esquema representativo da textura decorativa em uma pintura digital, o efeito na superfície através da técnica manual do papel pintado em aquarela na aplicada ao digital. Fonte:elaborado pelo autor.

## Textura Espontânea

Para a segunda finalidade do texto, a textura se encontra no objetivo do “espontâneo”, ao contrário da anterior, o processo de criação da textura tem importância visual na forma ao entendimento com a imagem. Métodos comumente usados através de materiais que possam deixar marcas nas superfícies de contato, são atreladas na textura à relação da força de ação. O autor no manuseio instrumental criando elementos na imagem de contentamento espontâneo. Wong(2007) reforça ao uso da “textura espontânea” não ser desvinculados tão facilmente ao formato produzido na imagem, pois as formas produzidas na imagem cuja disposição das ações aleatórias ou naturais são determinadas pelos resquícios dos materiais são depositados na imagem. A Figura 2 apresenta graficamente seu conceito e sua funcionalidade. Para a exemplificar o uso da textura espontânea na imagem, é utilizado uma

---

<sup>1</sup>*Photobashing* - técnica que tem como base o trabalho com arquivos fotográficos para compor uma ilustração digital.

figura pintada a partir do meio digital, para enfatizar a aproximação do gesto do artista na imagem. Na figura 5 explora-se o método de produção a partir das escolhas dos pincéis digitais chamados "orgânicos". Utilizando-se das variações de materiais nos pincéis, tentou-se construir uma espontaneidade a partir da pintura em manchas, com objetivo de não ter uma delimitação de contornos tão precisos das formas na pintura, com o objetivo de atribuir uma maior fluidez entre a forma e o fundo da imagem.



**Figura 7-** Esquema representativo da textura espontânea em uma pintura digital, a escolha dos pincéis e o gesto do autor sobre o trabalho dos materiais escolhidos, exemplifica espontaneidade dentre os objetivos de atribuir “organicidade” à pintura. Fonte:elaborado pelo autor.

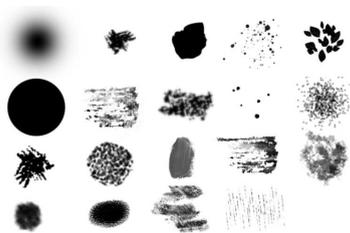
Ao entendimento dos chamados "Pincéis Orgânicos", John Peter Lewis em 1984 com a publicação do artigo *Texture Synthesis for Digital Painting*, abrangendo no estudo dos procedimentos específicos de construção e estruturação programacional do pincel digital para com a textura. É válido pontuar as reflexões iniciais de Lewis na ferramenta pincel ao aspectos "orgânico" produzidos para o meio digital, nas observações sobre o efeito de "marca residual" que o pincel tenha, é atribuída ao conceito de controle, no qual, a estrutura do pincel digital possuam uma variabilidade das formas a partir de seus contornos e posicionamentos aleatórios e estatístico. A fim de reproduzir uma maior liberdade ao artista através da aplicação de um não controle total do pincel, atribuindo-se o elemento do “acaso” na compreensão do orgânico, como o objetivo de aproximar a uma naturalidade física da ferramenta.

Produzindo um distanciamento maior das formas de base da imagem geométrica atrelado ao computador em vetoriais<sup>2</sup> e bitmaps<sup>3</sup>. Nas informações produzidas pelos dados ao computador em criar ferramentas que possibilitem interações com a superfície simuladas aos pincéis, indicando materiais como tintas, lápis, caneta entre outros. Nós transcrevemos essas informações nas simbologias a conceitos de linguagem para dentro do programa, produzindo novos caminhos na possibilidades dinâmica do espaço ao meio. Mudando a relação com a imagem no digital através do gesto do autor em trabalho com os materiais, revelando no método do processo criativo sua importância fundamental para a obra.(SIMÕES,2001.p 43 ).

O digital se tornou um local artificial onde a princípio, a imagem não possuía uma materialidade física tátil, sendo considerado até como um elemento homogêneo em comparação às diferentes formas orgânicas naturais do mundo ao nosso redor. Na compreensão da ação do uso do pincel/caneta essa relação física dessa “não materialidade” da superfície é perceptível no processo criativo da imagem, quando questionamos quais pincéis usar ao seu propósito contextual. Com isso, SIMÕES(2001) reforça a importância do artista ao digital, como sendo um ponto fundamental e atuante na tecnologia mais que um simples operador do mecanismo.

O desenho é desmaterializado, isto é, não necessita de um corpo físico para existir. Pode existir apenas na memória ou visível no monitor ao contrário do desenho tradicional. (SIMÕES,2001.p 11).

Na utilização do pincel para textura de mídias que contém elementos que geram efeitos orgânicos que reproduzem características visuais semelhantes de um meio específico de pintura. Diferentes métodos e aplicativos são utilizados para esse propósito, um dos exemplos são as variedades de pincéis digitais :



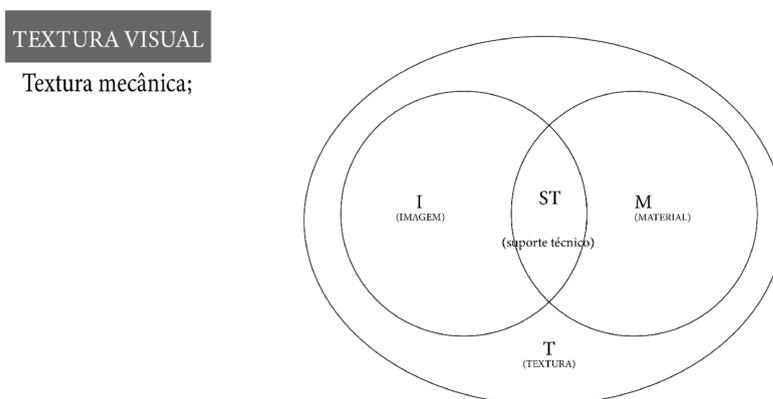
**Figura 8-** Pontos criados a partir dos diferentes pincéis do programa Adobe Photoshop 2021.  
Fonte:elaborado pelo autor.

<sup>2</sup>vetoriais- imagens construídas a partir do cálculo de vetores matemáticos.

<sup>3</sup>bitmaps- construídas a partir mapeamento de códigos, são conjuntos de pixels contidas nas imagens.

## Textura Mecânica

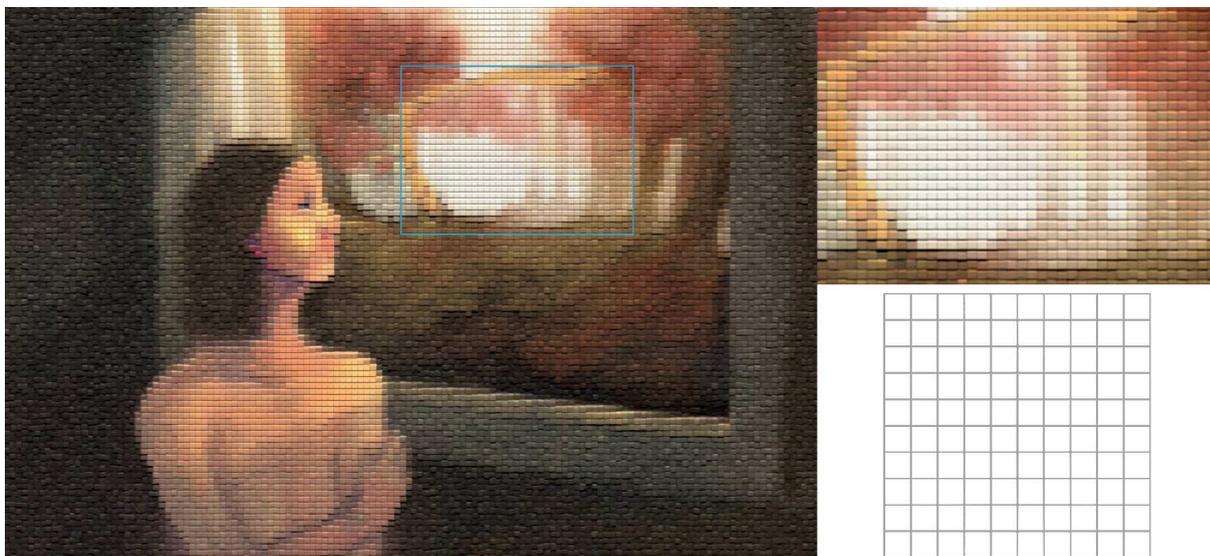
Em domínio da terceira finalidade do uso da textura na imagem de Wong(2007), a “textura mecânica” é definida pelo arranjo do uso da instrumentação do artifício, cujas disposições podem ser periódicas ou aleatórias. Sem a delimitação da forma ao material, o mecanismo abrange padrões das formas em repetições do conjunto singular, próximas até do “artificial”. Com isso, a busca em compreender a texturas proposta por Wong(2007), na utilização das propriedades texturais gráficos da imagem como um conjunto composto. Abordar os elementos conceituais e visuais a partir da reflexão do processo técnico das estruturas do desenho, caracterizados pela hierarquia dos componentes ponto, linhas, planos, formas, volumes organizadas sobre agrupamentos ou dispensações na imagem. Introduzir a textura aos métodos de produção e replicação dos formatos na superfície, aproxima a funcionalidade objetifica a ação.



**Figura 9-** o gráfico esquematizado da compreensão de textura mecânica, podendo observar que a superfície não atua primariamente na composição. Fonte:elaborado pelo autor, a partir do estudo do texto de Wucius Wong no texto “Princípios da Forma e do Desenho” de 1998.

Como exemplo dessa aplicação será usado uma figura do meio digital a partir do mecanismo, demonstrando na ferramenta de apoio os padrões de repetições semelhantes ou sistematizados como método do processo mecanizado da textura. Para a figura 7 esse processo mecânico é perceptível na textura a partir da atribuição dos elementos do material, no uso do efeito “Patchwork” aplicado em todo a imagem através do filtro no Software Adobe Photoshop 2021 por cima da pintura digital. É possível notar, que a textura criada por esse método, o material na imagem de certo modo possui um conjunto de elementos com padrões semelhantes em sua composição, criando uma "uniformidade não natural" que remete a pintura uma visualidade geométrica. Em que no método de textura mecânica

diferencia da textura espontânea pelo fato de possuir padronizações evidentes na produção de uma pintura.



**Figura 10** - esquema representativo da textura mecânica em uma pintura digital, o efeito de "Patchwork" do Adobe Photoshop, exemplifica o conjunto de padrões singulares do material na imagem. Fonte: elaborado pelo autor.

#### **4. ANÁLISE DAS COLOCAÇÕES EXPRESSIVAS QUE POSSAM CONTER ELEMENTOS QUE SE IDENTIFICADAS COMO TEXTURA VISUAIS DE WONG NA ANIMAÇÃO**

Quando Marcel Martin, em texto de linguagem cinematográfica, desenvolve no trecho “elemento fílmico não específico” sobre a importância dos elementos materiais na construção da imagem do filme, o autor aponta para a compreensão do pensar a estruturação da imagem como parte do processo expressivo da linguagem visual na comunicação ao roteiro escrito. Em um filme animado podemos dizer e destacar facilmente o que é uma textura quando a vemos, porém, no processo de produção de diferentes animações em que se possuem diferentes texturas, é possível pôr em questionamento a devida pergunta, a utilidade da textura nas animações são totalmente iguais? Partindo da delimitando na análise ao entendimento da Textura ao elemento que características de imagem e material. A Partir de Wucius Wong(1998) no texto “Princípios da Forma e do Desenho” com o objeto de análise na influência da textura na pintura animada com o propósito narrativo associa a características específicas de estruturação identificados às fins do “decorativo”, “espontânea” e “mecânica” para assim evidenciar e identificar relações dos elementos na composição da compreensão de textura na animações: History of the main complaint(1996), Passo(2007), Giant Bear(2019).

### 4.3 Textura espontânea de *History of the main complaint*(1996)

William Kentridge é um artista sul-africano que vive em Joanesburgo, que possui uma formação acadêmica em estudos políticos e africanos na University of the Witwatersrand e em belas artes pela Johannesburg Art Foundation. Suas produções se destacam ao refletir sobre a condição humana, os especificamente a história e os conflitos, seja para evidenciar uma consciência social- política de seu próprio país e as formas como nossas relações pessoais se interligam aos coletivos. Kentridge já participou da Bienal de Veneza em 1993, 1999, 2005 e 2015 e da Documenta de Kassel, na Alemanha de 1997, 2002 e 2012. Entre 2012 e 2015 fez a exposição *Fortuna* itinerante pela América Latina, incluindo o Brasil.

Entre as diversas obras do artista, a animação *History of the main complaint* de 1996, e o sexto dos vinte e um desenhos criados pelo o autor. logo após o estabelecimento da África do Sul da Comissão da Verdade e Reconciliação, criando com o intuito de realizar uma série de audiências públicas sobre os abusos dos direitos humanos durante a era do apartheid. A animação aborda em sua narrativa uma crítica através investigação "médica" no corpo de do personagem em “coma” desses reflexos apontadas pelos os acontecimentos sociais.

Construindo nas pequenas animações trechos para refletir sobre a exploração dos temas de amor e traição, opressão e violência, morte e regeneração. Através do gesto do acúmulo, nas animações *History of the main complaint* (1996), a Textura é identificada na dinâmica do potencial de transparecer a organicidade. Através da expressividade do gesto no preenchimento das formas, a meio pelo o qual o material é utilizado em manchas residuais do carvão que constantemente se modificando e multiplicado no movimento do processo de animação direta<sup>4</sup> da pintura, onde o movimento aparente dos resíduos nas mudanças de quadros por segundos o chamado(frame rate), coloca o material em evidência atuante nas cenas. Como também, o movimento de "desenhar a forma" e “apagar a forma”, constroem para a imagem visualidade de uma textura espontânea. Sendo constantemente dinâmica para a

---

<sup>4</sup>**animação direta** é uma técnica de animação na qual as imagens são animadas diretamente no suporte de apresentação seja na película/papel ou diferentes outros suportes, cujo o aparelho de projeção (câmera) capture o movimento do objeto ou imagens animadas.

linha de ação composta pelo material evidente na imagem, a textura "movente" de Kentridge indica na tela, caminhos para instigar o espectador a refletir sobre o possível tempo e sua memória entre não delimitar completamente pelas linhas.

Figura 11 - Imagem da cena inicial do curta History of the main complaint de 1996



Legenda: da esquerda para a direita nas três imagens inferiores, característica apontadas como textura espontânea para a animação que evidenciaram o uso dos materiais : 1.a mancha, 2.as linhas que misturam confundo da imagem e que acrescentam volume a formas e o uso 3. resíduo do material no “apagamento”. Fonte:Collection Museum of Contemporary Art Chicago, Gift of Susan and Lewis Manilow, 2001.25 Photo: Nathan Keay, © MCA Chicago.

### 4.3 Textura mecânica em Passo(2007)

É notável como a presença do lápis, tinta, carvão sobre o papel, tecido, vidro dentre outros materiais, carregam um impacto expressivo que relaciona a pintura ao movimento de linguagem audiovisual do desenho animado. No gesto de evidenciar o processo de produção de uma animação através dos materiais que neles se constroem, indicam inicialmente uma maneira de entender como essa “expressividade” pode ser pensada.

A textura mecânica encontra-se no curta-metragem animado de Passo(2007) dirigido por Alê Abreu. Pode ser interpretada nas cenas onde imagens do filme possuem uma interpretação do real, seja no uso do aparato de captura da fotografia ou na filmagem, a realidade aparente está atrelada ao material documentativo que o aparato produz, ela indica o possível real integrada a “realidade material de valor figurativo” junto ao enredo e seu espectador MARTIN(2005, p.27).

O entendimento da relação estrutural do filme da imagem sua projeção, e pontuado na maneira no qual o processo de montagem em Passo(2007) utilizam-se do processo criativo de

produção como elemento plástico de conjuntura visualmente apresentados ao enredo, a modo que, através das características apontadas na análises da imagem na FIGURAS 12, elementos estruturais como o processo de filmagem das mãos que manipulam e criam vida aos desenhos, possuem uma aproximação visual mas também simbólica do corpo do autor presente e atuante, enfatizando nas mãos a iniciativa da ação sendo assim, o “causador” do movimento. Já para a animação, é produzida através da materialidade criada pelo animador, as ferramentas de escolha para a imagem junto a textura empregada criam uma realidade que se aproxima do sentimento da textura tátil sensível ao gesto.

Há, ainda, os relatos de acasos que foram, de certo modo, "construídos", mesmo que recebam a descrição de um inesperado absoluto. O artista coloca-se, nesses casos, em situação propícia para a intervenção do elemento externo, como se fosse um fotógrafo que visita um mesmo local várias vezes, aguardando por uma luminosidade inusitada. Há, portanto, nesses casos, uma espera pelo inesperado. (SALLES, 1998 pg.35).

Quando Marcel Martin, em texto de linguagem cinematográfica, desenvolve no trecho “elemento fílmico não específico” sobre a importância dos elementos materiais na construção da imagem do filme, o autor aponta para a compreensão do pensar a estruturação da imagem como parte do processo expressivo da linguagem visual na comunicação ao roteiro escrito. Essa percepção imagem em diálogo aos elementos, interligam-se através dos aspectos físicos como também subjetivos da imagem, onde sua linguagem estrutural seguindo-se por : forma, volume, luz, cor, dimensão, ritmo e espaço, assim por diante, são abrangentes não só para as continuidades da cena em significação a ação mas em importância na tela em reflexão, função e possibilidades expressivas .

*Passo* surgiu a partir de exercícios de desenho e animação durante o período da finalização do Garoto Cósmico, e como experimento para um novo projeto de estúdio. Praticamente sem um roteiro definido, o filme foi concluído na ilha de edição, onde acrescentamos as imagens da mão desenhada e assumimos a ruidagem do lápis como o som do pássaro. No fundo havia o desafio do improviso. (ABREU, 2007).

No entanto, quando essas imagens indicativas do “real” se sobrepõem para dentro do enredo animado, há um questionamento inverso sobre o olhar para fora do filme no movimento. Relacionado a imagem técnica aparente do filme para com a imagem técnica na fotografia, a presença do mecanismo que produz a imagem traz consigo informações, no qual o tempo do ofício se comunicam ao narrativo. As conexões dos pensamentos de Vilém Flusser ao tópico *o Aparelho* no ensaio do livro intitulado *Filosofia da Caixa Preta* publicado no de 2002, são potencialidade para pensar as imagens como janelas, que lhes conferem a dicotomia

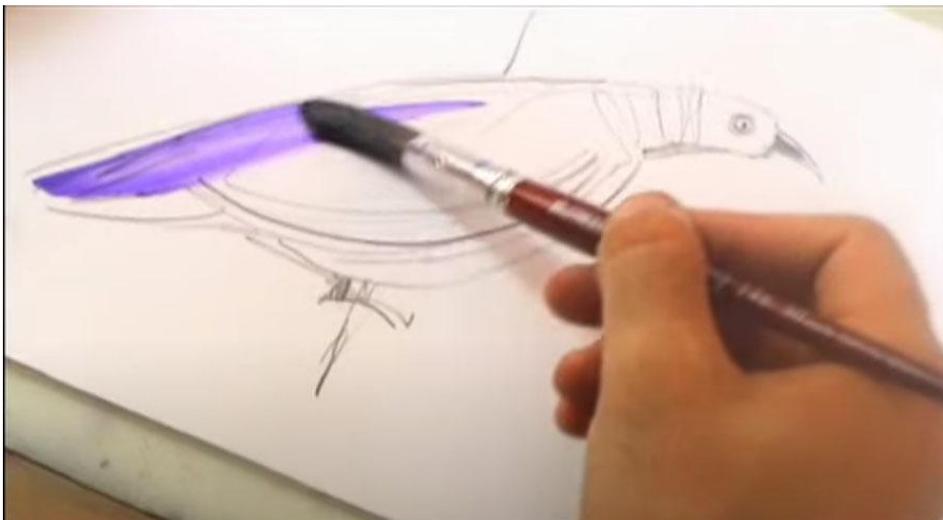
do real aparente, direto e objetivo, mas que na animação essa realidade é contratante a espontaneidade e organicidade da imagem nos desenhos.

Relacionando o espectador a visão da criatividade criando visualidade da imagem/frame sendo um elemento indicativo do “efeito” dessa ação, em que as flexibilidade das diferentes superfícies indicarem os bastidores do filme produto resultante ou seja as imagens. Ao situar o filme *Passou*(2017) sua pintura presente no personagem do pássaro traz a ambiguidade do suporte e projeção, diversas vezes o desenho se mistura da animação 2D ao volume da imagem filmada. Estabelecida então uma aproximação do valor do gesto do registro e espontaneidade atribuído a ideia da textura, através do material lápis, temos uma noção característica de “desenho” no método de trabalho. A superfície então se mostra entre o papel e a projeção, mesmo que o desenho não seja caracterizado apenas pelo seu material, ele acentua:

A proximidade entre o registrar e o pensar é assim acentuada e tornada visual. O desenho institui-se então como o meio de configurar o pensamento, nascendo assim o desenho moderno. Mas se o desenho é fundamentalmente processo criativo no Renascimento, é só no séc. XX é que o desenho assume um papel autónomo enquanto objeto artístico.’ (SIMÕES, 2001.p 28).

Cito aqui SIMÕES(2001), pois nessa reflexão sobre o diálogo nas diferentes práticas e fases do desenho na história, conforme o início do renascimento o caráter pessoal atrelado aos estudos e anotações pessoais ao ofício de transposição do desenho, suscita a ação e a aproximação do artista ao desenho material e mental. Acrescentando ao enredo de Passo uma autonomia do desenho ao processo criativo. Mesmo que o foco esteja na finalidade da textura mecânica apontada para a análise da imagem em Passo(2007), o curta não se limita apenas a uma finalidade da textura, ela contém elementos do espontâneo e do decorativo em simultaneidade na imagem. Porém o intuito desta pesquisa está apenas em encontrar elementos que identifiquem a abordagem de Wong(1998) através de uma releitura uma das texturas apresentadas nas animações.

Figura 12 - trecho do curta Passo



Legenda: A projeção da imagem em Passo(2007) causa contraste visual e conceitual, no qual a animação dialoga com seu próprio processo, aproximando o corpo do autor para a animação através dos materiais junto ao suporte de apoio. A textura se mostra espontânea. Fonte: [Filme de Papel: Passo, 2007](#) acesso 22 agosto de 2021

#### 4.4 Textura decorativa em Giant Bear(2019)

Ao perceber a relação do suporte na materialidade da imagem digital, pensar a superfície antes mesmo da estruturação de composição das formas na tela, e uma maneira de questionar os objetivos são necessidades que a textura coloca nesse percurso. Na análise do curta-metragem GIANT BEAR. Direção de Daniel Gies com roteiro de Neil Christopher. Montreal: E.D Films, Co-produção com Taqqut Productions Inc, 2019.

*Giant Bear(2019)*, se passa no antigo conto dos povos antigos chamados por *Inuit* localizados no hemisfério norte. O enredo se baseia em acompanhar um caçador solitário *Inuit* no meio de um ambiente de climas inóspito de nevasca, procurando conseguir alimento. O caçador encontra a criatura chamada *nanurluk*, um gigante urso polar do tamanho de um icebergue, partindo para o confronto, o caçador solitário buscando coragem e sabedoria para enfrentar o urso nessa batalha pela sobrevivência. A equipe de produção do curta propõe atribuir a estética do filme como sendo um elemento que acrescente significado simbólico para a narrativa, no sentido da escolha do material mais orgânico, próximo de uma pintura sobre tinta, trazer na experimentação das técnicas 2D e 3D utilizando o software de game engine *Unity*, uma ideia de pintura dinâmica que se relaciona na ambientado da natureza ao enredo.

<sup>5</sup>"Queríamos que o filme parecesse vivo e comovente, como uma pintura ganhando vida. Ao criar um protótipo de nossas cenas no Unity, pudemos ver como diferentes escolhas mudariam a história antes de começarmos a aplicar nossos efeitos(...)", disse Daniel Gies, co-diretor do *Giant Bear* (2019).

Quanto mais o olhar penetra a espessura do quadro à procura de um fundo sólido onde se fixar, mais ele se vê submerso numa massa instável.(OLIVEIRA, 2005, p.75)

A cena selecionada na FIGURA 13 para a análise através da textura decorativa de Wucius Wong(1998), é notável uma "homogeneidade" do material empregado na imagem, a ambientação do caçador em relação ao cenário as linhas de contornos dos formas na imagem são difusos e dinâmico, construindo uma proximidade das formas ao fundo. Diferentemente do espontâneo, a textura trabalhada indica uma sobreposição na forma semelhante ao da figura 4 já citada no texto. Podendo haver uma dissociação do material para com a imagem. Abrangendo a um distanciamento da imagem de seu material como base.

Figura 13 - Imagens do curta *Giant Bear*



Legenda:O uso da textura em pintura digital como elemento simbólico presente e atuante para a narrativa.  
Fonte:[Giant Bear | e→d films \(edfilms.net\)](https://www.edfilms.net) acesso 22 agosto de 2021.

---

<sup>5</sup>"We wanted the film to feel alive and moving, like a painting come to life," said Daniel Gies, *Giant Bear* co-director. "By prototyping our scenes in Unity, we were able to see how different choices would change the story before we started applying our effects. On paper, a mish-mash of animation styles shouldn't have worked, but thanks to modern tools, small teams like ours are finding new outlets for our ideas.

## **5. ESTUDO DE CASO DA EXPERIÊNCIA NO PROCESSO DE PRODUÇÃO NA ANIMAÇÃO AUTORAL A PARTIR DE SUA TEXTURA**

### **5.1 CASO 1: Ateliê animação “Só”, uso da técnica de photobasing**

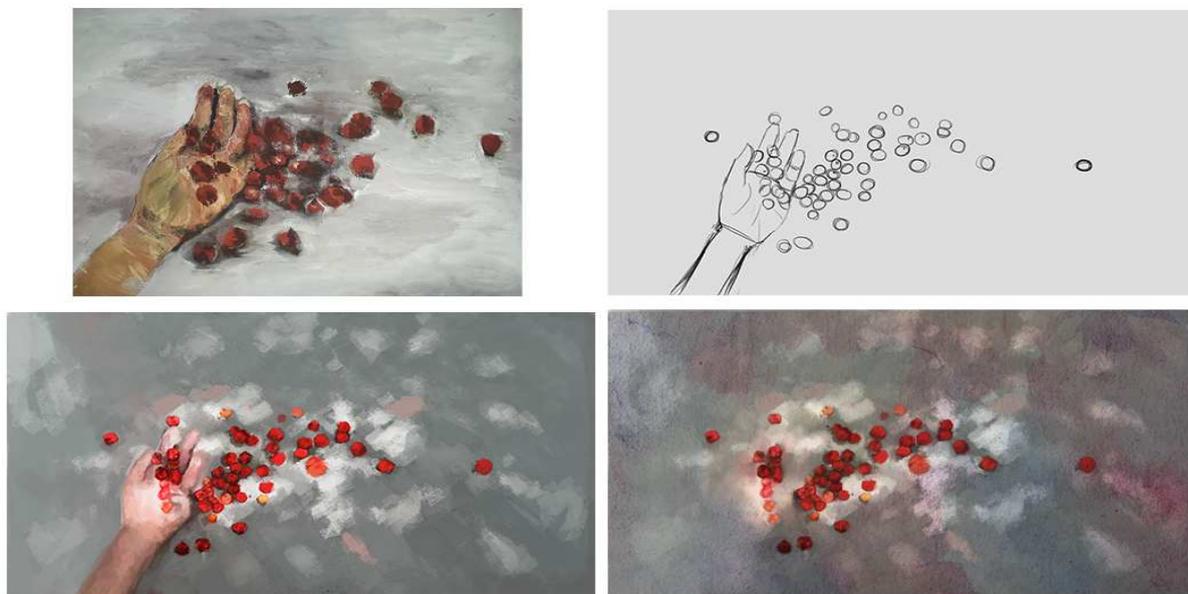
O presente texto visa abordar no “caderno de bordo” aberturas de expressividade no processo de Pintura com textura no meio tradicional e digital dentro da animação Só(2019), destacando-se as reflexões do modo de pensar por entre os dois meios e como esse processo criativo influenciou a narrativa do curta.

Na compreensão da produção autoral da animação Só para o Ateliê, ao final do processo é notável a forma como a estruturação do roteiro escrito junto a plasticidade esteve em constante alteração, seja pela experimentação do texto poema e sua decupagem, como também, na experimentação no planejamento das ideias em tentar criar um diálogo da pintura junto ao processo técnico enquanto gesto. A construção do roteiro a partir do sentido particular da ausência, na representação do sentimento de solidão, sua definição consensual a narrativa pode-se abranger um significado geral de estar sozinho, ilustrando na animação em um quarto escuro ao ponto deste sentimento se tornar próximo ao vazio emocional.

A solidão é uma experiência comum do ser humano, mas que possui diferentes entendimentos e manifestações por entre diversas pessoas, que se ramificam ao pensamento mais profundo que ultrapassa o sentimento de estar sozinho para o de se sentir sozinho. Fazendo uma citação ao texto (SENNETT *apud* KÁTIA, 2006 p.4) “Existe a solidão que transcende os termos do poder, baseada na ideia de que há diferença entre estar só e sentir-se só. Esta solidão é expressa na sensação de estar só entre muita gente(...)”.

Na animação essa ideia é sintetizada sobre as formas gráficas de pensamentos negativos que saem de dentro da personagem, criando conflitos entre sombras e manchas através de metamorfoses, transformando o quarto em um lugar interior e sombrio, no qual, o cenário e corpo do personagem se misturam às formas, abordando visualmente o pensamento de insegurança e medo no uso do nítido e turvo. Na tentativa de colocar o sentimento da reclusão e isolamento interno do personagem para uma visualidade externa, onde a narrativa fosse clara o suficiente para que a abstração não seja apenas subjetiva ou “fecha em si”, tendo como ponto inicial a aproximação da pintura aquarelada e tinta têmpera a um significado material na presença da mancha, mas que juntamente tenha potencial a comunicação com o

interpretativo ao tema. Juntando a textura tradicional da pintura para uma estruturação e montagem da imagem para uma forma digital sem que faça uma substituição apenas:



**Figura 14** -ESTUDO DE CASO: 2.1 *Caso 1 Ateliê animação*: Imagens da tentativa da reprodução da técnica de pintura tradicional para digital para animação autoral SÓ

legenda: Cenas finais da animação autoral Só de 2019 na linha superior esquerda a pintura em aquarela e têmpera tradicional, feito para o estudo e uso do material em textura fotográfica, com o seu esboço digital no canto direito. Na linha inferior esquerda o uso da pintura digital seguido da mescla com técnica em photo bashing no canto direito com a pintura finalizada.

A escolha do processo de criação das ilustrações na escolha dos materiais junto ao pensamento do uso da técnica em aquarela tiveram uma relevância significativa sobre a pintura do filme. Tiveram uma grande influência para a direção de arte do curta-metragem, a ponto de pensar o filme como uma mancha de tinta no quadro, no qual o personagem e cenário serem silhuetas que se misturam a planos e metamorfoses relacionando-se com o espaço e superfície junto compostos do corpo e cenários.

O planejamento do texto em formato de poesia foi propositalmente escolhido a narrativa, criando uma ponte com a nitidez e o turvo empregados significado da pintura ao filme. Em que as imagens são trabalhadas no processo criativo da síntese dos versos a uma representação final não linear para a narrativa do texto. O filme recorre ao roteiro mas sem o domínio linear dele, tal qual, uma funcionalidade da ferramenta para com o suporte técnico, das pinturas.

texto(poema)

minha cabeça chove em um dia de sol.  
aparece entre meios, meandros, minguado  
alma humana objeto sem causa?  
sol geométrico se inicia  
conjura sombras que queimam a alma  
sombras de saturação se ausentam  
onde suas formas compõem a partitura do dia  
construir prédios , “mura” visão.  
modela humanos em objetos  
corpos equipados de fuligem e pó  
na solidão , sinto,

substrato entorpece  
busca pelo resquício de cor quente  
em um agrupamento saturado de cinza,  
deixando transparecer meus pigmentos  
memórias de itens consumíveis  
na solidão, sinto,

onde a verdade não cabe, o vazio se transborda  
e o silêncio fala....  
os sentidos se afloram  
apenas na dor se tornaram táteis  
ao final do dia os sentimentos desaparecem  
em que me tornei no final?  
na solidão, sinto,

Assim, conforme a demanda de entrega e uma certa experimentação de produção, não se sabia ao certo o rumo da animação por definição, pois sua pintura e texto estavam em constante paralelismo em criação de tal modo de suas estruturas dependesse uma da outra para continuar a ação.

A Escolha em introduzir a pintura digital no meio do processo de pintura do filme com o intuito de rapidez e agilidade na prática de produção, mas que ainda sim se aborda a linguagem da pintura em aquarela como visualidade, foram primordiais para garantir o tempo de produção ao prazo limite, como também, o surgimento de questionamentos do quanto as duas pinturas seja tradicional ou digital são relevantes para a criação do curta-metragem e como esse processo poderia ser introduzido como parte do roteiro?

Com isso, a mescla no uso da pintura tradicional e pintura digital para a animação SÓ(2019) abre possibilidades de interpretação para com a narrativa em simbolismo ao tema na escolha do material a técnica trabalhada da importância do gestual, a afetividade da “marca” do corpo.

A potencialidade no estudo do processo de pintura ao filme no uso da fotografia em capturar a textura na digitalização das imagens em aquarela e t mpera, possuem uma funcionalidade de nitidez na mancha, estruturando a pintura tradicional em recortes, escalonamentos, duplica es e transpar ncias. A t cnica de photobashing sobre o fundamento de estrutura o e manipula o dos recortes de fotografias integrado   pintura digital. Ressalta o processo como uma ferramenta din mica, pois seus aspectos se objetificam na idealiza o da imagem atrav s da funcionalidade do detalhamento, ou seja, a texturiza o da imagem   colocada a partir da necessidades do uso t cnico ao enredo, sendo utilizado geralmente no meio de produ o para concept art e cen rios. Ao se aprofundar no processo da escolha da t cnica para anima o, a funcionalidade junto ao tema interfere no modo como o fundamento da pintura pode acrescentar relev ncia   imagem no filme, relacionando-o ao narrativo.



**Figura 15** - ESTUDO DE CASO:2.1 *Caso 1 Ateli  anima o*: Imagens do processo da mescla da pintura tradicional e digital na t cnica de Photobasing para anima o autoral S 

Legenda:Cena 2 Frame1 Curta Animado "S ". As imagens aparecem passo a passo da sobreposi o de camadas de textura da tinta ao digital, demonstrando como a t cnica foi empregada de pintura com textura do processo da mescla entre pintura tradicional e digital utilizando a fotografia e o scanner para colocar a textura da aquarela como gesto e visualidade. Fonte: (2019).



**Figura 16** - ESTUDO DE CASO:2.1 *Caso 1:Ateliê animação SÓ*: Imagens do processo da escolha dos materiais tradicionais para a pintura digital.

Legenda: Curta Animado “SÓ”. As imagens apresentam o uso do "blush" na pintura digital e o uso do pincel aquarela e têmpera a sobreposição de camadas de textura da tinta ao digital, de modo a mostrar como a técnica foi empregada de pintura com textura.

## 5.2 Caso 2: Animação experimental “Nó”

O processo de produção esteve primariamente vinculado a Passo(2007), seu objetivo se baseia em criar uma animação que se relacionasse com o tema da criatividade e que se comunica-se junto ao material utilizado, então o projeto se firmou ao seguinte enredo “Da linha do traço que se prende ao lápis a linha que se torna um Nó”. O projeto animado se estrutura na experimentação do fio de linha de algodão(barbante) para construir uma narrativa entre conexões e distanciamentos a animação Passo(2007), Para desenvolver no curta uma interpretação a releitura pessoal do personagem pássaro ao questionamentos sobre ‘nuances’ de comunicação da palavra “textura”.

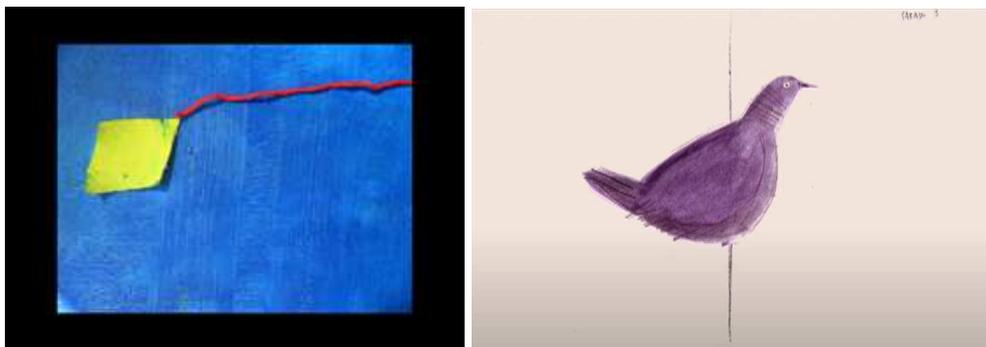
Diferente ao estudo do caso 1 no qual o roteiro era fundamentado para a orientação da narrativa de se criar um texto e depois storyboard para o entendimento funcional do filme, em NÓ(2020) parte deste processo se tornou o oposto, ao dizer necessariamente de um roteiro escrito, o método de abordagem a princípio foi tentativa de escrever o roteiro de forma concisa de início meio e fim “fechado” mas conforme o envolvimento da análise em Passo(2007) e sua abertura para pensar a criatividade, cada vez mais o roteiro fixo não se mostrava fundamental do entendimento. A escolha do material enquanto significação do

personagem principal somado ao intuito do processo de animação foram estruturando a narrativa.

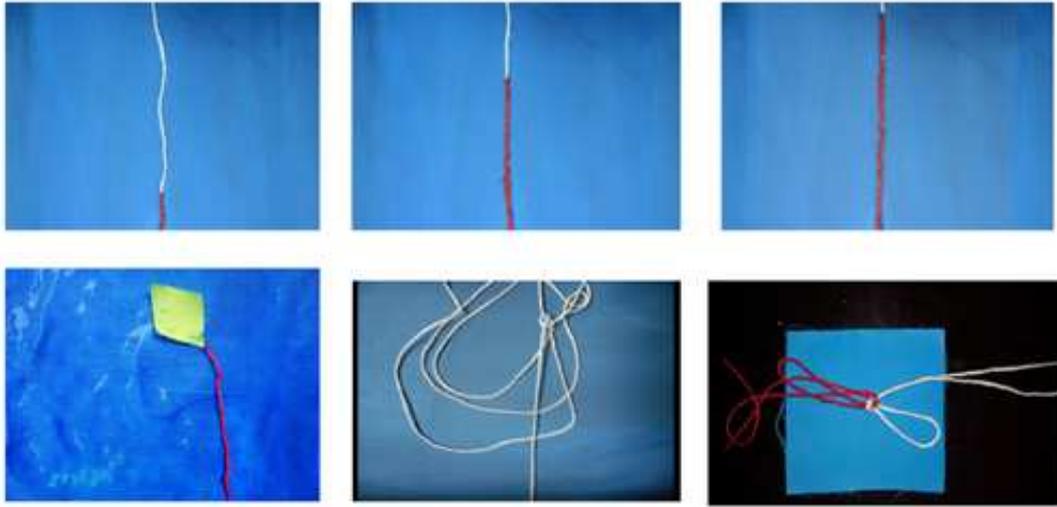
Para pensar o personagem Pássaro foi preciso entender o aspecto do material enquanto significado que acresça sentido à textura. Com isso a textura foi pensada no objetivo de indicação, ao sentido de “dentro” e “fora”. A “*textura dentro*” teve o objetivo expressivo ao filme de citar o material junto a forma do personagem, ela situa o objeto junto ao enredo como um componente de construção atuante significativo, no caso a linha do barbante foi pensando como o material gráfica da linha, traço e volume, quando a linha do barbante se mostra sozinha em cena o corpo do personagem papagaio e “relembrando” em uma característica de citação relativo ao figurativo. Em resumo, a textura representativa foi pensada para indicar uma relação para “dentro” da animação.

Já para a “Textura de fora” ela entra para compor uma unidade de um conjunto. Onde sua estruturação se aproxima do sentido da ação, seja o deslocamento, volume e preenchimento, aproximando o material à abstração. Ela possui uma relação de conexão com a superfície, a textura indica a ideia “fora de campo”, a tinta, a imagem, o movimento, o dispositivo, aparato, a filmagem. Ou seja, uma relação de indicação para fora do enredo.

Figura 17 -ESTUDO DE CASO:2.1 *Caso 2 Experimental animação*: Imagens da Estruturação básica do personagem da animação autoral NÓ junto a referência do conceito do pássaro da animação Passo(2007)



Legenda: esquerda esta imagem a do curta-metragem Passo, de Alê Abreu.já em sua direita curta-metragem NÓ ilustra em referência direta de produção do personagem pássaro expressado pelo papagaio, no qual sua forma esteve presente a expressividade da linha mas em uma materialidade diferente no uso do barbante fazendo o paralelo da criatividade em abertura de interpretação da metáfora do pássaro ao animal e sua simbólica na animação.



**Figura 18** - ESTUDO DE CASO:2.1 *Caso 2 Experimental animação*: Imagens do Material e sua textura da animação autoral NÓ  
Legenda, trechos do curta onde a linha liga o sentido de componente ao personagem papagaio.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao centralizar-se a pesquisa na plasticidade do filme animado, sobre o uso da pintura como escolha estética, no processo criativo para com o objetivo de acrescentar “textura”, evidencia o conhecimento sobre a imagem não ser um lugar fixo estático ao objetivo finalizado apenas, ela se movimenta em localidade e projeção como no caso apresentação atrelado ao sentimento de provocações afetivas quanto no processo de atribuir significados ou ideologias a elas. Quando falamos da textura decorativa, espontânea e mecânica de Wucius Wong(1998) é um modo de questionar sobre as linguagem estruturais de seus meios dentro da classificação, como um ponto de reflexão entre as fronteiras e atualidades sobre o ofício de pintar na animação e sua possível representação para com a narrativa.

A imagem projetada ao final da animação consiste no uso dos materiais de pigmentos, óleos, substâncias, diluentes, aglutinante, tecidos ao meio digital entre outros etc. compõem a superfície para com a imagem, mas como a textura e um diálogo de constante relação de trocas por entre os elementos de composição ao entorno do gesto do autor, as mudança e escolhas dos materiais na análise dos filmes interferem na expressividade da animada, mas não abrangem apenas sua existência. A intenção em enfatizar a expressividade da imagem através do materiais presentes nas pinceladas de tinta. Fazem parte da produção das animações e dos estudos no processo criativo, no qual pensar a textura antes mesmo da criação do filme animado, e relevante para pensar no sentimento que se quer passar para a obra, através da composição da imagem,a partir de sua pintura.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor. Teoria Estética. Tradução de Artur Morão. São Paulo: editora Livraria Martins Fontes, p. 97, 1982.

BRETHER, Simon Pedro. Matrizes autorais na animação brasileira: identificando a recorrência de características gráficas singulares no desenho do artista animador. 2019.

BARTHES, Roland. O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, p. 07-45, 1990.

DONDIS, Donis A.; CAMARGO, Jefferson Luiz. Sintaxe da linguagem visual. São Paulo: Martins fontes, 1997.

FAURE WALKER, James et al. Painting the Digital River: How an Artist Learned to Love the Computer. 2006.

FLORES, Laura González. Fotografia e pintura: dois meios diferentes. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

FLÜSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta. São Paulo: Hucitec, 1985.

GIDAL Peter, Materialist Film. First published in 1989 by Rout/edge- Reprillted 1990

GEIGER, Anna Bella, Curadoria/curador Fayga Ostrower. Acasos. Insight 2015.

KANDINSKY, Wassily. Ponto e linha sobre plano. Tradução de Eduardo Brandão. São Paulo, 1997.

LEWIS, John-Peter. Texture Synthesis for Digital Painting. Computer Graphics Volume 18, number 13 July 1984;

MARTIN, Marcel. A linguagem cinematográfica; trad. Lauro António. Lisboa: Dinalivro, 2005.

OSTROWER, FAYGA. universos da arte; revisão técnica; Noni Ostrower.-1ª ed. Campinas, SP: Editora da Unicamp, 2013.

OLIVEIRA, Henrique. Matéria e imagem. ARS (São Paulo), v. 3, n. 6, p. 66-77, 2005.

PAYO, Manuel Sam. Da mancha no desenho. Relatório de aula teórica-prática. Universidade de Lisboa Faculdade de Belas Artes, 2000.

PIKKOV, Ülo. Animashophy. Theoretical whittings of animated film. Estonian Academy of Arts, 2010.

SALLES Cecília Almeida. Gesto Inacabado : processo de criação artística. Paulo : FAPESP : Annablume, 1998.

SIMÕES, Sílvia Patrícia Moreno. O desenho na era digital: rupturas e continuidades. 2001.

#### LINKS WEBSITES

CALANGADA. Direção: Jackson Abacatu. Brasil, 2013. Disponível em :< [Calangada on Vimeo](#)>. Acesso em : 9 de Junho, 2021.

GIANT BEAR. Co-production between Taqut Productions (Iqaluit) and e→d films (Montreal). Supported by Nunavut Film Development Corporation QIA - Qikiqtani Inuit Association.

Produced with the assistance of the National Film Board of Canada - Filmmaker Assistance Program. 2019. Disponível em :< [Giant Bear | e→d films \(edfilms.net\)](#)> e Teaser analisado <[ᑕᓄᓇᑦᓇᓄᓇᑦ \(Giant Bear\) Teaser on Vimeo](#)>. Acesso em : 14 de Março, 2021.

HISTORY OF THE MAIN COMPLAINT, William Kentridge. South African. 1996. Disponível em :< [HISTORY OF THE MAIN COMPLAINT \[FULL FILM\] on Vimeo](#) > Acesso em : 18 de Março de 2020.

LE SILENCE SOUS L'ÉCORCE. The Silence beneath the bark. Joanna Lurie. França, 2010. Disponível em :< [The silence beneath the bark / le silence sous l'écorce - YouTube](#) > Acesso em : 7 de Dezembro, 2019.

LOVING VAN GOGH. Dorota Kobiela at Hugh Welchman, Reino Unido, Polónia. Europa Filmes, 2017. Disponível em :< [Com Amor, Van Gogh | Trailer Legendado - YouTube](#)> full movie na plataforma de stream *Prime Video*. Acesso em : 7 de Dezembro, 2019.

PASSO. Alê Abreu. Brasil .Estúdio Poeira, 2007 . Disponível em <https://poeira.com.br/ale-abreu/> . Acesso em:3 de Março,2020.

PASTO GOURMET- trecho do curta O ÚLTIMO ENGOLERVILHA 2. Abacatu,Jackson .Filme coletivo. Brasil, 2016. Disponível em : <[VÍDEOS e animação | abacatu](#) > Acesso em : 9 de Junho,2021.

THE BATTLE OF KERZHENETS,Ivanov-Vano e Yuri Norstein. União Soviética,1971.

Soyuzmultfilm. Disponível em : [I.Ivanov-Vano, Yu.Norshtein, N.A.Rimsky-Korsakov "The Battle of Kerzhenets" 1971 - YouTube](#)> Acesso em :22 de Junho,2021.

MULLINS,Craig. BOBBYCHIU, THE GODFATHER OF DIGITAL PAINTING [abr. 2018]. Entrevistador Bobby Chiu.Youtube.com/Channel-Bobby Chiu. vídeo( 1h:46m:33s).Entrevista concedida ao link :[\(279\) The Godfather of Digital Painting. Craig Mullins - YouTube](#) Acesso em: 10 de Março,2020.

KENTRIDGE,William,"William Kentridge: Fortuna": palestra .[jan. 2012].produzido na abertura da exposição no Instituto Moreira Salles no Rio de Janeiro,Brasil em 2012. vídeo(43m:31s). Palestra concedida ao link :[Palestra de William Kentridge sobre a exposição Fortuna - Blog do IMS](#)

## APÊNDICE

O material apresentado nesta pesquisa no referente tópico, 3. ESTUDO DE CASO DA EXPERIÊNCIA NO PROCESSO DE PRODUÇÃO NA ANIMAÇÃO AUTORAL A PARTIR DE SUA TEXTURA, se encontra disponível online em formato [vídeo mp4 1080p] na plataforma de stream <http://vimeo.com/josianeerinia> os Curta-metragens produzidos ao estudo aplicado, Links diretos:

Animação Ateliê | SÓ, Josiane Oliveira da Silva/ Josiane Erinia. Brasil . 2019 . Disponível em : [“Só” | curta animado - Josiane Oliveira on Vimeo](#). Acesso em : 27 de julho de 2020.

Animação Experimental | NÓ, Josiane Oliveira da Silva/ Josiane Erinia. Brasil. 2020. Disponível em : [“Nó” | curta animado experimental -Josiane Oliveira on Vimeo](#). Acesso em : 3 Novembro de 2020.