

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

GABRIEL SIQUEIRA DIAS

**IDENTIDADE VISUAL PARA CENAS PÓS-CRÉDITOS
DO FILME VIOLINO AZUL**

Volta Redonda

2021

**FUNDAÇÃO OSWALDO ARANHA
CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA**

**CURSO DE GRADUAÇÃO EM DESIGN
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**IDENTIDADE VISUAL PARA CENAS PÓS-CRÉDITOS
DO FILME VIOLINO AZUL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design do UniFOA, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Design.

Aluno:

Gabriel Siqueira Dias

Orientador:

Prof. Laert dos Santos Andrade

Volta Redonda

2021

FICHA CATALOGRÁFICA

FOLHA DE APROVAÇÃO



Fundação Oswaldo Aranha



FOLHA DE APROVAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: IDENTIDADE VISUAL PARA CENAS PÓS-CRÉDITOS DO FILME VIOLINO AZUL, elaborado por GABRIEL SIQUEIRA DIAS apresentado publicamente perante a Banca Avaliadora, como parte dos requisitos para conclusão do curso de Design

Aprovada em 16 de junho de 2021

Banca Avaliadora

Laert dos Santos Andrade
Professor Orientador
Mestre - UniFOA

Bruno de Souza Corrêa
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

Moacyr Ennes Amorim
Professor Avaliador
Mestre - UniFOA

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a Deus, primeiramente, pois, sabe todas as certezas da vida, a minha mãe e ao meu pai que me apoiaram com todo o afinco no TCC e todo o curso de Design, ao meu irmão que sempre me inspirou a ser um excelente profissional, Gostaria também de agradecer aos meus amigos, Thiago, Louise, Rafael, Bráulio e Babi que estiveram nessa caminhada comigo desde o princípio e ao meu orientador, professor Laert, por me orientar com maestria no projeto.

Gostaria de dedicar esse projeto a minha tia Dilvani Santana, que infelizmente, veio a falecer de COVID-19 em 2020. Esse projeto foi desenvolvido com muito esforço e a vontade de fazer um bom estudo. Que esse projeto possa homenageá-la.

RESUMO

Desde muito tempo, o processo de Identificação Visual se constitui no mundo. Isso devido a necessidade das pessoas de caracterizarem sua presença em um determinado objeto ou outra forma de comunicação. O trabalho elaborado teve como principal objetivo desenvolver uma Identidade Visual para as cenas pós-créditos do filme Violino Azul. O filme trata de um curta-metragem, de drama/thriller com 20 minutos de duração, com as filmagens finalizadas no fim de 2020. Foram utilizados elementos de Identidade Visual como: Modelagem 3D, cores, tipografia e renders para ajudar na divulgação. O projeto visa explicar o porquê da importância de uma Identidade Visual bem resolvida com composições de peças gráficas. Foram utilizados de recursos metodológicos do campo do Design para demonstrar a importância de sistematizar um processo para identificá-lo como algo que se destaca dos demais. A obra consiste em transmitir a desigualdade de gênero no Brasil e as dificuldades de educação incentivada no país. A metodologia principal utilizada é o Design Thinking: Inovação em Negócios. Foram utilizados de métodos de blocagem 3D, para posicionar as releituras cenográficas do filme, modelagem e texturização em tempo real para possibilitar a animação dos renders. Sucedeu a criação de um grid que possibilitou o alinhamento do estudo tipográfico, para não impactar de forma negativa no momento de leitura. O projeto proporcionou um entendimento de como aplicar uma Identidade Visual para o meio cinematográfico, constatando em como o usuário consegue se identificar e lembrar da obra desenvolvida.

Palavras Chave: Identidade Visual no Audiovisual, Cinema, Modelagem 3D, Design no Audiovisual.

ABSTRACT

For a long time, the Visual Identification process has been around the world. This is due to people's need to characterize their presence in a specific object or other form of communication. The work elaborated had as main objective to develop a Visual Identity for the post-credit scenes of the film *Violino Azul*. The film is about a short film, drama/thriller with 20 minutes of duration, with the shooting completed at the end of 2020. Visual Identity elements were used such as: 3D modeling, colors, typography and renders to help in the dissemination. The project aims to explain the importance of a well-resolved Visual Identity with compositions of graphic pieces. Methodological resources from the field of Design were used to demonstrate the importance of systematizing a process to identify it as something that stands out from the rest. The work consists of transmitting gender inequality in Brazil and the educational difficulties encouraged in the country. The main methodology used is Design Thinking: Innovation in Business. 3D blocking methods were used to position the scenographic reinterpretations of the film, modeling and texturing in real time to enable the animation of the renders. A grid was created that allowed the alignment of the typographic study, so as not to negatively impact the reading moment. The project provided an understanding of how to apply a Visual Identity to the cinematographic environment, noting how the user can identify and remember the work developed.

Keywords: Visual Identity in Audiovisual, Cinema, 3D Modeling, Design in Audiovisual.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Pesquisas de Design x Pesquisas de Mercado	21
Figura 2 - Esquema representativo das etapas do processo de Design Thinking.....	22
Figura 3 - Ideia e Insight.....	24
Figura 4 - Símbolo Puma	28
Figura 5 - Logotipo Puma.....	28
Figura 6 - Marca Puma.....	29
Figura 7 - Logotipo McDonald's.....	30
Figura 8 - Logotipo Starbucks	30
Figura 9 - Elementos Gráficos Manual de ID Peixe Vivo.....	32
Figura 10 - Novo Mascote da Casas Bahia.....	33
Figura 11 – Glifos	34
Figura 12 - Família tipográfica Helvética Neue.....	34
Figura 13 – Fonte	35
Figura 14 - Família Tipográfica.....	35
Figura 15 - Morfologia das Letras Eixos.....	36
Figura 16 - Morfologia das Letras.....	36
Figura 17 - Quais são as cores primárias?.....	37
Figura 18 - Cores Secundárias.....	38
Figura 19 - Cores terciárias.....	38
Figura 20 - Cores primárias: círculo cromático.....	39
Figura 21 - Cores primárias: combinações análogas	40
Figura 22 - Cores primárias: combinação complementar	40
Figura 23 - Cores primárias: combinação triádica	41
Figura 24 - Cubo em Edit Mode software Blender 2.9 – Vertices.....	42
Figura 25 - Cubo em Edit Mode software Blender 2.9 – Edges.....	43
Figura 26 - Cubo em Edit Mode no software Blender 2.9 – Faces.....	43
Figura 27 - Mosqueteiro Corinthians por Mascoteria.....	44
Figura 28 - Modelagem polígono por polígono.....	44
Figura 29 - Cartaz filme “Valente”	46
Figura 30 - Cartaz filme “Gato de Botas”.....	47
Figura 31 - Vinheta – Paramount Pictures	50

Figura 32 - Vinheta – Colombia Pictures.....	50
Figura 33 - Vinheta – Metro Goldwyn Mayer.....	51
Figura 34 - Vinheta – 20th Century Fox.....	51
Figura 35 - Violino Azul Sinopse.....	54
Figura 36 - Ficha técnica, personagens Violino Azul.....	55
Figura 37 - Idade dos usuários (gráfico).....	56
Figura 38 - Gráfico sobre a função dos créditos no espectador.....	57
Figura 39 - Diferencial das cenas pós-créditos Marvel.....	58
Figura 40 - Como memorizar uma marca?.....	59
Figura 41 - A importância de uma identidade visual no cinema.....	60
Figura 42 - Como usuários se identificam com personagens de um Filme.....	61
Figura 43 - Como melhorar um projeto gráfico pós-créditos.....	61
Figura 44 - Ficha técnica e análise – The Avengers (2012).....	62
Figura 45 - Análise cromática – Cenas pós-créditos The Avengers (2012).....	63
Figura 46 - Análise cromática 2 – Cenas pós-créditos The Avengers (2012).....	63
Figura 47 - Ficha técnica e análise – Enrolados (2011).....	64
Figura 48 - Análise cromática Colorful – Cenas pós-créditos Enrolados (2011).....	65
Figura 49 - Análise cromática Bright – Cenas pós-créditos Enrolados (2011).....	65
Figura 50 - Ficha técnica e análise – Os Homens que não Amavam as Mulheres (2012).....	66
Figura 51 - Análise Cromática – Os Homens que não Amavam as Mulheres (2012).....	67
Figura 52 - Análise Cromática 2 – Os Homens que não Amavam as Mulheres (2012).....	67
Figura 53 - Ficha técnica e análise – Homem-Aranha: Longe de Casa (2019).....	68
Figura 54 - Análise Cromática – Homem Aranha: Longe de Casa (2019).....	69
Figura 55 - Análise Cromática 2 – Homem Aranha: Longe de Casa (2019).....	69
Figura 56 - Ficha técnica e análise – Mulan (2020).....	70
Figura 57 - Análise Cromática – Mulan (2020).....	71
Figura 58 - Análise Cromática – Mulan (2020).....	71
Figura 59 - Ficha técnica e análise – Pantera Negra (2018).....	72
Figura 60 - Análise Cromática – Pantera Negra (2018).....	73
Figura 61 - Análise Cromática 2 – Pantera Negra (2018).....	73
Figura 62 - Análise Cromática 3 – Pantera Negra (2018).....	74
Figura 63 - Análise Cromática 4 – Pantera Negra (2018).....	74

Figura 64 - Ficha técnica e análise – Homem-Aranha (2002)	75
Figura 65 - Análise Cromática – Homem-Aranha (2002)	76
Figura 66 - Análise Cromática 2 – Homem-Aranha (2002)	76
Figura 67 - Ficha técnica e análise – Mulher-Maravilha (2017).....	77
Figura 68 - Análise Cromática – Mulher-Maravilha (2017)	78
Figura 69 - Análise cromática 2 – Mulher-Maravilha (2017).....	78
Figura 70 - Análise cromática 3 – Mulher-Maravilha (2017).....	79
Figura 71 - Um dia na vida – Pantera Negra(2018).....	81
Figura 72 - Um dia na vida – Homem-Aranha: Longe de Casa (2019)	81
Figura 73 - Cartões de Insight.....	82
Figura 74 - Cartões de Insight 2.....	83
Figura 75 - Diagrama de Afinidades.....	84
Figura 76 - Mapa Conceitual	85
Figura 77 - Funções Práticas, Simbólicas e Estéticas.....	87
Figura 78 - Cartaz Violino Azul – Filme	89
Figura 79 - Folha 01 Brainstorming	90
Figura 80 - Folha 02 Brainstorming	91
Figura 81 - Folha 03 Brainstorming	92
Figura 82 - Folha 04 Brainstorming	93
Figura 83 - Matriz de Posicionamento.....	95
Figura 84 - Metragem em Pixels da área de Arejamento do Canvas	96
Figura 85 - Painel Semântico – Tema: Surreal.....	97
Figura 86 - Painel Semântico – Tema: Minimalista	97
Figura 87 - Painel Semântico – Arte Tradicional	98
Figura 88 - Painel Semântico – Tema: Sombrio.....	98
Figura 89 - Variação de entrelinhas e espaçamento tipográfico.....	99
Figura 90 - Variação de família tipográfica	100
Figura 91 - Sugestão para Paleta de Cores 01	100
Figura 92 - Sugestão para Paleta de Cores 02	101
Figura 93 - Cores de utilização no Background.....	101
Figura 94 - Cores de preenchimento das peças gráficas	102
Figura 95 - Matriz decisória – Tipografia	102
Figura 96 - Tipografia escolhida – Raleway	103
Figura 97 - Glifos – Raleway	103

Figura 98 - Variação de iluminação	104
Figura 99 - Variação de iluminação em uma cena	105
Figura 100 - Variação de iluminação em uma cena - Cor verde	105
Figura 101 - Variação de iluminação em uma cena - Cor Roxo	106
Figura 102 - Variação de iluminação em uma cena - Cor Azul	106
Figura 103 - Representação 3D de Luz e Sombra	107
Figura 104 - Representação 3D de Luz e Sombra nos modelos orgânicos – Render 1	107
Figura 105 - Representação 3D de Luz e Sombra nos modelos orgânicos - Render 2	108
Figura 106 - Representação e aplicação feita pelo Participante 2	108
Figura 107 - Segunda representação e aplicação feita pelo Participante 2	109
Figura 108 - Objeto Narrativo – Cena de Defesa contra o Agressor – Cena de Representação	110
Figura 109 - Objeto Narrativo – Piano – Cena de Representação	110
Figura 110 - Encontro de Jéssica e Letícia – Cena de Representação.....	111
Figura 111 - Violino Azul com manchas de sangue, após defesa	111
Figura 112 - Objeto Narrativo – Violino, Apresentação Final – Cena de Representação	112
Figura 113 - Objeto Narrativo – Violino, Apresentação Final – Cena de Representação	112
Figura 114 - Violino Azul, Modelagem 3D – Zbrush	113
Figura 115 - Modelagem da Violino – Software: Blender – Edit Mode	114
Figura 116 - Modelagem da Violino – Software: Blender – Object Mode	114
Figura 117 – Texturização Violino – Software: Substance Painter.....	115
Figura 118 - Texturização Violino 2 – Software: Substance Painter.....	115
Figura 119 - Modelagem da Lata de Tinta – Software: Blender – Edit Mode	116
Figura 120 - Modelagem da Lata de Tinta – Software: Blender – Object Mode	116
Figura 121 - Texturização Lata de Tinta – Software: Substance Painter	117
Figura 122 - Modelagem Piano – Software: Blender – Edit Mode.....	117
Figura 123 - Modelagem Piano – Software: Blender – Object Mode.....	118
Figura 124 - Texturização Piano – Software: Substance Painter	118
Figura 125 - Modelagem Arco do Violino – Software: Blender – Edit Mode.....	119
Figura 126 - Modelagem Arco do Violino – Software: Blender – Object Mode.....	119

Figura 127 - Texturização Arco Violino – Software: Substance Painter	120
Figura 128 - Blocagem cena 1 – Software: Blender – Object Mode.....	121
Figura 129 - Blocagem cena 1 – Software: Blender – Object Mode.....	121
Figura 130 - Blocagem cena 2 – Software: Blender – Object Mode.....	122
Figura 131 - Blocagem cena 2 – Software: Blender – Object Mode.....	122
Figura 132 - Blocagem cena 3 – Software: Blender – Object Mode.....	123
Figura 133 - Blocagem cena 3 – Software: Blender – Object Mode.....	123
Figura 134 - Blocagem cena 3 – Software: Blender – Object Mode.....	124
Figura 135 - Blocagem cena 4 – Software: Blender – Object Mode.....	124
Figura 136 - Blocagem cena 4 – Software: Blender – Object Mode.....	125
Figura 137 - Blocagem cena 5 – Software: Blender – Object Mode.....	125
Figura 138 - Blocagem cena 5 – Software: Blender – Object Mode.....	126
Figura 139 - Render Final - Aplicação de Cores – 0D6CA6.....	127
Figura 140 - Render Final - Aplicação de Cores – FF0EFF	127
Figura 141 - Render Final - Aplicação de Cores – DA9923	128
Figura 142 - Render Final - Aplicação de Cores – #0E4037	128
Figura 143 - Render Final - Aplicação de Cores – #67EBF	129
Figura 144 - Quadrantes de Arejamento no Canvas	130
Figura 145 - Aplicação Tipográfica em Grid - Peça 1.....	130
Figura 146 - Aplicação Tipográfica em Grid - Peça 2.....	131
Figura 147 - Aplicação Tipográfica em Grid - Peça 3.....	131
Figura 148 - Aplicação Tipográfica em Grid - Peça 4.....	132
Figura 149 - Aplicação Tipográfica em Grid - Peça 5.....	132
Figura 150 - Renderização Final – Peça de ID 1.....	133
Figura 151 - Renderização Final – Peça de ID 2.....	133
Figura 152 - Renderização Final – Peça de ID 3 – Prelúdio	134
Figura 153 - Renderização Final – Peça de ID 2.....	134
Figura 154 - Renderização Final – Peça de ID 2.....	135
Figura 155 - Renderização Final – Peça de ID 5.....	135

LISTA DE ANEXOS

Anexo A - Questionário	56
Anexo B – Animação cenas Pós-Créditos	

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	15
1.1	Introdução	15
1.2	Tema Geral	16
1.2.1	Problema	16
1.3	Objetivos	17
1.3.1	Objetivos Gerais	17
1.3.2	Objetivos Específicos	17
1.3.3	Objetivos Operacionais.....	17
1.4	Justificativa.....	18
1.5	Metodologia.....	20
1.5.1	Imersão Preliminar.....	22
1.5.2	Imersão em Profundidade	23
1.5.3	Análise e Síntese.....	23
1.5.4	Ideação.....	24
1.5.5	Prototipação	25
2	IMERSÃO	26
2.1	Imersão Preliminar	26
2.1.1	Pesquisa Exploratória.....	26
2.1.2	Pesquisa Desk.....	26
2.1.3	Tipografia.....	33
2.1.4	Cores	37
2.1.5	Modelagem 3D	42
2.1.6	O Design no Audiovisual	45
2.1.7	Identidade Visual das Vinhetas de Cinema	49
2.2	Imersão em profundidade	56
2.2.1	Entrevistas.....	56
2.2.2	Análise de Similares	62
2.2.3	Um dia na vida.....	80
3	ANÁLISE.....	82
3.1	Cartões de Insight	82
3.2	Digrama de Afinidades	84
4	SÍNTESE	85

4.1	Mapa Conceitual	85
4.2	Critérios Norteadores	86
5	IDEAÇÃO.....	88
5.1	A Identidade Visual	88
5.1.1	Características da Identidade Visual	89
5.1.2	Brainstorming.....	90
5.1.3	Matriz de Posicionamento	94
5.1.4	Resolução do Canvas para o Projeto	95
5.1.5	Painel Semântico.....	96
5.1.6	Cardápio de Ideias.....	99
5.1.7	Família Tipográfica	102
5.1.8	Workshop de Cocriação	103
5.1.9	Cenas para Representação nos pós-créditos.....	109
6	PROTOTIPAÇÃO	113
6.1	Objetos Narrativos – Modelagem e Texturização	113
6.1.1	Blocagens das Peças Gráficas.....	120
6.1.2	Rendering, Aplicação Tipográfica e Cores	126
7	CONCLUSÃO	136
	REFERÊNCIAS.....	138

1 INTRODUÇÃO

1.1 Introdução

Com todos os fatos ocorrendo no mundo sobre a busca por igualdade de gênero, significando que homens e mulheres devem possuir os mesmos deveres e direitos, uma das ferramentas que pode ser utilizada para ajudar esse recurso a ser reforçado e livrar a sociedade de discriminação e preconceito, é a arte. Sendo assim, uma dessas artes é o cinema, que pode ser atribuído como um dos principais pilares da crítica social, moral e como os olhos do mundo para enxergar os fatos por outras perspectivas.

A indústria cinematográfica lucrou cerca de 96,8 bilhões de dólares por todo o mundo no ano de 2018, sendo 40 bilhões em bilheterias (MPAA, 2018) ¹. Recentemente, o reconhecimento de filmes independentes vem crescendo exponencialmente, ganhando premiações, tal como o filme Roma, lançado no ano 2018, dirigido por Alfonso Cuarón e lançado pela plataforma de streaming Netflix, conquistando 3 estatuetas do Oscar de Melhor Direção, Melhor Filme Estrangeiro e Melhor Fotografia que teve um orçamento de 48 dólares.

O cinema brasileiro também possui filmes indicados e premiados nos festivais de cinema, sendo um deles, “O Filme da Minha Vida” (2017), dirigido por Selton Mello e protagonizado por Johnny Massaro, Bruna Linzmeyer, Vincent Cassel e Bia Arantes; que recebeu uma indicação ao Prêmio Platino e 8 indicações ao Grande Prêmio do Cinema Brasileiro, sendo vitorioso na categoria de Melhor Trilha Sonora Original. O filme teve o orçamento de R\$ 1.218.000 e uma receita de R\$ 243.000.

O projeto visou utilizar da criação de uma identidade visual passando os conceitos, os valores e o propósito que o curta-metragem teve como objetivo para o espectador. Modelando os objetos narrativos principais do filme. Com isso, criando composições e materiais que constituíram peças gráficas para os objetos que foram utilizados no filme, como propriamente dito, o violino.

Para o projeto, a metodologia utilizada foi o Design Thinking: Inovação em Negócios (2ª edição, 2018). Foi desenvolvido uma pesquisa sobre CGI (Computer-generated imagery), modelagem 3D para personagens, shading de cenários, iluminação, desenvolvimento de peças gráficas com composição no photoshop.

Em uma citação da CGI Animation: Pseudorealism, Perception and Possible Worlds David Surman Autumn (2003):

Imagens geradas por computador desequilibraram como nós, o público, avaliamos a credibilidade da representação cinematográfica; eles mudam a posição da imagem do filme em seu escala entre a fantasia e a realidade. Não somos mais capazes de investir totalmente nosso imaginário na "afirmação de verdade" material da fotografia tradicional como era antes hipotetizado. Assim como a fotografia substituiu o efeito de realidade da pintura, o digital imagem rompeu o que antes se pensava ser uma imagem de inquestionável, automático mimese. Na era pós-fotográfica do longa-metragem CGI, a perda da indicialidade significava que o senso cinematográfico de realismo agora é autenticado de outras maneiras. Para o para fins de clareza - embora possa soar como afirmando o óbvio - o longa-metragem CGI é um filme de animação inteiramente gerado por computador. Na realidade CGI, os objetos fazem não pré-existe, e nenhum evento pró-fílmico ocorre (AUTUMN, 2003).

1.2 Tema Geral

Criação de identidade visual peças gráficas e render de personagens para cenas pós-créditos do curta Violino Azul.

1.2.1 Problema

- Como usar da computação gráfica para criar uma identidade visual em um curta-metragem?
- Como utilizar de paletas de cores para destacar cada personagem?
- Como combinar personagens 3D e criar composições gráficas 2D que conversem na mesma peça?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivos Gerais

Criar Identidade Visual para cenas pós-créditos do filme Violino Azul, utilizando de Símbolos, Cores, Tipografia e Modelagem 3D, criando a escultura, composição no Adobe Photoshop com paleta de cores, shapes e render final que passem a característica de cada personagem com os objetos narrativos no curta-metragem.

1.3.2 Objetivos Específicos

Informar objetivos e valores do curta-metragem Violino Azul, onde a desigualdade de gênero e o abuso contra a mulher são o foco através da criação de peças gráficas na identidade visual e com renderização 3D.

1.3.3 Objetivos Operacionais

- Levantar similares do projeto a ser realizado
- Entrevistar o cliente entendendo o projeto real a ser desenvolvido
- Gerar melhor entendimento dos conceitos básicos do Design com cores, formas, tipografias e os seus efeitos em cada projeto
- Desenvolver peças gráficas que vão compor as cenas pós-créditos do filme com todos os conceitos desenvolvidos ao decorrer das etapas.

1.4 Justificativa

De acordo com um artigo (SANTOS apud TEDESCO, 2017) realizado pela Universidade Federal Fluminense de Niterói, temos o seguinte fato:

É possível afirmar que nos últimos dois anos a palavra feminismo adquiriu um novo peso, conquistando um espaço significativo nas redes sociais, na mídia e nas ruas. Segundo estudo elaborado pelo coletivo Think Olga e a Agência Ideal (2015), de janeiro de 2014 a outubro de 2015 o número de buscas pelo termo “feminismo” no Google aumentou 354,5% só no Brasil. Trata-se de um salto de 8.100 para mais de 90 mil buscas. Desde então, vimos a multiplicação de sites, blogs, páginas e grupos em redes sociais dedicados ao tema. A internet transformou-se no principal espaço para troca de informações, teorias, notícias e opiniões relacionadas às pautas feministas, e o Facebook consolidou-se como a ferramenta primordial para tal, sobretudo na formação de grupos de apoio entre mulheres (SANTOS apud TEDESCO, 2017).

Ainda na mesma citação, o artigo continua mencionando como a indústria audiovisual está em busca da igualdade de gênero:

O audiovisual foi uma das áreas que acompanhou esta ascensão recente do feminismo, o que se materializou através de uma série de iniciativas focadas em reivindicar direitos e discutir o machismo no mercado de trabalho (e como ele muitas vezes aparece combinado com discriminações decorrentes de raça, orientação sexual e identidade de gênero). Assim, iniciativas e ações independentes surgiram com grande força por todo o Brasil, levando à criação de coletivos, grupos, plataformas, seminários, cineclubes, mostras e festivais dedicados ao protagonismo das mulheres (SANTOS apud TEDESCO, 2017).

O projeto cinematográfico visa demonstrar os aspectos machistas que a sociedade enfrenta e como esse machismo é tratado com normalidade. No mesmo artigo, é citado que:

Até alguns anos atrás, pouco se discutia sobre a desigualdade de gênero no mercado audiovisual brasileiro, ainda que o nosso cinema já tenha se encontrado com o feminismo em décadas anteriores através de cineastas como Helena Solberg e Tereza Trautman, nos anos 1960 e 1970, e nos anos 1980 via Coletivo de Mulheres de Cinema e Vídeo do Rio de Janeiro, entre outras iniciativas. A fim de combater as discrepâncias apresentadas nos dados acima, as mulheres do cinema começaram a se organizar para reverter tal quadro, sobretudo a partir de 2015 (SANTOS apud TEDESCO, 2017).

De acordo com o Informe Anual de Produção de Longas-Metragens do Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual da ANCINE – OCA: dos 114 longas-metragens lançados em 2014, 99 (86,8%) foram dirigidos por homens, 11 (9,6%) por mulheres e 4 (3,5%) tiveram direção mista. Destes, 82 obras obtiveram autorização para captar recursos por meio dos mecanismos federais de fomento indireto, e nelas

foi verificado que as proporções de gênero praticamente não se alteraram: foram 71 longas (86,6%) com direção masculina, 8 (9,8 %) com direção feminina e 3 (3,7 %) com direção mista.

Quando voltamos para os filmes concluídos, os números são igualmente díspares. Dos 186 longas-metragens concluídos em 2014, 156 (83,9%) foram dirigidos por homens, 28 (15,1%) por mulheres e 2 (1,1%) tiveram direção mista. Nas 76 obras concluídas que obtiveram autorização para captar recursos por meio de mecanismos federais de fomento indireto, verificou-se uma desigualdade de gênero ainda maior: foram 65 longas (85,5%) com direção masculina, 10 (13,2 %) com direção feminina e 1 (1,3 %) com direção mista.

Com esses dados, o projeto partiu do pressuposto da importância de utilizar dos meios de comunicação para combater preconceitos, desigualdade, segregação e entre outros tipos de repulsão. O conceito de Design, que valoriza a solução de problemas teve como objetivo o encantamento e a empatia de cada espectador com as personagens, as situações e momentos vividos, provando a importância de uma ID para projetos e negócios.

“A identidade visual é o conjunto de elementos gráficos que objetivam comunicar, os valores, o propósito e a missão de uma empresa, produto ou serviço. Alguns elementos da identidade visual são: nome, slogan, cores, tipografia, composições gráficas, embalagens e outras peças de divulgação” (RAMOS apud ROCK CONTENT, 2019).

O conceito de criar as peças gráficas e a identidade visual dessas para serem apresentadas no filme, veio com o foco nas cenas principais e realçar as suas melhores e piores características, deixando-os assim únicos, fazendo com que as personagens sejam memoráveis e o público se identifique com cada.

1.5 Metodologia

A metodologia escolhida foi o Design Thinking: Inovação e Negócios de Vianna et al. (2018).

O processo do Design Thinking, o objetivo é intervir no problema do usuário, utilizando do mesmo para que este, seja solucionado da maneira mais correta possível, utilizando de ferramentas que o método propõe, é possível gerar soluções para poder alcançar o objetivo, que é o bem-estar do usuário.

A metodologia consiste nos seguintes pontos e tarefas a serem cumpridos pelo Designer que irá executar o método.

- **Imersão Preliminar:** Consiste com o processo de reenquadramento, onde a equipe se reúne com diversos profissionais para olharem o problema de perspectivas diferentes.
- **Imersão em Profundidade:** Elaborada após a Preliminar, visa em adentrar o problema e o assunto a fundo, focando o ser humano como objetivo, levantando informações do cotidiano das pessoas. Como agem, o que pensam, como se sentem e o que elas falam
- **Análise e Síntese:** Aqui, as etapas que foram realizadas com levantamento de dados, incluindo a imersão preliminar e profunda, os passos a seguir serão ser constituídos por analisar essas informações e filtra-las, gerando assim uma síntese de tudo que foi gerado até agora. Com isso, são gerados os insights, que são organizados da melhor maneira para auxiliar na compreensão do problema;
- **Ideação:** Neste processo, o foco é a geração de ideias de forma a inovar o tema do projeto, para essa aplicação, é utilizado dos processos de análise e síntese, realizada anteriormente para que a criatividade seja mais desenvolvida criando soluções que compreendam o problema.
- **Prototipação:** O processo dessa etapa é focado em validar as ideias criadas. Mesmo sendo apresentada como uma das últimas etapas, pode ser realizada no decorrer do projeto, reunindo mais informações.

O gráfico abaixo, demonstra como é o processo de pesquisa no Design, e as distinções dela para a pesquisa de mercado. É preciso saber esses padrões para que se tenha como parâmetro a importância de uma metodologia.

	Pesquisa de design	Pesquisa de mercado
Foco	Nas pessoas.	Nas pessoas.
Objetivo	Pretende entender culturas, experiências, emoções, pensamentos e comportamentos de forma a reunir informações para inspirar o projeto.	Pretende entender comportamentos a partir do que as pessoas fazem, ou dizem que fazem para prever o que fariam numa nova situação e gerar soluções a partir disso.
Levantamento de dados	Através da interação entre pesquisador e sujeito da pesquisa, principalmente a partir de conversas semi-estruturadas.	Priorizando questionários e entrevistas estruturadas.
Amostragem	Representa qualitativamente a amostra e busca por perfis de usuários extremos, pois o raro e o obscuro nas observações podem levar a uma nova e interessante ideia.	Representa a amostra estatisticamente, com o objetivo de entender as respostas das massas, frequentemente ignorando pontos fora da curva. análise dos dados requer um ponto de vista objetivo, sendo crítico evitar vieses.
Tipo de informação coletada	Comportamentos, objetos e palavras que as pessoas usam para expressar sua relação com as coisas e processos ao seu redor.	Opiniões e comportamentos das pessoas quanto à situação atual ou à expectativa de contextos futuros.

Figura 1 - Pesquisas de Design x Pesquisas de Mercado
Fonte: Design Thinking: Inovação em Negócios

A figura 2 traz a estruturação das etapas a serem executadas através da metodologia, comunicando o caminho a ser seguido pela equipe de profissionais do projeto.

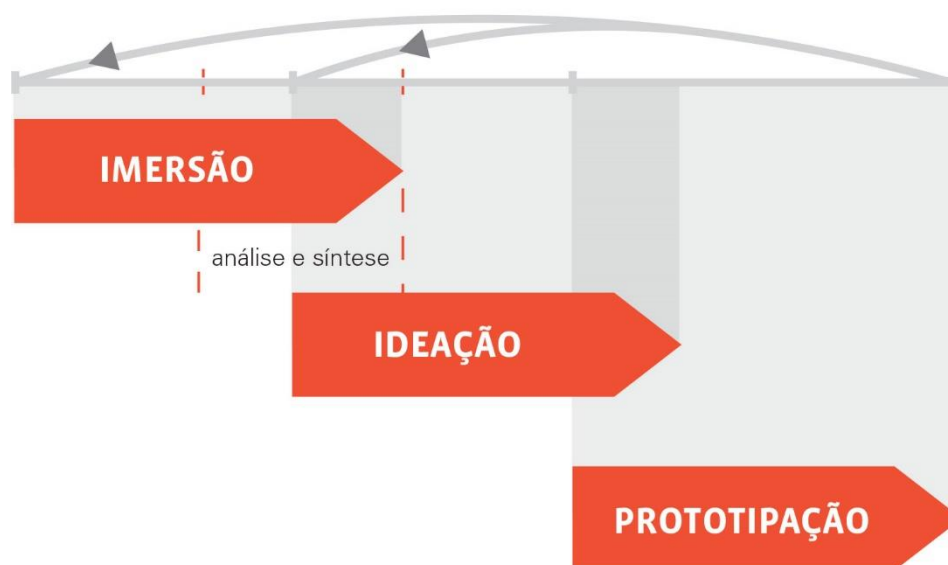


Figura 2 - Esquema representativo das etapas do processo de Design Thinking
Fonte: Design Thinking: Inovação em Negócios

1.5.1 Imersão Preliminar

A Imersão Preliminar faz o papel de inserir a equipe de profissionais no problema, examinando-o e procurando entendê-lo de forma que seja visto de perspectivas diferentes, essa etapa é acompanhada de:

- **Pesquisa Exploratória:** Tem como objetivo a pesquisa no campo introdutória, com os usuários, os atores ao redor do serviço ou do produto a ser solucionado. Essa pesquisa permite o grupo profissional que está trabalhando no projeto, fique mais familiarizado com o contexto deste mesmo produto.
- **Pesquisa Desk:** Aqui, a internet, os blogs, os materiais didáticos, livros e revistas viram a ferramenta de trabalho da equipe profissional, onde são fontes seguras de referências. A pesquisa busca informações externas, não de atores e indivíduos diretamente ligados com o projeto, mas o que acontece na órbita do tema. Observando tendências do assunto, do serviço ou produto pelo mundo.

1.5.2 Imersão em Profundidade

Nesse processo, a equipe deve se envolver a fundo no assunto, no contexto do que vai ser solucionado. A ideia nessa etapa é realizar pesquisas qualitativas que vão constatar os extremos de cada perfil de usuário e mapear os desejos e necessidades deste mesmo usuário.

- **Entrevistas:** As entrevistas são utilizadas para descobrir mais a experiência do usuário com o serviço ou produto. As perguntas geradas para o usuário devem ser consistentes e inteligentes no quesito de extrair informações explicando os motivos e os relatos da experiência.

1.5.3 Análise e Síntese

Nessa etapa, as informações são filtradas com métodos que auxiliam na resolução do problema, utilizando de insights que se distribuem de maneira organizada e gerando padrões que ajudem na compreensão do problema.

- **Cartões de Insights:** São feitos pequenos cards que vão conter título, data e fonte da informação encontrada, para que isso possa facilitar a equipe de consultar informações obtidas nas pesquisas geradas na área preliminar e na área de profundidade.

Abaixo é demonstrado como funciona o processo de se transformar uma única ideia em anotações de insights e gerarem informações para auxiliar no processo de pesquisa.



Figura 3 - Ideia e Insight
Fonte: Design Thinking: Inovação em Negócios

- **Diagrama de Afinidades:** Essa etapa gera uma organização e um grupo dos cartões de insight, sendo eles com maior similaridade, e quantidade de informações.
- **Mapa Conceitual:** O Mapa Conceitual vai ter como essencial uma representatividade gráfica. Onde as informações e dados complexos serão organizados por seus níveis de profundidade e diferenças.
- **Critérios Norteadores:** Determina-se os aspectos do projeto que não podem ser esquecidos e também para determinar o limite do projeto. Facilitando a equipe profissional colocar em prática, apenas forças necessárias no projeto.

1.5.4 Ideação

A Ideação do projeto vai partir do pressuposto de gerar ideias inovadoras para o projeto, utilizando de recursos que foram captados nas etapas de Análise e Síntese, permitindo que as soluções estejam sempre no contexto do projeto.

- **Brainstorming:** O Brainstorming tem como principal função um grande cardápio de ideias em um tempo mínimo. A tarefa exige um moderador que vai despertar a criatividade da equipe que está na sala e também fazendo com

que os participantes fiquem à vontade sem saírem do foco principal, que é a geração de ideias.

- **Workshop de CoCriação:** Dependendo do momento do projeto, a quantidade de informação que foi coletada e também gerada pela a equipe profissional é extremamente massiva. Com isso, é realizado uma colaboração em série de grupos de indivíduos que estejam ligados de forma direta ou indireta. Essa etapa pode criar novas visões e perspectivas sobre o projeto.
- **Cardápio de Ideias:** Etapa diretamente voltada a determinar uma biblioteca de ideias, que possam ser apresentadas como possíveis soluções para o projeto.

1.5.5 Prototipação

Essa fase será destinada a desenvolver as soluções de peças gráficas para os créditos do filme. Aqui, tangibilizar as ideias geradas, é de extrema importância, para que auxilie no término do projeto de forma mais fiel possível, essa etapa pode ser executada desde o início do projeto.

2 IMERSÃO

2.1 Imersão Preliminar

2.1.1 Pesquisa Exploratória

A pesquisa exploratória não será executada devido ao período de pandemia. O foco é ir em busca de atores do serviço que está sendo reprojeto. Isso envolve pesquisas em campo.

2.1.2 Pesquisa Desk

Para entender sobre o porquê de se criar uma ID que faça jus ao projeto, precisamos entender os pontos que demonstram a importância de gera-la. Através de algumas pesquisas realizadas no livro *Sistemas de Identidade Visual* (PEÓN, 2009): “A rigor, qualquer coisa possui identidade visual – ou seja, componentes que a identificam visualmente. A identidade visual é o que singulariza visualmente um dado objeto; é o que o diferencia dos demais por seus elementos visuais.”.

A diferenciação de uma identidade bem desenvolvida e de uma identidade fraca, é no quão aquilo será notado, e se o mesmo será memorizado por quem o viu. Com isso, é possível determinarmos os pontos de como uma identidade visual forte é importante para cada tipo de negócio.

O site *Inside Business Design* (2015), cita os motivos de criar uma Identidade Visual bem elaborada para sua empresa com os seguintes fatos:

- **Destaque no Mercado;**
- **Profissionalismo;**
- **Ser reconhecido;**
- **Ser consistente;**

E para isso, é necessário um bom desenvolvimento de ID, ela é constituída de elementos básicos, que estruturam a sua formação final. Essa composição final envolve Tipografia, Cores e Formas.

Para ficar mais claro, os componentes de uma Identidade Visual podem ser definidos por SIV, de acordo com Peón (2003).

SIV (Sistema de Identidade Visual) pode ser definido da seguinte maneira: “Sistema de normatização para proporcionar unidade e identidade a todos os itens de apresentação de um dado objeto, através de seu aspecto visual. Este objeto pode ser uma empresa, um grupo ou uma instituição, bem como uma ideia, um produto ou um serviço (PEÓN, 2003).”.

O SIV consegue normatizar elementos de uma identidade visual, eles serão ramificados da seguinte forma, de acordo com Peón:

- **Primários:** São elementos essenciais que estruturam os demais e que a veiculação desse elemento é essencial para reconhecimento e desempenham o sistema. Exemplos disso são: Logotipos, Símbolo e a Marca.
- **Secundários:** Elementos que possuem um grande papel na forma de aplicação, mas que dependem de como serão utilizadas, com isso, acabam gerando um grau menor no processo de usabilidade. Dependem quase que diretamente dos primários, ou seja, são componentes que derivam do primeiro tópico. Cores e Tipografia.
- **Acessórios:** Aqui, os elementos chegam para complementar os dois primeiros apresentados, a utilização do grafismo e de formas. As aplicações são variadas, dependendo da necessidade que irá demandar. Combinações com elementos primários, símbolos e logotipos acessórios (gerados para ter diversificação do elemento primário original já consolidado) e os elementos de modelos, como mascotes, direcionando suas utilizações para a parte de marketing e publicidade.

A partir dessas definições, temos os seguintes componentes que são identificados como primários, segundo Peón:

O **Símbolo:** é uma característica gráfica, ilustrado que terá como função substituir a representação de marca de forma tipográfica (figura 4).

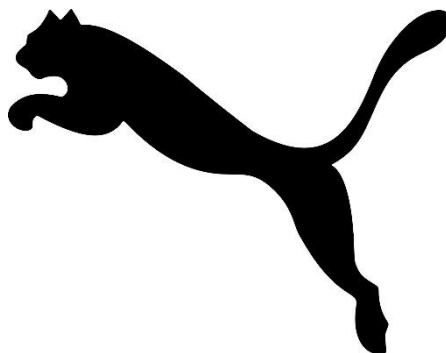


Figura 4 - Símbolo Puma

Fonte: https://br.pinterest.com/pin/842876886484661444/?nic_v2=1a6Sfz3yj

O **Logotipo**: Aqui, independente da forma, o nome do projeto, da instituição são apresentados nas aplicações, definindo a marca (figura 5).

PUMA

Figura 5 - Logotipo Puma

Fonte: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Puma_logo.svg

Marca: A junção de símbolo e logotipo, regularizando proporção e posição entre cada um desses elementos. Possivelmente, será necessário, uma adaptação, recorrente a uma melhor harmonização (figura 6).



Figura 6 - Marca Puma

Fonte: https://br.pinterest.com/pin/595671488206480650/?nic_v2=1a6Sfz3yj

Já nos conceitos secundários de um SIV, os componentes se caracterizam por cores e tipos.

Cores Institucionais: Mesmo que sejam elementos de comportamento secundário, é de extrema importância no conjunto final, para expressar um alto grau de equilíbrio entre os elementos. A utilização das cores, são predominantemente compostas por 2 ou 3. Isso pelo o primeiro fator de não sobrecarregar os gastos, e não só devido a isso, um leque de cores tem a probabilidade de aumentar a ineficiência de um sistema. Podendo causar resultados negativos em sua funcionalidade (PEÓN, 2003).

Abaixo podemos citar como que um sistema de até 2 cores pode funcionar de maneira criativa e funcional. Sendo lembrado pelo consumidor e fazendo jus a sua funcionalidade:



Figura 7 - Logotipo McDonald's
Fonte: <https://logos-world.net/mcdonalds-logo-history/>



Figura 8 - Logotipo Starbucks
Fonte: <https://logodownload.org/starbucks-logo-1/>

Acima temos exemplos de como os logotipos utilizam de cores e a sua harmonização com a forma. Em grande porcentagem das situações, as cores institucionais possuem derivação das cores originais, aplicadas nos elementos primários.

Ocasionalmente, existe o adicional de cores no sistema que não corresponde ao original. Porém, a cor que vai complementar o sistema deve reforçar e harmonizar as originais, assim preservando seu sistema e funcionalidade.

Alfabeto Institucional: Um alfabeto institucional é composto de uma família tipográfica, que seja de fácil acesso e aquisição. Sua aplicação se faz em combinação com os elementos primários. O conjunto completo visa normatizar os textos inseridos nas aplicações, contendo variações e diferentes pesos, sendo itálico, negrito, fina ou grossa (PEÓN, 2003).

Apesar de compor as aplicações dos conjuntos dos elementos primários, Peón (2003) cita que:

Difícilmente esta família tipográfica é a mesma utilizada no logotipo ou na marca. Tal se deve a dois fatores: porque a fonte utilizada nos elementos primários tende a ser muito marcante (o que torna sua aplicação em textos corridos muito desgastante, banalizando-a e, assim, desvalorizando o próprio SIV) e porque sua utilização nos demais textos tende a retirar ou minimizar o destaque que, afinal, deve ter o logotipo ou a marca no layout como um todo. (PEÓN, 2003, p. 43).

Elementos Adicionais:

- **Grafismo:** O grafismo pode ser utilizado para poder destacar conceitos a serem demonstrados ou também para equilibrar e realçar com apoio, algum elemento de layout. Combinando elementos estéticos do grafismo, com elementos do logotipo, reforçando a identidade visual. No exemplo a ser demonstrado abaixo, o grafismo se caracteriza por ondas em azul, que convergem entre si, podendo ter sua usabilidade em peças gráficas de diferentes valores (PEÓN, 2003).



Figura 9 - Elementos Gráficos Manual de ID Peixe Vivo

Fonte: <https://pt.slideshare.net/comcbhvelhas/manual-de-logomarca-identidade-visual-e-exemplos-de-pecas-graficas-cbh-rio-das-velhas>

- **Mascotes:** As mascotes são caracterizadas por personagens, geralmente, sendo representadas por animais e objetos. Na maioria das vezes, objetos inanimados, ou seja, objetos não vivos ou que não se mexem.

Mascotes tem públicos que se direcionam, como crianças, jovens, mulheres entre outros, devido a ser simpaticante com o público, fazendo este mesmo público se identificar com a marca (PEÓN, 2003).

Recentemente, uma mascote que foi remodelado e apresentado, foi o “Bainaninho” das Casas Bahia, por conta da evolução tecnológica e de conteúdo. A nova mascote apresentada, supõe que o personagem é um jovem que está sempre ligado as redes sociais e sempre atualizado, sendo uma forma de se identificar com o público mais jovem que tem acesso a internet e canais de streaming, mas ao mesmo tempo, mantendo a característica visual da empresa.



Figura 10 - Novo Mascote da Casas Bahia

Fonte: <https://www.itatiaia.com.br/noticia/casas-bahia-atualiza-mascote-e-tradicional-baianinho-vira-o-adolescente-cb>

2.1.3 Tipografia

A Tipografia, que do grego significa: typo = forma e graphein = escrita, se traduz como a automatização da escrita feita através da tecnologia com o objetivo de reproduzi-la em sequência.

O início da escrita foi datada, primeiro, pelos chineses, que no ano de 1040 D.C, Pi Shêng, um artesão, fez a primeira invenção de tecnologia de tipo móvel do mundo. Apesar desse ocorrido, o reconhecimento como inventor da tipografia, dá-se a Johann Gutemberg, que fez as primeiras prensas de tipos de metal, por volta do ano de 1450 (ARTY, 2018).

Arty (2018), nos explica como funciona fonte, letra e família tipográfica, através de imagens e descrições. Para iniciarmos esse processo de entendimento, temos:

- **Glifos:** São signos alfabéticos projetados para reprodução mecânica (ARTY, 2018).

a b c d e f g h

Figura 11 – Glifos
Fonte: <https://www.chiefdesign.com.br/tipografia/>

- **Família tipográfica:** É o conjunto de caracteres que possuem as mesmas características de desenho independentemente das suas variações (peso, inclinação, corpo) (ARTY, 2018).

Helvetica Neue 25 Ultra Light
 Helvetica Neue 35 Thin
 Helvetica Neue 45 Light
 Helvetica Neue 55 Roman
Helvetica Neue 65 Medium
Helvetica Neue 75 Bold
Helvetica Neue 85 Heavy
Helvetica Neue 95 Black

Figura 12 - Família tipográfica Helvética Neue
Fonte: <https://www.chiefdesign.com.br/tipografia/>

- **Fonte:** É conjunto de glifos que compõem uma família tipográfica. O termo também é utilizado para designar os arquivos de fonte digitais, ou seja, uma coleção de glifos digitais em forma de arquivos para serem utilizados em computadores (ARTY, 2018).

A	65	B	66	C	67	D	68	E	69	F	70	G	71	H	72	I	73	J	74	K	75	L	76	M	77
A		B		C		D		E		F		G		H		I		J		K		L		M	
N	78	O	79	P	80	Q	81	R	82	S	83	T	84	U	85	V	86	W	87	X	88	Y	89	Z	90
N		O		P		Q		R		S		T		U		V		W		X		Y		Z	
a	97	b	98	c	99	d	100	e	101	f	102	g	103	h	104	i	105	j	106	k	107	l	108	m	109
A		B		C		D		E		F		G		H		I		J		K		L		M	
n	110	o	111	p	112	q	113	r	114	s	115	t	116	u	117	v	118	w	119	x	120	y	121	z	122
N		O		P		Q		R		S		T		U		V		W		X		Y		Z	
0	48	1	66	2	67	3	68	4	69	5	70	6	71	7	72	8	73	9	74						
0		1		2		3		4		5		6		7		8		9							
\$	36	*	42	+	43	-	45	/	47	&	38	~	71	=	%	37	"	'	39	Ø	157	#	35		
\$		*		+		-		/		&		~		=	%		"	'		Ø		#			
@	64	_	66	(40)	41	,	44	.	46	;	59	?	63	!	33	\	92		124	{	123		
@		_		()		,		.		;		?		!		\				{			
}	125	<	60	>	62	[91]	93	`	96	^	94	°	166	°	167	½	171	¼	172	µ	230	Ø	157
}		<		>		[]		`		^		°		°		½		¼		µ		Ø	
À	183	Á	181	Â	182	Ã	199	ä	133	å	160	â	131	ã	198	É	144	Ê	210	Í	214	í	161	Ó	224
À		Á		Â		Ã		ä		å		â		ã		É		Ê		Í		í		Ó	
ô	226	õ	229	ö	162	ø	147	ö	228	ú	233	ü	154	ñ	165	ñ	164	ç	128	ç	135				
ô		õ		ö		ø		ö		ú		ü		ñ		ñ		ç		ç					
'		÷		ı		ˆ		˜		€		>		“		Û		«		Ë					
'		÷		ı		ˆ		˜		€		>		“		Û		«		Ë					

Figura 13 – Fonte

Fonte: <https://www.chiefdesign.com.br/tipografia/>

Uma família tipográfica pode possuir uma série de variações, indo das mais finas, as mais grossas, a itálico e condensadas. Abaixo temos um exemplo de como funciona essa família tipográfica:

<u>Light</u> ABCDEFGHIJKLMN OP QRSTUVWXYZ abcdefghijklm no pqrstuvwxyz 1234567890	<u>Itálico</u> ABCDEFGHIJKLMN OP QRSTUVWXYZ abcdefghijklm no pqrstuvwxyz 1234567890
<u>Regular</u> ABCDEFGHIJKLMN OP QRSTUVWXYZ abcdefghijklm no pqrstuvwxyz 1234567890	<u>Condensado</u> ABCDEFGHIJKLMN OP QRSTUVWXYZ abcdefghijklm no pqrstuvwxyz 1234567890
<u>Bold</u> ABCDEFGHIJKLMN OP QRSTUVWXYZ abcdefghijklm no pqrstuvwxyz 1234567890	<u>Estendido</u> ABCDEFGHIJKLMN OP QRSTUVWXYZ abcdefghijklm no pqrstuvwxyz 1234567890
<u>Extra Bold</u> ABCDEFGHIJKLMN OP QRSTUVWXYZ abcdefghijklm no pqrstuvwxyz 1234567890	

Tipografia: Acumin Variable Concept
 Tamanho: 14pt

Figura 14 - Família Tipográfica

Fonte: <https://www.futuraexpress.com.br/blog/o-que-e-tipografia/familia-tipografica/>

Segundo Lugoboni (2014) sobre Linguagem Tipográficas, os antigos impressores buscavam explicação fazendo analogias da história da arte e a própria herança dos ofícios, dividindo-as em: Humanistas, transicionais, modernas, sem serifas humanistas, sem serifas transicionais e sem serifas geométricas.



Figura 15 - Morfologia das Letras Eixos
 Fonte: Artigo Linguagem Tipográfica: Modos de Utilização de Letras Fantasias na Comunicação Contemporânea

O autor ainda cita que existem outros que definem os tipos como: romano, egípcio, gótico, etrusco e geométricas. E que os nomes e suas diferenciações, são, de uma perspectiva geral, baseados no estudo da forma em que cada linha compõe uma letra (LUGOBONI, 2014).



Figura 16 - Morfologia das Letras
 Fonte: Artigo Linguagem Tipográfica: Modos de Utilização de Letras Fantasias na Comunicação Contemporânea

2.1.4 Cores

A cor se define por uma reação de fenômenos que se definem por uma emissão de ondas eletromagnéticas. Caracterizadas por feixe de fótons, que necessitam da recepção dos olhos humanos, que vão traduzir as cores dependendo da frequência de onda (Wikipedia, 2020).

Conforme o site VivaDecora (2019), a cor possui sua temperatura, contraste, variações análogas e o sentimento. Antes dessas definições, vamos categorizar e ordenar essas cores. Podem ser classificadas como:

- **Primárias**
- **Secundárias**
- **Terciárias**

Cores Primárias: As cores primárias se caracterizam como cores puras, ou seja, que não são obtidas através da combinação de outras cores, mas podendo ser combinadas para gerar outras cores. O vermelho, amarelo e azul são cores primárias.

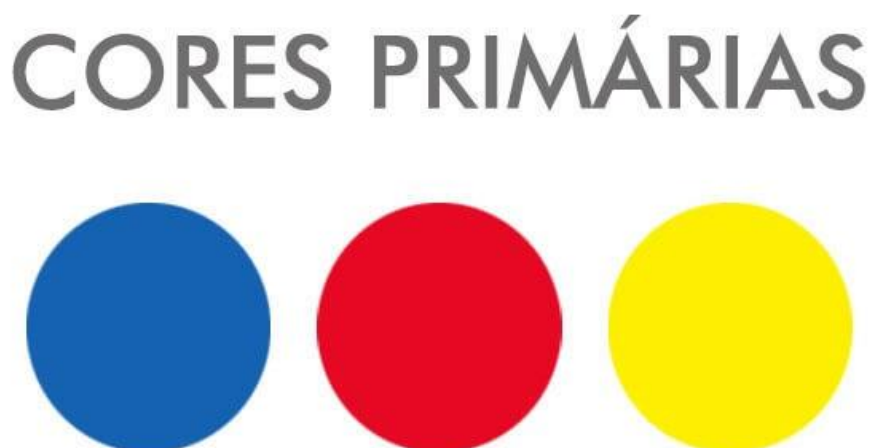


Figura 17 - Quais são as cores primárias?
Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/pro/curiosidades/cores-primarias/>

Cores Secundárias: Cores secundárias são adquiridas através das primárias. Combinar o vermelho com amarelo, torna-se possível a obtenção do laranja.

CORES SECUNDÁRIAS



Figura 18 - Cores Secundárias

Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/pro/curiosidades/cores-primarias/>

Cores Terciárias: Nesse momento, o resultado é alcançado através das primárias e secundárias. Resultando em cores terciárias.



Figura 19 - Cores terciárias

Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/pro/curiosidades/cores-primarias/>

Todas essas cores podem ser exibidas em um círculo cromático, o círculo cromático é definido com uma forma de ordenar e simplificar as cores primárias, secundárias e terciárias. É constituído de 12 cores, sendo 3 primárias, 3 secundárias e 6 cores terciárias. Sua organização dá-se do seguinte modo:



Figura 20 - Cores primárias: círculo cromático
 Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/pro/curiosidades/cores-primarias/>

Após essa organização, começam a ser geradas análises mais aprofundadas em relação a cada possível combinação dessas cores. Apesar de pouca complexidade em suas misturas, já existem definições de como aproveitar melhor cada fusão de cor. Sendo categorizadas em **Análogas, Complementares e Triangulares**.

- **Análogas:** É uma escala classificada por cores iminentes, ou por outra definição, cores próximas. São chamadas de análogas por serem constituídas de uma mesma cor estrutural;



Figura 21 - Cores primárias: combinações análogas
 Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/pro/curiosidades/cores-primarias/>

- **Complementares:** São cores de lados opostos. Aqui as cores tem o propósito de transmitir o contraste entre eles, devido a quantidade de distinção entre elas;

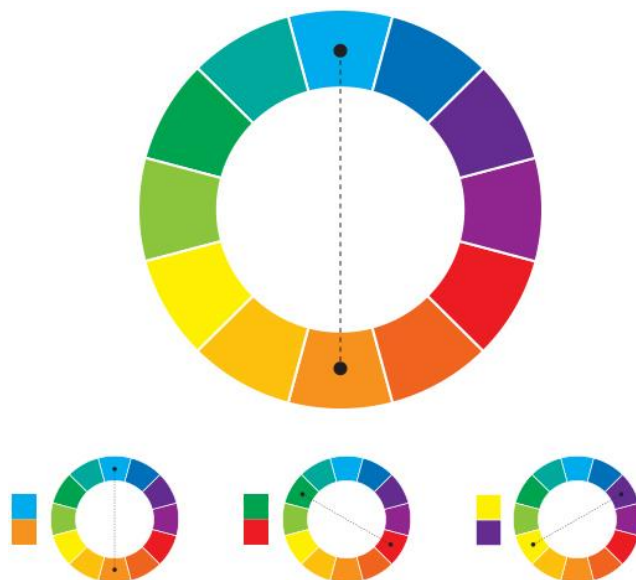


Figura 22 - Cores primárias: combinação complementar
 Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/pro/curiosidades/cores-primarias/>

- **Triangulação:** São cores escolhidas pelas extremidades, formando um triângulo, que compõe as cores finais. Essa tríade, quando aplicada, encontra o processo que foi definido no início, de cores primárias, secundárias e terciárias;

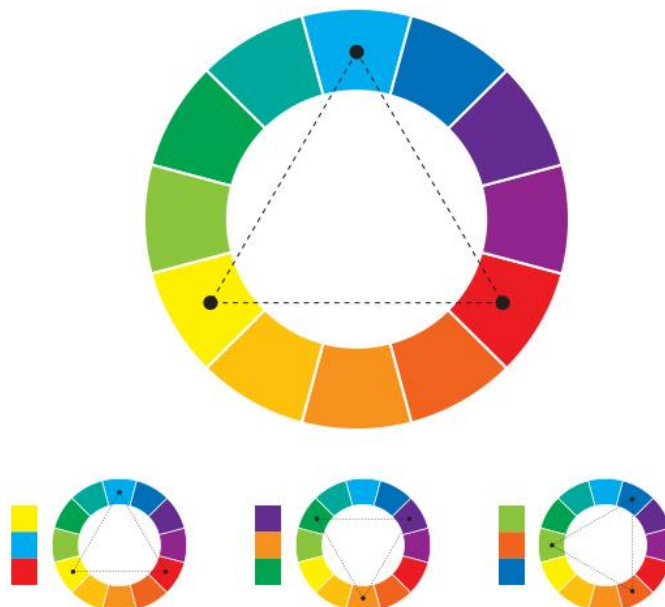


Figura 23 - Cores primárias: combinação triádica
 Fonte: <https://www.vivadecora.com.br/pro/curiosidades/cores-primarias/>

Segundo Stamato, Staffa, Von Zeidler (2013) em um artigo realizado na UNESP sobre cores no audiovisual, as cores podem demonstrar o seguinte fato:

Ao contrário do que todo mundo pensa as cores são muito mais do que apenas estética, elas possuem significados que vão muito além de nossa visão superficial das coisas. São capazes de influenciar em nossas atitudes e no ambiente em geral [...]” (STAMATO, STAFFA, VON ZEIDLER, 2013, p. 4).

Stamato, Staffa e Von Zeidler (2013, p. 5) continuam: “No cinema as cores se aliam ao uso da luz e possuem função expressiva e metafórica de transmitir maior realismo em cena, construir climas e atmosferas e passar mensagens críticas e psicológicas.”.

2.1.5 Modelagem 3D

A modelagem 3D, consiste na representação gráfica de objetos utilizando de coordenadas matemáticas em X, Y e Z. Para esse processo, existem softwares especializados que realizam as construções de malhas. Cada software utiliza de formas geométricas básicas, como: Cubo, esfera, cone, cilindro, plano, entre outros (Wikipedia, 2020).

As construções de malha, geralmente partem dessas formas geométricas básicas, onde o modelador irá realizar processos de extrusão, cortes, escalonamento, chanfros, inserções de polígonos para dar a forma desejada no projeto.

Esses objetos geométricos básicos são constituídos de **vértices**, **arestas** e **faces**.

- **Vértices:** Vértices são pontos nas extremidades do objeto, que ligam as arestas e faces;

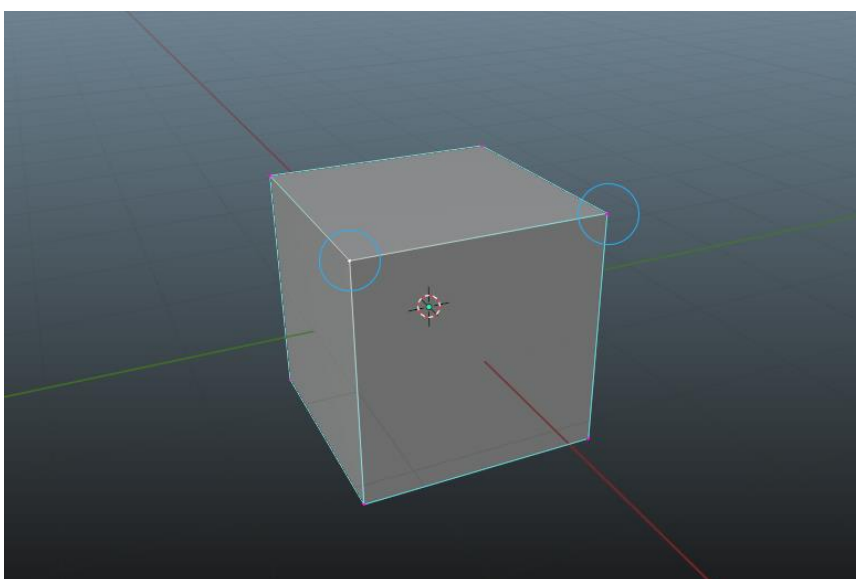


Figura 24 - Cubo em Edit Mode software Blender 2.9 – Vertices
Fonte: Autor, 2020

- **Arestas:** São retas constituídas por duas vértices, nisto, formam arestas;

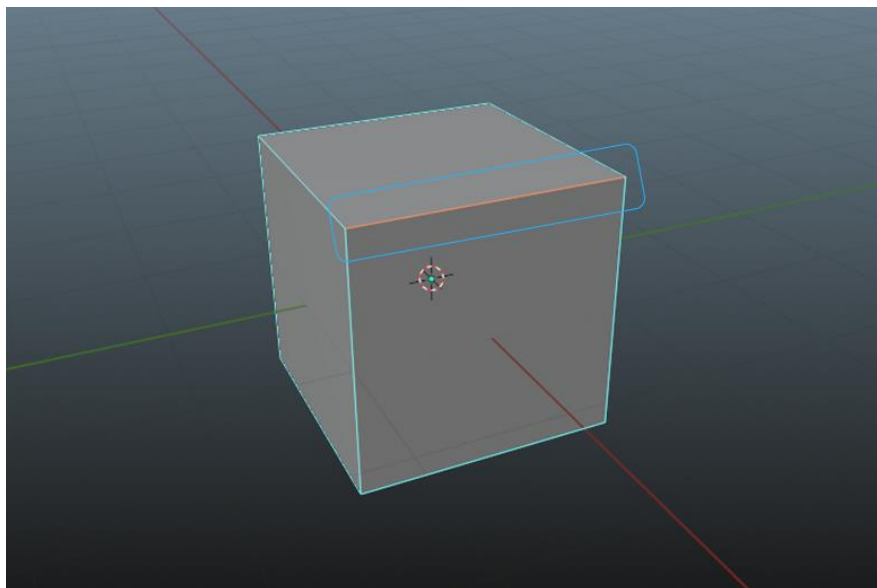


Figura 25 - Cubo em Edit Mode software Blender 2.9 – Edges
Fonte: Autor, 2020

- **Faces:** São quando no mínimo 3 vértices se encontram. Formando uma superfície;

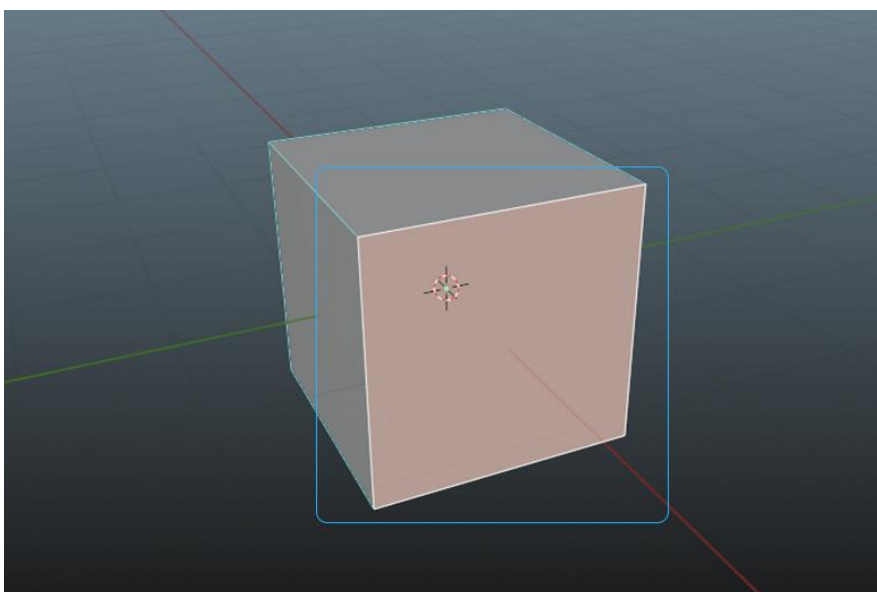


Figura 26 - Cubo em Edit Mode no software Blender 2.9 – Faces
Fonte: Autor, 2020

Existem muitas agências publicitárias que utilizam do 3D para fazer propagandas e também criar assinaturas de suas marcas através de mascotes, contratando profissionais que possuem o conhecimento em modelagem, anatomia, proporções, entre outros tipos de habilidades.



Figura 27 - Mosqueteiro Corinthians por Mascoteria
Fonte: <https://amascoteria.com.br/portfolio/>

Os principais softwares utilizados nesse meio são: Zbrush, Maya, 3DS Max e Blender. Todos esses softwares são definidos com modelagem poly by poly, ou seja, polígono por polígono. A modelagem será efetuada através de extrusão, junção e cortes da malha utilizando o mouse.

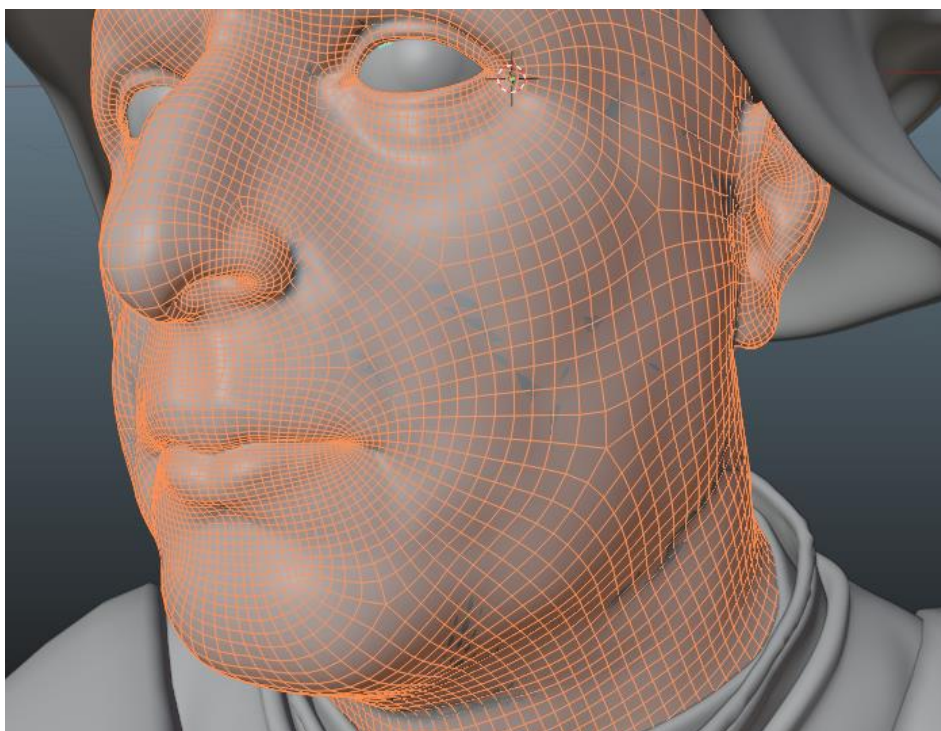


Figura 28 - Modelagem polígono por polígono
Fonte: Autor, 2020

Apesar de ser uma modelagem mais precisa, a quantidade de tempo necessário para realizar tal feito de projeto, é muito extenso. Para isso, o mercado utiliza de um desses softwares, o Zbrush, para poder realizar a escultura do personagem de forma mais natural e mais rápida. O modelador irá utilizar de uma mesa digitalizadora para poder esculpir os modelos como em uma massa, com isso facilitando e aumentando a produção do projeto.

Com tudo, não é recomendado para exibir o projeto final, dependendo da função que será esse projeto, uma animação por exemplo, o modelo não será bem construído para uma possível construção de rigging.

2.1.6 O Design no Audiovisual

Um projeto de Identidade Visual, nem sempre envolve apenas e necessariamente a criação de um logotipo ou de uma campanha de publicitária. Um Identidade Visual significa você dar uma característica para o projeto que ele seja facilmente reconhecido e lembrado por quem o viu. Solucionar o problema de fazer um projeto ser bem conceituado e aceito pelo público.

Na indústria cinematográfica, esse conceito não muda. Solucionar o problema de uma obra e analisar cada ponto, pode ser traduzido numa forma de fazer o público se identificar de maneira assertiva com o personagem ou outro contexto, como citado por Peón (2003, p. 46): “Eles buscam enaltecer uma dada propriedade positiva que cause identificação entre este público e a imagem corporativa, de forma a agregar este valor à instituição”.



Figura 29 - Cartaz filme "Valente"

Fonte: <https://www.ocamundongo.com.br/o-design-dos-personagens-de-valente/>

O cartaz do filme Valente (2012) é um ótimo exemplo de como Direção de Arte e Design trabalham juntos. As escolhas de cor, linguagem visual, criação de família tipográfica e composição de peça gráfica exemplificam a importância do Design em uma produção e com isso, desenvolvendo o Branding que o projeto necessita.

Outro exemplo e da mesma empresa de animação que podemos citar, é o cartaz do filme Gato de Botas (2011), que busca um foco de projeto diferente com cores quentes, com logotipo em gradiente, com linguagem visual rebuscada de formas, tipografia serifada, entre outros elementos em 3D que complementam a peça gráfica.



Figura 30 - Cartaz filme “Gato de Botas”

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-123532/fotos/>

(Pereira, 2016, p. 112) cita as qualidades de elementos utilizados no design, aplicados dentro da indústria cinematográfica:

O Em se tratando do sentido do tempo passado, especificamente no medieval, é possível notar algumas recorrências de enfoque no tratamento visual. Os próprios títulos e logotipos, através de uma especificidade de sintetização da ideia geral do filme, série ou jogo –sintetização essa que é feita através das formas, cores, texturas e outros elementos de linguagem visual – traduzem já de início um imaginário do medieval, além de todo o design de produção de forma geral. [...] Valente (Brave – Brenda Chapman, 2012): animação da produtora Pixar, assimila o medieval através de elementos gerais e específicos, através de cores e símbolos (figura 18), principalmente nas visualidades de figurino e arquitetura, mas com destaque nos detalhes ornamentais, como no lettering da produção [...] (PEREIRA, 2016, p. 112):

Cada projeto cinematográfico, possui uma lista de atividades a serem seguidas. Essas atitudes e atividades, podem até mesmo serem comparadas com um processo de branding. Mas o que é Branding?

Através de uma definição sucinta e rica, em um post realizado pelo site Resultados Digitais (2020), é possível definir esse conceito:

Branding é o conjunto de ações alinhadas ao posicionamento, propósito e valores da marca. O objetivo do branding é despertar sensações e criar conexões conscientes e inconscientes, que serão cruciais para que o cliente escolha a sua marca no momento de decisão de compra do produto ou serviço (DIGITAIS, 2020).

Com isso, é possível fazer essa comparação de entender para quem você está fazendo um determinado projeto e o porquê que ele tem um objetivo de criar laços com o cliente, ou espectador.

Os personagens, os objetos, cenários, cores, textos, logo, entre outros, são uma forma de fazer um determinado tipo de público se identificar com que será apresentado.

O curta-metragem em questão, tem como objetivo não só transmitir uma mensagem, mas passar um recado a quem possa se ver no personagem e estar passando pela mesma situação de abuso e violência.

Segundo Baptista, é possível encontrar três ramificações de caminho do Design o que relaciona a Cinema. Um deles, é utilizar do design gráfico para explicar a estética e o informacional das configurações gráficas. Usufruem de teorias do design que cruzam com teorias do cinema. Isabella Aragão, da Universidade de Federal de Pernambuco, cita um aumento em utilizar de elementos gráficos esquemáticos para o cinema contemporâneo. (BAPTISTA, 2008 apud ARAGÃO, 2005)

Nessa abordagem, alguns, como Roberto Tietzmann, concentram-se no que denominam articulações tipográficas nas cenas de abertura, o que rende bons frutos, se bem que não esgotam o campo de estudo. Tietzmann, por exemplo, reconhece que as articulações tipográficas num filme abarcam um espectro muito maior do que as cenas de abertura. Ele aponta que existem: os créditos de abertura; os intertítulos de fala (que no cinema mudo pontuavam os diálogos e que, agora, sobrevivem nas legendas das traduções); os intertítulos narrativos, que acrescentam informações que as imagens teriam dificuldades em dar (como “seis meses depois”); a tipografia endógena, palavras e textos gráficos que aparecem em cenário, figurino, personagens ou objetos de cena; e os créditos finais (TIETZMANN, 2005, p. 8-10). Depois dessa elucidação, Tietzmann estuda os créditos de abertura na perspectiva da retórica e das figuras de linguagens (BAPTISTA, 2005 apud TIETZMANN, 2008).

“Abre-se a possibilidade de, a partir do design, realizar trabalhos que façam análises estéticas, culturais e ideológicas sobre determinados filmes, ao estudar com detalhe as cenas de abertura (BAPTISTA, 2008).”.

O autor destaca combinar as teorias do Design, enfatizando as áreas do gráfico e digital, para poderem ser ferramentas e instrumentos dentro da indústria cinematográfica para gerar análises dos filmes. (BAPTISTA, 2008)

Ainda Baptista, menciona Luiz Antonio Coelho, da Universidade Católica do Rio de Janeiro, que estuda a função de um objeto em uma narrativa cinematográfica, citando obras que têm a concepção do objeto como a principal importância da película. (BAPTISTA, 2008 apud COELHO, 2005)

Coelho (2005) aponta, em um de seus exemplos, o diretor falecido Alan Resnais. Que no artigo desenvolvido pelo mesmo “O objeto na condução narrativa: o caso O Ano Passado em Marienbad (2003)”, que pontua de forma precisa todas as nuances que o filme “O ano passado em Marienbad” (1961) realça na importância de um objeto em uma trama narrativa. Isso sem depender de ações dos personagens para o desenrolar da trama, fazendo o objeto sair do segundo plano e se destacar (BAPTISTA, 2008 apud COELHO, 2005).

2.1.7 Identidade Visual das Vinhetas de Cinema

Incorporando conceitos, é possível citar a função de Vinhetas no Cinema e como essas mesmas vinhetas incrementaram uma forma diferente dos espectadores vincularem uma determinada empresa através de elementos gráficos durante 5 a 10 segundos.

O blog Mlabs cita os componentes essenciais para compor uma boa vinheta:

- Cores associadas à marca, produto, serviço ou campanha;
- Lettering sucinto trazendo o tema do vídeo, nome da campanha ou o que for a proposta de valor do conteúdo.

(Freitas, 2007, p. 15) demonstra os seguintes fatos a cerca de uma Vinheta para o Cinema.

A vinheta gráfica, desde seu aparecimento nas artes, sempre se manteve fiel a uma função básica: ornamentação de formas já estabelecidas. Essa é a essência de sua natureza. Por ter migrado entre vários contextos, tem apresentado ainda uma grande multiplicidade de formas, tanto gráficas como sonoras; surgiu como elemento gráfico e decorativo já nas iluminuras medievais, molduras decorativas de textos, emblemas, brasões etc (FREITAS, 2007, p. 15)

Através do tempo, empresas e grandes estúdios de cinema começaram a ser reconhecidas com a utilização de vinhetas mais elaboradas e mais características no quesito usufruir desses elementos gráficos, emblemas, efeitos sonoros e etc. Para exemplificar melhor, se faz jus citar algumas das mais marcantes.



Figura 31 - Vinheta – Paramount Pictures
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/621004236111172565/>



Figura 32 - Vinheta – Columbia Pictures
Fonte: <http://ebommassa.blogspot.com/2014/04/saiba-quem-e-mulher-da-columbia-pictures.html>



Figura 33 - Vinheta – Metro Goldwyn Mayer
 Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=_nq2BTuSOq4



Figura 34 - Vinheta – 20th Century Fox
 Fonte: <https://www.istoedinheiro.com.br/disney-encerra-emblematico-logotipo-20th-century-fox/>

Cada vinheta citada acima conseguiu cumprir o papel de uma Identidade Visual bem elaborada, utilizando de ilustrações, animações, modelagens 3D, shapes, grafismo, tipografia, cores e até mesmo marcando com efeitos sonoros na cabeça dos espectadores.

Freitas (2007, p. 17) menciona como os elementos gráficos do cinema influenciam na forma até dos espectadores seguirem uma tendência visual.

Desde o século passado, o cinema estabeleceu novos padrões de comportamento e modismos no que se refere ao uso da imagem e, conseqüentemente, ao modo como o público passou a absorvê-la desde então. A imagem trabalhada pelo cinema, quando concebida com tal finalidade, é capaz de ditar regras e mudar comportamentos: pode até mesmo mudar a maneira de o público ver as coisas ao seu redor, levando-o a seguir determinadas tendências. Ela é planejada e trabalhada com a finalidade de encher os olhos da platéia, prender sua

atenção ao que a tela mostra e influenciar seus pensamentos ao oferecer a possibilidade de o espectador seguir uma determinada tendência visual contida na imagem. (Ou não, dependendo da intenção por trás da imagem.) (FREITAS, 2007, p. 17).

Ainda, Freitas (2007, p. 18) introduz a primeira aparição das vinhetas no cinema e porquê delas terem sido inseridas:

A vinheta teve seu surgimento oficializado no cinema, tanto em adaptação do termo quanto ao elemento gráfico, nos anos 1950. Neste período, ela surgiu nos créditos de abertura com o objetivo de quebrar a monotonia do texto estático portador dos nomes do elenco e da equipe técnica responsável. Ressalte-se que, nessa época, os créditos eram exibidos no início dos filmes, ao contrário do que se vê atualmente, quando são expostos integralmente no final (durando uma média de cinco minutos). Os créditos iniciais atuais são exibidos na abertura: nomes dos atores principais, diretor e produtores. Mas são os de encerramento que trazem o elenco completo e toda a equipe técnica (FREITAS, 2007, p. 18).

Freitas (2007, p. 17-18) introduz agora a vinheta como um elemento gráfico dentro da obra cinematográfica, sendo responsável por melhorar de forma estética o longa ou curta, sendo assim um dos pilares do Design.

Considerando-se o todo do filme, do início ao fim dos créditos, como sendo o objeto principal, pode-se afirmar que a vinheta se manifestaria nos créditos de abertura e de apresentação do elenco, onde aparece justamente cumprindo a função de enfeitar e adornar a figura já estabelecida (no caso, o filme), de modo que a vinheta foi adaptada para o cinema não apenas como elemento gráfico, mas também como termo, pois passou a designar os créditos de abertura conforme a eles iam sendo adicionadas animações e imagens que serviam como ornato ao texto, contendo o nome dos atores e da equipe técnica envolvida (FREITAS, 2007, p. 17-18).

O artigo publicado por Freitas complementa alguns dos fatores já ditos no livro publicado Maria Luiza Peón, que a Identidade Visual se traduz em uma forma do público se conectar com aquela marca ou projeto. Reforçando, Peón diz que a ID é uma forma de algo se destacar dos demais aos olhos de quem o vê, quando uma composição visual é bem executada.

E como já dito, o autor do artigo menciona que as vinhetas foram responsáveis por quebrar a monotonia da introdução de uma obra cinematográfica, com a finalidade de impressionar os espectadores através de uma programação visual, unindo fatores de animação e imagem.

Finalizando a analogia, de como um projeto visual pode ser marcante, combinando imagens, sons, animações e etc, Freitas menciona o processo de identificação do público com a vinheta dos filmes de 007.

[...] Já com a série 007, embora os espectadores manifestem contrariedade por substituições, considerando tal ou qual ator como donos da melhor performance, o poder de chamada dos elementos visuais e auditivos que acompanham o personagem parece ser uma chave mágica de aceitação imediata [...]

[...] tem-se uma vinheta de abertura em todos os filmes da série: (a) o personagem central aparece sob a mira de uma arma (a visão da cena é de dentro do cano da arma); (b) o agente vira-se bruscamente e atira em direção ao assassino (ou do espectador, que tem a mesma visão deste último); (c) o sangue que escorre cobre toda a tela de vermelho [...] (FREITAS, 2007, p. 19).

Violino Azul

O Thriller desenvolvido por Belich, Braune (2019 – 2021), conta a história de uma jovem violinista, de 17 anos, do Rio de Janeiro, que está nos preparativos finais para fazer o recital de fim de ano, que pode realizar o sonho de conquistar uma bolsa de estudos e estudar música no exterior. Porém, ela convive diariamente com o seu padrasto que maltrata a mãe.

No Conservatório, onde estuda violino, ela acaba por se apaixonar por uma colega de classe, chamada Letícia, colocando em dúvida, sua sexualidade. Jéssica possui um amigo de infância, João, que estuda piano no conservatório e fica com ciúmes e um sentimento possessivo sobre Jéssica, resultando em João o agressor e abusador sexual de Jéssica.

Jéssica continua por passar muitos problemas em relação a tudo ao seu redor, como o descobrimento do seu relacionamento com Letícia,

As personagens, objetos e cenários marcam o desenrolar da trama e a transmissão emocional da mensagem. Como o próprio nome do curta-metragem diz “Violino Azul”, o instrumento musical fará contexto do início ao fim da trama.

Abaixo, vamos checar a listagem das personagens, com personalidade de cada um, idade, características físicas e sociais.



Figura 35 - Violino Azul Sinopse
Fonte: Violino Azul, Projeto Domino's – Renata Belich e Anne Braune

PERFIL DOS PERSONAGENS (MOLINO AZUL)



Características Físicas: Raça - Parda, Sexo - Feminino, Idade - 16 anos, Constituição física - Magra, aproximadamente 1,70m, Cor de pele, olhos, cabelos - Clara, verde, castanho.

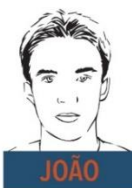
Características Sociais: Nome - Jéssica Castro, Classe - Média baixa, Educação - 2º incompleto, Ocupação - Estudante, Hobbies - Música, tocar violino, ler, desenhar.

Características Psicológicas: Qualidades - Detalhista, inteligente, Defeitos (antes de ser violentada) - Ansiosa, não ser pontual. Defeitos (após de ser violentada) - Ansiosa e explosiva, Sociabilidade (antes de ser violentada) - Popular, Sociabilidade (após de ser violentada) - Reservada, Grau de inteligência - Alta, Sonhos - Estudar música no exterior, Medo (antes de ser violentada) - Não conseguir a bolsa de estudos para estudar no exterior. Medo (após de ser violentada) - Ser violentada novamente, ficar sozinha, não conseguir tocar bem no recital.



Características Físicas: Raça - Negra, Sexo - Feminino, Idade - 17 anos, Constituição física - Magra, aproximadamente 1,68m, Cor de pele, olhos, cabelos - Escura, castanho, preto. **Características Sociais:** Nome - Letícia Matos, Classe - Média baixa, Educação - 2º incompleto, Ocupação - Estudante, Hobbies - Música, tocar violino, teatro e cinema.

Características Psicológicas: Qualidades - Inteligente, espontânea, alegre, Defeitos - Falta de atenção. Sociabilidade - Popular, Grau de inteligência - média, Sonhos - Ser professora de música, Medo - Não ser aceita pela sociedade.



Características Físicas: Raça - Parda, Sexo - Masculino, Idade - 17 anos, Constituição física - Magro, aproximadamente 1,75m, Cor de pele, olhos, cabelos - Clara, preto, castanho.

Características Sociais: Nome - João Almeida, Classe - Média/ Alta, Educação - 2º incompleto, Ocupação - Estudante, Hobbies - Games.

Características Psicológicas: Qualidades - Atencioso, Defeitos - Possessivo e controlador, Sociabilidade - Antissocial, Grau de inteligência - Alta, Sonhos - Ser um grande pianista, Medo - Perder Jéssica.



Características Físicas: Raça - Parda, Sexo - Masculino, Idade - 45 anos, Constituição física - Magro, aproximadamente 1,78m, Cor de pele, olhos, cabelos - Bronzeado, preto, Castanho.

Características Sociais: Nome - Márcio Souza, Classe - Média, Educação - Superior Completo, Ocupação - Corretor de imóveis, Hobbies - Futebol e praia, **Características Psicológicas,** Qualidades - Responsável, Defeitos - Machista, controlador e ciumento Sociabilidade - Reservado, Grau de inteligência - Média, Sonhos - Pedir demissão e abrir o próprio negócio, Medo - Ser traído.

Figura 36 - Ficha técnica, personagens Violino Azul
Fonte: Roteiro Violino Azul – Renata Belich e Anne Braune

2.2 Imersão em profundidade

2.2.1 Entrevistas

Devido à pandemia causada pelo COVID-19, algumas pesquisas de campo foram retiradas por motivos de proteção contra o vírus.

Foi desenvolvido um questionário online, com o objetivo de entrevistar os usuários sobre conteúdo audiovisual, para entender sobre o contraste que um projeto bem estruturado na parte de Design afeta o espectador e suas recomendações para que possa melhorar e atrair mais o público.

Sua idade
27 responses

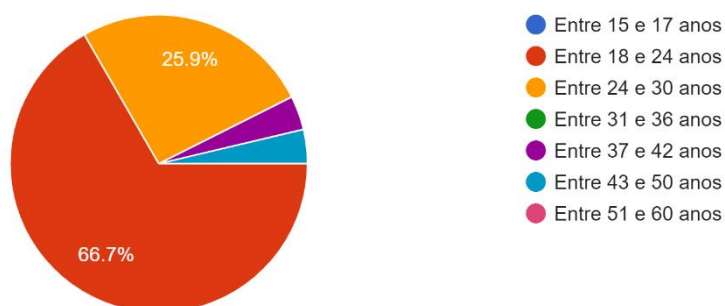


Figura 37 - Idade dos usuários (gráfico)
Fonte: Autor, 2020

Iniciando a pesquisa, foi necessário entender a predominância etária, sendo assim:

- 66,7% Pessoas entre 18 e 24 anos
- 25,9% Pessoas entre 24 e 30 anos
- 3,7% Pessoas entre 37 e 42 anos
- 3,7 Pessoas entre 43 e 50 anos

Devido a maior conexão com conteúdo do entretenimento audiovisual, o público jovem apresentou predominância no questionário. Isso devido ao maior tempo envolvido com plataformas de streaming, já que os cinemas estão fechados.

O que te faz acompanhar os créditos de um filme?

27 responses

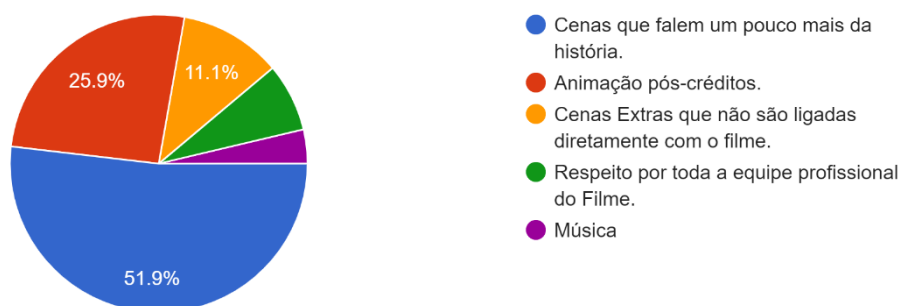
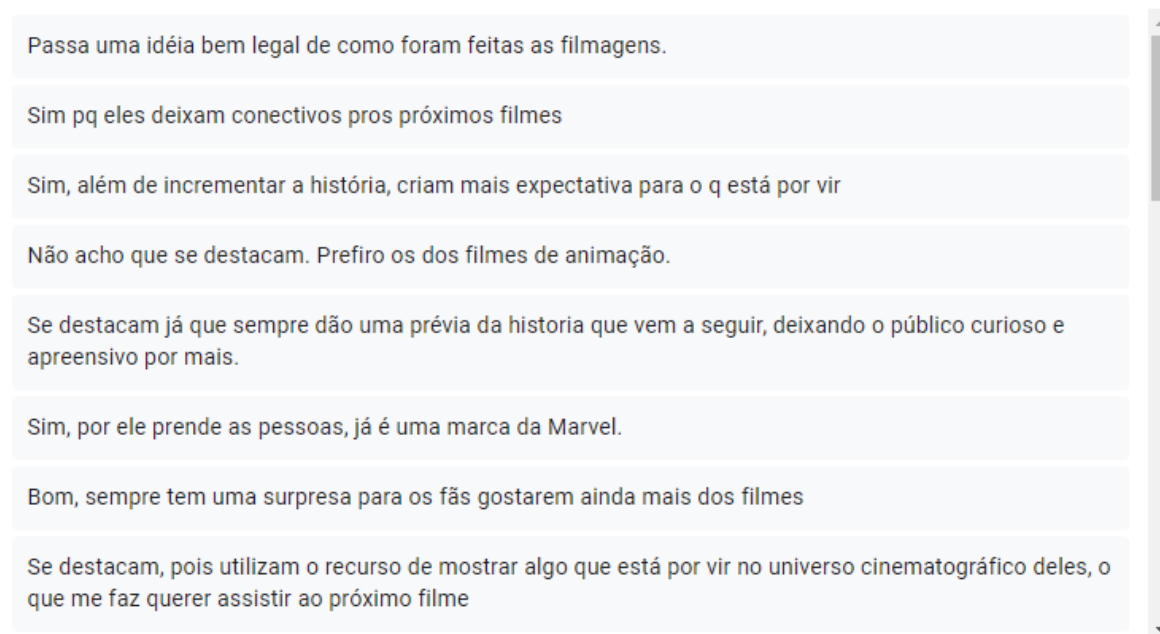


Figura 38 - Gráfico sobre a função dos créditos no espectador
Fonte: Autor, 2020

- **51,9%** do público respondeu que as cenas que contam um pouco mais da história os fazem se sentir mais atraídos em relação ao conteúdo das cenas pós-créditos.
- **25,9%** apresentou que a animação, ou as peças que constituem o fim da obra os prendem.
- **11,1%** escolheu a opção de cenas que não tem um ligamento direto com o projeto, sendo assim, uma cena para descontrair ou para exibir conteúdos extras, sem afetar a história principal.
- **7,4%** dos questionados comentaram que acompanham os créditos por respeito e consideração a equipe que produziu todo o projeto.
- **3,7%** explica que por conta da trilha sonora, acompanham os créditos até o fim.

O que acha das cenas pós-créditos dos filmes da Marvel em relação aos outros? Se destacam? Se sim, discorra.

27 responses



Passa uma idéia bem legal de como foram feitas as filmagens.

Sim pq eles deixam conectivos pros próximos filmes

Sim, além de incrementar a história, criam mais expectativa para o q está por vir

Não acho que se destacam. Prefiro os dos filmes de animação.

Se destacam já que sempre dão uma prévia da historia que vem a seguir, deixando o público curioso e apreensivo por mais.

Sim, por ele prende as pessoas, já é uma marca da Marvel.

Bom, sempre tem uma surpresa para os fãs gostarem ainda mais dos filmes

Se destacam, pois utilizam o recurso de mostrar algo que está por vir no universo cinematográfico deles, o que me faz querer assistir ao próximo filme

Figura 39 - Diferencial das cenas pós-créditos Marvel
Fonte: Autor, 2020

De forma resumida, a maioria dos usuários argumentaram que sim, as cenas da Marvel possuem o seu diferencial por gerar a curiosidade e também por esse modo de divulgar os próximos filmes, ter se tornado a marca da empresa, a característica.

O que te faz lembrar de uma identidade visual de uma determinada marca?

27 responses

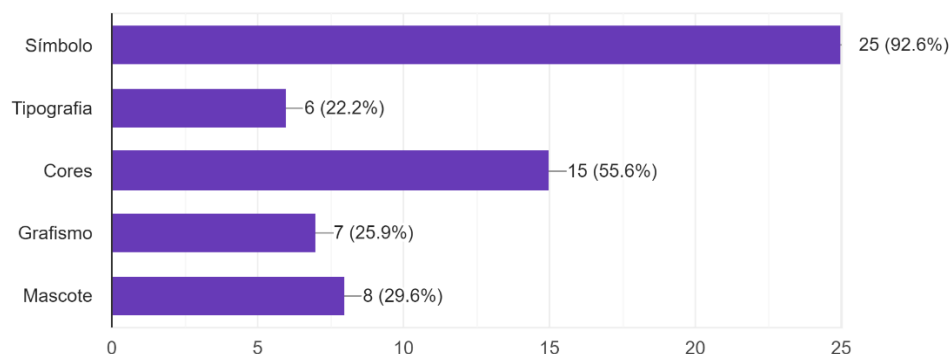


Figura 40 - Como memorizar uma marca?
Fonte: Autor, 2020

No gráfico acima, os entrevistados foram questionados sobre os elementos que compõem uma identidade visual, e como eles podem ser memorizados.

- **92.6%** responderam que o Símbolo de uma marca, o fazem lembrar dela com mais frequência;
- **55.6%** determinaram que as cores os fazem lembrar mais de uma identidade visual;
- **29.6%** marcaram a opção de que a mascote lembra a identidade visual;
- **25.9%** o grafismo cumpre um papel de maior memorização;
- **22.2%** memorizam mais a tipografia da marca;

O próximo gráfico retrata sobre a importância de uma identidade visual bem constituída para um filme. A maioria dos usuários responderam que sim, a identidade visual importa pelo fato de utilizar de recursos extraídos da área do Design para ajudar o espectador a se identificar e guardar mais sobre o projeto, sendo uma característica positiva no quesito qualidade.

Como você se identifica com personagens de filmes?

27 responses

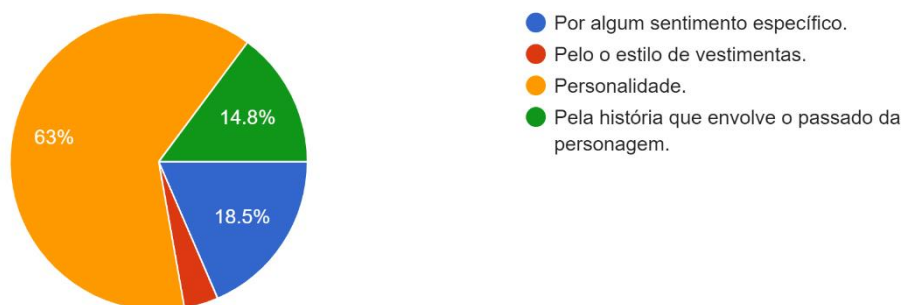


Figura 42 - Como usuários se identificam com personagens de um Filme
Fonte: Autor, 2020

Através da última pergunta, os usuários foram questionados sobre elementos de animações, peças gráficas com modelagens, entre outros, se ajudariam a melhorar a divulgação do projeto desenvolvido.

- **81,5%** responderam que sim, que é possível melhorar e atrair mais espectadores para divulgar a equipe de trabalho e o projeto;
- **18,5%** responderam que talvez, sendo uma resposta mais alternativa, devido aos elementos que vão compor essas cenas, e se serão efetivas;

Você acha que trabalhando mais as cenas pós-créditos de um filme, utilizando de animações, modelagens, aparições dos atores, ficaria mais interessante divulgar a equipe que participou na produção?

27 responses

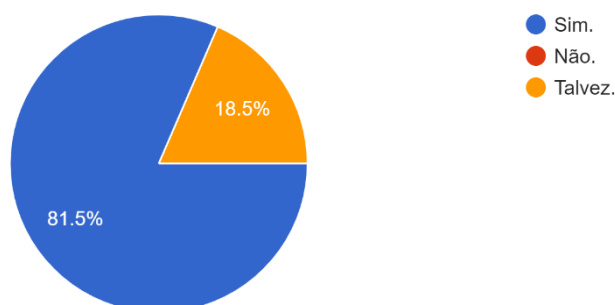


Figura 43 - Como melhorar um projeto gráfico pós-créditos
Fonte: Autor, 2020

2.2.2 Análise de Similares

Demonstrativos da escala cromática, caracterizando personagens através das cores.

THE AVENGERS (2012)



2H 23MIN / AÇÃO, AVENTURA,
FICÇÃO CIENTÍFICA

DIREÇÃO: Joss Whedon

ELENCO: Robert Downey Jr.,
Chris Evans, Mark Ruffalo
Nacionalidade EUA



- Cena pós-créditos pré-renderizada;
- Utiliza de modelos 3D com retopologia manual, abertura de UV Mapping e texturização;
- Apresenta os principais objetos característicos de cada personagem;
- **TIPOGRAFIA:** Tridimensional e flutuante com a Identidade Visual do logo, Shapes e Texturas Metálicas;
- **CORES:** As cores são definidas por takes. Cada aparição resume com precisão a quem se refere, pois, cada personagem é caracterizado por uma paleta;
- **TEMPO DE DURAÇÃO:** 1 MINUTOS E 58 SEGUNDOS;

Figura 44 - Ficha técnica e análise – The Avengers (2012)

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-130440/>

https://www.youtube.com/watch?v=zxN2lsLbZqo&ab_channel=HuckleberryNimbus

<https://cinematologia.com.br/cine/critica-the-avengers-os-vingadores-the-avengers-2012/>



Figura 45 - Análise cromática – Cenas pós-créditos The Avengers (2012)
 Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
https://www.youtube.com/watch?v=zxN2IsLbZqo&ab_channel=HuckleberryNimbus

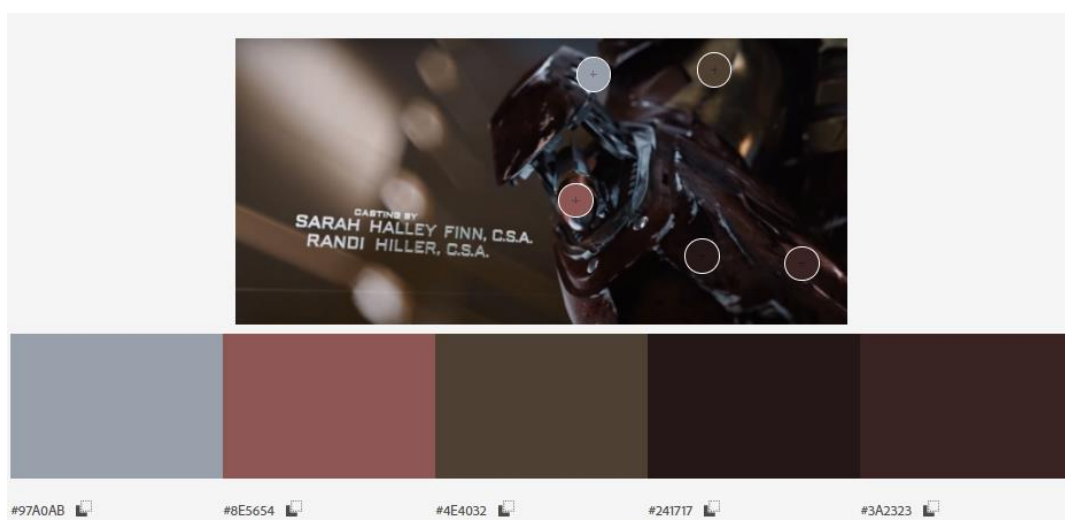


Figura 46 - Análise cromática 2 – Cenas pós-créditos The Avengers (2012)
 Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
https://www.youtube.com/watch?v=zxN2IsLbZqo&ab_channel=HuckleberryNimbus

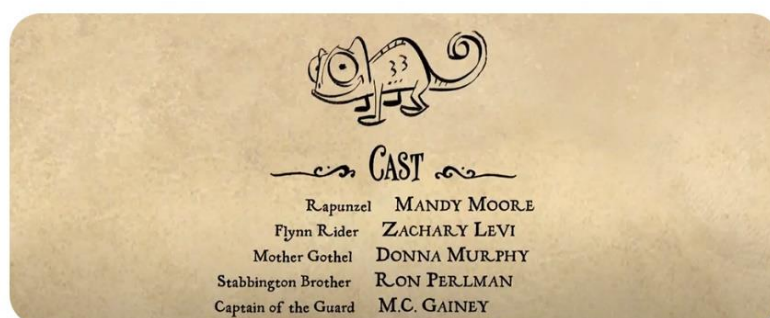
ENROLADOS (2011)



/ 1H 41MIN / ANIMAÇÃO,
FAMÍLIA

DIREÇÃO: Byron Howard,
Nathan Greno

ELENCO: Luciano Huck, Mandy
Moore, Zachary Levi



- Cena pós-créditos feita através de ilustrações 2D;

- Aplica de ilustrações 2D e concept art para representação de personagens, momentos e objetos do filme;

- **TIPOGRAFIA:** A tipografia aplicada, exibe serifas e também características manuscrita, como se fossem assinaturas em pergaminho.

Acompanhando a tipografia titular, existe a utilização de arabescos, para separarem as listas de elenco e também não sair da identidade visual principal do filme. Se mantém como um produto de uma história não tem recente;

- **CORES:** As cores aplicadas advem de tons pastéis em bege.

- **TEMPO DE DURAÇÃO:** 6 MINUTOS E 07 SEGUNDOS;

Figura 47 - Ficha técnica e análise – Enrolados (2011)
 Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-135523/>
<https://www.elo7.com.br/painel-adesivo-enrolados/dp/67E07A>
<https://color.adobe.com/create/image>
https://www.youtube.com/watch?v=_5EuGeXc46A

Foram realizados testes no Adobe Color para paletas de cores alternativas. Existe a disponibilidade de variação de tons, porém, neste caso, foram mínimas as variações.



Figura 48 - Análise cromática Colorful – Cenas pós-créditos Enrolados (2011)

Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
https://www.youtube.com/watch?v=_5EuGeXc46A

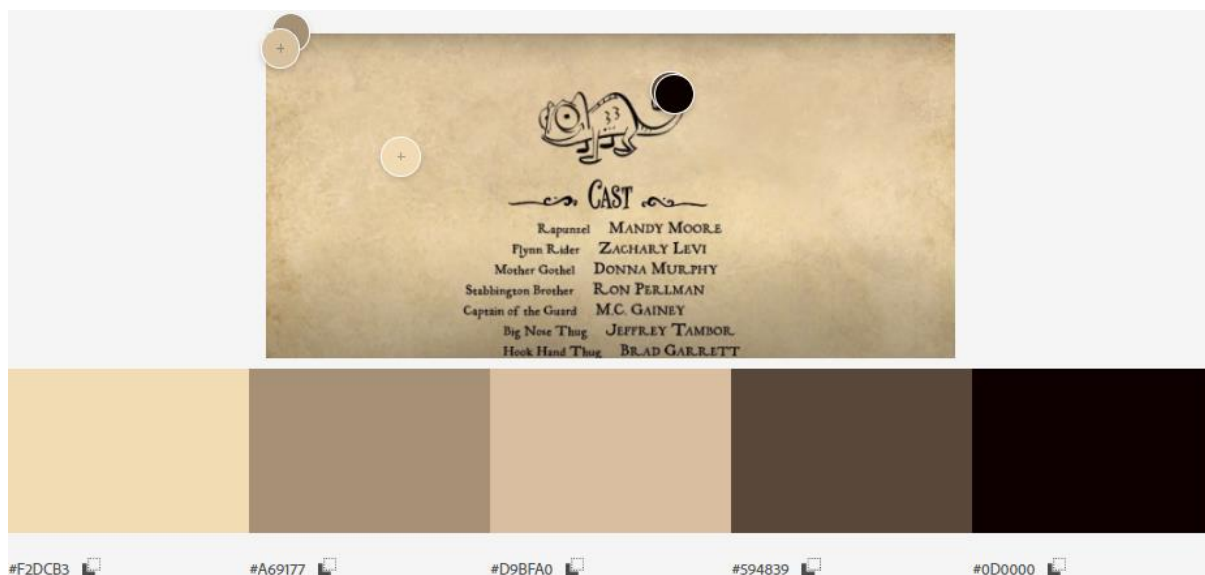


Figura 49 - Análise cromática Bright – Cenas pós-créditos Enrolados (2011)

Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
https://www.youtube.com/watch?v=_5EuGeXc46A

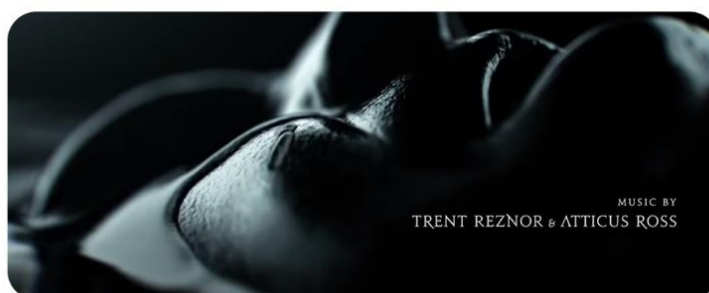
OS HOMENS QUE NÃO AMAVAM AS MULHERES (2012)



/ 2H 38MIN / POLICIAL,
SUSPENSE

DIREÇÃO: David Fincher

ELENCO: Rooney Mara,
Daniel Craig,
Christopher Plummer



- Cena pós-créditos pré-renderizada em 3D;
- Existe a utilização de modelagem 3D, porém, de forma mais abstrata, se assemelha a esculturas em clay;
- **TIPOGRAFIA:** A tipografia utiliza de serifas e uma categoria light / thin, isso devido ao conteúdo e contexto do filme. O foco é passar seriedade através da escrita;
- **CORES:** Escalas em tom de cinza e muita utilização de luz e sombra. Existe uma paleta de cores análogas a partir dos 0:42 dos créditos para poder caracterizar o fogo;
- **TEMPO DE DURAÇÃO:** 2 MINUTOS E 33 SEGUNDOS;

Figura 50 - Ficha técnica e análise – Os Homens que não Amavam as Mulheres (2012)

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-178974/>

https://www.youtube.com/watch?v=sY4f_83t_rw



Figura 51 - Análise Cromática – Os Homens que não Amavam as Mulheres (2012)

Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
https://www.youtube.com/watch?v=sY4f_83t_rw

Contraste cromático encontrado nos 0:42 segundos de cenas introdutórias. Apesar da variação com a paleta padrão atribuída, ainda segue uma escala análoga.

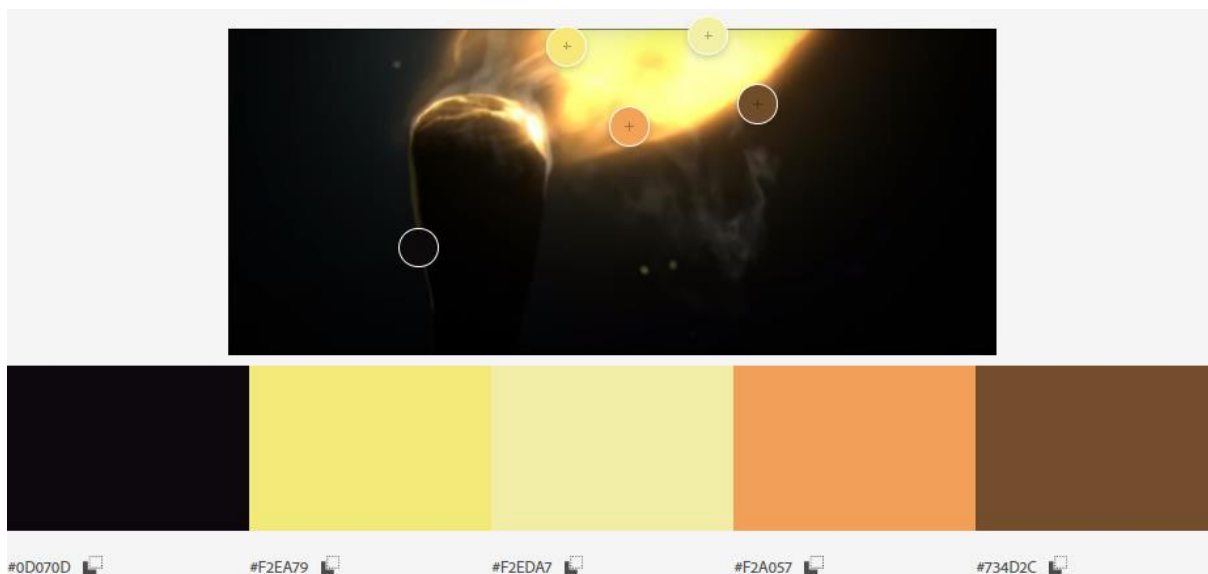


Figura 52 - Análise Cromática 2 – Os Homens que não Amavam as Mulheres (2012)

Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
https://www.youtube.com/watch?v=sY4f_83t_rw

HOMEM-ARANHA: LONGE DE CASA (2019)



/ 2H 10MIN / AÇÃO, AVENTURA

DIREÇÃO: Jon Watts

ELENCO: Tom Holland,
Jake Gyllenhaal, Zendaya



- Processo de recorte e colagem para gerar imagens maiores;
- Existe o procedimento de stop motion nas cenas pós-créditos para maior dinamicidade nas interações da colagem;
- **TIPOGRAFIA:** Tipografia Light /Regular, sem serifa;
- **CORES:** As cores sempre estão remetendo a momentos importantes do filme e personagens. O vermelho e o azul, tons principais do uniforme do Herói se mantém praticamente fixos;
- **TEMPO DE DURAÇÃO:** 2 MINUTOS E 11 SEGUNDOS;

Figura 53 - Ficha técnica e análise – Homem-Aranha: Longe de Casa (2019)

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-222291/>

<https://color.adobe.com/create/image>

<https://www.youtube.com/watch?v=vn5PdUJ3xIE>

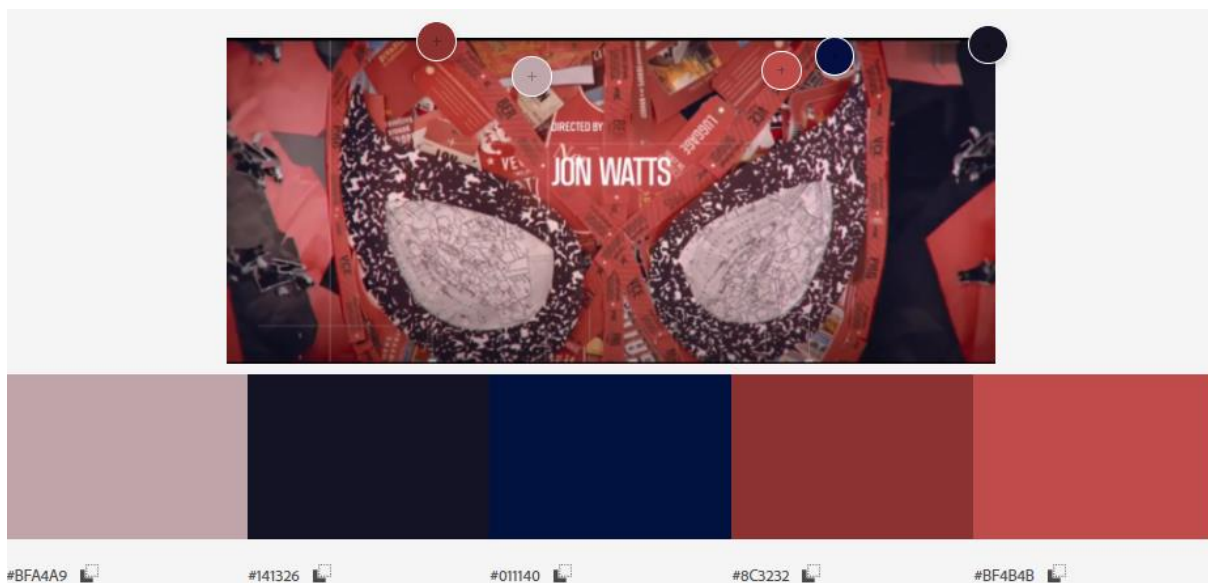


Figura 54 - Análise Cromática – Homem Aranha: Longe de Casa (2019)

Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=vn5PdUJ3xIE>

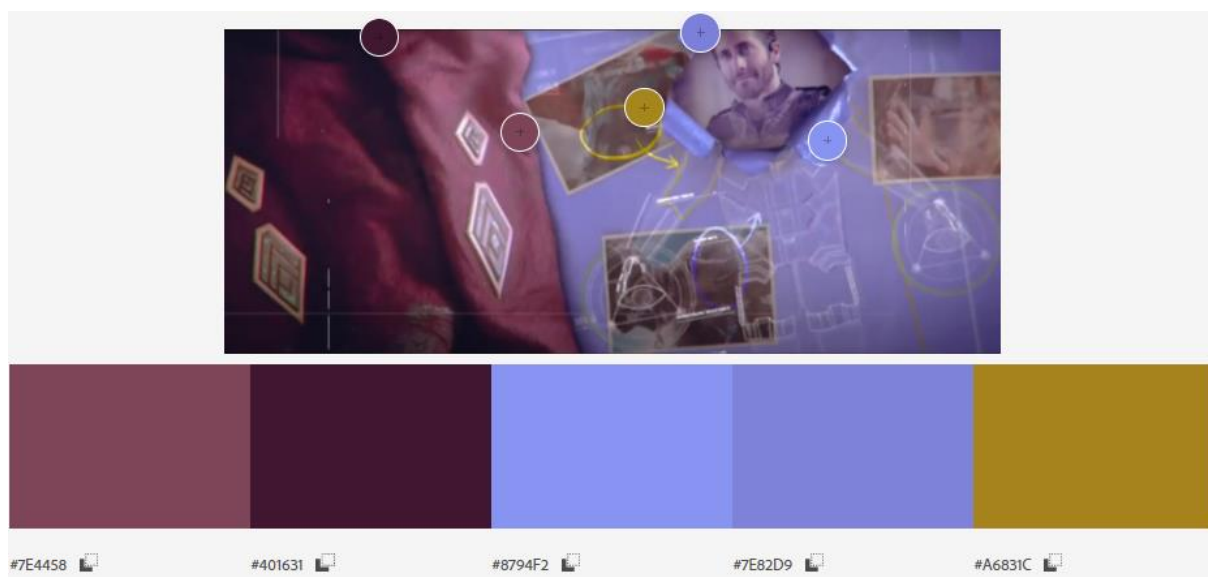


Figura 55 - Análise Cromática 2 – Homem Aranha: Longe de Casa (2019)

Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=vn5PdUJ3xIE>

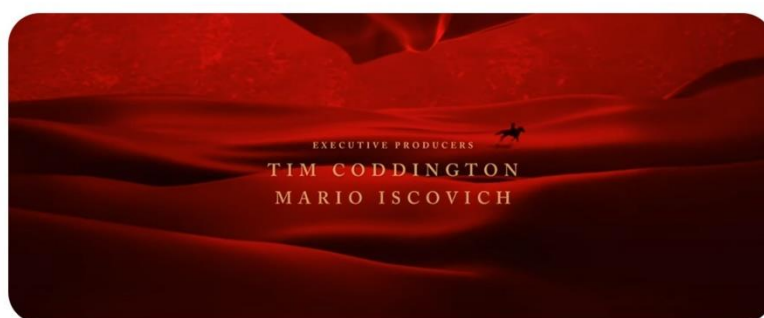
MULAN (2020)



1H 55MIN / AVENTURA,
FAMÍLIA, FANTASIA

DIREÇÃO: Niki Caro

ELENCO: Liu Yifei, Donnie Yen,
Gong Li



- O longa aplica combinações de filmagens live-action, junto de elementos bidimensionais e tridimensionais. Como: Modelagens e texturização e ilustrações, combinando-os com a filmagem original;

- **TIPOGRAFIA:** Tipografia Serifada / Regular;

- **CORES:** A cor predominante são as escalas análogas de vermelho, sendo essas cores, a característica da personagem principal. Estando presentes em suas vestimentas, representando também a força e o poder da personagem entre os homens que a menosprezavam;

- **TEMPO DE DURAÇÃO:** 2 MINUTOS E 40 SEGUNDOS;

Figura 56 - Ficha técnica e análise – Mulan (2020)
Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-236613/>
<https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=3Om0hrUoXQk>



Figura 57 - Análise Cromática – Mulan (2020)
 Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=3Om0hrUoXQk>

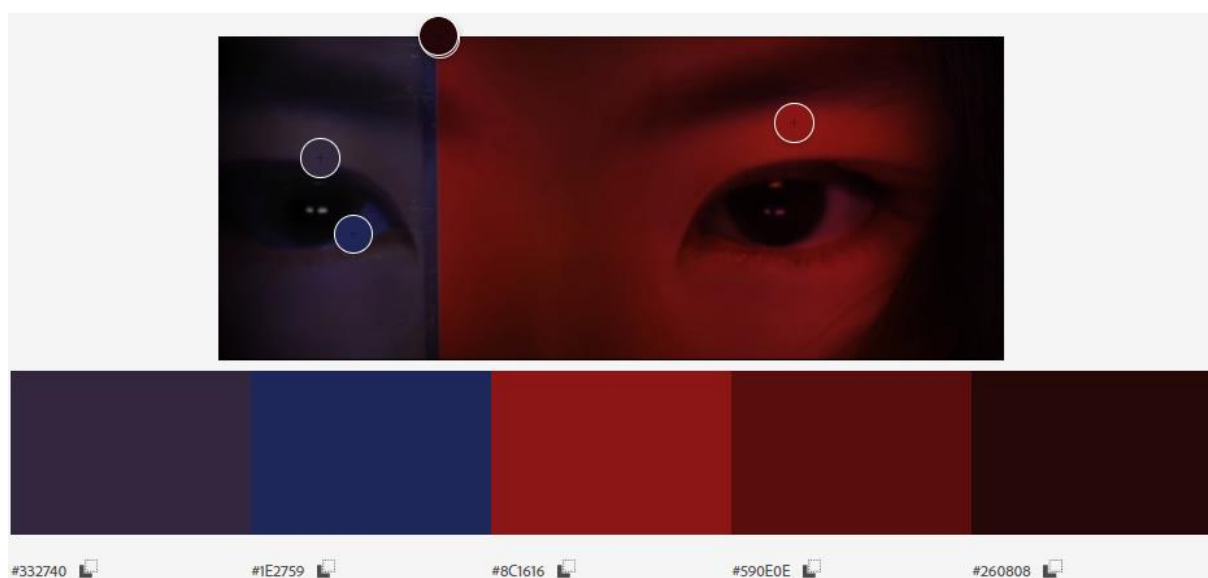


Figura 58 - Análise Cromática – Mulan (2020)
 Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=3Om0hrUoXQk>

PANTERA NEGRA (2018)



/ 2H 15MIN / AÇÃO, AVENTURA,
FICÇÃO CIENTÍFICA, FANTASIA

DIREÇÃO: Ryan Coogler

ELENCO: Chadwick Boseman,
Michael B. Jordan,
Lupita Nyong'o



- A aplicação de modelagem 3D e efeitos especiais nas cenas pós-créditos são inegavelmente magníficos. A composição final aplica simulação de fluidos e partículas para construção de formas maiores, recriando objetos e momentos marcantes do filme.

- **TIPOGRAFIA:** Aqui existe a curiosidade sobre a tipografia, pois, visivelmente, sua aplicação é sem seriva e sólida. Mas, ela utiliza de ilustrações entre as letras para simularem grafismos africanos, reforçando ainda mais a parte cultural.

- **CORES:** Cada cor nas cenas pós-créditos servem para caracterizar cada personagem. O próprio Panthera Negra possui cores que trabalham a escala do roxo, onde no filme, seu uniforme possui essa variação. Já do seu antagonista, o amarelo, também inserido em seu uniforme.

Outros momentos marcantes com as cores se dão para retratar o acontecimento e o sentimento passado por ele.

- **TEMPO DE DURAÇÃO:** 2 MINUTOS E 25 SEGUNDOS;

Figura 59 - Ficha técnica e análise – Panthera Negra (2018)
Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-130336/>
<https://www.youtube.com/watch?v=yYUPObYsmE4>

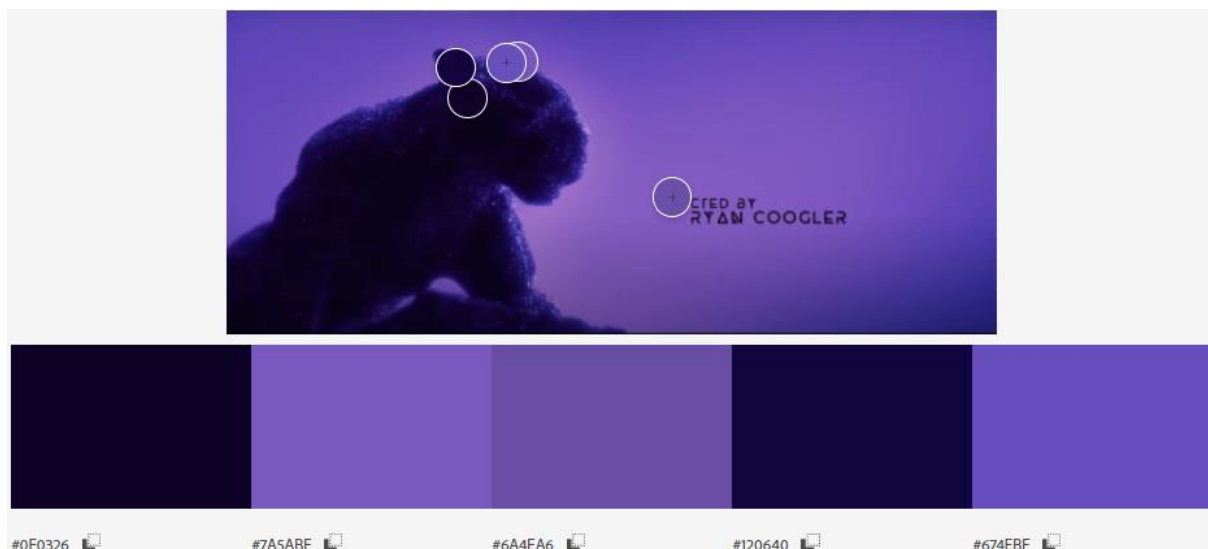


Figura 60 - Análise Cromática – Pantera Negra (2018)
 Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=yYUPObYsmE4>

Como mencionado, os créditos do filme Pantera Negra (2018) utilizam das cores para caracterizar cada personagem e momento, sem precisar em si, demonstrar o ator ou atriz. Através do estudo de forma (Gestalt), é possível completar o que a cena se refere e a quem ela se refere.

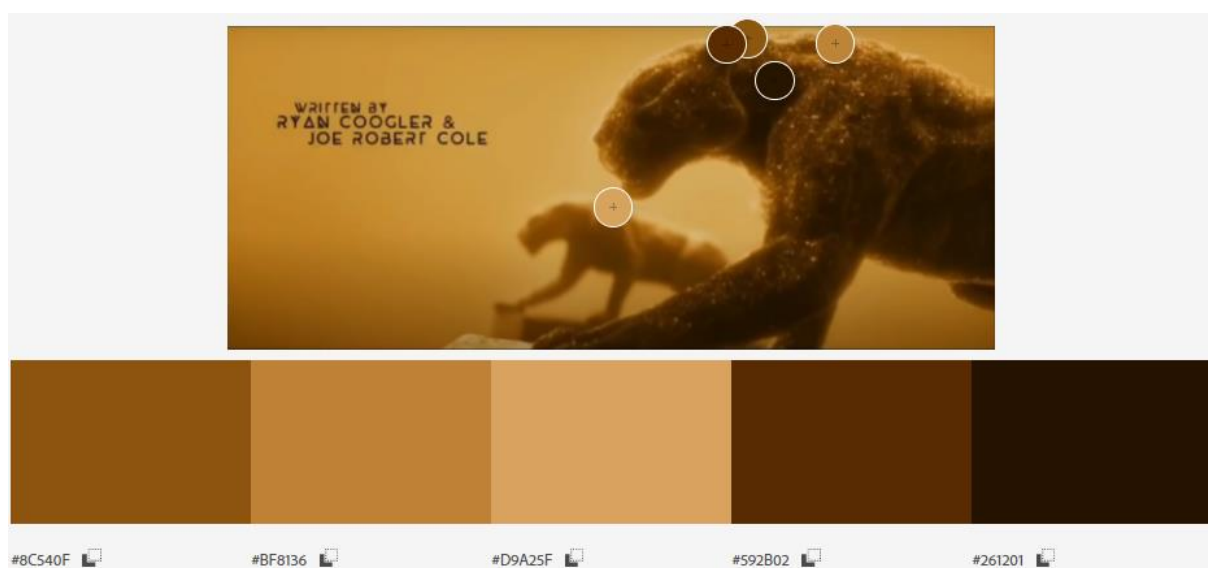


Figura 61 - Análise Cromática 2 – Pantera Negra (2018)
 Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=yYUPObYsmE4>



Figura 62 - Análise Cromática 3 – Pantera Negra (2018)

Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=luw8Lrg0Jyg>

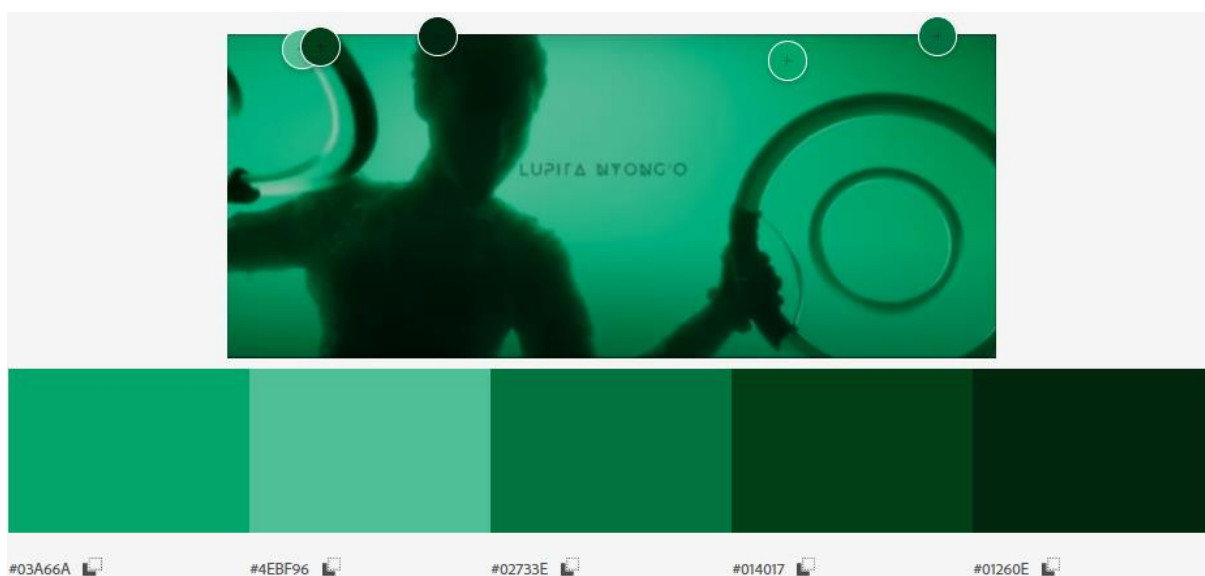


Figura 63 - Análise Cromática 4 – Pantera Negra (2018)

Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=luw8Lrg0Jyg>

HOMEM-ARANHA (2002)



/ 2H 01 MIN / AÇÃO, FANTASIA

DIREÇÃO: Sam Raimi

ELENCO: Tobey Maguire,
Kirsten Dunst William Dafoe



- Com o surgimento da Computação Gráfica, alguns filmes começaram a usufruir dela para fazer suas composições visuais com o propósito de disseminar uma informação, aplicando animações, montagens, entre outros. Aqui, foram utilizados de modelagens abstratas, e também, dos cenários que o Homem Aranha utiliza para se locomover, assim como, modelagem do próprio Homem-Aranha, do Vilão, entre outros.

- **TIPOGRAFIA:** Apesar de um pouco obsoleto, a tipografia aqui se comporta de maneira aleatória, sendo distribuída com efeitos tridimensionais. A família aqui também é estilizada.

- **CORES:** Como característica, o Homem-Aranha utiliza de vermelho e azul em suas cores principais. Mas, isso não é um fator para deixar outras paletas de lado, o vilão do filme possui seu espaço com cores em verde, contrastando com alguns takes.

- **TEMPO DE DURAÇÃO:** 2 MINUTOS E 25 SEGUNDOS;

Figura 64 - Ficha técnica e análise – Homem-Aranha (2002)

Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/HOMEM-ARANHA_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/HOMEM-ARANHA_(filme))

<https://www.youtube.com/watch?v=cmdytetBzAo>

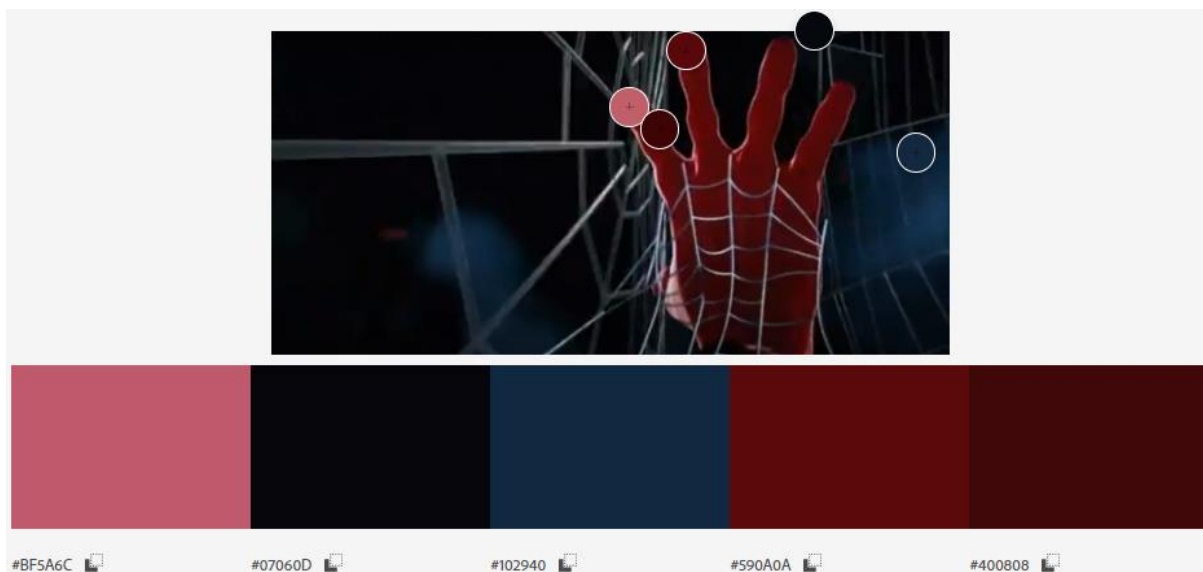


Figura 65 - Análise Cromática – Homem-Aranha (2002)

Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=cmdytetBzAo>

Com o 3D em ascensão, a mistura dos elementos com visuais wireframe, com ilustrações, e com conteúdos abstratos eram presentes em cada layout que se passa nas cenas introdutórias do filme

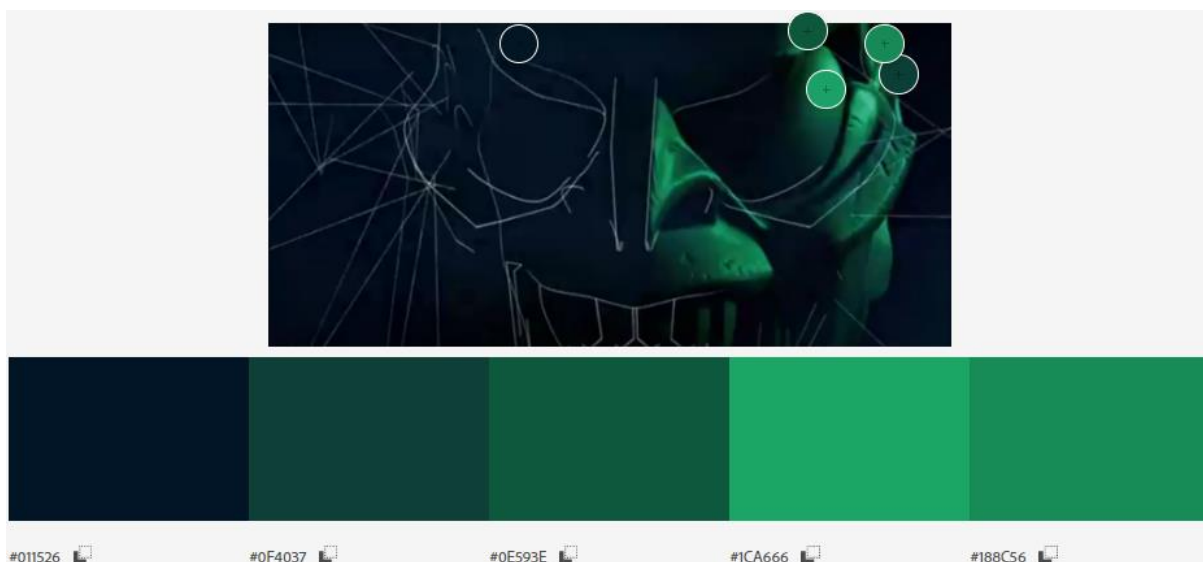


Figura 66 - Análise Cromática 2 – Homem-Aranha (2002)

Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=cmdytetBzAo>

MULHER-MARAVILHA (2017)



/ 2H 21MIN / AÇÃO, AVENTURA,
FANTASIA

DIREÇÃO: Patty Jenkins

ELENCO: Gal Gadot, Chris Pine,
Connie Nielsen



- As cenas pós-créditos utilizam tanto de ilustrações 2D, os concept arts, como de modelagem 3D e partículas. Em alguns trechos, é possível constatar também o gestaltismo, ou, o estudo da forma, sendo possível representar personagens elementos apenas com sua silhueta;
- **TIPOGRAFIA:** Utilizando de tipografias light para separar a categoria profissional, os nomes dos artistas e profissionais utilizam de fontes Bold sem serifa, sólidas, destacando o nome do profissional;
- **CORES:** Com um excelente uso de cores. Existe de forma geral uma predominância de cores análogas do amarelo, porém, com momentos contrastantes de azul e laranja em alguns takes;
- **TEMPO DE DURAÇÃO:** 2 MINUTOS E 23 SEGUNDOS;

Figura 67 - Ficha técnica e análise – Mulher-Maravilha (2017)

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-173720/>
<https://www.youtube.com/watch?v=3rt6Mvv2BUU>



Figura 68 - Análise Cromática – Mulher-Maravilha (2017)
Fonte: <https://color.adobe.com/create/image>
<https://www.youtube.com/watch?v=3rt6Mvv2BUU>

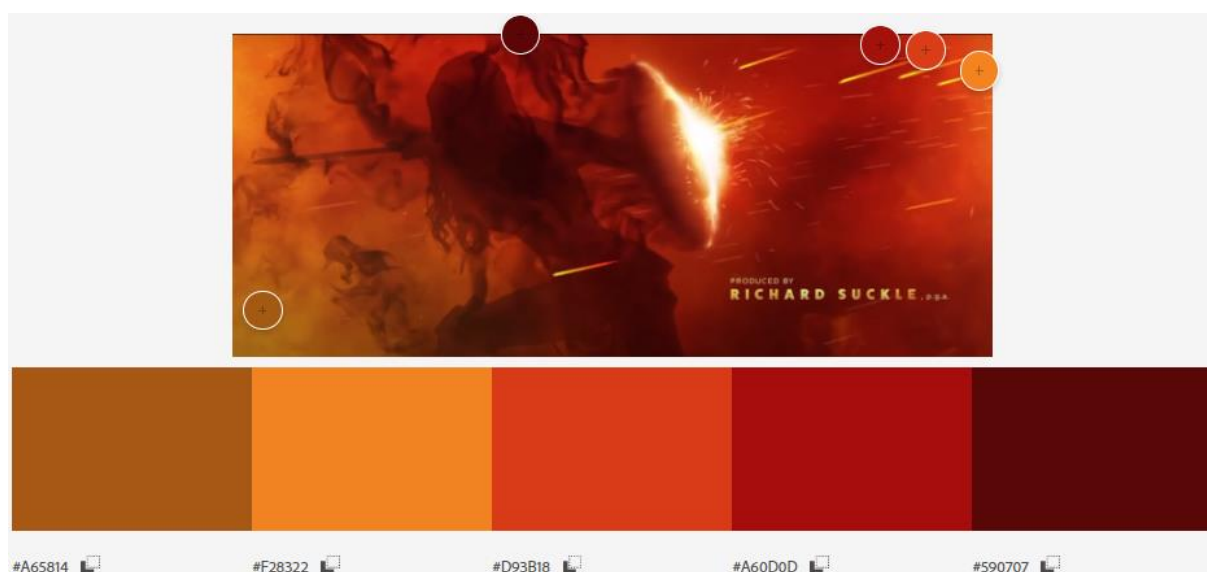


Figura 69 - Análise cromática 2 – Mulher-Maravilha (2017)
Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-173720/>
<https://www.youtube.com/watch?v=3rt6Mvv2BUU>

Mesclagem de concept art e 3D para linguagem visual de cenários, personagens e objetos do filme.

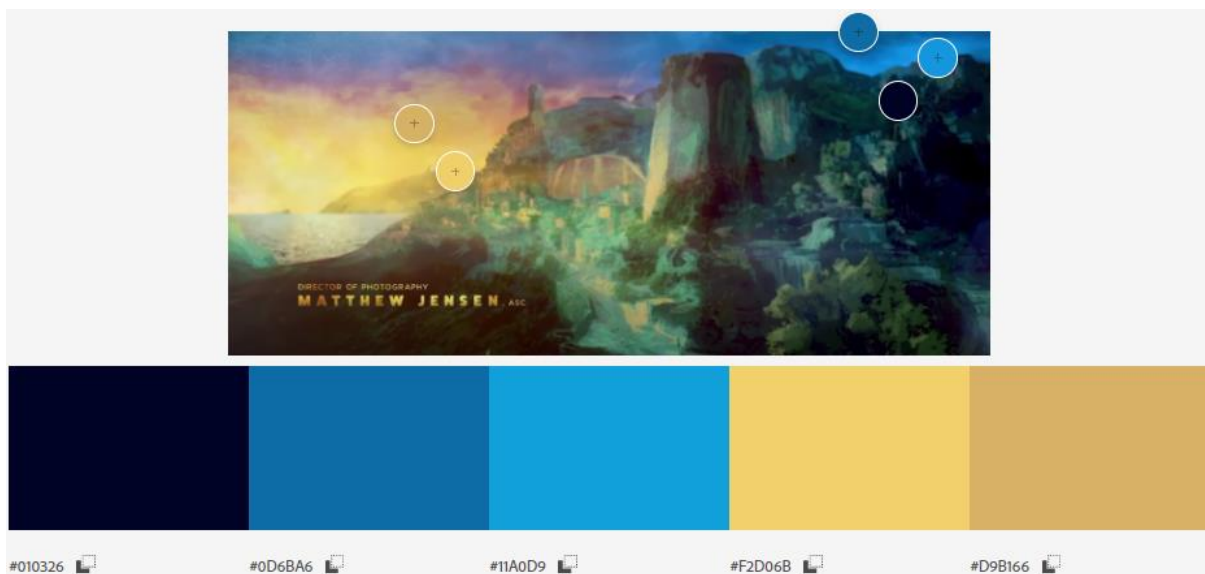


Figura 70 - Análise cromática 3 – Mulher-Maravilha (2017)

Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-173720/>
<https://www.youtube.com/watch?v=3rt6Mvv2BUU>

2.2.3 Um dia na vida

Nos primeiros dias analisando todos os conceitos de cenas pós-créditos dos similares, cada peça gráfica tem a duração com cerca de 1 minuto até 2 minutos. As cenas seguintes trazem todo o elenco do filme, patrocinadores e colaboradores.

Foi possível constatar que determinados estúdios que produzem os filmes, preferem por exibir os conteúdos relacionados as cenas marcantes, aplicando elementos abstratos, minimalistas, modelagem 3D para representar objetos e personagens, ilustrações, uso de tipografias temáticas e cores que façam sentido e caracterizem a peça.

As obras cinematográficas envolvem o conceito de que um personagem narrativo e um objeto narrativo, possuem um peso imenso ao montar um frame ou peça gráfica marcante. Por exemplo, no filme Homem-Aranha (2002) cada peça gráfica de animação, são apresentados formas e cores que façam o espectador compreender o que está sendo referenciado. O protagonista é representado por cores de seu uniforme, assim como o antagonista e os cenários. A apresentação tipográfica e do elenco é feita por animações que remetam ao herói. Por ser o Homem-Aranha, ilustrações em formatos de teias são o “shape” que destacam o nome do artista do elenco e também uma forma de não sair da ID do filme.

Diferente de uma ID projetada para sites e logos, uma composição de peças pra obras cinematográficas se comportam de uma forma mais subjetiva. Apesar de não tão sistematizada diretamente, é possível perceber as nuances de todas as cenas conversando entre si com uma característica igualitária.

Depois de um determinado tempo assistindo as cenas pós-créditos das obras cinematográficas dos similares, consegui constatar que quanto mais conteúdo com curiosidades do filme e quanto mais criativa a forma de apresentar esse conteúdo, utilizando de elementos do Design Gráfico, mais marcante pode ser no espectador a mensagem.

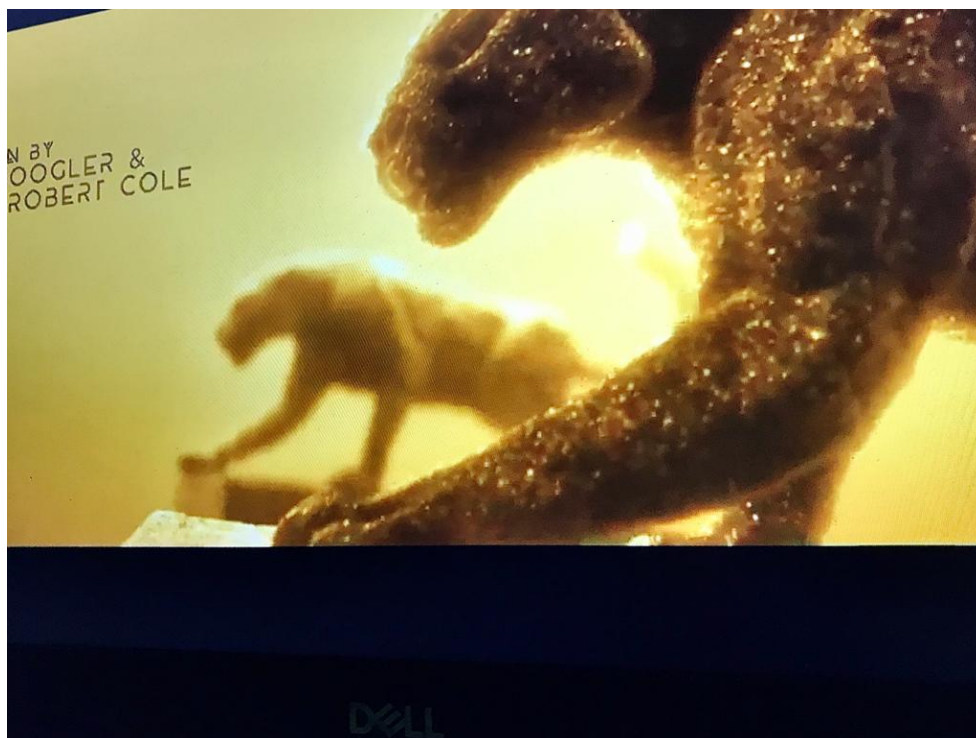


Figura 71 - Um dia na vida – Pantera Negra(2018)
Fonte: O autor, 2021

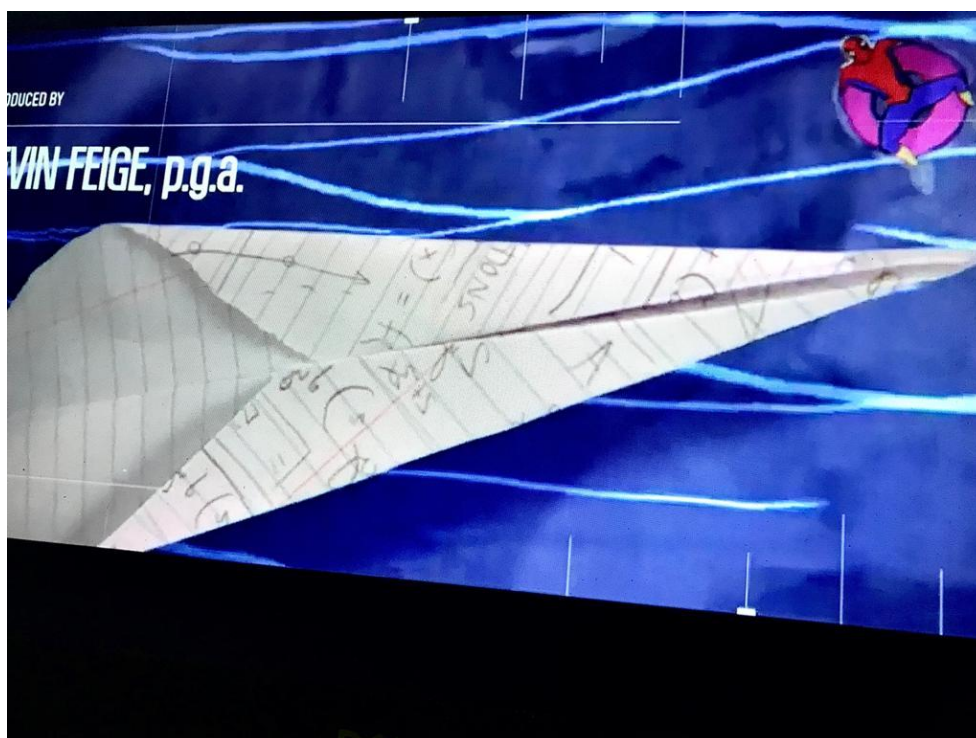


Figura 72 - Um dia na vida – Homem-Aranha: Longe de Casa (2019)
Fonte: O autor, 2021

3 ANÁLISE

3.1 Cartões de Insight

Os cartões de insight vão nos ajudar a armazenar ideias e informações, através de títulos, pequenos trechos da informação e fonte de onde foi retirada. Utilizaremos das pesquisas realizadas nas duas primeiras etapas de Imersão, a preliminar e em profundidade.



Figura 73 - Cartões de Insight
Fonte: Autor, 2020



Figura 74 - Cartões de Insight 2
Fonte: Autor, 2020

3.2 Digrama de Afinidades

O Diagrama de Afinidades foi utilizado com o objetivo de criar uma organização entre os dados obtidos nas entrevistas. As informações foram organizadas através de cores e maior correlação dos dados, sendo organizadas da seguinte maneira:

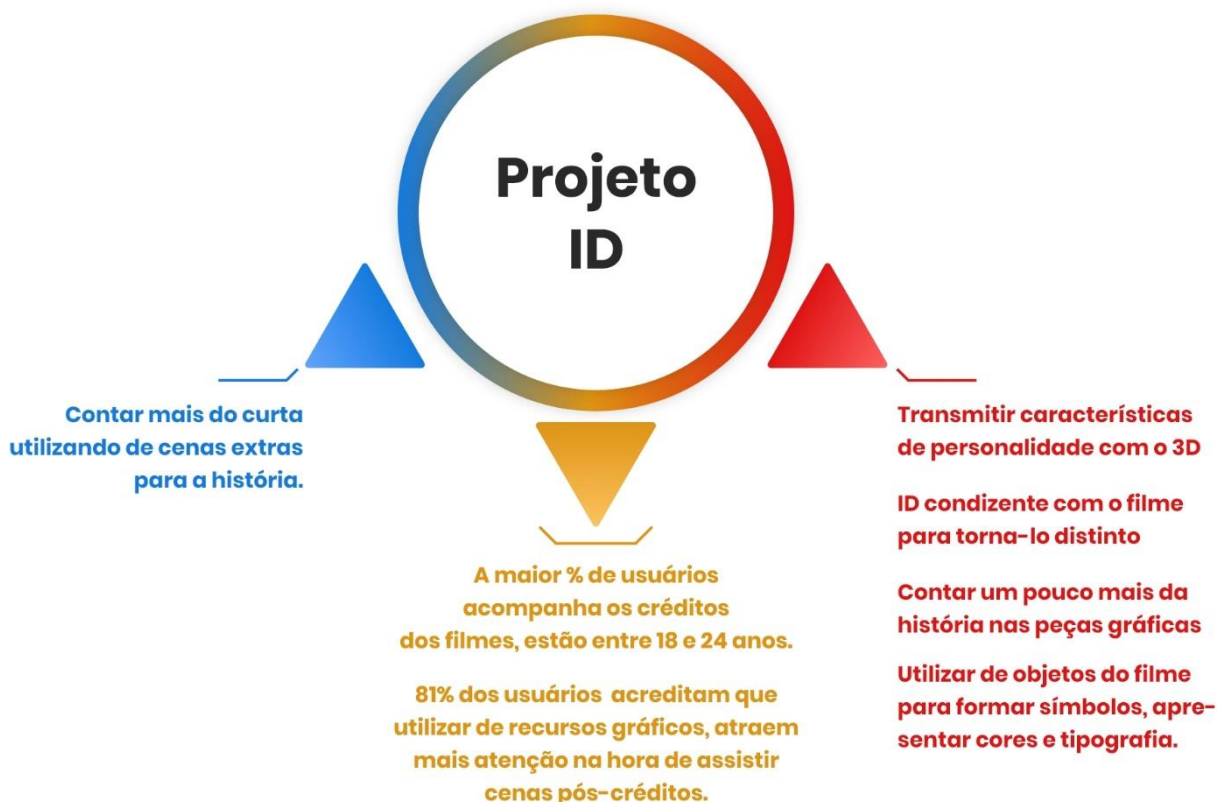


Figura 75 - Diagrama de Afinidades
Fonte: Autor, 2020

4 SÍNTESE

4.1 Mapa Conceitual

Os dados mais elaborados das pesquisas realizadas, tiveram como função nesse mapa, serem distribuídos, de acordo com a sua complexidade, representando níveis que facilitem a equipe profissional, se organizar melhor na síntese.

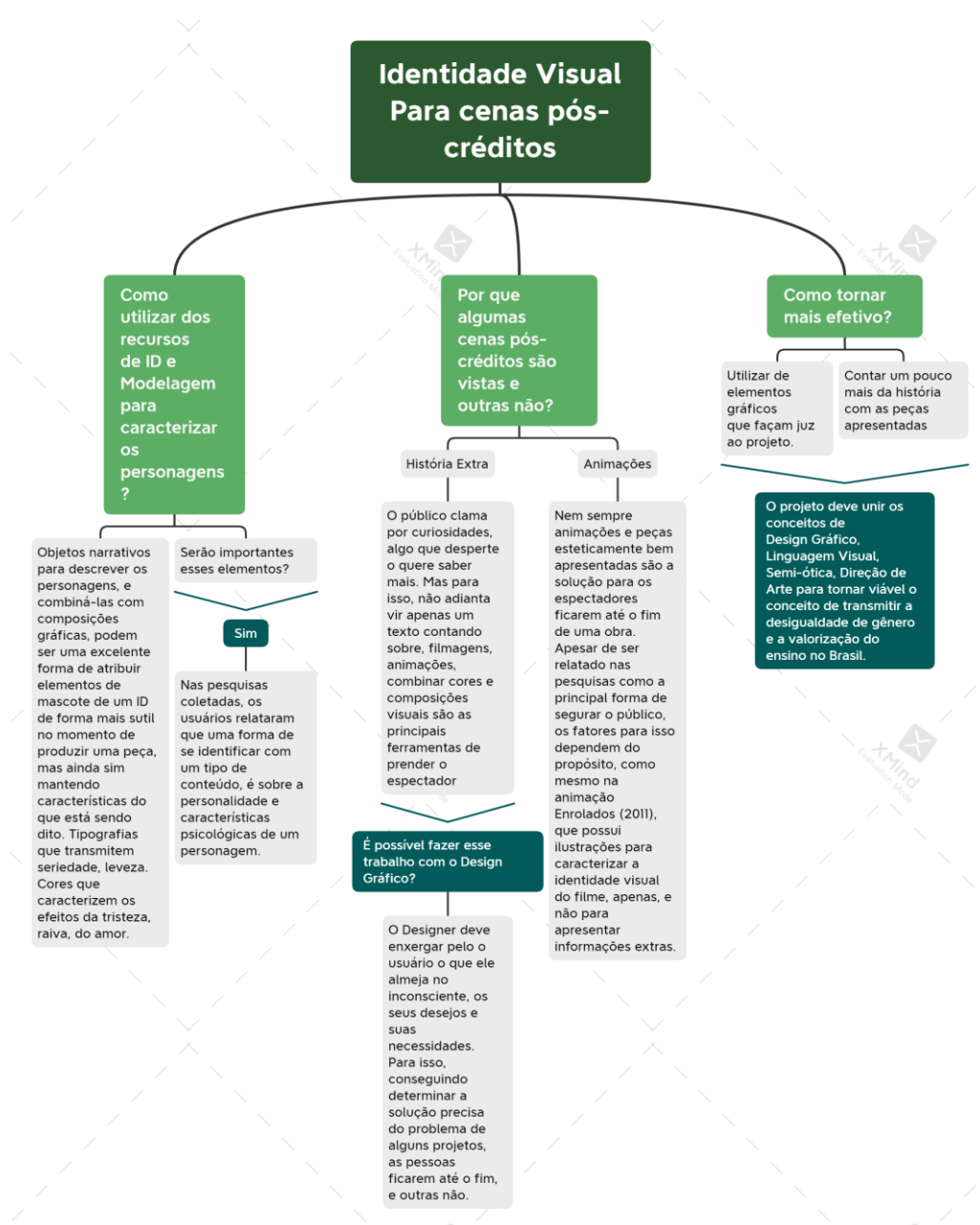


Figura 76 - Mapa Conceitual
Fonte: Autor, 2020

4.2 Critérios Norteadores

Após toda a junção das informações coletadas, determinadas com os cartões de insight e o diagrama de afinidades, os critérios determinados que nortearam o projeto no processo de ideação até sua prototipação foram pontuados da seguinte maneira:

- O propósito do projeto será construir uma Identidade Visual, apoiada em peças gráficas, utilizando de trabalho de cores, formas, tipografias, modelagem 3D dos objetos narrativos e o processo criativo dos meios utilizados nos créditos do curta-metragem Violino Azul.
- As ferramentas que criaram as peças, definiram-se por funcionalidade e importância no processo gráfico:
 1. **Adobe Illustrator** – Utilizado para desenvolver as formas em vetores, para produzir as peças gráficas em alta qualidade.
 2. **Adobe Photoshop** – Para tratamento em imagens e manipulação dos renders em fase final, utilizando para a composição gráfica na maioria das finalizações das peças.
 3. **Blender** – Foi desempenhado na forma final em iluminação de rendering e animação para qualificar o processo das modelagens.
 4. **Zbrush** – Focado em realizar a modelagem personagens e de objetos narrativos complexos, para aplicar uma alta quantidade de polígonos, sem ter o problema de desempenho.
 5. **Substance Painter**: Software voltado para texturização de objetos 3D.
 6. **Adobe Premiere**: Compôs a junção das peças na animação final.



Figura 77 - Funções Práticas, Simbólicas e Estéticas
Fonte: Autor, 2020

O projeto será acompanhado de comentários, demonstrando as seguintes aplicações:

- **Paletas de Cores:** RGB, que foram justificadas do porquê da utilização.
- **Família Tipográfica:** Aplicações de Família Tipográfica, com conceitos estéticos, funcionais e simbólicos.
- **Shapes, Formas e Grafismos:** Formas desenvolvidas através de ilustrações e sketches, aplicações em elementos exemplificados nas peças gráficas.
- **Arejamento dos Elementos:** Explicativo do porquê dos elementos estarem dispostos de maneira arejada e utilizando de valores matemáticos para explicação final.

5 IDEIAÇÃO

5.1 A Identidade Visual

Um projeto de Identidade Visual tem como foco principal fazer algo transmitir sua ideia, ou sua missão, ou também seus valores. Além disso, também se destacar dos demais para que o usuário que vai usufruir dessa mesma composição de peças, possa se vincular e receber a mensagem deixada pelo Designer.

O curta-metragem em que se baseia esse estudo, é estruturado em conscientizar e incentivar o espectador a se identificar com a protagonista e os problemas vividos por ela. Para isso, existem cenas que fazem críticas em como a sociedade atual encara algumas situações, que se, reforçadas com o uso de elementos gráficos embasados, podem prender o espectador ao conceito que os roteiristas e diretores buscaram passar.

Com a visão estabelecida e entendendo a mensagem do filme, sabemos que a ligação com o público é emocional, se conectando com o sofrimento da personagem e a identificação de cotidiano da mesma, inserindo o espectador na visão da atriz.



Figura 78 - Cartaz Violino Azul – Filme
 Fonte: <https://www.instagram.com/p/CD7LUehJ5P6/>

5.1.1 Características da Identidade Visual

Agora já definido o entendimento do objetivo do curta-metragem, que é conectar o espectador de forma emocional foram separados conceitos principais através de uma listagem desses pontos para constituírem o Manual de ID e as peças gráficas.

- Cores
- Cenários
- Objetos Narrativos
- Cenas Chave (Cenas que compõem uma situação marcante)

5.1.2 Brainstorming

Com esses 5 critérios definidos, iniciou-se o processo de gerar ideias e alternativas para o projeto. Foram feitas cerca de 30 ideias anotadas no papel de forma mais aleatória, seguindo o processo estabelecido por um brainstorming, após esse processo de ideias, começaram as filtragens das melhores para serem desenvolvidas mais a fundo.

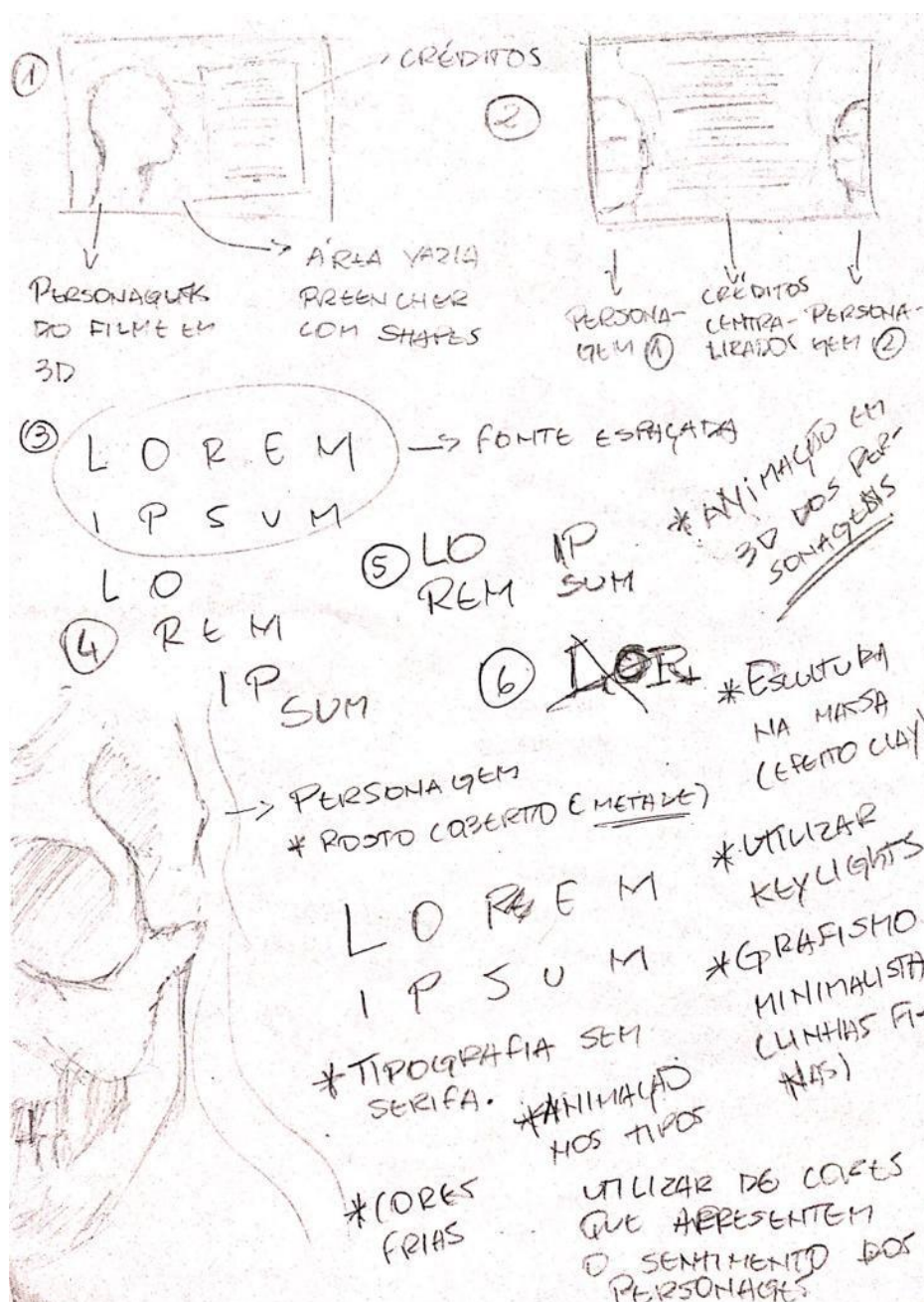


Figura 79 - Folha 01 Brainstorming
Fonte: O autor, 2021

Algumas das ideias anotadas na primeira folha, são diretamente voltadas à disposição que as peças podem ser posicionadas no momento dos créditos, para melhor leitura e melhor absorção da peça gráfica pelo o espectador. Por exemplo, os itens 1 e 2 seguem a estrutura de simulação da tela de cinema, os créditos do elenco em traços e uma pequena silhueta humanoide simulando os personagens principais do filme em modelagem 3D.

Já os itens 3, 4, 5 e 6 são possíveis ideias de apresentação tipográfica que melhor atenda na leitura do elenco principal. Ali é possível notar também elementos de espaçamento entre letras e entrelinhas.

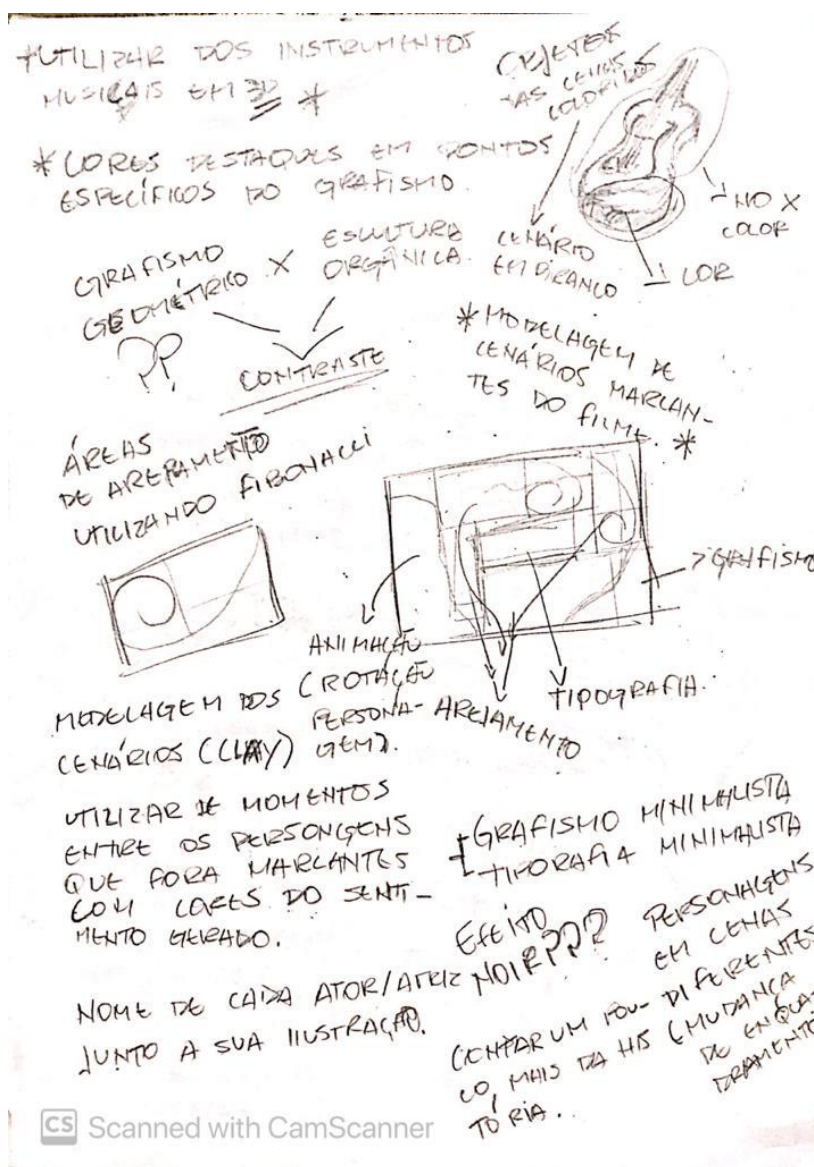


Figura 80 - Folha 02 Brainstorming
Fonte: O autor, 2021

Já a figura 76 incrementa o olhar nas ideias que remetem aos shapes, grafismos e composição final que possam melhor remeter ao uso dos personagens como narrativa nos créditos, objetos narrativos que marcaram o processo de exibição do filme e a composição que melhor representa a ambientação do filme. É possível também notar mais sugestões de áreas estruturais envolvidas com o arejamento de cada elemento, onde cada um possa ser disposto através de uma justificativa válida no momento da criação.

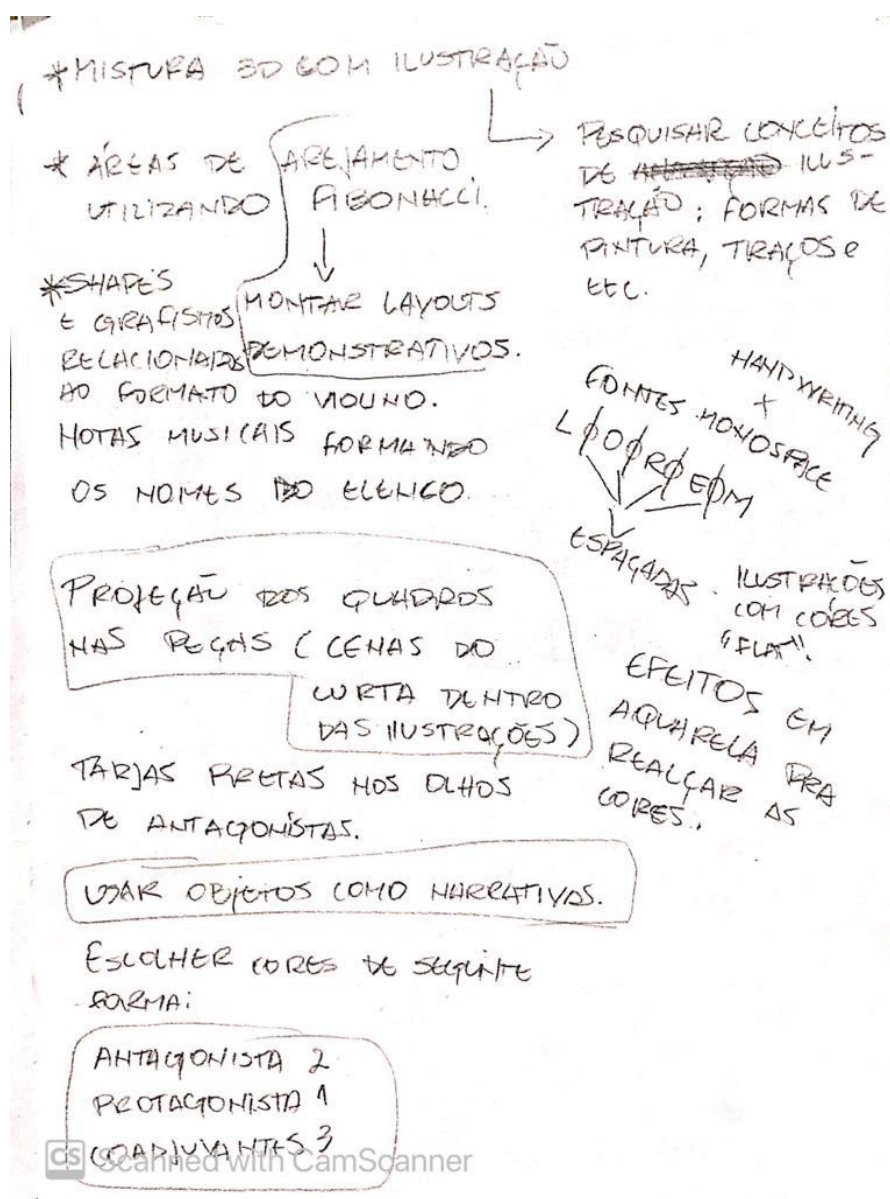


Figura 81 - Folha 03 Brainstorming
Fonte: O autor, 2021

A terceira folha da geração de alternativas tem como um dos objetivos principais destacar o seguinte fato: como as cores podem ser narrativas para protagonistas, antagonistas e coadjuvantes. As cores, quando bem aplicadas podem transmitir sensações abrangentes em relação ao bem e ao mal. Outro ponto assertivo, seria o fato de que os objetos pertencentes a cada personagem poderiam ser os únicos elementos coloridos da cena, destacando-se dos demais e também sendo definido pela cor que vai destacar cada personagem do filme.

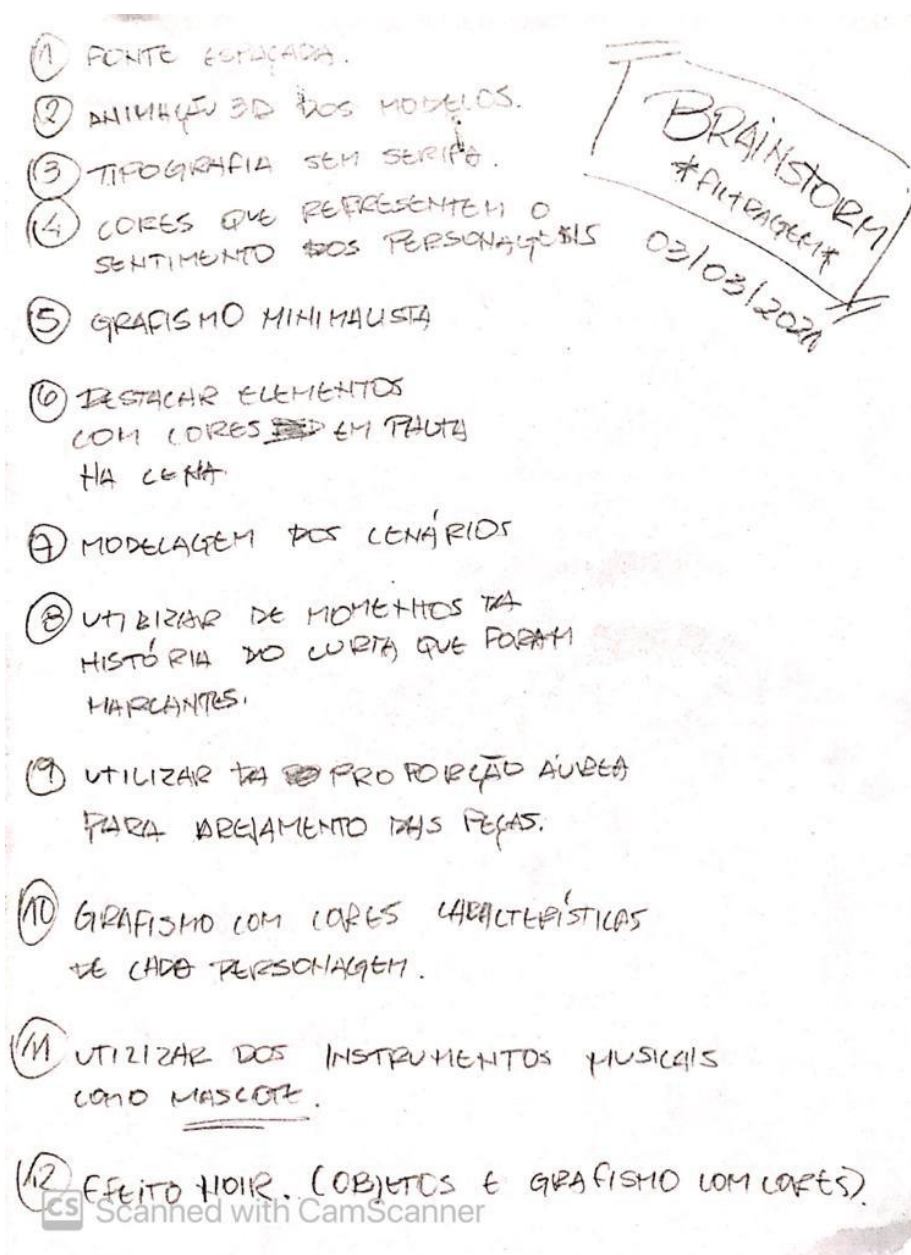


Figura 82 - Folha 04 Brainstorming
Fonte: O autor, 2021

Já filtrando as ideias, escolhendo as melhores, e também ajustando algumas para melhor atender o processo criativo, foi possível estabelecer tópicos que atendam o projeto com os critérios escolhidos na síntese, como cores, tipografias e aplicações tipográficas, formas combinadas com grafismos, modelagens 3D para auxiliar e reforçar o conteúdo estético, sistemas de arejamento de conteúdo, para que seja bem distribuído cada elemento e composições visuais que vão fazer cada ideia conversar entre si.

As ideias ficaram organizadas da seguinte maneira:

- Fonte tipográfica espaçada;
- Animação dos modelos 3D;
- Tipografia sem serifa;
- Cores que representem o sentimento dos personagens em cada cena;
- Grafismo minimalista, que contornem os modelos 3D;
- Cada grafismo, deverá conter uma cor específica para apresentar o personagem.
- Destacar os elementos marcantes das cenas com cores, como um objeto narrativo;
- Utilizar das cenas mais sentimentais do filme, ou cenas marcantes;
- Modelagem dos cenários;
- Utilizar de Grids para espaçamento dos elementos;
- Utilizar dos instrumentos musicais;

5.1.3 Matriz de Posicionamento

Para melhor organizar as ideias com os critérios norteadores, foi possível gerar uma Matriz de Posicionamento com requisitos solicitados. Nos boxes laranjas, foram inseridas as ideias numeradas de 1 a 12. Nos boxes alinhados à esquerda da tabela, foram inseridos conceitos de estética, função e simbologia para caracterizar qual melhor atende os critérios norteadores. Com isso, categorizamos de 1 a 5, uma avaliação, onde 1 quando não atende a categoria do critério e 5 quando atende totalmente o critério norteador.

IDEIAS PARA A IDENTIDADE VISUAL

CRITÉRIOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
FUNCIONALIDADE	5	5	5	5	2	1	5	5	5	3	5
VIABILIDADE	4	3	3	5	3	1	4	5	5	3	4
ESTÉTICA	4	5	3	4	4	2	5	4	5	2	5
SIMBOLOGIA	2	5	1	5	5	2	5	5	5	1	5
COMPLEXIDADE	2	5	2	1	1	1	4	5	5	3	4
TOTAL	17	23	14	20	15	7	23	24	25	12	23

Figura 83 - Matriz de Posicionamento
Fonte: O Autor, 2021

5.1.4 Resolução do Canvas para o Projeto

Com embasamento no projeto do cliente, o canvas para o projeto vai obedecer a ordem de resolução 4096x2160px, portanto, a resolução 4K. Abaixo temos a exemplificação de proporção do Canvas.

- Número de Colunas: 12
- Largura da Medianiz: 120px
- Largura da Coluna: 204px
- Margens: 160px

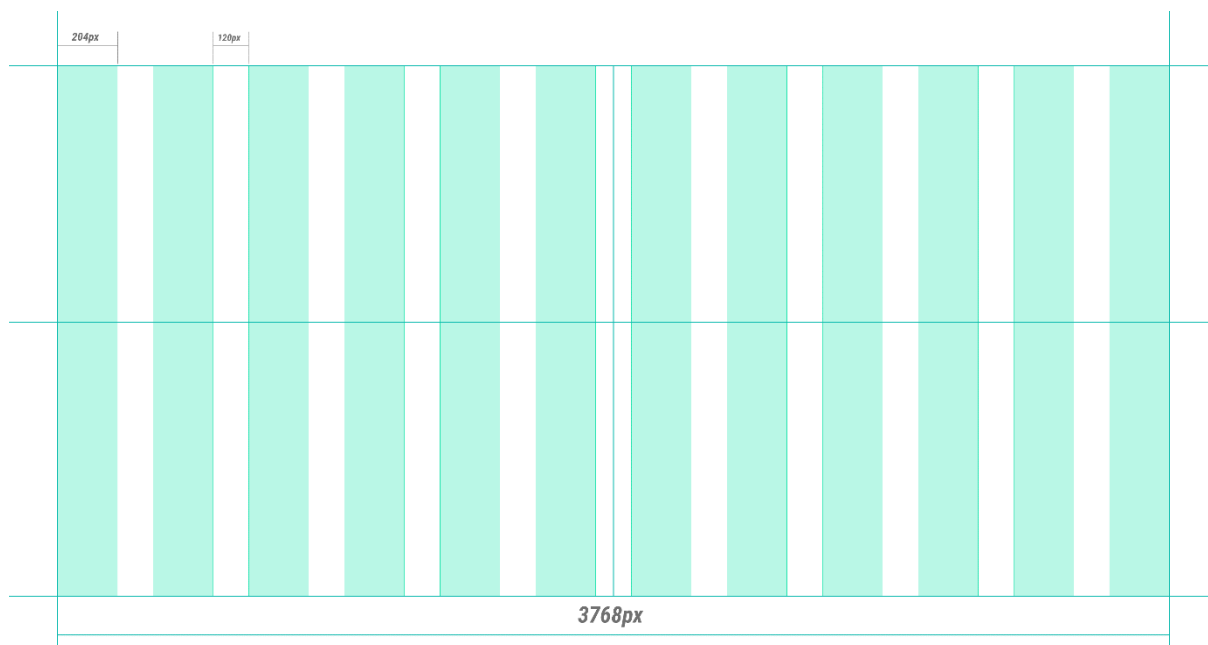


Figura 84 - Metragem em Pixels da área de Arejamento do Canvas
Fonte: O Autor, 2021

5.1.5 Painel Semântico

Para ter uma maior abrangência no processo criativo, foi realizado um painel semântico com base na análise dos similares e dos princípios utilizados no processo de pesquisa preliminar, sendo eles: **tipografia, cores e formas**.

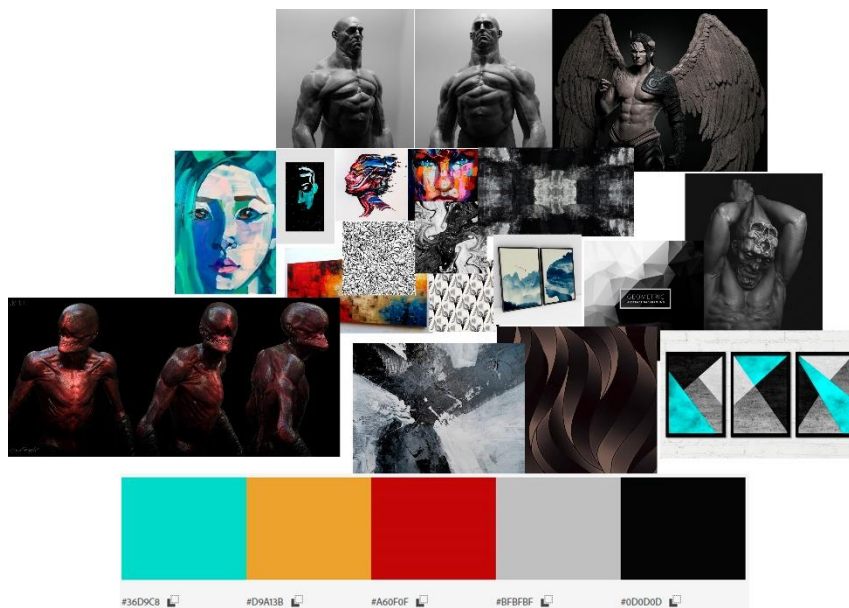


Figura 85 - Painel Semântico – Tema: Surreal
Fonte: O Autor, 2021

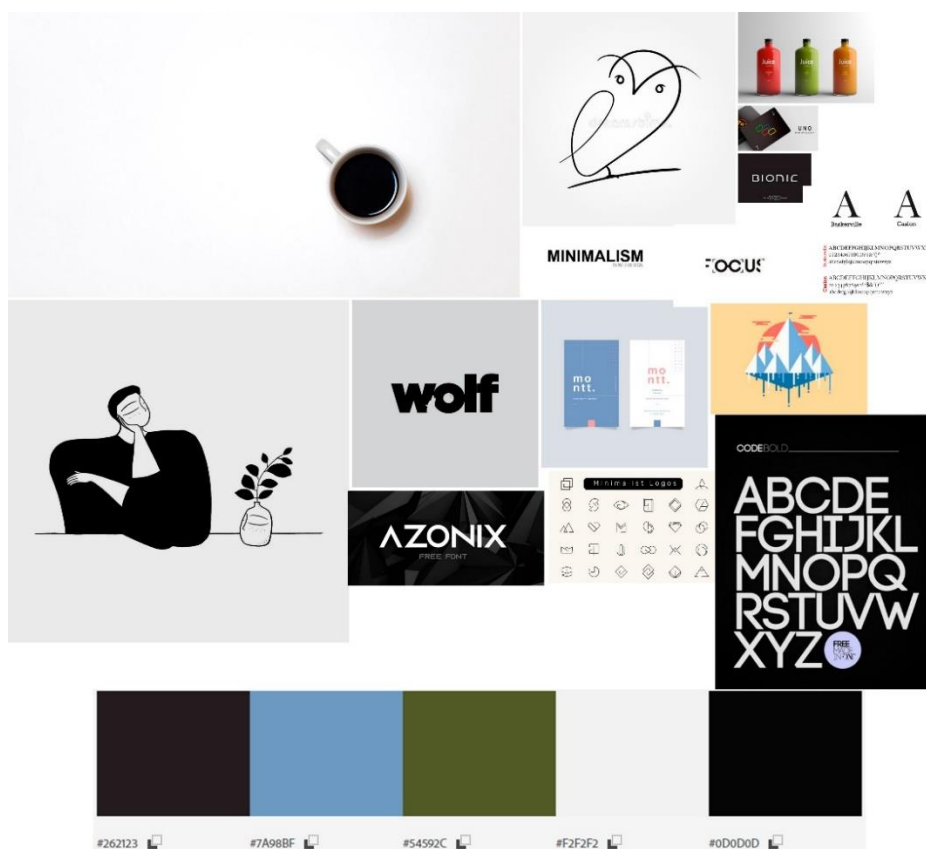


Figura 86 - Painel Semântico – Tema: Minimalista
Fonte: O Autor, 2021

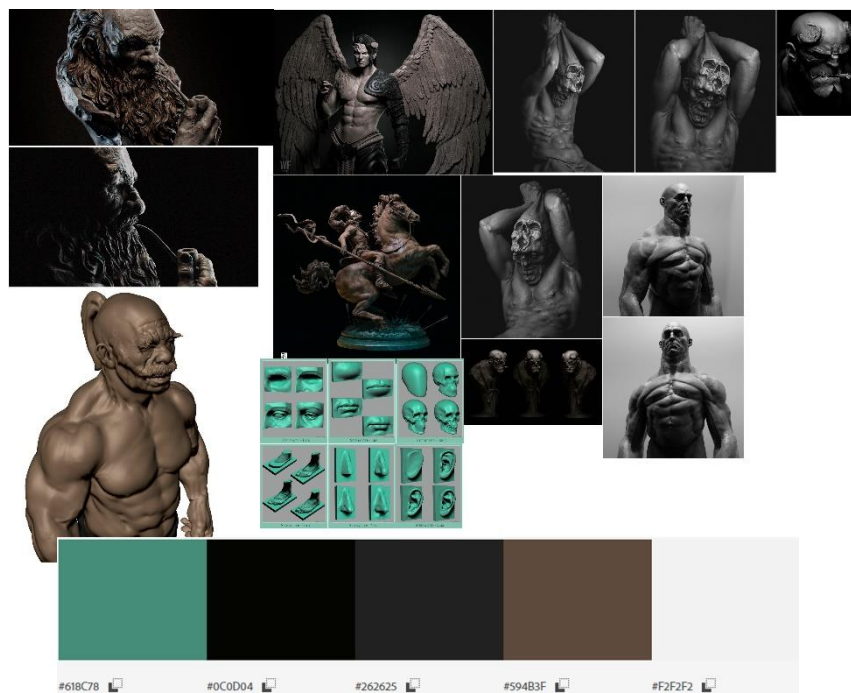


Figura 87 - Painel Semântico – Arte Tradicional
Fonte: O Autor, 2021

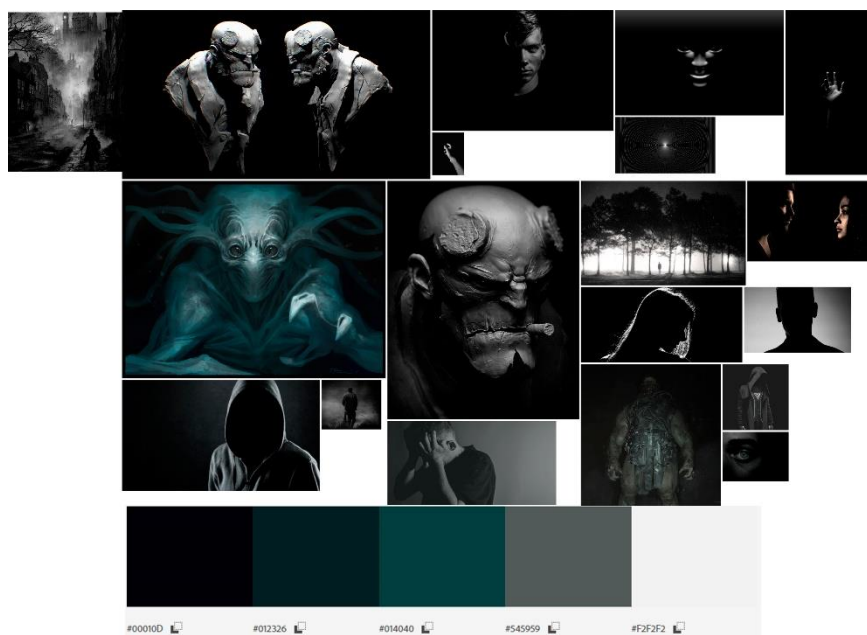


Figura 88 - Painel Semântico – Tema: Sombrio
Fonte: O Autor, 2021

5.1.6 Cardápio de Ideias

Após a filtragem, fez-se necessário organizar as ideias do projeto de acordo com cada função inserida, como tipografias, espaçamentos tipográficos, cores, ilustrações e formas tridimensionais.

A estrutura feita abaixo (figura 85), trata-se de comportamento tipográfico no momento do texto de elenco, isto é, a forma como ele vai conduzir a peça gráfica pós-crédito através de espaçamentos, entrelinhas e separação de palavras.



Figura 89 - Variação de entrelinhas e espaçamento tipográfico
Fonte: O Autor, 2021

As famílias tipográficas que se destacam na imagem abaixo (figura 86), tem como base o minimalismo e a seriedade. O filme é tratado como um thriller/drama, logo, fontes não muito decorativas ou handwriting não se comportam bem na composição final.

CARDÁPIO DE IDEIAS – FAMÍLIAS TIPOGRÁFICAS

Tamanho: **60 pt** Espaçamento entre letras: **200**

LOREM IPSUM - POPPINS REGULAR	LOREM IPSUM - RALEWAY REGULAR
LOREM IPSUM - POPPINS MEDIUM	LOREM IPSUM - RALEWAY MEDIUM
LOREM IPSUM - POPPINS SEMIBOLD	LOREM IPSUM - RALEWAY SEMIBOLD
LOREM IPSUM - POPPINS BOLD	LOREM IPSUM - RALEWAY BOLD
LOREM IPSUM - MONTSERRAT REGULAR	LOREM IPSUM - SOURCE SANS PRO REGULAR
LOREM IPSUM - MONTSERRAT MEDIUM	LOREM IPSUM - SOURCE SANS PRO SEMIBOLD
LOREM IPSUM - MONTSERRAT SEMIBOLD	LOREM IPSUM - MONTSERRAT BOLD
LOREM IPSUM - MONTSERRAT BOLD	LOREM IPSUM - SOURCE SANS PRO BOLD

Figura 90 - Variação de família tipográfica
Fonte: O Autor, 2021

A escolha da paleta de cores está baseada na análise de similares e através do painel semântico, desenvolvido anteriormente para melhor desenvolver o processo artístico e simbólico.

SUGESTÕES PARA A PALETA DE CORES

Análise feita através do **Painel Semântico e Similares**.

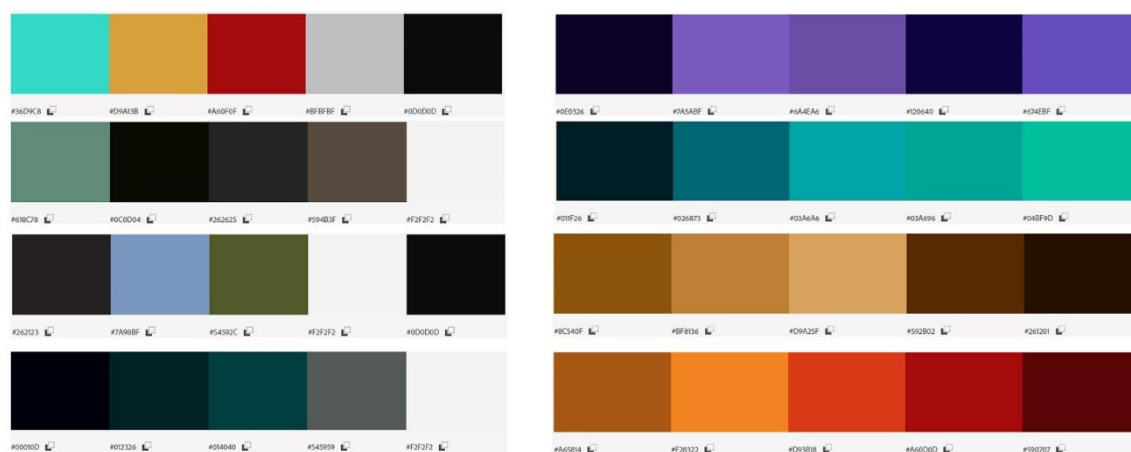


Figura 91 - Sugestão para Paleta de Cores 01
Fonte: O Autor, 2021

SUGESTÕES PARA A PALETA DE CORES

Análise feita através do **Painel Semântico** e **Similares**.



Figura 92 - Sugestão para Paleta de Cores 02
Fonte: O Autor, 2021

Com os temas trabalhados no painel semântico, foi possível gerar uma paleta de cor para ser utilizada como cores de fundo, para melhor contrastar com as cores destaques.

PALETA DE CORES – USO DE BACKGROUND



Figura 93 - Cores de utilização no Background
Fonte: O Autor, 2021

PALETA DE CORES – USO PARA PREENCHIMENTO



Figura 94 - Cores de preenchimento das peças gráficas
Fonte: O Autor, 2021

5.1.7 Família Tipográfica

A tipografia escolhida foi com base na pontuação de uma matriz gerada com 3 conceitos principais: Funcionalidade, Minimalismo e Estética.

SELEÇÃO DE FAMÍLIA TIPOGRÁFICA

CRITÉRIOS TIPOGRAFIA	1	2	3	4
FUNCIONALIDADE	5	5	4	4
MINIMALISMO	4	5	5	3
ESTÉTICA	4	5	5	2
TOTAL	13	15	14	9

Figura 95 - Matriz decisória – Tipografia
Fonte: O Autor, 2021

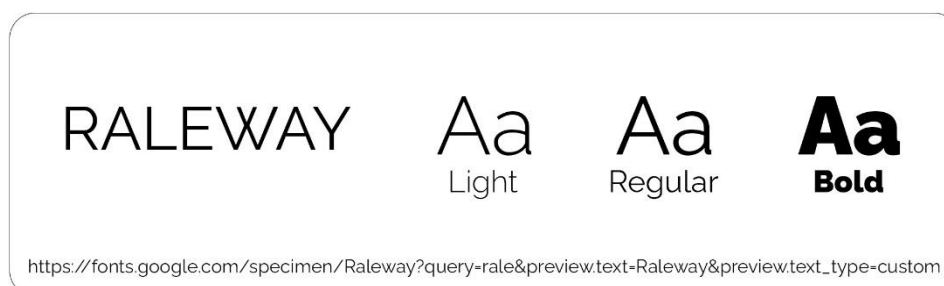


Figura 96 - Tipografia escolhida – Raleway
 Fonte: https://fonts.google.com/specimen/Raleway?query=rale&preview.text=Raleway&preview.text_type=custom

Glyphs

A	B	C	Č	Ć	D	Đ	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	Š	T	U	V	W	X
Y	Z	Ž	a	b	c	č	ć	d	đ	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	š	t	u
v	w	x	y	z	ž	А	Б	В	Г	Г	Д	Ђ	Е	Ё	Є	Ж	З	С	И	І	Ї	Й	Ј	К	Л	Љ	М
Н	Њ	О	П	Р	С	Т	Ђ	У	Ў	Ф	Х	Ц	Ч	Џ	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я	а	б	в	г	г
д	ђ	е	ё	є	ж	з	с	и	і	ї	й	ј	к	л	љ	м	н	њ	о	п	р	с	т	ћ	у	ў	ф
х	ц	ч	џ	ш	щ	ъ	ы	ь	э	ю	я	Ă	Â	Ê	Ô	Õ	Ů	ă	â	ê	ô	ơ	ư	1	2	3	4
5	6	7	8	9	0	'	?	'	"	!	"	(%)	[#]	[@]	/	&	\	<	-	+	÷
×	=	>	®	©	\$	€	£	¥	¢	:	:	,	.	*													

Figura 97 - Glifos – Raleway
 Fonte: https://fonts.google.com/specimen/Raleway?query=rale&preview.text=Raleway&preview.text_type=custom

5.1.8 Workshop de Cocriação

Foi realizado um Workshop de Cocriação para agregar criativamente o projeto, e também ter como outro ponto de vista um espectador que iria usufruir desse produto final. Logo no início do encontro, foi apresentado ao outro participante o contexto do estudo e o porquê da atividade de criação em conjunto. Com a contextualização, foi-se possível entender os pontos chaves da parte de Imersão e transmiti-los para o papel. Sendo assim, combinando todos os elementos, como cores, tipografias, ilus-

tração e modelos 3D. Devido ao conhecimento prévio do participante na área cinematográfica, e o entendimento da história do curta-metragem, foi também possibilitado contextualizar ideias que remetem aos dados de desenvolvimento do projeto.

Através de uma chamada via Google Meet, os participantes analisaram os dados dos similares e realizaram comparações das aplicações de cor e tipografia, gerando assim novas possíveis ideias para o projeto. Essas ideias puderam ser listadas da seguinte maneira:

- Os modelos 3D podem utilizar de cores na iluminação do render, assim, trabalham o conceito de que cores, podem representar o sentimental do personagem e da cena marcante.

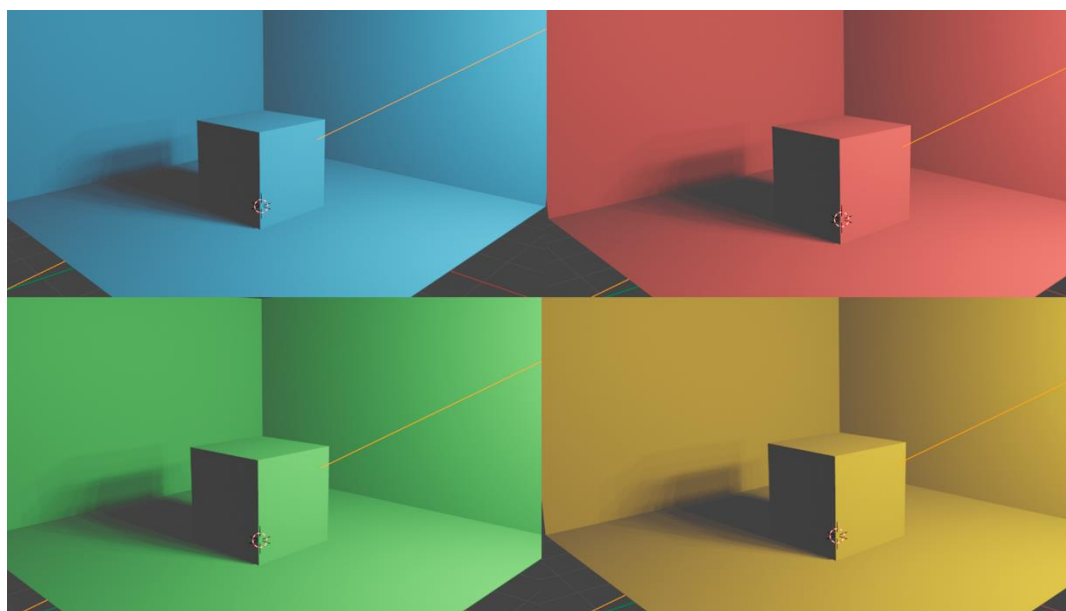


Figura 98 - Variação de iluminação
Fonte: O Autor, 2021



Figura 99 - Variação de iluminação em uma cena
Fonte: O Autor, 2021

Para melhor ilustrar sobre como as cores podem transmitir determinada sensação quando aplicadas a uma peça gráfica, abaixo temos três exemplos desse tipo de inserção cromática, mas, aplicando-as através da iluminação de cena.

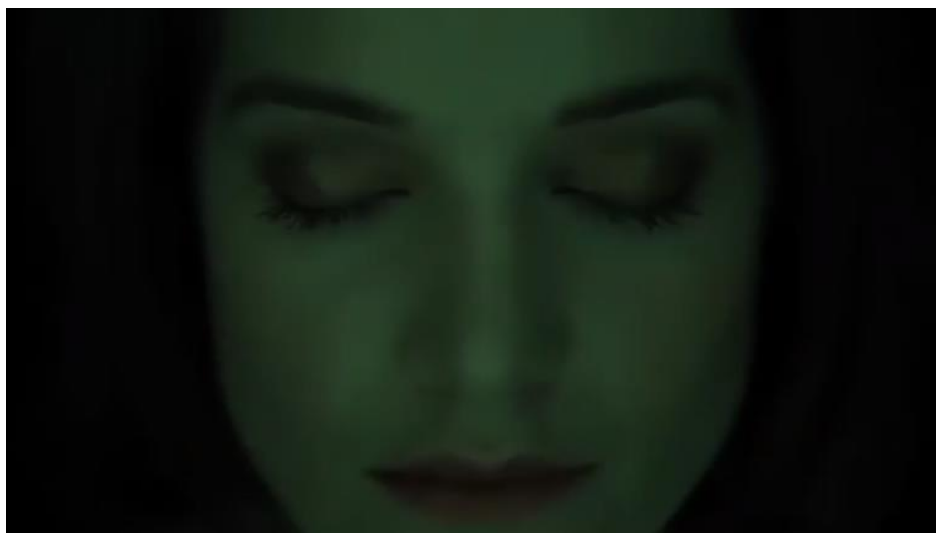


Figura 100 - Variação de iluminação em uma cena - Cor verde
Fonte: O Autor, 2021

A cor verde na peça (figura 85) acima pode ser subtendida, se sem o contexto, como uma forma de vida ou renascimento. Devido utilizar da cor verde. Sendo uma forma de propaga

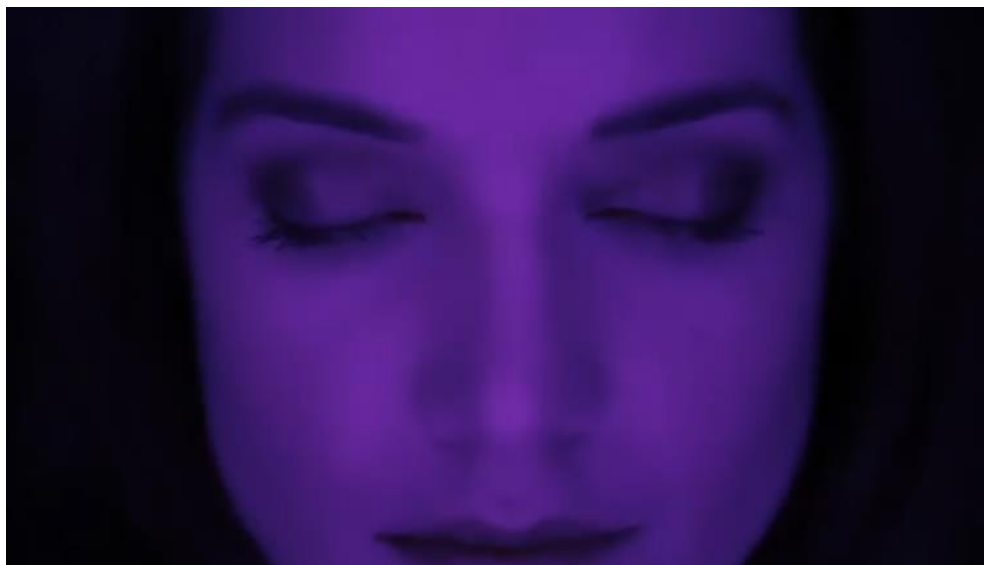


Figura 101 - Variação de iluminação em uma cena - Cor Roxo
Fonte: O Autor, 2021

Já na imagem de cor mais roxeada (figura 86), pode ser subtendido algo misterioso e também um processo de inteligência.



Figura 102 - Variação de iluminação em uma cena - Cor Azul
Fonte: O Autor, 2021

Para finalizarmos a analogia, a cor azul no contexto da imagem (figura 86), traz um tom de seriedade, calma e também demonstrar solidão.

- Efeito contraste Luz e Sombra. Estudo feito para entender melhor sobre iluminação no software 3D.

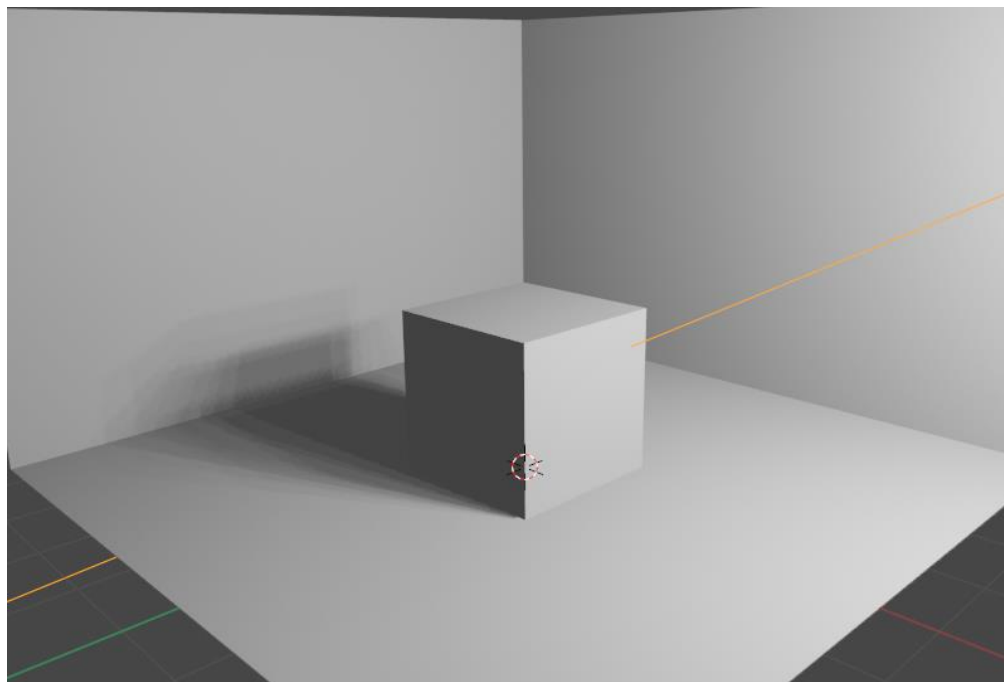


Figura 103 - Representação 3D de Luz e Sombra
Fonte: O Autor, 2021

Exemplificando melhor a aplicação desse efeito nas modelagens de sketch das atrizes, é possível notar esse efeito de Luz e Contraste na propagação das curvas faciais.

Foram desenvolvidos sketches rápidos de modelagem com a face das atrizes para entender a solidez de sombra envolvida em contraste de preto e branco e como podem ser suavizadas dependendo da peça a ser criada.



Figura 104 - Representação 3D de Luz e Sombra nos modelos orgânicos – Render 1
Fonte: O Autor, 2021

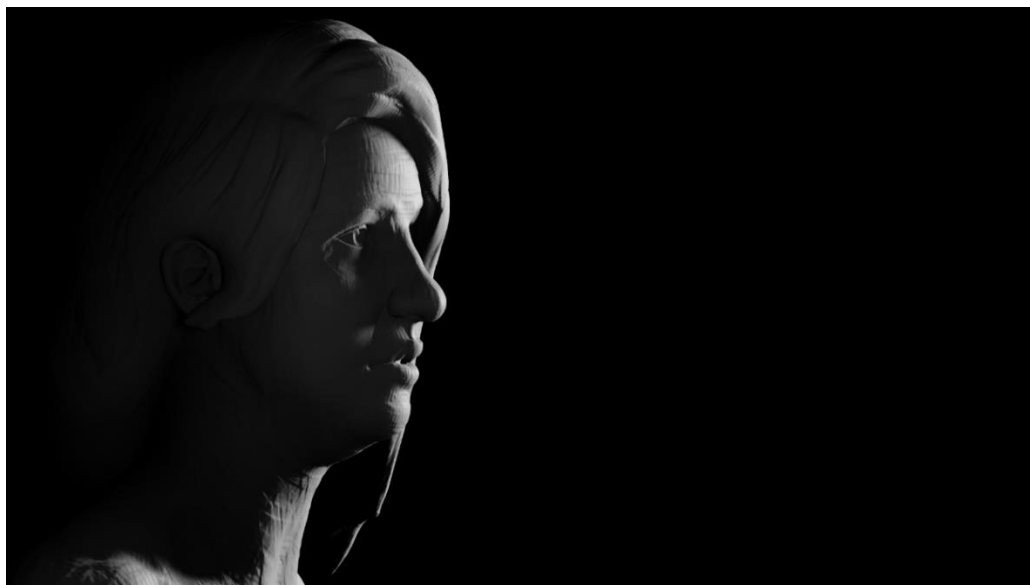


Figura 105 - Representação 3D de Luz e Sombra nos modelos orgânicos - Render 2
Fonte: O Autor, 2021

Outro ponto interessante levantado na geração de ideias, foi sobre como as tipografias podem ficar dispostas nas peças, e a área de ocupação delas. Em uma pequena ilustração, o participante 2 conseguiu ilustrar uma forma interessante para destacar o conteúdo gráfico, como ilustração, 3D, grafismo, cores, de um lado específico da peça e do outro, a parte tipográfica.

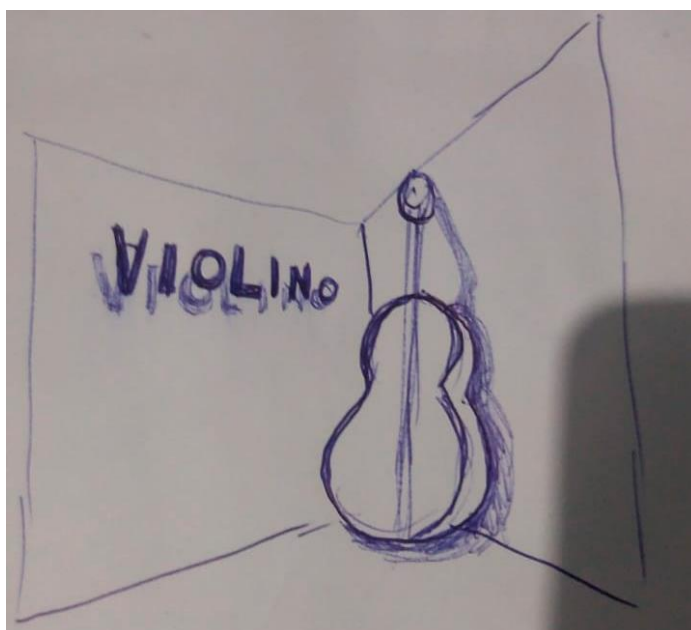


Figura 106 - Representação e aplicação feita pelo Participante 2
Fonte: CRUZ, 2021

No segundo exemplo, foi exemplificado sugestões para o campo de visão dos elementos, ainda mantendo o mesmo padrão de destacar os elementos gráficos, mas com uma composição arejada e redistribuída.

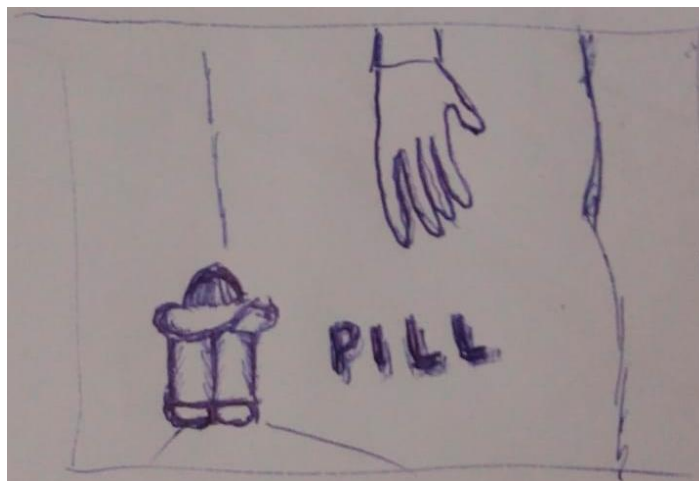


Figura 107 - Segunda representação e aplicação feita pelo Participante 2
Fonte: CRUZ, 2021

5.1.9 Cenas para Representação nos pós-créditos

Para constituir as peças finais, foram separados os frames do curta, onde representam os momentos pelo qual o filme se desenvolve. Como apresentações de personagens e dos objetos a qual caracterizam cada um. Foram selecionadas 5 peças para serem desenvolvidas na Identidade Visual final.

Na Peça 1, existe o conflito no curta, entre a protagonista e o antagonista, gerando uma discussão e um conflito físico. Para se defender do agressor, a atriz principal utiliza de uma lata de tinta, que na cena, estava presente por conta de uma reforma no cômodo.

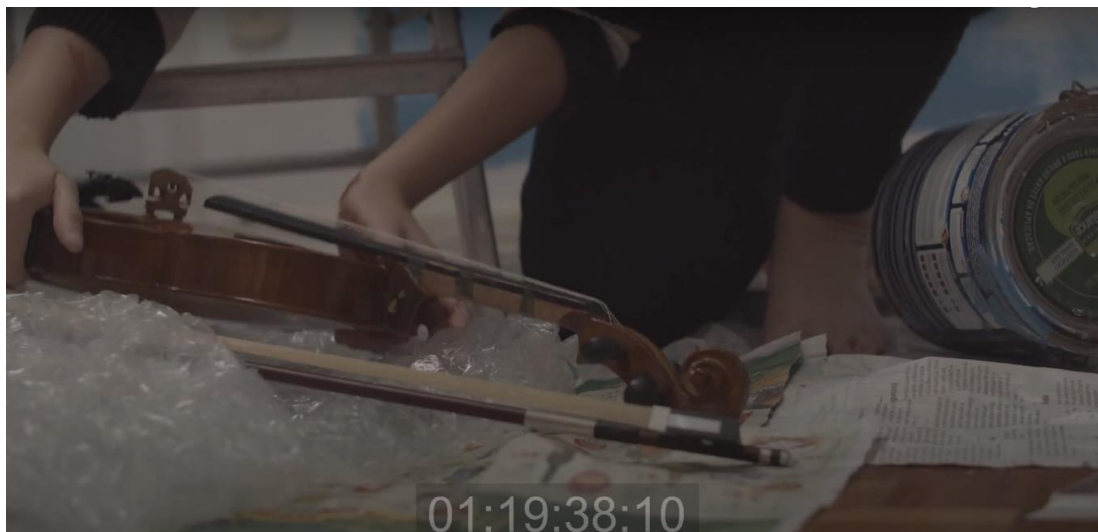


Figura 108 - Objeto Narrativo – Cena de Defesa contra o Agressor – Cena de Representação
Fonte: O Autor, 2021

Para a peça 2, foi definido como momento marcante, a primeira aparição do agressor no curta, caracterizando também o instrumento que ele toca.

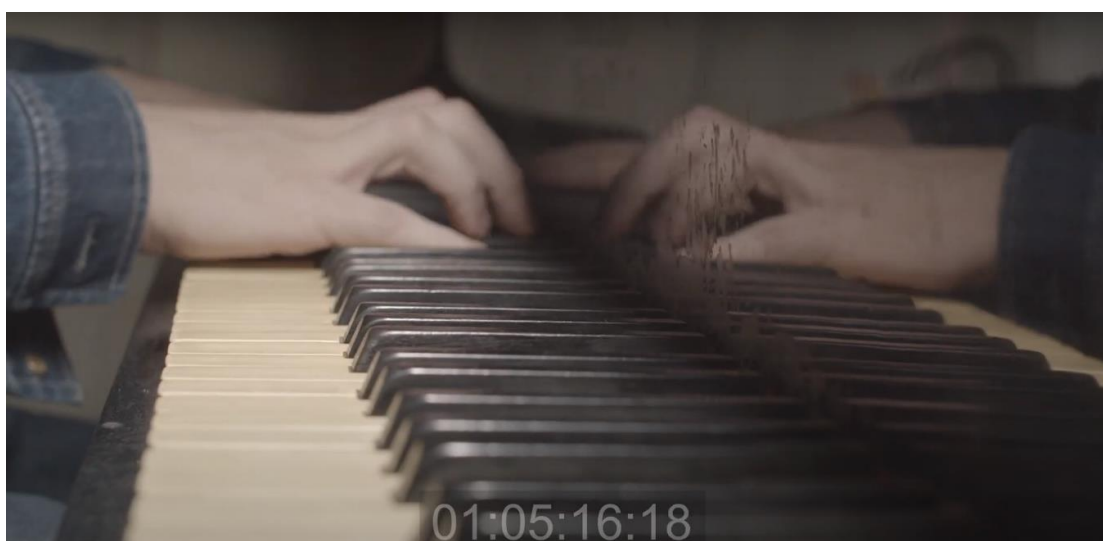


Figura 109 - Objeto Narrativo – Piano – Cena de Representação
Fonte: O Autor, 2021

Na Peça 3, A atriz principal se encontra a sós com a segunda personagem, que é o amor com quem ela está vivendo. É um momento importante também para identificar quem faz parte do ciclo principal e quem é marcante para a personagem, sendo um elemento chave para uma das peças da ID, ajuda o espectador a identificar de quem está sendo falado.



Figura 110 - Encontro de Jéssica e Letícia – Cena de Representação
Fonte: O Autor, 2021

Já na peça 5, utilizando da continuidade, o frame foca no sangue agravado no seu violino. Com isso, a lata de tinta é usada para pintar o violino de azul, e não deixar rastros de sangue que ela não consegue retirar do instrumento.

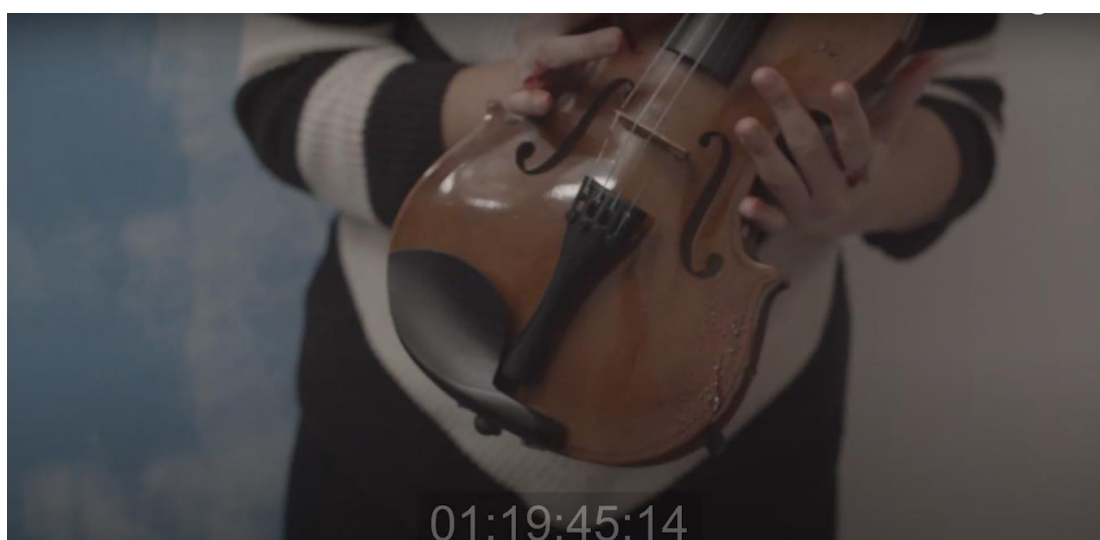


Figura 111 - Violino Azul com manchas de sangue, após defesa
Fonte: O Autor, 2021

Instituindo a Peça 6, a protagonista se destaca na apresentação final para conseguir uma bolsa de estudos no exterior, e nesse mesmo momento, ela começa a recordar de tudo que passou até o exato momento e também consegue distinguir na sua cabeça quem é o possível agressor do abuso sexual que ela sofreu. Com isso, foi selecionado este momento com o propósito de remeter ao ápice do thriller.

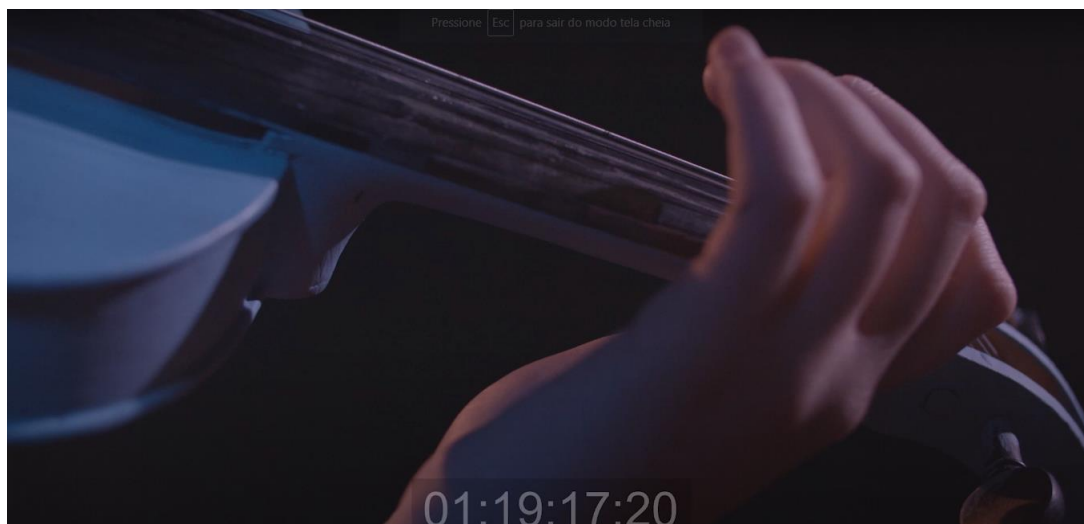


Figura 112 - Objeto Narrativo – Violino, Apresentação Final – Cena de Representação
Fonte: O Autor, 2021

Ainda em uma transição da Peça 4 para a Peça 5, ficou resolvido por dar destaque ao o objeto mais importante dessa Identidade Visual desenvolvida, o próprio violino que a atriz toca. O violino é a peça chave para a ligação ao nome e ao propósito de que o filme relata. Ele não é uma peça aleatória no desenvolvimento, mas sim a ligação de todas as outras, da relação da atriz com os personagens, com a música, com o amor. Então para finalizar com um conceito mais da semiótica, o Violino Azul torna-se um signo, uma forma que tem algo referente ao exterior dela mesma.

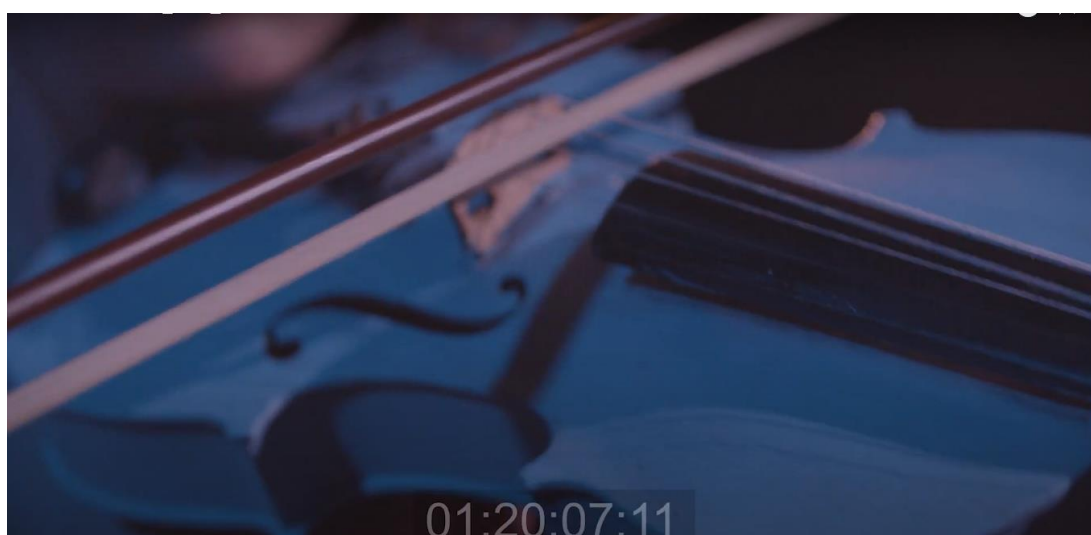


Figura 113 - Objeto Narrativo – Violino, Apresentação Final – Cena de Representação
Fonte: O Autor, 2021

6 PROTOTIPAÇÃO

6.1 Objetos Narrativos – Modelagem e Texturização

Foram realizadas modelagens dos inorgânicos, sendo os objetos narrativos que remetam as principais cenas e aos personagens. As modelagens das peças são para compor o Design Gráfico final, utilizando do 3D.

Na confecção do violino para a peça, foi utilizado o software Zbrush, pois, para a modelagem 3D, ele suporta uma melhor quantidade de polígonos para produzir detalhes na malha, então, diferente da modelagem dos outros objetos, foi mais otimizado fazer o modelo de alta resolução neste software.



Figura 114 - Violino Azul, Modelagem 3D – Zbrush
Fonte: O Autor, 2021

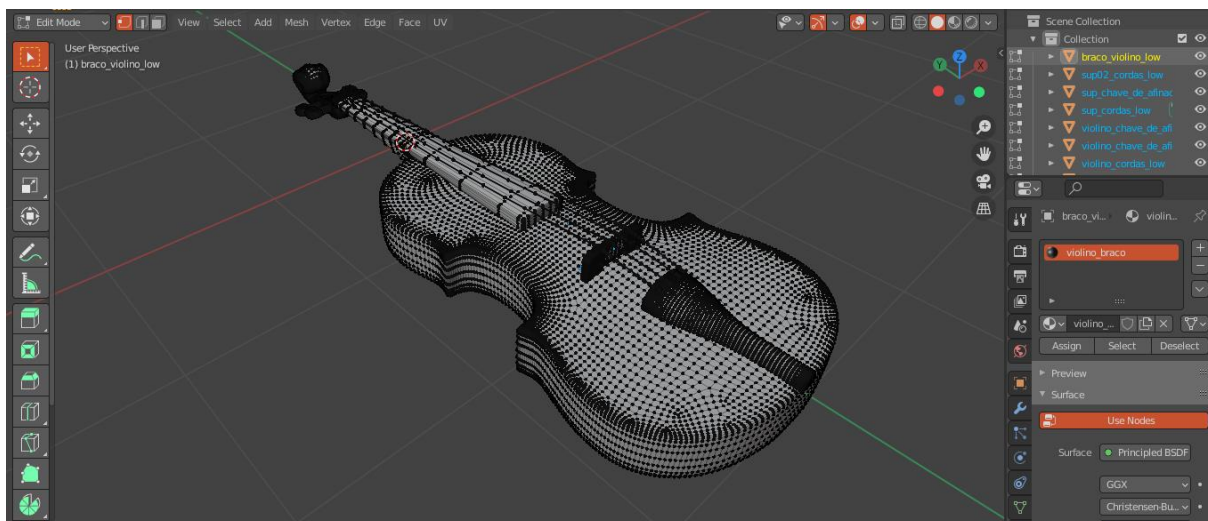


Figura 115 - Modelagem da Violino – Software: Blender – Edit Mode
Fonte: O Autor, 2021



Figura 116 - Modelagem da Violino – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

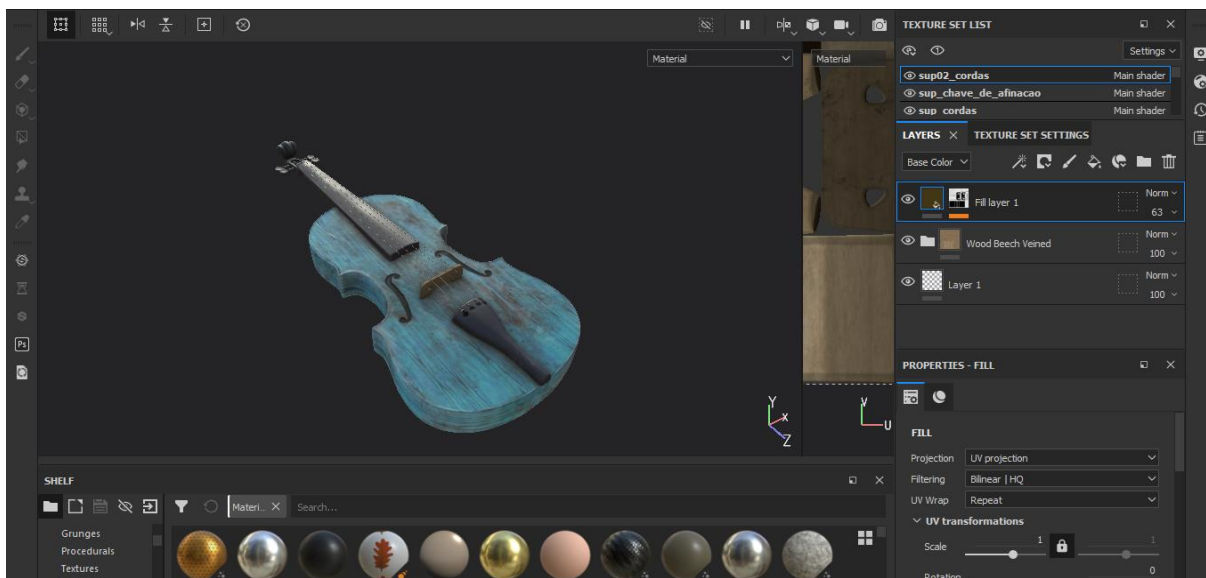


Figura 117 – Texturização Violino – Software: Substance Painter
Fonte: O Autor, 2021

Foram feitas duas modelagens de violino, o segundo violino terá como papel caracterizar a personagem de Letícia, que também toca violino, então a texturização do objeto é de um visual padrão ao que já existe hoje em dia.

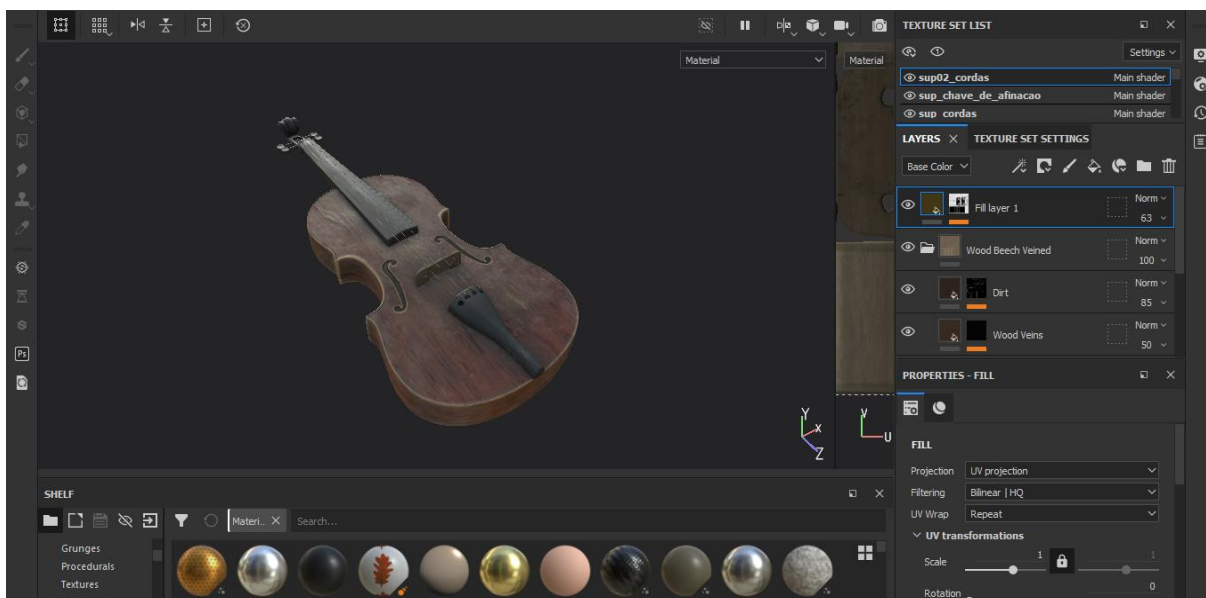


Figura 118 - Texturização Violino 2 – Software: Substance Painter
Fonte: O Autor, 2021

Para a peça 4, a modelagem da lata de tinta foi necessária para demonstrar ao espectador o porquê do Violino Azul, qual foi o princípio do título do filme e o contexto geral da situação.

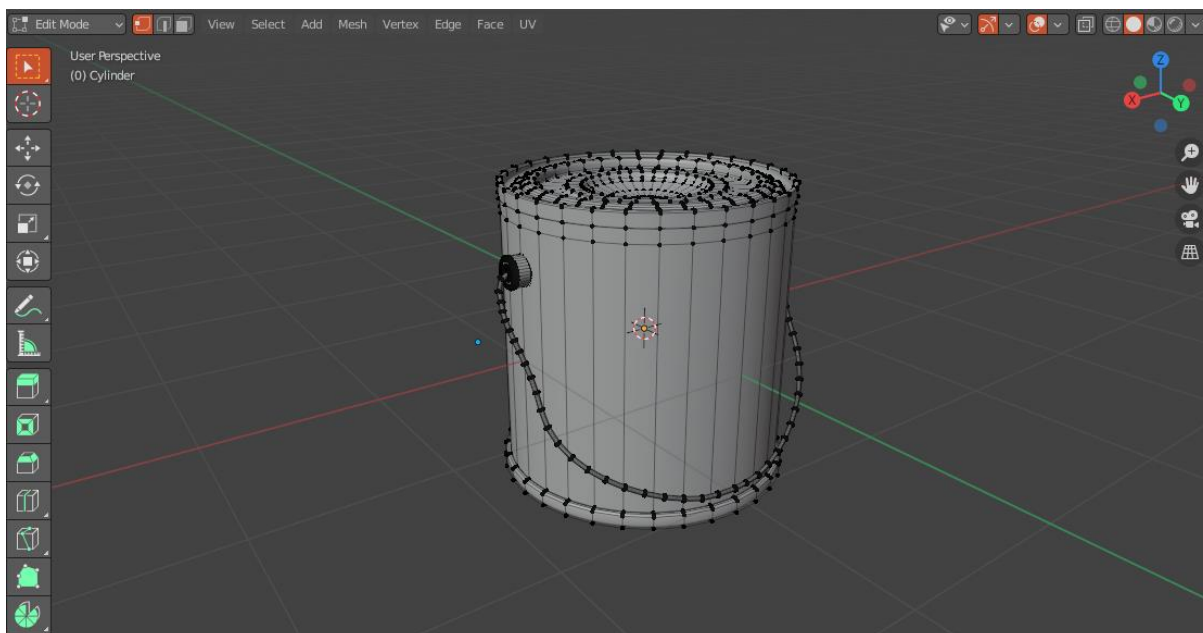


Figura 119 - Modelagem da Lata de Tinta – Software: Blender – Edit Mode
Fonte: O Autor, 2021

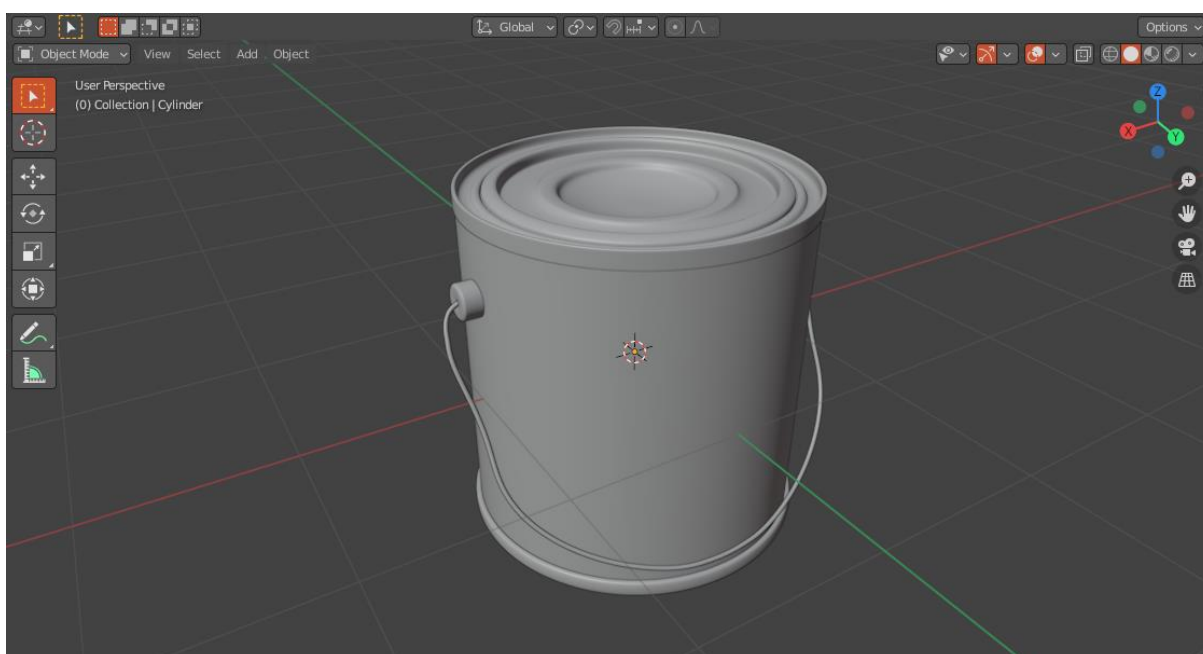


Figura 120 - Modelagem da Lata de Tinta – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

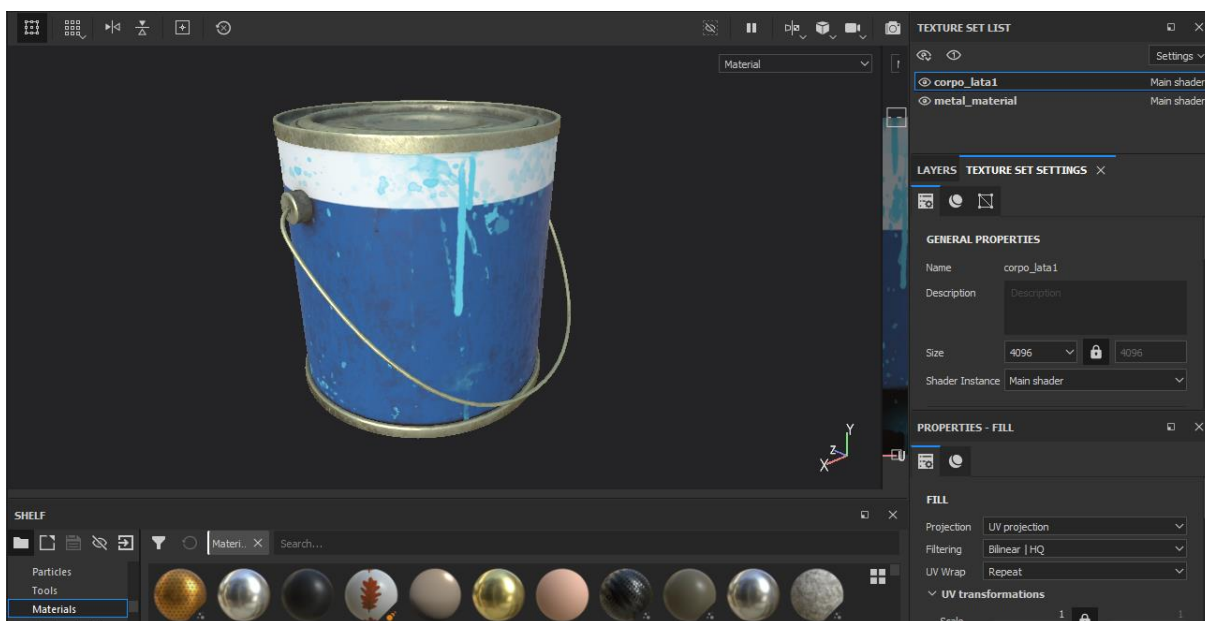


Figura 121 - Texturização Lata de Tinta – Software: Substance Painter
Fonte: O Autor, 2021

Foi feita uma breve modelagem do piano para caracterizar o antagonista. A modelagem foi constituída da base superior, as teclas e as laterais do piano.

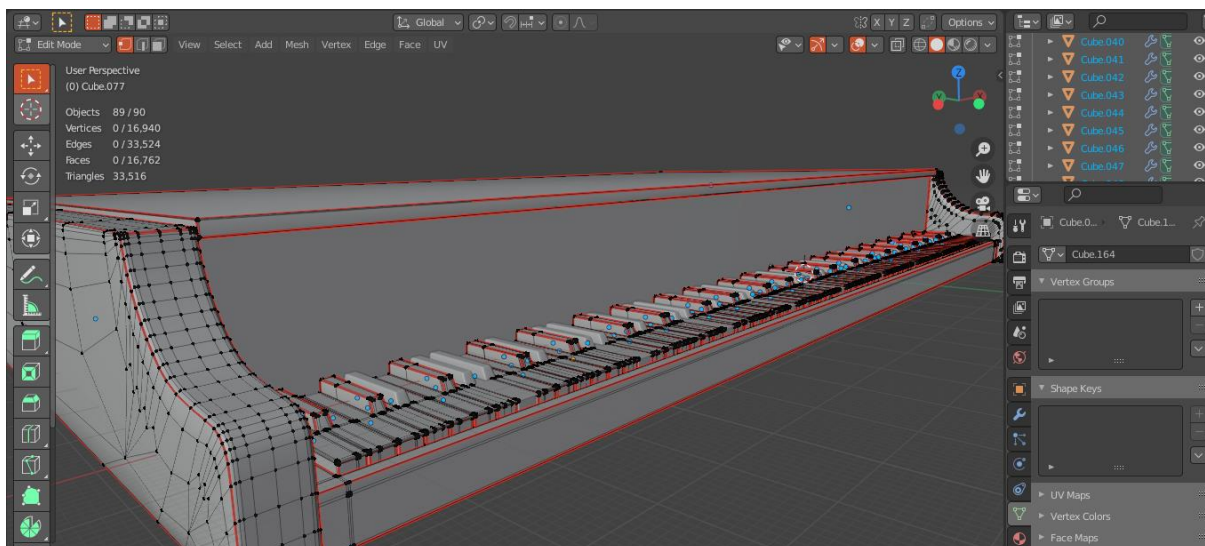


Figura 122 - Modelagem Piano – Software: Blender – Edit Mode
Fonte: O Autor, 2021

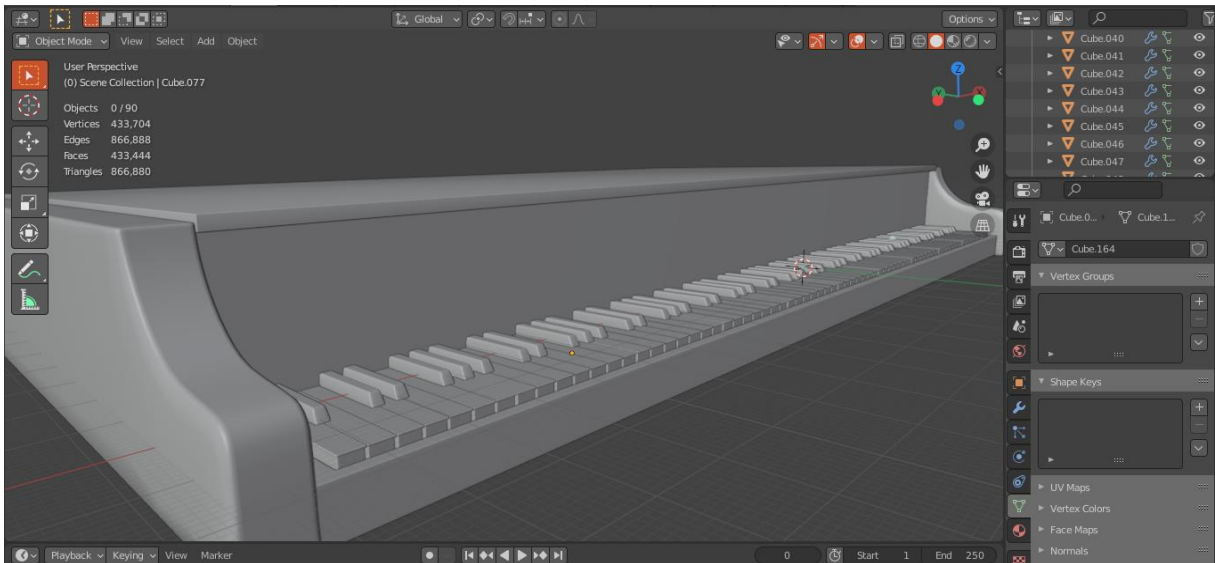


Figura 123 - Modelagem Piano – Software: Blender – Object Mode
 Fonte: O Autor, 2021

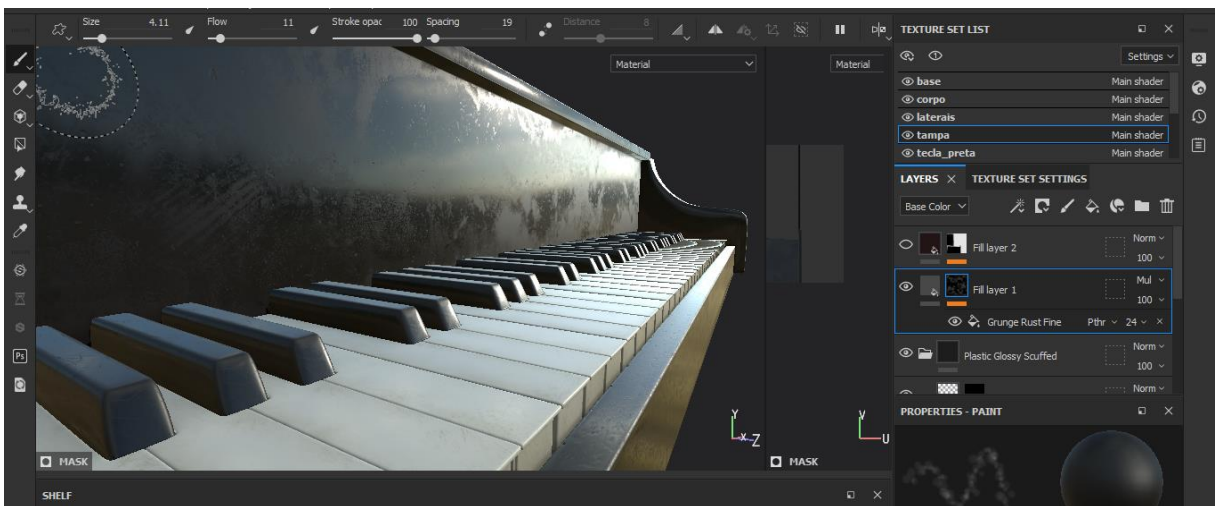


Figura 124 - Texturização Piano – Software: Substance Painter
 Fonte: O Autor, 2021

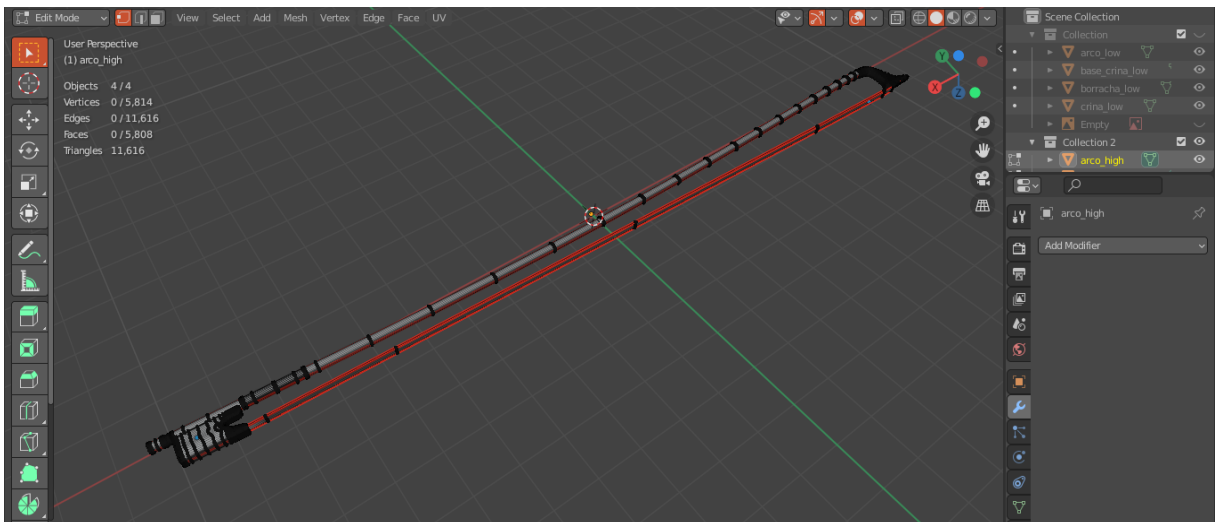


Figura 125 - Modelagem Arco do Violino – Software: Blender – Edit Mode
Fonte: O Autor, 2021

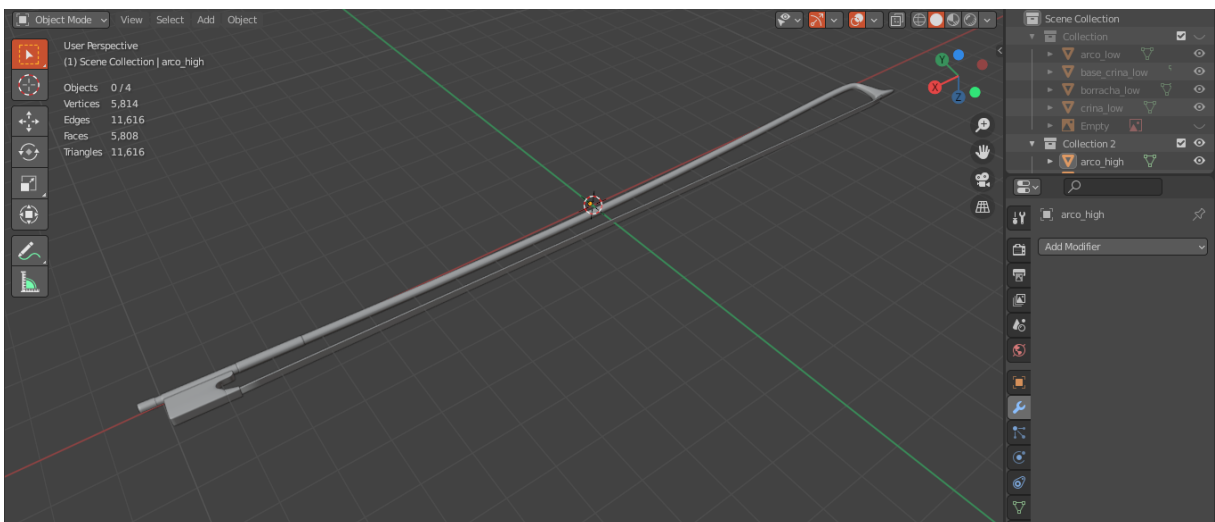


Figura 126 - Modelagem Arco do Violino – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

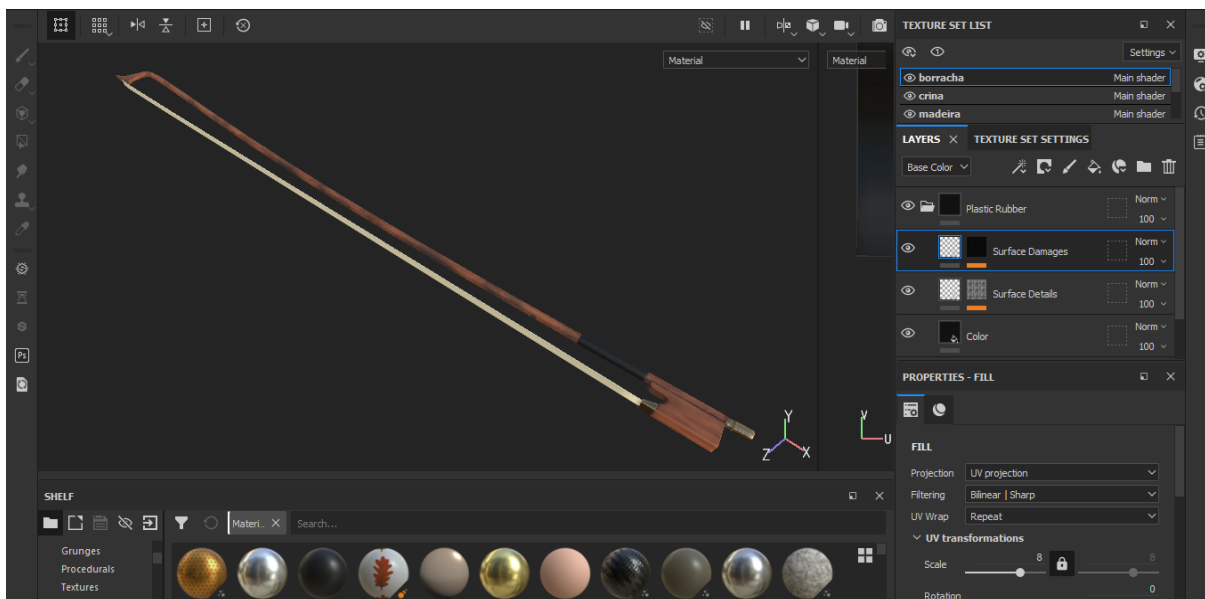


Figura 127 - Texturização Arco Violino – Software: Substance Painter
Fonte: O Autor, 2021

6.1.1 Blocagens das Peças Gráficas

Para desenvolver as concepções das peças gráficas da Identidade Visual, foi necessário fazer um processo chamado “blocagem”, isto é, um posicionamento dos objetos narrativos, dos cenários que constituem essa peça com formas simplificadas, como cubos, esferas, cilindros. Esse processo é utilizado para ver como a parte de fotografia vai se comportar no tratamento final da composição visual.

Para as blocagens das cenas, foi utilizado o Blender 3D, pelo fato de conseguir passar uma noção de perspectiva das renders finais para as peças. Na câmera principal, foram inseridas as fotografias base para as peças, com o intuito de um grau de fidelidade ao curta identificável.

O foco das peças finais não será representar fielmente a filmagem principal, mas sim, fazer uma menção a filmagem final, tendo Identidade e Caracterização para que o espectador identifique o que está sendo dito.

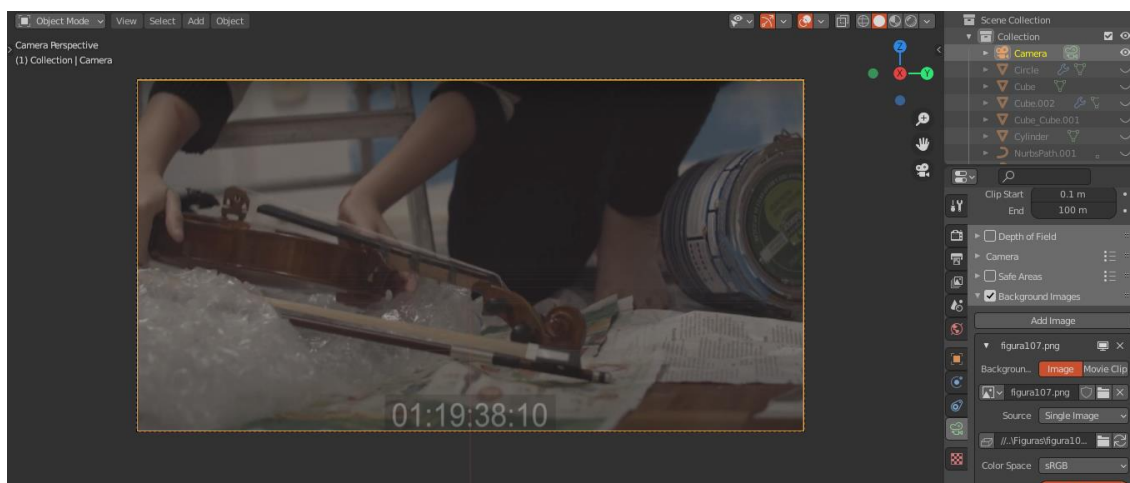


Figura 128 - Blocagem cena 1 – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

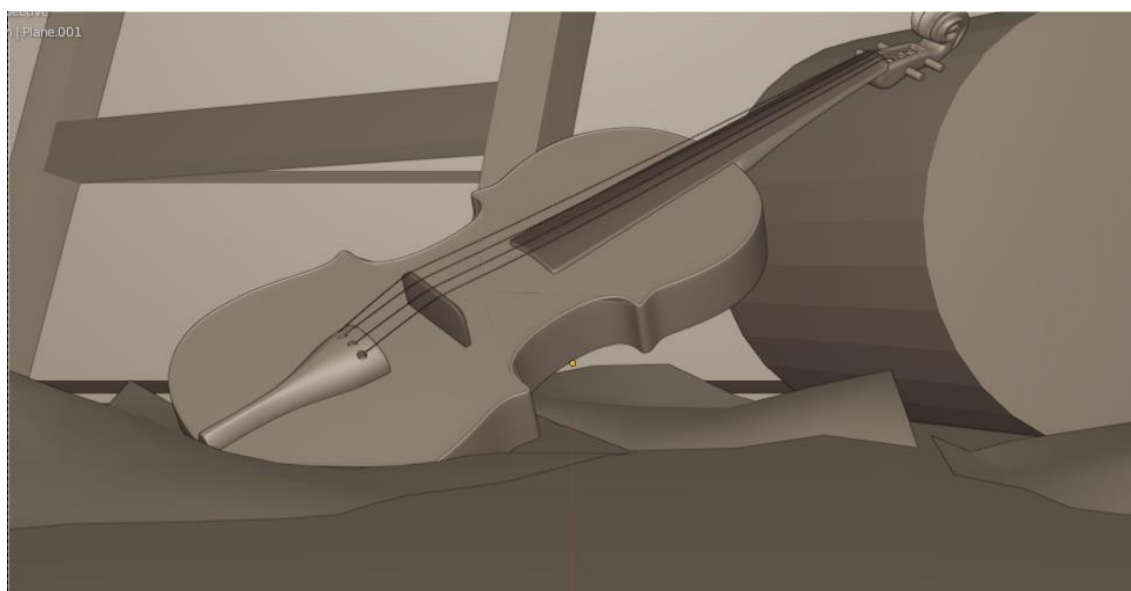


Figura 129 - Blocagem cena 1 – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

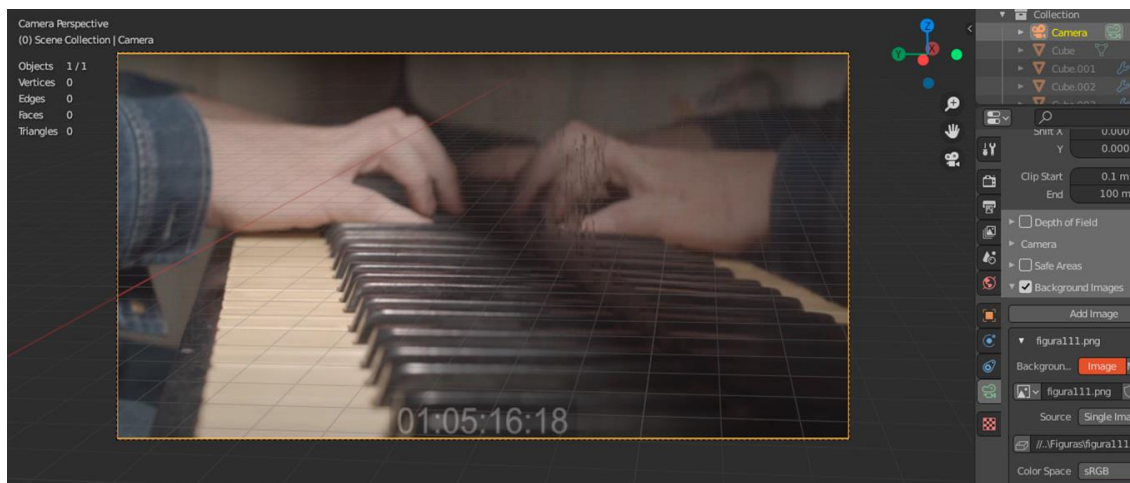


Figura 130 - Blocagem cena 2 – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

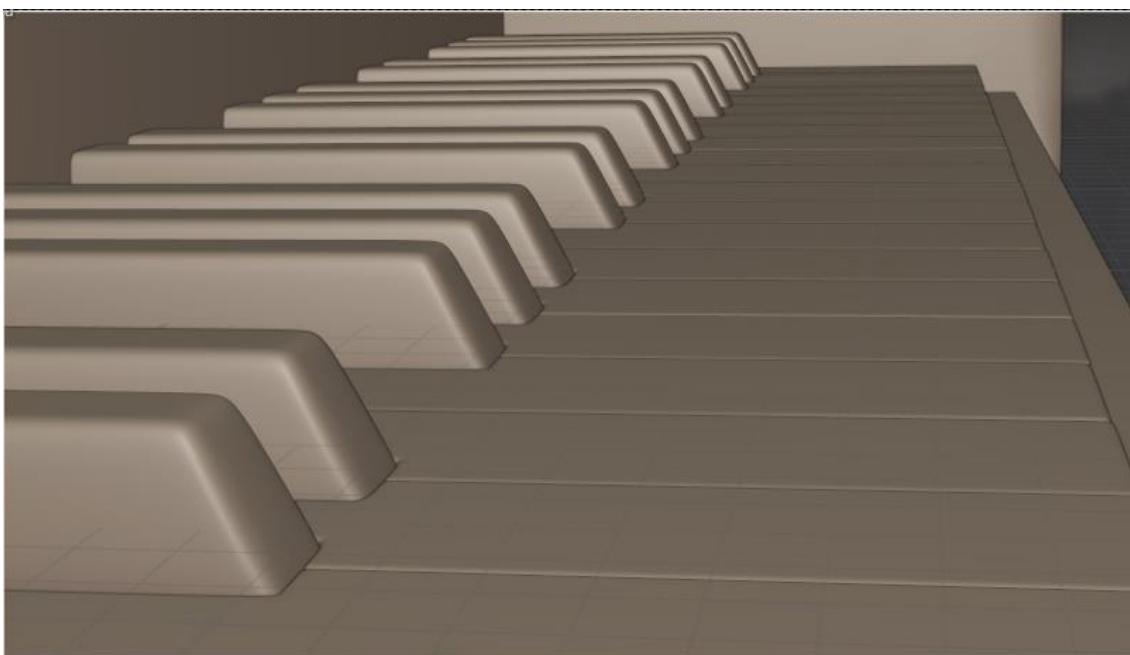


Figura 131 - Blocagem cena 2 – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

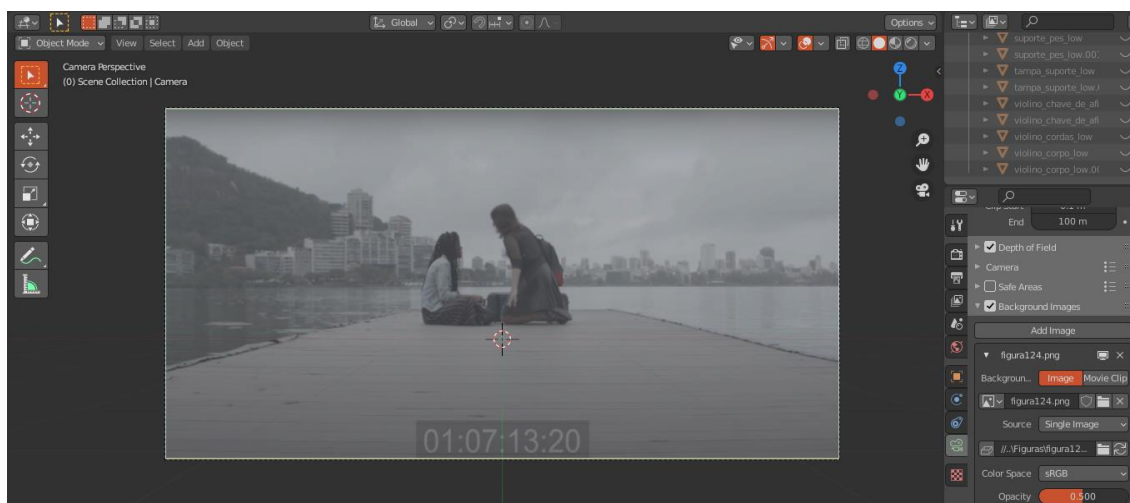


Figura 132 - Blocagem cena 3 – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

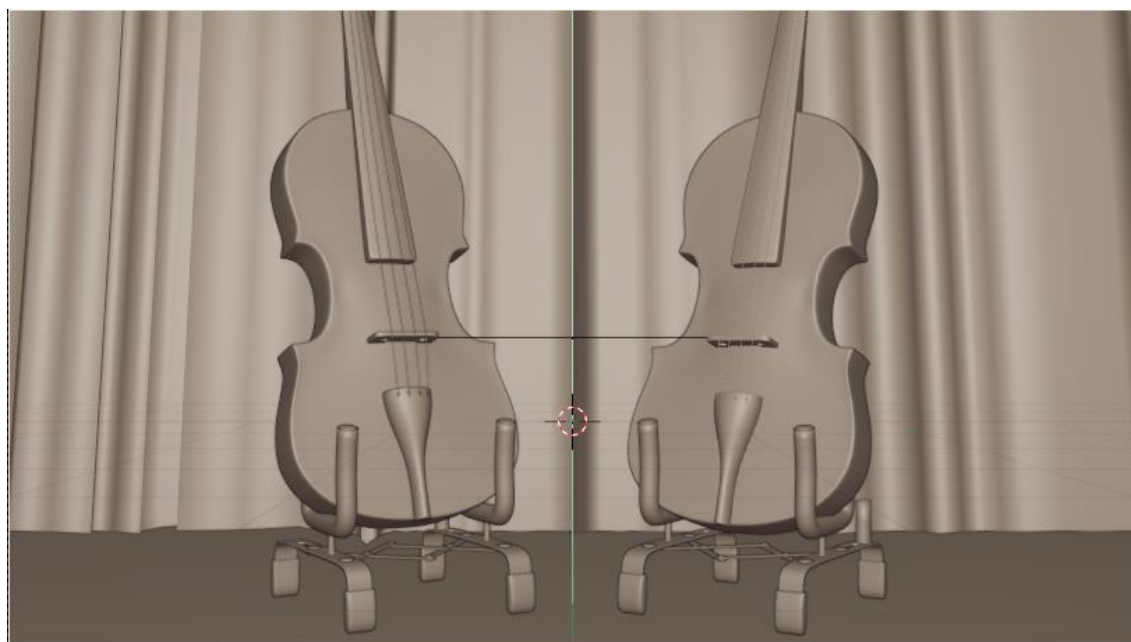


Figura 133 - Blocagem cena 3 – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

A blocagem da cena 3 usufrui de pontos, um para caracterizar a Identidade das personagens e depois para divulgar o nome da personagem da qual estamos falando. Portanto, na segunda peça temos apenas um violino, para dar arejamento ao texto que vai apresentar a atriz.



Figura 134 - Blocagem cena 3 – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

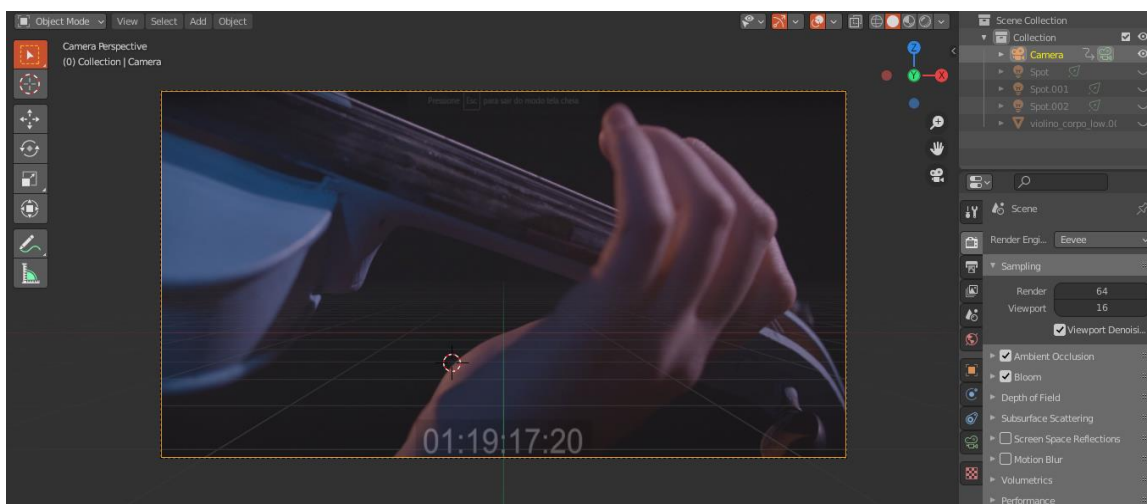


Figura 135 - Blocagem cena 4 – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

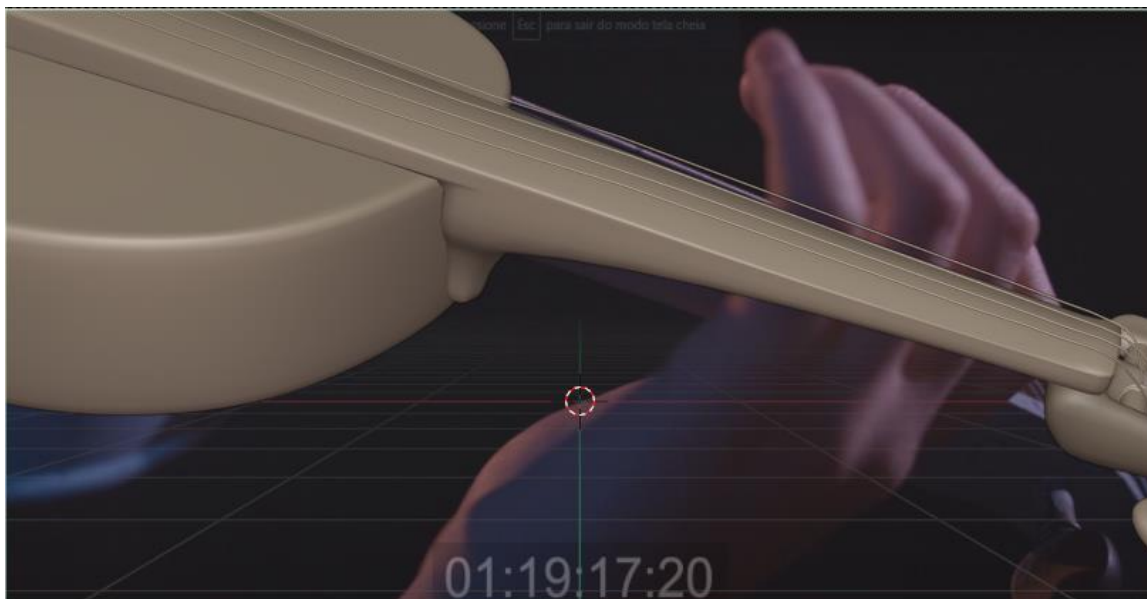


Figura 136 - Blocagem cena 4 – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

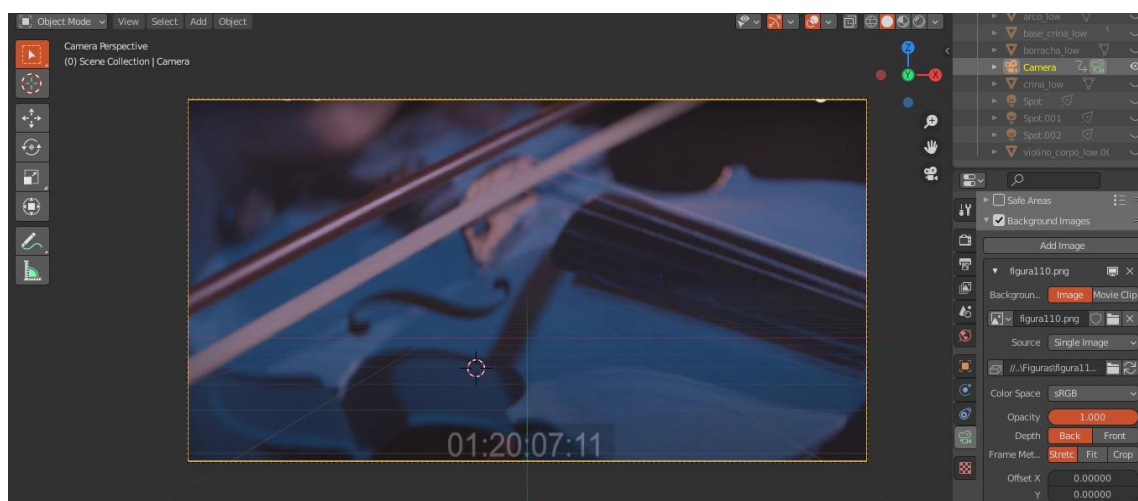


Figura 137 - Blocagem cena 5 – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021



Figura 138 - Blocação cena 5 – Software: Blender – Object Mode
Fonte: O Autor, 2021

6.1.2 Rendering, Aplicação Tipográfica e Cores

6.1.2.1 Cores

Para os renderings finais, as cores foram aplicadas nas iluminações, para causar efeitos de luz e sombra, obtendo maior realismo, e ao mesmo tempo caracterizar cada peça gráfica com a paleta instituída anteriormente.



Figura 139 - Render Final - Aplicação de Cores – 0D6CA6
Fonte: O autor, 2021

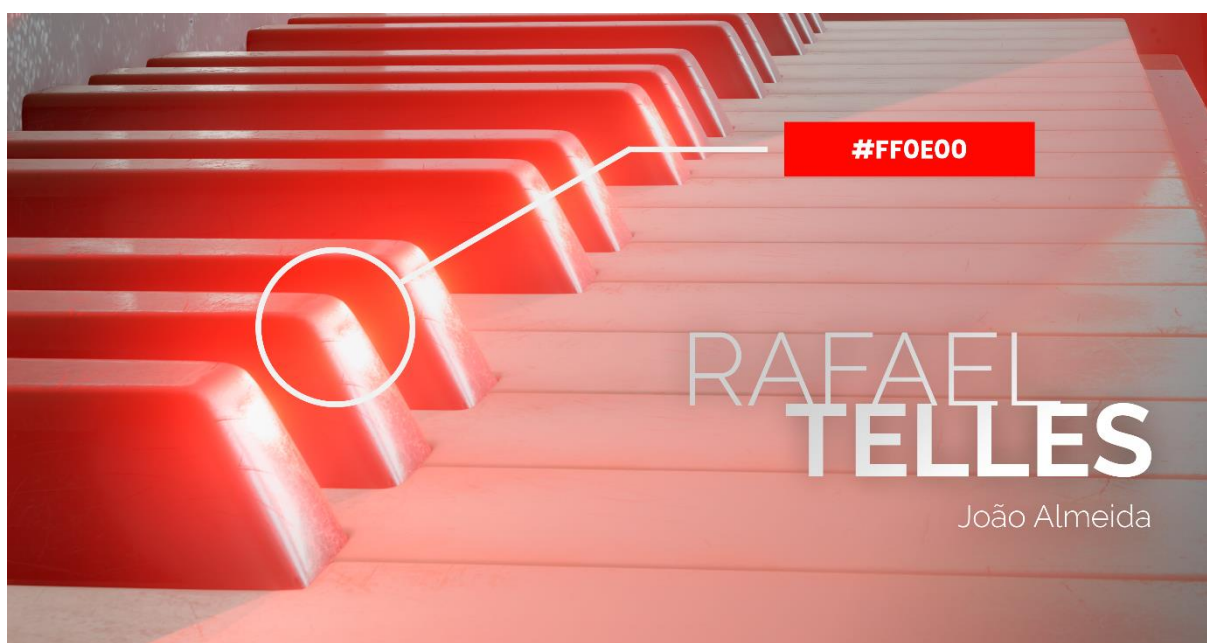


Figura 140 - Render Final - Aplicação de Cores – FF0EFF
Fonte: O autor, 2021



Figura 141 - Render Final - Aplicação de Cores – DA9923
 Fonte: O autor, 2021

Quando não preenchido, o Background das imagens, utiliza da paleta definida na figura 93.



Figura 142 - Render Final - Aplicação de Cores – #0E4037
 Fonte: O autor. 2021

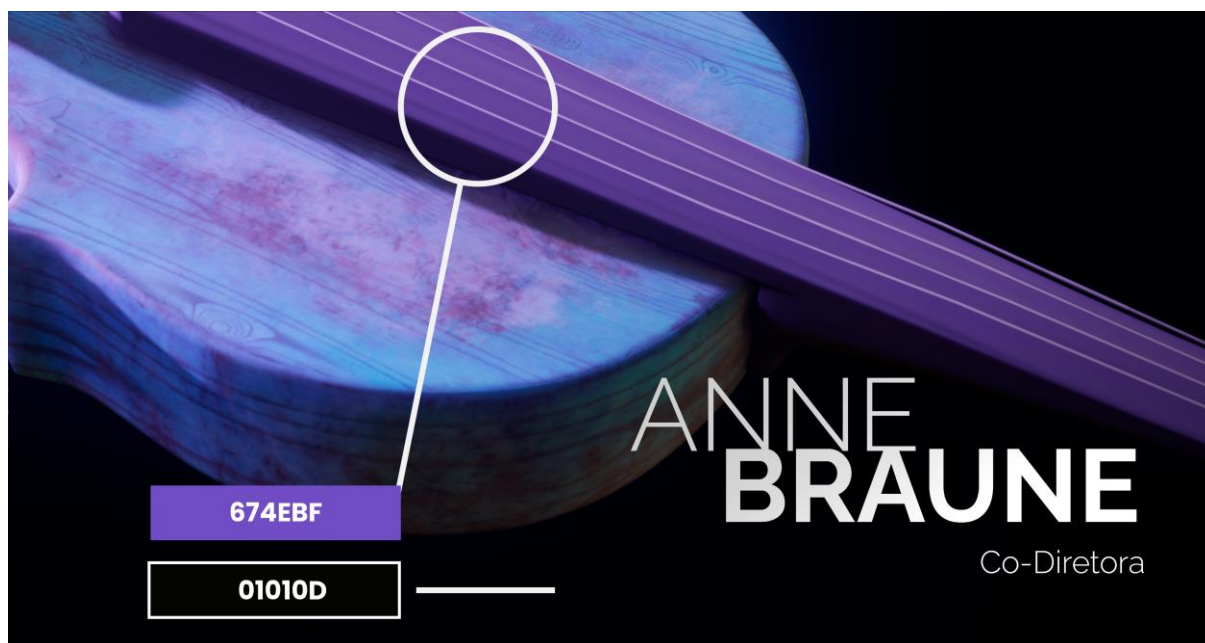


Figura 143 - Render Final - Aplicação de Cores – #67EBF
Fonte: O autor, 2021

6.1.2.2 Aplicando Tipografia e Arejamento do Canvas

O Canvas idealizado foi desenvolvido pensando nos elementos de Design Gráfico a envolver a peça final, isto é, seria necessário espaços e arejamentos entre colunas para inserir a tipografia para um conforto de leitura e outros espaçamentos para o destaque do elemento narrativo.

Foram separados em 4 quadrantes o Canvas original, permitindo as peças ocuparem espaços em cima e em baixo da tela, como no exemplo abaixo da figura 145.

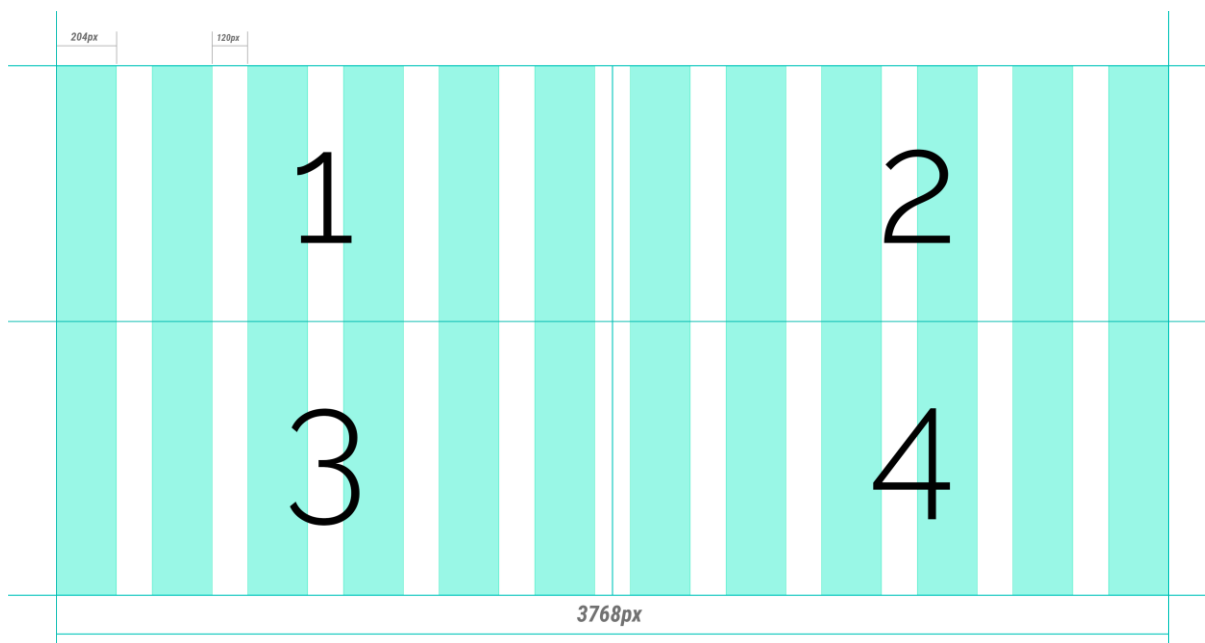


Figura 144 - Quadrantes de Arejamento no Canvas
Fonte: O autor, 2021

Sendo assim, foi possível exibir as peças gráficas mais facilmente com a parte textual do layout final.



Figura 145 - Aplicação Tipográfica em Grid - Peça 1
Fonte: O autor, 2021

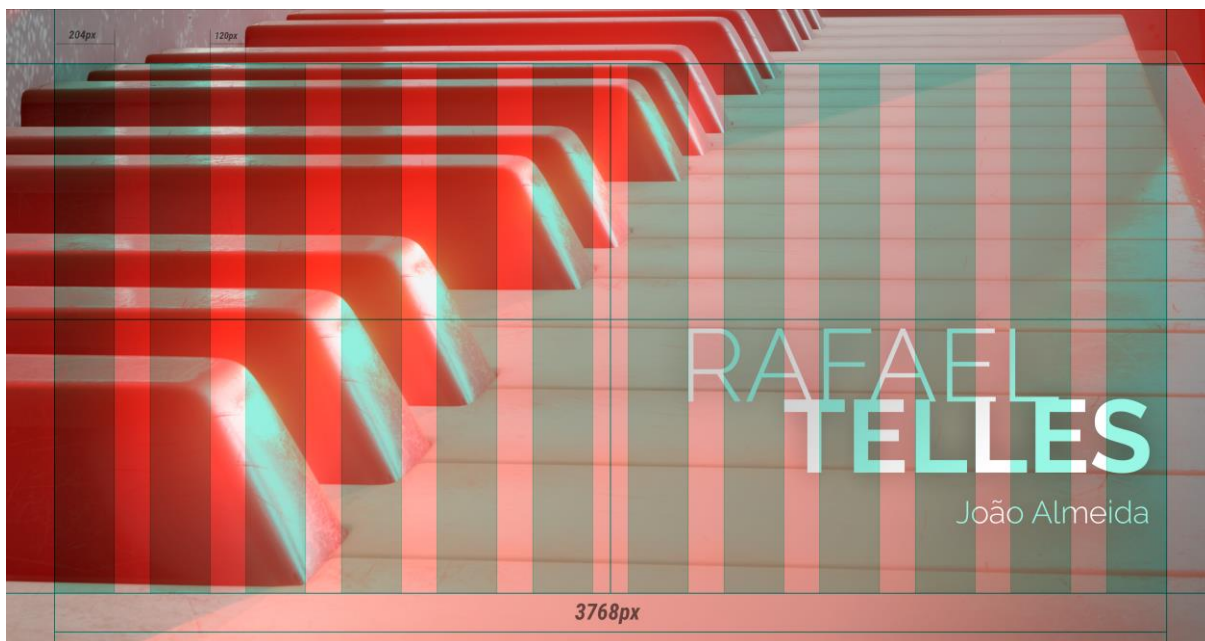


Figura 146 - Aplicação Tipográfica em Grid - Peça 2
Fonte: O autor, 2021



Figura 147 - Aplicação Tipográfica em Grid - Peça 3
Fonte: O autor, 2021

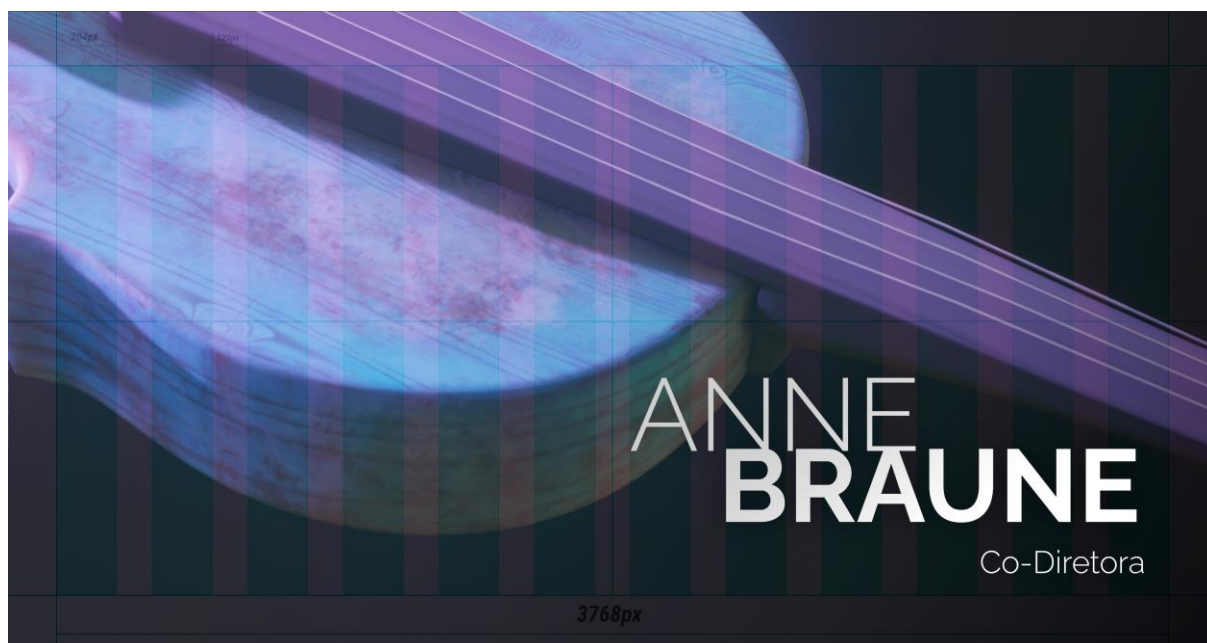


Figura 148 - Aplicação Tipográfica em Grid - Peça 4
Fonte: O autor, 2021

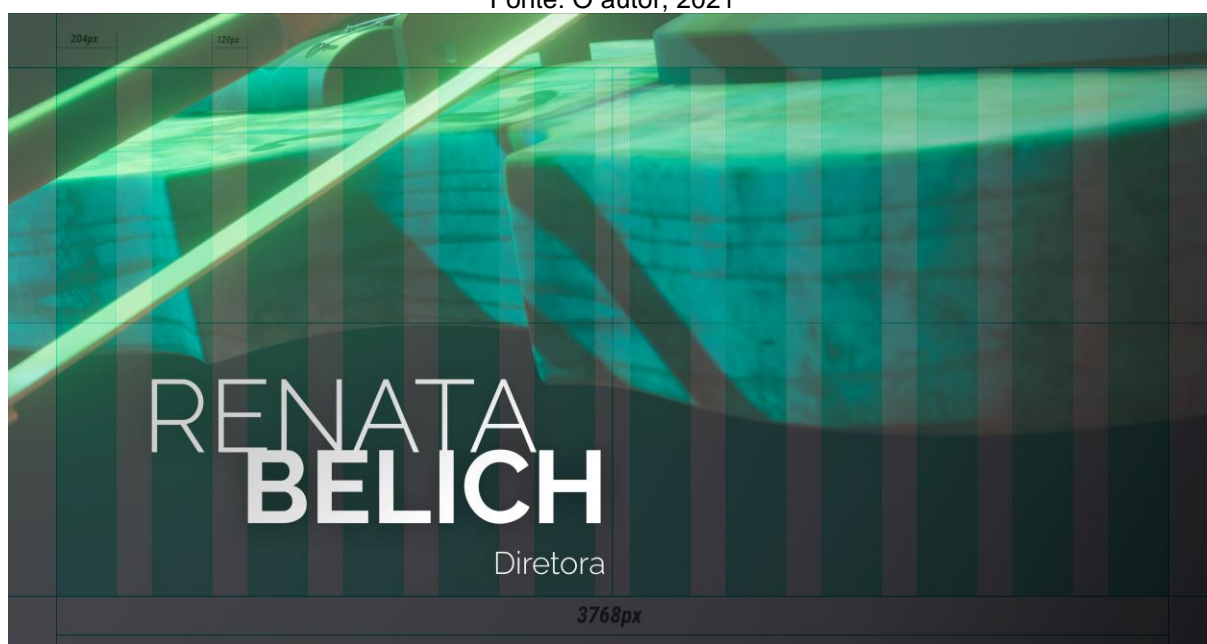


Figura 149 - Aplicação Tipográfica em Grid - Peça 5
Fonte: O autor, 2021

6.1.2.3 Render Final

Finalizando as peças, as informações de cor, de tipografia, grafismo e ilustrações 3D se destacaram da seguinte forma com a render final.



Figura 150 - Renderização Final – Peça de ID 1
Fonte: O Autor, 2021



Figura 151 - Renderização Final – Peça de ID 2
Fonte: O Autor, 2021



Figura 152 - Renderização Final – Peça de ID 3 – Prelúdio
Fonte: O autor, 2021



Figura 153 - Renderização Final – Peça de ID 2
Fonte: O Autor, 2021

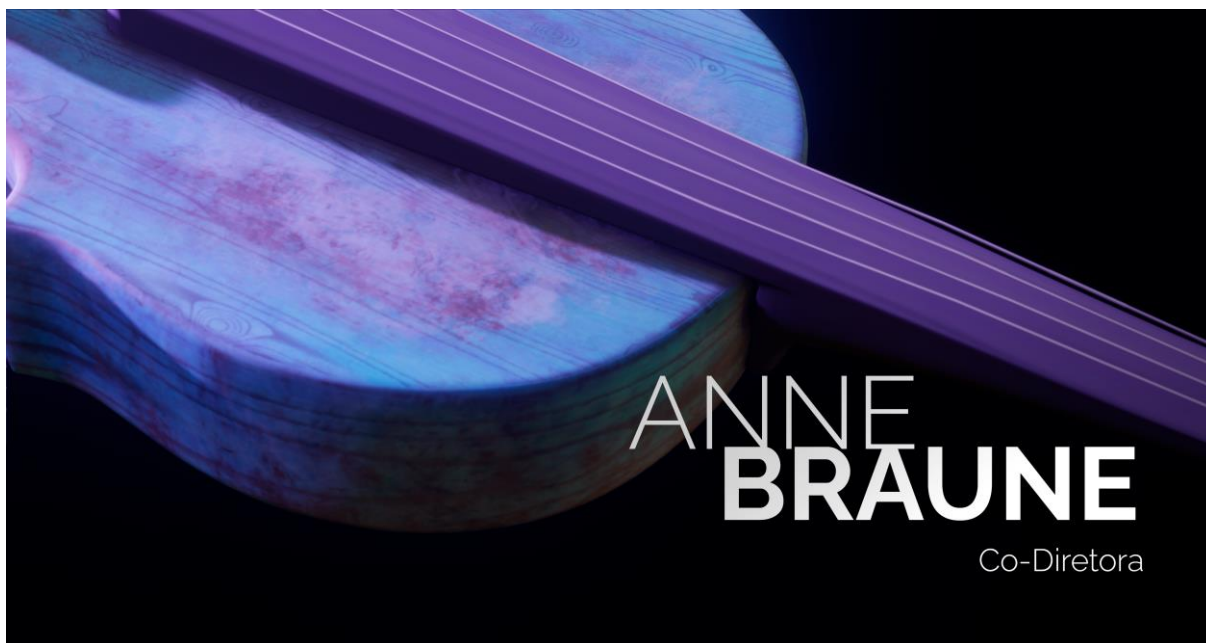


Figura 154 - Renderização Final – Peça de ID 2
Fonte: O autor, 2021



Figura 155 - Renderização Final – Peça de ID 5
Fonte: O autor, 2021

7 CONCLUSÃO

O projeto foi iniciado com o objetivo de ajudar a divulgação do curta-metragem Violino Azul. O filme traz a crítica de como a sociedade é antiquada, como o machismo ainda prevalece e também como existe falta de incentivo no estudo brasileiro. A falta de incentivo apresentada neste curta deve-se ao que a protagonista precisa desempenhar para conseguir estudar música, que é o seu sonho. Que, resumindo, demonstra a precariedade do estudo no Brasil. Com a importância do projeto cinematográfico, o Design entra com a proposta de criar um método para uma produção eficaz de Identidade Visual, com meios tecnológicos abrangentes, desde o 3D ao grafismo. Apesar de não parecer claro e ser subjetivo na maioria dos projetos, o Design se faz necessário para criar e analisar elementos visuais. Por que? Pois, os métodos são voltados para entender o que usuário e o espectador se sentem mais atraídos.

Para o projeto ter o resultado obtido, foi necessário estudar o usuário afincamente, entrevistando os espectadores, entendendo qual elemento de uma Identidade o faz ter mais empatia do que por outro já existente, entendendo cada ponto de vista. Foram instituídas pesquisas para entender como os similares desse tipo de projeto se comportam em relação ao seu público e ao seu objetivo. Fazendo com que houvesse um estudo sobre tipografias, cores, formas e modelagens.

A utilização de modelagem 3D e a animação final das peças foram de extrema importância, pois, com a qualidade gráfica e funcional que essas ferramentas possibilitam, faz com que o público continue entretido com a produção e com a divulgação do elenco. O estudo da combinação de formas tridimensionais com bidimensionais permitiram criar realismo e transições interessantes nos elementos gráficos, fazendo jus as pesquisas desenvolvidas.

Inicialmente, o projeto traria uma aplicação de cor em formas bidimensionais, isto é, em grafismos. Com um estudo desenvolvido mais a frente, foi possível constatar que as cores poderiam transmitir junto das informações textuais e gráficas, o sentimento do público a cada personagem. Como raiva, amor, tristeza, entre outros. Sendo um ponto extremamente importante a ser notado.

O projeto conseguiu atingir um resultado satisfatório, pois, a aplicação dos critérios que foram seguidas, fizeram com que o chamasse atenção do público e gerando identificação das cenas produzidas para o filme. O cliente também aderiu ao projeto, utilizando das peças produzidas para a pós-produção do Drama desenvolvido.

REFERÊNCIAS

ADORO CINEMA. **Enrolados**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-135523/>>. Acesso em: 29 out. 2020.

ADORO CINEMA. **Homem-Aranha: Longe de Casa**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-222291/>>. Acesso em: 29 out. 2020.

ADORO CINEMA. **Millenium – Os Homens Que Não Amavam as Mulheres**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-178974/>>. Acesso em: 29 out. 2020.

ADORO CINEMA. **Mulan**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-236613/>>. Acesso em: 1 nov. 2020.

ADORO CINEMA. **Os Vingadores – The Avengers**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-178974/>>. Acesso em: 29 out. 2020.

ADORO CINEMA. **Pantera Negra**. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-130336/>>. Acesso em: 1 nov. 2020.

ARTY, David. **Tipografia: Guia Sobre Tipos – Escolhendo a fonte certa [parte 01]**. 2018. Disponível em: <<https://www.chiefofdesign.com.br/tipografia/>>. Acesso em: 26 out, 2020.

BAPTISTA, Mauro. **A pesquisa sobre design e cinema: o design de produção**. Revista Galáxia, São Paulo, n. 15, p. 109-120, jun. 2008.

ESTADO DE MINAS. Internacional. **Indústria cinematográfica registra lucro recorde em 2018**. 22 mar. 2019. Disponível em: <https://www.em.com.br/app/noticia/internacional/2019/03/22/interna_internacional,1040133/industria-cinematografica-registra-lucro-recorde-em-2018.shtml>. Acesso em: 10 out. 2020.

FREITAS, Leonardo. **A vinheta eletrônica no cinema: adaptação e evolução de um elemento gráfico**. PUC-RS, Brasil, 2007.

MLABS. **Como fazer vinheta para vídeos do YouTube?** 15 Out. 2018. Disponível em: <<https://www.mlabs.com.br/blog/como-fazer-vinheta-para-videos-do-youtube/>>. Acesso em: 18 mar. 2021.

NETFLIX. **Roma**. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/80240715>>. Acesso em: 10 out. 2020.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistema de Identidade Visual / Maria Luísa**. 3ª Ed. Rio de Janeiro, 2003.

PEREIRA, Lucas. **A identidade visual gráfica no audiovisual contemporâneo**. UFPel, Brasil, 2016.

RAMOS, Júlia. **Entenda o que é identidade visual e qual a sua importância para a estratégia do seu negócio**. 18 Set. 2018. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/identidade-visual/>>. Acesso em: 10 out. 2020.

REIS, Letícia. **Características das Cores**. 26 Ago. 2019. Disponível em: <<https://www.educamaisbrasil.com.br/enem/artes/caracteristicas-das-cores>>. Acesso em: 26 out. 2020.

RESULTADOS DIGITAIS. **Branding: o que é, dicas, melhores livros e como trabalhar a gestão de sua marca.** 24 Ago. 2020. Disponível em: <<https://resultadosdigitais.com.br/blog/o-que-branding/>>. Acesso em: 27 out. 2020.

SANTOS, Érica; TEDESCO, Marina. **Iniciativas e ações feministas no audiovisual brasileiro contemporâneo.** Vol. 25, n.3 Florianópolis, Set/Dez. 2017.

SANTOS, Érica; TEDESCO, Marina. **Iniciativas e ações feministas no audiovisual brasileiro contemporâneo.** Vol. 25, n.3 Florianópolis, Set/Dez. 2017.

STAMATO, Ana; STAFFA, Gabriela; VON ZEIDLER, Júlia. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. **A Influência das Cores na Construção Audiovisual.** Bauru, SP, Brasil, 2013.

SURMAN, David. **CGI Animation: Pseudorealism, Perception and Possible Worlds.** MA diss., University of Warwick, 2003.

VIANNA, Maurício et al. **Design Thinking inovação em negócios.** 2ª ed. Eletrônica, Rio de Janeiro Ed., 2012. 164 p.

VivaDecoraPro. **Cores primárias: entenda a classificação e acerte na escolha dos tons.** 24 abr. 2019. Disponível em: <<https://www.vivadecora.com.br/pro/curiosidades/cores-primarias/>>. Acesso em: 26 out. 2020.

WIKIPEDIA. **Homem-Aranha (2002).** Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Homem-Aranha_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Homem-Aranha_(filme))>. Acesso em: 1 nov. 2020.

WIKIPEDIA. **Homem-Aranha (2002)**. Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/Homem-Aranha_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Homem-Aranha_(filme))>. Acesso em: 1 nov. 2020.