

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA  
INSTITUTO DE ARTES – IARTE

ROBERTO GONÇALVES DE SOUZA JUNIOR

**EFÊMERO ANIMADO: O VAZIO COMO ELEMENTO NA CRIAÇÃO DE  
DESENHOS**

UBERLÂNDIA-MG

2023

ROBERTO GONÇALVES DE SOUZA JUNIOR

**EFÊMERO ANIMADO: O VAZIO COMO ELEMENTO NA CRIAÇÃO DE  
DESENHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Elsieni Coelho da Silva

UBERLÂNDIA-MG

2023

ROBERTO GONÇALVES DE SOUZA JUNIOR

**EFÊMERO ANIMADO: O USO DO VAZIO COMO ELEMENTO NA CRIAÇÃO DE  
DESENHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Elsieini Coelho da Silva

Uberlândia-MG, 06 de fevereiro de 2023.

Banca Examinadora:

---

Profa. Dra. Elsieini Coelho da Silva – Orientadora e Presidente da Banca

---

Profa. Dra. Tamiris Vaz – Membro Titular

---

Profa. Dra. Roberta Maira de Melo – Membro Titular

## DEDICATÓRIA

Dedico esta monografia aos meus avós, Etelvina Magalhães e Custódio Magalhães; minha mãe Rosângela Magalhães; minha irmã, Danielle Magalhães; ao meu tio Dário Magalhães (in memoriam), que me apoiou a seguir meus sonhos; por fim, dedico esta monografia a minha cadela vira-lata, Catarina.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente aos amigos que conheci em Uberlândia-MG e me ajudaram a continuar focado nos estudos, a seguir em frente e que me fez lembrar todos os dias os motivos pelos quais me fizeram querer estar aqui. Vocês fizeram eu me sentir acolhido e isso me deu forças para não desistir, pois estava difícil continuar esse percurso longe de família e sozinho. Em especial agradeço: Mirela Bansi, Lucas Gonçalves, Douglas Louzakan, Edilson Junior, Joyce Karen, Roberto Andréas, Diogo Bernini, Yuri Campos, Arthur Souza, Victor Vidigal, Carol M, Felipe Biella, José Fabio e Bruno Avelar.

Agradeço a Professora MsC. Paola Lau Azevedo, por todas as trocas e ensinamentos partilhados que me fez explorar o desenho de diferentes maneiras e desenvolver a paixão por criar animações e editar vídeo.

Gratidão aos professores que tive nessa trajetória e somaram cada vez mais no meu processo evolutivo, confiaram e acreditaram no meu potencial.

Agradeço a minha família de modo geral, por serem pessoas que me inspiraram a buscar e ser a minha melhor versão.

Agradeço a minha mãe Rosângela Magalhães por estar sempre próxima disposta a fazer o possível para me ajudar, fornece aconchego e luz nos momentos sombrios. Obrigado por ser a pessoa mais forte que conheço, essa força que me inspira e, quando olho para meu passado, percebo que herdei parte dessa aptidão de sempre permanecer em pé, como se tivéssemos fortes raízes que extraem os nutrientes necessários meio ao concreto.

Agradeço aos meus amigos de longa data, por essas conexões que incentivam a buscar uma constante melhoria e compartilhamentos significativos e sinceros. Em especial destaco a Michelly Soares, Lori Botelho e Manuel Feitosa.

Por fim, agradeço a minha orientadora Professora Dra. Elsiene Coelho da Silva por me auxiliar na iniciação científica e no Trabalho de Conclusão de Curso. Por ter me dado um norte e me guiado até aqui quando eu me sentia perdido.

“Para o pensar ingênuo, o importante é a acomodação a este hoje normalizado. Para o crítico, a transformação permanente da realidade, para a permanente humanização dos homens”.  
(FREIRE, 2011, p. 135)

## LISTA DE FIGURAS

Figura I - Faded and Blessed to live.....	13
Figura II - Esquema montado do ideograma de ma.....	16
Figura III - Automat.....	19
Figura IV - Rooms by the Sea.....	20
Figura V - Caminhante sobre o mar de neblina.....	22
Figura VI - De frente para água.....	23
Figura VII - Juntos .....	24
Figura VIII - Movimento no espaço I.....	25
Figura IX - Movimento no espaço II.....	26
Figura X - Breve cochilo.....	27
Figura XI - Afeto .....	28
Figura XII - Sol da manhã.....	29
Figura XIII - Retrato da cidade I.....	30
Figura XIV - Retrato da cidade II.....	31
Figura XV - Abdução.....	32
Figura XVI - Fanart Hulk.....	33
Figura XVII - Sketch de experimentação I.....	34
Figura XVIII - Garota do cabelo azul.....	35
Figura XIX - Beco vazio.....	36
Figura XX - Sentindo o vazio.....	37
Figura XXI - Storyboard da animação Corpo cansado.....	38
Figura XXII - Storyboard da animação Efêmero animado.....	42
Figura XXIII - Banho e solitude.....	44
Figura XXIV - Sentindo a luz .....	45
Figura XXV - Quadrinho da planta.....	46
Figura XXVI - Quadrinho da cena acordar.....	47
Figura XXVII - Frames comparativos da cena das borboletas.....	50
Figura XXVIII - Quadrinho da cena levantando da cama.....	51

Figura XXIX - Quadrinho de transição da gota.....	52
Figura XXX - Quadrinho da cena início de banho.....	53
Figura XXXI - Quadrinho da tensão.....	54
Figura XXXII - Quadrinho do banho.....	55
Figura XXXII - Quadrinho do pós banho.....	56
Figura XXXIV - Quadrinho das formas da linha.....	57
Figura XXXV - Desenho e vazio.....	58



## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2 CONTEXTUALIZAÇÃO DO VAZIO.....</b>	<b>14</b>
<b>3 CARACTERIZAÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO.....</b>	<b>22</b>
<b>4 ARTICULAÇÃO DAS ETAPAS DA OBRA EFÊMERO ANIMADO.....</b>	<b>41</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>60</b>
<b>6 REFERÊNCIAS.....</b>	<b>61</b>

## RESUMO

Este trabalho propiciou o desenvolvimento da amplificação de um curta-metragem de animação totalmente desenhado quadro por quadro, transmitindo todos os elementos formais do desenho, enquanto o efeito ilusório da animação é causado pela lacuna entre os quadros desenhados que o cérebro humano imagina. Nessa perspectiva a problematização é como a produção “Efêmero” contribui para compreensão do elemento de criação do pesquisador a partir das concepções de vazio com foco nos desenhos. O objetivo geral é analisar o processo de criação com o foco no desenho e do vazio da sua composição visual dos frames a partir da produção “Efêmero”. De modo mais específico, contextualizar o vazio; caracterizar o processo de criação e articular as etapas da obra efêmero animado. Justifica-se a magnitude dessa pesquisa uma vez que o processo de criação em artes visuais é um tema que precisa ser abordado continuamente, por ser temporalmente modificável e por depender do ser artista. Além disso, o processo de criação do artista é a parte mais valiosa da obra. O referencial teórico dessa pesquisa trouxe autores de grande renome como: Amaral (2023); Braga (2017); Bruner (2002); Derdyk (2001); Fontoura (2013); Gonçalves (2012); Duarte (2010); Helerbrock (2023); Michiko (2014); Magalhães (2015); Morais (2015); Nietzsche (2001); Nietzsche (2011); Pichler (2016); Salles (2006); Salles (2008); Sartre (2008) e Tarkovsky (2002). A metodologia dessa pesquisa foi de cunho narrativo tendo em vista que o processo de criação tem enfoque no vazio como elemento de representação formal e existencial. Conclui-se que os registros de materiais permitiram o mapeamento das diferentes formas que o vazio emprega como elemento na criação de desenhos. Esse processo criativo desenvolvido nessa pesquisa da animação “Efêmero Animado” enalteceu os aspectos formais do desenho relacionando a sua narrativa com a técnica empregada do vazio.

**Palavras-Chave:** Desenho. Processo de Criação. Vazio. Linha

## ABSTRACT

This work allowed the development of the amplification of a fully drawn animation short frame by frame, conveying all the formal elements of the drawing, while the illusory effect of the animation is caused by the gap between the drawn frames that the human brain imagines. In this perspective, the problematization is how the “Ephemeral” production contributes to the understanding of the researcher's creation element from the conceptions of emptiness focused on the drawings. The general objective is to analyze the creation process with a focus on the design and the emptiness of its visual composition of the frames from the production “Ephemeral”. More specifically, contextualize the void; characterize the creation process and articulate the stages of the animated ephemeral work. The magnitude of this research is justified since the creation process in visual arts is a topic that needs to be continuously addressed, because it is temporally modifiable and because it depends on being an artist. In addition, the artist's creation process is the most valuable part of the work. The theoretical framework of this research brought renowned authors such as: Amaral (2023); Braga (2017); Bruner (2002); Derdyk (2001); Fontoura (2013); Gonçalves (2012); Duarte (2010); Helerbrock (2023); Michiko (2014); Magalhães (2015); Morais (2015); Nietzsche (2001); Nietzsche (2011); Pichler (2016); Salles (2006); Salles (2008); Sartre (2008) e Tarkovsky (2002). The methodology of this research was of a narrative nature, considering that the creation process focuses on the void as an element of formal and existential representation. It is concluded that the records of materials allowed the mapping of the different forms that the void employs as an element in the creation of drawings. This creative process developed in this research on Animated Ephemeral animation highlighted the formal aspects of drawing, relating its narrative to the technique employed of emptiness.

**Keywords:** Drawing. Creation process. Empty. Line

## 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho visa discutir acerca do conceito de vazio a partir de um processo de criação da produção visual “Efêmero animado”. Além disso, este trabalho propicia o desenvolvimento da amplificação de um curta-metragem de animação totalmente desenhado quadro por quadro, transmitindo todos os elementos formais do desenho, enquanto o efeito ilusório da animação é causado pela lacuna entre os quadros desenhados que o cérebro humano imagina.

Majoritariamente como a produção “Efêmero Animado” contribui para compreensão do elemento de criação do pesquisador a partir das concepções de vazio com foco nos desenhos?

De modo geral o objetivo deste trabalho é analisar o processo de criação com o foco no desenho e do vazio na sua composição visual dos frames a partir da animação. De forma específica, contextualizar o vazio; caracterizar o processo de criação e articular as etapas da obra “Efêmero Animado”.

Justifica-se este trabalho uma vez que processo de criação na arte se refere à comunicação do homem por meio dos elementos artísticos que ele dispõe e desenvolve, valorizando os conceitos de criatividade. A produção do artista é a parte mais estimada da obra, entretanto, ele a vive somente enquanto ela está sendo produzida, pois, quando é concluída, quem passa a vivenciá-la é o contemplador de sua obra.

O processo de criação em artes visuais é um tema que precisa ser abordado continuamente. Primeiramente por ser temporalmente modificável e por depender do ser artista. Além disso, o processo de criação do artista é a parte mais valiosa da obra. É durante o processo de construção da obra onde o artista demonstra suas inquietações, conceitos, erros, acertos, dúvidas e certezas.

À vista disso os processos de criação na atualidade estão sendo cada vez mais valorizados, pois é o instante do autor com sua obra. A construção da obra é um lugar que tem vários caminhos e isso é prazeroso tanto para quem faz como para quem vê. Dessa forma, salienta que este momento, o processo de criação, é significativo olhar em direção as relações e apreensões que cada um faz ao seu redor de modo singular e a maneira que experimenta os contextos (AMARAL, 2016).

Todavia, é possível da mesma forma que por meio da história da animação, foram surgindo novas tecnologias no campo cinematográfico que foram importantes

para revolucionar e criar novas maneiras de produzir e conseqüentemente na experiência do público de assistir essas animações.

Os autores que compõem o referencial teórico e fundamentam as perspectivas no transcurso do processo de escrita são: Amaral (2023); Braga (2017); Bruner (2002); Derdyk (2001); Fontoura (2013); Gonçalves (2012); Duarte (2010); Helerbrock (2023); Michiko (2014); Magalhães (2015); Morais (2015); Nietzsche (2001); Nietzsche (2011); Pichler (2016); Salles (2006); Salles (2008); Sartre (2008) e Tarkovsky (2002).

Metodologicamente essa pesquisa assume a função do tipo narrativa uma vez que o processo de criação tem enfoque no vazio como elemento de representação formal e existencial. De acordo com Bruner (2002, p.69) a metodologia narrativa consiste em “sequência singular de eventos, estados mentais, ocorrências envolvendo seres humanos como personagens ou autores”.

## 2. CONTEXTUALIZAÇÃO DO VAZIO

O emprego do vazio em obras produzidas na graduação transcorreu de forma espontânea. Após observar antigas produções arquivadas, desde o ensino fundamental, quando já empregava o desenho como linguagem fundamental para autoexpressão, autoconhecimento e do mesmo modo com destino a propiciar a estimulação de discussões e críticas em relação a efemeridade e desenho.

Após dispor alguns anseios a respeito da origem da vida e deter uma espécie de rebeldia com crenças religiosas nos ambientes escolares, bem como familiar onde cresci, me fez irradiar questões sobre o efêmero, morte e sentido da vida no decorrer da trajetória de vida a qual vivenciei até aqui.



**Figura I** – Roberto Gonçalves, “Faded and Blessed to live”, Arte digital, 2016.  
Fonte: Acervo do autor

Dessa forma, a Figura I é resultado desses processos, onde foi produzido uma pintura digital, na tentativa de expressar um instante de escolhas difíceis na caminhada por onde passei. Havia passado no vestibular para o curso de Geografia na Universidade Federal de Uberlândia e a partir dessa conquista, experimentei viver o novo, fora do estado de São Paulo e iniciar uma nova trajetória em Minas Gerais.

A sensação de começar o novo em uma cidade desconhecida e distante de familiares me assombrou profundamente trazendo reflexões sobre o que de fato seria vantajoso. Olhar essa pintura após seis anos e evocar um sentimento deserto em um vasto espaço, fez-me compreender que o vazio nessa pintura se exterioriza por meio da composição formal num cenário repleto de galáxias e escuridão.

Diante do exposto, no transcurso do processo dessa pintura, julguei expressar o vazio como forma de sentimento no prelúdio momentâneo. Estava vulnerabilizado, com medo do novo, da não aceitação e receio do obscuro. Todavia sentia que carecia de forças para seguir dentro de um universo de oportunidades mesmo que estivesse preso as raízes do passado.

Pichler (2016, p. 387) no artigo intitulado “Vazio existencial: um fundo sem fundo” aborda como o homem desenvolveu sua consciência sobre o vazio existencial. A autora faz uma discussão sobre “vazio existencial” para as sociedades antigas que era preenchido com os convívios familiares, comunitários e religiosos. De acordo com o crescimento da mentalidade técnica e consumista da sociedade o espírito humano foi esfacelando evidenciando um sentimento de vazio interno nos indivíduos.

Pichler (2016) traz uma discussão sobre o existencialismo congênere à do filósofo Nietzsche (1882), na obra A gaia ciência III. O filósofo escreve sobre a polêmica e suposta morte de Deus. Seu intuito foi fazer um diagnóstico a respeito do declínio da igreja e do cristianismo na sociedade ocidental, após as drásticas mudanças e traumas que a primeira guerra mundial causou no homem. Assim, a filosofia niilista e a discussão do existencialismo ganharam um espaço nunca ocupado antes.

Em concordância com Nietzsche (1882, pág. 148),

Existem ainda ‘em cima’ e ‘embaixo’? Não vagamos como que através de um nada infinito? Não sentimos na pele o sopro do vácuo? Não se tornou ele mais frio? Não anoitece eternamente? Não temos que acender lanternas de manhã? Não ouvimos o barulho dos coveiros a enterrar Deus? Não sentimos o cheiro da putrefação divina? - também os deuses apodrecem! Deus está morto! Deus continua morto! E nós o matamos! Como nos consolar, a nós, assassinos entre os assassinos? O mais forte e mais sagrado que o mundo até então possuía sangrou inteiro sob os nossos punhais – quem nos limpará este sangue? Com que água poderíamos nos lavar? Que ritos expiatórios, que jogos sagrados teremos de inventar? A grandeza desse ato não é demasiado grande para nós? Não deveríamos nós mesmos nos tornar deuses, para ao menos parecer dignos dele? Nunca houve um ato maior – e quem vier depois de nós pertencerá, por causa desse ato, a uma história mais elevada que toda a história até então!

Com o desenvolvimento científico crescendo inversamente proporcional ao enfraquecimento da soberania religiosa, questões do cotidiano ganharam mais destaques nas preocupações da vida corriqueira, por conseguinte o homem confere mais dominação sobre a natureza a partir das tecnologias e do mesmo modo a valorização do hedonismo.

Semelhantemente as sociedades do século XIX e XX, hoje encontramos um processo de globalização e uma constante ascendência digital que propicia a comunicação com milhares de sujeitos, bastando apenas um clique para enviar e até mesmo receber mensagens, no entanto a solidão ainda assombra a contemporaneidade.

“Na soledade cresce o que cada qual leva consigo, inclusive a besta inferior. Por isso a muitos é preciso afastá-los da soledade” (NIETZSCHE, 2011, p. 189). O vazio existencial é algo profundamente humano uma vez que está diretamente relacionado com autoconhecimento e viabilizando novos pensamento. Não obstante a falta de culpa e medo que eram impostos e privavam a vida humana perdem forças para a experimentação de novas sensações ao considerarmos a liberdade de espírito.

“A questão da liberdade aparece em Nietzsche em oposição à rigidez da soberania religiosa, mas o filósofo já vislumbrava que esta conquista não era para todos, pois as pessoas não estariam preparadas para serem livres” (GONÇALVES, 2012, p. 31). Ao definir o “vazio”, coloca-se que é algo que contém a imersão do nada e/ou neutro, ou melhor, não tem substancialidade sem ocupantes.

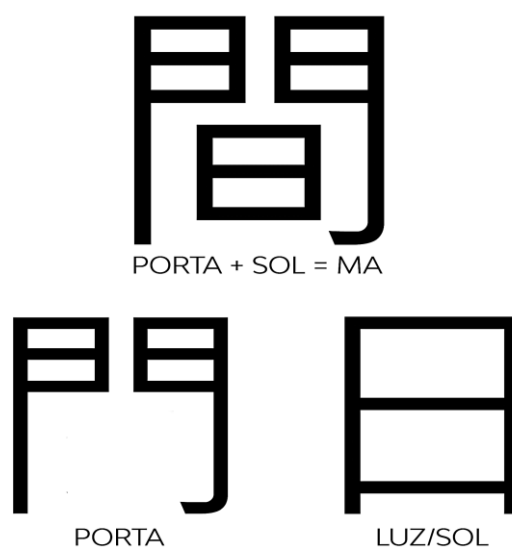
Assim como o vazio, a linha do desenho compartilha uma característica comum, onde ambos são impossíveis de encontrar na natureza. A esfera a qual vivemos não existe uma expressão de linha que não seja algo criado pelo ser humano. A linha do horizonte, exemplificativamente é impossível ser alcançada, tendo em vista que é uma linha imaginária.

Entender o desenho vai além de observar o bidimensionalismo de pontos, linhas e contornos. O desenho é uma linguagem visual que possui inúmeros signos e tem capacidade de transmitir mensagens a partir de conceitos figurativos e abstratos. Um desses conceitos abstratos é o vazio.



Idealizar o uso do vazio nessas composições é como mergulhar em águas escuras que permeiam devaneios contraditórios e nebulosos, pois é tentar buscar uma materialização do que está ausente e estudar os contornos com interesse nos ocios. O filme *Spirited away* (A viagem de Chihiro) é uma grande fonte de inspiração para refletir sobre como o conceito de *ma* citado por Okano (2014), é aplicado nos filmes de animação pelo diretor de cinema Hayao Miyazaki.

Ainda assim, o filme utiliza o vazio como elemento de pausa, respiro e contemplação na história da animação. Existem cenas que ilustram em detalhes os personagens contemplando o cenário ao seu redor, momentos que não ocorrem a linguagem verbal, ou seja, o silêncio representa este momento.



**Figura II** – Esquema montado do ideograma de *ma*  
Fonte: Acervo do autor

O *Ma* é uma palavra japonesa que possui uma tradução livre para o português de vazio, contudo, as diferenças culturais entre ocidente e oriente concebem interpretações e contextualizações distintas para o vazio. É possível já diferenciar começando pela leitura do seu símbolo e ideograma.

Ainda assim “o ideograma *Ma* 間 é uma associação de dois caracteres, representações do portão 門 e do sol 日, que traz a semântica do espaço intervalar formado por duas portinholas, através do qual se entrevê o sol. Ressalta, assim, a noção de intermediação presente em sua semântica” (OKANO; 2014, p.152).

Segundo Okano (2014, p. 150) — Professora de História da Arte da Ásia na Universidade de São Paulo e maior referência sobre *Ma* no Brasil —, descreve em seu texto *Ma – a estética do “entre”* a diferença do conceito de vazio (*Ma*) no oriente,

uma vez que não vem de uma vertente de pensamento dualista do “ser ou não ser”, que conhecemos da filosofia aristotélica do ocidente.

Uma outra via surge da possibilidade de uma terceira opção “nem ser, nem não ser” que potencializa o processo criativo, dessa forma um espaço para geração do novo. Por conseguinte, a autora traz em sua fala exemplo relacionando o período de lockdown causado pela pandemia do vírus COVID-19. Período de ambivalência onde pessoas não estavam deixando de viver suas vidas, porém houveram que lidar com uma lacuna, fazendo refletir e ressignificar os mais diversos aspectos do cotidiano.

Sem embargo o “Ma” expressa dois aspectos de maneira simultânea, sendo eles objetivo e subjetivo. O aspecto objetivo está relacionado com a representação do vazio, focado nas áreas em branco, silêncios, pausas e até mesmo descansos. Já o aspecto subjetivo é sobre sentir o vazio e observar o fenômeno que acontece ali, o que garante uma experiência única.

Para mais, Okano (2014) explana como foi a introdução do conceito de “Ma” no ocidente e como a globalização promove a aproximação de diferentes culturas. Aproximar conceitos distintos, porém semelhantes, faz destacar e valorizar elementos fortes e consolidados de uma cultura. Para autora ocorre com o “Ma” possuindo uma distinção de pensamento em relação ao entendimento de vazio no ocidente que é regida pela dualidade e isso se manifesta até nas religiões.

Segundo Okano,

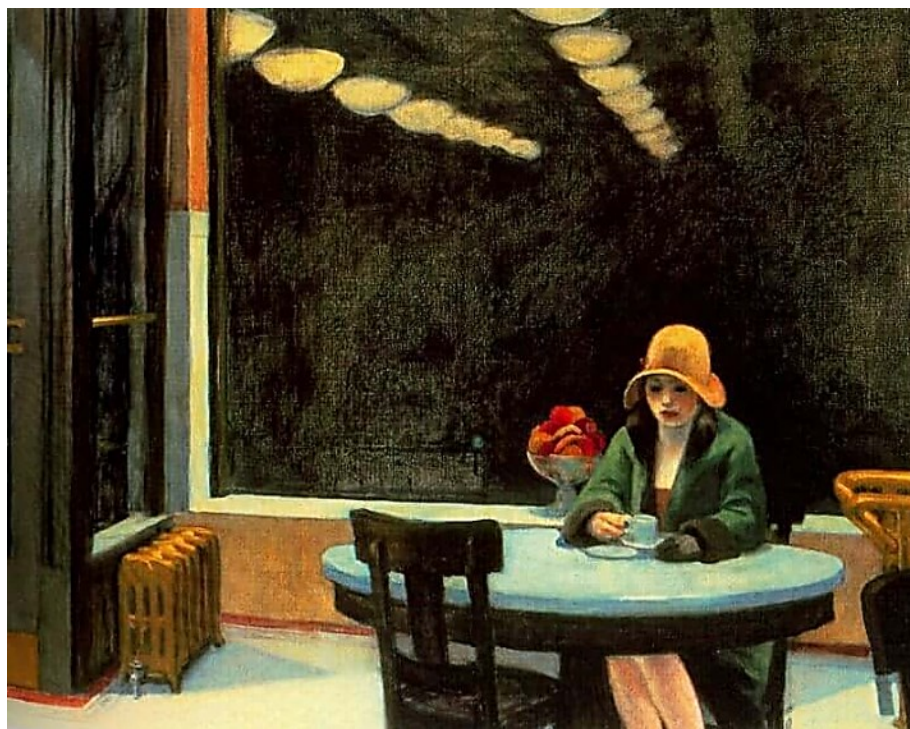
Trinta e cinco anos após a primeira apresentação do Ma para o resto do mundo, viabilizou-se a expansão desse modo particular de ver e sentir o mundo. Apreender a noção do Ma torna possível captá-lo em qualquer lugar, inclusive no Ocidente, embora mude o modo de se percebê-lo. Como vimos, a visão lógica ocidental na qual a ciência é baseada não incorpora o terceiro excluído e, portanto, não faz dele um elemento de evidência como na cultura japonesa, que gerou uma estética singular a ele inerente (OKANO; 2020, p. 159).

Diante do apresentado, o vazio similarmente é possível ser compreendido de maneira diferente para aqueles que trabalham e vivem no campo da lógica, experimentações e física quântica. De acordo com a publicação de Helerbrock (2023) a respeito do princípio da incerteza o vácuo não é tão vazio quanto alguns pensam, tendo em vista que qualquer ponto definido no espaço possui mudanças temporárias na energia durante o tempo que podem ser convertidas em massa, teoria essa nomeada de incerteza de Heisenberg. Consequentemente é possível enquadrar o

vazio na composição visual do desenho, pintura e ilustrações a partir de elementos simbólicos do vácuo, nada é espaço-tempo.

O artista Edward Hopper (1927) é um grande exemplo de referência visual que traduz por meio de pinceladas a óleo sobre tela uma expressão do vazio na composição visual com cenários cotidianos vazios, rostos inexpressivos e narrativas inseridas em suas obras, conforme é visto na figura II.

Suas imagens realistas são conhecidas pela aplicabilidade intensa de luzes nos ambientes. Todavia, suas telas com figurações humanas e de paisagens mergulham em uma atmosfera de profunda introspectiva sobre sentimentos que podem ser pensados a partir do vazio, como: solidão, angústia, desilusão com a vida cotidiana e anonimato.

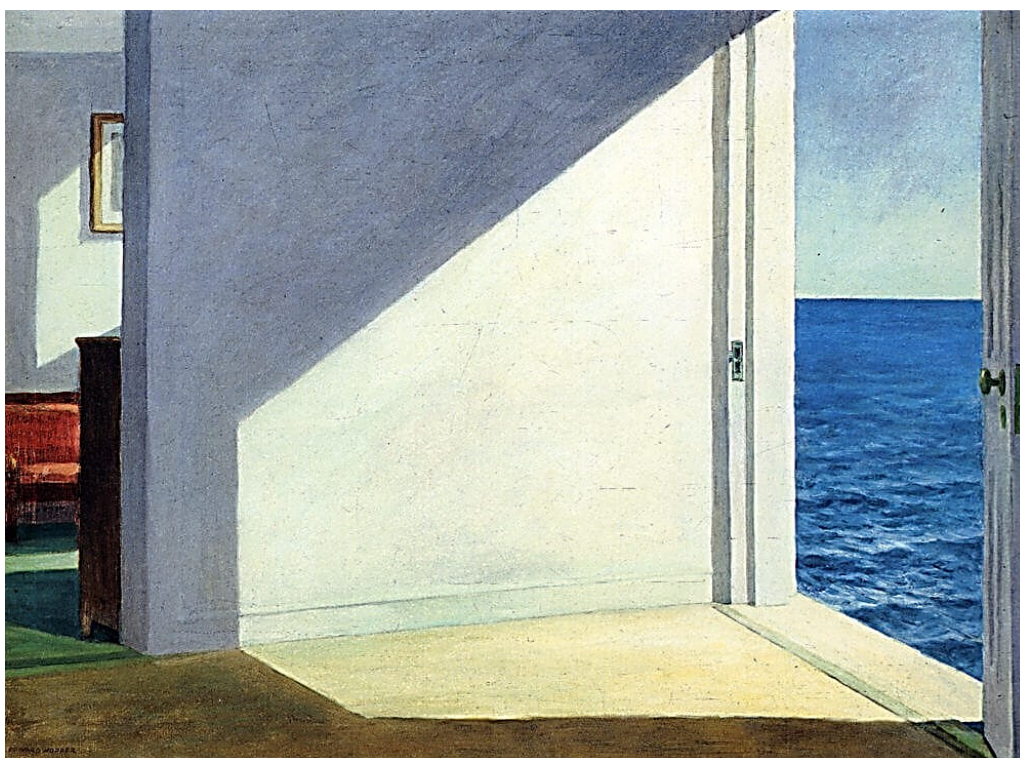


**Figura III** - Edward Hopper, “*Automat*”, Pintura (óleo sobre tela) 71 x91 cm, 1927.

Fonte: Site do artista. Disponível em: <https://www.edwardhopper.net/automat.jsp> Acesso em: 13/01/2023

Ainda assim, diante da figura III é possível observar uma mulher sentada sozinha em uma noite fria. Por intermédio da iluminação é possível interpretar que a cena acontece em um período de horário entre a noite e madrugada. Seu casaco verde contrasta com a decoração vermelha de fundo que garante mais atenção dentro da composição, tendo em vista que são cores complementares que vibram uma intensidade quando estão dispostas uma do lado da outra.

A misteriosa moça de chapéu amarelo não tirou a luva de sua mão esquerda, reforçando a ideia de que a noite estava muito fria, especialmente por se tratar de uma cena urbana de Nova Iorque, cuja temperatura pode cair abaixo de zero. Segurando sua xícara de bebida com a mão direita enquanto mantém um olhar sem expressão, a melancolia toma conta da atmosfera e o ambiente aparentemente vazio auxilia nessa interpretação.



**Figura IV** - Edward Hopper, “ *Rooms by the Sea*”, Pintura (Óleo sobre tela) 73 x102 cm, 1951.  
Fonte: Site do artista.-Disponível em: <https://www.edwardhopper.net/rooms-by-the-sea.jsp> Acesso em: 13/01/2023

A figura IV já possui uma ambientação distinta da II, mesmo mantendo quebra de linhas nas perspectivas e revelando a iluminação de ambientes fechados e abertos ao mesmo tempo. Em “Rooms by the Sea” (1951), traduzido por Quartos à beira mar, Edward Hopper (1951) traz a representação de um ambiente monótono, com iluminação diurna fria. A composição possui equilíbrio e o contraste das cores complementares chama atenção para o “nada” que acontece no interior juntamente o silêncio que parece escoar na paisagem externa com a imensidão das águas.

A consciência de existir no espaço permite que o ser humano possua experiências, sensações, reflexões e sentimentos que flutuam os conceitos de vazio ao longo de sua existência como espécie que habita o planeta.

De acordo com Pichler (2016 p. 387)

Pela condição de ter consciência da morte e do existir, o homem atualiza a ansiedade, a angústia, o sofrimento, enfim, o vazio existencial. Essa condição é inerente à natureza humana. Os animais também sentem essa condição, mas parece que eles não têm consciência dessa realidade.

Portanto, o vazio no desenho pode ser representado de maneira objetiva e subjetiva. A sua maneira prática de representação é fundamentada de espaços em branco, negativos e/ou vazios no suporte entre os elementos formais como pontos, linhas e cores. O modo subjetivo de traduzir esse conceito pode ser interpretado por intermédio da figuração de ambientes vazios, ausências de figurações e formas e até mesmo na simbologia de abstrações, como sentimentos e sensações vazias e conceitos quânticos que possuem uma determinada representação pictórica.

### **3. CARACTERIZAÇÃO DO PROCESSO DE CRIAÇÃO**

Após a contextualização de como o vazio pode performar dentro do processo de criação, seja em relação a técnica no desenho com a utilização do espaço negativo/vazio e da mesma forma na sua expressão conceitual inerente a condição humana do vazio existencial, há uma ciência do ser e estar dentro desse vasto universo em que vivemos, uma vez que é possível avançar em direção ao desenvolvimento do processo de criação e pensamentos que resultaram curta-metragem de animação: efêmero animado criado por este pesquisador (SOUZA JR, 2021).

Desse modo considera-se um fator muito decisivo dentro deste processo de criação que é a apreciação do sublime e da natureza. Uma das fontes inspiradoras é a admiração de obras do Romantismo, por sua maioria, da primeira fase desse período na história da arte. Apreciar obras do artista Friedrich (1818) é uma fonte rica com destino a um mergulho de olhares em detalhes pitorescos que fluem pensamentos e reflexões que vão além do controle humano.

Por conseguinte, a natureza possui seus ciclos e renovações conforme o tempo passa, todavia, a percepção do tempo é diferente para as inúmeras espécies e a visão romântica que Caspar David Friedrich registrava sobre como o ser humano é pequeno diante ao mundo se torna algo esplêndido, sensível e introspectiva.

Em seguimento a fraqueza do homem em relação a natureza faz alusão a contradição de pensamentos que correm facilmente da admiração para o medo. Talvez seja um pouco assustador a noção do quão insuficiente e pequeno um ser humano é dentro de uma galáxia. Mas por que não tirar uma pausa para admirar a imensidão e beleza da natureza?

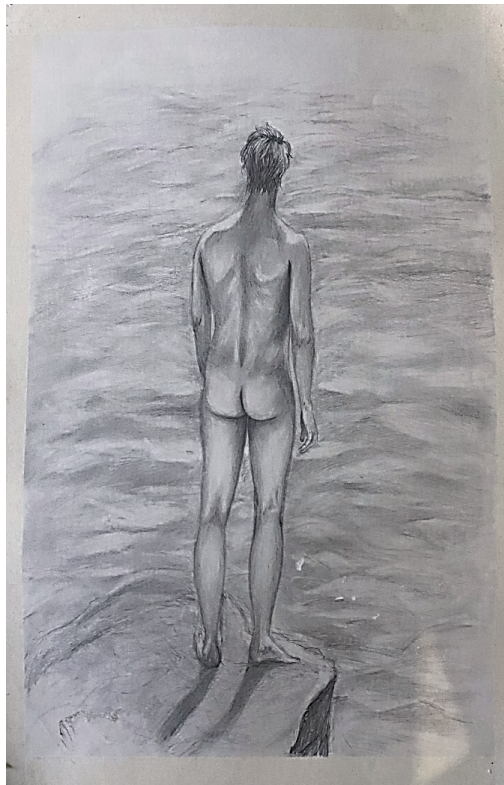
À vista disso, tirar uma pausa para refletir e apreciar a natureza é um dos momentos consideráveis de extrema magnitude em direção ao processo criativo. Esse processo ficou mais evidente após a edificação do saber e interesse pelos filmes de animação do Studio Ghibli.



**Figura V** - Caspar David Friedrich, “ *Caminhante sobre o mar de névoa*”, Pintura (Óleo sobre tela) 95 x75 cm, 1818.

Fonte: Disponível em: <https://online-sammlung.hamburger-kunsthalle.de/de/objekt/HK-5161>  
Acesso em: 27 jul. 2022.

A figura V da obra de Caspar David Friedrich intitulada *Caminhante sobre o mar de neblina*, possui uma perspectiva com linhas que convergem para a região central, destacando o homem solitário em primeiro plano que observa a paisagem repleta de montanhas, picos e uma densa névoa.



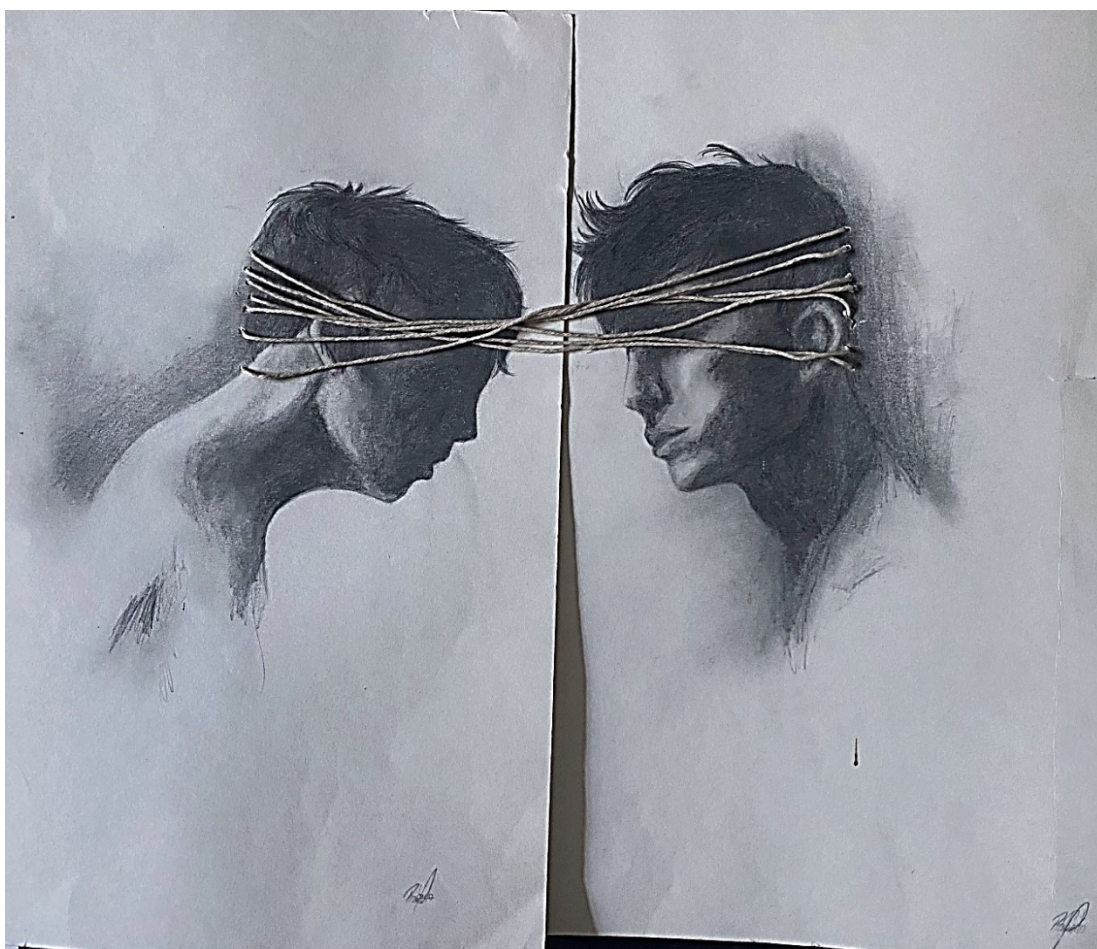
**Figura VI** – Roberto Gonçalves, “*De frente para água*”, desenho (Grafite sobre papel canson) 42x29,7 cm, 2020.

Fonte: Acervo do autor.

Inobstante do representado, a figura VI denota a composição com ponto focal centralizado e com equilíbrio entre os pesos que foram distribuídos no suporte. Os

pontos de luz e sombra do desenho representados na superfície da rocha que está sob o corpo que observa a paisagem, representa o turno da manhã.

O uso da sombra é dado por intermédio da técnica do grafite esfumado, enquanto isso a iluminação foi feita com a ausência de material aplicado nas áreas de maior relevo nos objetos representados, garantindo a ilusão de profundidade no papel canson. O uso do vazio nesse desenho está formalizado na parte superior do desenho, onde há um efeito de esmaecer que inicia no topo sem riscos e pontos até a formação de contornos que garantem a figuração de um homem introspectivo com seu corpo nu e vulnerável diante da eminente natureza.



**Figura VII** – Roberto Gonçalves, “*Juntos*”, desenho (Grafite sobre papel canson) 84x59,4 cm, 2020.  
Fonte: Acervo do autor

A obra <sup>1</sup>*Juntos* é um autorretrato formado por dois desenhos individuais que estão conectados por uma linha de barbante que esconde parte do rosto de ambas

---

<sup>1</sup> Produção feita para a disciplina de Materiais Expressivos



ilustrações e destaca o grande espaço vazio entre as folhas sintetizando o maior movimento da composição.

Conquanto os corpos possuem rigidez, com uma densa atmosfera que se manifesta no centro de cada folha. Diferente da obra *De frente para água*, o contraste de luz e sombra é intenso e a linha do desenho nessa obra ultrapassa a bidimensionalidade, articulando entre o espaço vazio o vínculo de distintas representações que se confrontam.

Em sequência, o desenho do lado esquerdo possui sua postura mais acanhada em relação ao direito pois denota estar mais erguido e expressando sua aversão devido sua verticalidade nesse conflito que expõe dois lados de uma mesma personificação.



**Figura VIII** – Roberto Gonçalves, “*Movimento no espaço I*”, desenho (Grafite sobre papel canson)  
21x29,7 cm, 2020.

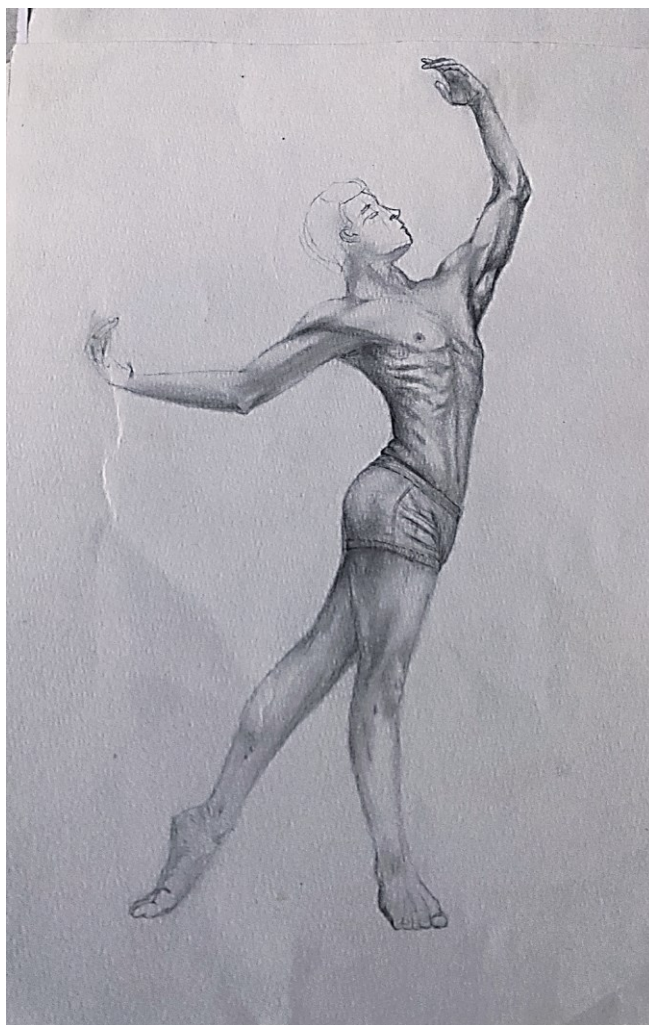
Fonte: Acervo do autor

Logo, a primeira produção de uma série de dois desenhos, *Movimento no espaço I* de acordo com a figura VIII, tem o ponto de fuga central, no entanto sua composição não está balanceada devido seu maior peso encontrar-se no lado esquerdo.

O desenho possui contrastes e preocupação anatômica na figuração de um bailarino em uma performance da sua narrativa, enquanto a técnica é contida no uso do espaço vazio no entorno das linhas orgânicas com esfumado que resultam a ideia de primeiro e segundo plano da figura e protagonismo, cultivando toda atenção aos detalhes com o uso da iluminação feita com a ausência de linhas e pontos.

Diante do apresentado Fontoura esclarece,

Reporto-me ao vazio necessário, cuja falta produz anestesia. Não me refiro ao vazio da ausência, da angústia que busca preenchimento. Falo da beleza do vazio, como intervalo ao excesso ao qual somos submetidos. Aponto para a ruptura do automatismo de nossas percepções do cotidiano, que pode ocorrer por meio do estranhamento - por uma cisão repentina do hábito de olhar sem ver. Pretendo uma conscientização de proximidade entre a matéria prima dos objetos, que está escondida sob o manto da cidade. Por outro lado, ao deslocar objetos "vazios" do cotidiano eu desocupo espaços atulhados, armários que guardam matéria estagnada, que por ficar acumulada e em desuso, deixa de evitar a desnecessária circulação de mais matéria. (FONTOURA p.53 2013).

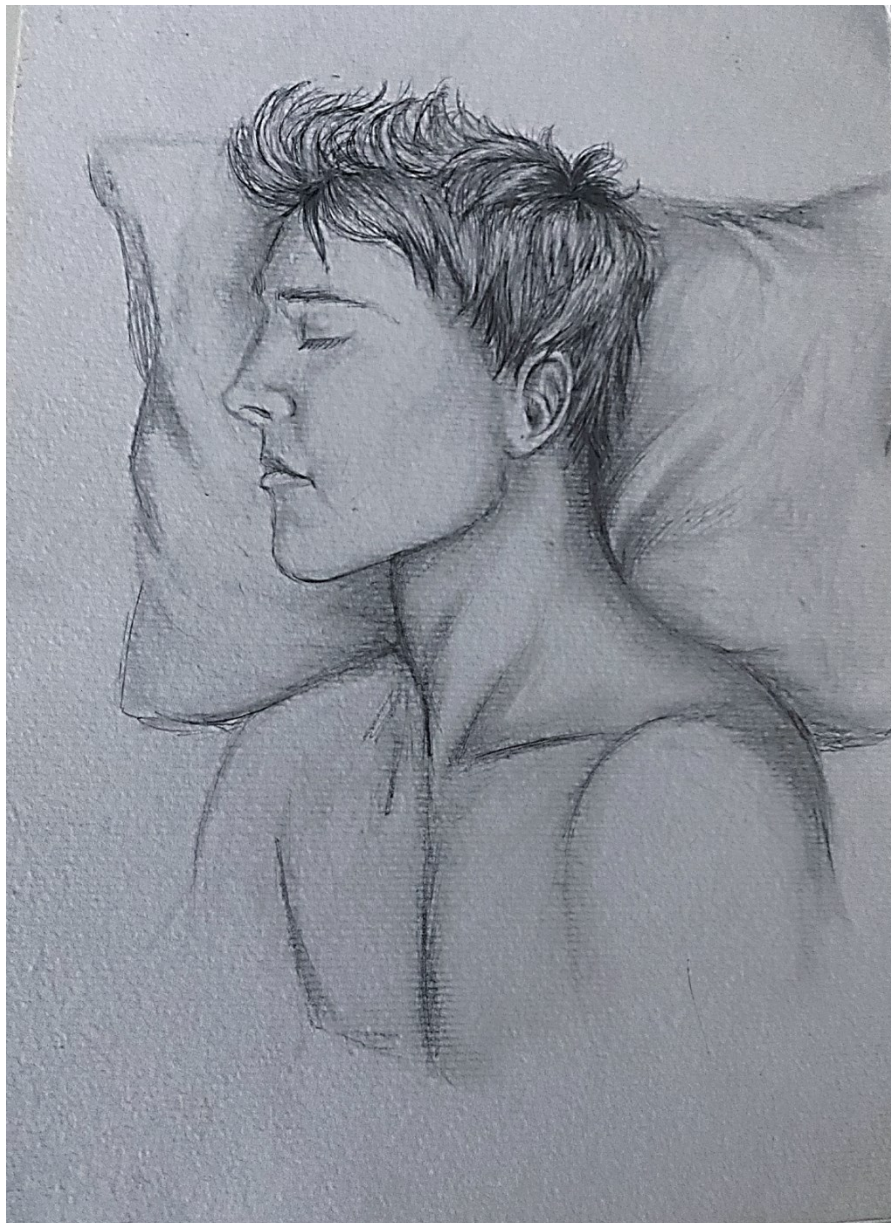


**Figura IX** - Roberto Gonçalves, "*Movimento no espaço II*", desenho (Grafite sobre papel canson) 21x29,7 cm, 2020.

Fonte: Acervo do autor

O *Movimento no espaço II* conforme retratado na figura IX possui uma linha de raciocínio semelhante da sua produção anterior da série, contudo há uma diferença formal no desenho em sua verticalidade como um todo e da mesma forma, diferença técnica na representação do corpo.

Independentemente de possuir protagonismo na composição e atenção anatômica, esse desenho tem a distinção das extremidades como mão esquerda, pés e cabeça do dançarino estarem desaparecendo no desmedido nada que ele está inserido.



**Figura X** – Roberto Gonçalves, “*Breve cochilo*”, desenho (Grafite sobre papel canson) 21x29,7 cm, 2020.

Fonte: Acervo do autor

Com perspectiva de olhar intimista, a figura X retrata um dos momentos de maior fragilidade do corpo, o momento que o ser humano reserva para recompor suas energias e até mesmo usar de escapismo para acalmar os pensamentos que podem ser turbulentos. O vazio nessa obra é expressado na narrativa por meio da pausa no cotidiano que o sono simboliza e também é manifestado com área vaga que permeia o corpo.

Sonhar, dormir ou morrer, estados em que a vida como vemos orgânica por aí, produtiva, se vê em suspensão nos seus valores de certeza, parece-nos a condição de sobrevivência desses sujeitos que desfilam na narrativa provocadora de Campos de Carvalho. Sonhar, dormir ou morrer são para tais condições que permitem o deslocamento não só de temporalidades (morte/vida), ou ideias (sonho e delírio) para sobreviverem com o que lhes cabe, mas também estados em que o humano se vê desterritorializado de suas bases motrizes de vida em sociedade. Sonhar, dormir ou morrer é o entrelugar das narrativas de Campos de Carvalhos, por onde transita os seus personagens deslocados do mundo e de si (MORAIS; 2015, p.131).

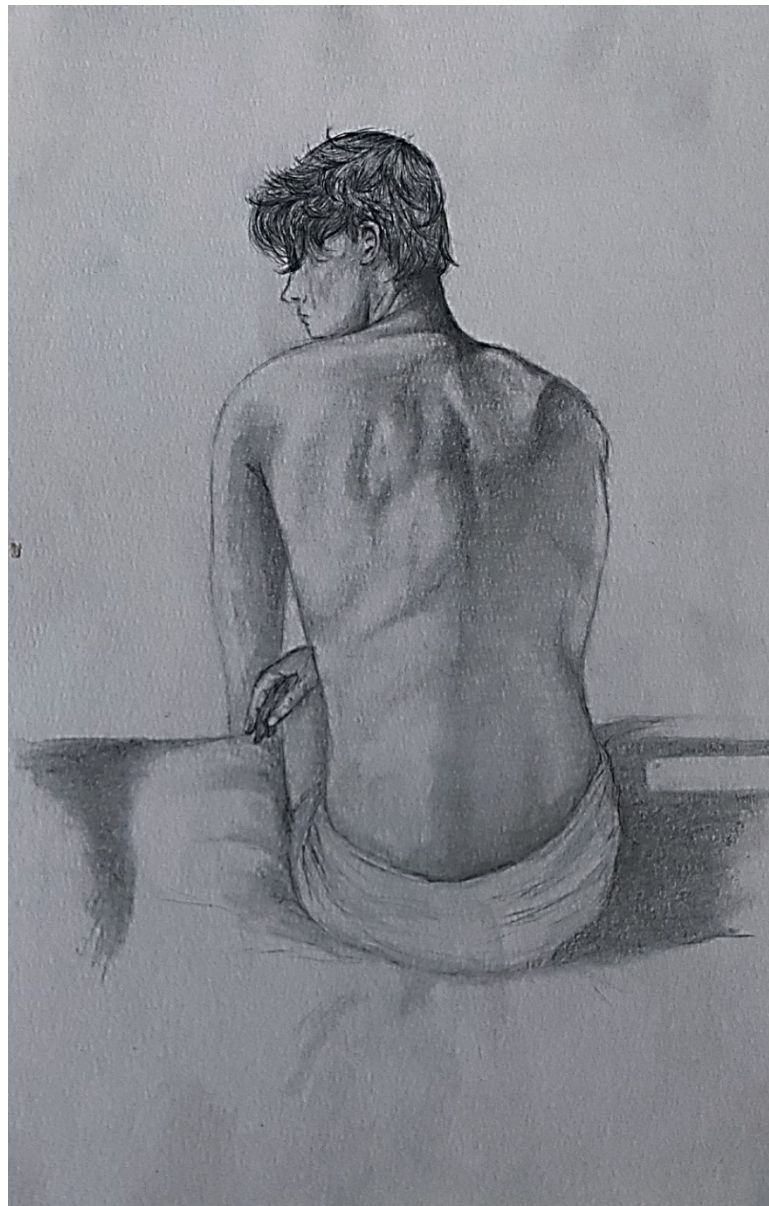


**Figura XI** – Roberto Gonçalves, “Afeto”, desenho (Grafite sobre papel canson) 29,7x21 cm, 2020.  
Fonte: Acervo do autor

Com foco no centro e intitulada de *Afeto*, a figura XI possui em seu cenário lençóis que esmaecem e fundem com o espaço em branco da composição. O lençol causa

um efeito de movimento circular, direcionando o foco da leitura pictórica para os corpos representados no núcleo do desenho.

Ainda assim, é possível observar dois corpos em relação de afeição, uma vez que um dos corpos está de bruços repousando sob os braços do outro jovem que envolve seu dorso e apoia-se na lombar. O contraste da composição possui maior expressividade nas áreas de contato e próximo as cabeças, tendo em vista que o objetivo durante o processo criativo é expressar a sutileza que há em um instante de ápice em uma relação de ternura entre corpos.



**Figura XII** – Roberto Gonçalves, “*Sol da manhã*”, desenho (Grafite sobre papel canson) 21x29,7 cm, 2020.

Fonte: Acervo do autor

Para mais, a figura XII tem a presença de contraposição de luzes e sombras que revelam sobre o papel canson a figura de um rapaz que mostra apenas parte de seu rosto, sentado na beirada de uma cama, causando a impressão de uma atmosfera de silêncio que se manifesta com a utilização das áreas vagas na composição.

O dorso do rapaz está dividido em duas partes, desenvolvendo a expressividade de um sentimento que pode ser paradoxal, como o vazio existencial. O rosto está direcionado para o lado iluminado, fazendo parecer que há a busca de motivações na luz gerada pelo efeito técnico do vazio como elemento da composição. Os detalhes sutis no corpo como a posição das mãos sobre a coxa e a tênue contração dos lábios indicam certa insatisfação e cansaço para iniciar o dia, uma sensação ordinária expressa com linhas, pontos e esfumado sobre o papel.



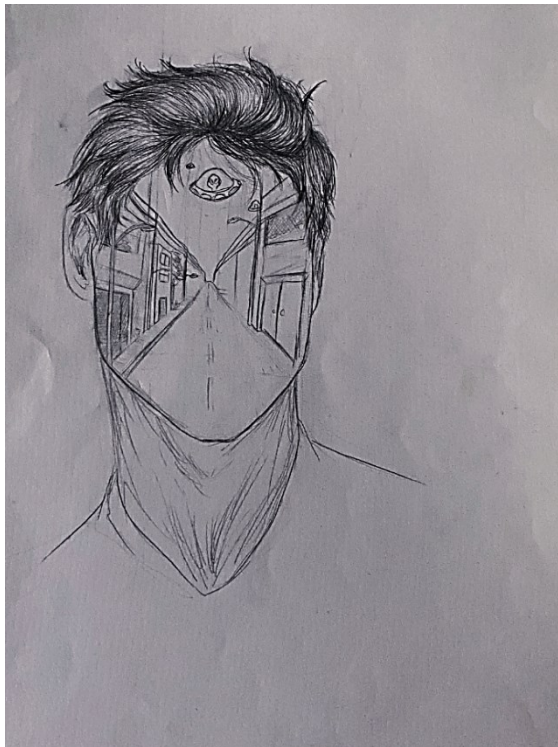
**Figura XIII** - Roberto Gonçalves, "Retrato da cidade I", desenho (Lápis de cor sobre papel canson) 42x29,7 cm, 2018.

Fonte: Acervo do autor

A figura XIII <sup>2</sup>*Retrato da cidade I* abarca um processo de unir interesses pessoais em relação ao uso do vazio e figuração humana com a exigência do professor de avaliar uma série de desenhos com uso de ponto de fuga e paisagem urbana.

A resolução da atividade surgiu com o uso da paisagem urbana aplicada ao lugar do rosto, flertando com ideais surrealistas. O primeiro plano da composição é a representação corpo que está com o dedo indicador na altura da boca. Esse movimento chama atenção do olhar da cena que acontece internamente, o carro está aparentemente sozinho na cidade, as luzes estão apagadas e há um alienígena voyeur que representa quem vê a obra. O vazio nesse desenho se manifesta a partir da técnica com o uso do espaço branco e na sua narrativa através da solidão e do vazio existencial.

O amarelo na obra é expresso para representar a iluminação, enquanto o roxo (cor complementar do amarelo) exerce a função de sombra tanto na paisagem urbana quanto na retratação do corpo.



---

<sup>2</sup> Resultado do trabalho final da disciplina de “Criação da forma” do curso de Artes visuais da Universidade Federal de Uberlândia.

**Figura XIV** – Roberto Gonçalves, “*Retrato da cidade II*”, desenho (Grafite sobre papel canson) 42x29,7 cm, 2018.

Fonte: Acervo do autor

Diferente da figura XIV, a obra *Retrato da cidade II* não possui coloração, o corpo representado não está no centro da folha, a representação da cidade que está inserida em seu rosto possui o ponto de fuga central ao invés de lateral, como foi feito no desenho antecessor dessa série, possuindo um desencontro de perspectivas e orientando a leitura da figura para observar com mais atenção o lado esquerdo da obra.



**Figura XV** – Roberto Gonçalves, “*Abdução*”, Xilogravura, 21x29,7 cm, 2019.

Fonte: Acervo do autor



Além disso, as linhas que desaparecem mesclam a forma humana com o espaço negativo expressando o conceito de vazio. O “nada” nessa figura é expresso através da ausência de cor no desenho, pessoas, expressão e com vasto espaço negativo ocupando o papel.

A figura XV é uma produção da disciplina de Xilogravura, onde foi experimentado explorar a questão do vazio existencial a partir da reflexão sobre a suposta solidão da humanidade no sistema solar que atravessa a linearidade do tempo e dos devaneios no percurso da graduação.

A ilustração possui equilíbrio, apesar de não estar totalmente centralizada e simétrica. A tinta vermelha por ser a cor mais quente que a ótica humana pode apreciar, foi utilizada para expressar toda intensidade de sentimentos que fluem o corpo e mente que envolve a temática abordada.



**Figura XVI** - Roberto Gonçalves, “*Fanart Hulk*”, desenho (Lápis de cor sobre papel cansón) 21x29,7 cm, 2020.

Fonte: Acervo do autor

A figura XVI foi expressa uma produção realizada com objetivo de ilustrar para os alunos do quarto ano do ensino fundamental I da disciplina de estágio obrigatório III o que é uma figura monocromática e quais são as potencialidades do lápis de cor. A figura é sobre o famoso personagem Hulk do universo Marvel, cujo desenho foi feito unicamente com um lápis de cor, sem uso de esboço com grafite na folha.

O intuito era utilizar a ausência de cor e o aproveitamento do espaço vazio da folha para criar a ilusão de profundidade e assegurar maiores detalhes dos músculos da personagem.



**Figura XVII** – Roberto Gonçalves, “*Sketch de experimentação I*”, Pintura (Aquarela sobre papel canson) 14,8x10,5 cm, 2020.  
Fonte: Acervo do autor

Com olhar distante, essa obra dispõe da retratação de uma fisionomia pensativa e faz lembrar a popular expressão “Os olhos são a janela da alma”. Como deve ser então o olhar de quem sente que sua alma está adormecida e o corpo desprovido de espírito?

A pintura feita com aquarela possui suas cores em tons acinzentados, a iluminação amarelada sobreposta em um tom de pele acinzentado não foi o suficiente

para oferecer o sentimento de alegria na composição, pelo contrário, a impressão é de alguém mórbido e aparentemente triste. O vazio existencial é expresso dessa maneira em conjunto com o vazio como elemento no arranjo da pintura.



**Figura XVIII** – Roberto Gonçalves, “*Garota do cabelo azul*”, desenho (Lápis de cor e aquarela sobre o Papel) 21x29,7 cm, 2020.  
Fonte: Acervo do autor

Mais adiante, a figura XVIII foi uma obra produzida com caráter experimental na utilização de lápis de cor com destino a criar forma a personagem, bem como tinta aquarela para ambientar o cenário de vazio. Devido sua transparência com diluição de água, a tinta aquarela se comporta como uma névoa levemente esverdeada que condensa a observação da obra o centro.

Ao mesmo tempo, a iluminação amarela como detalhe nas superfícies do cabelo, rosto e roupa da moça resultam em uma iluminação aconchegante. Os olhos

da moça brilham, expressando a entrada da luz como simbologia de esperança no vazio como um espaço potencial para mudanças e criação.



**Figura XIX** - Roberto Gonçalves, “Beco vazio” pintura (Aquarela sobre o papel) 21x29,7 cm, 2020.

Fonte: Acervo do autor

A figura XIX possui uma pintura com três planos de fundo, sendo o primeiro plano ocupado com o uso do espaço vazio como elemento da composição visual. O segundo plano indica silêncio e ausência de pessoas em uma viela que há uma porta que possui iluminação na entrada.

E no terceiro plano há a representação de uma silhueta misteriosa, na frente de uma luminosa entrada que está próxima ao ponto de fuga da composição, chamando bastante atenção. Essa obra possui a paleta de cor acinzentada, apesar da forte iluminação amarela estar presente em todos os planos.

A sombra foi feita com a cor roxa e destaca ainda mais os pontos amarelos que estão próximos, o roxo é cor complementar do amarelo e quando há a mistura de pigmentos que são complementares ocorre o resultado da cor cinza.

O vermelho dos telhados faz contraste com o verde da vegetação que está distribuído no lado direito e esquerdo da composição, do mesmo modo chama atenção do olhar, fazendo que a leitura da figura circule por toda pintura de maneira dinâmica.



**Figura XX** – *Sentindo o vazio*. Pintura digital  
Roberto Gonçalves, “*Sentindo o vazio*”, pintura *digital*, 1920x1080p, 2020.  
Fonte: Acervo do autor

Após esse processo de experimentações nas esferas onde o desenho pode ser introduzido, exemplificativamente no processo criativo como etapa preparatória de pinturas em aquarela e da mesma forma como técnica principal de uma composição visual, foi desenvolvido a obra *Sentindo o vazio* representado pela figura XX.

Nessa criação o vazio existencial está representado no buraco localizado nas costas do personagem ao centro do suporte, emanando uma fumaça cósmica que derrama do seu interior em direção ao espaço, de cor escura com manchas em marrom que faz forte contraste com as nuvens brancas.

Os olhos brilhantes de coloração amendoada estão próximos das rosas, revelando entre seus ramos, folhas, pétalas e simbologia do efêmero. Desse modo representa o ciclo da vida orgânica que atravessa as dores e os prazeres de existir até a passagem para o nada.



**Figura XXI** - Roberto Gonçalves, “Storyboard da animação *Corpo cansado*”, arte digital, 1920x1080p, 2020.

Fonte: Acervo do autor.

O trabalho de animação intitulado *Corpo cansado* com 180 quadros desenhados no software de edição da figura <sup>3</sup>Photoshop CC, aborda a questão da solidão e tristeza despertadas com o sentimento do vazio existencial na vida cotidiana.

Produzido no ano de 2019, o storyboard retratado da figura XXII exhibe o fluxo de cenas do sucinto curta-metragem de quarenta segundos. A Produção foi responsável por aflorar forte interesse em explorar a questão formal do desenho como elemento na esfera da multimídia.

Storyboards são documentos que podem ser usados em uma variedade de disciplinas, dedicados à narrativa visual como produções live action e animações, segundo Rousseau e Phillips (2013). A combinação de seu propósito básico (que é contar uma história) e o seu método de apresentação

---

<sup>3</sup> Resultado da proposta de trabalho final da disciplina de “materiais expressivos” do curso de artes visuais da UFU.

(que é colar os desenhos em um quadro) gerou o termo storyboard (BRAGA, 2010 p.24)

Utilizando a técnica da persistência retiniana as linhas, pontos e os espaços em branco dos desenhos, desenvolvem na narrativa do curta-metragem a representação do personagem que sente a solidão em seu cotidiano, consequência da sua vivência de ser e estar. De acordo com Duarte (2010, p.82):

A solidão, a ansiedade e o vazio podem ser sentidos de maneira muito rica se estivermos dispostos a vivenciá-los e entender o que esses sentimentos movimentam em nós. Muitas pessoas preferem entorpecer a consciência com drogas prescritas ou não, mergulhar no trabalho para não encarar os conflitos familiares ou próprios, ou se entregar as tão comuns compulsões, ao excesso de comida, ao consumismo, dietas malucas, a prática desenfreada de exercícios físicos em busca da aparência perfeita, entre outros, ao invés de se recolher por um tempo, ficar sozinho e se permitir entrar em contato com os sentimentos mais íntimos e profundos, podendo vivenciar suas dores sem medo, suas alegrias, e saber o que realmente é seu, tudo aquilo que vai dentro de si.

Ao utilizar a disposição sequencial de desenhos distintos para retratar cada cena, o storyboard permite compreender como o vazio percorre a narrativa. Sendo possível analisar que a figura XXI estabelece uma relação íntima do personagem com o espectador, um movimento de aproximação que revela no silêncio suas dores profundas no cotidiano.

Sendo assim, a expressividade do vazio nesse processo criativo evoluiu conforme as obras foram produzidas e exploradas de maneira distinta no período da graduação. Foi experimentado a bidimensionalidade da linha, cores, desenhos feitos com grafite, lápis de cor, aquarela e animação 2D. Além disso, o nada foi explorado a partir de sentimentos como a representação do vazio existencial, silêncios, ambientes com ausência de pessoas e com a apreciação do presente.

#### 4. ARTICULAÇÃO DAS ETAPAS DA OBRA “EFÊMERO ANIMADO”

Os experimentos com desenho e animação no decorrer da graduação fomentaram a produção do curta-metragem de animação, que foi intitulado de “Efêmero Animado”. O título do curta-metragem de três minutos carrega essa junção de nomes uma vez que a produção aborda a narrativa do efêmero, ao mesmo tempo que os desenhos sobrepostos na tela criam a ilusão de movimento da animação conforme figura XXII. Do mesmo modo destaca-se a diferença de gestos e riscos entres os desenhos, fazendo refletir sobre o que seria um desenho animado.

De acordo com Magalhães (2015, p. 9),

animação significa "Anima vem do grego anemon, que tanto podia significar “alma” como “movimento”, ou ainda, “vento”... (anemógrafo, por exemplo, é o nome da máquina que mede a velocidade dos ventos)". Animação tem também outros significados como alegria, sinais positivos para a vida e alma, no mundo da arte a animação é criar movimentos através de uma ilusão óptica, que utiliza de meios técnicos como cinema, vídeo, computador ou aparelhos eletroeletrônicos (simples ou engenhosos), é possível criar e inventar formas de vida, movimentos que nem sempre precisa corresponder à realidade que conhecemos. Existe várias maneiras de fazer animações com aparelhos (Zootrópio, Fenaquistoscópio, etc) ou com apenas folhas e canetas”.

Diante do exposto, a animação pode ser ligada à concepção de criação artística de Salles (2006, p. 19) que afirma ser “marcada por sua dinamicidade que nos põe em contato com um ambiente que se caracteriza pela flexibilidade, não fixidez, mobilidade e plasticidade. [...] ambiente dos inúmeros infindáveis cortes, substituições, adições ou deslocamentos”.

No mundo contemporâneo da animação onde exige cada vez mais técnicas apuradas, a animação 2D ainda exerce um fascínio peculiar ao seu público. Nesse contexto ocorre a ousadia de contramão nas tendências atuais buscando com softwares os aspectos da realidade, como por exemplo os movimentos do corpo, expressões faciais e/ou as texturas diferentes. Desse modo, o Stop Motion alia a expressividade poética em uma aparente simplicidade.

O processo criativo como um todo é relativamente longo e exaustivo, justamente por ter ciência do tempo que seria necessário para concluir, uma vez que cada frame da animação demandou o tempo mínimo de quinze minutos e cada segundo de animação comporta vinte e seis quadros, ou seja, são necessários 4.860 desenhos para firmar três minutos.



A primeira etapa desse processo constitui uma elaboração de peças com a ideia geral da narrativa representada por quadros, recurso documental e da mesma forma concebida por storyboard, para guiar o processo criativo<sup>9\*</sup>

Braga afirma (2016, p. 24).,

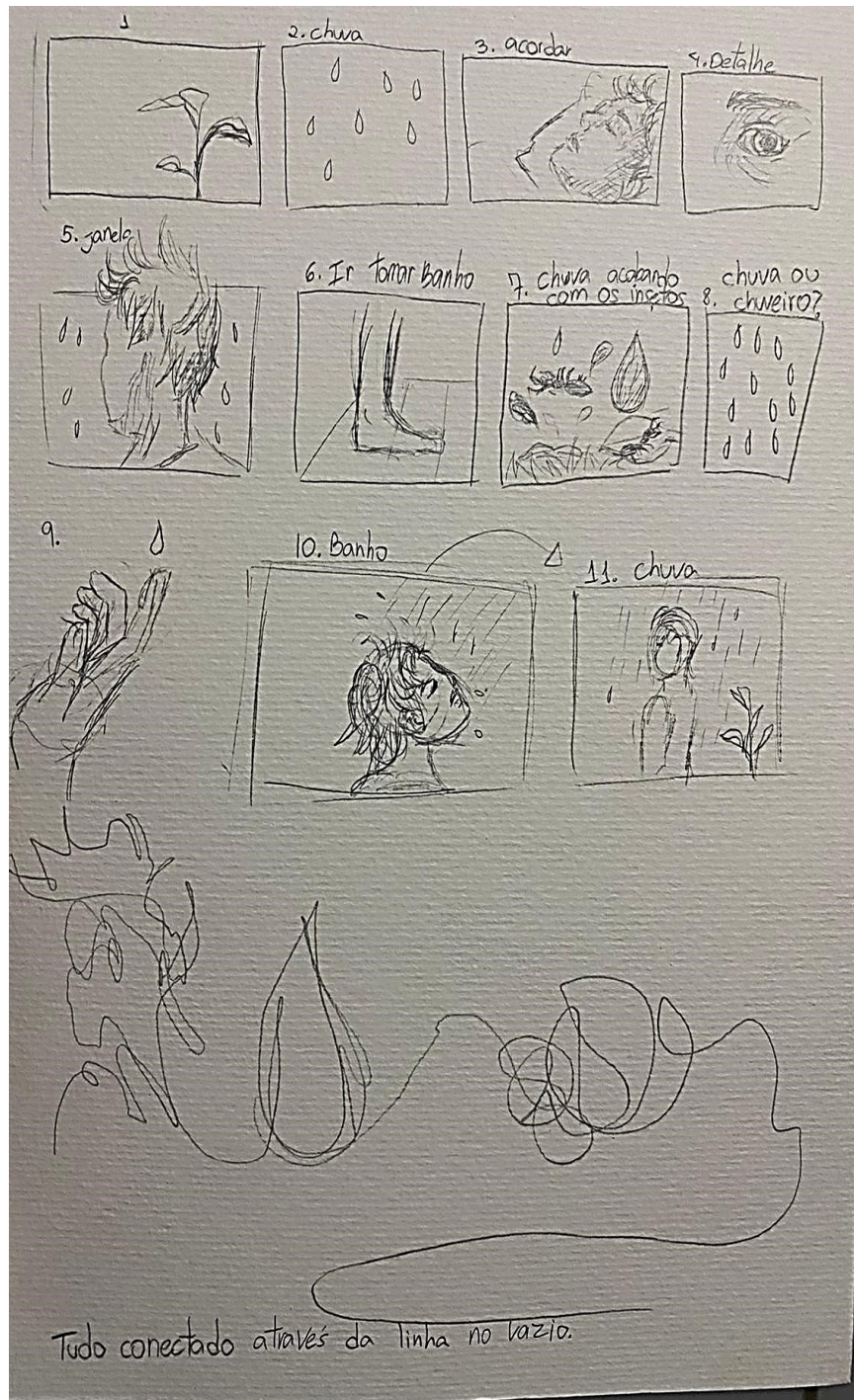
Um problema paralelo se encontra no processo de criação de filmes e animações digitais que, independente do seu contexto, é composto por várias etapas sequenciais e todas dependem de uma boa documentação para que haja coerência entre elas. A principal forma de documentar um roteiro e a composição de cenas é o storyboard. Os storyboards, com o tempo, passaram por várias remodelações, sendo adequados para os requisitos de cada produtora, seja ela grande ou pequena, especializada em cinema, animação, jogos ou design. Por ser uma ferramenta de fácil compreensão, passou a ser utilizado como principal método narrativo na fase de pré-produção ou de elaboração de um produto. 25 Entretanto, a popularização deste artifício narrativo trouxe consigo a diversidade de métodos representativos. Cada estúdio adota sua própria metodologia de criação e estabelece entre seus animadores e diretores a linguagem para comunicação

Considerando a explicação de Braga (2016), é possível compreender que o storyboard não possui um formato específico para ser seguido, pois é um documento que auxilia no processo de criação de roteiros e animações. Sendo assim, de grande importância para a confecção desse trabalho.

Em primeira mão, a ideia foi desenvolver um curta-metragem com a objetividade de evidenciar os aspectos formais do desenho e da representação do vazio. Por essa razão, pensar qual técnica para a execução dessa poética foi o passo inicial. Houve experimentos e rascunhos após a confecção do storyboard e a hachura foi selecionada por conseguir destacar as linhas com suavidade, assegurar os valores de sombras e profundidade.

Um aspecto significativo que foi levado em consideração é ausência de cores durante toda produção, não apenas para formalizar o uso do vazio com os espaços negativos dentro da composição visual, mas para trabalhar a expressividade material do desenho.

Ao considerar a estranheza, embora o mundo seja colorido, a figura em preto e branco aproxima-se mais da verdade psicológica e naturalista da arte, fundamentada em propriedades especiais da visão e da audição (TARKOVSKI, 2002, p.166).



**Figura XXII** - Roberto Gonçalves, "Storyboard de Efêmero Animado", desenho (Grafite sobre papel), 29,7 x21 cm, 2021.  
Fonte: Acervo do autor.

Animações famosas de grandes estúdios como Walt Disney, Cartoon Network e Netflix produzem a cultura do desenho animado. Pensando nisso, a reflexão sobre o que é um desenho animado foi incluída no processo criativo.

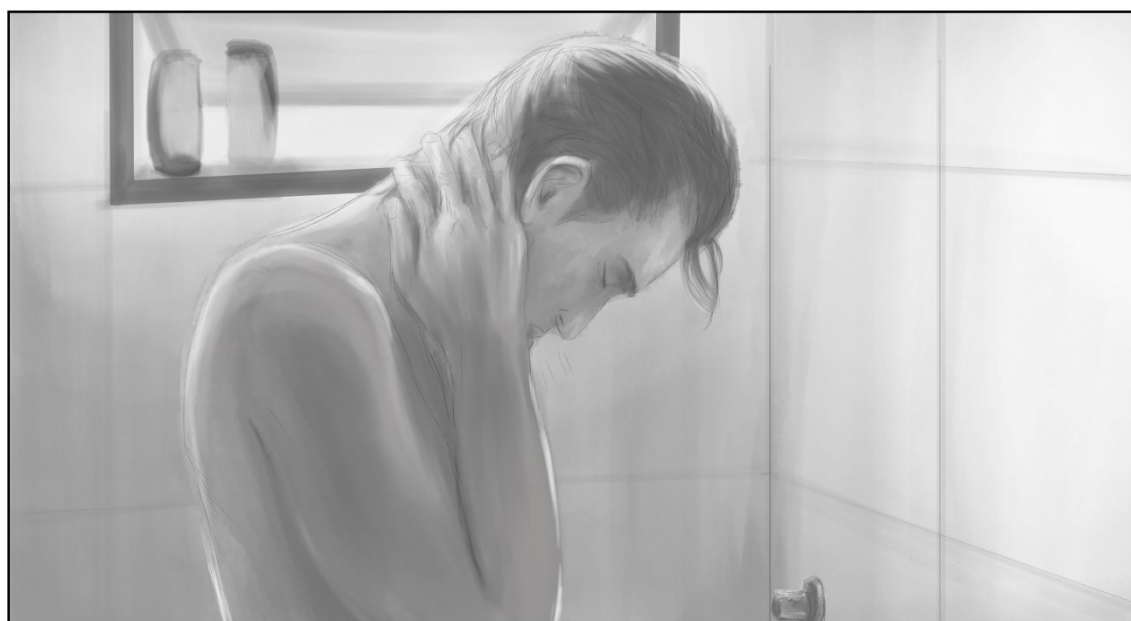
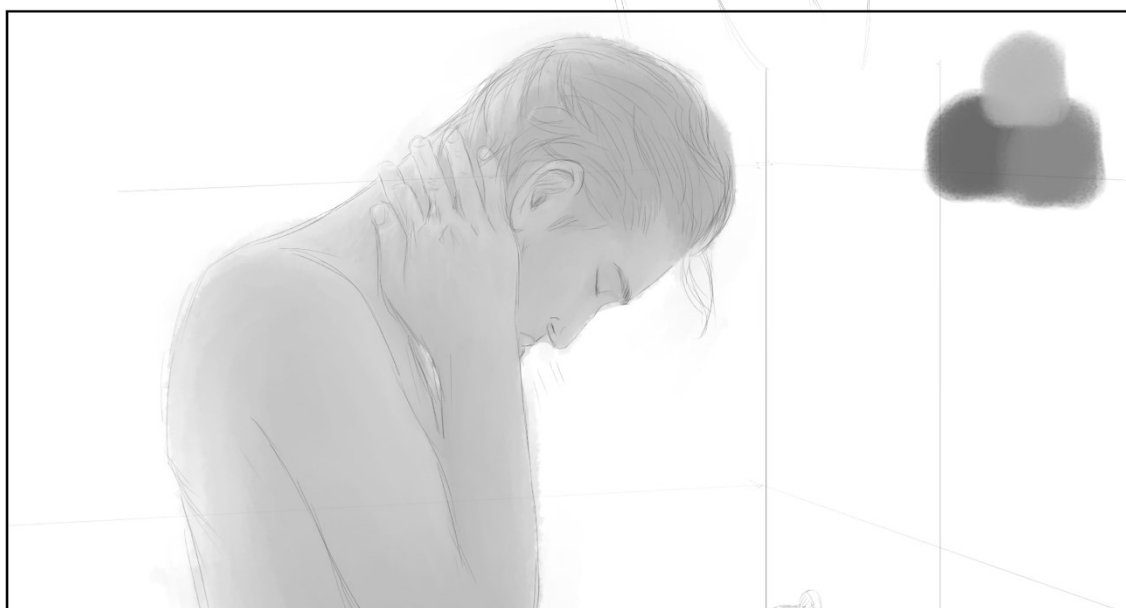
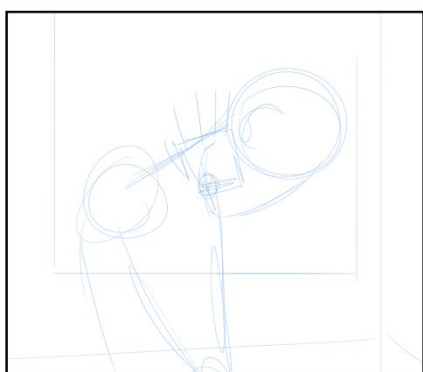
Os processos de criação na atualidade estão sendo cada vez mais valorizados, uma vez que a construção da obra é um lugar que tem vários caminhos e isso é prazeroso tanto para quem faz como para quem vê. Todavia, ressalta-se que em dado momento, o processo de criação é considerável olhar para as relações e apreensões que cada um faz ao seu redor de maneira singular e do mesmo modo a maneira que experimenta os contextos (AMARAL, 2016).

Desta maneira, é possível assimilar o silêncio no processo criativo com o nada. As confecções dos desenhos foram realizadas no período da madrugada, por ser o horário do dia com maior ausência de ruídos e sons da cidade, além de ser um horário normalmente empregado para descansar os moradores da casa.

O silêncio causava a sensação de estar sozinho e isso intensificou as reflexões e percepções sobre o vazio e, conseqüentemente, sobre a animação. É plausível observar na figura XXII, a ideia inicial do curta-metragem expressa no storyboard. Desenhar os quadros concedeu a interpretação do vazio presente entre as cenas como elemento que garante o movimento.

Segundo Sartre (2008) é preciso notar que na percepção ocorre sempre a constituição de uma forma sobre um fundo. Nenhum objeto, nenhum grupo de objetos estão especificamente designados para organizar-se em fundo ou forma, tudo depende da direção. À vista disso, estas representações do objeto que podemos chamá-lo de ausente trazem a questão da nadaificação. Significativamente nadaificação é um processo de constituição do vazio que foi explorado nesse trabalho.

A segunda etapa dessa concepção foi elaborar alguns desenhos, pinturas e fotografias que ilustram a maneira que o vazio existencial é sentido e percebido no cotidiano a partir das reflexões e conceitos apresentados, em direção a reforçar a ideia principal guiada pelo Storyboard.



**Figura XXIII** – Roberto Gonçalves, “*Banho e solitude*”, arte *digital*, 1080x1080p, 2020.  
Fonte: Acervo do autor.

A pintura digital retratada na figura XXIII *Banho e solitude*, foi desenvolvida para direcionar os desenhos da cena do banho em “Efêmero Animado” e expressar o íntimo momento de conexão com o corpo a partir do esvaziamento da mente.

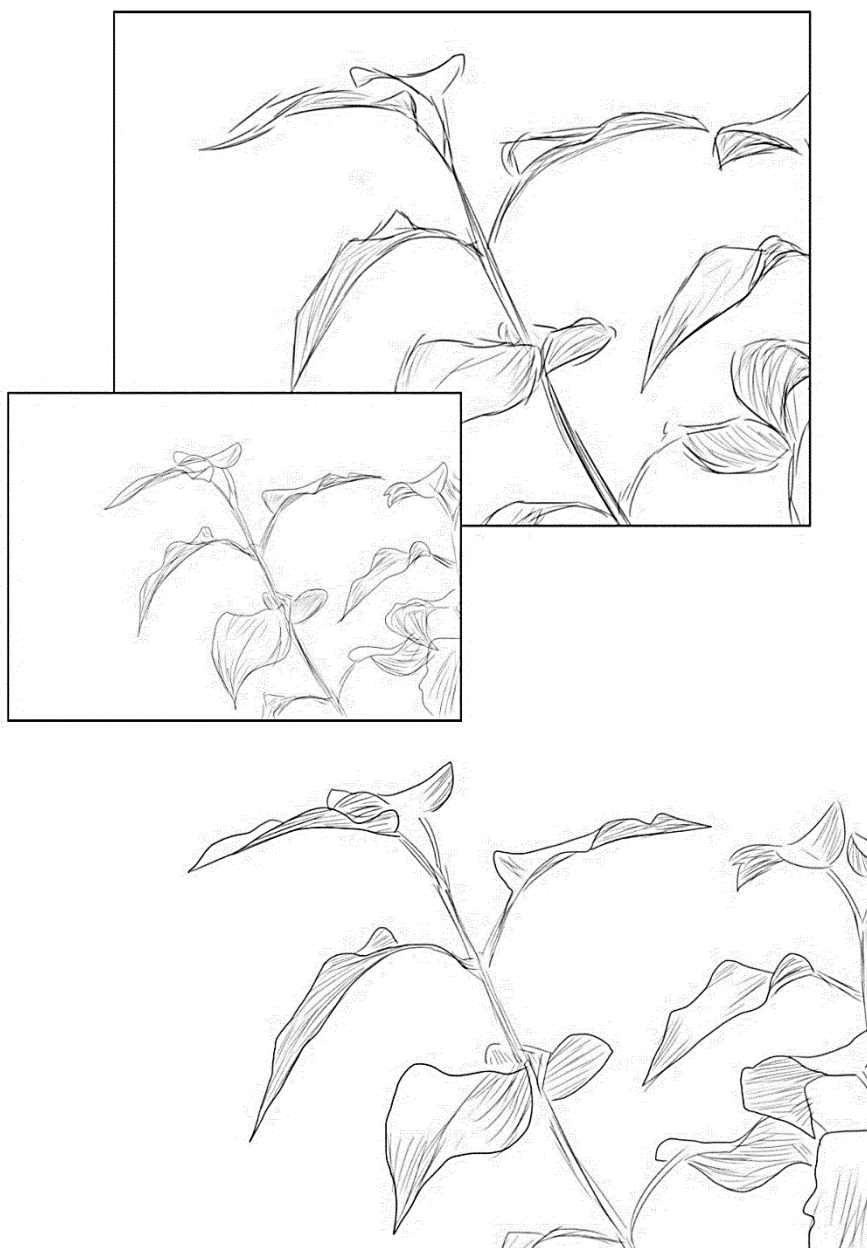
Esse momento de contemplação no banho faz lembrar o efêmero ciclo da água na natureza, assim como o sentimento de renovação e esvaziamento da mente que sinto acontecer enquanto as águas escorrem para o ralo.



**Figura XXIV** - Roberto Gonçalves, “*Sentindo a luz*”, arte digital, 1080x1080p, 2020.  
Fonte: Acervo do autor.

A figura XXIV é uma pintura desenvolvida com intuito de representar a quinta cena do storyboard, cujo objetivo era transmitir a sensação de sentir os raios de luzes que atravessam a janela e incidem na pele.

Essa cena foi descontinuada no processo da animação, contudo o objetivo do personagem de sentir e contemplar a iluminação do ambiente foi expressa na cena de acordar.



**Figura XXV** - Roberto Gonçalves, "*Quadros da planta*", arte digital, 1920x1080p, 2022.  
Fonte: Acervo do autor.

Neste segmento a figura XXV foi utilizada para iniciar a animação, a planta com seus movimentos suaves sugere que o ambiente retratado é aberto pois há um movimento de vento sobre as folhas que se inclinam e balançam como se estivessem em uma performance. Esse movimento impresso de vento indica também as variações de climas e temperaturas que acontecem de maneira incontrolável na natureza.



**Figura XXVI** - Roberto Gonçalves, "Quadros da planta", arte digital, 1920x1080p, 2022.

Fonte: Acervo do autor.

A terceira etapa desse processo criativo foi desenhar todos os 4.680 quadros que se comportam de maneira sobreposta, permitindo a futura possibilidade de impressão. Da mesma forma a etapa ocasionou a ilusão de movimento em um livro, bastando apenas reduzir os quadros ou dividir a animação na íntegra em alguns livros por causa da limitação física, uma vez que dificilmente um livro com quatro mil folhas permitirá uma boa experiência no ato de folhear para assistir o movimento.

Uma das situações mais surpreendentes dessa etapa criativa foi a experiência de assistir cada desenho recebendo vida nos movimentos garantidos ao decorrer de cada segundo concluído. A sensação de poder no fazer artístico sobre a obra gera satisfação e mais desejo de continuar para contemplar a obra em sua totalidade.

Apesar da produção de todos desenhos no silêncio da madrugada, houveram quadros cuja confecção foi influenciada aos gritos internos de pensamentos que fluíam naquele determinado instante, pois os pensamentos estavam barulhentos e agitados o suficiente para a suavidade dos traços diferenciarem levemente entre um desenho e outro.

Derdyk (2001, p. 17) fundamenta,

A ação que se quer criadora, ainda que intencional e voluntária, também se manifesta como sucessão de atos cegos tendendo para uma direção, como que atraídos por uma energia vital despreendida pelo vapor de um corpo vivo que é que deseja, que intui, que sente, que recorda, que pressente, que pensa, que quer, que sonha, que imagina, que pode, que faz

Ao considerar formigas sofrendo dificuldades por razão de seu pequeno tamanho em relação as gotas d'água na cena sete do storyboard, vemos o propósito de fazer uma analogia com a vida humana perante a existência na natureza, uma reflexão sobre a efemeridade da vida e reflexões sobre a frágil condição de ser e existir nesse planeta.

Essa ideia das formigas sofrendo brutalmente os bombardeios dos pingos da chuva foi esboçada no storyboard mas substituída na terceira etapa da produção, a execução dos frames. A substituição se deve ao interesse de conduzir uma experiência visual mais suave e delicada. Além do mais, o objeto de reposição na cena foi uma borboleta executando sua função polinizadora das flores conforme figura XVII.





**Figura XXVII** - Roberto Gonçalves, "*Frames comparativos da borboleta*", arte digital, 1920x1080p, 2022.

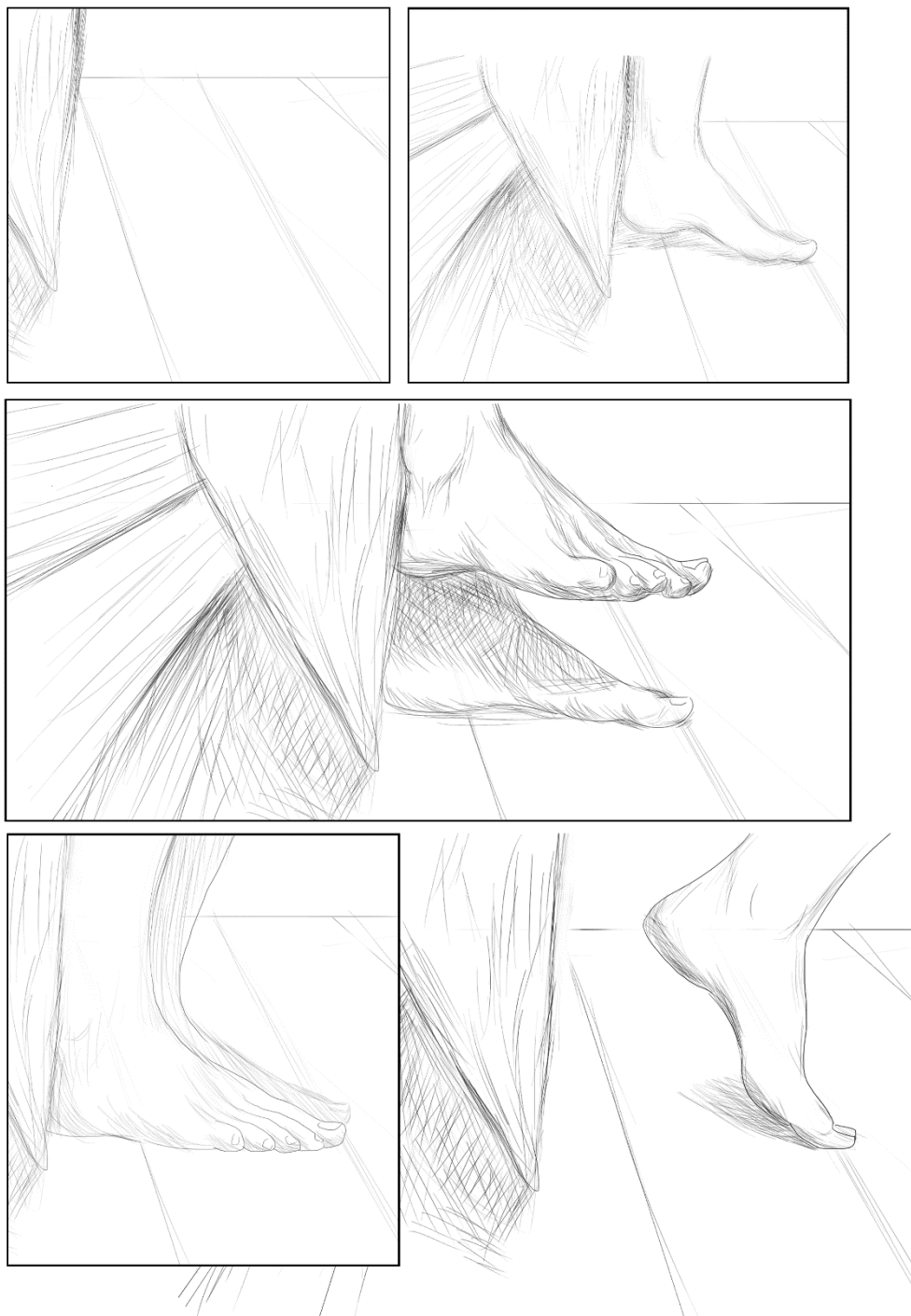
Fonte: Acervo do autor.

Salles (2008, p. 29) defende,

[...] na medida em que os registros vão saindo de arquivos ou gavetas retornam à vida ativa sob a forma de processo, configurando-se como um pensamento em evolução, ideias crescendo em formas que vão se aperfeiçoando, um artista em ação, uma criação em processo. Com fonte inesgotável de estudos são esses documentos que testemunham a materialidade do processo evolutivo em criação.

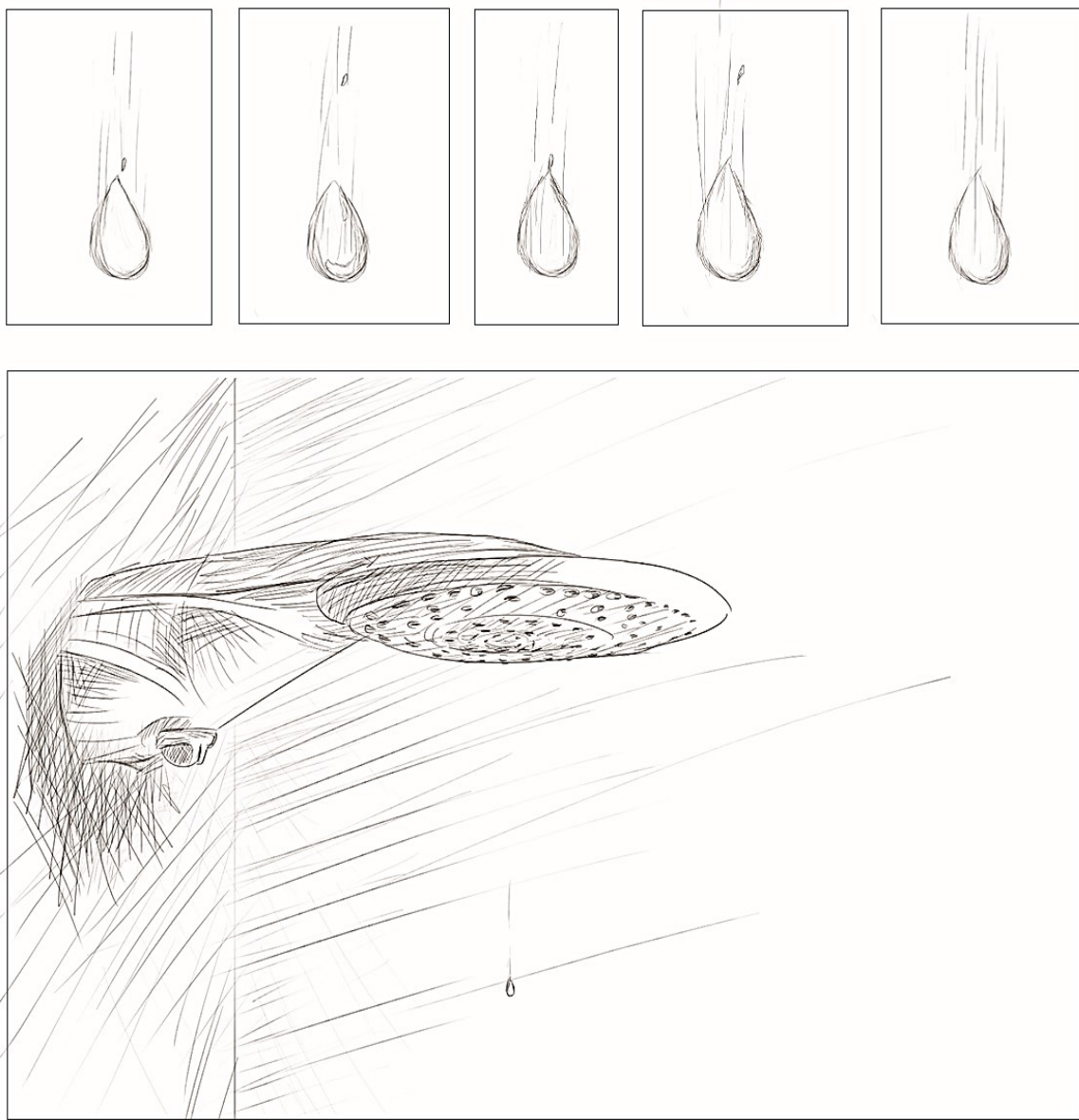
Visto que cada frame da animação é um registro dessa construção evolutiva, esses documentos de processo permitem identificar particulares e caminhos que a

obra trilhou com o uso do material. Por conseguinte, uma fonte que torna possível observar as diferentes variações de expressividade no material, considerando que todas cenas possuem desenhos feitos em diferentes dias.



**Figura XXVIII** - Roberto Gonçalves, "*Frames levantando da cama*", arte digital, 1920x1080p, 2022.  
Fonte: Acervo do autor.

Em conformidade com a figura XXVIII é possível apreciar que aparece apenas de início o lençol e piso do ambiente, os pés surgem de cima para baixo em um primeiro momento e logo em seguida caminham sutilmente para o lado esquerdo da tela. A hachura desempenha a função de profundidade à medida que sua textura é intensificada, causando a impressão de sombreado nos desenhos.



**Figura XXIX** - Roberto Gonçalves, “*Frames de transição da gota*”, arte digital, 1300x1080p, 2022.  
Fonte: Acervo do autor.

Consoante com a figura XXIX, a gota d'água que aparece, indica início de chuva sendo a mesma que aparece nos quadros do chuveiro e coloca em evidência o ciclo natural da natureza. Pensando em maneiras de levantar a discussão do vazio

existencial no cotidiano, desenvolveu-se a transição da isolada gota d'água no vazio para o chuveiro, fazendo a relação de natureza com tecnologia.



**Figura XXX** - Roberto Gonçalves, “Frames início do banho”, arte *digital*, 1920x1080p, 2022.  
Fonte: Acervo do autor.

O primeiro pingo que cai do chuveiro é isolado, no intuito de fazer alusão ao vazio e melancolia. Essa água que cai inicialmente é absorvida na ponta do dedo indicador e cria um momento de tensão e forte contraste nos próximos segundos da obra, onde é representado pela figura XXX.



**Figura XXXI** - Roberto Gonçalves, “*Frames da tensão*”, arte *digital*, 1920x1080p, 2022.  
Fonte: Acervo do autor.

O forte contraste entre os fundos claro e o escuro com a exibição alternada entre quadros conforme é representado na figura XXXI, causa certo desconforto aos olhos, porém esse desconforto atua como um elemento de choque que prende a atenção, tendo em vista que é o primeiro instante da animação que o vazio é representado com o uso da cor preta na composição e o desenho em negativo com linhas brancas.

Após o momento de apreensão cujo objetivo é prender atenção e elaborar uma reflexão sobre o dentro e fora no vazio, a cena do banho de acordo com a figura XXXII foi pensada ao lembrar o dito popular, “a arte imita a vida”. Em seguimento, é possível associar a sensação de tranquilidade e pausa nos pensamentos rotineiros que muitas vezes um banho relaxante parece ser a única escapatória para esse afastamento e clareza na mente.



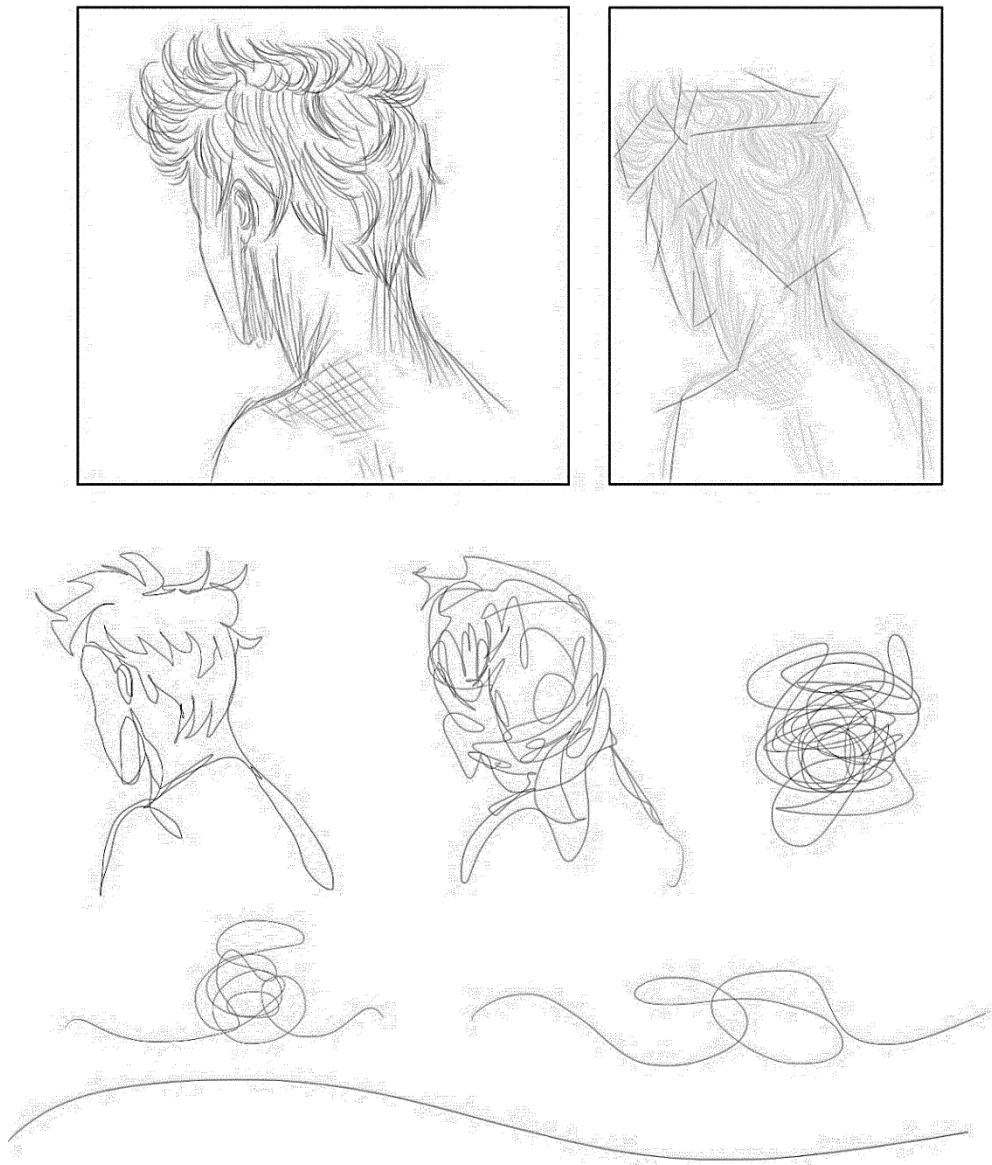
**Figura XXXII** - Roberto Gonçalves, “Quadros do banho”, arte digital, 1920x1080p, 2022.  
Fonte: Acervo do autor.

Em situações opostas, a cena pós banho representada pela figura XXXIII reforça a ideia de dentro e fora que foi introduzida no momento de tensão da obra, pois o personagem estava transmitindo tranquilidade no banho e de repente revela-se em uma conjunção melancólica ao lado da planta indicando o início de tudo na animação, a natureza.



**Figura XXXIII** - Roberto Gonçalves, “Quadros do pós *banho*”, arte *digital*, 1920x1080p, 2022.  
Fonte: Acervo do autor.

Ainda assim a cena acontece um close nos olhos do personagem, um movimento de aproximação como se fosse possível enxergar seus pensamentos e o sentimento de aceitação com do vazio em relação ao efêmero.

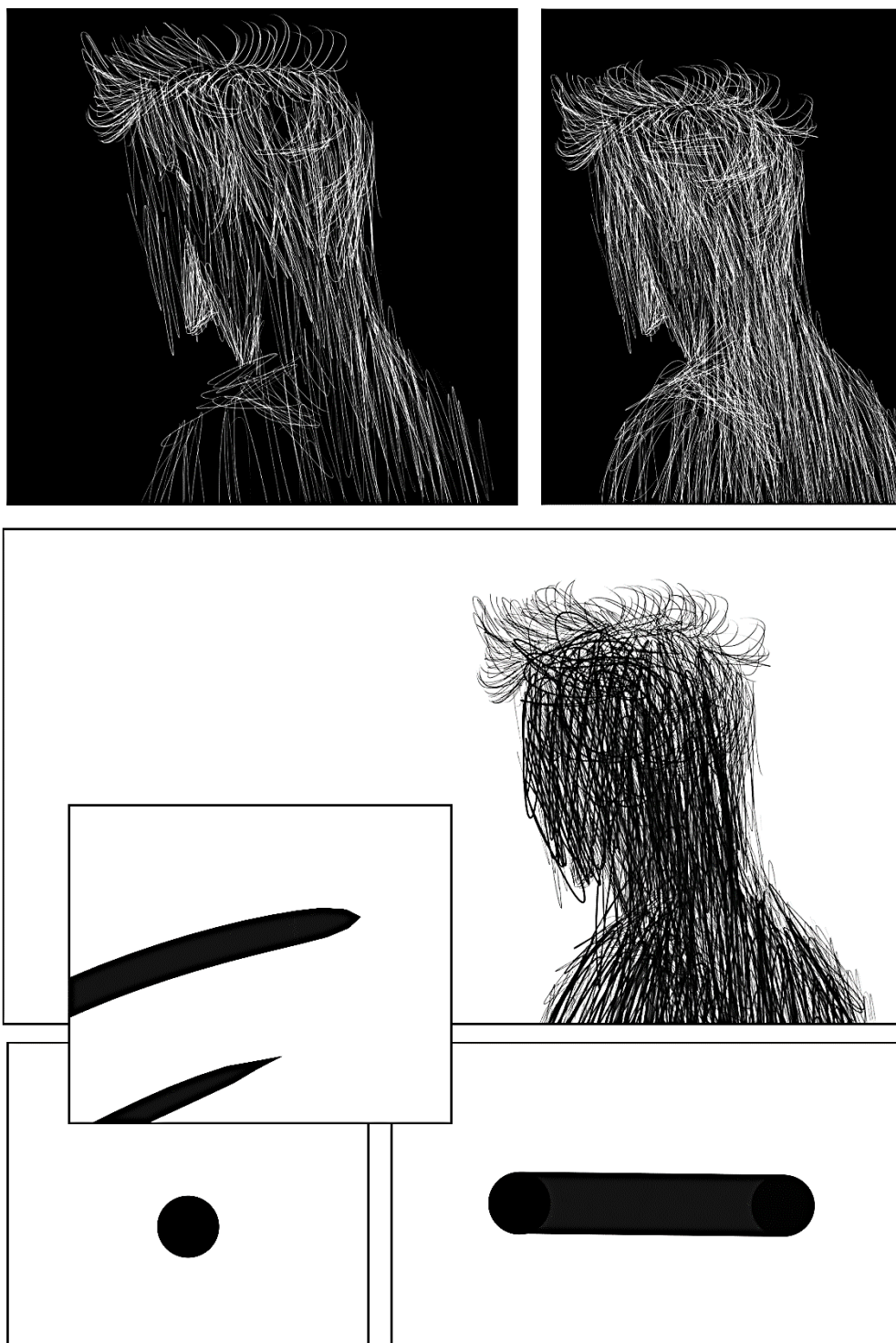


**Figura XXXIV** - Roberto Gonçalves, "*Frames forma da linha*", arte digital, 1920x1080p, 2022.  
Fonte: Acervo do autor

Do figurativo ao abstrato, os frames da cena retratam as linhas que passam por uma transformação, resgatam a figuração da água como elemento que compõe a forma humana.

E em um estado de melancolia sugerido por razão da disposição do corpo, o corpo sofre uma desconstrução que revela a conexão dos elementos da animação a partir da trajetória da linha no desenho representado na figura XXXIV, destacando a discussão do existencialismo e do desenho enquanto técnica.





**Figura XXXV** - Roberto Gonçalves, "*Frames desenho e vazio*", arte *digital*, 1920x1080p, 2022.  
Fonte: Acervo do autor

Na figura XXXV, acontece a retomada da cor preta para representar o vazio, os traços possuem intensidade e a hachura usada em toda narrativa funde-se com rabiscos orgânicos e causa uma atmosfera pesada, denotando o lado escuro que o vazio existencial pode exercer sobre a formação do humano.

Portando, as diferentes intensidades de trajetos da linha entre cada quadro da animação destacam a técnica do desenho, em decorrência das distintas hachuras causarem um movimento de oscilação. A permanência do vazio como elemento na composição visual viabilizou a conexão de todas as cenas da narrativa cuja temática aborda a questão do vazio existencial.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho propiciou a demonstração de como o uso do vazio no desenho fez parte da evolução nas reflexões e produção artística do curta-metragem “Efêmero Animado”.

Diante do exposto, foi possível compreender diferentes maneiras que o vazio pode ser expressado com riscos e linhas sobre o suporte. Podendo ser impresso de maneira objetiva e subjetiva.

Por conseguinte, a maneira objetiva de expressar o vazio na composição visual do desenho é por meio da técnica, exemplificativamente, os espaçamentos entre as linhas, áreas não preenchidas da folha, ausências de materiais e cores na obra.

Dessarte, o modo subjetivo de reproduzir a figuração é por meio da exteriorização de sentimentos de solidão, anseios em virtude do vazio existencial e ausência de expressão. Para mais, pode ser mediante a interpretação da figuração de cenários vazios, como é visto em algumas obras do artista Edward Hopper.

Portanto, os registros de materiais permitiram o mapeamento das diferentes formas que o vazio emprega como elemento na criação de desenhos. Esse processo criativo desenvolvido nessa pesquisa da animação “Efêmero Animado” enalteceu os aspectos formais do desenho relacionando a sua narrativa com a técnica empregada do vazio.

## 6. REFERÊNCIAS

A VIAGEM de Chihiro. Direção Hayao Miyazaki, Japão: Studio Ghibli, 2001. 1 DVD (124 min)

AMARAL, Thais. A experiência como processo de criação nas aulas de artes visuais. **Revista Apotheke**, [S.L.], v. 2, n. 1, p. 202-213, 3 abr. 2016. Universidade do Estado de Santa Catarina. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5965/24471267212016202>. Acesso em: 10 jan. 2023.

BRAGA, Pedro Henrique Cacique. **Slap: uma linguagem visual para geração semiautomática de animações a partir de storyboards**. 2017. 168 f. Tese (Engenharia Elétrica) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo.

BRUNER, J. **Atos de significação**. 2. ed. Trad. Sandra Costa. São Paulo: Artmed, 2002.

DERDYK, E. **Linha de horizonte: por uma poética do ato criador**. São Paulo: Escuta, 2001.

FONTOURA, M. T. D. **Abrolhos: O corpo e a paisagem no cultivo do vazio**. Univesidade Federal do Rio Grande do Sul. Porte Alegre, p. 94. 2013.

GONCALVES, Adriana Honorato. **Questões Preliminares sobre o vazio na Arte Contemporânea**, 2012. Dissertação (mestrado), Artes Visuais, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, São Paulo, 2012. Disponível em: <https://docplayer.com.br/amp/7139363-Unesp-universidade-estadual-paulista-instituto-de-artes>. Acesso em: 01 dez. 2022.

DUARTE, L. P. OS GRANDES CONFLITOS INTERIORES DO HOMEM CONTEMPORÂNEO: SOLIDÃO, VAZIO E ANSIEDADE. **Revista Educação**, Guarulhos, v. 5, 2010. ISSN 2. Disponível em: <http://revistas.ung.br/index.php/educacao/article/view/743>. Acesso em: 14 jan. 2023.

HELERBROCK, Rafael. "**O que é o princípio da incerteza?**"; *Brasil Escola*. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/o-que-e/fisica/o-que-e-principio-incerteza.htm>. Acesso em: 13 jan. 2023.

MICHIKO Okano. Ma – a estética do “entre”. **Revista USP**, São Paulo, n. 100, p 150-164, dezembro/janeiro/fevereiro, 2013-2014. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/76178/79922>. Acesso em: 10 nov. 2022.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos**. - 2ª. ed. - Rio de Janeiro: Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação (IDEIA), 2015.

MORAIS, E. C. D. **VIAGEM AO DESCONHECIDO: DESVENTURAS NA OBRA REUNIDA DE CAMPOS DE CARVALHO**. Dissertação de Mestrado, Letras. Universidade Federal de São João del-Rei. São João del-Rei, p. 164. 2015.

NIETZSCHE, Friedrich W. **Assim falou Zaratustra**: um livro para todos e para ninguém. Tradução, notas de Paulo César de Souza. – São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

NIETZSCHE, Friedrich W. **A Gaia Ciência**. Tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

PICHLER, Nadir Antônio. Vazio existencial: um fundo sem fundo. **Caminhos**, Goiânia, v. 14, n. 2, p. 387-394, jul./dez, 2016.

SALLES, C. de A. Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. 2 ed. rev. **São Paulo: Educ**, 2006.

SALLES, C. A. Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística. São Paulo: **Educ**, 2008a. 137p. (Série Trilhas).

SARTRE, Jean-Paul. **O Ser e o Nada – Ensaio de Ontologia Fenomenológica**. Petrópolis: Vozes, 2008.

TARKOVSKY, Andrei. **Esculpir o Tempo**. 2ª edição. São Paulo: Martins Fontes. 2002.