

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE BELAS ARTES

Cinema de Animação e Artes Digitais

Eloá Goulart Fernandes

POSE ESPECIAL:

Conceitos e mecanismos que singularizam a série *Irmão do Jorel*

Belo Horizonte
2022

Eloá Goulart Fernandes

POSE ESPECIAL:

Conceitos e mecanismos que singularizam a série Irmão do Jorel

Monografia apresentada ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

Belo Horizonte
2022

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar alguns mecanismos desenvolvidos pela equipe de animação da série *Irmão do Jorel* para a comunicação e desenvolvimento da série, em específico o termo “Pose Especial IDJ”, usado na orientação inicial de cenas. A proposta é entender o significado desse termo e, a partir dele, investigar a relevância de certos mecanismos desenvolvidos para estabelecer a singularidade de um projeto específico, tanto visual quanto de movimento, para uma série de animação. Ou seja, como guias, conceitos e métodos de comunicação contribuem para que uma série com mais de 100 episódios mantenha a coerência de estilo, mesmo com trocas de equipe e o trabalho remoto. A pesquisa foi desenvolvida a partir da análise de alguns elementos de animação que compõem as principais características da série, da minha vivência trabalhando no especial de carnaval *Irmão do Jorel - Especial Carnaval Bruttal* como animadora e de uma entrevista com o atual diretor de animação da série.

Palavras-chave: Pose síntese, animação seriada, *Irmão do Jorel*.

ABSTRACT

*This essay has as a goal to analyze some mechanisms developed by the animation team of the *Irmão do Jorel* series for the team communication and development of the series, in specific the jargon “Pose Especial IDJ”, used in the initiatory guidance of the scenes. The proposition is to understand the meaning of this jargon and, from it, to investigate the relevance of mechanisms developed to lay down the uniqueness of a specific project, both visual and in motion. In other words, how guides, concepts and communication methods contribute so that one series with more than 100 episodes keeps its style cohesiveness despite team changes and remote work. The research was developed out of the analysis of some elements of animation that make up the main features of the series, of some elements of my experience working in the carnival special *Irmão do Jorel – Especial Carnaval Bruttal* as an animator and from the interview with the current animation director.*

Keywords: Golden pose, animation series, *Irmão do Jorel*.

Introdução

Irmão do Jorel é uma série animada original brasileira co-produzida pelo Copa Studio e Cartoon Network estreada em 2014, contabilizando 4 temporadas e mais de 100 episódios lançados até o presente momento. Foi uma série que surgiu com o apoio da lei 12.485/2011, conhecida como Lei da TV Paga. Pela lei, todos os canais devem veicular um mínimo de 3h30 de conteúdo brasileiro semanalmente em horário nobre, sendo metade de produtoras independentes¹. É interessante mencionar esse fato, já que iniciativas como essa abrem portas para a criação de um conteúdo nacional e incentiva a realização de projetos originais que podem contribuir para enriquecer a animação brasileira, trazendo novos elementos para o mercado, não só no quesito técnico-artístico, mas também culturais, como: usar elementos típicos da casa de uma família brasileira para criar um vínculo diferente com o espectador; fugir do padrão família americana do subúrbio etc.

A série é sobre o irmão do Jorel, um garoto criativo e otimista que tenta sair da sombra de seu irmão Jorel, o garoto mais popular e detentor de habilidades extraordinárias. Mas seu nome nunca é citado e ele apenas é conhecido como Irmão do Jorel. O público alvo são crianças de 8 a 11 anos e as histórias são uma mistura de humor, aventura e fantasia, além de algumas camadas e referências para pessoas fora dessa faixa etária, como o personagem Edson, pai do Irmão do Jorel (que em sua juventude era um artista que lutava contra os militares no poder, que são representados por palhaços).

Pode-se dizer que a animação em *Irmão do Jorel* é tão diversa em técnicas como em suas histórias e referências. A série possui uma variedade de processos empregados, apesar de ser predominante a técnica de recorte digital 2D. Esse hibridismo é uma característica da série, que traz uma pluralidade visual interessante, porém não inédita na indústria de animação: o filme *Uma Cilada Para Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*, EUA, 1988) e a série de televisão animada *O Incrível Mundo de Gumball* (*The Amazing World of Gumball*, EUA, 2011) são alguns dos exemplos de produções que utilizaram mais de uma técnica em suas obras, compartilhando portanto, essa característica.

Dentre as técnicas que compõem a animação de *Irmão do Jorel*, temos a utilização de *stop motion*², como no centésimo episódio, em que há a

¹ Lei de incentivo à cultura <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2017-05/ancine-lei-da-tv-paga-ampliou-producao-a-udiovisual-independente-no-pais>>. Acessado em 12/07/2022.

² “Processo de captura sucessiva de imagens fotográficas de um boneco articulado, recortes de papel, areia ou outros materiais em posições diferentes,[...] para sugerir movimento quando projetadas em uma tela de cinema ou vídeo. [...] artefato tradicional mais utilizado pela indústria do cinema de entretenimento até o advento do computador, com o desenvolvimento da técnica de computação gráfica tridimensional [...]” (FIALHO, 2013, p. 18).

animação da lua por esse processo, feita por Pedro Luá³ (figura 3). Essa lua em escala de cinza nos remete ao início do cinema mudo, sendo bem parecida com a lua do filme *Viagem à Lua* de George Méliès (*Le Voyage Dans La Lune*, FRA, 1902).

A animação de bonecos por filmagem direta, no estilo Vila Sésamo⁴, é outro processo recorrente na série, envolvendo o personagem Shakespirito (figura 1). Esta animação em tempo real referencia os programas infantis dos anos 1980 e tem uma proposta didática e divertida. O personagem, apesar de ser um fantoche, interage com elementos de animação e cenário em computação gráfica bidimensional (2D digital), fazendo essa fusão de movimento animado por filmagem direta com o animado na técnica de recorte digital.



Figura 1: personagem Shakespirito em cenário desenhado digitalmente. Captura de tela retirada do canal Copa Studio no site do Youtube.⁵

Existe também a proposta inversa deste hibridismo técnico, em que um cenário real é filmado e alguns personagens animados em 2D digital são inseridos, como no mini episódio *Jardim*⁶. Nele, o personagem Irmão do Jorel Pônei, Irmãozinho e Vovó JuJu são animações de recorte digital enquanto o cenário e personagem Abacate são filmados (este é um abacate real e sua boca é inserida digitalmente - figura 2).

³ Pedro Luá animador, diretor e produtor participou dos trechos de animação da série em live action *Hoje é dia de Maria* (exibido na no canal Globo no ano de 2005), esculpiu os troféus do festival Anima Mundi 2018 e 2017 disponível em <https://www.imdb.com/name/nm1539579/?ref=fn_al_nm_1> e <<https://www.aicinema.com.br/docente/pedro-iaa/>>. Acessado em 12/07/2022.

⁴ Vila Sésamo (título original *SESAME Street*. Joan Ganz Cooney. EUA, 1969.) é uma série infantil

⁵ Disponível em <<https://youtu.be/u0AvQt7wuFA>>. Acessado em 12/07/2022.

⁶ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=gCwY3NAqDvo&ab_channel=CartoonNetworkBrasil>. Acessado em 12/07/2022.



Figura 2: cenário filmado em live action com personagem inserido digitalmente. Fonte: Captura de tela retirada do canal Copa Studio no site do Youtube.⁷

Já a animação desenhada à mão, e construída quadro a quadro, também é utilizada na série, mas usando um programa de computador e mesa digitalizadora, em vez do tradicional suporte de papel. Um exemplo recorrente do uso dessa técnica é na animação de miniaturas, quando o personagem está bem pequeno na tela (figura 3): só reduzir o tamanho do personagem não traz um bom resultado estético, pois as linhas internas ficam muito finas e poluem visualmente pelo excesso de informação. Nesses casos, o animador refaz manualmente o personagem, simplificando as informações mas mantendo o que é importante para a leitura do mesmo. Os desenhos, então, são feitos sequencialmente — quadro a quadro — para emular a animação tradicional, mas de maneira econômica, com poucas posições intermediárias para se construir a percepção de movimento.



Fig. 3: técnica de animação quadro a quadro utilizada para personagem em miniatura e a lua em *stop motion*. Fonte: Imagem é uma captura de tela retirada do canal Cartoon Network Brasil no site YouTube⁸

⁷ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=gCwY3NAqDvo&ab_channel=CartoonNetworkBrasil>. Acesso em 12/07/2022.

⁸ Disponível em <<https://youtu.be/IWsl1tu01m0>>. Acesso em 12/07/2022.

Outra técnica muito utilizada é a de recorte digital com uma ilustração mais detalhada, sugerindo volume, luz, sombra e textura. Quando essas imagens são utilizadas, o animador não recebe a estrutura interna para animar o personagem (*rig*)⁹, pois a movimentação é bem simples e contida (figura 4). Nestas cenas, o foco é o nível de detalhamento da imagem e a expressividade contida na mesma, sendo que, em alguns casos, existe apenas uma ilustração estática com um movimento de câmera sutil.



Figura 4: Exemplo de arte mais detalhada: nessa cena só as pupilas se movimentam. Fonte: Imagem é uma captura de tela retirada do canal Cartoon Network Brasil no site YouTube¹⁰

Na animação totalmente realizada por recorte digital, como é a mais utilizada na série — e envolve o personagem com uma estrutura interna de esqueleto (*rig*) completa e pronta para o animador trabalhar —, vale destacar movimentos em que o programa de animação não é o principal responsável e, sim, o próprio animador. Ou seja, é ele quem cria e posiciona o personagem praticamente quadro a quadro. Nesses casos, a técnica de recorte ainda tem a vantagem de não necessitar de um profissional para fazer o processo de colorização ou limpeza de linha de cada frame como ocorre no processo de animação tradicional. Além disso, movimentar um membro articulado do personagem é mais rápido do que redesenhá-lo, embora seja bem comum o animador redesenhar algumas peças quando o banco de imagens ou o próprio *rig* não se adequa à pose desejada.

Um exemplo interessante é o ciclo de caminhada do personagem Carlos Felino, roqueiro que tem uma banda de garagem e é cheio de altos e baixos em sua carreira. É um personagem que tem um peculiar jeito de andar que difere dos outros personagens da série. Seus ombros e braços fazem um movimento de pêndulo, acelerando e desacelerando nas extremidades, enquanto as mãos seguem o movimento de balanço com um leve atraso. Por sua vez, o lenço e cordão, como movimentos secundários que ocorrem no

⁹ Rig é o resultado do processo de criar articulações, deformadores de peças e uma hierarquia, que possibilita o animador de movimentar partes do personagem de forma eficiente simulando uma estrutura parecida com o conjunto esqueleto e músculos.

¹⁰ Disponível em <https://youtu.be/yM_zawir2J4>. Acesso em 12/07/2022.

pescoço, acompanham o giro do tronco. Esse primeiro conjunto dá uma sensação de leveza que contrasta com as pernas, as quais têm um movimento mais enérgico com mudanças abruptas. Sua passada se mantém exposta por mais quadros nas poses de contato e, quando muda a ação para erguer a perna, ele antecipa a ação, ergue o joelho no quadro seguinte e volta para a pose de contato (figura 5).

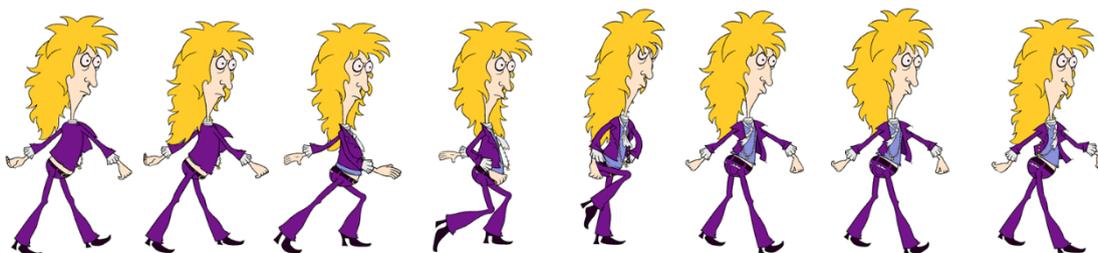


Figura 5: Exemplo do ciclo de caminhada do personagem Carlos Felino. Fonte: Montagem feita a partir da captura de tela do episódio 1 da segunda temporada.¹¹

Após quatro temporadas da série, é normal que o estilo e fluxo de trabalho da equipe estejam consolidados. A Animação em *Irmão do Jorel* já tinha seu estilo e assinatura bem definidos desde o início. Nota-se a constância de certos elementos desde a primeira temporada, como a movimentação do personagem principal, que é enérgica e com pouca intervalação automática pelo programa de animação utilizado pelo estúdio.

Esta animação do protagonista é cheia de *poses especiais*, um termo utilizado pelo estúdio que se estabelece como uma característica junto à variedade de técnicas e experimentações da série. Como comenta Diego Amorim, diretor de animação da segunda e terceira temporadas, e Juliano Enrico, criador da série, em uma transmissão ao vivo feita de dentro do Copa Studio no canal do Youtube da Cartoon Network Brasil: "O processo sempre pede muita criatividade [...] A gente teve que modelar de última hora essas botinhas do Irmão do Jorel."¹² Nessa entrevista, Juliano fala sobre a necessidade de ter algo especial na cartela de apresentação do título do episódio. Surge a ideia de inserir filmagem direta, usando dois pares de botas de massinha modeladas no momento e colocadas nas pontas dos dedos para representar as pernas dos personagens Lara e Irmão do Jorel.

Manter um projeto com tantas características ao longo de anos e com uma certa rotatividade de equipe é muito complexo. Quando teve início a produção do "*Irmão do Jorel - Especial Carnaval Bruttal*", muitos animadores, incluindo eu mesma, nunca tinham trabalhado na série principal. Não

¹¹ Disponível em <<https://play.hbomax.com/page/urn:hbo:page:GYXrozAEBvodojwEAAAAi:type:episode?source=googleHBOMAX>>. Acesso em 12/07/2022.

¹² Disponível em <<https://youtu.be/PvMhRjUQwiY>>

conhecíamos o funcionamento dos esqueletos (*rig*) para movimentar os personagens e tínhamos pouco tempo para executar o projeto, como o próprio diretor Flávio Voigtel menciona: “Foi loucura, foi, acho que foi o maior desafio que eu já tive na animação dentro do Copa” (VOIGTEL, Flávio, 2022, entrevista por videoconferência).¹³

Mesmo com esses desafios, percebi que o estúdio já tinha o conceito e metodologia de produção tão bem consolidados que o trabalho fluiu e foi concluído, sem funcionários trabalhando fora do horário ou virando noites (que é uma preocupação do estúdio, o bem-estar da equipe). Não quer dizer que não houve percalços, atrasos ou que erros não foram cometidos. Mas, em se tratando de animação, o direcionamento foi muito bem executado, mesmo com a dificuldade de uma equipe com estilos diversos, da qual grande parte dos animadores não havia tido contato anteriormente com o projeto. No entanto, o estilo da animação se manteve coerente com tudo que já havia sido produzido anteriormente. Durante essa experiência, eu comecei a me perguntar o que esse projeto tinha de diferente de outros em que eu já havia trabalhado, e um termo muito recorrente que observei ser mencionado durante o fluxo de produção foi *Pose Especial IDJ*¹⁴.

Esse trabalho, por fim, tentou se debruçar sobre esse termo, para investigar o que é uma *Pose Especial IDJ*, seus usos e funcionalidades para unificar a estética de visualidade e movimento proposta pelos seus realizadores e como ela se relaciona com a animação da série.

1. POSE ESPECIAL IDJ: CONCEITO

Em *The Illusion of Life* (THOMAS & JOHNSTON, 1981, pág. 48), os autores mencionam o processo de criação de normas e termos que foram se consolidando para referenciar características importantes durante a sofisticação estética da animação do estúdio Disney nos anos 1930. Esta investigação, naquele período, surgiu de uma necessidade de se comunicar e estabelecer o que se esperava em termos de qualidade e tecnicidade da construção do movimento animado. No fim, se transformou em uma estratégia também para ensinar novos animadores sobre o estilo e preceitos básicos daquele estúdio, similar a um guia referencial para iniciantes, além de facilitar as orientações e correções para o animador. Esses termos culminaram no que conhecemos como “*Os Doze Princípios da Animação*”.

Um novo jargão foi ouvido pelo estúdio. Palavras como “apontar” e “sobrepôr” e “pose a pose” sugeriam que certos procedimentos de animação fossem gradualmente isolados e nomeados. [...]. À medida que cada um desses

¹³ Entrevista *Conversa com Voigtel | Parte 2* min.37, disponível em <<https://youtu.be/SBbylcTVwyQ>>. Acesso em 16/07/2022.

¹⁴ A sigla IDJ é a abreviação do título da série: *Irmão De Jorel*.

processos ganhava um nome, era analisado, aperfeiçoado e comentado, e quando novos artistas se juntavam à equipe eram ensinados esses preceitos como se fossem regras do ofício. Para surpresa de todos, tornaram-se os princípios da animação. (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 48, tradução livre)¹⁵.

Essa característica de estabelecer nomes e termos internos não ficou limitada somente aos estúdios Disney. Criar termos ou nomes que facilitem a comunicação profissional é uma prática comum do ser humano em organizações empresariais e no Copia Studio não foi diferente. *Pose Especial IDJ* era um termo que aparecia muito nas orientações escritas que o animador recebia, mesmo que algumas vezes a orientação só contivesse o termo, sem nenhuma instrução adicional. Devido aos documentos de guias referenciais, que continham a descrição da personalidade dos integrantes da série, de como eles se movimentam e imagens de referências — somados às instruções em reuniões por videoconferência —, o uso genérico do referido termo esclarece o que se espera que seja feito. Dessa maneira, a orientação *Pose Especial IDJ* é tão clara e direta quanto uma observação dos supervisores para revisar uma cena animada: como, por exemplo, instruir ao animador para colocar uma antecipação em determinado personagem.

É interessante pensar em como esses termos surgem, pois não é algo intencionalmente fabricado, como a criação de um código secreto para os animadores que trabalham na série. A proposta é mais orgânica, similar a como os idiomas são formados. Na verdade, trata-se mais de um trabalho colaborativo de discussões sobre o projeto que, de tanto se debruçar sobre algo, os termos para sintetizar um conceito aparecem. A animação seriada é um trabalho colaborativo e a comunicação eficiente entre artistas/animadores é fundamental, principalmente quando se trabalha com metas e prazos envolvendo múltiplas cenas que são executadas por vários animadores. Estas cenas precisam estar conectadas e coerentes, já que no fim elas vão ser unidas para formar um episódio que fará parte da temporada.

Se criar termos é algo colaborativo que vai se desenvolvendo de maneira orgânica, liberdade de criação é um elemento importante para esse desenvolvimento. Numa época em que a vida está cada vez mais acelerada, os estúdios de animação não ficam de fora dessa demanda para se produzir cada vez mais rápido, fazendo com que as pessoas consumam mais. Dar liberdade ao animador ou para membros de equipes de outros setores parece contraproducente. No entanto, a animação seriada é um trabalho de criatividade e, para gerar um resultado que não seja puramente mecânico, dar ao artista a liberdade de se expressar — seja através da sua animação ou

¹⁵ No original lê-se: "A new jargon was heard around the studio. Words like "aiming" and "overlapping" and "pose to pose" suggested that certain animation procedures gradually had been isolated and named."

emitindo uma opinião — pode ser uma estratégia para se chegar a um resultado com mais qualidade e autenticidade.

A maioria das coisas que foram construídas em alguns bons projetos do Copa Studio, foi construída por intermédio dos profissionais e da nossa rotina, ambiente de trabalho. Isso que é legal: quando você tem um estúdio onde você tem uma liberdade criativa, onde você pode opinar, onde você pode dar sugestões, onde os diretores, donos e supervisores estão abertos a ouvir (VOIGTEL, Flávio, 2022, entrevista por videoconferência)¹⁶.

Um exemplo de algo muito importante numa produção de animação de recorte digital é o reaproveitamento de peças que constituem o personagem. A biblioteca é um banco com variações de partes que são substituídas no personagem, como mãos, olhos e bocas. Partes que não conseguimos extrair mobilidade com o *rig* e que precisam ser desenhadas. Em alguns programas de animação, é possível copiar também trechos de movimento, poses e expressões faciais, o que agiliza muito o trabalho do animador. Porém, usar somente as peças dos bancos deixa a animação muito repetitiva e monótona. Invariavelmente, o animador terá que criar novos desenhos, poses e animações, pois nem sempre o banco vai atender ao tipo de atuação que a cena pede. Por exemplo, nem sempre vai ter uma mão que se encaixa bem no objeto que o personagem pega na cena. O quanto esses bancos serão utilizados depende da proposta do projeto, o que pode envolver o orçamento ou estilo. “[...] pro *Irmão do Jorel*, isso acabou não sendo viável: o roteiro, a história, todos os elementos que compõe o projeto é bem autêntico, tanto o roteiro quanto os personagens, achamos que seria mais fácil a gente desenhar sempre que possível” (VOIGTEL, Flávio, 2022, entrevista por videoconferência)¹⁷.

No caso da série *Irmão do Jorel*, são utilizados bancos de peças e de ciclos de caminhada, além de ser comum a troca de poses de personagem ou posicionamento de câmera entre os animadores para dar continuidade entre as cenas, uma vez que é muito mais fácil e rápido o animador usar um comando de *copiar e colar* a pose de uma cena interligada do que reconstruir toda a pose observando esta cena. Na série também é comum o incentivo de se desenhar as poses em forma de rascunho e, a partir daí, fazer com que o *rig* se encaixe na proposta. Apesar de tomar mais tempo para a criação, é uma maneira do animador não se limitar pelo *rig* e se concentrar na construção da pose.

A animação brasileira tem uma escola de timing mais elaborado que outros estúdios, temos uma pegada do tradicional. Quando começou *IDJ*, ele foi nessa pegada. A gente tem a ferramenta

¹⁶ Entrevista *Conversa com Voigtel | Parte 1*, 3 min. Disponível em <<https://youtu.be/XzQzZtxAhkU>>. Acesso em 16/07/2022.

¹⁷ Entrevista *Conversa com Voigtel | Parte 2*, 3 min. Disponível em <<https://youtu.be/SBbylcTVwyQ>>. Acesso em 16/07/2022.

digital, mas a ideia é que a gente vai continuar desenhando (VOIGTEL, Flávio, 2022, entrevista por videoconferência)¹⁸.

A partir da junção de tentar criar poses e movimentos mais elaborados com um maior espaço criativo para o animador, surgiu o conceito de *Pose Especial IDJ*, nas palavras de Voigtel: “Pose especial é quando você precisa construir coisas novas, você precisa sugerir coisas novas, esse é o conceito inicial”. Cenas com pose especial, são cenas em que se espera maior dedicação e inventividade do animador; aquela que o diretor já espera que você demande mais tempo na construção da cena.

Uma cena que peça uma *Pose Especial IDJ* não necessariamente é direcionada aos animadores mais experientes, porque ela pode ser uma única pose-síntese do personagem, aquela que não denota movimento, mas é capaz de “mostrar o que está acontecendo na cena, como também [...] convencer o espectador de como o personagem está reagindo à situação” (SOMMERFELD, 2014, p. 15).

No entanto, o próprio animador pode pedir para animar a cena, o que não é incomum. Nas reuniões de equipe, o diretor Voigtel incentivava os animadores a ver várias vezes o *animático* e, caso houvesse alguma cena pessoalmente interessante para o animador, ele pedia que esta fosse direcionada a ele. Além disso, existem cartelas de referências dos personagens que vão se atualizando e trazendo mais referências para auxiliar o animador na criação da *Pose Especial IDJ*, incluindo o auxílio da direção e/ou supervisão de animação para ajudar na resolução de uma cena mais complexa.

1.1 POSE ESPECIAL IDJ ESTÁTICA

Quando, numa cena, o personagem precisa expressar uma reação exagerada que transmita seu sentimento e intenção, e o foco da cena é esse personagem, temos uma *pose especial IDJ*.

Inicialmente, o que diferencia um personagem animado, não somente enquanto síntese formal mas enquanto *persona*, é como ele se apresenta em sua posição estacionária (enquanto não está se movendo de um lugar para outro). Se a caracterização de seu movimento permite exprimir algo peculiar do seu estado emocional mais genérico, notadamente a sua pose inerte, ainda que por alguns segundos, complementa a essência de sua alma para o espectador (FIALHO, 2013).

¹⁸ Entrevista *Conversa com Voigtel | Parte 2*, 1 min. Disponível em <<https://youtu.be/SBbvlcTVwyQ>>. Acesso em 16/07/2022.

Na *pose especial IDJ*, uma característica interessante é que se trata de um momento em que a pose do personagem não precisa estar restrita à *ficha de modelo (model sheet)*¹⁹. Assim, o animador não precisa se limitar à construção tradicional e pode acrescentar algum elemento novo, como criar olhos completamente diferentes, caso a intenção seja criar um olhar no personagem que transmita o que ele está sentindo de maneira mais clara. Esse tipo de expressão exagerada é mais recorrente nos personagens que são crianças na série, o que resulta em apresentar personalidades mais espontâneas e sem a repressão de comportamento social que vamos trabalhando com o passar dos anos.



Figura 6: Personagem Irmão do Jorel. Fonte: Imagem retirada da internet.²⁰

O personagem principal da série é o que apresenta maior variação de expressões. Como uma criança de oito anos de idade, ele é um personagem ingênuo e criativo, um garoto empolgado, cheio de energia e suas poses refletem bem isso. Nos exemplos da figura 7 de *Pose Especial IDJ*, temos no primeiro quadro à esquerda: o acréscimo de cílios, aumento da maçã do rosto e pupilas maiores com pontos de luz. Nessa cena, ele acabou de ver a personagem Ana Catharina, por quem é apaixonado, entrando na sala de aula. É um plano fechado em que toda a expressividade está focada no olhar.

Já no segundo e terceiro quadro da figura 8, temos o Irmão do Jorel com sua mãe e avó no cinema e o *trailer* do seu ídolo, Steve Magal (um clássico protagonista de filmes de ação da década de 1980) está passando. A cada novo trecho de ação com múltiplas explosões do *trailer*, o plano seguinte mostra o Irmão do Jorel em êxtase pelo filme. Aqui, sua postura corporal inclinada para frente como se tentasse alcançar a tela (direcionando toda a sua atenção para ela), reforça que ele não está indiferente ou relaxado, pois seu corpo vai ficando mais inclinado e rígido. Essas são duas cenas da sequência em que temos o movimento da sua boca e a oscilação do brilho dos olhos fora do modelo tradicional do personagem e que, mesmo estáticas, refletem seus sentimentos e a essência do personagem.

¹⁹ Documento visual contendo informações sobre o personagem, com a função de padronizar sua aparência e características de postura, gestos e expressões faciais.

²⁰ Disponível em <https://irmaodojorel.fandom.com/pt-br/wiki/Irm%C3%A3o_do_Jorel>. Acesso em 12/07/2022.



Figura 7: ep. *Não diga não para o meu sonho*, temp. 4, ep. 8 e Figura 8. *Perdido no cinema*, temp. 2. Fonte: Captura de tela retirada do canal Cartoon Network Brasil no YouTube.²¹

Fazer uma expressão exagerada funciona muito bem em planos detalhe em que o foco total é o rosto, pois, é possível adicionar mais linhas e criar mais detalhes sem prejudicar a leitura. Já em planos abertos, essa construção pode ficar confusa e se resumir a um emaranhado de linhas que tira o foco do espectador. Uma expressão mais dramática e tensa pode ser mantida por alguns quadros sem movimento e não tirar a vivacidade do personagem. Na referência à personagem Lara, melhor amiga do Irmão do Jorel, há um desenho fora do padrão do modelo de boca fechada — que seria apenas uma linha sem a marcação dos lábios —, onde ela ganha também uma sobrancelha diferente, mais grossa que a padrão, e linhas adicionais entre a sobrancelha, testa e queixo (expressão da figura 9 que referencia John Kricfalusi²² - ver p. 19). Nesta cena, está para acontecer uma disputa entre ela e outra personagem durante o recreio: a primeira pessoa, que entregar um CD para o DJ Reginaldo, terá uma música tocada no pátio para toda a escola ouvir. Assim, as duas estão se encarando enquanto o ponteiro dos segundos passa, se aproximando da hora do início do recreio.



Figura 9: *Pose Especial IDJ* personagem Lara. À direita, modelo de referência da Lara. Fonte: Retirada da internet.²³

²¹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=inMUsl_8BUg&ab_channel=CartoonNetworkBrasil>. Acesso em 12 Julho de 2022.

²² John Kricfalusi é um animador canadense <https://www.imdb.com/name/nm0471136/>. Acessado em 12 de Julho de 2022.

²³ Disponível em <https://youtu.be/OYw8WhxT__Q>. Acesso em 12 Julho de 2022 e <<https://irmaodojorel.fandom.com/pt-br/wiki/Lara/Galeria>> acesso em 12 Julho de 2022, respectivamente.

1.2 POSE ESPECIAL IDJ: MOVIMENTO

Criar várias *Poses Especiais IDJ* dentro de uma animação é claramente mais trabalhoso do que criar uma única pose para toda a cena. Se o conceito de *Pose Especial IDJ* para se criar o movimento envolve desenhar a pose e adequar o *rig* à pose que foi concebida, o resultado dessa aplicação no programa de animação é que a geração automática de posições intermediárias não vai funcionar. Nesse sentido, o animador terá que criar poses de ruptura com a ação mecânica manualmente ou, pelo menos, corrigir peças dos personagens quadro a quadro. As animações desse tipo têm poucas *poses restantes* para se conceber o movimento, aquelas “responsáveis pelo complemento natural da ação” (FIALHO, 2013, p. 39), e que seriam geradas automaticamente pelo programa de animação. Nestes casos, a predominância para se construir um movimento mais orgânico para os personagens é a utilização criativa de *poses de ruptura* ou de *passagem* pelo animador, que são as que “estabelecem as diretrizes do movimento intermediário, priorizando a hierarquia da das partes móveis de um personagem” (idem).

Uma característica do personagem principal são as dancinhas executadas pelo mesmo, além do episódio em que ele dança balé na escola de dança da sua mãe. Expressar-se através da dança é uma marca do Irmão do Jorel. Ao longo das quatro temporadas, várias danças foram executadas pelo personagem e existe até um vídeo com algumas danças, intitulado *Arquivos Secretos #1 – Dancinhas Irmão do Jorel* disponível no canal do YouTube²⁴ do próprio estúdio. Nestes arquivos, há danças de temporadas variadas, o que é fácil de perceber pela ligeira mudança no projeto visual dos personagens para realizar movimentos específicos para cada uma delas.

Eu selecionei trechos de duas sequências com a mesma temática: o Irmão do Jorel fingindo tocar guitarra com a raquete de tênis do irmão (figuras 10 e 11). Na primeira (figura 10), temos o personagem deslizando sua cabeça, se comprimindo e esticando, enquanto executa um movimento brusco com seu braço esquerdo. Para criar a *pose de passagem* que conecta duas poses distintas para o braço, desenha-se um rastro — um tipo de “efeito cinético provocado por um borrão” (FIALHO, 2013, p. 105) —, dando sensação de velocidade e conectando a posição das mãos com um rastro de sua trajetória. Suas pernas têm uma quebra na articulação e as botas têm troca de desenhos novos em quase todos os quadros para reforçar a sensação de peso do personagem quando ele se agacha e apoia no chão, e também nos momento do salto.

No primeiro quadro da última linha da figura 10, percebe-se que a parte do pé de uma das botas desaparece. Este tipo de erro pode acontecer em alguns quadros quando o animador permite a interpolação automática feita pelo

²⁴Canal hospedado no site do YouTube disponível em <<https://www.youtube.com/c/copastudio>>

programa e se esquece de corrigir a peça. Quando se trabalha com *poses chaves* muito distintas, é comum esse tipo de erro acontecer, pois são várias peças soltas que compõem o *rig* de um personagem e suas cenas. Ou seja, com muita informação, é necessário extremo cuidado para se criar este tipo de *pose especial IDJ* específica para o movimento.



Figura 10: Personagem Irmão do Jorel fingindo tocar uma guitarra. Fonte: Captura de tela retirada do canal do estúdio.²⁵

No segundo recorte em que o Irmão do Jorel finge tocar uma guitarra (figura 11), temos outra cena em que o programa não executaria bem a função de criar *poses de passagem* criativas para se conceber o movimento proposto. Nela, o personagem entra deslizando novamente e seus braços são como tubos de mangueira (*rubber hose*) e não possuem articulações, assim como nas animações clássicas das décadas de 1920²⁶. É uma sequência com estiramento e compressão das formas bem presentes e com um atraso no movimento do cabelo, deixando este elemento mais orgânico e plausível para realçar a ação principal do personagem.

Um outro detalhe importante é o cuidado em manter a sensação de tridimensionalidade da cabeça, fazendo ela apontar para cima e para baixo. Isto não é algo muito difícil de executar, mas é trabalhoso, pois cada peça tem que ser movida e redimensionada para criar essa sensação e o animador precisa ter uma boa noção de anatomia e volume. Estes são detalhes que enriquecem a animação e, por serem demorados de se conceber com a mínima qualidade, são incomuns em séries para TV. que utilizam recorte digital.

²⁵ Disponível em <<https://youtu.be/-JQuELonWkQ>>. Acesso em 12 de Julho de 2022.

²⁶ Nos anos 1920, o animador Bill Nolan desenvolveu esse estilo de animação, *Rubber Hose Animation*, como é mencionado em *The Animator's Survival Kit* (WILLIAMS, 2001, p. 232).

Sem um bom planejamento de equipe, cenas assim podem atrasar muito a produção.



Figura 11: Personagem Irmão do Jorel fingindo que toca uma guitarra. Fonte: Captura de tela retirada do canal do estúdio.²⁷

O último trecho de danças selecionado para a pesquisa tem pequenos trechos nos quais é possível o programa contribuir com algumas posições intermediárias geradas automaticamente, mas há muita criação de desenhos novos envolvidos. Nessa cena, temos o Irmão do Jorel fazendo uma pipoca de micro-ondas com leite condensado, e ele está cantando uma música sobre isso enquanto executa a ação (figura 12). Ele sapateia e se movimenta o tempo inteiro, enquanto é observado por seu cachorro. Algumas poses não têm uma construção que sugere claramente quais passos de dança o personagem executa. No entanto, ele consegue se movimentar energeticamente sobre o banco, ora balançando o quadril, ora fazendo pequenos movimentos na ponta dos pés.

Mesmo o personagem demonstrando euforia e felicidade, cada expressão é construída de uma maneira diferente, com desenhos fora do modelo padrão e elementos criados pelo animador. Um exemplo, é o detalhe dos pés que ficam se equilibrando no banco da figura 12: como uma solução criativa, quebra-se a ponta dos pés para o personagem se apoiar mais ao banco (terceiro quadro, da esquerda para a direita). São essas junções de

²⁷ Disponível em <<https://youtu.be/-JQuELonWkQ>>. Acesso em 12 de Julho de 2022.

elementos que tornam a cena uma grande coletânea de *Poses Especiais IDJ* para se construir movimentos singulares para o personagem Irmão do Jorel.



Figura 12: Irmão do Jorel dançando e fazendo pipoca. Fonte: Captura de tela retirada do canal do estúdio.²⁸

1.3 POSE ESPECIAL IDJ: “DESENHO REALISTA”

A *Pose Especial IDJ* é uma “pose específica para aquele momento que, provavelmente, não vai ser reaproveitada” (VOIGTEL, Flávio, 2022, entrevista por videoconferência, parte 2 de 3 min 4). Esse fato pode ser constatado na variedade de versões em que o personagem Irmão do Jorel finge tocar guitarra, como analisado no tópico anterior. A ideia de que a *Pose Especial IDJ* é desenvolvida com o intuito de servir somente àquela cena também pode ser constatada com o fato que esses novos desenhos da pose não vão para o banco de dados. Caso algum animador precise assistir à cena como referência para utilizar algum elemento presente nela, ele pode pedir para a supervisão. Geralmente, as poses especiais entram no painel de referências e são usadas como inspiração. Mas se cada elemento novo criado fosse automaticamente inserido ao banco, a utilização do mesmo seria inviável, podendo ocasionar o travamento do programa ou com que o animador ficasse indeciso frente ao número exagerado de possibilidades.

Um tipo de criação ainda mais improvável de ser reaproveitada é o que o estúdio convencionou chamar de “Desenho Realista” (VOIGTEL, Flávio, 2022, entrevista por videoconferência)²⁹: uma arte de algum objeto ou detalhe de algum personagem que tem mais processos de finalização, com arte detalhada, adicionando volume e texturas ao desenho. John Kricfalusi, criador da série *The Ren & Stimpy Show* nos anos 1990, já utilizava esse recurso de criar uma arte com mais detalhes e volume para dar destaque a algo específico em uma cena. Como influência estética, a série Irmão do Jorel utiliza esse

²⁸ Disponível em <<https://youtu.be/-JQuELonWkQ>>. Acesso em 12 de Julho de 2022.

²⁹ Entrevista *Conversa com Voigtel | Parte 2*, 29 min. Disponível em <<https://youtu.be/SBbylcTVwyQ>>. Acesso em 16/07/2022.

recurso, não só como figura inanimada mas também em algumas cenas de plano detalhe de personagens, muito comum em rosto e mãos.



Figura 13: Personagem da série *The Ren & Stimpy Show* (Nickelodeon, 1991-1995). Dentes do personagem com finalização detalhada, apresentando mais textura e volume para causar desconforto no espectador. Fonte: Imagem retirada da internet.³⁰

Nem toda arte finalizada com este propósito é uma pose especial. No entanto, quando ela é utilizada para expressar o sentimento ou personalidade de um personagem, criando uma pose nova, ela pode se enquadrar nessa categoria. A animação desse tipo de cena é bem simples, podendo ser um pequeno movimento de câmera onde o programa geralmente interpola as posições intermediárias. Neste caso, a principal preocupação do animador é fazer as trocas de desenhos, caso sejam necessárias, no momento correto para sugerir um movimento sutil à passagem para a arte detalhada do personagem.

No episódio *Família à deriva* (Cartoon Network, 2015) todos estão na praia e Jorel tira sua regata. Enquanto o enquadramento se fecha no personagem, há uma troca rápida para uma arte detalhada que mostra todos os músculos definidos do personagem, que o estúdio convencionou como “Desenho Realista” (figura 14). Na série, Jorel é um ser naturalmente perfeito, aos olhos de seu irmão, o protagonista. Então, a piada está nesses momentos de exagero, já que Jorel possui apenas 12 anos de idade.

³⁰ Disponível em <<https://m.imdb.com/title/tt0953956/mediaviewer/rm1844291841/>>. Acesso em 16 de Julho de 2022.



Figura 14: Transição do personagem Jorel com finalização padrão para a convenção de “Desenho Realista”.
Fonte: Captura de tela retirada da internet.³¹

O rosto do personagem Irmão do Jorel também já foi representado com essa finalização mais trabalhada em algumas situações, como no episódio *Seja Brócolis* (Cartoon Network, 2018). Nele, o personagem tem a missão de interpretar um brócolis na peça infantil da escola e seu pai o ensina a importância de entender o que é ser um brócolis para interpretar esse papel. Assim, na finalização criada para o “Desenho Realista”, o Irmão do Jorel está com uma expressão de fascínio, enquanto seus olhos refletem a imagem de um brócolis. A animação dessa cena envolve movimento de câmera e a troca simples de bocas para a sincronia labial do personagem.



Figura 15: Irmão do Jorel em episódio *Seja Brócolis*. Fonte: Captura de tela retirada da internet.³²

³¹ Disponível em <<https://youtu.be/9MfJkaf1KtE>>. Acesso em 12 de Julho de 2022.

³² Disponível em <<https://youtu.be/hNKJ83Xjgg0>>. Acesso em 12 Julho de 2022.

2 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se analisar os aspectos de animação da série, observando seus méritos e sua variedade técnica, nota-se uma preocupação com a qualidade e criatividade. O incentivo do estúdio para que o animador assista ao *animático* várias vezes e selecione alguma cena específica, caso goste muito da proposta e queira animá-la, funciona muito bem como ferramenta para envolver mais o animador no projeto e permitir que ele faça algo de que realmente gosta.

Claro que isso não significa que o diretor não realize as distribuições das cenas baseados nas diferentes categorias de animador que o estúdio possui, o que também acontece. Mas permitir que o animador assuma uma cena que especialmente lhe interesse, permite o estímulo criativo para que ele seja desafiado e envolvido em seu trabalho. É um voto de confiança que impulsiona o aperfeiçoamento do animador e amadurece seu crescimento profissional, tanto técnico quanto artístico. Da mesma maneira, o compartilhamento de poses ou de desenhos novos entre os animadores proporciona, não só uma execução do projeto mais veloz, como uma troca de conhecimentos entre os artistas, gerando maior aprendizagem.

Uma das tarefas mais árduas que eu considero até hoje na supervisão é a separação de cenas, porque você precisa analisar o perfil do profissional com o tipo de cena que você precisa passar para ele e, ao mesmo tempo, o que você precisa dizer para o animador sobre o que ele precisa fazer de acordo com o projeto (VOIGTEL, Flávio, 2022, entrevista por videoconferência)³³.

O termo *Pose Especial IDJ* remete ao conceito tradicional de *pose-síntese* já bastante difundido na animação seriada. Porém, conforme constatado, ele aborda outras características investigadas nessa pesquisa, como: criar partes que não estão nos bancos, desenvolvendo algo único e específico; desenhar um rascunho das poses e fazer o *rig* se adequar a ele para diminuir as limitações pela utilização do programa de animação.

Quando se conhece o conceito de *Pose Especial IDJ* e se tem acesso aos guias e referências, que possuem vários exemplos de poses especiais já criadas, o animador tem a oportunidade de experimentar um processo criativo orientado pelos supervisores do estúdio. Qualquer projeto tem suas limitações e barreiras — nunca vamos ver a Vovó Gigi fumando, por exemplo, item que foi

³³ Entrevista *Conversa com Voigtel | Parte 2*, 3 min. Disponível em <<https://youtu.be/SBbylcTVwyQ>>. Acesso em 16/07/2022.

substituído por um pirulito antes do lançamento do primeiro episódio —, mas em um mercado com um volume de trabalho tão grande e prazos tão curtos, este tipo de liberdade criativa, e incentivo para não fazer somente o básico com os personagens da série, traz um frescor eficaz para a animação.

O equilíbrio entre o uso de bancos e de animações criadas especificamente para uma cena resulta numa série com qualidade e visualidade singulares, contribuindo de maneira positiva para o mercado de animação brasileiro.

BIBLIOGRAFIA

FIALHO, Antônio. *A EXPERIMENTAÇÃO CINÉTICA DE PERSONAGEM: Os Princípios da Animação na indústria seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*. Tese (Doutorado). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

SOMMERFELD, Bruno. *CHUCK JONES: Desenhos-chave como poses-síntese*. Trabalho de Conclusão de Curso. Orientação Antônio Fialho. Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. *The illusion of Life: Disney Animation*. 1st ed. NewYork: Hyperion, 1981.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. London: Faber and Faber, 2001.

VOIGTEL, Flávio. Depoimento [Julho de 2022]. Entrevistadora . Eloá Goulart. Disponível em <<https://youtu.be/XzQzZtxAhkU>> e <<https://youtu.be/SBbylcTVwyQ>>

Lei de incentivo à cultura Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/cultura/noticia/2017-05/ancine-lei-da-tv-paga-ampliou-producao-audiovisual-independente-no-pais>> . Acesso em 12 Julho de 2022

SESAME Street.Criação: Joan Ganz Cooney. Produção EUA, 1969-1996. 55min;.

RECURSOS ONLINE

CARTOON NETWORK BRASIL. JARDIM I IRMÃO DO JOREL I CARTOON NETWORK. YouTube, 14 maio de 2022 .Disponível em<https://www.youtube.com/watch?v=gCwY3NAqDvo&ab_channel=CartoonNetworkBrasil> Acesso em 12 Julho de 2022

CARTOON NETWORK BRASIL. Live Irmão do Jorel Nos Estúdios | Lançamento Terceira Temporada. YouTube 16 Julho de 2018. Disponível em <<https://youtu.be/PvMhRjUQwiY>> . Acesso em 12 Julho de 2022

CARTOON NETWORK BRASIL. O Maior fã do Steve Magal | Irmão do Jorel | Canal Cartoon Network Brasil . YouTube, 16 de Setembro de 2017. Disponível

em<https://www.youtube.com/watch?v=inMUsl_8BUg&ab_channel=CartoonNetworkBrasil>. Acesso em 12 Julho de 2022.

CARTOON NETWORK BRASIL.NÃO DIGA NÃO PARA MEU SONHO | IRMÃO DO JOREL | CARTOON NETWORK. YouTube, 16 de Setembro de 2017. Disponível em <https://youtu.be/OYw8WhxT_Q>. Acesso em 12 Julho de 2022.

FAMÍLIA À DERIVA(temporada 1, ep 23.) Irmão do Jorel [Seriado]. Direção: Juliano Enrico Produção: Felipe Tavares. Brasil: Cartoon Network Brasil. 2015,son.,color.

COPA STUDIO. Arquivos Secretos#1- Dancinhas Irmão do Jorel. YouTube, 10 de Março de 2021. Disponível em <<https://youtu.be/-JQuELonWkQ>> Acesso em 12 Julho de 2022.

COPA STUDIO.Irmão do Jorel - Seja Brócolis (Legendado- ING). YouTube, 13 de Maio de 2020. Disponível em<<https://youtu.be/hNKJ83Xjgg0>>Acesso em 12 Julho de 2022.