

LUHAN DIAS SOUZA

**APROPRIAÇÃO DE RECURSOS E ESTRATÉGIAS NA PRODUÇÃO DE
FILME ANIMADO**

BELO HORIZONTE

Dezembro de 2011

LUHAN DIAS SOUZA

**APROPRIAÇÃO DE RECURSOS E ESTRATÉGIAS NA PRODUÇÃO DE
FILME ANIMADO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Colegiado de Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais / Cinema de Animação.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Leal Werneck

BELO HORIZONTE

Dezembro de 2011

LUHAN DIAS SOUZA
**APROPRIAÇÃO DE RECURSOS E ESTRATÉGIAS NA PRODUÇÃO DE
FILME ANIMADO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Colegiado de Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais / Cinema de Animação.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Leal Werneck – EBA/UFMG

Prof. Dr. Maurício Silva Gino – EBA/UFMG

BELO HORIZONTE
Dezembro de 2011

Em memoria de Zé Luquinha e Vó Calú, pela simplicidade.

AGRADECIMENTOS

À minha família, em especial aos meus pais, Lana e Alair, pelo incondicional apoio.

Aos amigos que sempre ouviram com paciência meus longos discursos sobre o meu filme e muito me ajudaram em sua produção.

À minha amada Siane, pelo amor, carinho e constantes auxílios neste trabalho.

À todos que participaram direta ou indiretamente da produção do meu filme.

Aos professores e colegas da Escola de Belas Artes, pelo ensino, convivência e exemplo.

À meu orientador, Daniel Leal Werneck, por vibrar após ver meu filme pronto.

E à todos os que se emocionam quando assistem meu rabiscos animados.

RESUMO

Este trabalho busca relatar e analisar minhas experiências sobre o processo de produção do filme animado “A moça que existe em meus sonhos” que desenvolvi durante o Curso de Bacharelado em Artes Visuais: Cinema de Animação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Neste filme me apropriei de diversos recursos e estratégias para a sua realização - tais como as estratégias de construção dos cenários, as técnicas (como a rotoescopia) e outros meios para animação (como filmagens *live-action*, referências fotográficas e análise de movimentos similares de outros filmes) – a partir de um processo de intensa pesquisa. Tão logo, este estudo colabora para a desmistificação do processo de criação, como também, contribuir com futuras produções e estudos nesse campo.

Palavras-chave: animação, produção, criatividade, material de referência.

ABSTRACT

This paper seeks to report and analyze my experiences on the production process of the animated film "A moça que existe em meus sonhos" that developed during my course of Bachelor of Visual Arts: Cinema de Animação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. In this film took hold of several resources and strategies for its production- such as scenario-building strategies, techniques (such as rotoscoping) and other media for entertainment (like live-action footage, photo references and analysis of similar movements other films) - from a process of intense “research”. As soon, this study contributes to the demystification of the creative process, but also contributes to future productions and studies in this field.

Key words: animation, production, creativity, reference material.

SUMÁRIO:

INTRODUÇÃO.....	8
1. CAPITULO 1.....	11
1.1. A pesquisa de ritmo e enquadramento.....	11
1.2. A pesquisa para o <i>design</i> de personagem.....	14
2. CAPITULO 2.....	17
2.1. Estratégias para criação do <i>layout</i>	17
2.2. Estratégias para criação dos movimentos.....	20
2.3. O <i>design</i> sonoro e o movimento invisível.....	25
2.4. Criação e finalização dos cenários.....	26
2.5. Finalização.....	27
3. CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
4. REFERÊNCIAS.....	33

INTRODUÇÃO

Este trabalho é uma pesquisa “auto-reflexiva” cujo principal objetivo é buscar sistematizar o processo de apropriação de recursos e estratégias para a realização do curta em animação 2D de minha própria autoria intitulado: *A moça que existe em meus sonhos*¹, produzido durante minha graduação.

Para iniciar o processo de produção do filme, algumas problematizações me perpassaram à mente: de onde vem a obra de arte? Ela surge do nada? Quais os possíveis caminhos para se criar uma obra de arte? E para se criar um filme animado? Foi a partir dessas indagações que comecei a pesquisar sobre como produziria o meu filme de conclusão de curso² em que, nos períodos preliminares, ainda era um argumento de uma estória autobiográfica. Havia muitas falas e cenários diversos e sem final definido que possuía maiores semelhanças estruturais com uma história em quadrinhos do que com um curta animado. Segue a sinopse abaixo:

Desenhista depressivo em crise criativa acorda de um sonho feliz decidido de que a realidade é o sonho, e não a sua rotina de trabalho maçante cercada por um ambiente urbano barulhento e hostil, o que o leva a procurar formas de retornar a esse lugar/realidade e reencontrar uma linda moça que nesse lugar habita.

Ao longo deste estudo, abordarei minhas experiências, enquanto estudante de cinema de animação, procurando enfatizar o processo de “pesquisa”, ou seja, de busca de referências em todas as etapas de produção deste curta-metragem feito em animação tradicional 2D. No entanto, estabeleço um corte na abordagem destacando, preferencialmente, a parte

¹ “A moça”

² Exigido como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais – habilitação em Cinema de Animação, pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

visual da obra, bem como, cito alguns aspectos do *design* sonoro e de pós-produção.

Durante o percurso da produção desse filme surgiram diversas questões sobre as quais eram os caminhos possíveis para se criar uma obra cinematográfica animada uma vez que ela não aparentava “surgir do nada”. Devido a essas e outras indagações que iriam surgindo comecei a buscar fontes externas, ou seja, de outros produtores, assim como de outras fontes que mostrassem como foi o processo da produção de outros filmes animados. Essa procura atuou, assim, como uma forma de auxílio, pois meus conhecimentos na época se restringiam aos Princípios da Animação³.

Nesse caminho de busca, pude observar uma íntima relação entre os acasos criativos e a própria “pesquisa” para a produção do curta em que um reforçava ao outro. Seguindo o pensamento de Fayga Ostrower (1999), se por um lado parece evidente que não existe obra de arte sem momentos intuitivos de inspiração, por outro lado também está claro que não existem tais momentos criativos sem que haja uma demanda.

Nesse sentido, o que, a princípio, parecia uma procura desesperada para sanar minhas deficiências na produção em cinema de animação, tornou-se a principal fonte de inspiração e criação artística. Nesse contexto, o processo de pesquisa torna-se uma fonte de alimentação da criatividade, o que será constatado, neste caso, durante o desenvolvimento deste trabalho.

Esclareço também que a expressão artística do filme “A moça”, não está em seu ritmo, design de personagem, em suas animações, nem suas cores, ou seja, não está em nenhum aspecto isolado. A obra de arte é o filme. Cinema é uma arte temporal⁴, há uma história (com sentimentos, ideias, sensações) sendo contada de forma audiovisual durante um espaço de tempo, e é para

³Estes princípios foram desenvolvidos nos estúdios *Disney*. Vide: Thomas, Frank; Ollie Johnston (1981, reimpresso em 1997). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Hyperion. pp. 15.

⁴MCKEE, Robert. p.112.

contar essa história que meus esforços e pesquisas se concentram. Ela que tem a capacidade de tocar e emocionar o público.

Sendo assim, este trabalho divide-se em três capítulos distintos:

No primeiro capítulo, abordo as “pesquisas” utilizadas na pré-produção⁵ do curta e seu processo de apropriação. Para isso envolvo meu processo de análise do filme *A Quoi Ça Sert L'Amour?* de Louis Clichy (2006) destacando o uso do ritmo de animação e das soluções narrativas. Além da minha tomada de outras fontes (bibliográfica e documental) que auxiliam na produção do *design* do personagem. Estas referências foram importantes para a realização do roteiro e pré-produção do filme.

No segundo capítulo, procuro mostrar como foram usados alguns recursos da produção de “A moça”. Tais como as estratégias de construção dos cenários, as técnicas (como a rotoscopia) e outros meios para animação (como filmagens *live-action*, referências fotográficas e análise de movimentos similares de outros filmes).

Na terceira parte, teço as conclusões e considerações finais sobre o tema abordado ao longo deste trabalho propondo estimular a reflexão sobre a produção em animação utilizando a “pesquisa” como uma ferramenta no seu processo de criação. Dessa forma, espero contribuir também para a elucidação de um caminho possível na produção de demais filmes animados.

⁵ Termo comumente usado na área de cinema de animação no qual me refiro ao período de concepção do argumento do filme, roteiro, design de personagens e pré-visualização da obra.

1. CAPÍTULO 1

1.1– Pesquisa de ritmo e enquadramento

Minha primeira pesquisa se resume a busca de curtas de animação em *sites* de compartilhamento de vídeos como *Youtube*⁶ e *Vimeo*⁷. Nessa pesquisa encontrei o filme de animação 2D *A Quoi Ça Sert L'Amour?*⁸ de Louis Clichy, clipe animado da canção de mesmo nome interpretada por Edith Piaf e Theo Sarapo.

Ao analisá-lo, pude perceber que o filme apresenta um ritmo veloz, transições dinâmicas, *design* interessante, e uma história relativamente grande para um curta metragem de pouco mais de três minutos, com a seguinte sucessão de acontecimentos: encontro de um casal e começo de relacionamento, briga no relacionamento e reentendimento, separação, período de depressão após fim da relação e reunião do casal.

Uma estória com tantos acontecimentos e reviravoltas em tão curto espaço de tempo, impressionou-me de forma envolvente. A partir disso, pude perceber ser possível que o meu projeto de roteiro (de sinopse já anunciada) poderia ser transformado em um curta animado. Para tanto, fiz uma análise do filme de Louis Clichy, tentando compreender como se deu a organização dos elementos cinematográficos, a fim de poder me apropriar e adaptar estratégias semelhantes no filme.

Das estratégias analisadas, destaco as quais considerei responsáveis pelo roteiro do filme ter sido possível com tão curta duração: o *timing* veloz da animação cômica, a expressividade do *design* simplificado e caricatural dos

⁶<http://youtube.com.br>

⁷<http://vimeo.com>

⁸<http://www.cube-creative.fr/projet/286/a-quoi-ca-sert-l-amour-clip>

personagens, a sucessão de planos curtos de aproximadamente cinco segundos com ações fragmentadas que agilizam todo o ritmo, e o movimento de câmera que trabalha para facilitar e dinamizar as transições das sequências. Estas que atuam ora rotacionando o personagem e fornecendo uma transição de planos sem cortes, ora movimentando-se rapidamente e alçando os personagens em diferentes locais e situações.

Considero importante destacar também que o filme tem suas cenas sincronizadas com a canção de Edith Piaf e Theo Sarapo, o que provavelmente ditou o *timing* da animação e a velocidade das transições. No entanto, o entendimento do filme não necessita a compreensão da língua francesa na qual a canção é interpretada.

Ao analisar o filme de Louis Clichy, pude perceber que muitos dos recursos poderiam ser incluídos na minha animação. Dentre estes recursos: a sucessão de planos curtos, a expressividade do *design*, e as transições sem cortes. E em alguns momentos específicos que requeriam mudanças expressivas de tempo e espaço poderia usar a movimentação da câmera rotacionando o personagem.

Após esse trabalho de “pesquisa”, em um lampejo criativo reformulei meu projeto de roteiro e redigi sua primeira versão (incluindo o enquadramento dos planos, os diálogos do filme e movimentos de câmera), além de ter imaginado o final o filme.

Nessa parte final, a música “O meu sangue ferve por você”⁹, interpretada por Sidney Magal e que estava ecoando em minha mente por dois insistentes meses, uniu-se a esse lampejo criativo se mostrando a melhor opção para ilustrar e fornecer sentido ao final do filme.

Além disso, adaptei e ajustei o filme para o meio audiovisual explorando, além dos próprios recursos visuais usados na referência do clipe francês,

⁹Música composta por F. Mayer, Jack Arel, C. Carrère, K. Pancol.

aquilo que o áudio poderia fornecer para o desenvolvimento da história, tendo agora os sons um fator fundamental na história que seria contada. Eles atuariam tanto na antecipação da animação, quanto criando sentido por si, deixando de ser apenas um acompanhante da imagem e em alguns momentos assumindo a posição inversa: a imagem acompanharia o som. Agora o personagem principal do filme é um violonista passando por uma crise criativa, como se confere na sinopse a seguir:

Tião, um depressivo violonista em crise criativa, sempre acorda com uma melodia na cabeça, a qual não consegue desenvolver. Possui uma rotina maçante de trabalho em uma loja de instrumentos musicais cercada por um ambiente urbano barulhento e hostil, porém o despertar prematuro de um sonho muda a vida de Tião, quando o mesmo toma consciência de que nesse sonho tem uma vida feliz ao lado uma linda moça. Após algumas noites tentando retornar ao sonho Tião percebe que não conseguirá e recorre à ajuda de seu colega de trabalho, ao qual fornece métodos pseudomísticos para o devido fim, que sempre fracassam, assim como as tentativas de Tião de compor a melodia (que agora está ligada a esse sonho) que sempre lhe vem à mente. Esses fracassos culminam em uma tentativa de suicídio por Tião, que apenas não suicida-se pois no momento crucial percebe a que melodia que tinha em mente pertence a uma música simples e despreziosa, que o leva a uma reviravolta na vida, mudança de vizinhança e assumir a carreira de músico popular.

Todavia considero necessário relatar que o processo de criação do roteiro não se ateve a essa pesquisa e esse lampejo criativo, muito pelo contrário. Houve um expansivo estudo sobre estrutura de roteiro cinematográfico, assim como um olhar atento sobre diversos filmes, onde procurei entender o que motivou as decisões de seus respectivos diretores. Aliás, diversas mudanças surgiram durante todo o processo de produção, quando percebia, ao mostrar o projeto do filme a alguém, que a mensagem pensada para um determinado plano ou cena estava fraca ou simplesmente era ineficaz. O roteiro de “A Moça” chegou em sua versão final na semana de entrega do filme pronto. Nas palavras de Robert McKee (2006):

Mesmo que nenhum bom filme tenha sido feito sem algum lampejo de inspiração fortuita, um roteiro não é um acidente. Material que vem do nada não pode continuar desligado da estória. O roteirista re-desenha a inspiração, fazendo parecer que uma espontaneidade instintiva tenha criado o filme, mas ainda assim sabendo quanto esforço e artificialidade foram gastos ao fazer o trabalho parecer natural e sem esforço.(MCKEE, 2006, p.54)

1.2– A pesquisa para o design de personagem

Ao passar a etapa de roteirização e pré-visualização inicial do filme (*storyboard* e animático) - na qual tentei trabalhar sem muitas referências externas, principalmente, para não ficar muito influenciado pela visualidade de outros curtas - comecei a trabalhar com o *design* dos personagens. Esta etapa que, conseqüentemente, ditou grande parte do que considero ser a identidade visual do filme.

A princípio tentei seguir um *design* altamente sintético e cartunesco, como o do filme de Louis Clichy, mas é um estilo de desenho muito distante do que estava acostumado a fazer na época. Portanto, abandonei a ideia inicial e comecei a esboçar possíveis *designs* para o personagem principal.

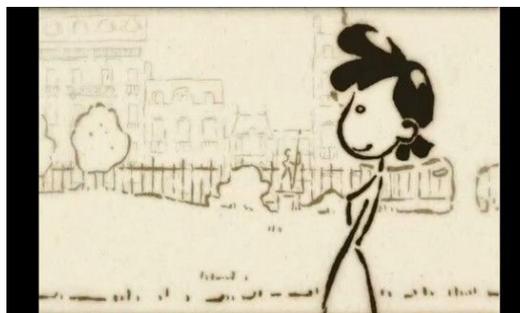


Figura 1: Frame do filme *A Quoi Ça Sert L'Amour?* de Louis Clichy

A caracterização do personagem já estava formulada: seria um jovem de 20 a 25 anos, branco, com o corpo encurvado, cabisbaixo, olheiras escuras e olhar apático. No entanto, não conseguia criar nenhum *design* que satisfizesse.

Os que foram produzidos precisavam de mais atratividade e funcionalidade para animação, ou seja, mais *appeal*¹⁰.

Sendo assim, devido a essa dificuldade preliminar com o design de personagem, elaborei uma pesquisa sobre os designs do ilustrador e animador Bruce Timm¹¹, tentando entender o que tornava seus personagens tão interessantes. Isso me forneceu algumas soluções gráficas que poderia usar na produção do design dos personagens de meu filme.

Dessas soluções destaco a simplificação anatômica através do uso de combinações de linhas curvas e retas. No caso de Timm, esses recursos foram usados para garantir a imponência de seus personagens super-heróis (características típicas de suas representações nos quadrinhos), e o dinamismo de suas movimentações animadas.



Figura 2: Design do personagem Batman, feito por Bruce Timm.

Ao estudar esses elementos, procurei apropriá-los em meu estilo de desenho. Trabalhei a combinação das linhas curvas e retas para pontuar visivelmente o estado depressivo do personagem principal além de garantir um impacto visual quando o personagem sai desse seu estado cabisbaixo e alcança a felicidade no final do filme.

¹⁰ Appeal é a personalidade do personagem sintetizada visualmente. O que o torna único e atrativo para o público e que, necessariamente, passa por sua proposta dentro da história e como isto é representado na elaboração do desenho do personagem. (SIQUEIRA, 2008, p.16)

¹¹A adaptação que consagrou o estilo de Timm foi a série *Batman: The Animated Series*, lançada em 1992 pela Warner.

Abaixo uma imagem exemplificando esse trabalho no rosto e postura do personagem principal do curta.

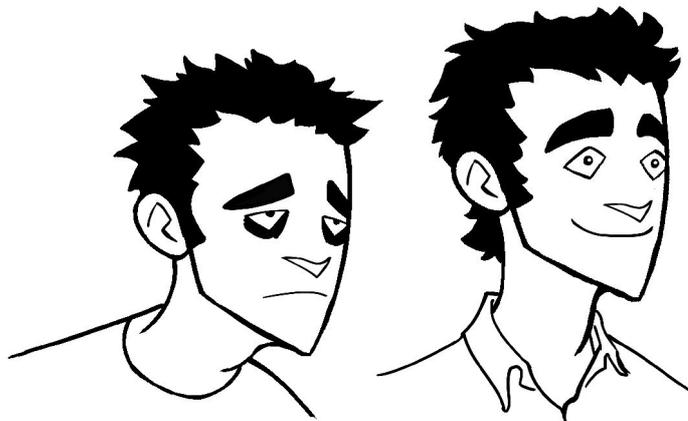


Figura 3: Tião no começo do filme a esquerda e ao fim do filme a direita.

2. CAPÍTULO 2

2.1 – Estratégias para criação do layout

Uma vez terminada a etapa do *storyboard*¹² e animático sonorizado¹³, convencime de que o filme estava “funcionando”, ou seja, conseguindo transmitir as ideias presentes no roteiro de forma audiovisual¹⁴, passei a etapa seguinte: a produção dos layouts dos planos da animação. Para tal resolvi produzir referências fotográficas e filmagens *live-action*, cenograficamente ajustadas aos ângulos e enquadramentos previsualizados no *storyboard*. Uma prática usual no processo de layout e animação dos filmes produzidos nos estúdios Disney, como citam Johnston & Thomas¹⁵.



Figura 4: Método usado na construção de vários layouts do filme; a esquerda imagem do storyboard, ao centro a referência fotográfica, a direita um frame do plano finalizado.

A “pesquisa” a partir dessas referências fotográficas passou ser como interpretá-las plasticamente sem que os desenhos se tornassem demasiadamente “duros” e sem expressão, características típicas de desenhos realistas.

¹²*Storyboard* é a tradução do roteiro através painéis desenhados. (SIQUEIRA, 2008, p.26)

¹³Animático sonorizado é a junção entre *storyboard* e som guia (sons provisórios) expostos em ordem de cenas no tempo em formato de vídeo, a partir dessa etapa se tem noção do tamanho do filme.

¹⁴O que ao longo da produção se mostrou uma noção relativa, como comentei na pagina 14.

¹⁵p. 169.

Para responder a essa questão e tentando possibilitar ao filme uma atratividade plástica, dei continuidade à “pesquisa” sobre desenho sintético e expressivo iniciada no design de personagem. Encontrei a teoria de Michael D. Mattesi (2004) no livro *Force: the key to capturing life through Drawing*.

Mattesi trata nessa obra de questões relacionadas ao desenho expressivo e ao estilo pessoal em desenhos de observação. Ele se baseia em uma teoria na qual o desenho que aparenta estar vivo não seria aquele que representa os detalhes com precisão fotográfica, mas sim aquele que interpreta o modelo e lhe transmite vida ao ser desenhado.

Para tal é exemplificado a atuação de forças sobre os corpos dos modelos, e como isso pode ser trabalhado em termos de síntese de linhas e expressividade das formas.

A teoria de Mattesi ajudou-me não apenas a trabalhar plasticamente o layout dos planos, mas também auxiliou na síntese e expressividade dos desenhos no processo de animação em si.

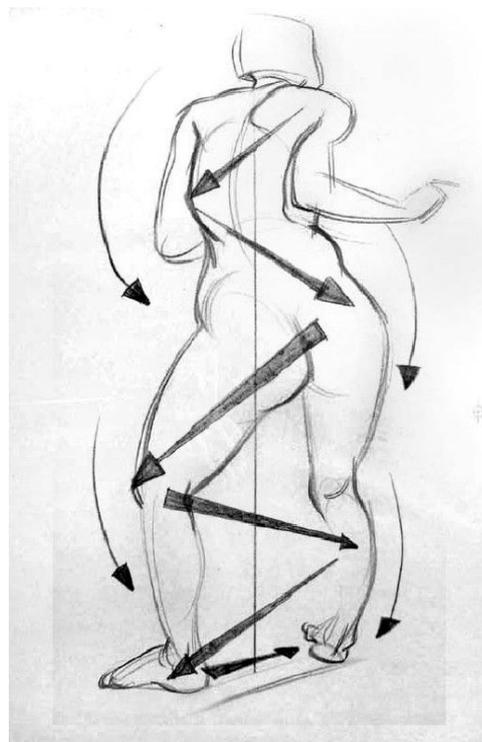


Figura 5: Exemplo do método proposto por Mattesi em sua teoria.

Outra estratégia usada na elaboração do layout e conseqüentemente da produção dos cenários foi o uso de modelagem 3D de uma planta baixa da quitinete de Tião, lugar onde se passa boa parte da história.

O uso dessa modelagem seguiu o mesmo princípio das referências fotográficas citadas anteriormente, ou seja, seguiu os ângulos e enquadramentos previamente visualizados no *storyboard*. A diferença é que enquanto nos layouts produzidos seguindo a referência fotográfica os personagens eram desenhados como os atores posicionados na foto, no modelo 3D, os personagens eram desenhados nos ângulos propostos pelo cenário, o que trouxe dinamismo às cenas que se passam na quitinete.

Durante a produção e finalização dos cenários esses modelos 3D foram redesenhados, adaptando-se ao estilo visual da história e adquiriram alguns detalhes que não eram relevantes para o layout.



Figura 6: Dois exemplos do uso da modelagem 3D no layout de "A moça".

2.2– Estratégias para criação dos movimentos

Depois de todo o layout criado e tendo os sons guia do animático como a maior referência do *timing* da animação, parti para o processo de animação. A “pesquisa” nesse processo consistiu na busca de estratégias e materiais que possibilitassem a criação de atuações expressivas aos personagens, para que contassem a história da melhor forma possível.

Como material de referência inicial para a criação dos movimentos foram produzidas diversas filmagens em live-action nos ângulos e enquadramentos do layout, que tinham como objetivo serem referências de como se davam determinadas movimentações na realidade, para melhor adaptar para o desenho.

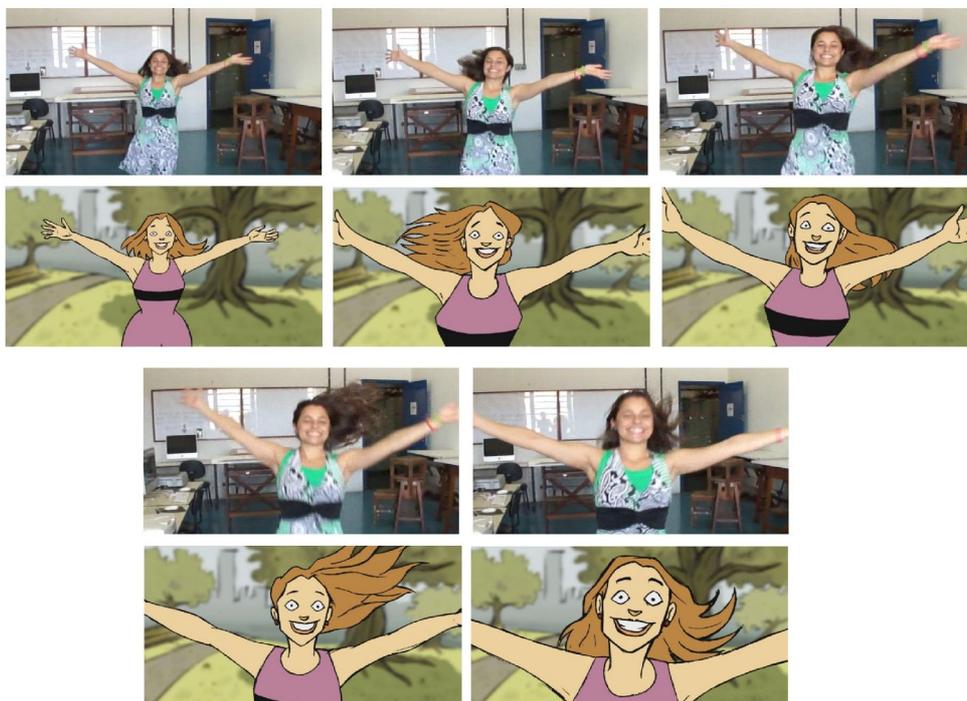


Figura 7: Exemplo de como o estudo das filmagens live-action contribuiu no processo de animação.

Essas referências reverberam no filme de forma instigante e surpreendente, por exemplo: o estudo de como o cabelo se movimenta durante a corrida da personagem Moça em um plano em que a personagem tem um enquadramento frontal (Fig. 7), garantiu-me experiência suficiente com essa movimentação para produzi-la em outro plano, quando a personagem está de costas, sem que necessitasse de filmar um movimento semelhante nesse ângulo.

Alguns planos tiveram seu sentido e expressão potencializados pelo uso de referências *live-action*, dentre eles cito a caminhada lateral em que vê-se o Tião de corpo inteiro caminhando até a loja de instrumentos musicais onde trabalha, em um cenário urbano cotidiano: barulhento e sujo. O que a princípio tinha sido planejado em ser uma caminhada depressiva no meio da multidão insensível, transformou-se em algo mais com o apoio da referência, a caminhada deu ao personagem uma personalidade, como se pudéssemos perceber o que se passa dentro de sua cabeça.

Com o tempo percebi que não precisava de uma multidão na rua com o Tião, apenas seus passos bastariam para mostrar sua solidão, como se apenas uma caminhada pudesse contar uma história inteira, como comenta Richard Williams:

Por que será que conseguimos reconhecer nosso tio Charlie que não tínhamos encontrado durante dez anos ao vê-lo andando, de costas, longe, fora de foco? Pois o andar de cada pessoa é tão individual e tão distinto quanto seu rosto. E um pequeno detalhe muda tudo. Existe uma quantidade enorme de informação em uma caminhada e nós a interpretamos instantaneamente. (WILLIAMS, 2001, p. 104)¹⁶

¹⁶Tradução do autor.

A partir dessas experiências pude perceber o quanto a análise de filmagens *live-action* contribuíam não apenas para aumentar a naturalidade da movimentação do filme, mas também para a formação do animador.

Para produzir o filme tive em mente duas “escolas” distintas de animação: a *Full animation*, representada pelos estúdios Disney, que se caracteriza pela utilização de um grande número de desenhos para cada movimento¹⁷, sendo uma animação mais “fluida”; e a animação limitada, que possuem reduzido número de desenhos para cada movimento, sendo uma animação mais “truncada”. Embora contrastantes, esses dois estilos poderiam estar presentes em “A moça”.

A ideia por trás dessas duas “escolas” aplicadas ao filme é acentuar a atuação e caracterização dos personagens. Se por um lado o depressivo personagem principal, Tião, tem uma movimentação reduzida, reações apáticas e quase não fala, por outro o personagem Amigo teria uma movimentação frenética, gesticulada e fala por quase todo o tempo de sua atuação.

Dentro desse conceito, trabalho as reações de Tião, que passa a se movimentar de forma “fluida” quando corre para escrever o recado nas mãos após o sonho, ou quando toca o violão, demonstrando ser justamente nesses momentos em que ele tem maior vivacidade. Para compreender como trabalhar a movimentação “truncada” do personagem de forma interessante estudei o seriado animado japonês *Yuyu Hakusho* (1990)¹⁸, do Estúdio Pierrot.

¹⁷FILHO, Antônio Linhares da Cunha. *Desenhos Animados e Atuação*. Universidade de São Paulo, 2008. pp 22.

¹⁸Dados coletados no *site* oficial da *Playarte*, distribuidora dos dvds da série: <http://www.playarte.com.br>.



Figura 8: Acima, frames de filmagem live-action usada com referência da animação do personagem Tião. Abaixo, frame do plano do filme "A moça" que utilizou a referência citada acima.

Desse estudo percebi alguns princípios que apliquei as minhas animações do personagem, como o uso de imagens estáticas e uma movimentação setorizada, por exemplo: um plano em que há uma sessão de hipnose, em que apenas os olhos do personagem se movimentam.

Escolher uma animação limitada para acentuar a expressividade da atuação do personagem pode parecer um tanto quanto paradoxal para muitos animadores, mas objetivei trabalhar a expressão do estático, do mudo, do corpo que se movimenta estranhamente, do que não parece estar em seu estado normal. E é justamente por isso que o Amigo atua com fluidez, para contrastar e evidenciar ainda mais a estranheza do Tião.

A animação do personagem Amigo se deu pelo estudo da gesticulação corporal das filmagens *live-action* de referência e uma análise quadro a quadro de alguns movimentos do filme animado *O Caminho para El Dorado* (2000)¹⁹, da produtora DreamWorks. Essa análise se deu para entender como era

¹⁹<http://www.imdb.pt>

trabalhado o *timing* da animação em cenas de diálogos e gesticulações simultâneas, que caracteriza as cenas de atuação do Amigo.

A sincronia labial foi a etapa feita posteriormente, como recomenda Richard Williams:

Torne a ideia da cena clara com a ação corporal primeiro. [...] Se conseguirmos a atitude certa para o corpo e a cabeça, podemos quase animar sem desenhar a boca. [...] Ken Harris diz que aprendeu mais sobre sincronia labial quando precisou animar Marvin o marciano, que não tinha boca. (WILLIAMS, 2001, p. 314)²⁰

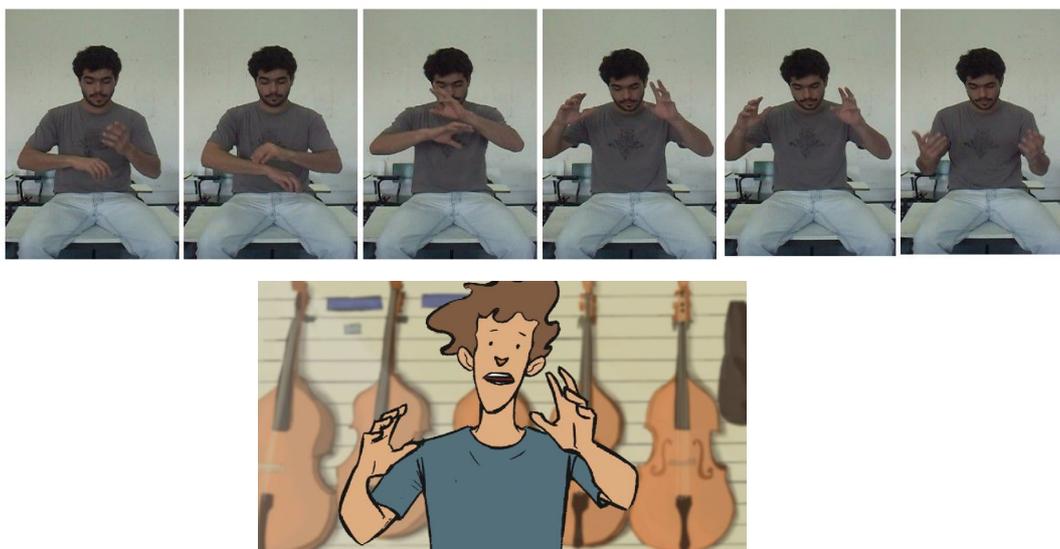


Figura 9: Acima, frames das filmagens live-action usadas como referência dos movimentos do amigo. Abaixo um frame do plano de “A moça” que utilizou as referências citadas acima.

Nas cenas em que Tião toca violão usei a técnica rotoscopia²¹, ou pelo menos a sua ideia. O trabalho se deu através da filmagem do músico Rodrigo

²⁰Tradução do autor.

²¹Técnica de animação em que desenhos são traçados sobre a filmagem de atores reais.

Salvador enquanto o mesmo compunha e gravava simultaneamente as músicas tocadas no filme, posteriormente trabalhei utilizando a técnica de roscopia para a realização das mãos tocando o violão. A movimentação dos braços e do próprio violão não foi feita na mesma técnica, pois seria somente muito trabalhoso e retiraria o foco das mãos do personagem neste plano. Essas animações foram feitas, portanto, em animação direta²², acompanhando o movimento das mãos.

A roscopia foi utilizada, nesse caso, por desejar para essas cenas uma movimentação das mãos, que correspondessem a música, e que fosse também, ao mesmo tempo, complexa e frenética. Sobre a roscopia várias escolhas foram tomadas para a síntese de movimentos, expressividade da linha e adequação ao design do personagem.

2.3. O design sonoro e seu movimento invisível

O design sonoro teve papel importante na redução do trabalho de animação de “A moça”, e mais precisamente, por possibilitar sua grande quantidade de informações.

O som atuou tanto na antecipação de ações, fazendo com que o espectador identifique a ação apenas pelo som e não se importe com uma animação curta apenas finalizando a ação, ou na transmissão de diversas informações simultâneas. Isso pode ser exemplificado na sequência em que os quadros do quarto de Tião são mostrados ao mesmo tempo em que temos consciência, através do som, que o personagem afina o violão, nesse tempo foram fornecidas diversas informações, ainda que não tenham sido animados mais que cinco segundos em um espaço de tempo de trinta e cinco segundos.

Outro papel importante do *design* sonoro foi o de ambientação do filme. Desde o princípio, têm-se a percepção que o personagem principal, Tião, mora

²²Na Animação Direta os desenhos são feitos na sequência que serão capturados.

em um ambiente urbano, caracterizado pelos sons que o cercam, mesmo em sua quitinete.

Dois personagens do filme são eminentemente sonoros: o Cachorro do vizinho e o Chefe.

Os sons do Cachorro são usados para tornar a quitinete do Tião um local sonoramente irritante, além de cumprir alguns papéis narrativos como o de acordar o Tião antes do despertador nas primeiras cenas do filme. Isso torna o instante em que o despertador o acorda do seu sonho, um momento atípico e, dessa forma, também justifica suas ações futuras, correndo para escrever uma mensagem que o lembra da moça do sonho.

O personagem Chefe também foi caracterizado sonoramente. Ele se enquadra no clichê de um chefe brigão que todos os dias reclama dos atrasos do personagem principal. Ao final do filme, seu rosto é revelado, no entanto, sua caracterização sonora não nos fornece a menor dúvida de que aquele que vemos é o chefe.

A trilha sonora também teve importante papel como recurso para reduzir o processo de animação de “A moça”, sendo responsável por fornecer atratividade e sentido às cenas repetidas e às imagens sem animação.

2.4– Criação e finalização dos cenários

Os cenários de “A moça” foram produzidos seguindo referências diversas, em um misto de desenho de criação e de observação fotográfica, um processo ao qual a imaginação reforça os dados concretos, e vice-versa.

Os cenários do quarto do personagem Tião, como já foi anunciado anteriormente, foram feitos a partir de modelagem 3D, o que conferiu ao quarto um aspecto e visualidade única devido a seus ângulos e enquadramentos.



Figura 10: Exemplo do uso de referência fotográfica na produção dos cenários de "A moça".

Para a criação dos cenários da loja de instrumentos, foi necessário visitar a uma loja de instrumentos do porte e aparência desejada ao filme.

Esse trabalho mostrou-se muito importante, pois uma série de enquadramentos e ângulos diversos foi possível a partir disso, sem contar na quantidade de informações que foi possível de se coletar, como em relação à maneira que se dava a divisão do espaço e a distribuição dos instrumentos.

A partir dessas referências fotográficas dessa loja, e das referências fotográficas usadas na construção dos layouts das cenas, elaborei os cenários do ambiente.

2.5– Finalização

O filme “A moça” foi inicialmente pensado para ser em preto e branco, contudo, durante o processo de produção pude perceber que colori-lo poderia

ampliar o sentido de diversas cenas, além de poder deixar clara a diferenciação entre o dia e a noite, o que seria difícil na versão preto e branco.

Como referência de cores escolhi o desenho animado japonês *Yuyu Hakusho* (1990). A colorização utilizada nesse seriado caracteriza-se por cores chapadas, mesmo quando se trata das sombras.



Figura 11: Frame do seriado Yuyu Hakusho.

Esse tratamento se mostrou interessante para “A moça” não apenas por sua maior viabilidade técnica e estética, mas principalmente por sua força dramática, como pode ser visto no fotograma abaixo, em um dos momentos mais importantes da história contada, na qual Tião está prestes a cometer um suicídio pulando do alto do prédio.

O plano se passa à noite, e a iluminação usada foi pensada para tanto ser coerente com a fonte de luz (de baixo) quanto com a dramaticidade que a cena exigia. Por ser o único momento em que as sombras são posicionadas dessa forma essa cena ganha uma visualidade única no filme, o que remete a sua importância na história.



Figura 12: frame do filme "A moça".

As cores também foram usadas como um recurso narrativo, através da variação da paleta de cores é possível perceber claramente o estado de espírito do personagem e sua integração (ou afastamento) do meio em que está inserido, como pode ser visto na montagem de *frames* a seguir.

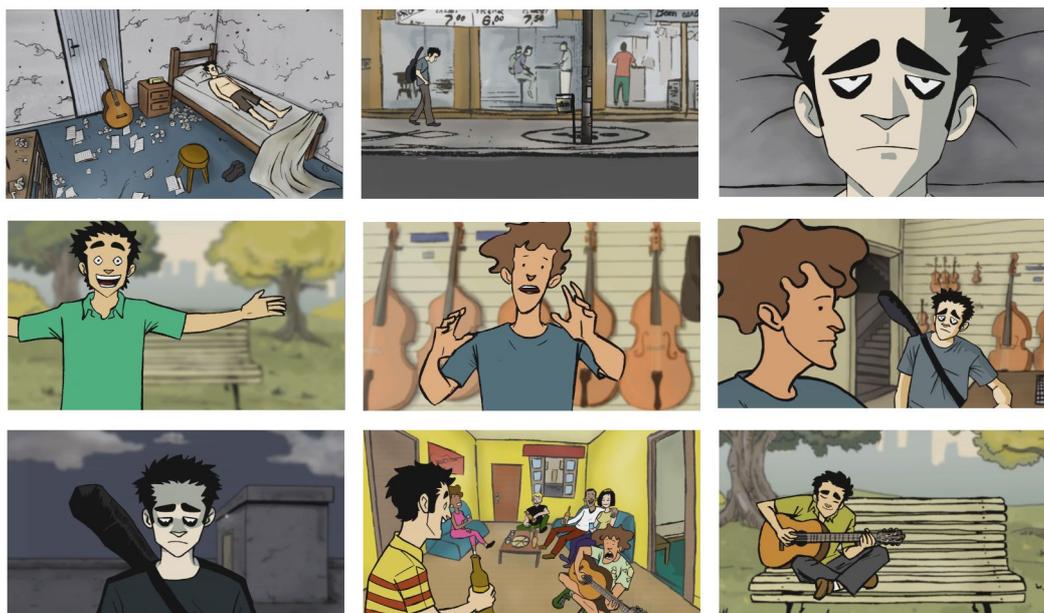


Figura 13: Montagem de frames da do filme "A moça", no qual é possível perceber (através da paleta de cores) a integração, ou não, dos personagens com os ambientes ao qual estão inseridos.

Esse processo de apropriação de recursos e estratégias durante a produção do filme não aconteceu instantaneamente, pois, a cada etapa da produção meu filme me apresentava algum problema. No entanto, durante reflexões e pesquisas para resolver esses problemas, ou em momentos de entretenimento - em que ora assistia a quaisquer filmes e ouvia músicas, ou ora pesquisava algo aleatório na Internet, conseguia formular essas estratégias e/ou apropriar algum recurso. Nestes momentos era como se a criatividade fosse liberada justamente para superar os problemas. Citando Fayga Ostrower:

“o próprio processo de trabalho se converte em processo criador“ (OSTROWER, 1999, p.20).

Como já foi dito anteriormente, os processos técnico-criativos envolvidos na produção do filme não objetivam demonstrar minhas capacidades técnicas, eles foram utilizados para que a estória fosse contada de forma que pudesse tocar o público, transmiti-lhe sentimentos e fazê-lo pensar.

3. CONCLUSÕES E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar o processo de apropriação de recursos e estratégias para a produção do filme “A moça que existe em meus sonhos” de minha autoria, procuro elucidar as razões pelas quais acredito ter conseguido fazer o filme ser concluído: a busca por fontes externas trabalhando a favor da história.

Esse trabalho propôs as seguintes perguntas na introdução: De onde vem a obra de arte? Ela surge do nada? A única resposta que consegui encontrar foi: depende. Depende do artista, do que o move, de quais são seus objetivos, de quais são suas experiências, sua visão de seu trabalho e consequentemente do mundo.

Em relação às minhas experiências durante a produção desse filme animado, pude perceber que para alcançar os meus objetivos, que condiziam em contar a história que ansiava da melhor forma possível - precisaria criar estratégias de trabalho. Sendo assim, me apropriar de recursos e ao analisar técnicas e outras táticas de produção de diversas fontes para que o filme ficasse pronto, e o fiz procurando não negligenciar quaisquer referências que poderiam surgir, em que uma delas, inclusive, foi a música “O meu sangue ferve por você”²³, interpretada por Sidney Magal, ecoou em minha mente por alguns insistentes meses e de uma forma quase inconsciente me direcionou para o melhor final para o filme.

Minhas pesquisas por fontes externas me levaram não apenas a novos “modos de fazer”, mas também a “mergulhos” em novas fontes de inspiração, a novas formas de pensar a produção de arte, e consequentemente de interpretar os momentos intuitivos e fortuitos de inspiração não como algo que vem do nada, mas sim como algo que é estimulado pelo que o artista se cerca.

²³Música composta por F. Mayer, Jack Arel, C. Carrère, K. Pancol.

Busco com que esse estudo venha a contribuir com uma discussão sobre o processo de criação na área de cinema de animação, procurando desmistificar esse processo, como também, contribuir a futuras produções e estudos nesse campo.

4. REFERÊNCIAS

A *MOÇA* que existe em meus sonhos. Direção: Luhan Dias Souza. Belo Horizonte: EBA-UFMG, Brasil, 2011. DVD, 14 min. Cores, som.

A *QUOI* ça sert l'amour? Direção: Louis Clichy. França: Cube, 2003. 03 min. Cores, som. Legendado. Disponível em <http://www.cube-creative.fr/projet/286/a-quoi-ca-sert-l-amour-clip>. Acessado em: 05/12/2011.

YUYU Hakusho. Direção: Noriyuki Abe. Japão: Playarte Pictures, 1990, Box 6 – volume 19 a 21. DVD, aprox. 213 min. Cores, som. Legendado.

FREITAS, Haron Gomes. *Design de personagens: A importância da concepção visual em função da animação*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2010. (Trabalho de Conclusão de Curso).

FILHO, Antônio Linhares da Cunha. *Desenhos animados e atuação*. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2008. (Trabalho de Conclusão de Curso).

JOHNSTON, Ollie & THOMAS, Frank. *The Illusion of life: disney animation*. New York: Hyperion, 1981, reimpresso em 1997.

MATTESI, Michael. *D. Force: the key to capturing life through drawing*. Lincoln: iUniverse Star, 2004.

MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba: Arte & Letras, 2006.

O *CAMINHO* para el dorado. Direção: Eric Finn Bergeron, Paul Don Will, e David Silverman. EUA, 2000. DVD, 83 min. Cores, som. Legendado.

OSTROWER, Fayga. *Acasos e criação artística*. Rio de Janeiro: Elsevier, 1999.

PAIVA, Edgard Antonio Alves de. *O Frame Duplo, Uma análise da Rotoscopia como técnica de cinema de animação*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2010. (Trabalho de Conclusão de Curso).

SIQUEIRA, Arlen. *Em busca do movimento: Materiais de referência como apoio ao processo de animação*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2008. (Trabalho de Conclusão de Curso).

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 Limited, 2001.