

MARCO TÚLIO RAMOS VIEIRA

Concept Art e Fisiognomonía em animação

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes

2011

MARCO TÚLIO RAMOS VIEIRA

Concept Art e Fisiognomonía em animação

Monografia apresentada ao Curso de Graduação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial de obtenção do título de Bacharel em Artes.

Área de concentração: Arte da concepção de filmes de animação.

Orientadores: Prof. Maurício Silva Gino e Prof. Maria do Céu Diel de Oliveira.

Belo Horizonte

Escola de Belas Artes

2011

Dedico este trabalho a minha família que sempre me apoiou a seguir a carreira de artista,
atitude rara que merece seu destaque.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais em primeiro lugar. Minha mãe, Maria Francisca por sempre ter acreditado que meu caminho seria trilhado dentro das Belas Artes e por ter feito de tudo para que isso se tornasse realidade. Ao meu pai por sempre ter me dado o retorno do que eu produzia, o bom senso para analisar as coisas e o companheirismo.

À minha família, sempre tão educada dentro das artes, que fez com que eu me sentisse confortado por desempenhar a profissão que escolhi para mim.

Aos meus colegas de curso que nunca negaram ajuda na hora do trabalho duro que desenvolvemos dentro do cinema de animação. Isso nos tornou uma família dentro da “Sala 2013”.

Aos professores Antônio César Fialho de Souza, Ana Lúcia Menezes de Andrade, Daniel Leal Werneck, Heitor Capuzzo Filho e Maurício Silva Gino pela presença tão próxima nos trabalhos dos alunos. O conhecimento que vocês compartilharam e compartilham, dentro de Cinema, é de vital importância para que o curso se justifique.

Aos professores Eugenio Paccelli da Silva Horta, Luiz Felipe Cabral e Maria do Céu Diel de Oliveira pelo vasto conhecimento tão bondosamente passado a todos os alunos que souberam ouvir suas experiências nesse campo tão sinuoso que é a arte.

RESUMO

Abordei dois temas principais relacionados ao filme de conclusão de curso intitulado *Mais Valia*, de minha autoria. Um desses temas é a fisiognomonia animal, que basicamente é o estudo das formas do rosto associadas com o perfil psicológico das pessoas e dos animais. Esse é um tema demasiado extenso, mas no que tange ao filme em questão, o conteúdo é suficiente para o entendimento dos objetivos propostos.

Um segundo tema mais claro é o de tratamento plástico dentro de filmes comerciais e de produção independente, sendo *Mais Valia* enquadrado na segunda categoria. Ainda no tratamento plástico, usei um termo muito comum dentro do cinema de animação, que é *concept art*, que em português é normal chamarmos de arte conceitual. Entretanto esse termo não tem relação nenhuma com o movimento artístico dos anos 60, ele apenas serve para ilustrar a idéia de uma arte de concepção do tratamento plástico dos filmes de animação, e eventualmente filme de captura direta, ou *live-action*.

Na primeira parte usei referências que ilustraram de forma mais clara onde quis chegar com o tema da monografia, ou seja, a origem de algumas idéias que tive ao longo da produção. Já na segunda parte me limitei a falar apenas do que diz respeito ao meu filme, usando os conceitos já apresentados.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. REVISÃO DE LITERATURA	2
2.1. Fisiognomonia dos animais	2
2.2. Significados atribuídos aos macacos	5
2.3. Arte conceitual e tratamento plástico	6
3. DESCRIÇÃO DO FILME	12
3.1. Fisiognomonia no filme	12
3.2. Tratamento plástico no filme	14
4. CONCLUSÃO	24
5. BIBLIOGRAFIA	25
6. FILMOGRAFIA	25

1. INTRODUÇÃO

O filme *Mais Valia* tem influência de animadores norte-americanos, o que, aliás, confere uma técnica de animação mais realista em relação à cinética. Já o roteiro e o tratamento plástico seguem influências de alguns diretores do Leste Europeu, mesmo que de forma ainda muito modesta.

Verificamos em muitos filmes, principalmente nos longas-metragens, que há uma desconexão muito grande entre as suas idéias originais e o tratamento final dos filmes. Por um lado, isso é o reflexo de uma preocupação com o mercado, que tem suas leis, e se aventurar a fazer diferente é muito arriscado. Mas por outro, perde-se em variedades de tratamentos plásticos em filmes de grande gabarito, e conseqüentemente, de altos investimentos financeiros.

O simbolismo dos animais foi algo que sempre esteve presente em vários filmes, e em *Mais Valia* não é diferente. Cada personagem significa algo além de uma simples escolha dos animais.

É comum encontrarmos histórias em quadrinhos, filmes, fábulas e muitos outros veículos de narrativa engajados nessa forma de se contar algo, seja no antropomorfismo, na fisiognomia ou em qualquer outro tipo de atribuição de valores aos personagens através da imagem.

Optei por essa vertente para o filme *Mais Valia*, e observaremos não só o uso da fisiognomia, mas também a preocupação com o tratamento plástico no geral em filmes de animação.

2. REVISÃO DE LITERATURA

2.1. Fisiognomonía dos animais

Fisiognomonía é o estudo da personalidade humana, através de certas características físicas. No caso da fisiognomonía animal, é o estudo que relaciona as feições do rosto com os animais, e através disso, cria-se um perfil para o indivíduo.

Desde Aristóteles¹ já são conhecidos estudos sobre o assunto. No século XVII, teóricos como Giambattista della Porta ou Charles Le Brun – no século XVIII – estudaram as relações formais entre o rosto de pessoas com animais. A partir dessa comparação, eles estabeleciam traços de personalidade que acompanhariam a pessoa. Na verdade, a fisiognomonía constantemente estudado e aplicado.

São Boaventura (1221 a 1274) já realizara um estudo das formas do rosto das pessoas. Ele criou a chamada “regra de três”, onde ele comparava da seguinte maneira as pessoas: “Uma cobra é vil, traiçoeira e perigosa. Existem pessoas que se parecem com cobras, logo, ela será vil, traiçoeira e perigosa”.

Isso foi muito usado, por exemplo, pela polícia para identificar se um sujeito tendia mesmo para o crime, e até hoje existe essa tendência dentro da identificação de psicopatas. Vários setores da sociedade usam da fisiognomonía para executar seus trabalhos, incluindo o cinema, pois sempre estamos à procura de “tipos”, sujeitos que tem “cara de herói” ou de vilão. O que determina isso tudo são as formas do rosto.

Relações humorísticas e até mesmo significação de Horóscopo também são exploradas dentro da fisiognomonía. Existem correspondências entre os bichos do Horóscopo e da Fisiognomonía.

É muito comum vermos associações muito bem humoradas de representantes políticos com animais, sendo que esses animais significam algo muito além do que uma charge pode sugerir. Como por exemplo, quando um político é caricaturado como uma tartaruga, representando a lentidão, ou um corrupto representado por uma ave de rapina.

¹ BALTRUŠAITIS, Jurgis. *Aberrações: Ensaio Sobre a Lenda das Formas*

Alguns breves exemplos são citados em *Dicionário de símbolos*, de Jean Chevalier e Alain Gheerbrant a seguir sobre a representação fisiognômica, segundo estudos dos mais variados autores, alguns deles citados anteriormente:

- Um sujeito com traços no rosto parecidos com a face de um boi seria um sujeito preguiçoso e lento como o animal. (Desenhos: Della Porta.)



Fig. 1: *Fisiognomia de boi*. Fonte: *Aberrações – Ensaio sobre a lenda das formas*.

- Uma pessoa que tivesse os olhos parecidos com os de um leão seria uma pessoa firme de seus atos. (Desenhos: Charles Le Brun)

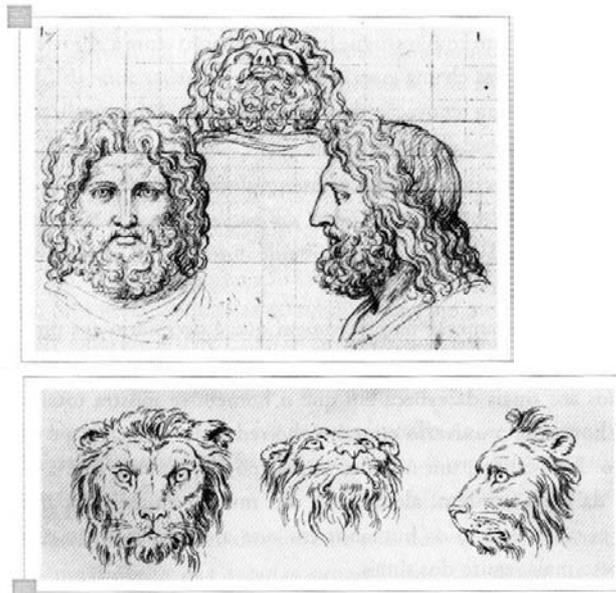


Fig. 2: *Fisiognomia de leão*. Fonte: *Aberrações – Ensaio sobre a lenda das formas*.

- Pessoas que se parecem com bodes, são pessoas com tendências à luxúria.

- “Olhos de águia”, é uma característica de pessoas objetivas, obstinadas e precisas.

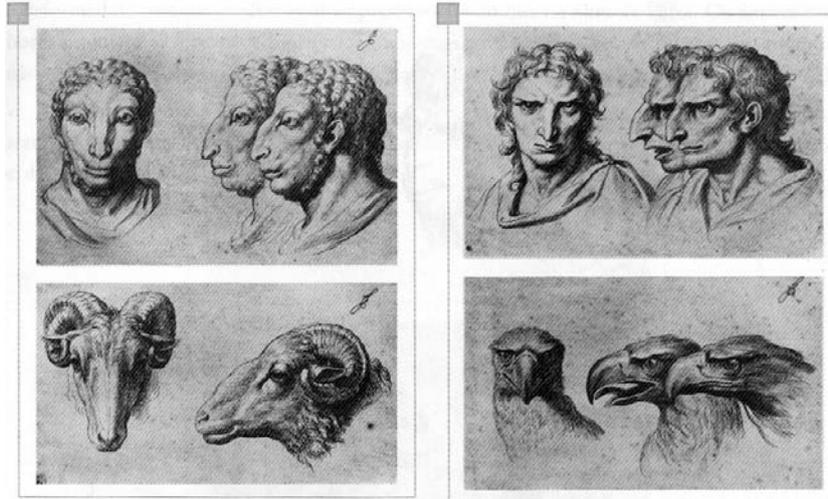


Fig. 3: *Fisiognomia de bode e águia*. Fonte: *Aberrações – Ensaio sobre a lenda das formas*.

- O macaco é visto como um traço de inteligência e avidez. Apesar disso, algumas culturas, como a egípcia, o indicam como seres obscuros, muito por conta dos olhos quase desaparecidos na escuridão de seu cenho.

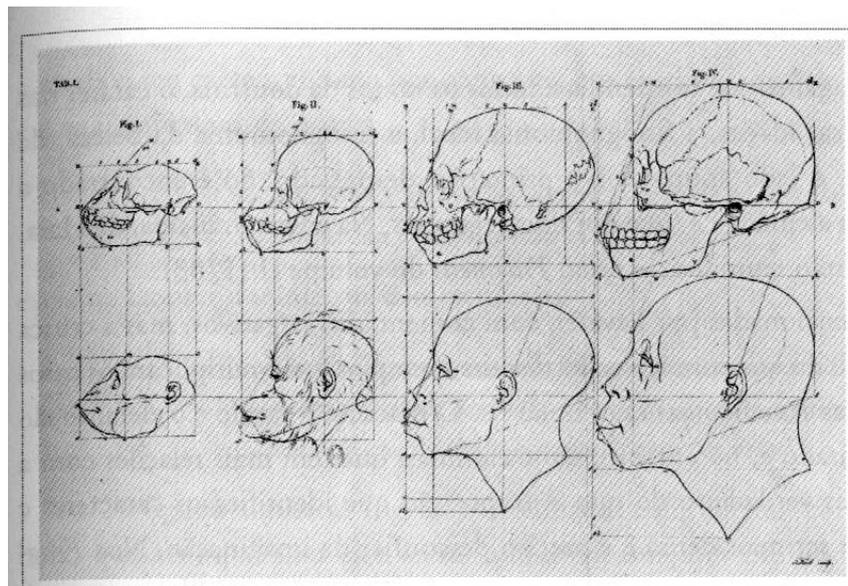


Fig. 4: *Comparação entre os crânios de humanos e macacos*. Fonte: *Aberrações – Ensaio sobre a lenda das formas*.

É comum associarmos fisiognomia com antropomorfismo. No dicionário, constatamos que esta palavra tem o significado de representarmos, seres, coisas e

deuses em forma humana. É possível estabelecer uma relação entre os animais e as formas dos homens, mas nem sempre a morfologia do homem vem associada com iconologia, ou seja, nem sempre existe um sentido para tal comparação.

Estamos educados dentro de Fisiognomonia sem nos darmos conta disso. Movimentos sócio-políticos como o nazismo são a síntese de um determinismo baseado nos povos, nas formas, nas origens de traços físicos e genéticos. Em *Arquitetura da Destruição*, documentário que reúne varias propagandas nazistas, vimos como os judeus são relacionados com ratos, nos dando o conceito de que são um povo sujo e que deve ser exterminado.²

O cinema também se aproveita da idéia de fisiognomonia o tempo todo. O simples fato de um diretor escolher esse, ou aquele ator para realizar um papel é um pensamento que está embasado na fisiognomonia, no significado que tal personagem nos remete. Ter “cara de louco” é um símbolo instalado no nosso imaginário de loucura, e um ator que tenha essa “cara” com certeza será escolhido para papéis desse tipo, desse valor iconológico.

2.2. Significados atribuídos aos macacos

Os macacos têm variados significados ao redor do mundo, sejam eles fisiognômicos ou não. No Tibete, acredita-se que esse é um ser com a *consciência dissipada*, pois a consciência no mundo sensível pula de um objeto ao outro da mesma forma que o macaco pula de um galho para o outro. O budismo atribui à qualidade de domínio do coração, sujeito a *vadiagem*. Isso serve de incentivo a concentrar-se na hora da meditação.

Existem significados menos “nobres” para os primatas em questão. Como nos mitos ameríndios que falam do perigo que pode ser para o homem, rir das brincadeiras dos macacos. Estes, que escondem a sabedoria que possuem de veras, têm o poder de embriaguez sobre os homens e os tenta a ações desonrosas. No Egito,

² COHEN, Peter. Direção de Peter Cohen. *Arquitetura da Destruição*.

por exemplo, as almas, quando no outro mundo, devem evitar os macacos que as pescam como uma rede.

Ainda no *Dicionário de símbolos*, há o significado asteca e maia para os macacos – que inclusive, parece muito com um simbolismo vindo do Egito – que diz ser, este primata, perito nas artes, cantor, orador, escritor, escultor ou com habilidades para o artesanato. É comum ser associado com artista, amigo das flores, dos jardins e festas e mágico poderoso.

Portanto, é uma imagem bem ambígua. Ainda dentro do inconsciente – que se faz sem um regulador – pode ser algo benéfico, quando há um ímpeto de se fazer algo bom, entretanto pode ser algo perigoso, quando se desencadeia ações degradantes. De uma forma ou de outra, são significados que circundam o *incontrolável*.

2.3. Arte conceitual e tratamento plástico

Longe de fazer juízo do que é certo e errado, bom ou ruim, analisaremos uma parte da produção dos filmes em geral, o *concept art*, ou arte conceitual. Em muitas produções para longas metragens, o tratamento visual do filme se distancia muito da idéia conceitual, principalmente nas produções comerciais. Os motivos pelos quais isso acontece são vários e não carecem ser discutidos aqui, entretanto, vamos comparar o que as obras poderiam ter sido, e o que de fato ela é.

Existem vários tipos de tratamentos gráficos dentro do cinema, em geral. Em específico é recorrente de algumas produtoras, como as famosas Disney e Dreamworks, um tratamento um pouco mais naturalistas. Os longas-metragens desses estúdios há tempos já chegaram a um nível técnico quase que perfeito na representação da realidade, isso ficou mais claro com o advento do 3D digital. É bem verdade que ainda é possível sentir a diferença dos desenhos para o real, até mesmo por que tudo segue – ou deveria seguir – um *concept art*, criado justamente para dar identidade ao filme.

A verdade é que existe uma vertente do cinema que aplica uma visão artística não foto realista aos filmes e isso nos leva a universos fantasiosos, onde poucas coisas são impossíveis. Acontece, involuntariamente, de criarmos um senso de realidade

muito próximo do nosso quando vemos um filme foto-realista. O mesmo não ocorre com os filmes que não se propõem a esse estilo de tratamento plástico.

O *concept art* quase sempre é carregado de identidade para um determinado filme. Infelizmente, muito disso se perde na produção, restando um tratamento que levam muitos filmes a um campo comum. A arte conceitual do filme fica em segundo plano, em relação ao investimento que se faz.

Existem relatos do que foi feito com a arte conceitual de “A Bela e a Fera”, da Disney, por exemplo:

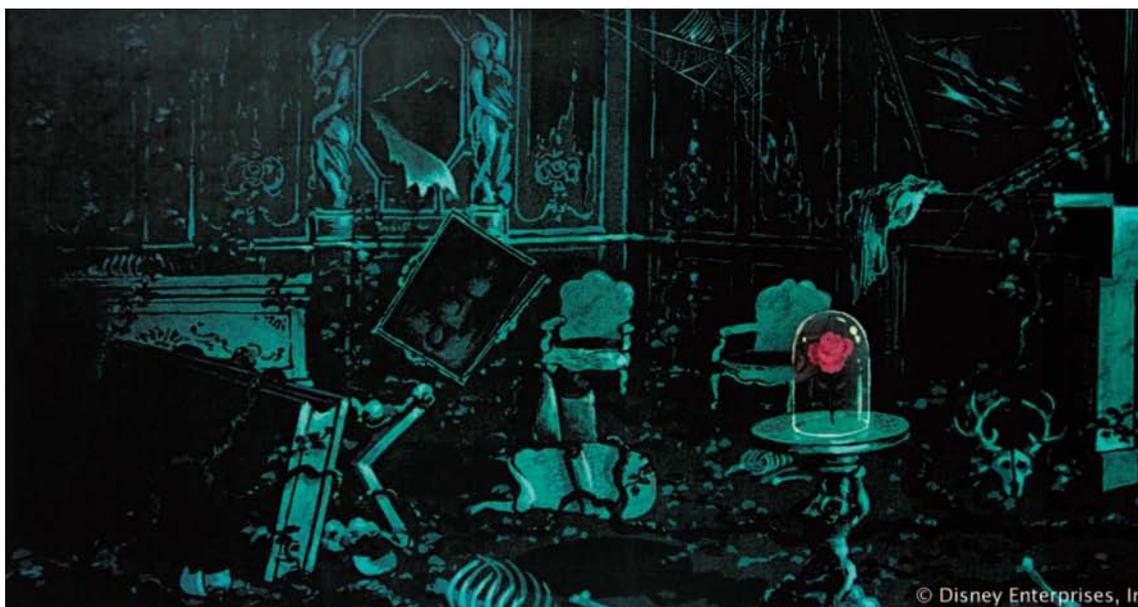


Fig. 5: *Concept Art* de *A Bela e a Fera*. Fonte: Hans Bacher.

Os primeiros tratamentos de “A Bela e a Fera” eram bem sérios. Aliás, a história original é. Não tinha nada de engraçado sobre a Fera. [...] É difícil para o europeu entender como essas idéias surgem no “Novo Mundo”. Nós somos muito sérios e nunca pensaríamos tal insulto. Eu fiz piadas sobre a Fera cantora. (Hans Bacher)³

É interessante percebermos que até mesmo os que produziram o filme sentiam como era ruim ter suas idéias podadas. Mais à frente do relato, Hans Bacher comenta de uma viagem que fizeram para reunir material conceitual para o filme. Ele diz:

³ The first *Beauty and the Best* treatments were very serious. Well, it’s a serious original story. There is nothing funny about the beast. [...] It’s difficult for Europeans to understand how these ideas come up in the New World. We are very serious and would never even think about such an insult. I made jokes about the singing beast. (Hans Bacher)



Fig. 6: *Concept Art* de *A Bela e a Fera*. Fonte: Hans Bacher.

Aquela viagem de referência poderia ter criado um filme de visualidade incrível. Fizemos milhares de fotos, vídeos e toneladas de esboços. Infelizmente, mais tarde no filme optou-se em não usar nenhuma das referências e fizeram mais um filme genérico Disney. (Hans Bacher)⁴

Chamo a atenção para as palavras “mais um filme genérico Disney”, no que diz respeito ao tratamento visual do filme.

O animador Glen Keane, exímio desenhista, foi chamado para fazer *a fera*. E também é possível notar claramente que o poder gráfico de seus desenhos foi reduzido a quase nada. Aliás, isso acontece constantemente com seus desenhos para os longas-metragens.

⁴ That reference trip could have created an incredible looking movie. We shot thousands of pictures, video, and did tons of sketches. Unfortunately, later in the movie it was decided not to use any of the reference and to do just another generic looking Disney movie. (Hans Bacher)



Fig. 7: Sketches da fera, feitas pelo animador Glen Keane. Fonte: <http://marioseconomides.blogspot.com/2009/10/research-ii-ferther-reseach-on-my.html>

Uma produtora que movimenta tantos investimentos não pode arriscar tanto com um filme tão conceitual, mas como artistas plásticos, sempre fica a curiosidade e a ânsia de vermos algo tão bonito num filme animado. Novamente é possível notar esse fato em Tarzan, nos desenhos de Glen Keane.



Fig. 8: Coletânea de desenhos e pinturas do filme Tarzan. Desenhos: Glen Keane. Fonte: <http://marioseconomides.blogspot.com/2009/10/research-ii-ferther-reseach-on-my.html>

A verdade é que fazer um filme animado com essa carga plástica seria muito complicado. Seria necessário muito tempo para ser feito, muito mais pessoas do que já se tem e o controle em cima desse trabalho seria quase inexistente. Seria um projeto faraônico, ainda mais se tratando de longas. Mas é provável que esse filme se transformaria num marco cinematográfico.

Uma das mais importantes, se não a mais importante, influência para o filme *Mais Valia*, é a arte conceitual de Tarzan, principalmente por conta dos desenhos de Glen. Inicialmente, *Mais Valia* teria um gorila que seria quase uma homenagem ao *Kerchak*, mas como seria muito grande o trabalho de se colocar mais um personagem no filme, optei por não fazê-lo.

Afinal, onde está o meio-termo entre a arte conceito e o filme propriamente dito? Até onde é viável levarmos a arte conceitual para as telas? É possível não se perder na produção da animação? Se a arte conceitual importa mesmo tanto assim, como fazer para que o filme não seja igual a todos os outros?

3. DESCRIÇÃO DO FILME

3.1. Fisiognomonía no filme

Segundo Charles Le Brun, pessoas que apresentam traços que os assemelham a macacos são pessoas inteligentes. Na cultura popular brasileira, o macaco é visto como um bicho que extrapola os limites, rouba comida, faz brincadeiras e as vezes é até um pouco nojento pelos seus atos.

Um personagem cheio de *anima*⁵ como esse não poderia ser enquadrado. Não estaria trabalhando em um escritório, com uma roupa engomada, ou uma gravata sufocante. Muito menos receberia ordens de alguém. No entanto, isso é tudo o que o macaco do filme se submete, indo contra a sua natureza subversiva.

No que diz respeito à construção do personagem do filme *Mais Valia*, ele é um sujeito paradoxal, tal qual sua dúvida em relação à carreira que gostaria de seguir. Por dentro, o personagem pensa muito e está angustiado. Isso está diretamente relacionado ao desenho esboçado, sujo, confuso. Já em relação às suas ações no dia a dia, ele é um sujeito que ainda não tomou coragem para ser o que é. Então sua animação expressa um sujeito inseguro, que está sempre com os ombros caídos, olhar triste.

A interpretação mais coerente com o macaco do filme é a que leva em consideração a iconologia asteca, onde ele tem um caráter *artista*, que domina a música, a escrita, as artes.

Talvez o macaco fosse um solteiro que provavelmente seguiu essa carreira pelo conforto que ela pode oferecer e até então estava muito acomodado. Talvez ele estivesse com seus 30 anos mal vividos. Sempre preso *ao que os outros iriam dizer* se ele perdesse o controle de si, mesmo que seja numa simples dança com os amigos.

O personagem principal do filme se negou até o momento onde começa a trama. Ele sempre admirou os que tinham coragem para ser o que eram de forma sincera. Mas fazê-lo, era uma difícil tarefa para ele. O macaco sempre observa o que poderia ser de si, se tivesse a coragem para tomar suas decisões. Na verdade, ele ainda

⁵ Do latim, *alma*.

foi muito longe antes de se aceitar como um sujeito admirador da instabilidade, e enfim, toma essa decisão no final do filme.



Fig. 9: Personagem principal do filme *Mais Valia*. Fonte: *própria*.

É desconhecido o que aconteceu com esse personagem depois do filme, talvez ele tivesse voltado para o trabalho logo depois. Ou talvez ele tenha sido bem sucedido em sua empreitada como artista. Isso não importa. O importante é que o macaco, afinal, tomou a decisão de ser o que era de verdade.

O simples fato de ele ter se desprendido do seu trabalho faz com que ele se enquadre na simbologia do macaco, que *vai de um galho para o outro* com muito despojamento. Isso pode ser considerado, por alguns, *inconseqüência* ou *irresponsabilidade*, mas ele é um sujeito completamente livre da *culpa* e da *habilidade de responder*, justamente por sua inconstância.

Inicialmente existiriam outros funcionários no filme, os quais seriam cachorros e lobos guarás. Os cachorros são facilmente entendidos como personagens domesticados, leais e submissos. Já os lobos guarás seriam aquelas pessoas que já estão *apagadas*, pessoas que não amam o que fazem e não farão nada para mudar sua situação, por isso são visualmente abatidas. É um bicho solitário apesar de ser livre, esbelto e raro.

O que mais se encaixa em um lobo é justamente o contrário de suas atitudes. Deveria ser um bicho faminto, sempre instigado pela caça. Que anda em bando – contrapondo-se com o *primo* brasileiro – e que procura sempre o sucesso de suas empreitadas.

Então, os funcionários dessa empresa se resumiriam a cães domesticados e até mesmo alguns lobos guarás *perdidos em suas vidas*. Muito provavelmente teríamos também tartarugas, a exemplo de alguns funcionários que nos irritam com a sua lentidão para pensar, ainda mais se levamos em conta o ritmo de uma empresa. Este lugar é perfeito também para bichos que não nos inspiram confiança, corruptos que atrasam todos os trabalhos que precisam para desvio de verbas e tudo mais. Temos então, praticamente um *zoológico* de símbolos para os funcionários.

Em especial, o chefe do departamento é representado por um porco. O suíno é o tipo do bicho que o macaco não consegue suportar. Ele é sujo, corrupto, nojento e até mesmo, nesse caso, autoritário. É de pouca conversa mas não mede esforços para prejudicar alguém que não anda como ele gostaria.

O porco não é nem um pouco descuidado. Tudo o que faz de ilícito é projetado, inteligentemente, antes de ser executado. É um sujeito difícil de ser pego em suas falcatruas. Tudo o que faz é pensado para conseguir a vantagem em cima dos demais. É o tipo de “pessoa” que todos querem enquadrar, mas que nunca conseguem as provas de sua sujeira.

3.2. Tratamento plástico no filme

Assim como muitos filmes de animação, *Mais Valia* também segue uma arte conceito. Seus cenários devem remeter à pintura e os desenhos, aos esboços. Esse caminho “conceito/tratamento final” acontece com muito mais coerência em filmes independentes, até por que, normalmente ele é feito por um grupo muito pequeno, quando não é feito por uma pessoa só.

A influência de Glen Keane foi algo muito importante no filme, mesmo que o desenho não tenha ficado tão esboçado quanto. Não optei por usar as técnicas de *clean up* convencionais, o único traço mais marcante que foi usado foi o chamado *out*

line, que apenas delimita o desenho e dá um contraste maior. O movimento fica até mais claro, dessa forma.



Fig. 10: Esboços do macaco do filme. Fonte: *própria*.

Senti dificuldades em aplicar o conceito do esboço, do desenho mais solto, no filme. Existiu um primeiro projeto de filme de conclusão de curso, chamado *O Tocador de Realejo*, o qual eu larguei porque oferecia muitas dificuldades como muitos personagens, roteiro longo etc. Os conceitos para o filme foram reaproveitados na nova história que eu criaria, até porque o tema é um pouco próximo, e o personagem se parecia.

Desde as primeiras idéias, percebi que o filme *O Tocador de Realejo* seria bem contemplativo, conceito esse que deixei restar um pouco no filme *Mais Valia*. O macaco deste filme trabalha muito e está sempre a observar a vida que poderia ter, se fosse corajoso o suficiente para enfrentar as barreiras que o separavam de sua plenitude profissional, que de forma alguma estava nos escritórios, e sim, na música.

- Algumas idéias do *concept art* do filme anterior:



Fig. 11: Monotipia de teste do macaco. Fonte: *própria*.

Nessa monotipia, fiz um estudo do personagem, ainda de forma despreziosa. Ele ainda se difere bem do personagem final, mas já é possível perceber alguns traços de sua fisionomia.

Algo que me interessou muito nesses primeiros estudos foi justamente essa “sujeira” que a monotipia traz. No filme, eu usei uma textura de papel para cada plano, o que conferiu uma organicidade muito maior à animação. Essa idéia veio deste *concept* acima.

Outros estudos feitos serviram para consolidar a visualidade que me interessava. As cores foram surgindo depois, em outros testes.

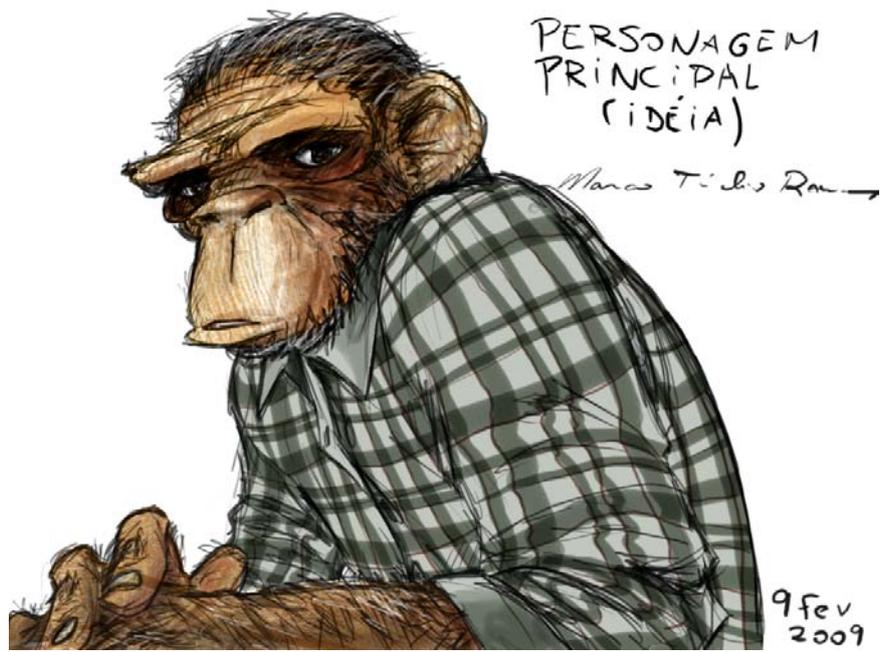


Fig. 12: Esboços do macaco do filme. Fonte: *própria*.



Fig. 13: Monotipia do macaco do filme. Fonte: *própria*.

Os cenários são sempre um campo muito fértil para se aplicar o tratamento visual que se quer para o filme. No caso de *Mais Valia*, os cenários foram pintados digitalmente. O conceito – aqui também – era o de “plasticidade” e “grafismo”.

Algo que ficou bem claro para mim foi justamente o uso das texturas. Não poderia deixar de usá-las, já que era importante que o filme tivesse essa organicidade. Confesso que os desenhos não ficaram tão esboçados quanto no *concept art*, algo que eu gostaria que fosse diferente, mas segui dentro do possível a arte conceito.

Com a tecnologia relativamente acessível de hoje é muito simples chegarmos a resultados parecidos com as pinturas feitas da maneira clássica. Não que uma técnica substitua a outra, mas no caso do meu filme, foi um fator que facilitou muito a feitura dos cenários.

Uma coisa que é possível notar em *Mais Valia* é a paleta de cor, que muda dos ambientes internos para os externos.

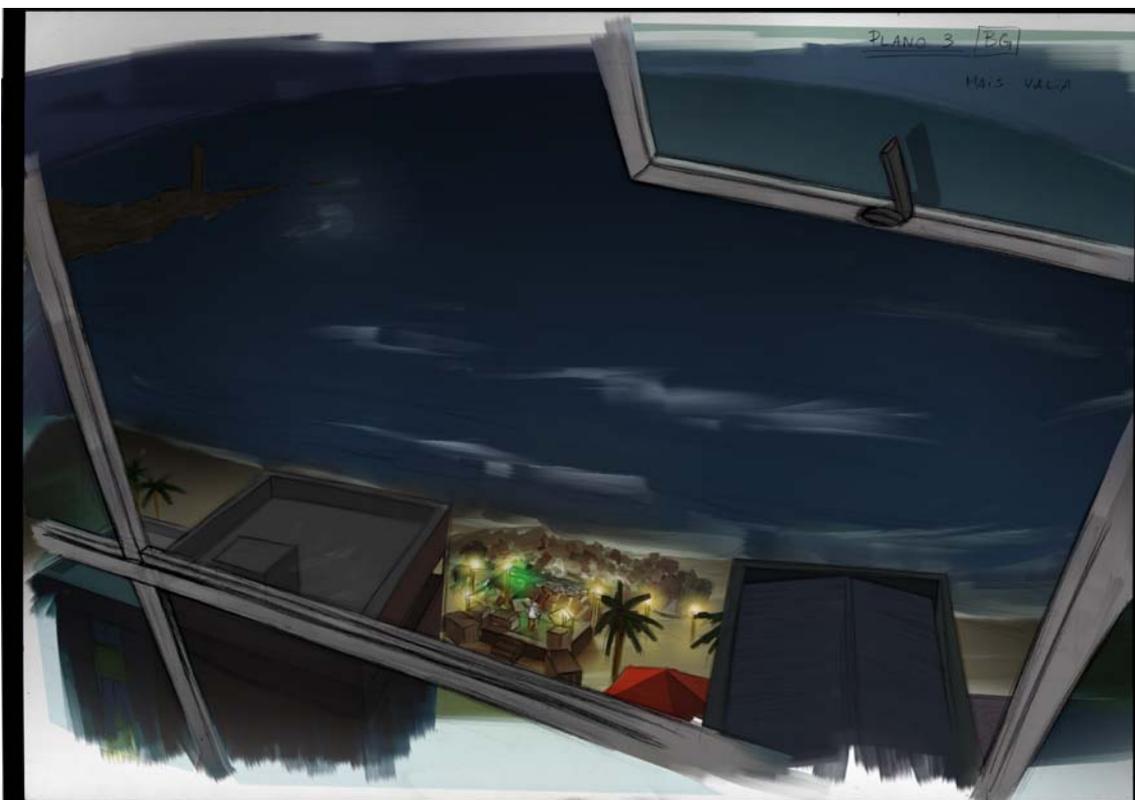


Fig. 14: Cenário do filme. Fonte: *Mais Valia*.

Por exemplo, nesse cenário de fora da sala onde trabalha o macaco, eu quis chamar a atenção para as cores da praia, onde acontece um show. O personagem

principal fica seduzido cada vez que vê algo relacionado à música, então as cores deveriam ser mais quentes para ressaltar a sua vontade.

De uma maneira geral, as externas seguem o mesmo raciocínio descrito, pois tudo que chama a atenção do macaco é mais colorido, tem mais vida. Isso é uma clara figura de linguagem para reforçar a angústia de se trabalhar num escritório enquanto uma vida inteira de liberdade estava à espera do macaco, do lado de fora.

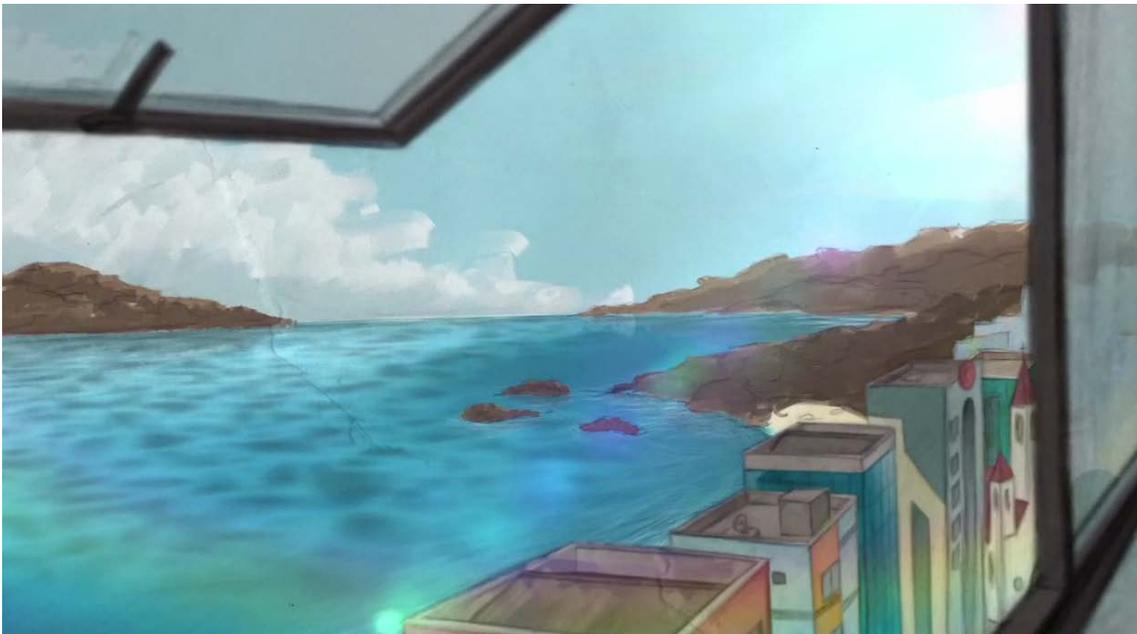


Fig. 15: Plano do filme. Fonte: *Mais Valia*.

Já dentro do escritório, as cores deveriam ser mais frias, mais entediantes. E isso é justamente o que vai na cabeça do personagem. O trabalho está diretamente relacionado ao peso de um triste fardo carregado ao longo de anos.



Fig. 16: Cenário do filme. Fonte: *Mais Valia*.

Às vezes também, era importante que eu ressaltasse a diferença entre esses dois mundos no filme. Um desses mundos é como uma cela que tira o macaco das coisas que ele deseja, da sua possível carreira como músico, talvez.



Fig. 17: Cenário do filme. Fonte: *Mais Valia*.

Em todos os planos do filme eu usei um artifício que serviu para reforçar a técnica na qual o filme foi feito: as texturas de papel. Com isso eu consigo levar o espectador, mesmo que inconscientemente, a sentir a organicidade do filme.

Essas são algumas das texturas que eu usei no filme. Elas foram colocadas em transparência por cima dos planos, o que dá um efeito muito interessante. Algumas vezes eu usei uma textura um pouco mais carregada, para os planos escuros, por exemplo. Outras vezes,



Fig. 18: Texturas de papel usadas no filme. Fonte: *Mais Valia*.

Em dois planos eu usei de forma narrativa a textura. Em um deles, usei o papel pautado. No plano em questão, o macaco acaba de receber uma pilha de trabalho e isso foi justamente a gota d'água para que ele desistisse de tudo. A pauta representa a sua cela dentro daquele mundo.



Fig. 19: Plano do filme. Fonte: *Mais Valia*.

No outro, apresentei a confusão mental do macaco. Letras cobrindo a tela, como se os pensamentos estivessem transbordando daquele personagem recém-apresentado.



Fig. 20: Plano do filme. Fonte: *Mais Valia*.

De uma forma geral, o tratamento do filme foi algo muito testado o tempo todo, aglutinando efeitos modernos, a animação fluida, a técnicas clássicas, o que conferiu, a meu ver, um filme interessante no que diz respeito ao tratamento gráfico. Ao menos não foi um filme com o visual genérico que tanto assistimos na área comercial, e esse resultado é algo que me deixa satisfeito ao assistir o *Mais Valia*.

4. CONCLUSÃO

Mais Valia foi um grande aprendizado pra mim. Todo o tempo de produção dedicado valeu a pena e hoje me sinto mais preparado para “atacar uma folha de papel” para desenhar novamente um novo filme.

É interessante que quando saímos de um filme é como se te faltasse algo para fazer, e isso já é motivo de sobra para pensarmos no próximo filme.

Acho que em matéria de tratamento plástico eu me testei muito e gostei do resultado, mas sei que *Mais Valia* podia ter sido mais, na visão de diretor. Acho que eu poderia ter feito um contraponto muito maior entre os dois mundos que circundam o macaco. Não digo isso com pesar, apenas como alguém que, agora, tem mais coragem para fazer algo mais audacioso, tem menos medo de errar.

Acho que eu me assemelho muito ao macaco nesse sentido. É normal quando estamos aprendendo algo novo, ficamos ainda sem o despojamento que têm os experientes no assunto. Aposto que o meu segundo filme vai ser bem melhor do que o primeiro, por mais clichê que isso seja.

Fazendo uma alusão ao próprio filme, eu diria que a partir do momento em que eu me despedi do meu emprego, vou seguir novas regras: as minhas. A liberdade de criação do filme será levada a outro nível de pensamento.

Mais Valia foi algo muito prazeroso que me trouxe uma visão muito mais madura do que é “fazer filme”, e eu gostei de fazê-lo, ou seja, a partir de agora a animação tem em mim um trabalhador dedicado.

5. BIBLIOGRAFIA

CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de símbolos, mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números*. 4ª edição, São Paulo. José Olympio, 1991. 994p.

BALTRUŠAITIS, Jurgis. *Aberrações: Ensaio Sobre a Lenda das Formas*. 1ª edição, Rio de Janeiro. Editora UFRJ, 1999, 270p.

BACHER, Hans. *Dream Worlds: Production Design for Animation*. 1ª edição, Oxford UK, Focal Press, imprint of Elsevier, 2008, 221p.

6. FILMOGRAFIA

ARNOLD, Bonnie, LIMA, Kevin, BUCK, Chris. *Tarzan*. [DVD-video]. Produção de Bonnie Arnold, direção de Kevin Lima e Chris Buck. Estados Unidos, Walt Disney Pictures, 1999. 1 DVD/NTSC, 88min. color. son.

HAHN, Don, TROUSDALE, Gary, WISE, Kirk. *A Bela e a Fera*. [DVD-video] Produção de Don Hahn, direção de Gary Trousdale e Kirk Wise. Estados Unidos, Walt Disney Pictures, 1991. 1 DVD/NTSC, 85min. color. son.

COHEN, Peter. Direção de Peter Cohen. *Arquitetura da Destruição*. [.avi] Alemanha, Versátil, 1989/1992. 121min. Preto-e-branco com partes em colorido. son.