

Stélio Henriques Santiago

**PAPEL, MESA DE LUZ E COMPUTADOR**

Processo de produção do filme Filé Mignon

**Belo Horizonte  
Escola de Belas-Artes da UFMG  
2009**

Stélio Henriques Santiago

## **PAPEL, MESA DE LUZ E COMPUTADOR**

Processo de produção do filme Filé Mignon

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 (a): Prof. Rafael Conde de Resende

**Belo Horizonte**  
**Escola de Belas-Artes da UFMG**  
**2009**

# SUMÁRIO

1	Introdução: um pequeno prólogo.....	07
2	Cada ser humano é seu próprio estúdio.....	09
3	Filé Mignon, uma animação artesanal.....	13
4	Processo de produção de Filé Mignon.....	15
5	Conclusão.....	20
	Referências.....	21
	Anexos.....	22

## Resumo

A facilidade do acesso às novas mídias tem sido de fundamental importância para o nascimento de diversos diretores e animadores autônomos, livres para experimentar inúmeras técnicas em seus trabalhos. Por todo o mundo surgem diversos trabalhos que são inspirados nos clássicos da animação pré-disneyana. Movidos pela paixão de dar vida a seus personagens para infinitos motivos, seja brincar, criticar ou protestar, o fácil acesso às novas tecnologias motivam animadores a se aventurarem na experiência do artesanal. No ambiente do filme artesanal surgiu Filé Mignon, produzido com a técnica do desenho animado clássico, sem grandes investimentos. Seus recursos são os normalmente encontrados em uma residência comum, com exceção da mesa de luz, esta que se encontra em um modelo um pouco distante daquela que é usada por profissionais. Com uma noção dos programas utilizados, foi possível produzir esta crítica ao sofrimento animal e ao consumo exagerado da carne, contado na forma de um desenho aparentemente inocente.

Palavras chave: animação artesanal filé mignon experimentação

## Abstract

The ease of access to new media has been of fundamental importance to the birth of several directors and animators autonomous, free to experiment with many techniques in their work. All over the world come several works that are inspired by the before Disney classic animation. Driven by passion to give life to their characters for endless reasons it is playing, criticize or condemn, easy access to new technologies motivate youth to venture into the experience of the craft. In the environment of the film craft came Filet Mignon, produced with the technique of the animated classic, without major investments. Their resources are usually found in a common residence, except for the light table, which comes in a model somewhat different from what is used by professionals. With a sense of the programs used, it was possible to produce this critique of animal suffering and the wasteful consumption of meat, told in the form of a seemingly innocent design.

Keywords: craft animation filet mignon experimentation

## 1- Introdução: um pequeno prólogo

Desde o início da história da arte, a começar pela arte rupestre, houve a tentativa de promover uma narração de um acontecimento ou simplesmente de um movimento impressa em uma superfície. Pode-se dizer que ali nascia a arte seqüencial, no momento em que um homem primitivo tentara ilustrar nas paredes da caverna passo-a-passo a captura de um cervo, por exemplo. O animal em questão constantemente era retratado com múltiplas pernas buscando o registro do movimento. Em épocas mais recentes, diversas pinturas e esculturas buscaram retratar um corpo vivo, em movimento, nas posições em que os personagens referência estavam. Já no século XX, várias escolas da arte moderna, em suas pinturas, retrataram o movimento e não só um personagem em uma pose estática, como na obra “*Nu descendo a escada*”, de *Marcel Duchamp*.



**FIGURA -** *Pintura rupestre de Chapadão do Sul – Mato Grosso do Sul* [imagem online] – Disponível em [colunistas.ig.com.br/.../tag/pinturas-rupestres/](http://colunistas.ig.com.br/.../tag/pinturas-rupestres/) [acessado em 05/11/2009].



**FIGURA -** *DUCHAMP, Marcel. Nu descendo a escada* [imagem online] – Disponível em [http://marciliomedeiros.zip.net/arch2008-11-30\\_2008-12-06.html](http://marciliomedeiros.zip.net/arch2008-11-30_2008-12-06.html) [acessado em 05/11/2009].

Retrocedendo algumas décadas, no final da segunda metade do século XIX, com o desenvolvimento da fotografia, várias tentativas ocorreram. O estudo de *Eadweard Muybridge*, no qual foram fotografadas as etapas do galope de um cavalo,

passo-a-passo do movimento, possibilitando a visualização do mesmo, talvez tenha sido o mais célebre.

À procura do registro do movimento, os irmãos *Auguste e Louis Lumière* trabalharam então com o cinematógrafo, uma espécie de câmera que fotografava vários quadros por segundo e então expostos pelo mesmo aparelho em pequenas sessões de alguns segundos. A mágica do movimento capturado deixava a platéia sem fôlego, apesar de eles (os Lumière) acharem que o cinematógrafo servia bem à ciência e não possuía valor no mercado.

Em uma dessas sessões, encontrava-se o mágico ilusionista *Georges Méliès* (1861-1938), que viu no cinematógrafo um meio de fazer mágica para seus espetáculos. Este ficou conhecido então como o pai do cinema de ficção por inserir o sistema da trucagem.

Combinando o estudo documental dos Lumière com a ficção proposta por Méliès, desenvolveu-se o cinema moderno que se evoluiu ao longo de todo o século XX e até então não parou de lançar novas tecnologias audiovisuais.

No campo da animação, ao parisiense *Emile Cohl*, amigo de Méliès, é atribuído pela maioria dos estudiosos o título de verdadeiro pai da técnica dos desenhos em movimento, por produzir algo a mais que brinquedos óticos. Seu primeiro filme foi *Fantasmagorie*, de 1908. *Fantasmagorie* foi o primeiro a mostrar a mágica de um desenho vivo, ou seja, em movimento por si só, sem aparentar intervenção visível do animador.

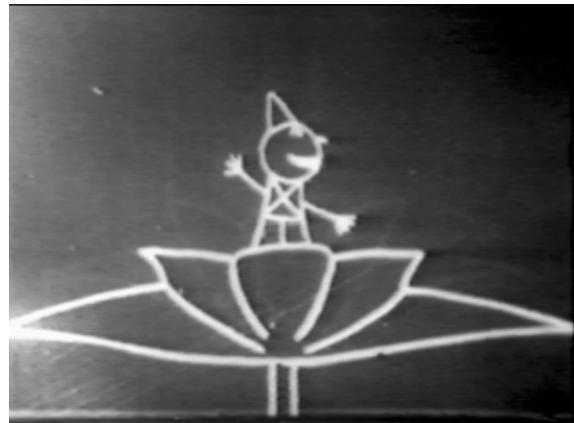


FIGURA - COHL, *Émile*. *Fantasmagorie*. 1908.

A animação, que surgira em caráter artesanal, cerca de duas décadas passa a ter rosto de indústria nas mãos de *Walt Disney*. A partir do sucesso de Disney, a intenção de todas as empresas na área do cinema de animação era buscar o padrão industrial de animação, não havendo mais margem para riscos e uma busca constante de uma arte cada vez mais rebuscada. Mas a experimentação

não cessou de existir com *Norman McLaren* na *National Film Board of Canada* (NFBC) e a arte simples mantida por *John Hubley* pela *United Productions of America* (UPA), esta que foi criada por causa do descontentamento das condições de trabalho na Disney.

(...) a rigor, o cinema de animação nasceu antes do cinema fotográfico. No entanto sempre dependente da mão do artista — talentosa, mas inevitavelmente lenta —, sua evolução acabou sendo muito mais penosa, com grandes dificuldades para atingir o status de indústria. Sua história, entretanto, está repleta de obras expressivas e dignificantes, realizadas por uma classe de artistas dotados de uma profunda tenacidade e que, em troca de sua dedicação incondicional, adquiriram o dom de criar todos os universos que desejassem, limitados exclusivamente por sua própria fantasia. (BRUZZO, 1996, pg17).

## **2- Cada ser humano é seu próprio estúdio**

Citando novamente Emile Cohl, *Fantasmagorie* é pobre em narrativa, mas rico em metamorfoses. Foi feito com cerca de 700 desenhos com linhas pretas em papel usando uma placa de vidro iluminada. Então ele imprimiu os negativos desses desenhos e produziu este curta. Uma obra simples, porém mundialmente admirada por sua originalidade e singularidade.

Referências como a NFBC e UPA, não esquecendo da recente explosão da influência dos *animes* japoneses, motivaram o cada um a ser seu próprio diretor. Pejorativamente chamado de desanimação japonesa, o *anime* conta sua história em poucas cenas animadas e muitos ciclos. Os exemplos são batalhas que ocorrem em centenas de séries, onde um personagem que é superágil desaparece deixando riscos que desaparecem; riscos da mesma forma quando há uma luta em que são distribuídos muitos socos em alta velocidade. Os socos de repetem em grande velocidade criando um ciclo pouco trabalhoso, mas que possui certo resultado narrativo. Por também consistir em muitos diálogos, estes estilos, UPA e animes, tornam-se ainda menos trabalhosos.

Baseado neste tipo de simplicidade que a febre do anime trouxe, pessoas comuns criaram coragem de produzir suas próprias animações.



FIGURA - TORIYAMA, Akira. *Dragon Ball*, 1986.

Entretanto, convém deixar bem claro que existe uma nítida diferença conceitual entre animação (no sentido mais amplo e puro da palavra) e cinema de animação propriamente dito. Enquanto o primeiro conceito cobre qualquer técnica que vise reproduzir a ilusão do movimento (os *flip-books* e os anúncios luminosos animados são bons exemplos disto), o segundo refere-se especificamente ao emprego das técnicas cinematográficas com esse mesmo objetivo: um caso especial de animação. (BRUZZO, 1996, pg. 14).

E ainda:

As outras modalidades de animação que não o desenho animado não se prestaram tão bem a produções feitas em linha de montagem, e se aproximaram naturalmente de um cinema mais experimental e artesanal. Assim, passaram também a fazer parte de um tipo de produção de distribuição menos ostensivo, os chamados filmes de arte. (pg. 156). (...) O cinema de animação de autor, os chamados curtas de animação experimental, são filmes que não têm objetivo de retorno financeiro imediato. São obras de pesquisa e experimentação e pretendem aproximar o autor de uma suposta *arte séria*.(pg. 159).

Com uma boneca *Barbie*, um boneco de tiranossauro e uma câmera na mão pode ser produzida uma animação em *stop-motion*. Hoje praticamente tudo é permitido. Com ou sem uma mesa de luz, um desenho animado pode ser produzido. Acrescenta-se um *scanner* em um computador para capturar as imagens e ordená-las em determinado editor de mídias tem-se um filme caseiro. É o momento do animador se colocar no lugar de Deus, criando vidas e todo um universo que só não atravessa o limite da própria imaginação.

Das tecnologias geradas para o cinema, em especial da animação, muitas tornaram-se acessíveis à população alheia à indústria cinematográfica. Programas como *Adobe Photoshop* e *Macromedia Flash* propuseram a quem tinha uma vontade e um computador que todos podem produzir filmes. Mais tarde programas como Ctp,

Adobe Première, Adobe After Effects e Sony Vegas vieram complementar para que o autor aventureiro pudesse ter seu próprio trabalho vivo em uma mídia. No caso do desenho animado, a *Adobe* eliminou o acetato com seu prático sistema de camadas. Quando um desenho é escaneado para compor uma animação de um personagem, mas existe um cenário no fundo e seria necessário que este mesmo desenho fosse feito em um acetato, o próprio *Photoshop* pode criar uma transparência em tudo o que cerca o desenho em questão. Por exemplo, Mascarado corre pelo pasto. Mascarado é desenhado em uma folha e o pasto em outra. Ao escanear, todo o branco da folha que cerca o boi é selecionado com a ferramenta *varinha mágica* e então excluído. Sobre isto, detalharei mais adiante. Funciona como algo artesanal, ou um digital artesanal, peça única proveniente da inspiração de alguém que anseia dar vida a qualquer coisa, desde alguns palitos de fósforo a rebuscados personagens em computação gráfica. Segundo a professora do Departamento de Comunicação da ECA/USP, Patrícia Moran, em seu artigo *Artesanato Digital*, “Associar as palavras artesanato e digital para designar um conceito e condição de trabalho no audiovisual cria um paradoxo curioso. A peça artesanal é única, traz a marca física de seu realizador”. Tem-se com as novas mídias a possibilidade de um mesmo criador ser diretor, animador e arte-finalista. Com um pequeno conhecimento prévio de *softwares*, é possível alterar qualquer parte do filme, tanto correção de luminosidade quanto inserção de cenas novas. Como era necessário todo um processo químico primitivo para trucagem e outros tipos de edição, com os recursos facilitados que o próprio computador pode fornecer, torna-se ainda mais fácil produzir um filme de animação e não somente *flip-books* ou uma seqüência como uma apresentação de slides.

Em um cinema experimental artesanal, tem-se o espaço para a inovação e improvisação, que podem resultar em até mesmo um recurso estético que funciona melhor que sistemas padronizados. Nesta era, os recursos permitem várias modalidades que não necessitam de grandes custos de produção, como a película, laboratórios de revelação e copiagem, etc, permitindo a ampla experimentação.

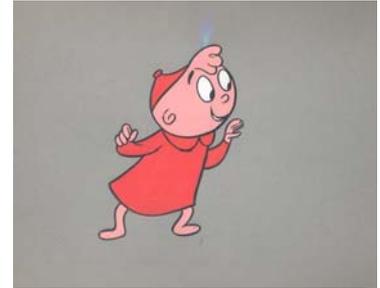
A maior quantidade de material bruto propicia a eventual incorporação ao filme de cenas e situações criadas de maneira lúdica, sem muito compromisso com a programação inicialmente prevista. (...) O trabalho fica muito racional, cartesiano, não se pode errar, experimentar. A essência da experimentação é o desperdício de material. (MORAN, 2003, pg 3).

Desde os primórdios, pré-Primeira Guerra mundial, quando foi implementada a produção industrial de desenhos animados, muito foi questionado, sobre a individualidade perdida com a divisão de trabalho ao estilo “linha de montagem *Fordista*”, uma vez que isso pouquíssimo considera o ponto de vista do artista criador. Foram especializando-se em cada etapa da produção, todos os envolvidos tiveram que se adaptar ao mesmo padrão como uma forma de sobrevivência da animação no mercado, restando pouco espaço para a experimentação e, então, restando pouco espaço para o próprio artista.

Artistas do porte de Winsor McCay chegaram a colocar em dúvida o futuro da animação se ela fosse tratada como um negócio, abdicando da riqueza maior da arte que é a contribuição (formulada plasticamente) do conceito individual das coisas por parte de um ser humano espiritual e culturalmente elevado. A própria questão prática de artistas se sujeitarem a padrões uniformes de representação gráfica impostos, necessários à produção em larga escala, era motivo de preocupação. Havia tanto o lado da sua anulação criativa quanto à dificuldade em adotar traços e formas plásticas que não lhe diziam respeito. Afinal, o verdadeiro artista e sua obra vêm à tona quando se identifica uma contribuição realmente autêntica, original, resultado justamente da confluência, em condições ótimas, da sua visão de mundo e domínio dos recursos expressivos. (LUCENA JUNIOR, 2005, pg. 62).

Tudo tem as duas faces da moeda. Disney estabeleceu rigidamente esse sistema de divisão de produção e se tornou o ícone monopolizado do cinema de animação na primeira metade do séc. XX. Sem os conceitos que sua indústria utilizou torna-se quase impossível produzir animações de qualidade, em escala industrial voltadas para o grande público. Mas não impossível produzir animações. Dissidentes deste império, como os animadores da UPA, Metro Goodwin Maier (MGM) e Warner Bros., buscaram opções alternativas de simplificação, em especial a UPA, de simplificação, algo como uma mistura de artesanal com industrial. Não necessitando de muito profissionalismo, os artistas da UPA queriam a liberdade para explorar suas formas gráficas pessoais, uma vez que produziram trabalhos com linhas simples e geométricas, pintura chapada e uma animação exibida.

As configurações da UPA se apoiavam nas mais recentes conquistas estéticas da arte moderna surgidas a partir do cubismo, com ênfase na geometria e nas linhas simples encontradas nas telas de Picasso, Matisse, Modigliani, Klee, entre outros. (LUCENA JUNIOR, 2005, pg. 129).

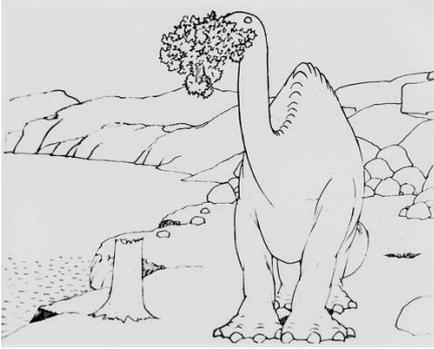


**FIGURA -** *BOSUSTOW, Stephen.  
Gerald McBoing-Boing,  
1951.*

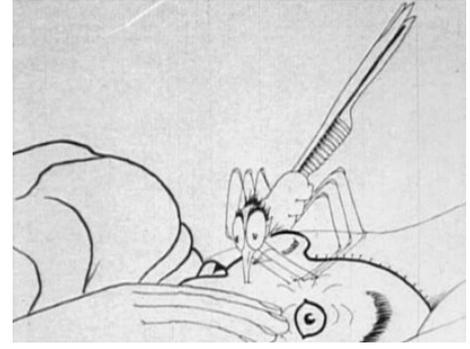
### 3- Filé Mignon, uma animação artesanal

Cito meu exemplo de animação artesanal: *Filé Mignon*, com a técnica do desenho animado clássico.

Em *Filé Mignon*, quis explorar aquela idéia inicial de “papel, mesa de luz e um computador comum” produz-se uma animação. Posso afirmar que se enquadra muito bem ao processo artesanal ou mesmo caseiro. Parti do princípio do processo da animação clássica, mas se fosse utilizar um exemplo de referência, certamente citaria *Winsor McCay* (1871-1934), criador de *Gertie, the Dinosaur* (1914). Nesta animação, McCay desenhou cerca de cinco mil vezes o cenário estático, recurso que pude aproveitar com Photoshop. *Mascarado*, o personagem principal de meu filme, cujo nome aqui é citado para fins descritivos, assim como os demais personagens, são feitos totalmente em camada separada dos cenários. Os desenhos iniciais partiram do mesmo princípio de *Gertie*, um desenho bem simples, porém *Mascarado* recebeu uma pintura básica com o famoso “balde de tinta” do editor de imagens em uma camada superior, não se perdendo assim o registro do original a lápis. A história narra o destino de um boi de corte, desde seu desmame até o matadouro. É uma história que faz pouquíssimo uso de linguagem verbal, exceto quando há uma narração para o produto da propaganda na televisão anunciando “Cerveja Brutal, pura liberdade”. O fato de ser uma história de linguagem não verbal e personagens animais com personalidade remete ainda a McCay, pelos seus trabalhos *Gertie* e *Steve*, o pernilongo, de *Como trabalha o mosquito* (*How a mosquito operates*- 1912).



**FIGURA -** *MCCAY, Winsor, Gertie the Dinosaur. 1914.*



**FIGURA -** *MCCAY, Winsor, How a Mosquito Operates, 1912.*

O processo de animação não se seguiu como é o recomendado: 24 quadros por segundo. O recurso que esses animadores pioneiros do séc. XX utilizaram, de capturar duas vezes o mesmo fotograma, surgiu como uma forma de economia de esforço e material sem prejudicar o efeito da cena em questão.

(...) um avanço considerável no sentido de diminuir os esforços das cansativas atividades mecânicas intrínsecas à produção de desenhos animados. Esse dado ainda oferecia aos animadores a chance de, sim, desenvolver estratégias de exploração estética do movimento enquanto elemento expressivo, e aí estar municiando o sistema artístico. (LUCENA JUNIOR, 2005, pg. 50).

Assim Filé Mignon foi trabalhado, com esta facilidade. Uma vez que o quadro é escaneado e trabalhado sua finalização no Photoshop, o Première importa a imagem ocupando o lugar de dois *frames*, compondo-se assim 12 quadros por segundo.

O artesanal nem sempre atende ao mercado do entretenimento. A *Animação limitada* da UPA teve uma fase de ouro, mas logo foi abandonada. Mas isso serviu para toda uma geração posterior de animações que seguiu a linha dos desenhos simples, porém ainda industriais, exclusivamente para público infantil. Normalmente a aventura caseira possui um intuito de expor uma crítica ou uma sátira, na maioria das vezes, direcionada a uma determinada faixa etária ou social. Disney dizia que queria fazer as pessoas sorrirem e não se expressar por uma obscura criatividade.

Muito longe de me comparar com Disney, Filé Mignon não participaria do mercado do cinema de entretenimento. No final do filme, Mascarado é abatido à moda antiga, com uma marretada na cabeça, como todo boi de corte. Nenhuma fada

vem salva-lo, o *Superman* não surgirá para deter a marreta do abatedor, tampouco o protagonista terá força para se libertar e salvar seus companheiros de espécie que compartilham do mesmo destino. Não é um filme que agrada telespectadores, nem mesmo os que são adeptos do vegetarianismo se encantam com a história. É um filme para expressar opinião radical e a população que assiste a algo assim se revolta, não com o tema, mas por ter-lhes tocado em costumes que não estão dispostos a mudar, mesmo que isso signifique o sofrimento alheio.

O áudio também se enquadra no processo artesanal, por ter sido captado predominantemente com um microfone simples de computador. Há também mugidos, canto de pássaros e ruído de vento que foram recursos captados da internet. Ressalto mais uma vez que não há diálogos verbais, sendo que a única fala é a narração da propaganda da cerveja. A narração, alguns mugidos e todas as melodias foram capturados pelo microfone do computador e editados pelo *Sony Vegas*. Os demais sons da trilha foram extraídos de fontes da internet, que vieram para complementar a simples narração. Áudio desta procedência é a ferramenta básica essencial para quem não dispõe de um estúdio de gravação e procurei fazer um bom uso disto.

Este meu exemplo é o de muitos que usam da facilidade de circulação da animação para soltar a imaginação para gritar, protestar ou até mesmo brincar. Da mesma forma que as artes plásticas como um todo já não se prende mais a padrões e que muitas obras tendem a retornar às origens, a animação segue assim, permitindo o nascimento de filmes interessantes, tanto em criatividade como em originalidade. Um retorno à raiz, um pouco longe da padronização industrial, produto único de um criador, assim como Cohl e McCay um dia produziram.

#### **4- Processo de produção de Filé Mignon**

Inicialmente houve um pequeno conflito de idéias, algumas até com tons de alienação. Mas não quis produzir uma coisa piegas e maniqueísta para se ver com uma lente cor-de-rosa. Descartei todas as idéias que um mocinho do bem vai vencer o bandido do mal. A realidade não é otimista e não quis produzir algo bonitinho. Entre estas idéias, optei por aquela que mais demonstrasse seriedade e

tom de crítica. Quis também testar o poder de uma animação, a princípio inocente, no âmbito de impressionar com doses fortes de realidade e, como sou amante dos animais, me propus a trabalhar em um roteiro com um teor de violência impiedosa, o que lhe valeu o adjetivo de “filme vegetariano”. O primeiro nome seria *Vida Vazia*, nada mais natural para descrever a vida de um boi de corte. A própria subjetividade da animação me permitiria contar a história na ótica de um boi com grandes olhos e expressividade quase humana. Minha principal referência foi o filme *A Carne é Fraca*, produzido pelo Instituto Nina Rosa, uma instituição que trabalha contra a violência animal.

Começou então a surgir as idéias de como seria Mascarado, mas nenhuma delas competiu e sim completaram-se. Desde o princípio surgiu a mancha em sua cara, como uma máscara ou mordança e decidi mantê-lo preto e branco, como uma vaquinha malhada. A história se resumiria em quatro etapas básicas: o desmame, sonho com sua liberdade, a descorna e culminando com o abate. Haveria também imagens, ao final do filme, mostrando churrascos, hambúrgueres, exagero no consumo de carne e, por fim, um garoto negando sua comida por não haver carne. Esta foi reaproveitada como imagem de fundo do logotipo de abertura. Em anexo, verifica-se a diferença entre a escaleta inicial e o roteiro inicial.

Os outros quadros foram descartados em virtude da falta de necessidade, uma vez que o encerramento com o abate do protagonista resumiria a força da mensagem. Outros dois planos foram cortados: na cena em que Mascarado adulto mastiga seu capim, dois touros reprodutores caçoariam dele, exibindo seus belos chifres e grande vigor, e o protagonista os ignoraria e a cena partiria em seu curso normal, com a invasão dos funcionários do local. O outro plano seria um close-up em Mascarado assustado ao se ver amarrado às cordas, logo após ele “lamentar” pelo pasto externo pela última vez, antes da cena em que o empresário fala ao telefone.

Uma vez como o roteiro concluído e revisado, parti para a criação dos personagens secundários: a mãe, o abatedor, seus auxiliares, o empresário, com um cifrão na gravata, e os demais bezerros. Optei por fazer a mãe um pouco diferente, deixando Mascarado o único com cor branca entre os personagens. Planejei também produzir a animação em tons de cinza dentro do cenário em que decorre quase toda a história; somente o vermelho surge pelo meio de todo aquele cinza.

Cores existem em tudo o que se encontra fora daquele ambiente de separações e tristezas.

Foi-me sugerido também criar o empresário com maquiagem de palhaço, uma homenagem um “pouco” retorcida do personagem *Ronald McDonald*, da empresa de *fast food McDonalds*. O abatedor, que aqui o chamo de Açougueiro, fora criado com uma visão um pouco disneyana, como um anti-herói, com um único dente protuberante de seu maxilar inferior e um olhar inexpressivo, como um carrasco. Já os demais funcionários possuíam um detalhe: a ausência de olhos. Todos possuíam óculos, bandanas ou chapéus para que seus olhos nunca fossem mostrados. O professor Heitor Capuzzo me deu uma sugestão que ficou melhor utilizada para a crítica aqui exposta e que minha imaturidade não permitiu enxergar: retirar todas as feições e outros detalhes das cabeças dos humanos envolvidos na trama. E assim o fiz, utilizando as mesmas bandanas e chapéus, tendo um resultado muito melhor, deixando uma incógnita em cada pessoa ali. Na cena em que o empresário fala ao telefone, além de mudar completamente seu rosto e do Açougueiro para leves silhuetas, modifiquei também uma ação. O empresário, ao desligar seu telefone, apontaria em direção ao matadouro (que seria em direção ao telespectador) e o Açougueiro viria caminhando em seguida. Para manter o caráter neutro dos humanos em questão, um gesto desse que quer dizer algo como “mate-o!” deve ser excluído sem pensar duas vezes.

Na próxima etapa, parti para a produção de miniaturas chave de cenas do filme, os *thumbnails*, e exposição da história para os professores e os colegas, o *pitching*. Estes *thumbnails*, que ficaram em torno de 64 quadros, foram os materiais para a construção do *story-board* definitivo. No *story-board* ainda constava o close-up de Mascarado se vendo amarrado.

Enquanto isso, fiz contato com meu cunhado Marcelo Gonçalves, expus toda a história, desenhos, intenção de como as músicas deveriam ser e gravamos suas melodias com o microfone rudimentar. Com este também gravei mugidos e a narração da propaganda. A maior sacada com certeza foi ter um protagonista animal e humanos, cuja única comunicação entre si foi o olhar que o empresário lança para Açougueiro, por me ter poupado o trabalho e as despesas com dublagem. As únicas palavras faladas são o slogan da propaganda.

A partir daí, comecei a animação propriamente dita pela cena da propaganda até o sonho do protagonista, feitas apenas com os quadros-chave e

poses de passagem. Em casa tenho os seguintes equipamentos: 01 mesa de luz, um computador do ano de 2007 com placa de vídeo de 512mb, processador dual core e 2gb de memória e um scanner comum. Disponho dos programas Adobe Photoshop 7, CTP 1.8, Sony Vegas 6 e, mais tarde, consegui o Adobe Première 7. Minha mesa de luz é um pouco arcaica, não permite regulagem de altura e, para completar, o acrílico foi perdido e substituído com vidro. Adaptei a esta e ao scanner seus respectivos pinos, os *peg-bars*. Com os quadros ainda a lápis, importei para o computador pelo CTP. Ali mesmo já estudei os *pencil test* e, com a animação em ordem, exportei em formato de vídeo *Quicktime (mov)* para o Sony Vegas, sem me preocupar muito com tamanho e qualidade. Neste programa combinei o vídeo com as melodias e os efeitos sonoros, ambos em faixas separadas e exportei um vídeo de demonstração com cerca de trinta segundos.

Como havia funcionado, parti para animar todo o filme com este mesmo procedimento, quadros-chave e poses de passagem. E a cada cena produzida, era convertida em vídeo mov e anexada em seu devido lugar na faixa de vídeo do Vegas, com sua devida trilha sonora. Todas as cenas foram trabalhadas nestes critérios e, por fim, o filme teve sua primeira cara, ainda a lápis e preto e branco, ou seja, seu *Animatic*.

Parti então para os entremeios e o *Clean-up*. Não fiz nada rebuscado demais para a limpeza. Com um lápis 4b, reforcei todos os traços de todos os quadros e os importei para o *Adobe Photoshop*, sem sequer apagar os rascunhos antes deixados no papel. O próprio trabalho com as ferramentas do programa fariam esta limpeza. Ali girei a imagem para a horizontal, aumentei o contraste com a ferramenta *Contraste automático*, dupliquei a camada base e excluí a esta, deixando só a cópia. Todo este procedimento eu gravei na janela *Ações*, para que não precisasse fazer isso em cada quadro. Inseri transparência onde necessitava (isso foi possível porque a cópia da camada base aceita que se selecione com a varinha mágica todo o branco que cerca o personagem em questão e seja deletado, tornando assim o fundo transparente) e comecei a odisséia da pintura com balde de tinta (utilizando o mesmo processo de seleção com a varinha mágica) e uma ligeira sombra projetada em todos os cenários e personagens envolvidos. Pintura executada em uma camada superior à cópia da camada base que sofrera toda a ação acima descrita. Cada imagem foi salva em cada pasta, devidamente nomeada

com o nome da cena, em formato PSD, para dialogar livremente Photoshop e Première, com o tamanho 380 x 410 pixels e resolução de 100 dpi.

No ato do término do acabamento de todos os quadros de uma cena, estes eram importados para o *Adobe Première*. Os formatos de tela, distância de margem, zoom e duração de cada *frame* foram todos regularizados e os quadros foram inseridos, cena por cena, em suas respectivas posições. Com a cena em boa situação, um vídeo em formato Microsoft DV AVI com compressor DV (NTSC) era criado e exportado para o Vegas. Este formato foi o único que me serviu, sem dar problemas para a execução do vídeo. Lá, este era posicionado em seu devido lugar até que todas as cenas tivessem completado o quebra-cabeça e assim o vídeo completo pôde ser exportado em qualquer formato desejado.

## Conclusão

Creio que posso dizer que uma animação não depende de perfeitas arquiteturas voltadas para tal. O poder de um animador não está em softwares e mecanismos e sim em sua própria mente e no carinho que sente ao ver sua criação ganhando vida, correndo por todo aquele branco do papel e conversando com seu criador. Filé Mignon foi um fruto desta experiência; Mascarado morre no filme, mas é imortal na obra; foi um final previsível, mas desnecessário ser diferente. Filé Mignon teve mais vida graças às opiniões e sugestões da família acadêmica, que muito puxaram a orelha deste criador teimoso. Produzir um filme de animação artesanal, ou até mesmo um *live-action*, basta querer, possuir alguns meios e, principalmente, vontade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRUZZO, Cristina. **Animação**. São Paulo: FDE, 1996. 254p. ((Coletanea lições com cinema;v.4)))

CORREIA, Edson Maurício; GINO, Maurício Silva; MENEZES, Cezar Hermétrio; Universidade Federal de Minas Gerais. **Análise do processo de produção do curta-metragem de animação: Nenê Quer Mamar** : uma animação de Cezar Hermétrio Menezes e Edson Correa. 2007. 94 f.1 DVD.

CRAFTON, Donald.. **Before Mickey: the animated film**, 1898-1928. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1984. 413 p. ISBN 0262530589 (broch.)

HALAS, John; MANVELL, Roger. **A tecnica da animação cinematografica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1979. 355p.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação: tecnica e estetica atraves da historia**. 2ª ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2005. 456p. ISBN (broch.)

MATEUS, Fernando. **A linguagem do cinema de animação**. Amadora (port.): Câmara Municipal de Amadora, 2004. 80 p.

MIRANDA, Carlos Alberto. **Cinema de animação: arte nova, arte livre**. Petropolis: 1971. 148p. ((Coleção vozes do mundo moderno;3))

MORAN, Patricia. **Artesanato Digital** (319/334). In: FRANÇA, Vera; WEBER, Maria Helena; PAIVA, Raquel; SOVIK, Liv. (org) Livro do XI Compós - Estudos de comunicação. Porto Alegre: editora sulina, 2003.

### Internet:

[http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/letras/revistas/travessias/ed\\_004/artigos/educacao/pdfs/V%CDDEOS%20DID%20C1TICOS.pdf](http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/letras/revistas/travessias/ed_004/artigos/educacao/pdfs/V%CDDEOS%20DID%20C1TICOS.pdf) Acessado em 10/10/2009.

## Anexo 1. Escaleta de Filé Mignon, quando ainda possuía o nome Vida Vazia.

### VIDA VAZIA

1. Bezerro mamando. Bruscamente ele é arrancado das tetas de sua mãe.
2. Bezerro é jogado junto a outros bezerros. Bezerro observa os que o jogaram naquele pequeno cercado fechando a porta do mesmo. Bezerro possui olhos grandes e tristes.
3. Bezerro então vai em direção aos demais filhotes, olha mais uma vez em direção à porteira e começa a comer no coxo com eles.
4. Sol nasce. Bezerro está perto da janela da guarita do vigia-açougueiro que esta assistindo TV.
5. Close-up em Bezerro (ele está olhando a tv.).
6. Na Tv, aparece um vistoso touro correndo livre em um eterno pasto. É uma propaganda.
7. Close-up em Bezerro outra vez. Sempre sua expressão é composta pelos seus grandes olhos tristes.
8. Bezerro vem andando na direção oposta à guarita, se aproximando da cerca de madeira.
9. Bezerro observa que do outro lado da cerca há também um eterno pasto verde, com algumas coxilhas no horizonte.
10. Close-up em Bezerro. Seus olhos tristes emitem um brilho vivo. Então (com um efeito de desfoque) Bezerro sonha.
11. No sonho, ele se vê no dia em que se tornará um grande touro que correrá livre por aqueles pastos.
12. Bruscamente é interrompido de seu sonho por mãos rústicas que, com um alicate, fazem nele uma violenta descórnea. Sangue escorre de seus chifres.
13. Com os olhos cheios de lágrimas, ele olha para os demais bezerros, que passaram pelo mesmo problema.
14. Em travelling, mostrar os bezerros.
15. Bezerro sem entender, começa a comer capim. (transição fade-out, fade-in) Na mesma posição, Bezerro agora é um Boi bem gordo e sem chifres que, completamente desmotivado, mastiga seu capim. Ele, com o mesmo olhar desmotivado, olha para o lado.
16. Boi vê que, no cercado do lado, os reprodutores riem dele.
17. Boi novamente olha para o chão e continua comendo capim. Pouco depois, olha para o imenso pasto verde e lamenta, com sinal de negação com a cabeça. Ele olha assustado para a câmera com o impacto da porteira.
18. Três açougueiros entram com ferros quentes na mão e empurram os bois.
19. Os bois seguem por um estreito corredor que começa na porteira. Boi está no meio da fila.
20. Close-up no olhar assustado de Boi. Ele vê à frente.
21. No início da fila, os bois são mortos à maneira antiga: com marretadas na nuca.
22. Todos os bois ficam assustados e começam a empurrar a fila de volta, sendo repelidos para a frente pelos assistentes do açougueiro.
23. Boi olha para os lados e depois para a retaguarda, em direção ao pasto.
24. Close-up em Boi olhando para o pasto com seu olhar triste.
25. Close do pasto.
26. Olhar mais triste do Boi.
27. Close-up na cara de Boi voltando para a frente. Um zoom out revela que Boi é o próximo. Mas a porteira fecha a sua frente.
28. O açougueiro olha para o empresário (com maquiagem de palhaço) que está falando ao celular. Este encerra a ligação e, com um sinal manual, pede mais dois.
29. A porteira é aberta.
30. Boi é puxado pelos auxiliares ao matadouro. Ele se debate muito.
31. Sendo arrastado, ele olha mais uma vez para o campo.
32. Close do campo.
33. Boi volta a cabeça chorosa para a frente.

34. Subjetiva. Boi vê o açougueiro erguendo a marreta, que ataca e termina num corte seco para a tela preta.
35. Exibição de 5 quadros. No primeiro, uma família comendo churrasco num restaurante. Surge a frase: *“O homem tem feito na terra um inferno para os animais.”* Arthur Schopenhauer
36. Um garoto come um hambúrguer. Frase: *“Ao estudar as características e a índole dos animais, encontrei um resultado humilhante para mim.”* Mark Twain
37. Uma mulher come dois espetinhos de esquina. Frase: *“Quanto mais conheço os homens, mais estimo os animais.”* Alexandre Herculano
38. Um homem grotesco come um frango inteiro tendo uma coxa em cada mão. Frase: *“Os animais dividem conosco o privilégio de terem uma alma.”* Pitágoras
39. Um adolescente se nega a comer sua comida porque não há carne na mesa. Frase: *“Chegará o dia em que o homem conhecerá o íntimo de um animal. E, nesse dia, todo o crime contra um animal será um crime contra a humanidade.”* Leonardo da Vinci
40. Créditos finais.

## Anexo 2. Roteiro de Filé Mignon

### FILE MIGNON

No título, uma imagem de uma mãe oferecendo um apetitoso almoço e o filho se negando a comer por não haver carne.

EXTERNA-PEQUENA FAZENDA-DIA

Vaca e Bezerro são enquadrados.

Mascarado está mamando. Mãe mastiga capim.

Plano aproximado da cara de Mascarado mamando.

Mão humana pega o Bezerro pelo pescoço das tetas de sua mãe.

Mascarado é lançado no curral. Ele olha para sua mãe (olha para o espectador).

Subjetiva de Mascarado.

Dois homens levam a vaca. Saem do para a direita do enquadramento.

Close-up de Mascarado olhando com seus grandes olhos tristes para sua mãe. Um outro bezerro é lançado da mesma forma. Mascarado o observa, olha novamente para frente e sai para o lado esquerdo. O outro bezerro olha para frente, vira a cabeça de perfil e fecha os olhos.

No enquadramento, dois ou três bezerros comendo no coxo, com um espaço entre eles para a entrada de Mascarado.

Bezerro chega junto deles, olha mais uma vez para a sua esquerda e começa a comer no coxo também.

FADE-OUT (blackout).

EXTERNA-DIA

O sol é enquadrado. O vento balança a árvore em primeiro plano, empurra a nuvem e um pássaro voa contra ele.

Plano geral do Curralinho com uma guarita no fundo

Mascarado anda em direção à guarita.

Mascarado da janela olha dentro da guarita. Dentro desta está um funcionário encostado em sua cadeira (de costas para Bezerro, em primeiro plano), com os pés em cima de um móvel, assistindo à TV.

Close-up em Mascarado. Este olha para o homem e em seguida para a TV (olha na direção do espectador).

INTERNA-GUARITA-DIA

Enquadramento do televisor. Uma propaganda exhibe um touro robusto correndo livremente por um pasto. O touro pára (em posição

de "Rei Leão" na "Pride Rock") e surge o nome do produto da propaganda.

Locutor:

CERVEJA BRUTAL, PURA LIBERDADE.

Close-up no touro que exhibe seus chifres.

EXTERNA-NO CURRALINHO-DIA

Close-up em Mascarado.

O bezerro tem brilho em seus tristes olhos arregalados. Ele sai do enquadramento.

Plano geral do curral.

Mascarado caminha em direção à cerca do curral, que está ao fundo do enquadramento, lado oposto à guarita.

Mascarado caminha em direção à cerca de madeira. (câmera do lado de fora da cerca).

Do lado de cá da cerca, tudo possui cores. E Mascarado se aproxima da cerca.

Mascarado, em primeiro plano, olha para o grande pasto.

O grande pasto colorido é enquadrado.

Close-up de Mascarado. Seus olhos brilham. Com um efeito de desfoque ele começa a sonhar.

EXTERNA-GRANDE PASTO-SONHO/DIA

Bezerro se vê como um robusto touro correndo livremente por este eterno pasto verde. Ele pára sua corrida na mesma posição do touro da TV. Ao exhibir também seus chifres, um corte brusco acaba com o sonho.

EXTERNA-NO CURRALINHO-DIA

Bruscamente duas mãos o seguram pelo pescoço em "mata-leão". O alicata de descorna se aproxima e lhe corta o pequeno chifre. Um pequeno jato de sangue jorra de seu chifre cortado.

Sem entender, Mascarado vê que os demais bezerros passaram pelo mesmo processo.

Os bezerros são enquadrados.

Mascarado, ainda olhando para eles, começa a comer capim.

FADE-OUT.

EXTERNA-NO CURRALINHO-DIA

FADE-IN.

Na mesma posição, Mascarado agora é um boi, gordo e sem chifres. Com uma expressão desmotivada, olhos semicerrados, mastiga seu capim. Boi olha para seu lado direito, fecha os

direção

olhos e desfruta o momento de paz ao som dos pássaros. Ele torna a cabeça para frente com os olhos fechados.

Um brusco impacto na porteira o tira de sua "concentração". Mascarado olha para a porteira com os olhos arregalados (em ao espectador).

Dois homens entram com ferros quentes nas mãos e começam a marcar os bois, os empurrando em direção à porteira.

Da porteira, os bois seguem para o corredor. Mascarado está no meio da fila.

De trás de um semelhante, ao ouvir o som de uma pancada, Mascarado move a cabeça para ver à frente.

Ele vê que, no início da fila, há um cercado quadrado em que os bois estão sendo abatidos à moda antiga. O açougueiro dá uma marretada na nuca da vítima.

Enquadrando o boi que foi ao chão pela marretada, este ainda está consciente. Um outro açougueiro o degola e este se debate com seu sangue jorrando da garganta.

A fila de bois fica assustada e começam a se debaterem. O primeiro da fila já esta atado com cordas no pescoço.

Close-up de Mascarado olhando para a retaguarda, em direção ao pasto. O boi à sua frente sai do enquadramento

O grande pasto é enquadrado.

Close-up de Mascarado ainda mais triste. A mão de um homem com uma corda surge no enquadramento.

O açougueiro da marreta, em primeiro plano, olha aguardando para o empresário (de terno) que fala ao celular. Este encerra a ligação e guarda o celular no bolso. O açougueiro caminha em direção ao espectador.

Mascarado já está atado no pescoço e é puxado pelos assistentes do açougueiro da marreta. Ele se debate muito tentando caminhar de volta, mas ainda assim é arrastado.

Subjetiva. Visão do açougueiro da marreta. Mascarado olha com expressão desmotivada, olhos semicerrados para o açougueiro. Abaixa seu olhar, aceitando que sua luta é inútil.

Subjetiva de Mascarado. Açougueiro ergue a marreta e ataca.

Corte seco para tela preta.

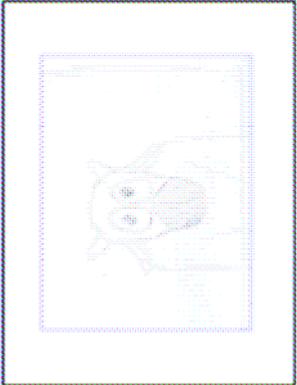
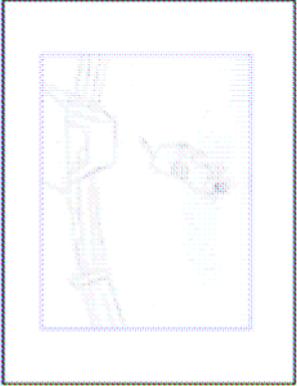
CRÉDITOS FINAIS.

Páginas dos créditos são acompanhadas com o mesmo ruído da pancada da marreta e o corpo do bovino caindo ao chão.

## Anexo 3. Story-board

Shot 1	Panel 1/1	Duration 03:00		Action Notes: Beserro "Mascarado" mama em sua mãe.
Shot 2	Panel 1/1	Duration 02:00		Action Notes: Um funcionário pega o Mascarado.
Shot 3	Panel 1/1	Duration 01:00		Action Notes: O funcionário lança Mascarado, literalmente.
Shot 4	Panel 1/1	Duration 03:00		Action Notes: Mascarado observa para o local da onde foi jogado.
Shot 5	Panel 1/1	Duration 02:00		Dialogus: Som: o mugido da vaca. Action Notes: A vaca é levada pelo funcionário.
Shot 6	Panel 1/1	Duration 03:00		Action Notes: Mascarado observa sua mãe sendo levada.
Shot 7	Panel 1/1	Duration 02:00		Action Notes: Outro beserro é lançado. Mascarado apenas observa.
Shot 8	Panel 1/1	Duration 03:00		Action Notes: Mascarado torna a observar o local onde estava sua mãe. O outro beserro se recupera da queda.



Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration
17	1/1	03:00	18	1/1	03:00	19	1/1	03:00
								
Action Notes: Mascarado para a televisão à frente.			Dialogue: Narrador da propaganda: "Cerveja Brutal, para liberdade!" Action Notes: Na televisão, um touro corre livre por um pasto. O logotipo "Cerveja Brutal" aparece.			Action Notes: Close-up no touro da propaganda.		
Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration
21	1/1	04:00	22	1/1	01:00	23	1/1	01:00
								
Action Notes: Mascarado fica admrado com o personagem da propaganda.			Action Notes: Mascarado sai do enquadramento			Action Notes: Ele vai em direção oposta à guarita.		
Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration
20	1/1	01:00	24	1/1	01:00			
								
Action Notes: Mascarado observa aquele touro.			Action Notes: Ele se aproxima da cerca.					

Shot	25	Panel	1/1	Duration	03:00
------	----	-------	-----	----------	-------



Action Notes:  
Mascarado fita sonhador o pasto externo.

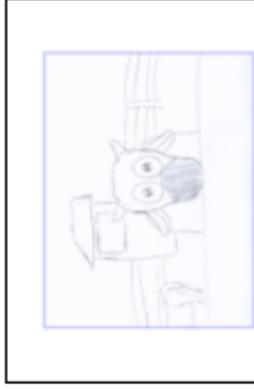
Slugging:  
Nota: O pasto é colorido.

Shot	26	Panel	1/1	Duration	03:00
------	----	-------	-----	----------	-------



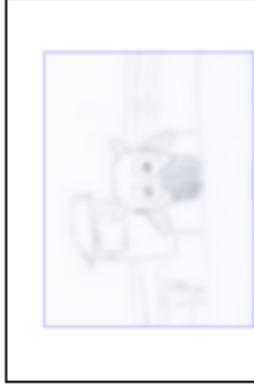
Action Notes:  
O vento balança as folhas das gramas e das árvores.

Shot	27	Panel	1/1	Duration	01:00
------	----	-------	-----	----------	-------



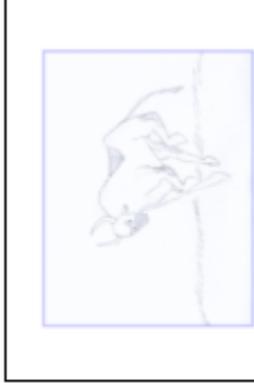
Action Notes:  
Bexarro admirado sonha.

Shot	28	Panel	1/1	Duration	01:00
------	----	-------	-----	----------	-------



Notes:  
Efeito de desfoque como transição para o sonho.

Shot	29	Panel	1/1	Duration	03:00
------	----	-------	-----	----------	-------



Action Notes:  
Mascarado se imagina adulto, vigoroso, correndo livre por aquele pasto.

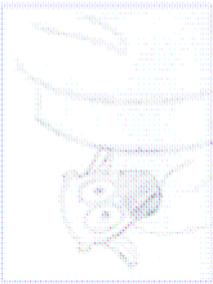
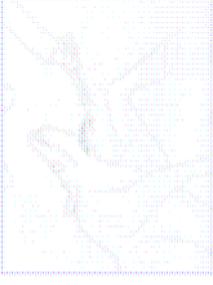
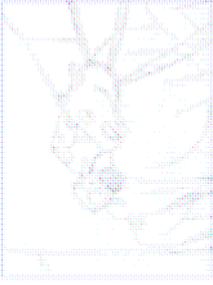
Shot	30	Panel	1/1	Duration	01:00
------	----	-------	-----	----------	-------



Action Notes:  
Mascarado termina sua corrida com a mesma posição do touro da propaganda.





Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration
16	1/1	03:00	17	1/1	03:00	18	1/1	04:00
								
Dialogue: Som de uma pancada na cabeça.			Action Notes: Açogueiro 'descansa' a marreta. Outro vem com uma faca em direção ao boi caído.			Dialogue: Mugido da dor. Som de corte.		
Action Notes: Mascarado move sua cabeça pra ver à frente a fonte do ruído.						Action Notes: Açogueiro esfola peçoço do boi. Este se sacode até morrer. Este morre.		
Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration
20	1/1	02:00	21	1/1	02:00	22	1/1	02:00
								
Action Notes: Mascarado volve a cabeça para ver o pasto. O boi da frente sai de enquadramento.			Action Notes: Ele vê o pasto.			Action Notes: Mascarado fica triste. Uma mão com corda se aproxima.		
Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration	Shot	Panel	Duration
19	1/1	02:00	23	1/1	03:00			
								
Dialogue: Mugidos desesperados.			Action Notes: Boiada se assusta e começa a se empurrar. O primeiro da fila é pisado.					
						Action Notes: Açogueiro olha empresário ao celular.		

