

LAURO GALVÃO DE OLIVEIRA ELME

TRAÇO E TEMPO:

AS RELAÇÕES ENTRE DESENHO E MOVIMENTO NA ANIMAÇÃO

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista, como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador Prof. Dr. José Paiani Spaniol

SÃO PAULO

2017

AGRADECIMENTOS

Ao meu professor orientador José Paiani Spaniol, por me guiar neste trabalho e me inspirar durante a graduação; à professora Rosangella Leote, por permitir um ambiente de aprendizado tão gratificante e entender minhas experimentações artísticas; ao professor Agnus Valente capaz de incentivar com palavras tão sábias; Ao professor Percival Tirapeli pelo carinho e acolhimento.

A Sebastiana Freschi e os funcionários da biblioteca por terem estado comigo em um momento tão importante da minha graduação; A Marli Batista pela sua disposição em nos ajudar e a todos os professores e funcionários do Instituto de Artes da UNESP por terem feito parte desta jornada.

A Fernando Tangi e Samira Almeida, que me incentivaram e permitiram a completa dedicação a este trabalho.

A Gabriel de Assis, amigo e artista que divide comigo experiências e conhecimentos. e meus colegas da graduação por influenciarem em minha formação.

À Barbara Golinelli, a artista que me inspira e a companheira que esteve presente e me apoiou por dias e noites de trabalho e cansaço.

Ao meu pai, Lauro Roberto Elme que me permitiu estar neste curso e viver os anos mais importantes da minha vida, sem quem eu não poderia estar aqui; à minha tia Maria Elizabeth, que aceitou o papel de mãe e a todos os familiares que me incentivaram e apoiaram em todos os momentos.

RESUMO

O trabalho de conclusão de curso consiste em uma série de desenhos animados realizados principalmente em mídias digitais e que procuram explorar a estética do desenho sequencial e suas particularidades. A animação permite dar movimento ao desenho, e gera sobre ele, novas possibilidades. Assim a obra usa elementos como linha, forma, perspectiva, volume e contraste para demonstrar algumas das potencialidades da animação bidimensional. Sobretudo, o foco do trabalho é a experimentação em cima destas possibilidades visuais, mas também procura ser, de certa forma um registro e uma organização destes experimentos. O processo de criação desse trabalho foi registrado, a fim de fornecer, junto da obra final, um possível estudo de caso sobre o desenvolvimento da animação, num âmbito individual que foge ao sistema de produção coletiva, em larga escala, do desenho animado.

A monografia que acompanha a obra é um texto complementar ao processo de trabalho. Pretende-se, através desta reflexão, apresentar as escolhas, os desafios, a organização e a produção das animações apresentadas para transmitir de uma forma concisa a importância da relação entre o desenho e a animação, e expor estes motivos de forma organizada.

Palavras Chave: Animação, Desenho, Desenho Animado, Movimento, Princípios da Animação, Cinema de Animação

Sumário

1. INTRODUÇÃO	7
2. A ANIMAÇÃO	9
2.1 HISTÓRICO	9
2.2 A INDÚSTRIA	11
2.3 OS 12 PRINCÍPIOS DA DISNEY	12
Squatch and Stretch	12
Antecipation	13
Secondary Action	13
Follow Through e Overlapping Action	13
Arcs	13
Solid Drawing	14
Staging	14
Slow In and Slow Out	14
Appeal	14
Pose to Pose e Straight Ahead	14
Timing	15
Exaggeration	16
2.4 A PRODUÇÃO ANIMADA E SEUS MÉTODOS	17
3. MEUS PROCESSOS E RELAÇÕES COM O TRABALHO	18
3.1 MINHA RELAÇÃO COM A ANIMAÇÃO	18
3.2 DESENHO	19
3.3 ANIMAÇÃO E DESENHO	20
3.4 TEORIA E PRÁTICA	21
4 REALIZAÇÃO DAS OBRAS	23
4.1 DESENVOLVIMENTO DAS PROPOSTAS	23
4.2 PRODUÇÃO E PROCESSOS	25
4.3 OBRAS	27
Forma	27
Textura	27
Volume	28
Perspectiva	28

	5
Linha	28
Tempo	28
4.3 PROBLEMAS	29
5. COMPLEMENTOS DA PESQUISA	30
5.1. A ANIMAÇÃO DO ESTÚDIO GHIBLI	30
5.2 CONVERSA COM ELOAR GUAZZELLI	31
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	33

"Para trazer um personagem à vida, é necessário imbuir cada um dos desenhos extremos da figura com uma atitude que reflita o que ele está sentindo, ou pensando, ou tentando fazer. Nenhuma cena é melhor que a soma total de todos os seus desenhos. A Vida deve estar em todo desenho. Não devem existir desenhos que apenas movam o personagem de um ponto ao próximo. Em outras palavras, a vida e vitalidade vem, não do movimento ou tempo por si só – como se fazia nos primeiros "Mickeyes" – mas da habilidade de fazer os desenhos individuais virem à vida."

"To bring a character to life, it is necessary to imbue each single extreme drawing of the figure with an attitude that reflects what he is feeling or thinking or trying to do. No scene is any better than the sum total of all its drawings. Life must be in every drawing. There should be no drawings that merely move the character from one spot to the next. In other words, the life and vitality comes not from the movement or timing alone – as it did in the early Mickeyes – but from the ability to make the single drawings come alive."

(THOMAS; JOHNSTON, 1984)

1 INTRODUÇÃO

Com o aprofundamento nas pesquisas dos fenômenos ópticos e o surgimento do filme e do cinema no século XIX e começo do XX, as possibilidades de produção visual se expandiram rapidamente. O tempo e sua percepção pelo público eram alguns dos elementos a serem explorados nas próximas produções artísticas.

A animação, que já existia há alguns séculos através de outros métodos¹, neste momento do cinema, permitia o maior controle possível da imagem distribuída no tempo e trazia em si uma variedade de experimentos com a dinâmica que a nova mídia proporcionava. Assim, a animação se desenvolveu e evoluiu em uma relação constante com a tecnologia.

Esta monografia procura explicitar meu processo na criação de cinco obras apresentadas para a conclusão do curso, o conjunto do trabalho é resultante da busca pelo aprendizado nos processos de animação e do exercício do desenho no tempo, procurando resgatar conceitos já conhecidos da animação bidimensional e oferecer um novo olhar sobre os mesmos. Ao mesmo tempo, pretende-se formular uma pequena biblioteca do que eu acredito serem particularidades da animação bidimensional e um registro de sua criação.

No âmbito comercial a animação bidimensional tem perdido espaço para a animação tridimensional digital. As novas tecnologias e a variedade de recursos visuais permitidos pela animação tridimensional ganharam espaço na indústria cinematográfica. Por sua vez, a indústria de animação bidimensional tem adotado recursos computacionais em suas produções, isso porém, não impede que sua produção seja custosa e demorada, geralmente sendo realizada por uma grande equipe e dividida em diversas etapas. A animação bidimensional possui um histórico de inovação marcada pela busca de diversidade estilística, barateamento de custo e maior velocidade na sua produção. Essas inovações – muitas vezes tecnológicas –

¹ A Lanterna Mágica de 1645 foi um dos primeiros dispositivos a permitir a projeção de imagens feitas em lâminas de vidro e gerar a ilusão de movimento com imagens colocadas em sequência, alguns dos outros dispositivos a explorarem a animação foram o taumatroscópio, fenaquistoscópio e o zootroscópio.

se refletem em recursos visuais únicos, característicos do controle total da imagem por parte dos animadores e em como a audiência percebe essas imagens.

O trabalho prático pretende exaltar a experimentação visual característica do desenho bidimensional e explorar alguns destes recursos históricos como a deformação da forma em movimento, a subversão da perspectiva ou o uso da linha para representar efeitos óticos como borrões de movimento. Este projeto é ao mesmo tempo, um registro de algumas destas possibilidades e uma obra artística de experimentação visual que explora o desenho distribuído no tempo. Tendo como produto final cinco obras de animação bidimensional e a completa documentação do processo de produção de uma delas, procurando complementar as possibilidades de aprofundamento em pesquisas na animação brasileira, ainda pouco exploradas.

2 A ANIMAÇÃO

2.1 HISTÓRICO

A animação no formato como conhecemos hoje, existe a mais de cem anos, tendo seu início resultante das pesquisas em torno dos fenômenos ópticos e sua popularização alavancada pelo surgimento do cinema. No entanto, a animação enquanto conceito, existe a tanto tempo quanto as primeiras figuras produzidas pela humanidade das quais temos registro: a intenção de dar vida e movimento ao desenho está presente mesmo nas pinturas rupestres, nos primeiros signos toscos de ação nas figuras.

No século XVII o ser humano começa a pesquisar os mecanismos do olhar e os processos cerebrais que nos fazem enxergar e interpretar o movimento. Entendemos que a luz irá permanecer na retina por algum tempo após o contato visual, isto é associado ao fato de que o que vemos não precisa de fato se mover para enxergarmos locomoção. A sobreposição de diferentes imagens, com fragmentos de um gesto, são o bastante para criar a ilusão de cinesia.

Surge o espetáculo *Fantasmagorie* em 1794, são projetadas imagens através da *lanterna mágica* surpreendendo o público com um dos primeiros experimentos envolvendo a ilusão de movimento. A magia do espetáculo o torna um grande sucesso, e ele se difunde pela europa, sendo um dos primeiros registros de algo mais próximo da animação atual. Outros mecanismos surgem, com propostas parecidas e em diferentes escalas, o mais popular, por conta do preço e da facilidade de uso é o *flipbook*², qualquer um pode desenhar nele e ver imediatamente o resultado animado.

Em 1826 surge a fotografia e em 1895, o cinema. O controle sobre o filme e a imagem projetada na tela logo se popularizaram: a ilusão causada pelos primeiros efeitos especiais são ótimas formas de contar histórias fantásticas e entreter o público. A animação propriamente dita, vêm em seguida, junto com os

² O flipbook é um pequeno caderno que permite a rápida passagem pelas folhas, sobrepondo-as e causando a impressão de movimento pelas imagens em sequência.

primeiros experimentos sobre os rolos de filme surgem os desenhos animados. O pioneiro é Émile Cohl em 1908, um cartunista francês que aproveita o novo formato para contar uma *gag*³ animada no curta *Fantasmagorie*. Pouco tempo depois das primeiras animações de Cohl apresentadas no cinema, surge o americano Winsor McCay, também cartunista, seus trabalhos surpreendem pela riqueza de detalhes, sutileza dos movimentos e aparente tridimensionalidade dos desenhos.

No Brasil, a história dos desenhos animados começa da mesma forma, cartunistas se aventuram na animação, mas sua aproximação do cinema é mais tímida, ainda não exploram muito as possibilidades do filme, e os primeiros desenhos animados brasileiros são tiras de jornais com os quadros dispostos em sequência. A primeira animação brasileira documentada é *O Kaiser*, de Álvaro Marins, lançada em 22 de janeiro de 1917, da qual conhecemos apenas um fotograma. Após esse marco inicial há pouca documentação dos desenhos animados no Brasil até a década de cinquenta. As animações brasileiras não recebiam muita atenção por parte dos cinemas da época e os poucos trabalhos que surgiram eram experimentos individuais.

³ Historietas de cunho humorístico associadas às narrativas das tiras de jornais da época

2.2 A INDÚSTRIA

A animação tradicional depende de muitos desenhos, e os artistas, tanto brasileiros quanto europeus, trabalhando sozinhos, não conseguiram manter um ritmo de produção lucrativo. Aos poucos, o desenho que se movia deixou de ser uma novidade e perdeu o apelo inicial. Para continuar existindo a animação passou a ser produzida por grandes equipes, o tempo de duração dos filmes de animação aumentou, e as *gags* se tornaram um recurso recorrente nas histórias para manter o público entretido.

Já em 1910 surgia a indústria de desenhos animados, os quais se tornaram resultado de uma produção coletiva, organizada por estúdios onde os métodos de produção de uma animação eram segredos das companhias, e quando alguma nova técnica que acelerasse o processo, barateasse o custo de produção ou tornasse o desenho mais interessante ao público era descoberta, logo se tornava parte da identidade do estúdio.

As animações produzidas por estes estúdios nas primeiras décadas do século XX eram feitas com movimentos e desenhos simples, diminuindo o tempo de produção e com custos mais baixos. O cenário das histórias passou a ser desenhado em papéis separados, assim precisavam ser feitos apenas uma vez por cena; os movimentos dos personagens eram repetidos, assim as mesmas imagens poderiam ser reaproveitadas durante as sequências, aumentando a duração do desenho e diminuindo a necessidade de novas pranchas, os personagens possuíam formas simples, que pudessem ser reproduzidas rapidamente.

Nos anos 30, um período em que a animação perdia sua força no cinema, e no qual algumas poucas companhias dominavam o meio, Walt Disney monta seu estúdio. Aos poucos, as obras de Disney introduzem novidades aos filmes animados, algumas preocupações com o enredo de seus filmes que trouxeram personagens mais cativantes e produziram histórias mais completas, que não dependiam somente das *gags* para atrair o público.

2.3 OS 12 PRINCÍPIOS DA DISNEY

Walt Disney montou seu próprio estúdio após ter os direitos do personagem que ele havia criado, o coelho Oswald, registrados por outro estúdio. Oswald era um personagem como outros da época, simples visualmente para facilitar sua animação e de corpo todo preto para destacá-lo do cenário em tempos de imagens preto e branco. Ao montar seu estúdio, Walt procurou a liberdade e os avanços que não pudera realizar com o antigo personagem.

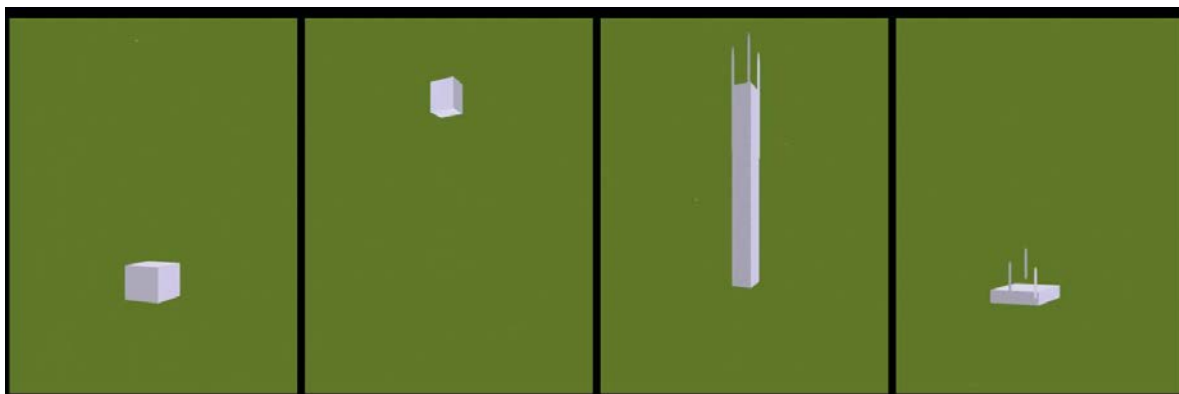
Segundo sua equipe, Disney tinha uma aptidão natural para o entretenimento, o qual procurava transmitir através de suas novas produções animadas. Seus ideais sobre o que era entretenimento de qualidade não eram supridos pelas animações da época, para ele faltava profundidade nos personagens, faltava uma personalidade com a qual o público pudesse se identificar, as histórias não podiam ser trechos de pequenas piadas, precisavam de mais complexidade, de algum tipo de evolução do enredo.

Com esses ideais em mente e muitas produções, muitos erros e muitas tentativas de encontrar aquilo que mais cativasse seu público, tal como a cobrança de Disney, a equipe de animadores do estúdio desenvolveu 12 conceitos (THOMAS e JOHNSTON, 1995, pg. 47) sobre a animação que se referem a diferentes níveis do trabalho: técnicas usadas para animar, tipos de desenho a serem realizados, atuação dos personagens animados ou observações sobre o movimento.

1 - Squatch and Stretch

Esse conceito se refere a propriedade elástica e maleável dos corpos de alguns seres vivos e alguns materiais. Com a observação do mundo ao nosso redor, perceberemos que durante o impacto, materiais elásticos tendem a comprimir no momento de impacto e se espalhar em outras direções antes de se projetarem novamente na direção oposta, quando irá esticar novamente. Essa propriedade está presente em grande parte dos seres vivos e quando o conceito é aplicado à animação, gera um movimento mais fluido e dá uma sensação de peso ao objeto

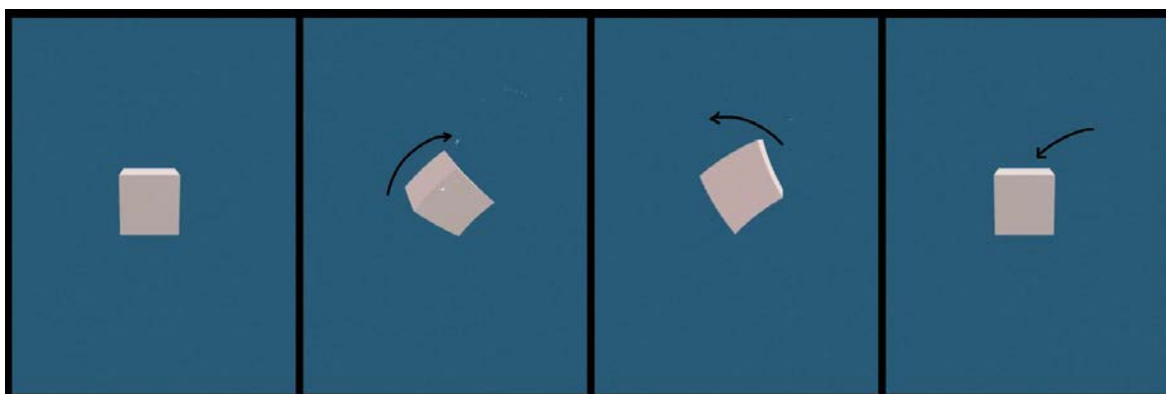
desenhado. A imagem a seguir mostra a figura saltando, prolongando na queda e comprimindo ao chegar ao chão



Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

2 - Antecipation

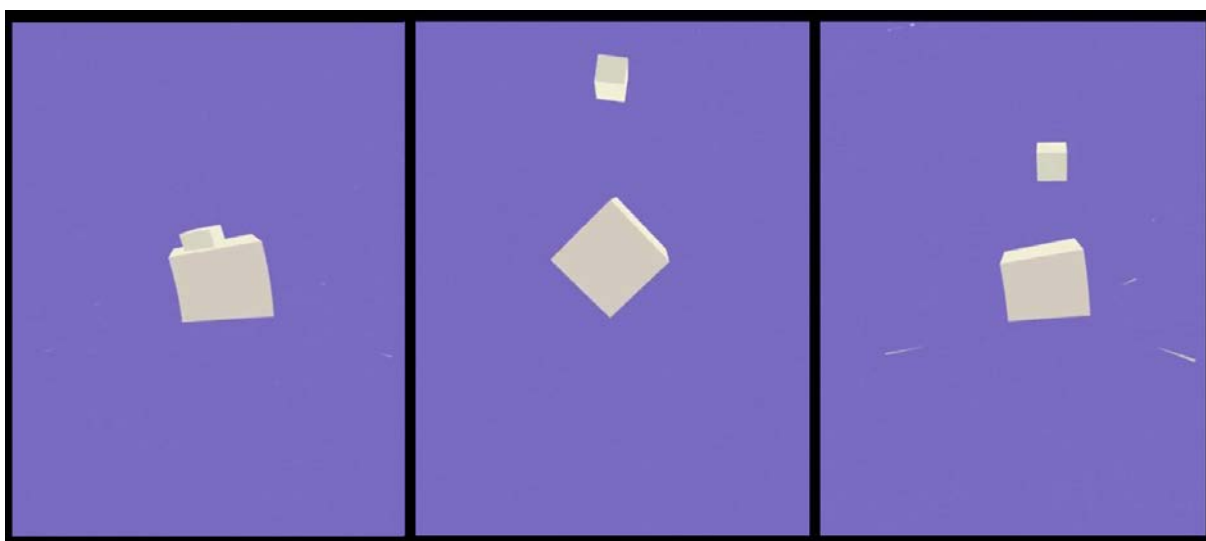
É um conceito que procura explorar a clareza na transmissão de uma idéia e se refere a movimentos preparatórios, prévios a uma ação de maior impacto, como um corredor que coloca um dos pés para trás antes de se impulsionar para a corrida, ou mesmo o pavio de uma bomba prestes a explodir. É um conceito que procura esclarecer a narrativa e mesmo tempo possui verossimilhança. A imagem a seguir mostra o movimento da figura, que pega impulso à direita antes de se mover para a esquerda.



Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

3 - Secondary Action

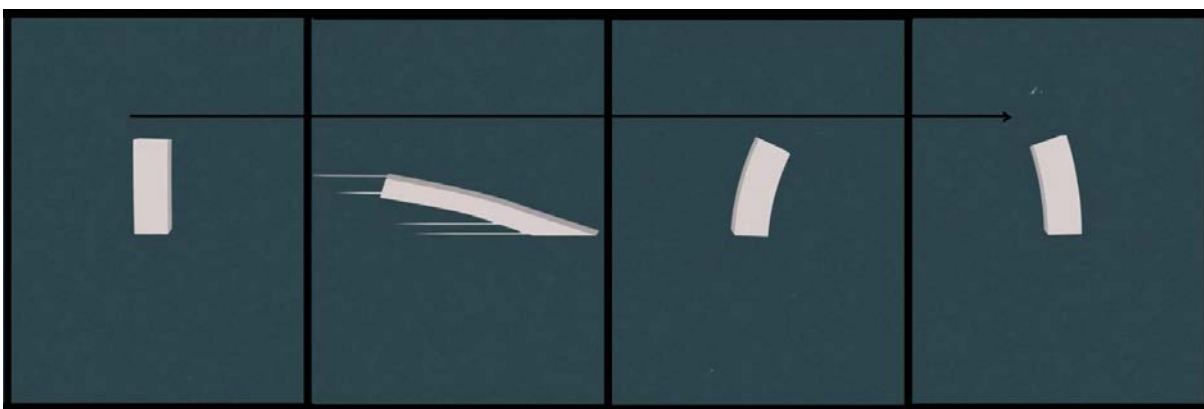
Este conceito propõe que a percepção de uma ação pode ser mais clara se houverem outros elementos na ação do personagem destacando a ação principal a ser retratada pelo animador. Um personagem que boceja, pode transmitir o sentimento de sonolência através de um movimento mais amplo e prolongado ao colocar as mãos na frente da boca, alongar o rosto demoradamente, e fechar pesadamente os olhos. A imagem a seguir mostra a interação de duas figuras, onde a menor é arremessada pelo movimento da figura maior, ressaltando a ação.



Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

4 - Follow Through e Overlapping Action

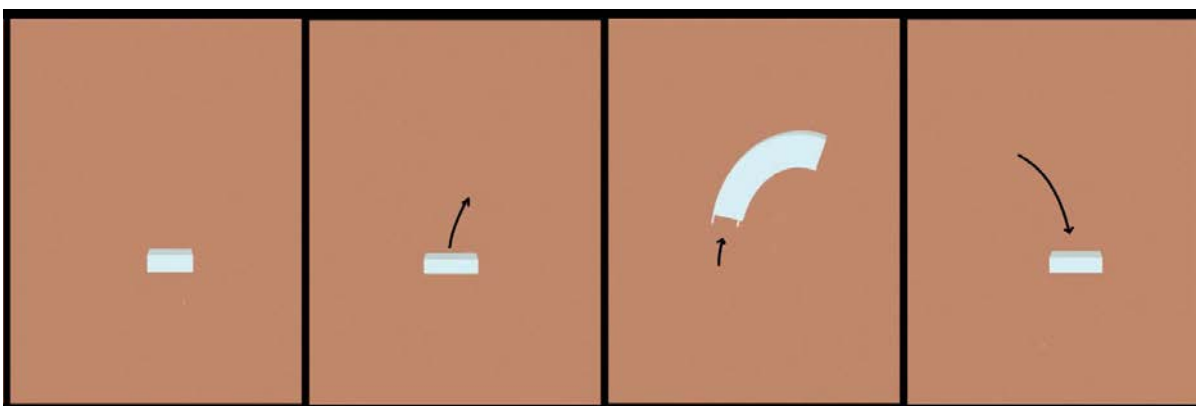
Esse princípio se refere a apêndices ligados ao objeto que se move, indo de orelhas longas em um coelho às peças de roupa de um personagem ou seu entorno. Os apêndices sofrem inércia e continuam em movimento após a parada do objeto ao qual estão ligados, seguindo por algum tempo até ficarem estáticos. Na imagem seguinte vemos a figura pendendo para o lado após seu movimento principal, resultado da inércia representada no conceito de *Follow Through*



Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

5 - Arcs

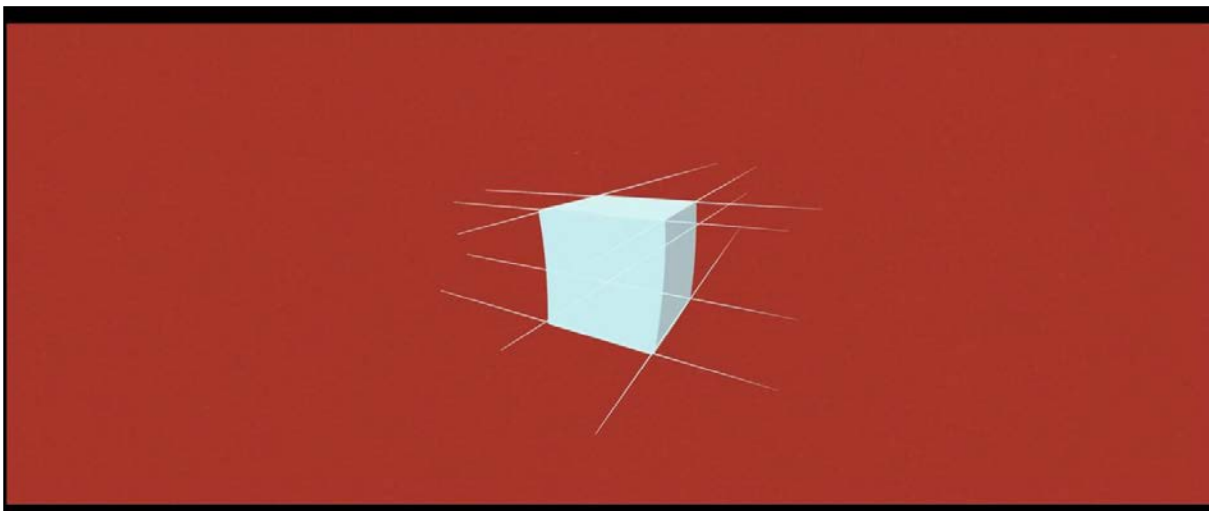
É um princípio que se aplica a objetos em movimento, que deverão realizar um caminho em arco. Como no caso de uma bola lançada que está sendo puxada pela gravidade e não segue uma linha reta, ou o movimento da mão de um personagem, que pode parecer mecânico ou truncado ao mover-se em linha reta já que seus membros estão ligados a um eixo e farão movimento circular. A figura abaixo expõe o movimento em arco do objeto.



Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

6 - Solid Drawing

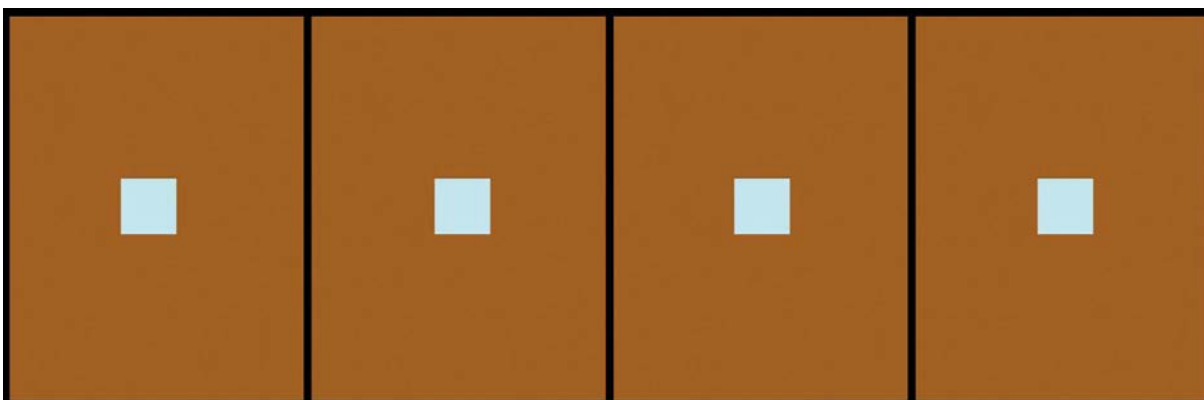
Refere-se principalmente à concepção visual do personagem, ou seja, o desenho deve ser feito de forma a parecer tridimensional, deve ter volume em seu desenho, e o personagem deve manter as proporções durante seu movimento. Na próxima imagem vemos as linhas e a perspectiva do objeto.



Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

7 - Staging

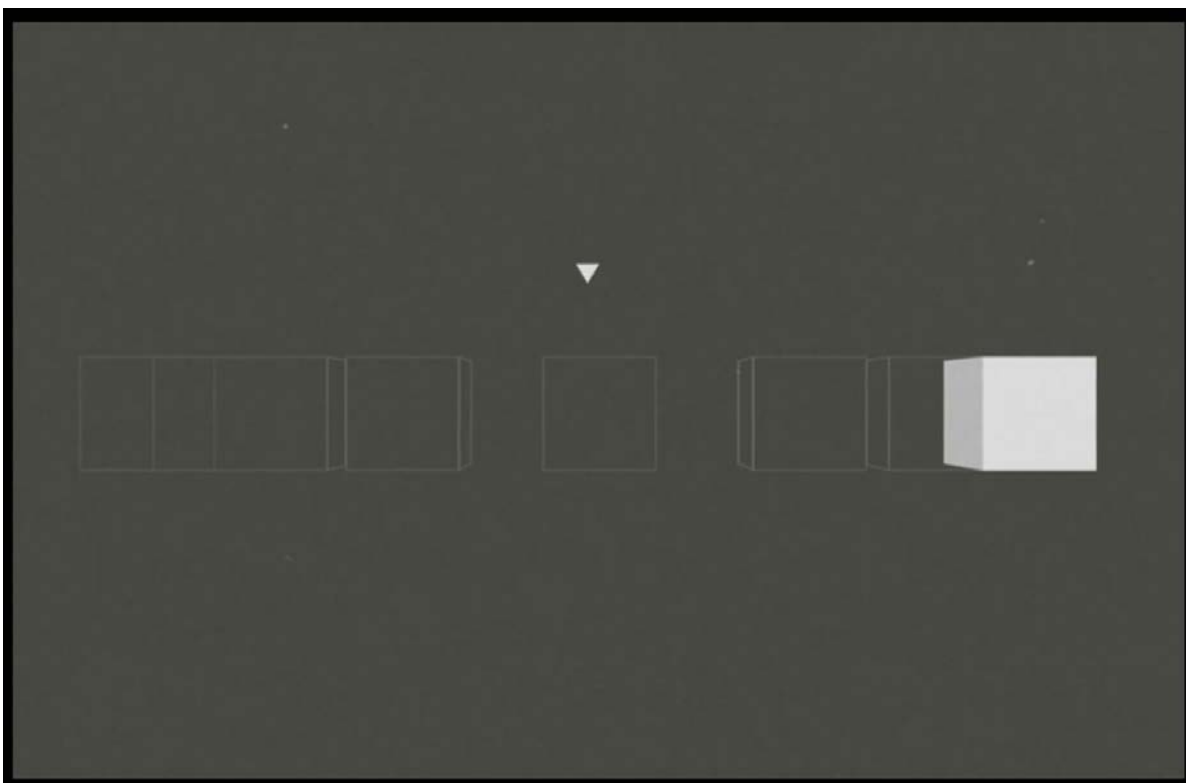
O princípio *Staging*, se refere a maneira como os personagens performam a cena, deve-se manter o foco na ação que será feita, ela deverá ser o mais clara possível. O desenho deve colaborar pra isso, deve ser facilmente lido, seu movimento não pode ser ambíguo ou muito rápido. É um conceito que preza pela legibilidade da cena e dos desenhos. Na figura seguinte a atenção está na imagem estática, a melhor forma de transmitir a idéia de quadrado é com esta figura, aqui, o movimento não traria benefícios.



Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

8 - *Slow In e Slow Out*

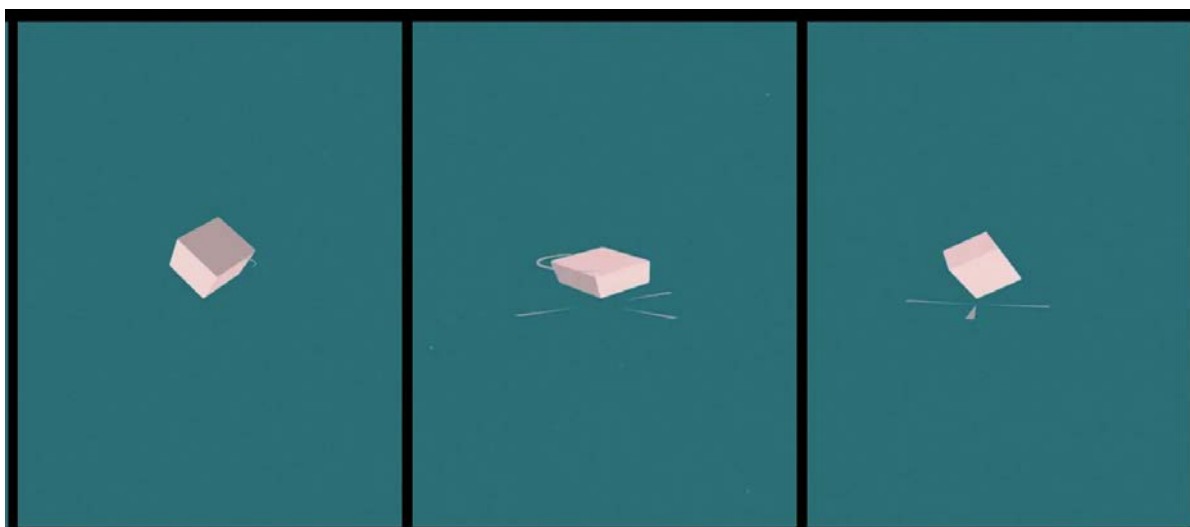
Pode ser aplicado a qualquer tipo de animação e existe em diferentes proporções em diferentes movimentos e permite ao animador transmitir uma sensação de peso ao objeto animado. A imagem a seguir mostra o caminho seguido pela figura, as figuras mais próximas do início e fim do movimento estão menos distantes umas das outras, indicando a aceleração e desaceleração na animação



Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

9 - *Appeal*

Se refere ao desenho e seu “carisma”. Neste princípio, o objetivo é apenas tornar a figura desenhada o mais fascinante possível ao público, através da cor, forma ou composição. Na figura a seguir vemos o *appeal* ou apelo aplicado ao movimento do objeto, a figura faz seus movimentos mais “graciosamente”. Aqui, outros conceitos da animação se juntam para produzir o apelo desejado.



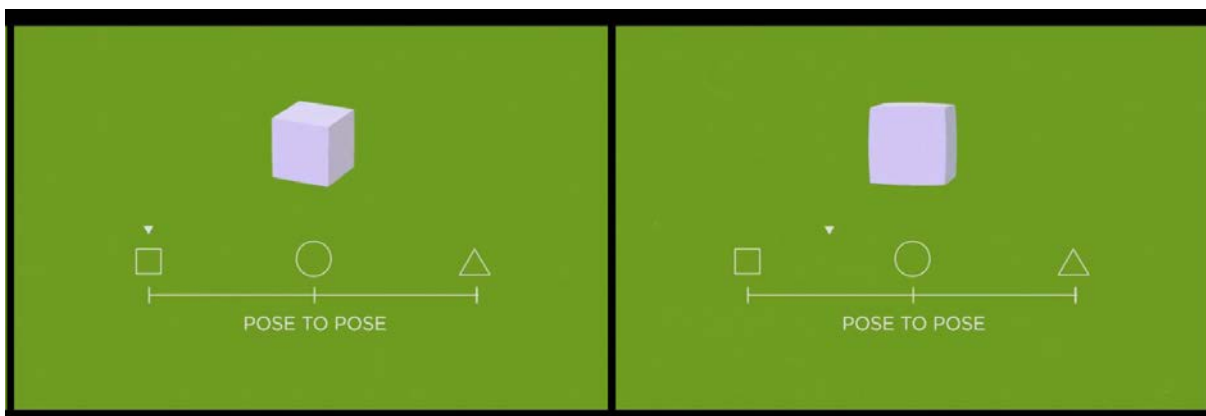
Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

10 - Pose to Pose e Straight Ahead

Trata-se de uma técnica de animação. *Pose to Pose* é um método de animação através do qual o animador fará poses-chave, ou seja, desenhos específicos que serão separados por um determinado intervalo de tempo na animação e divididos em um menor número de quadros, estes desenhos, porém, deverão ser feitos com cuidado, pois devem ser boas sínteses de movimento ou ação e devem exprimir bem a relação entre a passagem de uma ação a outra, estes espaços entre um desenho e outro são preenchidos posteriormente por *inbetweens*, ou seja desenhos feitos a partir dos quadros chaves que preenchem o espaço vazio entre os movimentos para tornar a sensação de movimento o mais fluída possível. *Straight ahead*, se refere desenho feito imediatamente após o seu anterior, onde não se considera a próxima ação a ser realizada, mas sim o movimento como um todo.

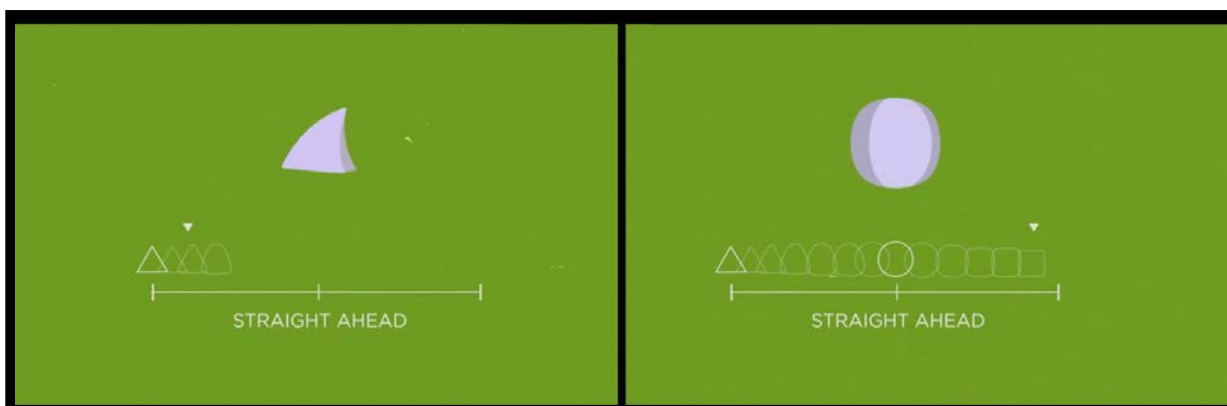
Ambos são métodos de trabalho diferentes que tratam da forma como o animador realiza seu trabalho, e idealmente, são aplicados a situações específicas: O método *Pose to Pose* permite que o desenhista crie cenas com maior apelo e controle, imagens que funcionam bem sozinhas e sintetizam um movimento com clareza, enquanto no método *Straight Ahead* a imagem é feita logo após a anterior e o animador desenhará sem guia para a próxima ação, tentando compreender os momentos da animação e apenas imaginando o resultado final, este método é muito mais guiado pela sensação de movimento do que pelo controle dele.

O primeiro método, é ideal para desenhar a maioria dos personagens e para figuras mais complexas, este método permite completo controle sobre o que está sendo desenhado, enquanto o segundo é ideal para animações de coisas que não possuam forma definida, como fogo ou água, estes elementos são melhor definidos pelo seu movimento do que por sua forma. Temos a definição dos dois formatos nas imagens seguintes.



Exemplo da aplicação de técnica pose a pose

Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.



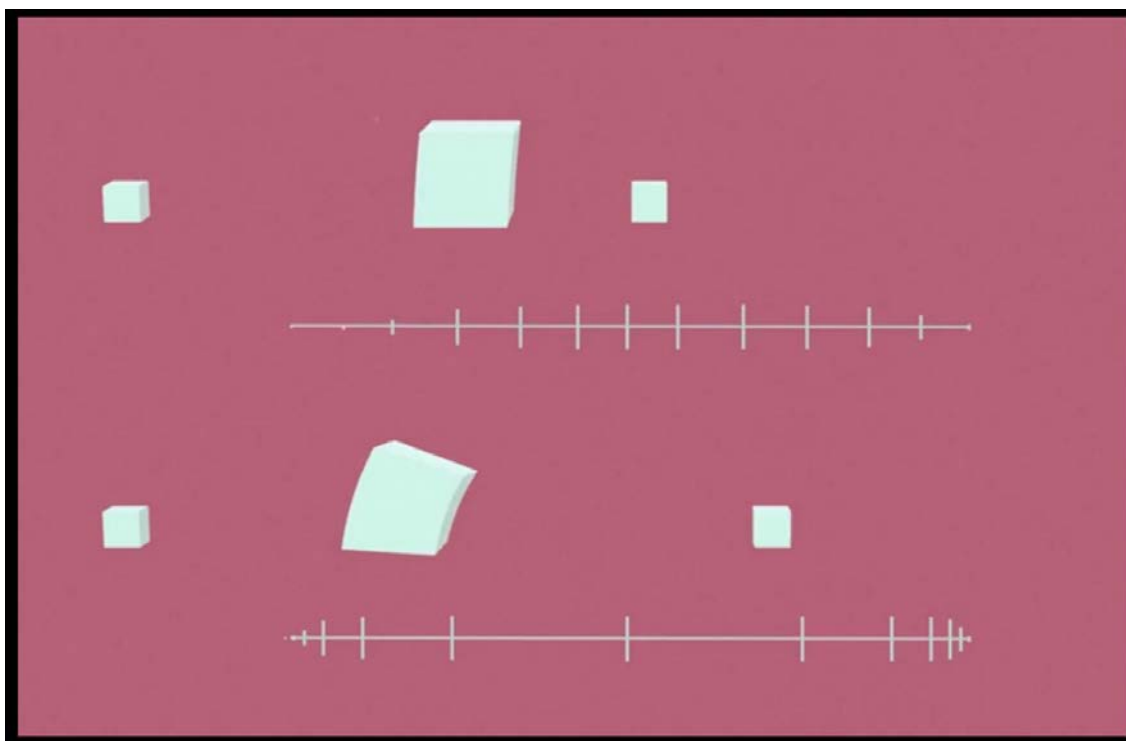
Exemplo da aplicação de técnica straight ahead

Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

11 - Timing

Se refere ao uso de quadros por segundo para cada cena. Procurando equilibrar a qualidade exigida por Walt Disney e o barateamento do custo e do tempo das produções, o timing é uma forma de definir quantos quadros determinado movimento deve seguir, prezando pela sua veracidade. Uma cena de movimentos

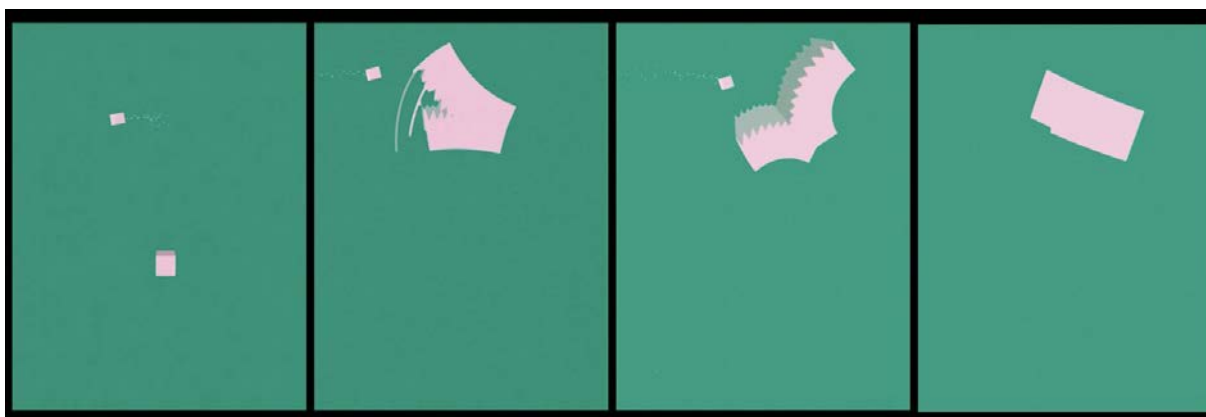
rápidos por exemplo, pode ter um número menor de quadros enquanto um cena lenta e mais sutil, precisa de um número maior de *frames*, caso contrário o movimento não será perceptível. A imagem a seguir é uma representação de quadros distribuídos de duas diferentes formas



Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

12 - *Exaggeration*

Este conceito busca a clareza da cena, ou seja, todos os elementos chaves que compõe uma cena devem ser exagerados para transmitir a idéia da melhor forma possível, um movimento que é naturalmente lento, deve ser ainda mais lento na animação para torná-la o mais compreensível possível, enquanto uma parada de um objeto em alta velocidade deve ter bastante repercussão no entorno, e deve se alongar, até que a cena fique claramente destacada. As próximas imagens mostram um movimento sendo ressaltado por sua ação, é possível observar como o objeto cresce e como seu movimento é ampliado além do necessário para demonstrar a ação.



Imagens retiradas do vídeo de vicenzo lodigiani. disponível em: <http://www.centolodigiani.com/the-illusion-of-life>.

2.4 A PRODUÇÃO ANIMADA E SEUS MÉTODOS

A animação ainda hoje é afetada pelos conceitos estabelecidos pela equipe de Disney, são conceitos sobre como contar uma história e alguns deles partem da observação do mundo real ou das experiências e dos métodos dos animadores. Estes conceitos não são os únicos guias existentes para a realização do desenho animado e também não estão livres de serem contestados, porém, são tentativas bem sucedidas e de bastante repercussão de definir normas para o uso e controle da forma e do movimento no desenho animado.

Estas normas foram quebradas por diversos animadores em diferentes momentos, um reconhecido exemplo é Norman McLaren, animador escocês que trabalhou com formas abstratas, experimentando com a animação diretamente sobre o filme, seus quadros não utilizam os princípios de Disney embora apresentem movimentos.



Quadro da obra *A Phantasy in Colors* de Norman McLaren de 1949
retirado de: <https://www.youtube.com/watch?v=86Wp96uG-N8>

A United Productions of America (UPA) que abdicou do realismo para produzir um desenho animado com uma identidade e linguagens próprias. Gerald

McBoing Boing é uma animação de 1950 realizada pelo estúdio onde alguns dos conceitos de Disney são deixados de lado.



quadro de Gerald McBoing Boing. retirada de: :
<http://nostalgiacentral.com/television/tv-by-decade/tv-shows-1950s/gerald-mcboing-boing-show-the/>

O curta Surogat de 1961 de Dušan Vukotić e Rudolf Sremec é outro exemplo onde a animação se distancia da realidade, adotando formas mais abstratas e simbólicas para transmitir sua história.



quadro de Surogat. retirada de:
<http://c-lambert251740-cp.blogspot.com.br/2013/10/ersatz-surogat-zagreb-film-1961-dusan.html>

Estes são apenas alguns dos diversos exemplos de trabalhos que ignoram as propostas de Disney, no entanto sua influência ainda é forte atualmente, seus princípios foram adaptados com bastante sucesso para as animações digitais e

para o stop motion⁴. Assim, é preciso mencionar estes princípios enquanto importantes contribuições no pensar do desenho e do movimento, considerando também sua presença no universo da animação.

Meu trabalho, não tem por proposta desconstruir os princípios de Disney ou discutir sua validade. Embora muito de seus conceitos estejam presentes, outros são ignorados em favor do que procuro abordar. Assim, procuro focar e expor aspectos pontuais do desenho como perspectiva, traço, forma, textura, volume e sua relação com movimento que se dá através do tempo.

⁴ Tipo de animação tridimensional feita a partir de fotos de objetos reais, estes objetos são sutilmente movimentados e então fotografados, a sobreposição das imagens com leves diferenças de posição cria a ilusão de movimento.

3. MEUS PROCESSOS

3.1 MINHA RELAÇÃO COM A ANIMAÇÃO

Meu interesse por animação é muito anterior ao curso de Artes Visuais, tal como o interesse por desenho, mas ambos cresceram de forma quase simultânea.

A animação pode ser realizada de diversas maneiras: bidimensional ou tridimensional. com imagens recortadas, luz e sombra, com areia, com bonecos e imagens tridimensionais virtuais, basta que estes elementos sejam modificados em sequências de imagens. Dentre estas linguagens a que tenho mais afinidade é o desenho animado, ou seja, a sequencialização e sobreposição de diversos desenhos, com mudanças sutis entre si a fim de gerar uma ilusão de movimento. Como todos os outros, esse procedimento possui vantagens e limitações, acredito que o maior valor do formato está na possibilidade de dar essa sensação de vida a qualquer desenho. O que é estático passa a se mover, o que é bidimensional passa a ter uma tridimensionalidade que o desenho por si só não teria.

O desenho animado possui certa magia, resultado dessa ilusão de vida que se faz ainda mais forte para o autor que produz todos os desenhos e os vê em movimento. É um trabalho longo e repetitivo, que demora a mostrar resultado. Na maior parte das vezes, exige muitas imagens para apresentar apenas uma idéia. Mas é justamente pela quantidade de desenhos, pelo cuidado dedicado a cada traço e a cada quadro da sequência que me identifico com a linguagem da animação.

3.2 DESENHO

O desenho, motivo pelo qual entrei no curso de Artes Visuais, é possivelmente o que mais me interessa. Me permite ilustrar qualquer idéia, seja ela abstrata ou tangível, seja através de formas simples ou complexas. A minha relação com o desenho tem sido, na maior parte dos últimos anos, uma busca por aprimorar a linguagem do que eu estou criando. Não de imitar o real, mas de fazer verossímil o que é fictício. Assim procurei compreender estruturas como anatomia, perspectiva, luz, sombra e composição para ter um maior controle daquilo que estou ilustrando, no entanto, ainda existem graus de controle que eu não tenho e que trazem certa irregularidade ao meu trabalho, mas que ao mesmo tempo permitem a descoberta de resultados interessantes.

Na animação, todas estas relações tem relevância, nela cada etapa tem sua importância enquanto desenho, ainda que não sejam percebidos com clareza pelo público.

3.3 ANIMAÇÃO E DESENHO

Acredito na profunda relação entre os desenhos individuais e a percepção de movimento ligada a uma determinada sequência. Parte do valor do desenho animado tradicional está no cuidado presente em cada quadro. Deve-se evitar que os desenhos sirvam apenas de ligação visual entre um quadro-chave e outro. O artista deve estar consciente de cada desenho e ainda assim entendê-lo como parte de um fluxo.

O animador interpreta cada movimento em uma única imagem, para então reproduzi-lo dispondo as imagens em sequência. Embora, os desenhos sejam reproduzidos rapidamente, a ponto de ameaçar a definição das nuances da figura, o entendimento do desenho individual, da deformação da figura, do traço ou da maneira de representar peso e volume em um fragmento de tempo, são decisivos para a interpretação final do movimento criado pelo artista.

A animação é um meio que permite a modelagem do desenho, o artista pode dar volume a figura, pode transmutá-la e produzir significados diversos com a montagem de cenas e relação entre as figuras, ele pode produzir o abstrato ou representar a realidade. Ao animar, estamos adicionando uma dimensão ao desenho, estamos aproximando-o do nosso mundo.

3.4 TEORIA E PRÁTICA

O conjunto de obras apresentadas com este trabalho procura unir o que aprendi no espaço da UNESP e os meus aprendizados anteriores com a linguagem do desenho e da animação, assim, essa produção foi uma oportunidade de exercício do desenho animado aplicado a conceitos que acredito serem relevantes como complemento para análise de desenhos animados, enquanto o texto escrito expõe o processo de produção das animações, servindo como registro dos métodos utilizados para produzi-la e das idéias que procuro abordar por elas.

Minha preocupação neste trabalho foi, desde o início, atrelar o conceito dos elementos fundamentais do desenho como partes integrantes da percepção de movimento da animação ao lado poético da produção visual. Neste sentido a minha produção passou por algumas mudanças que acabaram convergindo para o resultado final.

O primeiro momento do trabalho foi de pesquisa, estudei a história da animação bidimensional, sua indústria e de como se deu a construção de alguns dos seus princípios. Procurei categorizar estes princípios e selecionar o que reproduzir no trabalho para definir com clareza um projeto à seguir. No início, procurei algumas características estilísticas predominantes em momentos históricos, pensei em abordar os doze princípios da Disney ou trazer alguns dos casos específicos de experimentos visuais característicos do desenho animado que já tenham sido realizados antes e trazer sob minha perspectiva. No entanto, pela indisponibilidade de tempo e para fazer do trabalho uma síntese destas várias possibilidades, procurei, em um segundo momento, encontrar o cerne da relação entre desenho e movimento. Acredito tratar-se da relação entre as formas, o volume, as linhas e os contrastes do desenho, com o movimento, a sobreposição sequencial e a sensação de passagem do tempo da animação. São elementos básicos sobre os quais o animador precisa ter completo controle e através dos quais se comunicará com o público. A partir da seleção de conceitos desenvolvi as idéias de como transpô-las em obras a serem apresentadas como parte prática do trabalho de conclusão de curso.

4 REALIZAÇÃO DAS OBRAS

4.1 DESENVOLVIMENTO DAS PROPOSTAS

As obras apresentadas em conjunto com esse trabalho foram resultado de bastante experimentação e diferentes concepções de como apresentar os conceitos que eu pretendia trabalhar. No primeiro momento, me preocupei em desenvolver um enredo onde pudesse unir uma narrativa mais comum - com o desenvolvimento de uma história que fosse compreensível ao expectador - com conceitos de animação e desenho, como traço, forma, perspectiva e outros que pretendia expor no trabalho. Assim, procurei manter o conteúdo do trabalho interessante para quem não conhecesse a pesquisa no assunto desenho-animação, porém, fazendo dos conceitos uma parte da história que seria contada. Esta primeira proposta exige muito tempo e não poderia ser produzida por uma única pessoa em tempo hábil para apresentação do trabalho. Portanto, comecei a eliminar os elementos desnecessários para a transmissão destes conceitos de desenho que quis abordar no início, mas mantive a linearidade e o personagem que tinha desenvolvido. Após as mudanças na idéia original, esse segundo enredo teria o personagem sendo levado de uma situação à outra que envolvessem apenas os elementos visuais dos conceitos que eu pretendia tratar no início, seriam mudanças geradas pela própria linha, pela perspectiva do espaço em que estivesse, ou na própria forma do personagem, mas outros elementos de uma possível história foram eliminados, como a existência de um cenário, outros personagens com que o protagonista pudesse interagir ou algum desenvolvimento de história que explicasse o que estava acontecendo. O trabalho se tornou, a partir daí, em uma animação que apresentava diretamente dos elementos e conceitos que eu pretendia trabalhar.

Comecei a produção do trabalho prático com essa segunda proposta, onde apresentaria os elementos de forma direta e me dediquei a ela pela maior parte da realização do projeto, foquei na animação, organizando as interações entre personagem e o espaço em que ele estava e que tinha como único elemento de seu

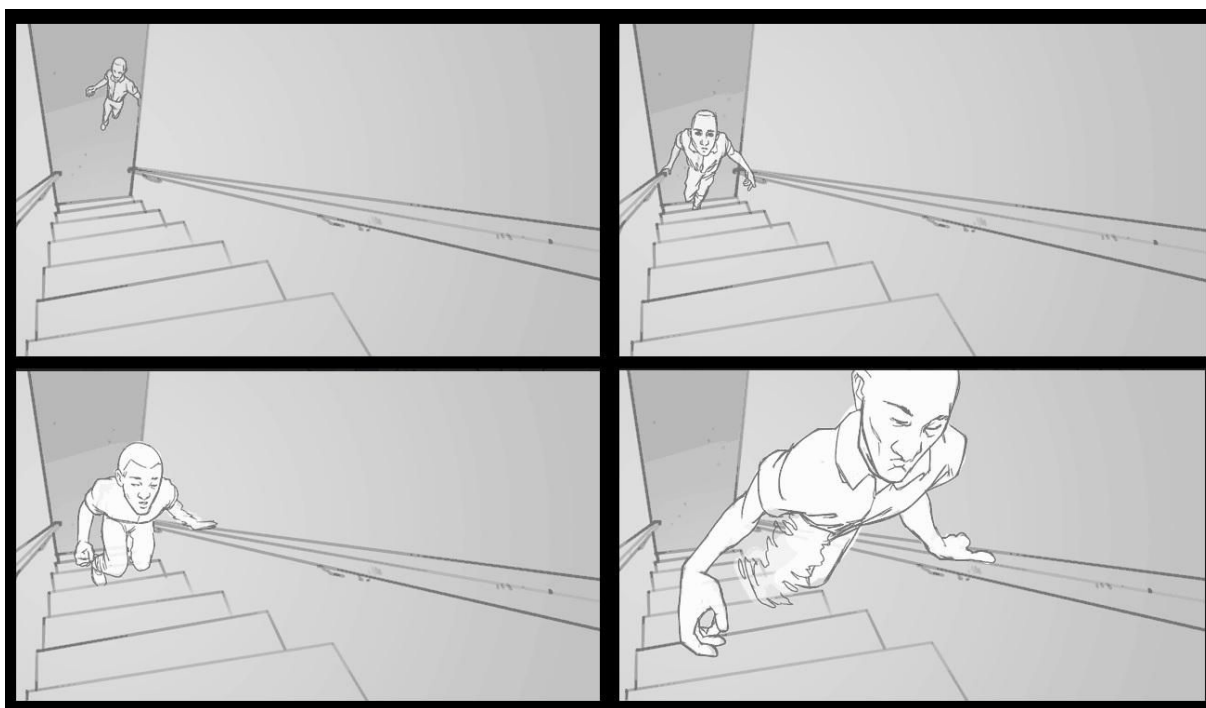
entorno, o chão. Conforme desenhava, procurei as melhores opções a partir do que já havia feito. Não desenvolvi um projeto organizado dos métodos de produção e não tive uma organização prévia do trabalho exceto pelos esboços do personagem, assim, sem um roteiro ou um *storyboard*⁵, poderia adequar melhor a produção com o tempo disponível. A “história” que se criava era guiada pela cena imediatamente anterior, tendo como guia a interação entre o personagem e seu entorno.

Conforme a proposta seguia e o tempo de produção do trabalho começava a diminuir, alguns problemas do trabalho ficavam mais evidentes: as idéias não estavam transpostas de forma clara, o resultado estético não era o que eu esperava, e os elementos que eu pretendia tratar não tinham uma organização sólida. Com o pouco tempo restante, procurei aproveitar as idéias desenvolvidas neste trabalho em outras animações, onde conseguisse exprimir melhor os conceitos e ao mesmo tempo tendo uma organização melhor dos métodos de produção e dos resultados finais. Decidi, por fim, estruturar o trabalho em diferentes categorias e trabalhar cada uma delas separadamente, em situações rápidas, mais simples e diretas.

⁵ *Storyboard* é uma representação gráfica estática e esquematizada de uma cena em movimento. O Storyboard pode conter indicações de movimentos que ocorrerão na cena e tem, em geral, o objetivo de traduzir em imagem um roteiro escrito, com o objetivo de indicar e guiar àqueles que produzirão a cena em seu formato final.

4.2 PRODUÇÃO E PROCESSOS

A produção começou em 2016, com algumas pesquisas esparsas acerca do assunto que eu pretendia tratar, e o desenvolvimento da idéia. Fiz alguns testes de animação para compreender o trabalho que teria que realizar e montar um cronograma bruto do tempo necessário para completar o trabalho. Abaixo seguem alguns exemplos destas produções teste, onde eu começo a explorar alguns dos temas trabalhados nas obras finais:



quadros do primeiro estudo de animação realizado para o trabalho

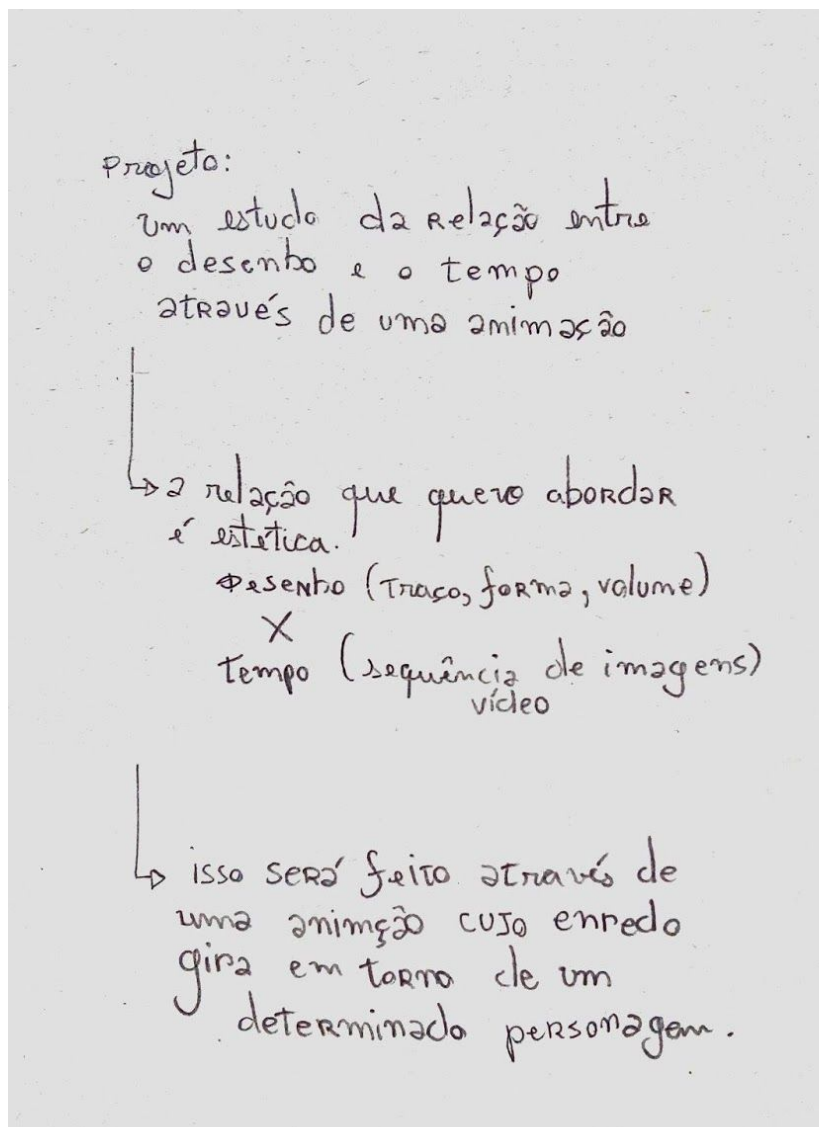




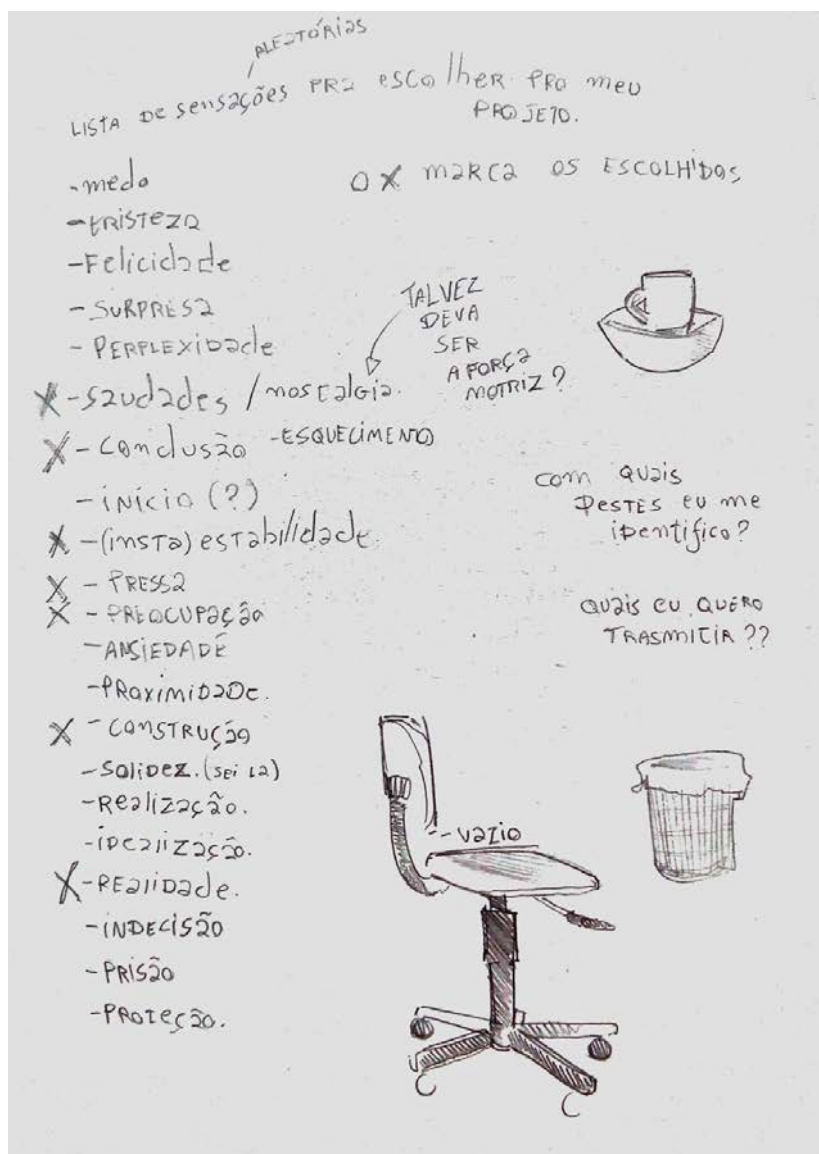
imagens do primeiro *storyboard* do projeto com uma proposta inicial de enredo clássico

No início de 2017, procurei definir a idéia do projeto de forma mais concreta para começar a produzi-la de fato. Registrei essa parte do processo em um caderno, com anotações e estudos em desenho. Neste caderno surgiram esboços

do personagem que eu iria usar para contar a história e esboços de um possível *storyboard*, tal como representações visuais de alguns dos conceitos que eu pretendia destacar no trabalho. Até este momento, nada definitivo fora feito.

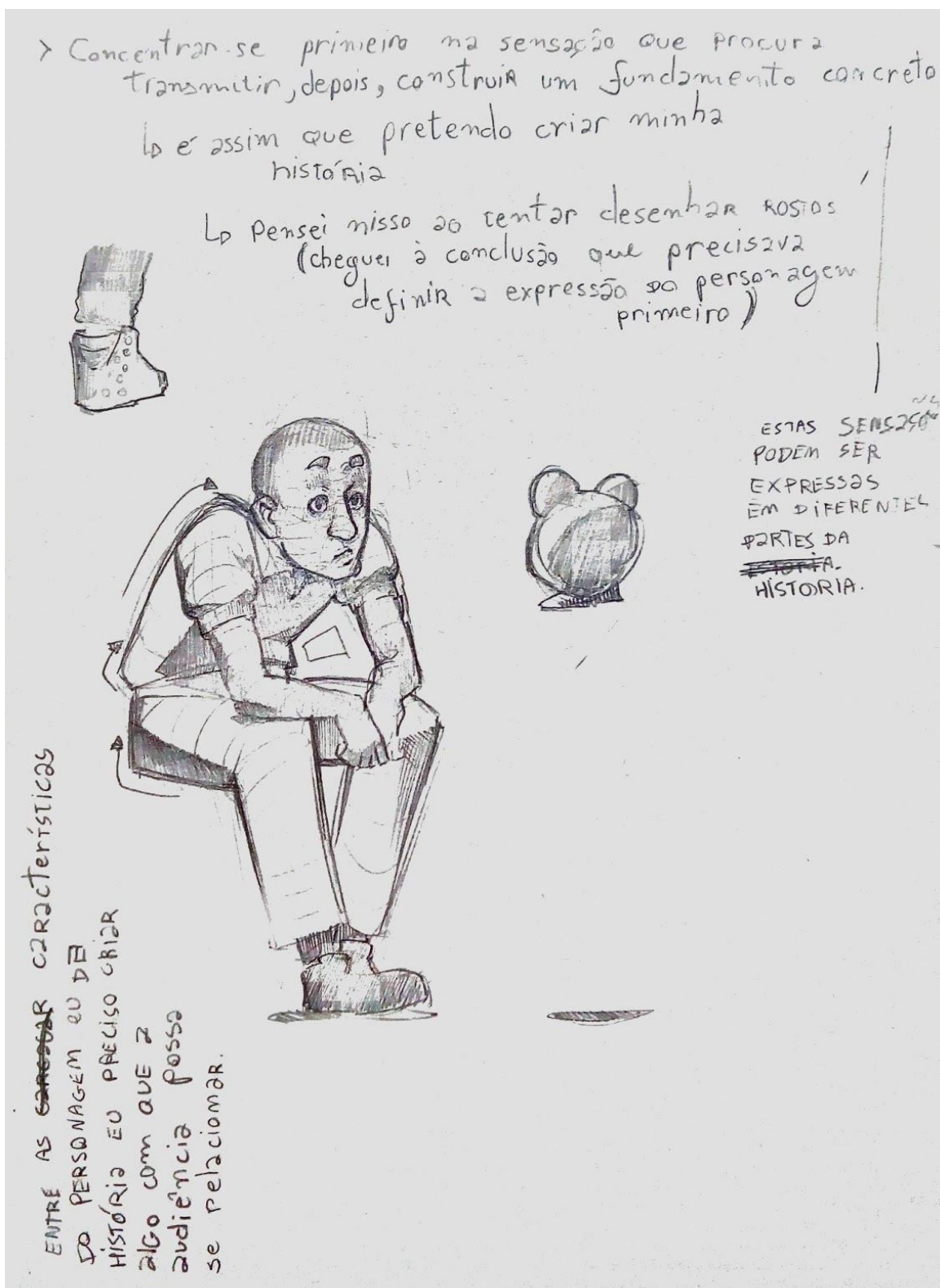


página de caderno de esboços contendo parte do processo criativo e o desenvolvimento das primeiras idéias do trabalho

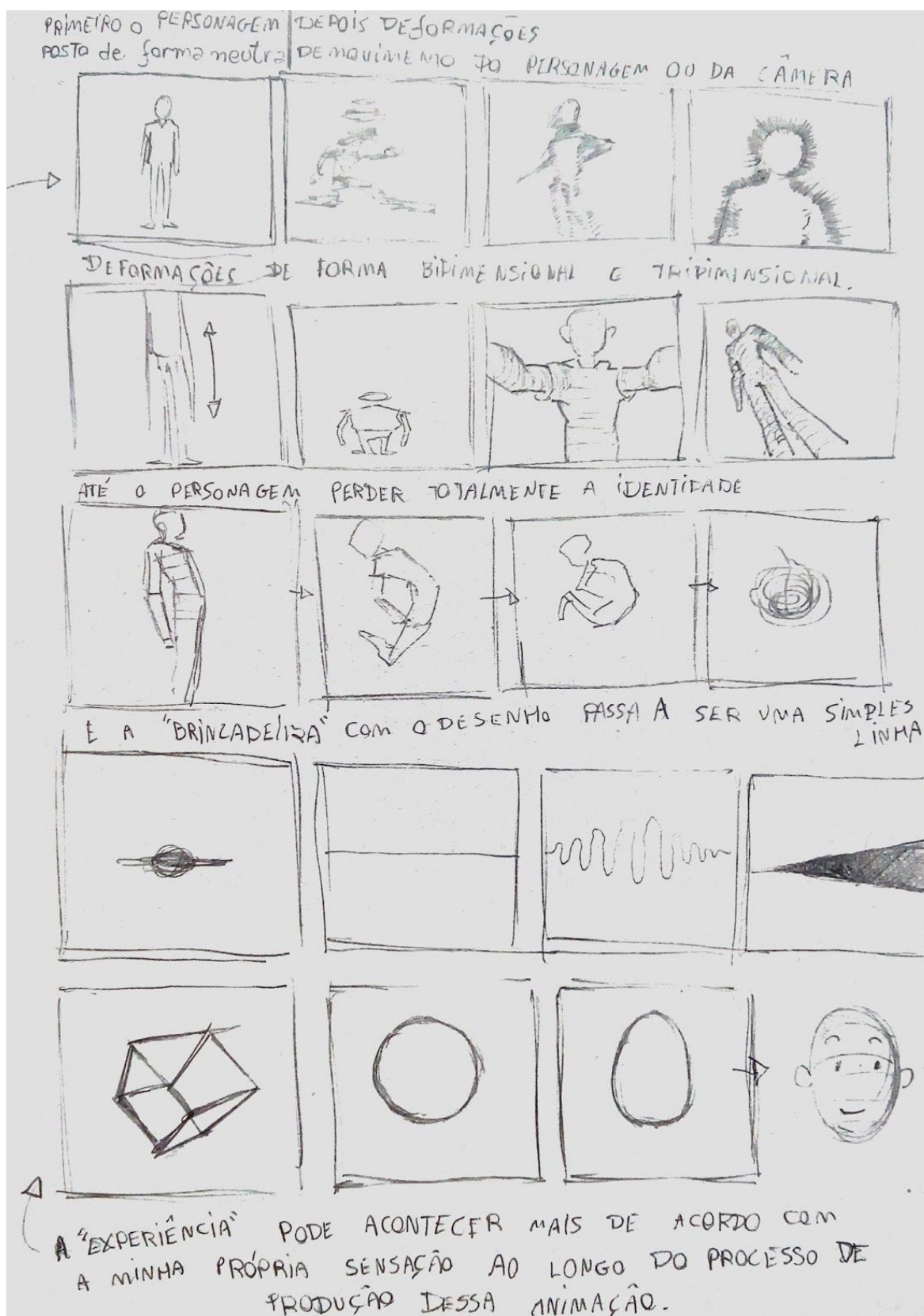


página de caderno de esboços contendo parte do processo criativo

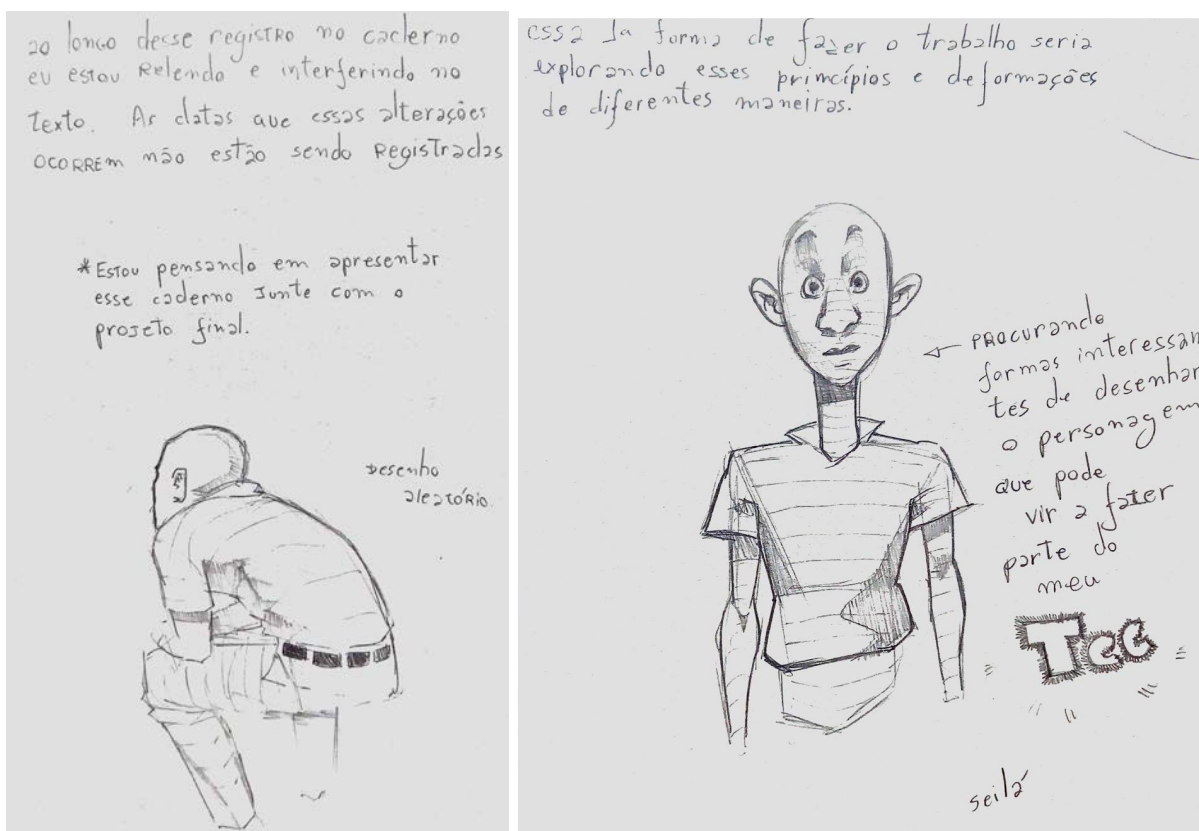
Junto às imagens, há pequenos trechos de pensamentos que me pareciam pertinentes serem registrados.



anotações iniciais e primeiras idéias para a criação de uma possível história



esboço de um possível storyboard para a história, contendo de forma crua, alguns conceitos visuais



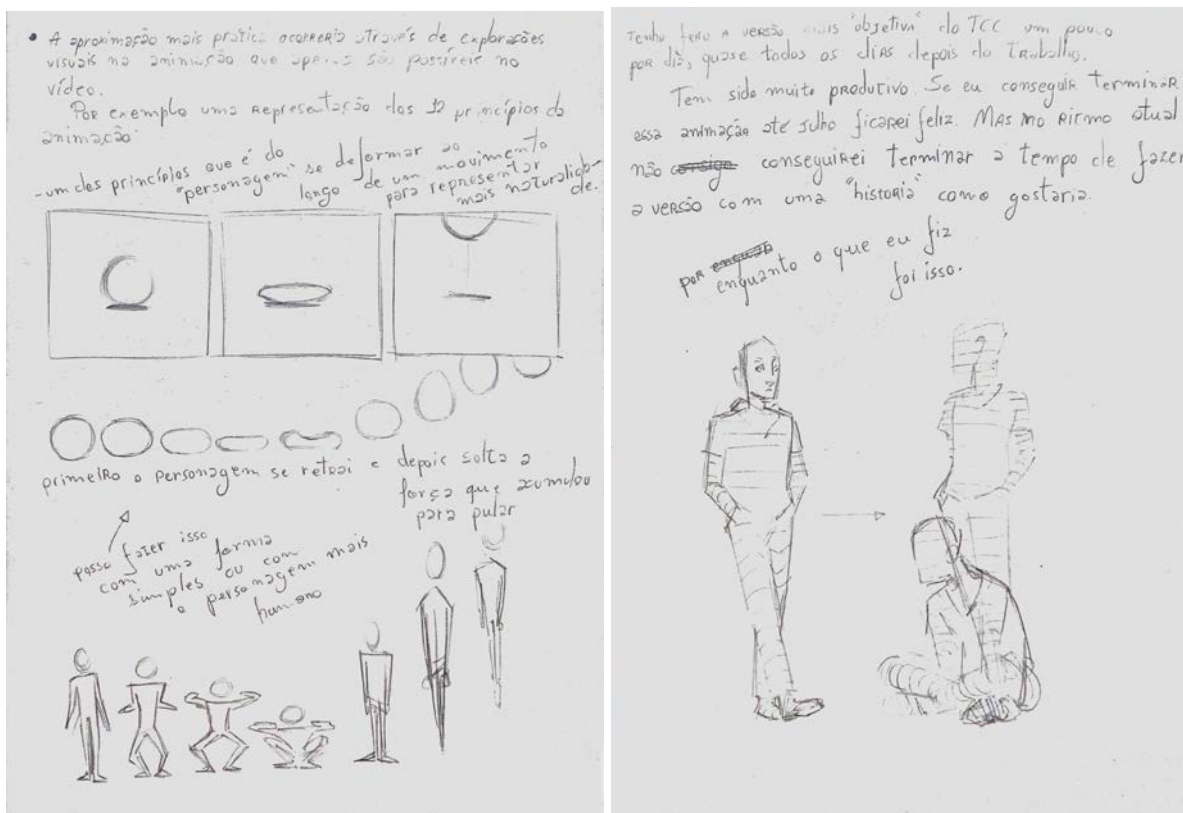
primeiros esboços de personagem junto a algumas anotações sobre como se daria a realização do projeto

Em março de 2017, sem ter definido um enredo que me permitisse unir minhas propostas, comecei a animar. Aproveitei o personagem que já havia criado. Comecei com esboços simples do personagem em um ambiente completamente vazio, fácil de modificar, se o desenvolvimento da história demandasse. Fiz os esboços necessários para animar o caminhar da figura, e as sequências de movimentos foram imaginadas a partir da perspectiva de um personagem perdido neste espaço vazio e infinito.

Esta primeira produção, no entanto, foi deixada de lado posteriormente. Decidi que seria melhor finalizar dividindo as animações em pequenos curtas, destacando melhor os conceitos que pretendia expor.

A animação foi feita em parte com a técnica *Pose to Pose*, minha intenção era ter o maior controle possível sobre o desenho do personagem, assim as modificações que eu aplicasse no desenho como parte da proposta do trabalho não seriam entendidas como erros ou irregularidades. Com os esboços terminados,

comecei a realizar os desenhos finais. Na versão final do trabalho, os desenhos finalizados foram coloridos de branco, para destacá-los do cenário criado



Representação dos métodos de produção usados para realizar a animação e estudos de movimento

O processo final do trabalho foi feito digitalmente, utilizei dois *softwares*⁶ de edição de imagem gratuitos, MediBang⁷ e Adobe Photoshop CS2⁸, estes *softwares* me permitiram realizar o desenho digitalmente, utilizando uma mesa digitalizadora. No *software* Medibang, produzi os desenhos, utilizando a divisão de camadas do *software* para produzir as imagens com uma técnica semelhante à da

⁶ *Software* é um conjunto de componentes lógicos que permitem a interação do usuário com os componentes físicos do computador. Um software pode permitir a criação de textos, realização de cálculos matemáticos, produção de imagens digitais e outras diversas tarefas que possam ser traduzidas em processos binários.

⁷ MediBang Paint Pro, lançado em novembro de 2014 com o nome de CloudAlpaca, pela empresa MediBang Inc. é um *software* de produção visual, no qual é possível desenhar e pintar, alterar e distorcer as imagens já criadas ou adicionadas ao programa, criar diferentes camadas de desenho, gerar formas geométricas, desenvolver layouts para histórias em quadrinhos e storyboards e exportar os trabalhos produzidos no programa em diversos formatos de imagem digital.

⁸ Adobe Photoshop CS2, atualizado pela última vez em em 20 de janeiro de 2013 pela empresa Adobe Systems Inc. é um *software* de produção visual, com funcionalidades semelhantes as do MediBang Paint Pro porém tendo um aprofundamento das funcionalidades de edição de imagem e permitindo a organização das mesmas em quadros e a exportação dos quadros em formato GIF. onde é possível observar o movimento gerado a partir de uma série de desenhos em sequência.

produção em papel onde se utiliza uma mesa de luz para tornar as imagens visíveis ao sobrepôr as folhas, para que o animador possa produzir a próxima imagem tendo a versão anterior do movimento para se basear.

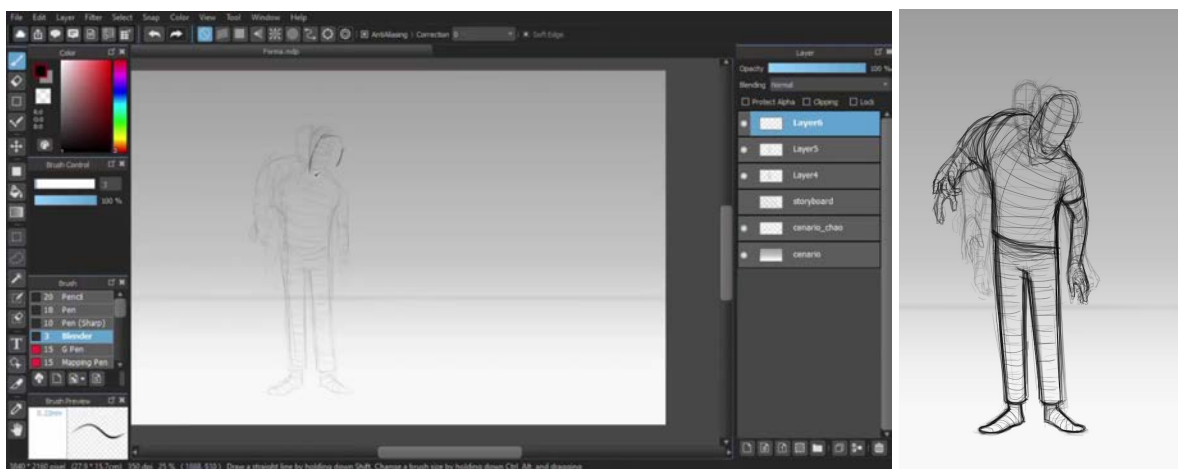
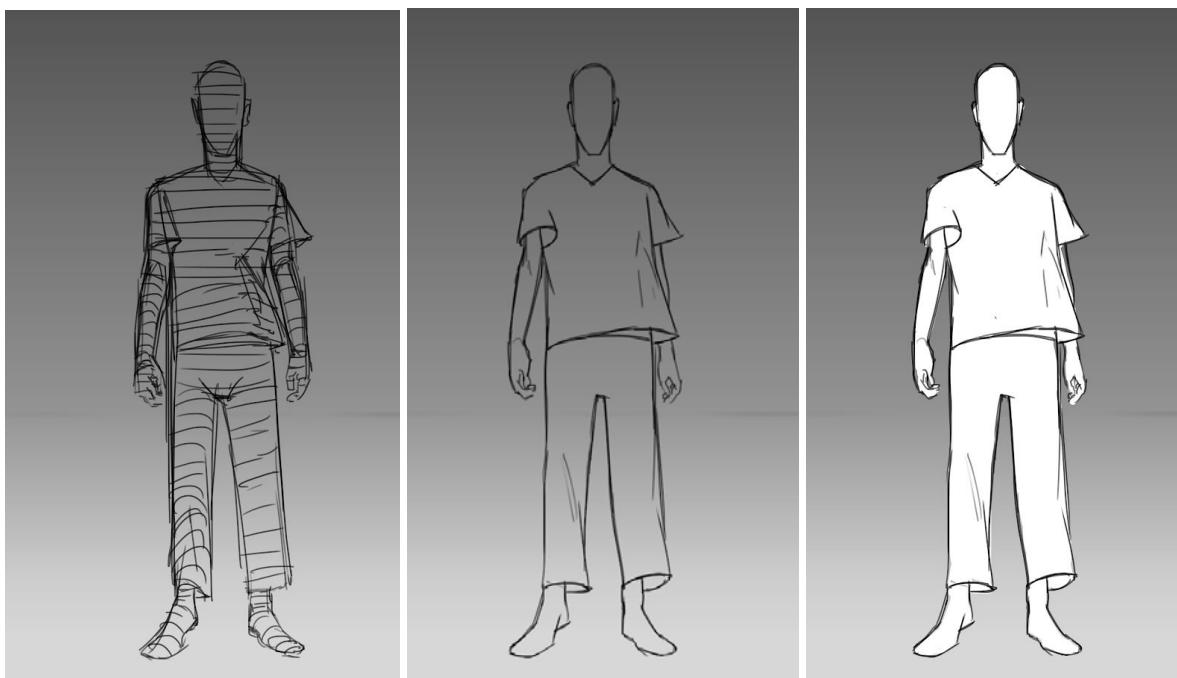


imagem capturada da tela computador durante a produção do trabalho, mostrando como se dá o processo de desenho com a sobreposição o de camadas



Fases do processo de produção do desenho, de seu estágio inicial até a finalização conforme apresentada na obra

A principal diferença presente nesse método digital é a opção de modificar a opacidade das diferentes “folhas” permitindo a visualização de mais ou

menos desenhos ao mesmo tempo. Realizei *Pencil tests*⁹ através do Photoshop, onde consegui gerar gifs com estas imagens e verificar a dinâmica do movimento.

Posteriormente, para finalização da animação usei o *software* de edição de vídeo Vegas Movie Studio 13¹⁰, que me permitiu adicionar áudio e gerar as animações em alta qualidade. Além do computador que comporta os *softwares* utilizei uma mesa digitalizadora pequena “One” da Wacom¹¹.

⁹ Pencil test é um termo em inglês para testes de desenhos animados já filmados e colocados em movimento para verificar o resultado da animação.

¹⁰ Vegas Movie Studio 13, lançado em 5 de fevereiro de 2015 pela empresa MAGIX Software GmbH, trata-se de um *software* de criação e edição de vídeo que permite a organização de uma sequência de imagens ou vídeos e adição de efeitos visuais e sonoros, o software permite a exportação do trabalho organizado em um formato de vídeo digital.

¹¹ One by Wacom (modelo CTL472) é uma mesa digitalizadora desenvolvida pela empresa Wacom, trata-se de dispositivo que permite ao usuário realizar movimentos mais complexos (como os movimentos da mão ao desenhar) e a leitura destes movimentos pelos softwares do computador. O modelo usado permite que o software leia diferentes níveis de pressão, podendo simular melhor a interação que um lápis ou pincel teria ao ter contato com outra superfície.

4.3 OBRAS

O trabalho prático que acompanha esta monografia, é o conjunto de curtas animados que procuram expor os elementos que acredito serem a essência da relação entre o desenho e sua animação. São pequenas cenas cíclicas que exploram a forma da figura, o traço usado no desenho, ou as percepções de tempo e espaço (perspectiva e volume) que o expectador tem de um desenho bidimensional. São percepções que se dão através de referências de outros objetos em uma cena, do tempo, ou a partir da relação do cérebro humano com o mundo tridimensional em que vive e a forma como este o lê. Pelo controle que o animador tem sobre o desenho e o espaço bidimensional que está sendo criado, é possível alterar estes elementos e quebrar a expectativa do observador.

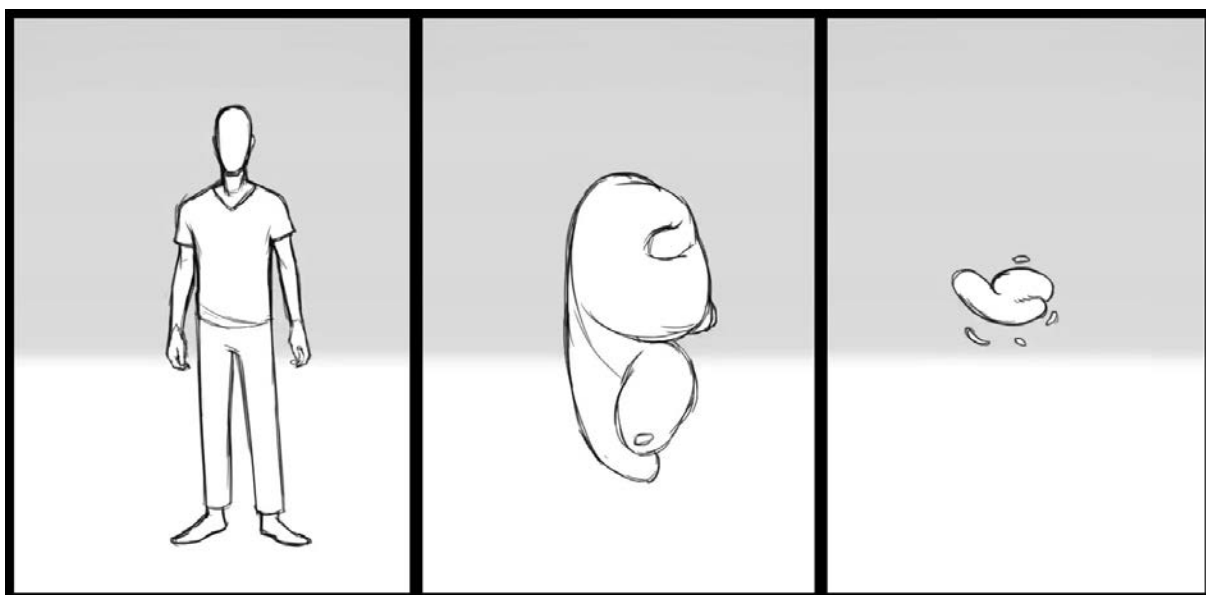
O intuito destes pequenos ciclos animados, é expor de forma clara estes elementos, e como eles podem ser controlados e modificados no desenho bidimensional quando o mesmo adquire movimento.

O conjunto destas cenas foi organizado em um único vídeo em formato digital dentro do qual cada cena recebe um título que define a principal característica sendo explorada no desenho, assim apresentarei um pouco das obras:

a) *Forma*

Nesta animação, a figura se move e se deforma até que desapareça.

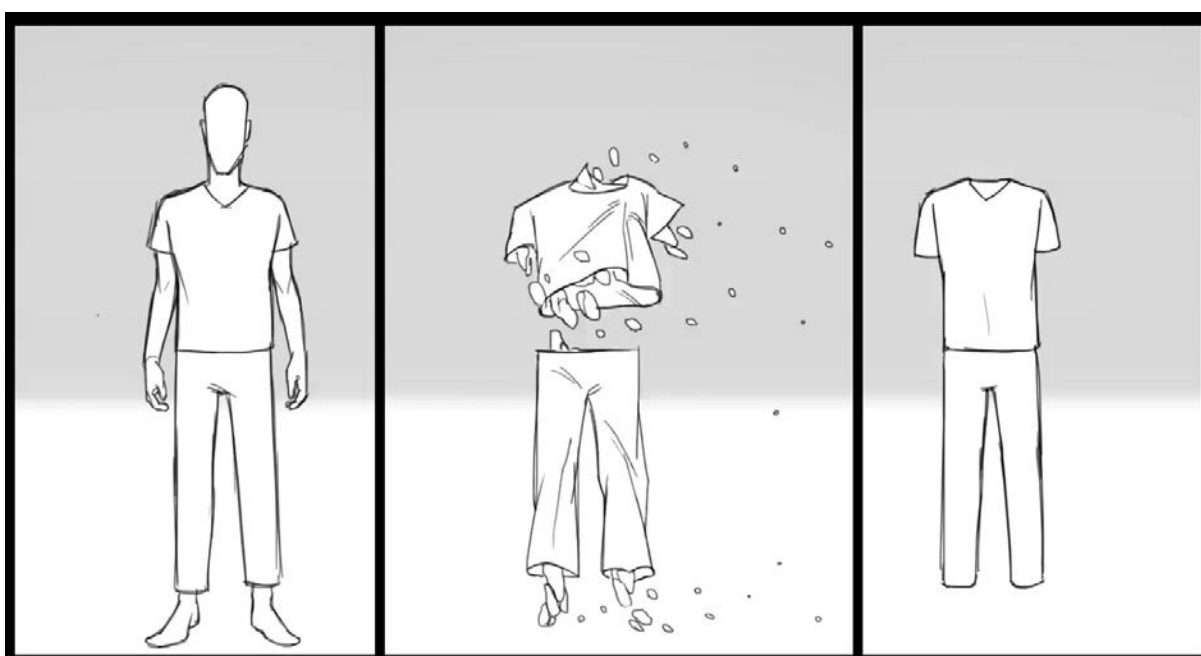
O controle da forma no desenho, é um recurso essencial para criar a ilusão de movimento no desenho animado. Mesmo quando são mantidas as proporções da figura, a ilusão de movimento se caracteriza pelas mudanças do desenho entre cada quadro, sejam elas pequenas, indicando um movimento sutil, ou drásticas, indicando um movimento rápido. O conceito *Squatch and Stretch* ou Comprimir e Esticar, desenvolvido e difundido pelos estúdios Disney procura estabelecer um padrão de uso das deformações no desenho, tornando a figura mais orgânica e seus movimentos mais realistas, trata-se de uma tentativa de controle sobre como modificar o desenho.



quadros da obra "Forma"

b) *Textura*

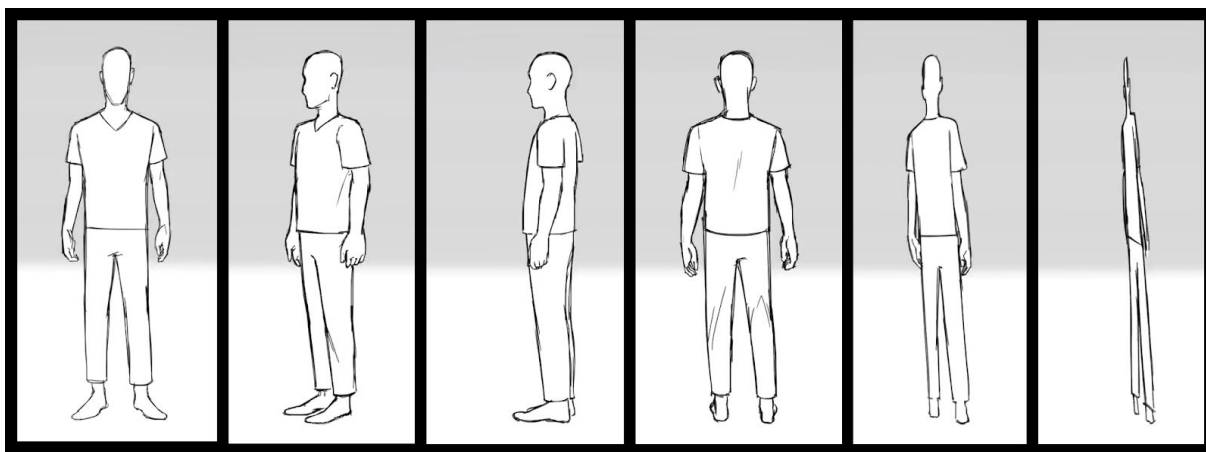
Esta cena mostra a figura se fragmentando e sumindo, como se fosse levada ao vento, no entanto a rigidez da forma se mantém nas roupas, a figura retorna em seguida, ainda fragmentada. O objetivo é explorar a textura do desenho e a solidez da imagem na animação. A textura pode ser alterada segundo o interesse do artista e o objeto que era rígido se desintegra, ao mesmo tempo a imagem pode ser sólida, e mantida através do espaço negativo e da interação entre o tecido e o vazio. A figura continua existindo apenas porque sabemos o que estava ali antes.



quadros da obra "Textura"

c) *Volume*

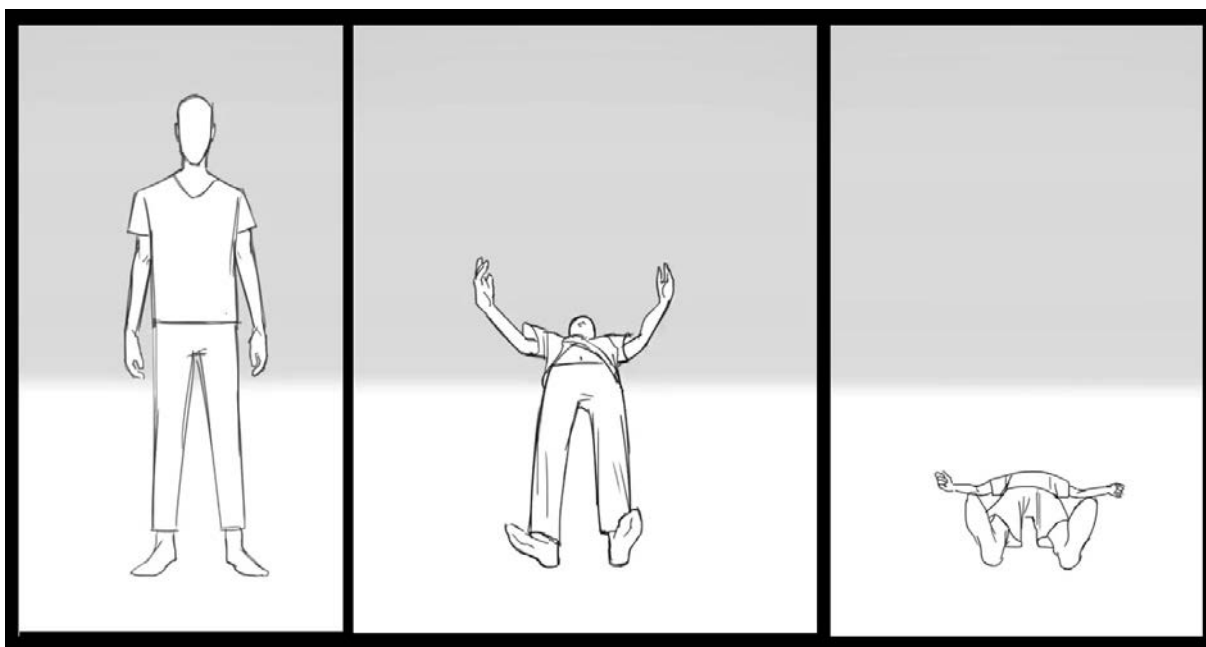
Uma das possibilidades mais interessantes presentes na animação, é a de usar o movimento para dar tridimensionalidade a objetos bidimensionais. Essa animação explora a tridimensionalidade ilusória do desenho, a figura parece sólida mas logo se torna bidimensional novamente. É uma percepção controlada pela imagem e pelo tempo que só existe na mente do expectador.



quadros da obra "Volume"

d) *Perspectiva*

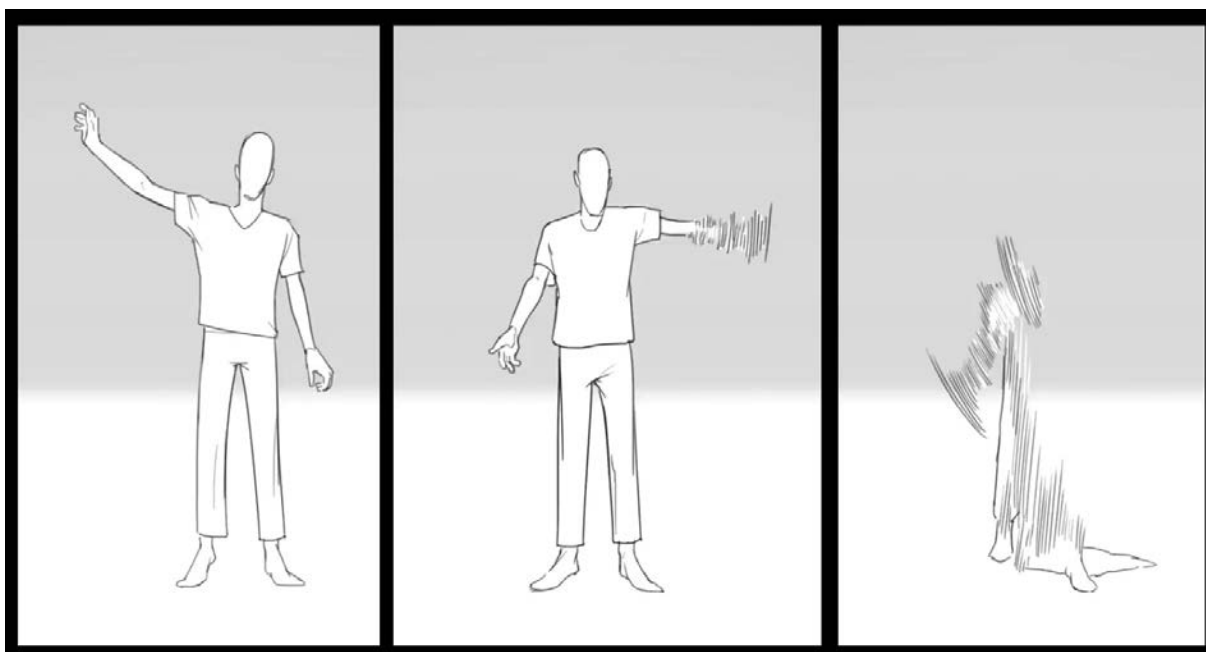
A perspectiva é um dos aspectos mais ilusórios do desenho, nos fazem enxergar uma profundidade que não existe e pode ser amplamente explorada no desenho animado, afinal temos apenas uma percepção de perspectiva que pode ser completamente manipulada aliada ao movimento.



quadros da obra "Perspectiva"

e) *Linha*

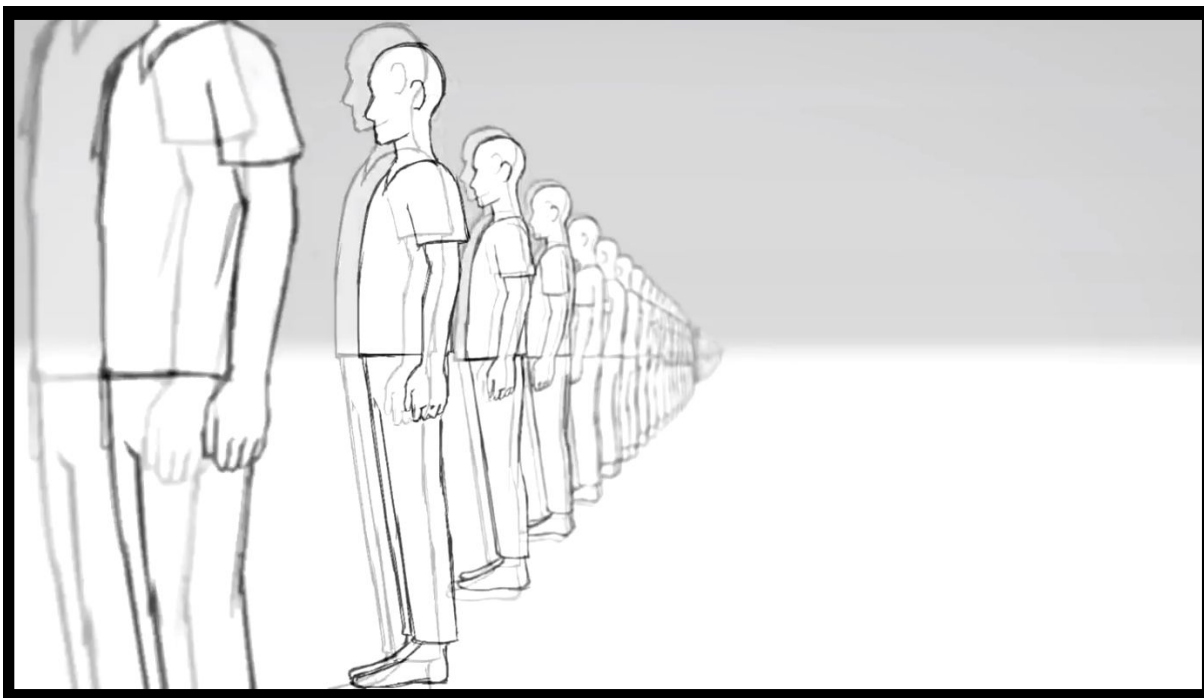
A linha é um dos elementos mais básicos da construção de um desenho. No mundo real temos o contraste entre cores e tons que nos ajudam a diferenciar objetos e identificar sua posição no espaço, muitas vezes esse não é o caso do desenho, onde a representação se dá por meios limitados. Muitas vezes a linha toma o lugar dos contrastes entre tons e deve representar volume, peso, luz e profundidade. Na representação do movimento, a linha também poderá ser usada para apresentar os borrões de cor deixados por objetos em alta velocidade. Neste trabalho, a figura se dilui em movimento, as linhas não são apenas representações da forma da figura, mas são o desenho de fato, sem elas o desenho deixa de existir.



quadros da obra “Linha”

f) *Tempo*

Neste trabalho todos os desenhos são colocados em uma fila, e uma câmera se move por esta fila, mostrando-os em sequência e apresentado ao expectador uma visualização física do tempo. Trata-se de uma soma de todas as outras obras, é um conjunto das experimentações e a síntese do trabalho realizado numa representação de tempo. Aqui, transformo todas as outras obras em uma só e as apresento em uma narrativa linear.



quadros da obra “Tempo”

g) Som

O som para a obra é concepção pessoal do ambiente que eu queria representar e da atmosfera que eu pretendia transmitir no meu trabalho. Desde que comecei a trabalhar na última etapa das animações, eu visualizava um ambiente vazio, onde só existiria o personagem principal e sua interação consigo mesmo e seus elementos. O som não deveria chamar a atenção e não deveria evocar a idéia de um ambiente diferente do “vazio”. No entanto, a ausência completa de som me parecia pouco natural, a ponto de incomodar e inclusive tirar a atenção da animação em si. Por fim, encontrei um som que parecia adequado ao trabalho no ruído sonoro das estações de metrô de São Paulo. Fiz a gravação do áudio em um momento em que a estação estava com poucos usuários para que nenhum áudio de voz fosse capturado. O resultado final da gravação foi uma soma do ruído ambiente e o eco ampliado dos trens do metrô que deram uma sensação mais natural ao vídeo final. Aproveitei o momento do áudio em que o trem se aproximava da estação e o sincronizei com a animação de *Tempo* onde a “câmera” se move pela fila de personagens, o resultado foi um som que complementou a sensação de movimento do último curta.

O som aplicado ao vídeo final não foi alterado de nenhuma forma após sua gravação, sendo um único arquivo de áudio aplicado a todo o conjunto de animações.

4.3 PROBLEMAS

Tive algumas dificuldades com o trabalho, desde a concepção da idéia até a produção do mesmo.

No início tive dificuldades em definir uma proposta específica para trabalhar e então iniciar a produção, quis criar um trabalho com uma leitura mais ampla do que apenas seu aspecto de pesquisa, mas isso se mostrou muito difícil, considerando o tempo hábil para trabalhar no projeto. Por não ter uma idéia definida, o trabalho teve um cunho muito mais experimental e não houve organização de um cronograma ou uma divisão definida das etapas do projeto, de fato.

No entanto, a minha maior dificuldade no projeto foi lidar com o desenho. Não pelas limitações técnicas, eu acredito que consegui produzir o que era necessário para transmitir minhas idéias, tanto no âmbito da imagem quanto do movimento. No entanto, o desenho não pode ser completamente controlado e eu não consigo compreendê-lo por completo, foi apenas após muitas horas de trabalho que percebi que parte dos desenhos não estavam me agradando, embora eu não conseguisse definir o motivo do desconforto. Não se tratava de algum problema com a anatomia, ou a perspectiva. Mas havia algo subjetivo e sutil que me incomodava.

Essa dificuldade em lidar com o meu próprio desenho, talvez por não possuir a experiência necessária, foi o que mais modificou o trabalho em tantas etapas do projeto e foi o maior responsável pelo seu resultado final. Foi também o aprendizado mais importante adquirido ao longo desse processo, que se mostra tão mais presente agora, no final de sua produção.

5 COMPLEMENTOS DA PESQUISA

É preciso mencionar dois eventos que ajudaram a direcionar o trabalho: A palestra sobre a animação do estudio japonês de animação Ghibli e a conversa com o diretor e animador brasileiro Eloar Guazelli.

5.1 A ANIMAÇÃO DO ESTÚDIO GHIBLI

Uma palestra realizada por Isao Takahata, criador do longa metragem animado O Conto da Princesa Kaguya no espaço Japan House (São Paulo - SP), um espaço de difusão de arte e cultura japonesa que abordou em julho deste ano a produção de alguns dos longa metragens realizados pelo estúdio, explicando o processo de produção da equipe e a filosofia da empresa.

O conto da Princesa Kaguya é um filme animado de 2013 que conta a lenda japonesa do cortador de bambu, realizada de com técnicas tradicionais de pintura e animação os frames do filme são feitos com aquarela e carvão. A textura irregular do carvão e a transparência da aquarela são escolhas estilísticas que dão um aspecto singular ao filme de Isao Takahata.

Ghibli é um estúdio japonês de animação que mantém atualmente uma forte produção de longa metragens animados em desenhos quadro a quadro, produziu obras conhecidas mundialmente como A Viagem de Chihiro e Princesa Mononoke. Esta palestra foi minha primeira oportunidade de conhecer de fato os processos criativos de um estúdio tão grande através de um integrante direto da equipe.

Segundo Isao, um dos aspectos mais marcantes das produções do estúdio é a união entre o real e o fantástico. O responsável por isso seria o fundador e principal diretor do estúdio, Hayao Miyazaki. Hayao procura unir todos os elementos daquilo que está retratando em seus *sketches*. Ele toca o seu objeto de estudo, ele toca, cheira e se puder, sentirá o gosto daquilo que está esboçando. Se

estiver desenhando uma casa, ele pensará em quem vive naquela casa e o que há dentro dela. É a junção de diversos elementos, trazidos do mundo real, mas organizados pelo artista, que trarão credibilidade ao objeto desenhado.

A palestra me deu um olhar mais amplo sobre como se dá a criação de um filme animado, não somente de seus processos técnicos, mas a influência de certas filosofias aplicadas ao desenho e refletidas em todo o processo criativo

5.2 CONVERSA COM ELOAR GUAZZELLI

A conversa que tive com o ilustrador, produtor e animador brasileiro Eloar Guazzelli por indicação do meu orientador, me ajudou a definir o caminho das obras apresentadas. Não estava satisfeito com os rumos do trabalho e sua apresentação visual, tampouco com a forma como minhas propostas eram expostas, ainda havia a preocupação de estabelecer uma história linear.

Mostrei para ele uma fase incompleta do meu trabalho e pedi algumas observações acerca de questões que eu tinha apresentado, transcreverei partes da conversa abaixo:

"Você tem quase um curta metragem, mesmo que você não tenha se proposto a estabelecer uma "história" (...), Tem artistas plásticos... o Kentridge por exemplo, que trabalham com algumas questões assim, você não tem uma narrativa usual, clássica vamos dizer, mas é sempre uma narrativa(...)

"Inclusive eu acho que pra isso é importante você colocar um nome (...), se você colocar um nome... sempre que você nomeia, mesmo a coisa mais solta que você fizer, passa a ter uma coerência para o público (...). No momento que você coloca um nome, você já transformou em um trabalho... aí é linguagem, é linguagem, animação não é Disney, animação é o movimento, é *animar* né? Você dá movimento ao traço, você dá movimento a modelagem em 3D, você dá movimento a colagens. Quer dizer: o desenho animado é só um pedaço da animação"

"A animação hoje não é um nicho do cinema, ela voltou a ser o que sempre foi, ou seja, é uma linguagem do cinema"

"Você não tem que se preocupar com ser Disney ou não ser Disney, o acabamento... tem momentos na tua animação muito legais (...) você tá trabalhando questões da arte mesmo, você tá dando movimento a uma proposta artística."

Em outro momento da conversa, expliquei não estar feliz com o resultado estético do trabalho após tentar dar um acabamento mais limpo para o desenho:

"Tu tá pensando em botar cor, acabamento? Eu gostei da linguagem do próprio *pencil test*, eu acho que ele em si, funciona muito bem. Eu tava pensando que esse *pencil test* era o trabalho (final). (...), porque você tá trabalhando no terreno das artes plásticas, a linguagem é muito solta, eu achei já bonito o tratamento que você deu, que é cru (...), talvez não valha a pena aplicar este acabamento. (...), Então você vai ter acabamentos super crus, que é linguagem, e outros com acabamento super Disneyano mas ambos estão no mesmo patamar (...), o esboço vale tanto quanto linguagem."

Acredito que estes trechos exponham algumas das partes da discussão que mais me influenciaram. O principal resultado desta conversa foi a convicção em optar por dividir as cenas do trabalho inicial em sequências curtas, cíclicas que se concluíam em si, sem a necessidade de um enredo que as ligasse. Isso me deu liberdade para produzir um trabalho que acredito comunicar melhor sua proposta. Quanto ao aspecto estético, acabei optando por um acabamento diferente do que havia proposto para o trabalho no início de sua produção. Acredito ter encontrado uma possibilidade que defina melhor a imagem sem perder os elementos que tornam seu traço rico.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção deste Trabalho de Conclusão de Curso, foi uma oportunidade de aprendizado teórico e prático, que me trouxe, de certa forma, algumas experiências inéditas e novas percepções. Acredito que as obras realizadas podem ser fontes de referência e apresentam um olhar relevante sobre o desenho animado, embora existam, ainda, oportunidades aprofundamento da pesquisa aqui iniciada.

Neste trabalho realizei uma pesquisa teórica que fez com que eu me aprofundasse nos conhecimentos sobre os processos da animação bidimensional e seu desenvolvimento na indústria do cinema além de ser uma oportunidade para entender o desenvolvimento da animação brasileira e seu crescimento nas últimas décadas, embora a bibliografia a este respeito ainda seja escassa.

Minha relação com o trabalho bibliográfico foi no sentido de encontrar outras obras que abordassem aquilo que eu pretendia ressaltar nas minhas produções, entender seus processos e encontrar discussões acerca das linguagens da animação. Naturalmente, existem diversos exemplos de outras experimentações no animar, que vão de âmbitos comerciais à artísticos e tratam dos elementos de sua linguagem. Muitas destas produções, no entanto, não parecem perceber a profundidade do campo que estão abordando e as diversas possibilidades desta mesma linguagem.

Acredito que meu trabalho prático, ao agrupar alguns destes conceitos básicos e usa-los como a principal motivação da obra, denota a importância e apresenta algumas de suas possibilidades, ainda que de forma menos ambiciosa.

O trabalho também permitiu um aprendizado prático da produção de um projeto grande e sua organização, lidei com algumas dificuldades e encontrei desafios característicos do desenho animado. Mas entendo que o trabalho também demonstra as possibilidades da animação realizada em nível individual. E acredito que esse controle sobre as etapas do animar, e o controle completo sobre a imagem e a manipulação do tempo são possibilidades muito ricas para qualquer artista

plástico. Acredito que este esforço tenha me ensinado muito sobre meu próprio desenho e sobre meus processos artísticos.

No caminho, encontrei dificuldades e inseguranças, que embora tenham representado algum desafio para a produção da obra, me fazem querer experimentar novas empreitadas na produção animada e realizar novas experimentações com o desenho que não foram possíveis neste trabalho. Por fim, espero que este trabalho, ainda que simples, seja de certa forma um incentivo para a produção do desenho animado em seu modelo de mais de um século, mas ainda tão vivo.

REFERÊNCIAS

BIBLIOGRAFIA

FOSSATI, Carolina Lanner - Encontro Nacional de HISTÓRIA DA MÍDIA VII., 2009. Fortaleza, CE. **CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações.** Fortaleza: [s.n.], 2009.

GOMES, Rui ; TEIXEIRA, Pedro M.; FERREIRA, António .In: CONFIA - International Conference on Illustration & Animation, III., 2015, Braga, Portugal. **Estudos de Expressões Corporais para Animação. Barcelos.** Portugal: [s.n.], 2015. p. 539-558. v. 1.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da animação: Técnica e estética através da história.** São Paulo: Senac, 2005.

MARCHETI, Ana Flavia. **Trajetoária do cinema de animação no Brasil.** 1. ed. São Paulo: [s.n.], 2017.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos.** 1. ed. Sao Paulo: M. Books, 2008. 264 p.

TEIXEIRA, José Pedro ; TEIXEIRA, Pedro M.; FERREIRA, António . **Luz e Sombra na Densidade Dramática de uma Personagem Animada.** Portugal: [s.n.], 2016.

SATO, Letícia Midori. **Os 12 Princípios da Animação: da adesão a sua subversão.** 2015. 90 f. Dissertação (Mestre em Comunicação e Semiótica - Signo e significação nos processos comunicacionais.)- Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC - SP, São Paulo, 2015.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life: Disney Animation**. 1. ed. New York: Hyperion, 1995. 547 p.

INTERNET

Adobe Photoshop CS2. LO4D.com

Disponível em: <<http://adobe-photoshop-9-cs2.en.lo4d.com/details>> Acesso em: 02/01/2018

Company Overview. MediBang!

Disponível em: <<https://medibang.com/about/company>> Acesso em: 02/01/2018

Software. QueConceito. Sao Paulo.

Disponível em: < <http://queconceito.com.br/software> >. Acesso em: 02/01/2018

VEGAS Movie Studio 13 Platinum - Steam Powered. Steam

Disponível em:

<http://store.steampowered.com/app/330070/VEGAS_Movie_Studio_13_Platinum__Steam_Powered/> Acesso em: 02/01/2018