

# 1

## Introdução

O estudo apresentado neste documento se propõe a analisar o papel do design na criação de uma nova e bastante específica categoria de personagens animadas: os *atores digitais*. Ou seja, aquelas personagens que, desenvolvidas com os mais recentes avanços da computação gráfica, se colocam, ao menos idealmente, na mesma perspectiva representacional de atores convencionais.

Apesar do retrospecto relativamente curto, essa classe de personagens constitui um fenômeno contemporâneo de enorme influência nos meios de comunicação. Seja por atender a um anseio ancestral das artes performáticas – o de liberar a personagem dos limites físicos do ator que a interpreta – seja pelo deslumbramento pueril provocado pela crescente capacidade da tecnologia, essa questão parece se articular diretamente com o cenário da indústria do entretenimento na chamada pós-modernidade: o jogo entre o real e a simulação, o atual e o virtual, o natural e o artificial – o engodo dos sentidos. E se coloca, de certa forma, como um dos elementos-chave no debate sobre os rumos da cultura de consumo.

O filme *S1m0ne* (2002) retrata essa questão de uma forma bem humorada e, ainda que um tanto absurda, interessante. A trama se desenvolve quando um diretor decadente, Viktor Taransky (interpretado por Al Pacino) é obrigado a escalar secretamente uma atriz virtual para seu mais novo filme, depois que a estrela principal cancela sua participação num rompante inesperado. A digital Simone (um acrônimo de *Simulation One* – simulação número um), cuja atuação é gerada pelo próprio Taransky em um estúdio privativo, faz um estrondoso sucesso, tornando-se instantaneamente uma celebridade. Mesmo quando seu *alter ego* de carne e osso decide acabar com a farsa, a opinião pública se recusa a acreditar que ela simplesmente não seja real: a fantasia perpetrada pela personagem acaba por se tornar mais viva no imaginário popular que os próprios fatos apresentados pelo diretor arrependido.

Apesar de apresentar a temática de uma forma notadamente caricatural, essa ficção mostra como o desenvolvimento da animação tridimensional tem desdobramentos que se estendem por questões muito mais amplas do que simplesmente as técnicas de ilusionismo pictórico. Do impacto causado pelos

dinossauros de *Jurassic Park* (1993) até a apresentadora virtual Eva Byte, da Rede Globo, passando-se pela recente explosão da indústria dos jogos eletrônicos, a digitalidade sugere um novo estatuto ontológico para a imagem. Se os modelos óticos de figuração (fotografia, cinema, vídeo) operavam anteriormente na aproximação entre a imagem e o seu referente no mundo concreto, a imagem digital rompe com o ideal de representação, cristalizando a simulação como sua premissa fundamental. Ela torna-se, portanto, auto-referente e estabelece uma relação com o espectador na qual é eventualmente interpretada ou percebida como real, ainda que seja ficcional.

Obviamente, os ventos trazidos pelos *bytes* e *pixels* também promoveram mudanças bastante significativas na prática e na organização do trabalho nos campos da arte e do design. Além de novos recursos criativos disponíveis à geração de imagens em movimento, a introdução da infografia no cenário da produção audiovisual trouxe novos campos de investigação, tanto técnicos quanto teóricos, e novos agentes, como engenheiros de software e programadores, passaram a dividir responsabilidades com designers e artistas na criação do conteúdo multimidiático. Mais do que isso, as atribuições desses profissionais se mesclaram a tal ponto, que categorias híbridas podem ser hoje encontradas nos anúncios de emprego veiculados em portais ligados à animação e efeitos visuais.

Não se deve ignorar também que essa reestruturação organizacional na cadeia produtiva proporcionou a automatização de grande parte do processo altamente laborioso da animação e, conseqüentemente, reduziu o tempo necessário a ser investido em cada projeto. Dessa maneira, municiou a indústria com uma ferramenta de incomparável versatilidade, tornando técnica e economicamente viável a verdadeira revolução criativa que se seguiu.

Dentro do complexo e multifacetado debate trazido pela geração de imagens através da computação, o dito realismo dos efeitos digitais no cinema coloca-se num posto privilegiado. A crescente utilização de personagens gerados com o uso desta técnica, em gêneros tão distintos quanto a ficção científica e a comédia, favorece o surgimento de especulações sobre os limites da tecnologia na eventual substituição definitiva de atores convencionais por seus equivalentes sintéticos.

Esta pesquisa foi, aliás, motivada principalmente pela constatação de que os rumos desse colóquio, por volta do ano de 2005, pareciam orbitar demasiadamente em torno do campo da informática, no desenvolvimento de sistemas mais sofisticados de simulação, ignorando aparentemente outras

variáveis que poderiam interferir de forma radical no processo, como a dramaturgia, a performance e a própria prática do design.

Coloca-se assim, fundamentalmente, a seguinte questão: que aspectos devem ser observados no processo de design de personagens animadas através da computação gráfica para que se enquadrem no mesmo nível perceptual de atores convencionais?

O primeiro passo para responder a essa pergunta consistiu em delimitar o escopo da pesquisa a um campo específico: o cinema, mais especificamente, aquele de ação ao vivo, já que o cinema de animação apresenta um grau de liberdade estética que opera frequentemente no âmbito da estilização. O realismo das representações computacionais se relaciona com atributos particulares em cada meio e, até o momento, o cinema dito *live-action* parece ser aquele em que a sofisticação técnica e visual atingiu um patamar mais impressionante. Some-se a isto o fato de que, neste exemplo, as personagens geradas digitalmente devem interagir de forma integrada com elementos captados diretamente do mundo concreto, através do processo fotográfico.

O objetivo geral desta investigação é confirmar a hipótese de que atores digitais são uma categoria específica de personagens animadas do ponto de vista do processo de design, cuja credibilidade é determinada pela confluência entre três variáveis: o aspecto dramático, o aspecto perceptual e o aspecto tecnológico.

Para isso, foram estabelecidos dois objetivos específicos. O primeiro corresponde à definição de um conceito operacional para os atores digitais, através do levantamento das particularidades envolvidas na problemática apresentada por esta ordem de agentes computacionais. Em seguida, foram identificados os parâmetros que caracterizam em cada uma das variáveis citadas anteriormente, para que se possa, por fim, avaliá-las dentro de situações práticas.

A metodologia empregada neste estudo envolveu uma criteriosa revisão bibliográfica e filmográfica, com o intuito primordial de responder aos objetivos específicos da pesquisa, trazendo especialmente interlocutores de áreas afins, como a dramaturgia, a psicologia e a informática. Em seguida foi realizado o estudo vertical de um caso especialmente representativo do universo dos atores digitais, extraído de um dos mais emblemáticos exemplos do uso de efeitos digitais no cinema até o presente: a monumental trilogia *The Lord of the Rings* (*O Senhor dos Anéis*), sob a interpretação do diretor Peter Jackson, lançada entre os anos de 2001 e 2003. Ainda que se trate de um exemplo já datado,

considerando-se o dinamismo das inovações nesse campo e a enxurrada de atores digitais que povoaram as telas de cinema desde então, será demonstrado que esta é uma experiência que marcou uma virada histórica neste debate e que através dela é possível identificar uma amostra razoável de todos os aspectos que se colocam ao design de atores digitais no cinema.

Quanto à justificativa desta pesquisa, coloca-se inicialmente o fato de que parece haver uma lacuna no nível acadêmico sobre este assunto. Apesar da já referida importância cultural do tema e dos possíveis desdobramentos desta análise em campos afins (e altamente influentes), como a TV e o mercado de jogos eletrônicos, pouco tem sido debatido no campo do design, ao menos em nível nacional, em relação a este fenômeno.

O papel do design neste processo é, aliás, uma questão em si. A criação de atores digitais e própria produção cinematográfica são muito vagas em relação ao uso do termo *design*. Apesar de, normalmente, se aplicar o termo *character designer* ou designer de personagens para o profissional que desenvolve o conceito visual da personagem (especialmente no caso de personagens animadas) muitas das atribuições relacionadas à complexa tarefa de criação de atores sintéticos é distribuída por uma série de áreas, tais quais fazem parte “designers” (*production designer*, *vfx designer*, *costume designer*, etc.) e “não-designers” (*technical director*, *shader developer*, *2D compositor*, etc.). Independentemente dessas nomenclaturas estarem de fato associadas ao conceito acadêmico do termo design, e do tipo de formação apresentado por esses profissionais tão diversos, este trabalho foi desenvolvido sob a premissa de que a pesquisa em design pode trazer uma luz inovadora e relevante sobre o tema, dado seu foco privilegiado, seu caráter interdisciplinar.

Assim, procurou-se demonstrar que, na prática, a construção da credibilidade dessas personagens se dá através uma confluência de atividades e de saberes que são organizados através de um *processo de design*. Ao se trazer este tema à tona sob este viés, privilegiou-se trazer como contribuição uma metodologia de análise que constituísse uma abordagem original para o tema. A formulação de princípios de design poderia ser apontada como um desdobramento possível para a solução do problema apresentado nesta dissertação, porém ela não foi inserida entre os objetivos práticos deste estudo.

Apontando-se o design como um fator essencial no desenvolvimento de atores digitais, especialmente no que se refere a criação de um pseudo-realismo fotográfico nessas representações, coloca-se também em debate os caminhos a serem tomados pela pesquisa acadêmica neste setor. A constante redefinição da

função do designer no atual cenário de contínuas e radicais transformações tecnológicas, é um fator que tem motivado mudanças importantes nos programas curriculares das universidades. De certa forma, esta investigação buscará trazer também elementos para essa discussão, mesmo que não esteja entre os seus objetivos aprofundar especificamente essas questões.

Além da importância econômica e cultural da indústria do entretenimento – fatos que, por si mesmos, já posicionariam este tema num patamar de extrema relevância – esta dissertação se baseia também no fascínio subjetivo provocado por essas intrigantes entidades. A criação de seres que, de alguma forma, mimetizam a aparência e o comportamento associados a agência humana tem servido não apenas como uma mola para a inovação tecnológica, mas também como uma fonte inesgotável de especulação em torno do pantanoso terreno que cerca aquela essencial e intangível pergunta, que há muito tem inspirado as artes e a filosofia: o que, afinal, somos nós?