

5 Temporização: Brasil

A história da animação no Brasil percorre um caminho sinuoso, caracterizado por um movimento semelhante ao pendular. De um lado, o compromisso de artistas com a produção de filmes nacionais, com o cinema experimental e autoral, por vezes na investigação de possibilidades artísticas para a animação. Por outro lado, a falta de recursos para produção e dificuldade de distribuição das obras. O foco desta parte do capítulo é mostrar como a produção de animação no Brasil teve, em grande parte, sua história feita a partir do esforço de seus protagonistas. Aliado a isso, vamos analisar, sempre que possível, qual o uso feito na temporização dos filmes citados.

5.1 Animação no Brasil

A animação no Brasil tem seus primórdios nas charges animadas de Álvaro Marins, conhecido como Seth, no Pathé-Jornal em 1917 noticiado pelo jornal *A Noite* como “caricaturas cinematográficas” (MORENO, 1978, p. 65). Seth fez aquele que é considerado o primeiro filme de animação brasileiro, *O Kaiser*, exibido em 22 de janeiro de 1917 (BRAGA; ASSUNÇÃO, p. 33 In: SAVIO, 2013). Infelizmente, do filme apenas sobrou a imagem da notícia do feito de Seth (CINEARTE, 1930, p. 8)¹. Depois de *O Kaiser*, Seth fez filmes sob encomenda para anúncios de produtos, em propagandas. Nos anos de 1930, ainda trabalhando com publicidade, entrevistado pela revista *Cinearte*, Seth disse que a qualidade no filme só era possível de ser alcançada com um bom financiamento e material adequado, o que já era realidade entre os norte-americanos, mas que no Brasil as informações técnicas demoravam muito a chegar (CINEARTE, 1930, p. 9; RODRIGUES, 2013, p. 53 In: SAVIO, 2013). Tal declaração vai de encontro com a proposta do presente estudo, pois tentamos até aqui demonstrar como a

¹ Informações retiradas da entrevista de Seth para revista *Cinearte*, volume 222, presente no acervo digital da Biblioteca Nacional, disponível em: <http://memoria.bn.br/pdf/162531/per162531_1930_00222.pdf> Acesso em 23 de set. de 2016.

técnica influencia na estética da obra cinematográfica. De acordo com a mesma entrevista, Seth afirma que, apesar dos mecanismos introduzidos na feitura da animação, o movimento animado ainda estava sobre uma base comum: a sucessão de desenhos. Seth falava sobre a técnica de desenho sobre papel, mas já demonstrava um conhecimento aprofundado dos mecanismos do movimento animado. Inclusive, porque atribui à observação do artista, parte fundamental na construção do movimento. Infelizmente, devido à não preservação de seu filme, o máximo que podemos supor da temporização empregada por Seth é sua frase: “(...) não há como fugir a base capital: desenho sobre desenho, estabelecendo a sucessão de movimentos, e tantas imagens quanto forem necessárias à perfeição das atitudes determinadas pela observação do artista.” (CINEARTE, 1930, p. 9). Dessa forma, podemos supor que Seth construía o movimento em suas animações com o maior número de desenhos, por dois ou até por um. É interessante notar também que Seth tinha um compromisso com a animação autoral, ainda que essa não possuísse os delineadores que se tem hoje, quando declara que o filme *O Kaiser* não lhe proporcionou êxito financeiro, mas o confortou “moralmente” (*ibidem*, p. 8). Seth ainda se queixa que seus clientes de filmes comerciais não lhe deixavam tempo para fazer filmes próprios, com sua personagem João Pestana, por exemplo. O que hoje chamamos de animação autoral, Seth chamou de “essas diversões” (*ibidem*, p. 38).

Da mesma forma que Seth, outros artistas contribuíram para o cinema de animação nacional, muitas vezes trabalhando sozinhos, como Anélio Latini Filho (*Sinfonia Amazônica*, Brasil, 1951), ou com uma equipe reduzida, como Ypê Nakashima (中島逸平 - Nakajima Ipei) (*Piconzé*, Brasil, 1972), ou Francisco



Figura 73 - Única imagem do filme *O Kaiser*, de Seth.

Liberato (*Caipora*, Brasil, 1974; *Boi Aruá*, Brasil, 1984; *Amarílis*, Brasil, 2016), entre outros. Eles tiveram retornos pequenos das exibições de seus filmes, não porque os filmes eram fracassos de bilheteria, mas porque os exibidores não repassavam o dinheiro da venda de ingressos aos autores brasileiros. Os filmes dos três autores supra citados mantêm a exposição comum à dos filmes de Disney, por dois e por um.

A animação para publicidade também foi um importante eixo para formação de profissionais brasileiros, como, por exemplo, Walbercy Ribas, Guy LeBrun, Clóvis Vieira, Ruy Perotti, juntamente seu filho Guilherme Alvenaz, entre outros. E o trabalho em publicidade ajudou também alguns desses profissionais a levar adiante seus projetos de filmes autorais, como *O Grilo Feliz* (Walbercy Ribas, Brasil, 2001), e *Cassiopeia* (Clóvis Vieira, Brasil, 1996). Ambos levaram mais tempo que produções de outros países para conseguir finalizar seus projetos. Caso, por exemplo, de *Toy Story* (1995), que teve apoio financeiro de Steve Jobs, o qual fez um investimento pré-datado de 50 milhões de dólares na Pixar Animation pelo período de dez anos². Dessa forma, o orçamento final de *Toy Story* foi de 30 milhões de dólares. Vale lembrar que *Cassiopeia* custou o equivalente na época a 1 milhão e meio de dólares (GARZON, 2012, p. 37). Walbercy Ribas iniciou os trabalhos para *O Grilo Feliz* ainda na década de 1970, mas como o próprio autor confirma, o filme ficava engavetado por alguns anos, tinha nova atualização de algumas cenas, era paralisado por mais alguns anos, até que finalmente foi colocado em produção contínua já na segunda metade da década de 1990. Nessa época, a tecnologia digital já era uma ferramenta presente em produções brasileiras, fato que fez Walbercy ter que refazer cerca de 1/3 do que já estava pronto do filme para atualizá-lo na história e na técnica³. A publicidade brasileira, em particular, seguiu o modelo de Disney e o tinha como meta de qualidade. A trama de *O Grilo Feliz* ou *Cassiopeia* mostra que Disney não era um ideal apenas na construção do movimento, mas também no roteiro.

² Notícia presente em: <<https://www.quora.com/Would-pre-Toy-Story-Pixar-have-been-considered-a-venture-worthy-investment>>. Acesso em 23 de set. de 2016.

³ Como conta o próprio Walbercy em entrevista no documentário *Luz, Anima, Ação* (Eduardo Calvet, Brasil, 2012).

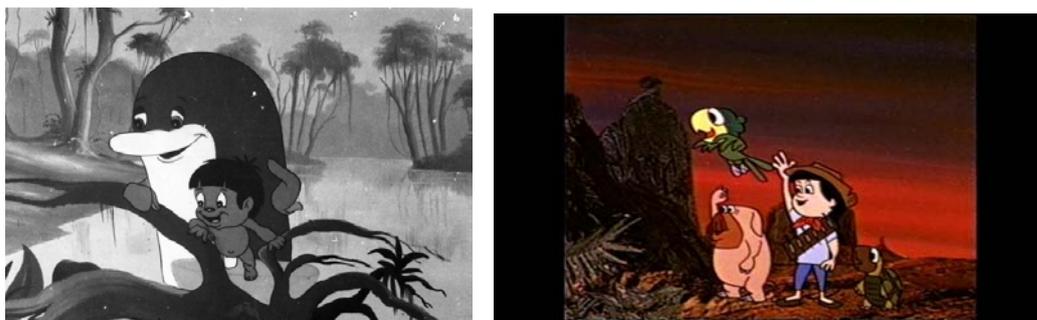


Figura 74 - Quadros do filme *Sinfonia Amazônica*, de Anélio Lattini Filho (esq.) e do filme *Piconzé*, de Ypê Nakashima (dir.) .

Grande impulso à animação autoral no Brasil foi dado por Marcos Magalhães. Tendo feito seus primeiros filmes de animação em papel vegetal e filmando em super 8 de forma autodidata, Marcos foi premiado desde seu primeiro curta, *A Semente* (Brasil, 1974), convidado pelo antigo Instituto Nacional de Cinema para festivais em Paris e Nova Iorque (MORENO, 1978, p. 119). Depois de um curso com José Mário Parrot, Marcos faria *A Pílula* (Brasil, 1975), *Cinco Sentidos* (Brasil, 1976), *Mão Mãe* (Brasil, 1979) e *Meow* (Brasil, 1981). Este último foi premiado no Festival de Brasília, Havana e Cannes (GARZON, 2012, p. 26). O caso de *Meow* é interessante não apenas pelos prêmios que recebeu e pela atual história sobre consumo capitalista, mas pela construção do movimento. Em alguns momentos da ação, as personagens que alimentam o gato não tem poses intermediárias entre suas poses principais, como quando erguem as garrafas de leite e refrigerante depois depois de despejar seu conteúdo na tija. Outro ponto interessante são as próprias brigas entre esses dois homens, pois os movimentos, tanto dos braços quanto da fumaça e estrelas (além dos sapatos que voam) tem exposição por quatro. O movimento do gato, quando bebe (refrigerante



Figura 75 - Imagens do filme *Cassiopeia*, de Clóvis Vieira (esq.) e do filme *O Grilo Feliz*, de Walbercy Ribas.

ou leite) também é por quatro. Além disso, sua pose com a boca mais aberta é reaproveitada, pois Marcos Magalhães se valeu da técnica de recorte (*cut-out*) para mexer a pose como peça, o que faz com que o espectador não sinta que a mesma pose permanece em quadro por até 5 segundos (120 quadros). Isso é conseguido mantendo-se a mesma pose da cabeça, movimentando-a sobre o mesmo eixo de ligação com o pescoço para a direita e para a esquerda, em exposição por dois.⁴



Figura 76 - Poses do movimento do gato do filme *Meow*, de Marcos Magalhães.

Conhecimento da técnica de confecção do movimento quadro-a-quadro aliado à oportunidade surgida nos anos 1980, deu a Marcos a possibilidade de ajudar outros profissionais a se especializarem em filmes de animação. No início da década de 1980, a CAPES, juntamente com a Embrafilme, abriu uma seleção para uma especialização à escolha do candidato selecionado. Marcos Magalhães então candidatou-se à vaga e escreveu para o então produtor executivo do National Film Board (NFB), Derek Lamb, pedindo que o aceitassem pelo tempo referente à bolsa. Depois de vários contatos trocados, a persistência de Marcos fez com que o aceitassem para a estadia no NFB, caso fosse selecionado. Porém, ao sair o resultado dos candidatos escolhidos, dos quais Marcos estava entre eles, a proposta da Embrafilme era que os bolsistas viajassem para a Polônia. Tendo estado na Polônia anteriormente acompanhando seu filme *Mão Mãe*, selecionado para um festival em Cracóvia, e por já ter alcançado o aceite do National Film Board para a bolsa, Marcos conseguiu que sua especialização acontecesse no Canadá. Juntamente com ele foram Luiz Velho (hoje matemático do Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada - IMPA) e sua mulher a artista plástica

⁴ Toda a constatação da temporização do filme *Meow* foi feita com base numa projeção de 24 quadros por segundo e de acordo com filme presente em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cN0joPzADpQ>>. Acesso em 22 de janeiro de 2017.

Noni Geiger⁵. Dessa experiência de apenas 5 meses⁶, Marcos fez o filme *Animando* (Canadá, 1983), em que explora, através do movimento de caminhada de uma personagem, várias técnicas experimentadas por ele e outros artistas no Canadá. O filme inicia-se com *pixilation*, passando por desenho sobre papel, arte-final em acetato, sobreposição da personagem animada em acetato sobre cenário pintado, animação de recortes (*cut-out*), pintura sobre vidro, animação com areia utilizando os dois tipos de iluminação (a saber, superior e inferior), animação de objetos, *stop motion* (com boneco/*puppet*), e animação direto na película (raspando película revelada e pintando película virgem). Das técnicas feitas no National Film Board por outros artistas, *Animando* só não possui a animação em tela de alfinetes (*pinscreen*), que Marcos admitiu em entrevista ter vontade de utilizar em algum momento (LEITE, 2013, p. 323). O filme *Meow* recebeu o prêmio do júri de melhor curta-metragem no festival de Cannes em maio de 1982, feito inédito para um curta-metragem brasileiro até então. Assim, Carlos Augusto Calil, então diretor da Embrafilme, convidou Marcos Magalhães, no ano de seu retorno ao Brasil, para participar na contra-partida cultural do acordo econômico entre Brasil e Canadá. Tal projeto realizou-se em 1985, e Marcos passou dois anos a partir daí como funcionário da Embrafilme. Marcos participou da criação do CTAv (Centro Técnico-Audiovisual), projeto coordenado por ele de 1985 a 1987, criando um curso de animação para interessados de várias regiões do país o país, e resultando na formação de três núcleos de animação: o Núcleo de Animação do Ceará (NACE), na Universidade Federal do Ceará, em Fortaleza; o Núcleo do Rio Grande do Sul, no Instituto Estadual de Cinema, em Porto Alegre; e o Núcleo Regional de Minas Gerais, na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, em Belo Horizonte (GARZON, 2012, p. 27). Ainda estão ativos os núcleos de Minas Gerais, agora como curso de graduação em animação (CAAD - Cinema de Animação e Artes Digitais), e o NACE, que promove cursos de animação e produção autoral, como a de Diego Akel, por exemplo. A concepção e

⁵ Informações obtidas em orientação com Marcos Magalhães.

⁶ O prazo inicial da bolsa era de 3 meses. Porém, tendo chamado a atenção dos canadenses com o trabalho no filme *Animando*, que ainda precisava de mais tempo para ser concluído, Marcos conseguiu de Norman McLaren um pedido para extensão da bolsa, o que foi feito para mais 60 dias, totalizando ao final do período, 5 meses no NFB.

criação de filmes trazida do National Film Board, diferente dos modelos norte-americano e de publicidade praticados até então no Brasil, foi essencial para a consolidação de uma produção experimental de animação no país. Até a década de 1990, o Brasil só contava com o nome de Roberto Miller na produção abstrata de animação⁷. O processo de produção visava a construção de um filme animado a um custo reduzido, assim como era feito no National Film Board. Além disso, a animação autoral foi abordada, pois, ainda que a proposta inicial fosse que cada participante do curso de animação realizasse um pequeno experimento de 1 minuto, cada um dos alunos fez um filme completo com média de 5 minutos. Vale dar destaque aos filmes *Noturno* (Aída Queiroz, Brasil, 1986), *Informística* (César Coelho, Brasil, 1986), e *Quando os Morcegos se Calam* (Fabio Lignini, Brasil, 1986), cujos autores formaram a empresa de animação Campo 4 Desenhos Animados. Posteriormente, Fabio Lignini abdicou da empresa e foi trabalhar na Dreamworks. Seu filme feito no curso de Marcos, *Quando os Morcegos se Calam*, recebeu o Prêmio de Estreia no Festival de Hiroshima (1987), que contava com Osamu Tezuka entre os jurados⁸. É interessante notar que, mesmo produzindo em pouco tempo, os animadores citados acima realizaram seus filmes em exposição por dois e por um, dado que mostra o vigor e apego ao trabalho de tais profissionais.

Antes da parceria cultural com o NFB, e afastado das cidades onde seriam implantados os núcleos de animação, na segunda metade da década de 1970, Wilson Lazaretti fundou o Núcleo de Cinema de Animação de Campinas. Inicialmente convidado a ministrar aulas de cinema no Conservatório Carlos Gomes, Lazaretti expandiu as aulas e oficinas de animação para além do público infantil inicial, e em pouco tempo formaram-se turmas de artistas plásticos, poetas, artistas gráficos, e outros profissionais de várias áreas (RODRIGUES, p.

⁷ Apesar de Roberto Miller ser caracterizado como animador experimental por alguns autores, é importante ressaltar que a produção de animação no Brasil até a retomada do cinema no início dos anos 2000 ainda era muito experimental em vários sentidos. Isso fica mais claro quando observamos a obra de Pedro Ernesto (Stil), o Núcleo de Campinas (exposto em seguida), e o grupo Fotograma, do Rio de Janeiro, cujo integrante, Antônio Moreno, é hoje professor da Universidade Federal Fluminense.

⁸ Dados do histórico do Festival de Hiroshima presentes em: <http://hiroanim.org/en_history/past02e.php>. Acesso em: 3 de out. de 2016.

59 *In*: LEITE, 2013). Na companhia de Maurício Squarisi, O Núcleo de Campinas já ministrou mais de duas mil oficinas na maior parte dos Estados brasileiros, e em países como Estados Unidos, Portugal, Dinamarca, Moçambique, Argentina, Croácia, Suécia, entre outros⁹. Também foi responsável pelos filmes *Transformação natural* (Brasil, 1989), *Amor e Compreensão* (Brasil, 1989), *Cucaracha* (Brasil, 1991) (BRAGA, ASSUNÇÃO, p. 37 *In*: LEITE, 2013) e o mais recente *A História antes de uma História* (Wilson Lazaretti, Brasil, 2015).

Outro responsável pela animação independente no Brasil é Otto Guerra, que trabalhou em uma agência de publicidade antes de, em 1978, abrir sua própria empresa de animação. Otto fez diversos trabalhos como instituição terceirizada e filmes de reconhecimento internacional, criando um estilo próprio de animação que abrange filmes publicitários, institucionais e autorais, com uma das carreiras mais constantes e produtivas do cinema de animação no Brasil (QUEIROZ et al, 2004, p. 372). Entre seus filmes destacam-se os curtas *O Natal do Burrinho* (Otto Guerra, Brasil, 1984), *As Cobras - O Filme* (1985), baseado nas personagens de Luis Fernando Veríssimo, e os longas-metragens *Rocky & Hudson- Os Caubóis Gays* (1995), *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006) e *Até que a Sbornia nos Separe* (Otto Guerra e Ennio Torresan, Brasil, 2013). O caso de Otto é singular em matéria de temporização. Em *O Natal do Burrinho*, grande parte dos movimentos é feito por dois, como a caminhada da personagem-título, quando carrega a mãe e o bebê, ou dos soldados romanos. Porém, quando o burrinho, triste no início da trama, deitado, abaixa a cabeça e boceja, tem exposição por quatro e por 12, respectivamente.¹⁰ Outra característica é que, mesmo quando as personagens tem exposição por dois, elas não tem o movimento de parar movendo (*moving hold*), presente nos filmes de Disney e nos curtas de propaganda brasileiros, de maneira geral. Já o filme *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* tem exposição por dois em grande parte do filme. Contudo, quando as personagens Wood e Stock estão voando, além de terem exposição por quatro,

⁹ Mais informações sobre o Núcleo de Animação de Campinas podem ser obtidas em: <<http://nucleodeanimaodecampinas.blogspot.com.br/p/blog-page.html>>. Acesso em: 3 de out. de 2016.

¹⁰ Análise com base numa projeção de 24 quadros por segundo de acordo com o filme *O Natal do Burrinho* presente em: <https://www.youtube.com/watch?v=wp_QSROss3Q>. Acesso em 23 de janeiro de 2017.



Figura 77 - Quadros do filme *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (esq.) e do filme *Até que a Sbornia nos Separe* (dir.) de Otto Guerra.

elas são movimentadas sobre o cenário como peças, similar ao movimento que LaMarre caracteriza em seu estudo como sendo tipicamente japonês (LAMARRE, 2009, p. 110). *Até que a Sbornia nos Separe* se utiliza de inserções de objetos em CGI em sua composição, como carros e, mesmo, cenários durante alguns movimentos de câmera (e nestes momentos a exposição é por um). Suas personagens tem exposição por dois e por um. Dessa forma, podemos observar que Otto Guerra dedica a cada produção um tratamento diferente em relação ao movimento de suas personagens, dado que é mais facilmente identificável na direção de arte de seus filmes.

Há também o caso de Maurício de Souza, talvez o autor que mais tenha investido recursos próprios em desenhos animados. Maurício iniciou-se na animação por meio de licenciamento de produtos, cujo contrato foi com a marca de extrato de tomates Cica. Seu primeiro comercial foi feito no estúdio de Guy LeBrun, mas em pouco tempo as empresas anunciantes resolveram investir num estúdio de animação para as peças publicitárias das personagens da Turma da Mônica (MENDES, 2015, p. 51). Como parte do investimento de Maurício no curta-metragem *O Natal da Turma da Mônica* (Maurício de Souza, Brasil, 1976), ele adquiriu o estúdio de animação criado anteriormente por seus anunciantes, e fundou a Black & White & Color (*ibidem*, p. 53). Em seu estúdio, a produção era bem diferente da realizada e pretendida nos núcleos de animação de Campinas e do NFB, porque seguia o modelo industrial taylorista empregado pelos norte-americanos desde a década de 1910. Contudo, os mesmos problemas de distribuição e fraude nos números de bilheterias que afligiram autores como Anélio Latini Filho e Ypê Nakashima também foram responsáveis por levar

prejuízo ao estúdio de Maurício de Souza. Os filmes atraíam pessoas que lotavam as salas de cinema, mas os números repassados ao autor eram irrisórios, como atesta o próprio Maurício de Souza¹¹. Dessa maneira, uma alternativa para continuar a produção foi, além de expandir contratos que foram firmados com a EMBRAFILME e a Rede de TV Globo para longas-metragens e animação para TV, produzir animações para outros filmes, como foi o caso em *Os Trapalhões no Reino da Fantasia* (Dedé Santana, Brasil, 1985) e *Os Trapalhões no Rabo do Cometa* (Dedé Santana, Brasil, 1986). Na segunda metade da década de 1980, a produção que antes era concentrada apenas no estúdio Black & White & Color foi pulverizada: episódios da Turma da Mônica foram feitos por Otto Desenhos Animados, por Francisco Sá Godinho (Kico, animador independente que já havia trabalhado no estúdio de Maurício de Sousa) em Taubaté, entre outros, além da própria Black & White & Color. Segundo o próprio Maurício de Sousa, as atividades do estúdio de animação foram descontinuadas em razão do prejuízo vindo da distribuição de filmes (*ibidem*, p. 58). No caso específico dos longas-metragens realizados para o grupo Os Trapalhões, a Black & White & Color se utilizou de exposição por um, em movimentos de câmera. Mas foi utilizada exposição por dois mesmo quando o Bruxo, personagem animada, aparece ao lado dos atores filmados. Não houve nesse momento uma preocupação de unificar a visualidade dos dois mundos (realidade e ficção), mantendo a exposição por 1 na animação, como ocorreu, por exemplo, em *Uma Cilada para Roger Rabbit*.



Figura 78 - Cartaz promocional do filme *Turma da Mônica: A Princesa e o Robô*, de Maurício de Sousa (esq.) e quadro do filme *Os Trapalhões no Rabo do Cometa*, cuja animação foi feita pela Maurício de Sousa Produções (dir.).

¹¹ Cf. Documentário *Luz, Anima, Ação* (Eduardo Calvet, Brasil, 2012).

Infelizmente, o desmonte da EMBRAFILME no final da década de 80, e sua extinção no início dos anos 1990 no governo de Fernando Collor, aliada às políticas financeiras do mesmo governo, fez a produção audiovisual brasileira praticamente desaparecer. No meio desse cenário desesperançoso, os sócios da Campo 4 Desenhos Animados, César Coelho e Aída Queiroz, juntaram-se a Léa Zagury e Marcos Magalhães e criaram a primeira edição do Anima Mundi. O Festival que, em sua primeira edição em 1993, contava basicamente com filmes convidados para a mostra, recebeu 7 mil pessoas¹². Além de atrair um público cada vez mais numeroso a cada edição, o Anima Mundi foi responsável pela formação e fomento da animação no Brasil, levando informações sobre a produção de cinema animado, num primeiro momento, a Rio e São Paulo, e posteriormente, a várias partes do país. Foi no espaço de discussões do Anima Mundi que surgiu entre os profissionais da área a ideia de criar uma entidade representativa de animação do Brasil. Dessa forma, foi criada em 2003 a Associação Brasileira de Cinema de Animação, que a partir de então atuou junto a entidades públicas e privadas com o intuito de aumentar a penetração da animação no Brasil através da pesquisa, fomento a novas produções, formação profissional, difusão e distribuição de filmes¹³. Foi a conjugação das ações da ABCA juntamente com uma política governamental favorável ao mercado de cinema nacional ainda na primeira metade dos anos 2000 que ajudou a criar editais de desenvolvimento, produção e finalização de filmes de animação, mecanismos para a produção de longas-metragens e séries de TV. O edital AnimaTV, que possibilitou a produção de 18 episódios-piloto e posterior temporada de 13 episódios de dois desses projetos, foi o primeiro movimento a ajudar na produção de séries de TV nacionais. Dessa investida, surgiu a série *Tromba-Trem* (Zé Brandão, Brasil, 2010) e *Carrapatos e Catapultas* (Almir Corrêa, Brasil, 2010), que possibilitou, entre outras coisas, a estruturação do Copa Studio como produtora de grande porte. Também da mesma iniciativa do AnimaTV, mas com financiamento diverso, surgiram as séries *Historietas Assombradas para Crianças*

¹² Dados presentes em: <<http://www.animamundi.com.br/animamundi-institucional/>>. Acesso em: 16 de outubro de 2016.

¹³ Informações presentes em: <<http://www.abca.org.br/abca/>>. Acesso em: 16 de out. de 2016.

Mal Criadas (Victor-Hugo Borges, Brasil, 2013), *Zica e os Camaleões* (Ari Nicolosi, Brasil, 2014), *Vivi-Viravento* (Alê Abreu e Priscilla Kellen, Brasil, com estreia prevista para 2017), e o longa-metragem *Miúda e o Guarda-Chuva* (Amadeu Alban, ainda sem data de estreia).

A criação do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) permitiu o investimento em 28 séries e 15 longas-metragens de animação entre 2008 e 2012. A implementação da lei 12.485 possibilitou um aumento na demanda por conteúdo nacional, uma vez que reserva uma cota de programação diária que deve ser de conteúdo produzido no Brasil em horário nobre. Vinte longas de animação foram produzidos em 2013 no Brasil. O cenário desolador do início dos anos 1990 tornou-se bem diferente na segunda década dos anos 2000, e a produção nacional ganhou repercussão e notoriedade internacional. Fato demonstrado pelo reconhecimento no festival de Annecy para os longas *Uma História de Amor e Fúria* (Luiz Bolognesi, Brasil, 2013), que ganhou prêmio de júri, *O Menino e o Mundo* (Alê Abreu, Brasil, 2014), que ganhou também o prêmio de júri mais o de público, e *Guida* (Rosana Urbes, Brasil, 2015), que ganhou o prêmio especial Jean-Luc Xiberras e a menção especial da Federação Internacional de Críticos de Cinema (Fipresci).

Nesse período, houve também editais de empresas privadas, como o Conexão Vivo Animações, foram responsáveis por estimular a produção de animação. Desde sua primeira edição, em 2010, o edital previa uma seleção de animadores para realização de clipes musicais de bandas independentes. Também desde a primeira edição, a ABCA premiou os melhores curtas¹⁴. Em seu terceiro ano, foram selecionados o triplo de participantes dos anos anteriores (36 ao todo). Foram concedidos prêmios de júri popular, por votação pela internet, e três prêmios oferecidos pela ABCA, de primeiro, segundo e terceiro lugares¹⁵. A premiação ocorreu durante o Music Video Festival, no Museu de Imagem e Som em São Paulo. O primeiro lugar ficou com *Menina*, música da banda Gloom e

¹⁴ De acordo com a notícia em: <<http://www.abca.org.br/novidades/conexao-vivo-animacoes-inscricoes-prorrogadas/>>. Acesso em 16 de out. de 2016.

¹⁵ Como foi noticiado em: <<http://www.portalcultura.com.br/node/23357>>. Acesso em 16 de out. de 2016.

clipe dirigido por Pedro Eboli. O segundo lugar foi para *Agradecimento*, de Barbara Eugênia, animado por Diego Akel, e o terceiro, *Estrela*, de Anelis Assumpção, realizado por David Mussel¹⁶.

Todas as iniciativas que ajudaram a impulsionar o cinema de animação no Brasil proporcionaram um salto quantitativo de produções animadas. Porém, o que essas iniciativas de apoio tem em comum são os orçamentos que não são tão robustos quanto o de produções de países com indústria de animação própria, como são os casos de Japão e Estados Unidos, por exemplo. Não se trata de exemplificar um caso ideal, pois este é difícil de ser alcançado, mas de realizar um comparativo para demonstrar a validade da presente pesquisa. Dessa forma, observamos que, como já foi informado anteriormente, o filme *Toy Story* custou 30 milhões de dólares, e *Cassiopeia*, que tinha a mesma técnica de animação (CGI) e foi lançado em seguida, custou 1 milhão e meio. O filme *Uma História de Amor e Fúria* custou em torno de 4 milhões e meio de reais¹⁷, enquanto que o filme da Disney do mesmo ano, *Frozen: uma Aventura Congelante* (*Frozen*, Chris Buck, Jennifer Lee, EUA, 2013) custou cerca de 150 milhões de dólares¹⁸. *O Menino e o Mundo* teve um orçamento total de cerca de 1,6 milhão de reais. No mesmo ano, a Disney lançou *Operação Big Hero* (*Big Hero 6*, Don Hall e Chris Williams, EUA, 2014), que custou 165 milhões de dólares. Já o filme *Divertidamente* (*Inside Out*, Peter Docter e Ronnie Del Carmen, EUA, 2015), premiado com um Oscar de melhor animação quando concorreu com *O Menino e o Mundo*, em 2016, teve orçamento em torno de 175 milhões de dólares¹⁹. No referido edital Conexão Vivo Animações, os valores de cada clipe variavam de 8 a 12 mil reais de acordo com a minutagem da música. Isso significa que o clipe dirigido por Pedro Eboli, com 3 minutos e 39 segundos e o clipe dirigido por

¹⁶ Conforme notícia presente em: <<http://g1.globo.com/musica/especial-publicitario/music-video-festival/platb/2014/03/30/clipe-com-heroi-de-seriado-japones-amargurado-vence-o-premio-conexao-animacoes/>>. Acesso em 16 de out. de 2016.

¹⁷ Informação obtida através do sítio eletrônico: <<http://www.odiarioonline.com.br/noticia/20492/ANIMACAO-BRASILEIRA-UMA-HISTORIA-DE-AMOR-E-FURIA-PODE-GANHAR-O-OSCAR-2014>>. Acesso em 16 de out. de 2016.

¹⁸ De acordo com: <<http://www.imdb.com/title/tt2294629/>>. Acesso em 16 de out. de 2016.

¹⁹ Informações presentes em: <<http://cinema.uol.com.br/noticias/redacao/2016/01/14/animacao-brasileira-o-menino-e-o-mundo-e-indicada-ao-oscar.htm>>. Acesso em 16 de out. de 2016.

Diego Akel, com 3 minutos e 52 segundos, tiveram 10 mil reais de orçamento cada um, enquanto que o clipe dirigido por David Mussel, com 1 minuto e 54 segundos, recebeu 8 mil reais para realização do curta.

A conversão de moedas é desnecessária, dado o volume monetário destinado pelos norte-americanos a suas produções em animação. Dessa forma, é importante lembrar o que cita Marcos Magalhães sobre o método de produção de animação de Norman McLaren, que consistia em:

(...) fazer o máximo com o mínimo - uma coisa bem escocesa. Isso me fascinava porque no Brasil dos anos 1970 havia enorme dificuldade de acesso à informação e à tecnologia. E bem ou mal eu consegui - na minha casa e com uma câmera Super 8 amadora - fazer filmes que passaram em festivais internacionais. De certa maneira, gostei dessa liberdade que esse “amadorismo” proporcionava. (...) No Canadá fiz um filme, o *Animando* (1983), no qual procurava passar este pensamento para os meus conterrâneos: é possível fazer animação com os materiais mais diversos, não é necessária alta tecnologia, apesar de eu estar no Canadá, no NFB, que na época era uma espécie de Meca para quem queria fazer animação. Norman McLaren ainda era vivo e continuava influenciando todo mundo ali. Então a ideia era sempre procurar materiais simples, como tinta sobre vidro, areia etc. e tentar usar o máximo de criatividade com aquilo. (LEITE, 2013, p. 322)

A animação brasileira comercial, em sua retomada no início do século XXI, seguiu um modelo de negócios mais próximo do praticado por McLaren, e por extensão, do NFB (a saber, produção de filmes com poucos recursos, Embora realizados em metodologia similar à industrial norte-americana, uma vez que os filmes se destinavam ao seguimento comercial brasileiro.). Dessa forma, vários estúdios e profissionais se esmeraram na criação ou utilização de planejamento e técnicas que pudessem minimizar o trabalho, sem que isso interferisse na qualidade da obra fílmica. E a tecnologia digital possibilitou uma grande ajuda nesse caminho.

A possibilidade de realizar animações vetoriais em Flash, como foi mostrado no capítulo anterior, também foi experimentada no Brasil. A partir de um investimento de 3,5 milhões de reais em 2004, a produtora Twister uniu-se a Diler Trindade e a empresa Labocine para criar um estúdio de animação de produção de conteúdo, a Labocine Digital. O primeiro filme feito dessa união foi *Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço* (Moacyr Góes, Clewerson

Saremba, Brasil, 2005) (MENDES , 2015, p. 75). Mesmo que Clewerson Saremba tenha explicado que o processo foi como o de uma animação tradicional, trocando o papel pelo equipamento digital (Cf. GARZON, 2012, p. 55), um olhar mais demorado sobre a metodologia de animação desenvolvida na Labocine Digital ajuda a colocar em perspectiva essa informação. No projeto *Xuxinha e Guto contra os Monstros do Espaço*, os profissionais do estúdio de animação da Labocine criaram um fluxo de trabalho em animação digital com utilização de peças (*cut-out*). Dessa forma, as personagens não precisariam ser redesenhadas a cada quadro do movimento, já que o animador teria um boneco digital para colocar nas poses-chaves do movimento. Ao utilizar essa técnica, o animador pode trocar as peças da personagem de acordo com a necessidade do movimento, como poses de mãos e de bocas. Dessa forma, a personagem pode falar, trocando as peças correspondentes aos fonemas das sílabas das palavras que pronuncia. Pode também apontar, coçar a cabeça, segurar um bastão, fazer sinais com os dedos etc, sem que o animador precise redesenhar a personagem inteiramente. Porque as peças são construídas em vetor, o espaço entre dois desenhos-chave pode ser preenchido com interpolação automática de movimento (calculada pelo programa de computador). Dessa forma, é possível realizar movimento de parar movendo de maneira muito mais rápida do que seria feito em técnica de desenho sobre papel. Vale lembrar que o programa de computador não realiza os arcos do movimento e que a figura do animador, como afirmado anteriormente, é essencial nesse processo. A tecnologia digital ajuda a melhorar a performance do animador, aumentando sua produtividade. E é exatamente sobre este aspecto que os profissionais da Labocine Digital desenvolveram uma metodologia de animação de recorte digital. A personagem é um boneco digital formado por peças independentes e que segue a mesma lógica da técnica de *cut-out* utilizada por animadores muito experientes, como Lotte Reiniger. Depois da dissolução gradual do estúdio Labocine Digital, os profissionais remanescentes da produtora foram contratados por terceiros (como no caso da 2D Lab), ou fundaram novos estúdios (como no caso do Copa Studio e Animacting) para onde levaram a metodologia de animação desenvolvida ao longo dos anos 2000. Podemos observar a figura 79

que nos permite perceber com maior clareza a quantidade de peças que formam uma personagem de animação de recorte digital. Dessa forma, tanto troca quanto a movimentação das peças em si é responsável pelo movimento das personagens. Baseado na organização produtiva de Disney, a Labocine manteve a exposição dos seus filmes por dois e por um. Da mesma forma, os profissionais que saíram do estúdio e foram contratados por terceiros ou construíram suas próprias empresas levaram esse conceito adiante. Tanto que assistimos hoje a séries de animação brasileiras, como *Irmão do Jorel* (Juliano Enrico, Brasil, 2014), *Historietas Assombradas* (Victor-Hugo Borges, Brasil, 2013) ou *Tromba-Trem* (Zé Brandão, Brasil, 2011), por exemplo, e constatamos que a exposição é por dois e por um na movimentação das personagens.

O baixo custo de produção, aliado à tecnologia digital, também foi usado num novo modelo de distribuição de produtos audiovisuais no Brasil. Essa experiência de grande retorno financeiro no mercado brasileiro foi feita pela empresa Rexmore Company, através do selo Vídeo Brinquedo. O modelo de negócios adotado foi o de *package film*²⁰, de distribuição de DVDs infantis, sendo seus primeiros títulos médias-metragens adaptando contos infantis, e também *mockbusters*²¹, em técnica de CGI. Foi o caso de *Carrinhos em: A grande Corrida* (Video Brinquedo, Brasil, 2006), que teve lançamento em DVD simultâneo à estreia de *Carros* (*Cars*, John Lasseter e Joe Ranft, EUA, 2006) da Pixar, nos cinemas. Assim como os primeiros filmes da Video Brinquedo, *Carrinhos* foi um dos primeiros trabalhos comerciais encomendados feitos para a produtora 44Toons, de Alê Machado, que até então produzia jogos de computador (*ibidem*, p. 69). O sucesso de *Carrinhos* levou à produção de *Ratatoing* (Michelle Gabriel, Brasil, 2007), *Ursinho da Pesada* (Michelle Gabriel, Brasil, 2008), *Robozinhos* (Michelle Gabriel, Brasil, 2008), *Voando em Busca de Aventuras* (Everton Rodrigues, Brasil, 2009), entre outros, similares a lançamentos de estúdios norte-americanos nos cinemas, a saber: *Ratatouille* (Brad Bird e Jan Pinkava, EUA,

²⁰ Filmes em média ou curta metragem, ou mesmo coletânea de curtas-metragens como episódios de uma mesma série ou show.

²¹ Filmes de baixo orçamento que espelham suas histórias em lançamentos de grandes estúdios no cinema, com similaridades intencionais de roteiro e visual, normalmente lançados diretamente em vídeo.

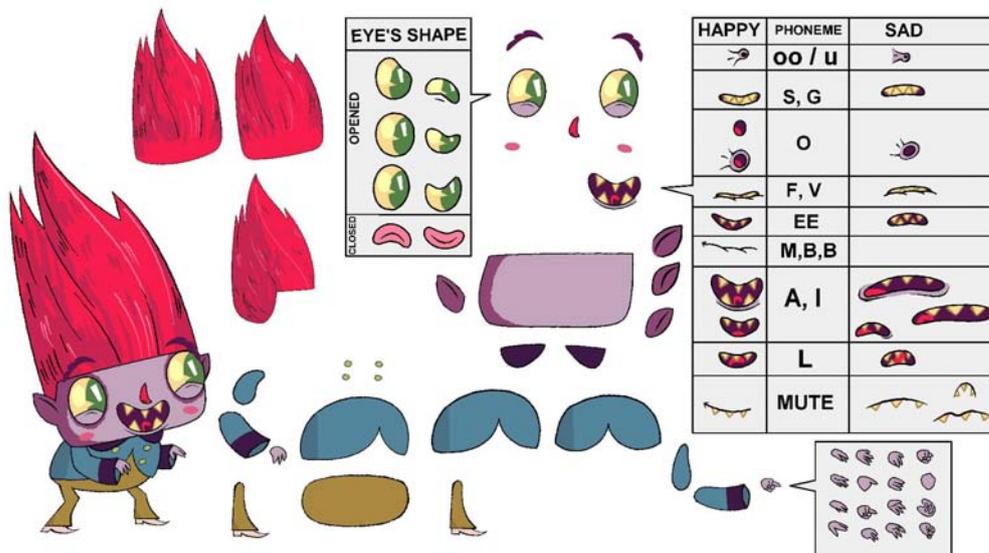


Figura 79 - Esquema de peças de um boneco feito para técnica de animação *cut-out* digital. Personagem Pepe, da série *Historietas Assombradas*.

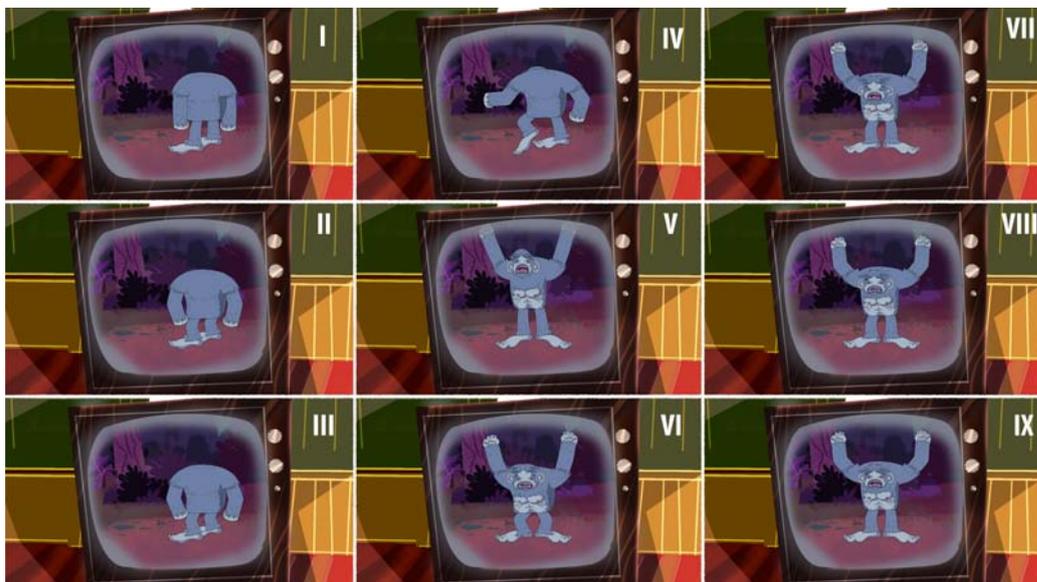


Figura 80 - Cena da série *Historietas Assombradas*, em que há troca de peças da personagem Pé-Grande. Percebemos que a troca de peças ocorre entre as imagens IV e V, fazendo a personagem de costas ficar de frente em um quadro. Isso porque não é possível, em programa de animação digital 2D (*cut-out*), realizar a rotação da personagem sem um número significativo de peças.

2007), *Kung Fu Panda* (Mark Osborne e John Stevenson, EUA, 2008), *Wall-E* (Andrew Stanton, EUA, 2008), *Up, Altas Aventuras* (Up, Peter Docter e Bob Peterson, EUA, 2009). O lucro vindo desses *mockbusters* ajudou a 44Toons a lançar *Escola de Princesinhas* (Alê McHaddo, Brasil, 2007), série original em 12 episódios distribuídos em 4 DVDs, feitos em técnica de recorte digital. A aquisição dessa série pela TV Rá-Tim-Bum levou também o canal a co-produzir com a 44Toons a série *Nilba e os Desastronautas* (Alê McHaddo, Brasil, 2010)

(idem). Nesses esses produtos da 44 Toonz, a exposição utilizada (desde a técnica CGI quanto a de recorte digital) é por um, aproveitando ao máximo a interpolação automática calculada pelo programa de computador. No caso específico dos filmes de Alê Machado, o baixo orçamento foi um dos motivadores do uso exacerbado dos recursos proporcionados pela animação digital interpolada, sem empregar tanto a interferência do animador nos movimentos das personagens.

Os casos observados até aqui tentam aliar o baixo custo de produção, vindo de orçamentos enxutos, com a técnica de produção de movimento. Nesse sentido, a tecnologia digital foi essencial para possibilitar a redução dos custos e garantir que a qualidade do produto final não ficasse tão comprometida. Porém, a interferência na exposição foi uma medida adotada por poucos autores no cinema de animação brasileiro, que, aliado à animação digital, levou a produção de filmes quadro-a-quadro no Brasil a patamares estéticos não atingidos anteriormente, a uma nova maneira de tratar a temporização de maneira sistemática em filmes brasileiros. E este é o caso que veremos a seguir.



Figura 81 - Cartazes dos filmes *Carrinhos em: A Grande Corrida* (esq.) e *Carros (Cars)* da Pixar (dir.).

5.2 Três casos distintos

Neste momento, tendo exposto e discutido todas as categorias que precisaremos para a análise dos filmes propostos, chegamos ao cerne desta pesquisa. Como é sabido, analisaremos dois longas-metragens, *Uma História de Amor e Fúria*, *O Menino e o Mundo*, e um curta-metragem, o clipe *Menina*. Consideramos pertinente que a análise ocorresse de maneira separada, para que pudéssemos colocar em perspectiva a entrevista feita com os autores. Dessa forma, nesta sessão não serão inseridas a íntegra das conversas com os diretores, apenas os pontos relevantes à pesquisa de acordo com a análise proposta de cada filme, corroborando a hipótese desta pesquisa. Mais adiante, precisamente na parte destinada ao Apêndice deste trabalho, encontram-se as transcrições das entrevistas utilizadas nesta seção do capítulo. Para conseguirmos estruturar nosso estudo, analisaremos alguns aspectos da *mise-en-scène* do movimento nos filmes desta pesquisa. A lista de procedimentos será:

- I - Análise de exemplos de movimento, estudados quadro a quadro, com destaque inicial para caminhadas de personagem, mas não se limitando-se apenas a esta. O motivo da escolha deste movimento é o fato dele normalmente ser estruturado de maneira semelhante pelos profissionais de animação. Nesse sentido, pode se tornar um ponto de partida interessante para determinar a exposição dos filmes. Desta maneira, poderemos compará-lo ao esquema proposto a seguir (figura 82)
- II - analisar se houve emprego de animação completa ou animação econômica, e quais as consequências deste tipo de escolha. Por animação completa consideramos o redesenho das poses da personagem para a construção do movimento. Por animação econômica, consideramos que partes das personagens se movem para completar a ação, sem necessidade de redesenhar essas personagens inteiramente.
- III - A partir da análise do tipo de movimentação empregada, analisar o tipo de técnica segundo as categorias de LaMarre: *Movimento em camadas (moving drawings)* para o emprego de movimentação de planos/camadas; ou *Movimento*

desenhado (drawing movements), para a movimentação a partir da sucessão de imagens.

- IV - Colocaremos em questão o uso de cinematismo, caso haja predominância do movimento no eixo z da imagem; ou animetismo, caso o movimento seja nos eixos x e y do plano da imagem.
- V - Constatar o que legitimou a escolha pela temporização empregada nos filmes, e, conseqüentemente, o emprego de animação completa, animação econômica, *movimento em camadas* ou *movimento desenhado*, cinematismo ou animetismo.
- VI - A partir da análise dos itens anteriores, cabe-nos analisar o emprego da tecnologia digital de animação e a performance no emprego de tais técnicas de movimento.
- VII - Analisar se houve o emprego de um estilo próprio no resultado da animação, como um sistema formal, não definido apenas pelo ambiente exterior ao artista, nem só pela individualidade do mesmo, mas pela conjugação dessas partes que se misturam e formam o produto visual final.

Todas as análises feitas tiveram como base os próprios filmes e as conversas com os diretores. Precisamos apenas nomear as poses do esquema de caminhada para que possamos identificá-las nas cenas que analisarmos. Observemos a figura 82, que contem a caminhada de uma personagem. Ela estava presente no capítulo anterior (figura 58) como exemplo de exposição por quatro. E esta imagem foi escolhida porque ela representa o esquema básico, com as poses essenciais e indispensáveis, para a construção desse tipo de movimento. Preencher os espaços entre essas poses principais com poses intermediárias tem a função de dar maior fluidez ao movimento, dependendo da exposição dos desenhos, por ser um movimento que normalmente se repete em filmes. Essa afirmação pode ser averiguada não apenas pela literatura mas também pelo movimento mostrado na figura 82. Nela observamos a caminhada de Astroboy, no primeiro episódio da série, logo após o robô ganhar vida. Nesse movimento, a exposição é por quatro, mas as poses da personagem correspondem às 5 poses do esquema proposto para este estudo, que fica claro observando as imagens lado a

lado. Nomear as poses tornará nossa comparação com as caminhadas presentes nos filmes um exercício mais preciso da demonstração da temporização do movimento. Dessa forma, a pose *I* e a pose *V* são as poses de contato, uma vez que tem o calcanhar da personagem no chão, definindo a amplitude do passo. Estas são semelhantes, mas não idênticas, posto que os pés estão trocados no movimento (em *I* o pé direito está a frente e na pose *V* o pé esquerdo está a frente). A pose *II* é a pose baixa, onde as pernas da personagem estão mais afastadas, sustentando o peso para o passo seguinte. A pose *III* é a pose de ruptura do passo, pose em que ocorre a troca das pernas durante o passo. A pose *IV* é a pose alta, pois neste momento a personagem está impulsionando o passo durante o movimento. Dessa forma, conseguimos comparar de maneira mais clara a caminhada das personagens.

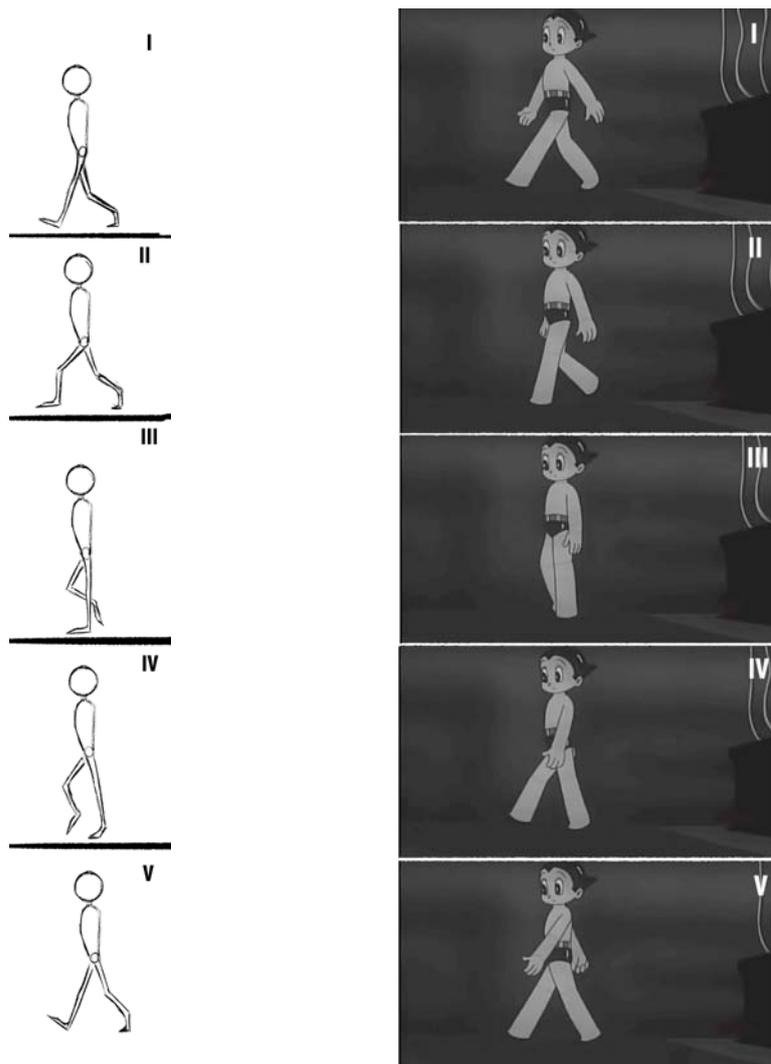


Figura 82 - Esquema de caminhada com poses básicas do movimento (esq.) e as poses do movimento de caminhada de Astroboy logo após “ganhar vida” no primeiro episódio da série (dir.). Percebemos que as poses de Astroboy e do esquema proposto tem grande proximidade visual.

5.2.1 Luiz Bolognesi

Formado em jornalismo pela PUC-São Paulo, Luiz Roberto Bolognesi é roteirista e diretor de cinema. Recebeu prêmios de Melhor Roteiro da Academia Brasileira de Cinema pelos roteiros de *Bicho de Sete Cabeças* (Laís Bodanzky, Brasil, 2001), *Chega de Saudade* (Laís Bodanzky, Brasil, 2007), *As Melhores Coisas do Mundo* (*As Melhores Coisas do Mundo*, 2010) e *Amazônia, Planeta Verde* (Thierry Rabobert, Brasil, 2014)²², citando apenas os mais conhecidos. Com uma carreira de trabalho quase ininterrupto, Bolognesi destacou-se no mercado internacional de animação com seu longa-metragem *Uma História de Amor e Fúria*, vencedor do prêmio de Melhor Filme pelo júri oficial do Festival de Annecy, considerado o mais importante festival de animação do mundo. O filme conta a história de Abeguar, um índio durante a colonização portuguesa no Brasil, e seu destino de lutar contra Anhangá, entidade sedenta por morte, através dos tempos. Nesse caminho, Abeguar tem Janaína a seu lado em cada uma das vidas que recebe durante a trama. A linha temporal do filme vai do Brasil colônia, na luta entre índios, fomentada por portugueses e franceses; posteriormente, na luta dos povos negros que aqui foram escravizados; passando o regime militar, que teve início em 1964; e por fim, num futuro distópico, 2096, quando a cidade do Rio de Janeiro é palco de uma guerra pela água e as milícias dominam o mercado de segurança. Nos quatro episódios, Abeguar é um ser humano que está do lado dos que foram vencidos por seus opositores: índios, negros, militantes de esquerda e resistência futura.

Dada apenas a atualidade dos temas, pondo foco naqueles heróis que não foram priorizados pelos meios históricos oficiais, o filme já merecia um trabalho de pesquisa. Porém, além da história, o filme tem um dado importante de ser avaliado: a construção do movimento a partir da temporização japonesa. Podemos constatar isso observando a figura 83, quando Janaína, agora esposa de Manuel Balaio, caminha para fora de casa. Os números sobre o quadro da imagem

²² Informações obtidas pelo portal da empresa de Luiz Bolognesi, Buriti Filmes, presente em: <<http://www.buritifilmes.com.br/o-luiz.php?cat=luiz>>. Acesso em 23 de janeiro de 2017.

representam o tempo, em quadros, que cada pose permanece exposta na tela de projeção de acordo com o corte final do filme. Dessa maneira, observamos que a exposição da caminhada de Janaína é por três e a correspondência entre as poses da personagem e as do esquema proposto é grande. A pose I coincide com o quadro 1; a pose II, com o quadro 4; a pose III, com o quadro 7; a pose IV, com o

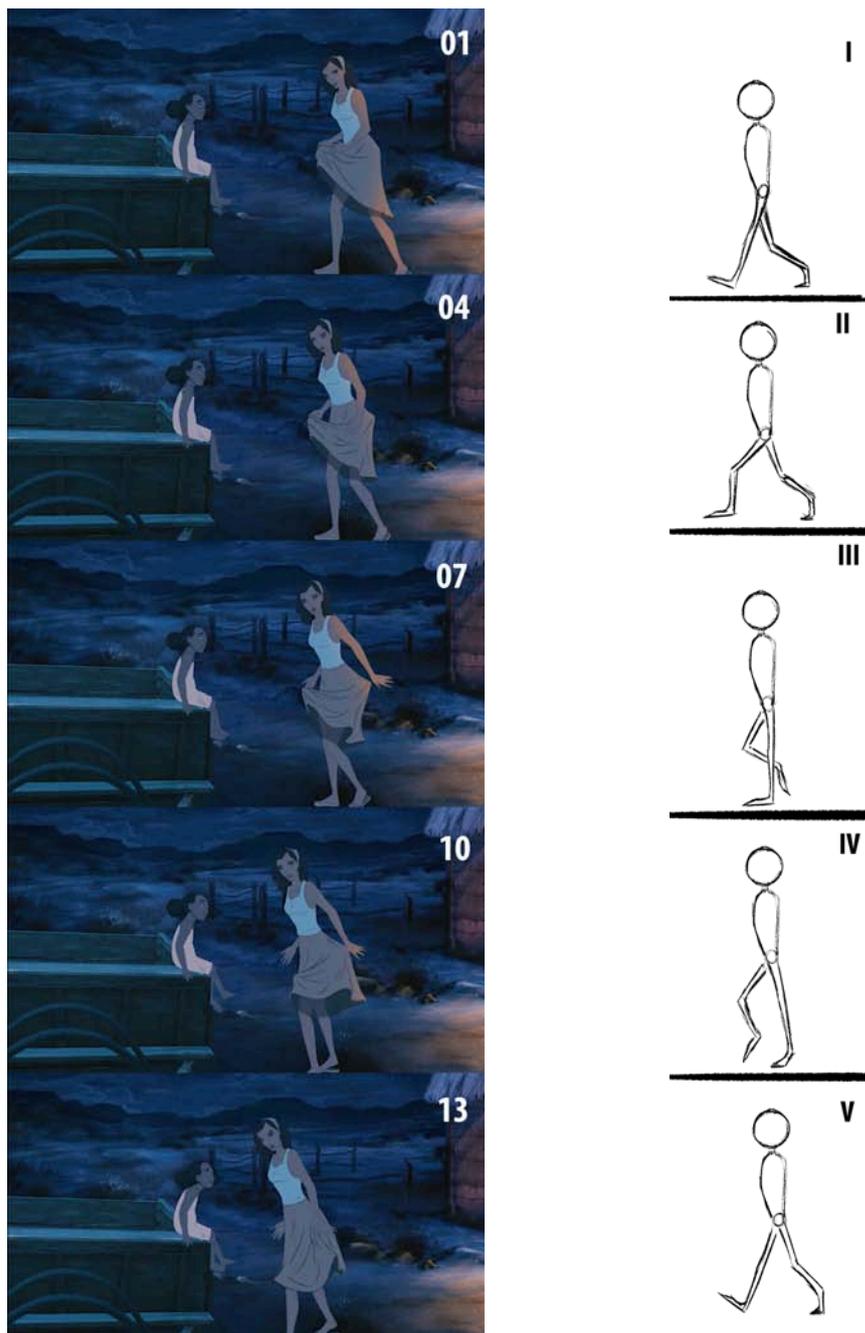


Figura 83 - Movimento de caminhada de Janaína, do filme *Uma História de Amor e Fúria* (esq.). Percebemos a grande proximidade visual entre seu movimento e o do esquema ao lado (dir.), sendo que, diferente do movimento de Astroboy (figura 82), aqui a exposição está por 3.

quadro 10; e a pose V, com o quadro 13. Tal comparação pode ser observada na imagem à direita na figura 83.

Observemos a figura 84 em que o cacique Piatã cospe enquanto enfrenta o questionamento de Abeguar. Na imagem, os números arábicos correspondem ao fotograma da imagem, permitido que vejamos por quanto tempo a imagem ficou exposta. Os algarismos romanos são a numeração dos fotogramas em ordem crescente, sem relação com a exposição. Dessa forma podemos perceber que a primeira imagem (I) fica exposta três fotogramas; já a segunda (II), tem exposição por dois; da terceira (III) à nona (IX), quando Piatã cospe, a exposição permanece por dois. A partir da imagem X até a XIV, quando Piatã vira o rosto para frente, sua exposição permanece por três. A partir da imagem XV, quando Piatã começa a falar, sua exposição varia de um (XXX, XXXII, XXXIII, XXXVI), dois (XXVIII, XXXI, XXXIV, XXXV, XXXVII), três (XVIII, XIX, XXVI, XXVII), quatro (XXII, XXIII, XXIV, XXV, XXVII, XXIX, XXXVIII), cinco (XVII, XX) e seis (XXI). Poderíamos exemplificar com mais imagens sequenciais do filme, mas as duas figuras citadas já demonstram o emprego de exposição diferente da observada em filmes ocidentais e na literatura sobre animação que teve sua base nos princípios de animação formulados no estúdio de Disney. Além disso, nossa observação é corroborada pela fala do diretor, Luiz Bolognesi, que revelou: “Nós trabalhamos muito com 8 desenhos, quase nunca com 6, geralmente 8, e algumas cenas que tinham muitos desenhos, nós pulamos para 12, as cenas que tinham mais ação nós pulamos para 12.” (BOLOGNESI, Luiz. Entrevista ao autor, outubro de 2016). Ou seja, 6 desenhos por segundo, significa a utilização de exposição por quatro. E a frase de Bolognesi revela que a aplicação da exposição de desenhos tipicamente japonesa era uma orientação do diretor para a equipe de animação, revelando conhecimento da técnica oriental durante a produção de seu filme.

Essa afirmação fica mais clara quando observamos a presença de animação completa e animação econômica em *Uma História de Amor e Fúria*. O movimento de Piatã da figura 84 tem muito a dizer sobre isso. Até a imagem XV, o movimento de Piatã é construído pela sucessão de desenhos diferentes em sua



Figura 84 (Pt. 1 de 2): Cacique Piatã discursando.



Figura 84 (Pt. 2 de 2): Continuação da figura.

totalidade: o cacique move todo o corpo ao cuspir. Contudo, quando Piatã volta seu rosto para frente e inicia sua fala, da imagem XVI até a imagem XXX, seu corpo inteiro e sua cabeça permanecem estáticos. Piatã movimenta apenas sua boca. Só a partir da imagem XXXI, quando o cacique bate no peito, o movimento volta a ter desenhos diferentes. Dessa forma, observamos a presença de animação completa da imagem I até a imagem XV, e da imagem XXXI até a imagem XXXIX. Mas o movimento de Piatã também é composto por animação econômica, e constatamos isso da imagem XVI à imagem XXX, enquanto a personagem fala. Nesse momento, quando seu corpo permanece estático, apenas sua boca se movimenta, denotando o uso de imagens em camadas: o animador posiciona o corpo estático numa camada, e a boca da personagem em uma outra camada superior. Tal divisão da personagem em camadas foi mais utilizado na animação dos estúdio de Hanna-Barbera, quando os animadores separavam a personagem, a fim de não necessitar realizar o desenho de todo seu corpo a cada nova pose. Podemos ir mais além, analisando as poses da boca de Piatã. Vejamos,

ainda, as imagens XV, XVIII e XXX. Em toda elas Piatã permanece de boca fechada, mas um olhar mais atento permitirá constatar que não se trata apenas de uma pose de boca fechada, mas da *mesma pose* da boca fechada. E isso ocorre com outros fonemas da personagem nessa cena. A pose da boca na imagem XVII é a mesma nas imagens XXII e XXIX. As imagens XX, XXIII, XXV e XXVII tem a mesma pose de boca, usada repetidas vezes. O mesmo ocorre com as imagens XXI, XXIV, XXVI e XXVIII. Assim, constatamos que não apenas a divisão em camadas foi aplicada à personagem, como também a repetição de fonemas durante a fala. Tais procedimentos caracterizam o uso de animação econômica na construção do movimento das personagens do filme. A conjugação entre animação completa e animação econômica faz o movimento das personagens não ser excessivo, e nem demasiadamente estático. Mas sua combinação coloca a animação num meio termo entre a movimentação de personagens em filmes de Disney e Hanna-Barbera. Esta característica também foi conscientemente aplicada por Luiz Bolognesi e sua equipe. Em suas palavras:

(...) eu não gostava da animação americana clássica do papel, alguns filmes da Disney e tal, no sentido de que eles são quase expressionistas. Eles tem um *overacting* naqueles 24 desenhos por segundo, um excesso de animação que leva ao exibicionismo de movimentos que resulta quase num *overacting*. Então, por motivos estéticos, eu queria uma contenção na animação. Eu queria como modelo a animação japonesa das histórias mais sofisticadas dos japoneses em que a interpretação dos atores é contida, a expressão de voz é contida, eu queria me aproximar do *live action*. Foi aí que surgiu o conceito da gente trabalhar com o modelo de animação japonês de fazer de 8 a 12 desenhos por sequência, e não partir para 24 ou 18, mas mirando muito nessa contenção estética da animação japonesa. Porém, ao mesmo tempo, era um limite para mim, eu tinha um cuidado muito grande de dizer: “Me interessa a contenção das personagens da animação japonesa e coreana, mas não me interessa o formato do desenho do animê, a estética do animê não é o meu foco, eu quero fazer alguma coisa que tenha essa brasilidade.” (*idem*)

Bolognesi evidencia a preocupação estética na movimentação de personagens em seu filme. E como fica evidente por sua fala, a técnica de movimentação menos expansiva era o objetivo ao se reportar e aplicar a temporização japonesa. A intenção não era realizar um filme japonês no Brasil, mas um filme brasileiro que se alimentasse da técnica nipônica.

Mas a temporização japonesa não foi a única das técnicas nipônicas utilizadas no filme. Apliquemos os conceitos de LaMarre de *movimento em camadas* e *movimento desenhado* para a figura 85. Nesta figura, Abeguar, transformado em um pássaro, voa sem descanso após sua tribo ter sido dispersada e dizimada pelos franceses e tupiniquins. Em todas as imagens, percebemos que o voo do pássaro é acompanhado perpendicularmente pela câmera, como se estivéssemos ao seu lado. Dessa forma, o cenário da paisagem onde o pássaro sobrevoa desloca-se da esquerda para a direita, num movimento do plano da imagem, no eixo x . O mesmo ocorre com o pássaro, que se move para cima e para baixo de acordo com seu voo, num deslocamento do plano da imagem, no eixo y , e algumas vezes para frente e para trás, no eixo x . Tal observação fica mais evidente ao notarmos que entre as imagens LIII e LIV há um tempo de 30 quadros, em que o pássaro, na mesma pose, apenas tem seu corpo deslocado para cima em seu voo. Esses movimentos, tanto do cenário quanto do pássaro, encaixam-se na categoria de movimento em camadas. Porém, o movimento nesta cena tem mais a nos mostrar. Desde a imagem I até a imagem LII notamos que a personagem movimenta seu corpo e suas asas pela sucessão de desenhos. Depois de manter a mesma pose na imagem LIII, volta a mover-se pela sucessão de desenhos até o término da cena. Essa característica de movimento deixa claro o uso de *movimento desenhado* na ação do pássaro. Se quisermos seguir adiante e mostrar que as categorias não se excluem, notamos que a personagem tem todo seu corpo redesenhado a cada nova pose, o que caracteriza animação completa. Além disso, se notarmos o movimento realizado pelo pássaro da imagem XXIII até a imagem XXXIV, quando a personagem bate as asas, veremos que o movimento é repetido da imagem XXXV à imagem XLVII. Ou seja, a utilização de um ciclo de movimento, que caracteriza animação econômica, como vimos no capítulo 3. Por fim, atestamos o uso de exposição por dois, quando o pássaro se afasta da câmera (da imagem I até a imagem XV) e bate asas (da imagem XXI até XLVI); e exposição por três, nos momentos que a personagem paira sobre a paisagem (da imagem IX até a XIX, e da imagem XLVII a LX).

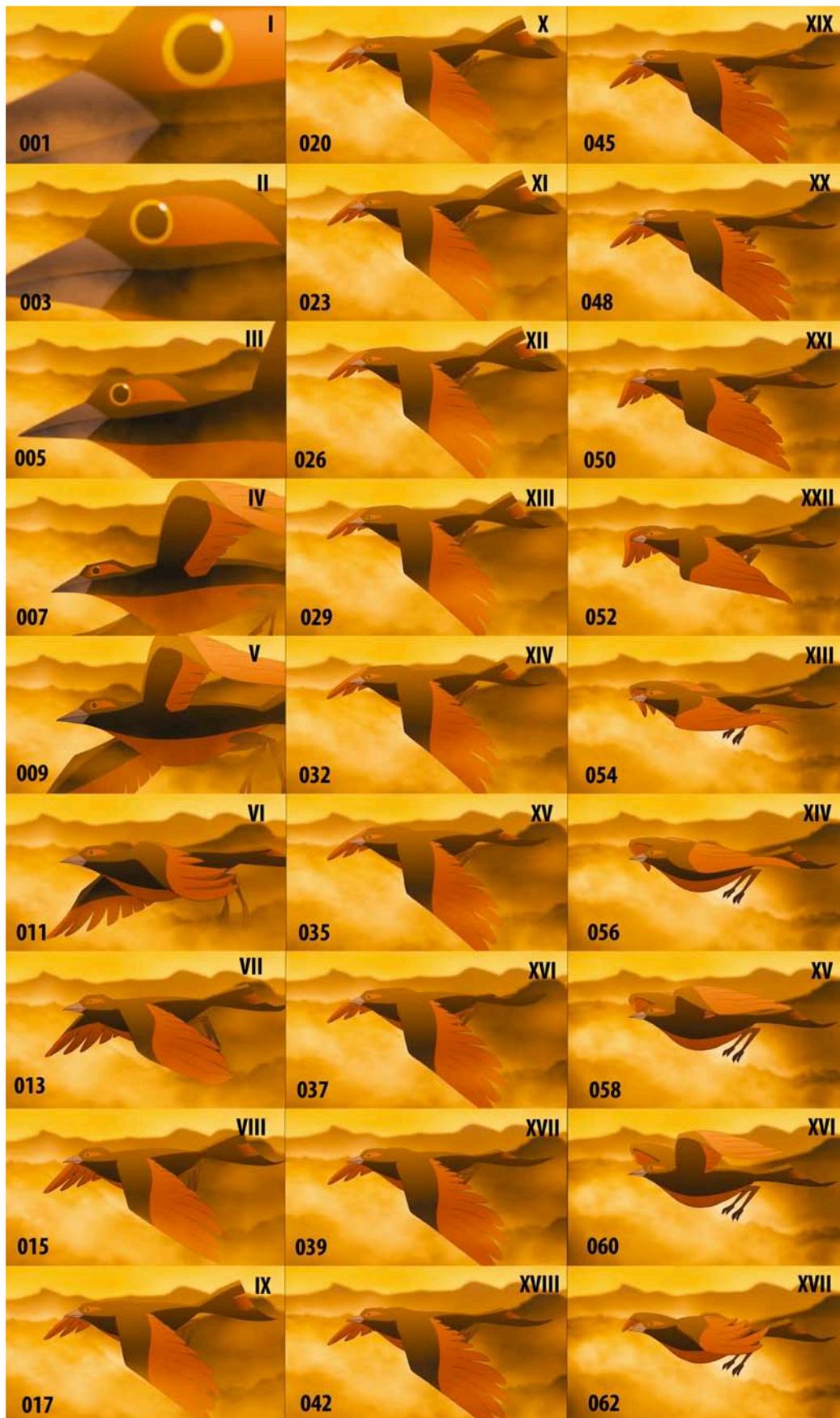


Figura 85 (pt 1 de 3) - Movimento de voo de Abeguar transformado em pássaro.



Figura 85 (pt. 2 de 3) - Continuação da figura.

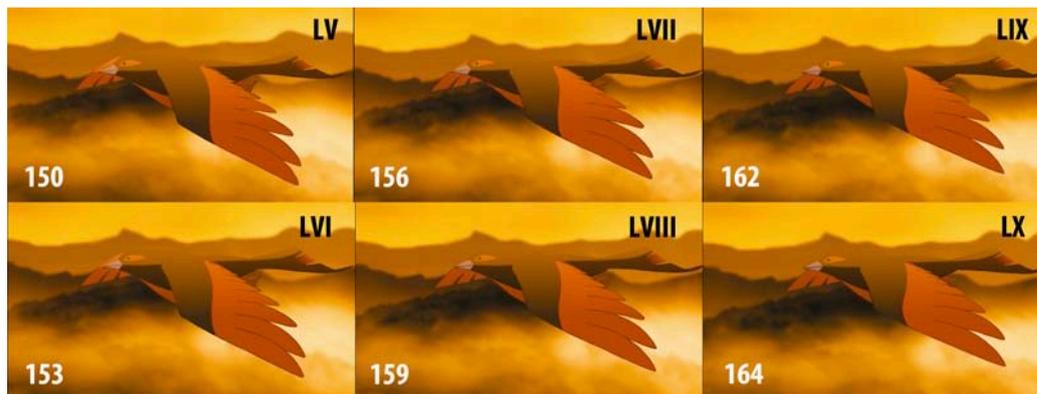


Figura 85 (pt. 3 de 3) - Continuação da figura.

Seguindo adiante, observemos a figura 86. Ela mostra a visão subjetiva da personagem correndo dentro da floresta até achar uma saída na densa mata. Notamos que, diferentemente da figura anterior, cujo movimento era nos eixos xy do plano, o movimento da figura 86 vai de encontro ao horizonte, ou seja, no eixo z do plano. Desta maneira, podemos concluir que a figura anterior, 85, tem um aspecto de animetismo, por se tratar de movimentação de planos perpendiculares à câmera. Já a Figura 86 tem aspecto de cinematismo, pois seu movimento é em direção ao plano. Nesse movimento, o espectador tem a sensação de estar dentro da cena, com os galhos e árvores passando ao lado de seu campo de visão que é a tela de projeção. Ao mesmo tempo, tomamos nota de que a temporização do movimento em toda a cena tem exposição por um.

Tendo observado várias características técnicas que compõem a *mise-en-scène* do filme, é oportuno observar as condições que tornaram o projeto viável. Que razões há por trás da utilização de uma técnica de temporização como a japonesa? Já vimos anteriormente que o orçamento do filme foi de 4 milhões e meio de meio de reais, e que outro filme lançado no mesmo ano, *Frozen*, custou cerca de 150 milhões de dólares. Este dado inicial no dão pistas que nos levaram a questionar Bolognesi sobre a disparidade de recursos e se isso influenciou na construção do filme. O diretor confirmou que o valor do filme foi muito abaixo dos valores internacionais:

Apesar de ter sido um filme muito barato, quer dizer, um filme feito em *full animation*, de 70 minutos, com a qualidade que ele tem, por 4 milhões e meio de reais, ou seja, estamos falando aí de menos de 2 milhões de dólares, é muito



Figura 86 (pt. 1 de 2) - Visão subjetiva de Abeguar correndo em perspectiva dentro da floresta.



Figura 86 (pt. 2 de 2) - Continuação da figura.

barato nos padrões do mercado internacional. (*idem*)

Aliado ao baixo valor de produção do filme, a temporização japonesa foi a solução para a construção do movimento das personagens, como foi confirmado por Bolognesi:

Não é uma animação expressionista, não é uma animação expansionista, né? E aí as vozes nos ajudavam. Nesse sentido é que a técnica da animação japonesa combinava com nosso objetivo estético e era mais adequada ao *budget*. (*idem*)

Mas a fala de Bolognesi também denota, além da preocupação com o orçamento, preocupação estética pela visualidade proporcionada pelo movimento com temporização japonesa.

Além disso, distinguimos que não apenas o uso de temporização japonesa, mas a aliança entre a técnica oriental somada à tecnologia digital ajudou na construção do visual final do filme. Tirada do *making of* presente no disco Blu-Ray do filme, a figura 87 mostra o processo de pintura da personagem Janaína quando se encontra em Rio 2096. A construção do movimento das personagens do filme foi feita pelo estúdio LightStar, que colaborou em produções como *O Segredo de Kells* (*The Secret of Kells*, Toma Moore, Nora Twomey, França, Bélgica e Irlanda, 2009), *Asterix e os Vikings* (*Astérix et les Vikings*, Stefan Fjeldmark, Jesper Møllere, França e Dinamarca, 2006), *A Princesa e o Sapo* (*Princess and the Frog*, Ron Clements, John Musker, EUA, 2009) feitos em técnica de desenho sobre papel. E da mesma forma que produções anteriores que utilizaram essa técnica, Luiz Bolognesi e sua equipe utilizaram o *Ink and Paint System* para a pintura das personagens quadro-a-quadro. Mas não apenas este recurso. As personagens apresentam zonas de sombra e zonas de luz (dependendo da iluminação na cena) que são animadas juntamente com as personagens. Porém, estas sombras não foram feitas pelos animadores, como ocorre em produções como *A Bela e a Fera*, por exemplo. As luzes e sombras foram aplicadas às personagens digitalmente, por meio de curvas de Bézier e interpolação automática. Esse recurso já havia sido estudado anteriormente para a utilização das curvas vetoriais em rotoscopia (AGARWALA, 2004, p. 584). O sistema

Estes aspectos contribuem de forma significativa para o visual do filme. E podemos acrescentar que ajudam a criar um estilo para a obra fílmica. E sobre este aspecto, o filme é devedor também da organização eficiente de seu diretor Luiz Bolognesi. Sabendo de todas as pressões vindas principalmente do baixo orçamento, Bolognesi sabia que o visual do filme não poderia ficar comprometido. Desta forma, o diretor aliou o melhor da economia de recursos com trabalho visual original, e fez isso de maneira consciente. Segundo as palavras de Bolognesi:

Todo mundo queria fazer em 3D, porque cabia no custo do filme que inicialmente era de 3 milhões e meio depois passou para 4 milhões e meio. E eu não queria por motivo absolutamente estético. Eu não acreditava nesse filme feito com trabalho vetorial 3D de personagens, porque eu gosto, por exemplo, dos desenhos da Pixar, da história, mas não me agrada esteticamente os desenhos de personagens. Acho sem alma, acho sem personalidade. Como a história é maravilhosamente boa, é extraordinária, aquilo passa batido. Mas eu tenho uma preferência estética, sempre tive, pelos desenhos com animação no papel. Independente de ser *full animation*, mas animação clássica. Gostava dos coreanos, gostava dos franceses²³, gostava dos japoneses. E o filme nasceu de um projeto de juntar a história do Brasil com *graphic novels*, que eu tenho uma formação, na juventude, de ser um leitor de *graphic novels*²⁴. (*idem*)

Por toda a análise exposta, vemos que Bolognesi e sua equipe de animação foram além da aplicação pura da temporização japonesa, e em determinados movimentos, não hesitaram em deixar a pose estática mais tempo do que previram (como nos casos de exposição por cinco e por seis). Mas esse dado é especialmente interessante, pois denota uma intenção consciente da aplicação da exposição e técnicas de composição de animação japonesa na movimentação das personagens. Assim, observamos que não só as categorias não se excluem, como Bolognesi e sua equipe fizeram uso de uma combinação inteligente de características de animação ocidental, oriunda de Disney, e oriental, japonesa. Não apenas a temporização japonesa foi usada, mas uma série de características de movimento presentes nas duas escolas para criar um tipo de movimentação de

²³ Sobre a influência da animação japonesa na França, olhar *L'animation japonaise en France: Réception, diffusion, réappropriations*, de Marie Pruvost-Delaspres (org.).

²⁴ Novela Gráfica (*Graphic Novel*) foi o termo que Will Eisner escreveu na capa de sua obra, *Um Contrato com Deus (A Contract with God)*, 1995, que apresenta quatro histórias inter-relacionadas, em que Eisner enfatiza a expressão facial das personagens, e temas mais adultos, como os que viria a publicar posteriormente (Cf. SIECZKOWSKI, 2001, p. 12).

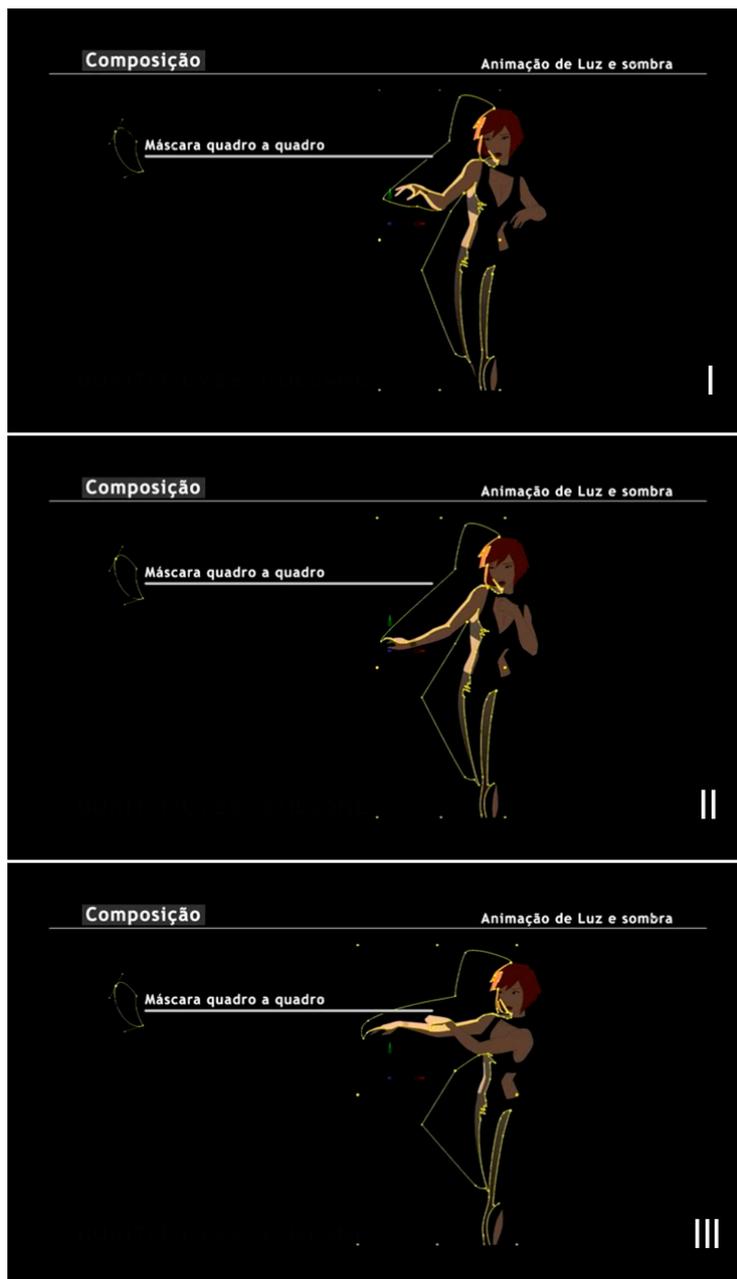


Figura 88 - Processo de máscara vetorial para construção da luz incidente sobre personagem em *Uma História de Amor e Fúria*.

personagens que não fosse cópia de nenhum modelo inteiramente, mas uma mescla bem dosada dos dois. E o próprio diretor confirma a intenção em misturar essas técnicas para dar forma a algo que tivesse uma identificação nacional:

(...) é um filme que fala sobre antropofagia e ele foi uma atitude antropofágica. (...) Também o Tropicalismo é marcado por pôr tudo numa grande panela, virar e devorar aquilo. Devorar a influência cultural que vem de fora e produzir outra coisa. Então eu tinha essa consciência de que a gente estava de uma certa forma fazendo um filme antropofágico sobre uma cultura antropofágica que é a cultura dos tupinambás que é o protagonista do filme. Então nesse sentido eu acho que havia uma sinergia entre conteúdo, entre história, que era um resgate da mitologia tupinambá, visitada de uma maneira muito moderna indo para o futuro, brincando com linguagem e tal, havia uma sinergia entre essa atitude antropofágica dos

tupinambás com a apropriação de uma linguagem que na prática (não foi de um conceito teórico, mas na prática) foi uma atitude completamente antropofágica, da antropofagia cultural brasileira. (*idem*)

A determinação do diretor em construir um estilo próprio para seu filme levou-o a associar vários aspectos técnicos e abordagens de estúdios diferenciados, unindo a escola ocidental e oriental mais representativas do cinema de animação.

5.2.2 Alê Abreu

Formado em Comunicação Social, Alê Abreu aprendeu animação aos 13 anos no Museu e Imagem e Som (MIS), em São Paulo. Porém, iniciou oficialmente sua carreira aos 22, com o filme *Sírius* (Alê Abreu, Brasil, 1993), baseado em uma de suas histórias em quadrinhos. Desde então, Alê passou a dedicar-se ao movimento quadro-a-quadro, além da pintura e ilustração. Mas ganhou notoriedade internacional quando seu filme foi premiado com dois prêmios, de júri e público, no festival de Annecy, com seu filme *O Menino e o Mundo*. A obra recebeu honrarias na maioria dos festivais onde foi selecionado e hoje é o filme brasileiro com maior número de prêmios da história do cinema brasileiro.

Mas, apesar da grande repercussão do filme pelo mundo, para fins deste estudo, interessa-nos constatar a temporização que foi usada no filme. Observando a figura 89, podemos ver que as poses de caminhada da mãe do Menino são muito próximas ao esquema desse movimento proposto anteriormente. O movimento da personagem é composto por pose de contato (I), pose baixa (II), pose de passagem (III), pose alta (IV) e pose de contato (V). Verificamos também que a exposição deste movimento é inteiramente por quatro, o que resulta num movimento mais lento que o da personagem Janaína (figura 83), mesmo tendo o mesmo número de poses. Verificamos que a exposição do movimento da Mãe é igual a que Tezuka utilizou na caminhada de Astroboy (figura 82) mostrada anteriormente. Porém, usar temporização japonesa não era a intenção inicial de Alê Abreu em seu filme.

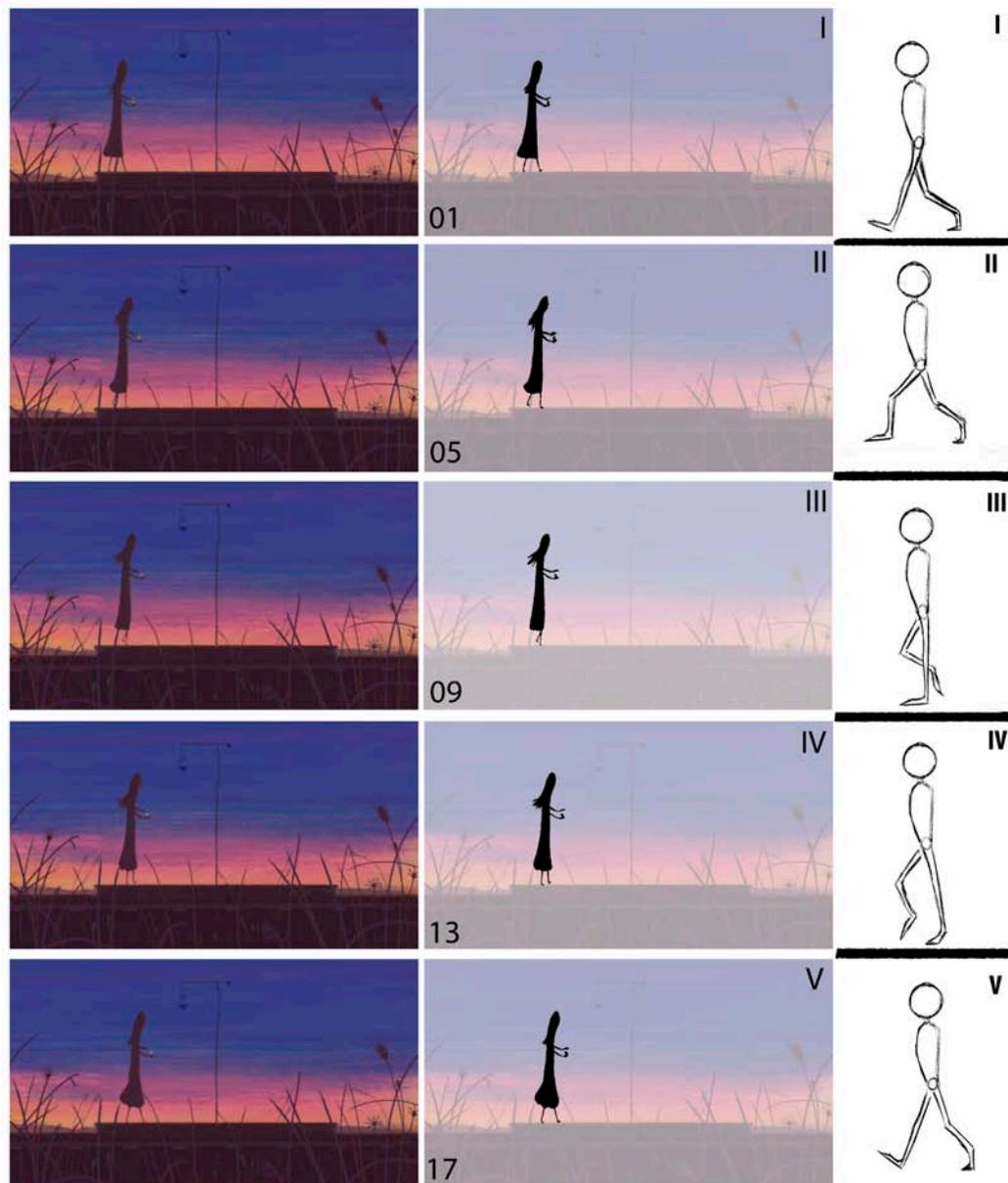


Figura 89 - Poses do movimento de caminhada da Mãe de *O Menino e o Mundo*, à esquerda. À direita, imagem tratada para dar maior contraste à silhueta das poses e proporcionar uma visualização mais clara do movimento. Observamos que a exposição dos desenhos é por quatro.

Isso porque, como o próprio autor afirma, os seus trabalhos autorais, desde *Sírius*, sempre foram pensados com exposição por dois. Porém, Alê Abreu não se limitou a esta técnica na produção de *O Menino e o Mundo*. Nas palavras do diretor:

O filme foi todo planejado para ser feito *by two*. A animação que eu costumo fazer e em todos os meus filmes eu nunca tive um raciocínio de animação nipônica ou de *by three's* ou usar por quatro. Mas eu não me limitei, no momento que a gente estava no After Effects fazendo a composição, eu falava: “Aqui eu preciso segurar [a pose] um pouco; vamos tentar aqui um *by three*”; *by four* era raro, “mas vamos tentar aqui um de três em três”; “cria um intervalo mecânico no After”; “Ah, mas tem que colocar dois intervalos”. Voltava para a mesa, fazia os

intervalos e encaixava lá.(...)Era no máximo isso que eu fazia. (...) Nunca tive esse raciocínio de animação japonesa, embora eu ache que teve alguma coisa de animação econômica n'*O Menino*. (ABREU, Alê. Entrevista ao autor, dezembro de 2016.)

E esta postura aberta ao que as possibilidades da temporização podiam sugerir fez com que Alê Abreu utilizasse mais vezes a técnica japonesa, como vemos na figura 90. Nela observamos que o Menino corre em direção à pedra com exposição por três (da imagem I até a imagem IX), e também o movimento secundário de seu cabelo tem exposição por três (nas imagens X, XI, XII).

Mas também observamos a aplicação de exposição por um, que acontece com mais frequência nas máquinas que aparecem no filme. Ao analisar a figura 91, constatamos que o trem que chega perto da casa do Menino tem exposição por um, por se tratar de interpolação automática de movimento. Porém, a máquina que corta as árvores e as come (figura 92) tem exposição por dois, como confirma o próprio Alê Abreu:

Quem animou a maioria das máquinas foi o pessoal do After Effects. Algumas das máquinas eu animei *frame a frame*, como se fosse um *cut-out* no próprio photoshop. Por exemplo, aquela máquina que come, que corta as árvores, eu animei no Photoshop mexendo as pecinhas, como se fosse ali um *stop motion* numa *tabletop*. E eu não animei *by one*, eu animei *by two*. (*idem*)

Assim, percebemos que Alê Abreu valeu-se da temporização ocidental e japonesa para criar o movimento das personagens de seu filme, de acordo com a necessidade de cada cena e de cada personagem. A figura 92 nos mostra, como atesta a fala do próprio diretor transcrita anteriormente, que também foi usada a técnica de animação *cut-out*, separando a máquina em peças, animadas de modo que não era necessário refazer todo o desenho a cada quadro. E o uso dessas duas técnicas de movimentação pode ter relação com o tipo de metodologia de animação que Alê Abreu usa em seus filmes:

Eu só não fazia os intervalos, mas eu não fazia nenhum planejamento. Eu saio animando. Eu ligo um arquivo em branco, vejo qual é a referência do cenário e saio animando. Eu não sei onde o personagem vai parar, eu saio fazendo, e o personagem vai me conduzindo. (*idem*)

Por suas palavras, podemos concluir que o autor utiliza a metodologia de animação contínua, e não a pose a pose. Como vimos no capítulo 3, a utilização de uma dessas técnicas, ou da mescla delas, caracteriza uma visualidade diferenciada para o movimento da personagem (FURNISS, 2014, p. 62), ou seja, para a *mise-en-scène* do filme.

Um dado interessante que é importante ressaltar e que fica claro ao observarmos a figura 93 é a arte-final das personagens. Como constatamos pela fala de Alê Abreu, e pelo *making of* presente no disco de DVD do filme, o autor animou quase todas as cenas do filme. Fez isso quadro-a-quadro no programa Adobe Photoshop e passou aos arte-finalistas, tanto os quadros da cena quanto o visual que as personagens deveriam ter. Nas palavras de Alê Abreu:

Eu animei no Photoshop. Eu fiz todos os cenários, e fiz todas as animações e algumas assistências de animação, alguns intervalos, mas basicamente me concentrei em fazer os *backgrounds* e fazer as animações usando o Photoshop. Aí esse processo que você fala, de imprimir cada um dos desenhos da sequência, e trabalhar na mesa de luz com lápis e com texturas (eu fazia essas texturas a lápis). Isso ia então para a equipe de assistentes, com o olhar da Pri, e eles trabalhavam em transformar um desenho que eu fazia de *model*, de cor, em cima de um fundo, para que toda sequência ficasse igual, usando os métodos que a gente desenvolveu no Photoshop para trabalhar. (*idem*)

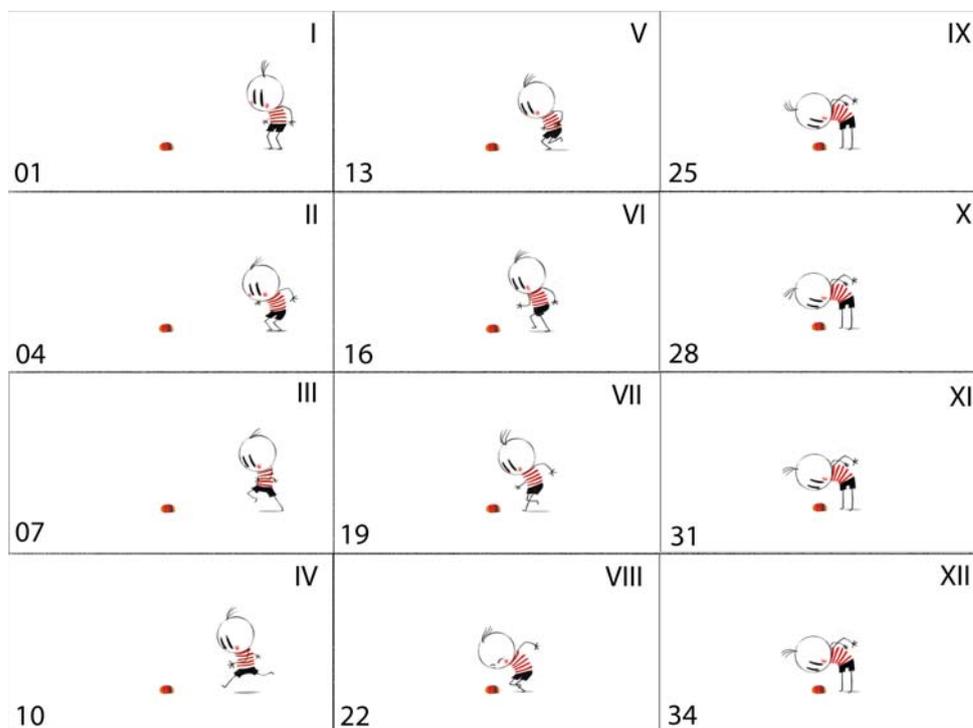


Figura 90 - Movimento de corrida do Menino de *O Menino e o Mundo*, com exposição por três.

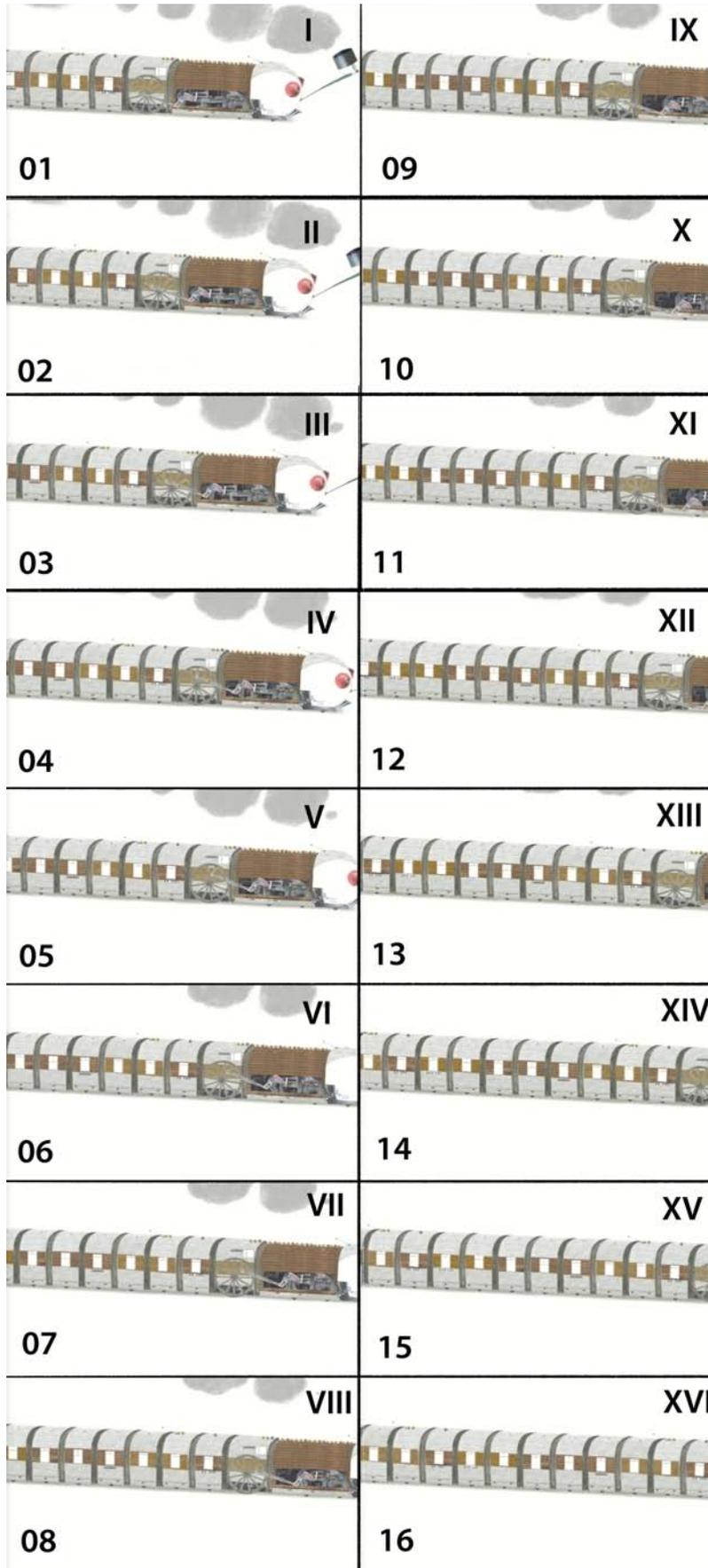


Figura 91 - Poses do trem que chega à estação do filme *O Menino e o Mundo*.



Figura 92 (pt. 1 de 3) - Máquina devoradora de árvores, do filme *O Menino e o Mundo*.

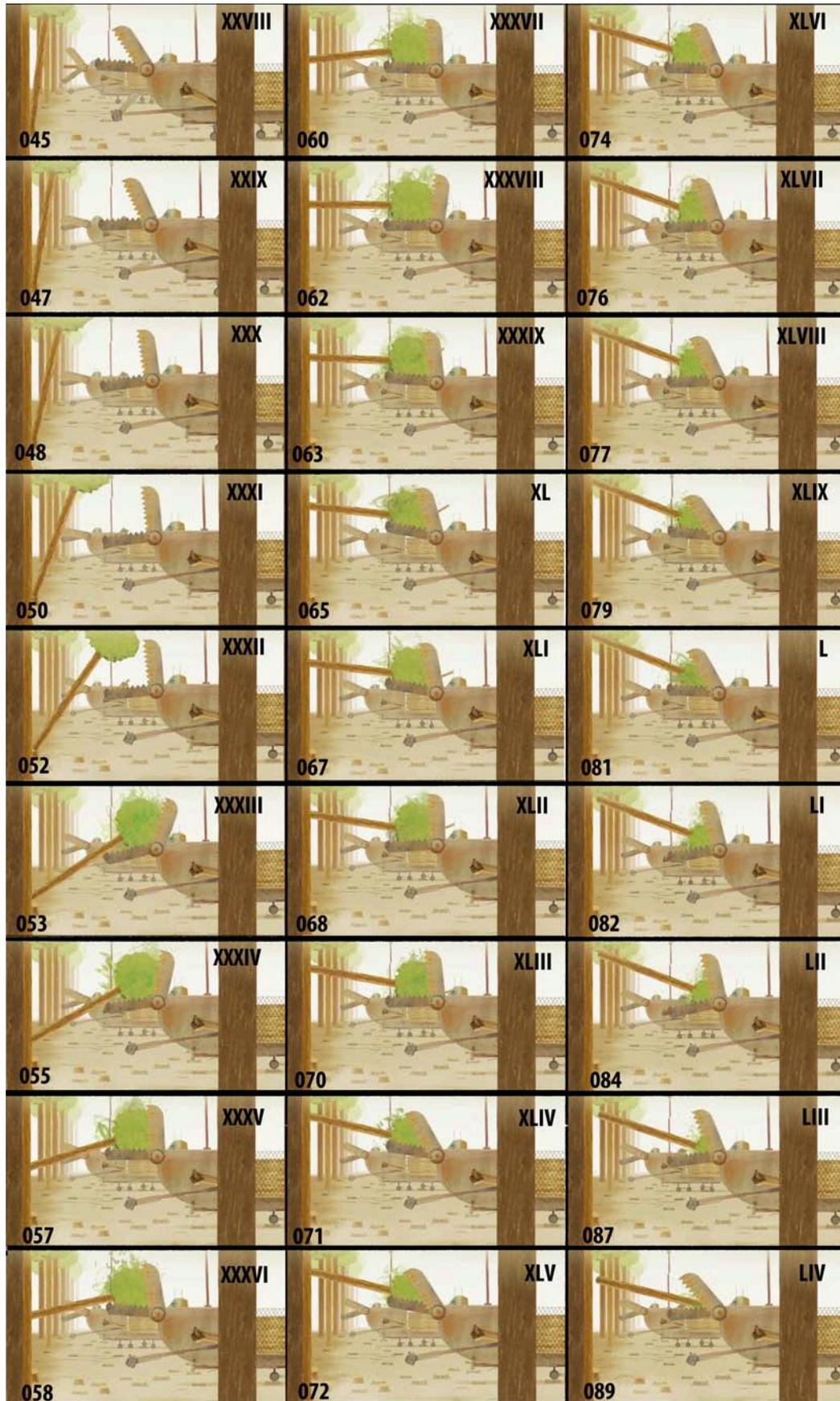


Figura 92 (pt. 2 de 3) - Continuação da figura.

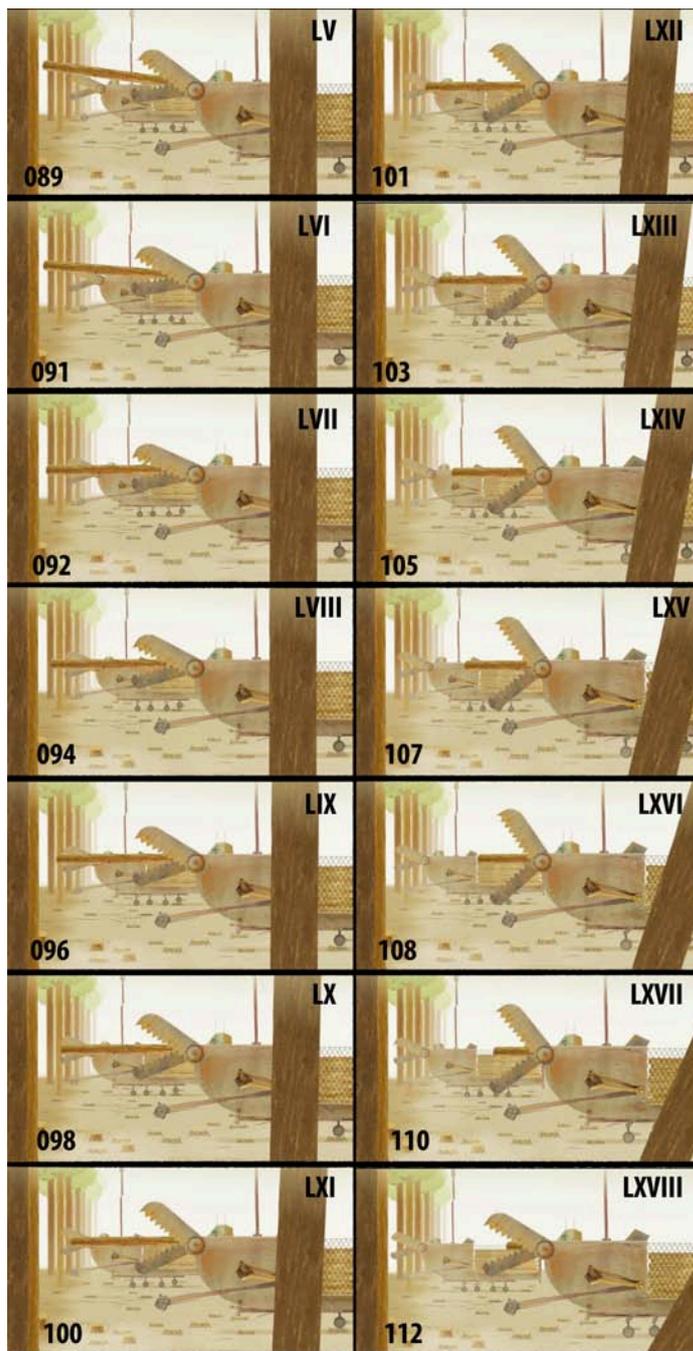


Figura 92 (pt. 3 de 3) -
Continuação da figura.

Assim, a aplicação das texturas foi feita pelos arte-finalistas, e isso poderia conduzir ao erro de achar que a personagem foi construída com peças, como em alguns casos das máquinas. Se repararmos na figura 93 atentamente, perceberemos que o short do Menino tem a mesma textura de grafite e com as mesmas marcas de traço do lápis em toda a cena. Esta textura deforma-se conforme a personagem se move. Mas isso não porque seja uma peça, mas porque a mesma textura foi aplicada a todas as poses da personagem durante toda a cena.

Apenas a aplicação de texturas não caracteriza, no caso de *O Menino e o Mundo*, técnica de recortes, ou animação econômica. Porém, um olhar atento ao movimento que a personagem desempenha na cena revelará que as poses XI, XIX, XXVII, XXXV e XLIII são idênticas. Estas poses são o início do movimento de puxar corda que o Menino faz. E suas correspondências mostram a presença de ciclos de animação. O intervalo de imagens de XI a XVIII (ciclo 1) é igual ao que vai de XIX a XXVI (ciclo 2), de XXVII a XXXIV (ciclo 3), e de XXXV a XLII (ciclo 4). A única diferença entre esses ciclos é a exposição: no ciclo 1, a exposição é por três; a partir da imagem XIX a exposição é por dois e mantém-se assim no ciclo 2 até a imagem XXVII, quando a exposição passa a ser por um até a imagem XLVII quando acabam as repetições do ciclo. Esta presença de ciclos pode ser caracterizada de animação econômica.

Percebemos também a movimentação de planos, como na sequência inicial do filme, que vai de 00:03:34 a 00:05:00. Toda esta parte do filme é construída com os planos da paisagem por onde o Menino corre, anda e explora. Tais planos aparecem tanto no cenário, atrás da personagem, como na frente, por vezes interagindo com o Menino. E é importante notar que toda esta sequência é construído por *movimento de camadas*, à exceção do Menino, que tem seus movimentos construídos em *movimento desenhado*. Podemos observar também a figura 94, que mostra a personagem que caminha para o campo de algodão. Os planos da paisagem movem-se com exposição por um, assim como a personagem. Contando as linhas horizontais como níveis que separam os planos da imagem, podemos contar um total de 8 planos, desde o primeiro, mais próximo da base do quadro, até o mais acima, mais longe dessa base. A diferença entre as velocidades dos planos é o espaçamento com que se deslocam na imagem: o primeiro plano tem maior espaçamento entre as poses, e esse espaçamento vai diminuindo à medida que nos afastamos do primeiro plano, dando assim uma ilusão de perspectiva à cena. Esse movimento dos planos pode ser caracterizado por *movimento de camadas*, enquanto a caminhada da personagem é construído por *movimento desenhado*.

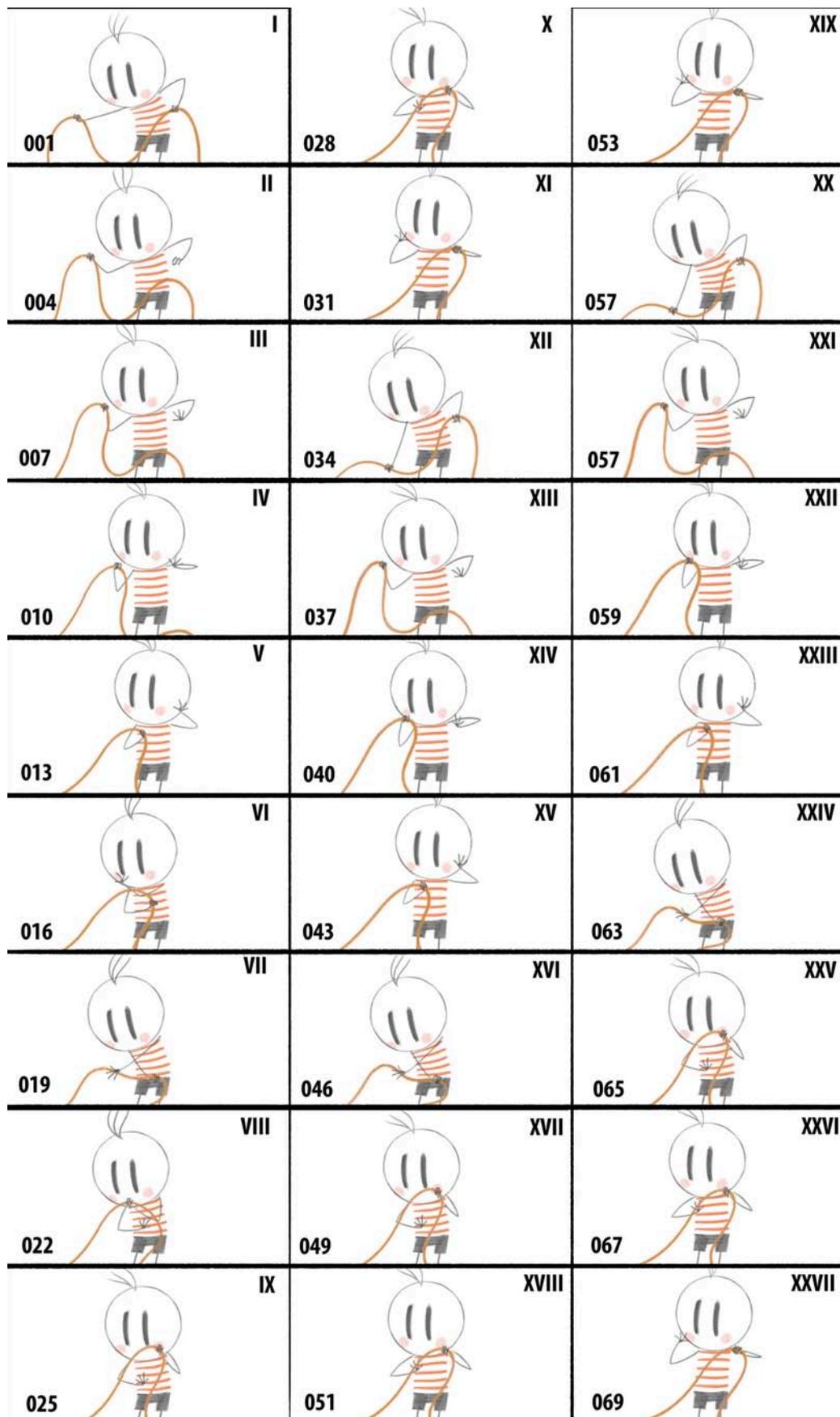


Figura 93 (pt. 1 de 2) - Menino puxa a corda do balde que sua mãe jogou no poço de água.

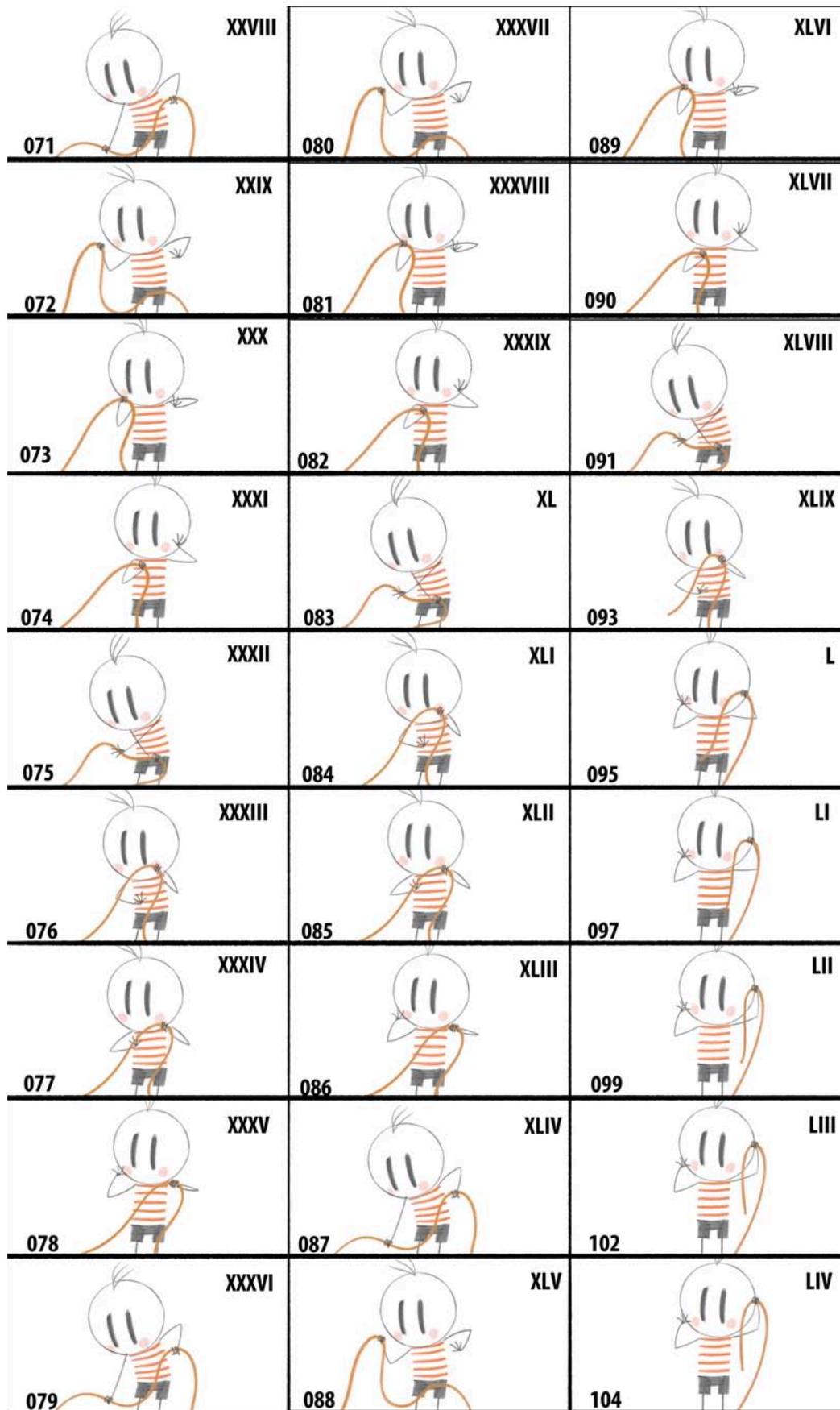


Figura 93 (pt. 2 de 2) - Continuação da figura.

Ainda observando a figura 94, podemos ainda classificar o movimento, tanto dos planos quanto da personagem, como animetismo, uma vez que a câmera está perpendicular ao movimento da cena. Os planos e a personagem deslocam-se como movimento feito em camadas, no eixo x da imagem. Já a figura 95 encaixa-se perfeitamente no exemplo cinematismo: o movimento da câmera é em direção ao horizonte, no eixo z . Nesse movimento, toda a exposição é por dois. Da mesma forma que o movimento de caminhada da Mãe tinha poses correspondentes ao de Janaína, do filme de Luiz Bolognesi, mas a temporização era diferente (em *Uma História de Amor e Fúria*, exposição por três; em *O Menino e o Mundo*, exposição por quatro), aqui também a temporização é diferente. No filme de Bolognesi, a figura 96 mostra-nos o movimento cheio de cinematismo com exposição por um. Em *O Menino e o Mundo*, o movimento também com cinematismo tem exposição por dois. Apenas no final, a partir da imagem LXXI, a exposição é por um, quando a velocidade do movimento aumenta. A mesma temporização foi usada pelo animador japonês quando construiu a cena com movimento de câmera feito quadro-a-quadro para a série Gurren Lagan, mostrada anteriormente na figura 69. Já neste momento, podemos adiantar um ponto de comparação de nosso estudo: diferentemente do que atestaram John Halas e Harold Whitaker (WHITAKER, HALAS e SITO, 2009, p. 52-53), Alê Abreu construiu o movimento de câmera por dois, mesmo sendo com tendência ao cinematismo.

E assim como ocorreu no filme de Luiz Bolognesi, poderíamos supor que a construção de um movimento no eixo z com exposição por dois, ou em outros momentos, movimentos de personagens construídos com exposição por três e quatro seria devido ao baixo orçamento de que o filme dispôs, cerca de R\$ 2,5 milhões. Segundo Alê Abreu, cerca de R\$ 400 mil foram gastos no lançamento do filme. Contudo, a decisão pela temporização japonesa em alguns casos, e mesmo pelo visual construído em desenhos mais estilizados, não foi uma decisão econômica, mas estética. Alê Abreu é enfático ao afirmar:

De forma alguma! Nada d'*O Menino* foi questão econômica. (...) Absolutamente nenhuma [decisão]! Eu fiz o filme que eu queria fazer com o dinheiro que eu tinha." Se eu tivesse três milhões eu faria o mesmo filme. (...) O menino foi feito desse jeito porque tinha que ser feito desse jeito em boneco palito; foi feito

sem diálogo porque tinha que ser feito sem diálogo, as músicas, tudo foi feito do jeito que o filme se erguia. Então, não houve nenhuma decisão pautada em questão econômica. (*idem*)

Alê Abreu inclusive brinca com essa informação, pois, num primeiro momento, considerou que seria o seu filme mais fácil de realizar: "E eu estava completamente enganado, porque nos primeiros testes eu comecei a perceber e me dar conta de que a simplicidade é muito mais complexa para produzir." (*idem*) Mas o diretor admite que o baixo orçamento de produção do filme teve efeitos maléficos para a equipe:

Eu costumo brincar nas entrevistas e quando eu bato papo sobre o filme que o filme custou 2 milhões de reais, mas não-sei-quanto-mais em sangue da nossa equipe. E custou mesmo, porque todo mundo terminou o filme doente de verdade. Eu fui parar em hospital, tive questões físicas, como gastrite, esofagite, tendinite, etc. (*idem*)

E mais adiante sentencia: "Como produtor eu não me arrisco mais a fazer um filme assim." (*idem*), tal foi o grau de convalescência experimentado pelo autor e sua equipe durante e após a produção de um filme tão exigente com tão pouco recurso.

Como vimos anteriormente, o filme foi praticamente animado inteiramente por Alê Abreu, que realizava o movimentos das personagens desenhando digitalmente, confeccionava a pintura dos cenários e da arte de cada cena, e passava aos assistentes para realizarem a arte-final segundo as poses que Alê tinha feito. A figura 96 mostra, lado a lado, a animação de Alê Abreu e a finalização das poses do Menino. Um processo que foi do digital para o analógico e voltou ao digital. Diferentemente do que foi feito em *Uma História de Amor e Fúria*, em que o processo digital foi utilizado nas etapas de pintura, iluminação e composição, mas não na animação de personagens, Alê Abreu se valeu dos mecanismos digitais para conseguir construir o movimento em seu filme. E isso ajudou que o autor pudesse levar à frente o trabalho de animar quase todas as cenas do filme, excetuando-se algumas máquinas. Alê Abreu já tinha feito trabalho parecido visualmente em *O Passo* (Alê Abreu, Brasil, 2007), quando animou em técnica de desenho sobre papel e pintou os quadros de seu filme. O

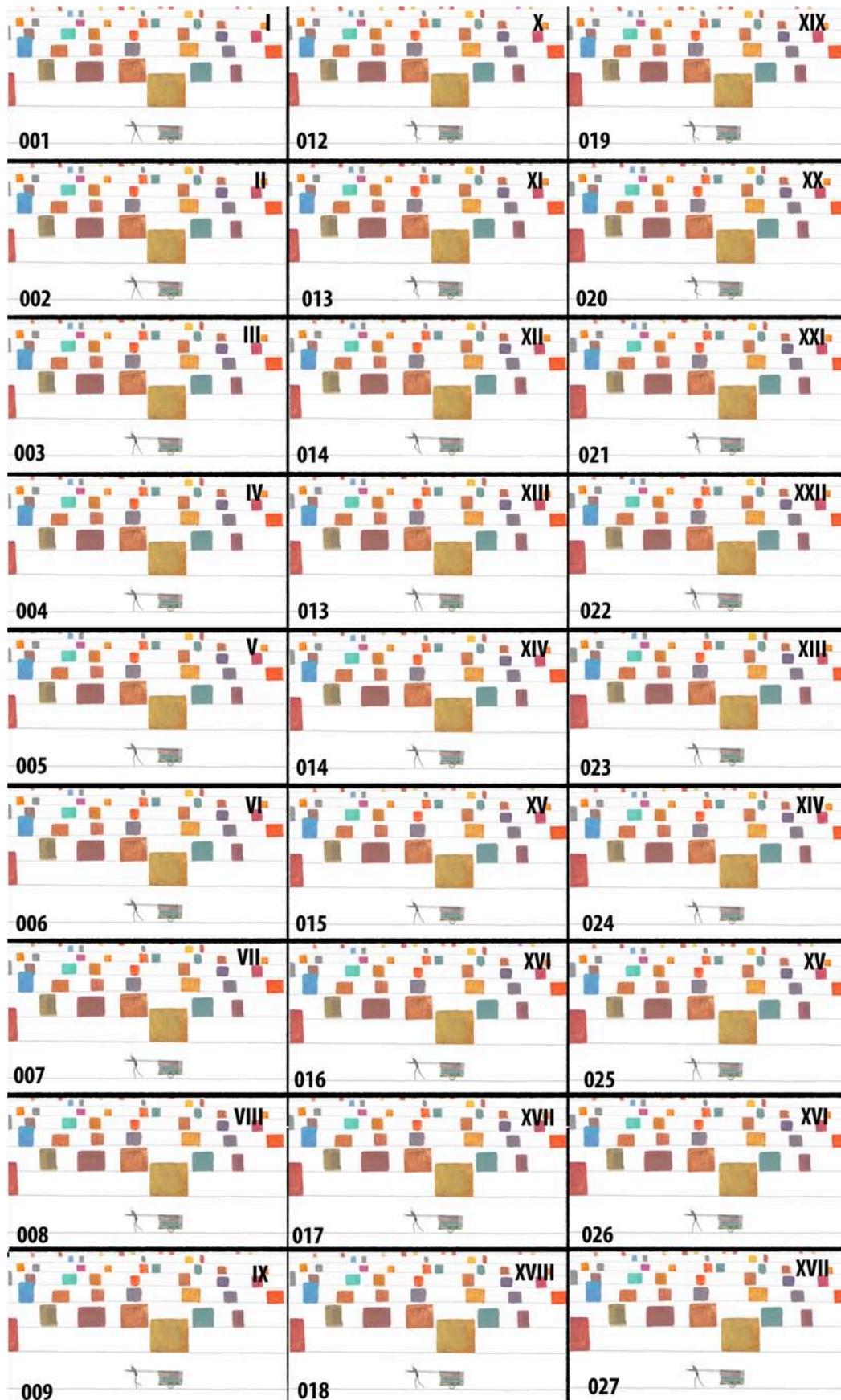


Figura 94 (pt. 1 de 2) - Caminhada da personagem e os vários planos do cenário do filme *O Menino e o Mundo*.

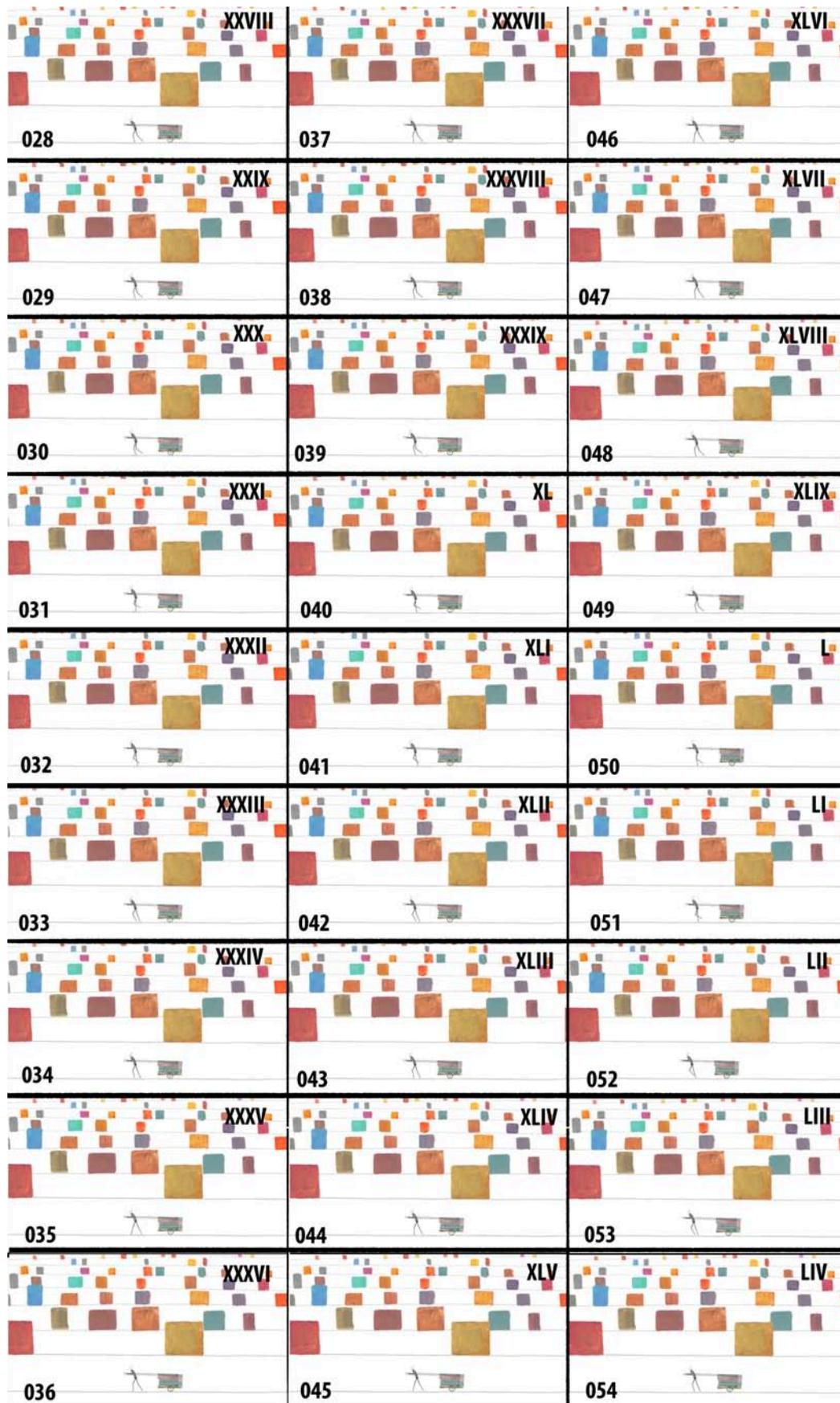


Figura 94 (pt. 2 de 2) - Continuação da figura.

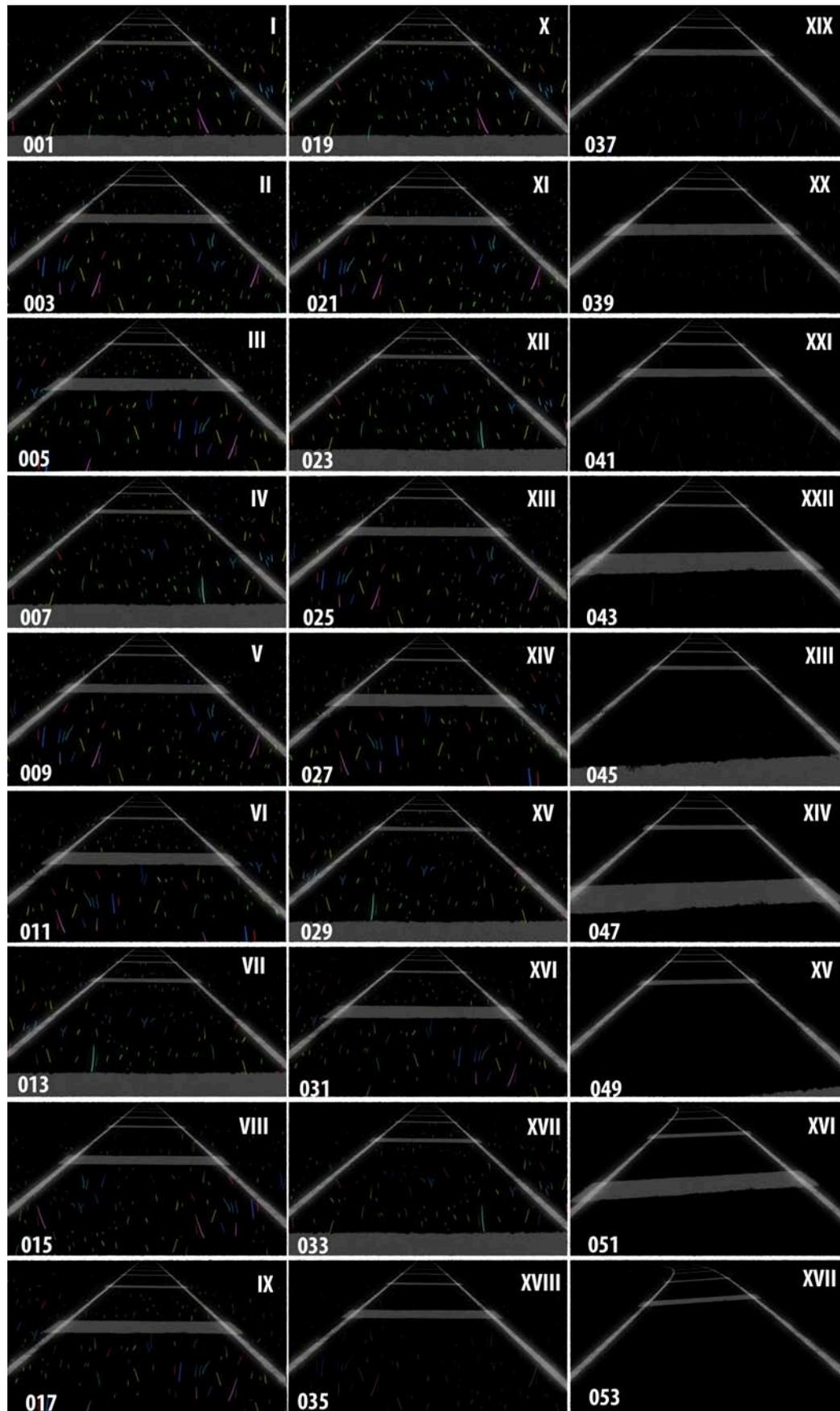


Figura 95 (pt. 1 de 3) - Movimento em perspectiva do filme *O Menino e o Mundo*.

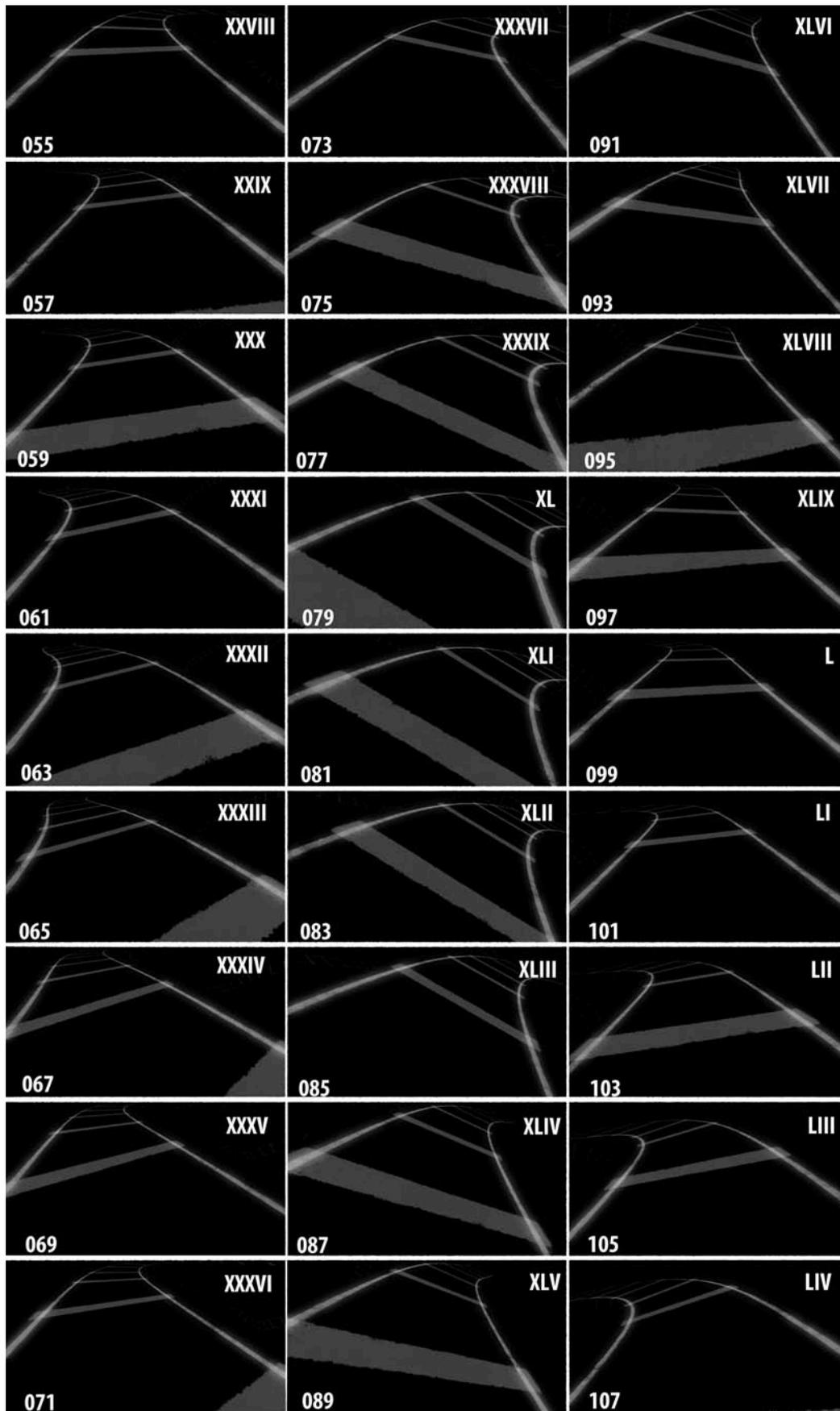


Figura 95 (pt. 2 de 3) - Continuação da figura.

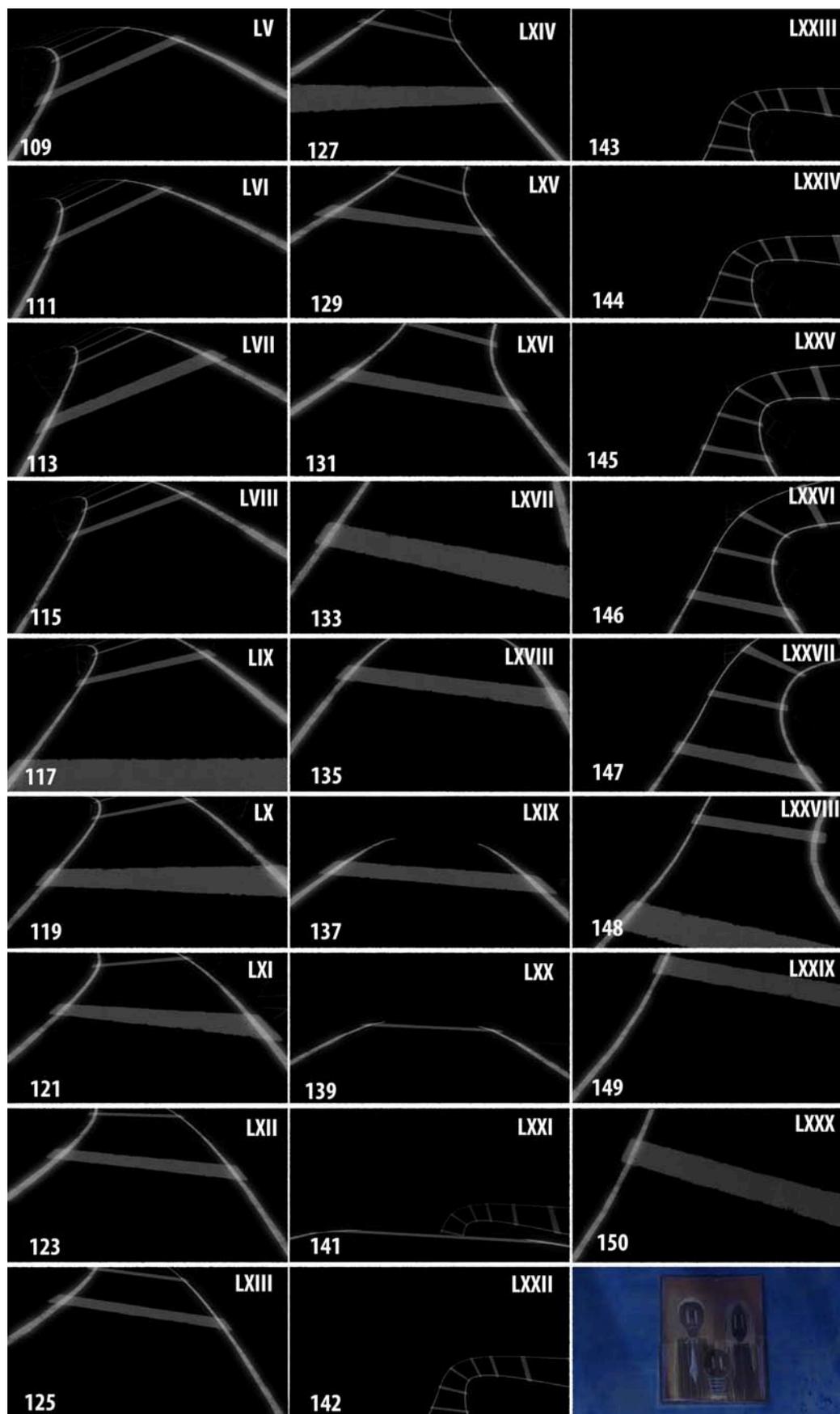


Figura 95 (pt. 3 de 3) - Continuação da figura.

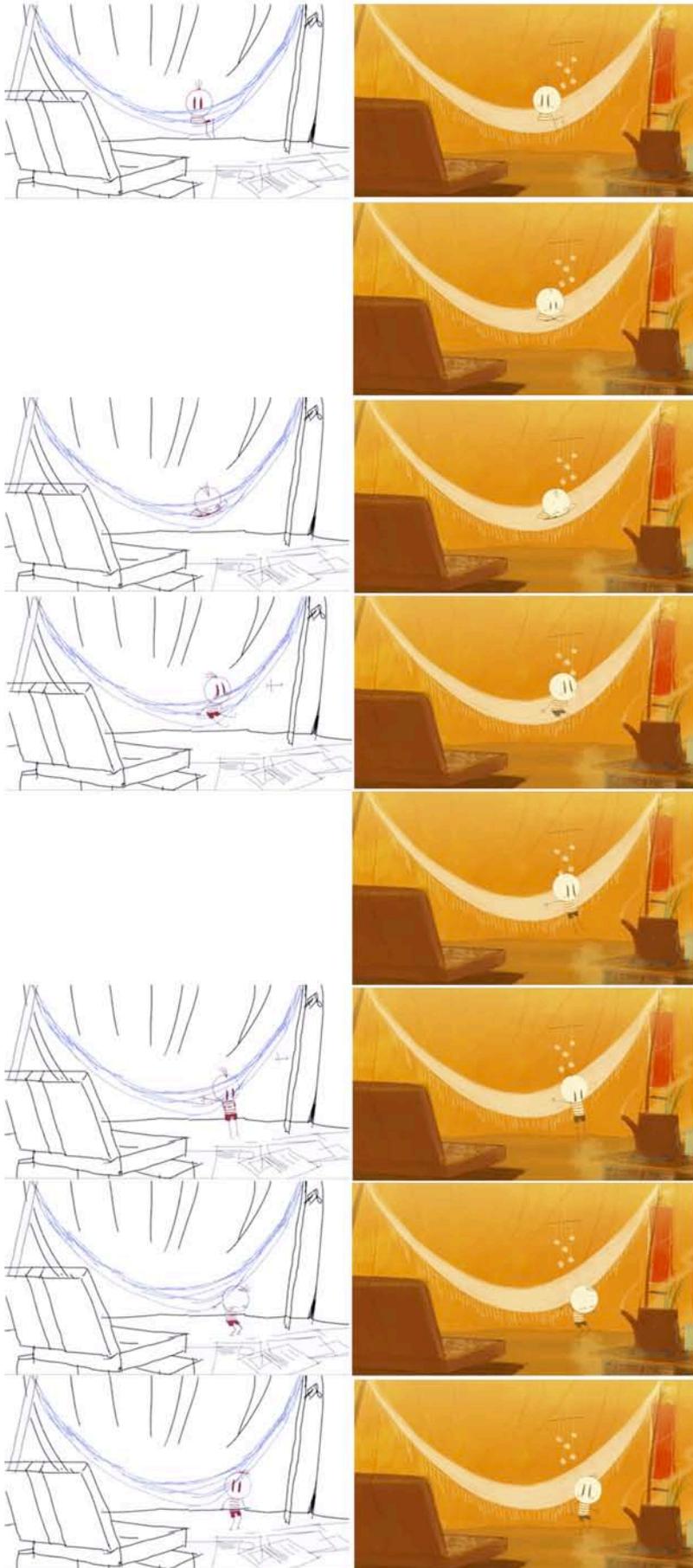


Figura 96 (pt. 1 de 3) - Comparação entre o planejamento da animação na coluna da esquerda, feita pelo diretor Alê Abreu, e a finalização da cena com cenário e texturas, à esquerda. Os quadros em branco da esquerda revelam que os entremeios do movimento foram feitos na etapa de finalização da cena.

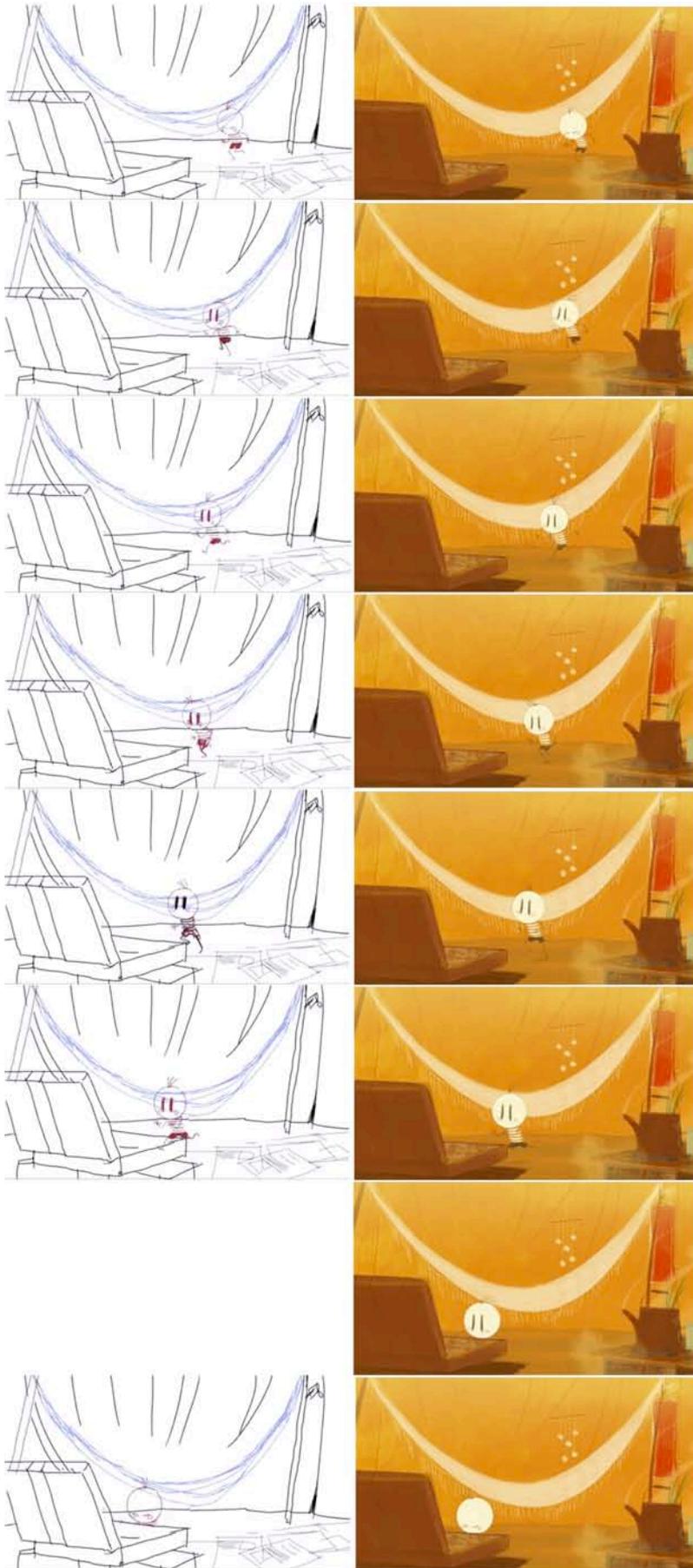


Figura 96 (pt. 2 e 3) - Continuação da figura.

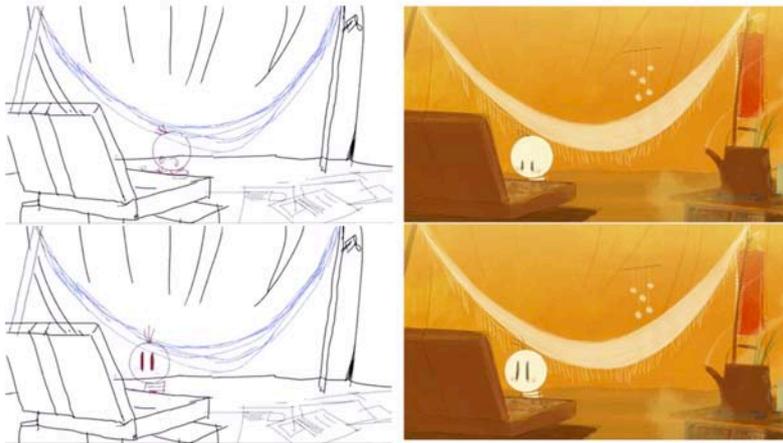


Figura 96 (pt. 3 de 3)
- Continuação da
figura.

próprio autor considera a importância desse filme como um divisor de águas em sua carreira: "*O Passo* influenciou bastante [*O Menino e o Mundo*]. *O Passo* para mim é uma quebra na minha carreira. Eu considero que eu tenho duas fases, quando a gente fala de fases de artistas." (*idem*) E estas são antes e depois d'*O Passo*. Porém, é bem possível que o filme levasse mais do que 4 anos para ser feito se seguisse as mesmas etapas d'*O Passo*. A tecnologia digital encurtou o caminho entre a visualidade do filme e a obra final, mas em momento algum foi usada como mecanismo em si, mas como ferramenta. Alê Abreu expandiu a programação do aparelho ao levar para dentro do programa de computador as texturas que produzia de maneira manual, e transformando-as em padrões a serem aplicados às personagens.

Assim, Alê Abreu conseguiu criar um estilo próprio do filme *O Menino e o Mundo*, conjugando a movimentação das personagens, que bebem das temporizações ocidental e japonesa, aproveitando as duas em cada cena, dependendo do movimento das personagens. Empregando quase em todas as cenas animação econômica, e mesclando isso aos *movimento de camadas* e *movimento desenhado*, criando movimentos com características de animismo e cinematismo, sem ser cópia de nenhum tipo de temporização, ou aplicação de movimento. O resultado de movimentação é bem diferente do filme de Luiz Bolognesi, como vimos anteriormente, que se apropria também da temporização japonesa e todas as suas características para a construção do movimento de suas personagens. Este resultado foi fruto de intenso trabalho de pesquisa, que já vinha

sendo trabalhado antes do projeto d'*O Menino e o Mundo*, um projeto que transformou-se n'*O Menino, O Canto Latino*:

(...) eu tive um trabalho muito rico de desenvolvimento de conceito de arte d'*O Menino e o Mundo* onde eu tenho vários cadernos em que eu peguei livros: isso é a segunda etapa, pós *Canto Latino* já me embranchando no universo d'*O Menino*, em que eu fazia assim: eu pegava livros daquele cara que faz fotos do Amazonas, livros de fotógrafos do nordeste, livros de latino-americanos, e eu ia pegando aquelas fotos e reinterpretando aquelas fotos no jeito de desenho do Cuca, um desenho extremamente simples - aquele tipo de olhar - pra eu entender como é, que massa que eu estava lidando, e tentando entrar naquele universo do olhar d'*O Menino*. Isso me ajudou muito a desenvolver o estilo de arte do menino que é o único desse projeto. Não é algo que eu estou usando no meu próximo longa ou que virou o meu jeito de desenhar, eu não conto muito com isso assim. (...) e eu acredito, no final das contas, que não deixei de fazer o *Canto Latino*, ele está feito dentro d'*O Menino e o Mundo* com outra roupagem. Porque tudo o que foi pesquisado de um esquema histórico, de um universo que se colocou ali, ficou num plano de fundo de alguma forma n'*O Menino*. (*idem*)

Concluimos que o estilo criado em *O Menino e o Mundo* partiu da pesquisa prévia de Alê Abreu, aliada à sua experiência como animador na construção dos movimentos no filme, e utilizando a tecnologia digital como uma ferramenta, e não um limitador de sua arte.

5.2.3

Pedro Eboli

Pedro Eboli é formado em Comunicação pela UFRJ, mas especializou-se em animação na Vancouver Film School. De volta ao Brasil, começou a trabalhar no estúdio Birdo, de Luciana Eguti e Paulo Muppet, conhecidos internacionalmente pelos mascotes que criaram para as Olimpíadas do Rio de Janeiro, de 2016. Pedro contribui com os trabalhos do estúdio e criou projetos como *Cupcake and Dinossaur* e a série *Oswaldo*, ambos ainda em produção²⁵, e o clipe *Menina* para a banda Gloom. Este clipe, realizado por meio do Edital Conexão Vivo Animações, recebeu 10 mil reais para a confecção do filme de 03 minutos e 39 segundos. Escolhido pela ABCA como o melhor curta produzido para edital, o clipe *Menina* teve grande repercussão em portais internacionais

²⁵ Até a data de revisão deste estudo, fevereiro de 2017, as séries continuavam em produção.

como Cold Hard Flash²⁶ e Catsuka²⁷.

E como parte de nossa pesquisa, começamos por analisar a temporização do filme. No curta-metragem, não há um movimento de caminhada de corpo inteiro das personagens. Porém, há uma caminhada em primeiro plano da Menina, com o Heri ao fundo (figura 97). Como seu movimento é cortado, não fizemos a comparação com o esquema proposto na figura 82, mas podemos analisar a temporização de tal movimento. Apesar de estarem as duas personagens em quadro, analisaremos apenas a temporização da Menina. As primeiras duas imagens (I, II) tem exposição por três. E a partir daqui começamos a notar um dado interessante: a pose da imagem III é a mesma pose da imagem II, só que mais próxima do quadro da tela. A imagem IV mantém a pose da imagem II e a desloca um pouco mais para perto do quadro. Mas nessa imagem IV, a personagem começa a fechar os olhos. E a exposição foi construída de maneira que a imagem III ficasse por dois e a imagem IV, por um. Não podemos dizer que seria uma exposição por três da imagem III, uma vez que a pose é mantida na imagem IV, porque a estrutura da pose é mantida, mas ao deslocá-la para perto da tela, a pose foi modificada e transformada em outra. Diferente da personagem que se mantém estática, a Menina tem movimentos que são reaproveitados. E neste aspecto, a movimentação da personagem nesta cena tem muito a nos mostrar. Ao observar a imagem X, percebemos que ela mantém a mesma estrutura da pose da imagem IX. Porém, a pose X foi deslocada para mais perto da tela, e a mão da personagem foi elevada para mais perto de seu rosto. Nesse intervalo, a exposição de ambas as imagens permanece por dois. A mesma técnica foi usada nas imagens XI e XII, XII e XIV, XV e XVI, XVII e XVIII, XIX e XX. O movimento do corpo da personagem ocorre primeiro (XI, XIII, XV, XVII, XIX) e o movimento de sua mão que segura o papel com o telefone do Herói, acontece depois (XII, XIV, XVI, XVIII, XX). E aqui constatamos a aplicação clara do princípio de continuidade e sobreposição (*follow through and overlapping action*) (THOMAS e JOHNSTON,

²⁶ Matéria presente em: <<http://www.coldhardflash.com/2013/11/birdo-team-sends-kaiju-into-animated-love-battle.html>>. Acesso em 26 de janeiro de 2017.

²⁷ Matéria presente em: <<http://www.catsuka.com/news/2013-11-27/gloom-menina-clip-de-pedro-eboli-chez-birdo-studio>>. Acesso em 26 de janeiro de 2017.

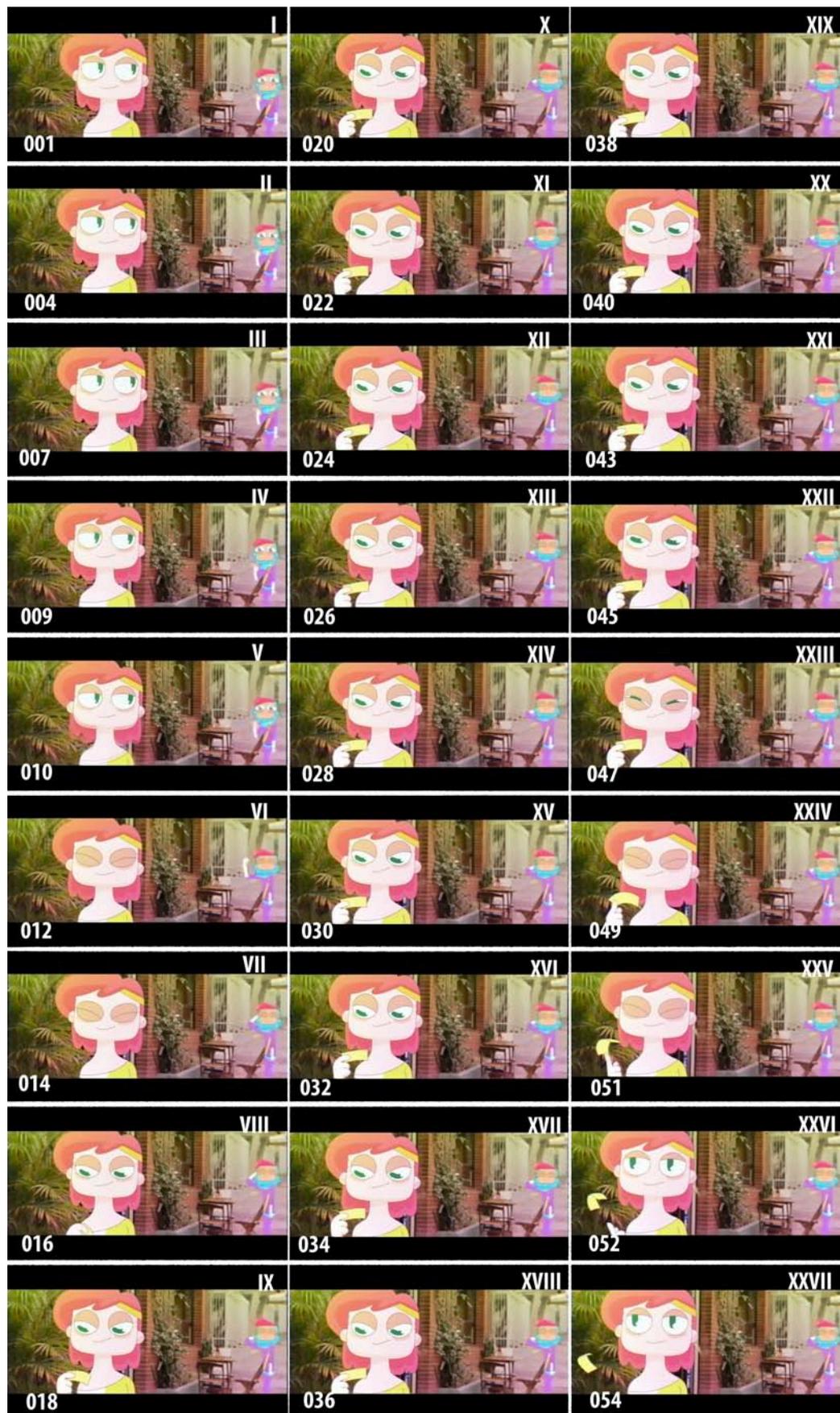


Figura 97 (pt. 1 de 2) - Caminhada em Primeiro Plano da personagem do curta-metragem *Menina*.

1995, p. 59-61). Aliado a isso, a animação de personagens foi colocada sobre uma filmagem de captação direta, que demonstra exposição por um. Dessa forma, temos uma exposição das personagens, que como vimos, varia nesta cena entre por dois e por três, e a exposição do cenário filmado, que é toda ela por um. Podemos observar isso mais claramente com a figura 98. Nesta figura, as imagens correspondem à projeção. Precisamos deste tipo de controle a observação das imagens para poder enxergar com mais facilidade a diferença de temporização entre o cenário filmado e as personagens animadas. A partir da imagem II, o reflexo de um motoqueiro começa a aparecer na janela do bar, à direita do quadro. E o motoqueiro fica visível até o quadro XVI. Não é preciso dizer que a cada imagem entre esse intervalo, a pose do motoqueiro muda, caracterizando exposição por um, como é da natureza da imagem filmada. Porém, a animação das personagens não segue exposição por um, e podemos claramente observar essa afirmação ao perceber que a exposição da imagem II é por três: a pose da Menina muda na imagem V. E esta imagem tem exposição por quatro, pois a pose da Menina muda na imagem IX. Enquanto isso, o motoqueiro, filmado, continua seu movimento. A junção dos dois tipos de movimento não é nova, e *Uma Cilada para Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, EUA, 1988) e *Mundo Proibido* (*Cool World*, Ralph Bakshi, EUA, 1992) são apenas dois exemplos de filmes que juntaram o universo animado ao capturado diretamente com a câmera. Pedro Eboli diz, em sua entrevista, que em *Uma Cilada para Roger Rabbit* os movimentos das personagens deveria ser com exposição por um porque havia interação entre atores e personagens animadas. Porém, a utilização de temporização japonesa traz nova visualidade para a *mise-en-scène* do filme, pois mostra não ser necessário uma exposição por um sobre um material filmado, como foi feito em *Mundo Proibido*, em que, em grande parte das cenas, as personagens se movem com exposição por 2. Essa junção de animação com captação direta já havia sido feita por Pedro Eboli no trailer de seu projeto



Figura 98 - Parte da cena do curta *Menina* em que vemos a interação entre o cenário filmado e a animação feita pelo diretor Pedro Eboli.

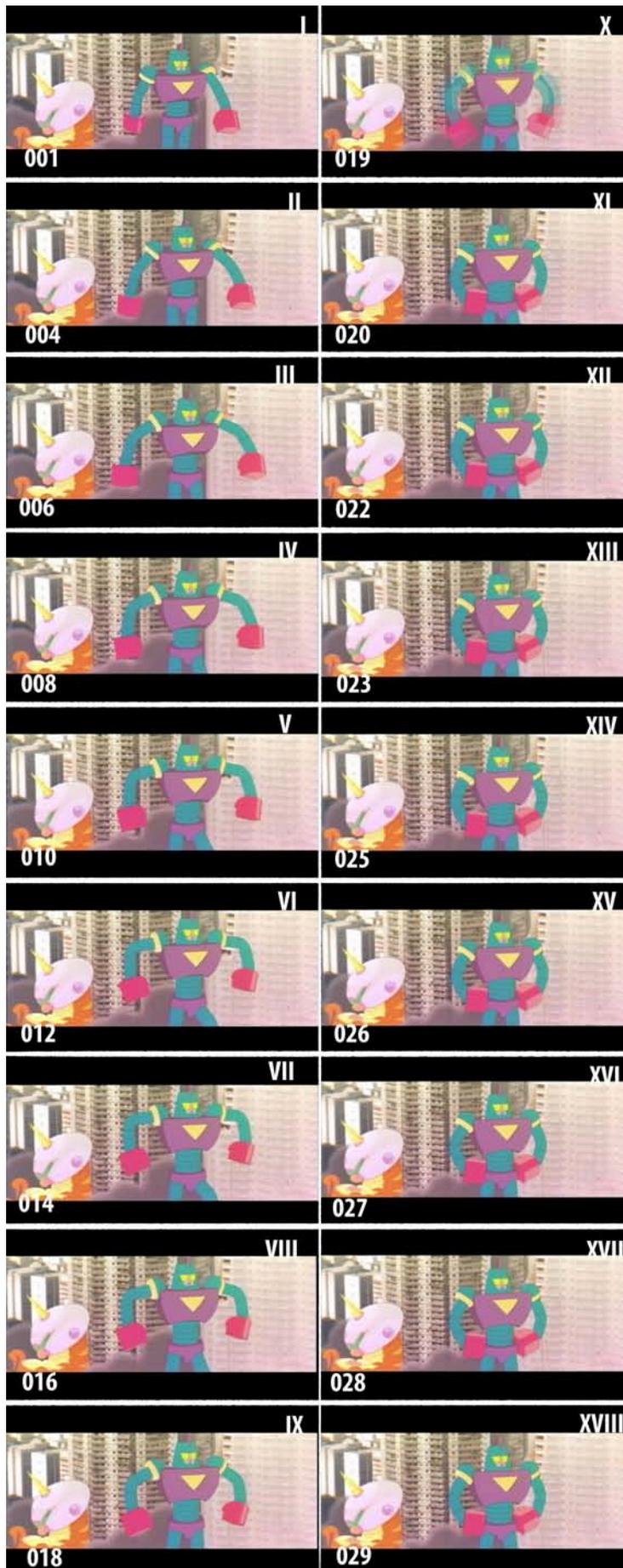


Figura 99 - Robô gigante, animado em CGI, posa depois de derrotar um kaiju, com exposição por 2.

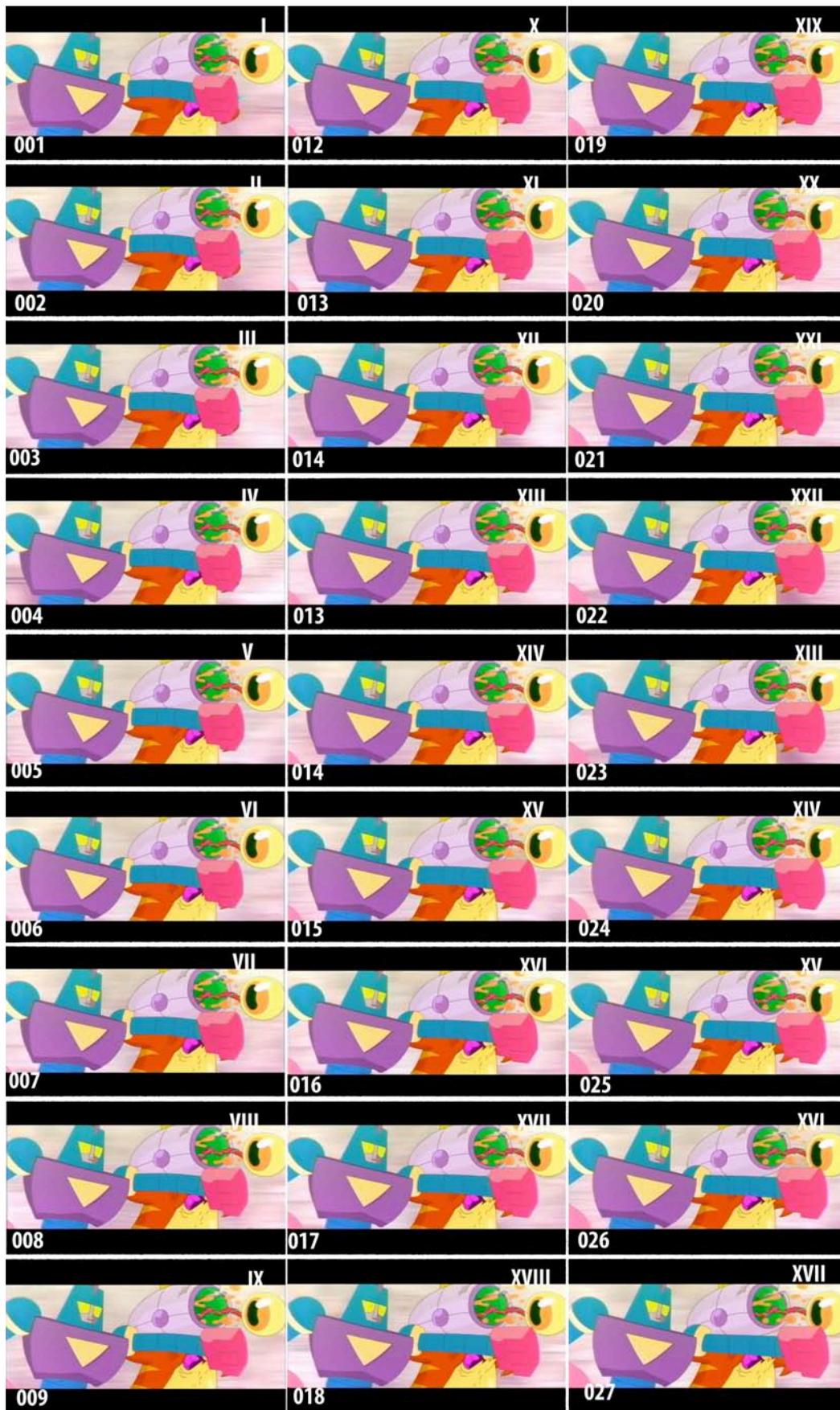


Figura 100 - Robô gigante golpeia kaiju.

*Cupcake and Dinossaur*²⁸, e na vinheta *Some dude at the subway*²⁹ que foi adicionada ao curta coletivo *Engole ou Cospervilha*³⁰. Também a Birdo fez a animação do curta *Caveirão* (Guilherme Marcondes, Brasil, 2013)³¹, que também mistura captação direta e movimento construído quadro-a-quadro. Mas isto não quer dizer que a investida de Pedro Eboli em usar captação direta em seu curta tenha sido menos original. A mescla entre o material filmado e a movimentação das personagens animadas tem uma consonância satisfatória ao longo de todo o clipe. Nas palavras do autor: “(...) [na época] eu estava num momento que curti misturar coisas. Eu acho divertido. (EBOLI, Pedro. Entrevista ao autor, outubro de 2016). Já a figura 99 mostra o robô gigante controlado pelo Herói após derrotar o primeiro Kaiju³² do filme. A personagem foi feita em CGI, pelo profissional Peehalho, mas se utiliza de exposição por dois na maior parte do movimento (da imagem I à imagem XI), diferente do comumente usado por estúdios e profissionais que se utilizam dessa técnica de animação, como a Disney, Pixar, Hype CG etc.

A temporização nos leva a uma nova observação acerca do curta *Menina*. Observando ainda a figura 97, vemos que as imagens XI e XII, XII e XIV, XV e XVI, XVII e XVIII, XIX e XX formam “pares de poses reaproveitadas”, como vimos anteriormente. Dessa forma, Pedro utilizou uma mesma pose para o movimento em dois quadros diferentes, modificando apenas parte dela. E isso fez com que a pose se modificasse sem a necessidade de redesenhá-la inteiramente. Também na figura 98, observamos que o Herói, a partir da imagem VI permanece na mesma pose até o final da cena. Como afirma Pedro:

²⁸ O trailer de *Cupcake and Dinossaur* pode ser visto em: <<https://vimeo.com/52352927>>. Acesso em 26 de janeiro de 2017.

²⁹ A vinheta *Some dude at the subway* pode ser assistida em: <<https://vimeo.com/45399574>>. Acesso em 26 de janeiro de 2017.

³⁰ O trailer do curta-metragem coletivo pode ser visto em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uVsL9Pudgac>>. Acesso em 26 de janeiro de 2017.

³¹ O filme completo pode ser assistido em: <<https://vimeo.com/77178239>>. Acesso em 26 de janeiro de 2017.

³² Kaiju (怪獣) significa monstro. Palavra é usada para designar bestas gigantes de filmes como *Godzilla* (ゴジラ, *Gojira*, Ishiro Honda, Japão, 1954), ou os monstros de séries japonesas dos anos 70 e 80.

A gente lá na Birdo, principalmente nessa época quando o estúdio era muito pequeno, não tinha muito um procedimento muito rigoroso assim. A gente fazia o *board*, fazia uns desenhos de design de personagem, e começava a animar as cenas e resolver cena a cena. Não tinha coisas como uma rotação completa do personagem, nunca teve *rigg* oficial. Essas coisas só passaram a existir agora depois do Oswaldo. Antes era era um desenho de referência do personagem, às vezes tinha um desenho de lado e de frente, e a pessoa [animador] ia desenhando cena a cena. Porque, apesar de o curta ter uma animação bem limitada, ele tem muito pouco de *cut-out*. (*idem*)

Pelo uso de construção e reaproveitamento de poses verificadas nas figuras anteriores, podemos afirmar que o autor faz uso de animação econômica em seu curta-metragem.

E esse uso nos remete a olhar mais um aspecto da animação do curta: até este momento, todas as figuras do filme aqui reproduzidas mostraram movimentos construídos por *movimento desenhado*. Porém, observando a figura 100, vemos que as personagens mantêm um movimento entre duas poses-chave, e o cenário tem movimento na horizontal, no eixo *x*. Bem parecido com o que Tezuka fez na

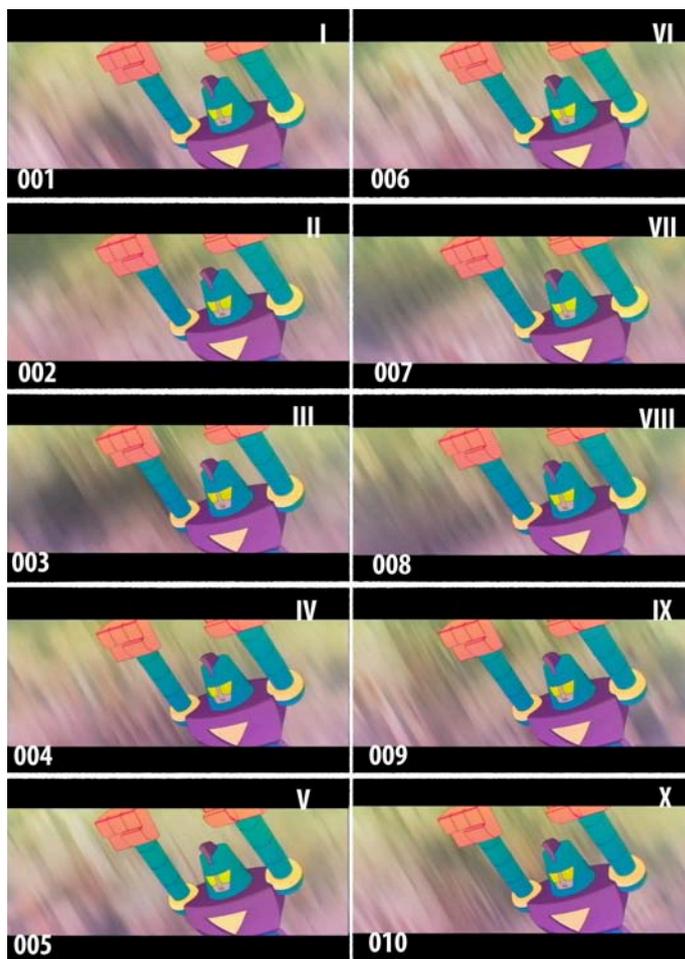


Figura 101 - Robô Gigante tem movimento de voo baseado e movimentação de planos.

abertura de *Astroboy*, em 1963, mas com um refinamento próprio das animações de Pedro Eboli. O mesmo tipo de solução visual será usado para os outros monstros, e para um dos momentos que o robô voa, como mostrado na figura 101. Pedro faz uso extenso das técnicas nipônicas de animação, não apenas da exposição, mas de *movimento desenhado*. Observando novamente as figuras anteriores, desde a 97 até a 101, constatamos que todas tem uma mesma regularidade: mantêm o mesmo movimento característico do animetismo, movimento planar, nos eixos xy , e não no eixo z . Mesmo o robô, animado em CGI, não tem movimento de cinematismo, em profundidade.

Pelo que apresentamos até aqui, poderíamos supor que todas as escolhas de Pedro Eboli para realizar seu curta se basearam na questão orçamentária do projeto, já que o valor pago pelo edital era baixo. Como disse Pedro Eboli:

Eu sabia que nesse clipe do Gloom se eu fosse “pirar” na animação eu mesmo não ia conseguir executar num tempo hábil. E uma coisa que a animação japonesa faz muito bem (que acho que a ocidental não faz tanto) é usar *close up*, ou detalhe de objeto, ou detalhe de uma tela etc. Tem cena que é só um papelzinho na mão, essas coisas assim, que eu acho que eles usam muito bem e que é econômica, mas você tá contando uma coisa bem específica ali. (*idem*)

Porém, esse não foi o único motivo. Quando Pedro Eboli fala sobre o uso de cenários filmados para o curta, ele explica:

Primeiro foi uma escolha estética, mas acho que foi uma escolha estética que foi bem vinda no estúdio. Principalmente porque a equipe de *background* que estava mais acostumada a fazer isso era bem pequena no estúdio. Mas foi uma escolha estética porque até hoje eu gosto bastante dessa coisa misturada. (*idem*)

Dessa forma, a escolha estética encaixou-se ao tamanho do orçamento disponível e permitiu que Pedro Eboli criasse seu curta de maneira eficiente. Além disso, não podemos esquecer que a tecnologia digital esteve a serviço da animação de Pedro desde o início da produção do curta. Foi utilizado para a animação das personagens (não falando aqui do robô em CGI) o programa de desenho vetorial Adobe Animate³³. E bem diferente do que Alê Abreu disse fazer, usando metodologia de animação contínua, Pedro prefere definir as poses da

³³ A Adobe mudou o nome do programa Flash para Adobe Animate.

personagem e se focar no ritmo da ação, bem como testar a temporização, usando metodologia pose a pose:

A única coisa que eu consigo fazer *straight ahead* é feito. Animação de personagem eu animo pose a pose, porque não consigo pensar assim tão direto. É muito difícil fazer *straight ahead* e ter um *timing* bom. Poucas pessoas vão conseguir fazer isso. Com o *workflow* do Flash é bem fácil, porque depois que você tem as poses-chave é bem fácil você brincar com *timing* e testar uns *breakdowns*³⁴ diferentes você não se compromete tanto com o intervalo, sabe? A hora que você chega para fazer o intervalo, sua animação já tem que estar funcionando. Depois é só acertar o *easy*³⁵ e tal. Pelo menos do jeito como eu trabalho. Não consigo pensar em que caso que eu animei *straight ahead* personagem. (*idem*)

Podemos observar um pouco mais de perto a maneira como Pedro Eboli trabalha o movimento em suas animações observando a figura 102, que mostra uma personagem desempenhando um movimento de corrida³⁶. As imagens *a*, *b*, *c* representam estágios diferentes de produção do movimento da mesma personagem, sendo *a*: planejamento; *b*: finalização; *c*: colorização. Interessa-nos para os fins desta pesquisa, apenas os estágios *a* e *b*. Os algarismos romanos continuam, como nas figuras anteriores, a identificar a imagem e o numeral arábico, o quadro do filme onde a imagem se encontra. Olhando primeiramente para as imagens da coluna *a*, percebemos que a personagem tem duas poses chave em seu movimento: aI e aVI. A partir destas poses, Pedro as reaproveitou para criar novas poses. Com a pose aI, criou a pose aII, e com a pose aVI, criou a aVII. Percebemos que as poses aII e aVII são o que poderíamos considerar *saídas do movimento*, uma vez que elas são poses que levam a personagem à próxima pose do movimento. Como estas poses tem sobreposição com a cabeça da personagem, mas seu corpo esticado, sem muita sobreposição das formas, elas funcionam como um movimento acelerado. Com as poses-chave, Pedro criou novas poses: a partir

³⁴ Desenhos de ruptura (*breakdowns*) são as primeiras posições intermediárias criadas pelo animador e as mais importantes para estabelecer a sobreposição entre as partes móveis da personagem, sugerir peso e controlar a flexibilidade no movimento da personagem. O termo desenho de ruptura foi utilizado por Sergi Càmara (CÀMARA, 2005, p. 138).

³⁵ Aceleração e desaceleração de movimento (*easy in* e *easy out*)

³⁶ As interferências com letras e números foram feitas apenas para fins de estudo do movimento para esta pesquisa. A animação está presente em: <<http://pedroeboli.tumblr.com/post/156398697262/quick-runc-cycle-animation-demo-i-gave-yesterday>>. Acesso em 26 de janeiro de 2017.

da aI, criou a aX, e a partir da aVI, criou a aV. As poses resultantes dessa fase da animação (aX e aV) poderiam ser chamadas de *entradas do movimento*, uma vez que elas levam o movimento de uma pose anterior até a pose-chave. Como essas poses são bem próximas à forma da pose-chave e estão anteriores a elas, funcionam como movimento desacelerando para o desenho-chave. As duas poses que não tem relação de reaproveitamento com as poses-chave são as poses de ruptura, neste movimento, quando a personagem “troca” de pernas. Na figura 102, as imagens aIII e aVIII. A partir do arranjo das poses, o animador pode realizar a *saída* deste movimento. E para isso, Pedro fez poses que fossem, em sua forma, parecidas não com as poses de ruptura, mas com as poses posteriores, que haviam sido feitas a partir das poses-chave. São as poses aIV (a partir da pose aV) e IX (a partir da pose X). E é interessante notar que a temporização é pensada aqui de maneira que as poses das extremidades do movimento permaneçam mais tempo em quadro. Desta maneira, as poses em que a personagem permanece no ar (aI e aVI) tem exposição por quatro. As poses em que a personagem permanece no chão, trocando de pernas (aIII e aVIII) tem exposição por três. As poses intermediárias tem exposição por dois. Porém, como as poses intermediárias tem sobreposição maior com as poses no ar (aI e aVI), acelerando a partir delas e desacelerando para elas, a personagem permanece mais tempo no ar, que no chão, fazendo com que pareça ser uma personagem leve, com corrida saltitante. Passando para a coluna *b*, (finalização), percebemos algumas poses criadas a partir das já existentes. É o caso de bII, feita a partir de bI, com grande sobreposição de formas com esta pose, criada para dar maior sensação de aceleração de movimento para a troca de pernas. Da mesma forma, a pose bX foi criada a partir da bIX, com a mesma intenção. Notamos também a criação de um entremeio para as poses que tocam o chão: as poses bV e bXIII. Por fim, há o acréscimo do movimento secundário do cabelo e do rosto (este último pode ser evidenciado pela pose bIX, quando o rosto da personagem sobe em relação sua cabeça. O mesmo que ocorre ao seu cabelo).

A mesma metodologia de animação foi usada por Pedro em seu curta *Menina*. Ele se utilizou de exposição por três, animação econômica,

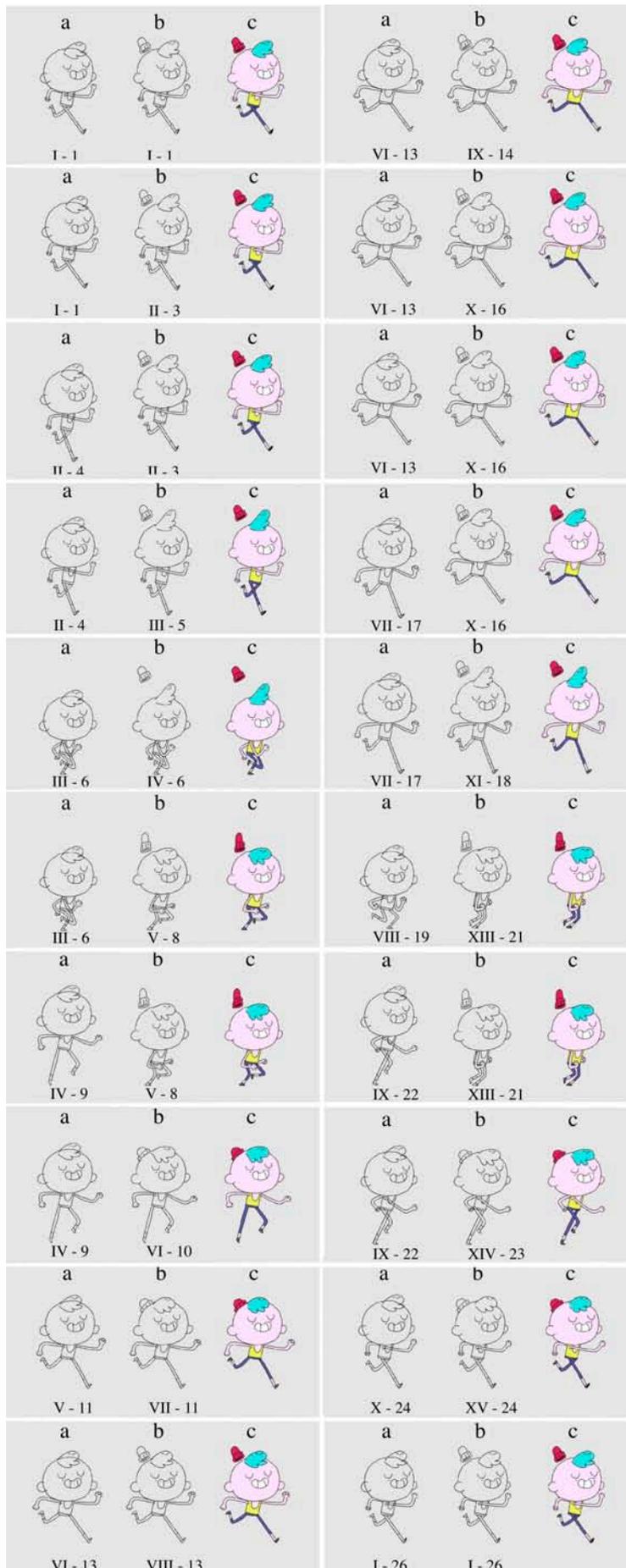


Figura 102 - Etapas da construção do movimento de corrida de personagem feita por Pedro Eboli.

reaproveitando poses das personagens, construindo cenas conjugando *movimento de camadas* a *movimento desenhado*, e não se utilizou de cinematismo para os movimentos nas composições. Além disso, fez captação direta com filmagem real para os cenários. O uso destas técnicas presentes em animações japonesas, aliado ao tema do curta, inspirado nas séries de TV japonesas em captação direta dos anos 1970 e 1980, torna a forma do clipe *Menina* um todo estético harmonioso. Mas, segundo o autor, a intenção de fazer referências visuais aos filmes japoneses, como uso de kanjis, tem mais relação com a história do que necessariamente com a temporização, que como vimos, foi uma escolha estética que possibilitou a viabilidade do filme com o baixo orçamento de produção:

Claro que o tipo de animação mais limitado tem a ver com essa coisa de série japonesa, mas essa estética de usar os kanjis tem bastante a ver com a própria história [do curta]. Por ser uma história de robô gigante e herozinho Jaspion japonês, que apesar de se passar em São Paulo e tudo mais, eu achei que tinha a ver com a própria história. (*idem*)

Esses recursos combinados no filme *Menina* criam um estilo de movimento que é diferente do estilo de Alê Abreu ou do que Luiz Bolognesi passou para sua equipe. E este panorama de três tipos de construção de movimentos é rico, pois a mesma temporização japonesa foi utilizada nos três filmes, bem como as categorias de *movimento de camadas* e *movimento desenhado*, criando cenas com cinematismo, e outras com animetismo, mas diferentes em seu resultado final. Como Pedro Eboli afirma: "Não tem um jeito só de animar" (*idem*), e podemos expandir sua sentença para "não existe apenas uma maneira de construir o movimento, nem apenas uma escola de temporização".