

CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Resumo

Este texto trata-se de um relato de experiência sobre um trabalho desenvolvido pelo autor, intitulado *Ciclo*, uma obra audiovisual de animação realizada em 2013 e que participou, entre outros, do 3º Festival de Cinema Universitário de Alagoas e na categoria Panorama Internacional do Anima Mundi 2015. Abordam-se, portanto, a utilização da técnica 2D (animação clássica) com 3D (computadorizada) e o constante diálogo com o aspecto melodramático dos 12 princípios de animação (JOHNSTON; THOMAS, 1981). A animação nas técnicas 2D e 3D requer a síntese da imagem computadorizada e carrega aspecto expressivo no controle dos elementos gráficos, sendo um deles pertencente ao próprio manuseio do personagem em sua aparente autonomia. Tendo em vista que a síntese da imagem digital perpassou as estratégias na escrita do roteiro (MCKEE, 2013) e análise das variáveis que possibilitariam ou impediriam a pós-produção, o objetivo do artigo é problematizar dois aspectos do processo: a utilização de um hibridismo entre a estrutura da imagem bidimensional como estética final a partir da produção tridimensional, e o planejamento via *design* de animação e sua íntima relação com a abordagem melodramática (XAVIER, 2003), desde os conflitos em cena até o uso do contraste no perfil dos personagens. A proposta, portanto, traz como resultado as estratégias audiovisuais utilizadas para que este filme independente saísse do roteiro e se fizesse possível, ao mesmo tempo no planejamento para atrair o público espectador, focando na metodologia que a produção fez uso sobre o aspecto contemporâneo computacional e adaptações do contexto ficcional próprias da produção.

Palavras-chave: Animação. Ciclo. Design. Hibridismo.

ABSTRACT

This paper is an experience report about a work developed by the author, entitled *Cycle*, an animation made in 2013 and participated, among others, in the 3rd University Film Festival of Alagoas and in the category of International Panorama of Anima Mundi 2015. Therefore, the use of 2D (classical animation) with 3D (computerized) technique and the constant dialogue with the melodramatic aspect of the 12 principles of animation are approached (JOHNSTON; THOMAS, 1981). Animation in 2D and 3D techniques requires the synthesis of the computerized image and carries an expressive aspect in the control of graphic elements, one of which belongs to the character's own handling in its apparent autonomy. Given that the synthesis of digital image has pervaded the strategies in writing of the script (MCKEE, 2013) and analysis of the variables that would enable or prevent post-production, the objective of the article is to problematize two aspects of the process: the use of a hybridism between the two-dimensional image structure as a final aesthetic from the three-dimensional production, and planning via animation design and its close relationship to the melodramatic approach (XAVIER, 2003), from scene conflicts to the use of contrast in the characters' profile. The proposal, therefore, brings as a result the audiovisual strategies used to make this independent film come out of the script and make it possible, at the same time the strategies to attract the spectators, focusing on the methodology that the production made use and the computational contemporary aspect and adaptations of the fictional context.

Key-words: Animation. Cycle. Design. Hybridism.

Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo
(Autor)
Vínculo Institucional: PUC (RS)

Submetido em SET/2020.
Aceito em OUT/2021.
Revisado em OUT/2022.
Publicado em NOV/2022.

INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia proporciona novas formas de realização audiovisual. Contando com o desenvolvimento computacional cada vez mais acessível, ideias criadas no papel ganham forma através dos mais diversos dispositivos. Em se tratando da utilização da animação para fins cinematográficos, antigos princípios convivem com *softwares* de última geração, oportunizando – diante dos recursos de *hardware* disponíveis – diferentes modos de criar filmes. No entanto, o *design* de animação, isto é, o planejamento por trás da elaboração da obra, quando executado apenas por uma pessoa – ou com equipe reduzida e orçamento nulo – impõe ainda mais desafios.

A animação digital traz consigo a síntese de imagens e planejamento total da produção. Não há cenários diante da objetiva da câmera, logo, desde grandes edifícios em seus detalhes, até o simples fecho de luz refletida numa superfície, precisa ser simulado. O filme *Ciclo* (Arthur Cavalcante, 2013) é uma obra feita praticamente por uma única pessoa, feita em software 3D, com estética 2D no espaço e tratamento diferenciado no tempo. Essa dinâmica espaço-temporal na concepção do filme criou um processo único, viabilizando a obra. E é neste relato de experiência que outros realizadores encontrarão soluções criativas diante da complexidade que é fazer cinema de animação independente.

Como objetivo central, este texto problematiza os dois aspectos centrais da produção: a estética híbrida na imagem bidimensional como com a tridimensional e a relação entre o *design* de animação com a abordagem melodramática (XAVIER, 2003). O melodrama é entendido em sua imbricada relação com o *acting* do personagem, ou seja, o modo como o “dar vida” ao personagem implica um comprometimento do animador no mesmo nível que o ator de teatro encena.

Webster (2005) categoriza a animação em quatro categorias: Atividade, Ação, Animação e Acting. Atividade é o movimento no modo mais básico. O cursor do mouse deslizando sobre a tela do computador é um exemplo, assim como os créditos de um filme. São, geralmente, movimentos abstratos não reconhecidos por outros elementos em cena.

Já a Ação é reconhecida como movimento, diferenciando-se da Atividade porque a primeira associa-se com outros elementos, como bolas utilizadas nos esportes, folhas balançando

CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo .

nas árvores, o giro da hélice num helicóptero. A Ação não proporciona um movimento de um ser vivo, mas move-se, mesmo assim, por suas propriedades com as leis da natureza.

A animação, no entanto, carrega diferentes contextos. De um lado, o campo que engloba o cinema de animação, profissionais envolvidos na produção etc.; do outro, a sugestão própria da ilusão de movimento, logo, um movimento com objetivo e motivação, tal qual a abelha que move-se rumo ao néctar da flor, o peixe lutando contra o anzol, um braço que estica-se para matar a mosca. É na Animação que o velho dizer “dar vida a” toma forma.

O nível mais alto da ilusão de movimento é o *Acting*. Este possui um elemento complexificador em relação ao anterior: razões psicológicas para criar os movimentos. Para atingir esse nível, o animador assume a função de ator. Esse é o cerne da criação de narrativas aprazíveis. Humanos lidam com os gestos uns dos outros a maior parte do tempo. Por essa familiaridade, o *Acting* compõe-se através da construção por seres humanos, isto é, movimentos não resultantes somente da vontade humana, mas que trazem consigo o projeto de composição narrativa e estética. Os gestos humanos, estabelecidos pela cultura, são reconhecidos. *Acting*, portanto, é sinônimo de planejamento e análise do movimento real sob a perspectiva dos 12 Princípios da Animação.

Sendo um filme de animação digital, foi realizado em Alagoas – mais especificamente em Marechal Deodoro – no ano de 2013 e teve, como conclusão, a finalização da obra poucas semanas antes do 3º Festival de Cinema Universitário de Alagoas. Além de outros festivais, o Círculo também foi escolhido na categoria Panorama Internacional, no festival Anima Mundi 2015. Com base no cumprimento de um cronograma, feito por uma única pessoa, em filme independente, considera-se que as estratégias utilizadas não apenas servem de referência para outras produções, como também demonstra sua versatilidade na criação de narrativas as quais despertam o interesse do espectador diante dos estímulos imagéticos pré-planejados.

O PROCESSO TEÓRICO PRÁTICO DA ANIMAÇÃO

Na obra *The Illusion of Life* (Johnston; Thomas, 1981, p. 47), os autores identificam as características responsáveis pela facilidade de entendimento do público em relação à animação e, para isso, partem de ideias sobre os chamados *princípios de animação*. Ao todo são 12 princípios que auxiliam para dar força imagética durante a realização de uma obra animada. De modo breve, os princípios são assim apresentados pelos dois autores:

Squash and Stretch (Esmagar e esticar) expressa a física do volume e peso durante o movimento do corpo. O clássico exemplo é uma bola quicando que amassa ao tocar no chão e estica-se pela inércia.

Anticipation (Antecipação) auxilia o público para uma ação, isto é, há uma prévia por meio do movimento atual daquilo que ocorrerá em seguida. Exemplo: o personagem inclina-se para pular. *Staging* (Atuação) apresenta claramente uma ideia clara por meio de luz e sombra, enquadramento e foco na ação apresentada.

Straight Ahead and Pose to Pose (Direto em Frente e Pose a Pose) representam técnicas para abordar o personagem em cena: Direto em Frente significa que o animador cria os desenhos sem um planejamento prévio de tempo e espaço; no Pose a Pose, ao contrário, há a criação de extremos e intervalos para cada ação.

Follow Through and Overlapping (Seguir em frente e Sobrepor) foca no aspecto da inércia das ações, onde um corpo não para seu movimento de uma única vez. Insere-se, portanto, o aspecto do tempo diferenciado para cada parte do personagem. Exemplo: o movimento de uma corrente, cujos elos permanecem em movimento após o primeiro terminar sua ação, dando seguimento ao efeito “dominó” até que pare por completo. Em seres humanos, os braços funcionam como correntes (cada elo representando a mão, antebraço, braço, ombro).

Slow in and Slow Out (Acelerar e Desacelerar) ajusta frames mais ao início ou fim do movimento (criando-se uma ação lenta e que acelera aos poucos). Se mais frames são inseridos, passa-se a impressão de suavidade; se menos, a ação torna-se brusca.

Arcs (Arcos) trazem consigo a dinamicidade dos movimentos não-lineares. É comum para o animador iniciante a criação de ações em deslocamentos retilíneos. Quanto aos personagens, cada

CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo .

parte do corpo movimenta-se em arco e geram maior realismo à cena. Exemplo: quando uma pessoa anda, os braços movimentam-se para frente e para trás. Observando-se a trajetória da mão (por exemplo), percebe-se que ela executa um arco.

Secondary Action (Ação Secundária) diz respeito às ações que acompanham uma principal. Exemplo: um esquilo pulando movimenta sua cauda. O corpo do esquilo é o principal; a cauda, secundária. Para um personagem humano usando o cachecol contra o vento, o movimento principal é o deslocamento para frente, enquanto a ação secundária está no tecido reagindo a esse mesmo deslocamento.

Timing (Tempo) se refere às ações adequadas ao personagem com base nas regras da física. Um personagem com Tempo errado ou movimenta-se demasiado brusco ou lento.

Exaggeration (Exagero) foca nas diferenças entre supostas ações “reais” (isto é, aquelas que corresponderiam à nossa percepção do dia-a-dia) e o exagero utilizado por personagens na transmissão de seus sentimentos e ações. O Exagero facilita o entendimento do espectador. Exemplo: um personagem que escorrega de modo espalhafatoso reafirma a atenção para sua ação.

Solid Drawing (Desenho Sólido) é o princípio no qual desenhos funcionam em perspectiva e profundidade, gerando a impressão de peso e volume. O controle da tridimensionalidade torna-se fundamental para a composição da cena.

Appeal (Apelo) gera no personagem um carisma, seja ele herói ou vilão. O Apelo é responsável por haver uma conexão empática entre espectador e personagem.

Por esse motivo, os autores defendem que a animação deve possuir uma linguagem visual ao mesmo tempo detalhada e simples, tendo como principal suporte os princípios de animação. O tratamento do personagem em relação ao roteiro e sua narrativa e o detalhamento nos cenários e nos personagens a partir da direção de arte, conduz o espectador a uma identificação ou repulsa com aquilo mostrado.

O desenvolvimento do *design* de animação é justificado pelos autores tendo a premissa de segurança dos projetos.

Os animadores continuaram procurando métodos melhores de relacionar desenhos entre si e descobriram algumas maneiras que pareciam produzir um resultado previsível. Eles não podiam esperar sucesso todas as vezes, mas essas técnicas especiais de desenhar um personagem em movimento ofereciam alguma segurança. Como cada um desses processos adquiriu um nome, foi analisado, aperfeiçoado e falado, e quando novos artistas se

CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo .

juntaram à equipe, eles aprenderam essas práticas como se fossem regras de comércio. (Johnston; Thomas, 1981, p. 47-48) ¹

Tendo em vista que a padronização da imagem cinematográfica é de 24 quadros por segundo, em se tratando de animação serão 24 folhas desenhadas por segundo. Um longa-metragem de 80 minutos, portanto, possui mais de 115 mil folhas desenhadas, coloridas e planejadas uma a uma. Utilizando-se das altas tecnologias, unidas com a experiência sentimental da expressão imagética, há a geração de uma fórmula, onde a marcação das polaridades do bem e do mal também existe. Os efeitos visuais acompanhados de uma trilha sonora melodiosa, o que reforça a expressão das emoções, garante uma intensidade a fim de afetar o espectador, gerando uma situação de credibilidade diante do inverossímil. Os personagens e cenários elaborados na obra têm suas relações de apelo com o público, advindos da manipulação melodramática de códigos sociais. Entrelaçam-se, nesse estágio de análise, o modo simbólico e modo estético (Aumont, 1993, p. 80). Simbólico por criar, através do desenvolvimento e elaboração dos elementos dentro da animação, os sinônimos de liberdade ou escravidão, paz ou guerra, conforto ou problema, virtude ou fraqueza etc., estruturalmente dependentes da bipolaridade melodramática. Estético por ser a imagem uma condutora do espectador para a apreciação da obra a partir do oferecimento de sensações (*aisthêsis*).

Quando se analisa a criação dos *blockbusters* de grandes estúdios como Pixar, Disney e Dreamworks, há uma semelhança entre o caráter simbólico da imagem com o princípio do Apelo e sua consequente aceitação do público. A construção da força imagética de um personagem ou cenário apelativo se dá através do argumento, apresentado por Aumont, a partir da aceitabilidade social. Seguindo sua abordagem, verifica-se também a estruturação de elementos gráficos que permitem uma busca visual mais rápida, através da construção de bordas visuais e diferenciação de luminâncias, o que possibilita, mais uma vez, a condução do espectador. Há uma fruição das imagens, localizando os elementos que compõem as cenas. O modo simbólico se apresenta ao espectador através da apreensão dessas sensações vindas dos elementos narrativos, contribuindo para a noção de que a obra trata de assuntos ligados à, de um lado, valentia e nobreza do núcleo melodramático do herói e, por outro lado, à obscuridade causada tanto pelo próprio antagonista como por seus agentes e ambientações. Verifica-se que, tanto os códigos visuais quanto os códigos

¹ Tradução nossa, do original: The animators continued to search for better methods of relating drawings to each other and had found a few ways that seemed to produce a predictable result. They could not expect success every time, but these special techniques of drawing a character in motion did offer some security. As each of these processes acquired a name, it was analyzed and perfected and talked about, and when new artists joined the staff they were taught these practices as if they were rules of trade.

CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo .

verbais trazem as informações do mundo, reafirmando a moral com o fim do antagonista e ascensão do herói, principal defensor da nobreza.

Com esse planejamento, atribuem-se significados aos elementos imagéticos. Ao se decompor a imagem dos filmes de animação em cenários (ambientes por onde ocorrerá a narrativa) e personagens (aqueles que habitarão e constituirão a trama), verifica-se a preocupação com os 12 princípios de animação. Em ambos, personagens e cenários incorporam significados do imaginário, os quais estimulam o espectador a se posicionar perante os estímulos visuais (vestimenta, fala, hábitos, utilização das cores, luminosidade etc).

A partir do desenvolvimento dos personagens que estarão presentes na história, Ollie Johnston e Frank Thomas defendem que não pode haver ambiguidades quanto ao seu caráter, tendo como ponto de vista a bipolaridade bem/mal destes mesmos seres e das situações que estão inseridos. Para a exposição dessa polaridade, a reafirmação redundante dos personagens em cena, através da música incidental, falas, gestos e vestimentas, fazem possível o entendimento daquilo que era desejado ser passado: o bem como força motriz para a justiça, nem que para isso sejam feitas reviravoltas inesperadas e milagrosas.

Para Xavier (2003, p.85), o melodrama organiza o mundo de forma mais simples, onde a concretização dos objetivos das pessoas é fruto direto do mérito, e os fracassos são produtos de uma armação exterior, a qual retira toda a culpa do personagem e o coloca como principal vítima da situação. A ausência da carga de ironia presente na experiência social (ironia tal que muitos não suportam) transforma a situação de vitimização numa via para fabulação, existindo um sujeito que precisa de proteção ou de uma fantasia infantil quando presencia um mau resultado.

Outra característica do melodrama é a performance, pois o exagero desta descende diretamente do teatro de pantomima, compondo a ênfase ligada à linguagem corporal. Ainda nos 12 princípios de animação, os autores citam o Apelo. Os princípios de animação se evidenciam nesta análise: para a constituição de uma pantomima, o Apelo serve de apoio para gerar um personagem com poses que consigam descrever de forma clara seus sentimentos e ao mesmo tempo sua personalidade. Mais uma vez, os estados emocionais se colocam em evidência por meio da encenação exagerada de gestos, pois estes funcionam como substitutos para os diálogos, gerando clichês como um personagem desamparado que olha para o céu ou um vilão que constantemente ri com suas próprias vilanias que buscam triunfo.

CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

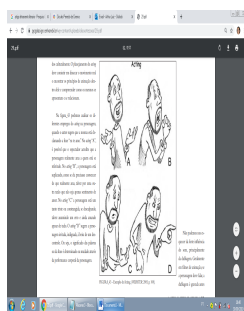
Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo .

Para os autores:

Quando Walt [Disney] pedia por realismo [na cena], ele queria uma caricatura do realismo. Um dos artistas analisou corretamente quando disse "eu não acho que ele quis dizer realismo. Eu acho que ele quis dizer algo que fosse mais convincente, que fizesse um maior contato com pessoas"² (1981, p.65-66)

Webster exemplifica a prática do Acting através da imagem abaixo. O autor sugere a frase “eu te amo”, analisando o modo com tal frase é apropriada pelo animador através do personagem.

Figura 10 - Exemplo de WEBSTER: 2005, p. 108.



Fonte: do autor.

Em A, o espectador pode acreditar que o personagem ama a quem está se referindo. Em B, o personagem suplica, como que para convencer que realmente ama. Em C, a personagem mantém-se triste e desculpando-se, ou ainda, assumindo que ama apesar de tudo. Em D, parece irritado e prestes a sair em descontrole. Neste exemplo, o significado da frase é determinado ou alterado por meio da performance corporal do personagem.

MATERIAIS E MÉTODOS

O filme narra a disputa de dois personagens em busca de um objeto aparentemente inacessível. Ambos unem forças para alcançá-lo, mas não contavam que a disputa entre si poderia ser fatal.

Quando se pensa em realizar um curta-metragem, é imprescindível a adequação da narrativa à realidade de recursos disponíveis. A partir da inquietação do autor com seu próprio

² Tradução livre, do original: When Walt asked for realism, he wanted a caricature of realism. One artist analyzed it correctly when he said, 'I don't think he meant 'realism'. I think he meant something that was more convincing, that made a bigger contact with people.

CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo .

conjunto de trabalhos, a criação de um curta-metragem trazia consigo uma indicação de suas habilidades para compor um portfólio.

É comum que o processo de maturação de um profissional animador seja comprovado através do que se chama de *Demoreel*, isto é, um vídeo curto demonstrando as habilidades que o animador possui em equilibrar qualitativamente os diversos elementos em cena. Para se compor o vídeo *Demoreel*, escolhe-se os melhores trabalhos do portfólio. A duração do vídeo se justifica: ao ser apresentado às produtoras – cujos profissionais têm pouco tempo diante de outras demandas – os trabalhos reunidos devem traduzir o uso dos princípios de animação de modo adequado. Exercícios comuns, em ordem de dificuldade, são: bola quicando (*bouncing ball*), pêndulo, bola com cauda, mecânica dos corpos (*body mechanics*), um personagem falando (*lip-sync*), vários personagens falando e interagindo. Tendo em vista que o autor dedicava-se à construção sólida de seu portfólio e conseqüente *Demoreel*, refletiu sobre sua própria conduta por meio da pergunta: E se, ao invés de pequenos exercícios, fosse feito um curta-metragem? Se a intenção era mostrar os próprios trabalhadores para o mundo, um curta-metragem ia mais além: de um lado, provava-se o uso adequado dos princípios de animação; do outro, uma história com começo, meio e fim bem definidos e cujo público era mais amplo que o anterior. Agora, não apenas produtoras apreciariam a obra, mas o público em geral.

Elaborou-se, na pré-produção, o roteiro escrito tendo a limitação orçamentária e pessoal: sendo uma obra pessoal, que seria escrita, animada, renderizada (isto é, realizar as configurações adequadas a partir do uso da modelagem, animação, texturas e iluminação dentro de um enquadramento calculado pelo computador em seus mínimos detalhes de pixels), editada e distribuída pelo próprio autor, cada uma das ideias iniciais precisava se adequar à essa realidade.

Do mesmo modo como o compositor perpassa a excelência dos princípios da composição musical, e o animador perpassa os princípios de animação, todos esses elementos são planejados a partir de um roteiro. Ao escritor inclui entender os princípios correspondentes da história e sua composição, pois desenvolver uma narrativa não é uma pura questão mecânica de passos lineares. Ela é a soma final de todos os modos pelos quais o escritor consegue deixar o público envolvido e manter este mesmo envolvimento até gerar uma recompensa significativa. Sem desenvolver sua perícia, o escritor tem a grande possibilidade de ter uma ideia em sua mente e deparar-se com questões ligadas à própria qualidade de sua narrativa, visto que sem um preparo ou desenvolvimentos teóricos anteriores, não há como desenvolver um comparativo metodológico. Em

CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo .

se tratando de uma narrativa contada através da animação e com orçamento praticamente nulo, cada ação dos personagens deve corresponder a uma boa história, de um lado, e adequação orçamentária, do outro.

Como bem expõe Mackee (2006):

Se você sonhasse em compor música, você diria a si mesmo: ‘já ouvi um monte de sinfonias... eu sei também tocar piano... Acho que vou fazer uma esse fim de semana’? Não. Mas é exatamente assim que muitos roteiristas começam. [...] se você desejasse compor, iria a uma escola de música para estudar tanto teoria quanto prática, focando no gênero da sinfonia. Após anos de diligência, você fundiria seu conhecimento com sua criatividade, e, conduzido por sua coragem, se aventuraria a compor. (MCKEE, p.28)

No entanto, quando se trata de uma produção independente – como é o caso – existe uma limitação entre o que é escrito e o produto final desejado. A ausência de recursos torna-se um empecilho para a livre adequação dramaturgica e interação entre os personagens. Em se tratando de animação, essa limitação torna-se ainda mais latente devido às limitações do poder computacional no que se refere aos cálculos da imagem (*render* da imagem).

A animação precisa que todos os elementos sejam criados do nada. Ao contrário de uma filmadora capaz de, com apenas um clique, iniciar a gravação do ambiente, os profissionais da animação necessitam elaborar as minúcias “naturais” do mundo: desenha-se o ambiente, pensam-se as cores, criam-se as luzes, calculam-se as reflexões e refrações, traçam-se contrastes entre luz e sombra etc. Não existe cenário diante da objetiva da câmera. *Ciclo* é uma animação 3D com estética visual 2D, portanto, não é *stopmotion*, técnica esta que traria consigo um cenário construído para a captação. No caso da obra, nem câmera há. Trabalha-se com a síntese do enquadramento como base.

Logo, é compreensível a quantidade de profissionais listados no pós-créditos de obras audiovisuais. Cada setor faz a sua função, tendo inclusive auxiliares. Mas *Ciclo* é uma obra audiovisual amadora, “um exército de um homem só”.

Quais aspectos foram cortados de antemão, portanto?

Se cada personagem é como um ator – com todas as suas vicissitudes dentro da cena – o número deveria ser limitado. Sem orçamento para vozes, não havia como pagar por dubladores,

CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

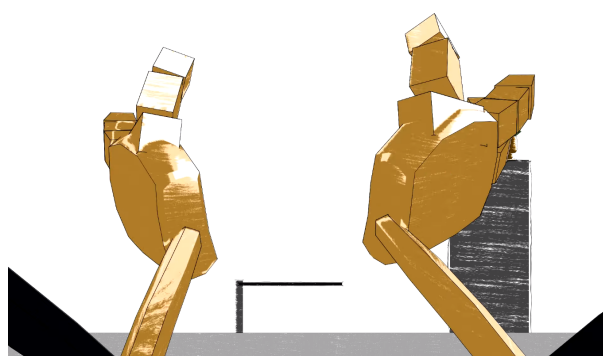
Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo .

logo, o roteiro não deveria ter diálogos. Não havia orçamento, então cortou-se a complexa elaboração dos *concepts*³ de cenário e de personagens.

Sem o *concept* dos personagens e mantendo a motivação inicial de fazer uso adequado dos princípios da animação, o autor decidiu usar um personagem sob a licença *Creative Commons*, isto é, um personagem passível de uso por outras pessoas. Nesse caso, realizando uma lista de possíveis personagens que traduziriam o roteiro da maneira mais eficiente – método similar ao *casting*, quando se trata de *live-action* – o autor chegou ao personagem 3D modelado por Michel Urbanek, animador canadense. Em outras funções (modelador, iluminador, texturizador etc), também existe o trabalho de portfólio que não se confunde com outras etapas, e foi nessa perspectiva que não houve “prejuízo” ao portfólio ao se usar o personagem modelado em 3D de Michel Urbanek – dar vida ao personagem por meio do movimento é diferente de concebê-lo através dos métodos e técnicas de modelagem poligonal.

No roteiro, são quatro personagens. Como medida de economia, o autor utilizou o mesmo em quatro cores diferentes. Cada personagem, porém, traz consigo o contraste de seus perfis: o vermelho (primeiro personagem em cena) está em processo de descoberta daquele mundo; o verde (segundo personagem), guia o primeiro na interação entre os objetos do cenário, utilizando-os para atingir objetivos; o laranja (terceiro personagem) repete o movimento do primeiro, justificando o título do curta – *Ciclo* – em seu processo de eterno retorno. É a paleta de cores e o contraste com o cenário que demarcam o apelo visual melodramático.

Figura 1: personagem aparece apenas as mãos



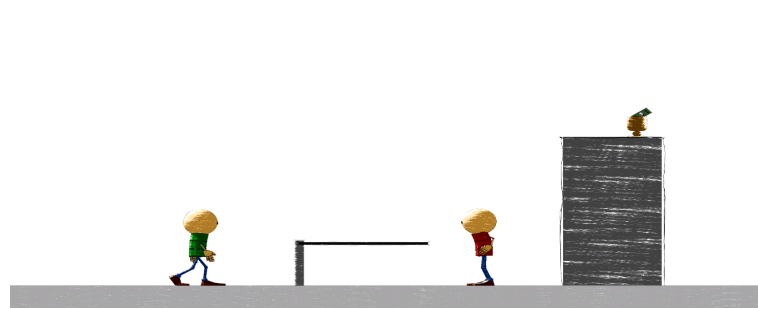
Fonte: do autor.

Figura 2: dois personagens em interação

³ *Concept Art* é uma ilustração que traduz os elementos escritos do roteiro em imagem. Ao se pensar no personagem escrito, o ilustrador precisa criar tal personagem com sua estatura, volume, paleta de cores etc. O mesmo ocorre nos cenários.

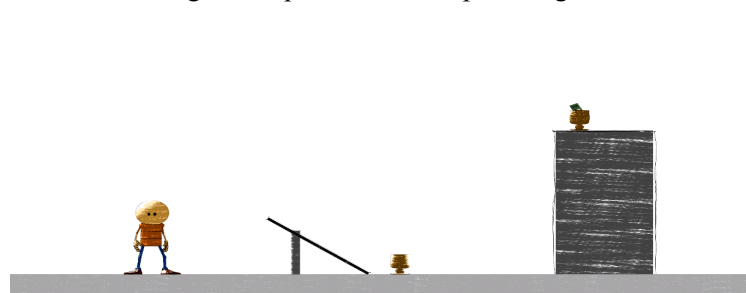
CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo .



Fonte: do autor

Figura 3: quarto e último personagem



Fonte: do autor.

Os personagens são em 3D, feitos no software Autodesk Maya, porém trazem consigo uma textura corporal 2D (parecida com giz). Essa impressão e hibridismo de técnicas são reforçado pela duplicidade de quadros-chave (*keyframes*) durante todos os movimentos.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

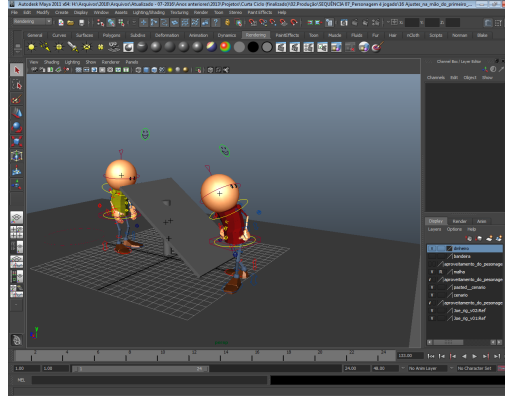
Acima foi exposto que a frequência da imagem cinematográfica é de 24 quadros por segundo. No entanto, ainda com fins de economia por parte do autor, optou-se por duplicar os quadros ímpares. Como resultado final, *Ciclo* foi produzido desenhando-se no software 12 quadros, sendo estes duplicados para atingir os 24 quadros necessários à exibição. Se o autor tivesse optado por criar todos os 24 quadros (aspecto padrão no software 3D), estaria perceptível a “fluidez exagerada” da imagem e, conseqüentemente, se denunciaria que se tratava de uma obra 3D com “filtro” 2D. Através da cópia dos quadros, a imagem fica “travada”, isto é, o quadro 2 é cópia do 1, o quadro 3 é cópia do 2 etc., criando a impressão de movimento “imperfeito” típico do fazer tradicional da animação clássica.

CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo .

Se o autor não utilizasse as texturas em 2D – mantendo-se, portanto, visivelmente em 3D – poderia ter aplicado uma tripla cópia (travando mais ainda a imagem) para dar a impressão de *stopmotion*.

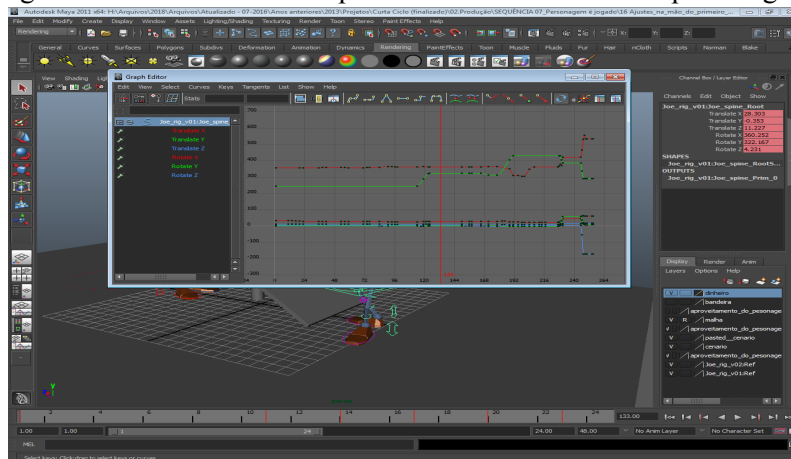
Figura 4: cenário 3D no software Autodesk Maya



Fonte: do autor.

Se na animação tradicional 2D o controle do tempo e espaço ocorre no planejamento prévio e sua aplicação nas folhas do papel, em 3D existe a ferramenta do Gráfico de Curvas, a qual exhibe para o animador os três eixos do movimento (X, Y e Z) e suas relações com o rotação (rotate), translação (translate) e escala (scale).

Figura 5: Gráfico de curvas apenas de um controlador do personagem

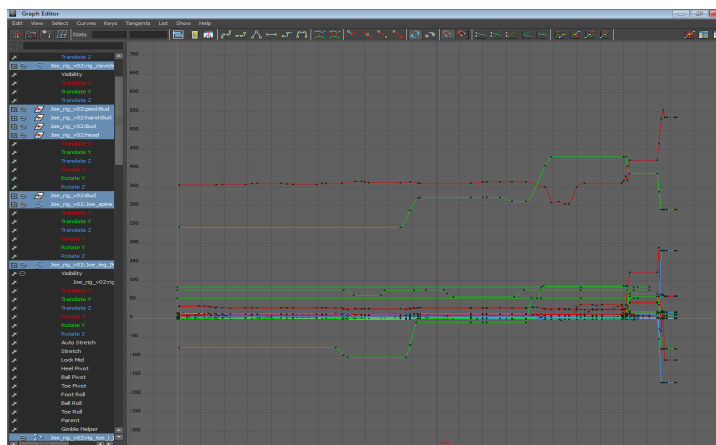


Fonte: do autor.

Figura 6: Exibição de todos os controladores dos dois personagens

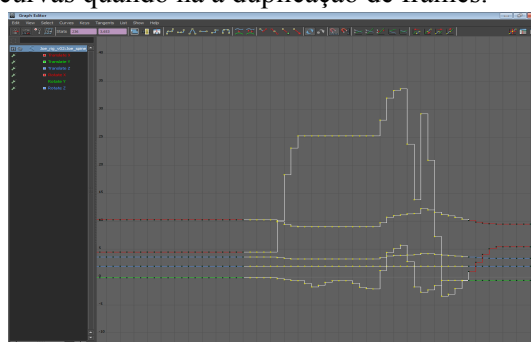
CICLO (ARTHUR CAVALCANTE, 2013): UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Arthur Luiz Cavalcante de Macêdo .



Fonte: do autor.

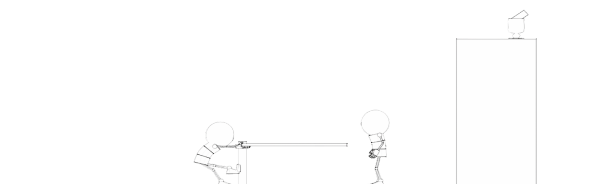
Figura 7: Layout do gráfico de curvas quando há a duplicação de frames.



Fonte: do autor.

Com todas as cenas e sequências planejadas e animadas, houve a necessidade da aplicação das texturas tendo como base uma linha demarcatória, isto é, o contorno característico do desenho 2D.

Figura 8: Teste dos contornos do cenário e personagens.



Fonte: do autor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do estudo dos 12 princípios de animação e de sua relação com o melodrama e a conscientização do autor independente sobre a importância de se unir todos esses aspectos, a obra foi possível. A economia de elementos em todas as etapas foi a garantidora de que a obra seria finalizada, juntamente com as estratégias da estética melodramática da imagem animada.

REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas, Sp: Papyrus, 1993.

JOHNSTON, Ollie & THOMAS, Frank. **Illusion of life**: The Disney Animation. New York: Hyperion, 1981.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte e Letra, 2013.

WEBSTER, Chris. **Animation: The Mechanics of Motion**, Oxford: Focal Press, 2005.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena**: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues. São Paulo: Cosac & Naif, 2003.