

## **Apropriação de Recursos e Estratégias na Produção de Filme Animado**

DIAS, Luhan.

**RESUMO:** Este trabalho busca relatar e analisar minhas experiências sobre o processo de produção do filme animado “A moça que existe em meus sonhos” que desenvolvi durante o Curso de Bacharelado em Artes Visuais: Cinema de Animação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. Neste filme me apropriei de diversos recursos e estratégias para a sua realização — tais como as estratégias de construção dos cenários, as técnicas de animação (como a rotoscopia) e outros meios para animação (como filmagens live-action, referências fotográficas e análise de movimentos similares de outros filmes) — a partir de um processo de intensa pesquisa. Tão logo, este estudo colabora para a desmistificação do processo de criação, como também, contribuir com futuras produções e estudos nesse campo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema de Animação, Produção de filme, Filme animado, Estratégias de produção.

*Appropriation of Resources and Strategies in the Production of Animated Film*

**ABSTRACT:** This paper seeks to report and analyze my experiences on the production process of the animated film "A moça que existe em meus sonhos" that developed during my course of Bachelor of Visual Arts: Cinema de Animação da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais. In this film took hold of several resources and strategies for its production — such as scenario-building strategies, techniques (such as rotoscoping) and other media for entertainment (like live-action footage, photo references and analysis of similar movements other films) — from a process of intense “research”. As soon, this study contributes to the demystification of the creative process, but also contributes to future productions and studies in this field.

**KEYWORDS:** Animation, Film Production, Animated film, Production strategies.

## 1. Introdução:

Este trabalho é uma pesquisa “auto-reflexiva” cujo principal objetivo é buscar sistematizar o processo de apropriação de recursos e estratégias para a realização do curta em animação 2D de minha própria autoria intitulado: *A moça que existe em meus sonhos*<sup>1</sup>, produzido durante minha graduação ao qual acumulei diversas funções, tais como diretor, animador, desenvolvedor de *layout* e cenário, além de designer sonoro.

Para iniciar o processo de produção do filme, algumas problematizações me perpassaram à mente: “de onde vem a obra de arte? Ela surge do nada? Quais os possíveis caminhos para se criar uma obra de arte? E para se criar um filme animado?” Foi a partir dessas indagações que comecei a pesquisa de como poderia produzir o meu filme de conclusão de curso<sup>2</sup> que, nos períodos preliminares, ainda era um argumento de uma estória com fortes traços de autobiografia.

Sobre a produção de filmes em animação, mas especialmente feitos em animação tradicional, técnica mais utilizada na confecção de “*A moça*”, é importante salientar que sua produção é um processo laborioso, no qual o movimento é desenhado quadro-a-quadro, e por isso cada segundo do filme precisa ser pensado, em um constante exercício de síntese e lapidação de roteiro, para que nenhum material produzido seja descartado. Com isso, o filme animado já possui desde seus primeiros momentos uma edição planejada sem grandes possibilidades de alteração.

Ao longo deste estudo, abordarei minhas experiências, enquanto estudante de cinema de animação, procurando enfatizar o processo de “pesquisa”, ou seja, a constante busca de referências em cada etapa da produção deste curta-metragem feito em animação tradicional 2D. No entanto, estabeleço um corte na abordagem destacando, preferencialmente, a parte visual da obra, bem como, cito alguns aspectos do design sonoro e de pós-produção.

Durante o percurso de produção desse filme surgiram diversas questões sobre os possíveis caminhos de criação da obra cinematográfica animada, uma vez que ela não aparentava “surgir do nada”. Em função disso busquei por fontes externas, ou seja, pesquisei

---

<sup>1</sup> Que chamarei nesse artigo de: “*A moça*”. Filme pode ser assistido em: <https://www.youtube.com/watch?v=RWkahPCP3XY>

<sup>2</sup> Exigido como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais – Habilitação em Cinema de Animação, pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

sobre o processo de produção de filmes animados e mais afundo sobre o trabalho de outros produtores. Essa pesquisa expandiu meus conhecimentos que, na época, restringiam-se apenas aos Princípios da Animação<sup>3</sup> e princípios de construção de roteiros.

Nessa busca, pude observar uma íntima relação que reforçava e sustentava a ligação entre os acasos criativos e a própria “pesquisa” de produção do curta. Seguindo o pensamento de Fayga Ostrower (1999), se por um lado parece evidente que não existe obra de arte sem momentos intuitivos de inspiração, por outro lado também está claro que não existem tais momentos criativos sem que haja uma demanda.

Aquilo que, no começo, parecia uma procura desesperada para sanar minhas deficiências na produção em cinema de animação, tornou-se a principal fonte de inspiração e criação artística. Nesse contexto, o processo de pesquisa torna-se uma fonte de alimentação da criatividade, o que será constatado, neste caso, durante o desenvolvimento deste trabalho.

Esclareço também que a expressão artística do filme “*A moça*”, não está em seu ritmo, design de personagem, animações, nem em suas cores, ou seja, não está em nenhum aspecto isolado. A obra de arte é o filme. Como conceitua MCKEE (2006, p.112) “Cinema é uma arte temporal”, há uma história (com sentimentos, ideias, sensações) sendo contada de forma audiovisual durante um espaço de tempo, e é para contar essa história que meus esforços e pesquisas se concentram. Ela que tem a capacidade de tocar e emocionar o público.

Sendo assim, este trabalho divide-se em três partes distintas:

Na primeira parte, abordo as “pesquisas” utilizadas na pré-produção<sup>4</sup> do curta e seu processo de apropriação.

Na segunda parte, procuro mostrar como foram aplicados alguns recursos na produção de “*A moça*”. Tais como as estratégias de construção dos *layouts* e técnicas de animação.

Na terceira parte, teço as conclusões e considerações finais sobre o tema abordado ao longo deste trabalho propondo estimular a reflexão sobre a produção em animação.

---

<sup>3</sup> Estes princípios foram desenvolvidos nos estúdios *Disney*. Vide: Thomas, Frank; Ollie Johnston (1981, reimpresso em 1997). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Hyperion. p. 15.

<sup>4</sup> Termo comumente usado na área de cinema de animação no qual me refiro ao período de concepção do argumento do filme, roteiro, *design* de personagens e pré-visualização da obra.

## 2. Pesquisa de pré-produção

### 2.1 Pesquisa de ritmo e enquadramento

Minha primeira pesquisa se resume a busca de curtas de animação em sites de compartilhamento de vídeos como *Youtube*<sup>5</sup> e *Vimeo*<sup>6</sup>. Nessa pesquisa encontrei o filme de animação 2D *A Quoi Ça Sert L'Amour?*<sup>7</sup> de Louis Clichy, clipe animado da canção de mesmo nome interpretada por Edith Piaf e Theo Sarapo.

Ao analisá-lo, pude perceber que o filme apresenta um ritmo veloz, transições dinâmicas, design interessante, e um enredo relativamente grande para um curta metragem de pouco mais de três minutos, com a seguinte sucessão de acontecimentos: encontro de um casal e começo de relacionamento, briga no relacionamento e reentendimento, separação, período de depressão após fim da relação e reunião do casal.

Uma estória com tantos acontecimentos e reviravoltas em tão curto espaço de tempo, impressionou-me de forma envolvente. A partir disso, pude perceber ser possível que o meu projeto de roteiro (de sinopse já anunciada) poderia ser transformado em um curta animado. Para tanto, fiz uma análise do filme de Louis Clichy, tentando compreender como se deu a organização dos elementos cinematográficos, a fim de poder me apropriar e adaptar estratégias semelhantes no filme.

Das estratégias analisadas, destaco as quais considerei responsáveis pelo roteiro do filme ter sido possível com tão curta duração: o *timing* veloz da animação cômica, a expressividade do design simplificado e caricatural dos personagens, a sucessão de planos curtos de aproximadamente cinco segundos com ações fragmentadas que agilizam todo o ritmo, e o movimento de câmera que trabalha para facilitar e dinamizar as transições das sequências. Estas que atuam, ora rotacionando o personagem e fornecendo uma transição de planos sem cortes, ora movimentando-se rapidamente e alçando os personagens em diferentes locais e situações.

Considero importante destacar também que o filme tem suas cenas sincronizadas com a canção de Edith Piaf e Theo Sarapo, o que provavelmente ditou o *timing* da animação e a

---

<sup>5</sup> <http://youtube.com.br>

<sup>6</sup> <Http://vimeo.com>

<sup>7</sup> <http://www.cube-creative.fr/projet/286/a-quoi-ca-sert-l-amour-clip>

velocidade das transições. No entanto, para o entendimento do filme não é necessária a compreensão da língua francesa na qual a canção é interpretada.

Ao analisar o filme de Louis Clichy, pude perceber que muitos dos recursos poderiam ser incluídos na minha animação. Dentre estes recursos: a sucessão de planos curtos, a expressividade do design, e as transições sem cortes. E em alguns momentos específicos que requeriam mudanças expressivas de tempo e espaço poderia usar a movimentação da câmera rotacionando o personagem.

Após esse trabalho de “pesquisa”, em um lampejo criativo reformulei meu projeto de roteiro e redigi sua primeira versão (incluindo o enquadramento dos planos, os diálogos do filme e movimentos de câmera), além de ter imaginado o final do filme.

Nessa parte final, a música “O meu sangue ferve por você”<sup>8</sup>, interpretada por Sidney Magal e que estava ecoando em minha mente por dois insistentes meses, uniu-se ao lampejo criativo se mostrando a melhor opção para ilustrar e fornecer sentido ao final do filme.

Adaptei e ajustei o filme para o meio audiovisual explorando, além dos próprios recursos visuais usados na referência do clipe francês, aquilo que o áudio poderia fornecer para o desenvolvimento da história. Desse modo os sons passaram a ser um fator fundamental na maneira de contar a história. Eles atuavam tanto na antecipação da animação, quanto criando sentido por si, deixando de ser apenas um acompanhante da imagem e, em alguns momentos, assumindo a posição inversa: a imagem acompanharia o som.

Neste ponto o “esqueleto” do filme estava pronto, a seguir a sinopse: Tião, um depressivo violonista em crise criativa, sempre acorda com uma melodia na cabeça, a qual não consegue desenvolver. Possui uma rotina maçante de trabalho em uma loja de instrumentos musicais cercada por um ambiente urbano barulhento e hostil, porém o despertar prematuro de um sonho muda a vida de Tião, quando o mesmo toma consciência de que nesse sonho tem uma vida feliz ao lado de uma linda moça. Após algumas noites tentando retornar ao sonho, Tião percebe que não conseguirá e recorre à ajuda de seu colega de trabalho, o qual lhe fornece métodos pseudomísticos para o devido fim, que sempre fracassam, assim como as tentativas de Tião de compor a melodia (que agora está ligada a esse sonho) que sempre lhe vem à mente. Esses fracassos culminam em uma tentativa de suicídio por Tião, que apenas não suicida-se pois no momento crucial percebe a que melodia que tinha em mente pertence a uma música simples e despreziosa, que o leva a uma reviravolta na vida, mudança de vizinhança e assumir a carreira de músico popular.

---

<sup>8</sup> Música composta por F. Mayer, Jack Arel, C. Carrère, K. Pancol.

Todavia considero necessário relatar que o processo de criação do roteiro não se ateu a essa pesquisa e esse lampejo criativo, muito pelo contrário. Houve um expansivo estudo sobre estrutura de roteiro cinematográfico, assim como um olhar atento sobre diversos filmes, onde procurei entender o que motivou as decisões de seus respectivos diretores. Aliás, diversas mudanças surgiram durante todo o processo de produção, quando percebia, ao mostrar o projeto do filme a alguém, que a mensagem pensada para um determinado plano ou cena estava fraca ou simplesmente era ineficaz. O roteiro de “*A Moça*” chegou em sua versão final na semana de entrega do filme pronto. Nas palavras de Robert McKee (2006):

Mesmo que nenhum bom filme tenha sido feito sem algum lampejo de inspiração fortuita, um roteiro não é um acidente. Material que vem do nada não pode continuar desligado da estória. O roteirista re-desenha a inspiração, fazendo parecer que uma espontaneidade instintiva tenha criado o filme, mas ainda assim sabendo quanto esforço e artificialidade foram gastos ao fazer o trabalho parecer natural e sem esforço.

## 2.2 A pesquisa para o *design* de personagem

Ao passar a etapa de roteirização e pré-visualização inicial do filme (*storyboard* e animático) — na qual tentei trabalhar sem muitas referências externas, principalmente, para não ficar muito influenciado pela visualidade de outros curtas — comecei a trabalhar com o *design* dos personagens. Esta etapa foi o que, conseqüentemente, ditou grande parte do que considero ser a identidade visual do filme.

A caracterização do personagem já estava formulada: seria um jovem de 20 a 25 anos, branco, com o corpo encurvado, cabisbaixo, olheiras escuras e olhar apático. No entanto, não conseguia criar nenhum *design* que satisfizesse a essas características. Os que foram produzidos precisavam de mais atratividade e funcionalidade para animação, ou seja, mais *appeal*. Segundo Siqueira (2008, p. 16) “*Appeal* é a personalidade do personagem sintetizada visualmente. O que o torna único e atrativo para o público e que, necessariamente, passa por sua proposta dentro da história e como isto é representado na elaboração do desenho do personagem.”

Devido à dificuldade preliminar com o *design* de personagem, resolvi observar e analisar os *designs* do ilustrador e animador Bruce Timm<sup>9</sup>, tentando entender o que tornava

---

<sup>9</sup> A adaptação que consagrou o estilo de Timm foi a série “*Batman: The Animated Series*”, lançada em 1992 pela Warner Brothers.

seus personagens tão interessantes. Isso me forneceu algumas soluções gráficas que poderiam ser usadas na produção do *design* dos personagens de meu filme.

Dessas soluções destaco a simplificação anatômica através do uso de combinações de linhas curvas e retas. No caso de Timm, esses recursos foram usados para garantir a imponência de seus personagens super-heróis (características típicas de suas representações nos quadrinhos), e o dinamismo de suas movimentações animadas.

Ao estudar esses elementos, procurei apropriá-los em meu estilo de desenho. Trabalhei a combinação das linhas curvas e retas para pontuar visivelmente o estado depressivo do personagem principal além de garantir um impacto visual quando o personagem sai desse seu estado cabisbaixo e alcança a felicidade no final do filme. Abaixo uma imagem exemplificando esse trabalho no rosto e postura do personagem principal do curta.



Figura 1: Tião no começo do filme à esquerda e ao fim do filme à direita.

### **3. Estratégias e apropriação de recursos na produção do filme “A moça”**

#### **3.1 Estratégias para criação do *layout***

Uma vez terminada a etapa do *storyboard* — como conceitua por Siqueira (2008, p. 26) “*storyboard* é a tradução do roteiro através de painéis desenhados” — e com animático sonorizado<sup>10</sup>, convenci-me de que o filme estava “funcionando”, ou seja, conseguindo transmitir as ideias presentes no roteiro de forma audiovisual, passei a etapa seguinte: a produção dos *layouts* dos planos da animação. Para tal resolvi produzir referências

---

<sup>10</sup> Animático sonorizado é a junção entre *storyboard* e som guia (sons provisórios) expostos em ordem de cenas no tempo em formato de vídeo, a partir dessa etapa se tem noção do tamanho do filme.

fotográficas e filmagens *live-action*, cenograficamente ajustadas aos ângulos e enquadramentos previsualizados no *storyboard*. Esta é uma prática usual no processo de *layout* e animação dos filmes produzidos nos estúdios *Disney*, como citam Johnston & Thomas (1997, p. 169).



Figura 2: Método usado na construção de vários *layouts* do filme; à esquerda imagem do *storyboard*, ao centro a referência fotográfica, à direita um *frame* do plano finalizado.

Outra estratégia usada na elaboração do *layout* e conseqüentemente da produção dos cenários foi o uso de modelagem 3D de uma planta baixa da quitinete de Tião, lugar onde se passa boa parte da história.

O uso dessa modelagem seguiu o mesmo princípio das referências fotográficas citadas anteriormente, ou seja, seguiu os ângulos e enquadramentos previamente visualizados no *storyboard*. A diferença é que enquanto nos *layouts* produzidos seguindo a referência fotográfica os personagens eram desenhados como os atores posicionados na foto, no modelo 3D, os personagens eram desenhados nos ângulos propostos pelo cenário, o que trouxe dinamismo às cenas que se passam na quitinete.

Durante a produção e finalização dos cenários esses modelos 3D foram redesenhados, adaptando-se ao estilo visual da história e adquiriram alguns detalhes que não eram relevantes para o *layout*.



Figura 3: Dois exemplos do uso da modelagem 3D no *layout* de "A moça".

### 3.2 Estratégias para criação dos movimentos

Depois de todo o *layout* ser criado e tendo os sons guia do animático como a maior referência do *timing* da animação, parti para o processo de animação. A “pesquisa” nesse processo consistiu na busca de estratégias e materiais que possibilitassem a criação de atuações expressivas aos personagens, para que contassem a história da melhor forma possível.

Como material de referência inicial para a criação dos movimentos foram produzidas diversas filmagens em *live-action* nos ângulos e enquadramentos do *layout*, que tinham como objetivo serem referências do modo como ocorriam realmente determinadas movimentações para melhor adaptá-las ao desenho.

Essas referências reverberam no filme de forma instigante e surpreendente, por exemplo: o estudo de como o cabelo se movimenta durante a corrida da personagem Moça em um plano no qual ela aparece em um enquadramento frontal (Fig. 4), garantiu-me experiência suficiente para reproduzi-la em outro plano, quando a personagem está de costas, sem que necessitasse de filmar um movimento semelhante nesse outro ângulo.

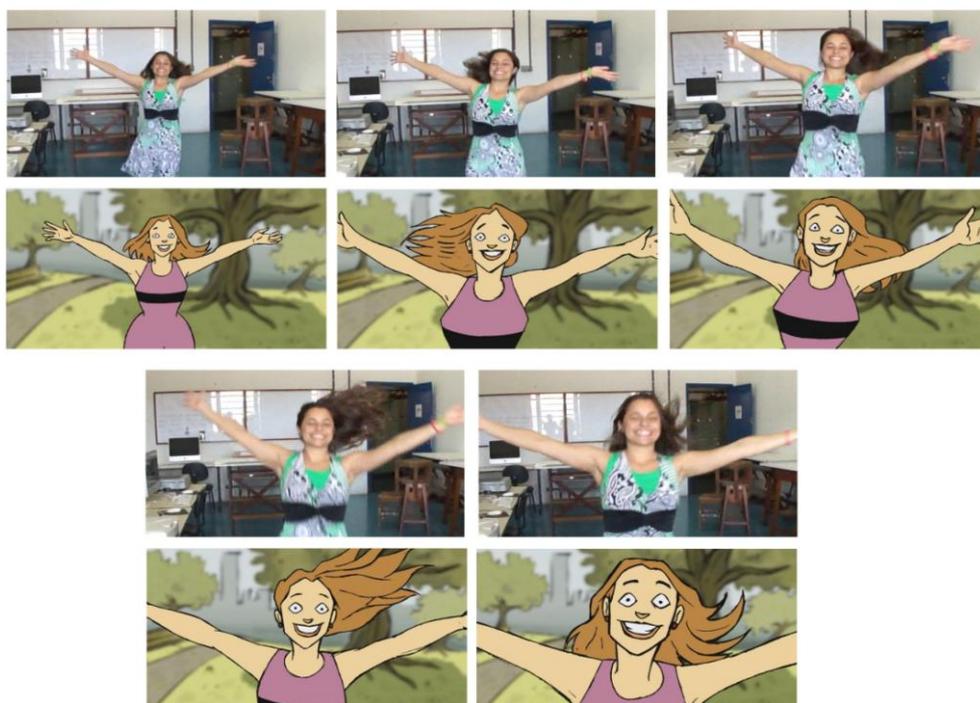


Figura 4: Exemplo de como o estudo das filmagens *live-action* contribuiu no processo de animação.

Alguns planos tiveram seu sentido e expressão potencializados pelo uso de referências *live-action*, dentre eles cito a caminhada lateral na qual se vê Tião de corpo inteiro caminhando até a loja de instrumentos musicais que é o local de seu trabalho: um cenário do cotidiano urbano, barulhento e sujo. O que, a princípio, fora planejado como uma caminhada depressiva no meio da multidão insensível, transformou-se em algo mais com o apoio da referência. Apenas a maneira de andar trouxe bastante personalidade a Tião, graças a sua caminhada podemos inquirir sobre o que se passa dentro de sua cabeça. Logo percebi que não precisaria de uma multidão na rua com o personagem, pois seus passos bastariam para mostrar sua solidão, como se pudessem sozinhos contar uma história inteira, como comenta Richard Williams (2001, p. 104):

Por que será que conseguimos reconhecer nosso tio Charlie que não tínhamos encontrado durante dez anos ao vê-lo andando, de costas, longe, fora de foco? Pois o andar de cada pessoa é tão individual e tão distinto quanto seu rosto. E um pequeno detalhe muda tudo. Existe uma quantidade enorme de informação em uma caminhada e nós a interpretamos instantaneamente.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Tradução do autor.

A partir dessas experiências pude perceber o quanto a análise de filmagens *live-action* contribuíam não apenas para aumentar a naturalidade da movimentação do filme, mas também para a formação do animador.

Para produzir o filme tive em mente duas “escolas” distintas de animação segundo a diferenciação de Filho (2008, p. 22): a *Full animation*, representada pelos estúdios *Disney*, que se caracteriza pela utilização de um grande número de desenhos para cada movimento, sendo uma animação mais “fluida”; e a animação limitada, que possui reduzido número de desenhos para cada movimento, tornando-se uma animação muito “truncada”. Embora contrastantes, esses dois estilos poderiam estar presentes em “*A moça*”.

A ideia por trás dessas duas “escolas” aplicadas ao filme é acentuar a atuação e caracterização dos personagens. Se por um lado o depressivo personagem principal, Tião, tem uma movimentação reduzida e “truncada”, reações apáticas e quase não fala, por outro o personagem Amigo teria uma movimentação frenética, “fluida” e gesticulada, além de falar por quase todo o tempo de sua atuação.

Dentro desse conceito, trabalho as reações de Tião, que passa a se movimentar de forma “fluida” quando corre para escrever o recado nas mãos após o sonho ou quando toca o violão, demonstrando ser justamente nesses momentos em que ele tem maior vivacidade.

Para compreender como trabalhar a movimentação “truncada” do personagem de forma interessante estudei o seriado animado japonês *Yuyu Hakusho* (1990)<sup>12</sup>, do Estúdio Pierrot. Desse estudo percebi alguns princípios que apliquei às minhas animações do personagem, como o uso de imagens estáticas e uma movimentação setorizada, por exemplo: um plano em que há uma sessão de hipnose na qual apenas os olhos do personagem se movimentam.

Escolher uma animação limitada para acentuar a expressividade da atuação do personagem pode parecer paradoxal para muitos animadores, mas objectivei trabalhar a expressão do estático, do mudo, do corpo que se movimenta estranhamente, do que não parece estar em seu estado normal. E, é justamente por isso que em contraponto o personagem Amigo atua com fluidez, para contrastar e evidenciar ainda mais a estranheza do Tião.

A animação do personagem Amigo se deu pelo estudo da gesticulação corporal das filmagens *live-action* de referência e uma análise quadro a quadro de alguns movimentos do filme animado *O Caminho para El Dorado* (2000), da produtora DreamWorks. Essa análise

---

<sup>12</sup> Dados coletados no *site* oficial da *Playarte*, distribuidora dos dvds da série: <http://www.playarte.com.br>.

se deu para entender como era trabalhado o *timing* da animação em cenas de diálogos e gesticulações simultâneas, que caracteriza as cenas de atuação do Amigo.

Nas cenas em que Tião toca violão usei a técnica rotoscopia<sup>13</sup> ou, pelo menos, a sua ideia. O trabalho se deu através da filmagem do músico Rodrigo Salvador enquanto o mesmo compunha e gravava simultaneamente as músicas tocadas no filme, posteriormente trabalhei utilizando a técnica de rotoscopia para a realização das mãos tocando o violão. A movimentação dos braços e do próprio violão não foi feita na mesma técnica porque seria muito trabalhoso e retiraria o foco das mãos do personagem neste plano. Essas animações foram feitas, portanto, em animação direta<sup>14</sup>, acompanhando o movimento das mãos.

A rotoscopia foi utilizada, nesse caso, para que a movimentação das mãos fosse correspondente à música, e que fosse também, ao mesmo tempo, complexa e frenética. Dentro da técnica utilizada várias escolhas foram tomadas para a síntese de movimentos, expressividade da linha e adequação ao *design* do personagem.

### 3.3 Finalização

O filme “*A moça*” foi inicialmente pensado para ser em preto e branco, contudo, durante o processo de produção pude perceber que colorir-lo poderia ampliar o sentido de diversas cenas, além de poder deixar clara a diferenciação entre o dia e a noite, o que seria difícil na versão preto e branco.

Como referência de cores escolhi o desenho animado japonês *Yuyu Hakusho* (1990). A colorização utilizada nesse seriado caracteriza-se por cores chapadas, mesmo quando se trata das sombras. Esse tratamento se mostrou interessante para “*A moça*” não apenas por sua maior viabilidade técnica e estética, mas principalmente por sua força dramática.

As cores também foram usadas como um recurso narrativo, através da variação da paleta de cores é possível perceber claramente o estado de espírito do personagem e sua integração (ou afastamento) do meio em que está inserido, como pode ser visto na montagem de *frames* a seguir.

---

<sup>13</sup> Técnica de animação em que desenhos são traçados sobre a filmagem de atores reais.

<sup>14</sup> Na Animação Direta os desenhos são feitos na sequência que serão capturados. Ao contrário da Animação Pose-a-pose, em que são desenhados primeiramente os extremos dos movimentos, depois as poses que melhor o caracterizam e finalmente os desenhos restantes para compor o movimento.

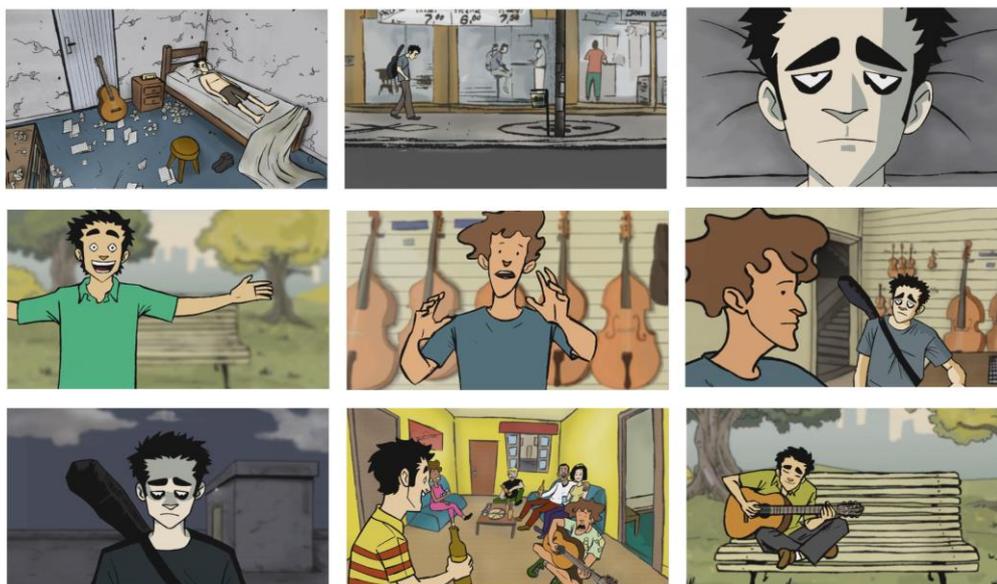


Figura 5: Montagem de frames da do filme "A moça", no qual é possível perceber (através da paleta de cores) a integração, ou não, dos personagens com os ambientes ao qual estão inseridos.

Esse processo de apropriação de recursos e estratégias durante a produção do filme não aconteceu instantaneamente, pois, a cada etapa da produção meu filme me apresentava algum problema que requeria reflexão para encontrar a solução. No entanto, durante reflexões e pesquisas para resolver esses problemas, ou em momentos de entretenimento — em que ora assistia a quaisquer filmes e ouvia músicas, ora pesquisava algo aleatório na *internet*, conseguia formular novas estratégias e/ou me apropriar de algum recurso. Nestes momentos era como se a criatividade fosse liberada justamente para superar os problemas. Citando Fayga Ostrower (1999, p. 20) que diz que “o próprio processo de trabalho se converte em processo criador”.

Como já foi dito anteriormente, os processos técnico-criativos envolvidos na produção do filme não objetivam demonstrar minhas capacidades técnicas, eles foram utilizados para que a história fosse contada de forma que pudesse tocar o público, transmitir-lhe sentimentos e fazê-lo pensar.

#### 4. Conclusões e considerações finais

Ao analisar o processo de apropriação de recursos e estratégias para a produção do filme *“A moça que existe em meus sonhos”*<sup>15</sup> de minha autoria, procuro elucidar as razões pelas quais acredito ter conseguido fazer o filme ser concluído: a busca por fontes externas trabalhando a favor da história.

Esse trabalho propôs as seguintes perguntas na introdução: De onde vem a obra de arte? Ela surge do nada? A única resposta que consegui encontrar foi: depende. Depende do artista, do que o move, de quais são seus objetivos, de quais são suas experiências, sua visão de trabalho e, conseqüentemente, do mundo.

Em relação às minhas experiências durante a produção desse filme animado, pude perceber que para alcançar os meus objetivos de contar a história da melhor forma possível, eu precisaria criar estratégias de trabalho.

Minhas pesquisas por fontes externas me levaram não apenas a novos “modos de fazer”, mas também a “mergulhos” em novas fontes de inspiração, a novas formas de pensar a produção de arte, e, por conseguinte, novas formas de interpretar os momentos intuitivos e fortuitos de inspiração, não como algo que “vem do nada”, mas sim como algo que é estimulado por aquilo do que o artista se cerca.

Busco, através deste estudo, contribuir com a discussão sobre o processo de criação na área de cinema, em especial de cinema de animação, procurando desmistificar esse processo, como também, contribuir com futuras produções e estudos nesse campo.

---

<sup>15</sup> Filme ganhador dos prêmios: Melhor Filme segundo júri popular do 4º Festival Sergipe do Audiovisual (Sercine); e Melhor Animação no V Festival Nacional de Curta-metragem de Taquaritinga do Norte (Curta Taquary). Recebeu menção honrosa no 3º Festival de Cinema Universitário de Alagoas. Além de participar de festivais nacionais e internacionais.

## 7. Referências

A MOÇA que existe em meus sonhos. Direção: Luhan Dias Souza. Belo Horizonte: EBA-UFMG, Brasil, 2011. DVD, 14 min. Cores, som.

A QUOI ça sert l'amour? Direção: Louis Clichy. França: Cube, 2003. 03 min. Cores, som. Legendado. Disponível em <http://www.cube-creative.fr/projet/286/a-quoi-ca-sert-l-amour-clip>. Acessado em: 05/12/2011.

FILHO, Antônio Linhares da Cunha. **Desenhos animados e atuação**. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2008. (Trabalho de Conclusão de Curso).

JOHNSTON, Ollie & THOMAS, Frank. **The Illusion of life: disney animation**. New York: Hyperion, 1981, reimpresso em 1997.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letras, 2006.

O CAMINHO para el dorado. Direção: Eric Finn Bergeron, Paul Don Will, e David Silverman. EUA, 2000. DVD, 83 min. Cores, som. Legendado.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e criação artística**. Rio de Janeiro: Elsevier, 1999.

SIQUEIRA, Arlen. **Em busca do movimento: Materiais de referência como apoio ao processo de animação**. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2008. (Trabalho de Conclusão de Curso).

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical animation, computer, games, stop motion and internet animators**. London: Faber Limited, 2001.

YUYU, Hakusho. Direção: Noriyuki Abe. Japão: Playarte Pictures, 1990, Box 6 – volume 19 a 21. DVD, aprox. 213 min. Cores, som. Legendado.

## 8. Currículo do autor

Luhan Dias é diretor de Cinema de Animação e animador. Graduado em Artes Visuais/habilitação Cinema de Animação pela UFMG. Mestrando, PPG-Artes EBA UFMG, bolsista FAPEMIG.