

8. O documentário animado e o design

A palavra Design vem do latim *designāne* e significa projetar como um todo. “Design é uma atividade projetual, responsável pelas características estruturais, estéticas, formais e funcionais de um produto para a fabricação em série” (BONSIEPE, 1994). Em outras palavras, design é o processo projetual, criativo, que associa diversas áreas do conhecimento humano para a elaboração de um produto que poderá ser fabricado em grande número pela indústria ou disponibilizado para o grande público pelos meios de comunicação de massa. Existem dois fatores fundamentais a serem levados em conta durante a produção de design: o conhecimento das tecnologias disponíveis para transformar idéias em objetos e a capacidade de organização das linguagens para tornar clara a idéia que se pretende passar.

No Design Industrial, compreendido enquanto um conjunto de procedimentos, instruções e modelos que só podem ser feitos e propostos mediante a existência de um conjunto de processos de produção que conhecemos como indústria, design, criação e processos caminham juntos inventando uns aos outros. Ao verificar o uso das tecnologias e como elas contribuem para concepção do design, Gui Bonsiepe, afirma que design é mais do que um modismo, é antes de tudo uma forma de produzir signos e objetos utilizando-se das tecnologias disponíveis ou reinventando-as. Quando observamos a produção de design registrada no século passado percebemos que a tecnologia modifica o modo de produção e que essa produção modifica o modo de vida das pessoas. O design pode ser lido como criação feita dentro de limites impostos pelos mecanismos de produção, necessidade da população, custos e moda.

Mas estamos pensando num tipo específico de design, o design gráfico, justamente porque a animação a partir de sua autonomia como arte, quando deixou de ser utilizada como recurso dos *trick films* e shows de vaudeville, passou a ser associada às artes gráficas, inclusive, se inspirando em histórias em quadrinhos, como vimos no primeiro capítulo 1 da parte 2. Por isso é importante estabelecer a diferença entre a produção gráfica e outras produções. Segundo Hollis: “... as imagens gráficas são mais do que ilustrações descritivas de coisas vistas ou imaginadas. São signos cujo contexto lhes dá um sentido especial e cuja disposição pode conferir-lhes um novo significado” (HOLLIS, 2001). Este pensamento é bastante semelhante ao de

Halas & Manvel, que citamos no tópico 2.3.4, quando falamos do uso ideológico da animação em filmes institucionais. Para os dois animadores, a animação vai se valer de símbolos gráficos simples para representar a matéria em movimento, as forças atuantes em determinado fenômeno, ou até mesmo, a natureza de determinada ação.

Assim podemos dizer que por trás do conceito de design existe uma concepção semiótica do design, ou algo que já é produzido com o objetivo de gerar significado. A luta pela produção de design gráfico através das tecnologias disponíveis pode ser lida na própria diagramação de impressos que é modificada gradativamente em virtude da maleabilidade ou não dos tipos, da existência ou não de tecnologias de corte, impressão, e outros. Para Hollis o design gráfico é sempre uma tentativa de romper com as limitações tecnológicas. De certa forma, concordamos com Hollis e se pensarmos na história da animação, que é também a história das tecnologias criadas para reduzir o trabalho e o tempo necessário para a realização de um filme animado, desenvolvendo uma arte num contexto industrial, mas que preserve o aspecto artístico associado ao trabalho artesanal. A animação por suas características artesanais, industriais e artísticas envolve um processo projetual criativo. E as tecnologias digitais vieram alargar ainda mais a perspectiva de criação. O realizador Larry Cuba afirma:

Os problemas subjacentes do *design* em movimento são universais para qualquer um que trabalhe nesta tradição, quer utilize um computador ou não. Então, nesse sentido, o que eu faço é “arte em computador”. Por outro lado, a tecnologia é claramente importante. Se você pensar sobre o processo utilizado em animação abstrata, torna-se importante que você esteja utilizando um computador, pelo modo como isso afeta o seu vocabulário. Porque, se você começar com essas estruturas matemáticas poderá descobrir que há imaginários que você não pré-visualizou, mas “achou” dentro das dimensões do espaço de busca (GRAÇA, 2006: 35).

O fato de o cinema envolver, inicialmente pelo menos, um processo de registro mecânico das imagens e favorecer a encenação de atores e estrutura narrativa do romance¹, o distanciou da animação, que tinha em sua origem a criação do movimento que dava “vida” para elementos gráficos criando os chamados *cartuns*. Então o design foi relegado a algumas funções específicas dentro do grande elenco de profissionais necessários para a realização de um filme. De acordo com Mauro Baptista há no cinema, uma tendência internacional principalmente americana, que utiliza há mais de vinte anos o conceito de *Production Design* (Design de Produção) que tem a função de pensar a concepção visual relativa a locações, cenários, móveis e objetos de um filme. Essa função antigamente era chamada de Direção de Arte. A função de *Production Design* não abarca somente grandes produções de Hollywood, como produções do

¹ Estamos aqui pensando na narrativa clássica que teve seus fundamentos iniciais desenvolvidos por Griffith ainda nos anos de 1915. Na década de 20, teremos um cinema extremamente gráfico, influenciado pelas vanguardas (construtivistas, futuristas, etc).

cinema independente. O responsável final que por formação pode ter sido cenógrafo, diretor de arte ou designer, recebe o nome de *Production Designer*.

Atualmente, com o desenvolvimento das tecnologias digitais, que criaram softwares gráficos de manipulação de imagem e de animação sofisticados como After Effects, Combustion, Illustrator, Photoshop, Discreet Flame, Flash Maya, Studio Max, Vue, temos um novo cenário. Chamada de Motion Design, esta nomenclatura define a especialidade de designers que realizam aberturas de filmes cinematográficos, de seriados televisivos, filmes publicitários e todo tipo de imagem gráfica em movimento destinada às novas mídias como internet, telefone celular, PDAs e televisão interativa. Assentada na tecnologia digital, estes designers (Hilman Curtis, Garson Yu, Trollbäck + Cia, Kyle Cooper, entre outros) têm como referência os pioneiros das pesquisas com o movimento Marey e Muybridge, Toulouse-Lautrec e sua arte da litografia, expressionismo alemão e as vanguardas, além é claro do cinema de animação de Max Fleischer e Disney. É uma fusão de animação, design gráfico e o novo, desenvolvimento de still, para a tecnologia de televisão.

No livro *Design Redefined: What is Motion by Design?* David Robbins afirma que Gráficos são a mais elementar forma de contar histórias (*storytelling*). “Nós convivemos com eles desde a mais tenra idade, através dos *Saturday morning cartoons* e programas como *Sesame street*, para relatar mais de movimento visual, porque eles eram convenientes, rápidos para lembrar – e instintivos” (ROBBINS, 2006:9). Hoje este conceito tem envolvido através da convergência do design gráfico e da tecnologia de cinema dentro de uma forma inteiramente nova de contar histórias, que transcende de longe os desenhos do *Saturday morning cartoons* dos anos 60. Apesar de se tratar de uma abordagem diferente, muito mais sofisticada do ponto de vista tecnológico e voltada para a TV, o Motion Design tem como referência e história os designers que faziam os créditos de abertura dos filmes cinematográficos, como Saul Bass, Kyle Cooper, etc.

Mas nos interessa, especialmente, outro pensamento em relação ao design no audiovisual. Nesta proposta, que abrange os filmes feitos de forma inteiramente, ou quase, digital, o design passa a fazer parte do processo de realização de um filme da pré-produção (roteiro, storyboard), passando pela produção (Design de Produção) e pós-produção (efeitos e finalização). No cinema ficcional este novo modelo de produção audiovisual está sendo denominado de *Digital Storytelling*. Um modelo em que os efeitos não são parte apenas da pós-produção, mas estão inseridos no processo todo: da pré-produção, na construção da história – este é um aspecto bastante ressaltado, até porque o design sempre foi excluído deste processo inicial – até a pós-produção, espaço já tradicionalmente ocupado por designers. A australiana

Shilo T. McClean é uma das defensoras dos efeitos digitais como parte da produção, não da pós-produção. Para Shilo, os efeitos estão se tornando parte da história, portanto fazem parte do processo de desenvolvimento do filme como um todo.

Como observamos acima a tecnologia está levando os teóricos a fazerem uma revisão nos conceitos relacionados ao cinema documentário e as suas formas de representação. Esta revisão deve se estender também aos modos de produção do audiovisual, que envolve outros processos e profissionais de diferentes áreas. Acreditamos que o *Documentário Animado* é apenas um dos produtos híbridos, que exigirão uma nova postura dos teóricos e profissionais. O que se desenha, a princípio, é o desenvolvimento de experiências cada vez mais multidisciplinares, que devido ao domínio de algumas ferramentas e de certas especificidades técnicas (e teóricas como já tratamos) encontram no design seu ponto de convergência.



7.i Mrs. Death

No documentário, gênero no qual esta função não seria necessária em função da relação direta que se faz deste tipo de filme com a reprodução da realidade, encontramos a figura do “Production Designer” a partir dos anos 80. Em filmes como *A Tênuê Linha da Morte* (1988) e *Mr. Death* (1999), de Errol Morris, em que há uma série de intervenções gráficas nas imagens do filme, este profissional já está nos créditos finais. O documentário *Still, the Children are Here*, (2003), de Dinaz Sttaford, faz parte do portfólio da Trollbäck+Company, e apresenta uma abertura belíssima realizada com after effects, ilustrator e photoshop e aquarela. Provavelmente uma pesquisa mais cuidadosa revelará inúmeros outros exemplos. Mas neste caso o que nos interessa é observar a migração deste profissional, antes restrito à concepção visual, para a concepção do filme. Não de qualquer filme, mas do documentário, que como já dissemos era um gênero, não admitia intervenções na imagem, à qual atribuía uma verdade ontológica, enquanto reprodução do “real”. A presença do designer e do processo projetual do design pode ser observada com muita intensidade no documentário animado, como vamos analisar no nosso estudo de caso.

8.1. Estudo de Caso - Ryan (2004), de Chris Landreth

8.1.1. Histórico do Projeto

Lançado em 2004, *Ryan* traça um perfil biográfico do animador canadense Ryan Larkin, que nasceu em 31.07.1943 em Montreal e faleceu a 14.02.2007, em Saint-Hyacinthe, Quebec. *Ryan* revela que após um imenso sucesso, tendo sido inclusive indicado para o Oscar da Animação com “Walking” (1968), o animador tornou-se alcoólatra e viciado em cocaína. Larkin estudou Belas Artes; e no início dos anos 60 foi contratado pelo National Film Board of Canadá. Logo despertou a admiração de Norman McLaren, que o apoiou na realização de seus primeiros filmes. Seu último trabalho foi “Street musique” (1972). Depois disso, Larkin não conseguiu fazer mais filmes, devido ao álcool e às drogas e se aposentou em 1978.

Para contar a história de Larkin, o animador Chris Landreth opta pelo documentário animado, no qual faz uma série de referências diretas ao documentário clássico: narração em *off*, entrevistas, apresentação de recursos iconográficos – fotos, desenhos, animações – que ajudam a reconstituir a história do entrevistado. Provavelmente com o objetivo de identificar a estrutura do filme animado com o documentário de forma explícita. Mas também faz referência ao *Cinéma Vérité*, em momentos como a participação do documentarista Landreth como personagem do documentário e a participação do próprio entrevistado, Ryan Larkin, que faz a representação visual de dois entrevistados com seus próprios desenhos.

A relação do diretor Chis Landreth com a animação começou aos 27 anos; até então era engenheiro mecânico, especialista em mecânica de fluídos. Incomodado com o fato de sua atividade estar cada vez mais sendo utilizada em pesquisas com fins militares, começou a se desencantar com a profissão. No começo dos anos 90 ele foi trabalhar na Universidade de Illinois em um laboratório de Computação Gráfica. Na Universidade teve seu primeiro contato com o software Wavefront. Em 1994 foi “beta-tester” de uma das principais empresas de desenvolvimento de softwares, a Alias/Wavefront (atualmente Autodesk).

Até o lançamento do curta de Landreth, Ryan Larkin vivia em um abrigo e pedia trocados no Boulevard St. Laurent, em Montreal. Embora tenha largado as drogas, ainda era alcoólatra, com saúde frágil, depressão e confusão mental. Após o sucesso do documentário, Chris Landreth criou um fundo para que Ryan saísse das ruas e voltasse a trabalhar. Mas ele ainda permaneceu nas ruas até falecer em fevereiro de 2007, eventualmente pedindo esmolas e “observando o movimento das pessoas”, de

acordo com Chris e com a seqüência final do documentário. *Ryan* ganhou o Oscar de Animação em 2004.

Chris Landreth encontrou Ryan pelas ruas e teve maior contato com o artista em uma seleção de filmes para o Festival de Ottawa, quando por uma feliz coincidência um dos convidados não pôde comparecer e Landreth sugeriu o nome de Ryan para o organizador. Em palestra no Anima Mundi 2005 (Papo Animado de 16.07.05), Landreth contou que, durante os trabalhos de seleção, os outros jurados tinham dificuldade de conviver com Ryan, que era uma pessoa difícil por causa do alcoolismo. Mas quando os animadores que faziam parte da seleção mostraram seus filmes, Chris ficou totalmente encantado pela arte de Ryan.



7.ii *Bingo* (1998), Chris Landreth

Decidiu então levar adiante um projeto já iniciado com *Bingo* – animação, que realizou para testar o software Maya, da empresa Alias/Wavefront – e fazer um documentário sobre Ryan Larkin. Em *Bingo*, baseada na peça *Please disregard this play*, produzida em Chicago em 1993 por Greg Kotis e a Neo-Futurist Theater Company, Chris gravou o áudio da performance e criou a animação a partir dos diálogos ocorridos durante a apresentação do grupo, incorporando excitantes e bizarras imagens como suporte para sua história.

Em *Ryan* a mesma fórmula é utilizada: a animação parte de uma situação real (a entrevista com o animador Ryan) e os diálogos resultantes da entrevista, mais as intervenções gráficas para enfatizar a atmosfera e os aspectos emocionais da situação – o que Chris Landreth chama de “Psicorrealismo”. A animação pode ser considerada um típico perfil jornalístico (não fosse o suporte 3D): temos a entrevista com o personagem-tema, consulta a fontes que conviveram com o personagem (Felicity, ex-mulher de Ryan, e Derek o seu produtor na época), fotos e imagens de arquivo das experiências vividas pelo personagem. Foram 20 horas de entrevistas e muitas imagens de arquivo inseridas num contexto que se vale de diferentes estratégias narrativas.

7.1.2. Estratégias Narrativas

De acordo com as considerações tecidas a respeito da narrativa fílmica e do realismo, Wells acrescenta que na animação, o que é particularmente significativo é a apresentação desses eventos [narrativos] e, mais especificamente, como a ordem, ou o número, ou a extensão desses eventos encontra singular emprego e execução na forma animada (WELLS, 1998, p. 68) O autor agrupa as estratégias narrativas em dez modalidades, cujas definições apresentamos neste tópico.

Uma das principais estratégias narrativas da animação é a metamorfose, que é a capacidade de transformação de uma imagem em outra completamente diferente. Essa habilidade permite que seja criada uma “ligação fluida entre imagens através do processo de animação em si”, sem que para isso seja necessário recorrer à montagem, por exemplo. Com isso, a lógica narrativa pode ser evitada e, ao mesmo tempo, serem criadas linearidades temporais e espaciais imprevisíveis. “Possibilitando o colapso da ilusão do espaço físico, a metamorfose desestabiliza a imagem, confrontando horror e humor, sonho e realidade, certeza e especulação” (WELLS, 1998: 69). Em relação a este recurso, Wells cita como exemplo o filme *The Street*, (1976), de Caroline Leaf, baseado na autobiografia de Mordecai Richler. A técnica utilizada, tinta sobre placa de vidro, favorece a utilização de metamorfoses como recurso de transição. Em *Ryan* este recurso é utilizado nos momentos em que os dois animadores, Ryan Larkin e o próprio diretor Chris Landreth, são tomados por suas memórias e medos e o espaço é dissolvido.

Outro aspecto fundamental é a condensação, também bastante comum em qualquer tipo de linguagem audiovisual e que tem suas origens no primeiro cinema. É o processo de compressão da informação narratológica em um período de tempo limitado. A condensação na animação prioriza os movimentos mais diretos entre aquilo que pode ser chamado de premissa narrativa e resultado relevante. Pode ser entendido como o movimento entre o estabelecimento do contexto e a problematização deste; a criação de uma estrutura cômica e o seu resultado; a definição do conflito dramático através do relacionamento entre personagem e evento; o posicionamento da tensão ente representações do passado (memória/mito/fato histórico) ou futuro (projeção) com a representação do presente; ou o privilégio do status de abstração (símbolo/metáfora) sobre o identificável e figurativo (hiper-realismo) (WELLS, 1998: 76).

No domínio da condensação encontram-se as elipses. O corte elíptico, por exemplo, é a representação de eventos que simbolizam a passagem do tempo; o que pode ser atingido através do *fade out*, *fade in*, da dissolução e da sobreposição da

imagem, também usados no cinema tradicional. Em *Ryan* a estratégia foi utilizada de forma a condensar 20 horas de entrevistas em 14 minutos de filme e ainda manter a intensidade dos momentos da vida Ryan Larkin que são apresentados, além das emoções que ocorrem durante a própria entrevista.

O sinédoque, largamente utilizado no cinema independente, até por uma economia de recursos físicos e humanos (vide *Henrique V*, de Kenneth Branagh) é o dispositivo através do qual uma parte de uma figura / objeto é usada para representar o todo da figura/objeto. Muitas vezes similar à metonímia, “a sinédoque é particularmente eficiente para chamar atenção para qualidades, capacidades e associações de uma ‘parte’ e seu papel fundamental dentro do ‘todo’, trabalhando como um atalho emotivo e sugestivo para o espectador” (WELLS, 1998: 80).

O simbolismo é o modo como a narrativa cinematográfica opera através de símbolos, seja a respeito do simbolismo que emerge da diegese, ou aquele proveniente da sua estrutura formal – isto é, da escolha e organização dos materiais de expressão: imagens e sons. Diferentemente do cinema tradicional, “o símbolo na animação pode operar na sua forma mais pura, divorciada de qualquer relação de representação do mundo real” (WELLS, 1998: 83). As imagens e os sons, portanto, podem querer dizer mais do que o que está sendo literalmente representado. É nesse sentido que o recurso da metáfora, em associação com o Simbolismo, pode ser acionado. Através dela, o diretor/animador pode criar um novo significado a partir da relação entre imagens a priori desconexas (ou até controversas).

A estratégia denominada fabricação é bastante freqüente na animação artesanal. Trata-se do processo de “re-animação da materialidade com propósitos narrativos”. A fabricação está relacionada às técnicas de animação de objetos diversos, em que o recurso a ser animado é dotado de uma materialidade tridimensional. Através da fabricação, parte-se do “mundo real” para a construção de infinitos mundos particulares e específicos, criando uma espécie de meta-realidade (WELLS, 1998: 90-91). Para o trabalho de Svankmajer, cineasta tcheco, os objetos e materiais são fundamentais: “Para mim, objetos são mais vivos do que pessoas, mais permanentes e mais expressivos” (SVANKMAJER apud WELLS, 1998: 90).

As relações associativas, de acordo com Wells, se referem à criação de uma dialética narrativa através do confronto entre imagens desconectadas, ligadas por justaposição ou fusão, que, ao serem associadas, geram um sentido que transcende os sentidos que as mesmas imagens possuem isoladas umas das outras. Essa tensão provocada pelas relações associativas entre imagens diversas constitui basicamente um dos efeitos mais interessantes da montagem, no cinema tradicional (vide a

experiência de Kulechov). O princípio da montagem possibilita “relações associativas que vão além dos domínios das representações padronizadas do tempo e do espaço, privilegiando o psicológico e emocional”, e podendo subverter os métodos tradicionais de se contar histórias (WELLS, 1998: 93). É o que acontece nas seqüências 7g, 7h e 8i, quando Landreth é afetado pelo relato de Derek sobre a decadência de Ryan – uma fusão da cabeça dos dois animadores faz esta relação associativa: o medo de todo artista é perder a criatividade, inclusive de Landreth, que neste momento está na confortável posição de entrevistador.

O som, enquanto palavra (diálogo, monólogo, canção, narração), música ou ruído, o som cumpre a função de criar “o clima e a atmosfera do filme, além do seu ritmo e ênfase, mas, mais importante do que isso, também cria um vocabulário através do qual os códigos visuais do filme são entendidos” (WELLS, 1998: 97) Assim como o contraste entre imagens, as tensões entre sons (diegéticos ou não-diegéticos) e imagens também podem ser criadas, fazendo emergir significados ocultos da narrativa. O sentido de ‘está acontecendo agora’ sugerido por diferentes tipos de música constantemente informa a narrativa emocional implícita de uma obra... A música, e seu papel como catalisadora da dinâmica emotiva de um filme animado, fundamentalmente informa como o público deve interpretar o filme (WELLS, 1998: 98). No caso de *Ryan*, além do áudio das entrevistas, alguns sons são acrescentados: trilha sonora do início, sons dissonantes nos momentos de caos mental (Seqüências 9n, 9p) de Ryan ou Chris, inclusive sons, que tem a função de pontuar o timing das emoções. Por exemplo, quando Ryan interrompe a lembrança da sua decadência com um tapa na mesa (Sequencia 7p). E também depois da sua explosão emocional, após Chris sugerir que ele parasse de beber, quando ouvimos o ruído de um cartaz caindo da parede (Seqüências 8x, 8v).

A atuação ou performance “representa a relação entre o animador e a figura, objeto ou ambiente que ele está animando” (WELLS, 1998: 104). Diferentemente do cinema tradicional, na animação, cabe ao animador trabalhar as técnicas empregadas pelo ator e, por fim, imbuir o personagem a ser animado com essa energia cinética, com aquilo que possibilita a ilusão de vida. Thomas e Johnston dedicam um capítulo de *The Illusion of Life* para tratar dos problemas da atuação no filme animado. Eles afirmam que ambos, o ator e o animador, usam símbolos para construir um personagem na mente do espectador: gestos, atitudes, expressões e temporização. Porém, enquanto o ator usa seus próprios sentimentos para acionar essas ferramentas, “o animador precisa ser objetivamente analítico, se ele pretende alcançar e tocar o público”. Nesse sentido, Disney concebia o pathos o ingrediente principal num filme de animação: “Na nossa animação, nós devemos mostrar não apenas as

ações e as reações de um personagem, mas nós devemos retratar também através da ação... o sentimento daqueles personagens” (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 473). Há no National Film Board uma corrente de animadores que vai além e percebe a animação como uma extensão corporal do próprio animador. Pois ele experimenta os movimentos para depois representá-los na animação. Os animadores de técnicas artesanais acreditam ainda que a força e a tensão emanadas de seus corpos no momento da realização impregnam a animação. Landreth mostra que Larkin, seguidor de McLaren, também era um adepto desta pesquisa corporal de movimentos. Na elaboração de um filme animado – qualquer que seja a abordagem -, a composição do movimento segundo certa série de imagens pressupõe um conhecimento que é, simultaneamente, empírico e extremamente codificado. A equipe de animadores de *Bambi*, que estudou presencialmente os movimentos reais de veados, coelhos e outros animais, experimentou sistematicamente e apurou os modos de codificação, altamente sofisticados, no esforço de representá-los. McLaren passou dias inteiros a observar galinhas e a desenhá-lhas em posições diferentes antes da realização de *Hen Hop* (1942), embora seu objetivo não fosse o de representar o movimento como uma qualidade especial das galinhas, mas o de manifestar aquilo que, em nós, somos capazes de reconhecer como delas (GRAÇA, 2006: 131). Em *Ryan*, a performance de cada personagem tem como referência a situação real da entrevista realizada por Landreth. Por isso percebemos um cuidado no detalhamento dos gestos: Ryan movimenta as mãos de forma descoordenada enquanto fala, Felicity tem movimentos lentos, que revelam sua forma avolumada, Derek coloca uma mão sobre a outra antes de começar a falar e Landreth move os olhos com curiosidade a cada resposta e reação de Ryan.

Extensão direta da encenação, a coreografia evoca a premissa essencial da animação: o movimento. A construção do movimento enfatiza especialmente quatro elementos: peso, espaço tempo e fluidez. “enquanto a forma animada claramente se move através do ‘tempo’, e inerentemente ilustra a ‘fluidez’, ela só pode dar a impressão de ‘espaço’ e ‘peso” (WELLS, 1998: 112) O movimento coreográfico, contudo, não se limita à dança propriamente dita. Uma série de condições temáticas pode estimular e orientar a representação de movimento coreográfico, a exemplo da intenção de criar uma formação de grupo (círculos, filas etc.) ou de orientar o corpo no espaço, trabalhando tensões, como firme/leve, rígido/flexível, preso/solto.

A Penetração é definida como a “habilidade de evocar o espaço interior e retratar o invisível” (WELLS, 1998: 122). Através do modo penetrativo, conceitos abstratos podem ser visualizados na animação. Penetração é essencialmente uma ferramenta reveladora, usada para revelar condições e princípios que estão escondidos ou além

da compreensão do espectador. Ao invés de transformar materiais ou simbolizar idéias particulares, a penetração possibilita que a animação opere além dos confinamentos dos modos de representação dominantes e caracterize uma condição ou princípio em si mesmo, sem recorrer ao exagero, ou à comparação (WELLS, 1998: 122). Landreth utiliza esta estratégia logo na primeira cena de *Ryan*, quando a câmera 3D penetra na sua cabeça e revela em segundos um imenso campo de girassóis, para em seguida trazer à tona suas memórias. Depois de conhecermos um pouco sobre as principais estratégias narrativas de Wells, vamos continuar a nossa análise da estrutura narrativa de Ryan.

8.1.3. A estrutura narrativa de Ryan

O documentário animado *Ryan* se desenrola em dois espaços: a primeira seqüência é em um banheiro, quando o animador Chris se apresenta e explica os seus propósitos, inclusive revela sua própria participação, quando se olha no espelho e seu rosto passa a ter várias intervenções gráficas: fios amarelos e um buraco no alto da cabeça, para onde a câmera faz um *zoom* e explodem girassóis, além de vários curativos (Band-aids) colados em seu pescoço. Ele explica que são as marcas de suas experiências e revela o primeiro trauma, aos dois anos, quando aparece uma foto sua em P/B e sua cabeça é amarrada por feixes de fios coloridos, quase néon, até quase esmagá-la. No Papo Animado ele explicou a cena em que olha no espelho com uma frase de Anais Nin: “nós não vemos as coisas como elas são, mas como nós somos”. Ainda em relação a esta cena, Chris fez referência ao filme *O retrato de Dorian Gray* (1945), de Albert Lewin, e ao pintor responsável pelo retrato de Dorian no filme (Ivan Le Lorraine Albright), que costuma ver além da aparência de seus modelos.



7.iii Seqüência Ryan: 1 a, 1c e 1d

Na segunda seqüência, o espaço é a cafeteria do Abrigo onde Ryan estava hospedado. O lugar é simples, com alguns personagens bizarros cheios de “marcas gráficas” que revelam seus destinos e vidas tortuosas. Seus corpos também representam seu estado de espírito: há um de cabelos e barbas feitos de fios coloridos

totalmente arrepiados, que logo revela grande irritação e, ainda, um ser, ao que parece feminino, que tem seu pescoço e rosto colados sobre a mesa enquanto fuma um cigarro languidamente.



7.iv Seqüência 8f, 8g e 8h

A cor predominante na Cafeteria é cinza, a cor institucional do abrigo. Mas, quando entra ali, Chris avisa que vai encontrar uma palheta de cores, na figura de um senhor, que foi um grande animador. A entrevista se transforma em um diálogo, uma interação entre entrevistado e entrevistador. Em função dos temas abordados, as várias referências gráficas inseridas nos personagens vão sofrendo mutações. Os movimentos são sutis, mínimos, o que segundo Chris é extremamente difícil de animar.



7.v Seqüência 2g, 2h e 2r

Além do cuidado com a animação dos movimentos de Ryan, Chris utiliza formas gráficas para representar e reforçar os seus aspectos psicológicos. A opção foi pela retirada de partes do cérebro e da cabeça de Ryan; afinal, parte de seu cérebro havia sido destruída por anos de consumo de cocaína e álcool. O seu aspecto físico também reforça suas características psicológicas. Chris lhe atribuiu uma magreza esquelética, que representa mais a sua fragilidade emocional do que seu real aspecto físico. Nas fotos utilizadas como referência para a modelagem, vemos um Ryan com uma estrutura corporal normal.

Em alguns momentos a entrevista segue em *off* e são mostradas fotos de Ryan e a esposa na festa do Oscar. Sempre há alguma intervenção gráfica nas imagens, que revelam o sentimento predominante na situação. Neste caso, os dois se vestiam como dois hippies em uma festa de gala e são destacados ainda mais por uma tinta néon rosa. É desenhada com néon rosa também a personagem de Felicity, a grande

paixão de Ryan. Por instantes, Ryan sai do primeiro plano e temos o depoimento de Felicity; como num passe de mágica ele começa a participar do diálogo e revela que ainda a ama, então duas mãos animadas se tocam, e o sentimento é muito real.



7.vi Seqüência 3j, 4d e 4l

A participação de Chris como um personagem da animação foi uma decisão posterior. Segundo ele, chegou um momento em que percebeu que se não aparecesse o documentário ficaria “desequilibrado, *voyeurista* e desonesto”. Mas negou qualquer processo terapêutico em sua participação. De acordo com Chris foi uma questão de estrutura narrativa, para o documentário ficar mais equilibrado. O momento mais intenso da participação de Chris é quando ele confronta Ryan a respeito do álcool e o animador reage violentamente. Neste momento Chris (ironicamente) tem um halo iluminado de anjo sobre a cabeça e fala pausadamente e docemente. A reação violenta de Ryan apaga a luz do halo de Chris Landreth e traz as lembranças de sua mãe Bárbara, também alcoólatra. Ele se desequilibra diante da situação e de sua cabeça brotam muitos fios coloridos, revelando o caos que toma conta do documentarista a partir de suas próprias lembranças, ilustradas como em qualquer documentário com fotos P/B de Bárbara e a narração em *off* de Chris.



7.vii Seqüência 8o, 8q e 9c

Na última seqüência aparecem pessoas, deformadas e bizarras, caminhando em uma rua (uma óbvia referência a *Walking* e o amor singular de Ryan pelas pessoas e seus movimentos) e a narração em *off* de Ryan dizendo que continua observando as pessoas sob um novo ponto de vista. Em seguida ele aparece fazendo reverência para os passantes e pedindo um trocado. Do outro lado, aparece Chris retribuindo a reverência. Agora Chris também tem buracos na sua cabeça parecidos com os de Larkin no início do filme. A impressão é que agora ele também está se vendo de uma forma diferente, teve o seu ponto de vista alterado pela vivência com Ryan. O fato de

enxergar Ryan no espelho da vitrine com a sua aparência quando jovem revela, que depois de conhecê-lo percebe nele aquele mesmo jovem animador que gostava de observar as pessoas nas ruas. A presença do palhaço do primeiro filme de Landreth, *Bingo*, também sugere que agora aquele espaço também está povoado pelas suas referências.



7.viii Seqüência 10d, 10e e 10i

A realização do documentário animado levou três anos. No primeiro ano Chris fez as entrevistas e a modelagem dos personagens e nos anos seguintes fez a animação. Diferentemente da animação tradicional, que começa sempre com o roteiro e o *storyboard*, em *Ryan* primeiro foram realizadas as entrevistas e selecionados os aspectos mais importantes, que foram transformados em roteiro. A partir deste ponto o desenvolvimento do projeto se assemelha ao da animação tradicional: *storyboard*, *animatic*, modelagem de personagens, desenho dos cenários, animação, pós-produção. Etapas que veremos detalhadamente no próximo tópico.

8.1.4. Etapas na produção de uma animação

a) Pré-produção

Costuma-se dividir a criação do filme em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção. Cada estágio depende da execução de tarefas distintas, cujos resultados devem ser aprovados, em última instância, pelo diretor. Todas as premissas técnicas da animação tradicional estão por trás dos procedimentos adotados pelos estúdios de animação digital 3D. Contudo, uma vez que os dispositivos técnicos (a computação gráfica) e a maneira de interagir com eles (através do computador) diferem radicalmente dos dispositivos tradicionais do desenho e da pintura (celulóide, lápis e tinta), a animação digital 3D requer uma série de procedimentos específicos, sobretudo na etapa referente à produção.

A pré-produção é a fase do planejamento administrativo e definição do conceito estético do filme. Esta etapa envolve tarefas não visuais como a roteirização, convocação do elenco, estipulação de custos e prazos, gravação dos diálogos etc.; e visuais: realização do *storyboard*, definição da apresentação gráfica do filme como um todo. Uma vez definido o argumento do filme, a história pode ser plenamente

desenvolvida, estabelecendo-se o enredo e a importância e a função de cada personagem na trama. A história desempenha um papel importante na narrativa, mas ela deve estar em harmonia com outros aspectos: “Uma boa história não pode ser arruinada por uma animação pobre, porém, uma pobre história tampouco pode ser salva por uma ótima animação” (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 367).

A história pode ser original ou inspirada em um livro, ou no caso do documentário animado, partir de entrevistas e pesquisa. Em seguida, passamos para a etapa do roteiro, que consiste em definir os pontos de conflito e de solução da trama, o uso mais eficiente dos papéis dramáticos no curso do enredo, bem como determinar o ponto de vista a partir do qual será contada a história. (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 195).

A pré-produção também constitui o momento de gravação dos diálogos, uma vez que, em função do sincronismo labial, as imagens são criadas sobre uma trilha sonora devidamente gravada. Como vimos, muitas vezes, a música assume o papel de condutora da narrativa. Esse tipo de definição contribui para a sinergia entre som e imagem no filme animado. No caso do documentário animado, muitas vezes o áudio funciona como roteiro e também referente, como acontece em *Ryan*.

Diversos recursos técnicos já foram empregados na história da animação para resolver a sincronização dos sons e das imagens; o recurso mais bem sucedido, contudo, foi introduzida justamente pelos estúdios Disney, permanecendo em uso até os dias atuais: a *dope sheet*, que consiste numa folha (impressa ou virtual) na qual os tempos musicais são apresentados visualmente, indicando pausas e picos de intensidade. A partir dessa anotação, o animador pode saber exatamente em que frame desenhar determinada ação, de forma que ela esteja integrada à trilha sonora (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 288-289).

A concept art é disparada a partir do argumento, que normalmente antecede o roteiro decupado. O storyboard costuma ocorrer paralelamente a decupagem do roteiro. Nesta tarefa – que antecede e orienta o desenvolvimento do storyboard –, a equipe de pintores, escultores e ilustradores está livre para explorar possibilidades visuais que integrem design, personagens e cenários, oferecendo diversas opções para o estabelecimento da apresentação gráfica mais adequada ao filme. Após a definição do conceito estético geral, o trabalho destes artistas continua, definindo-se o design, sobretudo a paleta de cores e as cores-chave que serão usadas em cada cena do filme, de acordo com a atmosfera que se deseja criar e as sensações que ela deve provocar no espectador. Além disso, na pré-produção é definido o design de personagem (sua aparência e a personalidade): é determinado o estilo (cartoon,

estilizado, realista), e os protagonistas são animados em situações interessantes nas quais possam apresentar sua forma singular de agir e pensar (testes de animação).

A ferramenta mais importante, contudo, para comunicar a história entre os criadores do filme é o storyboard; isto é, a seqüência em desenhos (*story sketches*) daquilo que será apresentado visualmente no decorrer do filme. “Uma vez que a animação é uma mídia visual, é importante que as idéias para a história, personagens, ação, continuidade e relacionamentos [entre personagens] sejam apresentadas na forma visual” (THOMAS; JOHNSTON, 1981: 195). Ele deve apresentar um esboço do filme, tal como se pretende finalizá-lo a cada quadro: indicações do cenário, posição da câmera, cor, iluminação, efeitos especiais, poses-chave dos personagens, efeitos visuais, bem como a seqüência das imagens (indicação da montagem) etc.

No caso do documentário animado *Ryan*, a pré-produção, envolveu primeiramente a realização de entrevistas *live-action* com uma pequena câmera digital. As entrevistas funcionam como o áudio do filme e também são a base do roteiro já que se trata de um documentário. Ainda durante as entrevistas, Landreth desenha esboços de Ryan e dele mesmo na situação da entrevista. Estes desenhos serão a base para as representações, em 3D, dos dois animadores, que aparecem no filme. “Nossa aparência visual reflete medo, insanidade, compaixão, vergonha e criatividade”, Landreth afirma. Os modelos para as outras duas personagens caracterizadas no filme – Derek Lamb, amigo e produtor de Ryan; e Felicity Fanjoy, a sua ex-mulher – são baseados em desenhos de Larkin.

O fotorrealismo de Landreth e Ryan é interpretado pela minha percepção psicorrealista deles, mas eu queria ver Derek e Felicity como Ryan os percebia. A melhor maneira de fazer isto era através dos desenhos do próprio Ryan Larkin. Assim, nós pegamos o padrão dos seus esboços e mapeamos os modelos articulados 3D de Derek e de Felicity, dando-lhes a aparência que se vê no filme (ROBERTSON, 2004).

É bom lembrar que o fato da cabeça de Ryan ter buracos não revela apenas a sua condição de fragilidade no momento, mas também como ele reage e o efeito de cada situação no animador. Ou seja, Landreth revela o Ryan por trás da sua aparência física e mostra literalmente o que acontece dentro de sua cabeça. São tentativas de desvendar completamente uma personagem.



7.ix a) Da Esquerda para direita: Foto de Ryan Larkin. b) A modelagem de Larkin pela CG. c) As impressões de Landreth sobre Ryan desenhadas durante a entrevista, d) A. caracterização final de Ryan, criada com carvão e modelada pela CG.

Enquanto fazia as entrevistas, Landreth definia o documentário conceitualmente e modelava as personagens em Maya. A etapa de conceito envolve a transposição do caráter da personagem, prevista pela narrativa, num protótipo (normalmente uma escultura) que será utilizado como referência prévia para a construção do modelo digital que será animado. Esta etapa é realizada em sintonia com todo o planejamento da pré-produção do filme, que envolve roteiro, *storyboards* e na maioria dos casos pré-visualização. Em *Ryan*, para cada personagem foi escolhida uma técnica de desenho diferente: Derek, o produtor sério e sóbrio, tem traços feitos a nanquim; e Felicity, a ex-mulher, alegre e iluminada, apresenta finos traços em néon rosa. A escolha de técnicas e traços diferentes de alguma maneira ressaltava as características da personagem e a sua relação com o protagonista, Ryan. Em seguida Landreth seleciona os trechos mais importantes da entrevista e o material de arquivo e faz o storyboard. Em seguida passa-se para a etapa da modelagem.

A modelagem em linhas gerais corresponde à construção da geometria da personagem dentro do espaço tridimensional. Ela se baseia na organização de uma malha poligonal que definirá não apenas formas e volumes, mas também o nível de detalhamento da superfície de acordo com o grau de deformação que cada região sofrerá durante a animação (numa personagem humanóide, por exemplo, as áreas em torno dos olhos e da boca devem ser altamente detalhadas, já que sofrerão mudanças bastante sutis para gerar diversas expressões faciais).

Todos os modelos em 3d dos personagens em *Ryan* foram criados em Maya, da Alias. "Eu começo com a subdivisão dos planos, mas converto para NURBS," diz Landreth. Os personagens também foram destruídos e perturbados com Maya. "Nós usamos formas livres na faixa dos cabelos combinadas, e adicionamos alguns enfeites com o NURBS em Maya para o personagem do Chris. Para Ryan, nós usamos na maior parte NURBS com muitos significados da história." Para o cabelo -- e para muitos dos efeitos no filme -- Landreth usou efeitos da pintura de Maya. "Há um recurso para o cabelo na versão do Maya 5," explica Landreth. "Você cria uma linha, uma linha fina, e começa toneladas do cabelo, e é cabelo bom."



7.x Seqüência 1.L, 1c e 1p

Organizando o modelo de Chris em camadas, Landreth reduziu a quantidade de geometria em tela ajudando os animadores ao permitir que trabalhassem nas telas para frente e para trás entre os modelos psicorreal e real. Isto facilitou várias cenas, por exemplo, na cena do detalhe em que Chris está olhando em um espelho. "Você vê Chris sem as marcas em um lado do espelho e com as marcas no outro," diz Landreth. "O modelo com todo o material e enfeites do entalhe estava sempre lá, mas os animadores tiveram a opção de trabalhar mais rapidamente sem todas aquelas coisas." Para *Ryan*, porque ele raramente aparecia totalmente intacto, os animadores primeiro trabalharam com os buracos da face. A face completa pode ser vista somente quando Ryan era jovem. Em uma cena, por exemplo, quando ele e Felicity lembram os momentos felizes, o jovem Ryan em 3D dança contente atrás deles ao lado de uma animação dos seus primeiros filmes.



7.xi Seqüência 5a, 5b e 5n

b) Produção

A produção é a fase em que as cenas são, de fato, animadas; isto é, quando o animador dá vida aos seres inanimados. Na animação tradicional, todo o processo é executado pelo próprio animador, através das técnicas tradicionais de desenho e pintura. Na animação digital 3D, entretanto, sob o domínio de ferramentas virtuais, outras etapas precedem a animação: modelagem, texturização, iluminação e rigging; e outra a sucede: renderização. A partir da definição do design, personagens, objetos e cenários seguem para a modelagem 3D, que pode ser feita através de uma série de técnicas isoladas ou integradas, a depender do nível de detalhamento que se deseje atingir. As ferramentas virtuais mais usadas são aquelas para esculpir formas orgânicas a partir de formas geométricas básicas e instrumentos que capturam o formato do objeto e o digitalizam diretamente no computador.

A fase de set-up ou rigging se refere à criação dos "mecanismos" que serão utilizados para controlar as deformações que, por fim, corresponderão aos estados ou movimentos contemplados na animação. É o momento no qual as figuras ganham esqueletos, juntas e uma série de comandos feitos para facilitar o trabalho do animador na etapa de seguinte. Este processo também referido pelas nomenclaturas inglesas *set up* ou *rigging*, envolve a criação de estruturas conhecidas como

deformadores, *constraints* e *morphs* (também chamados *morph targets* ou *blend shapes*) que são configurados para alterar a malha poligonal de formas específicas, de acordo com as poses que serão imputadas na personagem. Na maioria das vezes, os profissionais que executam esse trabalho são programadores, cujo objetivo é tornar o trabalho do animador o mais intuitivo possível, para que este não precise manipular códigos fonte (escritos em linguagem computacional).

Em seguida, a cena está pronta para a animação. No desenho animado tradicional, o processo de animação sucede a caracterização física e psicológica dos personagens (pois, obviamente, as fases de modelagem e rigging não são necessárias). Os animadores são responsáveis pela forma como essas características serão comunicadas na tela; eles devem cuidar, portanto, tanto do movimento e expressividade quanto da tensão gerada no relacionamento entre personagens, seja através do diálogo, de gestos ou de olhares². Dessa forma, os artistas precisam ter um conhecimento profundo dos princípios da animação e do enredo do filme, além do conhecimento anatômico dos corpos em movimento e das técnicas de atuação usadas por atores na representação de um personagem.

Na animação tradicional, o animador conta com o trabalho de assistentes que, como vimos no primeiro capítulo, liberam o animador das seqüências de movimentos simples, executando correções, apagando os traços que não farão parte do desenho final (clean up man), desenhando as poses intermediárias (inbetweeners) etc. Já na animação digital, é o computador que executa os movimentos, com base nos quadros-chave estabelecidas pelo animador.

Algumas ferramentas podem ser usadas para facilitar o trabalho do animador. Ambas as técnicas podem se basear em filmagens de atores reais (rotoscopia), mas a técnica digital tem a vantagem de poder utilizar a captura de movimento, que, através de sensores, transpõe o movimento de pessoas e animais para o computador. Depois de animada, a cena ganha cor, textura, luz e efeitos visuais (chamados em computação gráfica de efeitos especiais visuais, desfoque, transparência, sombras, água, neblina, fogo etc.). Na animação digital a cena é submetida a uma câmera simulada, que também é operada por meio do computador, estabelecendo o tipo do plano, o ângulo, o movimento de câmera e a profundidade de campo.

Na animação tradicional, esses procedimentos são realizados através do uso do nanquim e de tintas diversas. Já na computação gráfica, eles demandam recursos mais complexos, que compõem a fase de renderização da imagem. Além de juntar os

² O olhar é um recurso importante de montagem da narrativa clássica, ele funciona como uma espécie de sutura dos planos.

personagens ao cenário e compor a cena plasticamente, essa fase também substitui o processo tradicional de filmagem do desenho.

A geração das imagens que serão compostas com o filme é realizada através da etapa de *rendering*, onde o software calcula quadro a quadro as interações entre a geometria, sistemas de dinâmica, a iluminação e os *shaders* (materiais e texturas) aplicados. Em produções de alto nível este processo é realizado em camadas separadas ou passes, que serão levadas posteriormente a um sistema de composição onde serão finalmente ajustadas, ordenadas e unidas com o material proveniente da filmagem para gerar o fotograma final.

Na animação digital, a animação é realizada através de duas abordagens. A primeira, a Animação por quadro-chave (*keyframe animation*), corresponde basicamente ao processo onde um animador configura o modelo em poses (os extremos de cada ação que a personagem executará), e a interpolação entre elas (o movimento), é calculada via software. A segunda é a captura de Movimento (*MoCap*), onde os movimentos de um ator são captados e transferidos para um modelo tridimensional.

c) Animação em Ryan

Embora os desempenhos dos personagens fossem realistas, Landreth escolheu não confiar na captação do movimento. Ele mesmo responsabilizou-se pela metade da animação facial; os animadores do Sêneca College terminaram o restante. "Há algum orgulho do animador em não usar a captação do movimento," diz. "Mas para começar um desempenho fiel que não mostrasse a mão animando, nós tivemos que sair do quadro a quadro que é uma tendência que os animadores têm."

Com a animação quadro a quadro, os animadores colocam uma situação em um quadro e sua continuação, em outro, e o computador segura o movimento no meio dos duas. "Se você não faz qualquer coisa entre as duas, a personagem tem a qualidade forçada", explica Landreth. "Assim, os animadores tentam utilizar artifícios para ter um movimento mais fluido, mas há ainda um resíduo deixado atrás, maior na tendência, talvez, do que na animação" (RYAN in ROBERTSON, 2004)

Para ilustrar o que denomina de mentalidade quadro a quadro, Landreth usa a linha de teste de animação do grupo, parte do diálogo de Ryan: *Eu não pago impostos. Eu não pago dívidas da união*. Ele mostra como os animadores golpeariam um quadro para cada sentença. "Isto é algo que você vê muito nos estúdios de animação," diz. "Um personagem diz algo e faz um gesto, diz algo mais e faz um outro gesto." Landreth explica que este tipo de visão da animação não somente é artificial, ela não era a maneira de Ryan se comportar. "Ryan gesticula muito, mas uma das

coisas impressionantes é que suas mãos fazem algo totalmente desconectado com o que está dizendo," diz Landreth. "Não é uniforme, não tem o mesmo sincronismo. Desta forma, a recepção da nuance na versão animada de *Ryan*, conseguiu fazer muitos se empenharem e pensarem."



7.xii Seqüência 2p, 2q e 2r

Assim, Landreth e o supervisor Dave Baas do CG ensinaram os animadores a usar um estilo "straight-ahead", em português "animação direta". "É o que você pôde fazer com corpo humano, de onde você não tem o prazer no meio," diz Landreth. Ele pediu que os animadores pensassem sobre os comportamentos de partes diferentes do corpo. "Você pôde imaginar como o braço de Ryan funcionaria durante dois ou três segundos, animado o movimento completo do braço, e então faz o resto do corpo," diz. "Pode ou não pode funcionar, mas você teria o fluxo do movimento inteiro" (ROBERTSON, 2004).

Landreth trabalhou também para livrar a animação do olhar típico do *spliney* (sistema gráfico-computacional, que utiliza, além de círculos, linhas e arcos) do CG em que o movimento acontece em arcos lisos.

Eu tentei mostrar aos animadores que nós somos carne se contraindo. A peça da carne é que nós temos a massa, a hora, e o peso; a parte contraindo-se é universal na maneira que as pessoas se movem. As pessoas não se movem nas curvas. Contraem-se no movimento impulsivamente, geralmente com uma facilidade rápida dentro e uma facilidade lenta para fora. Olhar como um teste padrão do dente de serra, não como uma onda do seno (ROBERTSON, 2004).

a) Pós-produção

Este é o momento no qual todas as imagens serão mixadas com outros elementos: imagens criadas por computador, imagens reais e com a trilha sonora. Podem ser retocadas: distorcidas, re-coloridas, ajustadas etc. antes de serem gravadas em película (formato para cinema, de 24 frames por segundo) ou em vídeo (formato para TV, que segue o padrão de 30 frames por segundo). Atualmente, o formato digital (30 frames/segundo) se estabeleceu como outra possibilidade, que permite a exibição dos filmes em computadores e aparelhos de DVD.

Na animação digital, os últimos estágios da pós-produção incluem a adição de efeitos (como fumaça, fluídos, etc) e ajustes de imagem (contraste, saturação, níveis,

etc), que permitem a equiparação de camadas geradas através de CGC em fases distintas. A iluminação, além de proporcionar a atmosfera e o caráter emocional da cena, é um dos elementos de maior influência na criação de pistas perceptuais que integram a personagem ao filme. Em filmes que misturam animação e live-action, a localização, o ângulo e os movimentos da câmera, além das lentes utilizadas, devem ser registrados para que seja possível recriar essas informações no software, uma técnica conhecida como *tracking*.

Para criar as texturas de Chris e Ryan, a equipe de Landreth tratou as fotografias em Photoshop e as aplicou aos modelos 3D. Mas para Derek e Felicity, usaram efeitos da pintura para imitar os riscos em desenhos de Larkin e criar os modelos animados do CG que pareciam texturas animadas em movimento.

A iluminação também contribuiu para o efeito dramático. Embora os personagens principais normalmente tivessem luzes a brilhar neles por trás, Landreth escolheu outra opção. "Esta não é a maneira como as coisas são vistas, assim nós decidimos não usar," justifica. Em vez disso, ele e o supervisor de rendering Belma Abdicevic reproduziram a iluminação institucional da cafeteria. "Nós tivemos luzes de cima de alta intensidade, luzes que saltam fora das paredes, luzes difusas. A luz é mais plana do que nós pudemos querer, mas mais ou menos excessivamente dramático, também. E uma luz da borda teria afastado a falta de reflexão na superfície." Conseqüentemente, mesmo que a luz combinasse com a realidade, porque não era o tratamento típico dado aos personagens do herói e às estrelas de filme pela CG, o efeito surreal seria adicionado.



7.xiii Seqüência 2v, 2z e 8i

Em relação a outras técnicas e ferramentas, Landreth permaneceu com o Maya para render e escolheu Discreet's Combustion para composição. "Nós usamos Maya 4,0, nós não tivemos o Mental Ray que o Maya tem agora, mas nós podíamos ter os efeitos da pintura integrados nele." Para editar, embora usasse o Premiere da Adobe no estágio do storyboard e para a edição conceitual, ele encontrou para a pós-produção o estúdio de Coptor Production para a edição final. "Eu me sentava em uma poltrona enquanto o editor fazia todo o trabalho sujo," diz ele, acrescentando que o estúdio usou Final Cut Pro da Apple para edição online.

Considerando todos os aspectos, a produção durou 18 meses. Com uma equipe pequena, incluindo a participação de alunos e voluntários, *Ryan* foi criado como uma produção independente fora do sistema de trabalho das grandes produtoras de animação, como um desafio aos cineastas para criar seus próprios filmes. "Todos estes recursos -- Copper Heart, the National Film Board of Canada, Seneca, doações, e muitos voluntários – trabalharam juntos para produzir este filme porque as pessoas acreditaram nele," exalta Landreth.

Uma equipe de três profissionais -- Landreth, um supervisor do CG, e um especialista em iluminação, renderização e composição -- foi apoiada por quatro animadores, por um texturizador, e por um modelador de personagens, todos estudantes da faculdade de Seneca, além de mais 20 voluntários.

As etapas que foram descritas correspondem a uma generalização bastante simplificada, que dependerá fortemente de como cada projeto e como a *pipeline*, ou o fluxo de trabalho, são organizados dentro de um determinado estúdio, incluindo-se as ferramentas que utilizam e o conceito estético que se pretende criar. No próximo tópico abordamos justamente os aspectos estéticos, técnicas e ferramentas utilizadas por Chris Landreth em *Ryan*.

8.1.5. Aspectos estéticos: técnicas e ferramentas

Considerando as diferentes técnicas abordadas pelas escolas e animadores independentes, Paul Wells (1998) sugere o enquadramento da animação em três categorias: ortodoxa, desenvolvimentista e experimental. A animação ortodoxa seria equivalente ao que outros autores chamam de “animação tradicional” ou “cel animation”: designa a animação de desenhos feitos em celulóide, em que cada quadro é desenhado à mão, e a narrativa é estruturada sobre as noções de configuração, continuidade, forma narrativa, evolução de contexto, unidade de estilo, ausência do artista (“autor”) e dinâmica de diálogo. Os maiores representantes da animação tradicional seriam os estúdios Disney e as animações japonesas (anime).

A animação experimental, também chamada de “animação abstrata”, ao contrário, é aquela “feita com outros materiais, com diferentes impulsos criativos e interesses estéticos, fora do contexto da produção de massa” (WELLS, 1998, p. 35) estruturada sobre noções como a abstração, não-continuidade, forma interpretativa, evolução de materialidade, multiplicidade de estilos, presença do artista (“autor”) e dinâmica de musicalidade. As obras de Oskar Fischinger e Norman McLaren seriam representantes da animação experimental.

Já a animação desenvolvimentista estaria no meio termo entre os dois extremos, combinando elementos dos dois métodos – categoria na qual boa parte das animações se enquadraria atualmente. Contudo, independentemente da modalidade de classificação em que se enquadre, parece haver um consenso entre os teóricos quanto a dois fatores fundamentais na classificação de um produto como “animação”. O primeiro refere-se à premissa do movimento, contida na própria definição do verbo animar: sua função de criar uma ilusão de vida. O segundo fator tem a ver com o seu *modus operandis*, ou seja, a captação e a projeção de uma seqüência de imagens *frame by frame* (quadro a quadro).

A presença de algumas convenções chamadas por Wells de realistas como, por exemplo, o design, dentro do contexto e da ação do documentário animado se aproxima, e corresponde à concepção, ao contexto e as ações no âmbito dos filmes de ação ao vivo em sua representação da realidade. No caso de Landreth ele simula todos os elementos de uma entrevista, para reforçar que se trata de um documentário.

Landreth demonstra preocupação em respeitar as leis da física, na maior parte do tempo, no momento de animar as personagens e representar os objetos e o meio ambiente no âmbito do filme animado. Podemos observar isto nos movimentos das personagens do documentário animado, que já analisamos no capítulo anterior. A estes elementos se juntam o som implantado no documentário animado de acordo com a diegese, correspondendo diretamente a partir do qual contexto surge (por exemplo, uma pessoa, lugar ou objeto deve ser representado pelo som que ele realmente, no volume adequado etc). Além disso, a construção dos movimentos e tendências comportamentais de "o corpo" no filme animado corresponde aos aspectos físicos dos seres humanos e criaturas do mundo 'real'. (WELLS, 1999: 25,26). Mas também vamos encontrar alguns elementos de animação experimental, como podemos observar abaixo, na comparação que fazemos a partir das características de cada estilo de animação, atribuídos por Wells.

Tabela 1: Comparação de estilos de animação

ORTODOXA	EXPERIMENTAL
Figuração	Abstração
Continuidade específica	Não-continuidade específica
Forma narrativa	Forma interpretativa
Evolução de contexto	Evolução de materialidade
Unidade de estilo	Múltiplos estilos

Ausência do artista	Presença do artista
Dinâmica do Diálogo	Dinâmica da Musicalidade

Considerando as características apontadas por Wells, observamos que a animação realizada por Chris Landreth apresenta características da escola ortodoxa, na preocupação com o realismo dos movimentos, certo figurativismo na representação dos cenários, inicialmente, e também muitas características da animação experimental como, por exemplo, momentos de abstração, presença do artista, forma interpretativa, evolução de materialidade etc. *Ryan* apresenta uma série de intervenções gráficas, deformação das personagens e distorções do espaço (perspectiva não linear). Em alguns momentos as referências espaciais são completamente abolidas e cria-se um espaço psíquico (memória).

Landreth precisou de vinte horas de entrevista para realizar esta dramatização onírica e encontrar a essência do que gostaria de mostrar no documentário animado “Ryan”. Cada entrevista foi realizada separadamente, em local e momento diferentes (Felicity, Derek e Ryan), como podemos constatar no documentário “Alter Ego”, de Lawrence Green (2004)³. Quando decide colocar todos em torno da mesa da cafeteria, “Ryan” faz uma opção mais relacionada ao onírico do que à forma como as coisas se deram.

Ele inicia a entrevista com Ryan Larkin e, quando citadas, as demais personagens vão surgindo ao redor da mesa, de formas pouco convencionais. Felicity surge, logo após um take preto com seu nome, ao lado de Ryan que neste momento, encontra-se imobilizado, como se não estivesse ali: ele só é animado quando Felicity se refere a ele. Na seqüência seguinte, após a entrevista de Felicity, Landreth coloca um boneco de papel recortado dela ainda jovem, em tamanho natural, ao lado de

³ “Ryan Larkin e Chris Landreth são egos opostos. Ryan está passando pelo pior pesadelo de todo artista: está perdendo sua habilidade para criar e pede esmolas na rua para conseguir sobreviver. No entanto, há uns trinta anos atrás, ele estava entre os mais celebrados animadores do mundo, tendo sido nomeado para o Oscar. Chris, uma estrela em ascensão no mundo da animação, está numa trajetória oposta em sua carreira e começando a vivenciar o tipo de adulação que Ryan tivera décadas antes. Neste estudo pungente de artistas, vício e criatividade, o diretor Laurence Green se dedica a estudar estes cineastas de renome e as razões para seus caminhos divergentes. O que aconteceu a Ryan Larkin? Em seu premiado documentário de animação *Ryan*, Chris conta parte da história. Incorporando este filme na sua integridade, e com trechos de outras obras de ambos, também nomeadas para o Oscar, ‘Alter Egos’ penetra mais fundo na curiosa história da decadência de Ryan e explora a relação complexa e totalmente fascinante que se desenvolveu entre estes homens”. Sinopse do documentário “Alter Egos”, dirigido por Lawrence Green, produzido por Copper Heart Entertainment Inc. / National Film Board of Canadá, em 2004. Duração 57 minutos. O documentário foi apresentado na Mostra de Cinema Canadense, que aconteceu em março de 2006, no Rio de Janeiro e em São Paulo.

Ryan, também jovem num palco. Neste momento, Ryan coloca o boneco de Felicity de lado e passa a brincar com os movimentos do próprio corpo. Entram as imagens da sua animação *Street musique* (Ryan Larkin, 1972) e ele interage com a animação até o momento em que uma película de filme arrebenta e interrompe o que estava acontecendo.



7.xiv Seqüência 5o, 5p e 6a

Um holofote de luz se acende. Agora Ryan jovem está só, num palco. A imagem é em preto e branco, seu rosto revela desespero. A câmera se afasta e ele fica em pé sob os holofotes, num canto da tela. Takes rápidos o mostram de vários ângulos; ele senta-se e temos um close de perfil; ele sussurra a palavra 'merda'. Uma peninha rosa bate em sua testa e assim temos o início do surgimento de vários feixes coloridos que apertam a sua cabeça. Tudo isso se dilui em um fade branco; corte para Chris Landreth, que lhe mostra um desenho de Derek, ex-produtor do animador (o esboço feito pelo próprio Ryan) e pergunta sobre ele. É a deixa para Derek entrar em cena: ele desliza do alto, em uma cadeira executiva de rodinhas, fala gesticulando calmamente. Quando Derek descreve o processo criativo de Ryan e a sua decadência, o ambiente fica preto e branco e a sala desaparece, vemos a câmera se afastar e um Ryan jovem ter seu cérebro apertado por feixes coloridos e cair num buraco negro até se tornar um ponto de cor. Ryan interrompe este retorno ao passado com uma pancada de sua mão esquelética sobre a mesa da cafeteria.



7. xv Seqüência 7c, 7d e 7h

Esta fala de Derek sobre a decadência de Ryan, também afeta Landreth. A câmera em algum momento se volta para ele, que também tem seu rosto enfaixado por fios de neón colorido. Em seguida faz uma fusão da imagem de Landreth com a de

Ryan jovem. Neste momento percebemos que os medos que afetaram a vida de Ryan também fazem parte da vida do animador documentarista.



7.xvi Seqüência 8L, 8z e 9o

Landreth passa a ser o foco de atenção quando tenta convencer Ryan a parar de beber e ele se enfurece e começa a gritar, derruba um chumaço do seu cabelo, que lhe é devolvido por Landreth. Na próxima seqüência, a câmera se afasta da mesa. Temos então o rosto de Chris cercado de microfones e com as intervenções gráficas espremendo seu cérebro. Entra o letreiro com o primeiro nome do animador “Chris” em fundo preto, o mesmo utilizado para destacar os demais personagens do documentário animado. Agora nos voltamos para a vida de Chris Landreth: a sua infância, a mãe alcoólatra e o medo da falta de criatividade. O cenário onde estes eventos ocorrem também é modificado gradualmente até perder totalmente a referência real.

8.1.6. Atmosfera onírica

A expressão *atmosfera* é utilizada no universo cinematográfico para dar o “tom” à representação. É ela que a caracteriza, atribuindo-lhe propriedades, qualidades e intensidades (GIL, 2005:17). A atmosfera no cinema pode ser pensada de diferentes formas: a atmosfera intrínseca ao filme; a atmosfera que se estabelece entre o espectador e a representação projetada. De acordo com Inês Gil cada uma possui o seu próprio sistema, também ele composto de atmosferas específicas.

Como o nosso foco de análise é a representação vamos abordar a atmosfera cineplástica e o que influencia a estética adotada por Landreth em *Ryan*. O diretor de fotografia Henri Alekan define a atmosfera cineplástica como:

A atmosfera é a integração no complexo plástico de elementos ativos (dinâmicos) – personagens e objectos, e elementos passivos (estáticos) – lugar e cenários, num clima cuja origem é sempre física e cujo resultado é sempre psicológico. A atmosfera é o “ligante” da componente fílmica ou pictórica. É a “atmosfera” que dá o tom à obra. É através dela que o visual relembra à nossa memória – que acumulou as nossas experiências vividas, que os fenômenos físicos (frio, chuva, nevoeiro, sol, calor, seca, etc) têm correspondências psíquicas, que se traduzem por desconforto, tristeza, mistério, medo, angústia, felicidade, alegria, etc. (ALEKAN citado por GIL, 2005:17).

Chris Landreth utiliza recursos de pintura existentes no software Maya para conseguir criar este ambiente que associamos ao sonho, ao caos, à desorganização. Desta forma, também nos cenários, o diretor nos revela uma percepção não realista do mundo físico. Mas a pintura não é utilizada somente para definir a estética dos cenários, ela também é objeto de citação. Na seqüência final, em que reconstitui um *boulevard* em Montreal, Landreth coloca um homem sem rosto, uma clara referência à obra *The Son of Man*, de Magritte, junto aos outros passantes para os quais Ryan pede esmolas. Fica claro que as artes plásticas são uma referência constante nas escolhas estéticas de Chris Landreth. Talvez aí esteja a essência da sua rejeição ao foto-realismo, que pode ser observada claramente na seqüência da rua de Montreal.

Para a cena da rua, a modeladora Helen Zotalis Van Emmerik gastou quatro meses recriando detalhadamente uma parte da cidade de Montreal em 3D. Para isso usou milhares de fotografias e depois as distorceu. “A distorção mudou o sentido, a imagem parece mais pintada, mais interpretativa. Nós usamos efeitos da pintura manchada, que foram colocados de forma estratégica no modelo 3D” (LANDRETH in ROBERTSON, 2004).



7.xvii Boulevard de Montreal recriado em 3D

A pintura utilizada quebrou o modelo realista. Desta forma, Landreth poderia fazer movimentos com uma câmera virtual em torno da paisagem urbana. A rua, as vitrines, os parquímetros todos tiveram este tipo de pintura. No entendimento de Landreth, esta técnica de pintura os colocou em um espaço mais interpretativo. Podemos interpretar de diferentes formas, mas o fato de observarmos que todos os letreiros da rua estão invertidos, como em um espelho, nos leva a pensar na cena do banheiro. É como se a partir do momento em que Landreth entrou no abrigo e se olhou no espelho do banheiro, entrou também num mundo dentro do espelho, um reflexo distorcido do nosso. É meio Alice, meio trocadilho de reflexão e reflexo. Eles estão do outro lado, e estão dentro de si.

Na cafeteria, Landreth aplicou a mesma técnica, criando um modelo 3D da sala, das mesas e das cadeiras que são réplicas surreais. Para isso utilizou a perspectiva não linear, que também vai quebrar o realismo, que é justamente ancorado na perspectiva linear, ou no chamado "ponto de fuga".



7.xviii . Perspectiva não linear da cafeteria do abrigo

A noção de perspectiva surge ainda no renascimento e permite aos artistas reproduzir em suas obras, espaços reais sobre uma superfície plana, dando noção de profundidade e de volume através do jogo de cores que possibilitam destacar na obra os elementos mais importantes e obscurecer os elementos secundários. A variação de cores frias e quentes e o manejo de luz também permitem criar distâncias e volumes que parecem ser copiados da realidade.

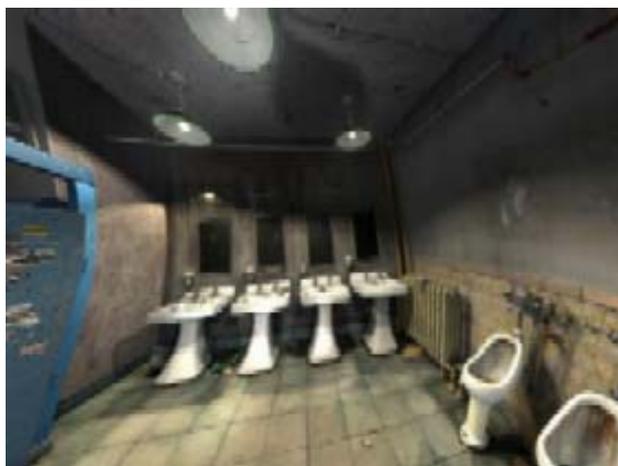
A representação da dimensão em formatos visuais bidimensionais depende da ilusão. De acordo com Dondis a dimensão existe no mundo real.

Não só podemos senti-la, mas também vê-la, com o auxílio de nossa visão estereóptica e binocular. Mas em nenhuma das representações bidimensionais da realidade como o desenho, a pintura, a fotografia, o cinema e a televisão, existe uma dimensão real; ela é apenas implícita. A ilusão pode ser reforçada de muitas maneiras, mas o principal artifício para simulá-la é a convenção técnica da perspectiva. Os efeitos produzidos pela perspectiva podem ser intensificados pela manipulação tonal, através do claro-escuro, da dramática ênfase de luz e sombra. (DONDIS, 2003: 75-80)

Karan Singh, um dos animadores de *Ryan* e, pesquisador do Departamento de Computação da Universidade de Toronto, coloca como referência para a perspectiva não linear criada em *Ryan* a pintura cubista. Pois é justamente com a pintura cubista que teremos a representação dos objetos tridimensionalmente, numa superfície plana, sob formas geométricas, com o predomínio de linhas retas. Não representa, mas sugere a estrutura dos corpos ou objetos. Simula-se um movimento em torno dos objetos, tendo uma visão de todos os ângulos visuais, por cima e por baixo, percebendo todos os planos e volumes.

O recurso da perspectiva não linear é utilizado por Landreth também no banheiro da primeira sequência. Enquanto ele se encontra no banheiro olhando no espelho não

percebemos a diferença na perspectiva, só vemos que há uma qualidade de pintura diferente dos espaços geralmente criados em 3D. Mas quando ele se retira temos uma imagem de cima e outra de frente, que já nos revelam uma perspectiva diferente. Talvez a própria visão do documentarista, que tem uma perspectiva distorcida pela sua própria subjetividade ou pela falta de um conhecimento mais profundo da complexidade do outro.



7. xix Banheiro distorcido pela perspectiva não linear ⁴

Com a perspectiva não linear utilizada por Landreth teremos os diferentes pontos de fuga distorcerão o espaço e modificarão a incidência de luz sobre os objetos, criando uma atmosfera, que Landreth chamará de psicorrealista.

Como já dissemos inicialmente, a experimentação desenvolvida pelos animadores da corrente experimental, quando ancorada em sólidos conhecimentos, apresenta resultados que serão aproveitados em outras áreas de atuação do audiovisual. No caso de Chris Landreth alguns procedimentos utilizados por ele serão objeto de estudo de Escolas de Ciência da Computação e representam um grande avanço para o desenvolvimento de expressões artísticas que não buscam apenas um resultado fotorrealista.

No artigo “RYAN: Rendering Your Animation Nonlinearly projected” (2004), Patrick Coleman and Karan Singh, da Dynamic Graphics Project, da Computer Science University of Toronto, avaliam a sua contribuição para a computação gráfica. Eles partem do seguinte raciocínio: a perspectiva linear utilizada comumente em projetos 3D tem boa aproximação do sistema visual humano, é conceitualmente simples e previsível, ajuda na percepção de profundidade e apresenta eficientes pipelines (fluxo de trabalho) gráficas. A opção de Landreth em trabalhar com a perspectiva não linear, lhe traz uma variedade visual, evita a junção de imagens para a

⁴ COLEMAN, Patrick, SINGH, Karan. Ryan: rendering your animation nonlinearly projected, Dynamic Graphics Project, Computer Science, University of Toronto, 2004. (Foto 7: banheiro distorcido)

manipulação de cenas complexas e lhe garante maior expressão artística. De acordo com Singh, a perspectiva não linear permite que o artista explore, entenda, e na sequência expresse complexas cenas em 3D. Ele passa a ter maior controle artístico da composição e projeção; da câmera e do sombreado e iluminação para múltiplos pontos de vista.

Além de abrir estas possibilidades estéticas através do uso da perspectiva não linear, Landreth também faz uso criativo dos plug-ins do programa Maya. “A cafeteria no começo é mais nítida, depois começa gradualmente a ser degradada. Quando a conversa entre os dois animadores esquenta, a cafeteria torna-se quase irreconhecível. Nós giramos a sala com o SyFlex (plug-in do Maya) e a *derretemos*”.⁵ Ele utilizou a mesma distorção em Zaz, um dos miseráveis que a câmera revela na panorâmica da cafeteria, derretendo-o com o SyFlex e então derramando seu corpo sobre uma mesa como um bêbado que já passou dos limites. “Algumas personagens secundárias são baseadas em pessoas reais que Ryan conhece no albergue, mas Zaz, o cara derretendo, é toda minha criação”.⁶

Esta declaração revela que, apesar do conteúdo do documentário animado ter como referência e, se ater à realidade captada pela câmera num primeiro momento, a atmosfera é totalmente recriada por Chris Landreth. Esta recriação é subjetiva e representa como ele sentiu e percebeu a atmosfera da cafeteria, onde esteve com Ryan Larkin e que definiu como o espaço onde situou todas as entrevistas. A personagem Zaz, totalmente criada por Landreth, não é considerada uma personagem ficcional, é mais um dos recursos psicorrealistas que contribui para a reconstituição da atmosfera.

Outro aspecto estético que merece atenção é a influência das artes plásticas em Ryan. Tradicionalmente os animadores trabalham com muitas referências das artes plásticas, mas Landreth faz estas referências aderirem de tal forma à sua estética, que elas se tornam mais do que simples referências. No final de *Ryan* temos uma citação de Magritte como já dissemos, e a própria opção pela perspectiva não linear o associa naturalmente ao cubismo, além é claro do psicorrealismo ser sempre associado ao surrealismo. Mas a referência mais significativa dentro da estética do filme e até do pensamento de animação compartilhado por Landreth é Francis Bacon, aspecto que aprofundamos no próximo tópico.

⁵ Idem Robertson. Pág.7

⁶ Ibidem. Pág.7