



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação – FAC

Departamento de Audiovisual e Publicidade

Professor Orientador: Wagner Rizzo

Professora Coorientadora: Denise Moraes

Desenvolvimento Visual de Cenário para Animação:

A Floresta no conto de Chapeuzinho Vermelho

Marianne de Lazari Ferreira

Brasília-DF, julho de 2017



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação – FAC

Departamento de Audiovisual e Publicidade

Professor Orientador: Wagner Rizzo

Professora Coorientadora: Denise Moraes

Desenvolvimento Visual de Cenário para Animação:

A Floresta no conto de Chapeuzinho Vermelho

Marianne de Lazari Ferreira

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Audiovisual, da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social.

Brasília-DF, julho de 2017



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação – FAC

Departamento de Audiovisual e Publicidade

Professor Orientador: Wagner Rizzo

Professora Coorientadora: Denise Moraes

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Wagner Rizzo

Orientador

Prof^a. Dr^a. Denise Moraes

Membro 1

Prof^a. Dr^a. Selma Oliveira

Membro 2

Prof^a. Me. Maurício Fonteles

Suplente

Nota: _____

Brasília-DF, 06 de julho de 2017

Agradecimentos

Primeiramente, gostaria de agradecer à Deus por tudo;

A minha família por me ajudarem a dar sempre o melhor de mim.

Aos professores Wagner Rizzo, Denise Moraes, Selma Oliveira e Maurício Fonteles, pela paciência, disposição e auxílio.

Aos amigos, colegas e profissionais que conheci no processo deste trabalho, meu muito obrigada. Sem vocês minha trajetória não teria sido a mesma!

Marianne de Lazari

RESUMO

No intuito de compreender como o desenvolvimento visual de cenários na direção de arte de um filme de animação acontece, o presente trabalho desenvolve, a partir do conceito de *concept art* (desenvolvimento visual), primeiro uma pesquisa bibliográfica, onde são expostas a relevância da cenografia e dos espaços cênicos na construção de narrativas teatrais e audiovisuais. Em seguida buscou-se, por meio de seu desenvolvimento, destacar o conceito de *concept art* e *environment design*. E, por último, é feita uma proposta descritiva para o cenário da Floresta Encantada do conto de fadas “Chapeuzinho Vermelho”, de Charles Perrault.

Palavras-chave: comunicação; animação; direção de arte; desenvolvimento visual; concept art; cenografia.

Keywords: communication; animation; production design; visual development; concept art; set design;

*Para una primera mirada, el espacio es transparente,
invisible: vemos las cosas, las personas, los objetos,
pero no el espacio.*
José Jimenez

*Even if the main character doesn't enter the woods,
something important can happen there.*
Tolovaj Publishing House¹

¹ Tolovaj Publishing House é uma pequena casa publicadora de literatura infantil que se localiza na cidade de Ljubljana, na Eslovênia.

Sumário

Lista de Figuras.....	8
Capítulo 1 Introdução	10
1.1 Formulação do problema e perguntas de pesquisa	10
1.2 Relevância do tema e justificativa	11
1.3 Estrutura da monografia.....	13
1.4 Objetivos	14
1.4.1 Objetivo Geral	14
1.4.2 Objetivos Específicos.....	14
Capítulo 2 Referencial Teórico.....	15
2.1 A Direção de Arte.....	15
2.2 A Cenografia no Teatro.....	16
2.3 Os <i>Espaços Cênicos</i>	24
2.4 A Cenografia no Cinema.....	35
2.5 Audiovisual: Cinema e Animação	42
2.6 A Cenografia no Cinema de Animação	44
Capítulo 3 <i>Concept Art</i> : o desenvolvimento visual.....	50
3.1 Metodologia de pesquisa.....	50
3.2 Metodologia de trabalho	52
3.3 Definição	55
3.4 <i>Environment Design</i>	58
3.5 Entrevistas com Profissionais Brasileiros	66
3.5.1 Perfil dos convidados.....	66
3.5.2 A rotina	68
3.5.3 O profissional e a literatura de animação.....	70
Capítulo 4 A Floresta Encantada	75
Conclusão	80
Referências	81
Referências Consultadas	84
Glossário.....	87
Apêndice I Questionário.....	87
Apêndice II Entrevistas	89
Apêndice III Entrevista com Ricardo Makoto.....	113
Apêndice IV <i>Concept Art</i>	114
Anexo I Conto: Chapeuzinho Vermelho	117

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Caderno de cenografia, Jojota - entre o cu e a boca, 2008 (Fonte: PAIVA, 2011);

Figura 2 - Processo de transferência de um desenho bidimensional para a tridimensionalidade do palco (Fonte: RATTO, 1999);

Figura 3 - Exemplo de palco, de estilo prosscênio, montado. (Fonte: WOLF; BLOCK, 2014);

Figura 4 - Processo criativo: Rascunhos de três variações do uso de palco em formato prosscênio. (Fonte: WOLF; BLOCK, 2014);

Figura 5 - A seta indica o espaço diegético que a personagem já percorreu. (Fonte: BLOCK, 2008);

Figura 6 - A presença de uma névoa no fundo da imagem tira a sensação de profundidade de campo. (Fonte: BLOCK, 2008);

Figura 7 - Os elementos são dispostos demonstrando uma profundidade de campo sutil. (Fonte: BLOCK, 2008);

Figura 8 - A câmera não se movimenta, impossibilitando o espectador de determinar o que está acontecendo na imagem. (Fonte: BLOCK, 2008);

Figura 9 - O portal da porta cria uma divisão em quadrado na tela retangular. (Fonte: BLOCK, 2008);

Figura 10 - A luminária acesa comunica a separação emocional entre as personagens. (Fonte: BLOCK, 2008);

Figura 11 - No diagrama podemos ver toda a estrutura de produção de um filme de animação. (Fonte: VALIENTE, 2008);

Figura 12 - Fluxograma de Antônio Fialho. (Fonte: FIALHO, 2005);

Figura 13 - Foto do manual, ilustrando os conceitos de nível do olho, linha do horizonte, ponto de fuga e linhas fugantes. (Fonte: CIP-BRASIL, 2016);

Figura 14 - Foto do manual, ilustrando a aplicação de luz e sombra em uma esfera. (Fonte: CIP-BRASIL, 2016);

Figura 15 - Ilustração da lei da continuidade. (Fonte: VISUAL, 2017);

Figura 16 - Ilustração da lei do fechamento. (Fonte: VISUAL, 2017);

Figura 17 - Ilustração da lei da pregnância. (Fonte: VISUAL, 2017);

Figura 18 - Ilustração da lei da proximidade. (Fonte: VISUAL, 2017);

Figura 19 - Ilustração da lei da semelhança. (Fonte: VISUAL, 2017);

Figura 20 - Concept art de Enrolados feita por artista não identificado. (DISNEY; MYNOTT, 2017);

Figura 21 - Mapa topográfico, tridimensional, da Floresta Encantada. (Fonte: Acervo pessoal);

Figura 22 - Cena 1, onde Chapeuzinho deixa sua vila em rumo à casa da Avó. (Fonte: Acervo pessoal);

Figura 23 - Cena 2, onde Chapeuzinho se encontra com o Lobo Mau, dentro de um Bosque da Floresta Encantada. (Fonte: Acervo pessoal);

Figura 24 - Cena 3, onde Chapeuzinho se põe a colher flores da Floresta Encantada. (Fonte: Acervo pessoal);

Figura 25 - Mapa topográfico, tridimensional, onde foi realizado a aproximação para a melhor visualização do vilarejo da Avó de Chapeuzinho. (Fonte: Acervo pessoal);

Figura 26 - Cena 4, onde é apresentado a casa da Avó de Chapeuzinho Vermelho. (Fonte: Acervo pessoal);

Capítulo 1 Introdução

I am sure you've seen barren sets on empty soundstages come to life under the set decorator's touch.

Henry Grace

1.1 Formulação do problema e perguntas de pesquisa

A direção de arte é um dos aspectos mais importantes de uma obra audiovisual. Ela é a representação artística e visual do roteiro. É por meio dela que acessamos o espaço ficcional no qual a narrativa se desenvolve.

E é a partir do desejo de compreender melhor a direção de arte que este trabalho estuda o processo criativo e artístico envolvido. Especificamente, se busca compreender como é feito o desenvolvimento visual² da cenografia para uma obra de animação. Para isto, foi necessário buscar conceitos e conteúdo nos campos do Audiovisual, Teatro e até mesmo na Literatura.

Com isso, o presente trabalho se desenvolveu a partir das seguintes questões: o que é a cenografia dentro da direção de arte? Como ela enriquece o roteiro e a história que se deseja contar? Quanto ela pode interferir na narrativa? Ela é intrínseca ao campo da produção de vídeo? Como ela é desenvolvida em filmes de animação?

² Desenvolvimento visual é a forma mais adequada que encontrei de traduzir o termo *concept art* para a língua portuguesa. O termo traduzido literalmente (arte conceito) faz com que muitos se remetam ao movimento de arte moderna que teve auge entre as décadas de 1960 e 1970, o que seria uma associação errônea.

1.2 Relevância do tema e justificativa

O mercado de audiovisual no mundo tem crescido consideravelmente em diferentes países, e dentro dele, a animação é quem ganha destaque nos últimos anos. Para que o Brasil acompanhe o crescimento da indústria de entretenimento audiovisual é necessário que cresça de maneira “sólida e douradora” em diferentes espaços. Na televisão, em programas jornalísticos, filmes publicitários, programas de auditório, novelas; na Internet, para *websites*, *blogs*, *vlogs*, redes sociais; no cinema, com filmes cada vez mais elaborados, computação gráfica de qualidade crescente, efeitos visuais (VFX³) cada vez mais realísticos e, ainda em filmes animados, de grandes e pequenos estúdios que tem na animação sua forma de contar histórias.

Além do crescimento do audiovisual brasileiro, temos observado que nosso mercado de animação, desde os anos 2000, vem dobrando o número de produções e estabelecendo o Brasil em local de destaque dentre os países que mais produzem animação. Onde só tínhamos (majoritariamente) produções animadas em comerciais, hoje nosso país usufrui de suas primeiras séries animadas de sucesso, sendo exibidas em canais fechados e abertos, na internet ou em DVDs. Para isso, é exigido mais e mais de nossos profissionais, que devem realizar seus trabalhos em prazos cada vez menores, devido à grande demanda atual.

Dentre os seus diversos usos, a animação se destaca por ser um universo de criação quase ilimitado. Mas o que é animação? Segundo Preston Blair, “animação é o processo de desenhar e fotografar uma personagem – uma pessoa, um animal ou um objeto inanimado – em posições sucessivas para criar movimentos naturais” (BLAIR, 1994, p. 6).

Sendo a união do movimento com o desenho, obras de animação podem ter orçamentos bastantes expressivos, porém permitem que roteiros diversos sejam produzidos com um custo bem menor (de material e equipe) do que produções de filmes de ação ao vivo.

O trabalho também se torna relevante devido à escassez de conteúdo literário sobre o assunto. No Brasil vemos poucas publicações acadêmicas (e comerciais) nacionais sobre direção de arte audiovisual, animação ou mesmo cinema - nem livros de realização, de produção, manuais ou livros de teoria. Isso acarreta na dependência de literatura internacional, que nem sempre pode ser adaptada à nossa realidade de realização audiovisual (por serem mais caras e realizadas, na maioria das vezes, por especialistas),

³ Consultar glossário.

e também torna comum e normal o uso de termos estrangeiros na nomeação funções e ações de rotina no mercado.

É a partir deste entendimento que almejamos ressaltar a sutileza dos detalhes existentes no trabalho do diretor de arte na animação, em produzir algo original e fiel à história que lhe é proposta e, principalmente, do artista de desenvolvimento visual, que é responsável por ilustrar as ideias do diretor de arte.

1.3 Estrutura da monografia

Após o capítulo inicial, a monografia se organiza em 3 capítulos centrais. O primeiro deles (capítulo 2) apresenta o referencial teórico utilizado para o desenvolvimento da pesquisa, onde foi exposto brevemente o que é direção de arte.

O segundo (capítulo 3), busca apresentar o conceito de *concept art* e o *environment design*. Para finalizar este capítulo, apresentamos os resultados das entrevistas com os profissionais brasileiros.

O capítulo final (capítulo 4) apresenta a Floresta Encantada: a análise breve do espaço cênico da Floresta do conto de fadas de Charles Perrault, o simbolismo de florestas em geral e em contos de fadas e, por fim, a criação da resenha de uma Floresta Encantada, baseada na conhecida versão francesa do conto “Chapeuzinho Vermelho”.

Para terminar o trabalho, realizamos algumas considerações finais sobre toda a pesquisa e o trabalho, desde a concepção até sua finalização.

O presente trabalho também conta com um glossário, após a listagem de referências, que tem o intuito de auxiliar e facilitar a compreensão de termos específicos audiovisuais que são citados no decorrer do texto.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo Geral

Investigar como o processo de desenvolvimento visual (*concept art*) é relevante na criação cenográfica para cinema de animação, por meio do estudo da cenografia e do espaço narrativo no conto de Charles Perrault “Chapeuzinho Vermelho”.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Através da revisão bibliográfica, apresentar um panorama do que é a direção de arte, com o objetivo de identificar o papel do diretor de arte.
- Identificar a importância da cenografia e do cenógrafo dentro da Direção de Arte, os métodos de processo de criação e como o espaço cênico influencia no desenvolvimento da história - no teatro, em cinema de ação ao vivo e de animação.
- Pesquisar sobre o que é desenvolvimento visual (*concept art*) e importância da cenografia no cinema de animação (*Environment design*).
- Identificar as competências, habilidades e rotina do artista de desenvolvimento visual de cenografia de animação, no Brasil e no exterior.
- Desenvolver a resenha de uma Floresta Encantada, para o conto de fadas Chapeuzinho Vermelho.
- Desenvolver rascunhos de *concept art* baseados na resenha da Floresta Encantada.

Capítulo 2 Referencial Teórico

Backgrounds can also tell you more about a place – and more convincingly – than dialogue ever could.

John Lasseter

Optamos por apresentar neste capítulo a importância da cenografia dentro da Direção de Arte no teatro, em cinema de ação ao vivo e em cinema de animação. O propósito desta monografia não encontrar um conceito de direção de arte para o teatro, o cinema de ação ao vivo, ou mesmo para o cinema de animação. O intuito é entender, com base nas ideias de diferentes autores, o que é e como é feito o processo de criação da cenografia em cada uma destas áreas.

Dentro da animação, o foco é explicar o processo criativo de desenvolvimento visual, e como ele é feito de forma similar em cada uma das diversas técnicas de animação (tradicional, *stop motion*, digital 2D ou 3D, etc.). Tendo isto em mente, será proposto um panorama geral da trajetória da animação no Brasil, além de entrevistas com profissionais da área.

Não foram tidos como fonte de referência os DVDs de filmes, pois, segundo Daniel Werneck (2005), este tipo de referência apresenta conteúdos básicos, generalistas e que buscam sempre dar um panorama superficial da produção de direção de arte nos filmes. Muitos se focam em determinados aspectos A e B, e acabam por deixar de lado aspectos de menor importância para o consumidor geral de obras cinematográficas e de animação. Dessa forma, foquei em referências de direção de arte em livros e em teses e dissertações disponíveis.

2.1 A Direção de Arte

Em sua dissertação “O Desenho do Espaço Cênico”, Vera Hamburger (2014) sumariza de forma rápida e inteligente o que é a direção de arte,

Quando falamos em direção de arte, estamos nos referindo à concepção do universo espacial e visual próprio a projetos artísticos que caracterizam-se pela situação de imersão do corpo no espaço, alimentando-se essencialmente dessa convivência.

Elemento primordial para a elaboração da obra, ela atua sobre um dos componentes centrais de construção da linguagem, seja visual, performática, teatral ou cinematográfica, a saber, seu aspecto plástico e espacial. A espacialidade e a visualidade do espetáculo trabalham de maneira entrelaçada ao jogo corporal, sonoro e textual proposto. Em ação sinestésica, a obra artística é uma experiência de reelaboração de sentidos através da vivência da forma entendida em sua plenitude, isto é, através da complexa rede de percepção e significação múltipla. (HAMBURGER, 2014: 26)

No Brasil, a direção de arte é geralmente segmentada em três ramos: a maquiagem e efeitos especiais, o figurino e a cenografia, e tem no espaço cênico, seu lugar de trabalho. Silmara Arcoverde (2008), em seu artigo “A Importância do Teatro na Formação da Criança” expressa de maneira mais objetiva a importância e a função deste espaço:

[...] o trabalho cenográfico permite o desenvolvimento do pensamento reflexivo sobre a sua obra, por exemplo: ao criar o cenário que representa o lugar onde acontece a cena: lugar geográfico, lugar social, lugar geográfico e social ao mesmo tempo. O cenário também pode significar o tempo: época histórica, estações do ano, certa hora do dia. Assim, a função do cenário é a de determinar a ação no espaço e no tempo para que o espectador possa entender os acontecimentos. (ARCOVERDE, 2008, p. 603)

Nos tópicos seguintes, busco sumarizar as ideias de cada autor individualmente, facilitando o processo de compreensão. Elenco em três tópicos de interesse as ideias de cada um: o que é cenografia para o (a) autor (a), qual a influência da cenografia na história que está sendo contada pelo roteiro, seja teatral, cinematográfico ou de animação e o método e processo criativo que ele (ou ela) usa. Entre a análise do teatro e do cinema de ação ao vivo, apresento a diferenciação dos espaços que estes ocupam e, após a análise da cenografia de cinema, apresento diferenças entre a animação e o cinema de animação.

2.2 A Cenografia no Teatro

Em “Encenação”, Sônia Paiva (2011) descreve em detalhes como foram realizados os projetos das disciplinas que oferece no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília. A autora define cenografia usando as palavras do cenógrafo e diretor Gianni Ratto (1999):

Cenografia é o espaço eleito para que nele aconteça o drama ao qual queremos assistir. Portanto, falando em cenografia, poderemos entender tanto o que está contido num espaço quanto o próprio espaço. (RATTO apud PAIVA, 2011, p. 32)

Para Paiva (2011), o trabalho da cenografia consiste em criar cenários (fundos, objetos, etc.). Este deve ser prático, para facilitar a execução pela equipe técnica responsável, tanto na criação dele (pois o tempo é curto e o custo dos materiais deve se adequar ao orçamento disponível), quanto no manuseio nas apresentações - pois detalhes como facilidade de estocagem, peso, durabilidade e maleabilidade do material escolhido para as peças, são importantes serem pensados na hora da criação. Quanto aos efeitos especiais, Paiva (2011) diz que tudo deve ser bem planejado e executado dentro das

normas de segurança, sempre acompanhado de uma equipe especializada (Corpo de Bombeiros e Defesa Civil). Ao criar um cenário e seus elementos é essencial pensar na complexidade da expressão cênica. Para a autora o “teatro é manifestação audiovisual da alma, atmosfera das circunstâncias e sentimentos” (Ibidem, p. 36). No teatro lidamos com a linguagem da ação dramática, com a dramaturgia. Por isso, a cenografia do teatro é carregada de significado. “Na representação teatral tudo é signo, sintoma, sinal de alguma coisa em nós mesmos, no mundo que nos rodeia e na atividade dos seres vivos.” (Ibidem, p. 37)

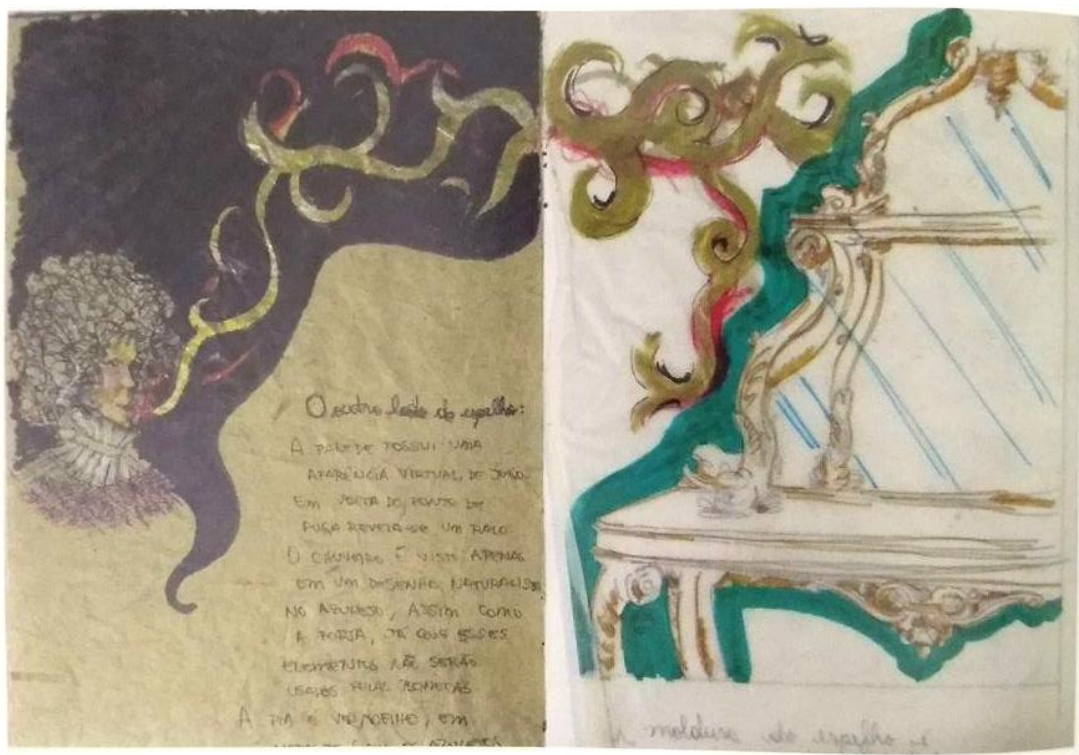


Figura 1 - Caderno de cenografia, *Jojota - entre o cu e a boca*, 2008 (Fonte: PAIVA, 2011)

Paiva (2011) diz que o cenógrafo é como uma ave. Ele deve ter uma visão ampla de tudo e ser capaz de enxergar (controlar) até o menor detalhe. Desde a criação de plantas baixas, maquetes, pinturas, esculturas, vídeos, artes gráficas, artesanato, móveis e afins, o cenógrafo deve utilizar de todo e qualquer elemento da arte para expressar o espaço teatral, seja ele o palco de um grande auditório ou uma praça pública no meio da cidade.

No planejamento e execução da cenografia, a autora descreve um método de pesquisa de referências que usa e o recomenda a todos os alunos: o caderno de criação.

Ele serve de instrumento de comunicação, de registro de pesquisas, de ilustrações, reflexos e de planejamento. O caderno ancora a orientação e a criação em grupo. É igualmente o lugar de registro das informações das

Este método pode ser tanto físico quanto virtual e, além do uso dos conceitos que são estudados em sala, o projeto acaba por ser uma fusão destes com o senso comum, o próprio conhecimento do indivíduo dono do caderno e dos colegas. Paiva (2011) complementa, “essas informações devem estar disponíveis aos outros participantes do grupo, mesmo aos que não integram aquela equipe específica.” (Ibidem). Após feito o caderno, a pesquisa de referência dá lugar ao planejamento e produção dos cenários, figurinos e da iluminação e, quando já finalizados, chega-se ao dia da apresentação das peças teatrais.

O italiano Gianni Ratto (1999) define, em “Antitratado de Cenografia”, o cenógrafo como “colaborador” à disposição do espetáculo, onde o espaço cênico é uma atmosfera sensorialmente dramática que rejeita qualquer “decorativismo gratuito”. É importante fazer a distinção que, o teatro que Gianni Ratto trabalha põe ênfase na *dramaturgia*. No *teatro dramático*, a cenografia “pode ser necessária, mas não é indispensável” (RATTO, 1999, p. 24), no sentido de que ela é um elemento acessório, pois

[...] o momento dramático ao qual assistimos está totalmente dissociado de nossa concretude física, afetando ‘somente’ o onírico de nossa sensibilidade. (Ibidem, p. 24)

A cenografia deve buscar ser simples (objetiva e direta), sugerir e não impor, pois assim ela abre espaço para a criatividade e imaginação de quem assiste. Ele ainda acrescenta que a função do cenógrafo é ver, mas no intuito de descobrir e traduzir à cenografia aquilo que o roteiro quer passar e, no planejamento cenográfico, rabiscar “sem se preocupar em desenhar bem, sem se comprazer se, por acaso, o rabisco ficar ‘bonito’” (Ibidem, p. 25).

O autor também descreve mais de um processo criativo para a criação cenográfica, contudo, todos se baseiam na escrita. Charles Dullin, ator de teatro e cinema francês, diz que:

[...] Eu anoto muito minuciosamente tudo que poderá me servir para desvendar o sentido da peça, a atmosfera, aquela de cada cena em particular, o ritmo, as luzes, os sons, os momentos dramáticos a serem evidenciados, etc., etc. Uma vez no palco, eu trabalho “sobre o vivo”, eu malho sobre ferro incandescente, se assim posso dizer. (DULLIN apud GERVAIS apud Ibidem, p. 25)

Este processo criativo auxilia o ator a entrar no personagem por completo, pois ele não pensa somente nas palavras que ele deve falar, mas também no momento que ele fala aquilo. Dentro do espaço e tempo da cena.

Gianni Ratto também cita o processo criativo usado pelo diretor e roteirista Bernard Shaw. Ele ilustra o processo do diretor transcrevendo um trecho do roteiro de sua peça “Cândida” (escrita em 1895, apresentada em 1897, em Londres), que conta em detalhes toda a decoração da sala de estar de uma casa de campo.

Ratto indica que, nos dias atuais não necessariamente precisamos nos preocupar com autores que trazem um cenário detalhado em seu roteiro da peça. O que importa ao cenógrafo é a nossa

[...] interpretação em profundidade – errada ou não – que daremos ao texto propriamente dito, à visão que teremos de uma ação que determinará a topografia e a linguagem estética de nosso cenário. (Ibidem, p. 27)

Ele diz que autores como Shakespeare não se importavam tanto de entrar em minúcias quanto aos cenários de suas peças, pois, na opinião de Ratto, “a impressão que temos é a de que o autor contemporâneo não tem suficiente confiança em seu texto”, existe uma preocupação em detalhar cenários na mesma profundidade que detalham os perfis psicológicos dos personagens, como se “quanto mais uma personagem for elaborada psicologicamente, mais necessita de justificativas”, ou seja, acreditam que o espaço teatral é o responsável pela credibilidade da ação que se passa nele.

O teatro dramático, e me refiro principalmente à grande dramaturgia, não tem exigências que obriguem a cenografia a xerocar visualmente suas rubricas ou as sugestões de espaços definidos. Assim como um texto musical, um texto dramático oferece-se a múltiplas interpretações que podem até incluir a formulação de um cenário. (Ibidem, p. 32)

Para o autor, a cenografia pode ser apresentada ao público de quatro formas. Ela pode ser: impositiva, quando chama tanto a atenção do público, que ele chega a “não desgrudar os olhos”; presente, ou seja, ela não agride, mas você a percebe pelos detalhes excessivos; ausente, onde não prejudica e nem colabora; e integrada, que é quando a cenografia está tão em sintonia com a cena que o público nem se dá conta dela, ela pertence ao espetáculo, se mescla às personagens e dialoga com elas em sua “linguagem silenciosa”.

Gianni Ratto acredita que o teatro não precisa de cenografia, pois ele em si já a cria no momento de sua realização

[...] pelos atores, pela magia das palavras, pela riqueza dos pensamentos expressados, pela atmosfera poética, pelos climas dramáticos, pela integração palco-plateia, pela realidade fictícia que duas comunidades em plena comunhão estão vivendo, graças à ausência de tudo o que é supérfluo. (Ibidem, p. 119)

Em relação ao processo de criação do cenário, o autor usa o desenho bidimensional do cenário como método. Ele não entra em detalhes sobre seu processo criativo, mas deixa claro que o material do desenho é essencial para poder traduzir em linha, cores e sombras todas as ideias do cenógrafo.

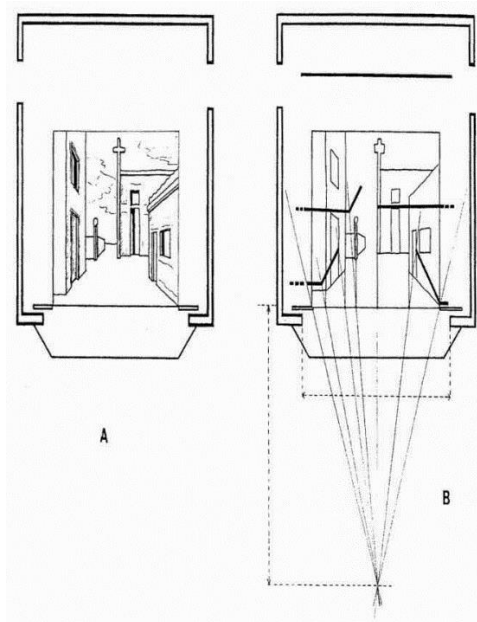


Figura 2 - Processo de transferência de um desenho bidimensional para a tridimensionalidade do palco (Fonte: RATTO, 1999)

O cenógrafo brasileiro Cyro Del Nero (2008), em “Cenografia”, explica desde a origem da palavra até os primeiros usos da Cenografia pelos gregos. Ele afirma que a cenografia cria uma concordância entre a tridimensionalidade do ator e ela mesma, sendo um campo mimético para a ação teatral, através de seus signos visuais.

A função da cenografia não é ornamentar o palco, mas torná-lo operacional. “A cenografia projeta no espaço o que o dramaturgo só pode projetar no tempo. [...] O cenário é uma paisagem mental para que as palavras ecoem.” (NERO, 2008, p. 19-20) O autor afirma que o palco serve de espaço para a atuação dos atores e a cenografia organiza esse espaço e domina todos os seus aspectos para qualquer tipo de representação, seja dramática, lírica ou coreográfica. Ela não está presente para “deixar tudo mais bonito”,

mas para atribuir valor histórico e simbólico à performance. Ela “dá sentido ao que se queira dizer, empresta estilo, luz, projeções, cor e grandeza” (Ibidem, p. 30).

Criar uma cenografia teatral requer uma série de habilidades: é necessário dominar volumes, cores, luzes, para que ela sirva ao momento histórico, ao clima dramático e ao conflito contidos na obra a ser representada. Por isso, estou sempre dizendo que o cenógrafo do teatro é um especialista – não em espaço, mas em *environment* do conflito. (Ibidem, p. 30)

O processo de criação do cenário de Del Nero é bem mais físico que o de Sônia Paiva (2011), e, fica claro, é bem diferente do de Gianni Ratto. Onde o último afirma ser acessória a cenografia, Del Nero passa ao leitor a ideia de que sem a cenografia a peça fica carente, pobre, fraca. E, onde Paiva (2011) preza por um processo de planejamento bem elaborado, Del Nero mostra que a criação da cenografia acontece durante os ensaios da peça e que, além da listagem de materiais e objetos feita pela gerência de produção, a maquete é a melhor representação visual do que se quer para o palco. O cenógrafo não deve perder os ensaios da peça, pois ele “assistirá aos ensaios para saber de novas ideias surgidas; saber da necessidade de adereços que surgiu durante o ensaio das peças teatrais.” (Ibidem, p. 77).

Para os norte-americanos W. Oren Parker e R. Craig Wolf (1996) em “*Stage Design and Stage Lighting*” é importante primeiro definir o que é o teatro, ou como eles chamam: formato teatral⁴. Ele é a comunicação de ideias entre os grupos: atores e audiência. E existem diversos tipos de espaços no teatro onde o *designer* (como eles chamam o cenógrafo) pode atuar, contudo, os mais óbvios são: o dramático, formato literário; a ópera e os musicais, formato musical; e em apresentações de dança e performance musical (como balé e dança moderna, por exemplo), que seriam o formato audiovisual. Destas, o formato literário é o mais comumente atribuído ao formato teatral, tanto que as palavras drama e teatro são consideradas sinônimos.

⁴ *Theatrical form* (Tradução própria.)



Figura 3 - Exemplo de palco, de estilo *proscênio*⁵, montado. (Fonte: WOLF; BLOCK, 2014)

Cada formato que o teatro assume indica que o espaço físico será explorado de forma diferente também. Um exemplo que o livro coloca é de compararmos o tamanho do palco de uma apresentação de ópera (que são em grandes teatros) com o de uma apresentação de teatro dramático (que tendem a ser em ambientes mais intimistas, e por isso, em locais menores).

O livro de Parker e Wolf, assim como o de Sônia Paiva, tem um caráter mais de manual prático do que de livro de teoria teatral, por isso, os autores passam boa parte do livro dando dicas de produção teatral como medidas de palco, arranjo das cadeiras da audiência, escolha de materiais que valorizam a acústica do local, etc., entretanto, no início do livro temos uma breve descrição da importância da cenografia no teatro.

O formato teatral, do qual o design de cenários é uma parte vital, combina diversas áreas artísticas a fim de criar a complexa, por vezes frustrante, no entanto encantadora arte do teatro. (PARKER; WOLF, 1996, p.11)

Desta forma, o cenógrafo deve ter domínio de diversos campos de conhecimentos (desenho, pintura, costura, arquitetura, carpintaria, etc.).

Qualquer pessoa que quer ser um cenógrafo deve ter a visão e imaginação de um artista criativo⁶, a ingenuidade e habilidades de um artesão de palco⁷, e, acima de tudo, o conhecimento teatral das áreas do ator, diretor e dramaturgo. (Ibidem, p.11)

⁵ Palco de formato diferenciado, dando a impressão da existência de uma quarta parede (a audiência). Neste caso, o palco tem o formato fixo de uma casa.

⁶ Tradução literal de *creative artist*. (Tradução própria.)

⁷ Tradução literal de *stage artisan*. (Tradução própria.)

O cenógrafo deve ser capaz de entender e comunicar princípios de linha, cor, volume e forma; trazer significado estético e simbólico ao cenário, através de qualidades criativas e imaginativas desenvolvidas por treino técnico em Design, desenho e pintura.

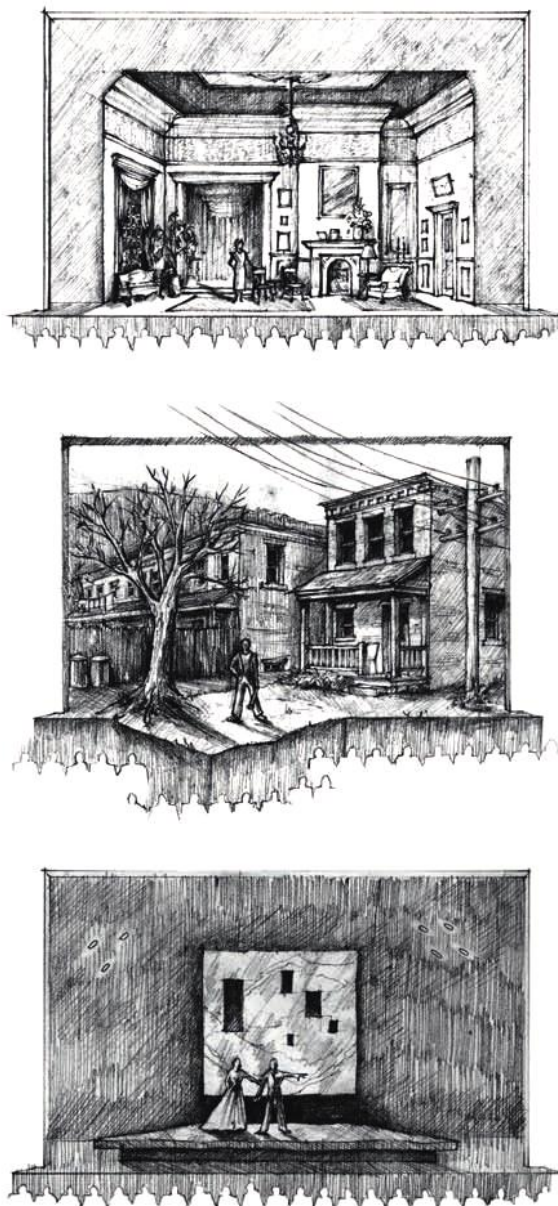


Figura 4 - Processo criativo: Rascunhos de três variações do uso de palco em formato proscênio. (Fonte: WOLF; BLOCK, 2014)

Isto é, assim como Gianni Ratto, o processo de criação dos cenários por Parker e Wolf se dá pela representação visual bidimensional. Contudo, não se atem a ela, “o cenógrafo deve ser capaz de, através do uso de materiais únicos e técnicas teatrais, trazer substância às suas ideias com a habilidade, eficiência e dentro das limitações do material que ele utilizou” (Ibidem, p. 12). Devem entender de estrutura de cenário, das limitações

de materiais, dos métodos de mudança de cenário e um conhecimento geral de iluminação. Conhecer sobre os movimentos necessários dos atores no palco e de técnicas de direção, ajuda o cenógrafo a criar um ambiente apropriado e auxilia na ação da peça.

2.3 Os Espaços Cênicos

Antes de entrar na cenografia do Cinema, é preciso expor as diferenças entre o que é o espaço no teatro e o que é o espaço no audiovisual e, enquanto isso, apresentar as análises de alguns autores.

Contrário do que foi feito no teatro, acredito ser importante destacar as diferenças para a realidade do vídeo. Sabemos que o tempo do teatro não é o mesmo tempo do cinema. Contudo, não é o objetivo desse trabalho entrar neste tópico de discussão, somente aponta-lo como existente. Dito isto, não é só o tempo que diferencia o teatro do cinema, mas também o *espaço*.

Magdalena Holdar (2005), em “*Scenography in Action*”, discute principalmente as produções teatrais de Ingmar Bergman, contudo, inicialmente a autora busca introduzir os elementos do teatro. Um deles é o espaço, que ela divide em: *espaço teatral*⁸ (o prédio onde acontece a peça), *Espaço de Apresentação*⁹ (onde a ficção acontece, as personagens se movimentam e interagem e não necessariamente se limita ao palco), o *Espaço da Audiência*¹⁰ (onde os espectadores ficam), o *Espaço Prático*¹¹ (onde a equipe técnica se dispõe e trabalha durante a peça, o backstage), o *Lugar Ficcional*¹² (que não é um espaço físico, mas que é sugerido pelo roteiro teatral) e o *Espaço de Palco*¹³ (marcado, arquitetonicamente ou não, pelo prédio e onde pode ou não estar acontecendo a performance).

Já o espaço sugerido nos filmes são geralmente três: a tela, o mundo sugerido pela tela e a locação. Quem explica melhor os espaços que o cinema ocupa são: André Gardies (1993), em “Le Récit Filmique”, Bruce Block (2008), em “The Visual Story”, Eric Rohmer - por meio de um trecho de seu livro “L’organisation de l’espace dans le “Faust” de Murnau” (1977), transcrito no livro de André Gardies (1993) -, e Jacques Aumont

⁸ *Theatre space*. (HOLDAR, 2005, p. 16)

⁹ *Presentational Space*. (Idem, p.16)

¹⁰ *Audience Space*. (Idem, p.16)

¹¹ *Practitioner Space*. (Idem, p.16)

¹² *Fictional Place*. (Idem, p.16)

¹³ *Stage Space*. (Idem, p.16)

(2009), em “A Estética do Filme”, todos pensam de modo similar os diversos espaços que o filme ocupa.

Para André Gardies (1993), temos, primeiro, o *Espaço Cinematográfico*¹⁴, que ele atribui à sala de exibição do filme e ao dispositivo de projeção a responsabilidade transformar o sujeito social em um sujeito espectador. Ambos permitem que o espectador se insira dentro do mundo diegético ¹⁵do filme, é como se o mundo fosse feito para o espectador e ele se apropria dele, imaginariamente.

Surge então uma consequência que não deve ser ignorada, pois é criada uma “estrutura elementar do espaço”, fundada sobre a organização de três termos: “aqui, lá e em outro lugar”. ¹⁶

O “aqui” corresponde ao campo do que é visível, (e que, devido as leis da ótica e da perspectiva, formam uma pirâmide cuja a base é formada pela tela e o topo é o ponto de fuga principal), o “lá” se refere ao não visível, que toca o campo de profundidade da cena e tudo o que fica próximo dele. Já “em outro lugar” se refere ao não visível e não contínuo: é um espaço diferente (diegético ou não) que se difere das características relacionadas ao “aqui” e o “lá”. (GARDIES, 1993, p. 71)¹⁷

Existe também o *Espaço Diegético*¹⁸, no qual a história é representada e onde a cenografia ganha destaque.

A decoração permite que seja construído, por completo, o espaço a ser representado; não só construir ele fisicamente, mas, acima de tudo, convencionalmente e semanticamente. Isso vai além da questão estética (que nos remete, por exemplo, ao papel da cenografia no expressionismo alemão dos anos 30), de selecionar, reter e introduzir nos elementos da cenografia os "sinais" que representarão o espaço, conforme o que é culturalmente esperado. É provável que seja por causa disto que a cenografia perde vitalidade fora dos

¹⁴ *L'espace cinématographique*. (Tradução própria.)

¹⁵ Nas palavras de Aumont (2009, p.114): A diegese é, portanto, em primeiro lugar, a história compreendida como pseudomundo, como universo fictício, cujos elementos se combinam para formar uma globalidade.

¹⁶ *Ici/là/ailleurs*. (GARDIES, 1993, p. 71) (Tradução própria.)

¹⁷ *L'ici correspond à l'espace du champ visible (et qui, en raison des lois optiques et de la perspective, prend la forme d'une pyramide dont la base est formée par l'écran, le sommet par le point de fuite principal), le là renvoie au non visible contigu au champ et comme dans son prolongement homogène. Quant à l'ailleurs, il est non visible et non continu : c'est un autre espace (diégétique ou non diégétique) qui répond à des caractéristiques différentes de celles que forme le couple ici et là. Ce sera, pour prendre un exemple simple, cet espace lointain que deux personnages se remémorent avec nostalgie au cours de leur conversation, et qu'au besoin le spectateur aura vu au cours d'une séquence antérieure. Dans la construction de l'espace diégétique (ainsi que dans le fonctionnement du discours filmique), cette structure tripartite jouera un rôle essentiel. Elle rend compte de cette donnée proprement filmique qui veut qu'autour du champ et au-delà du cadre l'espace, bien que non visible, soit encore présent et toujours susceptible de s'articuler sur celui qui, ici et maintenant, se donne à voir.* (Tradução própria.)

¹⁸ *L'espace diégétique*. (Tradução própria.)

filmes: não é ela quem muda, mas as nossas representações mentais. (Ibidem, p.72-73)¹⁹

Além da representação da história que existe dentro do *Espaço Diegético*, é necessário fazer uma distinção entre *espaço diegético* e *lugar diegético*. É a partir do *lugar* físico que podemos chegar ao *espaço*. Simplificando, o *espaço* seria o “mundo ficcional” onde o filme se situa e o *lugar* seria a locação propriamente dita.

Contudo, dentro do *Espaço Diegético* existe a necessidade de explicar “A construção”. O *espaço diegético* não é somente uma soma dos fragmentos visíveis e audíveis. Ele é o resultado de um processo complexo que demanda do sujeito espectador compreender o que são planos e sequencias.

O plano é a base da realidade espacial na qual é proposta a construção fílmica: a tela bidimensional, que, graças a ótica e a perspectiva, se converte em um espaço tridimensional ao espectador. E é a sequência que permite a elaboração por completo do *espaço diegético*, pois ela define como uma cena do roteiro será composta dentre os diversos planos e cria uma relação entre o que está “em campo” e “fora-de-campo”, o visual e o sonoro. Sem ela, o filme seria como um quebra-cabeça montado errado.

Já o terceiro espaço, o *Espaço Narrativo*, corresponde ao espaço como força ativa dentro do roteiro. É a funcionalidade narrativa do espaço que é examinada por André Gardies, ou seja, quem é o espaço no roteiro? Que papel ele assume, se for considerado uma personagem?

- 1) O espaço pode ter papel de *antagonista*; ele pode não ser um receptor neutro das ações, mas o que causa elas, se opondo à missão dos personagens;
- 2) Da mesma forma, ele também pode assumir um papel *coadjuvante*, ajudando o protagonista em sua busca;
- 3) Na realidade material do lugar ou dos objetos, o espaço pode ocupar uma posição de *remetente* ou *destinatário*; isto é, de onde o protagonista sai (geralmente, quando o espaço é hostil a ele) ou aonde ele quer chegar (onde está a solução dos problemas dele).

¹⁹ *Le décor permet en fait de littéralement construire l'espace à représenter ; non seulement de le construire matériellement mais encore et surtout de le construire conventionnellement et sémantiquement. Il s'agit alors, hormis la question esthétique (que l'on songe, par exemple, au rôle du décor dans l'expressionnisme allemand des années 30), de sélectionner, retenir et introduire dans les éléments du décor les « signes » qui représenteront l'espace, conformément à l'image culturellement attendue. C'est probablement pour cette raison que le décor « vieillit » si vite sans les films : ce n'est pas lui qui change, mais nos représentations mentales. (Tradução própria.)*

- 4) O espaço também pode ocupar o papel de *objeto*; Gardies sugere que pode ser um território que o protagonista quer conquistar;

Contudo, não é comum ao espaço ocupar o papel de protagonista, mesmo que ele tenha uma ênfase muito grande no filme e carregue grande valor dramático.

Pensar na “humanização” do protagonista é algo óbvio, pois, segundo a lógica de ação, o protagonista se define pela vontade, o dever, o fazer ou o ser; isso tudo é propriamente humano. Portanto, o espaço e o lugar, sendo sistema ou realidade física, são excluídos deste papel central de ação, salvo quando ele interpreta uma figura ambivalente. (Ibidem, p. 79)²⁰

A exclusão do espaço do papel central de ação não o confina a ser somente coadjuvante, pelo contrário, ele se encontra diretamente no coração da dinâmica da narrativa. A partir do momento que os espaços ou locais não podem ser reduzidos a sua forma física, eles se tornam portadores de valores: sociais, econômicos, culturais, morais, coletivos ou privados, etc.

Se espera uma ligação entre o protagonista e o espaço, direta ou indiretamente, de modo explícito ou por simples alusão. O roteiro, no entanto, se focará em falar sobre esta união em algum momento:

- 1) No início da história o protagonista estará separado do espaço;
- 2) Ou o contrário, o protagonista estará junto do espaço, mas terá que se separar; porém, nos dois casos, o fim do roteiro apresenta uma situação oposta à inicial;
- 3) Um terceiro cenário possível, um onde o protagonista inicia sua jornada separado do espaço, e a fim de corrigir um desequilíbrio, ele se une a ele, contudo no fim da história, se separa dele;
- 4) Ou o contrário novamente, onde o protagonista, a fim de resolver um conflito, deve sair do espaço que ocupa, resolve o problema e, no fim, retorna ao inicial.

²⁰ À y bien réfléchir cette « humanisation » du sujet va de soi, puisque, dans la logique actantielle, le sujet se définit par son vouloir, devoir, pouvoir faire ou être ; c'est-à-dire par des données proprement humaines. L'espace et les lieux, en tant que système comme en tant que réalité physique, sont donc exclus de la fonction actantielle centrale, sauf à jouer aux marges d'une figuration ambivalente. Ce qui du reste se produit couramment, en particulier dans le récit fantastique. La maison hantée, par exemple, ne tient-elle pas ses pouvoirs de son ambivalence constitutive, à la fois lieu et être maléfique au comportement étrangement humain? (Tradução própria.)

Gardies afirma que nas quatro estruturas há um grande grau de generalização, porém elas ilustram bem a base de roteiros. Por outro lado, Bruce Block (2008) é bem direto e objetivo ao sugerir os espaços que um filme pode ocupar:

Esse não é o espaço sideral ou um “dar um espaço a fulana”. Existem três tipos de espaços visuais: o primeiro é o espaço físico de frente da câmera; o segundo é o espaço como dentro da tela; e o terceiro é o tamanho espacial, o formato da própria tela. (BLOCK, 2008, p. 2)²¹

Block não se aprofunda em seu livro sobre o *segundo espaço*, mas explica melhor o *primeiro espaço* e o *terceiro* mais à frente no livro. Sobre o *primeiro espaço*, ele informa que pode ser subdividido em quatro.

- 1) *Espaço Profundo*²²: Nele temos uma ilusão de profundidade que o filme é 3D por meio de uma tela 2D. Tudo isso depende do modo como a fotografia atua usando noções de perspectiva, por meio de técnicas de enquadramento, movimento de câmera, composição e movimento dos atores no espaço diegético;



Figura 5 - A seta indica o espaço diegético que a personagem já percorreu. (Fonte: BLOCK, 2008)

²¹ This is not outer space or “giving someone his or her space.” There are three kinds of visual space: first, the physical space in front of the camera; second, the space as it appears on a screen; and third, the spatial size and shape of the screen itself. (Tradução própria.)

²² Deep Space. (BLOCK, 2008, p. 14) (Tradução própria.)

- 2) *Espaço Plano*²³: Este tem o objetivo de tirar a profundidade da tela e, para isso, irá utilizar da noção de enquadramentos frontais, tamanhos constantes (por exemplo, os personagens de altura diferente são dispostos na cena de maneira que aparentem ter a mesma altura), movimento de câmera restritos, névoa, constância de tons e cores nas cenas;



Figura 6 - A presença de uma névoa no fundo da imagem tira a sensação de profundidade de campo. (Fonte: BLOCK, 2008)

- 3) *Espaço Limitado*²⁴: Uma combinação de *Espaço Profundo* e *Espaço Plano*, usando todas as noções citadas, exceto enquadramentos longitudinais e movimento de objetos e personagens perpendicular ao posicionamento da câmera.

²³ *Flat Space*. (Idem, p. 43) (Tradução própria.)

²⁴ *Limited Space*. (Idem, p. 52) (Tradução própria.)



Figura 7 - Os elementos são dispostos demonstrando uma profundidade de campo sutil. (Fonte: BLOCK, 2008)

- 4) *Espaço Ambíguo*²⁵: É quando o espectador se torna incapaz de compreender o real tamanho ou dimensão dos objetos e personagens na tela. Acontece quando: não há movimento de câmera ou os objetos e personagens em cena permanecem parados; há um objeto que o espectador não consegue identificar na tela; as cores usadas não têm diferença tonal grande ou existem texturas demais; a câmera mostra vários reflexos e espelhos ou quando ela está posicionada em um ângulo incomum.



Figura 8 - A câmera não se movimenta, impossibilitando o espectador de determinar o que está acontecendo na imagem. (Fonte: BLOCK, 2008)

²⁵ *Ambiguous Space*. (Idem, p. 58) (Tradução própria.)

Os planos ajudam a entender o que é e como acontece o *espaço diegético* e, dessa maneira, fica evidente uma linha semelhante de pensamento entre Block e Gardies. Em seguida, Block explica o quanto as dimensões dentro da tela podem interferir na percepção de espaço pelo espectador, isto é, o *terceiro espaço*. Ele discorre sobre os diversos tipos de proporções de tela (definição física das dimensões da tela), sobre o *espaço aberto* (e a possibilidade de criar um espaço que extrapola a tela), e, por último, o Princípio de Contraste e Afinidade que pode ser relacionado ao espaço.

A mudança do uso filme fotográfico para armazenamento de memória digital possibilitou ao cinema experimentar sua reprodução não somente em salas de exibição, mas em televisão, computador, celular, etc. Entender como as proporções de tela mudam conforme o cinema sofre as inovações tecnológicas é muito importante para entender o espaço que o filme irá ocupar na vida do espectador, pois assim, ele pode ter uma experiência completa e o planejamento visual feito é completamente diferente para cada meio de comunicação.

O autor afirma que, dentro das proporções da tela é possível dividi-la em metades (uma porta que fica na metade da tela, a linha do horizonte em um plano geral), terços (um elevador que se abre, janelas grandes), em um quadrado (dentro do retângulo que é a tela; pode ser em um enquadramento onde uma porta, portal ou janela está em um dos cantos da tela, com ação acontecendo em ambos os espaços), na diagonal (como em enquadramento que captura mais de um nível de uma escada), assimetricamente (quando se quer passar confusão, turbulência, ansiedade ao espectador), etc.



Figura 9 - O portal da porta cria uma divisão em quadrado na tela retangular. (Fonte: BLOCK, 2008)

Block diz que essa divisão tem o propósito de auxiliar na narrativa da história, pois elas podem enfatizar diferenças ou similaridades, direcionar o olho do espectador para certas áreas da tela, comunicar o estado emocional das personagens ou uma separação emocional de duas ou mais.



Figura 10 - A luminária acesa comunica a separação emocional entre as personagens. (Fonte: BLOCK, 2008)

As proporções da tela auxiliam o diretor a limitar o espaço dos filmes e a razão do por que a maioria deles são *espaços fechados*.

Linhas de enquadramento cercam a maioria das imagens. [...] Televisões e telas de computador são emolduradas por plástico, e em salas de exibição existem tecidos escuros que claramente delimitam o quadro. As imagens existem dentro do quadro, mas não fora dele. Isso é chamado de espaço fechado. Estas linhas de enquadramento são tão fortes visualmente, tão onipresentes e tão fixas que as imagens são bloqueadas ou fechadas. Quase toda imagem que vemos é um espaço fechado.

Espaços abertos são um tipo único de espaço que podem existir além das linhas de enquadramento da tela. São difíceis de criar, mas quando são elas rompem o enquadramento criado pelas linhas que cercam a tela e dão a audiência a sensação de espaço fora do quadro. (Ibidem, p. 75-76)²⁶

Os *espaços abertos* podem ser obtidos com: a exibição do filme em telas grandes (de cinema convencional, e, graças às tecnologias de reprodução atuais, em telas IMAX²⁷); por movimento visual intenso, por exemplo, em um enquadramento onde a personagem é empurrada por uma multidão para todos os lados, ou quando um imenso objeto surge pela tela, ou quando a câmera se movimenta aleatoriamente; pela eliminação de linhas fixas da tela, como as linhas de um prédio.

Quanto aos princípios de contraste e afinidade, estes estão ligados aos subespaços do *primeiro espaço* de Block – *Espaço Profundo, Plano, Limitado e Ambíguo*. Ele pode acontecer de plano para plano, através da composição da cena, e de sequência para sequência, onde um grupo de cenas pode ser uniformemente plana e a seguinte uniformemente profunda, criando contraste. Ou ambas sequências podem usar uniformemente o mesmo tipo de espaço, criando afinidade. A mistura de espaços também é responsabilidade do diretor criar junto das áreas de fotografia e arte, e o resultado vai determinar o filme.

Entender os (*primeiro e terceiro*) espaços de Block auxilia na compreensão do que são os espaços *diegético* e *cinematográfico* de Gardies, pois se o espectador só consegue ver o que está dentro da tela, ele é vítima da projeção e do modo como o fotógrafo (e o diretor) trabalham os enquadramentos. Dessa maneira, Eric Rohmer (apud Ibidem) entra como uma opinião complementar na explicação de Gardies, principalmente quanto ao *espaço diegético*.

²⁶ *Frame lines surround most pictures. [...] Plastic frames enclose televisions and computer screens, and dark fabric that clearly marks the limits of the screen surrounds movie screens. The pictures exist inside the frame, not outside the frame. This is called closed space. These frame lines are so visually strong, so omnipresent, and so fixed that pictures are visually locked in or closed by the frame lines. Almost every picture we see is closed space. Open space is a unique type of space that can exist outside the frame lines of the screen. It is difficult to create, but when it does occur, it pushes past the closed frame lines that surround pictures and gives the audience a sense of space outside of the frame.* (Tradução própria.)

²⁷ Consultar glossário.

Para Eric Rohmer existem três espaços que fazem menção a maneira que o espectador percebe e absorve o filme, cada um deles é trabalhado pelo diretor e mais alguma área do filme. São eles:

- 1) O *Espaço pictórico*²⁸: é semelhante ao *espaço cinematográfico* de Gardies; é a imagem cinematográfica, a projeção da tela bidimensional para o espectador; ele, segundo Rohmer, é responsabilidade da fotografia;
- 2) O *Espaço arquitetônico*²⁹: que é parte do mundo do filme, “natural ou fabricado, este mundo existe objetivamente podendo, ele mesmo, ser, como tal, um objeto de critério estético.” (ROHMER apud Ibidem)³⁰; este espaço é responsabilidade direta da cenografia.
- 3) E, por último, Rohmer nomeia o terceiro espaço de *Espaço fílmico*³¹, que não é o espaço filmado para o espectador “ver”, mas um espaço *virtual*, dentro da mente dele, criado pelos fragmentos que o filme fornece. É no “mundo ficcional” do filme, onde ele acontece. Este espaço é criado em conjunto pela *mise-en-scène* propriamente dita e pela edição e montagem do filme.

Para cada um destes três espaços, existem especialistas responsáveis em destacar o que lhe é atribuído, mas de modo que o filme fique coerente quando for montado. Podemos dizer que o *espaço arquitetônico* e o *espaço fílmico* de Rohmer são respectivamente o *lugar diegético* e o *espaço diegético* de André Gardies.

Coloco também a análise de Jacques Aumont (2009), que em seu livro “A Estética do Filme” discorre sobre o *espaço fílmico*, a profundidade de campo, a noção de campo, o papel do som e a montagem (em seus aspectos técnicos, estéticos e ideológicos). O *espaço fílmico* de Aumont é bem similar ao de Gardies, Block e Rohmer. Para Aumont, o filme é apresentado ao público sob a forma de uma imagem *plana*, delimitada por um *quadro*.

O quadro desempenha uma função muito importante na composição da imagem, no equilíbrio e expressividade dela; e, apesar das limitações (se comparado a sensação de profundidade de campo que vemos em uma peça teatral), o quadro é capaz de transmitir

²⁸ *L'espace pictural*. (Tradução própria.)

²⁹ *L'espace architectural*. (Tradução própria.)

³⁰ *Naturelles ou fabriquées, sont pourvues d'une existence objective, pouvant, elle aussi, être, entant que telle, l'objet d'un jugement esthétique*. (Tradução própria.)

³¹ *L'espace filmique*. (Tradução própria.)

uma “impressão da realidade” própria do cinema (que é manifesta pela ilusão de movimento e de profundidade).

Essa “impressão” é a reação à imagem fílmica, pois presenciamos uma representação realista (mundo ficcional, *lugar diegético*) de um espaço que na realidade não existe, mas onde aparentemente estamos inseridos (como espectadores; *espaço diegético*). O quadro limita a percepção deste espaço que estamos “vivendo”, e este espaço é denominado de *campo* por Aumont.

Esse *campo* exerce uma influência tão forte no espectador que cria a sensação de que o que estamos vendo não é mais achatado, em preto-e-branco, sem som; é importante frisar que a tela, o quadro, nunca “desaparecem”, mas o campo parece estar incluso em um espaço vasto, no qual ele é a única parte visível. Nossa janela para outro mundo.³²

E, se o campo é a parte visível, o *fora de campo* são todos os elementos que pertence ao mundo imaginário, mas que a câmera, o quadro, não capturam. O fora de campo é intrinsicamente conectado ao campo (isto é, ambos são parte do imaginário), sem um o outro não existe. Assim, o campo e o fora de campo, somados, formam o *espaço fílmico* ou *cena fílmica*. O espaço fílmico só tem sentido no cinema narrativo (filmes de ficção) e representativo (outra forma de chamar os documentários). Aumont termina explicando que o espaço de produção - “toda a aparelhagem técnica”, os diretores e, metaforicamente, a escrita do filme – deve ser chamado de fora de quadro, pois não está “preso na ilusão” do filme.

2.4 A Cenografia no Cinema³³

Cathy Whitlock (2010) faz uma distinção muito importante em seu livro “Design on Film”. Ela esclarece que no cinema de ação ao vivo temos tanto a figura do *diretor de arte*, que é o cabeça do Departamento de Arte de um filme, e o *production designer*, ou *designer* de produção, como irei chama-lo.

A direção de arte nos filmes surgiu aproximadamente em 1902, e, naquela época era requerido muito de um profissional da área. Segundo William Cameron Menzies, o primeiro *designer* de produção citado em créditos,

³² Relacionado à André Bazin, que nomeia o quadro de “janela aberta para o mundo”, que revela fragmentos do mundo imaginário criado pelo roteiro para o espectador.

³³ Utilizo Cinema como sinônimo de produção audiovisual de ação ao vivo, e, mais à frente, destacaremos as diferenças entre a ação ao vivo e a animação.

Ele deve ter o conhecimento da arquitetura de todas as eras e nacionalidades. Ele deve ser capaz de visualizar e fazer interessante uma casa ou prisão. Ele deve ser um cartunista, um costureiro, um pintor marinho, um designer de barcos, um designer de interiores, um pintor de paisagens, um dramaturgo, um inventor, um expert em história e, agora, em acústica. (MENZIES apud WHITLOCK, 2010, p. 22)³⁴

A direção de arte nasceu da necessidade de um cenário que poderia auxiliar a contar uma história e, nesse período, ela não era necessariamente realística, emotiva ou estilisticamente precisa. Mas tudo mudou quando os grandes estúdios começaram a “reinar” sobre a indústria de filmes de Hollywood, dando início à “Era de Ouro de Hollywood” (entre 1910 e 1960). Nestes estúdios tudo era restritamente controlado pelos “chefes” em um estilo ditatorial, desde o primeiro rascunho até a exibição final do filme. Esse controle era sobre toda a área criativa, onde os estúdios dependiam de suas “estrelas” com contratos de longa data e davam a diretores pouca liberdade, mantendo sempre monitoramento sobre os departamentos de publicidade do estúdio. O resultado eram filmes com estética extremamente parecidas, pois o único diretor de arte “estrela” definia o “estilo registrado” do estúdio.

Já o *designer* de produção surgiu com o tempo, quando o título de diretor de arte caiu em desuso nos estúdios norte-americanos.

Onde o diretor de arte comandava, o designer de produção hoje supervisiona a equipe de designers e decoradores, cuja função é a de assistir e produzir a maioria do visual do filme. (Ibidem, p. 56)³⁵

Nesta nova hierarquia, o diretor de arte é liderado pelo *designer* de produção. Ao primeiro cabe supervisionar as funções básicas do departamento de arte, que pode incluir desde o preparo de plantas baixas à gerência e planejamento de todo o departamento. Também estão sob a supervisão do *designer* de produção a equipe de decoração de cenários, os figurinistas, a equipe de suporte (costureiras, especialistas em certos

³⁴ *He must have knowledge of architecture of all periods and nationalities. He must be able to visualize and make interesting a tenement or a prison. He must be a cartoonist, a costumier, a marine painter, a designer of ships, an interior decorator, a landscape painter, a dramatist, an inventor, a historical and, now, an acoustical expert.* (Tradução própria.)

³⁵ *Where yesterday's art director led the charge, today's production designer oversees a staff of talented designers and decorators whose cumulative responsibility is to assist and realize the overall look of the film.* (Tradução própria.)

materiais, etc.), os *designers* de cenários e demais profissionais de suporte (marceneiros, eletricitas, artistas cênicos, etc.).

As funções que desejamos encontrar dentro da realidade de produção audiovisual norte americana são as do *designer* de cenários, dos artistas cênicos e, claro, do decorador de cenários (função que também pode ser traduzida como realizador ou criador de cenários). Estes são os responsáveis pela cenografia do filme e, pode-se dizer, que o cabeça desta equipe é o decorador de cenários, que adiante será chamado de cenógrafo.

Por ser o cabeça da equipe de cenografia, o cenógrafo é responsável por trazer a exatidão histórica ao filme, com os objetos que irão compor o cenário e de demonstrar na decoração de um ambiente a personalidade das personagens. Seu trabalho vai além de mera decoração; ele é responsável por mostrar por meio dos detalhes – em móveis, acessórios, tapetes, cortinas, iluminação - a narrativa de vida da personagem e assim trazer vida aos ambientes que ela ocupa (se este for o objetivo), de maneira inteligente e prática e em um prazo curto.

Para uma compreensão melhor quanto à rotina e o processo de trabalho da direção de arte, Vincent LoBrutto (2002), em “The Filmmaker’s Guide to Production Design”, explica inicialmente o papel do *designer* de produção. Ele afirma que

O designer de produção é a pessoa responsável por interpretar o roteiro e a visão do diretor para o filme e traduzir isso em ambientes físicos onde o ator pode desenvolver seu personagem e apresentar a história. (LOBUTTO, 2002, p. 1)³⁶

O ambiente físico da história é a principal responsabilidade do *designer* de produção. No início da pré-produção ele deve formular o conceito para o material e buscar o potencial visual e a mensagem do filme, a fim de representá-la no ambiente físico. Assim, a proposta de direção de arte é apresentada ao diretor, até ambos concordarem em tudo.

A equipe de cenografia entra em ação a partir do momento em que o roteiro irá ser “estudado” e dissecado pelo *designer* de produção, o diretor de arte, o cenógrafo, o

³⁶ *A production designer is responsible for interpreting the script and the director’s vision for the film and translating it into physical environments in which the actors can develop their characters and present the story.* (Tradução própria.)

aderecista³⁷ e o figurinista, após, as anotações feitas por eles devem ser aceitas pelo diretor do filme. Estes então decidem a atmosfera, a arquitetura e as especificações das locações e, assim, começa o preparo físico do filme.

Nesse momento, o restante da equipe de cenografia (artistas cênicos e *designers* de cenários) entra em ação, junto do cenógrafo, para executar o planejamento de arte.

A decoração dos cenários começa ao fim da construção dos cenários ou após a locação real é selecionada. O cenário consiste de paredes, chão, teto, janelas, portais e portas. A decoração inclui tapetes, móveis, cortinas e o tratamento das janelas. O roteiro dará indicações de decoração, mas o cenógrafo será influenciado pela escolha estética feita pelo diretor, o diretor de fotografia e pelo designer de produção [...] O cenógrafo faz uma listagem de quais elementos da decoração são necessários para cada locação no roteiro. Ela inclui tintas, papéis de parede, revestimento, móveis, pinturas, fotografias, livros, revistas, jornais, eletrodomésticos e equipamentos audiovisuais. (Ibidem, p. 21)

A partir da análise feita pela autora Milena Leite Paiva (2015), em sua dissertação “A Direção de Arte no Audiovisual Brasileiro” - onde ela discorre acerca da minissérie *Suburbia* (2012), dirigida por Luiz Fernando Carvalho para a Rede Globo de Televisão - podemos concluir sobre a função do cenógrafo brasileiro. A autora faz um panorama pela cenografia teatral, e acrescenta que, no que concerne à prática audiovisual,

[...] o cenógrafo é o profissional responsável pela concepção e execução do projeto cenográfico, e suas ações devem estar alinhadas às demandas do roteiro e às orientações do diretor de arte e do diretor geral, além de seguir as determinações práticas impostas por limitações de cronograma e de orçamento. Nas etapas da realização fílmica ou televisiva, a equipe de cenografia poderá variar em tamanho e funções, a depender do meio e da dimensão do projeto audiovisual realizado, e normalmente é formada não somente pelo cenógrafo, mas também por seus assistentes, pelo produtor de objetos, pelo pintor de arte, pelo cenotécnico e pelo marceneiro, entre outros profissionais. No meio cinematográfico normalmente as equipes são montadas a cada novo projeto e são compostas por profissionais *freelancers* da área, enquanto que nas emissoras de televisão costuma-se ter um quadro fixo de funcionários para atuar nas produções. (PAIVA, 2015, p. 31)

O *design* (a direção de arte) do filme pode criar uma sensação de lugar. As locações (*lugar diegético*) devem ter qualidades atmosféricas, ou seja, uma gravidade, um senso de importância. E a atmosfera (ambientes já construídos, já como *espaço*

³⁷ Em inglês, *property master*, ou *prop master*. São as pessoas responsáveis por tudo o que é móvel em um cenário - exceto objetos, figurinos, efeitos especiais e atores -, por exemplo: comidas, armas e armaduras (proteções) usadas por atores ou qualquer outro item carregável por um personagem no filme.

diegético) contribui com propriedades estéticas que são fundamentais para a essência do filme. O objetivo de fazer de cada local um ambiente, onde não somente a ação acontece, mas um espaço cheio de significado e de detalhes que pode revelar as intenções das personagens e da própria história que está sendo contada, pois cada espaço ocupado pelos personagens tem um objetivo.

LoBrutto diz que para que se evite um filme com uma estética genérica é essencial que haja pesquisa e desenvolvimento da arte do filme. Estes enriquecerão o material da mesma maneira que emoções e comportamentos que os atores encontram enriquecem as pesquisas das personagens deles.

Na medida que os desenhos de conceito e de metáforas são criados, a pesquisa amadurece e enriquece seus planos. A pesquisa é um dos aspectos mais divertidos do trabalho do designer. É um tempo de possibilidades, de ganhar conhecimentos e de cumprir o potencial do projeto. (LOBRUTTO, 2002, p. 33)³⁸

O processo criativo sugerido por LoBrutto se baseia em uma pesquisa imagética, organizada em pastas e documentos escritos. Pinturas, fotografias, revistas, livros, vídeos, histórias orais, desenhos, tudo vale na hora de documentar sua pesquisa.

Guia para condução de Pesquisa:

- Use todos os recursos, fotos, pinturas, livros, vídeos, filmes, a Internet, contas pessoais, museus, bibliotecas e explore locais. Cada uma irá trazer uma faceta específica para o seu conhecimento.
- Explore todas as possibilidades e você irá descobrir mais ainda.
- Pense fora da caixa. Não rejeite ideias sem considerá-las primeiro. Mantenha organizado o acesso a todas as informações com as quais você cruza caminho durante seu período de pesquisa; você nunca sabe quando algo que parece irrelevante se tornará central na arte de um filme.
- Assista a todos os filmes que tem relação com o seu projeto. Estude como outros [profissionais] lidaram com o tema do seu filme e entenda as ideias e conceitos deles. Não imite, se inspire para descobrir e inovar. (Ibidem, p. 41)³⁹

³⁸ *As the design concepts and metaphors are created, research to nurture and elaborate your plans. Research is one of the most exciting aspects of the production designer's job. It is a time of possibility, and of attaining knowledge and fulfilling the potential of the project.* (Tradução própria.)

³⁹ *Guidelines for Conducting Research: - Use all resources, photos, paintings, books, video, film, the Internet, personal accounts, museums, libraries, and location scouting. Each will bring a specific facet to your knowledge. - Explore all possibilities you discover and their tributaries. - Think out of the box. Don't dismiss anything without consideration. Keep organized access to all the information you come across during the research period; you never know when something that seems irrelevant will become central in the design of a film. - Screen every film that relates to your project. Study how other designers have handled*

Assim, Vincent LoBrutto passa a ser um autor de referência para a estruturação de um projeto de arte, mesmo no Brasil. Paiva (2015) diz que, apesar de no Brasil ainda existir as funções do diretor de arte como cabeça e principal encarregado do departamento de arte, há a possibilidade de surgir a função de *designer* de produção.

Alguns autores acreditam inclusive que com os avanços da tecnologia digital no cinema brasileiro, a função de diretor de arte irá se expandir para a de *production designer*, agregando ferramentas do design à produção audiovisual nacional. (PAIVA, 2015, p. 11)

E acrescenta que,

No que concerne às diretrizes conceituais e processuais da direção de arte brasileira, há, contudo, poucos trabalhos referenciais para um estudo sobre o tema. As publicações em língua portuguesa dedicadas à temática são escassas e a maioria dos livros, artigos e manuais técnicos disponíveis está publicada em língua estrangeira, tratando de experiências e conceitos resultantes, principalmente, de práticas da indústria cinematográfica norte-americana e do cinema europeu. No contexto dos estudos sobre audiovisual no Brasil, um levantamento de publicações indica uma escassez de pesquisas sobre a direção de arte e a constatação de uma quase supressão dos seus domínios como um campo de estudo. (Ibidem, p. 12)

Paiva (2015) cita obras de dissertação e tese de colegas, contudo, algumas são de difícil acesso e, outras, o conteúdo não tinha relevância para o trabalho aqui sugerido.

Quanto ao processo criativo do cenógrafo, cabe a ele ler o roteiro, decupá-lo a partir das observações feitas e formatar suas primeiras impressões do projeto audiovisual. A atenção deve ser dada sempre às cenas dentro da análise do roteiro, seja de produção para cinema ou televisão, pois o roteiro mostra as unidades dramáticas da narrativa, a ação dos personagens dentro de cena, o espaço que eles ocupam, os movimentos de câmera que são sugeridos – e estes também permitem ao cenógrafo entender como o roteirista imaginou o espaço narrativo.

Com estas informações, o cenógrafo irá compilar uma lista, um levantamento, de tudo o que será necessário para a cenografia e, com base nela e nas definições do diretor

the subject of your film to understand the concepts and ideas. Don't imitate—be inspired to discover and innovate. (Tradução própria.)

de arte (como paleta de cores e conceito visual), a equipe de cenografia pode começar a execução do projeto cenográfico.

Paiva (2015) diz que o cenógrafo deve entender a visão do diretor e do diretor de arte para o filme (o tipo de estética que eles pensaram para o filme), quem são os personagens e quais as relações deles com os espaços que eles ocupam dentro da *diegese*, pois cada elemento da composição cênica deve colaborar na construção da atmosfera do filme, assim como LoBrutto sugere.

Assim, além de listagem, o método de processo criativo sugerido por Paiva (2015) são *mood boards*, esboços e desenhos que o cenógrafo (e seus assistentes) fazem, que por sua vez, são transformados em maquetes tridimensionais, reais ou virtuais.

A depender do orçamento da produção, é ainda recorrente o uso de softwares de pré-visualização como o Pre-Viz, que possibilitam a concepção virtual de toda a estrutura visual e espacial do set, assim como a caracterização e a deslocação dos atores. Esses recursos visuais serão essenciais na orientação do trabalho da equipe de cenografia. No momento da transposição do projeto cenográfico para a realidade concreta, o cenógrafo e a sua equipe seguem os desenhos espaciais definidos neste período de conceituação. (Ibidem, p. 32)

Ainda na concepção dos cenários, é de suma importância que o cenógrafo planeje para a possibilidade de execução dentro de estúdios ou locações, e enquanto locações, em locações internas ou externas.

A opção pela montagem do set de filmagem em estúdio costuma acarretar menos problemas para a produção, pois a estrutura do estúdio possibilita um maior controle do ambiente de filmagem. Para a cenografia, esse tipo de montagem permite a construção de um espaço cênico com maior precisão às descrições do roteiro, além de facilitar a logística de ferramentas, equipamentos e materiais. A desvantagem é que este processo demanda um tempo maior de trabalho, pois todo o cenário necessitará ser erguido do zero. Já ao optar pela locação, a equipe de cenografia ganha mais tempo, pois a estrutura material básica já estaria pronta. No entanto, perde em fidelidade às determinações espaciais do roteiro, além de estar mais suscetível à interferência de circunstâncias externas à produção, principalmente referentes à iluminação e à acústica. (Ibidem, p. 33)

Após o planejamento feito pelo cenógrafo a execução é feita por profissionais especializados. No caso dos cenários, “entram em cena” os cenotécnicos e pintores de arte e, no caso do restante do espaço cênico, os produtores de objetos e seus assistentes.

A partir daí cada profissional já tem, ou providencia, o necessário para realizar seu trabalho.

2.5 Audiovisual: Cinema e Animação

Para entrar no campo da Animação, é necessário primeiro saber diferenciá-la do cinema (ou filme de ação ao vivo) e, em segundo lugar, compreender onde o cinema e a animação se unem: no cinema de animação. Com isso, a dissertação de Leonardo Freitas Ribeiro (2012), “O Ponto de Viragem”, sugere que ao mesmo tempo que as duas se aproximam, elas se diferem, principalmente em três pontos: origem, técnicas e automação.

Quanto a origem, Ribeiro discorre que as linguagens são similares, e, mesmo que hajam discussões sobre o quão antiga a animação realmente é, se faz necessário destacar a arte da sobreposição de poses no tempo, como vemos no desenho animado moderno. Para o autor, as antigas tentativas de representação de movimento (que começam em civilizações antigas) se aproximam mais da linguagem das histórias em quadrinhos que da animação.

De um modo geral o filme animado é produzido por imagens estáticas diferentes umas das outras, que são projetadas em uma tela, na qual o espectador, ao perceber as diferenças entre a imagem anterior e a que está sendo projetada, tem a ilusão de um movimento. Paralelamente as imagens projetadas, em sincronia como o movimento, uma reprodução sonora acompanha a ação. (RIBEIRO, 2012, p. 63)

Dessa forma, Ribeiro compara todos os dispositivos e formas de espetáculos animados e aceita o dispositivo de Teatro Óptico (1892) de Emile Reynaud, inventado apenas três anos antes do cinematógrafo dos irmãos Lumière, como sendo o “pai” do cinema de animação. Ele diz que “o Teatro Óptico já reunia em sua conformação, todas as características do espetáculo audiovisual e na opinião do pesquisador, é precursor também do cinema.” (Ibidem, p. 63)

Quanto ao segundo aspecto analisado, a técnica, George Méliès descobre a prática de animação através do cinematógrafo por acaso, quando decide manipular o tempo entre os fotogramas dando a ilusão de transformação no momento da projeção do filme, criando assim os primeiros efeitos visuais (VFX). E, essa descoberta, permite que, em anos subsequentes, cartunistas de jornais comecem a usar o cinematógrafo para produzir

animações, reinventando o processo de animação, que erroneamente passa a ser chamado de um gênero do cinema.

Assim o cinema e a animação passam a utilizar os mesmos dispositivos em suas práticas, mas de maneiras distintas. O cineasta geralmente usa a câmera de cinema capturando as imagens e movimentos instantaneamente, isto é, fotografando 24 poses por segundo sucessivamente. Já o animador utiliza o mesmo dispositivo de maneira diversa, ele manipula os intervalos entre os quadros inventando o movimento. (Ibidem, p. 63)

Contudo, o uso do cinematógrafo deixa a prática de animação refém da indústria e acaba por marginalizar a produção artesanal. Esse processo resulta no surgimento dos primeiros estúdios de animação comercial e em um sistema de vassalagem entre animação e cinema fotográfico⁴⁰. Isso tudo muda com o surgimento da animação em celuloide (acetato transparente).

O acetato transparente possibilitou diversas modificações na técnica de animação. Separação entre a forma e a estética do personagem animado em relação ao fundo da animação, ou seja, o cenário. Introdução de planos sobrepostos, criando uma falsa tridimensionalidade no desenho animado. Adoção de planos narrativos em função de uma câmera imaginária.

Partilha de personagem em diversas camadas de acetato, cada qual constituída de uma parte a ser animada separadamente. Movimentos animados subordinados às leis da física e movimentos biomecânicos. E por fim a divisão taylorista do trabalho do animador, em fases estanques e repetitivas. (Ibidem, p. 68-69)

Tudo isso gera uma “crise” dentro da unidade na arte da animação, descaracterizando o processo de produção utilizado até o momento pelos grandes estúdios. Isso gera uma crise que possibilita a distanciação e a separação entre o cinema fotográfico e a animação. Não podemos negar que, sendo subgênero do cinema, a animação pode agregar características da linguagem que a define até hoje. Porém, é precedente do cinema fotográfico e já tinha características narrativas próprias.

Película, bonecos, areia, pintura sobre vidro, recortes, dobraduras, massa de modelar, etc. essas são apenas algumas das técnicas pelas quais podemos realizar animação. A mão do animador constrói e manipula o meio. O papel da máquina fotográfica se resume ao registro das poses. No entanto, na era da tecnologia

⁴⁰ Cinema feito com base no cinematógrafo dos irmãos Lumière.

computacional, o computador se insere no processo de construção do movimento. No cinema fotográfico e de ação ao vivo não temos tanta liberdade técnica como na animação. Segundo Ribeiro, a liberdade de técnicas é outro passo na emancipação do cinema de animação.

O terceiro, a automação, seria mais ligado a importância da animação artesanal, feita a mão. Nela é possível ver os vestígios do animador na obra fílmica. Ele chega a dizer em sua dissertação que, uma animação “boa” é uma na qual o animador prevalece à máquina. “Uma animação na qual se percebesse claramente a mão do artista e não as facilidades e automatismos do programa de animação.” (Ibidem, P.75)

Acredito que fica claro, a partir das ideias de Ribeiro em quais aspectos a animação se difere do cinema de animação. Um deles é a técnica, o outro seria a linguagem. Ou seja, o cinema de animação faz uso das diversas técnicas de animação para realizar filmes.

2.6 A Cenografia no Cinema de Animação

Dentro do cinema de animação internacional pudemos observar que a cenografia é feita, como Ribeiro explica, em um formato de produção taylorista, onde cada profissional é um especialista da sua própria arte. Contudo, o autor também explica que o cinema de animação traz consigo características da linguagem cinematográfica, e acredito que uma delas seja esta divisão de trabalho entre especialistas.

Antônio Fialho (2005), em sua dissertação “Desvendando a Metodologia da Animação Clássica”, diz que essa divisão é um resultado do amadurecimento do processo de produção de animação clássica e quem representou melhor essa nova filosofia foi Walt Disney. Ele não possuía os melhores animadores e teve que contratar profissionais de outros estados, bem na época da crise econômica de 1929, Fialho diz.

Ele queria sofisticar as relações de trabalho dentro do novo estúdio, onde cada animador era estimulado a dividir suas descobertas com os outros artistas e não guardava seus conhecimentos só para si, como acontecia com os experientes animadores dos estúdios concorrentes. (FIALHO, 2005, p. 15)

Disney se fundamentava no princípio de que, para desenvolver a técnica da animação, era necessário um estudo profundo do mundo real: pessoas, objetos, animais e

natureza. Esse estudo e análise promoveu o desenvolvimento das técnicas dentro do estúdio dele e assim, em 1934 já estava em processo de produção o longa-metragem *Branca de Neve e os Sete Anões* (1937), que foi sucedido por *Pinóquio* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942).

Walt Disney guiou o desenvolvimento e refinamento das técnicas de animação em acetato: [...] seu sistema de produção em linha sequencial, sua divisão de trabalho e sólida administração logística. Os filmes de longa-metragem da Disney são a última palavra em técnicas de animação clássica (LAYBOURNE apud Ibidem, p. 19)

E no desenvolvimento de novas técnicas, o estúdio de Disney também desenvolveu novas funções e equipes para a produção de filmes animados. Essa reestruturação de equipes é mencionada por Fialho (Ibidem, p. 32) como as vezes sendo temporária, “alguns departamentos existiam somente durante a produção de determinado filme.”

Se observarmos no livro de Rodolfo Sáenz Valiente (2008), “*Arte y Técnica de la Animación*”, existe uma divisão dentro do estúdio de animação clássica que é similar ao de um estúdio de cinema. Dentre os diversos papéis, temos listado: o produtor do estúdio, o diretor, o assistente de diretor, o produtor do filme, o roteirista, o roteirista visual, o *designer* de som, o *designer* de personagens, o artista de *layout*, o artista de cenários, o animador, o assistente de animação, o intermediador, o animador de *clean-up*, o planejador, o *inker*, o *checker*, o artista de composição, o editor e os cargos administrativos.

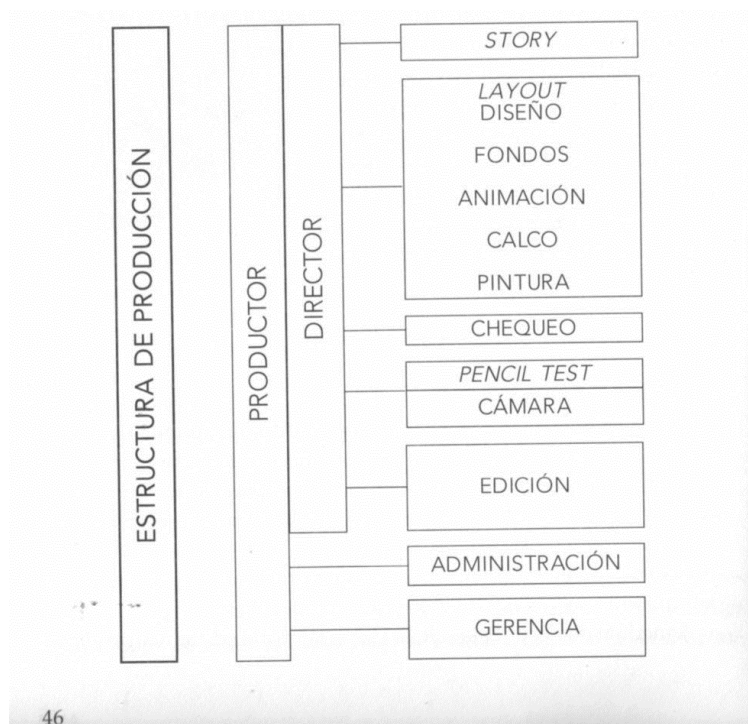


Figura 11 – No diagrama podemos ver toda a estrutura de produção de um filme de animação. (Fonte: VALIENTE, 2008)

Dentro das funções em um estúdio de produção que Valiente sugere, podemos distinguir os responsáveis por trabalhar, em algum momento, com o cenário: o roteirista, que descreve o básico nas cenas; o roteirista visual, que irá desenhar tanto as peças de desenvolvimento visual (para ser aprovado pela equipe de produtor, diretor), quanto o *storyboard* do filme; o artista de *layout*⁴¹, que baseado nas peças de desenvolvimento visual, fará uma decupagem do filme, determinando enquadramentos, perspectivas, movimentos de câmera, localização dos efeitos visuais e especiais e posição dos personagens na cena (isso não quer dizer que ele é quem desenha e dispõe os personagens no quadro, por exemplo); o artista de cenários, o responsável pela cenografia do filme animado, ele irá determinar o visual dos ambientes nos mínimos detalhes; o *inker*, pessoa responsável por traçar o desenho final de todos os elementos visuais, das personagens ao cenário; o *checker*, que, como o próprio nome sugere, garante que tudo o que está sendo feito está dentro dos padrões de qualidade do estúdio, incluindo o cenário; e o artista de *layout*.

⁴¹ *Layout* é um termo oriundo do inglês que aqui pode ser traduzido como ‘diagramação’. Contudo, por ser uma palavra que foi incorporada ao nosso idioma, decidimos não substituir ela.

Retirei os demais, pois suas funções não se relacionam com a responsabilidade de trabalhar com cenários; no máximo o animador e o assistente de animação poderiam ser revisados, pelos seus trabalhos em algumas técnicas de animação, como a clássica e em *flipbooks*.

De qualquer forma, por existirem tantos cargos relacionados ao cenário, sendo alguns deles diretamente relacionados a produção visual do mesmo, o processo criativo na animação é um tanto quanto similar ao do cinema de ação ao vivo e do teatro. A maior diferença reside no fato de que o resultado do desenvolvimento visual de uma animação é bem próximo do visual final das cenas do filme (e raramente, quando a qualidade da arte feita causa uma impressão no diretor do projeto, idêntica). Por isso, deve ser feito por artistas que têm grande domínio das técnicas artísticas requeridas – desenho, pintura, escultura, costura, colagem, gravura, serigrafia, etc. –, para que o tempo de produção e o orçamento do filme não sejam prejudicados.

No Brasil, temos uma realidade que é bem diferente da que é relatada sobre estúdios grandes no exterior. Enquanto lá existem muitos profissionais especializados em determinadas áreas, a produção de animação brasileira conta com poucos profissionais, de maioria generalistas – quando uma mesma pessoa exerce mais de uma função dentro do processo de produção, por exemplo: alguém que aqui dirige, pode ser a responsável pela produção executiva, roteiro e desenvolvimento visual completo de um mesmo filme.

Em um país que, no ano de 2017, completa seus 100 anos de produção animada, a prática da animação é ainda essencialmente pré-matura, se comparada ao desenvolvimento internacional. Maria Cláudia Bolshaw (2015), em sua tese “Animação”, explica que, com exceção de uma ou outra desde *Kaiser* (1917), o primeiro curta-metragem de animação brasileiro, as produções brasileiras têm intervalos de tempo longos, entre si, e não promovem a criação de uma tradição.

Neste cenário, a animação brasileira sofre até a década de 1990, que é quando começam produções em um volume significativo e expressivo, levando até a criação do festival Anima Mundi, em 1993.

As oficinas oferecidas durante o festival influenciaram no aumento de profissionais, pois a metodologia de ensino delas passou a serem replicadas em cursos e universidades pelo país. “O Brasil, na década de 2000, alcança um número incomensurável de animações na internet, na TV e no cinema simultaneamente.” (BOLSHAW, 2015, p. 42)

Atualmente, estamos vivendo a “Era de Ouro da Animação”, devido ao desenvolvimento tecnológico, e os estúdios brasileiros estão crescendo devido a demanda de conteúdo e a procura por esse tipo de serviço.

Este panorama começou a mudar com a entrada do projeto de lei de obrigatoriedade de exibição de conteúdo brasileiro e também através do ensino de animação nas universidades [nota de rodapé: Folha de São Paulo – 30 de maio de 2004]. Este projeto de lei estabelece que todas as emissoras de TV (de sinal aberto ou fechado) incluam em suas grades um percentual mínimo de produção nacional: de 10% no primeiro ano de vigência da lei a 50% no quinto ano. (Ibidem, p. 45)

Com isso, não somente os estúdios crescem, mas também o interesse em estudar e trabalhar neste ramo e, para isso, muitos dos interessados buscam aprender e ler sobre a animação. Muitas universidades já buscaram criar, desde a lei de exibição de conteúdo nacional, cursos de animação, mas a quantidade de conteúdo nacional publicado é inferior a desejada – isto é, ao esperado de um país onde a primeira animação feita é centenária. Não somente existem poucos livros de animação brasileira, mas os que existem são pouco divulgados como conteúdo disponível.

Dessa forma, conseguimos pouco conteúdo que explica como as produtoras nacionais produzem tanto seus filmes de animação, quanto mais os cenários que são produzidos por elas. Tivemos acesso, no entanto, ao livro “Dramaturgia de Série de Animação”, de Sérgio Nesteriuk (2011). Nele o autor explica como é criado, desenvolvido e apresentado o universo de uma série animada.

Nesteriuk diz que na série o universo não é somente o local onde as ações se desenvolvem, mas sim um “conjunto integrado, no qual as realidades criadas existem e se relacionam.” (2011, p. 169). Isso quer dizer que, ao criar uma série de animação é necessário pensar não somente onde a personagem está, mas no mundo dela e o que cada coisa nele implica para a personagem.

Mais do que pensar em cada um dos elementos do universo isoladamente, é importante a adoção de uma reflexão mais sistêmica, na qual as propriedades essenciais do todo não possam ser encontradas em nenhuma de suas partes de forma isolada. Estas propriedades não são resultantes, portanto, apenas das partes existentes de um universo, mas principalmente de seus complexos relacionamentos, essenciais para a existência daquela totalidade e para a definição de suas características intrínsecas como tal. (NESTERIUK, 2011, p. 169)

Na animação, ao criar uma história se cria automaticamente um universo próprio dela, onde ele pode tanto seguir as leis da nossa realidade, ou ter uma natureza única. De qualquer forma, é importante considerar que

[...] quanto maior for o universo criado e mais complexas forem suas relações, mais difícil será sua constituição. Além disso, devemos lembrar que, para que um universo narrativo se apresente como um todo é preciso que ele possua sempre alguma coerência interna, isto é, que ele seja, digamos, verossímil em si mesmo. Isso não significa que o universo narrativo deva operar necessariamente dentro dos limites da factualidade, do provável ou do plausível. Deve, sim, apresentar determinadas lógicas ou nexos - ainda que absurdos ou aleatórios - na integração de seus elementos constituintes e de suas relações, a ponto de desenvolver de forma espontânea uma consistência suficiente para caracterizar um universo narrativo distinto, e não um mero “pano de fundo” no qual a história será ambientada. (Ibidem,, p. 172)

E, por estarmos criando não somente um espaço pequeno, na animação é essencial o papel do artista de desenvolvimento visual, que, assim, como nas produções do mercado internacional, trabalha com o processo criativo de animação padrão - por meio de desenho, pintura, escultura, etc. De dentro do universo criado por estes artistas é que saem os cenários para animação e estes cenários quando prontos, são refinados e trabalhados pelos artistas de *layout*, *storyboard* e de cenários.

Concluimos que, desde o teatro, até a animação, a cenografia continua fiel ao seu papel básico dentro da obra e, mesmo que através de diferentes métodos e processos criativos similares, todas têm suas particularidades que não podem ser descartadas. No capítulo seguinte, onde entraremos em detalhes acerca do desenvolvimento visual e *concept art*, busquei trabalhar com livros voltados a esse tema em específico, nos focando em apresentar a definição e o que é requerido desta área na indústria de animação. E no capítulo final, anterior a conclusão, procurei trabalhar o simbolismo das florestas, focando-se em contos de fadas, e no espaço cênico da Floresta Encantada de Chapeuzinho Vermelho, que pode ser usado para o desenvolvimento dela.

Capítulo 3 *Concept Art: o desenvolvimento visual*

Working with film is challenging as you are creating thousands of pictures. They are all connected throughout a story with several actors: human or animals, cartoony, realistic or very stylized and, with lots of emotions, action and fantastic worlds. You are part of a creation process in which a dream world comes alive. It is scary and fascinating at the same time.

(BACHER, 2008)

3.1 Metodologia de pesquisa

Durante este trabalho foi utilizado o método de pesquisa de caráter exploratório, onde os autores Fabiano Raupp e Ilse Beuren afirmam que:

[...] quando há pouco conhecimento sobre a temática a ser abordada. Por meio do estudo exploratório, busca-se conhecer com maior profundidade o assunto, de modo a torna-lo mais claro ou construir questões importantes para a condução da pesquisa. (RAUP; BEUREN, 2003)

Os autores também acrescentam que, são características da pesquisa exploratória:

Proporcionar maiores informações sobre o assunto que se vai investigar; facilitar a delimitação do tema de pesquisa; orientar a fixação dos objetivos e a formação de hipóteses; ou descobrir um novo tipo de enfoque sobre o assunto. (Ibidem)

E, já no referencial teórico, como estamos estudando a direção de arte audiovisual, buscamos as origens dela, suas raízes: o Teatro. Desta maneira, fez-se necessário o uso de uma revisão bibliográfica ampla e passamos a usar como procedimento técnico a pesquisa bibliográfica. Antonio Carlos Gil (2002), expõe que:

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. [...]. A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem torna-se particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço. (GIL, 2002, p. 44-45)

Com isso, a pesquisa no Teatro possibilitou uma abertura maior na parte de desenvolvimento visual e processo criativo que é pouco explorada em livros de filmes de ação ao vivo⁴² - entretanto, é importante destacar que existe conteúdo de direção de arte audiovisual em diversos DVDs de filmes, contudo são superficiais e não mostram com o cuidado que um livro ou manual teria em explicar processos e métodos. Graças a este

⁴² Consultar glossário.

conteúdo disponível, foi possível a identificação de fontes de referência direcionadas à área da cenografia e de *concept art*.

Do Teatro, passamos ao Audiovisual, onde começamos com o cinema de filmes de ação ao vivo e, após, com o cinema de animação. Pesquisamos inicialmente em livros nacionais, mas não encontramos muitas fontes das quais se poderia extrair conteúdo para o trabalho proposto – daí o uso de livros estrangeiros. E, para entender melhor essa deficiência, buscou-se conhecer o percurso: a história, da profissão do diretor de arte no cinema e da animação no Brasil, para (principalmente) entender a realidade atual do mercado de animação.

Com isso, no capítulo 3 realizamos entrevistas com alguns profissionais da indústria de animação brasileira e analisei qualitativamente as respostas por eles dadas, da forma como Antônio Chizzotti sugere:

O termo qualitativo implica uma partilha densa com pessoas, fatos e locais que constituem objetos de pesquisa, para extrair desse convívio os significados visíveis e latentes que somente são perceptíveis a uma atenção sensível. (CHIZZOTTI, 2006, p. 1)

Para que a opinião de cada um se faça clara, as entrevistas individuais (seis por questionário e uma por vídeo-chamada) estão anexadas ao fim deste trabalho. Na análise das respostas, tomamos a liberdade de ligar uma opinião a outra, quando foi considerado que elas eram similares ou opostas.

Contudo, mesmo com as entrevistas, as respostas obtidas não foram suficientes para determinar exatamente o que um profissional de *Environment design* faz no dia-a-dia. Assim fui à procura de encontrar mais literatura (brasileira e estrangeira) relacionada ao *concept art* que explicassem quais as competências necessárias a um profissional desta área e apresentamos o encontrado no trabalho a fim de que o leitor pudesse acessá-las antes da análise das entrevistas.

No capítulo 4 buscamos nos ater a pesquisa bibliográfica e exploratória e, após o desenvolvimento dos conceitos, buscamos criar o projeto de arte por meio de estudo de fauna e flora do cerrado brasileiro e expressar pelo desenho, rascunhos – em uma mistura estética de realismo com *cartoon* - da resenha criada da Floresta Encantada.

3.2 Metodologia de trabalho

No capítulo 2, o referencial teórico, buscamos trabalhar diretamente com a pesquisa bibliográfica, da maneira como Gil coloca:

Para reduzir [a possibilidade de apresentar dados equivocados no trabalho], convém aos pesquisadores assegurarem-se das condições em que os dados foram obtidos, analisar em profundidade cada informação para descobrir possíveis incoerências ou contradições e utilizar fontes diversas, cortejando-as cuidadosamente. (GIL, 2002, p. 45)

Assim, ele acrescenta que a pesquisa bibliográfica deve seguir passos para ser bem executada:

- a) escolha do tema;
- b) levantamento bibliográfico preliminar;
- c) formulação do problema;
- d) elaboração do plano provisório de assunto;
- e) busca das fontes;
- f) leitura do material;
- g) fichamento;
- h) organização lógica do assunto; e
- i) redação do texto. (Ibidem, p. 59-60)

E foi dessa maneira que procuramos conduzir nossa pesquisa e trabalho. Na revisão bibliográfica, procuramos diversos livros que falassem (ou apenas indicassem mencionar) sobre as palavras-chave desse trabalho, nos campos do Teatro, Audiovisual e Literatura. Após esse levantamento buscamos limitar as fontes ao problema de pesquisa e ao tema do trabalho, para assim selecionar as obras mais relevantes e iniciar a leitura e fichamento das ideias que seriam usadas na redação do trabalho. Esse tipo de metodologia foi usado em todo o desenvolvimento do trabalho - capítulos 2, 3 e 4.

No capítulo seguinte, o 3, paralelo ao estudo nos livros de arte (*artbooks* e outros), foram realizadas entrevistas com profissionais do mercado de produção de animação nacional.

As entrevistas foram realizadas, uma por vídeo-chamada e seis por questionário *online* (anexados no final deste trabalho). A entrevista por vídeo chamada não pode ser gravada, pois o aplicativo de comunicação (*Skype*) bloqueia o uso de captura de tela e, no dia de realização dela, não tinha um dispositivo de gravação de áudio disponível. No entanto, foi deixado claro ao entrevistado que se estava tomando nota de tudo o que ele falava, e, na medida do possível, conseguimos produzir um resumo que expõe todas as opiniões do participante. Durante a entrevista acabamos por não aplicar todas as perguntas que usadas no questionário, para não quebrar o fluxo de pensamento e nem o ritmo da

conversa. Para as demais entrevistas, foi usado o questionário *online* pois percebemos que não foi possível captar todas as informações passadas pelo entrevistado e quando havia uma conversa direta (conduzidas na maioria das vezes por *Facebook*) com os entrevistados, por muitas vezes a ansiedade acabava por deixar claro a opinião da aplicadora sobre a expectativa das respostas, o que teria influência na obtenção das mesmas.

Assim, a entrevista tinha dois grandes grupos de perguntas: sobre a área de atuação deles no mercado, com perguntas direcionadas à rotina de trabalho, e sobre o conhecimento deles sobre literatura de animação, onde perguntamos sobre a necessidade deste recurso na formação e se eles de fato conhecem livros brasileiros sobre o assunto.

No que condiz à escolha dos entrevistados: usamos o critério de disponibilidade e de atuação no mercado, pois, primeiramente, um profissional de animação sempre vive em uma rotina turbulenta e ocupada, onde ou ele está envolvido em diversas produções, ou ele está com diversas funções em uma mesma produção. Assim, é de difícil acesso realizar entrevistas, e até mesmo aplicar questionários, com esse público. O segundo critério é importante pois não seria interessante para nossa pesquisa envolver profissionais que somente trabalhassem com etapas de animação e pós-produção de filmes animados, quando nosso foco está na pré-produção. Assim, mesmo que o número de profissionais entrevistados tenha sido pequeno, todos forneceram respostas muito relevantes (e dentro da temática) para a análise feita.

As entrevistas aconteceram a partir de 5 de maio e o questionário (que entrou no ar no dia 12 de maio) foi fechado para coleta de respostas em 12 de junho. O primeiro animador a ser entrevistado foi Ricardo Makoto. A entrevista aconteceu por vídeo-chamada em 5 de maio de 2017 e durou cerca de 30 minutos. Contribuíram também com a pesquisa os profissionais de animação Caius Cesar, Hugo Dourado, Ana Flávia Marchetti, Felipe Benévolo, Marcelo Marão e Jovan de Melo. Com a abertura do questionário *online*, os demais entrevistados foram convidados a contribuírem com a pesquisa.

Tendo definido o que um profissional deve fazer e quais as principais habilidades (ou competências) de um artista de *Environment design* deve ter, vamos à criação da Floresta Encantada.

No capítulo 4, com o intuito de trabalhar a criação da Floresta foram apresentados conceitos de: espaço cênico na literatura de contos e dos significados possíveis de serem

atribuídos à Floresta proposta. Depois, fizemos a seleção de qual conto seria usado e, por isso, voltamos ao conto anteriormente mencionado: Chapeuzinho Vermelho. Além de ter sua versão mais conhecida publicada há mais de três séculos (Perrault publicou sua versão no livro “Contos da Mãe Ganso em 1697), Chapeuzinho Vermelho é um conto antigo, com diversas versões e de origens incertas⁴³. Por isso, permanecemos com a versão de Perrault, pois ela contém todos os elementos mais comuns ao conto: a menina, a capa vermelha, uma cesta com comidas, um bosque, um Lobo Mau, dois caminhos e a avó (supostamente doente). Além de contar tudo (principalmente o espaço) de forma simples o bastante para que o leitor espectador possa ter liberdade criativa ao imaginar o que está se passando - uma característica comum em contos de fadas, segundo Farias & Rubio (2012), em “Literatura Infantil: A Contribuição dos Contos de Fadas para a Construção do Imaginário Infantil”.

A liberdade criativa é muito importante ao diretor de arte, pois a partir dela pode adaptar o conto à estética que ele, junto do diretor e do roteirista, deseja trazer. Ele pode atribuir valor a itens que não tinham valor algum anteriormente e que, na memória do ouvinte e do espectador, muitas vezes passam despercebidos.

O conto de Perrault traz somente uma menção direta à palavra “floresta” e outra ao “bosque” pelo qual Chapeuzinho deve passar para chegar à casa de sua avó – e, conseqüentemente, onde ela encontra o Lobo Mau pela primeira vez. Todo o cenário externo e espaços pelos quais Chapeuzinho deve passar durante sua jornada são deixados “em branco” de propósito. E é ali que é desenvolvido o projeto de arte deste trabalho.

No projeto de arte, tomamos uma abordagem heurística, pois o resultado da criação cenográfica se baseia em conceitos, na percepção do mundo de cada cenógrafo, além é claro do senso comum. Já citado anteriormente, Gianni Ratto menciona uma prática de Bernard Shaw, que no roteiro da peça *Cândida* (1898) escreve uma rubrica do cenário que imagina para a sala de estar de uma casa de campo. Ratto também comenta que:

Está evidente a preocupação do autor em fornecer todas as indicações necessárias para criar com exatidão um ambiente que reflita a psicologia de seus moradores, um clima de tranquila metodicidade que poderá, ou não, vir a ser perturbado. Está evidente a preocupação de reconstruir realisticamente um espaço dramático capaz de conter a “verdade” dos conflitos apresentados; está claro o conceito de “quarta parede” que coloca o espectador na posição de um voyeur. Bernard Shaw está atuando como autor-diretor e sua posição está corretíssima. É indiscutível a visão crítica e social do autor. (RATTO, 1999)

⁴³ (TEHRANI, 2013).

É claro que Bernard Shaw tinha uma visão extremamente clara do que desejava ver no teatro. Contudo, neste trabalho estamos adaptando para a animação um conto de fadas e Syd Field (2001) aponta em seu livro “Manual do Roteiro” que,

Adaptar uma novela, livro, peça de teatro ou artigo de jornal ou revista para roteiro é a mesma coisa que escrever um roteiro original. “Adaptar” significa trazer de um meio para outro. [...]. Quando você *adapta* um romance, [...] para roteiro, você está trocando uma forma pela outra. Está escrevendo um roteiro baseado em outro material. (FIELD, 2001, p. 174)

E mais: assim como um livro trabalha os aspectos psicológicos, o cenário mental, dos personagens - isto é, ele se passa na mente do personagem (e conseqüentemente, do leitor) -, “o roteiro é uma história contada em imagens, colocada no contexto da estrutura dramática. ” (Ibidem, p. 174-175). Contudo, diferente do roteiro cinematográfico, queremos somente descrever o aspecto espacial da história.

3.3 Definição

Concept art é a maneira mais moderna de chamar o que conhecemos como desenvolvimento visual. Para Nesteriuk (2011), *concept art* é

[...] uma ponte entre os momentos de criação e de apresentação. É nesse estágio que as ideias pensadas para os cenários começam a tomar forma de um desenho em uma folha de papel ou tela de computador. Trata-se, portanto, de uma tradução da virtualidade das ideias e conceitos inicialmente concebidos para formas efetivamente visíveis – ou “pensar com a mão”, como se diz. (NESTERIUK, 2011, p. 175)

Hans P. Bacher (2008), descreve em seu livro “*Dream Worlds*” como é importante a fase de desenvolvimento visual de um filme. Ele diz que é onde

[...] todos os diferentes modos de transcrever a ideia de uma história em artes são explorados. O que inclui desde a busca de um estilo que se encaixe com a ideia em todos os aspectos do filme: cenários, personagens, cores, composição e edição. Isso também inclui a pesquisa e o design-conceito baseado em direções de estilo possíveis. (BACHER, 2008, p. 44)⁴⁴

Como foi explicado anteriormente, no tópico 2.6 do capítulo 2, sobre cenografia em cinema de animação, o *concept art* acontece em uma etapa onde o roteiro ainda não está pronto, e, geralmente, é no *concept art* que a equipe de roteiristas buscam inspiração.

⁴⁴ [...] all the different ways to translate a story idea into visuals are being explored. That includes the search for a style to fit the story, in all areas: background, characters, color, composition and editing. It also includes the research and concept-design based on possible stylistic directions. (Tradução própria.)

Abaixo coloco um fluxograma feito por Antônio Fialho, onde ele desenha as principais etapas do desenvolvimento da história de um filme de animação:

Desenvolvimento

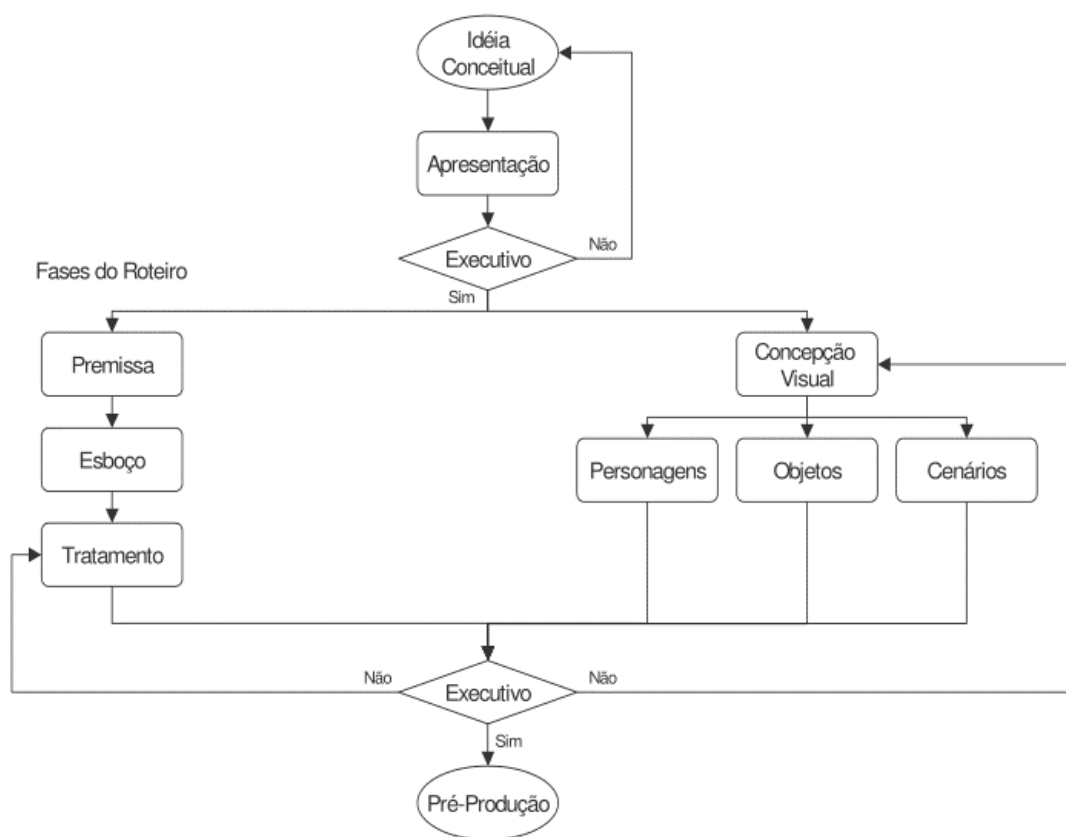


Figura 12 - Fluxograma de Antônio Fialho. (Fonte: FIALHO, 2005)

Para alguns estúdios atuais, como a Walt Disney e a Pixar, o *concept art* é muitas vezes considerado obra de arte, no sentido de que são trabalhos que tem qualidade igual ou superior ao da arte final do filme.⁴⁵ Elliot Lilly (2015), em seu livro “*The Big Bad World of Concept Art for Video Games*”, explica que o *concept artist*

[...] é um indivíduo cujo objetivo principal é o de criar imagens que dão vida a ideias e designs de um tema em particular que ainda não existe. Através de diversas rodadas de repetição e eliminação, ele ou ela começa a estreitar o foco do tema em uma visão singular e coerente. Isso é feito para assegurar a eficiência no processo de produção de filmes, vídeo games, animações e, às vezes, quadrinhos, pois é a mais fácil e mais barato de fazer o design da ideia na fase inicial do que durante o processo de produção. (LILLY, 2015, p. 12)⁴⁶

⁴⁵(WHITE, 2009, p.229)

⁴⁶ [...] is an individual whose primary goal is to create images that flesh out ideas and designs of a particular subject matter that does not exist yet. Through several rounds of iteration and elimination, he or she begins to narrow the focus of the subject matter into a singular, coherent vision. This is usually done to ensure

Ele acrescenta que é mais importante ao *concept artist* produzir qualquer coisa sobre o tema proposto do que se atentar a detalhar e finalizar por completo a arte. Este profissional trabalha diretamente com o diretor de arte do projeto e, geralmente, seus prazos são bem curtos (um dia ou, no máximo, dois, por arte).

Na produção de cinema de animação, é muito comum que ele estabeleça um grau de interação com seus colegas do departamento de arte e do departamento de desenvolvimento da história, pois no início da produção é muito comum surgirem dúvidas quanto ao tema, já que raramente o roteiro da história está pronto no tempo de atuação dele no filme.

Pelo fato dos prazos de um *concept artist* serem tão pequenos, é comum dentro do *concept art* existirem artistas especializados em uma de suas subdivisões (personagens, criaturas, ambientes, adereços (*props*), veículos, armas, paisagens foto realísticas e texturas). Estes artistas devem estar preparados a desenhar:

- 1) Personagens: de diversos períodos históricos (medieval, contemporâneo, futurista), de gêneros diferentes (ficção científica, faroeste, fantasia), em movimento (realizando uma atividade ou fazendo uma pose específica);
- 2) Criaturas: de duas, quatro pernas, aladas, com chifres, amigáveis, agressivas, marinhas, grandes, pequenas, etc.;
- 3) Ambientes: internos, externos, grandes, pequenos, de diversos períodos históricos, florestas, paisagens urbanas, de gêneros diferentes;
- 4) Adereços: quaisquer materiais que um aderecista precisaria arrumar em uma produção de cinema;
- 5) Veículos: urbanos, rurais, militares, de transporte público, etc.;
- 6) Armas: de diversos períodos históricos, grandes, pequenas, de diversos tipos (facas, espadas, armas de fogo, etc.);
- 7) Paisagens foto realísticas: para serem usadas como fundo de um cenário muito grande, principalmente em cinema de ação ao vivo; podem ser urbanas ou rurais e até de diversos tipos de céus (chuvoso, pôr do sol, azul e sem nuvens, com nuvens, etc.);

efficiency in the production process of films, video games, animations, and sometimes even comic books, because it is faster and cheaper to design that idea at the sketch phase than during full production.
(Tradução própria.)

- 8) Texturas: para os diversos tipos de aplicações, geralmente não existem *concept artists* que trabalham somente com texturas, mas é uma área que ainda assim tem seus especialistas.

3.4 *Environment Design*

Environment design é o desenho de ambientes e, conforme a escolha dos ambientes que serão usados no filme é feita, dos cenários. Nesteriuk coloca que para o desenvolvimento de um ambiente é necessário que o artista tenha domínio dos elementos técnicos, artísticos e criativos da linguagem visual. Estes elementos são: o ponto, a linha, a perspectiva, a profundidade, o contraste, a luz, a sombra, a escala, a textura e a cor. Além de fundamentos que são oriundos da Gestalt, como continuidade, fechamento, pregnância, proximidade, segregação, semelhança e unidade. Estes ajudam não somente na leitura da imagem, mas também na sua construção.

Segundo o livro “Desenhista de moda” do SENAI (2014, p.22), “o ponto é a menor unidade visual, indicador e marcador de espaço.” Ele, quando disposto em um espaço vazio, chama a atenção do espectador para si. E, quando colocado *próximo* de outro objeto, rouba a atenção do espectador. Quando aproximados, dois ou mais pontos tendem a dirigir o olhar do espectador e, quanto maior for a aproximação, mais chamará a atenção.

A linha acontece quando temos tantos pontos juntos que eles já não conseguem se distinguir um do outro, pelo olho humano, criando uma continuidade. Ela serve para esboçar uma ideia, é flexível, decisiva, proposital. Ela sempre irá indicar uma direção para o olhar do espectador. A linha é usada na escrita, sendo o seu principal elemento, mas também pode ser usada para qualquer outro tipo de comunicação. Uma forma simples, mas com um propósito claro.

Já a perspectiva (e, conseqüentemente, a profundidade), segundo o manual “Guia Curso de Desenho *Cartoon*”, da CIP-Brasil (2016), é um princípio muito importante para o desenho de cenários. “É essencial para construir, de maneira coerente, a cena desenhada.” (CIP-BRASIL, 2016, p. 14).

Segundo o manual, para entender a perspectiva é necessário ter o domínio do que é: o nível do olho, isto é, a “altura a partir da qual o desenhista observa figuras ou objetos”; a linha do horizonte, uma “linha imaginária em que o céu e a terra se encontram. Esta linha está sempre no nível dos olhos”. E pode ser encontrada com facilidade se o

desenhista posicionar um lápis na posição horizontal na altura dos olhos e imaginar “que ela se prolonga por suas extremidades”; o ponto de fuga, que são pontos imaginários que podemos colocar sobre a linha do horizonte, com os quais as linhas de construção da figura irão convergir, quando em perspectiva; e as linhas fugantes (ou linhas de fuga), que “são linhas responsáveis pelo efeito ilusório de três dimensões no desenho.” Elas se unem assim que convergem para o ponto de fuga, na linha do horizonte.

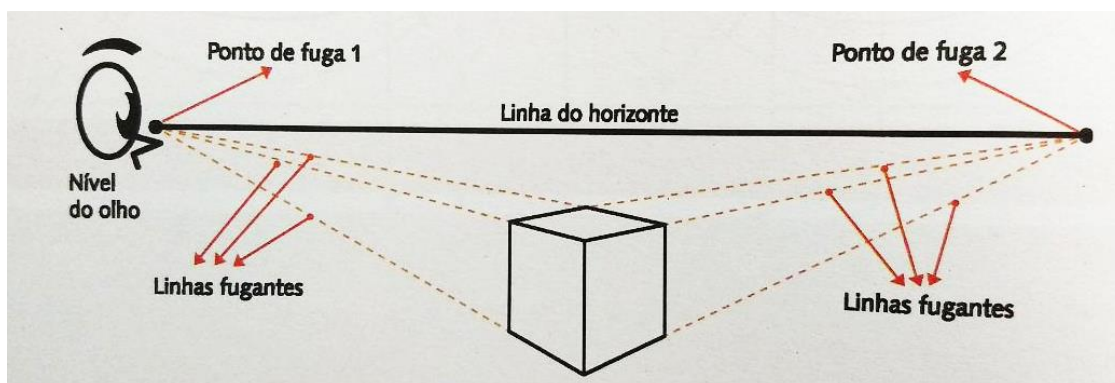


Figura 13 - Foto do manual, ilustrando os conceitos de nível do olho, linha do horizonte, ponto de fuga e linhas fugantes. (Fonte: *Ibidem*)

Existem diversos tipos de perspectivas, dentre elas o manual cita as: de dois pontos (de fuga), de três pontos, aérea, de esgoto (de três pontos), de cinco pontos (ou “olho-de-peixe”) externa e interna e a panorâmica (ou 360°).

O manual também traz conceitos de composição, como a regra dos terços, usando convergências (quando o objeto principal da composição é colocado em um dos quatro pontos centrais da regra dos terços), linhas do horizonte (quando os elementos do cenário são dispostos orientando-se pelas linhas horizontais da regra dos terços) e um ponto central (quando se deseja chamar a atenção do espectador para o centro da composição, então todos os demais elementos convergem, discretamente ou não, para este mesmo local); e cinco movimentos básicos de câmera: a *pan* (movimento de câmera horizontal), o *tilt* (movimento de câmera vertical), o *travelling* (movimento de câmera que simula o movimento da cabeça humana, onde a personagem serve de “tripé” para a “câmera”), o *whip pan* (que na realidade é uma transição de um cenário para outro usando um rápido movimento de câmera horizontal ou vertical) e o *zoom* (*in*, quando a “câmera” se aproxima da cena, e *out*, quando ela se afasta).

A luz e a sombra são sempre associadas em conjunto. O manual da CIP-Brasil (Ibidem, p. 40) deixa claro que elas “estão presentes em todos os tipos de desenhos”. Toda composição visual tem uma fonte de luz e sua direção. Ao atingir um objeto a fonte de luz cria pontos de atenção naquele objeto: a sombra própria, “que se projeta sobre a superfície do objeto”; “a penumbra, que é a transição da luz para a sombra”; a sombra projetada, “que terá a silhueta do objeto sobre a superfície em que ele está”; e, finalmente, a luz refletida, que é a luz que não se dissipa quando “atinge” o objeto e, parte dela, “reflete e volta ao objeto de forma menos intensa, mas ainda assim, perceptível.”

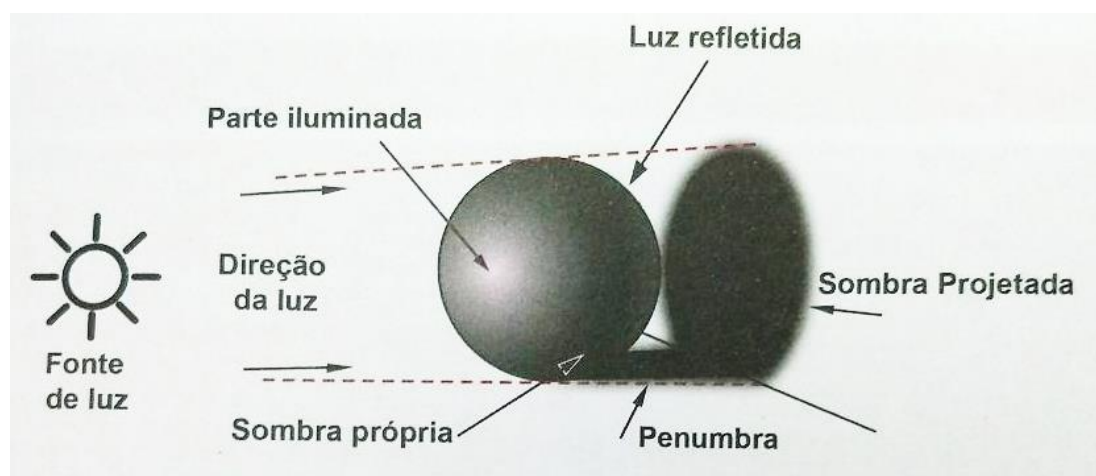


Figura 14 - Foto do manual, ilustrando a aplicação de luz e sombra em uma esfera. (Fonte: Ibidem)

A escala é a relação entre um objeto desenhado e um objeto no mundo natural, em tamanho real. Quando o artista deseja desenhar um objeto que é muito grande, ele precisa usar um sistema de medida que permita que ele possa reduzir as medidas, a fim de que ele possa representa-lo na folha de papel, ou onde quer que ele esteja desenhando (canvas, madeira, computador, etc.).

Para que o desenho do objeto seja entendido em sua plenitude, é necessário reduzi-lo para o tamanho de uma folha, sem perder suas características principais. Neste caso, é chamado de escala de redução.

O contrário também acontece: o desenhista pode se deparar com a necessidade de representar um objeto tão pequeno que para melhor entendimento é preciso aumentá-lo. (SENAI, 2014, p. 28)

A textura, segundo o livro do SENAI, pode ser percebida de duas maneiras: pela visão e pelo tato.

Algumas vezes, a textura se manifesta pela visão, como acontece em páginas impressas. A textura percebida pela visão tende a ser confirmada por parte do observador pelo tato. Essa necessidade ocorre a fim de confirmar se a textura é real ou apenas aos olhos.

Na sociedade atual, a maior parte das experiências das pessoas com texturas são óticas, e não táteis.

Na natureza, a textura é um elemento importante para a sobrevivência de animais como pássaros, insetos, peixes entre outros, pois serve de camuflagem no ambiente. (Ibidem, p. 27)

Quanto a cor e o contraste, o manual da CIP-Brasil explica os usos de escala monocromática, escala tonal, cor chapada, degradê, disco cromático (com as cores primárias, secundárias e terciárias), cores complementares (contraste alto), cores harmônicas (contraste médio), cores análogas (contraste baixo), cinzas (cromáticos quentes e frios e cinzas acromáticos), cores neutras e sombras naturais.⁴⁷

Explica também o uso de cores em diferentes planos (criando a ilusão de profundidade), perspectiva atmosférica (uma técnica desenvolvida pelo arquiteto Filippo Brunelleschi, que diz que as cores ficam mais claras à medida que se distanciam do espectador, de modo proporcional à distância; isto quer dizer que se o espectador está a 2 vezes a distância do objeto, ele estará 2 vezes mais claro) e de temperatura das cores (usada para criar o efeito de profundidade).

E, finalizando a parte de cores, o manual explica que é possível climatizar ambientes ao definir uma paleta de cores específica, se baseando nos usos de cores. Por exemplo: para transmitir um clima de aconchego em uma cena, recomenda-se o uso de cores quentes; e, na mesma cena, é possível passar um clima noturno, de calor intenso e de medo, somente mudando as cores da paleta usada. “As cores dizem o que podemos sentir ou o que queremos transmitir [...] Em cada cultura pode-se ter concepções diferentes sobre os mesmos elementos e cores. Portanto, são necessários alguns estudos e pesquisas para poder chegar ao tom que transmita o que você deseja ao seu público-alvo” (CIP-BRASIL, 2016, p. 55).

⁴⁷ Consultar glossário.

Já para conceitos retirados da Gestalt, utilizei o conteúdo de “Teoria da Gestalt” encontrado no site Linguagem Visual. Vemos que a lei da continuidade indica que “pontos são conectados por linhas retas ou curvas são vistos de uma forma que se segue o caminho mais suave” (VISUAL, 2017).

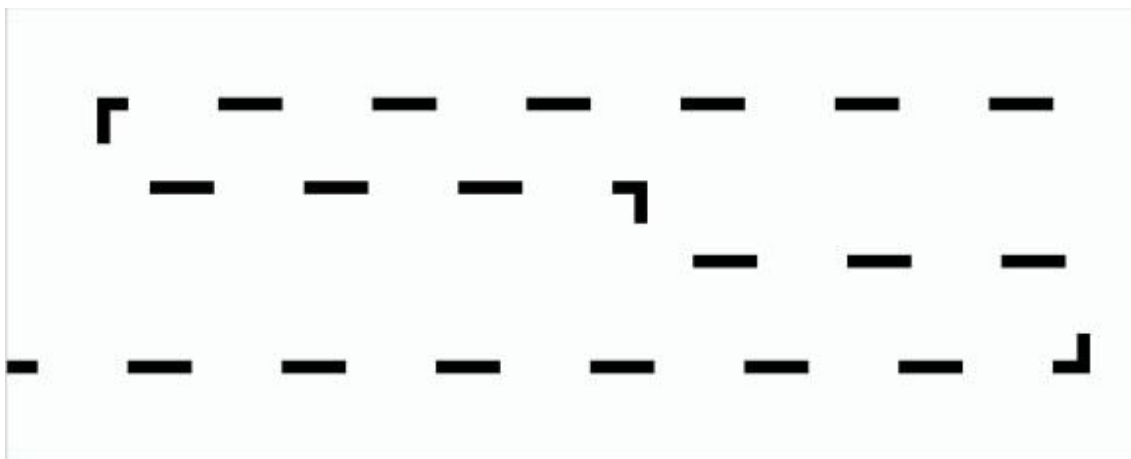


Figura 15 - Ilustração da lei da continuidade. (Fonte: Ibidem)

Isso, na imagem acima, quer dizer que no lugar do espectador ver linhas separadas e ângulos, ele tende a ver uma continuidade, como se as linhas pertencessem ao mesmo elemento. Existe aí um caminho invisível que, na sequência, dá a ideia que existe um trajeto a ser percorrido.

Já a lei do fechamento indica que objetos agrupados (juntos) são vistos como partes de um todo. “Tendemos a ignorar buracos e completar contornos e linhas” Isso indica que é preciso cuidado, pois nossa mente tende a preencher vazios com figuras familiares, como polígonos básicos e imagens.

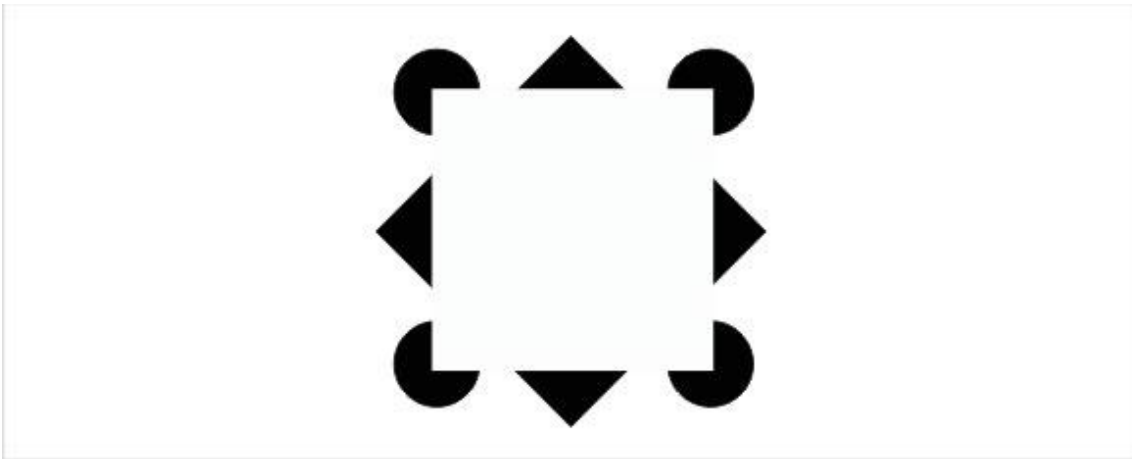


Figura 16 - Ilustração da lei do fechamento. (Fonte: Ibidem)

A lei da pregnância surge da palavra alemã *Prägnanz* que quer dizer “boa forma”. Também conhecida como a lei da simplicidade, ela afirma que “os objetos são vistos de uma maneira que faz parecer tão simples quanto possível”. Na ilustração abaixo, vemos linhas que formam quadrados - uns menores, outros maiores -, quando na realidade, se pararmos para analisar a imagem, são apenas três quadrados dispostos na diagonal descendente.

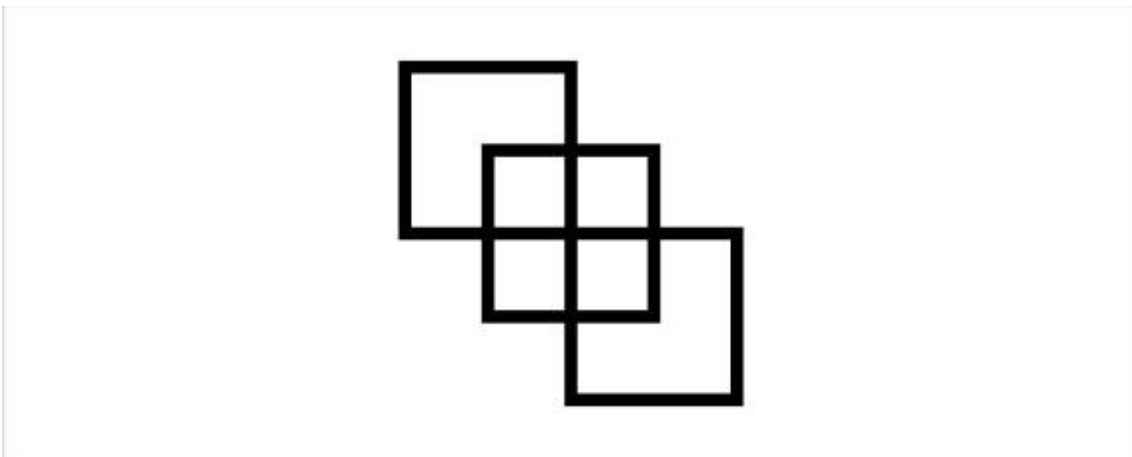


Figura 17 - Ilustração da lei da pregnância. (Fonte: Ibidem)

A lei da proximidade indica que “as coisas que estão próximas umas das outras parecem estar agrupadas”. Na ilustração abaixo, vemos que os círculos formam dois grupos de três, simplesmente por estarem posicionados um ao lado do outro.

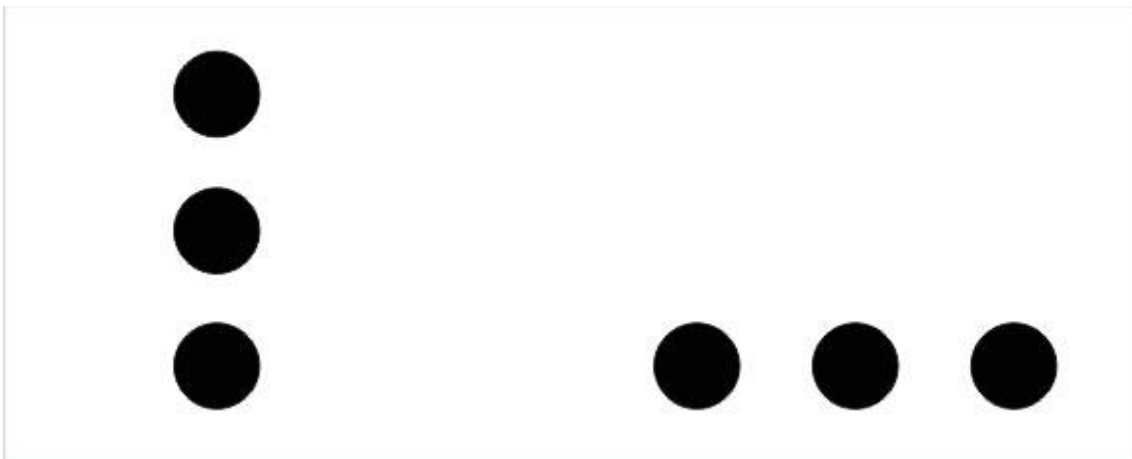


Figura 18 - Ilustração da lei da proximidade. (Fonte: Ibidem)

A lei da segregação é explicada junto da unidade e da lei da unificação. Ela determina que, quando observamos uma composição visual, inicialmente vemos o todo (a unificação), depois observamos os detalhes (a unidade), e, por último, vemos que na realidade, a composição é formada de vários detalhes (segregação). A questão está na unidade, que é o elemento visto primeiro pelo espectador. Este elemento deve ser o tema da composição visual.

A lei da semelhança, ou da similaridade, “sugere que elementos similares tendem a aparecer agrupados” e que este “agrupamento pode ocorrer inclusive em ambos os estímulos visuais e auditivos. Itens similares tendem a ser agrupados juntos” (Ibidem). Neste caso, essa associação geralmente ocorre quando vemos elementos da mesma cor, dispostos de modo que formam uma “mensagem” nos olhos do espectador.



Figura 19 - Ilustração da lei da semelhança. (Fonte: Ibidem)

Valiente explica que

[...] compor significa dar forma a uma ideia. Em um filme estamos constantemente transmitindo informações e, em grande parte, fazemos isso através no componente visual. Desenhar este componente significa procurar e encontrar uma forma de representar a mensagem, para conseguir comunica-la enquanto a desenvolvemos, não apenas de uma maneira funcionalmente correta, mas também de modo esteticamente original. (VALIENTE, 2008, p. 147)⁴⁸

É muito importante que o *concept artist* consiga, através dos fundamentos visuais acima expostos, comunicar não somente a mensagem do filme, mas também a estética visual escolhida pelo diretor. No caso do filme animado *Enrolados* (2010), do estúdio Disney, vemos que o objetivo do filme era “criar um mundo único e uma história que desperta o rico e dramático sentimento que é clássico da Disney, mas que é também leve e humorístico e que dá a audiência algo que ela jamais viu antes em animação computadorizada”, e para isso, os artistas de pré-produção buscaram inspiração “dos lugares mais românticos da Terra.”. (KURTTI, 2010, p. 6)

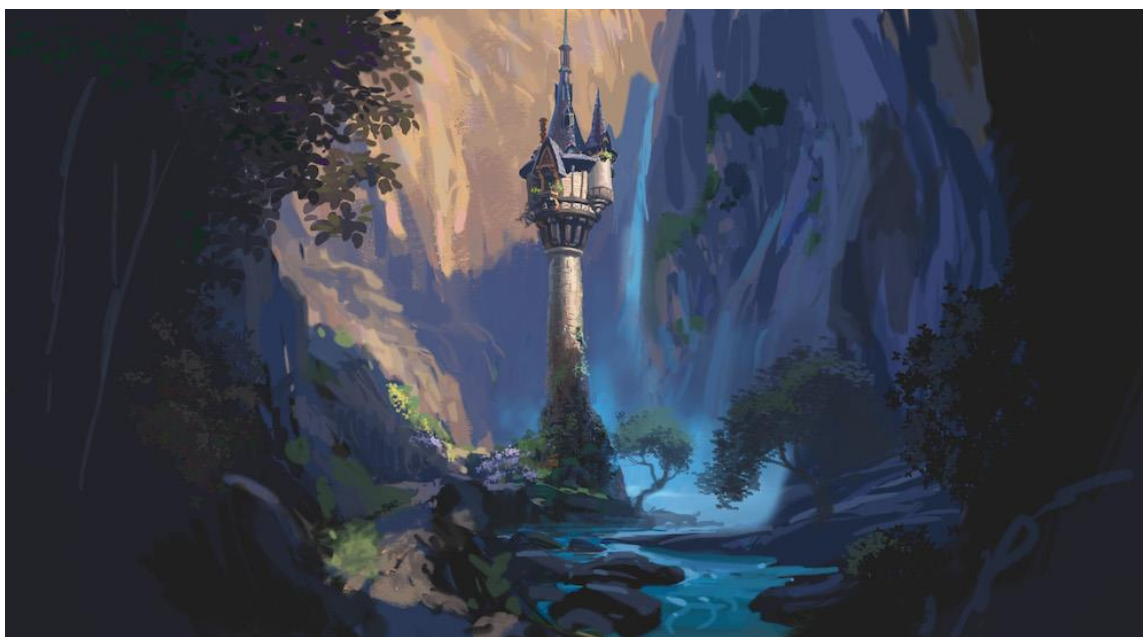


Figura 20 - Concept art de Enrolados feita por artista não identificado. (DISNEY; MYNOTT, 2017)

⁴⁸ [...] componer significa otorgale forma a una idea. Em um film estamos constantemente presentando información y, em gran medida, hacemos esto a través de su componente visual. Diseñar este componente implica buscar y encontrar una forma de representar el mensaje, para lograr comunicarlo mientras es magnificado, no sólo de una manera funcionalmente apropiada, sino también estéticamente original. (Tradução própria.)

3.5 Entrevistas com Profissionais Brasileiros

A fim de consolidar aquilo que já foi apresentado acerca de cenografia, *concept art*, desenvolvimento visual e *Environment design*, buscamos entrar em contato com profissionais brasileiros que, em seu dia-a-dia, trabalham com animação, no circuito nacional (isto é, até onde nos foi comunicado, os entrevistados não trabalham atualmente com projetos de animação para empresas internacionais). Nosso objetivo foi o de entender como esses profissionais trabalham no dia a dia, se a falta de literatura brasileira de animação afetou ou não na formação profissional deles e buscar saber se eles têm conhecimento da bibliografia que temos disponível. Antes de conduzir as entrevistas não sabíamos bem o que esperar da realidade da formação acadêmica de cada um dos participantes, mas era de interesse descobrir o quanto cada um deles realmente já tinha tido contato com publicações brasileiras de animação.

Antes da apresentação da análise, é relevante citar que o questionário aplicado tinha uma falha que só foi percebida após a aplicação dele. Nas perguntas que se referem à rotina de produção dos profissionais, não foi pensado, no momento de elaboração, ser relevante mencionar que se gostaria de uma resposta descritiva *longa*, quando esta fosse afirmativa. Contudo, após ter recebido as respostas, foi percebido que não era de interesse a elaboração destas, pois se tornariam respostas monótonas (repetitivas), e em alguns casos inviáveis (por causa da mesma rotina de produção citada não permitir mais tempo livre aos participantes de revisar o questionário). Outra falha também ocorreu na elaboração das perguntas acerca da formação profissional dos participantes entrevistados. Não pensamos em perguntar sobre o conhecimento de línguas estrangeiras dos entrevistados. Neste caso, faz parte da pesquisa assumir que, todos os entrevistados, tinham um conhecimento básico de pelo menos uma língua estrangeira, já que a prática de ensino nas escolas brasileiras delas é algo que acontece no Brasil há mais de 50 anos (NOGUEIRA, 2007).

3.5.1 Perfil dos convidados

Ricardo Makoto atua como diretor, roteirista, produtor, *concept artist* e animador. É formado em Publicidade e Propaganda pela Universidade de Brasília (UnB), onde ainda no segundo semestre de curso já pode ter um primeiro contato como diretor de arte em uma agência de comunicação. Também tem um curso na área de Computação Gráfica e autodidata em outras áreas da animação e audiovisual como roteiro, psicologia, direção

de atores e fotografia. Se envolveu durante a graduação com matérias do Audiovisual, onde pode desenvolver o roteiro que escreveu em um curta universitário. Dentre suas produções está o curta “Fruto Proibido” (2008) e atualmente está produzindo a série de documentários com animação “Vamos Acabar com o Monstro”, com previsão de lançamento para este ano (2017), do estúdio Gravidade Zero.

Caius Cesar (28 anos) é ilustrador, *designer* e atua como roteirista e diretor de arte no estúdio brasileiro Anim’all Studio, onde ele e seu colega de trabalho, Jhonatan Luiz (roteirista e animador) realizam curtas de animação *cut-out* comercial. Caius estudou no curso de licenciatura em Artes Plásticas da Universidade de Brasília, mas optou por abandonar e seguir a carreira em animação. Em 2014, trabalhou como assistente de arte na série “Fabulosas Coleções do Seu Gonçalo” (2015), da TV Escola, no ano de 2014 desenvolveu o curta comercial “A Xequemate faz” (2014), para a Xequemate Comunicação Estratégica, em 2016 realizou o curta “Doce Ipê Amarelo” (2016) e atualmente tem produzido na Anim’all Studio a micro-série “Anim’tirinhas”, para divulgação nos perfis das redes sociais *Instagram* e *Facebook*, as animações são baseadas nos trabalhos do cartunista Caio Gomes.

Hugo Dourado (36 anos) é um artista gráfico formado em Desenho Industrial pela Universidade de Brasília em 2004 e especializado em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos. Em 2007 Na Gameloft, em Montreal, uma das maiores empresas de desenvolvimento de jogos para dispositivos móveis, atuou como *concept artist*, desenvolvendo criação de personagens, modelagem e texturização 3D, de jogos eletrônicos para iPhone e Playstation 3. Dentre esses trabalhos destacam-se “*Dungeon Hunter 1*” (2011) e “*Dungeon Hunter 2*” (2012), “*Guitar Rock Tour 2*” (2009) e “*Skater Nation*” (2009). Em 2011, retornou a Brasília e desde então desenvolve seus próprios projetos profissionais em arte e games, na sua própria empresa Heroes Never Lose.⁴⁹ Atuou no desenvolvimento do jogo e como artista de *storyboard* na série animada “Fabulosas Coleções do Seu Gonçalo” (2015).

Ana Flávia Marchetti (23 anos) é *designer* e artista de *storyboard*. Formada em Design pela Universidade Presbiteriana Mackenzie em São Paulo, fez cursos complementares de *Life Drawing* e *Storyboard* na escola de arte e 3D *Innovation Creative Space* (ICS). É a autora e diagramadora do livro “Trajetória do Cinema de Animação no Brasil” (2017), que desde abril deste ano está em processo de financiamento coletivo pela

⁴⁹ Currículo redigido por autor desconhecido.

plataforma Catarse. Ela também é artista de *storyboard* da série animada “Planeta Palavra”, que ainda está em processo de produção.

Felipe Benévolo (33 anos) trabalha como diretor e animador, formado em Publicidade e Propaganda pela Universidade de Brasília (UnB) e sócio da Balaklava Estúdio de Animação. Também tem cursos complementares como a oficina de animação Animus, da OZI Escola de Audiovisual e o curso de *Advanced Character Animation*, da Animation Mentor. Ele fez parte da equipe de realização dos curtas “Patos, Asas e Balões” (2008), “Morte e Vida Severina” (2011), “A Roza” (2013), “RYB” (2014) e “Fabulosas Coleções do Seu Gonçalo” (2015).

Marcelo Marão (46 anos) é programador visual formado em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e desde 1985 vem aprimorando seu currículo com cursos e *workshops* relacionados às diversas áreas da animação. Ele atua em produções de curtas, longas e filmes comerciais de animação 2D tradicional. Dos seus trabalhos na indústria, ele trabalhou como diretor, roteirista e animador em treze curtas-metragens - “O Anão que Virou Gigante” (2008), “Eu queria ser um Monstro” (2009), “Até a China” (2015), entre outros - e em mais de trezentas animações para publicidade, internet, TV e cinema ao longo de sua carreira.

Jovan de Melo (32 anos) atua como ilustrador e diretor de arte, é bacharel em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e tem cursos complementares de *Environment Design* (com Jason Scheier) e *The Art of Color and Light* (com Ryan Lang) pela *Computer Graphics Master Academy* (CGMA). Atualmente ele trabalha como *concept artist* na Copa Studio, no Rio de Janeiro. Trabalha na série animada da TV Brasil, “Tromba Trem” (2011 – presente). A série atualmente na sua terceira temporada.

A partir das entrevistas, foi possível traçar o perfil de um profissional brasileiro e o quanto ele conhece da literatura nacional disponível.

3.5.2 A rotina

A rotina de um profissional de animação brasileiro é bem diversa. Através das respostas obtidas conseguimos delinear dois perfis na indústria da animação brasileira: um perfil generalista e outro especialista. O profissional generalista atua em uma cultura de produção generalista, onde os animadores têm a habilidade de produzir em outras áreas

além da que eles trabalham. Contudo, também temos no nosso país profissionais especialistas, que são mais jovens e têm tido a oportunidade de trabalharem em uma cultura de produção taylorista, similar ao mercado internacional.

O generalista ou o especialista é geralmente formado em cursos das áreas de comunicação ou artes e deve contar com cursos especializados para poder trabalhar melhor dentro da indústria de comunicação e entretenimento e, na maioria dos casos, sempre teve interesse ou a habilidade de desenhar, mas quase nunca sabia que iria, um dia, trabalhar com cinema de animação.

Mesmo me interessando por ilustração e animação quando novo, eu não sabia que, e como, eu poderia trabalhar nessa área. Apenas durante a faculdade eu vi que existia essa possibilidade. Mas demorou alguns anos trabalhando como designer antes que eu fizesse a transição total para animação. (MELO, 2017)

Ele divulga seu trabalho e portfólio por meio da Internet, em redes sociais, websites e blogs. E no dia-a-dia não trabalha com uma rotina fixa: suas demandas variam de dia para dia, em volume e formato. Ele também estabelece um ritmo de trabalho que se adequa melhor ao que ele irá produzir, em um dia ele pode ficar imerso na concepção do desenvolvimento visual, em outros ele pode passar o dia em reuniões de revisão, respostas (*feedbacks*) e correções do trabalho já produzido.

Também não há uma rotina determinada. Eu, pessoalmente, trabalho em vários projetos ao mesmo tempo e gosto de alternar entre eles de acordo com a inspiração (ou prazo [risos]). Normalmente é bom tirar o começo do dia para rascunhar, ter uma criação mais livre, e só depois partir para uma arte mais refinada e específica. Também gosto de tirar uma parte do dia para pesquisa de referências, tanto específica para um projeto, ou a esmo na internet. Desenvolver bem o concept na cabeça antes de colocar no papel. (CESAR, 2017)

Fazemos um briefing do episódio, recebo o roteiro e áudio. Então, tenho duas semanas para realizar o *board* com Animatic. Enquanto faço o *rough*, já vou editando o episódio no tempo e no final eu apenas faço o *clean*. Utilizo o software *Toon Boom Storyboard Pro*. (MARCHETTI, 2017)

Como animador 2D, desenho na mesa de luz a maior parte do tempo. Como dono do estúdio, passo grande parte do tempo envolvido na busca de clientes e mecanismos de fomento à produção. (MARÃO, 2017)

Meu trabalho é desenvolver o visual de personagens e cenários dos projetos em pré-produção. Hoje minha rotina consiste em reuniões com os diretores, artistas e roteiristas, onde são discutidas ideias de projetos e eu, em conjunto a equipe de criação, desenvolvemos o material conceito, e em alguns casos finalizados, dos projetos. (MELO, 2017)

Em alguns momentos, o profissional brasileiro nem sempre irá trabalhar com o *concept art* de um projeto. Em alguns casos ele irá trabalhar com o resultado do trabalho de *concept* de outra pessoa. Contudo, quando ele trabalha com *concept*, ele cria para todo o projeto, personagens, cenários, veículos e adereços. E, dentro da criação de *concept art*, não existe um processo de criação fixo. Ele tende a variar de estúdio para estúdio ou de diretor para diretor.

Não existe um processo definitivo, pois cada projeto pede uma concepção ou proposta diferenciada. Mas normalmente os concepts são elaborados organicamente por todos envolvidos. Eu, como artista, apresento a ideia inicial ou ilustro um conceito preexistente, e a partir disso esse concept é afinado com base nas críticas da equipe. (CESAR, 2017)

Imagino que dependa bastante do diretor, mas alguns passos são muito importantes. Geralmente o processo começa com a coleta de referências de personagens, cenários, estilos, que ajudem a mostrar uma linha visual, um caminho a ser seguido. Muitos testes são feitos até que se ache a palheta de cores, o estilo dos personagens e a atmosfera geral dos cenários. (BENÉVOLO, 2017)

No nosso caso, o diretor/roteirista é responsável pelo concept visual dos personagens e cenários nos curtas (que é um processo autoral) e a função é dividida entre poucas outras mãos em projetos sob encomenda ou de maior dimensão (como o longa). (MARÃO, 2017)

3.5.3 O profissional e a literatura de animação

Segundo o dicionário Michaelis, a palavra Literatura é um substantivo feminino que pode significar o “conjunto das obras literárias de um país, um gênero, uma época etc. que, pela qualidade de seu estilo ou forma e pela expressão de ideias de interesse universal ou permanente, têm reconhecido seu alto valor estético”. Com essa definição buscamos entender qual é o contato dos profissionais entrevistados com a produção literária sobre animação no Brasil e, enquanto isso, se eles conhecem profissionais de animação que, na opinião deles, seriam capazes de produzir livros ou manuais sobre o assunto.

É difícil concluir se o profissional brasileiro de animação já sentiu a falta de conteúdo sobre animação, principalmente nacional. Alguns dos entrevistados ao se depararem com a questão dizem que nunca sentiram a deficiência ou qualquer dificuldade por causa da falta de conteúdo literário sobre animação, porém estes também não justificam suas respostas. Os demais declaram que há uma deficiência de conteúdo, especialmente para servir de referência nacional.

Há uma deficiência enorme de publicações em português, e [a] pouca literatura que existe pode ser de difícil acesso. Mas com um inglês básico há muito material na internet, principalmente em vídeo. (CESAR, 2017)

Sim, sinto falta de referências brasileiras, do nosso próprio mercado. Sinto que temos apenas referências internacionais, sendo que temos 100 anos de animação. (MARCHETTI, 2017)

Sim e não. Por um lado, as bases desses conceitos estão bem documentadas e não se criam muitos conceitos novos. No entanto, as tecnologias estão sempre evoluindo e melhorando, então os livros mais técnicos acabam ficando defasados em pouco tempo. Já senti falta de uma abordagem mais conceitual que desse as bases para a parte técnica, que são as ferramentas utilizadas, mas hoje em dia existem inúmeras fontes de estudo na internet, blogs de animadores, canais de dicas no *YouTube*, vídeo aulas e cursos *online*. (BENÉVOLO, 2017)

Alguns acreditam que é interessante ter uma bibliografia mínima, mas o que uma pessoa que está disposta a praticar animação precisa é de conhecer sobre técnicas e processos. Já Felipe Benévolo deixa claro que, para ele, um bom animador deve conhecer da história desta prática. Ele indica os livros “The Illusion of Life”, de Ollie Johnston e Frank Thomas (1995) e The Animator’s Survival Kit, de Richard Williams (2001). Os livros, “apesar de focarem em animação tradicional desenhada, os princípios se aplicam para todos os estilos de animação” .

E, no Brasil, todos eles acreditam que existem profissionais capazes de compartilhar conhecimento e experiência suficiente para a realização de livros nacionais sobre a atuação profissional e processo criativo deles. Benévolo acrescenta que “acho que seria interessante pois mostraria as diferenças na produção nacional. Enquanto em outros países a produção é altamente especializada, com profissionais específicos para cada etapa, no Brasil muitas vezes esses papéis se fundem e confundem, com o *concept artist* pintando cenários e texturas, ou os animadores modelando, iluminando etc.”. Há a necessidade de ter conteúdo traduzido ou criado sobre direção de arte e animação no Brasil.

Acho que existe a necessidade de ter conteúdo brasileiro. É um pouco estranho querermos ter um mercado consolidado de animação, mas não sabemos sobre nossas próprias produções, processos criativos e história. Muitas pessoas da área não sabem nem que estamos comemorando um centenário este ano. (MARCHETTI, 2017)

Sempre existe a necessidade de informação. Bons livros sobre animação, arte e design foram traduzidos para português, e também existem ótimos livros nacionais, mas a maioria das novas publicações são em inglês. O mercado de animação brasileira ainda é bem novo e pequeno comparado ao de outros países como os Estados Unidos, Canadá, França e Japão. Mas ainda assim nesses países, é um grupo muito restrito que consome livros de animação, isso pode ser um dos motivos que a maioria do conteúdo é produzido em um idioma mais abrangente como o inglês. (MELO, 2017)

E, por fim, perguntamos se os entrevistados conheciam sobre livros brasileiros de animação. Os livros citados são, por ordem de menção:

- 1) “Trajetória do Cinema de Animação no Brasil”, de Ana Flávia Marchetti;
- 2) “Maldita Animação Brasileira”, de Sávio Leite;
- 3) “A Experiência Brasileira no Cinema de Animação”, de Antônio Moreno.

“Trajetória do Cinema de Animação no Brasil” foi mencionado por dois entrevistados diferentes, Caius Cesar e Ana Flávia Marchetti. As demais respostas contam sobre a necessidade haver mais livros com conteúdo imagético, como em *artbooks*, de produções brasileiras feitas em grandes estúdios e da existência de livros “sobre roteiro, processo criativo e direção de arte que podem ser adaptados para o processo de animação.”

Sobre conteúdo internacional sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação, foram mencionados:

- 1) Publicações do ilustrador americano Jake Parker no YouTube;
- 2) “*The Animator's Survival Kit*”, de Richard Williams;
- 3) Livros sobre *storyboard* do Francis Glebas;
- 4) Livros sobre desenvolvimento visual de grandes estúdios como Pixar, Disney, DreamWorks, Laika.

Já dentre o que falamos com Ricardo Makoto (2017), pudemos extrair alguns conteúdos que se correlacionam às perguntas que foram apresentados aos demais entrevistados: sobre a animação brasileira, sobre o conteúdo literário de animação nacional e as competências de um animador e *concept artist* no Brasil e exterior. Ele diz

(o texto foi escrito reunindo as ideias que Makoto expressou na entrevista, o que fizemos foi conectar as ideias e distribuí-las em tópicos):

- 1) O aprendizado se consegue fazendo e no Brasil não temos um mercado pujante. Nossas primeiras séries animadas estão sendo feitas agora, com essa onda da nova lei do audiovisual.
- 2) Os livros vêm quando temos plenitude; os da Disney vieram quando eles já estavam velhos.
- 3) Animar é uma área muito prática; é necessário mesclar aulas de desenho, cores, cinema, fotografia; tudo isso para ter um leque onde ele pode aplicar nos cenários que ele cria.
- 4) A animação é uma área multidisciplinar onde tem que saber de computação gráfica, psicologia, anatomia, teatro (*acting*); para ser um *concept artist* você tem que dominar várias áreas ao mesmo tempo. Se eu for fraco na fotografia, eu vou patinar nessa área da fotografia; e aqui a prática é diferente de outros países, é uma característica nossa.
- 5) Nos Estados Unidos eles são muitos especialistas, são os melhores, mas não conseguem olhar para o lado e fazer o que o outro está fazendo. Já nós brasileiros somos generalistas, fazemos cenário, roteiro, produção. Em alguns casos eu acho que a gente está sendo treinado para dirigir; nosso potencial é o de sermos diretores, no futuro. Nos Estados Unidos, os diretores também são especialistas. O brasileiro tem um pouco dessa “criatividade preguiçosa”, ele tem a capacidade de fazer mais com menos e é preciso entender essa dinâmica do mercado nacional.

As entrevistas realizadas não ilustram por completo o grupo de animadores que temos no Brasil, mas servem como um pequeno reflexo da realidade do mercado. Nossos profissionais ainda requerem de cursos fora do ambiente da universidade e faculdades, muitas vezes caros, para que possam produzir em condições adequadas no Brasil. A animação é uma área de atuação que exige muita prática, dedicação e esforço de seus profissionais, além da capacidade de se produzir nas diversas subdivisões que temos dentro da produção animada. A produção literária auxiliaria nesse processo de aprendizado, pois desde jovens somos ensinados a procurar por livros quando precisamos de um conhecimento. A falta de conteúdo traduzido provavelmente é o motivo de muitos não buscarem se envolver com a animação no Brasil, pois exige do interessado o aprendizado de uma língua estrangeira, de contato e familiaridade com falantes desta

língua, para que seja possível a compreensão completa do que está escrito e isso no nosso país ainda é muito caro.

Capítulo 4 A Floresta Encantada

*And so, once upon a time it was all forest.
Forest enough to be lost in it for ever.*
(MAITLAND, 2013)

Para trabalharmos a criação de uma Floresta de Contos de Fadas é necessário entender que estamos trabalhando com o espaço em prosa e com fantasia e, ainda mais, é importante entender que ao criar algo, precisamos pelo menos entender noções do que é criar um mundo ficcional e dos símbolos que os elementos levaremos para este mundo. Nossa intenção é de apresentar definições do que o espaço no conto, do filme de fantasia e dos símbolos são, com base no que alguns autores dizem. Assim:

1) O Espaço da Floresta

Massaud Moisés (2007), em seu livro “A Análise Literária” diz que nos contos, a circunstância conta pouco, mas o lugar geográfico dele deve estar diretamente ligado à ação.

A paisagem *vale* como uma espécie de projeção das personagens ou o local ideal para o conflito, carece de valor em si, está condicionada ao drama em causa; não é pano de fundo, mas algo como personagem inerte, interiorizada e possuidora de força dramática, ao menos na medida em que participa da tensão psicológica entre as personagens. (MOISES, 2007, p. 108)

A Floresta Encantada de Chapeuzinho Vermelho é baseada nas florestas do norte da França, perto de onde fica a capital Paris. Perrault não se restringe a detalhar o cenário por onde a pequena passa, mas sim em contar o que acontece a cada momento que ela se locomove.

Acerca da Floresta, ou o trajeto da casa dela até a residência da avó, Perrault diz:

Chapeuzinho Vermelho partiu imediatamente para a casa da avó, que morava em uma outra aldeia. Ao passar por um bosque, encontrou o compadre lobo, que teve muita vontade de comê-la, mas não se atreveu, por causa dos lenhadores que estavam na floresta. Ele lhe perguntou para onde ia. A pobre menina, que não sabia que era perigoso parar e dar ouvidos a um lobo, respondeu:

“Vou visitar minha avó e levar para ela um bolinho com um potinho de manteiga que minha mãe está mandando.”

“Sua avó mora longe?” perguntou o lobo.

“Ah! Mora sim”, respondeu Chapeuzinho Vermelho. “Mora depois daquele moinho lá longe, bem longe, na primeira casa da aldeia.”

“Ótimo!” disse o lobo, “vou visita-la também. Vou por este caminho aqui e você vai por aquele caminho ali. E vamos ver quem chega primeiro.”

O lobo pôs-se a correr o mais rápido que podia pelo caminho mais curto, e a menina seguiu pelo caminho mais longo, entretendo-se em catar castanhas, correr atrás das borboletas e fazer buquês com as flores que encontrava. (PERRAULT et al.; MACHADO (Org.), 2010, p. 77-78)

Nessa descrição de ambiente externo, podemos ver que existem direcionamentos básicos acerca de distância e vegetação, abaixo eles foram listados por ordem de aparição:

- A avó mora em uma aldeia diferente;
- Chapeuzinho tem que passar por um bosque para chegar até a aldeia;
- O bosque fica dentro de uma floresta;
- Havia lenhadores na floresta (contudo, na versão de Perrault, nenhum deles interfere na história diretamente);
- A aldeia da avó é muito longe de onde Chapeuzinho mora, pois ela havia acabado de entrar na floresta;
- Há um moinho perto de onde a avó mora;
- A casa da avó é a primeira da aldeia;
- Dois caminhos levam a aldeia da avó de Chapeuzinho, um mais longo e outro mais curto;
- No caminho longo haviam castanhas, borboletas e flores.

2) O Símbolo da Floresta

Para entender o que é símbolo, Laplantine (1997) usa o exemplo da raposa ser identificada como um animal astuto.

Os homens, através de suas experiências sociais com esse animal, notadamente os caçadores, ao perceber a sua agilidade, a sua dificuldade em aprisioná-lo, as artimanhas de suas fugas e esconderijos, logo passam a atribuir o significado de astúcia à raposa, em oposição a outros animais que não possuam essas propriedades. Essa maneira de nomear o mundo atribuindo-lhe qualidades é diversa das representações simbólicas. O símbolo é um sistema que não substitui qualquer sentido, mas pode efetivamente conter uma pluralidade de interpretações. (LAPLANTINE; TRINDADE, 1997, p. 4)

Por isso, símbolos são um ou mais significados que atribuímos as coisas; e a Floresta pode simbolizar diversas coisas. Segundo Juan-Eduardo Cirlot (1992), “dentro do simbolismo geral de paisagem, as florestas ocupam um lugar de destaque dentro de folclore, lendas e contos de fadas.” Sempre são atribuídos o significado de algo materno e feminino às florestas. E, por meio dessa associação, a ela pode ser atribuído o símbolo de inconsciente. Jung se aproveita disto e destaca que o inconsciente é representado nos horrores que acontecem nas histórias infantis (contos de fadas), seja pela possibilidade de ser devorado ou de ficar perdido nela. Jean Chevalier (1969) ressalta que os celtas atribuíam um significado de “santuário natural” às florestas. Mas é importante destacar

que as florestas também são atribuídas às divindades, a morada das fadas, ao sagrado. Florestas simbolizam “uma imensa e inesgotável reserva de vida e o desconhecido.”⁵⁰

A liberdade de imaginação é algo que é essencial dentro dos contos de fadas. Eles são essencialmente vagos pois é desta forma que as metáforas (muito comuns neste gênero) ganham significado e permitem que o ouvinte, com o passar dos anos, redescubra o que aquele conto carrega como mensagem principal, além de auxiliar familiarização do ouvinte com o que está acontecendo ao personagem principal. Como Bruno Bettelheim (2002) coloca em seu livro:

Os contos de fadas deixam à fantasia da criança o modo de aplicar a ela mesma o que a estória revela sobre a vida e a natureza humana. O conto de fadas procede de uma maneira consoante ao caminho pelo qual uma criança pensa e experimenta o mundo; por esta razão os contos de fadas são tão convincentes para ela. Ela pode obter um consolo muito maior de um conto de fadas do que de um esforço para consolá-la baseado em raciocínio e pontos de vista adultos. Uma criança confia no que o conto de fada diz porque a vida de mundo aí apresentada está de acordo com a sua. (BETTELHEIN, 2002).

Justine Gaunt (2011) em um artigo chamado “The Fairytale Forest – A Source of Symbolism” destaca o que J. C. Cooper disse em sua enciclopédia “An Illustrated Encyclopaedia Of Traditional Symbols”:

Entrar a Floresta Negra ou a Floresta Encantada é um símbolo limiar: a alma que entra em perigos desconhecidos; o reino da morte; os segredos da natureza, ou do mundo espiritual que o homem deve penetrar para encontrar significado. (COOPER apud GAUNT, 2011)

A floresta é um local cheio de magia, que pode ser perigosa e transformadora. Para Chapeuzinho Vermelho a floresta é um local que simboliza o perigo da desobediência. Sair da trilha e caminhar entre as flores leva ela a condenar sua avó à morte prematura. Sair do caminho significa traição. “Simbolicamente, aqueles que se perdem na floresta estão perdendo seu objetivo de vida, perdendo o contato com sua consciência e viajando pelos reinos do inconsciente.” (Ibidem).

Célia Ricard (2015) diz que a floresta é a personificação da natureza selvagem, ela é um espaço onde aventuras acontecem e onde as forças da escuridão são confrontadas. Nela encontramos magia entre os animais e onde podemos enfrentar medos. A floresta dos contos de fadas é um rito de passagem para a vida adulta. No conto de Perrault, Chapeuzinho Vermelho encontra na floresta a morte (Lobo Mau).

⁵⁰ “*una inmensa e inagotable reserva de vida y un conocimiento misterioso.*” (Tradução própria.)

Assim, foi criada uma resenha de como estariam dispostos os elementos nesta Floresta Encantada:

A adaptação de contos para a animação depende muito do que irá ser mantido e o que será modificado (MENDES, 2014). Deixamos de lado o uso dos elementos do moinho e as castanhas. O primeiro é substituído pelo elemento do rio, que alimenta os vilarejos que se distribuem pelo local. E, as castanhas, pelo fato de que não acreditamos serem relevantes para a história que aqui desejamos criar. Quanto ao restante do conto, como se pretende realizar somente a adaptação da Floresta, acreditamos que entrar em detalhes deles seria fugir do tema proposto. Aqui então começa a aplicação da Floresta Encantada em um projeto de arte para cinema de animação.

Inicialmente, é importante dizer quem é a Floresta que almejamos criar e cria-la seguindo o que Gardies diz sobre o espaço narrativo, quando ele reforça que o espaço, mesmo tendo destaque na narrativa, não pode ocupar o lugar da personagem protagonista do filme.

Assim, a Floresta Encantada é um lugar de magia, de encantos e, principalmente, de mistérios. Ela é uma floresta que é baseada no bioma do Cerrado, com seus diversos tipos de vegetação. Composta de um Cerradão, que compõe a maior parte dela, um Bosque e um Campo de capim dourado, a Floresta possui uma cachoeira, no meio de um penhasco, localizado na parte noroeste dela. Esta cachoeira se desfaz em um rio grande, com cerca de 30 metros de largura, que se desfaz em dois pequenos afluentes. Este rio é a principal fonte de renda da população da Floresta, exceto em um vilarejo: o de Chapeuzinho. E um dos afluentes, o que fica próximo da casa da Avó, tende a secar nos meses finais da época de seca (estiagem).

O local da Floresta Encantada onde fica a residência de Chapeuzinho é um local que já foi urbanizado, contudo, não uma urbanização como a que vemos hoje, mas uma do início da construção da cidade de Brasília, o afluente que alimenta o vilarejo a corta de norte a sul. Esse vilarejo tem poucas árvores, contudo, se situa ao lado de um campo aberto, repleto de capim dourado, a base da economia daquele local. Dessa maneira, é um vilarejo de viajantes, que saem dali para poderem conduzir seus negócios em vilarejos vizinhos e, dependendo da demanda, em cidades mais distantes.

Depois do campo aberto, há um bosque, que por sua vez dá lugar ao Cerradão que compõe a Floresta. Naquele bosque, há trilhas e estradas (não pavimentadas, porém compactadas com o fluxo de carroças e bicicletas) que levam aos demais vilarejos que

ficam à beira do rio. A Floresta é abundante e selvagem, cheia de perigos que aparentemente não existem, pois ela permite que os predadores, como o Lobo Mau, se camuflem. Esta Floresta está em plena Primavera, quando suas flores estão abertas e as chuvas já começaram há algumas semanas.

Perto do final da Floresta, no lado nordeste do Cerradão, existe um pequeno vilarejo que, ao longo dos anos, foi abandonado. O motivo é a falta de comida e trabalho nos meses da seca, e assim, somente vivem lá seus moradores mais velhos, como a Avó de Chapeuzinho. Essa senhora gosta de colecionar dos mais diversos tipos de flores, e, ao redor de sua casa, existe um jardim que, na época das chuvas, é muito bonito e colorido, porém durante os meses de seca, passa a maior parte do tempo com a aparência de um local tão assombrado como o restante do vilarejo. A Avó de Chapeuzinho só tem três vizinhos: os que moram na casa ao lado, um casal de jovens que, após se casarem, decidiram ir morar em um local longe de suas origens que, agora sem recursos, não têm condições para sair dali. E um velho pescador que ninguém sabe se ainda vive lá ou não.

A Floresta, no Cerradão, possui diversos bosques e a maioria deles ficam à beira das trilhas e estradas. Nesses bosques existe uma presença abundante de árvores floridas, as cores variam entre vermelhos, amarelos, rosas e brancos. As folhas estão todas verdes, com arbustos e a grama que cobre o chão começando a ganhar volume. Os animais da Floresta começam a se agitar, com a possibilidade de abundância que as chuvas trazem. Os rumores antigos que correm nos vilarejos sobre a Floresta são os de que ela é habitada por animais falantes, contudo, muitos dos que dizem já terem falado com animais, são chamados de loucos e motivo de escárnio por acreditarem em tais loucuras.

Conclusão

Conforme M. C. Bolshaw (2015) explica, no Brasil algumas produções de animação independentes não foram finalizadas por falta de recursos financeiros ou por falta de profissionais ou mesmo devido ao cenário político da época. Assim, das referências selecionadas, poucas são as que conseguem se referir ao processo de criação e desenvolvimento visual de roteiros de animação.

O estudo da direção de arte no Brasil ainda tem muitos passos a dar, não tendo crescido o suficiente, muitas vezes por desinteresse dos profissionais da área em escrever sobre o assunto, em outras pelo simples fato de que são poucas as motivações dos profissionais de cinema (e do cinema de animação) a dedicarem mais tempo à produção acadêmica. A academia também falha, pois incentiva pouco os estudantes da área a se interessar em realizar este tipo de trabalho e, por consequência, os alunos preferem ingressar o mais rápido possível no mercado como profissionais liberais de animação.

No meu caso, a pesquisa bibliográfica produzida sobre cenografia, espaço, *concept art*, florestas, contos de fadas e imaginário me deu a oportunidade de entrar em contato com a área da direção de arte e tornaram o curso superior em um processo enriquecedor, pessoal e profissionalmente.

A cenografia assume um papel muito grande na produção, principalmente de um filme animado. Tony White (1988) diz que ele ocupa mais de 90% de uma cena, e isso é uma grande responsabilidade. Cabe então ao artista de cenários criar o máximo que puder, dentro das direções que lhe foram dadas. Estas direções chegam a ele após o trabalho do artista de desenvolvimento visual, que além de visualizar “generalizadamente” o cenário, também é responsável por criar visualmente todo o universo do filme.

Como já tinha domínio básico de mais de uma língua estrangeira (inglês e espanhol), acreditava que não seria necessário para minha formação, entrar em contato com literatura nacional no assunto. Não irei dizer que não acredito que, se alguém tem interesse em se tornar animador, este pode realizar seu sonho, sem nunca ter lido um livro de animação nacional. Contudo, esse profissional atuará no mercado “cegamente”. Não no sentido de que não conseguirá empregos, ou algo assim, mas no sentido de que não carrega consigo o conhecimento de como outros já produziram no mesmo mercado nacional que o dele.

Decerto que, tal pensamento é um tanto romântico e até mesmo nacionalista, porém acredito que as publicações nacionais devem receber seu merecido destaque, principalmente em universidades brasileiras, que só nesta década estão começando a terem cursos de animação mais conhecidos e disputados. O Brasil tem grande potencial de crescimento, mas às vezes se perde neste mercado. Espero que este trabalho possa servir de referência a quem desejar aprender mais sobre cenografia, principalmente na animação. Busquei relatar aqui o que levo de aprendizado desta pesquisa, pois me possibilitou um grande crescimento no campo da animação.

REFERÊNCIAS

Bibliografias

- AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. 7. ed. São Paulo: Papyrus Editora, 2009. 304 p. (Coleção Ofício de Arte e Forma).
- BACHER, Hans P.. **Dream Worlds: Production Design for Animation**. Waltham: Focal Press, 2008. 218 p.
- BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra; Edição: Revisada, 2002. 448 p.
- BLOCK, Bruce. **The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media**. 2. ed. Oxford: Elsevier Inc., 2008. 310 p.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alan. **Dictionnaire des Symboles: Mythes, rêves, coutumes, gestés, formes, figures, couleurs, nombres..** Paris: Robert Laffons S.a. Et Éditions Jupiter, 1969. 1060 p. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/doc/186144954/56202154-Le-Dictionnaire-Des-Symboles-de-Jean-Chevalier-Et-Alain-Gheerbrant>>. Acesso em: 09 jun. 2017.
- CIP-BRASIL. **Gua curso desenho cartoon: desenho animado cenário**. São Paulo: On Line, 2016. 98 p.
- CIRLOT, Juan-eduardo. **Diccionario de Símbolos**. Barcelona: Editorial Labor S. A., 1992. 476 p. (Colección Labor).
- FIELD, Syd. **Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico**. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. 222 p.
- GARDIES, André. **Le Récit Filmique**. Paris: Hachette Livre, 1993. 157 p. (Collection Contours Littéraires).
- GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2002.

HAMBURGER, Vera Império. **O Desenho do Espaço Cênico: da experiência vivencial à forma.** 2014. 323 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Cênicas, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

HOLDAR, Magdalena. **Scenography in Action: Space, Time and Movement in Theatre Productions by Ingmar Bergman.** Stockholm: Konstvetenskapliga Institutionen, 2005. 138 p.

KURTTI, Jeff. **The Art of Tangled.** São Francisco: Chronicle Books, 2010. 160 p.

LAPLANTINE. François, TRINDADE, Liana S. **O que é imaginário?** São Paulo: Ed. Brasiliense, 1997. (Coleção Primeiro Passos nº309).

LILLY, Elliott J.. **The Big Bad World of Concept Art for Video Games: An Insider's Guide for Students.** Los Angeles: Design Studio Press, 2015. 144 p.

LOBRUTTO, Vincent. **The Filmmaker's Guide to Production Design.** Nova York: Allworth Press, 2002. 217 p.

PERRAULT et al.; MACHADO, Ana Maria (Org.). **Contos de Fadas: de Perrault, Grimm, Andersen e outros.** Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

NERO, Cyro del. **Cenografia: Uma breve visita.** São Paulo: Claridade, 2008. 96 p. (Coleção saber de tudo).

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de Série de Animação.** São Paulo: I Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras - Animatv, 2011. 284 p.

PAIVA, Sônia. **Encenação: percurso pela criação, planejamento e produção teatral.** Brasília: Editora Unb, 2011. 184 p.

PARKER, W. Oren; WOLF, R. Craig. **Scene Design and Stage Lighting.** 7. ed. Orlando: Wadsworth Publishing, 1996. 670 p.

RATTO, Gianni. **Antitratado de cenografia: variações sobre o mesmo tema.** 3. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 1999. 192 p.

SENAI, Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial. **Desenhista de Moda.** São Paulo: Senai-sp Editora, 2014. 136 p. (Vestuário).

VALIENTE, Rodolfo Saenz. **Arte y técnica de la animación: Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva.** Buenos Aires: de La Flor/argentina, 2006. 653 p.

WHITE, Tony. **The Animator's Workbook: Step-By-Step Techniques of Drawn Animation.** Nova Iorque: Watson-guptill, 1988. 160 p.

WHITLOCK, Cathy. **Design on Film.** Nova York: Harpercollins Publishers, 2010.

Dissertações

BOLSHAW, Maria Claudia. **Animação**: uma linguagem com vocação inclusiva. 2015. 205 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/1113336_2015_completo.pdf>.

Acesso em: 08 jun. 2017.

FIALHO, Antônio. **Desvendando a metodologia da animação clássica**: A arte do desenho animado como empreendimento industrial. 2005. 195 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/VPQZ-6ZKRUN>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

NOGUEIRA, Márcia Castelo Branco. O ensino da língua inglesa no Brasil. In: NOGUEIRA, Márcia Castelo Branco. **Ouvindo a voz do (pré)adolescente brasileiro da geração digital sobre o livro didático de inglês desenvolvido no Brasil**. 2007. p.19-29. Dissertação (Mestrado) - Curso de Letras, Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <http://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/tesesabertas/0510556_07_cap_02.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2017.

PAIVA, Milena Leite. **A Direção de Arte no Audiovisual Brasileiro**: Uma Abordagem sobre Suburbia. 2015. 166 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Multimeios, Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/285190>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

RIBEIRO, Leonardo Freitas. **O Ponto de Viragem**: a animação brasileira, possíveis desdobramentos de um sonho industrial. 2012. 226 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/index.php?codAcervo=198968#posicao_dados_acervo>. Acesso em: 08 jun. 2017.

WERNECK, Daniel Leal. **Estratégias digitais para o cinema de animação independente**. 2005. 240 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/handle/1843/VPQZ-75VP3W>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

Artigos

ARCOVERDE, Silmara Lúcia Moraes. A Importância do Teatro na Formação da Criança. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCERE, 8., 2008, Edição Internacional. **Anais do VIII Congresso Nacional de Educação - EDUCERE [recurso eletrônico]**. Curitiba: Champagnat, 2008. p. 600 - 609. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/629_639.pdf>. Acesso em: 05 maio 2017.

Internet

DISNEY, Oh My; MYNOTT, Nicole. **AMAZING TANGLED CONCEPT ART YOU'VE NEVER SEEN**. Disponível em: <<https://ohmy.disney.com/movies/2015/03/24/amazing-tangled-concept-art-youve-never-seen/#Flynn,-Rapunzel,-and-Maximus>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

GAUNT, Justine. **The Fairytale Forest – a Source of Symbolism**. 2011. Disponível em: <<http://www.woodlands.co.uk/blog/floraandfauna/thefairytaleforest–asourceof-symbolism/>>. Acesso em: 10 maio 2017.

MICHAELIS. **Michaelis Online**: Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

RICARD, Célia. **Le symbolisme de la forêt dans les contes**: « Promenons-nous dans les bois... ». 2007. Master SID, juin 2003. Disponível em: <http://jeunesse.lille3.free.fr/article.php3?id_article=884>. Acesso em: 05 maio 2017.

VISUAL, Linguagem. **Teoria da Gestalt**: Elementos da Linguagem Visual. Disponível em: <<http://www.linguagemvisual.com.br/gestalt.php>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

REFERÊNCIAS CONSULTADAS

Bibliografias

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation**. Irvine: Walter Foster Publishing, 1994. 224 p. (Collector's Series).

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. Petrópolis: Editora Vozes, 2006. 144 p.

FARIAS, Franci Rennia Aguiar de; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. Literatura Infantil: A Contribuição dos Contos de Fadas para a Construção do Imaginário Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, São Roque, v. 3, n. 1, p.1-13, 01 jan.

2012. Disponível em: <<http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes/pdf/v3-n1-2012/Francy.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2017.

MAITLAND, Sara. **From the Forest: A Search for the Hidden Roots of Our Fairy Tales**. Berkeley: Counterpoint Press; Edição Reimpressa, 2013. 368 p. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/read/251652389/From-the-Forest-A-Search-for-the-Hidden-Roots-of-our-Fairytales>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

RAUPP, Fabiano Maury; BEUREN, Ilse Maria. Metodologia da pesquisa aplicável às Ciências Sociais. In: BEUREN, Ilse Maria. (Org.). **Como elaborar trabalhos monográficos em contabilidade: teoria e prática**. São Paulo, 2003, v.1, p. 76-97.

STUDIOS, Walt Disney Animation. **The Archive Series: Layout & Backgrounds**. Nova York: Disney Editions, 2011, v.1, p. 8.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005. 212 p.

WOLF, R. Craig; BLOCK, Dick. **Scene Design and Stage Lighting**. 10. ed. Boston: Wadsworth, Cengage Learning, 2014. 672 p.

Filmografia

Bambi. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1942. (70 min.), son., cor, legendado

Branca de Neve e os Sete Anões. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1937. (83 min.), son., cor, legendado.

Dumbo. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1941. (64 min.), son., cor, legendado.

Enrolados. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 2010. (100 min.), son., cor, legendado.

Pinóquio. Estados Unidos: Walt Disney Productions, 1940. (88 min.), son., cor, legendado.

Dissertações

SENNA, Marcelus Gaio Silveira de. **Concept art: design e narrativa em animação**. 2013. 172 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <http://www.dbd.puc-rio.br/pergamum/biblioteca/index.php?codAcervo=204590#posicao_dados_acervo>. Acesso em: 08 jun. 2017.

Monografias

MENDES, Fábio Luiz Gonçalves. **O PROCESSO CRIATIVO EM SÉRIES DE ANIMAÇÃO BRASILEIRAS: O Autor no Cartoon do Século XXI**. 2014. 143 f. Monografia (Especialização) - Curso de Cinema e Audiovisual, Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2014. Disponível em: <<http://www.rascunho.uff.br/ojs/index.php/rascunho/article/view/98>>. Acesso em: 09 jun. 2017.

Artigos

JIMÉNEZ, José. **PENSAR EL ESPACIO. Catálogo de La Exposición Colectiva: Conceptes de l'espai**, Fundación Joan Miró, Barcelona, v. 1, n. 1, p.82-86, 14 mar. 2002. Bimestral. Disponível em: <<http://www.inmaterial.com/jjimenez/pensarE.htm>>. Acesso em: 05 maio 2017.

TEHRANI, Jamshid J.. **The Phylogeny of Little Red Riding Hood**. Plos One, [s.l.], v. 8, n. 11, e78871, 13 nov. 2013. Public Library of Science (PLoS). Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0078871>>. Acesso em: 08 jun. 2017.

GLOSSÁRIO

ANIMAÇÃO CUT-OUT – A animação de recortes é uma técnica específica de animação que utiliza personagens, objetos e cenários recortados de materiais como papel, cartão, tecido ou mesmo fotografias. (MANCUSO, p.2)

ANIMAÇÃO STOP MOTION - Uma das mais antigas técnicas de trucagem cinematográfica é o “*stop motion*”, efeito especial obtido a partir da fotografia de frames individuais ao invés da gravação em sequência dos movimentos captados. A animação de *stop motion* é conseguida quando se fotografam objetos quadro-a-quadro, que, exibidos na velocidade normal de projeção, criam a ilusão de movimento. (MANCUSO, p.6)

CHARACTER DESIGNER - Como são conhecidos os profissionais de desenvolvimento visual de personagens.

CINZAS ACROMÁTICOS – São misturas de pigmentos de tintas branca e preta, que podem transformar em cinza-claro ou escuro, conforme a quantidade das cores misturadas. A tonalidade suave de cinza é próxima à cor branca, e a tonalidade forte é próxima à cor pret. Por isso, é possível obter neutralidades em pinturas, para que não fiquem muito fortes e grosseiras. (CIP-BRASIL, 2016, p. 50)

CINZAS CROMÁTICOS FRIOS – 1. Cinza-azulado é a mistura da cor cinza-claro com mais ou menos de 10% a 20% de azul. Ideal para metal e vidro, como talheres, armas brancas e vidraçarias. 2. Cinza-esverdeado é a mistura da cor cinza-claro com mais ou menos de 10% a 20% de verde. Ideal para metais escovados. 3. Cinza-arroxeadado é a mistura da cor cinza-claro com mais ou menos 10% a 20% de roxo. Ideal para metais em baixa temperaturas. (CIP-BRASIL, 2016, p. 50)

CINZAS CROMÁTICOS QUENTES – 1. Cinza-amarelado é a mistura da cor cinza-claro com mais ou menos de 10% a 20% de amarelo. Ideal para metais envelhecidos. 2. Cinza-alaranjado é a mistura da cor cinza-claro com mais ou menos de 10% a 20% de laranja. Ideal para metais cromados. 3. Cinza-avermelhado é a mistura da cor cinza-claro com mais ou menos 10% a 20% de vermelho. Ideal para metais em altas temperaturas. (CIP-BRASIL, 2016, p. 50)

CONTRASTE DE CORES – A luz nos permite a observação das coisas da natureza através dos efeitos cromáticos e entre os quais, o contraste. Tudo o que nós podemos perceber pelos nossos sentidos, se efetua por comparações. Fala-se em contrastes, quando se pode constatar entre dois efeitos de cores que se compara, diferenças ou intervalos sensíveis. Quando estas diferenças atingem um máximo, fala-se de contrastes de oposição ou polares. No campo fisiológico das sensações cromáticas, as influências que algumas cores exercem sobre outras ao serem percebidas, são de grande importância para o problema das relações cromáticas. (RAMBAUSKE, 2005, p. 93)

COR CHAPADA – Em vídeo, é a cor que não apresenta padrão de luz e de sombra, ou seja, sem degradês ou nuances. (CIP-BRASIL, 2016, p. 43)

CORES ANÁLOGAS – As cores que aparecem lado a lado no disco ocorrem quando cores primárias e secundárias estão muito próximas. Isso faz a intensidade da ilustração diminuir, trazendo a sensação de apatia e de tristeza. Esse tipo de contraste tem a função de diminuir a intensidade de uma ilustração. Por serem pigmentares, não há muita alternância na irradiação de luz, que permanece em baixa. (CIP-BRASIL, 2016, p. 49)

CORES COMPLEMENTARES – São as cores que mutuamente se neutralizam, resultando no cinza. (RAMBAUSKE, 2005, p. 75)

CORES HARMÔNICAS – Cores que buscam um equilíbrio, e isso resulta em harmonia constante. Porém, podem causar monotonia a quem observar este tipo de pintura ou ilustração. Para ter uma pintura chamativa, vale usar essa aplicação de harmonia de cores com as combinações: amarelo/azul, azul/vermelho e vermelho/ amarelo. (CIP-BRASIL, 2016, p. 48)

CORES NEUTRAS – São usadas para “queimar” uma pintura, ou seja, permitir leveza e suavidade no desenho, deixando os degradês por igual. (CIP-BRASIL, 2016, p. 51)

CORES PRIMÁRIAS – Não são cores obtidas a partir de mistura. São cores naturais, ou seja, são pigmentos feitos de matérias-primas naturais ou químicas, como amarelo, azul e vermelho. (CIP-BRASIL, 2016, p. 46)

CORES SECUNDÁRIAS – Estas cores são obtidas a partir da mistura entre as cores primárias com partes iguais, 50% de cada uma. Então, temos: amarelo + azul = verde; azul + vermelho = roxo; vermelho + amarelo = laranja. (CIP-BRASIL, 2016, p. 46)

CORES TERCIARIAS – São as cores obtidas da mistura das cores primárias com as secundárias. Com a adição de 50% das secundárias na mistura de 100% das primárias, obtemos cores como: amarelo-esverdeado; amarelo-alaranjado; azul-esverdeado; azul-roxo, ou índigo; vermelho-roxo; vermelho-alaranjado. (CIP-BRASIL, 2016, p. 46)

DECUPAGEM – O processo de decomposição do filme (e, portanto, das sequências e cenas) em planos. (XAVIER, 2005, p. 27)

DEGRADÊ – É a passagem de uma tonalidade para outra de forma mais tênue. De forma contrária à escala tonal, o degradê tem passagens mais sutis entre os tons. (CIP-BRASIL, 2016, p. 44)

DISCO CROMÁTICO – Por meio de um prisma sob a luz, Isaac Newton, físico inglês (1643-1727), deduziu que as cores que vemos no espectro solar são oriundas da luz branca. Deu prosseguimento ao estudo das cores e, para provar sua tese, criou o Círculo ou Disco Cromático, também conhecido por Disco de Newton. No disco, foram dispostas três cores primárias e três cores secundárias, uma no intervalo da outra. Então, ele pôs o disco para girar e o movimento das cores o tornou branco. Assim, sabemos hoje que, ao filtrar a luz branca, obtemos uma escala de cores, as mesmas que podemos observar no arco-íris. (CIP-BRASIL, 2016, p. 46)

ENVIRONMENT DESIGN – Todo mundo ficcional precisa de um ambiente criado cuidadosamente para as personagens andar. Se estes são terrenos selvagens ou ruas de cidades ocupada, o artista de environment é responsável por projetar a aparência dessas áreas. (BATON, 2017)

ESCALA MONOCROMÁTICA – é basicamente a gradação de valor e intensidade de uma mesma cor. Ao misturá-la com preto, fica mais escuras, sendo escalas de maior valor. Ao contrário, temos as mais claras, que têm menor intensidade. As cores são influenciadas pela luz, pela intensidade, pelos reflexos e também pela nossa própria retina. (CIP-BRASIL, 2016, p. 42)

ESCALA TONAL – Tonalidades são a quantidade de luz sobre uma cor. Desta forma, quando mais luz, mais clara é a cor ou matiz; e quanto mais ausente for a luz, mais escura é a cor. Partindo deste princípio, temos a escala tonal, ou monocromia. A escala tonal pode ser clara ou escura. (CIP-BRASIL, 2016, p. 42)

FILMES DE AÇÃO AO VIVO – Tudo que for filmado normalmente como pessoas ou até mesmo fundos a serem compostos com a animação nós chamaremos de, *ao vivo* [...] Isto vem da tradução do inglês de *live action*. (FILHO, 2005, p. 2)

MIMÉTICO – Relativo a mimetismo (a capacidade de certos organismos de adaptarem-se ao meio em que vivem, assumindo características que os tornem confundíveis com outras espécies ou com o próprio ambiente). (MICHAELIS, 2017)

ADEREÇOS – Os adereços são itens usados pelos atores, como canetas, armas, isqueiros, óculos e taças de vinhos. (LOBRUTTO, 2002, p. 21)

REMAKES – A tradução literal seria reconstrução, “fazer algo novamente, mas diferente”.

SOMBRAS NATURAIS – São usadas como anteparo, evitando passagens bruscas em sombreamentos. Todas as sombras devem possuir passagem suaves de degradês em sua tonalidade, sendo de reflexos etc.

TELAS IMAX – Abreviação de Imagem Maximum; desenvolvida pela empresa canadense IMAX Corporation entre os anos de 1960 e 1970, IMAX é um formato de filme que mostra as imagens muito maiores que a resolução de sistemas de exibição de filmes convencionais permitem. A resolução de uma tela IMAX multiplex normal é de 4K que, ajustada, dá a impressão de ser maior.

VFX – Abreviação do inglês “visual effects”, usada em referência à efeitos visuais feitos em computador.

Apêndice I Questionário

Título: Entrevista CA

Descrição: Prezado (a) entrevistado (a), esta entrevista será utilizada como parte integrante do trabalho de conclusão de curso da aluna Marianne de Lazari, estudante de Comunicação Social da Universidade de Brasília. Assim, recomendamos que responda as perguntas seguintes. Quaisquer dúvidas, entre em contato com o remetente desta entrevista pelo e-mail: marianne.lazari@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Currículo

Descrição: Descreva um currículo básico para que possamos fazer referência de forma apropriada.

- 1) Informe seu nome artístico.
- 2) Informe a sua idade.
- 3) Qual é sua formação acadêmica e quaisquer cursos que você já fez que a complementam.
- 4) Qual é a sua área de atuação no mercado?
- 5) Quando você começou a estudar sobre sua área profissional? Sempre foi algo que você se viu fazer ou surgiu depois, na adolescência ou quando já era adulto?
- 6) Cite pelo menos dois projetos audiovisuais (animação ou jogo) os quais você já realizou.
- 7) Utiliza um portfólio online que é atualizado com frequência? Se sim, disponibilizar o *link* abaixo.
- 8) Informe seu *e-mail*, ou outra forma de contato.

-----Quebra de página-----

Título: Área de atuação

- 1) Qual é a rotina de um profissional da sua área de atuação?
- 2) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenvolvimento visual (em inglês, o termo é conhecido como *visual development*)? Se sim, como?

- 3) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de ambientes (em inglês, o termo é conhecido como *environment design*)? Se sim, como?
- 4) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de cenários (em inglês, o termo é conhecido como *background design*)? Se sim, como?
- 5) Como que acontece em estúdio o processo do *concept*? Existem etapas bem elaboradas, os diretores preferem trabalhar, cada um, com seu próprio roteiro de execução?

-----Quebra de página-----

Título: Literatura

Descrição: Diante da escassez de literatura nacional relacionada à animação, direção de arte em audiovisual e *concept art*, qual é a sua opinião:

- 1) Você já sentiu uma deficiência ou dificuldade por causa da falta de conteúdo literário sobre animação, direção de arte ou *concept art*?
- 2) Existe, na sua compreensão, uma bibliografia mínima para aprender sobre a sua área de trabalho?
- 3) Você acredita que existem profissionais de animação no Brasil com conhecimento e experiência suficiente para a realização de livros sobre a atuação profissional e processo criativo deles?
- 4) Existe uma necessidade de ter conteúdo traduzido ou criado por profissionais, da animação ou direção de arte, no Brasil?
- 5) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação nacional?
- 6) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação no exterior?

Você receberá uma cópia de suas respostas.

Apêndice II Entrevistas

As entrevistas abaixo são colocadas seguindo a ordem de envio das respostas na plataforma de formulários usada (*Google Forms*). De acordo com o nome profissional disponibilizado pelo artista (apresentado em conjunto à identificação do nome real do artista, escrito em caixa alta), temos as respostas de:

i. Caius Cesar (CAIUS CESAR)

Título: Entrevista CA

Descrição: Prezado (a) entrevistado (a), esta entrevista será utilizada como parte integrante do trabalho de conclusão de curso da aluna Marianne de Lazari, estudante de Comunicação Social da Universidade de Brasília. Assim, recomendamos que responda as perguntas seguintes. Quaisquer dúvidas, entre em contato com o remetente desta entrevista pelo e-mail: marianne.lazari@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Currículo

Descrição: Descreva um currículo básico para que possamos fazer referência de forma apropriada.

1) Informe seu nome artístico.

CESAR: *Caius Cesar.*

2) Informe a sua idade.

CESAR: *28 anos e contando.*

3) Qual é sua formação acadêmica e quaisquer cursos que você já fez que a complementam.

CESAR: *Iniciei formação de Licenciatura em Artes Plásticas, mas larguei na metade do curso. Fora isso, não houveram mais cursos, aprendi tudo fazendo, com a ajuda dos colegas, ou tutoriais de internet.*

4) Qual é a sua área de atuação no mercado?

CESAR: *Sou ilustrador/designer, e trabalho principalmente com animações, sejam autorais ou publicitárias.*

- 5) Quando você começou a estudar sobre sua área profissional? Sempre foi algo que você se viu fazer ou surgiu depois, na adolescência ou quando já era adulto?

CESAR: *Sempre gostei de desenhar, desde bem pequeno, mas só percebi que realmente queria trabalhar nessa área aos 16 anos. Foi quando comecei a pesquisar em relação à ilustração e desenho animado, mas trabalhei com muita coisa diferente antes de decidir focar apenas nisso aos 21 anos. Trabalhar com Design meio que foi uma imposição do mercado, já que no começo não havia muita demanda como ilustrador. A oportunidade de trabalhar com animação de fato, e aprender durante o processo, veio apenas em 2013, com a produção da série "As Fabulosas Coleções do Seu Gonçalo".*

- 6) Cite pelo menos dois projetos audiovisuais (animação ou jogo) os quais você já realizou.

CESAR: *Comecei na animação como assistente de arte na série da TV Escola "As Fabulosas Coleções do Seu Gonçalo", em 2014.*

Posteriormente desenvolvi a vinheta "A Xequemate faz" em 2014 ainda.

Algumas vinhetas que não foram divulgadas para o canal online da Rede Globo, em 2015.

O curta "Doce Ipê Amarelo", também em 2016.

Atualmente estamos desenvolvendo a micro-série Anim'tirinhas no instagram/facebook da Anim'All Studio, com base nas tirinhas do cartunista Caio Gomes.

- 7) Utiliza um portfólio online que é atualizado com frequência? Se sim, disponibilizar o *link* abaixo.

CESAR: <https://www.behance.net/caiuscesar>

- 8) Informe seu *e-mail*, ou outra forma de contato.

CESAR: caiuscesar@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Área de atuação

- 1) Qual é a rotina de um profissional da sua área de atuação?

CESAR: *Também não há uma rotina determinada. Eu, pessoalmente, trabalho em vários projetos ao mesmo tempo e gosto de alternar entre eles de acordo com a inspiração (ou prazo [risos]). Normalmente é bom tirar o começo do dia para rascunhar, ter uma criação mais livre, e só depois partir para uma arte mais refinada e específica. Também gosto de tirar uma parte do dia para pesquisa de referências, tanto específica para um projeto, ou a esmo na internet. Desenvolver bem o concept na cabeça antes de colocar no papel.*

- 2) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenvolvimento visual (em inglês, o termo é conhecido como *visual development*)? Se sim, como?

CESAR: *Sim. No meu caso, não chega a ser uma parte específica do processo, ela está "casada" com o desenvolvimento de concept de personagens e BGs.*

- 3) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de ambientes (em inglês, o termo é conhecido como *environment design*)? Se sim, como?

CESAR: *Apenas na criação de Background para animação em 2D, algo como criação ou concept de um ambiente em 3 dimensões ainda não ocorreu.*

- 4) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de cenários (em inglês, o termo é conhecido como *background design*)? Se sim, como?

CESAR: *Sim. Na Anim'All Studio sou responsável por toda criação de arte, o que inclui desenvolvimento dos BGs (backgrounds). Sempre desenvolvo pensando no movimento as câmeras precisam fazer, com base no que foi determinado na fase de historyboard, e de forma que seja pertinente à história e construa a mensagem emocional que a animação pretende passar no final.*

- 5) Como que acontece em estúdio o processo do *concept*? Existem etapas bem elaboradas, os diretores preferem trabalhar, cada um, com seu próprio roteiro de execução?

CESAR: *Não existe um processo definitivo, pois cada projeto pede uma concepção ou proposta diferenciada. Mas normalmente os concepts são elaborados organicamente por todos envolvidos. Eu, como artista, apresento a*

ideia inicial ou ilustro um conceito preexistente, e a partir disso esse concept é afinado com base nas críticas da equipe.

-----Quebra de página-----

Título: Literatura

Descrição: Diante da escassez de literatura nacional relacionada à animação, direção de arte em audiovisual e *concept art*, qual é a sua opinião:

- 1) Você já sentiu uma deficiência ou dificuldade por causa da falta de conteúdo literário sobre animação, direção de arte ou *concept art*?

CESAR: Há uma deficiência enorme de publicações em português, e as pouca literatura que existe pode ser de difícil acesso. Mas com um inglês básico há muito material na internet, principalmente em vídeo.

- 2) Existe, na sua compreensão, uma bibliografia mínima para aprender sobre a sua área de trabalho?

CESAR: Não. Qualquer informação é interessante, mas é possível se desenvolver como artista para animações sem acesso à literatura específica.

- 3) Você acredita que existem profissionais de animação no Brasil com conhecimento e experiência suficiente para a realização de livros sobre a atuação profissional e processo criativo deles?

CESAR: Sim, existem excelente profissionais de criação no mercado nacional e eles poderiam sim contribuir de forma pertinente à comunidade artística.

- 4) Existe uma necessidade de ter conteúdo traduzido ou criado por profissionais, da animação ou direção de arte, no Brasil?

CESAR: Existe, principalmente para acesso dos iniciantes provenientes de comunidades mais carentes com pouco ou nenhum acesso à literatura em inglês.

- 5) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação nacional?

CESAR: Sei que há projeto no Cartase para desenvolvimento de um livro sobre história da animação nacional, mas não lembro de mais nada fora isso.

- 6) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação no exterior?

CESAR: *Me recordo apenas das publicações do ilustrador americano Jake Parker no youtube, mas como ele, existem outros que acompanho eventualmente, mas não me recordo de nenhum específico no momento.*

Você receberá uma cópia de suas respostas.

ii. Hugo Hugo (HUGO DOURADO)

Título: Entrevista CA

Descrição: Prezado (a) entrevistado (a), esta entrevista será utilizada como parte integrante do trabalho de conclusão de curso da aluna Marianne de Lazari, estudante de Comunicação Social da Universidade de Brasília. Assim, recomendamos que responda as perguntas seguintes. Quaisquer dúvidas, entre em contato com o remetente desta entrevista pelo e-mail: marianne.lazari@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Currículo

Descrição: Descreva um currículo básico para que possamos fazer referência de forma apropriada.

- 1) Informe seu nome artístico.

DOURADO: *hugohugo*

- 2) Informe a sua idade.

DOURADO: *36*

- 3) Qual é sua formação acadêmica e quaisquer cursos que você já fez que a complementam.

DOURADO: *Bacharelado em Desenho Industrial, Especialização em Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos*

- 4) Qual é a sua área de atuação no mercado?

DOURADO: *Artista Gráfico*

- 5) Quando você começou a estudar sobre sua área profissional? Sempre foi algo que você se viu fazer ou surgiu depois, na adolescência ou quando já era adulto?

DOURADO: *sempre, desde criança*

- 6) Cite pelo menos dois projetos audiovisuais (animação ou jogo) os quais você já realizou.

DOURADO: *Fabulosas Coleções do Seu Gonçalo (animação e jogo)*

- 7) Utiliza um portfólio online que é atualizado com frequência? Se sim, disponibilizar o *link* abaixo.

DOURADO: <http://hugohugo.deviantart.com/>

- 8) Informe seu *e-mail*, ou outra forma de contato.

DOURADO: hugo.a.dourado@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Área de atuação

- 1) Qual é a rotina de um profissional da sua área de atuação?

DOURADO: *workflow? conceito > referências > execução*

- 2) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenvolvimento visual (em inglês, o termo é conhecido como *visual development*)? Se sim, como?

DOURADO: *Sim, na fase de concept.*

- 3) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de ambientes (em inglês, o termo é conhecido como *environment design*)? Se sim, como?

DOURADO: *Sim, na fase de concept.*

- 4) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de cenários (em inglês, o termo é conhecido como *background design*)? Se sim, como?

DOURADO: *Sim, na fase de concept.*

- 5) Como que acontece em estúdio o processo do *concept*? Existem etapas bem elaboradas, os diretores preferem trabalhar, cada um, com seu próprio roteiro de execução?

DOURADO: *Existe a demanda (roteiro, game design) e discutem-se propostas de solução entre artistas e direção de arte. Essas serão depois apresentadas à direção geral, roteiristas pra aprovação.*

-----Quebra de página-----

Título: Literatura

Descrição: Diante da escassez de literatura nacional relacionada à animação, direção de arte em audiovisual e *concept art*, qual é a sua opinião:

- 1) Você já sentiu uma deficiência ou dificuldade por causa da falta de conteúdo literário sobre animação, direção de arte ou *concept art*?

DOURADO: *Não*

- 2) Existe, na sua compreensão, uma bibliografia mínima para aprender sobre a sua área de trabalho?

DOURADO: *Bibliografia não, mas técnicas e processos*

- 3) Você acredita que existem profissionais de animação no Brasil com conhecimento e experiência suficiente para a realização de livros sobre a atuação profissional e processo criativo deles?

DOURADO: *Com certeza*

- 4) Existe uma necessidade de ter conteúdo traduzido ou criado por profissionais, da animação ou direção de arte, no Brasil?

DOURADO: *Seria bom*

- 5) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação nacional?

DOURADO: *Não*

- 6) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação no exterior?

DOURADO: *Diversos, o mais conhecido "The Animator's Survival Kit" por Richard Williams*

Você receberá uma cópia de suas respostas.

iii. Che (ANA FLÁVIA MARCHETTI)

Título: Entrevista CA

Descrição: Prezado (a) entrevistado (a), esta entrevista será utilizada como parte integrante do trabalho de conclusão de curso da aluna Marianne de Lazari, estudante de Comunicação Social da Universidade de Brasília. Assim, recomendamos que responda as perguntas seguintes. Quaisquer dúvidas, entre em contato com o remetente desta entrevista pelo e-mail: marianne.lazari@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Currículo

Descrição: Descreva um currículo básico para que possamos fazer referência de forma apropriada.

- 1) Informe seu nome artístico.

MARCHETTI: *Che*

- 2) Informe a sua idade.

MARCHETTI: *23*

- 3) Qual é sua formação acadêmica e quaisquer cursos que você já fez que a complementam.

MARCHETTI: *Sou formada em Design pela Universidade Presbiteriana Mackenzie e fiz cursos complementares na ICS: Life drawing e Storyboard.*

4) Qual é a sua área de atuação no mercado?

MARCHETTI: Storyboarder

5) Quando você começou a estudar sobre sua área profissional? Sempre foi algo que você se viu fazer ou surgiu depois, na adolescência ou quando já era adulto?

MARCHETTI: *Surgiu depois, na adolescência. Na verdade, comecei a estudar design achando que estaria mais próxima da área que almejava. Então, na metade do curso descobri que existia mercado de animação no Brasil e comecei a estudar por conta.*

6) Cite pelo menos dois projetos audiovisuais (animação ou jogo) os quais você já realizou.

MARCHETTI: *Trabalho como storyboarder em uma série pré school chamada Planeta Palavra.*

7) Utiliza um portfólio online que é atualizado com frequência? Se sim, disponibilizar o *link* abaixo.

MARCHETTI: <https://www.chemarcheti.com/>

8) Informe seu *e-mail*, ou outra forma de contato.

MARCHETTI: anaflaviamarc16@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Área de atuação

1) Qual é a rotina de um profissional da sua área de atuação?

MARCHETTI: *Fazemos um briefing do episódio, recebo o roteiro e áudio. Então, tenho duas semanas para realizar o board com animatic. Enquanto faço o rough, já vou editando o episódio no tempo e no final eu apenas faço o clean. Utilizo o software toon boom storyboard pro.*

2) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenvolvimento visual (em inglês, o termo é conhecido como *visual development*)? Se sim, como?

MARCHETTI: *Não.*

3) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de ambientes (em inglês, o termo é conhecido como *environment design*)? Se sim, como?

MARCHETTI: *Não.*

4) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de cenários (em inglês, o termo é conhecido como *background design*)? Se sim, como?

MARCHETTI: *Não. Realizo desenhos dentro do molde para fazer o board, mas não serão os desenhos finais.*

5) Como que acontece em estúdio o processo do *concept*? Existem etapas bem elaboradas, os diretores preferem trabalhar, cada um, com seu próprio roteiro de execução?

MARCHETTI: *Não sei.*

-----Quebra de página-----

Título: Literatura

Descrição: Diante da escassez de literatura nacional relacionada à animação, direção de arte em audiovisual e *concept art*, qual é a sua opinião:

1) Você já sentiu uma deficiência ou dificuldade por causa da falta de conteúdo literário sobre animação, direção de arte ou *concept art*?

MARCHETTI: *Sim, sinto falta de referências brasileiras, do nosso próprio mercado. Sinto que temos apenas referências internacionais, sendo que temos 100 anos de animação.*

2) Existe, na sua compreensão, uma bibliografia mínima para aprender sobre a sua área de trabalho?

MARCHETTI: *Existem alguns livros, porém acho que o mercado precisa de um artbook e mais livros que tratem sobre o processo criativo das produções brasileiras.*

- 3) Você acredita que existem profissionais de animação no Brasil com conhecimento e experiência suficiente para a realização de livros sobre a atuação profissional e processo criativo deles?

MARCHETTI: *Existem.*

- 4) Existe uma necessidade de ter conteúdo traduzido ou criado por profissionais, da animação ou direção de arte, no Brasil?

MARCHETTI: *Acho que existe a necessidade de ter conteúdo brasileiro. É um pouco estranho querermos ter um mercado consolidado de animação mas não sabermos sobre nossas próprias produções, processos criativos e história. Muitas pessoas da área não sabem nem que estamos comemorando um centenário este ano.*

- 5) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação nacional?

MARCHETTI: *Sobre história, mercado e processo criativo existem alguns, que são relatos em entrevistas, como: Maldita animação brasileira de Sávio, A Experiência Brasileira no Cinema de Animação Antonio Moreno de Antonio Moreno e outros. Porém não tem imagens que ilustrem os processos igual a artbooks como dos grandes estúdios.*

Existe um livro que faz um recorte desses 100 anos de animação, em formato de artbook: Trajetória do Cinema de Animação no Brasil, que está em processo de publicação pelo Catarse (financiamento coletivo).

- 6) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação no exterior?

MARCHETTI: *Sim e muitos! Livro sobre storyboard do Francis Glebas, livros sobre desenvolvimento visual de grandes estúdios como Pixar, Disney, DreamWorks, Laika.*

Você receberá uma cópia de suas respostas.

iv. Felipe Benévolo (FELIPE BENÉVOLO)

Título: Entrevista CA

Descrição: Prezado (a) entrevistado (a), esta entrevista será utilizada como parte integrante do trabalho de conclusão de curso da aluna Marianne de Lazari, estudante de Comunicação Social da Universidade de Brasília. Assim, recomendamos que responda as perguntas seguintes. Quaisquer dúvidas, entre em contato com o remetente desta entrevista pelo e-mail: marianne.lazari@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Currículo

Descrição: Descreva um currículo básico para que possamos fazer referência de forma apropriada.

- 1) Informe seu nome artístico.

BENÉVOLO: *Felipe Benévolo*

- 2) Informe a sua idade.

BENÉVOLO: *33*

- 3) Qual é sua formação acadêmica e quaisquer cursos que você já fez que a complementam.

BENÉVOLO: *Publicidade e Propaganda - UnB, Animus Oficina de Animação - OZI Escola de Audiovisual, Advanced Character Animation - Animation Mentor*

- 4) Qual é a sua área de atuação no mercado?

BENÉVOLO: *Diretor de animação*

- 5) Quando você começou a estudar sobre sua área profissional? Sempre foi algo que você se viu fazer ou surgiu depois, na adolescência ou quando já era adulto?

BENÉVOLO: *Apesar de sempre gostar de Animação, foi só depois da faculdade que comecei a estudar 3D*

- 6) Cite pelo menos dois projetos audiovisuais (animação ou jogo) os quais você já realizou.

BENÉVOLO: Morte e Vida Severina em Desenho Animado, As Fabulosas Coleções do seu Gonçalo, Patos Asas e Balões, RYB, A Roza

- 7) Utiliza um portfólio online que é atualizado com frequência? Se sim, disponibilizar o *link* abaixo.

BENÉVOLO: Animation Reel: <http://vimeo.com/40300018> *senha: bkv Portfólio:*
www.benevolo.byethost16.com/portifolio/

- 8) Informe seu *e-mail*, ou outra forma de contato.

BENÉVOLO: felipebenevolo@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Área de atuação

- 1) Qual é a rotina de um profissional da sua área de atuação?

BENÉVOLO: *Varia bastante de projeto para projeto, mas no geral a rotina consiste em decidir as ações, emoções e o propósito das cenas juntamente com o diretor do filme. A partir daí o diretor de animação distribui as cenas para os animadores e acompanha o desenvolvimento da animação, além de animar suas cenas. Quando as cenas estão prontas ou já bem encaminhadas o diretor de animação mostra para o diretor que pode mudar alguma coisa ou aprovar. Aprovando a cena passa para iluminação e renderização até chegar na montagem final com o áudio e folleys.*

- 2) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenvolvimento visual (em inglês, o termo é conhecido como *visual development*)? Se sim, como?

BENÉVOLO: *Sim, a criação visual é parte indispensável na produção de animação, já que dá o tom do filme desde o início. Já participei desde concept de personagens até criação de cenários.*

3) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de ambientes (em inglês, o termo é conhecido como *environment design*)? Se sim, como?

BENÉVOLO: *Sim. Na maior parte das produções (principalmente as que participei em 3D), os concepts davam mais um tom geral do visual, mas a atmosfera do ambiente é feita pela iluminação e palheta de cores escolhidas pelo diretor.*

4) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de cenários (em inglês, o termo é conhecido como *background design*)? Se sim, como?

BENÉVOLO: *Sim. Na maior parte das produções (principalmente as que participei em 3D), os concepts davam mais um tom geral do visual, mas os cenários eram feitos direto no programa 3D, com o diretor mudando algumas coisas dependendo do ângulo de câmera que seria usado.*

5) Como que acontece em estúdio o processo do *concept*? Existem etapas bem elaboradas, os diretores preferem trabalhar, cada um, com seu próprio roteiro de execução?

BENÉVOLO: *Imagino que dependa bastante do diretor, mas alguns passos são muito importantes. Geralmente o processo começa com a coleta de referências de personagens, cenários, estilos, que ajudem a mostrar uma linha visual, um caminho a ser seguido. Muitos testes são feitos até que se ache a palheta de cores, o estilo dos personagens e a atmosfera geral dos cenários.*

-----Quebra de página-----

Título: Literatura

Descrição: Diante da escassez de literatura nacional relacionada à animação, direção de arte em audiovisual e *concept art*, qual é a sua opinião:

1) Você já sentiu uma deficiência ou dificuldade por causa da falta de conteúdo literário sobre animação, direção de arte ou *concept art*?

BENÉVOLO: *Sim e não. Por um lado, as bases desses conceitos estão bem documentadas e não se criam muitos conceitos novos. No entanto, as tecnologias*

estão sempre evoluindo e melhorando, então os livros mais técnicos acabam ficando defasados em pouco tempo. Já senti falta de uma abordagem mais conceitual que desse as bases para a parte técnica, que são as ferramentas utilizadas, mas hoje em dia existem inúmeras fontes de estudo na internet, blogs de animadores, canais de dicas no youtube, vídeo aulas e cursos on line.

- 2) Existe, na sua compreensão, uma bibliografia mínima para aprender sobre a sua área de trabalho?

BENÉVOLO: Sim, os dois principais livros sobre animação são: Illusion of Life, dos principais animadores da era de ouro da Disney e The Animator's Survival Kit, do Richard Williams, que trazem tanto a história como as técnicas utilizadas pelos grandes mestres. Apesar de focarem em animação tradicional desenhada, os princípios se aplicam para todos os estilos de animação.

- 3) Você acredita que existem profissionais de animação no Brasil com conhecimento e experiência suficiente para a realização de livros sobre a atuação profissional e processo criativo deles?

BENÉVOLO: Sim e acho que seria interessante pois mostraria as diferenças na produção nacional. Enquanto em outros países a produção é altamente especializada, com profissionais específicos para cada etapa, no Brasil muitas vezes esses papéis se fundem e confundem, com o concept artist pintando cenários e texturas, ou os animadores modelando, iluminando etc.

- 4) Existe uma necessidade de ter conteúdo traduzido ou criado por profissionais, da animação ou direção de arte, no Brasil?

BENÉVOLO: Conteúdo acadêmico? Sim, o Animatos Survival Kit tem tradução e é uma fonte de referência até para os animadores mais experientes, não estou certo do Illusion of Life. Na minha opinião, o ponto mais importante sobre a produção de conteúdo nacional, seria o foco nas diferenças culturais, estéticas e de recursos entre o Brasil e outros lugares do mundo onde a animação é mais forte. Temos inúmeras dificuldades, desde falta de incentivo até preconceito sobre a animação ser apenas para o público infantil.

- 5) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação nacional?

BENÉVOLO: *Específico para animação não me recordo, mas existem livros sobre roteiro, processo criativo e direção de arte que podem ser adaptados para o processo de animação.*

- 6) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação no exterior?

BENÉVOLO: *Sim, em Inglês, existem muitos livros sobre as diversas áreas e etapas de um filme, do roteiro à pós-produção.*

Você receberá uma cópia de suas respostas.

v. Marão (MARCELO MARÃO)

Título: Entrevista CA

Descrição: Prezado (a) entrevistado (a), esta entrevista será utilizada como parte integrante do trabalho de conclusão de curso da aluna Marianne de Lazari, estudante de Comunicação Social da Universidade de Brasília. Assim, recomendamos que responda as perguntas seguintes. Quaisquer dúvidas, entre em contato com o remetente desta entrevista pelo e-mail: marianne.lazari@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Currículo

Descrição: Descreva um currículo básico para que possamos fazer referência de forma apropriada.

- 1) Informe seu nome artístico.

MARÃO: *Marão*

- 2) Informe a sua idade.

MARÃO: *46*

- 3) Qual é sua formação acadêmica e quaisquer cursos que você já fez que a complementam.

MARÃO: *Superior Completo - Desenho Industrial/Programação Visual (UFRJ)*

OUTROS CURSOS

85 – *Iniciação em Desenho Animado na Escola Superior de Propaganda e Marketing / Primeira experiência com animação individual de 20 seg de lápis sobre papel em 16 mm*

86 – *Animathon – Oficina de Animação ministrada pelo National Film Board of Canada no Rio de Janeiro*

92 – *Curso de Ilustração com o premiado ilustrador e cineasta Rui de Oliveira*

94 – *Bolsa Universitária para Pesquisa sobre técnicas de animação / Monografia sobre a História da Animação e experiências pessoais com desenho sobre papel, gravação direto na película, massa de modelar, recortes, objetos animados, pixillation e computador 2D*

97 – *Workshop sobre Computação Gráfica com o premiado animador Carlos Saldanha (Diretor de animação da Blue Sky)*

97 – *Workshop sobre Story Board com o americano Jeffrey Lynch (Série “Os Simpsons”)*

98 – *Workshop sobre Design para Cinema de Animação com Ray Aragón (Layout artist dos filmes “A Bela Adormecida”, “Os 101 Dálmatas” e “Yellow Submarine”)*

99 – *Workshop sobre stop motion de bonecos com construção de estruturas animáveis com Mike Belzer (Animador de “Nightmare Before Christmas”)*

00 - *Workshop sobre Música para Animação com Normand Roger (Responsável pela música de “O Velho e o Mar”, entre mais de 70 trilhas sonoras)*

01 - *Workshop sobre Narrativa com os ingleses Tim Webb e Ron MacRae (Royal College of Art)*

02 – Workshop da Aardman com Jason Spencer-Galsworthy

03 – Workshop de Animação Vetorial com Andrés Lieban

04 – Workshop de Roteiros para séries animadas de TV com Tim Hill (Bob Esponja)

05 – Design de Personagens com Norbert Lafabrie (Escola Gobelins)

08 – Desenvolvimento de Roteiro com Jean Ann Wright (Hannah-Barbera)

12 - Oficina Franco-Brasileira de Roteiro Audiovisual (Festival Variloux de Cinema Francês)

13 – Workshop de roteiro com Robert Mckee

4) Qual é a sua área de atuação no mercado?

MARÃO: *2D tradicional/curtas/publicidade/longas*

5) Quando você começou a estudar sobre sua área profissional? Sempre foi algo que você se viu fazer ou surgiu depois, na adolescência ou quando já era adulto?

MARÃO: *Sempre.*

6) Cite pelo menos dois projetos audiovisuais (animação ou jogo) os quais você já realizou.

MARÃO: *Direção, roteiro e animação de treze curtas metragens (EU QUERIA SER UM MONSTRO, ENGOLERVILHA, O ANÃO QUE VIROU GIGANTE, ATÉ A CHINA e outros) e mais de trezentas animações para publicidade, internet, TV e cinema.*

7) Utiliza um portfólio online que é atualizado com frequência? Se sim, disponibilizar o *link* abaixo.

MARÃO: www.maraofilmes.com.br

8) Informe seu *e-mail*, ou outra forma de contato.

MARÃO: mmarao@terra.com.br

-----Quebra de página-----

Título: Área de atuação

1) Qual é a rotina de um profissional da sua área de atuação?

MARÃO: *Como animador 2D, desenho na mesa de luz a maior parte do tempo. Como dono do estúdio, passo grande parte do tempo envolvido na busca de clientes e mecanismos de fomento à produção.*

2) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenvolvimento visual (em inglês, o termo é conhecido como *visual development*)? Se sim, como?

MARÃO: *Sim, em todos os curtas e na produção atual do longa.*

3) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de ambientes (em inglês, o termo é conhecido como *environment design*)? Se sim, como?

MARÃO: *Sim.*

4) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de cenários (em inglês, o termo é conhecido como *background design*)? Se sim, como?

MARÃO: *Sim, em todos os curtas e na produção atual do longa.*

5) Como que acontece em estúdio o processo do *concept*? Existem etapas bem elaboradas, os diretores preferem trabalhar, cada um, com seu próprio roteiro de execução?

MARÃO: *No nosso caso, o diretor/roteirista é responsável pelo concept visual dos personagens e cenários nos curtas (que é um processo autoral) e a função é dividida entre poucas outras mãos em projetos sob encomenda ou de maior dimensão (como o longa).*

-----Quebra de página-----

Título: Literatura

Descrição: Diante da escassez de literatura nacional relacionada à animação, direção de arte em audiovisual e *concept art*, qual é a sua opinião:

- 1) Você já sentiu uma deficiência ou dificuldade por causa da falta de conteúdo literário sobre animação, direção de arte ou *concept art*?

MARÃO: *Sim. São necessárias cada vez mais publicações nacionais sobre a área.*

- 2) Existe, na sua compreensão, uma bibliografia mínima para aprender sobre a sua área de trabalho?

MARÃO: *Sim.*

- 3) Você acredita que existem profissionais de animação no Brasil com conhecimento e experiência suficiente para a realização de livros sobre a atuação profissional e processo criativo deles?

MARÃO: *Sim; muitos.*

- 4) Existe uma necessidade de ter conteúdo traduzido ou criado por profissionais, da animação ou direção de arte, no Brasil?

MARÃO: *Sim, sem dúvida.*

- 5) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação nacional?

MARÃO: *Sim, mas são necessários cada vez mais.*

- 6) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação no exterior?

MARÃO: *Sim; muitos.*

Você receberá uma cópia de suas respostas.

vi. Jovan de Melo (JOVAN DE MELO)

Título: Entrevista CA

Descrição: Prezado (a) entrevistado (a), esta entrevista será utilizada como parte integrante do trabalho de conclusão de curso da aluna Marianne de Lazari, estudante de Comunicação Social da Universidade de Brasília. Assim, recomendamos que responda as perguntas seguintes. Quaisquer dúvidas, entre em contato com o remetente desta entrevista pelo e-mail: marianne.lazari@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Currículo

Descrição: Descreva um currículo básico para que possamos fazer referência de forma apropriada.

- 1) Informe seu nome artístico.

MELO: *Jovan de Melo*

- 2) Informe a sua idade.

MELO: 32

- 3) Qual é sua formação acadêmica e quaisquer cursos que você já fez que a complementam.

MELO: - *Bacharel em Artes Visuais com habilitação em Design Gráfico, UFG.*

- *Environment Design with Jason Scheier, CGMA*

- *The Art of Color and Light with Ryan Lang, CGMA*

- 4) Qual é a sua área de atuação no mercado?

MELO: *Ilustrador/Diretor de Arte*

- 5) Quando você começou a estudar sobre sua área profissional? Sempre foi algo que você se viu fazer ou surgiu depois, na adolescência ou quando já era adulto?

MELO: *Mesmo me interessando por ilustração e animação quando novo, eu não sabia que, e como, eu poderia trabalhar nessa área. Apenas durante a faculdade eu vi que existia essa possibilidade. Mas demorou alguns anos trabalhando como designer antes que eu fizesse a transição total para animação.*

- 6) Cite pelo menos dois projetos audiovisuais (animação ou jogo) os quais você já realizou.

MELO: Tromba Trem (*Série*)

- 7) Utiliza um portfólio online que é atualizado com frequência? Se sim, disponibilizar o *link* abaixo.

MELO: jovandemelo.tumblr.com

- 8) Informe seu *e-mail*, ou outra forma de contato.

MELO: jovandemelo@gmail.com

-----Quebra de página-----

Título: Área de atuação

- 1) Qual é a rotina de um profissional da sua área de atuação?

MELO: *No momento eu faço parte da equipe de criação do "Copa Studio". Meu trabalho é desenvolver o visual de personagens e cenários dos projetos em pré-produção. Hoje minha rotina consiste em reuniões com os diretores, artistas e roteiristas, onde são discutidas idéias de projetos e eu, em conjunto a equipe de criação, desenvolvemos o material conceito, e em alguns casos finalizados, dos projetos.*

- 2) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenvolvimento visual (em inglês, o termo é conhecido como *visual development*)? Se sim, como?

MELO: *Sim, na criação de novos projetos de séries.*

- 3) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de ambientes (em inglês, o termo é conhecido como *environment design*)? Se sim, como?

MELO: *Sim, durante a produção de "Tromba Trem" eu trabalhei com a equipe de arte desenvolvendo os cenários da série.*

- 4) Dentro da sua rotina de trabalho, você já trabalhou diretamente com desenho ou desenvolvimento de cenários (em inglês, o termo é conhecido como *background design*)? Se sim, como?

MELO: *Sim, durante a produção de "Tromba Trem" eu trabalhei com a equipe de arte desenvolvendo os cenários da série.*

- 5) Como que acontece em estúdio o processo do *concept*? Existem etapas bem elaboradas, os diretores preferem trabalhar, cada um, com seu próprio roteiro de execução?

MELO: *Vai depender muito do estúdio e da postura do diretor. As vezes o diretor de arte pode trabalhar no conceito, ou existe uma equipe de arte responsável pela produção de conceitos.*

(Um detalhe; você utiliza o nome ROTEIRO como se em um manual de produção, mas esse é o nome incorreto, isso é chamada de BIBLIA DE PRODUÇÃO (ou PRODUCTION BIBLE); o roteiro é o manuscrito, a forma escrita da animação por exemplo, por isso que as pessoas que as escrevem são chamadas de roteiristas).

-----Quebra de página-----

Título: Literatura

Descrição: Diante da escassez de literatura nacional relacionada à animação, direção de arte em audiovisual e *concept art*, qual é a sua opinião:

- 1) Você já sentiu uma deficiência ou dificuldade por causa da falta de conteúdo literário sobre animação, direção de arte ou *concept art*?

MELO: *Não.*

- 2) Existe, na sua compreensão, uma bibliografia mínima para aprender sobre a sua área de trabalho?

MELO: *Sim, existe.*

- 3) Você acredita que existem profissionais de animação no Brasil com conhecimento e experiência suficiente para a realização de livros sobre a atuação profissional e processo criativo deles?

MELO: *Sim, existem.*

- 4) Existe uma necessidade de ter conteúdo traduzido ou criado por profissionais, da animação ou direção de arte, no Brasil?

MELO: *Sempre existe a necessidade de informação. Bons livros sobre animação, arte e design foram traduzidos para português, e também existem ótimos livros nacionais, mas a maioria das novas publicações são em inglês. O mercado de animação brasileira ainda é bem novo e pequeno comparado ao de outros países como os Estados Unidos, Canadá, França e Japão. Mas ainda assim nesses países, é um grupo muito restrito que consome livros de animação, isso pode ser um dos motivos que a maioria do conteúdo é produzido em um idioma mais abrangente como o inglês.*

- 5) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação nacional?

MELO: *Sim.*

- 6) Você tem conhecimento de algum livro ou autor sobre história, técnicas, processo criativo, desenvolvimento visual ou direção de arte em animação no exterior?

MELO: *Sim.*

Você receberá uma cópia de suas respostas.

Tem curso em serigrafia e se orgulha por sempre ter tido um espírito de aventureiro e em ser autodidata. Makoto, mesmo antes da universidade, sempre buscou adquirir conhecimento e experiência na prática, e, quando ainda estava no seu segundo semestre da faculdade, conseguiu um emprego como diretor de arte em uma agência de comunicação em Brasília, contudo, enquanto trabalhava começou a sentir falta da base teórica para continuar trabalhando.

Para reverter isso, ele buscou se matricular em disciplinas relacionadas ao Audiovisual e teve como professores os cineastas Armando Bulcão, David Pennington e Clodo Ferreira. Nessas disciplinas teve a oportunidade de escrever roteiro e, na parte prática das disciplinas dos professores, teve a chance de realiza-lo em conjunto com a turma.

Após o término da faculdade começou a trabalhar como diretor de arte e, um dia, ao ir no festival Anima Mundi teve a oportunidade de conhecer a produção nacional de animação e, desde então, busca ser um participante assíduo do festival. Ainda na primeira vez que foi ao festival, Makoto decidiu quando voltou à Brasília ingressar em um curso de Computação Gráfica, que durou 6 meses. Neste curso, pode experimentar uma evolução muito grande ao realizar seu primeiro curta animado e, o curta que resultou do trabalho da turma foi submetido ao Anima Mundi, onde foi premiado. Contudo não se contentou com o que aprendeu no curso e foi procurar em fóruns e dentro da cadeia produtiva do entretenimento como seria trabalhar na área de animação e, com o que aprendeu, pode dar cursos e *workshops* no Rio de Janeiro na área.

Lá começou a trabalhar com Fred Reis, colega com o quem trabalha até hoje, e ambos tiveram a oportunidade de participar do concurso *Anima TV* - realizado pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura que, associado aos canais TV Cultura e TV Brasil, que focava na produção de séries de animação brasileiras -, mas, mesmo sendo selecionados como projeto suplente, não puderam realizar a série. Atualmente, ele e Fred estão realizando negociações para a primeira série animada de seu estúdio Gravidade Zero.

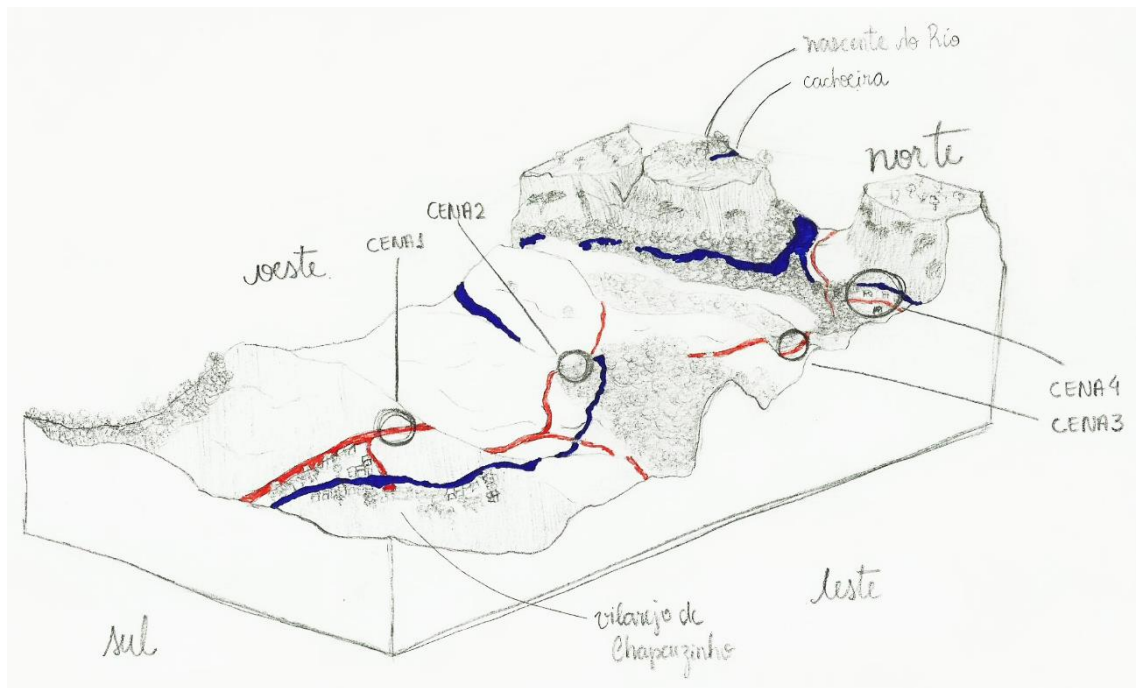


Figura 21 - Mapa topográfico, tridimensional, da Floresta Encantada. (Fonte: Acervo pessoal)



Figura 22 - Cena 1, onde Chapeuzinho deixa sua vila em rumo à casa da Avó. (Fonte: Acervo pessoal)



Figura 23 - Cena 2, onde Chapeuzinho se encontra com o Lobo Mau, dentro de um Bosque da Floresta Encantada. (Fonte: Acervo pessoal)



Figura 24 - Cena 3, onde Chapeuzinho se põe a colher flores da Floresta Encantada. (Fonte: Acervo pessoal)

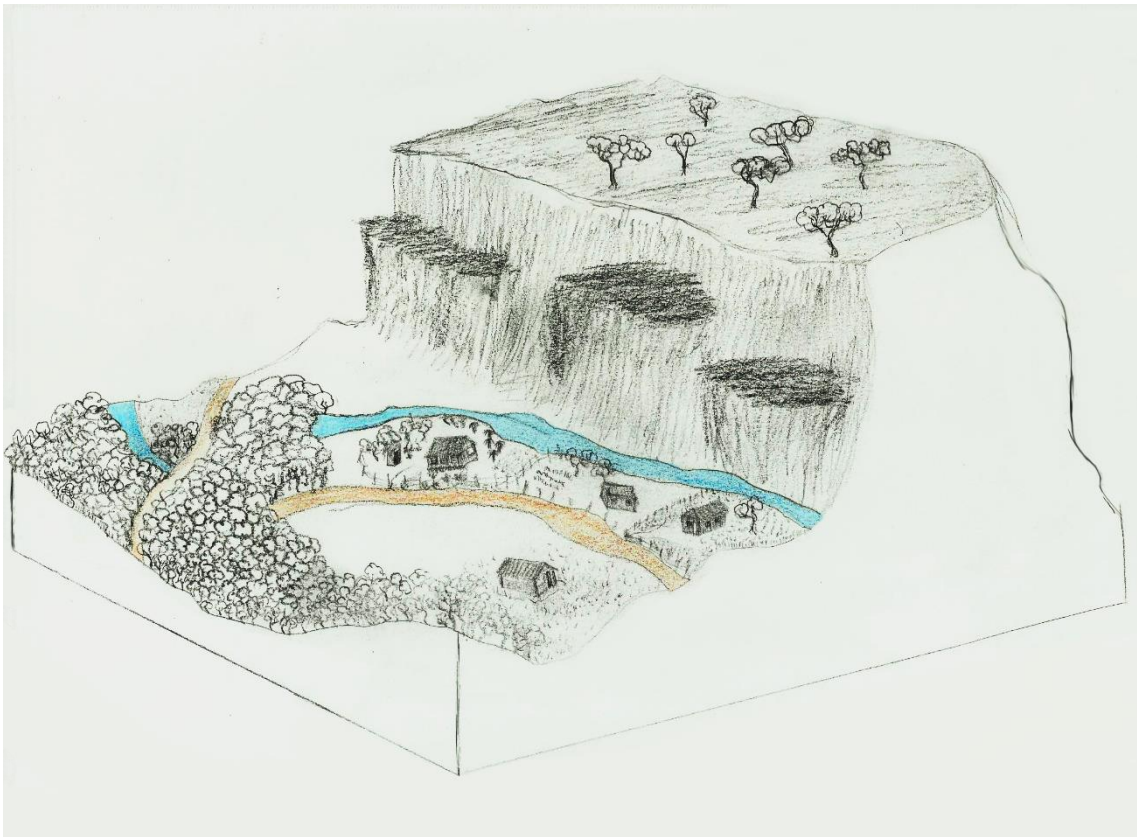


Figura 25 - Mapa topográfico, tridimensional, onde foi realizado a aproximação para a melhor visualização do vilarejo da Avó de Chapeuzinho. (Fonte: Acervo pessoal)



Figura 26 - Cena 4, onde é apresentado a casa da Avó de Chapeuzinho Vermelho. (Fonte: Acervo pessoal)

Anexo I Conto: Chapeuzinho Vermelho

Autor: Charles Perrault

Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges

Era uma vez uma pequena aldeã, a menina mais bonita que poderia haver. Sua mãe era louca por ela e a avó, mais ainda. Esta boa senhora mandou fazer para a menina um pequeno capuz vermelho. Ele lhe assentava tão bem que por toda parte aonde ia a chamavam Chapeuzinho Vermelho.

Um dia sua mãe, que assara uns bolinhos, lhe disse: “Vá visitar sua avó para ver como ela está passando, pois me disseram que está doente. Leve para ela um bolinho e este potinho de manteiga.” Chapeuzinho Vermelho partiu imediatamente para a casa da avó, que morava numa outra aldeia.

Ao passar por um bosque, encontrou o compadre lobo, que teve muita vontade de comê-la, mas não se atreveu, por causa dos lenhadores que estavam na floresta. Ele lhe perguntou para onde ia. A pobre menina, que não sabia que era perigoso parar e dar ouvidos a um lobo, respondeu: “Vou visitar minha avó e levar para ela um bolinho com um potinho de manteiga que minha mãe está mandando.”

“Sua avó mora muito longe?” perguntou o lobo.

“Ah! Mora sim”, respondeu Chapeuzinho Vermelho. “Mora depois daquele moinho lá longe, bem longe, na primeira casa da aldeia.”

“Ótimo!” disse o lobo. “Vou visitá-la também. Vou por este caminho aqui e você vai por aquele caminho ali. E vamos ver quem chega primeiro.”

O lobo pôs-se a correr o mais que podia pelo caminho mais curto, e a menina seguiu pelo caminho mais longo, entretendo-se em catar castanhas, correr atrás das borboletas e fazer buquês com as flores que encontrava. O lobo não demorou muito para chegar à casa da avó. Bateu: Toc, toc, toc.

“Quem está aí?”

“É sua neta, Chapeuzinho Vermelho”, disse o lobo, disfarçando a voz.

“Estou trazendo um bolinho e um potinho de manteiga que minha mãe mandou.”

A boa avó, que estava de cama por andar adoentada, gritou: “Puxe a lingueta e o ferrolho se abrirá.”

O lobo puxou a lingueta e a porta se abriu. Jogou-se sobre a boa mulher e a devorou num piscar de olhos, pois fazia três dias que não comia.

Depois fechou a porta e foi se deitar na cama da avó, à espera de Chapeuzinho Vermelho, que pouco tempo depois bateu à porta. Toc, toc, toc.

“Quem está aí?”

Ouvindo a voz grossa do lobo, Chapeuzinho Vermelho primeiro teve medo, mas, pensando que a avó estava gripada, respondeu: “É sua neta, Chapeuzinho Vermelho. Estou trazendo um bolinho e um potinho de manteiga que minha mãe mandou.”

O lobo gritou de volta, adoçando um pouco a voz: “Puxe a lingueta e o ferrolho se abrirá.”

Chapeuzinho Vermelho puxou a lingueta e a porta se abriu.

O lobo, vendo-a entrar, disse-lhe, escondendo-se na cama debaixo das cobertas: “Ponha o bolo e o potinho de manteiga em cima da arca, e venha se deitar comigo.”

Chapeuzinho Vermelho tirou a roupa e foi se enfiar na cama, onde ficou muito espantada ao ver a figura da avó na camisola. Disse a ela: “Minha avó, que braços grandes você tem!”

“É para abraçar você melhor, minha neta.”

“Minha avó, que pernas grandes você tem!”

“É para correr melhor, minha filha.”

“Minha avó, que orelhas grandes você tem!”

“É para escutar melhor, minha filha.”

“Minha avó, que olhos grandes você tem!”

“É para enxergar você melhor, minha filha.”

“Minha avó, que dentes grandes você tem!”

“É para comer você.”

E dizendo estas palavras, o lobo malvado se jogou em cima de Chapeuzinho Vermelho e a comeu.

MORAL

Vemos aqui que as meninas,

E sobretudo as mocinhas

Lindas, elegantes e finas,

Não devem a qualquer um escutar.

*E se o fazem, não é surpresa
Que do lobo virem o jantar.
Falo “do” lobo, pois nem todos eles
São de fato equiparáveis.
Alguns são até muito amáveis,
Serenos, sem fel nem irritação.
Esses doces lobos, com toda educação,
Acompanham as jovens senhoritas
Pelos becos afora e além do portão.
Mas ai! Esses lobos gentis e prestimosos,
São, entre todos, os mais perigosos.*