

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA

FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE

Sozinho: um desenho de som para animação.

Memória do Projeto Experimental em Audiovisual do aluno André Reis da Silva
Gomes, número de matrícula 05/77316, orientado pelo professor Wagner Antônio
Rizzo.

Brasília, 2011.

Agradecimentos:

Muitas são as pessoas para agradecer pelo nosso projeto, todas, de um modo ou de outro, emprestaram sua disposição, sua amizade e horas do seu tempo livre, seja por companheirismo, seja por acreditar no projeto. Gostaria de deixar registrada a minha gratidão especial aos outros membros da equipe Sozinho: Gabriela de Andrade, Roberta Ferraz e Carolina Knih, por praticamente morarem com a gente no ateliê de calcogravura do IdA.

Agradeço também a Taiane “Batata” Silva, Luis Gustavo “L.G.” Prado, Luís Mir, Adriana Motta, Adriana Toledo de Macedo-Soares, Rodrigo Miranda, Antônio de Paula, Natália Coimbra, Elise Sueli, Rafael Porto, Mirele Roos, Henrique Mafra e Ig Uractan, , pela boa vontade de nos ajudar como puderam.

Sozinho também não teria saído do papel sem a ajuda da Prof^a. Cintia Falkenbach, que gentilmente nos cedeu um ateliê para trabalhar, do Prof^o Carlos Eduardo Esch e do Prof^o David Pennington que entenderem os motivos por trás de nossos atrasos e gentilmente terem nos dado mais prazo e principalmente o Prof^o Wagner Antônio Rizzo, nosso orientador que sempre brigou pelo projeto e acreditou em nós, mesmo quando nós não acreditávamos.

Tivemos também o apoio de órgãos como a FINATEC, a Faculdade de Comunicação (FaC/UnB) e o instituto de Artes (IdA/UnB), além da própria Universidade de Brasília.

Nemo de Souza deve ser lembrado pela presteza, criatividade, empolgação e composição da trilha sonora.

Não posso esquecer da minha família, principalmente minha mãe e irmã, e dos meus amigos, que como disse Drummond, são a família que me dei. Todos compreenderam as minhas ausências e os meus estresses durante a realização desse projeto. Nem de meu pai que, infelizmente, não pode estar presente para assistir a este dia, nem me aconselhar nas horas difíceis.

Por fim, minha eterna amizade e gratidão para a minha amiga, diretora e artista Diana Paes Landim, pela compreensão, motivação, e por ser paciente num dos piores momentos da minha vida e sempre estar do meu lado, mesmo quando eu estava errado.

Bro code, Di!

Sumário

1- Resumo, 5	Anexo I - O <i>Storyboard</i> , 21
2- Introdução, 6	Anexo II- Áudio Digital, 22
3- Problema da pesquisa, 7	Anexo III - Animatic, 23
4- Justificativa, 8	Anexo IV – Creative Commons, 24
5- Objetivo, 9	Anexo VI - Hans Zimmer, 26
6- Referencial teórico, 10	Anexo VI - Tom Waits, 25
7- Metodologia, 12	Filmografia:, 29
7.1- Os efeitos sonoros, 14	Referencia bibliográfica, 27
7.2- A trilha sonora original, 16	Websites:, 28
8- Conclusão, 19	

1- Resumo

Esse trabalho tem como objetivo registrar o processo de criação do desenho de som para uma animação baseada no livro infantil *Sozinho*, de Diana Landim, a partir do roteiro, até o produto final, passando pela criação do *storyboard*, do *animatic* e da trilha sonora.

Como a animação é baseada em *calcogravura*, uma técnica pouco usual para este tipo de trabalho, procurei ser mais experimental também na paisagem sonora. Procuo também, na medida do possível, descrever detalhadamente o processo de criação, as motivações e o embasamento teórico, assim como as principais referências estéticas, tanto minhas como da diretora.

PALAVRAS CHAVE: comunicação, audiovisual, desenho de som, animação.

2- Introdução

Decidir o que se fazer é brincadeira de criança quando comparado ao fazer.

-Alan Brooke

Sozinho, inicialmente, surgiu como um livro infantil construído com a técnica de *calcogravura*¹ Ele foi o projeto final em publicidade e propaganda da aluna Diana Paes Landim. Conversando com ela e uma amiga fotógrafa, Adriana de Toledo Macedo-Soares, também aluna da UnB, sobre nossas pretensões de projeto final, chegamos à idéia de transpor o livro para animação. Originalmente nosso objetivo era uma animação em *Stop Motion*, porém, após os primeiros testes a nossa fotógrafa teve que abandonar o projeto, e, durante a reestruturação da equipe, agora transformada numa dupla, resolvemos deixar esta estética para trás e abraçar a idéia de trabalhar em 2D, o que acabou por enriquecer o projeto, pois, foi possível utilizar a mesma técnica que Diana utilizou para fazer o livro mantendo assim uma unidade estética entre o livro e a animação.

Escolhida uma estética inicial, era chegada a hora de começar as pesquisas e tomar as decisões. Apesar de discutimos o projeto juntos, como um todo, ficou claro que devido aos nossos perfis e habilidades cada um seria mais responsável por uma área: Diana seria responsável pela parte gráfica, os desenhos, o traço e, por ser autora do livro, a direção. A mim caberia o desenho de som e a composição da trilha sonora.



Fig 01. Sozinho e a bailarina ainda nos primeiros testes para stop motion.

¹ “As gravuras realizadas em cobre e, por extensão, em qualquer suporte metálico utilizando qualquer uma das técnicas diretas ou indiretas da gravura em cavado. Designa também as coleções de chapas e estampas.” CATAFAL, Jordi, OLIVA, Clara. *A Gravura* (Lisboa: Editorial Estampa, 2003. P. 156)

3- Problema da pesquisa

A minha primeira proposta ao conversar com Diana, como diretora, foi manter a proposta intimista que ela usou no seu livro. A delicadeza, o tom que remete à infância, os silêncios, e os momentos de tensão do personagem, na medida que a sua imaginação lhe confere novos ambientes. Tanto a trilha como o desenho de som devem não apenas seguir as mudanças de tom previstas no roteiro como devem induzir na imaginação da plateia

Outro desafio é como pensar o desenho de som para um filme sem diálogos. A trilha de áudio e a trilha sonora devem passar as emoções do protagonista, assim como justificar algumas das suas reações, como o medo das sombras da luminária do quarto, por exemplo. O desafio é usar o desenho de som, efeitos sonoros, silêncios, trilha sonora original e mixagem, para gerar emoções na audiência e completar a narrativa audiovisual do roteiro.

4- Justificativa

O som é cinquenta por cento da experiência de um filme.

- George Lucas

Ángel Rodríguez, em seu livro *A Dimensão Sonora da Linguagem Audiovisual*, afirma que

No contexto da linguagem audiovisual, o som não enriquece imagens, mas modifica a percepção global do receptor. O áudio não atua em função da imagem e dependendo dela; atua como ela ao mesmo tempo que ela, fornecendo informação que o receptor processará de modo complementar em função de sua natural tendência natural à coerência perceptiva. P. 276

Nessa linha de pensamento eu encarei o processo de feitura desse desenho de som não como um acréscimo às imagens, mas como um diálogo com elas.

Como escreveu Andy Wyatt no seu livro *The complete Digital Animation Course* “sem o som, uma mídia de imagem em movimento está morta, e como a animação não possui som direto, (...) tudo tem que ser criado do rascunho.”² A principal importância desse projeto é fazer um estudo sobre como reunir os elementos necessários para realizar o desenho de som para um projeto tão singularmente dependente dessa área, sem nenhuma pretensão de ser uma bibliografia e encerrar o assunto, é claro, mas mostrando algumas das opções estéticas, bibliográficas e metodológicas possíveis.

² WYATT, Andy. *The complete Digital Animation Course – The Principles, Practice and Techniques of Successful Digital Animation*, Ed Thames & Hudson, Londres, 2010. P. 124, tradução do autor.

5- Objetivo

Quando Diana me propôs uma parceria para transpor o seu livro para a linguagem da animação eu logo fui atraído pela possibilidade de criação. Era o meu papel criar a partir do zero mais do que a trilha sonora e alguns efeitos específicos, mas todo um universo sonoro não existente.

Assim como cada quadro teve que ser cuidadosamente pensado, cada efeito sonoro deveria também ser pensado e testado para evitar perda de tempo e/ou recursos, porém, sem comprometer um processo delicado de pesquisa.

O objetivo por trás desse projeto é mais do que apenas ter um produto, é estudar como organizar os elementos chave de um desenho de som, (diálogo, trilha sonora e efeitos sonoros), estabelecer referenciais teóricos e estéticos e como harmonizá-los para enriquecer a narrativa de um roteiro de animação.

6- Referencial teórico

“Se você falha no planejamento, você planeja falhar.”

- Don Bluth

Segundo Robin Beauchamp, engenheiro de som e professor de desenho de som no Savannah College of Art and Design, “cada elemento da trilha de som é categorizado pelos seus fundamentos (diálogo, música e Efeitos Sonoros)”³. Esses fundamentos são trabalhados juntos na mixagem da trilha de som de um filme, que gera o resultado final, a trilha sonora.

Os diálogos, elemento fundamental na inteligibilidade de alguns filmes, geralmente são os primeiros elementos a serem gravados em uma animação. Especificamente no caso de *Sozinho*, um filme sem diálogos, a preocupação com este fundamento foi de menor importância, e pouco influenciou no cronograma da produção.

Como coloca Robin Beauchamp no seu livro *designing sound for animation* “se a animação é o processo de soprar vida em um personagem, então a música leva emoção a essa vida.”⁴ Mais do que apenas dar o tom emocional, o que em si já é uma grande coisa, a música também é responsável pelo ritmo do filme assim como para a continuidade da percepção de tempo e espaço.

Os efeitos especiais sonoros são a parte mais versátil do desenho de som, eles são utilizados para criar a ambientação dos cenários, caracterizar objetos em cena e contextualizar uma cena. Os efeitos sonoros ainda vão além da simples representação, pois “a natureza abstrata da animação muitas vezes pede o uso de um som metafórico”.⁵ Temos como exemplo o som ameaçador de moedores de chuva para os

³ BEAUCHAMP, Robin. *Designing Sound for Animation*, Ed. Focal Press (EUA 2005). P 29
Tradução do autor

⁴ Idem P. 43. Idem

⁵ BEAUCHAMP, Robin. *Designing Sound for Animation*, Ed. Focal Press, EUA 2005. P 63

pequenos personagens de *Vida de Inseto*, assim como o brilhante trabalho de Ben Burt em *Wall•E*, ambos da Disney/Pixar.

Em *Wall•E*, Burt teve que lidar com sons não existentes, como lasers e o ruído de um extintor de incêndio no espaço. Esse é um trabalho importante do engenheiro de som, ter a sensibilidade de saber quando abandonar a representação do real e busca uma maneira mais poética de expressão que dialogue mais com as necessidades da cena.

7- Metodologia

Metodologia não é substituta para lógica pessoal.

-Ronald B. Thomas

Antes de começar a tomar decisões de qualquer tipo sobre o desenho de som foi necessário conversar com a diretora sobre o roteiro e como ela queria contar a história que tinha em mente.

Sozinho, como nós chamamos nosso protagonista, está sentado solitário e cabisbaixo no canto de um quarto. A sua mãe, uma bailarina de renome, sempre está ocupada se dedicando à perfeição no balé e raramente tem tempo para o seu filho. No porta-retrato em cima da mesa vemos uma rápida cena explicando a ausência da mãe. Depois da explicação do porta-retrato, a luminária do quarto é acesa e a projeção das suas sombras remetem à cidade que o menino tem medo de enfrentar. Na sua imaginação ele é perseguido pelas sombras que viram monstros e acha refúgio na caixinha de música sobre a mesa, aonde ele é transportado para o mundo fantástico com uma forte conexão com o mundo que ele acredita que a sua mãe habita. Dentro da caixa ele encontra a bailarina da caixinha de música e encontra a felicidade na sua companhia e na dança. Porém, todos devemos crescer, e o menino não é exceção. Logo o mundo da caixinha de música se torna pequeno para ele e ele se vê obrigado a sair dele e encerrar o mundo exterior. No final, já adulto, o filme termina com Sozinho indo embora em direção ao horizonte na cidade.

Conversando com Diana, durante a *decupagem*⁶, dividimos o roteiro em quatro cenas com climas distintos para orientar o desenho de som. São elas:

1. **Sozinho no quarto:** teria um tom mais delicado e intimista composto pelo ruído do vento, do quarto e toque sutis do ambiente externo. O breve momento de Sozinho no quarto antes de ir para a cidade também se encaixa aqui.

⁶ Processo de estruturação e planejamento da produção do filme, cena a cena. Deste estágio saem o *storyboard* e o cronograma da produção.

2. **Sombras da luminária:** O medo de Sozinho do mundo exterior, se manifesta nas sombras da luminária que remetem a cidade. O tom é estranho, incômodo e assustador. Sons muito graves e muito agudos, dissonâncias, sussurros e sons de monstros comporiam a atmosfera sufocante e aterradora do medo do personagem.
3. **Dentro da caixinha de música:** um momento de deleite e fantasia infantil, cabe aqui uma volta ao clima delicado, mas com um tom mais alegre e onírico. Uma valsa, risadas do menino, e alguns sons típicos da própria caixinha de música.
4. **A cidade:** Para a quarta e última parte, Sozinho, já adulto, indo em direção à vida, temos uma ambientação de cidade que começa minimalista e quase imperceptível que cresce à medida que a cidade cresce no *zoom out* até a paisagem sonora se igualar ao tamanho da paisagem urbana.

O passo seguinte foi a criação de um *storyboard* (ver Anexo I – *O storyboard*) com indicações de efeitos sonoros, e assim já começamos a vislumbrar a nossa animação.

7.1- Os efeitos sonoros

Neste momento achei necessário criar uma biblioteca de sons de referência, uma coleção de efeitos sonoros pré-gravados, mesmo que com qualidade inferior (ver anexo II – Áudio Digital), para começarmos a compor o nosso *animatic* (ver anexo III – Animatic) que serviria de base para visualizarmos o filme.

Muito dos efeitos usados na construção do *animatic* foram obtidos através de sites de banco de dados de efeitos. A minha principal fonte de pesquisa foi o *The Freesound Project*, mas alguns poucos efeitos foram obtidos no *Soundsnap*.

O *Freesound* é uma comunidade livre de pessoas interessadas em efeitos sonoros, profissionais e amadores, que gravam efeitos sonoros variados em diferentes padrões de qualidade, inclusive WAVE, e os disponibilizam de graça para os seus membros sob licenças do tipo *creative commons* (ver Anexo IV – Creative Commons). Com algumas poucas exceções os efeitos utilizados no *animatic* foram tirados dessa comunidade e o meu objetivo é que após a conclusão do curta eu disponibilize os efeitos sonoros originais que gravamos sob a mesma licença.

Já o *Soundsnap* é abastecido por profissionais da área com efeitos gravados para filmes Hollywoodianos e os disponibiliza, através de uma serviço de assinatura, com opções de preço e acesso flexíveis, para uso e download. Já prevendo a necessidade para o projeto, resolvi fazer uma assinatura simples.

Cabe aqui discutirmos as possibilidades para se montar uma biblioteca de sons para um projeto. Além dos sites de efeitos, que podem ser pagos ou gratuitos, e de ir para campo gravar os efeitos necessários, é possível comprar bibliotecas de efeitos sonoros já prontas. Existem empresas especializadas em gravar e disponibilizar para venda bibliotecas inteiras, muitas vezes com sons difíceis de se obter como os de armas militares ou animais perigosos, por exemplo. Beauchamp aponta em seu livro que “Hollywood Edge e Sound Ideas são duas das mais comuns bibliotecas de som disponíveis no mercado,”⁷ o que vale pelo menos para o mercado dos EUA.

Além da possibilidade da aquisição de sons de difícil obtenção, outra grande vantagem de se utilizar uma biblioteca pronta é a alta qualidade dos arquivos, já que

⁷ BEAUCHAMP, Robin. *Designing Sound for Animation*, Ed. Focal Press, EUA 2005. p. 66

muitos dos sites que oferecem bibliotecas gratuitas costumam trabalhar arquivos em qualidade inferior à um padrão profissional de reprodução.

Toda a biblioteca de sons de referência foi pesquisada de acordo com o *storyboard*. (Anexo – Sozinho Storyboard).

7.2- A trilha sonora original

Logo nas minhas primeiras conversas com a diretora ficou evidente o papel fundamental que a música teria no filme. Não apenas por não existir nenhum tipo de diálogo, mas também pela própria temática do mundo do balé que tanto fascina o nosso protagonista.

Assim como ela procurou artistas que pudessem acrescentar ao projeto, eu decidi trabalhar a trilha sonora original do Sozinho com um musicista mais experiente e que pudesse manter um diálogo de idéias comigo. Encontrei, no Departamento de Música, do Instituto de Artes (IdA) da UnB, Nemo de Souza, parceiro de captação de som direto em alguns projetos e compositor de algumas trilhas sonoras para curtas-metragens em que participei.

A minha primeira preocupação foi com a criação de um *leitmotif*⁸ para o personagem sozinho. Um tema delicado que pudesse se repetir com variações sobre o tema e/ou arranjo em diferentes momentos da história. Pela própria importância do balé no filme eu pensei em algo como uma valsa, em compasso ternário, delicado, intimista e com arranjo para poucos instrumentos. Tendo em mente o universo infantil do nosso protagonista eu e Diana pensamos em usar instrumentos de brinquedo para o arranjo do *leitmotif*. Estudamos neste momento, como referência, o disco Música de Brinquedo, da banda mineira Pato Fu, inteiramente composto utilizando essa proposta de arranjo.



Fig 02 O Pato Fu e alguns dos seus instrumentos de brinquedo.

⁸ “pareamento de um tema musical específico com um personagem. Como no caso de Darth Vader com a marcha imperial, o tubarão com o tema de Jaws em tubarão.” Idem p. 20.

Aqui, o destino e outro amigo, Luis Gustavo Prado, técnico do laboratório de fotografia da FAC/UnB, nos levou a outra referencia para a criação de um arranjo com instrumentos de brinquedo o disco *Snoopy's Beatles Classiks on Toys* da série *Snoopy's Classiks on toys*.

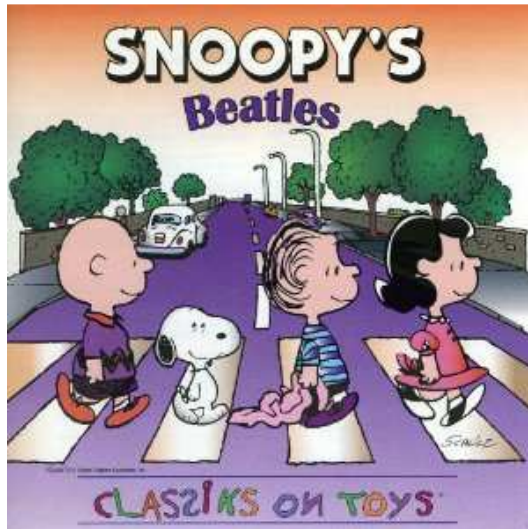


Fig 03 Capa do álbum Snoopy's Classiks on Toys

A cena das sombras na luminária já faz parte de um clima totalmente diferente. Logo de cara pensei em algo estranho, perturbador até. A primeira coisa que me veio a mente foi a obra do cantor americano, e ator nas horas vagas, Tom Waits especialmente os álbuns *swordfishtrombones* e *Rain Dogs*.

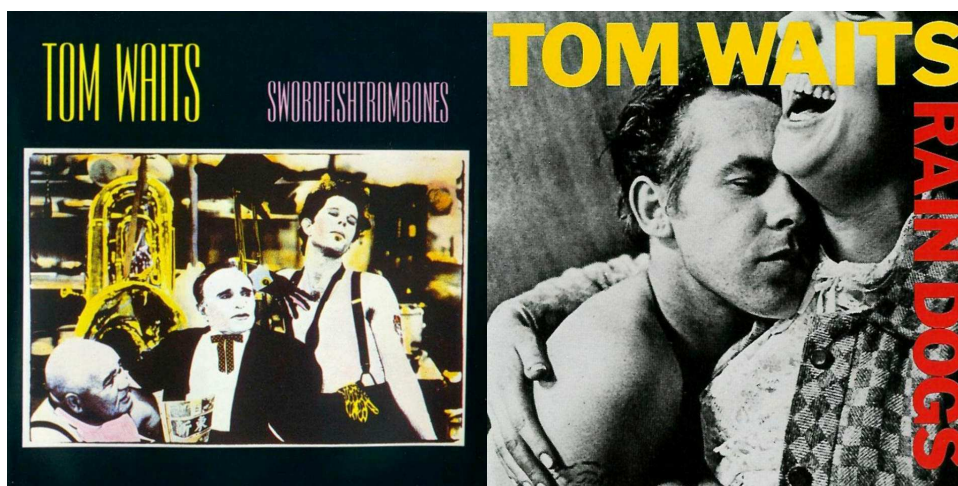


Fig 04 Os álbuns Swordfishtrombones (1983) e Rain Dogs(1985) de Tom Waits

As mixagens iniciais, porém, sugeriam uma atmosfera que causasse estranhamento, mas menos carregada de instrumentos deixando espaço na mixagem para ruídos trabalhados tanto nas frequências mais graves quanto nas mais agudas. Pensamos então, em algo simples que passasse por um *crescendo*⁹ súbito até chegar a *fortíssimo*¹⁰ junto com os efeitos sonoros para então sumir quando Sozinho destampando os olhos. Algo como alguns trechos da trilha Sonora de *Batman-cavaleiro das trevas* do compositor alemão Hans Zimmer.

Para a terceira parte da história, o interior da caixinha de música, foi pensada uma volta ao temas com uma instrumentação simples e *compasso ternário* que de repente se transformasse em uma grande valsa com cordas. Algo como uma versão mais delicada dos *crescendos* de Zimmer.

Na quarta parte temos uma volta ao tema do nosso personagem, com poucos elementos no arranjo, mas com um *crescendo* para acompanhar o *crescendo* dos efeitos no zoom final.

⁹ “Crescendo significa cada vez mais forte” .O sinal de crescendo na partitura avisa ao músico que ele deve aumentar gradativamente o som. Definição de MED, Buhmil. *Teoria da Música*, Ed Musimed, Brasília, 1996

¹⁰ Intensidade mais forte da dinâmica da performance do músico. Idem

8- Conclusão

A música, o som de passos, um som de respiração mais apreensivo, um sussurro distante, todos estes elementos fazem o espectador mergulhar na história e fazer aquela realidade ser a sua realidade, mesmo que apenas ao longo de um filme.

Durante a realização deste projeto, por vezes, me vi deparado com um mundo de escolhas, uma “folha em branco de silêncio”, que foi aos poucos preenchida com sons. Algumas escolhas foram naturais, quase óbvias, outras pensadas descartadas e modificadas até funcionarem, umas vieram da simples observação do mundo, houve também as acidentais que deram certo, o que me fez ver que além do trabalho, da pesquisa e da experimentação, o acaso e a sorte também fazem parte do processo, o que não o denigre em nada, muito pelo contrário.

Foi um processo satisfatório, porém, cheio de percalços. Poucos prazos foram cumpridos, resultado, de diversos fatores, desde ordem pessoal a problemas de produção. A própria ambição do projeto de fazer uma animação dependente de um processo tão lento e meticuloso como a calcogravura tendo apenas um gravurista fixo na equipe em si já foi um fator de atraso no cronograma, porém o resultado final sempre foi um estímulo a seguir em frente.

Como todo produto audiovisual, mesmo um projeto final, Sozinho é um trabalho de equipe e durante a nossa jornada fomos agraciados com a ajuda de colaboradores, nem todos puderam nos acompanhar até o final, é verdade, mas todos são estimados pela equipe e agradecemos à todos.

Muito foi aprendido e muito mais ainda deve ser estudado. Embora Sozinho ainda não seja uma realidade, acredito que cada pequeno detalhe da trilha de som contribuiu um pouco para a sua verossimilhança, e que temos um belo rascunho para servir de mapa para concluir a nossa jornada.

Anexos:

Anexo I - O *Storyboard*

O *storyboard*, como o nome deixa a entender, é uma prancha com desenhos em que se representam os planos imaginados na decupagem. Harold Whitaker e John Halas no seu livro *Timing for Animation* explicam:

O storyboard deve servir como uma planta para qualquer projeto de filme, já que é a primeira impressão visual de um filme. É neste ponto que a maioria das decisões sobre o conteúdo do filme são tomadas. É comumente aceito que nenhuma produção deva prosseguir até um storyboard satisfatório ser alcançado, e muitos dos problemas criativos e técnicos, que podem aparecer durante a produção do filme, sejam considerados.¹¹

O *Storyboard* do sozinho está anexado nesse trabalho e ele possui indicação das decupagem do som de cada cena e serviu de base para a concepção do *animatic*.

¹¹ WHITAKER, Harold e HALAS, John, SITO, Tom (Ed.). *Timing For Animation*. Oxford: Focal Press, 2009. P. 5

Anexo II- Áudio Digital

O áudio digital simplificou muito o processo de gravação, edição sincronismo e armazenamento do som, além de superar uma das maiores limitações do áudio analógico: a capacidade de se fazer múltiplas cópias de um arquivo sem sofrer degradação. Mesmo trazendo toda essa facilidade, o áudio digital também possui as suas limitações, e é importante conhecer as suas características.

“O processo de capturar a energia acústica em valores digitais é chamado de digitalização”¹². Essa conversão é feita através de medições pontuais, chamadas de *samples*, feitas em intervalos regulares de tempo. A quantidade dessas amostras por segundos é chamada de *sample rate*, que é um valor muito importante para definir a qualidade do *signal* (como é denominado o áudio digitalizado)¹³. A onda sonora é uma onda mecânica senoidal e quanto mais amostras forem realizadas, mais a curva do sinal se aproxima da curva original. Aqui encontramos uma limitação do áudio digital, para a curva do sinal ser igual a da onda sonora original a quantidade de amostras teria que tender ao infinito, algo que só é possível teoricamente.

Ainda não existe um consenso sobre até que ponto a audição humana consegue perceber a diferença de valores muito altos de *sample rate*, mas já se sabe que mesmo os *harmônicos* além da nossa capacidade de percepção podem ser sentidos o que diferenciaria o *timbre* do sinal resultante. Os padrões básicos de *sample rate* considerados profissionais pela indústria são 44.1 kHz (padrão utilizado no CD), 48 kHz e 96 kHz (padrões utilizados no DVD).

Um dos tipos de compressão mais comuns de se encontrar áudio digitalizado é o formato MPEG-1 layer 3, mais conhecido como mp3. Esse formato se popularizou por gerar arquivos pequenos, ser de fácil distribuição e exigir pouco processamento.

¹² BEAUCHAMP, Robin. *Designing Sound for Animation*, Ed. Focal Press, EUA 2005 P. 12.

¹³ Idem P. 12

Anexo III - Animatic

Segundo Robin Beauchamp, no livro *designing sound for animation* “o animatic é um storyboard em vídeo com uma animação limitada, possíveis ângulos de câmera alguns sincronismos fechados.”¹⁴ Geralmente o *animatic* surge de imagens escaneadas do *storyboard* e é exportado em formatos de vídeo, como Quicktime™ AVI ou DivX®, em que seja possível incluir um rascunho dos efeitos sonoros e uma trilha sonora temporária para propósitos de conferir o ritmo do filme.

Para Andy Wyatt “o *animatic* é o tempo e o espaço para realmente experimentar com a estrutura do filme, que deve ser corrigida antes da animação começar.”¹⁵ É nele que o diretor e a sua equipe sabem o que pode funcionar no filme e o que não pode, economizando tempo e dinheiro da produção.

¹⁴ Idem. P 132

¹⁵ WYATT, Andy. *The complete Digital Animation Course – The Principles, Practice and Techniques of Successful Digital Animation*, Ed Thames & Hudson, Reino Unido, 2010. P. 130

Anexo IV – Creative Commons

O Creative Commons é um projeto global ativo em mais de 40 países que tem como objetivo oferecer uma alternativa mais flexível ao padrão atual de direito autoral. Ele surge na discussão sobre o direito autoral pós internet.

No Brasil, o projeto é coordenado pela Escola de Direito da Fundação Getúlio Vargas no Rio de Janeiro. O site brasileiro do projeto explica:

“Ele permite que autores e criadores de conteúdo, como músicos, cineastas, escritores, fotógrafos, blogueiros, jornalistas e outros, possam permitir alguns usos dos seus trabalhos por parte da sociedade. Assim, se eu sou um criador intelectual, e desejo que a minha obra seja livremente circulada pela Internet, posso optar por licenciar o meu trabalho escolhendo alguma das licenças do Creative Commons. Com isso, qualquer pessoa, em qualquer país, vai saber claramente que possui o direito de utilizar a obra, de acordo com a licença escolhida”

Anexo VI - Tom Waits

O cantor, compositor, pianista e guitarrista Tom Waits tem como marca registrada composições tão próprias e peculiares que costumam ser chamadas de paisagens sonoras e trilha sonora para filmes inexistentes. Waits possui uma voz com uma tessitura áspera peculiar e costuma usar percussões de sucata e arranjos com instrumentos pouco comuns no rock e no pop como marimbas, acordeões e baixos acústicos. *Swordfishtrombones* é considerado um marco na sua carreira até mesmo pelo próprio Waits.



Figura 05 - Tom Waits

Anexo VI - Hans Zimmer

O compositor alemão Hans Zimmer começou a sua carreira tocando teclado e sintetizadores em bandas pop até ser convidado para compor a trilha do filme *Rain Man*. Desde então trilhas sonoras são sua maior ocupação. Zimmer ganhou um oscar pela trilha de *O Rei Leão* e dois globos de ouro, um pela trilha de *Gladiator* e outro pelo *O Rei Leão*, além de um Grammy pela trilha original de *Batman, o cavaleiro das trevas*.



Fig 06 - Hans Zimmer no estúdio

Referencia bibliográfica

AMENT, Vanessa Theme. *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation*. Ed Focal Press, EUA, 2009

BEAUCHAMP, Robin. *Designing Sound for Animation*, Ed. Focal Press, EUA 2005

BURUM, Stephen H. (Ed.). *American Cinematographer Manual*. Hollywood, Califórnia: The ASC Press, 2004

HARRYHANSEN, Ray e DALTON, Tony. *A Century of Stop-Motion Animation: From Melies to Aardman*. London: Watson-Guption, 2008

HELD, Jaqueline. *O imaginário no poder*. São Paulo: Summus Editora, 1980.

LUCENA JUNIOR, Alberto. *Arte da Animação: Técnica e Estética Através da História*. São Paulo: SENAC, 2002

MARCEL, Martin. *A linguagem cinematográfica*, Ed Brasiliense, São Paulo, 2007

PRIEBE, Ken A. *The Art of Stop-Motion Animation*. Course Technology PTR, 2006

RODRÍGUES, Ángel. *A dimensão sonora da linguagem audiovisual*. Editora Senac, São Paulo, 2006

WHITAKER, Harold e HALAS, John, SITO, Tom (Ed.). *Timing For Animation*. Oxford: Focal Press, 2009

YEWALL, David Lewis. *Practical art of motion Picture sound*. Ed Focal Press, EUA, 2007

WYATT, Andy. *The complete Digital Animation Course – The Principles, Practice and Techniques of Successful Digital Animation*, Ed Thames & Hudson, Londres, 2010.

MED, Buhumil. *Teoria da Música*, Ed Musimed, Brasília, 1996

CATAFAL, Jordi; OLIVA, Clara. *A gravura*. Editorial Estampa, Lisboa, 2003.

Websites:

www.freesound.org

www.soundsnap.com

<http://filmsound.org>

www.creativecommons.org.br

www.wikipedia.org

www.stopmotionanimation.com

www.stopmotioncentral.com

Filmografia:

A viagem de Chihiro (Hayao Miyazaki, Japão, 2001).

Billy Elliot (Stephen Daldry, Inglaterra, 2000).

Bicicletas de Belleville (Sylvain Chomet, França, 2003).

Memories (Katsuhiro Otomo), Japão, 1995).

O diário de Tortov (Kunio Kato, Japão, 2003).

Noiva cadáver (Tim Burton, EUA, 2005).

O estranho mundo de Jack (Henry Selick, EUA, 1993).

Coraline e o Mundo Secreto (Henry Selick, EUA 2009).

Wall•E (Andrew Stanton, EUA Disney/Pixar, 2008)

Design Sonoro da Animação: Construindo Mundos com o Som (Erica Milson, EUA Disney/Pixar, 2008)