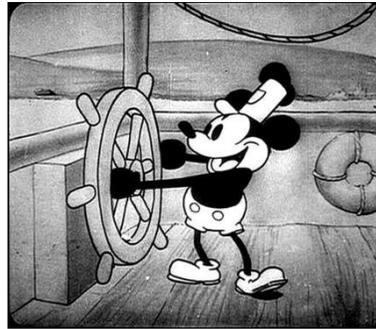


ANIMAÇÃO

CADERNOS DE CINEMA



cadernos
de
|c|i|n|e|m|a|
ANIMAÇÃO



autor

Pedro Félix

Agrupamento Vertical de Escolas Dra. Laura Ayres de Quarteira

Coordenação

Graça Lobo

Vítor Reia-Baptista



Í N D I C E



INTRODUÇÃO	2	32 COMPUTADOR	
PROCESSO DE EXECUÇÃO	6	33 técnicas de animação digital	
TÉCNICAS TRADICIONAIS	11	34 o princípio da computação gráfica	
desenho animado	12	35 Industrial Light & Magic de George Lucas	
os primeiros animadores	13	36 animação e efeitos especiais	
os primeiros estúdios de animação	14	37 estúdios – Pixar e os outros	
Quirino Cristiani	15	39 o computador ao alcance de todos	
Walt Disney	16	41 TÉCNICAS EXPERIMENTAIS	
além de Disney	17	42 animação directa sobre película	
animação em desenho no mundo	18	44 pixilação	
mais recentemente	19	48 ecrã de pinos	
stop-motion	20	50 areia	
para lá do desenho animado	21	52 gesso	
a animação com bonecos na Europa de leste	23	54 pintura em vidro	
estúdios Aardman / novos rumos	24	58 CINEMA DE ANIMAÇÃO E BANDA DESENHADA	
recortes	26	64 CRONOLOGIA FÍLMICA	
rotoscopia	30	66 FESTIVAIS DE ANIMAÇÃO	
		68 GLOSSÁRIO	



introdução

Este caderno está centrado nas técnicas e história da animação, divididas em três categorias: animação tradicional, computador e animação experimental. Esta opção tem como objectivo compreender melhor a importância do aspecto técnico, além de não ser habitual quando se estuda o cinema de animação.

Por cada técnica é apresentada uma selecção de filmes significativa (apesar de qualquer 'lista' ser sempre questionável). Procurou-se estabelecer um critério o mais abrangente possível, que passa pela inclusão de filmes pioneiros e marcantes na história da animação, quer sejam curtas ou longas-metragens, de diferentes proveniências,

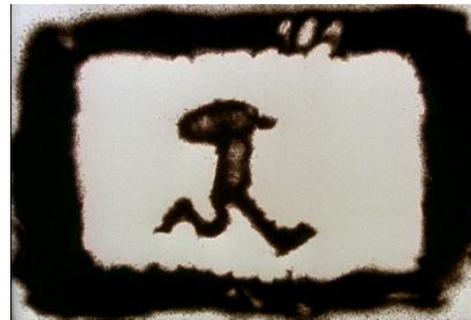
O filme "Animando" pode ser visto no site da NFB em:

www.nfb.ca/film/animando_english/

reconhecidos e premiados em diversos festivais, séries de televisão, passando também por outras linguagens como o videoclip e o anúncio publicitário (em menor quantidade obviamente e que não estão indicados na lista final). Ficam de fora os jogos e os genéricos televisivos, onde a animação também tem uma presença contínua.

São ainda incluídos exemplos de animação portuguesa, apesar de a animação nacional ainda não ter uma história, expansão e visibilidade como em outras geografias. Trata-se sobretudo de uma animação de autor, bastante experimental e com um forte sentido estético (mais do que narrativo) e que começou nas décadas recentes a ter alguma dimensão, sobretudo devido aos festivais de animação e ao papel de personalidades marcantes como Abi Feijó, Regina Pessoa e José Miguel Ribeiro.

Estas páginas permitem perceber a diversidade de opções técnicas e riqueza histórica do cinema de animação. As diferentes possibilidades expressivas de criação de movimento foram exploradas pelo animador brasileiro Marcos Magalhães no filme "Animando" realizado em 1978 nos estúdios canadianos da National Film Board. Apesar de não abordar as técnicas computadorizadas, este filme constitui um ótimo exemplo didático e uma excelente introdução ao tema deste caderno.





O termo animação vem do verbo latino *animare* (dar a vida a) e é usado para designar as formas de criação de movimento no cinema contrárias ao simples registo de imagem real pelas máquinas de filmar. Assim, a técnica geral consiste em fotografar sucessivamente desenhos, pinturas ou formas tridimensionais, de modo a produzir a sensação de movimento quando essas imagens são projectadas.

Uma das vertentes da animação, mais comercial e industrial, desenvolveu uma perspectiva mais realista, no sentido de aproximar a acção dos desenhos ou bonecos à do registo fotográfico da imagem real. Para isso, foram-se sucedendo sucessivas inovações técnicas que culminaram com a animação digital. Uma outra linha, mais artística e artesanal, caracteriza-se pelo experimentalismo, centrada na abordagem de diferentes técnicas com maior sentido plástico e com maior intervenção do realizador/animador em todo o processo. As animações de autor, mais demoradas mas nem sempre mais onerosas opõem-se às animações dos grandes estúdios, onde as tarefas se dividem por equipas, com funções distintas.

A animação não se situa apenas ao nível do cinema em longas ou curtas-metragens. O seu universo é muito mais variado: efeitos especiais, videoclips, vídeo jogos, genéricos televisivos, anúncios

publicitários e actualmente na internet em pequenos gifs animados ou em flash.

Tal como o cinema em geral, a animação também se relaciona de uma maneira muito próxima com as outras expressões artísticas, sendo até a forma mais artística de cinema porque permite uma fuga da realidade e um sentido estético muito mais livre. As artes gráficas, nomeadamente a banda-desenhada foram sempre a parceira privilegiada. Desde os primórdios onde os desenhadores eram recrutados para os estúdios, as primeiras experiências de Emile Cohl e Winsor MacCay, as personagens que transitaram para o cinema de animação, a influência da manga no anime japonês e as recentes tentativas de recuperação de grafismos tradicionais.

A introdução do computador no universo da animação, sobretudo na década de 80, do século XX veio melhorar e alargar as possibilidades do cinema de animação, tanto pela alteração e simplificação do trabalho do animador, como pelo recurso a novas possibilidades estéticas. Enquanto alguns autores consideram (ou consideravam!) que o computador em nada acrescentou à produção para melhorar o trabalho do animador e reduzir o tempo de execução, outros aproveitam as vantagens deste meio, conciliando-as com técnicas mais tradicionais.



Winsor McCay



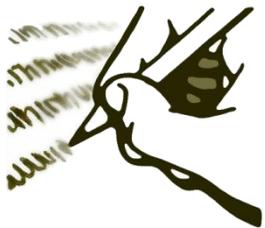
Marjane Satrapi

sugestões:

como se relaciona a animação
com outras áreas artísticas

PROCESSO de EXECUÇÃO

O esquema de produção de um filme que a seguir se apresenta como exemplo foi baseado no filme Persépolis de Marjane Satrapi e Vincent Parannaud. Não é apresentado de uma forma muito pormenorizada, porque os passos básicos utilizados na animação em desenho são semelhantes às animações com outras técnicas, até à fase de layout. A partir daqui os processos sofrem maiores alterações, consoante a técnica a utilizar e podem ainda surgir diferenças no caso de se tratar de animação de autor ou se for realizada em grandes estúdios com equipas mais numerosas, ou por exemplo se recorrer a equipamento mais sofisticado ou mais artesanal.



1 a ideia

Nesta animação Marjane baseou-se na sua própria banda-desenhada autobiográfica com o mesmo nome do filme. Outros artistas escrevem as suas próprias histórias ou têm o apoio de argumentistas. Essa histórias podem ser originais ou adaptações de contos que sejam do seu agrado.

"Sobre os temas, não sei de onde vêm. Vêm e pronto (...) começam a inquietar-me. Começa-se a pensar nisso o tempo todo. Se isso acontecer, então surgiu uma ideia. (...)

Quando se trata de filmes meus com direitos de autor, é claro que escrevo eu os argumentos. Não entendo como se pode fazer diferente. É um trabalho longo e difícil que não pára até ao fim da produção do filme. (...) Criar um enredo é uma busca constante por conexões lógicas entre as cenas do filme, entre os planos de montagem, e até mesmo os movimentos das personagens. Tem que se pesquisar as motivações desses movimentos, as acções das personagens e as suas reacções. Este alinhamento está na cabeça (apenas na minha cabeça porque no papel é impossível escrever tudo), a curva rítmica do filme, o acentuar dos altos e baixos. (...) Este trabalho é realizado dia e noite. Isso pode ser chamado "a trama do filme das sensações e pensamentos". A intuição segura tudo isso. Claro que no final, todas as ideias são transformadas no story-board, mas nascem apenas na cabeça e só através de um pensamento obstinado. Faço-o em qualquer dos casos."

Os realizadores trabalham em conjunto com as equipas de animação dando indicação como devem ser caracterizadas as personagens. Os animadores-chefe fazem os desenhos-chave que serão complementados pelos intervalistas ou animadores assistentes. Os animadores usam uma mesa de luze as folhas de papel são presas com uma régua de pins com uma furação especial.



caracterização das personagens e criação de model sheets (folhas-modelo)

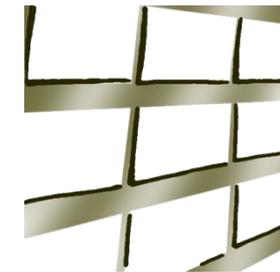
2



O storyboard é um passo fundamental na criação do filme, quer se trate de animação ou de imagem real. Esta fase marca a transição da escrita para a imagem e começa-se a definir a composição dos planos (enquadramentos), a transição entre as cenas e o ritmo do filme. Os desenhos do storyboard são posteriormente utilizados com o *animatico* (animatic), onde se juntam as primeiras experiências sonoras de forma a definir o tempo total do filme.

storyboard

3



Estes desenhos são ainda esboços, sem o pormenor do trabalho final (em desenho ou em volumes),

As vozes das personagens animadas são feitas por actores profissionais. Para os ruídos e som dos ambientes são também contratados profissionais, chamados **bruidadores** ou **sonoplastas** (*foley artists* em inglês). Nesta fase começam-se também a escolher e criar as primeiras músicas.



banda sonora

4



A voz de Marjane foi feita pela conhecida actriz Chiara Mastroianni



5

carta de rodagem

*consulta de uma carta de rodagem pelo animador
Benôit Meurzec*



Após a gravação dos diálogos e das vozes-off é necessário fazer a sincronização com os desenhos. Para tal, cria-se uma carta de rodagem (dope-sheet) onde se registam os tempos convertidos para 1/24 partes de segundo (no caso de se tratar de película) e que vão ajudar a construir os desenhos com os movimentos das bocas e a própria acção das figuras. Os animadores desenvolveram uma técnica de 'flipping' que consiste no manuseamento de várias folhas permitindo ver se o movimento está a ser bem sucedido ou se é preciso fazer correcções entre os key-frames (desenhos-chave).



6

prova de linha

line-test ou pencil-test



Os primeiros desenhos, apesar de ainda não serem definitivos, já ajudam a perceber se a animação está a ser conseguida. Para isso, começam por ser fotografados em película mais barata, registados em vídeo, ou digitalizados com o auxílio de um scanner e visionados por toda a equipa criativa envolvida no projecto. De seguida podem-se fazer os ajustes necessários.

Este processo foi iniciado nos estúdios de Walt Disney.



7

layout



O layout corresponde à arte final com as personagens e cenários, ou seja, à fase de acabamento antes da filmagem. No caso de animação tradicional em desenho, há uma equipa de *traçadores* que faz com muito rigor os contornos das figuras. Nas outras técnicas de animação os processos variam de acordo com os materiais que se utilizam. Tem que se ter o cuidado de manter uma uniformidade em toda a animação.

Depois de estarem concluídos todos os desenhos, as figuras são adicionadas aos fundos e podem ser fotografados a partir de uma truca – um suporte com a câmara de filmar, ou podem ser digitalizados com o scanner, no caso de se pretender que a animação seja trabalhada no computador e gravada em disco.

A última etapa fundamental na execução do filme de animação corresponde à sincronia das imagens com a banda sonora (as vozes, a música, o som ambiente e restantes efeitos sonoros). São também adicionadas as fichas técnicas (ou genéricos). É na montagem que se fazem os ajustes finais e se decide a derradeira versão do filme.

O filme Persépolis teve uma excelente carreira nas salas de cinema, venceu o prémio do júri do Festival de Cannes e foi candidato ao Oscar entre outras distinções.

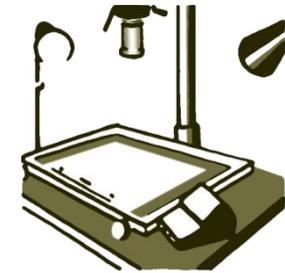
Vincent Paronnaud
(Winshluss)
e Marjane Satrapi



*Câmara multiplano de
Walt Disney*

captura de imagens

8



montagem

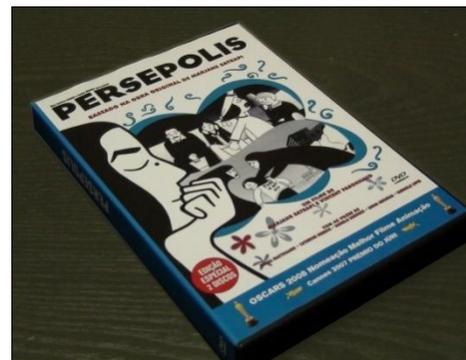
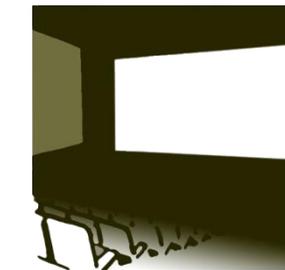
9

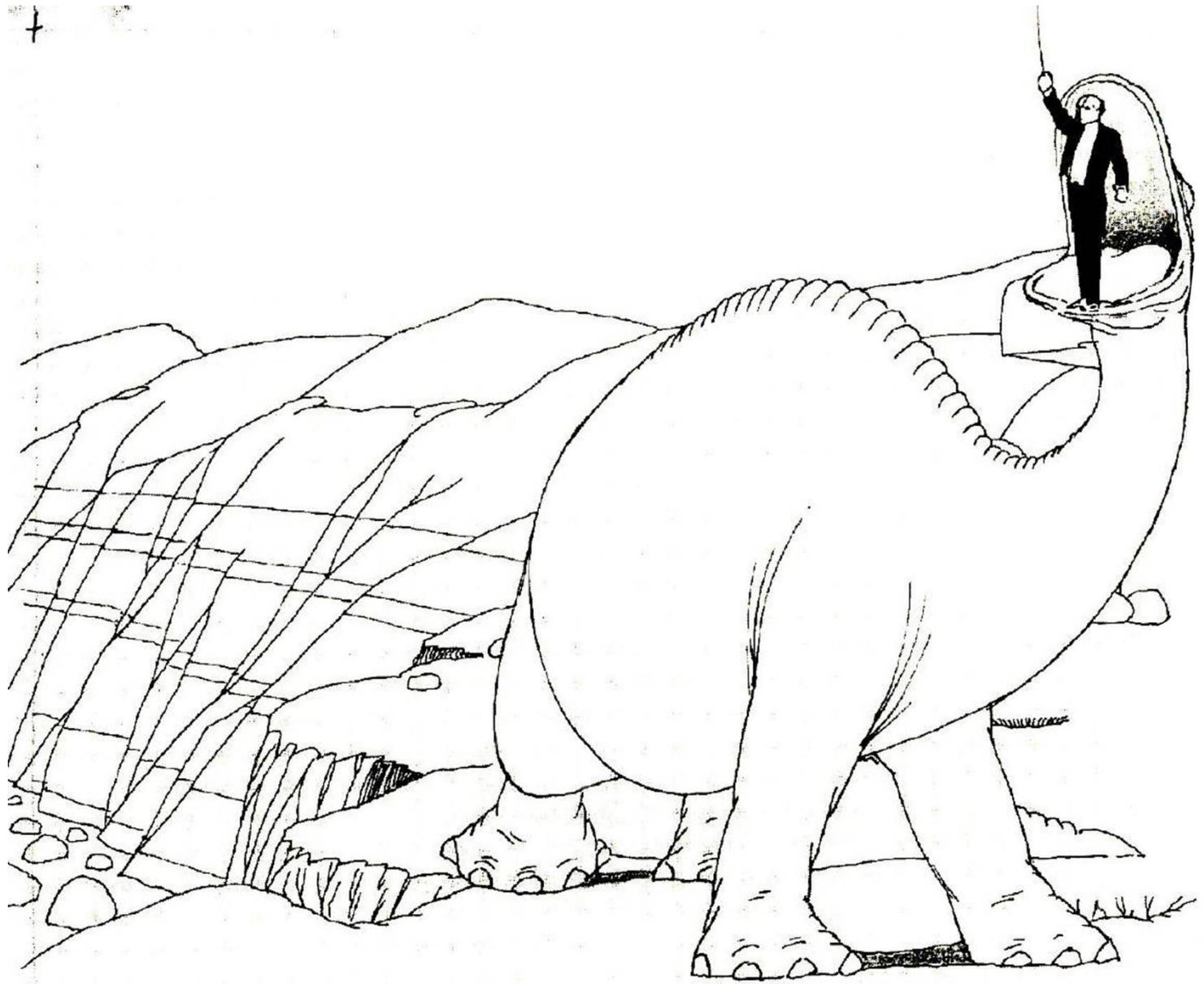


exibição

10

Além da sala de cinema e da televisão, os filmes podem ser visionados em DVD e na internet. O filme Persépolis tem uma edição portuguesa em DVD pela Midas.





336

As técnicas de desenho, animação de volumes e recortes estão ligadas às primeiras manifestações da história da animação. Os primeiros animadores pegaram nos meios expressivos artísticos bidimensionais e tridimensionais (desenho, pintura e escultura) e associaram-nos ao movimento, desenvolvendo cada vez mais uma série de recursos técnicos ao longo do tempo, tornando esta actividade muito rica e vasta.

As técnicas tradicionais surgem tanto nos grandes estúdios como na animação de autor, contribuindo para o desenvolvimento de outras tecnologias mais expressivas e/ou artesanais e estão na base da introdução da animação digital. Revela-se assim que a animação é uma actividade bastante criativa, quer se trate da dimensão técnica ou da dimensão estética.

técnicas tradicionais