

7

Referências bibliográficas

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. Trad: Alfredo Bossi. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2007.

Anime no Roku Jin no Kai. **Animeshion no Hon**. 19ª Edição. Tóquio, Japão: 2006.

BAN, Toshio; Tezuka Productions. **Osamu Tezuka: uma biografia manga**, O surgimento do mestre. Vol. 2. Trad. Adriana Sada. São Paulo, SP: Conrad, 2004.

BARBOSA JUNIOR, Aberto Lucena. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo, SP: Editora Senac, 2002.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Trad. Gabriel Valladão Silva. Porto Alegre: L&PM Editores, 2014.

BOORSTIN, Daniel J. *Do Ritual ao Drama*. In: _____ **Os Criadores: Uma História da Criatividade Humana**. São Paulo, SP: Civilização Brasileira, 1995. p. 263-272.

BOLSHAW, Maria Claudia. **Animação: uma linguagem com vocação inclusiva**. Rio de Janeiro, 2015. 205p. Tese - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na Luz: A encenação no cinema**. Campinas, São Paulo: Papitus Editora, 2008.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema: Uma Introdução**. Trad, Roberta Gregoli. Campinas, SP: Editora Unicamp; São Paulo, SP: Editora da USP, 2013.

BUCHAN, Suzanne. *Animation, in theory*. In: BECKMAN, Karen (editor). **Animating Film Theory**. Durham and London: Duke University Press, 2014. p. 111-127.

CÂNDIDO, Antônio *et al*. **A Personagem de Ficção**. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 2011.

CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**. Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A Linguagem Secreta do Cinema**. Rio de Janeiro, RJ: Nova Fronteira, 2014

CARVALHO, Eide M. Murta. **O Pensamento Vivo de Leonardo da Vinci**. São Paulo, SP: Martin Claret Editores, 1985.

CAVALLARO, Dani. **Japanese Aesthetics and Anime: the influence of tradition**. Jefferson, North Carolina and London: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2013.

DELEUZE, Giles; GUATTARI. **Mil Platôs**. Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo, SP: Editora 34, 1995.

DENIS, Sébastien. **O cinema de Animação**. Trad. Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista**. Trad. Luís Carlos Borges, Alexandre Boide. São Paulo, SP: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

ELEANOR, Heartney. *Introdução e Neo-Expressionismo*. In: ___ **Pós-Modernismo**. Trad. Ana Luiza Dantas Borges. São Paulo, SP: Cosac & Naify, 2002. p. 6-26.

ESPÍNDULA, Arttur Ricardo de Araújo. **Pré-Visualização de Animação Tridimensional Digital**. Belo Horizonte, 2007. 157p. Dissertação - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais.

FEKETE, Jean-Daniel *et al.* *TicTacToon: a paperless system for professional 2D animation*. **Siggraph**, 22nd annual conference on Computer graphics and interactive techniques, 1995, p. 79-90.

FIALHO, Antônio. **Desvendando a Metodologia da Animação Clássica: A Arte do Desenho Animado Como Empreendimento Industrial**. Belo Horizonte, 2005. 205p. Dissertação - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais.

FORTY, Adrian. **Objetos de Desejo - Design e Sociedade desde 1750**. Trad: Pedro Maia Soares. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2007.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo, SP: Editora Hucitec, 1985.

FURNISS, Maureen. **Art in Motion: animation aesthetics**. New Barnet, United Kingdom: John Libbey Publishing Ltd, 2014.

FURUHATA, Yuriko. *Animating copies: Japanese graphic design, the xerox machine, and Walter Benjamin*. In: BECKMAN, Karen (editor). **Animating Film Theory**. Durham and London: Duke University Press, 2014. p. 181-200.

GEORGE, Paul St. *Using chronophotography to replace Persistente of Vision as a theory for explaining how animation and cinema produce the illusion of continuous motion*. In DOBSON, Nichola (Ed.). **Animation Studies**, vol. 4, Valencia (EUA): Society for Animation Studies, 2009, p. 17-26.

GAINAX, **FLCL Genga Shu**. Groundwork of FLCL (Gainnakusu Animeshion Genga Shu. Ga Conte Shirizu). Tóquio, Japão: Gainax, 2001.

GAINAX, **Teggen Toppa Gurren Lagann Anemeshion Genga Shu**. Groundwork of Gurren Lagann, (Gainnakusu Animeshion Genga Shu. Ga Conte Shirizu). Vol. 1. Tóquio, Japão: Gainax, 2009.

GAMBA JUNIOR, Nilton Gonçalves. **Narrativa e AIDS: noites felinas e as dualidades da experiência narrativa pós-moderna**. Rio de Janeiro, 2004, 297p. Tese - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

GARZON, Gabriela Maria. **Estrutura de produção dos longas metragens de animação do Brasil**. Belo Horizonte, 2012. 173p. Dissertação - Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais.

GOLDBERG, Eric. **Character Animation Crash Course**. Beverly Hills, CA: Silman-James Press, 2008.

GOMBRICH, E. H. **Arte e Percepção Visual**. Um estudo da Psicologia da representação pictórica. Trad. Raul de Sá Barboza; 4ª Edição. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2007.

GRAHAM, Don. *Animation*. In: _____ **Die Kunst des Zeichenfilms**. Trad. Heinz Kotthaus e Tatjana Wlassov. Hamburgo: Blüchert, 1960. p. 130-161.

GRAVETT, Paul. **Mangá: como o Japão reinventou os quadrinhos**. Trad. Ederli Fortunato. São Paulo: Conrad, 2006.

GUATTARI, Félix. *Machinic Heterogenesis*. In: **Chaosmosis: an ethico-aesthetic paradigm**. Trad. Paul Bains e Julian Pefanis. Indiana: Indiana University Press, 1995. p. 33-57.

HAHN, Don. **Animation Magic: A Behind-the-Scenes Look at How an Animated Film is Made**. New York: Disney Press.

HARTHAN, John. *Germany - The Netherlands and England - France - Italy - Spain - Theme: Fables*. In: ____ **The History of the Illustrated Book - The Western Tradition**. London: Thames and Hudson, 1981. p. 60-79.

LAMARRE, Thomas. **Anime Machine: A Media Theory of Animation**. Minneapolis and London: University of Minnesota Press, 2009.

_____. **From Animation to Anime: Drawing Movements and Moving Drawings**. *Between Cinema and Anime*, Japan Forum 14 (2), 2002, p. 329-367.

LASSETER, John. *Principles of traditional animation applied to 3D computer animation*. In: **Siggraph**, Computer Graphics, vol. 21, number 4, 1987, p. 35-44.

LEITE, Sávio (Org.) **Subversivos: O desenvolvimento do cinema de animação em Minas Gerais**. Belo Horizonte, MG: Favela é Isso Aí, 2013.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Trad. Ricardo Corrêa Barbosa; 15ª Edição. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2013.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

MACLEAN, Fraser. **Setting the Scene**. The Art and Evolution of Animation Layout. San Francisco, CA: Chronicle Books, 2011.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos**. Rio de Janeiro, RJ: IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.

_____. **O Tempo do Animador**. Rio de Janeiro, 2015, 115p. Tese - Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do Cinema Mundial**. 7ª Edição. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MCCARTHY, Helen. **A Arte de Osamu Tezuka: deus do mangá**. Trad. Alexandre Callari. São Paulo, SP: Mythos Editora, 2012.

MENDES, Fábio Luiz Gonçalves. **O Processo Criativo em Séries de Animação Brasileiras: O Autor no Cartoon do Século XXI**. Niterói, 2014. 142p. Monografia - Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense.

MORI, Masahiro. *The Uncanny Valley*. In: **IEEE Robotics & Automation Magazine**, Junho de 2012, p. 98-100.

OLIVEIRA JÚNIOR, Luiz Carlos Gonçalves de. **O Cinema de Fluxo e a Mise en scène**. São Paulo, 2010. 153p. Dissertação - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo.

PATTEN, Fred. **Watching Anime, Reading Manga**. California: Stone Bridge Press, 2004.

SCHODT, Frederik L. **Manga! Manga!** The world of japanese comics. Tokyo, New York, London: Kodansha International: 1986.

SIECZKOWSKI, Isadora Netz. **Para Além dos Quadrinhos e Graphic Novels: os estudos literários e visuais em diálogo**. Porto Alegre, 2001, 63p. Monografia - Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

SHARP, Jasper. **Historical Dictionary of Japanese Cinema**. Plymouth, UK, 2011, p. xix- xl.

SOLOMON, Charles. **The Art and Making of Peanuts animation: celebrating fifty years of television specials**. San Francisco, CA: Chronicle Books, 2012.

_____. **The Art of the Animated Image: an anthology**. Los Angeles, CA: The American Film Institute, 1987.

STANTCHFIELD, Walt; HAHN, Don (Org.). **Drawn to Life**. 20 Golden Years of Disney Master Classes. Vol. 1. Oxford, UK: Focal Press & Elsevier, 2009.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of life: Disney animation**. 3ª Edição. New York: Hyperion, 1995.

VASARI, Giorgio. *Giovanni Cimabue*. In: ____ **Vida dos Artistas**. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes, 2011. p. 79-83.

_____. *Giotto, pintor florentino*. In: ____ **Vida dos Artistas**. São Paulo, SP: WMF Martins Fontes, 2011, p. 91-101.

VENEROSO, Maria do Carmo de Freitas. *O estilo como traço do artista*. In: PERES, Ana Maria Clark et al. (Org) **O Estilo na Contemporaneidade**. Belo Horizonte, MG: Faculdade de Letras da UFMG, 2005. p.143-152.

WELLS, Paul. **Understanding Animation**. London and New York: Routledge, 1998.

WHITAKER, Harold; HALAS, John; SITO, Tom. **Timing for animation**. 2ª Edição. Oxford: Focal Press, 2009.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**: a manual of metidos, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Nova York e Londres: Faber and Faber, 2001.

_____ **Manual de Animação**: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet. Trad. Leandro de Mello Guimarães Pinto. São Paulo, SP: Editora Senac, 2016.

YOYOGI ANIMATION GAKUIN, AIC. **How to Draw Manga - Anime**. Tokyo: Graphic-sha Publishing Co. Ltd, 2003.

Sítios da Internet

AARON. John K's guide to surviving the end of television. **Cold Hard Flash**, EUA, 23 de abr. de 2007. Disponível em: <<http://coldhardflash.com/2007/04/john-ks-guide-to-surviving-end-of.html>>, acesso em 16 de nov. de 2015.

AGARWALA, Aseem; HERTZMANN, Aaron; SALESIN, David H.; SEITZ, Steven M. *Keyframe-Based Tracking for Rotoscoping and Animation*. **Siggraph**, Computer Graphics, volume 23, Issue 3, 2004, p. 584-591. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1015764>>. Acesso em 06 de abr. de 2016.

AMIDI, Amid. Early CG experiments by John Lasseter and Glen Keane. **Cartoon Brew**, EUA, 23 de fev. 2011. Disponível em: <<http://www.cartoonbrew.com/disney/early-cg-experiments-by-john-lasseter-and-glen-keane-37145.html>>. Acesso em 16 de nov. de 2015.

ANIMAÇÃO brasileira “O Menino e o Mundo” é indicada ao Oscar. **UOL - Cinema**, 14 de jan. de 2016. Disponível em: <<http://cinema.uol.com.br/noticias/>>

[redacao/2016/01/14/animacao-brasileira-o-menino-e-o-mundo-e-indicada-ao-oscar.htm](#)>. Acesso em 16 de out. de 2016.

ANIMAÇÃO brasileira "Uma História de Amor e Fúria" pode ganhar o Oscar em 2014". **O Diário online**, 10 de jan. de 2014. Disponível em: <<http://www.odiarionline.com.br/noticia/20492/ANIMACAO-BRASILEIRA-UMA-HISTORIA-DE-AMOR-E-FURIA-PODE-GANHAR-O-OSCAR-2014>>. Acesso em 16 de out. de 2016.

BENIUK, David. Movie history in the frame at animation cell auction. **The Mercury**, Austrália, 26 set. 2015. Sunday Tasmanian. Disponível em: <<http://www.themercury.com.au/news/tasmania/movie-history-in-the-frame-at-animation-cell-auction/story-fnj4f7k1-1227545355709>>, acesso em 30 de set. de 2015

BIRES, Sean et al. That scene was awesome: Japan's iron animators. **Anime Central**, Chicago. 17 de mai. de 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=LLNHsRJoqFM&list=PLuPNSyztKHPqVM4ePSmN_2BLhONu0WLg>. Acesso em 19 de junho de 2016.

CASSIOPEIA. **Museu da Computação e Informática - MCI**. 06 jan. 2002. Disponível em: <<http://www.mci.org.br/historia/cassiopeia/cassiopeia.html>>. Acesso em 09 de out. de 2015.

CLIFE com herói de seriado japonês amargurado vence prêmio Conexão Animações. **O Globo**, 30 de mar. de 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/musica/especial-publicitario/music-video-festival/platb/2014/03/30/clife-com-heroi-de-seriado-japones-amargurado-vence-o-premio-conexao-animacoes/>>. Acesso em 16 de out. de 2016.

JACOB, Oren. Would pre-Toy Story Pixar have been considered a venture-worthy investment? **Quora**, EUA, 13 de Mai. de 2014. Disponível em: <<https://www.quora.com/Would-pre-Toy-Story-Pixar-have-been-considered-a-venture-worthy-investment>>. Acesso em 23 de set. de 2016.

LEITE, Sávio. O Cinema de McLaren. **MUMIA**, Brasil, 27 dez. 2013. Disponível em: <<http://mostramumia.blogspot.com.br/2013/12/cinema-de-maclaren.html>>. Acesso em 03 de abr. de 2017.

LUNAZZI, José J. Estereoscopia - Pares Estéreo - 3D - Visualização 3D. **Unicamp**, SP. Disponível em: <http://www.ifi.unicamp.br/~lunazzi/prof_lunazzi/Estereoscopia/estere.htm>, acesso em 28 de set. de 2015.

O DESENHO animado do cinema brasileiro. **Cinearte**, Vol. 222, 28 de mai. de 1930. <http://memoria.bn.br/pdf/162531/per162531_1930_00222.pdf> Acesso em 23 de set. de 2016.

The Eye Hears, the Ear Sees. National Film Board of Canada. Disponível em: <<https://archive.org/details/theeyehearstheearsees>>. Acesso em 03 de abr. de 2017.

TOP 10 Most Expensive Auction Items. **Time**. Disponível em: <http://content.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1917097_1917096_1917095,00.html>, acesso em 13 de out. de 2015.

VARIETY Staff. Gallic cartoon software pro-Euro. **Variety**, EUA, 25 de abr. de 1994. Disponível em: <<http://variety.com/1994/digital/news/gallic-cartoon-software-pro-euro-120473/>>, acesso em 2 de abril de 2016.

ZAGREB animation. **Zagreb Film**. Croácia. Disponível em: <http://www.zagrebfilm.hr/povijest_e.asp>. Acesso em 22 de janeiro de 2017.

Filmes

101 Dálmatas. Direção: Clyde Geronimi, Hamilton Luske e Wolfgang Reiterman. Roteiro: Bill Peet e Dodie Smith. EUA: Walt Disney Pictures, 1961. 1 DVD (80 min), NTSC, color.

A Bela Adormecida. Direção: Clyde Genonimi. Roteiro: Erdman Penner. EUA: Walt Disney Pictures, 1959. 1 DVD (75 min), NTSC, color.

A Lenda da Serpente Branca. Direção: Taiji Yabushita. Roteiro: Shin Uehara, Taiji Yabushita e Seiichi Yashiro. Japão: Toei Animation, 1958. Arquivo Digital (79 min), color.

As Viagens de Gulliver. Direção: Dave Fleischer. Produção: Max Fleisher. EUA: Fleisher Brothers, 1939. DVD (76 min), NTSC, color.

Branca de Neve e os Sete Anões. Direção: David Hand. Roteiro: Ted Sears, Richard Creedon, Otto Englander, Dick Rickard, Earl Hurd, Merrill de Maris,

Dorothy Ann Blank e Webb Smith. EUA: Walt Disney Pictures, 1937. DVD (83 min), NTSC, color.

Cinderella. Direção: Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske. Roteiro: Bill Peet. EUA: Tal Disney Pictures, 1950. DVD (74 min), NTSC, color.

FLCL. Direção: Kazuya Tsurumaki. Roteiro: Hajime Ueda. Produção: Gainax/Production I.G. Japão: Gainax/Production I.G, 2001. Arquivo Digital (120 min), NTSC, color.

Luz, Anima, Ação. Direção: Eduardo Calvet. Roteiro: Eduardo Calvet. Produção: Felipe Haurelhuk. Brasil: IDEOgraph, 2013. DVD (99 min), NTSC, color.

MENINA. Direção: Pedro Eboli. Roteiro: Pedro Eboli. Produção: Birdo Filmes. Brasil: Birdo Filmes, 2013. Arquivo digital (4 min), NTSC, color.

Mundo Proibido. Direção: Ralph Bakshi. Roterio: Michael Grais e Mark Victor. Produção: Frank Mancuso Jr. EUA: Paramount Pictures, 1992. 1 DVD (101 min), NTSC, color.

O Cinema Animado. Direção: Arnaldo Galvão. Roteiro: Arnaldo Galvão. Produção: Arnaldo Galvão. Brasil: UM Filmes, 2016. Arquivo Digital (112 min), color.

O Menino e o Mundo. Direção: Alê Abreu. Roteiro: Alê Abreu. Produção: Tita Tesller e Fernanda Carvalho. Brasil: Filme de Papel, 2014. 1 DVD (80 min), NTSC, color.

Sinfonias Ingênuas. EUA: Walt Disney Pictures, 1929-1939. 2 DVDs (269 min), NTSC, color.

Teggen Toppa Gurren-Laggan. Direção: Hiroyuki Imaishi. Produção: Gainax. Japão: Gainax. 2007. Netflix (649 min), color.

Uma Cilada para Roger Rabbit. Direção: Robert Zemeckis. Roteiro: Jeffrey Prince. Produção: Robert Watts e Frank Marshal. EUA: Touchstone Pictures, 1988. 1 DVD (104 min), NTSC, color.

Uma História de Amor e Fúria. Direção: Luiz Bolognesi. Roteiro: Luiz Bolognesi. Produção: Caio Gullane, Fabiano Gullane e Sonia Hambúrguer. Brasil: Buriti Filmes, 2013. 1 DVD (98 min), NTSC, color.

Yasuo Otsuka's Joy in Motion. Direção: Hayao Miyazaki. Japão: Studio Ghibli, 2003. 1 DVD (107 min), NTSC, color.

Entrevistas transcritas

ABREU, Alê. Entrevista concedida a David Mussel. Rio de Janeiro, 7 dez. 2016.

BOLOGNESI, Luiz Roberto. Entrevista concedida a David Mussel. 25 out. 2016.

EBOLI, Pedro. Entrevista concedida a David Mussel. 31 out. 2016.

8

Glossário

ANIMAÇÃO COMPLETA (*full animation*): Tendência estilística de criação de movimento em animação sem levar em consideração tanto a economia de recursos, caracterizado principalmente pelo desenho de novas poses das personagens a cada quadro e sua não-separação em camadas.

ANIMAÇÃO COMPLETA-ECONÔMICA (*full limited animation*): Termo cunhado por Thomas Lamarre para descrever a animação japonesa produzida para cinema, que utiliza recursos de animação completa e animação econômica.

ANIMAÇÃO ECONÔMICA (*limited animation*): Tendência estilística de criação de movimento em animação com vistas a economia de movimento e de recursos, caracterizado pela separação da personagem em camadas e uso de banco de animações.

ANIMADOR PRINCIPAL (*key-animator*): Profissional responsável por criar as os desenhos-chave e os desenhos de ruptura do movimento da personagem. Em alguns estúdios realiza também os entremeios.

ANIMAÇÃO SEM PAPEL (*paperless*): Animação produzida em técnica de animação 2D sem utilização de papel, por meio de desenhos digitais, vetoriais ou não.

ANIMETISMO (*animetism*): Tendência ao movimento em animação perpendicular ao enquadramento, nos eixos *x* e *y* do quadro.

CAPTAÇÃO DIRETA (*live action*): Filmes feitos com atores com captação direta do movimento a partir de aparato mecânico, como uma câmera de filmagem.

CINEMATISMO (*cinematism*): Tendência ao movimento em animação em profundidade ao enquadramento, no eixo *z* do quadro.

DESENHO-CHAVE (*keyframe*): Pose principal do movimento, feita antes de todas as outras, para construir o movimento em metodologia pose a pose.

DESENHO DE RUPTURA (*breakdown*): Primeiras posições intermediárias criadas pelo animador e as mais importantes para estabelecer a sobreposição entre as partes móveis da personagem, sugerir peso e controlar a flexibilidade no movimento da personagem.

ENTREMEIO (*in-between*): ver POSE INTERMEDIÁRIA.

INTERVALADOR (*inbetwener*): Profissional que desenhava as poses intermediárias finais do movimento a partir das poses principais do animador principal. Posteriormente, na Disney, tal profissional acumulou a função de redesenhar as poses principais do animador principal com a forma final das personagens, podendo ser chamado também de animador assistente.

INTERVALO (*in-between*): ver POSE INTERMEDIÁRIA.

MOVIMENTO BORRADO (*motion blur*): Imagem desfocada ou “borrada” devido ao movimento do objeto capturado pela câmera fotográfica.

MOVIMENTO DE CAMADAS (*moving drawings*): Desenhos que são movidos na cena como planos ou camadas inteiras, arrastados pelos eixos x e y, sem sucessão de desenhos para a ilusão de movimento.

MOVIMENTO DESENHADO (*drawing movements*): Desenhos que se sucedem na tela de projeção para criar a ilusão de movimento.

PARAR MOVENDO (*moving hold*): Recurso estilístico para manter a personagem parada, mas ainda em movimento (não estática), desacelerando para uma pose principal, normalmente ao final de uma ação.

POSE DE PASSAGEM (*passing position*); ver POSE DE RUPTURA.

POSE INTERMEDIÁRIA (*in-between*): Última pose entre as os desenhos de movimento da personagem, feita pelo animador para garantir a fluidez do movimento das personagens.

POSE PRINCIPAL: ver DESENHO-CHAVE.

ROTEIRO EM QUADROS (*storyboard*): Visualização do roteiro em imagens sequenciais explicativas das ações de cada cena do filme.

SISTEMA DE PINTURA DIGITAL (*Ink and Paint System*): Sistema de digitalização de desenhos para torná-los possíveis de serem pintados digitalmente, sem a necessidade de pintura de acetatos.

TESTE DE MOVIMENTO (*pencil test*): Método empregado pelos animadores do estúdio Disney para medir a temporização de uma cena. Esse método de pré-visualização do movimento norteou a temporização como princípio do planejamento da animação.

VALE DA ESTRANHEZA (*Uncanny Valley*): Região no gráfico de Mori que determina nossa maior rejeição a objetos prostéticos ou robóticos quanto mais próximos do aspecto humano eles tem.

9

Apêndice: entrevistas

Luiz Bolognesi

[David Mussel] Como nasceu o interesse de realizar um projeto como o *História de Amor e Fúria*? Como foi o processo de produção do filme? Seguiu as etapas na ordem de roteiro- storyboard-layout-animação etc?

O filme teve investimento do Fundo Setorial do audiovisual (FSA), além de outros, como BNDES, Sabesp entre outros. Como foi o processo de inscrição para o financiamento do projeto? Passou pelas etapas padrões exigidas normalmente ou teve alguma especificidade no projeto?

Você diz que o filme levou 6 anos para ser feito, mas na verdade você trabalha na história do filme desde 2002, quando começou a pesquisa, e no roteiro desde 2004, no primeiro tratamento. E você já disse em entrevista que é fundamental a história do filme (em qualquer técnica - animação ou *live action*) estar de pé, ser uma boa história que você acreditar nela. Mas houve mudanças significativas no roteiro durante a produção do *storyboard/animatic* do filme (além da proposição de diálogos pelos atores)?

[Luiz Bolognesi] Foi. A gente seguiu essas etapas, a gente procurou seguir essas etapas, mas nós desrespeitamos o fim das etapas. O que vale dizer: nós entramos em produção e com o filme em produção nós resolvemos mexer no roteiro e *animatic*, o que não se deve fazer. A gente deve entrar em produção quando você travou o *animatic* numa pré-produção. Na hora que o *animatic* está travado, aprovado em todas as instâncias você inicia a produção. Nós não fizemos isso. Na verdade a gente achou que tinha um *animatic* resolvido, de qualidade, mas teve algum engano ali, porque eu percebia que o *animatic* estava um pouco “frouxo” e a gente falava assim: “vamos tocar e no meio do caminho a gente resolve”, Eu me arrependi muito disso porque isso deu um sobre-trabalho, deu trabalho extra, tiveram algumas cenas que nós chegamos a desenhar e elas caíram com a reforma do roteiro e do *animatic*, teve muito trabalho de *storyboard* que teve que se modificado durante a produção e isso gerou um trabalho extra de toda a equipe. E

evidentemente gerou custos também. Apesar de ter sido um filme muito barato, quer dizer, um filme feito em *full animation*, de 70 minutos, com a qualidade que ele tem, por 4 milhões e meio de reais, ou seja, estamos falando aí de menos de 2 milhões de dólares, é muito barato nos padrões do mercado internacional. Apesar disso, pra nós teve um sobre-esforço por errar essas etapas. Agora, por que que a gente errou? Um pouco porque era uma equipe inteira que trabalhou durante seis anos no filme, durante a produção do filme em que praticamente para todos da equipe era seu primeiro longa-metragem. Alguns da equipe tinham feito *service* para filmes até americanos, da Disney, mas ninguém tinha trabalhado como chefe de departamento de um longa-metragem. Eu costumo falar que a gente estava aprendendo a pilotar um boeing com o manual aberto e o avião no ar. O avião não podia cair, a gente não podia descer e a gente estava aprendendo a pilotar. Então foi isso, né? Mas no meu próximo filme em hipótese alguma eu vou deixar isso acontecer. Eu estou trabalhando nele agora na fase de roteiro, mas dessa vez eu só entro em produção... quer dizer posso fazer um pré um pouco maior, alargar a pré, para checar *design character*, todo o *concept* de cenários, mas sobretudo fazer um *animatic* “gordo”, um *animatic* com bastante trabalho, com trabalho de vozes, com trabalhozinho de som, com bastante detalhe no *animatic*, no mais que eu puder dar, testar o *animatic*, ter certeza que esse é o filme e só então entrar em produção. Eu aprendi isso, né? Tanto que o filme que a gente está fazendo agora, a gente está produzindo o filme do Alê Abreu, o próximo longa dele é uma co-produção da Buriti Filmes e da Filme de Papel do Alê, a gente se juntou pra fazer dois filmes: o próximo do Alê e meu próximo. Vai ser um trabalho conjunto e a gente fez um juramento entre nós de que *animatic* tem que ser muito trabalhado antes, até o final da pré, mas quando entrou em produção não se mexe em *animatic*. Ele tem que ter passado por todos os testes. Claro um detalhe aqui, outro detalhe ali..., mas não ir com historia frouxa pra produção, e começar a mexer em *animatic* porque você desequilibra todo o cronograma de produção, todo o *line up* de produção, fica tudo destrambelhado, e isso o *História de Amor e Fúria* sofreu um bocado.

Então você diz que o filme sofreu desvio até mesmo na história durante a produção?

A gente percebeu que tinham vários problemas na história. Antes da gente começar eram 5 curtas, eram cinco pequenas histórias, e a gente percebeu que era demais tanto pro esforço de produção como pro tempo da narrativa. A quinta história ficava muito cansativa, até aí cortamos pra quatro e iniciamos a produção. Mas nós verificamos problemas narrativos na primeira e na quarta história, na abertura e no fechamento do filme, e isso depois de ter fechado o *animatic*. E isso gerou crises. Então a gente quando começou a perceber que a primeira e a quarta história ainda estavam frágeis, a gente iniciou a produção pela terceira história, depois fomos para a segunda, e deixamos a primeira e a quarta pro final porque nós estávamos arrumando o animatic. Então, parece que não gerou problema, que nós absorvemos o problema, mas não, gerou [problema], porque quando você mexe com o *line up*, mexe com o numero de cenas que vai ser desenhado, e nós tivemos problemas também [como] no final, algumas cenas que nós tínhamos desenhado, nós descartamos e reestruturamos a sequência, porque a história pedia algumas mudanças, então isso aconteceu no filme.

A escolha pela técnica e linguagem do anime não foi escolhida para criar mais um anime japonês contando uma história brasileira, como você já mencionou em entrevista. Essa escolha pela técnica oriental levou em consideração qual ou quais critérios para a realização do filme?

Você já afirmou que a escolha de realizar um filme de animação possibilita a criação de um produto mais barato do que o *live action*, principalmente se for no gênero ficção científica. O baixo custo legitimou a produção da animação de alguma outra forma, na técnica de animação japonesa utilizada, por exemplo? A técnica de animação de desenho sobre papel foi uma escolha pessoal ou viabilizada pelo estúdio de animação?

A principal questão era estética porque pelo custo a gente teria ido para a animação digital 3D. O filme nos levava para a animação digital 3D. Como eu não era um diretor de animação, eu era roteirista (agora sou diretor de animação), eu não tinha experiência nem de ter feito um curta, eu dependia de uma equipe de

produtoras que eu procurei para se associar comigo. Todo mundo queria fazer em 3D porque cabia no custo do filme que inicialmente era de 3 milhões e meio depois passou para 4 milhões e meio. E eu não queria por motivo absolutamente estético. Eu não acreditava nesse filme feito com trabalho vetorial 3D de personagens, porque eu gosto, por exemplo, dos desenhos da Pixar, da história, mas não me agrada esteticamente os desenhos de personagens. Acho sem alma, acho sem personalidade. Como a história é maravilhosamente boa, é extraordinária, aquilo passa batido. Mas eu tenho uma preferência estética, sempre tive, pelos desenhos com animação no papel. Independente de ser full animation, mas animação clássica. Gostava dos coreanos, gostava dos franceses, gostava dos japoneses. E o filme nasceu de um projeto de juntar a história do Brasil com graphic novels, que eu tenho uma formação, na juventude, de ser um leitor de graphic novels. No Brasil, desde os anos 80, a gente tinha algumas edições nas bancas de jornal, que não tem hoje, que era muito legal, que era a Heavy Metal, que saía em português e não sei mais, e saía em português também uma revista maravilhosa chamada Animal, que eu tenho a coleção completa. Tinha os melhores quadrinistas, as melhores graphic novels do mundo (o que acontecia nos Estados Unidos, na Europa vinha parar aqui e ainda inseria (a Animal inseria) todo o mês, ela inseria uma ou duas histórias de grandes quadrinistas brasileiros. Aí, o conceito do *História de Amor e Fúria* nasceu da estética da graphic novel com a vontade de contar a história do Brasil. Então, toda vez que eu via os projetos que me apresentavam de uma realização de uma animação 3D eu abominava, a ponto de chegar um momento que eu falei: “Se for para fazer em 3D, eu não vou fazer esse filme, eu prefiro desistir do projeto. Porque não me convence e eu vou ficar muito frustrado. Então batemos o martelo que ia ser animação clássica. E aí sim, o custo e as condições de fazer [o filme] juntou com a vocação estética do filme”. Eu não entendia o filme, quando olhava para a técnica, eu não gostava da animação americana clássica do papel, alguns filmes da Disney e tal, no sentido de que eles são quase expressionistas. Eles tem um *overacting* naqueles 24 desenhos por segundo, um excesso de animação que leva ao exibicionismo de movimentos que resulta quase num *overacting*. Então, por

motivos estéticos, eu queria uma contenção na animação. Eu queria como modelo a animação japonesa das histórias mais sofisticadas dos japoneses em que a interpretação dos atores é contida, a expressão de voz é contida, eu queria me aproximar do *live action*. Foi aí que surgiu o conceito da gente trabalhar com o modelo de animação japonês de fazer de 8 a 12 desenhos por sequência, e não partir para 24 ou 18, mas mirando muito nessa contenção estética da animação japonesa. Porém, ao mesmo tempo, era um limite para mim, eu tinha um cuidado muito grande de dizer: “Me interessa a contenção das personagens da animação japonesa e coreana, mas não me interessa o formato do desenho do animê, a estética do animê não é o meu foco, eu quero fazer alguma coisa que tenha essa brasilidade.” Então, a escolha da animação clássica foi eminentemente estética, e a escolha de trabalhar não com *full animation*, mas com [animação japonesa]. Nós trabalhamos muito com 8 desenhos, quase nunca com 6, geralmente 8, e algumas cenas que tinham muitos desenhos, nós pulamos para 12, as cenas que tinham mais ação nos pulamos para 12. Mas isso era uma mistura de uma resolução econômica, evidentemente de atender o *budget* do filme, mas sobretudo combinando essa linguagem de interpretação de atores e personagens (de *character* mesmo), que eu não queria aquele expressionismo. E eu tinha uma dificuldade com os meus animadores porque muitos deles tinham desenvolvido a mão deles fazendo service pra Disney. Então havia uma tendência das personagens falarem com um excesso de movimento que é um pouco a brincadeira da Disney, e que eu precisava ficar aplicando neles animações coreanas: “senta aqui, vamos assistir isso, olha isso, um desenho inteiro quase que de plano e contra-plano que quase não tem movimento”. Está tudo no rosto da personagem, mas o espectador tem a sensação de *full animation*, porque nós estamos perto do *live action*. Então, é um processo para estar o tempo todo com meus animadores e dirigindo eles e contendo. E aí eu contei muito com a ajuda do Selton [Mello], da Camila [Pitanga], e do Rodrigo [Santoro] também, das vozes. Como elas vinham contidas e eu dirigia eles, eu entregava essa interpretação contida [aos animadores] e falava: “a animação tem que seguir a contenção da voz”. Não é uma animação expressionista, não é uma animação expansionista, né?

E aí as vozes nos ajudavam. Nesse sentido é que a técnica da animação japonesa combinava com nosso objetivo estético e era mais adequada ao *budget*.

Nesse sentido, qual ou quais filmes coreanos, japoneses ou franceses você considera importantes para mostrar essas questões técnica e estética do filme?

Olha, foram muitos, mas que eu me lembro foram três, teve o *Ghost in the Shell*, *Tekkonkinkreet* e teve um coreano que chama *Wonderful Days* em inglês, eu não me lembro do nome dele em português, é um filme lindíssimo, que também fala da falta de água, um filme que tem uma pegada meio futurista, um filme muito minimalista, com cenas sem diálogos, em que ele mistura 2D com animações quase de game de 3D. Tem umas cenas de moto, mas a estética combina tanto. Eu adorava esse filme. Eram muitos filmes, o Miyazaki eu trazia também, mas sobretudo, as referências maiores foram essas três, eram cenas, planos de três filmes que eu levava para equipe e mostrava para eles: “olha só a contenção nos diálogos. Olha como tem um cenário rico, mas como a personagem está falando de maneira contida”. Então, essas eram um pouco referências que eu usava com a equipe. Acho que esses três filmes foram os que eu mais usei.

Levando em consideração a técnica japonesa de animação, por que usar as vozes dos atores antes da produção da animação se nos animes as vozes são feitas, na grande maioria dos casos, por último no processo do filme?

Você já afirmou que a escolha dos atores Camila Pitanga, Selton Mello e Rodrigo Santoro se deu pelo porte e contribuição que esses atores daria (e de fato deram) ao filme e não para agregar valor ao projeto. Na etapa de animação, houve utilização dos vídeos de gravação de voz dos atores como referência para as atitudes das personagens?

Eu percebi que era um trunfo que eu tinha do meu lado para segurar a mão dos animadores que escapavam para um desenho mais expressionista com excesso de interpretação quando eu aplicava para eles as vozes contidas do Selton e da Camila. Eles iam mais na sintonia do filme que a gente queria fazer. Por isso a gente gravou as vozes antes, e por isso também quando eu mexi no roteiro eu tinha que voltar para o estúdio com a Camila e com o Selton para regravar novas cenas e eles foram muito parceiros e muito compreensivos nesse processo.

De ir e voltar para o estúdio?

Eles entraram em estúdio ... O Selton entrou umas oito vezes, e a Camila umas cinco ou seis vezes ao longo desses seis anos. Eles voltavam e ficavam dois, três dias no estúdio comigo porque eu tinha mudanças para fazer, e eles foram muito parceiros. E o Rodrigo também, o Rodrigo entrou nos dois últimos anos e também entrou amigo das ou três vezes no estúdio. O Rodrigo nem todas as animações delegaram feitas com as vozes como nós tínhamos feito antes, mas algumas delas nós mexemos na animação e simplificamos a animação depois do trabalho do Rodrigo.

Você já estava fazendo o roteiro desde 2002...

Isso.

E quando entrou em produção que começou esse trabalho todo com eles.

Exatamente.

A história do Abeguar foi de inspiração da mitologia indígena com outras influências. na questão estética também mistura bem o 2D e 3D. você considera que esse hibridismo técnico conversa bem com a história?

Da mesma maneira que a mitologia indígena que inspirou o filme foi condensada e “mexida” para criar as personagens, você vê a produção do filme como uma “linha de montagem” (com o perdão do termo) híbrida, que se utilizou de recursos 2D e 3D e técnicas de animação ocidental e japonesa?

É aquela coisa do brasileiro, gambiarra, ou então se a gente for ser mais erudito, falar de uma certa forma que é um filme que fala sobre antropofagia e ele foi uma atitude antropofágica. Porque a gente pegava coisas da animação [norte] americana porque os meus desenhos de personagens não eram não eram o meu projeto, eu queria fazer um *character design* muito mais sofisticado, muito mais HQ, mas a minha equipe não tinha mão para isso. Eles não conseguiam, era um voo muito novo. E eles conseguiam na hora que a gente traduzia os meus character designs originais que foram feitos pelos irmãos gêmeos, sabe?

Gabriel Bá e Fábio Moon?

Sim, exatamente. Foram eles que desenvolveram comigo o *character design* que eu queria fazer. Mas era inviável para a equipe que nós tínhamos em mãos animar

aqueles desenhos. Eles não davam conta. Então nós facilitamos ao que as mãos deles estavam treinadas. A equipe estava treinada para um *character design* mais americano, mais Disney. Então eu tive que ceder a isso. Mas não era o que eu queria, foi o que foi possível. Porque isso eles tinham mão e habilidade para fazer. Então de um certa forma, a gente demorou um pouquinho no *character design* dos americanos do que a minha equipe tinha sido treinada a fazer nos padrões da Disney e tinham mão para animar isso. Nisso eles eram rápidos. Qualquer coisa nova eles eram muito lentos. De outro lado, o minimalismo da interpretação e das animações sofisticadas japonesas, só que eu não queria ser animê. Então, a gente mergulhou numa influência asiática, numa influência americana e misturou com quadrinhos, misturou com história do Brasil ... foi um grande liquidificador, a gente fez um “batidão” antropofágico de várias influências, e isso que é a cara do Brasil. Por que que o filme os caras lá em Annecy disseram “o filme tem uma cara diferente, tem uma cor de Brasil, e eu acho que essa mistura antropofágica que a gente fez, misturando várias influências e várias referências para chegar no lugar que a gente mirava e que a gente queria chegar foi a marca nesse filme como é um pouco, como diziam os modernistas dos anos 20 ou como diziam os músicos do final dos anos 60 e 70, que fizeram a Tropicália... a Tropicália também era uma mistura de samba, bossa nova, de jazz com rock’ n’ roll, com a influência dos Beatles, a chegada do teclado e da guitarra misturada com a música brasileira de raiz... Também o Tropicalismo é marcado por pôr tudo numa grande panela, virar e devorar aquilo. Devorar a influência cultural que vem de fora e produzir outra coisa. Então eu tinha essa consciência de que a gente estava de uma certa forma fazendo um filme antropofágico sobre uma cultura antropofágica que é a cultura dos tupinambás que é o protagonista do filme. Então nesse sentido eu acho que havia uma sinergia entre conteúdo, entre história, que era um resgate da mitologia tupinambá, visitada de uma maneira muito moderna indo para o futuro, brincando com linguagem e tal, havia uma sinergia entre essa atitude antropofágica dos tupinambás com a apropriação de uma linguagem que na prática (não foi de um conceito teórico, mas na prática) foi uma atitude completamente antropofágica, da antropofagia cultural brasileira. Então eu percebia que isso era coerente, era o que

era possível fazer naquele momento, mas fazia sentido. Aí eu acho que esse sentido que há no filme que vem de vários lugares, é que é responsável por um surpreendente sucesso que o filme fez que a gente nunca imaginou. A gente tinha noção da nossa pequenez, da nossa fragilidade, dos nossos limites, e nós nunca imaginamos que o filme ia alçar os voos que ele alçou. A gente não imaginava isso em nenhum momento. A gente estava preocupado em fazer um filme que tivesse qualidade de ser exibido no Brasil, de ser entendido no Brasil como um filme raro, uma animação rara no Brasil. Nós não imaginávamos que ele teria essa viagem internacional que ele teve, foi uma surpresa para a gente mesmo.

No *making of* presente no Blu-ray do filme, você faz uma apresentação do filme direcionada aos professores e indica que o filme pode ser usado por eles para contar a história do Brasil por um ângulo diferente do tradicionalmente contado em livros de história. Porém, o filme não é didático no sentido pejorativo do termo, trazendo informações a todo momento sobre quem são as personagens e sua importância, mas conta a história em narrativa fluida e envolvente. A preocupação didática esteve presente durante a pré ou produção do filme?

Eu tinha consciência que eu queria contar histórias verdadeiras do Brasil, um mergulho na mitologia indígena e depois eu queria chegar nesse tom de ficção científica, sem abandonar a mitologia indígena. E eu sabia que isso tinha uma ameaça de cair numa coisa didática, e eu tentei evitar ao máximo. Quer dizer, como é que você conta uma história que passa por diversos momentos da história do Brasil sem mergulhar no didático? Era uma tentativa nossa, eu não acho que a gente conseguiu o tempo todo, o filme nunca foi acusado de ser um filme didático, muito pelo contrário. Em alguns momentos talvez a gente tenha caído num diálogo didático, numa cena didática, mas a gente fugia disso. A gente preferia que o que não desse para entender, ele se auto explicaria pela levada geral da história, o que andava era história. Agora, a história era uma viagem por acontecimentos reais da história do Brasil. Nesse sentido, eu sempre achei que esse filme teria, e está tendo, uma importância muito grande com a formação do conhecimento de jovens e poderia ser usado por professores e esse tipo de coisa,

mas eu não fiz para isso. Eu fugi do didático e sempre temia que os historiadores criticassem o filme muito pela liberdade narrativa que ele tem. Ele tem muita liberdade em relação aos fatos históricos. Mas ele mergulha nesse fatos históricos. Então o didático para nós era mais uma preocupação do que uma meta. Era como contar a história do Brasil, como mergulhar nisso sem ficar preso ao viés didático. Porque se ele tivesse preso no viés didático teria sido um filme menor e mais teria ganhado, sei lá, Annecy, Tóquio, Xangai e tantos prêmios em festivais internacionais diferentes em que está a nata da animação mundial e o filme ganhou prêmios em diversos festivais internacionais. Só na França ganhou três, ganhou do público em Estrasburgo, no Festival de Cinema Fantástico, e que não era só animação, nós estávamos competindo com vários live action. Então, isso mostra que a gente conseguiu ultrapassar o risco, o perigo do filme ficar preso à questão didática. Então para nós o didático não era uma meta, era uma armadilha, como evitar o didático.

O livro que você escreveu em parceria com o historiador Pedro Puntoni conta a história de heróis brasileiros por outro ponto de vista que não, necessariamente, do vencedor (que, como sabemos, são quem escrevem a história). O livro também faz parte de uma série de documentários, Lutas.doc. Você pensa em adaptar essa obra literária em uma série de animação, para complementar o documentário, ou atingir a população em idade escolar, por exemplo?

No *making of* que a Buriti filmes colocou no youtube, você disse que escolheu animação porque não queria que o roteirista tivesse limitações. É sabido que você recebeu propostas para fazer outro longa de animação e também para desdobrar o *História de Amor e Fúria* em uma série de animação. Depois da experiência com o filme, você planeja lançar qual projeto primeiro: o desdobramento do *História...* ou outro sem ligação com o filme?

Não para cinema, mas uma série de animação para TV a gente está tentando fazer, não exatamente sobre os personagens, mas sobre os episódios. A série se chama *Guerras do Brasil.doc*. A ideia é fazer 4 temporadas de 5 programas visitando grandes períodos da história do Brasil, mas com entrevistas live action e com

pequenos trechos muito simples de ilustrações animadas construindo isso. Esse projeto está bem adiantado, ele ganhou o fundo setorial e ele ganhou o edital da TV Brasil. Teoricamente era para a gente estar entrando em produção agora em outubro, mas agora a TV Brasil, com essa mudança de governo, a TV Brasil parou todos os projetos. Então nós não sabemos se o projeto que tá até com contrato assinado vai receber, e ele é um desdobramento do *Lutas.doc*, mas com uma abordagem um pouco não exatamente igual e na verdade a gente quer convidar, para cada um dos programas que vai falar sobre um período histórico, historiadores de diversas linhas, que tem um pensamento mais conservador, outro que tem um pensamento mais de história das mentalidades, outro que tem um pensamento mais marxista, diferentes escolas para contar sobre um episódio histórico. Eu acho que é bem atual isso, a gente fazer um discurso transversal a ideologia e ver o que é que sai lá na frente. e usar como suporte de imagem iconografia e ilustrações, que a minha ideia era convidar grandes ilustradores brasileiros para cada um deles fazer ilustrações, algo como 30 ou 50 pranchas que a gente ia fazer uma pequena animação em *power point* para cada um dos episódios. A primeira temporada são 5 episódios, que é o que está fechado e contratado, e se desse certo teria mais três temporadas. Vamos ver se isso vai acontecer.

Alê Abreu

[David Mussel] Você já disse que o desenho do Cuca já havia aparecido algumas vezes em seus *sketchbooks* e que na época você estava trabalhando no projeto “Canto Latino”. Como nasceu o interesse pelo Cuca e o “Canto Latino” deu lugar a *O Menino e o Mundo*? Já pensava em outro longa depois de *O Garoto Cósmico*?

[Alê Abreu] Sim. Eu tinha vontade. Depois d'*O Garoto Cósmico* eu comecei a entrar num universo que se abriu a partir das músicas de protestos dos anos 70, 60 e eu tinha certeza que ali era ao caminho que me levaria ao meu próximo trabalho que não sabia qual seria. Eu fiquei muito tempo colecionando anotações de

sensações que eu tinha a respeito dessas músicas e questões que essas canções me traziam e eu fiquei então muito tentado a escrever um projeto, que seria um *animadoc*, sobre os 500 anos de história da formação da América latina e então mergulhei num ano de pesquisas e viagens e de muita leitura até que a gente um prêmio do PAC de 2006 aqui em São Paulo para a formatação de um projeto de *animatic* que a gente ganhou do *Canto Latino*. Então nós tínhamos um ano para fazer o *animatic* do *Canto Latino* (período que eu fiquei ainda mais envolvido nessas questões e viajando muito e fazendo muitas anotações em *sketchbook* - que o filme se tratava de uma viagem e eu queria exercer essa viagem). Então, eu fui colecionando essas anotações enquanto eu fazia o *animatic* também. Chegou no meio do processo eu já tava um pouco cansado e já tava achando que o *Canto Latino* não daria pé pq tava me lançando numa história muito de ideologia política, e eu não queria manchar o trabalho de arte com um pensando de ideológico (embora ser impossível separar política de arte, decisões estéticas são, no final das contas, decisões políticas - mas eu to falando de coisas bem específicas: “como eu vou falar daquele período específico da América Latina?”). Aí “virou” uma coisa muito chata e eu já não estava mais conseguindo conviver até com o tipo de desenho que estava me forçando a ser o *Canto Latino*. Aí, num determinado momento, eu encontrei nos meus *sketchbooks* o desenho do Cuca (desse menino que eu chamei de Cuca, está escrito Cuca ali) e fui decidindo abandonar o projeto do Canto Latino, entreguei o *animatic*, só que fui nessa caminhada com o Menino. E fui, então seguindo este processo de encontrar um novo filme, com essas peças do Canto Latino, que eu fui encontrando também *O Menino e o Mundo*. E Foi um processo incrível assim. Acho que me perdi da sua pergunta qual que era a questão exatamente?

Quando que o Cuca tomou o lugar do Canto Latino?

Acho que eu respondi, foi nesse momento em que eu percebi em que eu tinha um personagem, não tinha uma história, mas tinha um personagem muito forte. Muito forte no sentido de olhar para aquela história do *Canto Latino*, de ter um olhar para aquela história, e de que eu poderia estar livre da questão ideológica se eu pudesse contar com a pureza do olhar da criança (isso eu percebi depois). Então, a

minha saída para as questões que estavam me incomodando no Canto Latino foi encontrar um outro olhar para mim, e esse menino veio me dar as mãos num momento muito especial para o projeto; e eu acredito, no final das contas, que não deixei de fazer o *Canto Latino*, ele está feito dentro d'*O Menino e o Mundo* com outra roupagem. Porque tudo o que foi pesquisado de um esquema histórico, de um universo que se colocou ali, ficou num plano de fundo de alguma forma n'*O Menino*.

Como foi o processo de produção do filme? Seguiu as etapas na ordem de roteiro-storyboard-layout-animação etc?

Foi um bagunça, quando a gente precisava de alguma coisa para cumprir tabela do fundo setorial ou de qualquer outro edital, o que a eu fazia: “ah, preciso de um roteiro, a gente não tem roteiro”, porque não foi feito com um roteiro escrito”, o filme foi feito na ilha de edição, em forma de *animatic*. Então, eu sentava na ilha de edição na frente desse *animatic* e escrevia o que eu estava vendo lá. Pronto! Tinha um roteiro. A gente ia preenchendo isso, conforme a necessidade. Mas sim, eu tive um trabalho muito rico de desenvolvimento de conceito de arte d'*O Menino e o Mundo* onde eu tenho vários cadernos em que eu peguei livros (isso é a segunda etapa, pós *Canto Latino* já me embranchando no universo d'*O Menino*, em que eu fazia assim: eu pegava livros daquele cara que faz fotos do Amazonas, livros de fotógrafos do nordeste, livros de latino-americanos, e eu ia pegando aquelas fotos e reinterpretando aquelas fotos no jeito de desenho do Cuca, um desenho extremamente simples - aquele tipo de olhar - pra eu entender como é, que massa que eu estava lidando, e tentando entrar naquele universo do olhar d'*O Menino*. Isso me ajudou muito a desenvolver o estilo de arte do menino que é o único desse projeto. Não é algo que eu estou usando no meu próximo longa ou que virou o meu jeito de desenhar, eu não conto muito com isso assim.

No blog do filme, está escrito que a pré-produção do filme foi de julho a agosto de 2010. Durante o tempo de produção do filme a partir dessa data, houve modificações significativas no projeto e/ou roteiro do filme?

Não, nessa parte de desenvolvimento a gente já tinha o *animatic*, digamos que com 60% do que o filme é do final das contas. Porque muitas questões não

estavam resolvidas, mas tinham as sequências todas meio definidas, tinha uma questão ou outra meio em aberto, e tinham sequências que a gente, por exemplo, sabia do que se tratava mas não tinha decupagem. Então, chegava no meio do animatic, o que parecia ali na tela: “aqui tratar da questão da exploração da mão de obra barata da América Latina”. Isso estava só escrito, como eu ia tratar essa questão não sabia. Eu sabia que tinha uma sequência em que isso tinha que estar firme ali. “Essa sequência é a da espoliação”, então precisava ter barcos nos portos. Mas como isso ia se transformar em história, em drama não tava as vezes tão claro, e tinha outras que drama estava claro, mas não tinha decupagem. Então, eu contava assim: de repente parava de passar os quadrinhos do *animatic* e eu tinha lá: “Menino cai na água”; “menino salvo por uma baleia”, essa sequência que eu to te contando é uma das que caíram, aliás. Nesse momento que ele está no navio, que ele cai na água e é salvo por uma baleia e que, no fundo do mar ele avista uns submarinos (submarinos negros) que estão também indo em direção à costa onde tava indo o barco, ou seja, estavam indo pro continente do menino para guerrear, no final das contas, lá com o pássaro. Os submarinos apareciam antes dentro dessa sequência, mas eu achei que era um pouco enrolação. Essa foi uma sequência que caiu, mas caiu lá no meio [do processo do filme]. Foram duas sequências que caíram no filme ao longo do processo, essa foi uma delas. Então, quando a gente fez esse período de imersão de três meses, quem estava presente era eu, a Pri [Priscilla Kellen], que é minha mulher, e a Midori Sato, que foi minha assistente. Eram as duas assistentes de direção e eu. E foi assim que começou esse processo de passar a bola pra duas pessoas pra duas pessoas que seriam as duas pessoas mais importantes do processo aquele momento. A Midori saiu em seguida ao primeiro ano de produção e a Pri ficou até o final, e acabou coordenando toda a parte de arte e a equipe. O que eu fiz ali foi passar para elas todas as informações que eu tinha do filme, todos os códigos, e decodificar tudo e passar tudo para elas. E a gente discutia todos os detalhes e criou um documento (esqueci o nome, talvez de planejamento artístico, alguma coisa assim). Um calhamaço! Então, cada sequência a gente se dedicava, às vezes, três dias, quatro dias (para cada sequência!). A gente pegava aquela sequência e esmiuçava: por que ela existe no

filme? Qual a cor dessa sequência? Qual é a palavra dessa sequência, qual é a frase filmico dela? De forma que todas as sequências do filme dariam um texto escrito. A gente foi mapeando: Qual é a dificuldade em produzir? Quantos personagens? Quais são esses personagens? Qual a técnica [de animação] usada aqui? Aqui tem 3D, aqui não tem; aqui é melhor usar assim, etc. A gente foi criando um documento, que na medida que lá no futuro começamos a produzir, a primeira coisa que a gente fazia diante do início de cada sequência, era reunir a equipe, abrir esse documento e ler o que a gente tinha definido. Então nós víamos: "Olha, aqui a gente vai ter um problema assim; esse sequência está lenta, então temos que mudar essa decupagem inteira; será que isso ainda está valendo? Vamos assistir!" Então, a gente tinha ali todas as referências que a gente achou em revistas, coisa digital, etc. A gente tinha um calhamaço de cada sequência orientando, para que a gente pudesse se soltar depois e não esquecer o que era aquele filme que a gente queria fazer lá no começo. Foi muito legal esse trabalho. É um trabalho que eu talvez volte a fazer nos meus próximos projetos.

O valor total do filme é considerado um número muito baixo ou médio? Você chegou a fazer investimento próprio para a viabilização do projeto?

A gente captou, para a produção e lançamento do filme R\$ 2 milhões. E o filme consumiu (acho que) uns R\$ 400 mil para lançamento. Em torno de R\$ 2 milhões, não sei se precisar exatamente. E eu achava, na minha ingenuidade, que ia ser muito fácil fazer esse filme, pela própria estética, pelo próprio visual simples, que a gente ia resolver em dois anos. Achei que seria o filme mais fácil da minha vida (risos). E eu estava completamente enganado, porque nos primeiros testes eu comecei a perceber e me dar conta de que a simplicidade é muito mais complexa para produzir. Isso engana muito a gente. Às vezes você vê um filme super rebuscado da Ghibli e você fala "caramba!". Parece complexo, mas nem sempre para produzir é igual. Não estou falando que não é, também tem suas dificuldades, mas no desenho às vezes é muito mais fácil partir para uma coisa de anatomia e ir por um caminho de traço contornando a forma dos personagens. Para os desenhistas às vezes é mais simples esse caminho do que exercer uma coisa que caminha para a arte, para uma abstração lírica, ou para outros tipos de conceitos

de arte, e traduzir isso para animação. Para a gente isso foi complexo, até a gente dominar a realização do filme, os métodos de trabalho. Acho que respondi a pergunta. Não, não respondi a pergunta, que era se eu investi alguma coisa. Eu acho assim: no final das contas eu considero que eu investi sim. Não só eu como a Pri, e boa parte da equipe, nós tivemos que assumir outras funções, e funções que a gente não teria assumido a quase zero de orçamento, e coisas que eu não teria feito se eu tivesse uma equipe. Teria feito o filme mais rápido e não teria feito umas rubricas de orçamento. Falar: “Ah vou abrir mão de intervalar isso aqui, vou abrir mão de não-se-o-que-lá”, porque não era a fim de fazer algo, mas tinha que fazer. Às vezes tinha que passar a noite fazendo coisas que não estava a fim de fazer para o filme acontecer, né? Eu costumo brincar que nas entrevistas e quando eu bato papo do filme que o filme custou 2 milhões de reais, mas não-sei-quanto-mais em sangue da nossa equipe. E custou mesmo, porque todo mundo terminou o filme doente de verdade. Eu fui parar em hospital, tive questões físicas, como gastrite, esofagite, tendinite, etc. Eu me lembro que um ano após o lançamento do filme no Brasil (um ano, eu contei isso!), eu pensei: “Um ano que o filme está pronto” e eu não tinha me recuperado da produção do filme. Foi um baque tão forte que um ano depois eu ainda sentia o cansaço da realizado do filme. E isso é o que mais me dá medo quando eu penso em entrar numa nova produção. Eu acho que jamais conseguiria fazer outro filme dessa forma, é uma vez na vida, a gente não aguenta. Eu te falo com toda certeza que eu não aguentaria mais um *Menino e o Mundo* da forma como ele foi feito.

"Da forma como foi feito", você fala da maneira como produção foi caminhando?

Da forma como foi feito com pouco orçamento, porque você fala 2 milhões parece muito, mas numa produção, você sabe, na hora que coloca na ponta do lápis, você desconta o valor do lançamento, sobra um e meio. Aí divide isso por três anos por uma equipe de trinta pessoas só *in loco*, fora música, fora laboratório, fora tudo, você vê que não é muito o que cada pessoa recebe. Como produtor eu não me arrisco mais a fazer um filme assim. A não ser que realmente seja muito simples, um negócio que diga que dá ara realizar. Mas um filme como o *Menino*, ou então

Os Viajantes, como eu estou preparando, num processo que também não é simples, embora ele tenha um desenho mais rebuscado, mas também não é um negocio que você diz que vai “tirar de letra”. Animação nunca a gente tira de letra, né? (risos)

E você praticamente animou todas as cenas do Menino, fazendo as cenas no Flash, não é mesmo, para depois passar para os arte-finalistas?

Eu animei no Photoshop. Eu fiz todos os cenários, e fiz todas as animações e aí algumas assistências de animação, alguns intervalos, mas basicamente me concentrei em fazer os *backgrounds* e fazer as animações usando o Photoshop. Aí esse processo que você fala, de imprimir cada um dos desenhos da sequência, e trabalhar na mesa de luz com lápis e com texturas (eu fazia essas texturas e lápis). Isso ia então para a equipe de assistentes, com o olhar da Pri, e eles trabalhavam em transformar um desenho que eu fazia de *model*, de cor, em cima de um fundo, para que toda sequência ficasse igual, usando os métodos que a gente desenvolveu no Photoshop para trabalhar.

Depois dos desenhos arte-finalizados com a arte que você designou (lápis, giz etc), você montava o filme com a Débora Slikta. Nesse momento vocês refaziam o *timing* do filme.

Eles colocavam todo esse “sanduíche” lá com essas artes digitais, a partir das texturas escaneadas, isso ia para o After Effects, e no After a gente fazia câmera e composição final.

E era nesse momento que vocês colocavam o *timing* por três e por quatro no filme?

Não, esse negocio de *timing* por três e por quatro não é muito o que a gente usou. O filme foi todo planejado para ser feito *by two*. A animação que eu costumo fazer e em todos os meus filmes eu nunca tive um raciocínio de animação nipônica ou de *by three's* ou usar por quatro. Mas eu não me limitei, no momento que a gente estava no After Effects fazendo a composição, eu falava: “Aqui eu preciso segurar [a pose] um pouco; vamos tentar aqui um *by three*”; *by four* era raro “mas vamos tentar aqui um de três e três”; “cria um intervalo mecânico no After”; “Ah, mas tem que colocar dois intervalos”,. Voltava para a mesa, fazia os intervalos e

encaixava lá. "Aqui colocando um intervalo e colocando *by three*, talvez resolva". Era no máximo isso que eu fazia. Nunca tive esse raciocinado de animação japonesa, embora eu ache que teve alguma coisa de animação econômica n'*O Menino*. Mas essa referência de animação japonesa eu tenha muito mais pelo *storytelling* d'*O Menino*, de referências do trabalho da Ghibli. Falar de Ghibli hoje em dia é quase um lugar comum, os japoneses são referenciados de Ghibli, né? Lá eles tem uma escola muito forte, são muito conservadores, extremamente tradicionais a ponto de quando você ouve aquele menino que participou do Oscar comigo (que era um dos cinco, de uma produção da Ghibli, *When Marnie Was There*) você ouve ele falando a reverência que ele tem para o Miyazaki e para o outro, o Takahata, é absurda. Ele fala: "O momento alto do filme foi quando eu mostrei para o Mr. Miyazaki e ele disse que gostou". É muito uma coisa de mestre que a cultura japonesa tem muito disso. E eu acho que a Latino Americana vem de uma coisa do rompimento, diferente da japonesa, ela vem das revoluções. E *O Menino* vinha desse grito, desse rompimento. Não vou dizer que eu estava tentando reinventar a roda, porque é muito pretensioso, mas eu estava muito aberto a seguir na minha caminhada, a só me ouvir, e fazer o que eu estava a fim, e ser muito sincero nesse aprendizado desse filme.

O legal é que não foi uma questão puramente econômica na hora de fazer o filme...

De forma alguma! Nada d'*O Menino* foi questão econômica. Eu já tentei até em discussões em que as pessoas insistiam em falar isso e eu entrava para dizer: "Estou eu aqui falando e nenhuma decisão do filme foi econômica. Absolutamente nenhuma! Eu fiz o filme que eu queria fazer com o dinheiro que eu tinha." Se eu tivesse três milhões eu faria o mesmo filme. Pouca coisa, talvez se pudesse transformar essa sequência em 3D, aqueles trilhos se eu pudesse fazer com uma outra textura, mas não tinha como arrumar alguém, e eu teria que pagar do bolso... Mas são coisas já beirando em questões técnicas. O menino foi feito desse jeito porque tinha que ser feito desse jeito em boneco palito; foi feito sem diálogo porque tinha que ser feito sem diálogo, as músicas, tudo foi feito do jeito

que o filme se erguia. Então, não houve nenhuma decisão pautada em questão econômica.

A visualidade do filme *O Menino e o Mundo*, feita de colagens, desenhos que simulam traços de criança e materiais analógicos foi, de alguma maneira, experimentada no curta *O Passo* (2007) no piloto da série *Vivi Vira-vento* em 2009, hoje dirigida pela Priscila Kellen? Ou foi feita de maneira livre, como enunciado anteriormente

O Passo influenciou bastante. *O Passo* para mim é uma quebra na minha carreira. Eu considero que eu tenho duas fases, quando a gente fala de fases de artistas. Para ler a minha história e ter ela como base para onde eu estou indo, eu faço essa leitura de que eu tenho uma primeira fase no meu trabalho que começa com *Sírius* (Brasil, 1993), *Espantinho* (Brasil, 1998) e *Garoto Cósmico* (Brasil, 2007). Hoje em dia eu olhando para eles [esses filmes], parece que eu não os fiz, que era outro Alê fazendo, outra cabeça. Acho que não tem nenhuma célula sequer que sobrou daquele cara que fez do *Sírius* ao *Garoto Cósmico*. Eu não faria esses filmes hoje. Às vezes eu assisto, eu tenho um carinho por eles, mas é um carinho de filho antigo, um carinho de alguém que você perdeu de vista. Eu quase não considero mais filmes meus. E *O Passo* veio num momento em que ele é um filme de ruptura com aquele caminho que eu vinha trilhando e ele me direciona para um outro caminho, não só gráfico, mas poético também. E não só poético, mas também de como tudo isso influencia diretamente na construção da obra. Como forma e conteúdo são, na animação, muito ligados, e trocam o tempo todo. E a partir de *O Passo*, o jeito que ele surgiu, eu fui me entregando a essa descoberta e acredito que devo a ela o surgimento de *O Menino e o Mundo*. Porque o próprio Canto Latino já vinha acontecendo deste caminho com uma outra dinâmica, ou seja, um filme de estrada, que eu estava fazendo anôtemos no sul do México, lá no meio dos Zapatistas fazendo desenhos que iam entrar no filme. Eu acho que essa fase, não sei como vai ser daqui para frente, mas sinto que talvez ela tenha acabado no *O Menino e o Mundo*. Eu vejo agora nos *Viajantes do Bosque Encantado* talvez um novo recomeço. E isso bate um pouco com o período. Eu tive ali uns dez anos de *Sírius*, *Espantinho*, talvez até mais; foi uma fase longa.

Foram sete anos para fazer *O Garoto Cósmico*, quatro para fazer o *Espantalho* e 3 para o *Sírius*: foram quinze anos dessa primeira fase. De 2007 para cá, até quando eu fiz *O Menino e o Mundo*, Se passaram mais dez anos, eu vejo uma segunda fase mais delineada, que passa por *O Passo*, pelo início d'*O Canto Latino*, que não foi feito, por *Vivi-Viramento*, e por *O Menino e o Mundo*. Todos nascem em torno dessa questão do caderno, a Vivi carrega um caderno, e eu estou escrevendo um roteiro agora chamado *Monólogo* que talvez encerre essa fase. Um roteiro que eu tinha lá atrás e que se originou d'*O Canto Latino* e vem fechar esse ciclo dos cadernos de viagem. Fora isso, eu começo o projeto d'*Os Viajantes do Bosque Encantado*, que é um outro caminho gráfico, um outro caminho de *storytelling*, completamente diferente do resto.

Uma característica interessante durante o filme é a movimentação de planos: *background* e *foreground* movimentam-se como camadas independentes. Esse tipo de movimento também teve influencia dos animes?

As referências muitas vezes, mas acho que a maioria das vezes, a gente não tem ciência direta delas. E essas são as referências mais legais. Quando a gente tem muita noção de referência ela fica muito “na cara” e eu acabo não gostando. E só a gente acha que os outros não estão vendo. Quem faz uma boa leitura de um trabalho artístico vê claramente as referências. Eu nunca quis ter referências tão claras. Claro que deve ter as referências, mas eu tenho mais apreço pelas referências quando elas estão tão misturadas naquele liquidificador que a gente tem interno, que elas acontecem naturalmente e sem que você se dê conta, ou se dê conta depois. Eu vejo referências não só de filmes de animação mas de filmes de ficção. Muito do Tarkovski, que é um diretor russo que eu conheci melhor durante a produção d'*O Menino*. Eu li o diário dele, li aquele livro, que é incrível...

Esculpir o Tempo?

Sim, que é uma obra grandiosa e que eu queria entender o quanto aquilo se relacionava ao meu trabalho de criação. Para mim foi um espelho ler aquele livro. E eu vejo hoje n'*O Menino*, principalmente naquela sequência final da janela batendo no no vento, da câmera que cruza uma janela e ao mesmo tempo está

cruzando uma elipse de tempo, para um *flashback* à medida que ela cruza um véu de janela imaginário, aquelas coisas de pinga-pinga de água no ambiente, aquilo é muito Tarkovski. E é uma coisa que na hora eu tinha certa noção, mas não sabia o quanto estava sendo muito Tarkovski. E eu fiquei feliz de ver isso, embora esteja me contradizendo, mas te falo que fiquei feliz.

Talvez até por causa d’*O Canto Latino*, *O Menino e o Mundo* tem muito do Cinema Novo também, né?

Muito! Mas eu não tive uma referência de pegar e falar “aquele plano daquele corte, aquele jeito de tal filme”, isso não. Mas muito mais um direcionamento de pensamento filosófico sobre cinema. Quando eu estava fazendo *O Canto Latino* e fui mergulhar no Cinema Novo - aí sim, como referência para *O Canto Latino*, que tem até trechos de filmes do Cinema Novo e do cinema latino-americano daquela época no *Canto Latino* - eu fui percebendo o quão rico podia ser isso para o trabalho que eu queria fazer n’*O Menino*. De encontrar um linguagem brasileira, e estou falando isso sem qualquer pretensão, mas era uma coisa que no momento eu estava achando divertido seguir, eu estava com uma energia e uma vontade de seguir nesse caminho. Já era um espelho de uma realidade latino-americana brasileira, então era coerente e contundente usar essas referências de cinema novo

Você tem influência de autores de histórias em quadrinhos europeus na sua vida profissional. Isso foi um ponto levantado por você na escolha visual das personagens do filme?

Muito, eu fui um apaixonado por quadrinhos. Digo “fui” porque não leio mais quadrinhos hoje. Confesso que ficou para trás, mas te confesso que eu queria ser quadrinista. Eu passei a fazer animação dando eu deixei de publicar quadrinhos. Eu publicava quadrinhos na revista *Aventura e Ficção* da Abril Jovem, lá pelos anos 90, 89... por aí. E aí a revista fechou. Eu fiquei chateado para caramba, porque era a minha carreira de quadrinista começando ali, eu com 19 anos. Depois disso, eu peguei uma história em quadrinhos que tinha feito e pensei: “vou transformar numa animação”, que eu já tinha essa coisa da animação, anterior ao quadrinho quando estudei aos 13 anos no MIS. Assim, eu fiz o *Sírius*, e ele foi minha entrada no cinema, Descobri o que festival de cinema, Anima Mundi e tudo

aconteceu meio que junto. Quando eu entrei, a partir do *Sírius*, nessa roda viva, não consegui mais sair. E os quadrinhos foram ficando para fora e minhas referências de quadrinhos foram ficando mais e mais apagadinhas. Mas eu li muito Moebius - e falar de Moebius como referência de quadrinhos é quase falar de estúdio Ghibli e Miyazaki hoje em dia, é uma referência que todo mundo tem - mas na época não era assim: com meus 19 anos, Moebius ainda era um ilustre desconhecido no Brasil. Quem me apresentou foi um amigo cujo pai tinha acabado de chegar de Portugal e trouxe uma coleção do Moebius para ele, aquela coleção d'*O Incal*, que tinha acabado de ser publicada. Trouxe em francês, e a gente lia em francês imaginando o que estava escrito ali. Por conta d'*O Incal* fui conhecer o trabalho do Jodorowsky, que escreveu *O Incal*. Era principalmente quadrinho europeu, porque eu odiava, mas odiava mesmo e odeio até hoje quadrinho americano. Não sei por quê, eu tenho uma aversão... eu simplesmente odeio esses da Marvel, esses comics, eu não consigo ler. Eu tentei ler *O Cavaleiro das Trevas* do Frank Miller, que todo mundo achava incrível, mas eu não gostei também. O *Elektra Assassina* gosto mais, mas eu nem sei se é americano ou não, que é do Bill Sienkiewicz, né. Mas sempre fui muito mais vidrado nos quadrinhos europeus, eu vivia na livraria francesa comprando quadrinhos, mas era tudo caro, não dava pra ter essa coleção toda. Mas fui fanático por quadrinhos.

N'O Menino e o Mundo, você utilizava metodologia de animação direta ou pose a pose, ou juntava as duas durante seu processo?

Eu só não fazia os intervalos, mas eu não fazia nenhum planejamento. Eu saio animando. Eu ligo um arquivo em branco, vejo qual é a referência do cenário e saio animando. Eu não sei onde o personagem vai parar, eu saio fazendo, e o personagem vai me conduzindo. Eu fui me acostumando a me colocar dentro do personagem. Hoje quando eu animo é um prazer imenso, que não tem nenhum outro trabalho de arte que eu faço, seja ilustração (que eu parei de fazer), seja pintura (que eu pratico há 15, 20 anos), para mim é sempre um conflito, é muito difícil dominar a linguagem. Mas na animação a sensação que eu tenho é que pode mandar qualquer coisa, pode fazer qualquer filme; eu sento e faço, é como se fosse brincar. Acho que pelo fato de eu ter começado tão criança, não tem d/vida,

não tem dificuldade, é só prazer. Eu sou muito feliz e exerço com uma absurda felicidade o trabalho de animação.

Você considera que essa liberdade para a criação dos movimentos das personagens ajudou o filme a ser muito mais espontâneo também?

Eu acho que sim. Fazendo uma analogia com a questão do planejamento: em quanto o roteiro escrito rouba da força da imagem. E quando a gente parte para criar uma história com a imagem você está usando da linguagem da imagem para contar uma história, pela força da imagem. Isso faz com que se turbine esse caminho narrativo. Quando você anima assim: “já tenho que estar aqui nessa posição, pois ali ele está mais ou menos assim, tem esses *thumbnails* que preciso seguir” etc. Parece que vem com um desejo da própria animação, do próprio personagem, que eu preciso acreditar que é do personagem quando eu estou fazendo, de que ele vai encontrar o jeito dele se movimentar. E é muito mais o jeito que ele deve se movimentar do que o que ele deve fazer ou não. Porque o que ele deve fazer está um pouco definido no roteiro, no *animatic*, mas de que forma ele faz isso, eu acho que é uma coisa que a gente precisa encontrar exercendo o nosso ator, que somos na medida que estamos animando. Um plano ou outro, quando é mais complexo, eu faço uns *thumbnails*, um ou outro planejamento, mas de maneira geral eu saio animando.

Você disse ao *Variety* que a sequência em *live action* no filme foi uma maneira de convencer da impossibilidade do sonho naquele momento na narrativa. Sendo capturado por uma camera, o *live action* tem *timing* por um; mas as máquinas do filme, desde o trem que leva o Pai, até o equipamento bélico da parada militar, todos tem temporização por um também. O uso de *timing* por um foi intencional para marcar a diferença entre o “universo” das personagens também seu movimento? Para ser uma “paralisador” dos sonhos das personagens?

Essa questão é assim: eu não lembro de ter definido que seria *by one* máquinas. Quem animou a maioria das máquinas foi o pessoal do After Effects. Algumas das máquinas eu animei *frame a frame*, como se fosse um cut-out no próprio photoshop. Por exemplo, aquela máquina que come, que corta as árvores, eu

animei no Photoshop mexendo as pecinhas, como se fosse ali um *stop motion* numa *tabletop*. E eu não animei *by one*, eu animei *by two*. Eu nem gosto de *by one*, eu acho que *by one*, em geral, ele passa do ponto. Eu não sei qual o motivo, quando é *by one*, a sensação que eu tenho é que ele fica hiper-perfeito. E gosto da simplicidade do *by two*. Eu não sei te explicar isso, David, mas você deve entender o que eu estou falando. Quando eu vejo um filme feito em *by two* eu gosto mais do que aquele feito em *by one*. Ele fica menos entre aqueles micro intervalos. Eu gosto quando você vai mais para o básico. Eu gosto do trabalho do Bill Plimpton, por exemplo. Não sei se eu saberia fazer esse trabalho, mas quando eu estou fazendo [animação] meu raciocínio vai para o *by two*. Muitas vezes eu tentei fazer coisas mais simples e não dou conta de aceitar, porque eu venho da cultura do *by two*, e eu gosto dele. Mas n'O Menino no máximo um *by three*, e nas máquinas eu não lembro de ter sido *by one* não. Mesmo tendo animados personagens e outras coisas em After, eu lembro que um dos direcionamentos que a Pri passava era "evita *by one*, vamos fazer no *by two*; não deixa intervalar muito. Às vezes vai até no *by three*, porque a gente quer essa sensação." Eu não gosto dessa perfeição de ficar com cara de *motion*, do desenho do cálculo preciso do *motion*. Isso me incomoda muito, porque não parece animação, parece um cálculo. Então tudo quando vai pro *motion* eu já evito. É minha cultura, eu gosto inclusive que pareça *stop motion*. Eu gosto de ver o erro, esse gráfico aqui não é 100% dividido, isso para mim é mais vivo e mais real e mais cheio de defeitos, por conta de ser real, do que uma coisa com cara de programa, da matemática do computador. Eu tento evitar isso nos meus filmes. Às vezes não dá, às vezes é mais fácil. No Vivi por exemplo, eu tenho acompanhado a supervisão lá com a Pri, e muitas vezes eu vejo coisas que estão sendo feitas no Vivi que eu não gosto. E eu não gosto porque está para lá da perfeição. Porque é mais fácil fazer para lá da perfeição. O difícil é você fazer com menos, chegar na linguagem, colocar um negocinho, um outro aqui e calcular a rota e pedir para o computador para fazer é extremamente fácil.

Eu lembro que no *storyboard* [que trabalhei durante a primeira temporada da série Vivi Vira-vento] a Priscilla Kellen sempre pedia para a gente para

deixar a personagem o menos tridimensional possível, para que ficasse a linguagem de cut-out.

O mais legal para mim e a gente discute muito isso e discutimos muito n’*O Menino*, é que quando a gente deixa a linguagem se impor. O filme antes de tudo é uma linguagem. O meio é a mensagem. Se você perde a voz da linguagem, você perde a voz do filme, porque muito do conceito do filme está sendo dito na voz silenciosa da linguagem. É nesse nível que a comunicação maior da arte acontece. O resto é história, o resto é uma passagem, o resto é roteiro. E é abaixo desse nível que a gente está deixando o filme dizer. É isso que a gente sempre discutiu.

Muitos comentaristas fizeram o discurso consolador depois do Oscar como “já é um vencedor or ter chegado até aqui”, esquecendo que *O Menino e o Mundo* é hoje o filme brasileiro com mais prêmios e que mais reconhecimento internacional teve, sem necessitar de Oscar para isso. Obviamente, sabemos o quanto a carreira de um filme pode ser impulsionada pela indicação ao prêmio do cinema norte-americano. No seu caso, a indicação serviu para deixar seus próximos projetos mais perto da realização, seja por co-produção ou incentivo?

Procura da minha pessoa?

Isso.

Eu tive sim, mais do que qualquer trabalho, *O Menino*, por conta da exposição dele, eu tive propostas... começos de propostas que eu já cortei porque eu já estou envolvido com *Os Viajantes do Bosque Encantado*. Tive proposta de uma produtora grande na Inglaterra para fazer um filme de 30 milhões e tive que falar “não”. Mas quando digo uma proposta é assim: a pessoa me procura, me manda o roteiro, eu leio o roteiro, retorno com o roteiro, vamos nos falando, vamos marcar em Annecy, nos encontramos, a coisa está ficando séria, “opa! Agora eu vou em frente ou eu recuo.” Não chegou ainda a ter a proposta, mas eu já tinha lido o roteiro, já sabia do orçamento, já falei da minha proposta de direção de arte, era um *blockbuster*... e eu fui meio que declinando porque eu acho que eu tinha que estar disposto para o *Viajantes*, que é o meu projeto. E esses filmes não eram filmes que tinham necessariamente a ver com o meu momento e com o tipo de

filme que eu quero fazer e não dá pra ficar pirando nisso porque tudo vai passar tão rápido. A gente vai parar para fazer um filme porque ele é mais caro, porque você vai ganhar um pouco mais e deixar de viver é uma grande roubada, uma grande armadilha, né? Realmente não é isso que manda. E fora essa procura que é mais específica, eu tive a possibilidade das co-produções. Os *Viajantes* já nasce como um co-produção de Luxemburgo, que a gente fechou um acordo para desenvolvimento, não sei se vai seguir para produção, mas tudo indica que sim. É o estúdio que co-produziu o *Song of the Sea*. E também nascemos com uma co-produção de um estúdio muito legal na Dinamarca, que é o estúdio que fez aquele *Long Way North*, e tá entre os 26 longas do Oscar agora. Esses caras são muito gente boa, eu encontrei com eles em Annecy, e eles vieram direto falar comigo “A gente quer co-produzir seu próximo filme”, e fomos conversando-conversando e está dando certo. Não fechamos nenhum acordo, mas está dando certo, já leram roteiro, estão avaliando *animatic* e a coisa está caminhando para que no ano que vem ver se o filme sai. Co-produção significa ter mais grana, mais condição, ter mais gente experiente envolvida. É um processo novo em que eu não vou ser um cara quase que solitário trabalhando - solitário entre aspas, porque sempre tive uma equipe me ajudando aqui, sem desmerecer ninguém, mas é muito pequeno perto do que pode acontecer perto de um projeto desses onde eu simplesmente sou um diretor e tenho animadores experiente, toda uma equipe que vai me auxiliar, turbinar o filme em diversos âmbitos.

Que é uma realidade bem mais comum na Europa a de fazer co-produções entre vários países para conseguir um dinheiro para viabilizar os projetos, diferente dos Estados Unidos, por exemplo, que os investidores deles é que fazem isso, ou mesmo o Japão. Mas então o *Viajantes* não é um projeto com o Luiz Bolognesi, porque você tem um projeto com ele, não é?

Não, o *Viajantes* é o projeto com o Luiz. É um projeto co-produzido pela Buriti Filmes, do Luiz e da Laís [Bodansky]. Nós que estamos falando com esses caras, esses gringos. A Buriti do Luiz e da Laís é a produtora do *Viajantes*, até para eu me afastar dessa coisa da produção, eu decidi procurar parceiros e tive a sorte de encontrar o Luiz e a Laís, que são pessoas muito queridas e tem muito amor pelos

projetos de cinema. E o que a gente combinou foi fazer os nossos dois próximos longas juntos, ou seja, vamos fazer em co-produção o meu e na sequência o dele que já está em roteiro.

Pedro Eboli

[David Mussel] Depois de trabalhar na Birdo que você passou a usar Flash, porque você fez o filme na Vancouver Film School, o *Paper Cut*, em papel, correto?

[Pedro Eboli] O curso foi todo animado no papel e depois a pós foi no Harmony, e depois no finalzinho do curso a gente tinha umas três semanas para fazer um curtinha de Flash, que aí eu fiz um curtinha que era do Pug e tal. Mas era mais para apreender o software e tal.

Eu achei que o *Pug* já tinha sido feito aqui no Brasil.

Não, foi lá, mas aí eu vim para a Bordo e comecei a trabalhar só com o Flash, porque a Bordo só trabalha com Flash. Mas comecei fazendo assistência, animando uns personagenzinhos aqui e ali e comecei a ganhar um pouco mais de experiência, e aí comecei a animar. Mas como a Birdo era muito pequenininha a vantagem é que dava para fazer um pouco de tudo: fiz *character design*, fiz board, até que eu comecei a dirigir umas coisinhas. Se duvidar esse clipe [Menina] foi a primeira coisa que eu dirigi na Birdo. Não sei se foi isso ou se foi um clipezinho do pequeno cidadão, que eu não estou lembrando agora. Mas a gente já tinha feito a direção de animação de umas outras coisas e board eu tocava, mas esses dois especificamente foram o que o Paulo e a Luciana me deixaram mais solto para tomar todas as decisões mesmo.

Na época do lançamento do edital Vivo Conexões no final de 2012, que possibilitou a viabilização do projeto *Menina*, você já tinha um esboço de ideia que foi aproveitado para o clipe? Conte um pouco sobre como nasceu o interesse de contar aquela história.

Não tinha nada, não tinha ideia do que ia fazer. Foi só depois de selecionado a banda que eu comecei pensar em cima da música o que que podia fazer de legal.

Porque se fosse uma música que não tivesse nada de romântico não ia caber, né? Não tinha ideia, essa história não existia antes da música.

Como foi o processo de produção do filme? Seguiu as etapas na ordem de roteiro-storyboard-layout- animação etc?

Seguiu a linha tradicional da coisa. Eu fiz o *board*, até porque precisava fazer o *board* para o edital, você lembra, tinha que mandar para a banda, para escolher entre os dois finalistas¹. Então eu já estava com o *board* pronto, e depois eu fiz o design de personagem... no *board* eu já tinha decidido que eu queria fazer os cenários filmados. Então desde o começo foi uma coisa que já estava na proposta, eu fiz uns *concepts* junto para mandar para eles.. e aí depois foi questão de animar as cenas. A gente lá na Birdo, principalmente nessa época quando o estúdio era muito pequeno, não tinha muito um procedimento muito rigoroso assim. A gente fazia o board, fazia uns desenhos de design de personagem, e começava a animar as cenas e resolver cena a cena. Não tinha coisas como uma rotação completa do personagem, nunca teve *rigg* oficial. Essas coisas só passaram a existir agora depois do Oswaldo. Antes era um desenho de referência do personagem, às vezes tinha um desenho de lado e de frente, e a pessoa [animador] ia desenhando cena a cena. Porque, apesar de o curta ter uma animação bem limitada, ele tem muito pouco de cut-out. (*idem*)

Os cenários filmados foram uma tentativa de economizar orçamento, já que não precisaria chamar alguém para desenhar ou foi escolha estética?

Primeiro foi uma escolha estética, mas acho que foi uma escolha estética que foi bem vinda no estúdio porque principalmente a equipe de background que estava mais acostumada a fazer isso era bem pequena no estúdio. Mas foi uma escolha estética porque nessa época eu estava ... até hoje eu gosto bastante dessa coisa misturada. Porque também por conta de uma inabilidade minha porque eu sou uma pessoa que sou muito ruim de desenhar cenário. Não só eu sou ruim como eu não gosto e eu não acho que eu faço bem e aí eu fico irritado fazendo, porque eu acho que está feio e aí para mim é mais fácil fazer esse cenário filmado. Eu acho

¹ Cada banda no edital Conexões Vivo Animações escolhia entre dois projetos feitos por equipes/animadores diferentes quem seria o vencedor para realizar o clipe da música presente no edital.

que foi na mesma época que eu estava fazendo as coisas do *Cupcake e Dinossauro*, o trailer, então eu estava num momento que curti misturar coisas. Eu acho divertido. Aí já o storyboard já foi feito pensado para ser algo que minimamente desse para fazer, né? Tirando a cena do espaço que ia ser meio difícil conseguir filmar, mas deu para falsear mais ou menos bem, porque no site da nasa tem umas imagenzinhas em altíssima resolução lá que você consegue baixar de graça sem precisar pagar ninguém nem nada, eles disponibilizam. tem umas imagens super bonitas.

Mas antes do Cupcake e Dinossauro tem uma cena no Engole ou Cospervilha que você usou cenário filmado, na vinheta do cachorrinho no metrô.

Tudo isso era coisa que eu fazia em casa de bobeira. Ele do cachorrinho eu nem fiz pro Engolervilha, na real, o Marão que pediu para botar depois. Já estava pronto no youtube há um tempão. Mas ele achou engraçado e é cocô, né, então... (risos)

O valor total do filme é considerado um número muito baixo ou médio? Você chegou a fazer investimento próprio para a viabilização do projeto? (levando em conta que o valor que o edital pagou para você foi de R\$ 10 mil). Como foi o diálogo com o estúdio para a produção de uma animação em técnica e linguagem japonesas?

Eu tive sorte que a Birdo resolveu topar fazer uma peça meio de portfólio e tal, porque eu tinha demonstrado um baita interesse em fazer e estava a fim e eles fizeram a matemática lá e falaram: “Olha, não dá pra ninguém tirar nenhum dinheiro com isso aí, mas dá para a gente fazer pagando os fornecedores porque a gente chamou pessoa de fora para fazer o 3D (o Peehalho). A gente chamou outra pessoa de fora que é o Newton Leitão que foi quem fez as filmagens. Então a gente conseguiu pagar as pessoas porque a gente não queria que ninguém de fora trabalhasse de graça para fazer isso. E pelo cálculo lá eles falaram: “Se você conseguir animar em um mês a gente sai no zero a zero, paga seu salário”. Mas deu um prejuizinho, mas não foi uma coisa que assim... o filme se pagou num esquema muito mambembe, porque o estúdio estava fazendo outros trabalhos de publicidade, e eu que meio que tirei o mês para fazer o clipe. O resto do pessoal

deu uma ajuda aqui, o Antônio e a Luciana que animaram o 3D (porque eu não sei animar 3D). Mas foi meio que na "brodagem", deu para pagar os fornecedores e sair tudo ok. E eu acho que foi legal, deu uma exposicãozinha, foi bacana. Para mim foi ótimo, porque acho que foi a primeira coisa grande que eu dirigi.

Foi divulgado no CartoonBrew.com, no ColdHardFlash.com. Mas você não investiu dinheiro do seu bolso no projeto?

Não. O que foi investido foi a hora de trabalho do estúdio que naquela altura já estava mais cara do que isso. Não a minha hora-trabalho, por que eu não ganho 10 mil reais por hora, mas o estúdio tem um custo para pagar toda a equipe ... se fosse uma peça de publicidade com certeza o orçamento era mais caro que isso. Mas como era um projeto meio pessoal, foi o estúdio que deixou eu fazer isso.

Mas foram projetos como esse que possibilitaram vocês fazerem tantos outros trabalhos legais, não?

Não sei qual é a métrica de qual trabalho chama outro trabalho, mas eu espero que sim. (risos) Eu ficaria feliz pelo Paulo e Luciana se chamasse mais trabalho com certeza.

Durante a produção de um filme, sempre há dificuldades a serem enfrentadas em vários campos. O que você considera como as dificuldades durante a produção do filme?

A gente teve que enxugar bastante e ser esperto em relação à animação, porque eu tinha um prazo para terminar de fazer a animação. Eu fiz quase toda a animação 2D sozinho. Teve uma cena que o Paulo animou que é uma cena que tem um monstro sendo metralhado no topo do prédio. Essa cena o Paulo animou porque eu queria que ficasse mais bem animada, porque eu tenho que comer feijão com arroz mais umas três vidas para animar que nem o Paulo. Acho que foi tentar usar essa animação econômica a nosso favor e também fazer.. acho que a parte que deu mais uma correria assim na verdade foi tentar achar as locações e filmar nas locações num tempo que valesse a pena para o diretor de fotografia, né? Porque a gente tinha uma grana para pagar para ele, mas não era muita. Então, ele basicamente disponibilizou dois dias de trabalho para a gente. Então a gente teve que resolver as locações nesse tempo. Um dia a gente andou pela cidade

escolhendo o que a gente ia usar de locação. A gente foi até o Ibirapuera, no centro, foi em vários lugares e no segundo dia a gente filmou tudo num dia só. A gente começou no centro, ali perto da praça Roosevelt, a gente filmou a praça Roosevelt, que é a cena que o robô pousa e ele encontra a menina pela primeira vez. Depois a gente foi para o viaduto 9 de julho ali perto do Pernil do Estadão e tal. Aí a gente pegou algumas cenas de cidade. Aí a gente foi pro COPAN e a gente queria filmar do teto do COPAN, só que não pode, mas um dos assistentes do Newton sabia que às 10:30 da manhã eles deixam os turistas subirem lá. Ai a gente fingiu que era turista, subiu lá e filmou tudo. Porque para você pedir uma permissão para filmar no COPAN, comercial, eles cobram milhares e milhares de reais. O nosso orçamento inteiro era só a permissão para filmar em cima do COPAN. O assistente do Newton já tinha morado lá, conhecia o cara e falou para ele: “Pô, dá uma meia horinha pra gente aqui”, aí a gente foi lá e filmou rapidinho. Depois a gente foi pro MASP, depois a gente filmou uma coisa na paulista. E depois a gente filmou umas coisas no barzinho que tinha do lado da Birdo, que é onde tem o começo do clipe e eles estão no bar. Vou fazer caber tudo num dia só; começou de manhã cedinho e acabou no fim da tarde quando estava acabando a luz já. E aí foi bom que deu para fazer tudo. Foi super gostoso andar pela cidade filmando coisa, deu até uma vontadezinha de trabalhar com live action, mas já passou já. (risos)

A escolha pela temporização japonesa levou em consideração qual ou quais critérios para a realização do filme? Foi escolha técnica ou estética?

Um pouco das duas coisas. Uma que eu não sou um animador muito maravilhoso, não sou um animador tipo Disney, tenho preguiça, não sei fazer personagem girando 360° e fazendo mil coisas e tal, e eu sempre gostei de animação meio de televisão mesmo, mais limitada e tal. Essas coisas tipo UPA dos anos 50 e 60. Foi uma escolha de limitação de tempo que a gente não tinha, então a gente não podia ter cenas muito complicadas, e também de uma preferência pessoal minha de usar esse timing japonês que para mim tem muito desse timinho da UPA, da Hanna-Barbera, das coisas do Cartoon [Network] que a gente conta uma cena mexendo um braço, mudando uma expressão e sendo mais

inteligente com as composições e com o que a gente está mostrando, com o *storytelling* do que com animação em si. Acho que isso é parte de uma limitação minha mesmo, até. Mas é uma coisa que desde o curta de graduação que eu fiz lá [em Vancouver] a animação é super limitada, porque tinha que fazer o curta sozinho em 5 meses e 5 meses contando tudo, *storyboard* e sem contar nem animação, animando no pape e animado pela primeira vez na vida, nunca tinha animado antes. Quer dizer, eu estava aprendendo animação há 6 meses antes disso, mas eu nunca tinha animado antes. Você tinha alunos lá que fizeram um curta lindo, com uma animação linda, mas o curta tinha 30 segundos e para mim o mais importante era contar uma história, mesmo que a animação fosse limitada. Então meu curta acabou tendo 4 minutos (sei lá) e a animação é super limitada, mas para mim o mais importante era a narrativa mais do que a animação. Eu não sou uma pessoa muito do *kraft* assim da animação, eu curto meio que o *storytelling* da coisa. Eu sabia que nesse clipe do Gloom se eu fosse “pirar” na animação eu mesmo não ia conseguir executar num tempo hábil. E uma coisa que a animação japonesa faz muito bem (que acho que a ocidental não faz tanto) é usar *close up*, ou detalhe de objeto, ou detalhe de uma tela etc. Tem cena que é só um papelzinho na mão, essas coisas assim, que eu acho que eles usam muito bem e que é econômica, mas você tá contando uma coisa bem específica ali. (*idem*)

Colocar o visual super sentai, escrever em kanji no início e tudo foi para amarrar o conceito do filme com o timing japonês?

Claro que o tipo de animação mais limitado tem a ver com essa coisa de série japonesa, mas essa estética de usar os kanjis tem bastante a ver com a própria história. Por ser uma história de robô gigante e heroizinho Jaspion japonês, que apesar de se passar em São Paulo e tudo mais, eu achei que tinha a ver com a própria história. Eu cresci vendo Jaspion, Jiraya e essas coisas. Mesmo que o design do herói seja meio ocidentalizado e tal, e é o jeito que eu desenhou não sei desenhar estilo mangá, estilo anime, mas eu queria que fosse bem clara essa influência de um seriado velho japonês, de estética de VHS também tem a ver com isso. Foi uma loucura porque o cara que faz o 3D, que fez o robô em 3D, ele estava experimentado algumas coisas de VHS em casa, então o que a gente fez

foi: eu levei para a casa dele o quicktime final do filme, ele passou do quicktime para uma fita VHS velha, toda detonada. Aí o filme ficou em VHS porque ele montou um negócio lá que parecia o laboratório do Dr. Brown do “De Volta para o Futuro”, com uns fios passando e tal, que de alguma forma o quicktime ia direto pro VHS. Aí a gente pegou o VHS tocou na TV e gravou de volta para o computador com todos os defeitos e todas as cagadas do VHS, aquelas linhas passando de scan e tal. E aí a gente pegou essa versão cagada do filme e jogou em cima da versão limpa com uma certa transparência para dar essa textura. Então, nada disso é filtro de After Effects, é tudo efeito de VHS mesmo assim. E ele (Peehalho) adorou fazer, ele é meio cientista louco. Ele adora pegar o filme bonitinho, todo limpinho e cagar ele inteiro, deixar ele todo podre e jogar de volta para o computador. Mas foi legal porque os filtros de After Effects depois de um tempo você percebe porque ele é muito previsível. Pelo menos os filtros mais básicos, porque eu não sou uma pessoa que sabe usar muito bem o After Effects. Acho que o tema dessa conversa é que eu não sei fazer várias coisas. (risos)

Tem algum artista, grupo de artistas ou animação que você considera que sejam suas inspirações para o uso do *timing* japonês?

Nossa, não sei. Tenho que pensar aqui; talvez umas coisas meio que eu cresci vendo de animação limitada, meio laboratório de Dexter que tem umas coisas de robô gigante. Eu tenho certeza que o negócio da lágrima na gravidade zero eu devo ter tirado de algum lugar, certamente não fui eu que inventei, mas eu não consigo dizer de onde foi agora. Mas eu tenho certeza que não é uma ideia original. Nem da bebida flutuando. Se eu quisesse pareceu muito inteligente eu falaria que é do 2001 e tal... O tipo de história, tirando os monstros gigantes, não é nem uma história muito japa assim, né? É uma história meio doentia de um amor meio doentio-obsessivo à primeira vista e bebedeira... nossa que difícil dizer! O processo foi tão rápido que ele foi meio inconsciente na verdade. Eu queria te dar uma resposta mais satisfatória do que essa, mas com certeza um monte de coisa que eu já vi na vida... tô tentando pensar em alguma coisa que tenha influenciado diretamente. Com certeza se eu parar pra pensar mais eu consigo falar melhor, mas vai ser uma resposta meio maquiada, porque na real não

tem nada que conscientemente eu consiga pensar. Acho que a maior influência desse clipe é a estética mesmo que tem a ver com a coisa do Super Sentai. O único cenário desenhado é o interior do robô, feito pelo Rafael Galhardo, que é um super ilustrador lá da Birdo. Achei engraçado misturar super sentai com obsessão romântica, doentia.

Para o *timing* de animação japonês, teve algum animador que te influenciou?

Eu não sou a pessoa mais fissurada em todo tipo de produto de animação japonês. Eu nunca assisti *Evangelion*, por exemplo. As séries de anime, tem poucas que eu assisti. Eu vi *Ping Pong*, *Paranoia Agent*... mas eu não sou a pessoa mais fissurada, realmente eu não tinha o hábito. Eu nunca vi Cavaleiros do Zodíaco, quando eu era criança eu não entendia nada, não entendia o que estava acontecendo com aqueles homens fabulosos de armaduras reluzentes. (risos) Mas as pessoas que eu admiro bastante fazem animação bem mais *full* como Miyazaki, Satoshi Kon, essa galera que faz animação boçal, né, o Yuasa (Masaaki), que fez o *Ping Pong*. Mas é uma coisa que mesmo que você não assista é tão prevalente... a gente tá cercado (no trabalho) de pessoas que passam o almoço inteiro assistindo. Ah, e eu vi *Kill la Kill* também. Achei muito bom. Ah, e eu vi *Little Witch Academia* também. Achei bonitinho. Mas na Birdo o tempo do a galera está sempre vendo. Tem verias coisas que eu vejo lá e digo: “Ah, eu queria assistir isso aqui, mas aí eu esqueço o nome e acabo não vendo. (risos) Eu sempre quis ver *Shin-Chan* e quando eu fui ver estava dublado em inglês e aí eu achei horrível, parecia voz de *South Park*, aí eu não consegui ver. Eu queria te dar umas respostas mais legais, mas não to conseguindo te dar respostas muito satisfatórias (risos). O que eu queria te dizer era que eu fiz uma baita pesquisa de Sentai e que foi um processo muito complexo, mas não foi. Foi tudo meio instintivo. Eu lembro que eu dei uma olhada no Japion como aparecia a espada dele para fazer a espada aparecendo, acho... quem tinha a Espada Olímpica? Acho que era o Jiraya, acho. É que Jaspion me tocou bastante, eu assistia vorazmente quando era criança e gostava muito. Os outros tipo Kamen Rider, esses assim eu não assistia muito não. Mas Japion, Flashmen e Changemen eu assistia bastante. Ah, tinha o Lion Man também que era um coreano incrível, que era muito tosco. É a pior fantasia de

todas, o leão vesgo, é horrível (risos). Eu queria ter feito uma briga num terreno baldio, por exemplo, mas aqui em São Paulo não tem onde filmar isso.

Então a escolha dos BG não foi feita no *storyboard*, mas pelas locações de São Paulo?

A gente conseguiu uns shots. Todas as cenas de monstro e robô gigante foi, tirando a cena do MASP, foi umas cenas que a gente pegou de viaduto, de cima do COPAN, e daquele vai do MASP que é onde dá pra ver uma panorâmica da cidade. Mas tinha que achar um lugar que encaixasse o monstro tal e acho que o lugar mais feliz foi no viaduto 9 de Julho que tinha um cenário bem bonito mesmo.

Você tem influência de autores de histórias em quadrinhos na sua vida profissional? Quais? Isso foi levado em consideração para o visual das personagens do filme?

Ah, eu cresci só lendo umas porcarias, né? X-Men do Chris Claremont, Homem-Aranha e essas bostas... eu também nunca fui muito de ler mangá. Eu tô decepcionando muito você nessa entrevista (risos). Eu acho que o fato de chegar no *timing* japonês meio sem querer só atesta como os japoneses foram eficientes na solução deles, afinal. Eu acho que os caras chegaram a essas soluções meio ao mesmo tempo, tem muito desenho dos anos 60, japonês que também é super limitado e tal, né? A Hanna-Barbera e essa estética da UPA surgiram junto com a televisão. Os caras já não tinham mais aqueles orçamentos gigantes para fazer um curta que ia estrear com filme, então tinham muito mais tempo para produzir e de repente você tinha a televisão e as pessoas não tinham conceito de série de televisão... para fazer animação só os Flintstones mesmo; para fazer uma virada de cabeça, você faz um desenho e vira a cabeça, porque se não não ia ficar pronto. Para mim um dos maiores designers de animação que já teve e o Ed Benedict que é o cara que fez o design de um monte de personagens da Hanna-Barbera. E acho que a animação japonesa também chegou nessas soluções, mas a diferença é que a americana é muito influenciada por sitcom, porque os Flintstones são basicamente um sitcom animado. Só que a animação japonesa é influenciada pelo mangá que é uma estética bem mais cinematográfica, só que com animação super limitada.

Porque o manga já é cinematográfico o suficiente, se você faz mexer um pouquinho já vira um filme já. E o mangá tem muito *detail shot* e essas coisas que as coisas da UPA e dos Flintstones não tem, né? Geralmente é plano e contra-plano, personagem em plano americano. E no mangá tem muito *detail shot* que você vê só uma mão, só um olho, só um papelzinho. Isso ajuda a deixar mais cinematográfico, eu acho, porque isso é uma coisa bem do cinema. Hoje em dia você vê na TV americana, porque ela hoje em dia virou cinema, mas na TV clássica que é o que eles chamam de multi-câmera daqueles *sitcoms*, tipo *Seinfeld*, *Friends*, que faz tudo ao vivo, não tem o que *detail shot*, não tem *close-up*, não mostra o topo da mesa e o objeto que a pessoa está pegando. Porque as câmeras estão todas num raio de fora do estúdio. Isso é uma coisa bem da linguagem do Japão e da linguagem do cinema. Até a solução vagabunda de colocar um *letterbox* é pra deixar com mais cara de cinema (risos). porque não foi filmado em cinemascope, eu só coloquei umas tarjas pretas no negócio. A filmagem foi 1080 normal, o *letterbox* foi só para fazer graça. No board já tinha o *letterbox*.

Na animação, você fez um planejamento só com os keyframes só desenhando no Flash e depois fazendo a linha final, ou você já tentava colocar a personagem na linha final?

Geralmente eu rascunho um pouco as poses principais. Mas acho que depende do meu humor no dia (risos). Depende do tipo de personagem se é muito complexo. Às vezes se é muito simples o personagem eu tento desenhar final já, mas geralmente eu faço um traço mais soltinho primeiro para fazer os *keyframes*, vejo se a animação está funcionando, limpo os *keyframes* e aí depois faço intervalação já *clean*, já. É que no Flash não dá pra rascunhar muito rascunhado, você tem que desenhar meio que numa linha só. Mas aí você desenha meio tortinho, meio fora do lugar só pra ver se está funcionando e depois você vai passando e *cleanando*. É um método meio estranho, mas é o método que eu já trabalho, graças ao Paulo Muppet que trabalha assim, eu trabalho que nem ele há uns oito anos já. Mas você vai ver que o *animatic* é muito tosco, muito podre, que é feito para a gente lá do estúdio meio que entender mesmo. E não tem pose a pose, porque, o Israel² vai

² Israel Oliveira dos Santos é *storyboarder*, animador e ilustrador freelancer.

fazer um *board*, ele faz todos os *keyframes* na coisa. E o meu eu só faço o bonequinho mexer quando é muito necessário. É mais para ver a composição e como vai ser a composição e tal, porque eu gosto de fazer meio rápido o *board*. Eu não gosto de ficar muito tempo demorando, porque eu gosto de focar primeiro na composição e no *storytelling* e depois que eu penso na animação. Pelo menos quando eu estou fazendo para mim.

Falando de metodologia mesmo, você vai pelo *pose to pose*, *straight ahead* ou depende do dia?

A única coisa que eu consigo fazer *straight ahead* é efeito. Animação de personagem eu animo *pose a pose*, porque não consigo pensar assim tão direto. É muito difícil fazer *straight ahead* e ter um *timing* bom. Poucas pessoas vão conseguir fazer isso. Com o workflow do Flash é bem fácil, porque depois que você tem as poses-chave é bem fácil você brincar com *timing* e testar uns *breakdowns* diferentes você não se compromete tanto com o intervalo, sabe? A hora que você chega para fazer o intervalo, sua animação já tem que estar funcionando. Depois é só acertar o *easy*³ e tal. Pelo menos do jeito como eu trabalho. Não consigo pensar em que caso que eu animei *straight ahead* personagem.

Vendo todo o processo, você consegue ver uma linha que você foi construindo para chegar num estilo de animação próprio?

Foi um processo meio lento. Quando eu fiz o *Paper Cut* eu não sabia nada de nada. Tinha referência de umas séries que eu gostava e também que eu queria contar aquela história, mas tinha que contar dando um jeito de fazer sozinho as coisas. Mas não acho que naquela época eu tinha desenvolvido um estilo ainda, que eu acho que eu posso chamar de meu. Isso veio depois que eu entrei na Birdo e que eu tive a sorte de trabalhar com o Paulo e a Luciana. Principalmente o Paulo como animador, porque a Luciana, com o tempo, foi assumindo mais o papel de produtora, e ela é uma super produtora. Mas o Paulo é um cara que o tesão dele é animar e ele faz muito bem, e eu aprendi horrores com ele. Ele sempre foi um cara muito paciente, principalmente quando a Birdo era pequena, de vir, sentar do seu

³ No sentido de aceleração e desaceleração de movimento (*easy in* e *easy out*)

lado, corrigir o seu *timing*, e corrigir as poses e explicar por quê que ele estava fazendo aquilo, e explicar sobre contraste de rápido *versus* devagar, explicar como que uma viradinha leve de cara deixa sua animação mais viva e mais 3D, mesmo que seja só um pouquinho... e o Paulo nunca teve um curso formal de animação, ele é auto-didata 100% e é maluco por video-game, teve bastante influência japa desde a infância, com séries de TV, tipo o Peter Pan japonês e ele incorporou tudo isso num bololô dele lá, numa gororoba que ele inventou na cabeça dele que é maravilhoso. A animação dele é muito dele: não parece Disney, não parece só japonês... ele incorpora um monte de coisa de economia que é de animação de video-game e de animação japonesa e tal. Ele é um estudioso mesmo. E eu acho que muito dessa influência japa e desse timinho que mistura rápido com devagar tem muito a ver com o Paulo mesmo. Meu ponto de virada foi ter entrado na Birdo mesmo como animador. É que agora deve ter uns dois anos que eu não animo nada. Eu adoro animar, mas não tô conseguindo, não tem rolado de animar. Eu não animei nenhuma cena do Oswaldo, tô ó fazendo a parte de *show runner*. Já faz um tempo que eu não animo, eu espero que não tenha esquecido. O Paulo ensinou muitos desses truques e dessas coisas que funcionam bem e que ficam bonitas e tal. Só que o Paulo é uma pessoa infinitamente mais paciente que eu, e ele vai e colocar tudo *by one* e faz um milhão de desenhos e faz o personagem girar, e eu sou a versão preguiçosa que eu peguei uns truques e falei: “Olha, vai ser com esses truques mesmo que eu vou me virar”. Eu gosto de animação bonita, eu gosto de animar, mas eu também curto os talhos que a animação permite. Paulo preza muito *timing* e isso é realmente a coisa que é mais da metade do trabalho. Eu adoro animação que usa coisas *by four*. Acho super bonita aquelas animações japonesas que os caras fazem *by four*, acho que precisa ser muito bom para fazer aquilo bem feito. Acho aquele livro do Richard Williams uma bosta, as coisas que ele fala que tem tudo que animar *by one* e tal é a maior baboseira que tem, porque tem coisa que fica mais bonita *by two*, tem coisa que fica mais bonita *by four*, depende do estilo que você está animando. Eu acho que ele é cheio de caga-regra; eu escuto música animado e nunca aconteceu nada de errado. Milt

Kahl nunca gritou comigo (risos). Faz sentido o Roger Rabbit⁴ ser *by one*, porque ele tem que acompanhar um filme que está a 24 quadros por segundo, aí você não pode ter uma coisa *by two*. Mas animação não é só coisa *by one*, só Disney. Eu acho que os animadores ocidentais focam muito na Disney, são muito fissuras na Disney, e acham que a Disney é o ápice do cinema mundial, mas tem tanta coisa legal lá fora. Os franceses já descobriram que tem animação no Japão há muito tempo e animam muito bem. E a gente fica com essa fixação da Disney, da Pixar... eles tem filmes legais mas eu não acho que a Disney tem filmes que eu coloquei no meu top 10 da vida. Tem tanto filme bom no mundo. Aquele *Ernest e Celestine* é lindo. E é todo feito em Flash. Eles usam muito um programa que tinha um outro nome e hoje chama TVPaint. Não tem um jeito só de animar. Você vê muito rolo de animação. As vezes eu acho que é como se a mesma atriz fizesse todas as princesas da Disney, porque muitas das soluções são sempre as mesmas: você vê na *reel* de um monte de animador aquele take do personagem que joga a cabeça para trás, balança a cabeça e vai para frente. É como se fosse o mesmo ator fazendo tudo. A animação da Disney tem um problema que, por mais bonito que seja, ela tem um problema de especificidade, que as coisas do Ghibli não tem. Numa coisa que o Ghibli é maravilhoso e que o Miyazaki é um mestre é de observar pequenas coisinhas de movimento. O momento que a Chihiro coloca o tênis e dá uma batidinha no tênis com o pé para ele encaixar legal. O jeito que o personagem come alguma coisa, é muito específico daquele personagem e tem muito de observação, de comportamento humano, e algumas coisas da Disney, principalmente os piores filmes da Disney, as soluções são sempre as mesmas. Tem várias cenas do Robin Hood que são iguaizinhas às do *Jungle Book*... são animações muito boas, é um mestre animador que faz, mas eu acho que às vezes falta especificidade. Tem mais filmes por aí, não vamos ficar vendo *Zootopia* a vida toda. E outra coisa: o design da Disney segue algo parecido, porque a raposa da Disney parece que é a mesma raposa que eles chamaram para fazer todos os filmes. O *Zootopia* parece a raposa do *Robin Hood*... e tem tanto estilo de design para ser explorado na vida. Sei lá, a Disney é uma super empresa, faz o filme que

⁴ Uma Cilada para Roger Rabbit (*Who Framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, EUA, 1988).

quiser, ganha bastante dinheiro e estão super certos de fazer. O problema é que tem gente que acaba comprando aquilo como se houvesse um jeito certo de desenhar. E não tem jeito certo e errado. Todos os jeitos são legais se souber fazer. Eu sou uma pessoa meio prática, não fico pirando no modo como o personagem mexe o dedo de determinada maneira. Eu acho que sou uma pessoa meio impaciente. Eu sempre gostei de animar, mas acho que nunca me vi animando para sempre. Tem outras coisas que eu gosto de fazer também, eu gosto de fazer *board*, gosto de fazer design, gosto de dirigir... Agora que eu estou mais dirigindo coisas, eu consigo dar mais atenção para coisas diferentes que eu curto, como som, edição, essas coisas. Tem sido bem legal. Eu sinto uma certa saudade de animar, mas eu sinto que se eu fosse pegar uma coisa para animar hoje em dia, eu ia querer animar uma coisa meio pessoal, minha, fazer um curta, como você fez com o *Cartas*, mas tem que ter muita coragem! Você é uma pessoa bem mais destemida do que eu (risos).