

ÉRICO LIMA TEODORAK VIEIRA

**DO DESENHO À ANIMAÇÃO:
ENTRE O TERROR E O GROTESCO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção de bacharelado em Artes Visuais

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

**UBERLÂNDIA
2023**

ÉRICO LIMA TEODORAK VIEIRA

**DO DESENHO À ANIMAÇÃO:
ENTRE O TERROR E O GROTESCO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Programa de Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção de bacharelado em Artes Visuais

Data de aprovação: 13 de junho de 2023.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

Prof. Dr. Paulo Mattos Angerami

Prof. Dr. Fábio Fonseca

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar meus sinceros agradecimentos a todas as pessoas próximas que me acompanharam durante o processo do meu TCC, lidando com meus altos e baixos. Um agradecimento especial ao meu orientador, Ronaldo Macedo Brandão, por sua orientação valiosa, paciência e apoio incansável. E também agradeço à Universidade Federal de Uberlândia, uma universidade pública brasileira, pela oportunidade de desenvolver este trabalho.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1: Quadro retirado de Coragem, o Cão Covarde — 1.....	8
Figura 2: Quadro retirado de Coragem, o Cão Covarde — 2.....	9
Figura 3: Quadro retirado de Coragem, o Cão Covarde — 3.....	9
Figura 4: Quadro retirado de Coragem, o Cão Covarde — 4.....	10
Figura 5: Comparação de quadros.....	11
Figura 6: Reprodução de ilustração.....	13
Figura 7: Esboço para estampa.....	14
Figura 8: Criatura aquática — 1.....	15
Figura 9: Criatura aquática — 2.....	16
Figura 10: Desenho do caderno.....	17
Figura 11: Grupo de Laocoonte.....	17
Figura 12: Esboço, de Carlos Huante.....	18
Figura 13: Desenho digital feito pelo celular.....	19
Figura 14: Desenho infantil.....	21
Figura 15: Releitura.....	21
Figura 16: Auto releitura.....	22
Figura 17: Autorretrato — 1.....	24
Figura 18: Autorretrato — 2.....	25
Figura 19: Autorretrato — 3.....	26
Figura 20: Cerâmica 1.....	27
Figura 21: Cerâmica 2.....	28
Figura 22: Cerâmica 3.....	28
Figura 23: Esboço para o Ateliê de Desenho.....	30
Figura 24: Propaganda da Van Camp's — 1.....	31
Figura 25: Propaganda da Van Camp's — 2.....	32
Figura 26: Ilustração de Tan Zhi Hui — 1.....	33
Figura 27: Ilustração de Tan Zhi Hui — 2.....	34
Figura 28: Resultado do Ateliê.....	35
Figura 29: Trabalho do Ateliê, retocado — 1.....	36
Figura 30: Trabalho do Ateliê, retocado — 2.....	37
Figura 31: Ilustração de Steven Rhodes.....	38
Figura 32: Estudo de cena — 1.....	40
Figura 33: Estudo de cena — 2.....	41
Figura 34: Estudo dos personagens.....	42
Figura 35: Rosto do televisor.....	43
Figura 36: Boneco sendo cuspidos.....	44
Figura 37: Comercial de rifle de brinquedo.....	45
Figura 38: Estudos de storyboard — 1.....	46
Figura 39: Estudos de storyboard — 2.....	46
Figura 40: Estudo de cenário.....	47
Figura 41: Maquete tradicional.....	48
Figura 42: Maquete 3D.....	48
Figura 43: Keyframes.....	49
Figura 44: Pele de cebola.....	50
Figura 45: Gross-up.....	53
Figura 46: Detalhe de comercial.....	53
Figura 47: Detalhe da animação.....	54
Figura 48: Detalhe da animação.....	54
Figura 49: Estudo de storyboard — 3.....	55

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. O GROTESCO	7
2.1. FASCÍNIO PELO GROTESCO	7
3. DESENHO NA ADOLESCÊNCIA	12
4. DESENHO DURANTE O CURSO	14
5. CERÂMICA	26
6. ATELIÊ DE DESENHO	29
7. A ANIMAÇÃO	38
8. OS DESAFIOS E LIMITAÇÕES	54
9. CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
10. REFERÊNCIAS	58

1. INTRODUÇÃO

A proposta do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) consiste em desenvolver uma animação quadro a quadro que combina elementos presentes em anúncios de produtos antigos com elementos oriundos de universos fantásticos, mais especificamente, do gênero do Terror.

A animação se apresenta como um *fake advertisement* (falsa propaganda), uma peça que imita de forma satírica e irônica os anúncios comerciais. Esse tipo de paródia é frequentemente encontrado em filmes e desenhos animados de ficção.

Para a realização dessa animação, foi necessário investigar as etapas de pré-produção, que incluem o desenvolvimento do design de personagens e cenários, a criação de um roteiro e a elaboração do *storyboard*. Após essas etapas, embarquei na técnica de animação, explorando maneiras de sugerir movimento e peso para os objetos.

Além disso, documentei parte da minha experiência com o grotesco, tanto anteriormente ao Curso de Artes Visuais quanto durante o curso, compondo um memorial que apresenta parte de meu processo de aprendizagem e descobertas no universo das artes. Nesse processo, analisei minha obsessão pelo grotesco e como essa influência se reflete na minha produção artística.

Esse projeto de TCC representa não apenas uma oportunidade de explorar técnicas de animação e narrativa visual, mas também uma investigação pessoal sobre minha própria identidade artística e o impacto do grotesco em minha produção.

2. O GROTESCO

Acho interessante para esse trabalho, desde já, começar com o surgimento da minha fixação pelo tema do grotesco e como ele irá se relacionar com minhas produções artísticas ao longo de meu desenvolvimento como artista e observador.

O grotesco tem sido explorado na arte há séculos. Inicialmente, o termo "grotesco" se referia a um estilo de decoração encontrado em antigas ruínas romanas que apresentavam motivos ornamentais fantasiosos, padrões compostos de folhagens e criaturas híbridas (fusões de diferentes espécies, incluindo a humana).

Ao longo da história da arte, seu conceito foi tendo muitas definições, que geralmente convergiam à fuga de uma norma, fosse essa norma morfológica, em relação quanto as formas dos seres da natureza, ou social, expondo comportamentos humanos que são vistos com rejeição. A abordagem artística do grotesco na descrição de personagens pode ser uma poderosa ferramenta para despertar a consciência social e promover a reflexão crítica. Ela desafia os padrões convencionais de representação e oferece uma visão alternativa e perturbadora da realidade, buscando ampliar nossa compreensão da complexidade humana e da sociedade em que vivemos.

2.1. FASCÍNIO PELO GROTESCO

Parte da atenção que dou ao grotesco, surge através dos desenhos animados que consumo desde a infância, que se apoiam muito nessa temática para a criação de suas histórias fantásticas e repletas de personagens singulares.

Uma das principais obras animadas que carrego como exemplo é *Coragem, o Cão Covarde*¹, que conta a história de um cachorro, *Coragem*, que vive com um casal de idosos, *Eustácio* e *Muriel*, em uma fazenda remota. Frequentemente, o trio de protagonistas têm de lidar com diversas situações atípicas e sobrenaturais geradas, em grande parte, por outros personagens.

¹ Série animada estadunidense, criada por *John R. Dilworth*, exibida e produzida pelo *Cartoon Network*, de 1999 até 2002.

Eu a considero como uma obra de terror e suspense para crianças, não que o consumo deva se restringir a elas, até porque existem trechos que conseguem ser profundamente dramáticos ou levantam discussões morais que podem chegar de forma não muito suave para uma criança. Além de sua trilha sonora, que é capaz de deixar o espectador desconfortável em certos episódios.

A fantasia desse desenho permite que o grotesco atue de forma livre, para além das tramas incríveis e figuras excêntricas que são postas como coadjuvantes, mas também por feições de personagens que são deformadas em casos de extrema emoção ou por adversidades dentro da trama, que fazem com que os corpos dos personagens enfrentem processos de mutação. Essas mutações são frequentes e algumas delas são espontâneas e rápidas, como quando o *Coragem*, aflito, tenta se comunicar com seus donos através de uma espécie de mímica, que poeticamente transforma sua anatomia, já em outros casos, os personagens acabam sofrendo o peso dessas horrendas alterações corporais.

Figura 1: Quadro retirado de *Coragem, o Cão Covarde* — 1



Fonte: *Coragem, o Cão Covarde*, 1999.

Um bom exemplo dessas mutações persistentes está no episódio *O Pé Dominador* (figuras 2 e 3). Nele, *Eustácio* acorda com um tipo de dermatite em um de seus pés, que rapidamente se alastra, fazendo com que seu pé inche ao ponto de cobrir seu corpo por inteiro, como uma célula que envolve partículas no processo de fagocitose. O enorme pé se torna senciente, tendo uma personalidade para cada um de seus dedos.

Figura 2: Quadro retirado de *Coragem, o Cão Covarde* — 2



Fonte: *Coragem, o Cão Covarde*, 2000.

Figura 3: Quadro retirado de *Coragem, o Cão Covarde* — 3



Fonte: *Coragem, o Cão Covarde*, 2000.

Além da aparência grotesca que se dá através de proporções exageradas, texturas e no próprio design surreal, há também o uso de texturas vindas de outras mídias além do desenho. Essa mescla de técnicas ajuda a gerar um certo desconforto visual como no episódio *A Árvore Mágica de Lugar Nenhum*, em que uma árvore com rosto cresce em frente à casa do velho casal. A figura 4 mostra a árvore mágica com feições humanas, que tem sua voz e boca feitas por recortes de vídeo.

Figura 4: Quadro retirado de *Coragem, o Cão Covarde* — 4



Fonte: *Coragem, o Cão Covarde*, 2000.

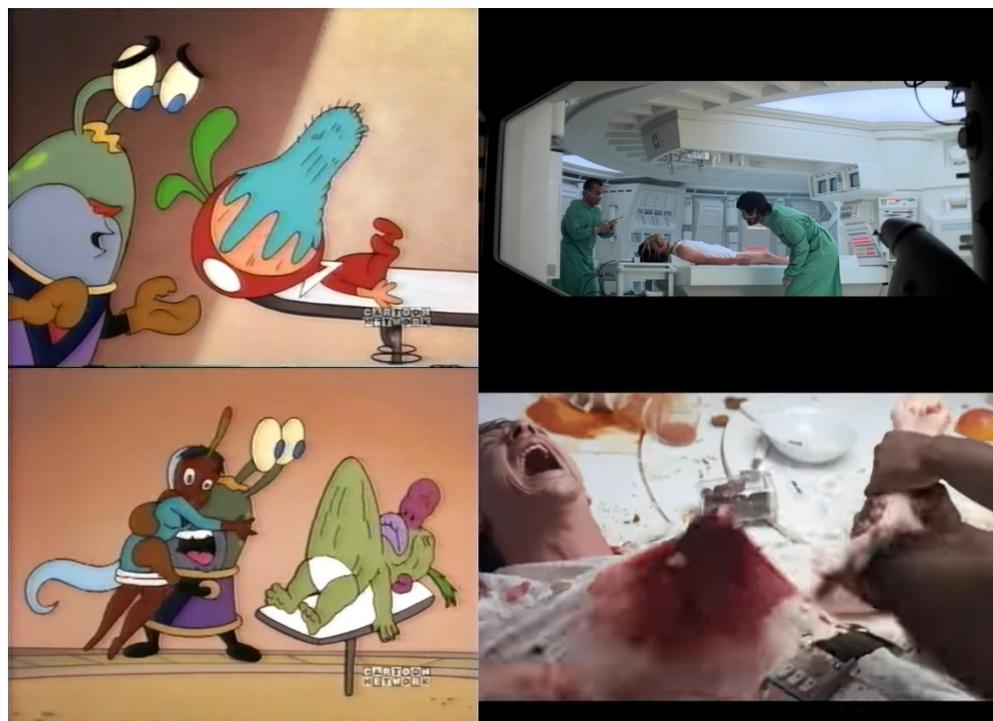
Entre os personagens que cruzam o caminho dos protagonistas, que podem ser classificados como vilões, existem aqueles que mesmo com a aparência a princípio, ameaçadora, nos despertam um sentimento de simpatia, após reveladas algumas de suas fragilidades e carências. Essas situações nos mostram um lado humanizado dessas figuras, que acabam se reconciliando com seus próprios traumas, os levando a uma redenção ao fim dos episódios. Como em um episódio da primeira temporada, em que a sombra de um homem rico e mesquinho se liberta após a morte do mesmo e invade a casa dos protagonistas durante a noite para aterrorizá-los, rendida aos cruéis impulsos de seu antigo dono. Em dado momento, a sombra desabafa com o personagem *Coragem* sobre a insatisfação de como havia levado sua vida, e por não ter conseguido seguir seu sonho de ser a sombra de uma grande estrela do *show business*. Ao fim do episódio, ela se torna a sombra de uma estrela do espaço sideral.

Acredito que essa desconstrução da figura de personagens grotescos, que, normalmente, são associados a um mal iminente, ajudou a construir parte da afeição que tenho pelo tema. Até por eu me identificar com alguns desses personagens que, além de suas próprias imagens, apresentam uma série de manias e comportamentos que dificultam uma inserção receptiva dos mesmos em uma comunidade.

Além disso, as obras do cinema que eram parodiadas ou insinuadas em séries animadas como essa, também tiveram um papel sedutor para o meu olhar com o grotesco, apesar das imagens vindas do terror serem mais viscerais e chocantes, elas me despertavam uma curiosidade.

Era como se aqueles desenhos animados tivessem sido uma porta de entrada para o gênero, através de semelhanças identificáveis, suavizadas com ironias e simplicidade gráfica. Como o curta animado, *King Crab: Space Crustacean*², que faz referência ao clássico do terror, *Alien*, dirigido por Ridley Scott.

Figura 5: Comparação de quadros



Fonte: *King Crab: Space Crustacean*, 1999. *Alien*, 1979.

² Curta de Bill Wray, feito em 1999, foi exibido pelo *Cartoon Network* em alguns momentos entre sua programação principal no começo dos anos 2000.

Assim, como o gosto pelo grotesco, a prática do desenho também esteve presente desde cedo em minha vida. Além do incentivo e influência que recebia dos meus familiares, algumas escolas que estudei entre meus cinco e sete anos de idade, tinham ótimas atividades que estimulavam minha produção artística. Em uma delas cheguei a pintar releituras de algumas obras famosas de diferentes movimentos artísticos e a escrever uma série de curtas histórias ilustradas, em que a presença de alguns monstros já surgia.

Perto dos meus sete anos, assisti pela primeira vez ao filme *A Volta dos Mortos Vivos* e ao videoclipe de *Thriller* do *Michael Jackson*, o que me causou um fascínio imediato, embora o segundo me deixasse bastante apavorado, o suficiente para que eu precisasse me retirar do ambiente nas primeiras vezes em que o vi ser reproduzido.

Inspirado pelas maquiagens protéticas de zumbi, tentei criar minhas próprias criaturas por meio do desenho. Infelizmente, não tenho essa imagem documentada, mas pelo que posso recordar, era um desenho com qualidades comuns para uma criança, talvez com algumas intenções de se aproximar a uma representação realística. A pose do personagem estava rígida e nenhum elemento do desenho continha alguma sugestão de perspectiva, o que dava um aspecto chapado para a imagem. Aquela foi talvez, a primeira vez realmente frustrado com minha capacidade de me expressar através do desenho. Não sabia exatamente o que me incomodava naquele desenho, apenas tinha a sensação de que ele não me parecia “convincente” como as imagens das obras que haviam me inspirado.

Gradualmente, fui deixando de ter prazer ao fazer criações autorais. Não as abandonei completamente, mas sempre que as fazia, eram acompanhadas por uma forte autocrítica. Minha produção, em sua maioria, passou a ser composta de reproduções de personagens de desenhos animados que eu mais consumia na época, apesar de não poder me expressar livremente através dessa prática, sentia que tinha mais controle sobre o resultado da imagem.

3. DESENHO NA ADOLESCÊNCIA

Pouco mais de um ano antes de ingressar no curso, enquanto estava no ensino médio, eu ainda reproduzia algumas imagens, de jogos de videogame, fotografias de celebridades ou desenhos de outros artistas, utilizando grafite e lápis de cor.

A próxima imagem é uma fotografia de uma dessas reproduções que eu fiz com lápis de cor. Me baseei em uma ilustração digital, talvez mesclada com escultura digital, do protagonista da franquia de jogos de videogame, *God of War*.

Figura 6: Reprodução de ilustração



Fonte: Elaborado pelo autor

Ao final do ano letivo, fui apresentado a uma marca de camisetas, que na época, estava promulgando um concurso para criação de estampas que poderiam fazer parte de seu catálogo, que é composto por designers que referenciam a cultura pop de forma geral. Usei isso como um incentivo para me arriscar novamente dentro da criação.

Eu criei algumas imagens, que eram iniciadas com lápis e papel, depois continuadas digitalmente. Sem conhecimento ou equipamento adequado, eu fazia experimentos para tentar finalizá-las, utilizando um aplicativo de edição de imagem online, junto ao *CorelDraw*, de forma quase artesanal, com o *mouse*. A próxima imagem é uma fotografia de um dos esboços originais. Seria a inserção do personagem *Ligeirinho* em uma estética que remetesse ilustrações como as de pôsteres ou livros de bolso antigos.

Figura 7: Esboço para estampa



Fonte: Elaborado pelo autor

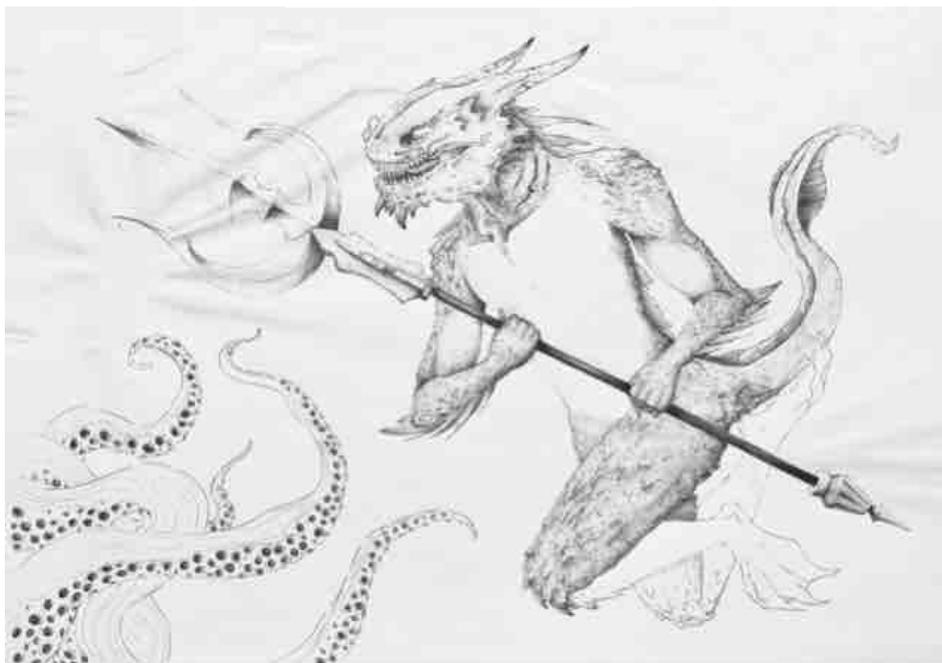
4. DESENHO DURANTE O CURSO

Ao entrar no curso de Artes Visuais, em 2015, meu objetivo era me tornar um tatuador o que até então me parecia a maneira mais palpável para me inserir no mercado de forma confortável e acessível. Em meados do mesmo ano, participei de algumas aulas de tatuagem, foi em uma delas que tive minha primeira experiência com uma máquina de tatuar. Tatuei um desenho que foi elaborado rapidamente momentos antes por meu professor, em sua própria canela. Embora os elogios que recebi pela técnica promissora para um iniciante, a insegurança ao pensar em marcar a pele de possíveis clientes com meus desenhos naquele momento me impediu de continuar a prática da tatuagem. Estava decidido em desenvolver um traço mais confiante antes de retornar a isto. No meio do processo, acabei me dedicando mais à arte digital, na qual transito entre o desenho e a pintura.

Logo nas primeiras semanas, dentro do curso de Artes Visuais, comecei uma amizade com um dos meus colegas, Thaynã Benício. Enquanto ele desenhava, concentrado, perguntei se eu poderia olhar o que ele estava fazendo, ele então, me estendeu seu desenho, ali vi um dragão cartunizado com proporções estilizadas e placas de escamas complexas, feito com uma caneta esferográfica e sem qualquer esboço por baixo. O desenho de criação, que me parecia massivamente complexo, estava sendo desmistificado na minha frente.

Neste mesmo dia, ao chegar em casa, desenhei uma criatura marinha (acredito que sugerida pelo próprio Thaynã), também com caneta esferográfica e sem esboço. O resultado foi um desenho delicado de uma criatura humanoide carregando um tridente enquanto enfrenta tentáculos que surgem de uma extremidade da folha.

Figura 8: Criatura aquática — 1



Fonte: Elaborado pelo autor.

Essa experiência foi como uma virada de chave, que liberou uma forte ambição em desfragilizar meu processo. A vontade de compreender como concretizar minhas ideias, me fez abdicar, ou talvez, transformar minhas frustrações de infância em combustível para meus próximos estudos.

Na próxima imagem, vemos um díptico referente ao desenho anterior, com um personagem semelhante, no entanto, tentei dar um aspecto mais animalesco para sua anatomia e acrescentei uma nova criatura, um tubarão com braços, pernas e armadura, que seria antagonista ao primeiro monstro. Ele foi finalizado com caneta esferográfica e lápis de cor.

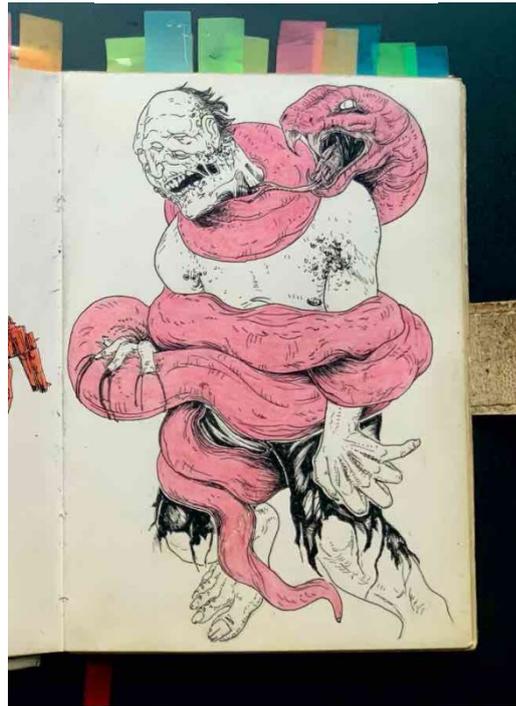
Figura 9: Criatura aquática — 2



Fonte: Elaborado pelo autor.

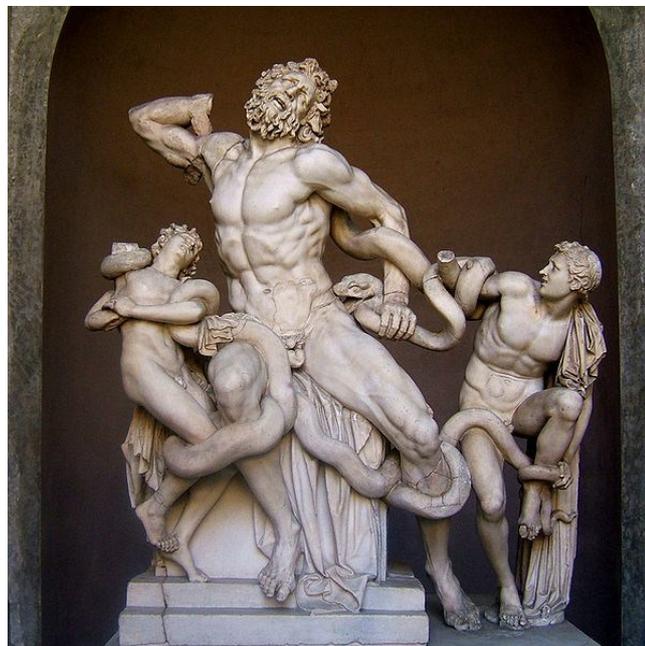
O desenho a seguir, também de 2015, faz parte do meu primeiro caderno de esboços, que me acompanhou durante o primeiro ano de curso. Um zumbi com vários olhos, entrelaçado com uma cobra. A inspiração para este, foi a escultura romana, *Grupo de Laocoonte*, que me foi apresentada na disciplina de História da Arte.

Figura 10: Desenho do caderno



Fonte: Elaborado pelo autor.

Figura 11: *Grupo de Laocoonte*



Fonte: Agesandro, Atenodoro e Polidoro, [s.d.].

Apesar da obra anterior, *Grupo de Laocoonte*, não se enquadrar necessariamente na classificação do grotesco, acredito que compartilhe algumas características encontradas em

obras dessa categoria, como uma inquieta tensão e a representação quase visceral de volumes em músculos que parecem sobrepôr a pele, como em alguns trabalhos do artista estadunidense, *Carlos Huante*³.

Figura 12: Esboço, de Carlos Huante.



Fonte: Carlos Huante, [s.d].

As criaturas de *Carlos Huante* desafiam as convenções naturais, o artista faz figuras que apresentam alguns padrões humanóides que por vezes se perdem em suas mutações e retorções musculares. As deformidades encontradas em obras grotescas como essa, chamam minha atenção por suas construções de volume, que para mim possuem uma beleza própria em suas formas e gestual.

No curso de Artes Visuais, além do acesso aos vários laboratórios e aulas teóricas diversas, houve um ponto crucial em minha jornada: a formação orgânica de um grupo de colegas artistas que carregavam objetivos em comum. Até hoje, mesmo que com menor frequência, trocamos perspectivas e sugestões que temos sobre nossos trabalhos, tendo em mente algumas das intenções e ambições que conhecemos uns dos outros.

³ Carlos Huante é um *designer* de criaturas e já trabalhou criando o *design* de diversos personagens para o cinema, e.g. *Homens de Preto*, *Hellboy*, *Alien vs. Predador*, *Prometheus* e *It: A Coisa*, 2017.

Uma das práticas que tínhamos em nosso grupo era a produção de personagens dentro de um tema específico, determinado em conjunto ou, por vezes, pelo grupo virtual *Character Design Challenge*. Esses desafios nos permitiam explorar soluções para caracterizar um personagem e perceber as diversas maneiras e subjetividades que cada artista carrega ao resolver uma imagem dentro de uma temática específica.

No começo de 2016, para a demanda do grupo, finalizei vários personagens na mídia digital, usando um aplicativo de desenho no celular. Geralmente, os desenhos eram iniciados em lápis e depois fotografados para serem refeitos digitalmente. A fotografia ficava isolada em uma camada com baixa opacidade, e em outras camadas eu trabalhava linhas bem definidas e as cores da imagem. Um processo que ainda mantenho em algumas produções digitais, mesmo que feitas em tecnologias mais apropriadas. É interessante ressaltar que os desenhos no celular eram feitos com o dedo indicador direto na tela, tarefa que dificulta um pouco a precisão. A próxima imagem é um destes desenhos que fiz pelo celular. Uma ave com expressivas mãos humanas nas extremidades de seu corpo, que criei justamente para explorar essa dicotomia e contradição. Um personagem meramente estranho e irreal.

Figura 13: Desenho digital feito pelo celular



Fonte: Elaborado pelo autor.

Em nossa rede pessoal de artistas, também tínhamos nossos próprios desafios de reproduzir personagens dos integrantes do grupo. Isso nos permitia ver de maneira direta as diferentes formas de interpretar e resolver elementos semelhantes. O ato de fazer releituras muitas vezes me deixa em um espaço confortável para a criação, pois a referência me oferece elementos pré-estabelecidos, permitindo que eu concentre meus esforços em decisões mais técnicas para a construção da imagem.

O próximo trabalho, figura 15, é uma imagem mais recente, que fiz no ano de 2021, baseado na figura 14, desenho feito por uma criança com 9 anos de idade, fornecido por um dos integrantes do grupo, para que cada membro fizesse sua releitura. A imagem feita pela criança apresenta duas figuras com enormes cabeças, pequenos membros e cada uma com um par de asas. Algumas características me fizeram supor o gênero de cada figura, como a presença ou ausência de cílios e o corte de cabelo. Talvez seja a releitura em que mais me desprendi da referência inicial. Os elementos estavam postos na imagem, mas os personagens não tinham uma interação entre si, e foi justamente essa lacuna que me proporcionou essa liberdade para imaginar a relação das figuras, que acabou se tornando uma dinâmica desigual de poder, ao interpretar um olhar com certa malícia da figura que considerei como feminina.

Figura 14: Desenho infantil



Fonte: Patrick Miranda, 2021.

Figura 15: Releitura



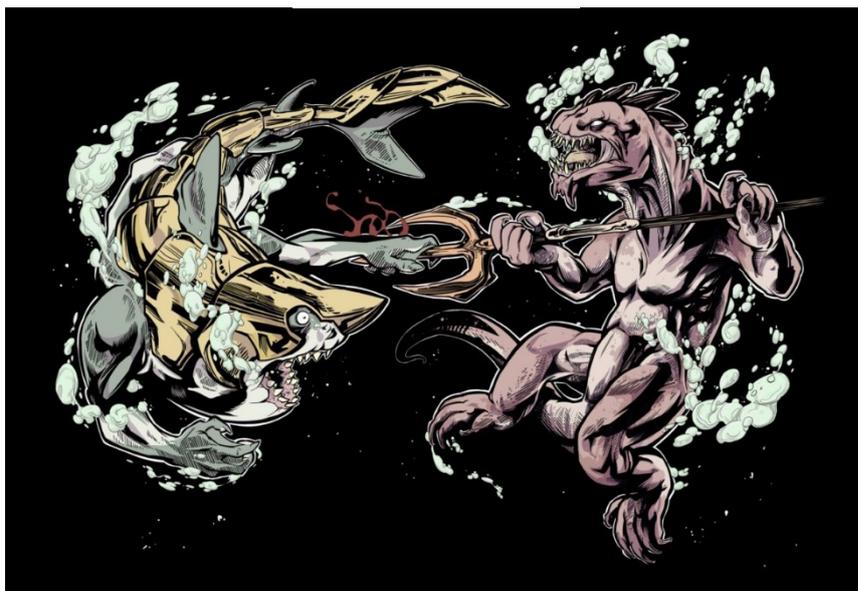
Fonte: Elaborada pelo autor

Além de criar imagens baseadas em trabalhos alheios, tenho o hábito de recriar alguns dos meus próprios trabalhos. Essa autorreleitura é uma prática valiosa que me permite analisar e comparar minha evolução artística ao longo do tempo. Ao revisitar minhas próprias obras, posso identificar pontos fortes e áreas a serem melhoradas, bem como experimentar com diferentes técnicas e abordagens para aprimorar meus resultados. É possível examinar detalhes específicos de uma imagem e identificar como poderia ter sido abordado de maneira diferente. Isso pode incluir mudanças na composição, na iluminação ou na escolha da paleta de cores, por exemplo.

O objetivo principal da autorreleitura é "resolver" problemas na imagem anterior e, assim, melhorar a técnica e a qualidade do trabalho. Quando se cria um desenho figurativo, vários pilares técnicos são abordados, como anatomia, perspectiva e iluminação. E dependendo da intenção do artista, se atentar a tantos critérios pode ser uma tarefa trabalhosa. Quando descanso o meu olhar sobre uma imagem que levei horas para concluir, consigo perceber elementos que fragilizam algumas de minhas intenções quando volto com o olhar renovado.

Um bom exemplo dessa prática de autorreleitura, é a figura 16, feita no começo de 2017, que apresenta a terceira versão da figura 9. Tendo trabalhado com a mídia digital, e sob influência do estilo de histórias em quadrinho, recriei a cena aquática com mais confiança, com sombras bem marcadas e gestual ligeiramente mais dinâmico.

Figura 16: Auto releitura



Fonte: Elaborado pelo autor.

É importante mencionar que tenho afantasia, uma condição neurológica que afeta a capacidade de uma pessoa de imaginar visualmente objetos, pessoas, lugares ou situações. As pessoas com afantasia não conseguem visualizar imagens em suas mentes, mesmo que tentem conscientemente. Quando tento visualizar alguma imagem em minha cabeça, a maioria das vezes vejo uma "tela" preta com silhuetas delicadas sem contraste ou definição alguma que estão sempre em movimento e se dissolvendo, como chapas de raio x que se sobrepõem umas às outras constantemente. Por isso, quando me proponho a criar meus desenhos, me apego a ideias abstratas, como elementos que podem compor a imagem, ou junções de formas básicas para desenvolver suas silhuetas ou a composição geral num primeiro momento. Depois que faço os primeiros traços do desenho, a tarefa também se torna mais fácil, pois crio pontos de referência que me ajudam a desabrochar a imagem.

Não é como se eu fosse completamente incapaz de imaginar. Por vezes, é possível sentir a presença da imagem, como se estivéssemos no mesmo cômodo, como se pudesse ver seus fragmentos pela visão periférica e quando tentasse olhar diretamente para ela, ela deslizasse para fora do meu campo de visão, assim como moscas volantes⁴.

Às vezes, com olhos abertos ou fechados, quando tenho a intenção de “ensaiar” uma imagem, tento desenhar silhuetas com o movimento dos meus olhos, como se estivesse riscando o espaço, como quem faz pequenos cálculos matemáticos escrevendo com o dedo no ar. Isso me ajuda um pouco a fixar possíveis relações de ângulos e proporções.

Talvez, justamente por essa dificuldade em imaginar imagens concretas, eu me sinta mais confortável em criar a partir de algo já existente na materialidade. E quando me proponho a criar fora dessa zona de conforto, retrabalho e reconstruo as imagens com tanta insistência, porque tento alcançar uma imagem que está constantemente aberta a mais possibilidades, já que sou eu lutando contra minhas próprias ideias e constantes questionamentos sobre a forma final da obra.

Em 2019, o autorretrato também passou a ser uma prática mais ativa em meus trabalhos, e uma ferramenta importante para a alterar a maneira com que eu enxergava meu próprio corpo, que parecia um tanto quanto irônica quando posta ao lado do meu interesse pelo grotesco dentro da arte. Como eu via a beleza em trabalhos artísticos que expressavam o grotesco, se eu me

⁴ Pequenas manchas que deslizam em nosso campo de visão à medida em que tentamos olhar diretamente para elas.

tornasse meu próprio trabalho, talvez assim eu passasse a julgar menos minha própria aparência.

A figura 17 mostra um estudo de autorretrato que fiz ao me olhar no espelho, em que explorei algumas assimetrias notadas em meu rosto.

Figura 17: Autorretrato — 1



Fonte: Elaborado pelo autor.

Comecei a acrescentar em meus personagens, por vezes, quase de forma despercebida, certos ângulos de fragmentos ósseos e musculares que observava em meu corpo. Passei a utilizar esses fragmentos pessoais que, inicialmente, me incomodavam, mas ao serem destacados no desenho de forma exagerada, me satisfaziam graficamente.

A figura 18 mostra uma livre imagem sequencial em que um zumbi caminha até um policial e o morde. Nesse esboço, associei a anatomia do zumbi diretamente a minha, com exceção de sua cabeça, exagerando alguns elementos corporais enquanto explorava distorções de movimento em seu corpo.

Figura 18: Autorretrato — 2

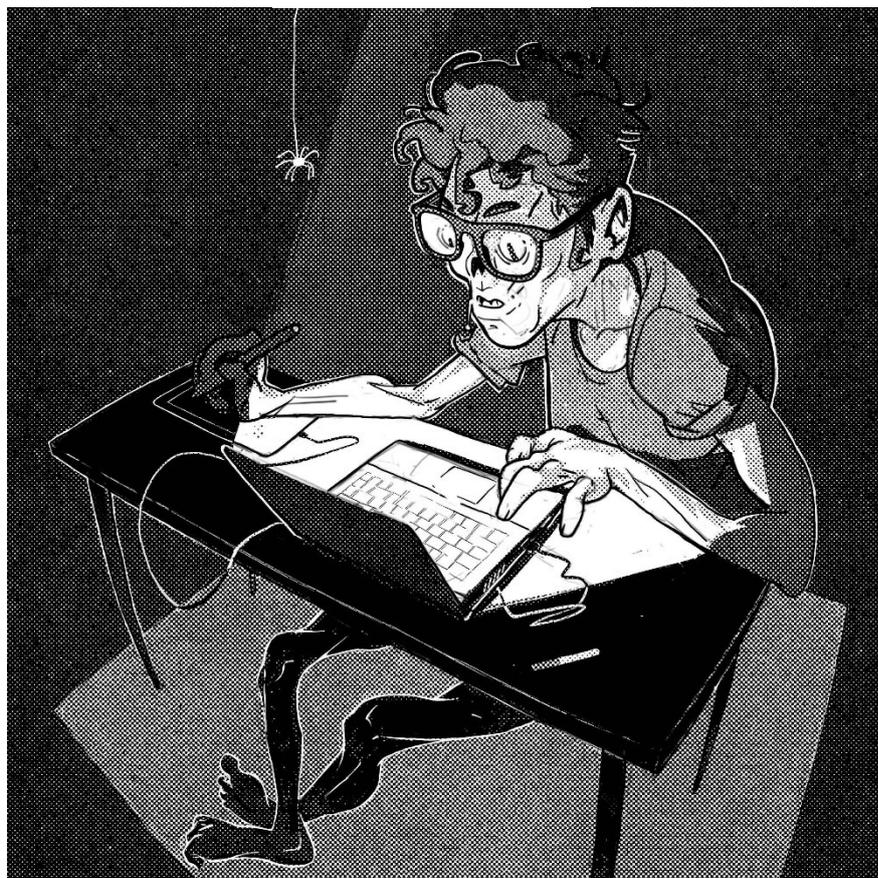


Fonte: Elaborado pelo autor.

Neste outro autorretrato, figura 19, me representei novamente como um ser cadavérico. Desde o início ele foi feito na mídia digital, este é um ponto interessante sobre esse trabalho, pois houveram momentos em que eu me sentia em sincronia com o desenho, por acabar estando na mesma pose, que inclusive serviu como referência.

Uma relação simbiótica estava sendo estabelecida entre mim e meu próprio trabalho, na qual eu satisfazia minhas vontades criativas e, ao mesmo tempo, retratava minhas inseguranças na intenção de ressignificá-las. As inseguranças ainda existem, mas sinto que essa atividade possui um enorme potencial.

Figura 19: Autorretrato — 3



Fonte: Elaborado pelo autor.

5. CERÂMICA

Na disciplina de Cerâmica, no segundo semestre de 2016, após vários exercícios para me familiarizar com os materiais, fiz um de meus primeiros projetos, uma cabeça zumbi, que comecei a criar a partir de alguns esboços a lápis, tanto de frente quanto de perfil. Talvez tenha sido a pressa pela empolgação ou a simples falta de habilidade, mas não senti que havia conseguido traduzir os meus desenhos tão bem na mídia tridimensional.

Nos trabalhos seguintes decidi modelar mais algumas peças, um pouco menores que a primeira, visto que seria mais fácil controlar a umidade de cada uma delas, além de que eu conseguiria produzir em maior quantidade.

Na época eu havia recém descoberto o trabalho do ceramista Ron Free, que modela rostos em potes, com expressões faciais majoritariamente intensas, exageradas e distorcidas.

Achei que seria um bom exercício fazer algo parecido, então decidi fazer uma série de potes e canecas com faces fazendo caretas.

Figura 20: Cerâmica 1



Fonte: Lucas Orsini, 2017.

Apesar de ter usado o torno várias vezes durante a minha passagem pelo Laboratório de Cerâmica, arrisco dizer que todas as peças que eu tornei eram um tanto quanto frágeis para que eu pudesse usá-las como base para esculpir e modelar. Sendo assim, acabei recebendo bastante ajuda do monitor na época, Calisson Arthur, que já tinha um maior controle do torno.

Grande parte das primeiras peças eu criei a partir de esboços simples e à medida que fui me sentindo mais confortável com a técnica, experimentei fazer algumas sem referência. Em seguida, fiz algumas a partir de fotografias de rostos reais, no semestre seguinte, no Ateliê de Cerâmica.

Figura 21: Cerâmica 2



Fonte: Lucas Orsini, 2017.

No segundo semestre de 2017, voltei para o laboratório, dessa vez como monitor do Ateliê de Cerâmica. Eu usei o espaço para manter a produção dos rostos, usando fotografias como referência, mas dessa vez apenas focando em recortes, especificamente, de bocas.

Figura 22: Cerâmica 3



Fonte: Elaborada pelo autor.

E mais uma vez obtive ajuda do Calisson para produzir os potes lisos, que eu usaria como base. Ele torneou um pote a partir de dimensões aproximadas estabelecidas por mim. Depois que o pote estava seco e com acabamentos feitos, criei um molde de gesso desse mesmo pote, o que me deu mais autonomia para continuar a produção, já que esse molde me permitia reproduzir sozinho várias peças lisas semelhantes, que usei como ponto de partida. Dessa forma pude dar mais atenção a própria modelagem das bocas.

A resposta que tive ao adaptar meu trabalho para o tridimensional foi bem satisfatória. Senti que essa experiência refletiu diretamente no meu desenho e na minha observação e reforcei meu conhecimento de anatomia, volumetria e indiretamente luz e sombra.

6. ATELIÊ DE DESENHO

Para esta disciplina, propus-me a criar uma série de ilustrações digitais que mimetizassem imagens publicitárias estadunidenses dos anos 50. Essas ilustrações seriam *fake ads*, anúncios de produtos ou serviços que existem apenas dentro de um universo ficcional.

Estes anúncios são comumente encontrados em obras audiovisuais como uma técnica narrativa na qual são incorporados à história para criar um senso de realismo ou para fornecer comentários sociais. Esse tipo de anúncio pode ser usado para fornecer informações adicionais sobre o mundo ficcional, como as atitudes e crenças dos personagens ou a cultura popular do mundo fictício.

Os *fake ads* em obras de ficção podem variar desde anúncios que aparecem em segundo plano até anúncios que são fundamentais para a trama. Eles podem ser usados para criar humor, estabelecer um tom ou atmosfera, fornecer informações adicionais sobre personagens ou até mesmo avançar a história.

No meu caso, resolvi construir um universo, estritamente, através destes pôsteres promocionais. Explorei personagens que iriam aparecer nessas imagens como garotos propaganda. Os personagens e os produtos foram inspirados em criaturas e objetos já bastante explorados em obras da cultura pop, tanto cinematográficas quanto televisivas.

A ideia era criar esses produtos pertencentes a uma sociedade populada apenas por monstros e criaturas de todos os tipos, que teriam valores e culturas que antagonizam a nossa normatividade.

Os primeiros esboços, monocromáticos, foram feitos com lápis de cor. Depois da aparência dos personagens e composição resolvidos, escaneei cada um deles para que servissem como base para as pinturas digitais. A figura 23 mostra um desses esboços, um garoto ciclope utilizando um dos produtos, um telefone de brinquedo que faz ligações de ameaça às crianças.

Eu quis trabalhar as ilustrações com um tom de humor, construído entre a relação contrastante da expressão alegre e quase ingênua dos personagens com a perversidade contida em cada um dos produtos.

Figura 23: Esboço para o Ateliê de Desenho



Fonte: Elaborada pelo autor.

Muitas imagens foram essenciais para o uso de minhas referências, entre essas, grande parte foram cartazes ilustrados da marca de alimentos enlatados (fig 24 e 25), Stokely - Van

Camp. Cartazes ilustrados com um ótimo domínio de pintura. Pinturas tradicionais que parecem ser criadas pelo uso de diferentes técnicas, sempre prezando destacar a volumetria e texturas nos objetos com uma sedutora iluminação.

Figura 24: Propaganda da Van Camp's — 1



Fonte: *Stokely-Van Camp's*, [195-].

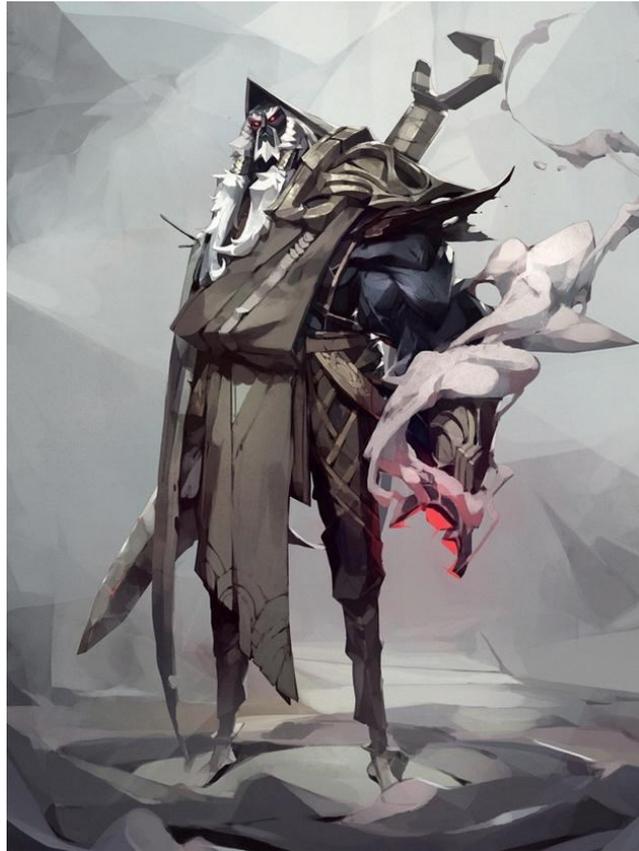
Figura 25: Propaganda da Van Camp's — 2



Fonte: *Stokely-Van Camp's*, [195-]

Além dos cartazes, outros trabalhos que influenciaram a minha pintura foram os trabalhos do ilustrador malaio, *Tan Zhi Hui*. Esse artista faz ilustrações tanto de personagens autorais quanto releituras de personagens de obras de outros artistas. É possível identificar alguns pontos em comum com a técnica de pintura contida nos pôsteres da *Stokely-Van Camp's*, como uso de manchas de cor para sugestão de textura de diferentes materiais.

Figura 26: Ilustração de Tan Zhi Hui — 1



Fonte: Tan Zhi Hui, 2017.

Algo que me chamou a atenção em seus trabalhos foram as formas exageradas e distorcidas, que acabaram afetando o meu olhar para com as silhuetas dos meus personagens. Mesmo uma imagem criada por Tan Zhi Hui com a silhueta mais simples, se revela complexa quando reparamos na maneira em como ele sugere nuances de planos e volumes de uma superfície quase como se tivessem sido entalhadas.

Figura 27: Ilustração de Tan Zhi Hui — 2



Fonte: Tan Zhi Hui, 2019

Enxerguei nesses volumes angulares e cheios de arestas uma forma de organizar um método com que eu construiria essas sugestões nas minhas próprias ilustrações. Eu passei a visualizar minhas ilustrações como esculturas bidimensionais. O trabalho deste artista é feito no programa digital, Photoshop, assim ele cria a simulação de tridimensionalidade com variações de luz sobre as formas. Ou seja, cria esculturas bidimensionais. Destaco isso, para afirmar que não se trata de imagens criadas em software de caráter tridimensional, como o Blender.

A imagem a seguir é uma das quatro imagens que foram os resultados que apresentei no ateliê ao final do semestre. Não me dei por satisfeito com nenhuma delas, sentia que a pintura digital estava caminhando para a direção que eu queria, mas a sugestão de texturas e a escolha de cores ainda não me agradavam.

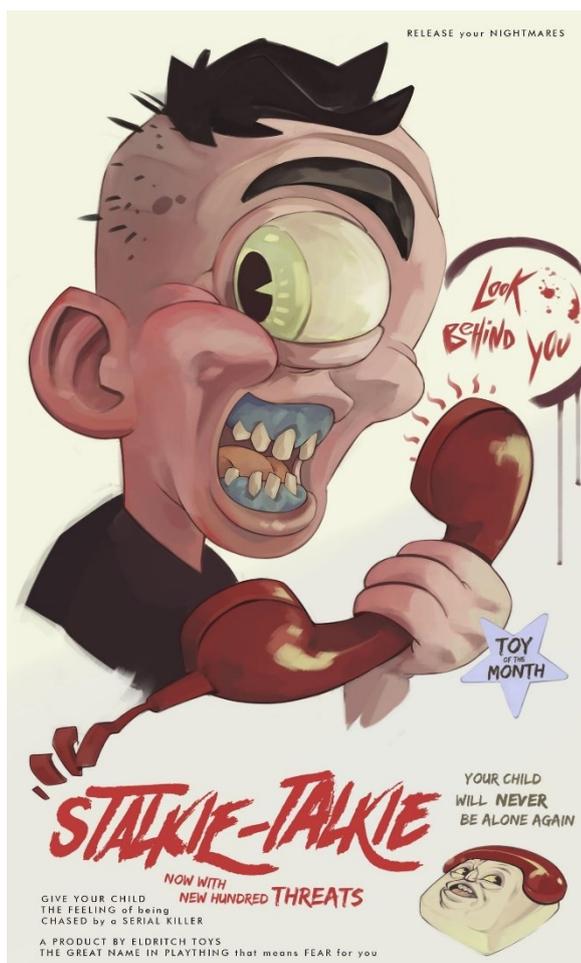
Figura 28: Resultado do Ateliê



Fonte: Elaborada pelo autor.

Durante o recesso entre os semestres, selecionei dois dos cartazes, que ao meu ver estavam mais bem resolvidos, para serem refinados um pouco mais. Alterei não só as cores e “pinceladas”, mas também parte da silhueta dos personagens, fundo e a diagramação das informações do produto. O objetivo dessa insistência em retrabalhar as imagens era em busca de um aperfeiçoamento técnico e expressivo. A figura 29 é uma das duas imagens selecionadas para sofrer essas alterações.

Figura 29: Trabalho do Ateliê, retocado — 1



Fonte: Elaborada pelo autor.

Nos meses seguintes, mantive a metamorfose destas imagens, adicionando mais um dos cartazes iniciais ao montante. Eu devo ter levado em torno de um ano do início do projeto até o momento em que decidi o considerar finalizado. Desta vez, estava satisfeito com a qualidade da pintura dos personagens, no entanto, acredito que a diagramação minimalista não tenha sido a melhor escolha para a proposta. As letras miúdas que existiam nas versões anteriores ajudavam a criar a identidade de propaganda.

Outro ponto que me fez levantar questões, posteriormente, foi minha decisão em colocar o texto em inglês. Eu estava tão focado em dar um tratamento técnico que eu julgava ideal aos personagens que me deixei levar pelas frases de efeito que vi nos cartazes de alimento. Isso me leva a pensar que eu possa ter deixado uma lacuna que poderia estar recheada de uma identidade própria, expressa pela minha própria língua, talvez com frases que contivessem referências mais próximas a mim e da minha própria cultura.

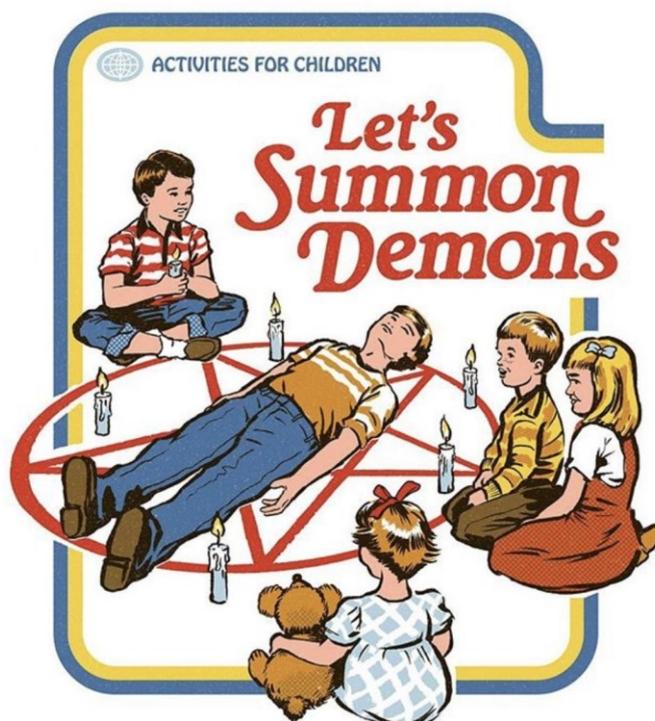
Figura 30: Trabalho do Ateliê, retocado — 2



Fonte: Elaborada pelo autor.

Após a conclusão dessas imagens, acabei conhecendo o trabalho do ilustrador, *Steve Rhodes* (figura 31), que também utiliza características vindas do *design* de produtos. Ele cria ilustrações que se assemelham a imagens que viriam em caixas de produtos infantis, também com uma carga irônica e, em grande parte, macabra.

Figura 31: Ilustração de Steven Rhodes



Fonte: Steven Rhodes, [s.d.].

Vejo muita semelhança entre nossos trabalhos, porém, suas imagens sugerem uma sobrenaturalidade que estaria presente em nossa própria realidade, já que as figuras das crianças são representadas com caracterização e proporção semi realísticas, estilo que remete a imagens encontradas em alguns brinquedos dos anos 70.

7. A ANIMAÇÃO

Para o Trabalho de Conclusão de Curso, decidi dar continuidade ao projeto que iniciei no Ateliê de Desenho, transpondo o conceito dos cartazes para um comercial televisivo, animado tradicionalmente⁵. Escolhi desenvolver a animação sobre a figura 30, *Cool Voodoo*, que renomeei como *Telefisgo*, para evitar o uso da palavra “Voodoo”.

Tanto a figura do zumbi quanto do boneco vodu, na cultura pop, se originam de uma visão estereotipada e preconceituosa da religião Vodou, religião de origem africana que é praticada em alguns países do Caribe e América Central. Assim, como as religiões de matrizes

⁵ Tradicionalmente, as animações eram feitas com uma limitação de ferramentas digitais, e por mais que eu faça uso quase exclusivo do meio digital, ainda assim, a animação foi construída frame a frame.

africanas que temos no Brasil, a religião Vodou tem rituais que envolvem incorporações de algumas entidades.

Os primeiros zumbis a aparecerem no cinema eram representados por pessoas em um estado de transe, que se transformavam em marionetes de um outro alguém, como no filme estadunidense de 1932, *White Zombie*. Nele, um feiticeiro entra na mente de suas vítimas com ajuda de uma poção, tornando-as suas escravas, e entalha miniaturas de seus corpos, fazendo alusão aos bonecos vodus. De fato, alguns bonecos são utilizados em rituais Vodou, mas tem função de amuletos ou canalizadores de energia, diferente da forma em que foram retratados como essa obra citada.

Percebo agora, que talvez o uso do boneco vodou possa ser pejorativo, no entanto, minha intenção com o boneco era simplesmente representar a ironia de um instrumento de tortura em forma de um produto infantil. Assim, como outras *fake ads*, me apoiei em clichês e ícones reconhecíveis para a criação desse paralelo. O boneco vodou é um conceito que já está sólido no imaginário coletivo, e que apesar de fazer uma associação direta com a religião, carrega em si essa ideia já estabelecida de um boneco que pode ser magicamente conectado ao sistema nervoso de uma pessoa. A troca do nome do boneco foi a maneira mais respeitosa que encontrei para me distanciar da religião, sem que eu precisasse fazer grandes alterações no projeto que já estava em desenvolvimento.

A animação é um trabalho feito com imagens sequenciais que simulam movimento conforme a transição de uma imagem para outra. Para otimizar sua execução, é necessário dividir o processo em etapas menores, facilitando seu desenvolvimento. Essas etapas incluem a criação do roteiro, o design dos personagens e cenários, a elaboração do *storyboard*, a criação dos *keyframes* e, por fim, a animação completa, indo desde o esboço até a finalização.

Ao criar a animação, foi crucial considerar a hipótese de uma direção de comercial vinda de uma realidade onde o grotesco é intrínseco. Nesse contexto, precisei explorar possíveis maneiras de aproveitar ferramentas comuns da publicidade para fazer a venda dessa imagem grotesca. Além disso, é importante compreender que os personagens dessa realidade possuem necessidades semelhantes às nossas, porém, estas estão intimamente ligadas aos ideais vigentes nesse universo.

Dito isso, cheguei em um roteiro que começaria com uma cena de decapitação em praça pública (fig. 32), na qual, em meio ao clímax, se revelaria como uma brincadeira entre as duas

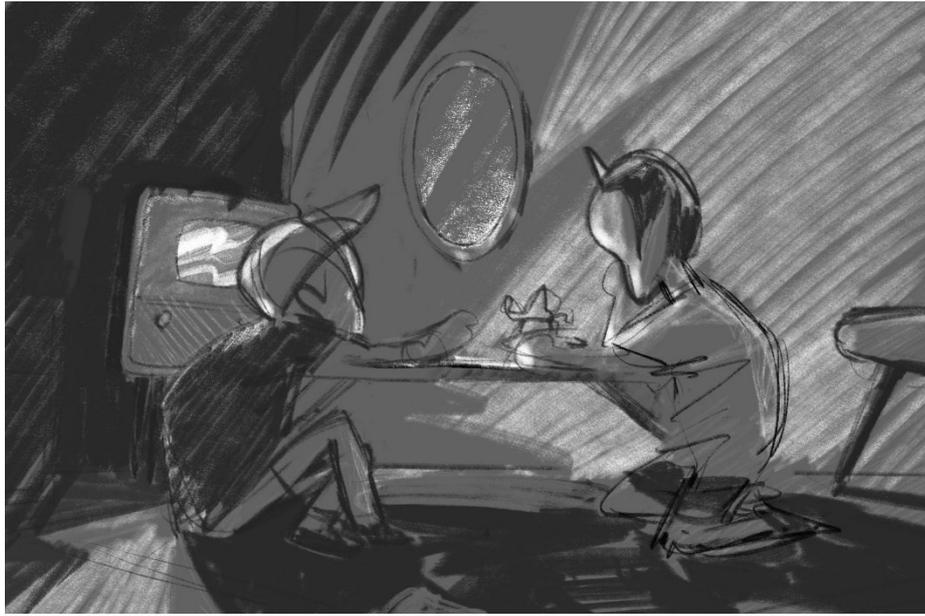
crianças monstruosas. Uma delas estaria segurando um carrasco de brinquedo enquanto a outra oferece seu dedo indicador representando a pessoa sentenciada à morte (fig. 33). O machado do pequeno boneco é incapaz de decepar o dedo por completo, fazendo com que as duas crianças se frustrem com a quebra de expectativa. De repente, uma criatura apareceria na televisão situada à frente dos protagonistas e os ofereceria algo mais divertido, o boneco *Telefisgo*. Cada um deles receberia um boneco próprio e uma breve explicação de seu funcionamento. O primeiro passo é colocar um pouco de material genético do sujeito que sofrerá as ações do boneco dentro do mesmo. Após a instrução, eles iniciam uma rápida e agressiva disputa para coletar fragmentos do corpo um do outro. Então, receberiam alfinetes e começariam a se perfurar em meio a risadas, até um deles perder a consciência.

Figura 32: Estudo de cena — 1



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 33: Estudo de cena — 2



Fonte: Elaborada pelo autor.

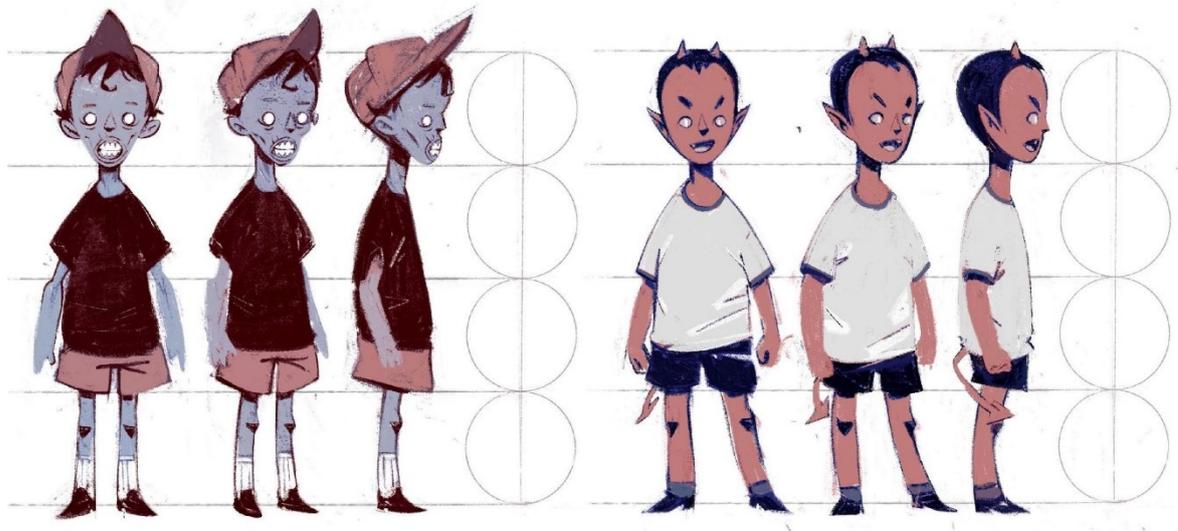
Uma ferramenta usada em certos comerciais é justamente mostrar o produto anunciado como um solucionador de problemas. No caso do *Telefisco*, seria a promessa de um produto com a capacidade de oferecer uma experiência de violência superior aos outros brinquedos presentes no universo ficcional. A introdução da animação ocupa uma grande parte de sua duração total deixando a narrativa arrastada até o momento em que o produto é efetivamente apresentado, mas a julgo essencial para potencializar a tensão da narrativa e enfatizar o desejo dos personagens pela violência.

Inicialmente, no cartaz desenvolvido no Ateliê, o personagem era um esqueleto com nariz rosado, mas descartei a possibilidade logo no início (ver fig. 30). Minha intenção era aplicar uma sugestão volumétrica e de perspectiva à animação e as áreas vazadas entre os ossos do esqueleto poderiam se tornar inconvenientes de se animar. Apesar de não querer me distanciar muito do design inicial do personagem, eu sabia que quanto mais ele fosse simplificado, mais cômodo seria para reproduzi-los em diferentes ângulos e mantê-los consistentes ao longo da animação. Decidi então transformar o esqueleto em um zumbi, ainda com carne, dentes expostos e silhueta relativamente simples.

O produto que seria mostrado na animação só funcionaria com pelo menos dois personagens. Na brincadeira, um deles iria perfurar o corpo do boneco e o outro personagem sentiria dor no ponto pressionado, podendo-se revezar os papéis. Sendo assim, criei um novo

personagem para preencher essa lacuna. O segundo personagem, um jovem demônio, foi feito pensando em explorar a simplicidade das formas e elementos, além de mostrar um outro espécime desse universo diverso e plural de criaturas monstruosas. A figura 34 apresenta um dos estudos digitais que fiz para os dois personagens, em um *IPad*, usando o programa para desenho, *Procreate*, no qual eu fiz os outros estudos para esse projeto.

Figura 34: Estudo dos personagens



Fonte: Elaborada pelo autor.

Para a figura que iria abordar as crianças pelo aparelho televisor, eu havia inicialmente pensado em utilizar a figura de um palhaço macabro, que mais tarde substituí por um rosto pálido com uma iluminação dramática (fig. 35), de baixo para cima, que ajuda a causar uma estranheza, já que normalmente, estamos acostumados a ver objetos com uma iluminação que vem de cima para baixo.

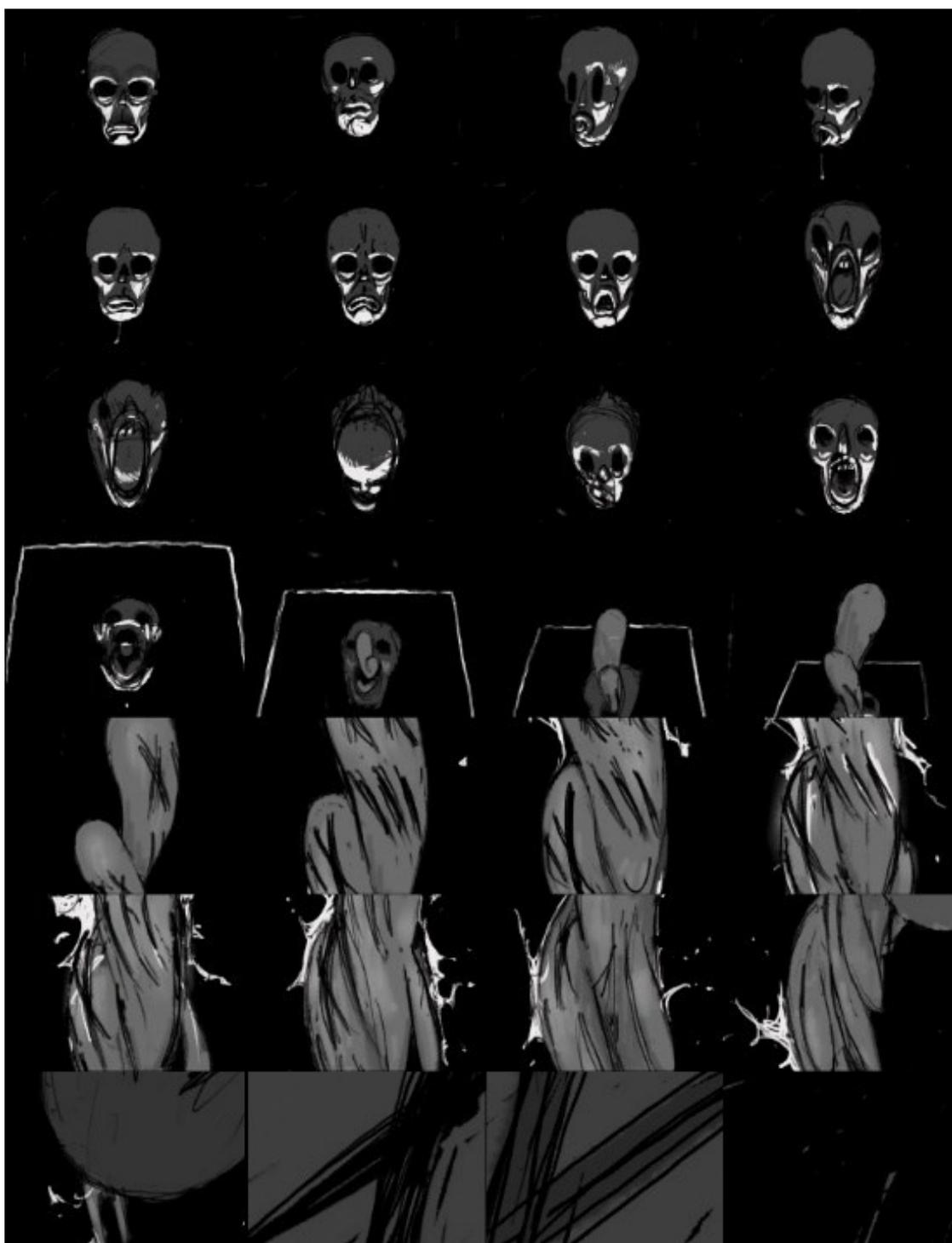
Na próxima imagem (fig. 36) eu mostro uma montagem de alguns frames em um estado mais finalizado, desse rosto entregando um par de bonecos para as crianças. Essa tomada foi, para mim, uma das mais importantes e desafiadoras desse projeto, já que eu queria explorar uma forma grotesca para a entrega dos bonecos. A figura pálida, com ânsia de vômito, mexe sua cabeça, deixando escapar uma gota de saliva, após um breve respiro ele abre sua boca, revelando seu próprio rosto dentro dela e por fim cospe os bonecos para fora do televisor.

Figura 35: Rosto do televisor



Fonte: Elaborado pelo autor

Figura 36: Boneco sendo cuspido



Fonte: Elaborado pelo autor

Na minha busca por referências, encontrei comerciais da década de 40 de produtos associados a alimentos, eletrodomésticos e brinquedos. Um deles, em específico, me chamou mais atenção, o comercial de um rifle de brinquedo (fig. 37). Ele acabou tendo uma grande

influência na narrativa da minha animação, como a figura que aparece na televisão e presenteia as crianças e na própria celebração à violência.

Figura 37: Comercial de rifle de brinquedo

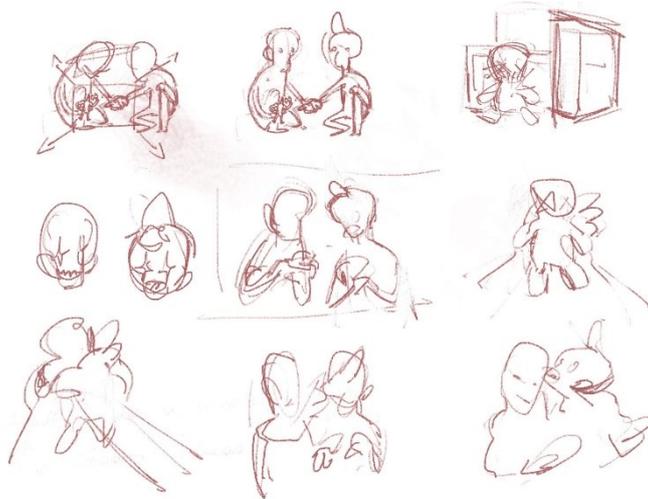


Fonte: Louis Marx and Company, [s.d.].

Por mais que eu já tivesse uma visão geral para o roteiro, foi preciso tomar algumas decisões conjuntas aos estudos de *storyboard*, para dar início a transformação da ideia para o desenho. A fase de *storyboard* serve para encontrar maneiras de construir a narrativa através de enquadramentos e disposição dos elementos que irão compor cada tomada.

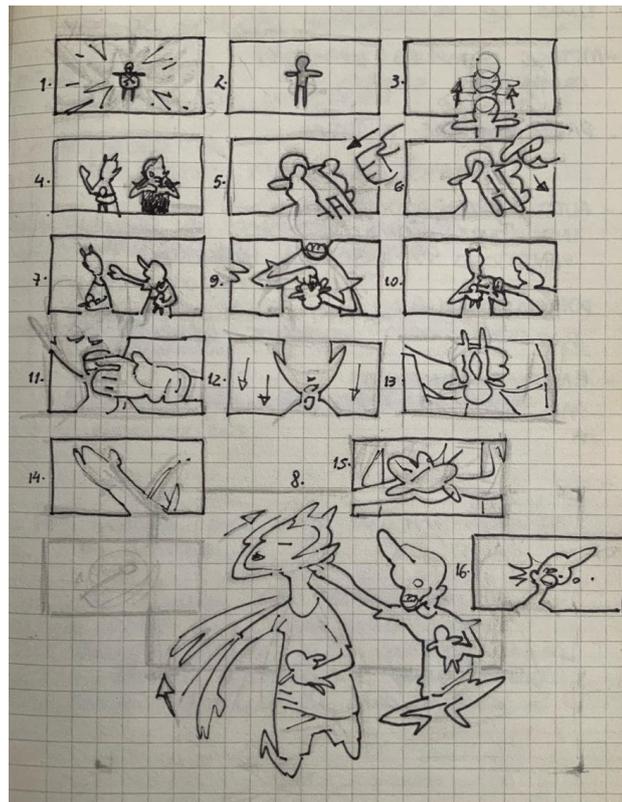
Comecei de maneira bem simples (fig. 38), não me preocupando tanto com as minúcias dentro da linearidade narrativa, apenas experimentando as possibilidades e tentando formar um ritmo de produção. Já na próxima imagem (fig. 39), eu exploro o mesmo momento, dando ênfase em transições de câmera e deixando gestos dos personagens mais determinados.

Figura 38: Estudos de *storyboard* — 1



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 39: Estudos de *storyboard* — 2



Fonte: Elaborada pelo autor.

Ao desenrolar dessa etapa, senti a necessidade em ter um cenário já definido, para que eu pudesse ter em mente os objetos que estariam rodeando os personagens, podendo assim, trabalhar uma melhor interação dos personagens com o ambiente. Nas tomadas em que a câmera

se aproxima muito dos personagens ou ações mais dinâmicas, como na figura anterior, a falta do cenário acabou não sendo uma grande questão, já que o foco não estaria nele e sim nos movimentos ou detalhes.

Para o cenário, desenvolvi um protótipo por meio do desenho digital (figura 40). Uma sala de estar com elementos que me traziam uma certa familiaridade e aconchego. Televisão com traços *vintage*, quadro com uma figura religiosa, cristaleira com jogo de chá, espelho com moldura entalhada em madeira, móveis antigos e estampas. Esses objetos despertam um misto de memórias afetivas, no entanto, com uma carga de tensão e instabilidade vindas da iluminação, angulação das paredes e disposição dos móveis.

Figura 40: Estudo de cenário



Fonte: Elaborada pelo autor.

O cenário me deixou bastante satisfeito, porém, eu queria tentar otimizar minha produção ao máximo, sendo assim, criei uma simples maquete em papel paran, que a partir de fotos, poderia servir como base para o *storyboard*.

Figura 41: Maquete tradicional



Fonte: Elaborada pelo autor.

Em pouco tempo descartei essa alternativa, após encontrar um aplicativo que permitia a criação de maquetes virtuais, *Live Home 3D*. Com a maquete virtual eu pude escolher os ângulos de câmera com maior precisão e inclusive simular o espaço que seria ocupado pelos personagens (fig. 42).

Figura 42: Maquete 3D



Fonte: Elaborada pelo autor.

Além da função de referência espacial e de fontes luminosas, eu enxerguei nas imagens desse novo cenário, a possibilidade de utilizá-las como uma base a ser finalizada na pós-produção, que seriam sobrepostas por desenho digital, a fim de unificar as texturas das cenas.

Depois do *storyboard*, o próximo passo seria a decisão dos *keyframes*, quadros que carregam poses cruciais para a sugestão de movimento. Nesses quadros, são definidas mudanças de poses expressivas, que criam pontos de referência na linha do tempo da animação, como pilares, que estruturam a animação.

Em certas cenas, em que eu não conseguia criar uma sugestão de movimento que me satisfizesse, senti a necessidade em interpretar algum dos movimentos, registrando-os em vídeo, a fim de eleger quadros que eu considerava essenciais. A figura abaixo mostra uma comparação entre a referência retirada de um vídeo que fiz de mim mesmo e seus respectivos quadros na animação.

Figura 43: *Keyframes*



Fonte: Elaborada pelo autor.

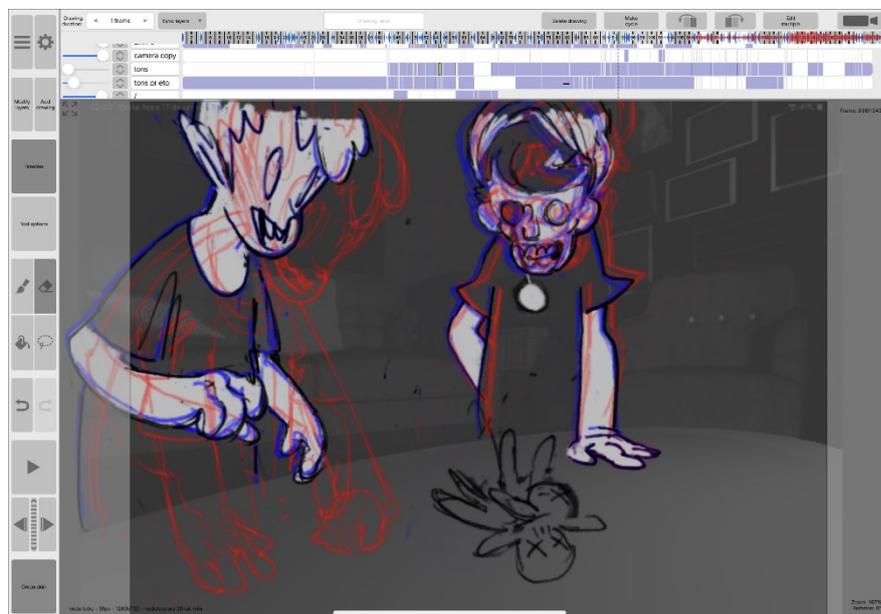
Neste momento, a animação já estava sendo estruturada digitalmente no *Rough Animator*, que talvez não fosse o melhor dos programas para se fazer uma animação, mas suas ferramentas e funcionalidades já eram suficientes para que eu pudesse trabalhar. Nele, eu

conseguia estruturar a animação em uma linha do tempo que poderia ser composta por camadas, as mais baixas sendo reservadas para *storyboard* ou cenário, deixando as camadas superiores para a animação e coloração dos personagens.

Sua falta de precisão na ferramenta de desenho foi um dos principais problemas que tive ao usar ele, tendo que ser necessário transferir quadros para o *Procreate*, que me permitia um controle melhor do desenho. Já o *Procreate*, que em uma de suas atualizações passou a ter um assistente de animação, me permitindo renderizar apenas poucos segundos da animação por vez, e não tinha um sistema de linha do tempo tão completo. Em resumo, não consegui fazer a animação em apenas um programa.

Uma funcionalidade básica e essencial que é encontrada em programas de animação, que também era fornecida pelo *Rough Animator*, era as *onion skins*, ou peles de cebola, que possibilitam a visualização de quadros que antecedem ou precedem o quadro atual, como aparece na figura 44, onde os desenhos em vermelho representam os quadros anteriores e os azuis os posteriores. Essa é uma ferramenta bastante útil para manter uma fluidez na animação, facilitando o encaixe sequencial.

Figura 44: Pele de cebola



Fonte: Elaborada pelo autor.

Outro ponto importante na criação de uma animação e que a auxilia na construção de um ritmo, é o áudio. Ele ajuda a criar uma autenticidade para as ações e para a ambiência, como sons de impacto de um objeto ou outros ruídos. Porém, decidi acrescentar essa sonoplastia na pós-produção enquanto eu estivesse editando a animação. Eu me preocupei, primeiramente, em criar uma melodia que seria reproduzida no momento em que o *Telefsgo* fosse apresentado, funcionando como uma música tema para o boneco.

A prática musical esteve presente em minha vida desde os 5 anos, quando eu praticava ocasionalmente sem nenhum método, em um mini teclado do final dos anos 80, Casio SA-1, que era capaz de reproduzir o som de apenas duas teclas simultaneamente. Aos 11 anos de idade comecei a estudar no Conservatório Municipal de Patrocínio, onde permaneci por pouco mais de 3 anos, tendo a guitarra como instrumento principal. Embora eu não tenha tanta perícia com a parte teórica, eu consigo me expressar de uma maneira intuitiva.

A criação musical segue acompanhando a minha vida, atualmente pratico e componho músicas no *IPad*, com o software *Garage Band*, que permite a gravação de instrumentos virtuais, cada instrumento com uma vasta opção de texturas, que simulam instrumentos reais. Comecei dando preferência para sons de sintetizadores que eram vastamente usados em músicas dos anos 80, bem característico em trilhas sonoras dos filmes da época, sobretudo os filmes de terror *trash*.

Para a animação que desenvolvi ao longo do TCC, trabalhei os pianos virtuais diretamente pela tela do *tablet*, procurando de forma intuitiva melodias que pudessem se encaixar na animação.

Um grande ponto de partida foi o uso de acordes dissonantes e ásperos que marcariam alguns dos momentos em que os personagens atingissem um ao outro, como a musicalização de um susto e um prazer desperto. A partir disso, desenvolvi uma simples melodia principal, e fui gradativamente enriquecendo a música com diferentes instrumentos secundários, melódicos e percussivos.

Aqui, acredito que seria interessante falar um pouco sobre minha relação com a religião. Eu não tenho crença religiosa, me considero agnóstico, o que me permite ser livre para mudar de ideia quando convencido a isso, através de alguma possível experiência que se torne significativa. Uma prática presente em grande parte das religiões e que muito me intriga, está

justamente em suas diferentes formas de musicalização. Algumas rezas que vibram em forma de mantras melódicos, que atravessam o corpo e conduzem a um estado meditativo.

Apesar da ausência de práticas religiosas, eu utilizo esse potencial terapêutico presente na música, de forma geral, ao praticá-la ou simplesmente ouvi-la. Para mim, esse efeito se amplifica quando componho minhas próprias melodias, que se repetem como mantras, controlando minha ansiedade, regendo minha respiração e vários músculos responsáveis pela execução dos movimentos. Durante o desenvolvimento da animação, os momentos em que trabalhava com a criação da música, de certa forma, acabavam tendo esse caráter tranquilizante.

As texturas e o ritmo dos instrumentos percussivos foram escolhidos para que pudessem aproximar a música a um caráter ritualístico. Que, apesar de compartilhar características comuns aos rituais africanos, foi uma forma de manifestar meu culto particular.

Meu processo com a música se assemelha um pouco com o de criação de imagens, no sentido de refinar a ideia ao longo de vários dias. No entanto, eu diria que consigo imaginar sons com mais clareza do que imagens. O maior dos problemas que tive com a construção desse tema musical, foi em função de seu andamento⁶, que em um primeiro momento estava vagaroso, conseqüentemente, fazendo com que as tomadas que o acompanhavam se tornassem igualmente lentas. A solução que encontrei foi acelerar ligeiramente toda a animação, que estava sendo feita em oito quadros por segundo, para 9 quadros por segundo, e apagar quadros que pareciam arrastar o ritmo, além de acelerar a música propriamente dita.

Cada animação pode ser feita com sua própria taxa de quadros por segundo, inclusive pode ter diferentes taxas em cenas específicas. A frequência dos quadros é um fator que influencia o intervalo de exposição de um desenho para o outro, conseqüentemente, alterando sua fluidez e a leitura que podemos ter dentro de seu contexto.

Quando a animação já estava em um estado mais avançado, eu decidi fazer a inserção de pinturas digitais detalhadas, como uma forma de explorar uma técnica de narrativa presente em muitos dos desenhos animados que fazem parte do meu imaginário desde a infância, que constrói humor através de um choque visual, geralmente acompanhado de um ruído sonoro. Essa técnica, conhecida como *Gross-up* (fig. 45), é um trocadilho, que sugere uma ampliação nojenta, que se popularizou na série animada dos anos 90, *Ren & Stimpy*. Essas tomadas são

⁶ Na música, o andamento é a velocidade em que um compasso deve ser executado e é medido por batimentos por minuto.

uma sequência de imagens que contrasta o simples e o complexo de forma exagerada e repentina. Imagens que se tornam ricas em volumes geralmente acompanhadas por uma iluminação dramática com um recorte mais íntimo do objeto. A lente daquela realidade é alterada, mostrando o objeto que já apresenta uma abstração e um distanciamento de uma forma realística, agora com características que o definem com mais complexidade e aspecto grotesco.

Naturalmente, associei essa ferramenta narrativa às cenas encontradas nos comerciais, que mostram detalhes de seus produtos e algumas expressões dos atores (fig. 46).

Figura 45: Gross-up



Fonte: *Ren & Stimpy*, 1992

Figura 46: Detalhe de comercial



Fonte: Johnson & Johnson, [s.d.].

Desta forma, explorei a junção dessas duas ferramentas (*Gross-up* e detalhes ampliados dos comerciais) em situações que eu quis enfatizar em minha animação, como esse detalhe do dedo semi decepado em um fundo neutro (fig. 47). Existem momentos em que eu altero o tratamento e o nível de riqueza de texturas nos objetos dentro da animação como uma forma de criar um dinamismo no estilo, mas acredito que não se encaixe tão bem assim dentro do conceito dos *Gross-ups*, pela falta de características que apelem para algum tipo de desconforto visual. São tomadas em que eu simplesmente senti a necessidade de dar um pouco mais de atenção às texturas e detalhes, como mostrado anteriormente na própria imagem do comercial.

Figura 47: Detalhe da animação



Fonte: Elaborada pelo autor.

8. OS DESAFIOS E LIMITAÇÕES

Fazer essa animação não foi um processo tão organizado quanto tento fazer parecer ao longo do texto, na verdade, foi um processo exploratório forjado na tentativa e erro. Inclusive, não a considero finalizada, porém acredito que ela tenha uma potência até mesmo não tendo atingido completamente minhas expectativas.

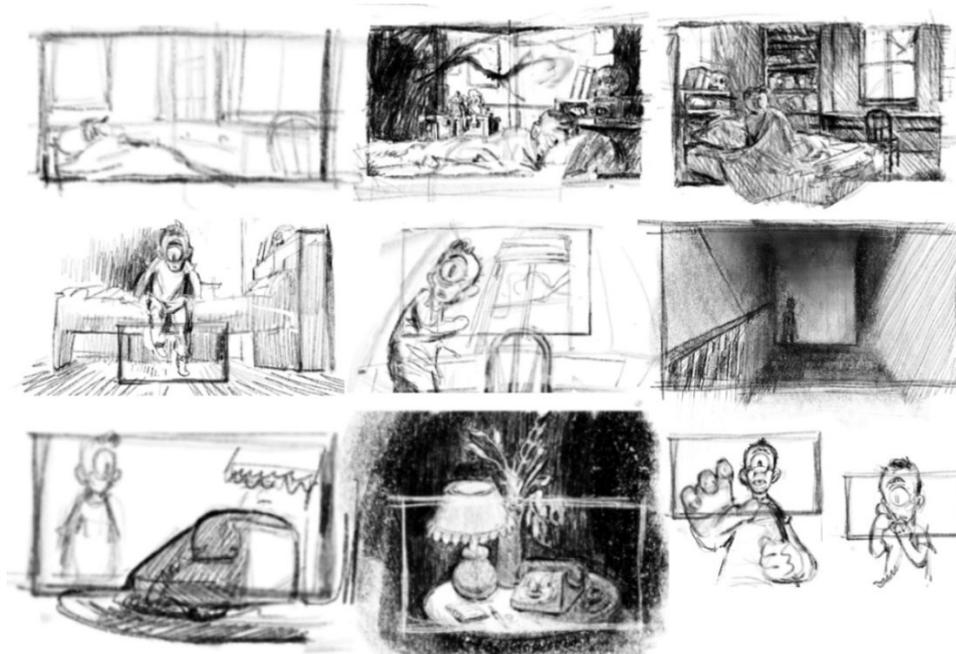
O desenvolvimento desse projeto teve início no primeiro semestre de 2019, antes de me matricular na disciplina de TCC1, na qual me matriculei no semestre seguinte. Nesse ano eu havia resolvido grande parte da pré-produção.

O restante da produção, que foi também a sua maior parte, se deu ao longo da pandemia de Covid19. Enquanto estava tendo que lidar com as incertezas e medos criados pelo vírus estava tendo que enfrentar minha imensa produção, que passei a identificar como uma produção muito ambiciosa.

Meu ritmo de produção foi interrompido diversas vezes, em momentos em que eu me sentia esgotado por estar lidando com uma quantidade abundante de desenhos e tomadas de decisão que exigiam uma enorme maleabilidade técnica. Momentos esses, em que tirava um tempo para poder refrescar meu olhar, que já acabava saturado em ter de ver os mesmos desenhos repetidamente. Por vezes, esses hiatos se deram simplesmente pela vontade de abandonar o projeto definitivamente.

Em uma dessas pausas, cheguei a começar uma nova animação, baseada em outro cartaz também desenvolvido no Ateliê de Desenho, *Stalkie Talkie* (conferir a figura 29), que teria uma movimentação um pouco menos complexa do que a primeira e com menos personagens. Fiz todo seu *storyboard* e a animei quase que por inteira, no entanto, ela não me parecia ter o mesmo impacto que a animação sobre o *Telefísigo*, pela ausência de algumas substâncias, como a música, elementos suficientemente grotescos e minha identificação com os personagens.

Figura 49: Estudo de *storyboard* — 3



Fonte: Elaborado pelo autor.

Enxergo algumas semelhanças entre minha aparência e a dos personagens, em especial, o pequeno zumbi, que compartilha comigo parte de seu visual, desde suas roupas ao corte de cabelo, e também em alguns gestos, que foram encenados como referência. Além disso, passei a associar meu processo àquela realidade fictícia, onde o prazer dos personagens se origina de um ataque perverso e consentido.

Conforme eu estudava fundamentos da animação, consumia mais referências ou simplesmente retomava a produção após os hiatos, por mais curtos que fossem, eu era capaz de perceber pontos que me incomodavam e que, infelizmente, não conseguia ignorar. A criação de imagens, que em certos momentos, já me era desgastante devido ao meu hábito de reordenar os elementos dentro de uma imagem, se intensificou. Agora, uma simples alteração em uma cena, implicaria em um maior esforço para alcançar o resultado que eu desejasse.

Em muitos momentos, eu senti a necessidade de pular etapas em tomadas específicas, para descobrir se eu seria capaz de resolvê-las totalmente no futuro. No entanto, essa prática por mais que, inicialmente, me trouxesse uma confiança para continuar, acabava sendo um tiro pela culatra. Justamente por achar necessário ajustar ou até mesmo refazer algumas tomadas quando passava a compreender melhor certas particularidades da técnica.

Houve também tomadas que foram simplesmente descartadas da animação por não terem tanta relevância para a narrativa geral, a modo de evitar o investimento de um esforço que eu não considerasse extremamente essencial. A quantidade de quadros esboçados na animação foi de aproximadamente 1300, considerando o roteiro contado da forma como eu queria inicialmente. Esse número foi reduzido para 1000 quadros aproximadamente, após a remoção de algumas tomadas que continham detalhes não muito contundentes.

Eu tinha me colocado ali, naquele projeto que parecia nunca ter fim, e havia me conformado em certo momento com a angústia que ele me provia. Ter de finalizar desenhos antigos acabava me irritando profundamente, por perceber fragilidades na construção das imagens ou na narrativa, que passaram a ser óbvias de uma hora para outra. O ato de refazer também implica um desgaste, por exigir cada vez mais tempo e dedicação, porém também é capaz de proporcionar um prazer quando alcanço parte das minhas intenções.

9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora eu tenha enfrentado dificuldades tanto na execução prática quanto na escrita, percebo que a segunda etapa do projeto se mostrou essencial para o registro e análise do meu trabalho. Ao longo do processo, tive dificuldade em enxergar as provocações contidas no meu projeto, o que conseqüentemente afetou o desenvolvimento da minha escrita.

No entanto, todo esse processo me proporcionou, mesmo que indiretamente, uma oportunidade de autorreflexão e autoanálise em relação às minhas aspirações como artista e meus processos cognitivos envolvidos.

Percebo agora que alguns aspectos do meu trabalho, muitas vezes de forma involuntária, acabam contribuindo para sua própria estética. Através das texturas e ruídos presentes nas minhas criações, seja por escolha intencional ou devido às limitações das ferramentas digitais, os desenhos adquirem uma qualidade única. Eles podem apresentar ruídos ao serem exportados de um programa para outro, ou serem distorcidos pelas ferramentas de redimensionamento, tanto para ampliar quanto para reduzir, além da imprecisão dos pincéis no software de animação. Ou até mesmo em sugestões de movimento que não contemplam minhas intenções.

Essas características acidentais resultam tanto das limitações das ferramentas quanto das minhas próprias limitações técnicas. No entanto, assim como maquiagens ou atuações pouco convincentes em filmes de terror *trash*, essas peculiaridades carregam intenções frustradas, pelo menos no que diz respeito ao amadurecimento dessas obras. Vale ressaltar que, esses filmes *trash* conseguem ser legitimamente aterrorizantes em sua época de produção, e que alguns deles possuem momentos genuinamente perturbadores ainda hoje, como o filme de mortos vivos, *Dia dos Mortos*, que conta com excelente maquiagem e cenas de impacto, mas também desperta involuntariamente um senso de comicidade em algumas sequências.

Em suma, minha jornada artística me fez compreender que as limitações e acidentes podem contribuir para a singularidade e estética do meu trabalho. Embora eu tenha enfrentado dificuldades ao longo do processo, essa experiência me permitiu crescer como artista e explorar novos caminhos criativos, ao mesmo tempo em que reconheço a importância da autorreflexão e da aceitação das minhas próprias limitações. Estou ansioso para continuar a desenvolver meu trabalho e aprimorar minha habilidade como artista, e preparado para ser menos duro comigo mesmo.

10. REFERÊNCIAS

KAYSER, Wolfgang. O Grotesco: Configuração na Pintura e na Literatura. 6ª ed. São Paulo: Perspectiva. 1986.

WILLIAMS, Richard. Manual do Animação. 1ª ed. São Paulo: Senac. 2016.

MATEU-MESTRE, Marcos. Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers. Culver City: Design Studio Press. 2010.

GURNEY, James. Color and Light: A Guide for Realist Painter. Kansas City: Andrews McMeel Publishing, LLC. 2010.

FILMOGRAFIA

ALIEN [FILME]. Direção Ridley Scott. Produção: Gordon Carroll *et al.* Estados Unidos: Brandywine Productions, 1979. 1 DVD (117 min.).

A VOLTA, dos Mortos Vivos. Direção: Dan O'Bannon. Produção: Tom Fox *et al.* Estados Unidos: Hemdale Film Corporation/Greenberg Brothers, 1985. 1 DVD (91 min.).

CORAGEM o Cão Covarde (Temporada 1, ep. 14). [Seriado]. Direção: John R. Dilworth. Produção: John R. Dilworth. Estados Unidos: Stretch Films/ Cartoon Network Productions, 2000. 1 DVD (22 min.), son., color.

CORAGEM o Cão Covarde (Temporada 2, ep. 1). [Seriado]. Direção: John R. Dilworth. Produção: John R. Dilworth. Estados Unidos: Stretch Films/ Cartoon Network Productions, 2000. 1 DVD (22 min.), son., color.

DIA dos Mortos. Direção: George A. Romero. Estados Unidos, 1985. 1 DVD (106 min.).

KING Crab: Space Crustacean [Curta]. Direção: Bill Wray. Produção: Jay Bastian, Khaki Jones, Linda Simensky. Estados Unidos: Cartoon Network Productions, 1999. (7 min.).

MICHAEL Jackson: Thriller. [Videoclipe]. Direção: John Landis. Estados Unidos. 1983. 1 DVD (13 min.).

REN & Stimpy (Temporada 2, ep. 7). [Seriado]. Direção: Ron Hughart. Produção: Billy West John Kricfalusi. EUA/Canada, 1992. 1 DVD (22 min.), son., color.

WHITE Zombie. Direção: Victor Halperin. Produção: Edward Halperin. Estados Unidos: Halperin Productions,1929. 1 DVD (67 min.).