

SISTEMA DE PRODUÇÃO DA SÉRIE ANIMADA SALADA MISTA

AUTOR: MURILO DA COSTA JARDIM¹; ORIENTADOR: ANDRÉ MACEDO²

¹Centro de Artes – UFPel – murilojardim83@gmail.com

²Centro de Artes – UFPel – andremace@gmail.com

1. APRESENTAÇÃO

O presente trabalho foi desenvolvido durante o segundo semestre do ano 2016 no projeto de extensão 'Núcleo de Desenho e Quadrinhos' coordenado pelo professor André Macedo. Esta proposta específica englobou o cinema de animação, linguagem essa que mantém estreita relação com o desenho e os quadrinhos. Deste modo, foi produzido um capítulo de aproximadamente um minuto para a série animada Salada Mista desenvolvida pela empresa júnior TV LINC, visando estabelecer um sistema de produção em escala que será usado como padrão para a realização dos outros episódios. Esta série é desenvolvida por alunos da UFPel e comunidade externa, coordenados pelo professor André Macedo.

Os objetivos do projeto são a inclusão e democratização da produção de filmes em animação, independentemente de mão de obra especializada e com apelo de demandas coletivas. Assim, este sistema de produção será organizado de modo a possibilitar a participação da comunidade escolar do ensino médio através das oficinas abertas (cursos).

A proposta deste texto é apresentar este sistema de produção desenvolvido, expondo as etapas desde a pré-produção do vídeo até sua finalização e demonstrando a demanda de mão de obra necessária para a produção deste tipo de material, culminando na criação das oficinas específicas.

2. DESENVOLVIMENTO

A série animada Salada Mista é uma criação original do professor André Macedo e tem como abordagem principal as diferenças entre os indivíduos, metaforicamente caracterizada com o fato de cada personagem ser representado por um alimento vegetal distinto representados de modo antropomórfico. A série será produzida na técnica 2D cut-out (também conhecida como animação vetorial) e cada episódio é previsto para aproximadamente um minuto de duração. Os roteiros são criados usando um tom jocoso, de modo que traz leveza ao tema enquanto transmite suas mensagens.

A próxima etapa após a finalização do roteiro é a gravação da locução, feita no estúdio da própria Universidade onde acontece outro projeto criado pelo professor André Macedo, o 'Cinema Vocal'. Nesta fase são selecionados os Atores Vocais que farão as vozes dos personagens dirigidos pelo Diretor de Atores. É importante que as locuções sejam gravadas antes dos desenhos serem feitos pois é nesta fase que se definem as entonações, sendo os atores dirigidos de modo a enfatizar suas falas adequadamente. Isso dará a diretriz para uma futura etapa onde os desenhistas criarão as expressões gestuais dos personagens de acordo com as atuações vocais.

Enquanto as locuções são gravadas, o Artista de Storyboard está trabalhando nesta outra etapa em paralelo (criação de storyboard), pois essa não depende das locuções uma vez que aqui são definidos os enquadramentos,

cortes de planos e movimentos de câmera, ainda sem primar pela performance gestual dos personagens. A importância desta fase é que ela irá guiar todo o resto do trabalho visual, desde as quantidades de desenhos que serão necessários até os ângulos em que os personagens e cenários devem ser desenhados, criando assim a possibilidade de avaliar os reaproveitamentos que poderão ser feitos de um plano para o outro, sendo então possível fazer um planejamento de modo a economizar trabalho e agilizar no processo de produção.

Ainda em paralelo com as etapas de gravação da locução e desenho de storyboard, os Designers de Personagem estarão produzindo os model sheets dos personagens. Nesta etapa os personagens são definidos em suas proporções sendo finalizados em pelo menos quatro posições básicas: frente, perfil, semi-perfil e costas. Suas cores também são definidas nesta etapa.

A partir das locuções gravadas, do storyboard e dos model sheets os Designers de Animação irão fazer os planos de animação, nos quais são definidas detalhadamente as expressões gestuais e faciais de cada personagem de acordo com suas falas e reações previstas no roteiro. Estes desenhos já são feitos respeitando os ângulos definidos no storyboard e aqui o Designer usará como base alguns princípios da animação como encenação, exagero, silhuetas e desenhos volumétricos, todos detalhadamente apresentados no livro *The Illusion of Life*, de Frank Thomas e Ollie Johnston.

Uma vez definido o plano de animação os Desenhistas de Animação irão desenhar os personagens (a mão livre) prevendo os encaixes de suas peças e suas variações como mãos abertas e fechadas (entre outras) e suas bocas (incluindo o lip sinc, que são os movimentos da boca acompanhando as sílabas). Nesta etapa também são desenhados os cenários. Em cima dos desenhos a mão livre os Modeladores Vetoriais irão refazê-los em software de vetorização, produzindo então as peças finais para a animação, tanto dos personagens como dos cenários.

Com os desenhos vetorizados os Animadores irão finalmente colocar os movimentos nos personagens (trabalhando em software) de acordo com o storyboard e o plano de animação, assim como fazer a sincronia das bocas com suas devidas locuções. Os Animadores podem se guiar pelos conceitos indicados no livro *Manual de Animação*, de Richard Williams, assim como os princípios já citados do livro *The Illusion of Life*. Também nesta fase o próprio Animador ou um Editor Final já farão as composições dos personagens com os cenários em seus respectivos planos, estruturando as cenas e ajustando os cortes nos tempos adequados.

3. RESULTADOS

A realização deste capítulo da série animada *Salada Mista* possibilitou, a partir da experimentação, que fossem definidas as etapas de produção para que seja criado um sistema ágil e que facilite a determinação de um cronograma de produção plausível. Além de definir as etapas do sistema de produção, foram observados também os papéis a serem desempenhados pela equipe, gerando assim as oficinas específicas para a capacitação de mão de obra.

Com isso podemos listar as etapas do sistema de produção desenvolvido, assim como seus respectivos responsáveis:

1. Roteiro - Roteirista
2. Locução - Diretor de Atores e Atores Vocais
3. Model Sheet - Designer de Personagem

4. Storyboard - Desenhista de Storyboard
5. Plano de Animação - Designers de Animação
6. Desenho para Animação - Desenhistas
7. Vetorização - Modeladores Vetoriais
8. Animação - Animador
9. Edição Final - Editor

A partir destas etapas definidas, foram criadas as seguintes oficinas capacitadoras:

Curso de Desenhista para Animação
Curso de Modelador Vetorial
Curso de Ator Vocal
Curso de Animador em After Effects (software específico)
Curso de Animador em Toon Boom (software específico)
Curso de Animador em Moho (software específico)
Curso de Designer de Animação
Curso de Artista de Storyboard
Curso de Editor de Vídeo

4. AVALIAÇÃO

O projeto ainda está nas suas etapas iniciais, o que caracteriza sua abrangência, perante a comunidade local, como progressiva, devendo estender-se ao longo de dois anos com uma capacidade de influência em toda a rede escolar do município de Pelotas. Neste contexto, a participação da comunidade, tanto no desenvolvimento quanto na apreciação de resultados, foi ativa e decisiva para o alcance dos objetivos. Assim, consideram-se positivos os resultados até aqui obtidos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The Illusion of Life: Disney animation**. New York: Abbeville Press, 1981.

WILLIAMS, Richard. **Manual de Animação**. São Paulo: SENAC SP, 2016