

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
CINEMA E AUDIOVISUAL

FERNANDO TOLEDO CHAVES
AUGUSTO BARBOSA FARIA

DIFERENCIANDO O PROCESSO PRODUTIVO DE UM LIVE ACTION E UMA
ANIMAÇÃO

Juiz de Fora
2019

**ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DO BACHARELADO
EM CINEMA E AUDIOVISUAL**

Aos quatro dias do mês de dezembro do ano de 2019 às 19:30 horas, nas dependências do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora, ocorreu a Defesa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), requisito da disciplina ART314 - TCC, apresentada pelo(a) aluno (a) **AUGUSTO BARBOSA FARIA**, matrícula 201266081B, tendo como título “**Diferenciando o processo produtivo entre uma obra audiovisual ‘live action’ e uma animação**”.

Constituíram a Banca Examinadora os Professores (as):

Prof. Dr. Luis Antonio Dourado Junior, UFJF, orientador.

Prof. Dr. Christian Hugo Pelegrini, UFJF, examinador.

Prof. Dr. Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Junior, UFJF, examinador.

Após a apresentação e as observações dos membros da banca avaliadora, definiu-se que o trabalho foi considerado APROVADO () REPROVADO.

Eu, Luis Antonio Dourado Junior, Professor Orientador, lavrei a presente ata que segue assinada por mim e pelos demais membros da Banca Examinadora, comprometendo-me em informar a nota do aluno no SIGA UFJF o mais breve possível.



Prof. Dr. Luis Antonio Dourado Junior, UFJF, orientador.



Prof. Dr. Christian Hugo Pelegrini, UFJF, examinador.



Prof. Dr. Luiz Carlos Gonçalves de Oliveira Junior, UFJF, examinador.

RESUMO

O presente trabalho refere-se à experiência de um pequeno grupo de estudantes de cinema, sem muitos recursos, de fazer um curta *live-action* e uma animação com base no mesmo roteiro e personagens com o propósito de analisar e pontuar as principais dificuldades em termos técnicos e práticos. A análise é feita em paralelo nas etapas de pré-produção, produção e pós-produção dos dois tipo de filmes, comparando resultados, soluções e problemas encontrados nestas etapas.

Palavras-chave: Animação, Live-action, Cinema, Independente.

ABSTRACT

This paper refers to the experience of a small group of students , without resources, in doing a short live-action and a short animation with the same script and characters with the purpose of analyzing and highlighting the main difficulties in technical or practical terms of the process. The analysis is done through parallels about the pre-production, production and post-production of both types of movies, comparing results, solutions and problems found in those phases.

Keywords : Animation, Live-Action, Cinema, Independent.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente ao amigo Fernando Toledo Chaves por estar presente em todos os momentos que envolveram a produção deste trabalho sendo parte indispensável do fluxo de energias que nos manteve, a ambos, esforçados até o fim.

À minha mãe, agradeço por não ter me abortado quando teve a oportunidade, pois do contrário não conseguiria desenvolver este trabalho. Agradeço também imensamente à paciência dos meus pais por aguentarem até aqui as decisões nem sempre compreendidas de seu estranho filho.

Aos funcionários e técnicos do Instituto de Artes e Design, agradeço por serem sempre gentis e nos darem as condições propícias para que pudéssemos nos preocupar apenas com o trabalho que precisávamos desenvolver.

Aos meus amigos e à minha namorada, agradeço especialmente pelas doses de risadas, amor e carinho que me mantiveram no caminho mesmo quando ameacei fraquejar e pela paciência em todos os momentos em que fui um pouco menos do que uma companhia ideal.

Agradeço especialmente ao Professor Doutor Luis Antonio Dourado Junior por fazer muito mais do que lhe demandava o dever. Por sempre incentivar e apoiar não só nos problemas acadêmicos, mas também na vida, pelos conselhos e pelas comemorações a cada pequena vitória nossa, meu “muito obrigado”.

SUMÁRIO

Introdução	5
Pré-produção	6
Enredo	7
Roteiro	8
Decupagem	9
Storyboard	9
Direção de arte	11
Elenco	16
Produção	18
Gravação vs animação	21
Pós-produção	29
Edição	29
Resultados	32
Conclusão	32
Bibliografia	34
Anexos	35

Introdução

A realização de filmes hoje, no Brasil, por realizadores independentes, iniciantes ou de verba limitada, é desafiadora. Equipamentos caros, burocracia e logística envolvem orçamentos muitas vezes impeditivos ou troca de favores. Alguns cursos de faculdade oferecem o equipamento necessário para filmagens, mas muitas vezes estes deixam a desejar, não em um sentido faltoso, mas sim no âmbito de ter de se fazer com o que está disponível, ou então envolvem um agendamento em um calendário incondizente com o planejamento prévio.

Produzir e criar para o cinema de animação também envolve diversos custos, orçamentos difíceis de se conseguir atender por parte de produtores independentes e pequenos produtores, além da capacitação no uso de *softwares* e sua aquisição por parte dos produtores, uma vez que sem o conhecimento básico não apenas de animação mas também de como utilizar um *software* é impossível a realização do mesmo.

Tratando-se de dois processos tão diferentes, é de se esperar que a diferença estética seja óbvia. Por mais que as escolhas envolvidas tratem de um mesmo objetivo final, um mesmo significado, a estética não será a mesma. Seja devido à inerência do modo de produção utilizado ou por opiniões diversas, o resultado estético final, deverá ser diferente entre os dois objetos finais.

Este trabalho busca apresentar e investigar, de forma prática, a diferença entre a realização de um filme curta-metragem *live action* e um curta-metragem de animação, partindo de uma mesma proposta com um único roteiro. Para isto, pretende-se entender a diferença nos desafios apresentados, em cada etapa dos processos de realização, por cada uma das formas de produção aqui trabalhadas.

Este trabalho não tem, entretanto, o objetivo de elucidar ou apresentar as diferenças orçamentárias de custos de produção, embora em alguns momentos este tipo de informação seja dada.

Pré-produção

Mascelli (2010, p.79) em seu livro “Os Cinco Cs da Cinematografia” apresenta de forma sucinta, o que se toma aqui por uma definição para a fase de pré-produção ao dizer que “*Todo filme deve basear-se num plano. O plano pode se constituir de algumas observações mentais, sugestões rabiscadas, um esboço, um storyboard ou um roteiro de filmagem detalhado.*”. Esta definição abarca, inclusive, o processo referente tanto à pré-produção do *live-action* quanto da animação.

As diferenças entre os dois tipos de produção, *live-action* e animação, começam já na pré-produção. Embora ambos, neste caso, compartilhem o mesmo enredo e o mesmo roteiro, etapas como o storyboard, direção de arte e elenco são essencialmente diferentes.

Enquanto no filme *live-action*, neste caso, trabalhou-se com objetos concretos, locações concretas e atores reais, na animação houve a necessidade de se criar tudo isto. Para este trabalho, foi utilizado o método de animação computadorizada tridimensional.

Importante notar, para este exercício, é que como não foi planejado a produção de uma animação desde o princípio do projeto, alguns problemas se deram nesta mesma etapa de pré-produção. A começar pela privação criativa do imaginário impossível, muito presente em animações. A modelagem tridimensional de objetos, foi feita tendo como base os objetos reais usados para as cena do *live-action*, assim como o cenário para a animação, foi, também, modelado utilizando como base a locação na qual a gravação teve lugar.

Tendo isto em consideração e, dado o pequeno tempo de produção, além da falta de mão-de-obra especializada, optou-se por utilizar personagens pré-prontos e mascará-los com o uso de uma estética de luz e sombras baseada no filme “*A Noite dos Mortos Vivos*” (1968, George Romero), para que se pudesse ocultar os detalhes do 3D, com o auxílio da biblioteca de materiais do *software* de modelagem tridimensional.

Os personagens escolhidos, assim como suas disposições e animação, são provenientes do *software* de animação tridimensional chamado “*POSER*”. Os objetos do cenário, por sua vez, foram feitos com auxílio do *software* de modelagem 3D

“SketchUp”. Foi utilizado, além disso, o *software* chamado “Blender”, para a composição do cenário, os enquadramentos e o uso das estéticas de luz e sombras.

O livro “*A animator’s Survival Kit*”, escrito por *Richard Willians* (2012), foi usado para se realizar uma pesquisa de como produzir uma animação, seus princípios básicos e afins. Assim sendo, diversos testes foram feitos e ajustados no programa “Poser” para que se pudesse visualizar de maneira mais eficiente os movimentos que seriam mais tarde dispostos na animação. Infelizmente estes testes e ajustes teriam de ser refeitos, uma vez que os personagens finais fossem escolhidos e ajustados. Graças ao jeito como o software funciona seria impossível passar a animação de um modelo para o outro.

Enredo

O enredo utilizado para este trabalho é digno de uma rápida nota por sua particularidade de gênero e sua relação direta com a escolha para a estética da animação. Foi trabalhada uma história do gênero de ficção especulativa.

A história se passa no Brasil, numa noite chuvosa, em um mundo onde a Ordem dos Cavaleiros Templários ainda existe e cujo propósito secreto ao longo dos séculos é livrar o mundo de criaturas sobrenaturais malignas. No caso desta história, as criaturas em questão são zumbis: criaturas mortas-vivas, sem consciência, que se alimentam da carne de outros seres vivos, principalmente humanos. Este ponto em específico, foi uma das razões pela qual “*A Noite dos Mortos-Vivos*” (1968, George Romero) foi utilizado como referência para a criação da estética de luz e sombras, utilizada na animação.

No enredo, um paladino da Ordem, Anselmo, aparece na casa de um dos padres ordenados pelos templários, Gregório. Anselmo carrega em seus braços uma criança que fora mordida por um zumbi e que teve sua mãe morta da mesma forma. A criança está gravemente doente e o paladino pede que Gregório o ajude.

O padre, parece procurar em sua casa por uma maneira de ajudar, mas descobre-se mais tarde que ele apenas esperava pela morte da garota. Sendo um padre da Ordem, matar uma das criaturas de Deus seria inaceitável.

Anselmo e Gregório discutem sobre o que seria o certo a se fazer e Anselmo, após dar um tiro na criança que se tornara um zumbi, deixa a casa de Gregório.

Roteiro

De acordo com Field, em seu livro “Manual do Roteiro: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico” (2001, p.2) “O filme é um meio visual que dramatiza um enredo básico; lida com fotografias, imagens, fragmentos e pedaços de filme”. Pode-se inferir do trecho citado, que o autor não exclui animações quando utiliza o termo “filme”. Ademais, Field (2001, p.2) expande com o conceito de roteiro dizendo que “O roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto de uma estrutura dramática.”.

Tomando como base o pensamento do autor, que em nenhum dos casos, no que tange a filme e a roteiro de filme faz distinção entre *live-action* e animação, depreende-se que o roteiro, tanto para um, quanto para outro, pode ser, inclusive, o mesmo. Para este exercício, a fim de ressaltar a diferença dos demais processos, foi usado um único roteiro como base, sem quaisquer alterações para uma ou outra forma de produção.

O roteiro foi o primeiro guia, neste trabalho, de como a pré-produção, a produção e a pós-produção correriam. O texto do roteiro foi adaptado a partir de um conto, parte de um universo ficcional maior, o que por si só já apresenta certa dificuldade, como elucidam Howard e Mabley (1996, p.37) no livro “Teoria e Prática do Roteiro” ao dizerem que:

“As vezes a mais fiel das adaptações faz o pior dos filmes, porque o material não se presta a uma história filmada e, na forma como está escrito, não funciona na tela, por mais forte que seja a história no original.”

Assim sendo, o roteirista, junto de parte da equipe criativa, realizou diversos tratamentos no roteiro, até que a equipe ficasse satisfeita. A adaptação, neste caso, não torna-se mais ou menos difícil por conta do meio para o qual se escreveu. Sendo ou não um roteiro que seria usado também para uma animação, o processo apresentaria o mesmo grau de complexidade e o mesmo desafio ao roteirista, apontado por Howard e Mabley (1996, p.37): “Quem escreve uma adaptação tem de contra-balançar constantemente [...] a fidelidade à fonte original e a necessidade dramática de intensidade e compressão - questões difíceis por natureza.”.

A redação do roteiro foi feita de forma subjetiva no que tange o posicionamento de câmeras, ou seja, sem explicitá-los. O texto do roteiro dedicou-se a apontar e definir os objetos de maior atenção em cada cena, mas sem dizer se deveriam ser mostrados ou como. Estas decisões couberam exclusivamente ao(s) diretor(es) e/ou fotógrafo(s).

Para finalidade de análise, este roteiro está incluído nos anexos deste trabalho.

Decupagem

Após a redação final do roteiro, deu-se início à decupagem das cenas, com o objetivo primário de colocar em ordem e separar os planos a serem filmados para o *live-action*. Pensou-se em enquadramentos que pudessem evidenciar as sombras e luzes de vela e, ao mesmo tempo, não mostrar tantos detalhes da criança. Com poucos movimentos de câmera, e diálogos em longos planos, tem-se uma construção de clima tenso.

A cena do tiro foi especificamente pensada para que não se mostrasse o rosto da criança ou o “ferimento” do tiro.

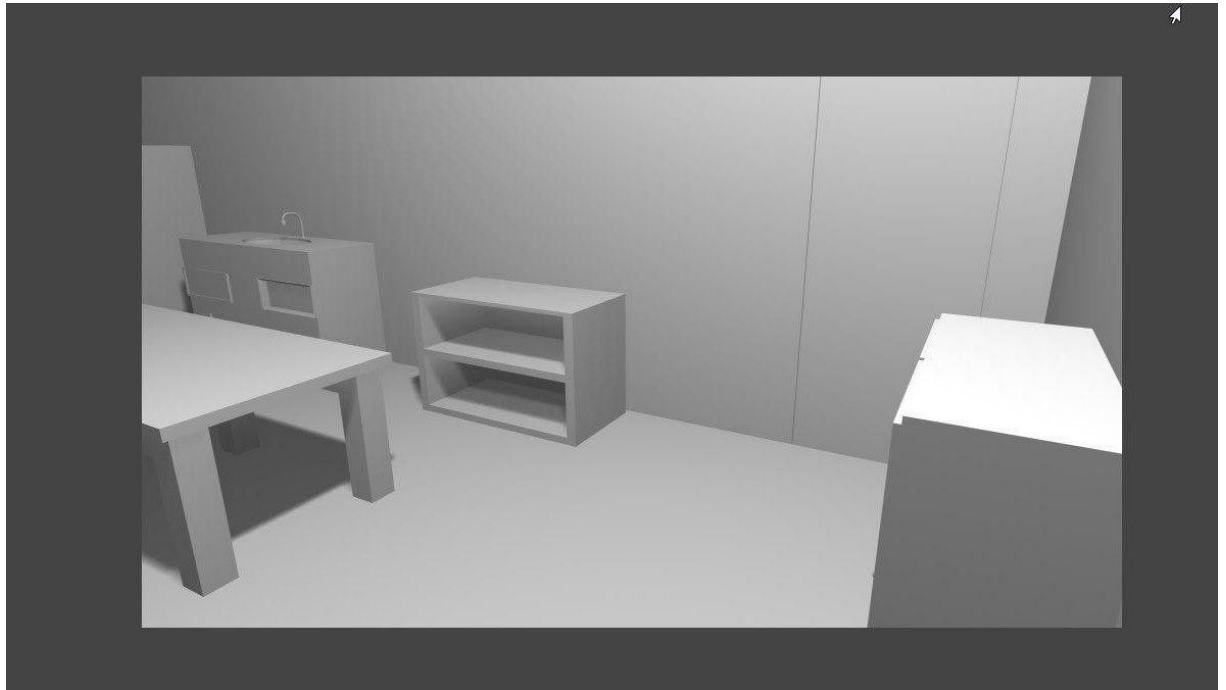
Quando se decidiu fazer a animação para o trabalho, a decupagem feita para o *live-action* seria reutilizada. No entanto, alguns planos descartados, por inviabilidade, principalmente por conta dos equipamentos disponíveis, para o *live-action* poderiam ter sido mantidos para a animação. Além disso, outros planos da decupagem para o *live-action* poderiam ter sido modificados para melhor aproveitamento da animação, disfarçando assim de maneira cinematográfica, problemas técnicos de *software* e afins.

Storyboard

Não foi criado, para este projeto, um storyboard convencional. Em vez disso, usou-se um cenário modelado tridimensionalmente em um *software* de computador para o estudo de planos e enquadramentos a serem utilizados em cada cena.

Este tipo de exercício, permitiu uma projeção muito próxima da realidade que foi encontrada no local de filmagem, sendo os enquadramentos planejados, utilizados quase em sua totalidade sem prejuízos.

Captura de Tela 1 - Teste de Enquadramento 1



Fonte : Arquivo Pessoal (2019)

Captura de Tela 2 - Teste de Enquadramento 2



Fonte : Arquivo Pessoal (2019)

Uma vantagem inerente deste exercício diz respeito à produção da animação, uma vez que o processo de modelagem já fora iniciado, e também os planos e

enquadramentos já estavam sendo trabalhados dentro do espaço virtual onde a animação seria realizada.

Outra vantagem do processo realizado desta forma é a possibilidade, dentro do *software* de modelagem, do uso de câmeras com diversas lentes além de uma grande variedade de fontes de luz, que permitiram uma pré-visualização muito próxima do resultado final na gravação. Isto permitiu um controle e uma preparação para a filmagem, muito maior do que a que se teria conseguido com uma planta baixa convencional feita em papel.

Direção de arte

A direção de arte para o *live-action* foi pensada juntamente com toda a estética que seria aplicada, de forma a dar um caráter de unicidade ao resultado final.

Utilizando como referência, filmes com temáticas sombrias como filmes de mortos-vivos, alguns elementos do expressionismo alemão: a saber, predominância de contraste e cenas levemente mais escurecidas.

Outro objetivo importante que deve ser levado em consideração, foi a escolha de, tentar imprimir no filme uma dose de caráter do cinema brasileiro, de forma a distanciar o resultado final das produções já realizadas em todo o mundo. Embora algumas dessas obras apresentem resultados de qualidade altíssima, outras carecem de um caráter diferenciado.

Como dito anteriormente, a produção do *live-action* se difere essencialmente da produção da animação. Neste caso, serão explicitadas tais diferenças no que tange à: figurino, maquiagem e locação.

A pesquisa para o *live-action* começou pela pesquisa de locação. No roteiro, existe um único cenário onde as ações se desenrolam, a casa do padre Gregório. Gregório, embora não explicitado no roteiro, é um padre veterano da Ordem do Templo e bastante tradicionalista. Para servir de cenário de casa para tal personagem, foi buscada uma locação que remetesse tal tradicionalismo de uma maneira que também carregasse um caráter brasileiro.

A opção escolhida, dentre as locações pesquisadas, foi uma casa de fazenda, em estilo colonial, do interior de Minas Gerais. A locação já contava com mobiliários

coloniais como *buffet*, cristaleiras, armários, cadeiras e mesa de jantar encimada por um lustre rústico e antigo. As paredes da copa, parte da casa escolhida para a gravação, apresentavam tipos diferentes de revestimento como azulejos brancos, pedra fria e paredes em tinta branca. A copa contava ainda com uma pequena pia, o que facilitaria dar a impressão de que a casa do padre na verdade era um local pequeno, com maior aproveitamento do espaço, característica presente na Ordem Templária histórica.

Uma vez definida a locação, passou-se à fase de planejamento da filmagem. A janela de gravação foi particularmente pequena: uma tarde entre as 14 e as 20 horas sem possibilidade de regravação. Este detalhe em si já ditava que seria necessário cobrir todas as entradas de luz externa para a locação. Para isso uma lona preta de tamanho grande foi adquirida.

Tendo isto em mente, foi definida logo a seguir a iluminação a ser usada. Levando o enredo e ambientação em conta, foi tomada a decisão de usar uma iluminação de coloração mais quente, mais amarelada. Foi reservado um *spot* de luz incandescente de 500 watts para luz principal, já que não se desejava uma super-exposição. E para luzes decorativas e de realce, foram escolhidas velas de altar de pavio grosso, que além de funcionar como objetos de cena, seriam usadas para dar contraste em cenas chave do filme, junto com um Sun-gun para destacar áreas específicas caso necessário.

Para as luzes, também foi verificado com antecedência a instalação elétrica da locação em que seria montado o set. Voltagem das tomadas e capacidade dos disjuntores de cada cômodo de modo a não se usar equipamentos elétrico-eletrônicos que pudessem causar curto ou algum acidente de maior magnitude, colocando a equipe em risco.

Optou-se também, para este filme, pela captação de som direto, porém, na impossibilidade de se conseguir como empréstimo um gravador profissional acompanhado de microfones para captação, utilizou-se um microfone semi-profissional acoplado à câmera principal da marca RODE.

A câmera principal, por sua vez, foi obtida como empréstimo da Universidade Federal de Juiz de Fora, tratando-se de uma Canon T6-I. A esta câmera, adicionou-se o conjunto de lentes para a gravação que já haviam sido testadas

através do *software* de animação tridimensional. À saber: lentes de 18mm, 24mm e 50mm.

Uma vez definida a locação, passou-se à escolha de figurino das três personagens: um jovem paladino, um padre veterano e uma criança mordida por um zumbi.

O figurino do padre apresentou menos desafios. A princípio, buscou-se um hábito ou bata negra, sendo logo descartado pelo alto custo de aluguel. Foi adotado então um estilo levemente mais casual, mas ainda mantendo os padrões praticados pela igreja nos dias de hoje. Optou-se então por camisa social preta, juntamente de calça jeans escura e um arremate em EVA branco para o colarinho da camisa, criando-se assim, um visual digno de um padre. Como acessório, foi escolhido um crucifixo de tamanho mediano, em madeira e sem adornos, que pudesse ser facilmente visualizado na filmagem, mas que ao mesmo tempo representasse a simplicidade e o desapego de bens materiais praticado pela Ordem do Templo.

Para o figurino da criança, foram escolhidas roupas que apresentassem um pouco mais de contraste tanto de estilo quanto de cor à cena. Algo que remetesse a infantilidade e a inocência da personagem. A maquiagem para a mordida apresentou um desafio à parte, tratado com mais detalhe logo adiante.

Já o paladino, personagem principal do curta, exigiu mais trabalho para a composição do figurino. O paladino é um combatente avançado da Ordem Templária, se envolvendo em lutas contra criaturas sobrenaturais sem, ao mesmo tempo, exibir sinais de que o destaquem em termos de nobreza ou posses. Suas roupas foram escolhidas a fim de refletir simplicidade e formalidade, como a camisa social branca e a calça jeans, que além de tudo apresenta certa resistência e é usada como coringa. Como cobertura foi usado um casaco de couro como os usados por motoqueiros, por apresentar proteção extra em áreas de impacto, ser impermeável, confiável e discreto, além de tirar um pouco do branco da camisa.

Os objetos utilizados pelo paladino envolveram uma pistola de plástico simples em um coldre posicionado na coxa e uma espada. Para a espada, foi feita uma pesquisa histórica a fim de descobrir como seria uma espada utilizada pelos templários e o porquê de seu formato. Chegou-se à conclusão de que a espada templária era confeccionada de forma a ser a mais barata possível, sem

comprometer a qualidade, e que também deveria assemelhar-se a uma cruz, diante das quais os cavaleiros oravam antes das batalhas. Devido ao alto custo de utilizar uma espada dessas na filmagem, fez-se a escolha de utilizar uma espada simples, porém, tida como uma das mais eficientes armas de corte até hoje, uma *katana* ou espada samurai japonesa, que já estava disponível para uso sem custos adicionais.

A maquiagem, embora não tenha sido usada em profusão no *live-action*, tinha uma função essencial: ressaltar a mordida no pescoço da criança e o sangue na camisa de Anselmo, contando a história do ocorrido que havia levado o paladino até a casa do padre. A tentativa de encontrar maquiagem para cenografia na cidade de Juiz de Fora provou-se frustrante e infrutífera. Desta forma, foram feitas pesquisas sobre maneiras de realizar maquiagens para cenografia com materiais simples e caseiros, apresentando, depois de vários testes, resultados de qualidade. Foram produzidos quatro tipos de sangue falso, do mais líquido ao mais coagulado, passando por variações de cor, além de enxerto para simular pedaços de pele e carne para compor a ferida aberta.

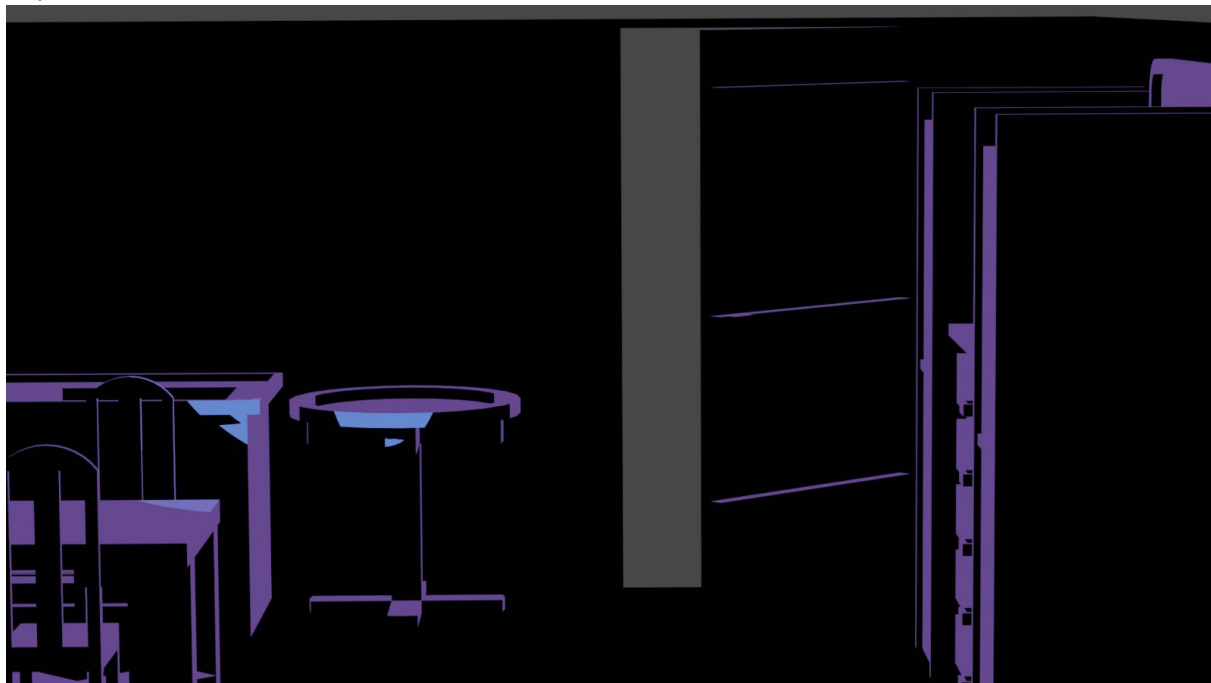
No quesito figurino, a animação tem uma gama muito mais diversa e abrangente, porém na realização deste projeto, dados os softwares utilizados, adquirir tais figurinos exigiria um orçamento não disponível, ou uma habilidade ainda não desenvolvida. Além é claro de uma grande quantidade de tempo e trabalho. Sendo assim foi feita uma busca por modelos gratuitos, o que já não é tão fácil, uma vez que os modelos para ficarem bem na animação têm de ser bem feitos, como dito anteriormente. Depois de encontrados alguns modelos de roupas, faz-se o processo de importação dos mesmos para o programa 3D. Processo este que teve problemas de compatibilidade e erros de arquivos, sendo assim, optou-se por distinguir os personagens de maneira simples, com um acessório ou parte de roupa chave. No final para identificação de personagens, usou-se um chapéu de “ Western “ para Anselmo e um_sobretudo com capuz para Gregório.

A maquiagem em animações, geralmente feita através de texturas desenhadas, é um grande trunfo na maioria dos projetos, podendo alterar de maneira controlada os efeitos da mesma nos personagens. Nesta animação em específico a maquiagem não se faz muito relevante dada a estética de luz e alto

contraste utilizada, uma vez que o visível nas imagens são as silhuetas e não os detalhes de rosto.

No cinema de animação, graças a manipulação de luz, escalas e objetos, fazer uma locação ser de dia ou de noite é tão simples quanto apertar um botão, removendo assim inúmeros empecilhos de uma produção live-action, como por exemplo hora, clima ou custo de aluguel. Neste caso foi-se feita uma réplica, não tão detalhada devido à estética escolhida, da locação utilizada no live-action. Os objetos, como cristaleira, mesas e cadeiras foram todos feitos em um programa 3D mais utilizado para Arquitetura e Design de interiores, o *SketchUp*. A ambientação sombria com silhuetas marcadas foi feita através do uso de um material 3D para o programa Blender chamado “*EeveeComicToon*”, desenvolvido pelo artista *Paul O Caggegi* e publicado gratuitamente na internet. As luzes utilizadas foram feitas com o padrão do programa Blender 3D, para simular uma temática sombria, apenas acentuando o contorno das silhuetas dos personagens. As lentes de câmera simuladas pelo programa 3D foram baseadas nas lentes utilizadas para se gravar o live-action. Por fim, como escolha do renderizador de imagens, usou-se o Eevee render, do programa 3D Blender, por sua praticidade, rapidez de visualização e qualidade final gráfica. O resultado final seria como mostra a imagem a seguir.

Captura de Tela 3 - Teste de Materiais e luz



Fonte : Arquivo Pessoal (2019)

Elenco

O elenco de uma animação pode se dar de várias formas. Uma delas é o famoso Motion Capture, onde um computador captura os movimentos de um ator ou dublê e os grava para reproduzir em um personagem 3D. Da mesma forma alguns personagens em 3D são modelados utilizando como base pessoas reais, muito presente em video games por exemplo. A dublagem é uma parte muito importante de uma animação e depende também muito do seu elenco. No caso deste projeto, utilizou-se modelos pré-prontos de personagens 3D dentro do programa “Poser”, denominados de “Michael 4” e “Kids 4 Base”. A diferenciação dos personagens é feita inteiramente em peças de roupa chave e pelas vozes.

Atores são muitas vezes selecionados para fazer a voz de um personagem, dando assim um peso maior para a produção da animação, como é o caso de grandes filmes da Disney nos Estados Unidos, que utilizam atores como Antonio Banderas, Cameron Diaz e outros para atrair o público e para acrescentar um certo peso de atuação ao personagem. Em sua grande maioria no Brasil porém, usam-se dubladores, pessoas formadas em teatro ou em curso de dublagens que se especializam em fazer vozes diferentes para dar vida a personagens, como o

famoso dublador brasileiro Guilherme Briggs. Neste projeto os dubladores são os realizadores do projeto. Vale a pena ressaltar que a dublagem, diferente da captação de som direta, pode ser feita em ambiente controlado para melhor qualidade do produto. Além disso a dublagem permite que uma pessoa que não se assemelhe fisicamente ao personagem consiga dar vida a ele através da voz, criando assim um leque maior de possibilidades de criação de personagens.

Quando analisamos a questão do elenco em relação ao *live-action*, entretanto, o cerne do trabalho muda, embora não a dificuldade. Para a realização do filme objeto deste projeto, partindo de um orçamento bastante limitado, o elenco foi selecionado a partir de colegas de trabalho e faculdade que se dispuseram a emprestar seu tempo e seu esforço para a realização da obra.

Dois dos atores foram selecionados primeiramente por sua semelhança física com as personagens que interpretariam e, posteriormente, por sua disponibilidade para o dia de gravação que já havia sido definido. Neste caso, vale ressaltar, que a atriz que interpreta a criança no *live-action* não é, de fato, uma criança. Utilizar uma atriz mirim ou um ator mirim, envolveria um trabalho de logística maior e autorizações de responsáveis. Em vez disso, foi usada uma atriz cujo porte físico e aparência se assemelhassem, na câmera, e com o uso de figurino e maquiagem, à uma criança.

Outra particularidade encontrada no que tange a elenco, foi no caso do ator que interpreta o paladino Anselmo. O ator não é natural do Brasil, e, assim sendo, por melhor que seja sua dicção e domínio do idioma, eventuais notas de sotaque podem ser notadas em um ou outro momento do filme por ouvidos mais atentos.

Para a personagem do padre, foi escolhida uma pessoa com experiência em teatro além de alguns curtas. Trabalhar com este ator apresentou muito menos dificuldade do que os demais. O conhecimento de rotina de set de filmagem, de interpretação e técnicas de atuação, além da experiência, tornaram o processo todo bastante prazeroso e facilitado. Além disso, o ator foi de inestimável ajuda durante a gravação.

Produção

Com a locação definida para a filmagem, o figurino escolhido e comprado, o elenco definido já em posse dos roteiros e os equipamentos em mãos, foi chegado o dia da gravação propriamente dita.

Quando se fala, entretanto, da gravação de um *live-action*, não existe apenas a prática no set. Diversos outros detalhes de suma importância para o bom decorrer do processo de gravação fazem parte, mas são convenientemente esquecidos posteriormente. É conveniente que assim seja pois o suporte dado à equipe, a locomoção, a alimentação e a logística, embora importantes, não devem furtar a atenção aos louros da equipe de produção e gravação que refletem de forma um tanto mais direta no resultado final do filme.

Para este trabalho, porém, em que se propôs o detalhamento do exercício, do trabalho exigido, assim como sua dificuldade, para em paralelo se analisar as diferenças entre a produção de um mesmo roteiro em *live-action* e em animação, tais detalhes serão explorados em maior ou menor minúcia, levando-se em conta seu impacto na análise final.

A primeira dificuldade encontrada, em ordem de acontecimentos, foi o transporte de toda a equipe e os equipamentos até a locação da filmagem, ocorrida na zona rural de Santana do Deserto - MG, sendo que os equipamentos e equipe partiriam de Juiz de Fora - MG. É dispensável dizer que o uso de transporte público se torna inviável neste caso. A oferta é pouca e a possibilidade de carga é impeditiva. Assim sendo, novamente a equipe dependeu de favores, neste caso, de integrantes da mesma que puderam emprestar seus veículos próprios para que o transporte pudesse ocorrer sem maiores transtornos.

Uma vez que os meios de transporte foram organizados, havia a questão de fazer com que todos os veículos chegassem a um endereço rural desconhecido. Nesta etapa se obteve um sucesso de 50%. Um dos dois veículos de transporte, responsável por levar atores, câmeras e luz, conseguiu chegar à locação com antecedência e sem maiores problemas. O outro veículo, carregando câmera de cobertura e equipamentos auxiliares, assim como o restante da equipe, perdeu-se no caminho, chegando com um atraso de algumas horas.

Aos atores foi requisitada a chegada com antecedência para que se conhecessem previamente em um ambiente levemente descontraído e que estimulasse a conversa tanto despretensiosa, quanto à cerca da gravação e esta medida mostrou-se profícua. Os atores criaram laços de confiança rapidamente, e puseram-se a repassar suas falas entre si, pedindo por indicações da direção e também dos outros atores. Este processo rápido enriqueceu a filmagem e também as falas, que foram incrementadas ou alteradas a despeito do roteiro com o apoio da direção e roteirista.

Este espaço dado aos atores, entretanto, exigiu planejamento por parte da equipe. Tanto de lugar para que pudesse ocorrer sem perturbação, em um ambiente tranquilo, como alimento e bebidas para que todos estivessem a vontade e pudessem se concentrar no que lhes era mais importante. Essa preparação exigiu um planejamento, tanto orçamentário quanto logístico, já que além de adquirir os alimentos, foi necessário limpar o ambiente, organizá-lo e preparar as refeições, que inclusive seriam servidas em momentos diferentes em pausas da gravação.

A equipe de fotografia e iluminação, com auxílio da direção, aqueles que conseguiram chegar com antecedência, se reuniram na locação da filmagem a fim de montar o set e revisar o planejamento feito na pré-produção *in loco*, para se certificar de que os parâmetros testados no *software* se provariam corretos na prática.

O resultado foi bastante promissor. Levando-se em conta a impossibilidade na época da pré-produção, de uma medida exata das dimensões da locação, assim como dos móveis, as alterações necessárias em posicionamento de câmera foram pontuais. Pequenos ajustes de ângulos e altura foram necessários, embora a posição da câmera pouco tivesse se alterado.

Em outros planos, porém, foi necessário uma alteração drástica devido à uma errônea suposição das medidas dos móveis presentes na locação e que seriam usados como objetos de cena.

Usou-se também este tempo para o ensaio de movimentos de câmera planejados na pré-produção, a fim de verificar sua viabilidade dentro da curta janela de gravação disponível. De fato, depois de alguns ensaios e de tentativas diferentes

de executar um movimento de câmera que mantivesse o sentido proposta na decupagem, foi descartada a hipótese de executá-lo na gravação. Ressalvo houvesse sobra de tempo após a conclusão dos planos principais necessários para o funcionamento do filme sem prejuízo de qualidade.

Os *spots* de luz foram posicionados e, juntamente com as velas e luzes decorativas para o lustre, foi testada a iluminação da cena e o resultado final na câmera. Testou-se também a movimentação das velas a fim de estabelecer o melhor movimento e posicionamento delas para que se extraísse o melhor contraste de algumas cenas chave do filme.

Ac captação de som foi testada em diferentes posições da sala a fim de reduzir possíveis ecos ou áreas onde o volume pudesse estar demasiadamente baixo durante os diálogos. O teste com o microfone correu sem problemas.

Com o set de filmagem pronto, deu-se sequência com a preparação dos atores como ajustes de figurinos e objetos de cena de cada um, assim com a maquiagem, ficando esta por último. A maquiagem, especificamente para a criança e, mais especificamente ainda, para a mordida foi deixado como o último detalhe, já que, por melhor resultado que tivesse sido obtido, ainda fora feita com materiais caseiros, não feitos originalmente para tal propósito e, como tal, não tinha grande resistência ao tempo e a muitos movimentos. Uma vez ajustado todos estes detalhes, e com a chegada de toda a equipe, teve início a gravação.

Na animação a parte de produção em sentidos de preparação para se gravar não é tão extensa e trabalhosa como a do live-action, uma vez que a animação seria feita em um computador em casa. Basicamente foi-se verificado a integridade dos softwares e realizados testes de luz e câmera finais, assim como definido resolução de imagem e método de renderização. Para este processo foi-se utilizado imagens de resolução 1920px1080p, considerada Full HD, e o método de renderização utilizado foi o de sequência de imagens únicas ao invés de um vídeo já pronto. Este método foi escolhido graças a sua praticidade de poder parar a qualquer momento e retomar mais tarde, e também por prevenção à falhas como falta de luz,

reinicialização inesperada do computador e outros. Já que a sequência de imagens mesmo com o desligamento do computador já as teria salvo no processo até o momento.

Tendo sido escolhidos os parâmetros para a renderização começou o processo de animação.

Gravação vs animação

O processo de gravação do *live-action*, diferentemente do processo de animação, deve ser feito ação a ação, não sendo possível dividi-las em semi-movimentos aos quais se adiciona complemento mais tardiamente. No caso apresentado neste trabalho, porém, a maior dificuldade encontrada não foi esta.

No set de gravação, uma vez que toda a equipe havia assumido suas posições e os atores estavam prontos para gravação da primeira cena, quando se acendeu a luz principal, a lâmpada da mesma se desfez. O spot que havia sido emprestado e que deveria ter sido testado anteriormente, não estava com a lâmpada em condições de ser usada. A hipótese de adquirir nova lâmpada foi prontamente descartada levando em consideração o local em que a equipe se encontrava, uma zona rural, pelo tempo que levaria e, também a única e curta janela de gravação que a equipe dispunha, foi necessária outra solução.

Na própria locação, encontrou-se lâmpadas que pudessem iluminar a cena, de alguma forma, o suficiente para que a gravação fosse realizada. Essa lâmpada foi acoplada diretamente ao lustre, que antes serviria apenas como luz decorativa. Por apresentar uma luz dura e marcada, diferente da que se havia planejado para o filme, improvisou-se um difusor para que ficasse acoplado à própria fonte de luz. E que infelizmente pode ser visto em uma das cenas através do espelho. Fato percebido posteriormente na mesa de edição.

Vencido este obstáculo e corrigido o ISO e abertura de lente para a nova iluminação, a primeira cena foi gravada.

Para a gravação deste *live-action*, optou-se pelo uso do que Mascelli (2010, p.94) denomina como “técnica da ação justaposta” que nada mais é do que, segundo o autor, “*sobrepor a ação no início e no fim de cada plano.*”. Ainda segundo

o autor, para que o uso de tal técnica de filmagem seja bem sucedida, é necessário um ensaio, mencionado anteriormente, onde o fotógrafo conheça os movimentos. “Primeiro, é preciso se familiarizar com a sequência, fazendo que os atores passem por toda a ação, do início ao fim [...] para familiarizar o fotógrafo com a operação.” (MASCELLI, 2010, p.96)

A gravação das cenas correu sem maiores problemas. A ordem de gravação priorizou as cenas puramente internas, que não envolvessem a porta de entrada aberta, uma vez que começou-se durante o dia e o filme tem lugar durante a noite.

Entre as cenas, a direção esteve junto dos atores para debater falas e movimentações em uma troca de idéias que acrescentou caráter ao filme.

A cada novo enquadramento, a equipe de fotografia precisou rever a iluminação e fazer mais uso das velas quando a luz principal se tornava obsoleta para iluminar os objetivos principais da cena.

Mesmo com os problemas, a pré-produção se provou inestimável, já que, tivesse ela não sido feita com minúcia, a equipe não conseguiria responder tão prontamente com soluções aos problemas que foram encontrados e, neste caso, a janela de gravação não teria sido o suficiente para a realização do trabalho. Isto é sabido pois, mesmo com todas as tomadas necessárias feitas até que se obtivesse um resultado de boa qualidade, sem que a pressa se envolvesse nas decisões, a gravação foi terminada a tempo de o set retornar ao seu estado inicial sem qualquer atraso.

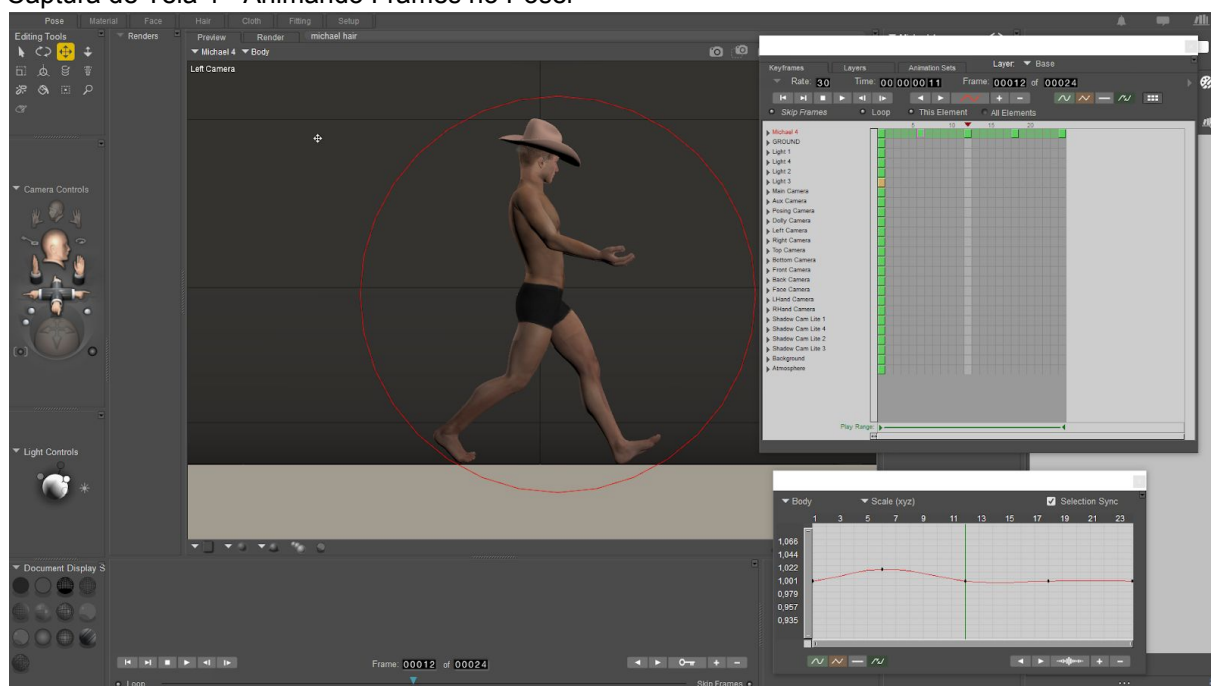
Neste ponto, não se pode dizer que o processo de animação não encontra tantos problemas em sua realização, entretanto, eles pertencem a uma ordem completamente diferente e exigem logística e soluções absolutamente diversas das supracitadas.

No realizamento desta animação foram utilizados diversos softwares de modelagem e animação 3D como dito anteriormente. Sendo assim as dificuldade de transferência e compatibilidade de arquivos se mostraram altamente prejudiciais.

A animação começou uma vez que os personagens e seus acessórios diferenciais foram escolhidos. Usando como referência os movimentos dos atores no live-action, os modelos 3d foram posicionados em frames-chave (keyframes), e

animados a partir dali. Como dito por Richard Willians em seu livro, primeiro se coloca os pontos chaves da animação do personagem, e depois se anima os “in-betweens”, os frames entre os frames-chave. Dando assim foco às partes que importam para a história da animação e depois dando personalidade e vida aos personagens. Tendo como exemplo o movimento inicial do paladino, ele começa a cena com a criança no colo parado na porta, coloca a criança na mesa, e se vira pra Gregório com um pedido de ajuda aos gritos. Estes três momentos foram colocados como posições chave no personagem. Os movimentos entre eles foi animado de acordo, começando com uma caminhada da porta até a mesa, uma vez em frente a mesa ele se abaixa e deixa a criança em cima da mesma, se levanta e vira para o padre.

Captura de Tela 4 - Animando Frames no Poser



Fonte : Arquivo Pessoal (2019)

Desta forma foi-se feito as animações dos personagens dentro do programa de animação “ Poser “, com pouquíssimas exceções na ordem dos fatores.

A gravação das voz teve-se início também e, diferente do live-action, as vozes na animação apresentam dificuldades bem diferentes. Uma das dificuldades apresentadas é a atuação. Atuar como voz em animação é uma parte complexa,

pois em muitas vezes não se tem um ator para reagir, cenário para interagir ou nada do gênero. O mais comum dentro de dublagens é o dublador assistir o produto, mesmo que não terminado, e tentar interpretar as ações, emoções e reações do personagem da maneira como ele foi animado. No caso deste projeto, os dubladores eram os próprios realizadores, e as vozes foram gravadas em casa com um microfone de computador semi-profissional, usando como referência o produto do live-action.

O produto final das vozes acaba por se diferenciar em muito do áudio captado em som direto no live action, em primeiro pelo controle e clareza das vozes, em segundo pelo ambiente no qual é gravado. O som direto gravado dentro de um set pequeno, tem suas diferenças em questões como por exemplo ruídos, ecos, e distâncias entre os personagens e a câmera, o que dá ao áudio maior veracidade. Com a gravação dentro de casa não se tem a mesma ambientação do que se teria no set, sendo necessário assim um maior tratamento das vozes na pós produção.

Uma vez as animações prontas elas foram salvas e exportadas em formato "OBJ Wavefront" para que mais tarde pudessem ser importadas dentro de outro programa 3D, o "Blender".

Animados os personagens, deu-se início às operações de posicionamento de câmera e luz, assim como os movimentos de câmera dentro do programa final destinado à renderização das imagens.

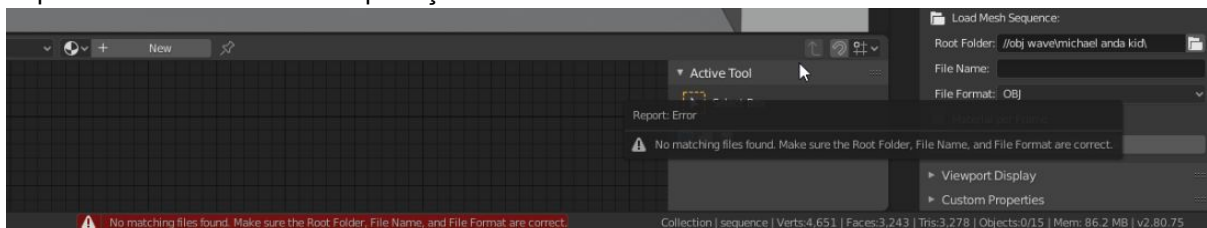
Os problemas de incompatibilidade de arquivos começaram a aparecer, uma vez que a animação foi exportada em uma sequência de imagens o programa "Blender" não conseguia importar as animações, apenas os modelos base, e os materiais (texturas de pele, couros, tecido e afins) também eram importados com erro, ficando todos rosa.

Captura de Tela 5 - Erro de Materiais Originais



Fonte : Arquivo Pessoal (2019)

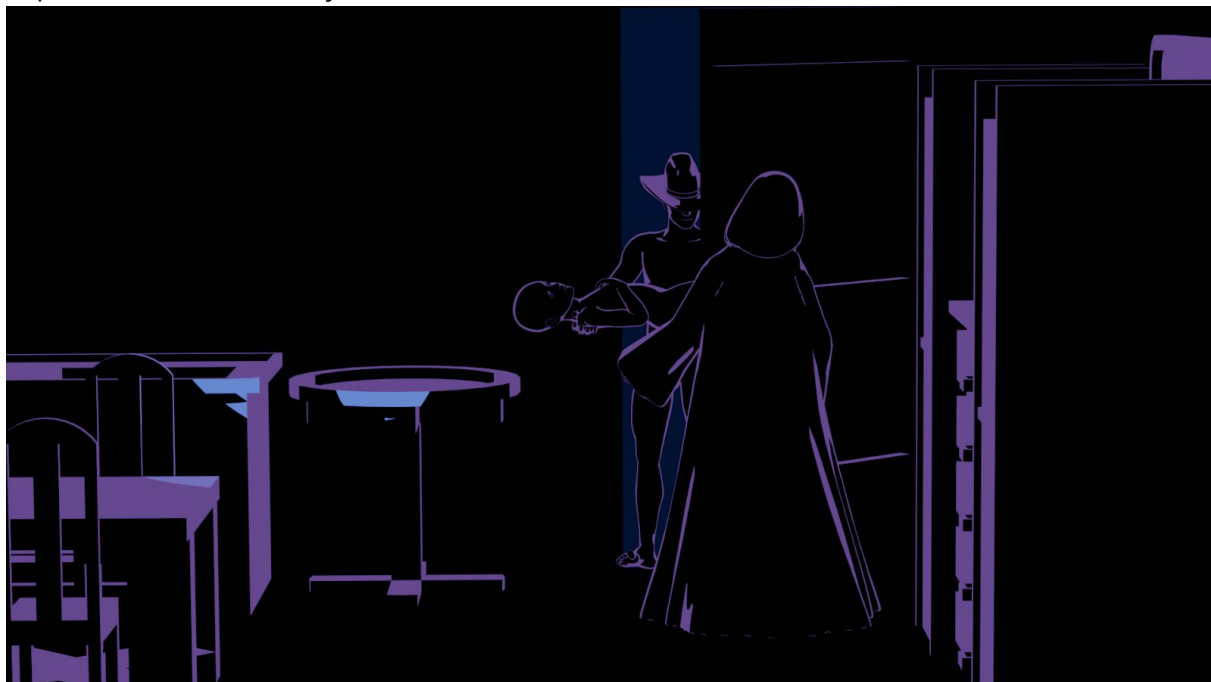
Captura de Tela 6 - Erro de Importação



Fonte : Arquivo Pessoal

Os materiais não seriam um problema, já que os personagens seriam estilizados dentro do programa para que ficassem compatíveis com o material usado no cenário.

Captura de Tela 7 - Mudança de materias da cena



Fonte: Arquivo Pessoal (2019)

Tentou-se usar um script, (código de programação à parte), dentro do programa para que ele pudesse utilizar as imagens exportadas, mas com contínuos erros e problemas foi-se abandonado a ideia. No final de tantas tentativas e erros, com o tempo para se produzir a animação reduzindo, foi resolvido tentar fazer a animação de personagem dentro do próprio programa de renderização final, o que geraria um trabalho ainda maior e com uma necessidade de especialização igualmente maior. Uma vez que para que se pudesse ser feito isso, os personagens teriam de ser importados para o programa e seria feito o “Rig” (criação de um esqueleto articulado para movimentação de personagens 3D de acordo com cada parte do corpo) dos mesmos. Já que todo o retrabalho de animação levaria muito tempo, a animação como um produto final foi considerada inconcebível até o momento da apresentação deste trabalho. Sendo assim seria feito imagens comparativas entre o live-action e o que seria o produto final da animação, como um auxílio visual para comparativo estético, e caso se conseguisse produzir pequenas partes do projeto, as mesmas seriam mostradas como partes separadas de um todo.

Captura de Tela 8 - Padre Confronta Anselmo Animação



Fonte: Arquivo Pessoal (2019)

Fotografia 1 - Padre Confronta Anselmo Live-Action



Fonte: "Sofrimento e Criaturas de Deus" (2019)

Fotografia 2 - A morte da criança Live-Action



Fonte: "Sofrimento e Criaturas de Deus" (2019)

Captura de Tela 9 - A morte da criança Animação



Fonte: Arquivo Pessoal (2019)

Pós-produção

O processo da pós-produção, assim como as demais etapas, apresentam diferenças bastante particulares tanto para a realização do *live-action* quanto para a realização da animação. Muito embora o objetivo final desta etapa seja o mesmo para ambos.

Esta etapa, no que concerne ao *live-action*, é que se dedica a analisar o material capturado, editar imagem e som, fazer correções de cor e iluminação, quando necessário, e aplicar efeitos de pós-produção ou “efeitos especiais” quando necessário. No caso deste trabalho, para esta parte do processo, foi realizada pós-produção com o auxílio de *softwares* digitais de edição de audiovisuais.

A pós-produção da animação deste projeto em específico se daria em juntar as imagens geradas por computador em sequência, para que se pudesse ter um vídeo, o que já se difere do *live-action*, uma vez que não há seleção de materiais e correções de cor ou iluminação, uma vez que esta parte foi feita inteiramente controlada no computador. Isto não é o mais comum, em animações de grande porte como filmes da Disney por exemplo, tem-se uma pós-produção muito mais trabalhada em questões de ajustes de luz, cor e afins. Mas este projeto como um pequeno curta não se fez necessário tal trabalho.

O tratamento de som das dublagens no entanto, ainda se faz necessário e essencial, para dar uma melhor atmosfera e ambiência no filme.

Edição

O processo de edição na pós-produção do *live-action* envolve primeiramente uma análise do material bruto capturado em áudio e vídeo, o subsequente planejamento para a montagem e as vias de fato. Diferente do que acontece na animação, por exemplo, onde o material, não capturado, mas gerado, já é muito mais controlado e conhecido de antemão. Desta forma, a montagem é que exige a maior quantidade de esforço.

Na etapa de edição, foi o momento em que a equipe teve acesso ao material capturado na gravação de fato. Uma surpresa infeliz mostrou que, embora os equipamentos atestassem para a qualidade e a exposição do material que estava sendo capturado durante a gravação, o resultado divergiu.

Em vez de cenas bem expostas, com iluminação o suficiente para que todas as informações fossem claras ao espectador, o material bruto final apresentou, em vários casos, subexposição. Isto tornou difícil discernir informações em ambientes ou áreas mais escuras da tela, como detalhes de roupas escuras ou elementos presentes em áreas de projeção de sombra.

Estando a hipótese de regravação completamente descartada pela impossibilidade de se conseguir usar a locação novamente, os esforços teriam que ser concentrados na melhora do material que se tinha, a fim de que tivesse a melhor qualidade possível para ir à tela. Esta questão, entretanto, foi deixada em segundo plano no começo da etapa.

O objetivo principal da edição foi, desde o começo, não obstante a falta de exposição do material bruto, montar o filme de forma a extrair da narrativa todo seu potencial dramático. Cada tomada foi assistida e avaliada inúmeras vezes. Cada cena, cada atuação, cada detalhe estudado para que, das tomadas capturadas, se extraísse apenas as melhores cenas.

Uma vez na mesa de edição é que se percebe problemas e falhas que passam despercebidas na correria do set de filmagem. Com uma equipe pequena e, que muitas vezes, precisa desempenhar diversas tarefas simultaneamente, falhas são comuns. Tais falhas incluem, mas não se limitam a: membros da equipe sendo registrados em cenas em reflexos de espelho, mau posicionamento da câmera de cobertura, “gambiarras” de set que aparecem sem que o fotógrafo se dê conta, pequenos detalhes não condizentes com a atuação que passam despercebidos quando o foco é a ação dramática principal.

Com pesar, excluíram-se os trechos inviáveis de se usar, marcaram-se as tomadas mais promissoras, elaborou-se um plano de montagem e deu-se início ao trabalho de montagem. Como dito por Mascelli (2010, p.169):

“A edição apara arestas do filme, removendo todo o material supérfluo: falsos inícios, sobreposições, entradas e saídas desnecessárias, cenas extras, ações duplicadas, tomadas ruins. O que fica deve ser tecido numa narrativa contínua, para apresentar a história fílmica de uma maneira que atraia o interesse do público e mantenha a atenção, da cena de abertura ao fade-out final.”

A obrigatoriedade de usar os planos e tomadas que funcionaram, o que muitas vezes não deixava opções entre as quais escolher, tornou o processo de edição penoso e frustrante. A tarefa exigiu mais de fazer o filme possível que de fazer o melhor filme possível como Mascelli aponta: “É o editor o responsável por criar o melhor filme possível com base no material disponível.”(2010, p.169).

Além do desafio da montagem visual, houve também o trabalho de edição de áudio, que em geral apresentou qualidade boa, com poucos momentos de captação de falas com volume excessivamente baixo, sendo necessário, nesses casos, um aumento de ganho sonoro. Foram adicionados também sons de chuva, para compor a atmosfera do filme, já que no dia de filmagem não havia chuva para ser capturada diretamente, e o som de um tiro de arma de fogo, além do efeito subjetivo de um trinado, após o estampido. Fazer com que esses efeitos se fundam de forma natural ao som direto se mostrou um trabalho minucioso, tendo-se que analisar inúmeros efeitos disponíveis gratuitamente na internet para alcançar um bom resultado

Outro desafio da etapa de pós produção foi a inserção de um efeito visual, a saber, do disparo de uma arma de fogo. O efeito visual envolve a luz emitida pela arma no momento do disparo, que foi feita ao se mascarar e separar o que se estava atrás e a frente da câmera, sendo que o que ficou atrás fez-se um efeito de branco intenso por aproximadamente 3 frames de vídeo. O fogo que sai do cano da arma foi feito através de uma sequência de imagens em “.PNG” de fogo, imagens estas que foram reduzidas e ajustadas em quadro para que seguissem a arma em seus movimentos iniciais, e ao mesmo tempo cortadas para que não ficassem irreais a ponto de estragar a percepção de tridimensionalidade do filme. Por fim a fumaça da pólvora queimada, feita de maneira similar ao fogo da arma, porém sem seguir os movimentos do objeto por completo dessa vez, foi o toque final para dar autenticidade ao tiro. Estes efeitos precisaram ser aprendidos no momento da edição, por meio de tutoriais online, e tomaram uma grande quantidade de tempo até que chegassem a um resultado aceitável.

Resultados

Após todas essas etapas de trabalho, o resultado, o filme *live-action* produzido foi considerado pela equipe, no mínimo aceitável. Considerando-se as condições sob as quais o projeto foi desenvolvido, e os percalços no meio do processo, o resultado final é uma peça agradável. No entanto, o curta-metragem é, de fato, muito menor em duração do que se pretendia e a falta de opções de tomadas para a montagem fez com que uma série de planos, de excelente carga dramática, ficassem de fora.

No quesito da animação, o produto final foi descartado como um filme, uma vez que não se dispunha de tempo o suficiente para a reprodução do mesmo. Mas pelas imagens geradas como testes e referências, teve-se um resultado satisfatório esteticamente, apesar de um pouco singelo.

Conclusão

É possível concluir, pela análise das etapas elucidadas e vividas no desenrolar destes dois projetos, que embora apresentem problemas de ordens variadas, tanto a produção de um *live-action* quanto a de uma animação, por mais que se atenham ao mesmo roteiro, são essencialmente trabalhosas. Agrava-se esta condição quando tal produção é realizada por pequenos produtores, produtores independentes ou estudantes de cinema e animação.

Enquanto a produção do *live-action* esbarra mais em problemas logísticos, como necessidade de locação, transporte, diversos equipamentos pesados e que, por vezes, ocupam uma quantidade excessiva de espaço e elenco, além de figurino, maquiagem e objetos de cena. Além disso, e incluindo os itens supracitados, existem os problemas de ordem financeira ao se considerar gastos com transporte, alimentação, figurino, maquiagem e objetos de cena, isso quando não há a necessidade de se alugar equipamentos caríssimos ou mesmo a própria locação para a filmagem.

A produção da animação, por sua vez, esbarra mais em problemas de ordem capacitacional. Uma vez que mesmo sem saber como realizar um bom filme, é-se capaz de filmar, qualquer pessoa que se apresente com uma câmera na mão, e ao final ter um resultado. A animação, sem os conhecimentos prévios necessários de

programas, suas funções e funcionalidades, é impossível de se ter ao menos um produto que se possa apresentar.

Em comum, ambas apresentam, muitas vezes, mesmo em projetos pequenos, como se pôde perceber, necessidades de orçamento, de ferramental e/ou de mão-de-obra, e capacitação, muitas vezes impeditivas à sua realização por pequenos produtores, independentes ou estudantes. Porém nada impede que através de estudos, preparação prévia e esforço, se consiga produzir algum tipo de resultado.

Bibliografia

FIELD, Syd. Manual do Roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HOWARD, David; MABLEY, Edward. Teoria e Prática do Roteiro: um guia para escritores de cinema e televisão: 1. ed. São Paulo: Globo, 1996.

MASCELLI, Joseph. V. Os Cinco Cs da Cinematografia: técnicas de filmagem: 1. ed. São Paulo: Summus, 2010.

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators: 4. ed. ,Faber & Faber ,2012.

Anexos

ANEXO 1.1 - ROTEIRO

INT. COZINHA DA CASA DE GREGÓRIO - NOITE

A cozinha está silenciosa exceto pelo barulho da chuva do lado de fora e iluminada apenas por velas espalhadas na pia, balcões e sobre a geladeira. Não há sinal de raios ou relâmpagos, mas a chuva é pesada.

OUBE-SE uma batida forte do lado de fora da porta da cozinha seguida por outra mais forte.

ANSELMO
(gritando do lado de fora)

GREGÓRIO!!!

O PADRE GREGÓRIO franze o cenho e se apressa para a porta, deixando mais uma vela sobre um móvel em seu caminho.

GREGÓRIO
(abrindo a porta)

Mas onde é que você pensa
que está?!

Ao abrir a porta ANSELMO entra rapidamente com uma CRIANÇA nos braços sem olhar para o PADRE.

ANSELMO
O que pode fazer por ela?

ANSELMO deita a criança sobre a mesa. GREGÓRIO fecha a porta.

GREGÓRIO
Você chega aqui no meio da noite
chutando a porta dessa maneira...

ANSELMO
(gritando)

GREGÓRIO!!

O PADRE interrompe sua reclamação e olha para ANSELMO. O PALADINO está molhado e sujo de sangue no peito e pescoço. O olhar de GREGÓRIO percorre o

braço de ANSELMO até a mesa onde o PALADINO segura a mão da CRIANÇA. Jovem, também molhada pela chuva e com sangue em seu pescoço e roupas. A CRIANÇA geme baixo e se contorce de dor.

GREGÓRIO

O que aconteceu com ela?

GREGÓRIO pega uma das velas, vai até um dos armários da cozinha e o vasculha enquanto ANSELMO fala.

ANSELMO

Estávamos fazendo um expurgo em um ninho de *carniçais* quando a criança e a mãe apareceram de repente e acabaram sendo atacadas...

A CRIANÇA sem contorce sobre a mesa e chama pela mãe.

Seus olhos parecem girar nas órbitas.

GREGÓRIO pára o que está fazendo, olha para a CRIANÇA por cima do ombro e para o relógio na parede da cozinha. O PADRE aperta o crucifixo pendurado em seu pescoço com a mão. Ele fecha o armário, dirige-se rapidamente a outro e começa a vasculhá-lo.

GREGÓRIO

E onde está a mãe dela?

ANSELO olha para o rosto da criança e segura sua mão com mais firmeza. O PALADINO olha para o chão e responde:

ANSELMO

Não era mais humana quando a deixei...

A CRIANÇA tem a respiração ofegante e seus gemidos estão mais guturais que antes.

ANSELMO se reclina sobre o rosto da CRIANÇA, coloca sua mão no rosto dela e analisa seus olhos.

ANSELMO

Anda logo, Gregório! Faz alguma coisa!

A CRIANÇA geme mais alto e se contorce na mesa. GREGÓRIO suspira e fecha o armário, mas não se vira para ANSELMO. Os gemidos da CRIANÇA assim como sua respiração ofegante, morrem no silêncio.

ANSELMO

(em tom de súplica)

Gregório...

O PADRE olha para ANSELMO, molhado, sujo de sangue e percebe um tremor em suas mãos e seu corpo. GREGÓRIO novamente segue a mão de ANSELMO até a CRIANÇA com os olhos e vê que ela não mais se debate e nem respira. GREGÓRIO suspira abatido.

GREGÓRIO

Não há mais o que fazer...

ANSELMO arregala os olhos rapidamente com a surpresa e então os estreita com a raiva tomando conta de si. O PALADINO trava a mandíbula e crispa as mãos enrijecendo os músculos que tremem com a tensão. ANSELMO olha para a CRIANÇA.

ANSELMO
(entre dentes)

Você sabia desde o começo e mesmo assim....

ANSELMO respira fundo duas vezes e olha para o PADRE.

ANSELMO
Por que não me disse logo que não
havia o que fazer?

GREGÓRIO olha para ANSELMO.

GREGÓRIO
Pra que? Pra você matar uma das
criaturas de Deus?!

ANSELMO
(vociferando)

PRA POUPÁ-LA DO SOFRIMENTO!

GREGÓRIO arregala os olhos, olha para o chão, segura seu crucifixo na mão e respira fundo.

GREGÓRIO
(enquanto GREGÓRIO fala, o
carniçal na mesa começa a emitir
sons guturais nada humanos)

Deus tem um desígnio para cada um de nós. Encurtar uma vida, o mínimo que seja....

OUBE-SE um tiro que faz o PADRE se encolher de olhos fechados e seus ouvidos tinirem. Quando GREGÓRIO consegue abrir os olhos e se levantar ela vê que ANSELMO disparou contra a cabeça do *carniçal* sobre a mesa, agora ensopada de sangue. O PALADINO se dirige até a porta e abre com a mesma mão em que segura a pistola.

GREGÓRIO corre até a mesa ainda desequilibrado e com uma mão segurando o lado da cabeça.

GREGÓRIO

Espera! O que você...Onde você vai?!

ANSELMO pára, olha por cima do ombro para a criatura morta sobre a mesa. O braço segurando a arma esticado mantendo a porta aberta. Sem tremores. Sua postura é ereta e austera.

ANSELMO

(sem olhar para o PADRE)

Terminar meu trabalho.

O PALADINO sai para a escuridão deixando a porta aberta atrás de si.

FADE OUT.

