



## **Minhas Memórias de Dragão<sup>1</sup>**

Isabela Veiga Oliveira<sup>2</sup>  
Luciana Nasser de Freitas Borges<sup>3</sup>  
Selma Nunes de Oliveira<sup>4</sup>

Universidade de Brasília - UnB

### **Resumo**

A intenção era criar uma animação de qualidade (técnica e roteiro), apesar do baixo orçamento, pouco tempo (4 meses) e equipe reduzida (2 pessoas). Assim surgiu a história **Minhas Memórias de Dragão**: *Bruninho é um tímido menino com rica imaginação. Ele vive aventuras em um mundo imaginário, com seu melhor amigo: um dragão de pelúcia. O tempo passa e Bruninho acaba crescendo, deixando o seu amigo dragão abandonado no fundo do baú de brinquedos. Assim, ele fica à espera de uma nova criança que o conceda novamente a magia da vida.*

### **Palavras-chave**

Animação; imaginação; infância; dragão.

### **Introdução**

Este trabalho é uma obra experimental em animação. Um projeto que sintetiza a sensibilidade que ambas as autoras possuem para o universo infantil. Pensamos que este filme é um respiro de lembrança, de memórias, um resgate de pureza. A temática central é a criação do imaginário infantil, a liberdade do pensamento, seu poder de dar vida aos objetos que a cercam, como esse imaginário atua na construção da personalidade e do caráter, as relações de afetividade e como a criança as constrói, características morais que podem ser notadas a partir do simples ato de brincar, das amizades. A maturidade e o crescimento também são abordados, afinal, porque paramos de pensar que podemos ser super-heróis?

Procurávamos uma história que tivesse algo a dizer, com uma certa proposta de reflexão, mas que não necessariamente propusesse uma reflexão pedante, massiva, pesada, frustrante. Pelo contrário: que fosse algo bonito, leve, mas não em detrimento

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-oeste, realizado de 27 a 29 de maio de 2010.

<sup>2</sup> Formanda em Audiovisual pela UnB. E-mail: isa\_veiga@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Formanda em Audiovisual pela UnB. E-mail: lucianasser@uol.com.br

<sup>4</sup> Orientadora do projeto. Professora do curso de Publicidade e Propaganda da UnB. E-mail: hakira@gmail.com



de uma problematização, de um enredo convidativo. Que fosse um espelho de nós mesmas para o mundo.

Juntos o menino e o dragão são fortes, são uma dupla perfeita. Seu Mundo Mágico é composto pelo universo a que têm acesso: seus brinquedos. Portanto, não é raro encontrarmos piratas de lego, pássaros de madeira, blocos de montar que viram castelos e por aí vai. Tudo ganha vida, tudo que faz parte desse mundo é uma idealização da mente de uma criança.

## **Mercado x Universidade**

O fato é: O mercado de animação está em pleno crescimento. Ela entra em nossas casas, todos os dias. Seja a mais tradicional, com os desenhos da Disney, seja com os 3Ds mais surreais das propagandas da Coca-Cola.

Nós a vivemos diariamente. E o apelo de vendas que uma animação pode gerar é infinito por um simples argumento: com animações, podemos representar tudo o que quisermos, até mesmo as cenas mais improváveis, surreais, podemos dar vida a qualquer objeto, personagem ou palavra. Não há limites.

Por isso, este projeto pretende ser uma inspiração. A Universidade está cheia de estudantes de Audiovisual que querem entender e criar animação e ainda assim, não temos acesso a nenhum tipo de matéria que trabalhe esse aspecto, principalmente no que diz respeito à técnica de animação. E dizendo isso, significa que, animar pode ser muito simples. Fazer uma bolinha de massinha criar vida é fácil, o problema começa quando queremos agregar elementos como técnica, estética, narrativa...portanto, fizemos deste filme, um estudo. Através dele, hoje temos informações básicas como, por exemplo, quantas poses mínimas são necessárias para que a simulação de que o personagem está andando, pareça real.

## **Mundo imaginário**

O termo *fantástico* na animação é tratado como algo que só existe na imaginação, no mundo de fantasia de Bruninho, o personagem principal. É o mesmo conceito que Jacqueline Held<sup>5</sup> utiliza, advertindo que não tem relação com a noção

---

<sup>5</sup> HELD, Jacqueline. *O Imaginário no Poder: as crianças e a literatura fantástica*. Tradução de Carlos Rizzi. São Paulo: Summus Editorial, 1980.



mundana de fantástico com a qual estamos acostumados: a de algo incrível,  
extraordinário, extravagante, prodigioso. (HELD, 1980, p 19)

“Limitemo-nos, no momento, à seguinte idéia: o fantástico seria  
o irreal no sentido estético daquilo que é apenas imaginável; o que não é  
visível aos olhos de todos, que não existe para todos, mas é criado pela  
imaginação, pela fantasia de um espírito.”  
(HELD, 1980, p 25)

Sendo assim, em termos estéticos, o filme também busca um arquétipo do  
imaginário infantil ocidental. Dragões, castelos, planícies com largas árvores, tudo isso  
faz parte da composição da animação, numa tentativa de resgate do nosso fantástico, da  
nossa criança adormecida pela lógica e pela razão que o mundo nos impõe.  
Também partirmos da noção de que esse mundo de fantasia não é uma fuga da  
realidade; é, sim, uma forma de construção da realidade apoiada no fantástico. O mundo  
fantástico é, portanto, a tradução de todo um mundo de desejos, de transformar o  
universo à sua vontade.

Fantástico e realidade aqui são simbióticos, inter-relacionados, se influenciam  
mutuamente com o objetivo único de formação do pensamento lógico, emocional, social  
e de amadurecimento humano. Partindo dessa convicção, citamos uma frase que parece  
resumir esse raciocínio, frase essa também utilizada por Jacqueline Held em seu livro,  
logo no primeiro capítulo:

“A imaginação não é um estado. É toda a existência humana.”  
William Blake (HELD, 1980, p 19)

Seguindo essa linha de raciocínio, é muito difícil para a criança distinguir o  
imaginário do que chamamos de realidade. Para ela, tudo é uma coisa só e,  
principalmente, tudo é uma parte dela. No mundo em que ela cria para si, ela é tudo ao  
mesmo tempo: ela é a árvore mágica, o rei, o pirata. Quer dizer, cada elemento do seu  
mundo possui um traço de sua personalidade e, mais, personifica um desejo daquela  
criança que, muitas vezes, não pode ser realizado no mundo assim chamado real. Ela  
pode ser o que ela quiser, sem ter de prestar satisfações ou se preocupar com a ordem  
natural das coisas. Não é à toa que, quando crianças, sonhamos voar entre as nuvens, ou  
morar em baixo do oceano sem necessidade de vir à tona em busca de ar, ou até mesmo  
viver em outros planetas: a realidade física dessas circunstâncias impede tais ações. No  
imaginário poderoso, contudo, esses limites naturais inexistem ou são altamente  
administrados pela poderosa criança, que controla aquele mundo.

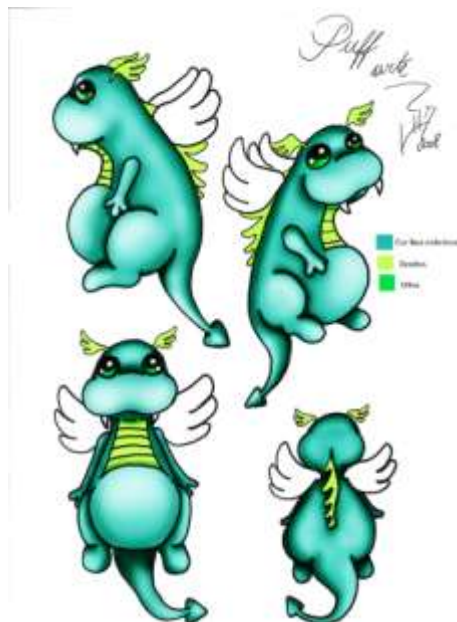


Agora, depois de todo esse estudo sobre o roteiro, podemos afirmar que a personagem principal é Bruninho, o menino, ele quem está no centro das ações. Graças à sua mudança de comportamento, o dragão mágico sofre e perde sua magia, mas também, graças à mudança no comportamento de Bruninho, agora crescido, ele dá a chance do dragão se transformar novamente na imaginação de outra criança.



Bruninho é uma criança de aproximadamente 9 anos, tímido, sonhador, meigo, companheiro, esperto, sensível, criativo, amoroso e alegre. Tem olhos e cabelos castanhos. Todas as vezes que aparece, nota-se que é uma criança feliz, porém solitário. Não se percebe a presença de pais, irmãos, amigos ou animais de estimação. Imagina-se que seus pais trabalham muito para manter o padrão de vida da família e para dar ao menino tudo o que ele precisa, caracterizam-se uma família de classe média.

O dragão possui duas facetas. Quando é o bichinho de pelúcia, é doce, meigo, cativante, como Bruninho; mas ele também é o grande dragão do mundo da imaginação. Lá, ele se transforma e ganha um ar valente, destemido, forte, grande, mas sem deixar de ser amigo, companheiro, sábio, e tranqüilo.



O dragão representa a força do desejo, o desejo de crescer e se tornar um ser humano respeitável, completo (traduzido e resumido nas características “grande e forte” do dragão). À partir do momento em que o brinquedo passa para uma nova criança, no caso o filho de Bruninho, ele toma vida de volta. Ele é reenergizado pela força mágica e criadora do desejo infantil. O poder do dragão é o poder que a criança lhe confere.



Pensar que Bruninho ama seu mundo imaginário mas que também é capaz de amar outras coisas, fazer outras coisas, se relacionar com outros brinquedos, pessoas, o torna em certa medida implacável com o dragão, com seu próprio mundo infantil. Os prende, os esquece. É uma ação tipicamente humana, a fugacidade dos pensamentos. Mas no final percebemos que ele não os esqueceu por completo. Ficaram guardados no fundo de sua alma e deseja passar adiante essa experiência positiva.

Essa transferência do dragão para seu filho também possui uma outra metáfora: a transmissão, a passagem de valores e ensinamentos para a próxima geração. A “experiência positiva” de Bruninho pode ser traduzida como sua educação, que o transformou no homem que é hoje, e que ele deseja transmitir isso a seu filho. E novamente, fechamos o ciclo lembrando que esse “caráter de homem completo” é personificado no dragão: o grande, forte e destemido dragão.

## **Técnica**

Como relatado anteriormente, escolhemos trabalhar com animação quadro a quadro. Como utilizaríamos o formato de vídeo, e não película, teríamos de trabalhar com a velocidade de 30 quadros por segundo. Isso implicaria que teríamos de fazer 30 desenhos para cada segundo desejado de animação; o que, em uma animação de cerca de cinco minutos, totalizaria cerca de 9 mil desenhos ao todo. Sem contar todos os 12 cenários onde as cenas percorreriam. A equipe, extremamente reduzida, consistia em apenas nós duas, Isabela e Luciana.

A primeira coisa que fizemos foi adquirir uma tablet, mais conhecida como mesa digitalizadora, de boa qualidade, para que ganhássemos tempo com os desenhos, mas, principalmente, para que não tivéssemos custos exorbitantes na compra de papel, lápis, borracha, tinta e acetato para os desenhos. Foram usadas duas tablets Wacom® – Intuos 3.

Com apenas duas pessoas para fazer todo o trabalho, uma produção organizada e detalhada não seria o bastante para que o trabalho se tornasse eficiente: teríamos de acrescentar algo à técnica para facilitar a produção de tantos quadros. Foi a partir da busca de alternativas que decidimos inserir elementos 3D, que, teoricamente, facilitariam alguns pontos no processo de animação.

A idéia surgiu após assistirmos à animação japonesa “O Castelo Animado”, de Hayao Miyazaki. Aparentemente, a animação parece ter sido toda feita em 2D.



Percorrendo os extras do DVD, vimos que vários elementos do filme eram, na verdade, modelagens 3D com mapeamentos que lhe conferiam uma estética 2D. Foi aí que nos impomos o desafio de testar a técnica para nos auxiliar no massivo trabalho.

Muitas produções hoje se utilizam desse recurso para economizar tempo (e, portanto, dinheiro e mão de obra também), principalmente em animações feitas para televisão. Contudo, o que notamos é que, muitas vezes, essa técnica é usada deliberadamente, sem preocupação com um bom resultado estético final. Queríamos seguir o exemplo de Miyazaki e utilizar a técnica buscando qualidade.



Alguns cenários são construções inteiramente 3D com mapeamento 2D. Outros misturam construções 2D com poucos elementos 3D. A estética gerada por esse hibridismo técnico criou um resultado extremamente satisfatório e se encaixou perfeitamente no resultado que queríamos e que pensávamos de início.

A dificuldade em se criar cenários desse tipo é o trabalho intenso de modelagem, mapeamento, iluminação e renderização das cenas. Cada objeto, seja ele um pequeno abajur, uma cama, um pirata de lego ou um palhaço de brinquedo, tem de ser modelado e mapeado, ter um material próprio, com textura, brilho e cores diferentes. Por exemplo, o material do lençol é diferente do material do colchão, que é diferente do material da fronha, que é diferente da madeira da cama; e isso tudo compõe apenas a cama. Contudo, a madeira da cama é diferente da do chão, que é diferente da madeira da porta, da janela, do baú, da base da cortina, da mesa, dos armários e por aí vai. O processo se repete nos inúmeros objetos contidos no filme. Para nós, assim como para Miyazaki, a verdade está nos detalhes, e é justamente por isso que nos importamos tanto com eles.

Uma vez feitos todos os objetos, os posicionamos nos cenários maiores. Depois, partimos para a iluminação, que se modifica de acordo com a atmosfera da cena



e com a hora do dia em que a ação transcorre. Um bom exemplo disso é a passagem de tempo no quarto de Bruninho. Foi preciso criar dois arquivos diferentes: um com iluminação noturna e outro com iluminação diurna.

Depois que todo o cenário virtual se encontrava pronto, bastava posicionar as câmeras virtuais nos locais desejados e mandar renderizar. Para que tudo ficasse do jeito que queríamos, inúmeros teste foram feitos antes de se obter o resultado final desejado. Tivemos incontáveis tentativas de iluminação de todas as cenas do filme, especialmente do quarto de Bruninho.

Como dito anteriormente, alguns cenários são inteiramente 2D, com alguns elementos 3D. No caso desses cenários, eles eram primeiramente desenhados, para depois receberem seus elementos 3D. A iluminação nesse caso tinha de ser bem mais precisa, pois ela era direcionada em apenas um objeto e deveria ficar semelhante àquela feita em 2D nos demais objetos de cena, como árvores e arbustos. Em alguns casos, o cenário tinha de se “deslocar” na frente da câmera, como uma espécie de pan. Para isso, foi preciso criar cenários gigantes, bem maiores que o enquadramento final, para que depois o movimento de câmera pudesse ser simulado durante o processo de edição.

## **A Fabulosa Fábrica de Brinquedos**

Primeiramente, houve uma pesquisa dos tipos de brinquedo que Bruninho teria em seu quarto. Uma vez definidos os brinquedos, passamos a estudar suas várias formas, tipos de material, articulações e outros parâmetros, tanto em brinquedos de verdade quanto em imagens obtidas no vasto banco de dados da internet. Todos os brinquedos do filme foram criados da mesma forma, com o mesmo método.



Para o Castelo, seguimos a estrutura do brinquedo “Pequeno Construtor”, que consiste em dezenas de blocos de madeira, com pinturas de tijolos e janelas, que podem ser empilhados de



infinitas formas, formando casas, prédios e, claro, castelos.

### **Trilha sonora**

A música adquiriu uma força de extrema importância, já que o filme não possui diálogos ou qualquer outro tipo de efeito sonoro. Decidimos não tê-los porque teríamos de encontrar atores para dublar os personagens, gravar todos os diálogos antes de iniciar o processo de animação, tecnicamente, daria muito mais trabalho fazermos o lip sync durante a animação e, principalmente, pensamos que a história fica mais forte com a ausência do diálogo.

Por essa razão, precisávamos que a música falasse pelas ações e pelos personagens. Ela deveria carregar toda a essência do filme. Para isso, era preciso criar dois tipos de atmosfera: a atmosfera vívida e aventureira das manhãs e tardes no mundo mágico, em contraste com as calmas e serenas noites de Bruninho em seu quarto, quase que lembrando uma canção de ninar que embala os sonhos do menino. Contudo, queríamos que o filme inteiro possuísse um clima alegre; nada de melancolia, nem mesmo nas cenas mais tristes, quando o dragão perde sua vida. O que importa é mostrar e resgatar a beleza, a alegria e o frescor da infância.

Para a atmosfera do quarto, buscamos influências nos grandes compositores clássicos, como Mozart e Schubert principalmente, sobretudo nas suas obras de vertente vienense, que possuem uma melodia fácil e insinuante, como que um cantarolar que conta uma história musicalmente. Além disso, buscamos compositores contemporâneos, como Rick Wakeman, que lida muito com o universo musical de ambientes fantásticos. Wakeman é muito conhecido pelas suas músicas cheias de sintetizadores, mas fomos para a outra direção de suas composições, as que ele faz exclusivamente para piano, que traduzem bem o sentimento que gostaríamos de trazer ao filme.

Para o tema de aventura, pedimos que tivesse uma certa influência de elementos que nos remetesse aos tempos medievais, mas à música profana, de rua da época, não à música das igrejas. Isso tudo para reforçarmos esse caráter de imaginário ocidental de dragões e cavaleiros.

Transmitimos nossas concepções musicais ao músico José Eduardo Canavezes e ele se incumbiu de produzir uma prévia da trilha sonora, enquanto produzíamos a animação. Após ouvirmos a primeira versão e aprovarmos, trabalhamos





a trilha em cima do filme já montando, durante a edição, para sincronizar melhor imagem e som.

## Conclusão

Após 4 meses de trabalho e muitos testes, chegamos à conclusão de que fomos bastante pretenciosas em nossa primeira grande animação. Soubemos lidar bem com o curto tempo que tivemos e o resultado, dentro do esperado, misturamos técnicas para facilitar a produção, os custos foram baixos, exceto pela compra de material tecnológico, como as tablets, gastos com computador e impressão.

Além disso, tivemos a certeza de que, qualidade técnica está sim, aliada às escolhas de uma produção. Não é necessário investir muito dinheiro para se ter produções de qualidade. Basta uma equipe preparada e um bom roteiro em mãos. Isso, digamos, para realizar curtas ou séries televisivas em animação. Sabemos que a realidade de se produzir longas ou até mesmo média metragens, é totalmente diferente, tanto pelo número de personagens, quanto pelo número de cenários, quanto pelo tempo da produção, não poderíamos julgar, já que nossa experiência foi totalmente oposta.

Esperamos que animação passe a ser vista de outra forma, não apenas como uma categoria sempre aliada ao público infantil, mas que seu potencial seja mais explorado. E, para isso, contamos também com os novos editais de incentivo do governo, em específico, apontamos o ANIMATV, edital que foi lançado pelo governo em associação a empresas de televisão privadas e estatais, para produção de séries animadas de até 11 minutos de duração. Esta é uma excelente forma de incentivar a produção nacional de animação.

## Referências bibliográficas

- COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro: O mais completo guia da arte e técnica de escrever para televisão e cinema*. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.
- DANCYGER, Ken. *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo: História, Teoria e Prática*. Tradução de Angélica Coutinho. 3ª edição. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2002.
- FIELD, Syd. *Manual do Roteiro*. Tradução: Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 1979.
- GRANT, John; TINER, Ron. *The Encyclopedia of Fantasy and Science Fiction Art Techniques: A comprehensive A-to-Z directory of techniques, with an inspirational gallery of finished works*. Philadelphia: Running Press, 1996.
- HELD, Jacqueline. *O Imaginário no Poder: as crianças e a literatura fantástica*. Tradução de Carlos Rizzi. São Paulo: Summus Editorial, 1980.
- HOOKS, Ed. *Acting in Animation: A Look at 12 Films*. Portsmouth: Heinemann, 2005.



- KATZ, Ephraim. *The Film Encyclopedia: The most comprehensive encyclopedia of world cinema in a single volume*. 5th Edition. New York: Collins, 2005.
- LASSETER, John; DOCTER, Pete. *The Art of Monster's Inc.* San Francisco: Chronicle Books, 2001.
- MARTIN, Marcel. *A Linguagem Cinematográfica*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- MURCH, Walter. *Num Piscar de Olhos: A edição de filmes sob a ótica de um mestre*. Tradução de Juliana Lins. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1995.
- RODRIGUES, Chris. *O Cinema e a Produção*. 3ª edição. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.
- SIMON, Mark. *Storyboards: Motion in Art*. 2nd Edition. Oxford: Focal Press, 2000.
- THOMAS, Frank; JHONSTON, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Disney Editions, 1981.
- WELLS, Paul. *Understanding Animation*. London: Routledge, 1998.
- WELLS, Paul. *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower, 2002.
- WHITE, Tony. *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators*. Oxford: Focal Press, 2006.
- XAVIER, Ismail (Org.). *A Experiência do Cinema*. 3ª edição. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.
- MIYAZAKI, Hayao. *The art of Howl's Moving Castle*. Editora Viz, 2005

## Referências Filmográficas

- Meu Vizinho Totoro (Tonari no Totoro), de Hayao Miyazaki, estúdios Ghibli, 1988.
- Nausicaã no Vale dos Ventos (Kaze no tani no Naushika ) de Hayao Miyazaki, estúdios Ghibli, 1984.
- O Castelo animado ( Hauru no Ugoku Shiro), de Hayao Miyazaki, estúdios Ghibli, 2004.
- A Viagem de Chihiro ( Sen to Chihiro no Kamikakushi), de Hayao Miyazaki, estúdios Ghibli, 2001
- Princesa Mononoke ( Mononoke-hime ), de Hayao Miyazaki, estúdios Ghibli, 1997
- Pixar Short Films Collection, Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios, 2007
- Monstros S.A (Monsters, Inc), Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios, 2001
- Pinóquio (Pinocchio), Walt Disney Pictures, 1940
- Alice no País das Maravilhas (Alice in Wonderland), Walt Disney Pictures, 1951
- Fantasia (Fantasia), Walt Disney Pictures, 1940
- Fantasia 2000 (Fantasia 2000), Walt Disney Pictures, 1999
- Peter Pan (Peter Pan), Walt Disney Pictures, 1953
- Toy Story (Toy Story), Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios, 1995
- Toy Story 2 (Toy Story 2), Walt Disney Pictures / Pixar Animation Studios, 1999
- Pooh e o Efalante (Pooh's Heffalump Movie), Walt Disney Pictures, 2005