



Brincadeira de Criança¹

Bruno AVILA²

Mario CASSETARI³

Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP

Resumo

O roteiro do projeto foi criado desde o primeiro ano da faculdade em 2008. Bruno Avila Barbosa, o diretor do curta, trabalha numa reconhecida produtora de animação chamada Oca Filmes, o que facilitou o acesso à estrutura necessária para o projeto. O curta narra um episódio comum entre duas crianças que imaginam ser ninja e monge, num duelo de vida e morte, até que voltam subitamente à realidade. Ninjas e Monges são arquétipos poderosos do universo da animação. Desenhos como Naruto e Dragon Ball e filmes de Jet Li e Jackie Chan ou até mesmo jogos de vídeo game estão, cada vez mais, sendo elaborados a partir destes personagens. O curta, animado em 3D, usa um tipo de iluminação e textura que simula o “*cartoon*” (técnica de animação de desenhos como Pernalonga e Tom e Jerry) e outras diversas animações em 2D.

Palavras-chave

Animação; Ficção; Comunicação.

Corpo do trabalho

O projeto é uma animação em 3D, chamada “Brincadeira de Criança”.

O gênero desse projeto foi criado, para além de mostrar a imaginação de crianças, também explorar, através das técnicas de animação, até onde se pode chegar em um ambiente sem limites para direção de “atores”, movimentação de câmeras e até para os próprios movimentos sobrehumanos dos personagens.

Buscamos pesquisar todo o processo de produção de uma animação, desde o roteiro até a pós produção, para que não tivéssemos erros graves em nenhum desses processos.

Pesquisamos filmes, livros e projetos de TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) como referências para o trabalho.

Há também uma parte importante e complementar do trabalho, o *Making of*, que será um extra do DVD. Esse então mostra todos os processos de produção, imagens da criação do curta, trechos de reunião do grupo, entrevistas com o diretor do curta e personagens importantes para a história da animação 3D e para a realização desse curta. O principal objetivo desse projeto é produzir um curta metragem animado em 3D, sendo o primeiro TCC exibido em estereoscopia na Universidade Anhembi Morumbi.



Acreditamos que por mais que não seja um sucesso completo, a iniciativa pode encorajar mais grupos a explorar áreas que, ainda são fora de nosso alcance, por falta de referências.

A primeira etapa é a mais importante do processo de produção de animação, que é a Pré-produção, pois é nesta etapa que são definidos o roteiro, os personagens, o cenário e o story board.

A idéia do curta já era cogitada desde o começo do curso. Por ser um projeto complexo, deixamos para produzir no TCC, e o roteiro começou a ser escrito no 7º semestre.

Depois do roteiro pronto, começamos a criar os personagens, o cenário e em seguida, desenhar o story board.

Começamos a fazer a pesquisa sobre 3D para obter informações de novas tecnologias, estudar o aproveitamento mercadológico e levantar referências.

Os principais filmes que usamos como referência para o curta “Brincadeira de Criança” são: “Kung Fu Panda” (2008) e “Os Incríveis” (2004), por ser uma animação em 3D e também pelo tema se tratar de luta e arte marcial, os movimentos e também pelo público alvo, infantil, ser o mesmo.

A animação começou a ser desenvolvida. Usamos o software *Maya*, para toda a animação do curta, desde a criação e movimentação dos personagens, cenário, e posicionamento das câmeras estereoscópicas.

Uma vez que a animação estava completa, foram feitos três passes de render, o *Beauty* (objetos com a textura e luz aplicada), *Occlusion* (passe utilizado para dar a impressão de contato entre os objetos da cena) e o de sombra. Estes passes são importados no *After Effects*, onde são compostos, e com mais algumas correções de cor e ajustes finais dão o visual final do projeto.

Cada cena finalizada é exportada para o *Final Cut*, onde é feita a finalização de fato, fechando o curta-metragem com os determinados créditos, à partir daí autoramos um DVD de dados para rodar em projetores.

Ao longo de todos esses processos, fomos gravando as cenas do *Making Of*, como parte do projeto, desde a animação à finalização. Entrevistamos profissionais da tecnologia 3D, professores e integrantes da própria equipe.

O maior problema do projeto foi a viabilização de projetores para exibição da animação em 3D, já que é uma tecnologia que ainda está em fase de teste no Brasil. Decidimos então exibir em uma televisão 3D ou em um cinema 3D.



O projeto inteiro foi uma superação para o grupo, pois tentamos algo que nunca havia sido considerado viável para um trabalho de conclusão de curso.

Ficamos muito satisfeitos com o resultado, e provamos que qualquer tipo de produção é possível quando se planeja e trabalha de forma organizada.

Anexos:

Escaleta

CENA 01: Monge meditando no meio da floresta.

CENA 02: Ninja aparece no céu para atacar o monge.

CENA 03: Ninja tenta acertar o monge de surpresa.

CENA 04: Monge ataca o ninja sem pensar duas vezes.

CENA 05: Ninja arma uma emboscada para o monge.

CENA 06: Ninja para a shuriken rebatida pelo monge com facilidade.

CENA 07: Monge foge da técnica das shurikens teleguiadas do ninja.

CENA 08: Ninja e monge se preparam para a batalha final com suas melhores técnicas.

CENA 09: Duas crianças brincando de luta são ordenadas a dormir.

CENA 10: Monge e ninja pulam para a batalha final.

Roteiro

CENA 01: EXT/ FLORESTA/DIA

Um monge é visto no meio de uma floresta fechada. O dia está claro, e tranquilo, só se ouve o som de alguns pássaros e o vento batendo nas plantas.



O monge se encontra no meio de grandes árvores, parado, equilibrando-se em um pé e com as mãos juntas como se estivesse rezando. Pode-se ver um bastão deitado no chão, bem ao lado do monge que continua concentrado.

Algo entre as árvores o observa, até que ao longe, vemos um vulto se deslocando com muita velocidade.

CENA 02: EXT/FLORESTA/DIA

O monge continua sua meditação, aparenta não perceber a presença que acabou de passar pelas árvores na floresta. Um estouro é ouvido, e de uma nuvem de fumaça que acaba de se formar, surge um ninja no céu, bem acima do monge, ele empunha sua espada e desce certeiro para desferir um golpe mortal no monge que medita tranquilamente. O ninja atinge o chão, e não há nem sinal do monge por perto.

CENA 03: EXT/FLORESTA/DIA

O ninja parece confuso, procura o monge olhando à sua volta, e de repente, em um movimento rápido o monge aparece em suas costas, e se prepara para atacar. O ninja percebe sua presença, e antes que conseguisse virar para confirmar o que havia sentido, o monge já havia desferido um golpe com seu bastão. O ninja consegue se esquivar, e quando pensa em contra-atacar, se afasta pois o monge desfere outra paulada no mascarado.

CENA 04: EXT/FLORESTA/DIA

O monge vai atrás do ninja que se prepara para receber os golpes. Este desfere seus ataques armado de seu bastão, e o ninja se esforça para evitá-los. Após quatro golpes perigosos, o monge enxerga uma brecha na guarda do ninja e se aproveita acertando seu tornozelo, tirando o equilíbrio do ninja. Este se vê em apuros, enquanto o monge já está no ar armado para o golpe final. O monge bate forte o bastão contra o ninja, mas escuta um estouro como aquele de quando estava meditando. O monge acerta um toco de madeira, e não vê sinal do ninja em lugar algum. O monge se recompõe, arma sua guarda e anda cautelosamente pela floresta.

CENA 05: EXT/FLORESTA/DIA

O monge continua procurando o ninja, mas não consegue achá-lo.



Quando passa ao lado de uma árvore grande vista em primeiro plano, uma shuriken é atirada, e acerta esta árvore, o monge para. Uma corda acaba de ser cortada pela shuriken, e quando o monge percebe, ele está embaixo de um tronco gigante preso como armadilha acima de sua cabeça.

Ele consegue escapar de ser esmagado pelo tronco, mas logo que o tronco cai vemos uma pequena bomba pingar na armadilha já caída. Não há tempo de o monge fugir e a bomba explode perto e o atira em uma árvore próxima, desarmando-o.

Antes que consiga se recompor o ninja o ataca do alto, com uma voadora atrás da outra e socos bem rápidos, mas bem defendidos pelo monge, que vê seu bastão um pouco mais à sua frente.

O ninja cansa do ataque corpo a corpo e salta atirando muitas shurikens no monge. Este esquiva com acrobacias até chegar a seu bastão, quando, ao empunhá-lo, consegue rebater uma das shurikens de volta ao dono, agora parado em um tronco de árvore bem no alto.

CENA 06: EXT/FLORESTA/DIA

A shuriken gira na direção do ninja, mas este sem demonstrar medo lentamente leva dois dedos à frente do rosto, e como mágica faz com que a shuriken atirada congele no ar, a um palmo de seu nariz.

O monge espantado se posiciona para qualquer possível ataque.

O ninja se concentra e junta às duas mãos fazendo com que todas as shurikens atiradas por ele flutuem, e vão para cima do monge, este corre pela floresta para evitar as estrelas que agora o seguiam.

CENA 07: EXT/FLORESTA/DIA

O monge pula de galho em galho para evitar as shurikens que o seguem.

O monge foge desesperadamente até se distanciar e ganhar algum tempo até que as shurikens o alcancem.

As shurikens chegam, e o monge as encara. Ele joga seu bastão longe e concentra sua energia nas mãos, lançando uma descarga fortíssima em cima das shurikens que caem no chão e não se mexem mais.

O monge se recompõe e quando menos percebe o ninja se materializa do nada atrás dele. Assustado o monge pula para trás, em guarda, enquanto o ninja permanece parado apenas com uma posição de mãos e olhos fechados, de costas para o monge.



O monge ataca e o ninja se transforma em fumaça, o monge olha para o chão e depois que a fumaça se dissipa, três bombas caem no chão. O monge não tem tempo de se proteger, e as bombas explodem. Um clarão se forma.

CENA 08: EXT/FLORESTA/DIA

O monge se encontra deitado, e levanta com certa dificuldade. O ninja está à sua frente, e quando se percebe, ele está com as mãos juntas fazendo algum tipo de sinal. Ele está se multiplicando, e ninjas iguais a este continuam a aparecer atrás do principal.

O monge é encurralado e se prepara para combater o exército de ninjas.

Ele faz uma sequência de movimentos, e ao final assume a posição em que estava antes de todo o combate começar, percebe-se que o bastão se mexe sozinho, e voa em direção ao monge, que o segura como se sentisse da onde ele vinha. Após segura-lo, o monge abre os olhos e salta alto em direção ao sol. Quando volta ao chão, o bastão se transforma em uma arma maior, com uma grande lâmina na frente, e uma ponta de lança na outra ponta.

Os dois se preparam para a batalha final, se encaram, e pulam um em direção ao outro. Ouve-se ao fundo o barulho de uma porta se abrindo.

CENA 09: INT/QUARTO/NOITE

Duas crianças bem parecidas com o monge e o ninja estão no chão de um quarto infantil, com bola espalhadas, brinquedos, um computador e pôsteres de bandas de rock. A mãe dos dois garotos permanece em silêncio, batendo o pé enquanto eles se soltam e param aterrorizados na frente da mãe.

Ela continua batendo o pé e os dois vão para a cama.

Ela sai, fecha a porta e apaga a luz. Um dos meninos olha para o outro garoto. O outro garoto não demora e abre os olhos também. Os dois sorriem de forma desafiadora e se levantam em suas camas em um pulo só.

CENA 10: EXT/FLORESTA/DIA

O monge volta com sua arma gigante, enquanto os ninjas o cercam. Eles pulam para a batalha final.



Figura01 (cenário).



Figura02 (encarte).



Figura03 (personagens: Monge e Ninja).

Referências Bibliográficas:

RODRIGODRAW, Miguel. Animação 3D, HQ e Games. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2009, 120pp

THOMAS, Bob, Disney's Art Of Animation – From Mickey Mouse to Beauty and the Beast. New York: Editora Welcome Interprises, 1991, 127pp



TAYLOR, Richard. The Encyclopedia of Animation Techniques. London: Running Press, 1996, 176pp

Fontes:

OLIVEIRA, Emmanuel. Criando Textos Segundo ABNT. Editora da Universidade Faculdades Integradas do Vale do Ribeira, 2005. Disponível em:
<<http://www.scribd.com/doc/1816529/Normas-ABNT-no-Word>>. Acesso em: 20 set. 2010, 20h05min.

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do Expocom – Simpósio da Pesquisa Experimental em Comunicação;

² Graduado no curso de Rádio e TV na Universidade Anhembi Morumbi, email: brunoavilab@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do curso de Rádio e TV na Universidade Anhembi Morumbi, email: cassettari.mario@gmail.com.