

conjunto com o diretor de fotografia, alinhando e finalizando a fotografia do filme. Neste curta, optamos por saturar mais as cores neste passo.

4.4.7. Animações: técnica e estética

As cenas em animação simbolizam o pensamento lúdico da criança, seu imaginário, alimentado por elementos da realidade. O roteiro previa cinco sequências animadas, mas uma foi retirada na edição. Cada uma foi pensada com uma estética diferente para mostrar como é fértil a imaginação da criança. Diferentes técnicas também foram usadas, como veremos a seguir:

Na primeira animação, Guilherme olha para a janela e desenha um guarda-chuva. Sobre essa imagem, em fusão, surge o pensamento do menino. O guarda-chuva fica balançando, sendo levado pelo vento, enquanto um peixinho entra em cena. De repente, uma enxurrada chega. O peixe sai nadando rapidamente enquanto o guarda-chuva vira um barquinho e navega sobre a onda que se forma.



Figura 80 – Frames do filme *A Velha Gulosa*

Desenhada quadro a quadro, ou seja, a cada movimento um desenho, o resultado foi uma animação simples, uma experimentação, na realidade, minha

primeira animação usando esta técnica. Para tanto, foi necessária uma mesa de luz e um scanner. A mesa de luz eu construí a partir de uma caixa de mdf, um vidro e uma lâmpada. O propósito é que utilizemos o contra-luz para observar os traços do desenho anterior, para traçar o movimento do próximo desenho. A enxurrada, entretanto, é uma onda desenhada bem grande e teve sua animação feita no computador.

O vídeo utilizado como referência para a estética desejada, é o “Manifesto Gloob”, do qual tiramos alguns *frames*, na figura 81, a seguir:



Figura 81 – Frames do *Institucional Manifesto Gloob*

Esta estética, apenas traços brancos sobre a janela, foi escolhida por pretendermos construir uma linha psicológica também entre as animações. Guilherme está chateado, sua imaginação não está inspirada.

A segunda animação seria com técnica *stopmotion*, utilizando a própria avó como elemento. Por utilizar uma pessoa, a técnica é chamada *pixilation*. Na cena, as mãos da avó preparam os bolinhos de chuva para compensar o neto. Criamos duas opções, tanto filmamos para realizar o *stopmotion* na pós-produção, quanto a cena em

live-action. Feito o *stopmotion* percebi como ele retirava a força das imagens, naturalmente sedutoras. Assim, deixei-as como foram filmadas, dando mais ênfase na ação carinhosa da avó:



Figura 82 – Frames do filme *A Velha Gulosa*

Na terceira sequência animada, a técnica utilizada foi mista entre animação quadro a quadro e recorte 2D digital (*cut-out*). O recorte permite maior detalhamento e texturização, movimentos menos fluidos e traços mais duros, que combinam com a relação de raiva e impotência que os pensamentos de Guilherme têm nesta parte da narrativa. Inicia-se com uma chuva, e um dos pingos transforma-se em peixe. Esta transformação foi projetada quadro a quadro, como vemos na figura:

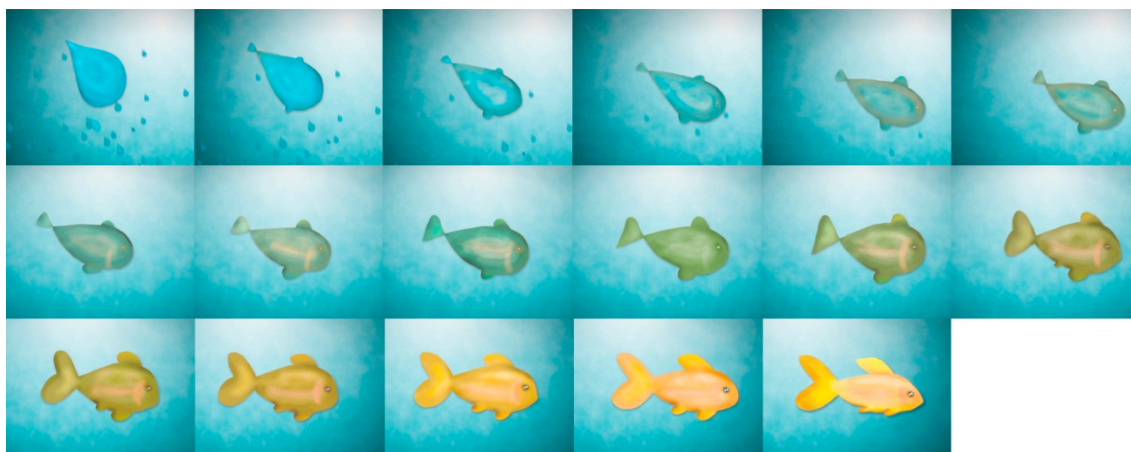


Figura 83 – Frames do filme *A Velha Gulosa*

Na sequência, surgem, então, guarda-chuvas que rodopiam e vão para os quatro cantos da tela e, no centro, revela-se São Pedro.

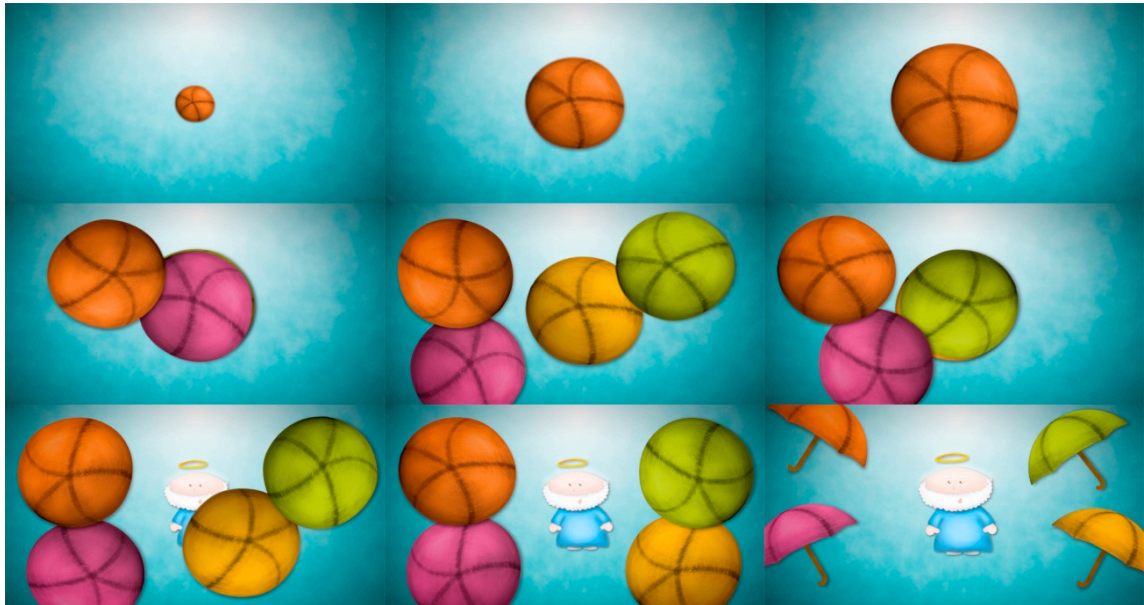


Figura 84 – Frames do filme *A Velha Gulosa*

Na edição do filme, esta animação foi cortada neste instante, momento em que Milza pergunta “Você conhece a história da Velha Gulosa?”, ao que Guilherme engasga, cortando seu pensamento e os dois estabelecem um diálogo. Retornamos à mente de Guilherme para mostrar o porquê de sua expressão sarcástica: o santo era comido por um peixe todo colorido.

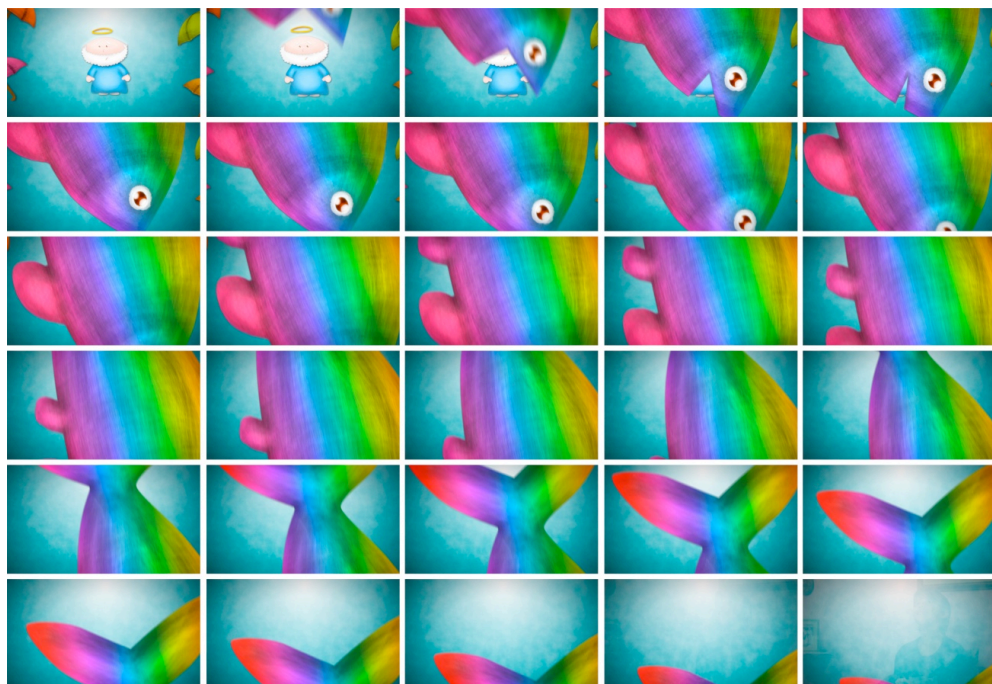


Figura 85 – Frames do filme *A Velha Gulosa*

Na quarta animação, narrada e entrecortada por aparições da avó contando a história, ouvimos o mito da Velha Gulosa. Esta narrativa mostra a diversidade da imaginativa de Guilherme. É contada através de poucos planos gerais, mais frequentes no início da história, sendo que os planos fechados assumem depois, tanto para aumentar a tensão e rapidez da história, quanto para não revelar o crescimento do personagem ao longo do tempo.

A técnica é também o recorte digital, que complementa a dureza da estética elegida para esta animação, uma mistura entre a xilogravura, com os personagens postos de perfil ou em posição “três-quartos” e a arte indígena, apresentando padrões típicos. Sendo assim, a paleta de cores desta sequência é mínima e chapada. A decisão colocar porções de cores foi para realçar tanto o cenário quanto os personagens coadjuvantes, tão significativos para a história.



Figura 86 – Frames do filme *A Velha Gulosa*

Como referência, utilizamos o jogo de videogame *Limbo*, da desenvolvedora de games dinamarquesa Playdead. Trata-se de um jogo que usa a variedade de tons de cinza, do preto e branco para compor os cenários. O menino, adquire um caráter anônimo, pela animação apenas de sua silhueta. Ele corre pela floresta, tentando superar os perigos, os monstros e as várias experiências mortais, para encontrar sua irmã.



Figura 87 – Frame do jogo *Limbo*

Outra referência importante foi de Lotte Reiniger, animadora alemã do século XX, que fez inúmeras experimentações com a técnica de animação de silhuetas, criando histórias belíssimas, dentre as quais adaptações de contos de fada.



Figura 88 – Frames do filme *João e o pé de Feijão*, DVD *Fábulas e fantasias de Lotte Reiniger*. Volume I

Como referência, utilizamos o exemplo da xilogravura, estilo de ilustração comum nos cordéis, para inserir a padronagem dos desenhos tipicamente indígenas. Dessa forma, os personagens assumem sua identidade, deixando de ser anônimos como o menino do jogo Limbo.



Figura 89 – Xilogravuras de cordel retiradas do livro *Xilogravura popular na literatura de cordel*

A consulta sobre arte indígena foi utilizando o livro “Grafismo Indígena” (2000), organizado por Lux Vidal. Retiramos deste livro as imagens abaixo (figuras 90 a 93), fundamentais para a inspiração e criação dos elementos que compõem a animação do mito:

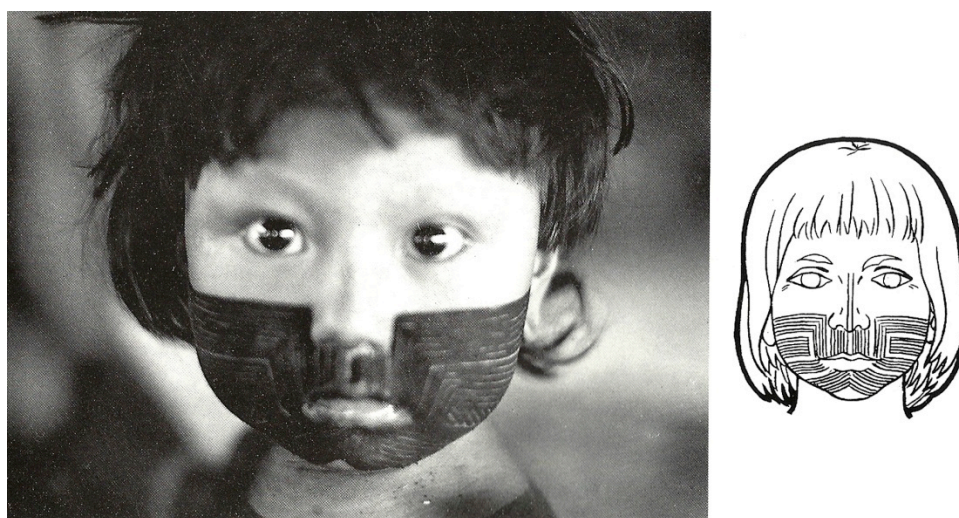


Figura 90 – Referências de pintura corporal retiradas do livro *Grafismo indígena*