

Entrevista com Luiz Bolognesi

Laís Guaraldo¹ e Luíza Soares

NO ANO DE 2013 foi lançado nos cinemas brasileiros o primeiro longa metragem de animação produzido no Brasil, intitulado *Uma história de amor e fúria*², dirigido por Luiz Bolognesi (que também foi roteirista de filmes como *Bicho de sete cabeças* e co-roteirista do filme *Elis*).

O filme é destinado a um público juvenil, tem o gênero ficção científica e foi produzido pela Gullane e Buriti Filmes, com a coprodução da Lightstar Studios. Conta a história de um homem que está vivo há 600 anos no Brasil e passa por diferentes períodos da história do país, como conflitos indígenas, chegada dos portugueses, insurreições e ditadura militar, até um futuro distópico, em 2096. A animação venceu o principal prêmio do Annecy International Animated Film Festival, na França e foi primeira animação brasileira a ser selecionada para essa competição.



Cena da animação *Uma História de Amor e Fúria*, longa metragem brasileiro dirigido por Luiz Bolognesi.

Em 2011, quando o projeto estava em fase de finalização, o diretor Luiz Bolognesi concedeu esta entrevista. O que seu relato mostra são os desafios que a equipe encontrou para definir o método de produção desse trabalho coletivo, que envolveu profissionais distintos, todos colaboradores do processo criativo do projeto. No Brasil a produção de animações desvinculada da publicidade é ainda produto de esforços independentes, o que exige das equipes construir a sua cultura para o trabalho coletivo, que não necessariamente segue os modelos da indústria de animação americana.

Bolognesi relata que alguns profissionais brasileiros da área já trabalharam em grandes estúdios da indústria de animação, como a Pixar e Walt Disney, e essa experiência trouxe para a equipe brasileira um modelo de produção que foi experimentado, questionado e transformado. A equipe brasileira teve de encontrar na prática a medida e do seu sistema de produção e decisão criativa.

¹ Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Contato: lagua@bighost.com.br

² A produtora Buriti Filmes produziu em 2014 um *making of* do trabalho: https://www.youtube.com/watch?v=LJBqx3J2_sM

LAÍS GUARALDO: Como o *storyboard* é utilizado no processo de criação de uma animação?

LUIZ BOLOGNESI: O desenho animado não existe sem o *storyboard*. O *storyboard* é o filme, vai ser o filme. O próximo passo, além do *storyboard*, é o *animatic*, que é tão importante quanto o *storyboard*. Ele é decisivo, por que todos os planos que você vai desenhar estão no *storyboard*, caso contrário você não vai ter material bruto pra montagem.

Num filme de *live-action* filmado, você faz várias tomadas de um mesmo plano. Então o montador pode visitar o material e recontar a história com outros tempos, por outros caminhos. Em desenho animado, como é tudo caro, produzir um frame, produzir 1 segundo, é um tempo eterno e custa uma fortuna. Um segundo de animação corresponde a 24 desenhos, 24 cenários, 24 pinturas, 24 composições. Um segundo é uma energia, um trabalho, um volume muito grande e muito caro, muito valor agregado. Então você não produz nada a mais. Você não tem material bruto, só tem o material que você produziu, valendo para estar naquele pedaço do filme. E isso é muito cruel.



Storyboard e animatic do filme História de amor e Fúria

LAÍS GUARALDO: Então no processo de produção de uma animação a testagem acontece toda no *storyboard*?

LUIZ BOLOGNESI: Sim. E como acontece essa testagem? Você pega o *storyboard* e faz o *animatic*, que é o *storyboard* escaneado, jogado na linha do tempo. Você grava com os atores as falas, levanta o *storyboard*, assiste o *storyboard* na tela. Cada plano que você desenhava no lápis, fica no tempo dele. Não está animado ainda, mas ele fica o tempo dele e com as vozes, com áudio, com trilha, pra você ter uma idéia se funciona. E assim é na indústria. Assim é feito pela Dreamworks, pela Fox, pela Pixar e pela Disney. E eles chamam os atores profissionais que vão fazer as vozes, levantam o *animatic*, avaliam, testam com público, com pessoas. “Ah, aquele pedaço que era pra ser engraçado ninguém riu, não funcionou”... Daí fazem de novo, reinventam a história, reinventam o *storyboard*, reinventam o *animatic*, chamam os atores de novo, gravam as vozes de novo, montam de novo. Só quando esse *animatic* está aprovado que eles entram em produção. Ou eles entram em produção nos pedaços que eles acham que está bom, e vão corrigindo os pedaços que estão ruins.

LAÍS GUARALDO: E como aconteceu a relação entre as pessoas da equipe? O desenhista é só desenhista? Quem decide os enquadramentos das cenas?

LUIZ BOLOGNESI: É no *storyboard* que acontece. Eu não faço nada, eu falo o que eu quero porque eu não sei desenhar. Eu trazia um desenhista pra fazer o *storyboard* comigo, aí eu ia falando o que queria e ele ia desenhando, e dizia, “não, o corpo tem que ser maior, o plano de fundo é não-sei-o-que”, e aí a gente ia fazendo. Eu trabalhava com um cara do meu lado e ele fazia o *storyboard*.

O processo enriqueceu quando a equipe visitava o *storyboard*. Quando eu tinha a diretora de arte, os artistas do *composition* e a montadora vendo o *animatic* a gente re-enquadrava várias coisas, via se estava lento, se podia ser diferente. Outros artistas vão colaborando, fazendo sugestões, e a gente, no grupo, ia mudando as coisas. No meio do caminho que eu descobri essa maneira de trabalhar.

Para assistir o *animatic* e avaliar o andamento se reunia pessoal de vários departamentos. A montadora está o tempo todo junto, porque é ela quem monta o *animatic*. Tem a chefe de direção de arte, o chefe do departamento de animação, o chefe do departamento de composição, o chefe do departamento de 3D, que cuidou dos cenários em 3D no filme. Eram cinco chefes de departamentos, cada um com uma equipe. A partir de certo momento, a gente fazia uma revisada no *animatic* e criava tudo juntos. E até mudava a história, mudava diálogo.

Esse modelo de trabalho mais coletivo e horizontal é o modelo que surgiu com a Pixar. Abandonamos o modelo Disney, que é um modelo linha de produção. Consideramos decadente, porque o processo criativo é mais pobre. No modelo Disney, que vem desde o Walt Disney, os departamentos trabalham isolados uns dos outros. É uma linha de produção: a história fica no departamento de história. E quando a história fica pronta, acabou a história. Sai do departamento de história, e vai para os caras de *storyboard*, com o diretor. Sai desse departamento, aí vai pros animadores, e para o departamento que faz cenários, que são os BG's, os *Backgrounds*. É um departamento não fala com o outro, cada um faz a sua parte. O que eles dizem é que se um começa a dar palpite no trabalho do outro vira uma bagunça, e não se chega a lugar nenhum, todo mundo acha que é dono do projeto, ninguém faz nada, fica uma insatisfação generalizada e não dá certo. Eles acham que cinema não é lugar pra essa coisa democrática.

Trabalhei com dois profissionais que foram funcionários da Disney e que trouxeram pra cá essa maneira de trabalhar. Foi meio frustrante e acabamos implantando o outro processo, o da Pixar. O filme tem então momentos criados no modelo Disney e momentos criados no modelo Pixar, e é gritante a diferença de resultado.

Nos EUA os roteiristas são profissionais caros, muito bem remunerados. Então a Disney os mantém em um prédio separado, isolados do pessoal da arte. Porque o contato dos roteiristas com os animadores, com a arte, proporciona uma situação que todo mundo dá palpite para os roteiristas, e o processo atrasa. Então eles isolaram os roteiristas.

A Pixar fez o contrário. Misturou tudo, horizontalizou tudo, investiu em novos roteiristas. "ToyStory", "Nemo", todos esses desenhos animados que surgiram foi porque a Pixar investiu numa nova geração de roteiristas, esqueceu os roteiristas clássicos da Disney e pegou caras de 25-28 anos de idade, que eram os roteiristas saindo das escolas, ganhando prêmios. Juntou os moleques, montou um espaço de trabalho super lúdico, onde fica todo mundo junto, na mesma área.

O que importa é que o processo é coletivo. Em vez de ser um só roteirista são cinco ou seis. No processo Disney é um roteirista, que é o chefe todo poderoso, criativo, cara mais velho, que já criou vários programas, com três ou quatro roteiristas embaixo dele produzindo história, personagem. Super vertical. A Pixar acabou com essa figura do roteirista chefe, botou uma molecada maluca, deixou os moleques à vontade para pirarem. O que é *Monstros S.A.*? Delírios e delírios, uma história que é vista por uma criança de 2 anos e um velho de 82. Aí os roteiristas criam essas histórias, e quando saem com elas, eles discutem com todos os chefes de departamento, com quem quiser participar. Tem lá "dia de conversar sobre a história do filme". Então você se inscreve e vai lá, troca ideia com os caras, e quem vai mandando bem eles vão selecionando pra participar do grupo.

LAÍS GUARALDO: Mas quem se inscreve são funcionários da empresa?

LUIZ BOLOGNESI: Sim, funcionários da empresa. Tem uns dias que o cara pode ver a história e comentar. Mas claro que o chefe de departamento, os líderes de departamento, participam mais ativamente. Aí quando vai montar *storyboard*, todo mundo influencia a estória, e o processo vai sendo retroalimentado pelo grupo até a parte final, e os caras de história vão tocando o filme. É um processo em que todo mundo participa de maneira horizontal, e é o que está dando certo, porque está faturando zilhões. E nessa indústria, manda quem rende.

A gente aqui começou com dois caras que era da Disney, num certo processo. Aquilo foi me dando muita frustração, parei de trabalhar com eles, saí do escritório deles, e trouxe todo mundo que estava lá pra trabalhar comigo aqui. Alugamos uma casa do lado, e ficamos aqui quase um ano e meio trabalhando na casa, em uma estrutura horizontal. Se o filme tivesse sido assim desde o começo era muito melhor.

LAÍS GUARALDO: O organograma da Disney não acaba subordinando as imagens ao texto do roteiro? Essa maneira horizontal parece mais adequada para as diferentes linguagens irem construindo a história em conjunto.

LUIZ BOLOGNESI: Às vezes as ideias vêm da imagem, às vezes o cara de som tem uma ideia que pode virar uma estória. E esse paradigma da Pixar é o paradigma do momento, o vencedor. A gente provou os dois modelos, e o filme cresceu enormemente. Aí quando a gente ia ver o *storyboard*, os caras falavam “não, não é que o *storyboard* não está funcionando. É que essa solução de final é ruim.” Aí todo mundo falava “por que?”, “ah, porque é estranho, não acredito nisso”, e o grupo ia criando a história, revisitando o *storyboard*, e criando um novo *animatic*. Se eu for fazer outro filme, vou fazer inteiro assim.

LUIZA SOARES: O filme é todo 2D. Porque essa escolha? Não pensaram em fazer 3D?

LUIZ BOLOGNESI: Porque eu não gosto da realização 3D, quando ela não tem a genialidade de uma história tipo *Toy Story*, da Pixar. Não gosto daqueles bonecos dos desenhos animados da Barbie, aqueles bonecos vetoriais criados que não tem vida.

LUIZA SOARES: Mas dizem que o processo de criação sai muito mais rápido em relação ao 2D.

LUIZ BOLOGNESI: Sim, muito mais rápido; você faz um boneco e tem o filme todo; é muito mais rápido, barato e fácil. Só que eu não queria dessa maneira; é muito mais caro da maneira que eu estou fazendo. Mas ele tem vida, cada desenho é interpretado.

O papel do cara que desenha é como se fosse o do ator do filme. Por que ele tem o *storyboard*, ele sabe o enquadramento, mas ele tem um desenho parado, indicando o movimento que o personagem vai estar fazendo. Mas com que cara? Como ele expressa o rosto? Que tamanho de movimento ele tem? A gente grava as vozes antes, e as vozes do filme eram majoritariamente Selton Mello e Camila Pitanga. Os animadores ouviam e interpretam os personagens. E depois de tudo feito o Selton e a Camila assistiram as cenas e gravaram de novo, vendo as imagens e reinterpretando. Com o Rodrigo Santoro foi diferente. Eu chamei ele com o filme quase pronto, mas sem movimento labial do personagem. Pedi pra ele interpretar do jeito dele e depois a gente fez a sincronização labial.

Escolhemos trabalhar com a técnica do mangá, do Vietnã, e dos franceses, que são apenas três movimentos de boca diferentes: uma boca de vocalização, uma boca aberta e uma fechada. A técnica da Disney tem onze bocas diferentes, é muito complexo, muito caro, e se você não

domina essa técnica, você fica no meio do caminho. E nem é muito bom, por que na hora que vai dublar em outra língua, fica mais difícil de dublar.

LAÍS GUARALDO: E como os desenhos foram amadurecendo ao longo do trabalho?

LUÍZ BOLOGNESI: Eu convidei pra fazer o *design* do filme o Gabriel Bá e o Fábio Moon. Eles fizeram e era muito bom. Só que os responsáveis pelo departamento de animar falaram que não conseguiam animar aquele tipo de desenho por que era muito sofisticado, com muitos ângulos. Então eles desenvolveram um *design* de personagem que eles conseguiam fazer, com uma técnica meio Disney, do traço do personagem. Não foi por minha escolha estética, mas era a única opção que era viável naquele momento, para a linguagem que eu queria, que era uma linguagem meio ultra-realista. Não queria fazer um filme infantil, queria fazer um filme HQ, Graphic Novel. O que deu pra fazer foi esse caminho que a gente encontrou e conseguiu realizar.

Depois que você cria o *design* de personagem tem a estatura, a relação do desenho inteiro, o tamanho da perna, do braço, do ombro, do queixo, close de frente, close de costas, como ele ri, como ele grita, algumas expressões. Isso tudo é colado na parede. A equipe de animadores que pega o *storyboard* vai interpretando a personagem e seguindo aquilo ali. Mas às vezes cada animador vai para um lado, e eu tinha que casar essa linguagem, ver como homogenizar isso.

O departamento de composição pega todas as peças soltas e monta a cena. Pega os desenhos à lapis, escaneia, monta a animação, vê a personagem, o fundo transparente, pinta no computador. Utilizamos um software canadense que consegue reconhecer os padrões e sai pintando os outros.

LAÍS GUARALDO: E como foi o trabalho da direção de arte?

LUÍZ BOLOGNESI: Assim como tem o *modelsheet* dos animadores, para desenhar os personagens, a direção de arte faz um estudo de arte do filme inteiro. Se chama *Concept*. Ela pega elementos e joga como se fosse uma pintura do que vai ser aquela cena, como que corta pra próxima. Depois tem a realização de cada cena, de cada plano, é um trabalho gigantesco. O departamento de arte é composto por quatro ou cinco pessoas: uma chefe e quatro pessoas trabalhando com ela o tempo todo. A diretora de arte concebeu o filme como as quatro estações: primavera, verão, outono e inverno. A paleta de cores, portanto, correspondia às estações. A diretora de arte é a Anna Caiado. É formada em arquitetura, fez curso de belas artes em Londres. Ela é muito boa. É ilustradora, e convidamos ela para participar do filme, e ela arrebitou.

LAÍS GUARALDO: Qual a formação do pessoal da sua equipe?

LUÍZ BOLOGNESI: Gente muito jovem, de modo geral. Na parte de composição, de computador, um bando de nerd, aquele cara que se fez sozinho, mas que entende de tudo de computador, conhece animações do mundo inteiro, conhecem os softwares, fuçam, mexem, vivem na internet e manjam de tudo. Os meninos de desenho, molecada jovem, de vários lugares do Brasil, tinha cara de Maceió, cara de Goiânia, Manaus, interior... gente que gosta de desenhar, desenha bem, e que vem fazer curso de belas artes, faz curso de animação, a gente pegava esse cara e desenvolvia, e a gente tem gente muito boa nesse meio. A produção do filme era composta de muita gente inexperiente e jovem, todo mundo fazendo o primeiro filme. Diferente das equipes de produção dos japoneses, em que os caras já fizeram 40 filmes, cada um; aqui todos estavam em sua primeiro, do diretor ao cafezinho, todo mundo estava fazendo o primeiro filme.