

A criação de personagens animados nos filmes da DreamWorks

Virgílio Vasconcelos



Existem várias abordagens para a criação de personagens animados, e elas tendem a se aglu-

tinhar em duas vertentes que se influenciam de maneira recíproca: as questões técnicas e as conceituais. Elas não são estáticas, pois enquanto avanços técnicos permitem a emergência de novas ideias, as definições conceituais de um roteiro também podem estimular novos desenvolvimentos na técnica. Em relação ao primeiro caso, podemos citar como clássico na história da animação digital o curta-metragem *Hunger* (Canadá, 1973), em que o diretor Peter Fol-des fez uso criativo dos recém-criados métodos digitais de interpolação de formas e *keyframes* para que seu personagem se transformasse e engolisse tudo o que via em seu caminho. Para o segundo caso, é possível resgatar o curta-metragem *Tony de Peltrie* (Canadá, 1985), em que a definição do roteiro para um personagem pianista incentivou o desenvolvimento de novas técnicas digitais para a animação de hierarquias, permitindo que suas mãos se movessem de modo independente de seu tronco. Hoje, os desenvolvimentos ligados àqueles filmes fazem parte das ferramentas básicas de qualquer artista que use um programa de 3D digital e, seguramente, foram empregados em todos os filmes da DreamWorks: *keyframes*, interpolação e a cinemática inversa, ou IK na mais conhecida sigla em inglês. É importante destacar que essa constante relação entre conceito e técnica não se restringe aos filmes em 3D digital, pois é um motor na individuação técnica e estética da animação desde os primeiros brinquedos óticos.

No caso da DreamWorks, podemos analisar a criação de personagens sob



um recorte de seus filmes de longa-metragem animados com a técnica 3D digital. Embora não seja a única técnica de animação usada pelo estúdio, desde o lançamento de *FormiguinhaZ* (Antz, EUA, 1998), os seus filmes a empregam de modo predominante para criar personagens: se desconsiderarmos as coproduções com a britânica Aardman em *Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais* (Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit, EUA-Reino Unido, 2005) e *A Fuga das Galinhas* (Chicken Run, EUA-Reino Unido, 2000), o último filme produzido com ênfase em outra técnica pela DreamWorks foi *Sinbad: A Lenda dos Sete Mares* (Sinbad: Legend of the Seven Seas, EUA, 2003). Desde então, todos os filmes de longa-metragem animados pelo estúdio adotaram o 3D digital como técnica principal. Um dos possíveis motivos para isso foi o sucesso absoluto de crítica e público de *FormiguinhaZ*, *Shrek* (EUA, 2001) e *Shrek 2* (EUA, 2004) aliado à recepção modesta e menos lucrativa para seus dois filmes produzidos na técnica do desenho animado, *Sinbad* e *Spirit: O Corcel Indomável* (Spirit: Stallion of the Cimarron, EUA, 2002). Entretanto, como buscaremos demonstrar, o processo de amadurecimento técnico e conceitual das produções da DreamWorks faz com que a classificação de filmes por téc-

nicas de animação seja algo cada vez menos relevante.

O primeiro filme da DreamWorks, *FormiguinhaZ*, demonstra bem como a criação de personagens foi influenciada pelo estado do desenvolvimento técnico de sua época. A ideia de uma formiga que sofre uma crise existencial na busca por sentido em sua vida na colônia se adaptou muito bem às condições tecnológicas disponíveis, pois permitiu criar personagens longilíneos, com exoesqueletos rígidos, sem pelos, roupas de tecido ou características visuais mais complexas como a pele humana. Isso incentivou, segundo Jerry Beck (2004), desenvolvimentos técnicos para a construção de expressões faciais mais refinadas que qualquer outra produção animada de seu período, além de ferramentas para automatizar a criação de multidões de formigas para atender um conceito do roteiro que buscava demonstrar a assimetria de forças sociais sobre as escolhas do indivíduo e potencializar sua sensação de isolamento. É importante ressaltar que, embora o estado atual da computação gráfica permita criar cenas e personagens semelhantes com certa facilidade, no final da década de 1990 os computadores mais robustos para criar aquele filme tinham uma capacidade de processamento menor que a oferecida hoje por *smartphones* intermediários.

Apesar de ser o filme mais antigo do estúdio e, portanto, ter sido realizado com técnicas mais rudimentares que os lançamentos subsequentes, *FormiguinhaZ* apresentou maestria no equilíbrio entre técnica e conceito para a criação de personagens. A exploração criativa e inteligente dos recursos disponíveis harmonizou a influência entre os fatores para criar personagens cativantes e bem construídos. Afinal, o jogo virtuoso entre técnica e conceito faz com que esses fatores isolados sejam insuficientes para analisar a qualidade dos personagens em uma produção animada. Características como o perfil psicológico, as motivações, a atuação dos dubladores e outras disposições do roteiro complementam e amplificam a realização técnica precisa de formas, cores, texturas, luzes e movimentos. Esse conjunto que se influencia positivamente é certamente um dos motivos pelos quais o filme, entre os produzidos pela DreamWorks, é o segundo melhor avaliado² por crítica e público no site Rotten Tomatoes: em meados de 2019, apenas *Como Treinar seu Dragão* (How to Train

Your Dragon, EUA, 2010) possui uma avaliação mais positiva¹.

O segundo filme do estúdio em 3D digital, *Shrek*, também fez uso inteligente e criativo de seus recursos, equilibrando-os com uma concepção de personagens capaz de explorar muito bem os avanços e limitações da técnica. Afinal, o personagem que dá título ao filme e protagoniza a maioria das cenas não é conhecido por sua beleza: suas formas rústicas, pele verde repulsiva, ausência de cabelos e roupas ajustadas ao corpo permitiram uma construção um pouco mais simplificada enquanto experimentos técnicos foram realizados em personagens secundários. Seu companheiro na jornada, o Burro, é coberto por milhares de pelos curtos que, segundo Joe Tracy (2001) se mostraram um desafio para a equipe de produção por exigirem controles específicos para definir direção, comprimento e inclinação. A princesa Fiona, embora use uma trança especialmente projetada para facilitar o processo de animação de seus cabelos, usa um vestido que exigiu desenvolvimentos específicos para a simulação de tecidos. Desta forma, a construção conceitual dos personagens, cujo objetivo era subverter expectativas de um público acostumado à tradição histórica de contos de fadas, permitiu um uso eficaz dos recursos disponíveis.

De modo semelhante à quebra de expectativas na construção de persona-



gens nos filmes da série *Shrek*, em 2005 a DreamWorks se posicionou como contraponto às histórias animadas de apelo dramático com seus animais de *Madagascar* (EUA, 2005). É possível estabelecer um paralelo com a chamada Era Dourada da animação estadunidense das décadas de 1930 a 1960, em que a Warner Bros. produzia os curtas de humor intenso da série Looney Tunes que contrastavam com as mais adocicadas Silly Symphonies dos estúdios Walt Disney. Assim como os personagens de Looney Tunes, os animais de *Madagascar* apresentam movimentos rápidos, ritmados e exagerados, com formas mais geométricas e maleáveis, que amassam, esticam e, portanto, amplificam o caráter cômico de seus perfis.

A criação de personagens estilizados, com formas mais gráficas e cartunescas, marcou um importante desvio em relação à tendência de criação de imagens hiper-realistas em 3D digital. Embora os avanços técnicos ligados à simulação de pelos, controle sobre as distorções de personagens, luzes, texturas e qualidade de imagem sejam notáveis, eles não são tomados como um fim em si mesmo, pois realizam uma necessária conexão entre forma e conteúdo, entre simplicidade visual e complexidade estrutural que indicam um processo de amadurecimento técnico e artístico do estúdio. Esse equilíbrio garantiu um forte apelo



popular pelo filme, impulsionando a criação de uma franquia com três outras produções para o cinema e uma série para a TV com foco na turma de pinguins.

Três anos mais tarde a DreamWorks lançou *Kung Fu Panda* (EUA, 2008), que intensifica o processo de amadurecimento do estúdio na criação de personagens animados. Além do equilíbrio entre simplicidade de formas e complexidade na construção técnica, os personagens apresentam grande sofisticação em seus movimentos corporais, fruto de pesquisa e capacitação da equipe de animação com aulas de artes marciais e elementos da cultura chinesa. Afinal, em consonância com os que se recusam a classificar a Animação como um gênero cinematográfico, mas como uma técnica capaz de contar todo tipo de história como suspense, drama, romance, comédia ou ação, o estúdio produziu um filme que remete à tradição das *Wuxia*, obras de ficção chinesas sobre heróis das artes marciais. Com isso, a DreamWorks produziu uma fábula que se posiciona mais confortavelmente ao lado de filmes como *O Tigre e o Dragão* (*Wo hu cang long*, China / Taiwan / Hong Kong / EUA, 2000) que de um difuso e arbitrário "gênero" animado. Afinal, num contexto contemporâneo em que não há mais um modo inequívoco para discernir as imagens tidas como "reais" daquelas animadas digitalmente, as tentativas de situar e definir o que caracteriza a Animação acaba por diluir a própria noção de *live action*. A partir desse amadurecimento conceitual, a própria distinção entre técnicas de animação deixa de ser um fator determinante na produção dos filmes da DreamWorks: *Kung Fu Panda*, que seria genericamente descrito como "3D", tem uma de suas cenas mais marcantes - sua belíssima introdução - produzida na técnica do desenho animado.

Em 2010, o lançamento de *Como Treinar Seu Dragão* consolida o equilíbrio entre técnica e conceito nos filmes da DreamWorks. Além do apuro na construção visual e da história baseada no livro de Cressida Cowell, que alia a clássica jornada do herói a uma importante defesa de ideais civilizatórios como a tolerância, diversidade e o questionamento de dogmatismos arbitrários, o filme também possui um elemento narrativo que serve como metáfora para a evolução das produções animadas do estúdio. Afinal, é por meio da técnica - representada por uma prótese - que Soluço se aproxima do dragão Banguê-



la e permite que ambos voem juntos. Ali, a técnica é o elemento que possibilita a união entre diferentes, dragões e humanos, e permite que seu conjunto seja maior que a soma de suas partes. Essa união e evolução contínua entre técnica e conceito nos filmes da DreamWorks permitiu a criação de um filme que alia avanços notáveis na representação de cabelos, fogo, pele, roupas e simulações – que seriam impossíveis na época de *FormiguinhaZ* – a uma construção narrativa ousada, que não se furtou de conduzir o protagonista ao incomum desfecho em que ele perde parte de uma perna e também recorre à técnica para continuar seu caminho.

Por fim, *As Aventuras do Capitão Cueca - O Filme* (Captain Underpants: The First Epic Movie, EUA, 2017) confirma a continuidade desse processo. Livrando-se de dogmatismos, o filme explora diferentes técnicas de animação e grafismos. Usa elementos de intertextualidade e quebra da quarta parede para produzir um filme animado, e não apenas um filme “3D”. Isso abre ótimas perspectivas para que a mistura de estilos e ferramentas permita a criação de novos personagens e histórias memoráveis, sem confiná-los a uma visão conservadora e limitada de pureza técnica.



Notas

¹ Avaliação disponível em <<https://www.rottentomatoes.com/m/antz>>. Acesso em fevereiro de 2019

² Avaliação disponível em <https://www.rottentomatoes.com/m/how_to_train_your_dragon>. Acesso em fevereiro de 2019