

## Questões sobre a escrita da teledramaturgia de animação

Iara Sydenstricker

Mestre

Programa de pós-graduação em artes cênicas da UFBA

Roteirista, dramaturga, professora, pesquisadora dos grupos de pesquisa DRAMATIS (PPGAC/UFBA E A-TEVÊ (FACOM / UFBA))

**Resumo:** A partir de projeto de série de animação infantil para TV intitulado *Aventuras Gósmicas*, premiado pelo Ministério da Cultura em 2008, o trabalho discute a relação entre dramaturgia e técnicas de animação, ao tempo em que reflete sobre estratégias de serialização semanal num país onde a escrita da telenovela diária permanece como referência de ficção “fatiada”. O trabalho busca compreender como se estabelecem os vínculos entre dramaturgo e personagens, tendo em vista o fato de não haver atores em cena, nem mesmo palco, cenário ou locação reais. Até que ponto a intermediação da técnica de animação interfere na criação dramaturgica? Como lidar com o fato de a animação permitir que se quebrem algumas leis naturais do chamado mundo real, abrindo outras formas de criatividade? O que faz de um programa telenovela, minissérie ou série? Como definir o fôlego de um programa que se quer de longa duração, com três, cinco ou dez temporadas? Tendo como ponto de partida a idéia de que a dramaturgia é um dos mais importantes alicerces dos programas audiovisuais de ficção, não importando para qual veículo ou tecnica se destine, a série *Aventuras Gósmicas* visa a estabelecer com o público alvo vínculos afetivos que permitam inserir seus personagens semanalmente no âmbito familiar, como se fossem visitantes que trazem o romanesco para dentro de casa, abrindo perspectivas para o sonho, a fabulação e a fantasia.

**Palavras-chave:** Dramaturgia; audiovisual; animação.

No mercado global de programas televisivos, são comuns as co-produções entre países. Um co-produtor pode participar com financiamento, distribuição, pré ou pós-produção e outros serviços, muito embora existam questões relativas a reserva de mercado (pressões de associações e entidades de classe sobre governos) e outras ligadas a limitações de ordem cultural, já que a procura está em programas de interesse global. Porém, cada vez mais tal impedimento vem desaparecendo, porque critérios de compra de programação – especialmente de programação infantil - tem se assemelhado em todo o mundo, graças a parâmetros morais, políticos, econômicos e sociais cada vez mais extensivos. Planos de negócios exigem amplitude para abarcarem o maior número possível de países, cidades e tipos de lugar (residências, lojas, aviões, escolas). Nessa direção, tem-se exigido dos projetos televisivos, em especial os de séries de animação, cores, traços e dramaturgias ditas universais, ainda que se distingam artisticamente ou que tratem de culturas regionais.

Sobre tal universalidade, adoto, em primeiro lugar, a mesma concepção apontada por alguns verbetes de Houaiss, a saber: “comum, relativo ou pertencente ao universo inteiro”; “existente ou prestigiado em todo mundo”; “passível de ser exercido ou aproveitado por todos

os homens ou por um grupo destes”. Universalidade como sinônimo de coletivo, genérico e global. Em segundo lugar, universalidade em relação à atual era de convergência digital, na qual se processam cruzamentos e extensões de conteúdos entre diversas plataformas em grande velocidade. Um programa audiovisual de um minuto produzido em Salvador, postado hoje no *site* Youtube é imediatamente assistido por milhares de pessoas em todo o mundo e é muito possível que amanhã tenha trechos inseridos num outro programa realizado por um cidadão desconhecido em qualquer país. Universalidade, ainda, porque mais e mais contratam-se assistentes de animação (os chamados intervalistas, que desenham quadro a quadro das cenas previamente planejadas por animadores) na China, na Índia e até mesmo no Brasil, onde a mão-de-obra é considerada barata. Por fim, a universalidade também está na apresentação dos projetos de programas audiovisuais. São crescentes as exigências em torno da padronização no formato bíblia ou *bible*, hoje referência em concursos e em negócios de programas de televisão e cinema, nacionais ou internacionais. No Brasil, há algum tempo esse formato vem se disseminando, mas apenas em novembro de 2007 o Ministério da Cultura (MinC) lançou o primeiro edital público (de séries infanto-juvenis de animação para TV, Edital 07/2007) visando a seleção de 10 projetos para serem desenvolvidos no formato bíblia. A partir desse edital e em editais que se seguiram, disseminou-se amplamente o conceito de bíblia. De acordo com o referido edital, a bíblia da série de animação deveria conter “o conceito da série revisado e ampliado, incluindo também personagens secundários, além da definição do público-alvo; maior desenvolvimento dos personagens principais (uma página para cada), em que se possam identificar aspectos físicos, aspectos da personalidade, aspectos psicológicos, aspectos filosóficos, motivações, pontos fracos; principais cenários; um roteiro completo com diálogos, com storyboard completo e; 12 sinopses” (conforme <http://www.cultura.gov.br/site/2008/10/01/edital-072007-serie-de-animacao-para-tv/>. Último acesso em 30 de agosto de 2010). Além desse material, o proponente deveria entregar uma “proposta de comercialização com desdobramentos para multiplataformas” - hoje não se pensa em produzir uma série sem sua comercialização multiplataforma e licenciamento para outros produtos – e outros documentos de produção. O MinC buscou o formato *bible* usualmente adotado no Canadá e nos Estados Unidos, onde é grande e bastante competitiva a produção de programas de animação. Nesses países, as bíblias seguem orientação semelhante à adotada pelo MinC, podendo ser mais ou menos detalhadas, conforme seu endereçamento (venda em feiras, avaliação de um produtor ou equipe do projeto, dentre outros).

O projeto *Aventuras Gósmicas*, de minha autoria, foi um dos 10 contemplados pelo edital. Trata-se de criação já antiga, que havia sido pensada para TV, porém não se adequava

às técnicas da imagem real (ou *live-action*), dentre outras razões porque a história conta com personagens como uma minhoca e extra-terrestres em miniatura. *Aventuras Gósmicas* é um projeto de série infanto-juvenil de animação em três dimensões (3D) e contou com um diretor artístico - que planejou a *storyboard* (esboço da sequência de quadros em preto e branco, com o objetivo de se estudar e compreender a visualidade, o ritmo e a dinâmica dos episódios) e assumiu a função de produtor executivo -, um ilustrador, um animador (responsável pela modelagem e movimentos das personagens) e uma empresa de design (para feitura dos cenários). Uma das primeiras lições que aprendi foi jamais escrever para uma personagem de animação como se escreve para um personagem ator. Muito embora sejam usadas vozes de atores na fase de produção – fase seguinte ao desenvolvimento da bíblia – os movimentos, as expressões corporais e faciais e a própria existência visual das personagens de animação são obra de ilustradores e animadores. Além disso, se a obra for exportada, deve-se ter em conta que será dublada por outros atores, em outros idiomas. Existem, também, limitações técnicas que cerceiam movimentos de personagens de animação, por mais avançados que sejam os programas de computação empregados. Não se deve, por exemplo, contar com a boca como elemento expressivo porque sincronicidade labial toma muito tempo e, em animação (e audiovisual em geral), tempo implica custos. A perfeita sincronicidade entre fala e lábios requer muito trabalho e, fora de grandes estúdios, pode resultar numa animação pobre. Dentes, boca, língua são elementos delicados, remetem a um realismo que nem sempre se alcança. Mesmo em animações em duas dimensões (2D) ou 3D que não busquem tanto realismo, deve-se ter em vista que todo e qualquer movimento ou expressão de personagem, toda movimentação cênica e qualquer introdução de novos personagens ou cenários implicam em bastante trabalho para animadores e seus assistentes e podem significar muitas horas extras de renderização, ou seja, de processamento das imagens em computador(es). Personagens precisam ser muito bem desenvolvidos e detalhados, não apenas em termos de dramaturgia, mas também planejados em seus traços, dimensões, cores, “peles” ou texturas, movimentos, expressões, poses-padrão, relação com os cenários e com as demais personagens, aspectos idiossincráticos de suas falas, enfim, todas as características e movimentações que o sustentam ao longo dos episódios. Deve-se ter cautela, por exemplo, ao se criar uma ação em que uma personagem tenha o braço torcido, porque o desenvolvimento da torção implica muito tempo na modelagem e renderização. Além do ilustrador e do animador, outro profissional-chave para o dramaturgo é o *storyboardista*. Nesse sentido, dramaturgo, *storyboardista*, ilustrador e animador precisam estar muito afinados ao longo do processo de criação, como se fossem um só a escrever, desenhar, encenar, modelar e animar as personagens e os cenários. A

personagem “fala” através do ilustrador e do animador, enquanto o *storyboardista* “encena”, estabelece os enquadramentos e o roteirista cria e dirige a história:

A live-action script uses master scenes [...] deciding on the shots and angles is the turf of the director [...] A television animation script is exactly the opposite. The person who interprets your script and turns it into visual form is the storyboard artist. As an animation writer, you are expected to call out (specify) *every single shot*. You're storyboarding as you write [...] An animation writer must be able to clearly visualize the script *as animation*. (MARX, 2007, p. 74).

Finalmente, quanto à serialização propriamente dita, há várias formas de resolvê-la. Algumas séries se constituem por episódios fechados ou unitários, com começo, meio e fim exibidos no mesmo dia (como as séries C.S.I Miami e Confissões de Adolescentes); outras abrem mais as perspectivas de conclusão do enredo criando arcos dramáticos mais longos, mesclando história fechada e trama enovelada num só episódio (São Paulo 9mm; Brothers and Sisters); e algumas têm-se destacado pelo total enovelamento da trama ao longo de uma ou mais temporadas (Damages e Lost). Para Aventuras Gósmicas, optei inicialmente pelo terceiro tipo (série aberta com episódios enovelados), talvez influenciada pela escrita de telenovelas, mas também buscando criar suspense. Somente depois de desenvolvida a bíblia final fui informada que canais que comercializam séries de animação preferem episódios unitários que possibilitem o embaralhamento da exibição (mistura de episódios inéditos e reprisados). Assim, criei uma nova versão, tendo como base o Romance de Aventuras ou Grego (BATHKIM, 1998), no qual o(s) herói(s), impedido(s) de se aproximar(em) de seu amor, enfrenta(m) “entraves que retardam e impedem o enlace”, como “tempestade no mar, naufrágio, salvação espetacular, ataque de piratas”. Assim, mantidas as devidas diferenças em relação aos temas do Romance Grego, a cada episódio as personagens de *Aventuras Gósmicas* viverão aventuras em mundos imaginários e, ao final, retornarão ao lar são, salvos e cheios de “causos” (concluídos) para contar.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e estética**. SP, Hucitec, 1998

HOUAISS, A. Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa. DHS-21564589.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. SP, Aleph, 2008.

MARX, Christy. **Writing for animation, comics and games**. USA, MA, Focal Press, 2007.