

## MIRA – OBJETO DE INVESTIGAÇÃO E REPRESENTAÇÃO

Janaina Almeida da Veiga<sup>1</sup>

**RESUMO:** O presente trabalho abrange o processo criativo consciente e inconsciente da diretora ao longo da realização do curta-metragem de animação *Mira* e analisa de maneira profunda e explicativa as decisões e descobertas feitas em cada passo da realização fílmica desde o primeiro esboço.

**Palavras-chave:** Experimental. Processo Artístico. Animação. Ilustração. Digital.

## MIRA – OBJECT OF RESEARCH AND REPRESENTATION

**ABSTRACT:** The present work covers the conscious and unconscious creative process of the director throughout the making of the short animation film of *Mira* and analyzes in a profound and explanatory way, the decisions and discoveries made in each step of the filmic projection since the first sketch.

**Keywords:** Experimental. Artistic Process. Animation. Illustration. Digital.

---

<sup>1</sup> Bacharela em Cinema e Vídeo pela Universidade Estadual do Paraná - Unespar. janinaadaveiga@gmail.com

## UM PROCESSO PARTICULAR

Caos  
Ca-os  
*s.m.*

1. Confusão de ideias; amontoado de coisas que se misturam; desorganização mental.

No primeiro dia de aula na faculdade de cinema fui indagada por um professor do porquê estava ali, de qual papel gostaria de desempenhar e naquele momento eu não imaginava participar de gravações ou estar em *sets* de filmagem, muito porque não entendia exatamente as tantas funções necessárias para se produzir um filme e, recém-chegada de uma cidade de interior, não me enxergava exatamente como uma artista. Eu imaginava que seguiria carreira na área acadêmica, desenvolvendo pesquisas ou escrevendo.

Foi rápido para que esta postura mudasse, ainda assim nunca havia pensado em ser a criadora de um filme, fosse dirigindo ou escrevendo. As disciplinas de roteiro e direção me deixavam aflita, nunca achei minhas ideias boas o suficiente, sempre chegava em um ponto no qual eu não conseguia mais desenvolver, sentia que tudo ficava raso demais e eu não era capaz de ir mais além.

Dessa vez, foram cerca de cinco anos para que este ponto de vista também mudasse. Depois de ter frequentado todas as disciplinas da faculdade, faltavam poucas coisas para que eu pudesse me formar, então passei a me cobrar quanto ao trabalho de conclusão de curso. Também foi difícil, já havia tentado produzir um documentário para este fim em conjunto com um amigo, mas depois de alguns meses o projeto se tornou tedioso e impraticável.

Decidi, então, que faria um filme de animação. Sempre tive um carinho e admiração pelo gênero, mas não sei exatamente de onde isso surgiu, minha turma não teve a oportunidade de ter aulas de animação no currículo e eu não tinha a menor ideia por onde começar.

Nesse tempo, revisei propostas antigas e criei novos esboços de personagens que eu já tinha e imaginava, pesquisei técnicas e pensei em roteiros, mas não conseguia chegar em algo realizável.

Novamente, nada me parecia bom. Eu apenas sabia que faria um filme sobre uma garota e que ela teria um gato.

“Fátima é uma garota que vive com seu gato”. Mas isto era tudo.

Em uma noite de insônia, *Mira* finalmente aconteceu. E eu nunca tenho insônia.

Há algum tempo eu colecionava na cabeça vários blocos de cenas e momentos que eu gostaria de um dia pôr em um filme. Imagino que essa mania seja comum principalmente entre pessoas que trabalham com audiovisual e, então, de repente, pareceu-me muito óbvio que uma e outra dessas cenas poderiam conversar. Juntei algumas delas, adicionei outras para que o todo fizesse algum sentido e dormi. No dia seguinte escrevi este *storyline*: “Fátima é uma garota que vive com seu gato. Uma noite, enquanto ela observa o céu, vê uma estrela cadente e faz um pedido. De volta à casa, ela encontra uma caixa misteriosa com um mapa e uma máscara, o qual decide seguir na mesma noite. Na caminhada, ela cruza com criaturas e lugares incomuns e fantásticos até chegar ao seu destino”.

Chamei o filme de *Mira* porque ele é sobre contemplação. Fátima só faz o pedido para a estrela porque está muito atenta observando e ela também consegue enxergar coisas no mundo que desinteressados não veriam. *Mira* pode ser também uma recomendação ao espectador para que mantenha sua mente e olhos abertos.

A partir disso, passei a pensar na realização desse filme e encarei pela primeira vez em quase cinco anos de faculdade o desafio de criar tudo, desde as ilustrações até a animação. A configuração de ter poucas pessoas na equipe sempre me pareceu o mais razoável e neste projeto não foi diferente. No primeiro momento, planejei ter um montador, *designer* de som e trilha. As demais áreas ficariam por minha conta. Pedi a ajuda de amigos que estão na área ou próximos a ela e consegui reunir um bom material teórico para me ajudar a entender todo esse novo mundo que me propus a desvendar.

Depois de algumas conversas e pesquisas, entendi que a melhor forma de realizar o *Mira* seria simular a execução tradicional, mas no computador, utilizando os *softwares Adobe Photoshop*<sup>2</sup> e o *After Effects*<sup>3</sup> com o *script DUIS*<sup>4</sup>. Entendi que o processo de animação digital que havia adotado seguia de forma similar o método de animação feito à mão, mas com algumas poucas diferenças. Em suma, eu utilizaria ferramentas digitais semelhantes às tradicionais para manter o visual da animação feita à mão.

Levando em consideração que, na época, eu conhecia muito pouco os *softwares*, precisaria estudá-los antecipadamente para conseguir qualquer resultado, mas, ao mesmo tempo, essa estratégia digital também aceleraria a etapa de animação e eu conseguiria terminar no prazo.

Tomada essa decisão, passei a produzir. Os processos de ilustração manual, digital, escrita do argumento, *storyboard*<sup>5</sup> e decupagem foram realizados todos simultaneamente e depois de algumas semanas, quando já havia algum volume de material, não sabia onde havia parado ou o que estava fazendo e, por este motivo, precisei montar um cronograma diário para poder me orientar.

Na academia, aprendi que um dos primeiros passos para o andamento de um filme é escrever o roteiro e só então, a partir dele, pensar esteticamente nas cenas. Percebi que isto é adaptável.

---

2 O *Photoshop* é um *software* voltado para o aprimoramento de imagens com recursos de alta qualidade, criação de estampas, desenhos, logomarcas etc. É possível aplicar efeitos, filtros e máscaras e transformar rascunhos simples em produtos de alto padrão.

3 *After Effects* conta com uma grande quantidade de ferramentas que permitem ao usuário criar animações, realizar intervenções em vídeos adicionando ou retirando elementos de cena para a criação de efeitos visuais e especiais artificiais. Está entre as principais ferramentas da indústria do audiovisual para a criação de efeitos e para ações de pós-produção.

4 Entre outras coisas, *DUIS* conta com um recurso de *auto-rigging* que automaticamente monta o personagem inteiro com pontos de pivô. Tudo o que deve ser feito é rotular as partes do corpo com os nomes apropriados e executar o *script*.

5 *Storyboard* é uma sequência de quadros, no formato qual serão filmadas ou animadas as imagens do filme, em que são desenhadas as cenas da forma como imaginadas pelo diretor, incluindo o ângulo da câmera, a iluminação desejada etc. Cada desenho pode ser acompanhado ainda de anotações sobre a cena, tais como a descrição da ação, do movimento, o som que a acompanhará etc.

*Mira* nasceu de um compilado de imagens que reuni ao longo dos anos, mas nunca imaginei que poderia vê-las animadas numa tela. Enfim, juntei todas essas cenas que antes eu presumia serem aleatórias e construí uma história a partir delas, tornando, assim, neste caso, o processo de escrita secundário.

Não acho que esse método seja inovador dentro do cinema e que eu seja uma pioneira, mas o aprendizado que foi descobri-lo me fez entender mais sobre eu mesma, sobre minha maneira de pensar e construir.

Este processo fez com que o *storyboard* tivesse papel de extrema importância no desenvolvimento da história, Foi através do *storyboard* que consegui finalmente pôr no papel definitivamente o que eu imaginava. Considero que ele tenha sido a primeira materialização do *Mira*, quando finalmente saiu do mundo das ideias. Cada cena desenhada me trazia mais elementos narrativos e me ajudava a conduzir o filme para o lugar onde eu queria que ele estivesse.

Depois de ter terminado o primeiro tratamento do argumento, não considerei necessário desenvolver um roteiro e continuei o processo de ilustração. Hoje em dia, penso que talvez este tenha sido um erro, talvez essa decisão de não ter roteiro tenha acarretado falhas à narrativa do filme e, talvez, da maneira tradicional, minha história ficasse mais clara e objetiva, mas aceitei isto que este processo me trouxe e acredito que, assim, o poder sensorial do filme dilatou-se.

No processo artístico, o problema é mutável. Nada do que escrevo ou decido é permanente; por isso, é chamado de processo. As decisões ficam cada vez mais fáceis ao passo que o produto vai tomando forma. Ele se torna um elemento vivo, que quase decide por si mesmo (BUZZI, 2014, p. 10).

Ainda que a decisão de prosseguir sem roteiro tenha sido mantida, sinto-me contemplada pela reflexão que Karina Buzzi traz no desenvolvimento de seu filme. Respeitei esse novo método que se apresentava e a cada nova etapa algumas coisas iam sendo alteradas mediante as necessidades que eram percebidas.

## INFLUÊNCIAS

Ao longo do processo de elaboração do *Mira*, reuni algumas referências que ajudaram no conceito visual pretendido. Poucos meses antes do *insight* que deu origem ao meu curta-metragem, havia visto o filme *A Girl Walks Home Alone At Night* (2014), de Ana Lily Amirpour, que reunia tudo o que eu gosto em um filme só. Fiquei tão admirada por ele que arrisco dizer que foi a obra que mais influenciou a criação do *Mira*.

O filme de Amirpour combina elementos de filmes *noir*<sup>6</sup> e o comedimento do *New Wave* iraniano<sup>7</sup>. É um filme inconfundivelmente contemporâneo, que junta elementos fantásticos com uma cultura pop já datada em um monocromático *retrô-cool*<sup>8</sup> e o torna uma experiência perturbadoramente *indie*<sup>9</sup>.

A estética de John Kenn Mortensen também me assombra – de uma maneira boa – há algum tempo. Mortensen é um ilustrador especialista em desenhar monstros em *post-its*, mas não só isso. Seu traço é econômico e estável, mas a configuração é rica e exuberante em formas de interpretação que abrem espaço para a invenção das mais férteis histórias. Fica estabelecido um equilíbrio por meio de uma imaginação tocante dentro de uma forma clara e simples. As figuras humanas retratadas em seus desenhos normalmente são apáticas, enquanto os monstros têm ações fluídas que quase dão a impressão de respirar. É evidente que esta impressão é uma “miragem” provocada pelo impressionante talento que Mortensen tem como desenhista conseguindo imprimir tanta expressividade em seus personagens.

Sombrio. Este é um adjetivo que se conecta com o visual de *Mira*. Mesmo sem racionalizar ou mesmo tentar associar meu trabalho com alguma tendência ou movimento, não há como não mencionar o expressionismo alemão como uma das direções que segui.

---

6 Este estilo ficou conhecido pelo uso de ângulos de câmera não-convencionais e pelo grande peso do escuro na proporção entre escuro e claro. Normalmente possui personagens desesperados que convivem com situações criminosas que são frutos de fraquezas humanas.

7 *New Wave Iraniano* surgiu como uma reação ao cinema popular que não refletia as normas de vida dos iranianos ou o gosto artístico da sociedade. Os filmes produzidos passaram a abordar temas como a família e a realidade do país, além da entrada no íntimo e filosófico dos personagens e a agonia do ser humano.

8 Que emprega um revisitação nostálgica de um estilo.

9 *Indie* remete ao produto ou estilo cultural que foge às grandes massas, produções, empresas ou distribuições. Esses conteúdos não são produzidos ou destinados para as grandes massas de consumo, mas sim apenas para pequenos e seletos grupos de apreciadores de determinado tema ou assunto, por exemplo.

Os filmes *noir* não existiriam se não fosse esta corrente importantíssima na Alemanha nos anos 1920 e, talvez, eu não pudesse ter mencionado o tão adorado filme de Ana Lily Amirpour, *Girl Walks Home Alone at Night*, porque é possível que ele nunca viesse a ser feito. Em *A Tela Demoníaca*, Lote H. Eisner (2002, p. 19) nos diz que “o expressionista não vê, tem visões” e eu não tenho como descrever melhor minha personagem. Fátima é uma exímia observadora, ao longo do filme vamos acompanhando-a e vendo que essa “observação” vai além. O mundo de Fátima tem uma atmosfera onírica e sombria onde apenas o habitual não convém, a realidade não é mais contemplada segundo os dados dos sentidos. Percebemos que aquele mundo tem semelhanças com o conhecido como “real”, mas contém pequenas nuances que o levam para outra condição. *Mira* é a tentativa de projetar o mundo de Fátima, utilizando-se de suas “visões” subjetivas e interiores.

Assim como a iluminação dá destaque às personagens e aos objetos, a passagem no cinema alemão se torna um “fator dramático”, um elemento “dramatúrgico”. Há liames íntimos e profundos, ensina ainda Kurtz, entre as paisagens e os seres humanos. O aspecto de uma região deve frisar, acentuar a tensão de uma cena. O expressionismo constrói seu universo, não se adapta pela compreensão a um mundo preexistente (EISNER, 2002, p. 106).

Sendo assim, a partir dessas referências citadas e outras mais, a cada personagem e cenário desenhado, *Mira* foi nascendo monocromático, com alto contraste, a maior parte dos planos gerais fixos e sem diálogos.

Evitei ao máximo tornar este filme didático, forçar explicações e sentia que inserir diálogos ou outros personagens presentes frequentemente limitaria o poder sensorial do filme. A opção da não verbalização têm um efeito mais elucidativo, eu procuro comunicar um discurso, mas através de signos imagéticos e, nesse sentido, meu pensamento sobre a experiência fílmica é muito próximo ao de Ana Lily:

Eu acho muito interessante que algumas vezes esperem que cineastas deem alguns detalhes ou explicações pra coisas que eu acho que deveriam ser experimentadas, assim como na música. De uma forma mais emocional que racional (EIDELSTEIN, 2014).



Ana Sofia Figueiredo (2015, p. 144) discursa em *Narrativas Animadas Autobiográficas* sobre a forma como pequenas narrativas, por vezes, são contadas sem pretenderem e sem precisarem ser transparentes para quem as vê. Assim, é possível para o espectador ter uma relação menos lógica e desfrutar de reações mais particulares.

Após a concepção e finalização de *Mira*, percebi que a linguagem escolhida se aproximava muito de um jogo de *videogame*. O filme contém elementos que são normalmente utilizados em jogos de plataforma em duas dimensões, como, por exemplo, os personagens parceiros que vez ou outra auxiliam a protagonista, os perigos que Fátima precisa superar e, por vezes, até objetos mais interativos como a caixa que funciona como elemento surpresa e o maior de todos, o mapa que indica o destino com um “X” que lembra muita a estética de *videogames* antigos.

Existe um jogo bidimensional chamado *Limbo* que se conecta ao *Mira* não somente pela forma, mas também pela narrativa. Ele tem o estilo de quebra-cabeças e um menino pequeno, inofensivo e anônimo, que é o protagonista. O personagem é controlado como na maioria dos jogos bidimensionais, com as funções de correr para a direita e esquerda, saltar e pegar. Assim como no *Mira*, o percurso até o objetivo é o mais desafiador.

O som teve um papel muito importante na elaboração e na definição de alguns elementos do *Mira*. Eu pretendia que ele não fosse óbvio, pois, fora a dramaticidade, a paisagem sonora deve colaborar com a naturalidade ou com a fantasia da animação. Este talvez tenha sido o momento de mais incertezas durante a feitura do filme.

Para mim, foi muito difícil identificar e conceber que tipo de som *Mira* teria e, ainda mais, verbalizá-lo de forma que informasse efetivamente. A maneira mais fácil de explicar ao colega que aceitou fazer o *design* sonoro o que eu imaginava não era através propriamente de sons, mas de ambientações, de sensações que eu queria para cada momento. Outra questão que ocorria nesse momento era a trilha sonora, pois eu tinha duas linhas pelas quais gostaria de caminhar. A primeira era o *post-rock*<sup>10</sup>, como faz a banda *Ruído/MM* e *God is an Astronaut* ou, até, em uma linha mais melódica – mas ainda no

---

10 “*Post-Rock* ou Pós-Rock é um gênero musical caracterizado pelo uso de instrumentos comumente associados ao rock tradicional, mas usando ritmos, harmonias, melodias, timbres e progressões de acordes não relacionados ao rock. Bandas de *Post-Rock* são caracterizadas por produzirem, comumente, música instrumental”. (PIRES, Victor. **Para Além do Post-Rock: O surgimento de uma nova cena de rock instrumental tipicamente brasileira**. 2010).



gênero, – o *Explosions in the Sky*. A segunda linha era a música independente eletrônica mais voltada para os *synthpops*, que lembram o estilo musical *New Wave*, como as bandas *Chromatics*, *Desire* e *Kavinsky*, que estão na trilha sonora do filme *Drive*<sup>11</sup> (2012) e *Farah*.

Depois de pronto, vi que o som do *Mira* tem algumas semelhanças com o da banda *Lorn* e mistura sintetizadores com *IDM*<sup>12</sup>.

## O AUTOCONHECIMENTO E EXPRESSÃO ATRAVÉS DA ILUSTRAÇÃO

Toda criança é artista. O problema é como permanecer artista depois de crescer.

Picasso

Acho curioso como as crianças se interessam pelo mundo de forma peculiar, emitindo sons, movimentando o corpo e rabiscando coisas indecifráveis. O desenho em particular é uma das formas através das quais a função de significação se expressa e se constrói. Através do traço e até mesmo das cores é possível perceber quais sentimentos a criança está vivenciando e quais os conhecimentos adquiridos. O desenho é a representação do pensamento, é a primeira escrita.

Desde muito pequena eu desenho de forma empírica, nunca fiz nenhum curso ou tive qualquer treinamento, então, meus desenhos não são “profissionais”, tecnicamente perfeitos ou com um estilo bem definido, mas sempre os usei para comunicar algo, na maioria das vezes para mim mesma.

Comigo o “desenhar” acontece por ciclos, já passei por longos períodos sem esboçar nada e em outros isso se faz muito presente e necessário. Sempre me utilizei desse meio para transformar palpáveis coisas que sinto e, desse modo, tornar visível algo abstrato, foi assim que lidei com várias fases ao longo dos anos. Dessa forma, creio que o desenho apresenta uma natureza flexível e transitória, utilizado em diferentes momentos da vida. Em uma visão romântica, o desenho proporciona uma expressão artística que apela mais ao coração que ao cérebro.

---

11 *Drive*, de Nicolas Winding Refn (2012)

12 “Estilisticamente, IDM apresenta muita experimentação individual e não um determinado conjunto de características musicais. Acabou por se tornar um nicho para a música eletrônica moderna e experimental. O termo IDM é originado nos EUA em 1993, com a formação da lista de discussão IDM, uma lista de endereços de *e-mail* originalmente formada para a discussão das músicas de um certo número de proeminentes músicos ingleses, especialmente aqueles que aparecem em 1992 em uma compilação da *Warp Records* chamada *Artificial Intelligence*” (WIKIPÉDIA. Acesso em 21/02/2017).

Ao longo da preparação do *Mira*, enquanto ainda ilustrava, principalmente no caso dos personagens, alguns amigos aos quais eu pedia opinião puderam acompanhar e ver fragmentos isolados com partes da ilustração, uma cena recém-animada etc. Caso comum entre essas pessoas foi que todos eles deduziram que *Mira* é autorreferencial. De fato, o personagem Sono é inspirado na minha gata e o nome dele veio de outro gato de uma amiga, mas eu nunca havia pensado seriamente sobre como as experiências reais, ou seja, o como o que eu conheço e consumo influenciam na realização de qualquer obra.

Toda vez que me deparava com este comentário, refletia um pouco sobre ele e hoje concluo que não significa que todo o filme tenha sido inspirado em mim mesma, não conscientemente, mas não acho possível conceber um artista que não se utiliza das suas próprias experiências para criar.

Todos os filmes são autobiográficos. Somos especializados apenas para descobrir o inevitável. Certas obras são identificadas como “auto”, mas isso só designa uma consciência superficial da inevitabilidade normal. E nenhum filme até agora surgiu plenamente consciente da autoconsciência (BRAKHAGE, 1972, apud MOURÃO *et al.*, 2016)

Para Mikhail Bakhtin (2003, p. 11), o autor sabe de tudo o que todas as personagens enxergam e conhecem juntas e como enxerga e conhece mais que elas, existem coisas que a princípio são inacessíveis às personagens. O criador assume uma posição externa que permite dar forma e acabamento estético à personagem e ao mundo habitado por ela, bem como, ainda, que não há personagem nem autor por não haver uma posição para realizar a inter-relação dos dois, personagem e autor estão fundidos em um todo único.

## ILUSTRAÇÃO DIGITAL – O FAZER TRADICIONAL POR MEIO DO DIGITAL

A despeito da vasta produção imagética de nosso país, no que diz respeito à formação visual ainda persistem valores românticos como “ter ou não ter talento”, “saber ou não saber desenhar”, descuida-se da necessidade de educação para a linguagem visual e de um entendimento menos obscuro acerca da elaboração mental envolvida na produção de imagens (GUARALDO, 2006, p. 01).

Em 2016, tive a oportunidade de fazer um curso de ilustração digital em que aprendi basicamente o *Photoshop* e um pouco do *Illustrator*<sup>13</sup>. Lá, pude perceber que com a utilização de *softwares* e demais recursos digitais é possível criar ilustrações com um grau de complexidade que só seria alcançada no desenho tradicional através de muita habilidade técnica e detalhamento.

Sem dúvida, existem inúmeras possibilidades na utilização de um computador para produzir e ele não deve ser visto como única opção de ferramenta. Pode-se criar diretamente no programa ou combinar práticas tradicionais com digitais, mas é incontestável que a exploração e conhecimento de todas essas ferramentas pode auxiliar na elaboração de uma composição com significado e impacto, enriquecendo o trabalho.

Utilizar o computador para fazer animação pode se tornar muito mais complexo ou muito simples, dependendo de vários fatores, mas deve-se ter em mente o fato de que, independente da técnica, tradicional ou digital, a figura do artista é bastante relevante, pois é ele quem vai criar, tendo como suporte as diversas ferramentas (BRETHÉ, 2010, p. 6).

A ilustração é um processo inventivo e o componente mais importante é quem cria. A ilustração digital é uma relação de troca entre máquina e artista, pode ser tão autêntica quanto qualquer outra obra e modifica apenas a condição de trabalho, mas não o processo criativo. De acordo com Maria Luiza Calim de Carvalho (2003, p. 31), o ilustrador é, antes de tudo, um leitor e sua ilustração dá visibilidade à sua interpretação.

## ANIMAÇÃO

No momento que decidi fazer *cut-out*<sup>14</sup>, comecei a pesquisar e estudar o programa *After Effects* e percebi que ele seria a melhor opção para a minha primeira experiência com animação porque eu já estava um pouco familiarizada com a interface dos programas *Adobe* e ele me daria os resultados que eu defini como linguagem de maneira mais ágil.

---

13 Por ser um software que trabalha com imagens vetoriais (imagens formadas por cálculos matemáticos em vez de pixels), o *Illustrator* é hoje um dos programas que permite criar ilustrações, gráficos, logos e muito mais para ser utilizado em qualquer tamanho e mídia.

14 *Cut-out* é uma técnica específica de animação que utiliza personagens, objetos e cenários recortados de materiais como papel, cartão, tecido ou mesmo fotografias. Hoje em dia, uma forma estilizada da animação de recortes é simulada digitalmente.

O *rigging* e o *keyframing* são os recursos que julguei mais facilitadores no meio digital. Utilizando o *script DUIK*, pude usar a técnica de *rigging* que simula as articulações e os ossos de um personagem. Por este motivo, a ilustração dos membros de cada personagem deve ser feita independentemente, o animador é quem diz ao *software* o que é a cabeça, o braço direito, o pé esquerdo etc e o programa faz a junção do esqueleto. Uma vez “rigado”, o animador pode definir as principais poses (*keyframes*<sup>15</sup>) e então o programa cria os quadros intermediários fazendo a interpolação de maneira automática com base nas informações de gráfico x, y e z e nos *keyframes* definidos. Como não há necessidade de redesenhar as poses nesse caso, o processo de animação se torna muito mais rápido. Para Richard Taylor (2003, p. 73-74), a liberdade de possibilidades de experimentação, sem danificar as poses ou sem a necessidade de cálculos extensivos, é uma vantagem do processo de animação digital.

Muitas das escolhas que eu fiz nas fases do *storyboard* e de desenvolvimento do argumento caíram por terra quando passei a animar. Isto porque eu nunca havia aberto um programa de animação e não tinha nenhum conhecimento sobre o assunto.

Volto a lembrar que o processo de criação deste filme foi plenamente livre e me mantive aberta a sugestões e experimentações. Devido à minha inexperiência, a etapa de animação foi a que mais propiciou testes e outros tipos de exploração, cada nova possibilidade que se apresentava foi considerada.

Uma dessas mudanças vale ser destacada, pois acredito que significou o filme de outra maneira. *Mira* foi concebido em tons de cinza e é natural que o espectador, equipado de uma bagagem social e cultural, classifique de forma espontânea quando vê determinadas composições cromáticas, podendo desenvolver sentimentos negativos nesse caso. Meu propósito para o *Mira* era outro. Percebi que incorporar cores traria mais texturas e densidade narrativa ao filme, o universo de Fátima é cinza porque é associado à languidez e ao enfado, as cores simbolizam a inventividade, o fantástico e o otimismo.

---

15 *Keyframe* na animação é um desenho que define os pontos de início e fim de qualquer transição entre imagens. Uma sequência de *keyframes* define qual movimento o espectador verá, no qual as posições dos *keyframes* no filme, vídeo ou animação definem a cronometragem do movimento.

## OS MUNDOS – FORA E DENTRO

Procurei manter evidente que Fátima percorre dois mundos. “Dentro” de seu quarto é o real: é a sua rotina, seus hábitos e crenças, sua zona de conforto, onde tudo é cinza e não há nada propriamente contagiante à primeira vista. O filme começa com o “Dentro” apresentado como universo e vai até cena em que Fátima olha o mapa e um *zoom in* usado como transição nos leva para dentro de seus olhos, numa insinuação de entrada na cabeça de Fátima. “Fora” é o colorido, o inconsciente, é um mundo estranho onde Fátima se depara com seres irrealis que podem representar problemas, medos ou sentimentos aos quais Fátima precisa conhecer e lidar para seguir em frente, atingir seu objetivo e amadurecer.

Apesar de serem duas etapas diferentes, estes dois hemisférios são apenas um no sentido em que se completam, a raiz de um é o outro, eles se interpenetram sem choque, nem conflito. A personagem usa sua imaginação tomando como referência o mundo real, mas sem a obrigação de seguir suas leis físicas: “[...] a linguagem do cinema é inevitavelmente metafórica, [...] através de um experimento que nos distancia extraordinariamente do real cotidiano e familiar, o filme pode nos fazer ver algo que habitualmente não veríamos ” (CABRERA, 2006, p. 278).

## PERSONAGENS

### FÁTIMA

A protagonista Fátima já existia há algum tempo, porém ainda não havia sido batizada. Nunca achei que esta personagem fosse um desenho tecnicamente bem-acabado, as linhas que formam a cabeça são irregulares e incorretamente tortas, tornando-a uma figura não exatamente agradável. No entanto, existe algo de próprio e satisfatório ali, pois Fátima tem personalidade e é efetiva em expressar um sentimento.

No curso que fiz de ilustração digital, decidi que aquele original de 2015 seria o primeiro desenho que revisitaria através de outro método. Recriá-lo no *Photoshop* utilizando uma mesa gráfica (a Intuos Comic, da Wacom) foi muito parecido com o desenhar clássico, porém mais fácil. A caneta da Wacom combinada ao *software* pode funcionar com diversas pontas emulando a técnica desejada.

Esta segunda versão ficou pronta pouco tempo antes do Mira finalmente nascer e quando cheguei na personagem da Fátima, não tive dúvidas sobre a estética que ela teria. Não via motivo para criar do zero outra personagem sendo que a intenção que eu pretendia com ela já existia em material palpável.

Os desenhos de 2015 e 2016 pareciam-me pessimistas e carregados demais para os ambientes aos quais eu queria que ela interagisse. Assim, o desafio foi transformar aquele sentimento que o rosto dela me trazia em algo menos agressivo e torná-lo algo mais leve.

A maneira como Fátima se veste também fez parte desta construção. Para Roland Barthes (2006, p. 28), o vestuário descrito jamais corresponde a uma execução individual das regras da moda, mas é um exemplo sistemático de signos e regras: é uma língua em estado puro.

Na história, Fátima coloca a máscara para passar despercebida por aquele mundo. Num primeiro momento, ela se camufla com o objeto, mas, cena a cena, a cada personagem com quem cruza, a cada ambiente onde transita, Fátima, que até um momento parece receosa e estrangeira no mundo “lá fora”, passa a ser resultado dessa experiência.

## PESADO

Os seres de *Mira* são representações de emoções e estados de espírito de Fátima. Os monstros podem ser vistos como problemas que devem ser encarados e resolvidos para que ela possa avançar e evoluir. Durante o filme, Fátima cruza com dois monstros.

O primeiro é tão grande que não conseguimos ver seu corpo inteiro, ele aparece num bosque fechado, em meio à chuva e trovões, seu som é amedrontador e assusta Fátima de tal forma que ela se esconde até que se sinta segura para continuar.

O segundo monstro é Pesado, que surge em um cenário mais tranquilo depois de Fátima já ter passado por vários lugares. Ele também é a representação de uma nova situação com a qual Fátima precisa lidar, mas, dessa vez, ao invés de fugir e evitar, ela o encara mostrando que está mais forte e que é capaz de entender que nem sempre o novo é ruim.

Ainda que também seja grande, Pesado tem olhos tristes que exprimem sensibilidade. Quando vê Fátima, ele não reconhece nada nocivo e se afeiçoa a ela.

Assim como Fátima, Pesado também é uma personagem antiga. Sua primeira versão foi feita por volta de 2014 e sempre o achei autêntico e expressivo. Ao contrário do que aconteceu com Fátima, decidi mantê-lo bastante parecido ao original, porque a intenção que ele exprimia era a mesma que eu queria para este personagem no filme.

## **SONO**

Eu tenho uma gata chamada Aipim e gosto tanto dela que quis inseri-la no filme a qualquer custo. Consegui fazer isso através do Sono que é o gato companheiro de Fátima. Ele é totalmente inspirado na Aipim, mas seu nome vem de outro gato cheio de personalidade de uma grande amiga.

A finalidade dele ali é a colocação de passagens da vida real para um mundo fictício, através de objetos (retratos e roupas que estão no quarto de Fátima), lugares (cenários inspirados em espaços reais) e seres (Sono), constatando que o que se é familiar está em toda criação, pois é impossível separar o artista criador de seus interesses e motivações.

A seleção de elementos do acervo do meu cotidiano me dá a chance de tornar o *Mira* ainda mais íntimo e profundo, pois me baseio em itens que conheço e me são familiares para construir um universo, embora, tratando-se de animação, seja difícil dizer quais elementos são derivados do mundo real, porque tudo é representação.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ao longo deste memorial, busquei apresentar como o desenvolvimento do *Mira* foi significativo para meu autoconhecimento.

A decisão de fazer um filme de animação sem ter nenhuma prática anterior, reconheço, se não problemática é ao menos audaciosa. No entanto, espero deixar claro que – apesar de meu olhar romântico – estou contente com o resultado do filme e, ainda mais, com as descobertas que fiz por meio dele. Sinto-me como Fátima no entendimento



de que o percurso foi tão ou mais determinante quanto o resultado final. Não sou capaz de discorrer sobre o filme sem citar a mim mesma, pois aprendi coisas que somente este processo poderia me trazer e o filme finalizado é apenas resultado desta caminhada.

Várias das inseguranças que eu tinha em relação ao fazer cinema ficaram superadas aqui, também consegui compreender melhor minhas inclinações artísticas ao ter que discorrer sobre e isso também me fez mais confiante. O que produzo são meus interesses e preferências, ou seja, sou eu estampada ali, então devo ser muito cautelosa e alinhada ao me expor, por isso penso que o aprendizado através da prática se faz precioso, pois existe uma noção maior de responsabilidade.

Sem dúvida, fico lisonjeada com o interesse de pessoas em assistir ao *Mira*, mas não me preocupo mais se ele terá público e menos ainda com a interpretação de cada um. Ele é como um espelho e dirá mais sobre quem o vê, do que sobre quem o fez: “It’s dark because you are trying too hard. Lightly child, lightly. Learn to do everything lightly. Yes, feel lightly even though you’re feeling deeply. Just lightly let things happen and lightly cope with them” (HUXLEY, 2014).

Nesta passagem de *A Ilha*, Huxley aconselha que lidemos com as coisas de maneira leve e, no *Mira*, foi assim: as escolhas vinham em um impulso espontâneo de forma que era fácil identificar o que cada cena ou personagem precisava. O filme mudou do início ao fim e isso se dá na exploração dos recursos que eu tinha disponíveis em cada uma das etapas de produção. Se eu decidisse o manter fiel à primeira ideia que tive, seria um filme muito mais pobre. E eu também.

Eu andava um tanto desiludida com o cinema por várias questões e aprendi como ir desembalando as camadas do filme de forma leve e profunda ao mesmo tempo. Nada foi pesado, difícil ou fatigante.

Ainda assim, *Mira* deve ser analisado de maneira subjetiva, cada um, com sua própria experiência, deve conectar sentido aos acontecimentos dentro do filme. Ele nunca poderá ser desatrelado do experimental, pois experimentalmente foi concebido.

## REFERÊNCIAS

***A GIRL walks home alone at night.*** Direção: Ana Lily Amirpour. 2014. Vice Films, (101min), son., preto e branco, digital.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BARTHES, R. **Elementos de semiologia**. São Paulo: Cultrix, 2006.

BRETHÉ, S. P. **Animação digital 2d**: Simulando o fazer tradicional através da ferramenta do computador. 170 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Belo Horizonte, 2010.

BRUNO, Giuliana. **Atlas of emotion**. New York: Verso Books, 2007.

BUZZI, K. **“S” – Uma análise do processo artístico**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Cinema e Vídeo). Universidade Estadual do Paraná. Curitiba, 2014.

BYRNE, M. T. **The art of layout and storyboarding**. Irlanda: Mark T Byrne Publication, 1999.

CABRERA, J. **O Cinema Pensa**. São Paulo, Rocco, 2006.

CARVALHO, M. L. C. C. **A ilustração**: O Ilustrador Leitor. Tese (Doutorado em comunicação) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Marília, São Paulo: 2003. Disponível em: <http://www.indiewire.com/2014/11/ana-lily-amirpour-is-the-raddest-filmmaker-working-right-now-67640/>. Acesso em: 11/01/2017. Entrevista

EIDELSTEIN, Eric. **Ana Lily Amirpour Is the Raddest Filmmaker Working Right Now**. IndirWire. 20 nov. 2014.

EISNER, L. H. **A tela demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do Expressionismo**. São Paulo: Paz e Terra S/A, 2002.

FIGUEIREDO, A. S. L. **Interatividade em narrativas animadas autobiográficas**. Tese (Doutorado em arte contemporânea) – Colégio das artes da Universidade de Coimbra. Portugal, 2015.

GUARALDO, Laís. A ilustração jornalística. **UNrevista**. São Leopoldo: 2006.

HUXLEY, Aldous. **A Ilha**. São Paulo: Antígona, 2014.

MOURO, P. *et. al.* **A invenção de uma tradição: caminhos da autobiografia no cinema experimental**. 300 f. Tese (Doutorado em Meios e Processos Audiovisuais) Universidade de São Paulo, Escola de Comunicações e Artes, São Paulo, p. 48, 2016.

PIKKOV, U. **Animasophy: theoretical writings on the animated film**. Estônia: Estonian Academy of arts, Departamet of animation, 2010. 203 p.

PIRES, V. A. N. **Para Além do Post-Rock: O surgimento de uma nova cena de rock instrumental tipicamente brasileira**. Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2010.

**S.** Direção: Karina Buzzi. Fotografia: Fabrício Coelho. 2014. (8 min), son., cor, digital.

TAYLOR, Richard. **Encyclopedia of animation techniques**. Edison: Chartwell Books, 2003. 176 p.

WHITAKER, H.; HALAS, J. **Timing for animation**. Reino Unido: Focal Press, 1981. 145 p.

WLLIAMS, R. **The animator's survival kit**: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, stop motion and internet animators. Londres: Faber and Faber Limited, 2009. 378 p.