



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS  
CENTRO DE ARTES  
CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO

**As técnicas de animação e a estética de créditos de abertura animados: uma análise de  
Os Cosmonautas e Caixa Dois**

Fernanda da Silva Prietsch  
Orientador: Prof. Guilherme da Rosa

**Pelotas, fevereiro de 2014**

## Resumo

Prietsch, Fernanda da Silva. **As técnicas de animação e a estética de créditos de abertura animados: uma análise de Os Cosmonautas e Caixa Dois**. 2014. 17f. Trabalho de Conclusão de Curso – Curso de Cinema de Animação. Universidade Federal de Pelotas.

O presente trabalho tem como objetivo analisar os créditos de animação dos filmes *Os Cosmonautas* (Victor Lima, 1962) e *Caixa Dois* (Bruno Barreto, 2007), ambos do cinema nacional, do gênero comédia. A característica comum entre eles é o fato de que são filmes em *live-action* com créditos iniciais realizados em animação. A análise se dá em dois fatores: nas técnicas de animação utilizadas e na estética, considerando a escala dos elementos e a tipografia.

**Palavras-chave:** créditos de filmes; animação; gênero comédia;

### Abstract

This study aims to analyze the credits animation movies *The Cosmonauts* (Victor Lima, 1962) and *Box Two* (Bruno Barreto, 2007), both of national cinema, the comedy genre. The common feature among them is the fact that films are live action with animation in the opening credits played. The analysis takes place in two factors: the animation techniques used and aesthetics, considering the scale of the elements and typography.

**Keywords:** film credits, animation, comedy genre.

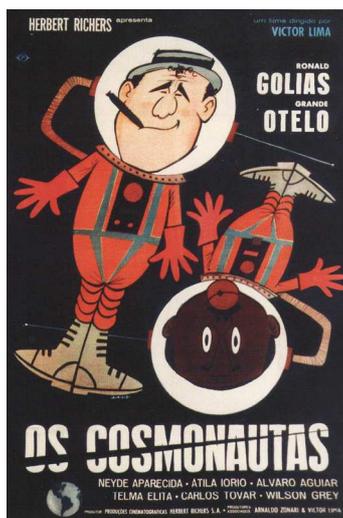
## SUMÁRIO

1. Introdução.....	02
2. Revisão Teórica .....	07
3. Análise .....	10
3.1.A técnica dos créditos .....	10
3.2. As questões estéticas dos créditos .....	14
4. Conclusão .....	16
5. Referências .....	17

## 1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo traçar um comparativo entre os créditos de animação de dois filmes de *live-action*<sup>1</sup> nacionais do gênero comédia, de épocas diferentes. Trata-se de dois longas-metragens Os Cosmonautas (Victor Lima, 1962) e Caixa Dois (Bruno Barreto, 2007), analisando as técnicas de animação utilizadas e a estética.

Escrito e dirigido por Victor Lima, Os Cosmonautas (figura 01) conta a história do programa espacial brasileiro que obteve sucesso com o retorno, com vida, do orangotango Frederico a bordo do foguete Nacionalista I. Como o sucesso da experiência, é programada uma nova viagem com tripulantes humanos a bordo do foguete Nacionalista II. A narrativa gira em torno da busca de candidatos para serem os cosmonautas da viagem, que, na história, são pessoas consideradas “inúteis para a sociedade”. A história acompanha a evidência da missão soviética Sputnik 2, tripulada pela cadela Laika, “o primeiro ser vivo a ir ao espaço”<sup>2</sup>.



**Figura 01 - Cartaz do filme Os Cosmonautas.**

Fonte: <http://graphiccinema.blogspot.com.br/2011/09/insercao-do-design-moderno-nos.html>

O longa-metragem tem como atores principais Grande Otelo, como Zenóbio, e Ronald Golias como Gangarino, ambos personalidades do cinema de humor nacional que dão cara aos personagens caricaturizados que aparecem na animação dos créditos iniciais do filme, desenhados por Ziraldo. Estes atores, por exemplo, têm em suas filmografias diversos

<sup>1</sup> O *live-action* é um termo utilizado para diferenciar as imagens produzidas por câmeras das imagens animadas ou gráficas. A partir deste momento, usaremos o termo, mesmo em inglês, para definir esse tipo de imagem.

<sup>2</sup> De acordo com o site de notícias UOL. Disponível em <http://noticias.uol.com.br/ultnot/efe/2008/04/11/ult1809u14977.jhtm>. Acesso em 16/01/2014.

títulos identificados com o período dos grandes estúdios. Grande Otelo foi consagrado como um grande comediante já em período anterior à época de Os Cosmonautas, como afirma o site do Centro Técnico de Artes Cênicas<sup>3</sup>: “nos estúdios da Atlântida [...] Otelo foi a prata da casa, criador de sucessos e de cenas antológicas, como a do balcão de Romeu e Julieta, em dupla com Oscarito na comédia Carnaval de Fogo (1949) de Watson Macedo”. Com personagens de sucesso na televisão, Ronald Golias é incentivado por Herbert Richers a tentar carreira no cinema, sendo o primeiro filme do ator Um Marido Barra Limpa em 1957.

Com mais de 50 roteiros e 40 filmes, Victor Lima se destacou com o gênero comédia com Os Paspalhões em Pinóquio 2000 (1980) e o Viúvo Alegre (1960). O cineasta teve sua carreira entre as décadas de 1950 e 1970, vindo a falecer em 1981. Seu último filme foi Crazy, um dia Muito Louco (1981). A produtora de Os Cosmonautas, Herbert Richers, fundada em 1950, teve uma longa trajetória na produção de filmes, mas ficou conhecida do grande público pelas dublagens de títulos norte-americanos. Em seu auge, nas décadas de 1970 e 1980, dublava uma média de 150 horas de filmes por mês. Como podemos observar no site oficial, “com o desenvolvimento da televisão, Herbert Richers organizou um departamento de dublagem de filmes para TV, obtendo a representação exclusiva da MCA TV LTD, de Hollywood, proprietária dos estúdios da Universal”<sup>4</sup>.

A produtora responsável pela animação dos créditos desenhados por Ziraldo é a Movedoll, que, de acordo com o website oficial da empresa<sup>5</sup>, foi fundada e dirigida pelo cineasta húngaro Francesco Lakihasy. A produtora trouxe uma vasta experiência técnica adquirida nos estúdios da Cinecittá, na Itália. Nas décadas de 1960 e 1970, além de prestar serviços para o cinema brasileiro, também produzia comerciais dentro de suas dependências que continham estúdios de filmagem, gravação de som, laboratório para revelação e cópia, sala de projeção e um departamento gráfico com um setor específico de animação. Com o intuito de pesquisar filmes do cinema brasileiro com créditos em animação, Os Cosmonautas foi o filme mais antigo encontrado a partir dos títulos disponibilizados no site de vídeos Youtube.

Já o filme Caixa Dois chama a atenção pela animação dos personagens desenhados apenas com linhas de contorno. Além disso, em um contexto atual de animação

---

<sup>3</sup> Disponível em: <http://www.ctac.gov.br/otelo/index.asp>. Acesso em 16/01/2014.

<sup>4</sup> Disponível em <http://dezoito.com/herbertrichers/>. Acesso em 16/01/2014.

<sup>5</sup> <http://www.movedoll.com.br/>. Acesso em 16/01/2014.

digital, o crédito faz referência, de alguma forma, à animação tradicional presente nos filmes dos anos 1960, como *A Pantera Cor-de-Rosa* (Blake Edwards, 1963) (figura 02). Caixa Dois é um exemplo mais próximo do presente momento e está situado em um contexto de franca produção, mas com assimetrias na distribuição e exibição, em um período estudado pelo pesquisador João Guilherme Barone entre 2000 e 2009. Com o pleno funcionamento da Agência Nacional do Cinema (Ancine), a partir do ano de 2003, começam a ser delineados os cenários “pós-retomada” (BARONE, 2011, p. 917).



**Figura 02 – Sequência de créditos de *A Pantera Cor de Rosa*.**

Fonte: (<http://www.artofthetitle.com/title/the-pink-panther/>) com quadros editados pela autora.

Sobre os créditos de um filme, Tietzmann (2006) destaca que “o leitor empírico de um filme que entra em contato com uma sequência de créditos pressupõe que o que lhe será mostrado é relevante e que terá alguma consequência no que acontecerá depois” (2006, p. 03). Exatamente o que ocorre em Caixa Dois, onde os créditos iniciais contam o enredo do filme. Uma maleta preta vai passando de mão em mão. Essa animação 2D, mesmo em estilo retrô, foi produzida no software de animação Flash da Adobe.

A narrativa de Caixa Dois (figura 03) trata de um banqueiro, Luis Fernando, que recebe dinheiro de maneira ilegal e não pode enviar para sua conta em Zurique, na Suíça. O “doleiro” de confiança está em coma e decide usar sua secretária como “laranja”. A pessoa encarregada de fazer a transferência erra o número e o dinheiro vai parar na conta da esposa de um funcionário exemplar do banco. Bruno Barreto, diretor brasileiro com longa cinematografia, já dirigiu 23 filmes desde o ano de 1970, inclusive o longa-metragem *Dona Flor e seus Dois Maridos* (1976) (figura 04), a maior bilheteria nacional até o ano de 2010, com 10.735.524 espectadores, quando o filme *Tropa de Elite 2* (figura 05), do diretor José Padilha, superou essa marca com 11.146.723 espectadores.



Figura 03 - Cartaz de Caixa Dois.  
Fonte: <http://goo.gl/gEz86o>



Figura 04 – Cartaz de Dona Flor e Seus Dois Maridos.  
Fonte: <http://goo.gl/6918pB>



Figura 05 – Cartaz de Tropa de Elite 2  
Fonte: <http://goo.gl/aBAXrc>

Boa parte dos filmes de Barreto também é do gênero comédia, incluindo seu mais recente trabalho Crô: o Filme (figura 06) que teve sua estreia no final de novembro de 2013. Caixa Dois foi co-produzido pelas empresas Globo Filmes e Luiz Carlos Barreto Produções Cinematográficas (LC Barreto). A Globo Filmes atua em parceria com produtoras independentes e tem a vantagem da divulgação utilizando as mídias da TV Globo, assim, aproximando os títulos do grande público. A LC Barreto é de propriedade do pai de Bruno Barreto, Luiz Carlos Barreto, que possui mais de setenta filmes brasileiros em sua lista de curtas e longas-metragens.

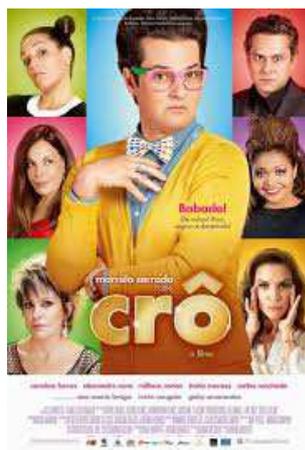


Figura 06 - Cartaz de Crô – o filme..  
Fonte: <http://goo.gl/SypxCn>

O design dos créditos do filme Caixa Dois foi produzido em parceria por dois estúdios de design e animação da cidade de São Paulo, Lobo e Birdo. A Birdo foi fundada em 2005 por Luciana Eguti e Paulo Muppet que, juntos, fazem criações para cinema, TV e

propagandas. A Lobo é um estúdio de design e animação gráfica fundado em 1994 que, desde o início, trabalha com grandes agências de publicidade, TV e outros meios, sempre ganhando diversos prêmios nacionais e internacionais com suas criações como a sequência de abertura da minissérie de TV Capitu da Rede Globo (Luiz Fernando Carvalho, 2008).

Em *Os Cosmonautas*, os créditos iniciais são feitos com animação de recortes, técnica que pode ser destacada por não demandar grande necessidade de equipamentos e pela rapidez do processo. Nessa técnica, personagens e cenário são recortados e animados manualmente e depois fotografados logo após cada pequeno movimento. Um mesmo personagem, portanto, pode ser utilizado diversas vezes o que representa um menor tempo de produção se comparado com a animação 2D tradicional.

Ambos foram escolhidos porque têm em comum uma determinada classificação de créditos de abertura de filmes proposta por Roberto Tietzmann (2007), onde o gráfico é forte e o cinematográfico é fraco, que significa, segundo o autor, o privilégio “a tipografia e demais recursos gráficos” em detrimento das “imagens captadas por câmera”. Além disso, os créditos têm em comum o fato de antecipar ao espectador alguns elementos da narrativa, em maior ou menor medida. Os tipos dos créditos interagem, pelo movimento, com os elementos gráficos. A mesma estratégia para os créditos, no entanto, é utilizada em períodos históricos distintos, onde é possível perceber uma diferença estética.

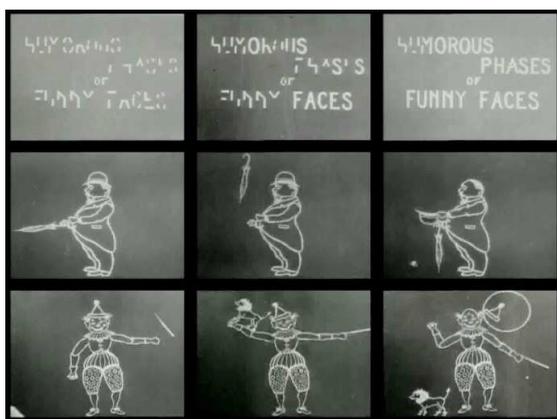
Este trabalho conta com uma revisão teórica envolvendo motion design e faz uma análise comparativa entre os dois filmes, observando a técnica de animação e a estética dos créditos. Isso será feito por meio de uma observação de dois aspectos: primeiramente a técnica de animação utilizada em cada crédito. Por fim, algumas questões estéticas dos créditos, especialmente a tipografia e a escala dos elementos.

O trabalho é dividido em duas partes. Uma primeira trata de uma revisão teórica que envolve o motion design relacionado a questões históricas e também a tipologia dos créditos. Na segunda parte, o trabalho traz uma análise comparativa entre os dois filmes observando a técnica de animação e a estética.

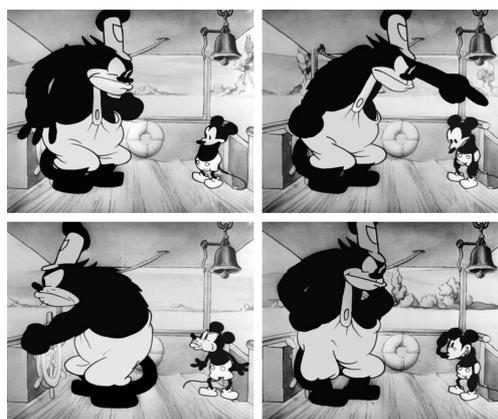
## 2. REVISÃO TEÓRICA

Iniciaremos a revisão teórica observando questões históricas dos créditos de abertura. Após, serão vistos os tipos de créditos a partir da classificação de Roberto Tietzmann e conceituaremos o que é motion design.

A função principal dos primeiros créditos dos filmes era informar o título da obra e identificar a quem pertenciam, já pensando na questão comercial durante o início do século XX. A preocupação em deixar os créditos mais interessantes começou com *The Humorous Phases of Funny Faces* (Blackton, 1906) (figura 07), o primeiro filme a usar créditos animados, além de ser o primeiro crédito em animação, conforme consta na pesquisa de Daniel Lima (2009). Conforme Tietzmann, na década de 1910 e início de 1920 foram sendo adicionados nas informações a empresa produtora, elenco principal e secundário, a equipe técnica e prólogos textuais. Com isso, os créditos deixaram de ser apenas cartões com intertítulos e passaram a se preocupar em preparar mais o espectador para o que vinha a seguir. Por volta da década de 1930, outros elementos começaram a fazer parte dos créditos, como a tipografia que começa a ser mais trabalhada, usando sombreamentos para destaque do plano de fundo. O primeiro desenho de animação com som e música, *Steamboat Willie* (Ub Iwerks e Walt Disney, 1928) (figura 08), é um exemplo de aplicação desses elementos.



**Figura 07- Frames de The Humorous Phases of Funny Faces.** Fonte: <http://goo.gl/yUh1m9>



**Figura 08 – Frames de Steamboat Willie**  
Fonte: <http://goo.gl/7Cip4t>

Como a quantidade de informações a ser exibida foi aumentando o tempo dos créditos iniciais. Segundo Francine Gonzales “muitos optaram por aumentar a duração dos créditos de abertura, enquanto outros deixaram alguns nomes para o final do filme, surgindo assim os créditos finais” (2014, p. 05). Na década de 1950, Saul Bass inovou o design de créditos com

a sequência do filme *Carmem Jones* (Otto Preminger, 1954) (figura 09), onde a imagem de uma rosa aparece imbricada com a silhueta de uma labareda<sup>6</sup>. Vieira fala que Saul Bass “inaugura um novo tempo dentro da história do cinema, desenvolvendo a noção de uma imagem sintética, com imenso poder gráfico” (2009, p. 15). Essa imagem tem a função de integrar os créditos ao filme. Dentro de uma franca produção como designer de créditos, Saul Bass foi considerado “o mago do design gráfico”, com o trabalho gráfico realizado nos filmes “criou um estilo marcante, que é até hoje copiado por muitos filmes e influencia trabalhos dos mais variados tipos” (ALBUQUERQUE, 2012, online)<sup>7</sup>.



**Figura 09 - Frames dos créditos de *Carmem Jones*.**

Fonte: <http://www.artofthetitle.com/title/carmen-jones/>. Com quadros editados pela autora.

De acordo com Tietzmann, os créditos dos filmes são classificados pela predominância do gráfico ou do cinematográfico. O gráfico se define pelos elementos gráficos do filme como a ilustração, a tipografia e outras imagens com esta natureza. O cinematográfico é definido pela imagem-câmera ou o *live-action*. No cruzamento dos dois elementos, são produzidos quatro tipos: um gráfico forte com um cinematográfico forte (tipo1), gráfico fraco com cinematográfico forte (tipo2), gráfico forte com cinematográfico fraco (tipo 3) e gráfico fraco com cinematográfico fraco (tipo 4).

	Gráfico Forte	Gráfico Fraco
Cinematográfico Forte	<b>Tipo 1:</b> Créditos privilegiam a animação e a mescla, unindo o melhor dos dois mundos.	<b>Tipo 2:</b> Créditos onde a parte gráfica discretamente acompanha a imagem, mas esta imagem mantém o interesse do espectador por suas qualidades estéticas, emocionais ou informativas.
Cinematográfico Fraco	<b>Tipo 3:</b> Privilegiam tipografia e demais recursos gráficos a imagens captadas por câmera.	<b>Tipo 4:</b> Créditos que dependem da música para serem interessantes.

Tabela 1 - Predominância do gráfico ou do cinematográfico.

Fonte: TIETZMANN, 2006 p. 09.

<sup>6</sup> O crédito pode ser visto em: <http://www.artofthetitle.com/title/carmen-jones/>. Acesso em 27/01/2014.

<sup>7</sup> Disponível em <http://goo.gl/30K6R9>. Acesso em 23/01/2014.

Os créditos do tipo 1 são os que dão mais ênfase a animação e demais recursos, juntando o que há de melhor em cada um. Um exemplo é *A Pantera Cor de Rosa*<sup>8</sup> (Blake Edwards, 1963), onde os créditos são todos em animação e o personagem principal interage diretamente com os tipos que aparecem na tela. Além disso, as animações são relacionadas com as funções técnicas ou artísticas que aparecem nos créditos, por exemplo, quando aparece sobre a música, a pantera surge de fraque, como um maestro. Os créditos do tipo 2 representam a grande maioria dos créditos de filmes: as imagens chamam mais a atenção do espectador que acaba mais envolvido, já a parte gráfica fica em segundo plano, apenas acompanhando a imagem. Um exemplo é *Cemitério Maldito* (Mary Lambert, 1989), onde apenas a câmera passeia pelos arbustos e cruzeiros que estão pelo chão. Os tipos aparecem centralizados na tela e a trilha sonora tem um papel predominante, deixando um clima de suspense. Tietzmann cita, sobre esse tipo, que “as cenas para o crédito podem ser rodadas durante a fotografia principal do filme, recortando seus planos do mesmo tecido fílmico que irá construir toda a obra” (2007, p. 10).

Os créditos do tipo 3 contam com uma tipografia mais privilegiada, assim como os recursos gráficos, deixando de lado as imagens que são captadas por uma câmera, como eram a maioria dos filmes até a década de 1940 e como são os filmes de animação atuais. Como exemplo para essa classificação, temos os créditos de *Relíquia Macabra*<sup>9</sup> (John Huston, 1941), onde apenas a foto de uma estátua de um falcão fica ao fundo e os créditos surgem sobre ela. Existe dois tipos usados nesses créditos, um manuscrito para a designação das funções e outro em caixa alta<sup>10</sup>, com uma serifa<sup>11</sup> quase imperceptível e um traço mais orgânico que a deixa menos rígida. Na classificação de tipo 4, ambos os elementos, gráfico e cinematográfico, não se sobressaem. A trilha sonora tem a função, neste caso, de imprimir ritmo aos créditos. Um exemplo é o filme *O Dorminhoco* (figura 10) de Woody Allen<sup>12</sup> (1973) que é composto por apenas um fundo preto com as informações necessárias na cor branca, que vão aparecendo na tela. Ao som de Jazz, o trompete dita o ritmo a ser seguido pelos créditos. Podemos destacar que todos os créditos dos filmes de Woody Allen seguem esse mesmo padrão, sendo facilmente reconhecidos.<sup>13</sup>

---

<sup>8</sup> O crédito pode ser visto no link: <http://www.artofthetitle.com/title/the-pink-panther/>. Acesso em 27/01/2014.

<sup>9</sup> O crédito pode ser visto no link: <http://www.artofthetitle.com/title/the-maltese-falcon/>. Acesso em 27/01/2014.

<sup>10</sup> Caixa Alta, no design de tipos gráficos é um sinônimo para letras maiúsculas.

<sup>11</sup> Serifas são pequenos traços ou prolongamentos que ocorrem no fim das hastes das letras.

<sup>12</sup> O crédito pode ser visto no link <https://www.youtube.com/watch?v=ahcd6CDTV08>. Acesso em 27/01/2014.

<sup>13</sup> Um artigo sobre o design de créditos dos filmes de Woody Allen pode ser encontrado em: <http://goo.gl/b9o97L>. Acesso em 29/01/2014.



**Figura 10 - Frames dos créditos de O Dorminhoco.**

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ahcd6CDTV08>. Com quadros editados pela autora.

Tietzmann ressalta que “o forte não significa obrigatoriamente bom, nem o fraco significa ruim” (2007, p. 10). Ou seja, não há um juízo de valor sobre o forte ou o fraco e sim uma costura entre os dois elementos que ocorre em relação a proposta do filme. Cada um tendo a mesma importância para o propósito que foi criado.

Além da questão histórica e da classificação dos créditos, é relevante para o trabalho situar essa prática a partir do que compreendemos por *Motion Graphics*. O *Motion Graphics* está inserido dentro do *Motion Design*. De acordo com Ana Cláudia Hermann, o *Motion Design* está relacionado “com um espectro mais amplo, para além do audiovisual” (HERRMANN, 2012, p.12). O *Motion Graphics*, portanto, relaciona-se com a aplicação do design dentro do campo audiovisual através da animação, design de créditos, videografismo, por exemplo.

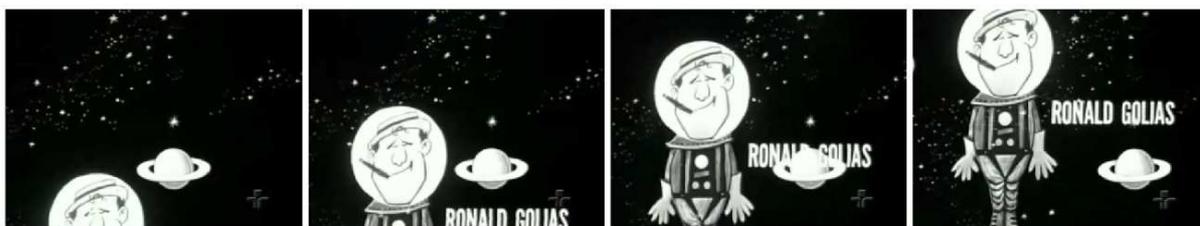
### 3. ANÁLISE

Nesta parte, iniciaremos a análise dos créditos dos filmes *Os Cosmonautas e Caixa Dois*. Como mencionado no início, nosso interesse recai sobre a técnica de animação e a estética dos créditos. Portanto, a presente análise será dividida nestas duas partes.

#### 3.1 A técnica dos créditos

Os créditos de *Os Cosmonautas* duram três minutos e três segundos e figuram como uma introdução à temática do filme, basicamente com os astronautas protagonistas em caricatura e um cenário animado. O crédito apresenta uma grande quantidade de informação, desde os atores principais até as funções de produção da equipe, como carpintaria. Os planetas dos créditos iniciais, que compõem o cenário, funcionam como um plano de fundo e, em primeiro plano, surgem os personagens principais “voando” pelo espaço. Existe uma pequena

animação e os cosmonautas são colocados sobre o cenário em movimento. A animação no crédito consiste em uma trajetória e um *timing* de constituição mecânica, sem muita verossimilhança<sup>14</sup> se considerarmos o movimento de um astronauta ou um objeto sem gravidade. Os astronautas animados apenas “flutuam” de um ponto a outro, sem uma trajetória específica. Ao mesmo tempo, não há animação de braços e pernas. O mesmo desenho de animação, dos personagens movendo-se de um ponto a outro do enquadramento, repete-se diversas vezes sem uma coerência estética interna da animação e com velocidades variadas em cada movimento. No entanto, há uma coerência temática na animação dos personagens por conta da costura com o enredo do filme como podemos observar na figura 11.



**Figura 11 – Quadros do Movimento do cosmonauta na sequência de créditos de Os Cosmonautas.**

Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=qZ0k97FbZd4>) com quadros editados pela autora.

Não é possível identificar qual personagem caricaturizado aparece primeiro por conta da velocidade das animações nos primeiros segundos. Surge na tela um disco voador que dá lugar ao nome da empresa Herbert Richers. O primeiro personagem a ser apresentado é Gangarino (Ronald Golias). Após, surge, de cima para baixo, o nome de Grande Otelo juntamente com seu personagem, Zenóbio. Esse fica menos tempo na tela, continuando o movimento para baixo. Após os personagens principais serem apresentados, as caricaturas voltam na horizontal, juntamente com o nome do filme.

Na sequência, inicia-se a apresentação do nome de outros atores, sempre acompanhados pela caricatura dos personagens principais. As palavras são animadas como os personagens: de cima para baixo e outras de baixo para cima, sofrendo uma variação de tempo em tela e dando mais ou menos ênfase para o grau de importância a cada nome apresentado. Quando é apresentado o crédito do diretor de fotografia, estrelas piscam como se fossem o *flash* de uma câmera sobre o crédito. Ainda seguindo a mesma linha de créditos,

<sup>14</sup> Próximo ao real.

uma mensagem de agradecimento “a valiosa cooperação da Aeronáutica e dos paraquedistas do exército na realização de algumas sequências deste filme”. Esta mensagem aparece por duas vezes.

Ao final do crédito, os personagens aparecem com uma espécie de propulsão em seus pés. Ambos são animados em diversas trajetórias pela tela até que se encostam de cabeça e caem formando uma explosão. Na sequência, aparecem de baixo para cima, com asas de anjo, mãos juntas no peito e olhos fechados (Figura 12). E por fim, a mensagem final sobe com os personagens: “embora neste filme os locais sejam brasileiros, os personagens ajam como brasileiros e alguns fatos também sejam brasileiros, convém esclarecer, logo de início, que tudo não passa de mera coincidência”.



**Figura 12 – Sequência de créditos de Os Cosmonautas.**

Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=qZ0k97FbZd4>) com quadros editados pela autora.

É possível observar que a animação de recorte é a técnica utilizada nos créditos em Os Cosmonautas. A técnica, na forma tradicional, consiste em animar pedaços de papel, madeira ou outros materiais recortados. Como os materiais são utilizados diversas vezes, por serem reaproveitáveis, é uma técnica de custo inferior às demais. No entanto, o resultado pode produzir uma animação mais dura, com movimentos mais limitados. Em Os Cosmonautas a técnica, em sua forma tradicional, pode ser observada nos movimentos dos personagens caricaturizados. São “duros”, com movimentos apenas do corpo inteiro, quase sempre na mesma posição. Podemos observar que se os créditos fossem feitos com a técnica de animação 2D tradicional, por exemplo, os desenhos não iriam ser completamente iguais e haveria movimentos entre linhas e traços. Com a expansão do uso de softwares para animação, essa técnica pode ser simulada. Um bom exemplo é a série de televisão South Park (figura 13), onde o primeiro episódio foi feito tradicionalmente, levando três meses de trabalho. No decorrer dos episódios, a série passou a ser produzida com programas

específicos, cada episódio levando uma semana para ser concluído com as ferramentas digitais.<sup>15</sup>



**Figura 12 – Sequência de do primeiro episódio de South Park.**

Fonte: (<http://goo.gl/uF6mG9>) com quadros editados pela autora.

Os créditos de abertura de Caixa Dois duram dois minutos e 28 segundos. O fundo na cor laranja predomina o tempo inteiro dos créditos. Os desenhos feitos com linhas de contorno contam a história da maleta preta que passa de mão em mão em cada personagem que surge na animação. As informações dos créditos acompanham os desenhos, sempre tendo alguma relação direta com a animação em toda a duração do crédito. A primeira informação é a dos produtores, que acompanha o personagem que está com a maleta. Este sai caminhando e fumando e então é atropelado. A maleta cai sobre ele, abre-se e o nome do filme que está dentro dela, como podemos observar na Figura 14.



**Figura 14 – Sequência inicial dos créditos de Caixa Dois.**

Fonte: ([http://www.birdo.com.br/trabalho\\_15\\_caixa2.html](http://www.birdo.com.br/trabalho_15_caixa2.html)) com quadros editados pela autora.

Uma série de pequenos episódios acontece nos créditos, sempre relacionados com a narrativa presente em Caixa Dois. Dentre eles, uma nuvem com braços que roubam a maleta, um peixe que a engole, um personagem entra e sai de varias portas sem manter uma coerência sobre elas, dentre outras. Uma única animação difere das formas definidas por linhas de contorno: quando três ninjas aparecem. Os ninjas são na cor preta, com preenchimento total. O homem que está com a maleta a joga contra eles, cortando suas cabeças. No momento que

<sup>15</sup> Informação disponível em: <http://www.southparkstudios.com>. Acesso em 31/01/2014

as cabeças caem, a cor vermelha aparece na parte do pescoço de cada um deles e no sangue que se espalha pelo chão. A maleta volta para o homem como se fosse um bumerangue (figura 15). Na sequência final, o mesmo homem com a maleta que iniciou os créditos, acaba terminando com ela. Por fim, ele traga seu charuto, que explode, surgindo a informação de quem dirigiu o filme.



**Figura 15 – Sequência dos elementos de cor diferente dos créditos de Caixa Dois.**

Fonte: ([http://www.birdo.com.br/trabalho\\_15\\_caixa2.html](http://www.birdo.com.br/trabalho_15_caixa2.html)) com quadros editados pela autora.

O software utilizado para criar a animação dos créditos de Caixa Dois foi o Adobe Flash, segundo o website da produtora do crédito. O programa é bastante utilizado em animações 2D vetoriais onde se utiliza a interpolação de movimento, quando o próprio software faz o cálculo necessário para a animação e o animador define o início e o final do movimento. Na animação quadro a quadro tradicional, de forma diferente, o conteúdo de cada frame é alterado manualmente, sendo indicado para animações mais complexas onde cada pequeno movimento é importante para a animação. O tutorial do Adobe Flash, sobre a animação quadro a quadro, explica que “esse tipo aumenta mais o tamanho do arquivo do que a animação interpolada, porque o Flash Professional armazena os valores de cada quadro completo”.<sup>16</sup>

### **3.2 As questões estéticas dos créditos**

Nesta parte, observaremos as questões estéticas presentes nos créditos de Os Cosmonautas e Caixa Dois com relação à escala dos elementos e a tipografia.

Em Os Cosmonautas, geralmente, as informações que aparecem na tela têm quase o mesmo destaque que os personagens nos créditos. O único momento em que os personagens caricaturizados têm mais ênfase é quando aparece o nome do ator que interpreta cada personagem principal, respectivamente. Alguns segundos a mais são dados para o nome do ator Ronald Golias. Assim, com o mesmo grau de importância, os tipos ficam, na maioria das vezes, centralizados na tela com os dois personagens caricaturizados de um lado e outro, sem uma ordem correta, mas sempre acompanhando cada informação que é apresentada. Um fato

<sup>16</sup> Disponível em <http://goo.gl/A4rifk>. Acesso 02/02/2014.

que podemos destacar é a escala dos dois personagens. A proporção da altura real deles se mantém nas caricaturas usadas nos créditos.



**Figura 16 – Exemplos dos tipos gráficos e apresentação das informações nos créditos de Os Cosmonautas.**

Fonte: (<https://www.youtube.com/watch?v=qZ0k97FbZd4>) com quadros editados pela autora.

Todos os tipos que aparecem são em fonte similar a Helvetica condensada em caixa alta, para o nome dos atores e outras funções importantes. A designação de cada função se dá com a primeira letra em caixa alta e as demais em caixa baixa<sup>17</sup>. Os tipos são sempre utilizados na cor branca, dando um maior contraste com o fundo, geralmente preto ou em tons de cinza. Assim como o filme, os créditos são em preto e branco, com algumas variações do cinza. Com isso, as variações de tons são necessárias para que fundo e personagens não interfiram entre um e outro. Nas mensagens de agradecimento, os tipos se mantêm todos em caixa alta, o que para um texto corrido torna-se cansativo, dificultando a leitura por não existir uma diferença de altura de cada letra, formando um bloco inteiro.

Em Caixa Dois, o fundo de cor laranja predomina e os desenhos que aparecem não preenchem a tela, assim como os tipos, sempre deixando uma grande área de respiro<sup>18</sup> em relação ao enquadramento. Cada informação apresentada durante os créditos tem uma relação direta com a animação, unindo tipos e animação de alguma forma, algumas vezes entrando pela porta que existe, outras vezes surgindo de alguma explosão que ocorreu, por exemplo. Todo o crédito não possui cenário, apenas os personagens e alguns objetos que fazem parte da narrativa. Um exemplo que pode ser relacionado esteticamente é a animação Mc Boing Boing<sup>19</sup> dos estúdios UPA, onde não há cenário em profundidade, mas existem alguns elementos como portas e outros objetos que fornecem a escala aos personagens. Os tipos são desenhados com algumas irregularidades nos cantos, onde algumas partes de cada letra não

<sup>17</sup> Caixa baixa, no design de tipos gráficos é um sinônimo para letras minúsculas.

<sup>18</sup> Espaço estrutural vazio. A principal utilidade é não deixar os elementos visuais apertados onde são mostrados, deixando a imagem mais equilibrada, guiando o olho do espectador para o que é mais importante.

<sup>19</sup> Animação pode ser vista no link: <https://www.youtube.com/watch?v=uNsyQDmEopw>. Acesso em 03/02/2014

têm a mesma espessura que as demais, deixando a composição com um ar mais desajeitado, menos formal.

Cada informação dada nos créditos segue uma animação diferente, não importando se aparece por completo ou uma letra de cada vez. Algumas entram completamente embaralhadas, outras vão surgindo sem uma lógica correta. Assim as informações não ficam tão formais, deixando os créditos com um aspecto mais despojado, ainda mais por se tratar de um filme do gênero de comédia.



**Figura 17– Tipografia dos créditos de Caixa Dois.**

Fonte: ([http://www.birdo.com.br/trabalho\\_15\\_caixa2.html](http://www.birdo.com.br/trabalho_15_caixa2.html)) com quadros editados pela autora.

#### **4. Conclusão**

Após observarmos a abertura de dois longas nacionais, notamos a importância e a funcionalidade dos créditos de animação em filmes *live-action*. A relação direta entre o design e a animação se sobressai, dando mais ênfase ao que é apresentado ao espectador. Tornando a informação inicial mais atrativa, a animação é relacionada diretamente à narrativa do filme, mesmo sendo o caso de técnicas diferentes, pois os elementos essenciais para que seja passada a informação necessária existem com grande potencial. Em *Os Cosmonautas* este potencial narrativo e estético ocorre em menor medida em vista da técnica de recorte, por vezes, não permitir uma expressividade de movimento como vemos em *Caixa Dois*. Este segundo, apesar de utilizar ferramentas digitais, reporta-se a animação tradicional 2D com uma fluência de movimento característica dos desenhos feitos quadro a quadro.

Podemos analisar o uso de tipografias muito próximas, com características gráficas semelhantes, mesmo com a diferença temporal entre cada um dos filmes usados como base para esse trabalho. Outros estudos podem ser feitos, levando em consideração a diferença de técnicas usadas, sempre buscando diferença entre os créditos e o filme em si. Outro estudo

interessante seria a busca de outros gêneros para serem analisados, mas que tivessem essa mesma característica de créditos de animação no *live-action*.

## REFERÊNCIAS

BARONE, João Guilherme. Assimetrias, dilemas e axiomas do cinema brasileiro nos anos 2000. In: Revista Famecos, Porto Alegre, v. 18, n. 3, p. 916-932, setembro/dezembro 2011.

GONZALES, Francine. Animação 2D nos créditos finais de filmes em animação 3D: Função estética e narrativa. Trabalho de Conclusão do Curso de Cinema de Animação. Pelotas, 2014 *no prelo*.

HERRMANN, Ana Claudia. A influência das tecnologias e do mercado audiovisual brasileiro na estética de projeto de Motion Graphics: análise da identidade televisiva do canal Multishow. Pelotas: 2013. Online. Disponível em:

LIMA, Daniel Pinheiro. **Animação de recorte: do stopmotion ao digital**. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFMG, Belo Horizonte: 2009. Online. Disponível em: <http://goo.gl/yUh1m9>. Acesso em 16/01/2014.

TIETZMANN, Roberto. **Interpretação e reinterpretação gráfica e cinematográfica em sequências de créditos de abertura**. FAMECOS/PUCRS, RS, Porto Alegre: 2006. Online. Disponível em: <http://goo.gl/g7NezZ>. Acesso em 10/01/2014

TIETZMANN, Roberto. **Uma proposta de classificação para créditos de abertura cinematográficos**. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Santos: 2007 Online. Disponível em: <http://goo.gl/LY8TVi>. Acesso em 08/01/2014.

VIEIRA, Iuli Nascimento. **Créditos cinematográficos: O filme já começou**. Monografia (Curso de Comunicação Social) – Instituto de Arte e Comunicação Social (IACS), Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2009. Disponível em: <<http://www.rascunho.uff.br/ojs/index.php/rascunho/article/view/10/8>>. Acesso em: 27/01/2014.