

ISSN 1415-4498

*M*ANUSCRÍTICA

REVISTA DE CRÍTICA GENÉTICA

14

Centre de Documentation du Cours
de Langue et Littérature Française

ASSOCIAÇÃO DE PESQUISADORES DO

L I T E R Á R I O

*M*ANUSCRÍTICA

REVISTA DE CRÍTICA GENÉTICA
VITÓRIA, ES – DEZEMBRO DE 2006

Conselho Editorial:

ALMUTH GRÉSILLON
AMÁLIO PINHEIRO
JULIO CASTAÑON
RAUL ANTELO
ROBERTO BRANDÃO
WILLI BOLLE
YEDDA DIAS LIMA

Editoria científica:

ÂNGELA GRANDO BEZERRA
APARECIDO JOSÉ CIRILLO
MARIA REGINA RODRIGUES
MARIA GORETE DADALTO GONÇALVES
FERNANDO AUGUSTO DOS SANTOS NETO

Diretoria Editorial:

APARECIDO JOSÉ CIRILLO

Projeto Gráfico:

LUCIANO ALVES PORTELA
VITOR CAMPOS LOUZADA

Ilustração Capa:

ATÍLIO COLNAGO

SUMÁRIO

1. Como entender os processos de criação vinte anos depois - Philippe Willemart.....	9
2. Lecture macro, lecture micro du processus d'écriture_ Réflexions sur la performativité du détail en critique génétique - Irène Fenoglio.....	22
3. Crítica de Processo - Cecília Salles.....	36
4. Signo e significação: Pensamento diagramático e leis de formação - Daniel Ribeiro Cardoso.....	41
5. Informação Estética: Processos de Construção de Formas na Criação - Edina Regina P. Panichi.....	47
6. Breviário das terras do brasil: uma aventura nos tempos da inquisição e os vários caminhos que os manuscritos nos proporcionam - Isabel Cristina Farias de Lima.....	52
7. A Comunidade do Arco-íris: a Gênese de um Possível Novo Mundo - Mara Lúcia Barbosa Da Silva.....	56
8. A presença de João Cabral de Melo Neto e Murilo Mendes em Acervos de escritores espanhóis - Ricardo Souza De Carvalho.....	61
9. Mário de Andrade: epistolografia e processos de criação - Marcos Antonio de Moraes.....	65
10. Poética do processo - Roberto de Oliveira Brandão.....	71
11. Estética da Criação: a gênese de Vidas Secas, de Graciliano Ramos - Vanda Cunha Albieri Nery.....	75
12. O território do caderno de criação - Laís Guaraldo.....	80
13. O códice 367 (320) da Biblioteca Nacional de Lisboa - Carlos Eduardo Mendes de Moraes.....	88
14. Acervos de autores e projetos de edição crítica: Os casos de Fernando Pessoa e Eça de Queirós - Ceila Ferreira Martins.....	94
15. Ficção e Imprensa no Brasil: os Processos de Criação de Machado de Assis, Joaquim Manuel de Macedo e José de Alencar - José Alcides Ribeiro.....	101
16. Machado de Assis e o Corpus flaubertianum - Verónica Galíndez Jorge.....	116
17. Revisitando a aquisição de segunda língua: inglês - Ana Elisa Machado Cysne.....	121
18. Tradução literária e crítica genética: Estudo genético do prototexto da tradução para o português do romance de Gabriel Garcia Marques Memória de minhas putas tristes. - Marie-Hélène Paret Passos.....	127
19. Drummond e o Arquivo-Museu de Literatura - Eliane Vasconcellos.....	132
20. Arquivos de escritores: as tramas no Arquivo Mário de Andrade - Marcia Regina Jaschke Machado.....	138

21. Método Van Gogh de formação em artes visuais - Edson P. Pfützenreuter.....	143
22. Um diálogo com as cartas de Vincent Van Gogh - A partir do livro Vincent Van Gogh: cartas a Théo - Maria Paula Palhares Fernandes.....	150
23. Italo Calvino: reflexões sobre processo de criação - Maria Sílvia Bigareli.....	161
24. A Poética de Norma Grinberg: O Arco do Desejo - Sylvia R. Fernandes.....	166
25. Construção metodológica na pesquisa em Educação: contribuições da Crítica Genética - Ronaldo Alexandre de Oliveira e Sílvia Regina Ribeiro.....	171
26. Processos de escritura na escola: breve panorama de alguns estudos franceses e brasileiros - Valquíria C. M. Borba e Eduardo Calil.....	177
27. Desdobrando as Funções dos Documentos de Processo: uma Análise nas Artes Visuais - Aparecido José Cirillo.....	185
28. Problemas de transcrição na Missa no. 7 de Francisco Mignone - Carlos Alberto Figueiredo.....	193
29. Processo de criação: diálogo com a cultura - Cristiane Miryam Drumond de Brito	199
30. Espaços de criação de duas ceramistas brasileiras - Maria Regina Rodrigues.....	206
31. Acaso como tendência: o projeto poético de Milton Montenegro - Maria Gorete Dadalto Gonçalves.....	215
32. Edição Crítica da Poesia Completa de Lúcio Cardoso - Ésio Macedo Ribeiro.....	225
33. A poesia machadiana: versões, traduções, revisões e diálogos – uma musa de roupas embebidas - Francine Fernandes Weiss Ricieri.....	231
34. O fazer naturalista em o mulato, de Aluísio Azevedo - Laura Camilo dos Santos Cruz.	237
35. Perspectivas sobre a gênese de Casa de pensão - Marizete Liamar Grando.....	244
36. A escrita literária é sempre uma prática crítica. Mas crítica do quê? Do processo - Claudia Amigo Pino.....	249
37. O processo telejornalístico na edição - Aline Grego.....	259
38. A Crítica Genética na Propaganda - Prof. João Vicente Cegato Bertomeu.....	268
39. O Processo de Criação e Produção em Os Simpsons - Profa. Chantal Herskovic.....	277
40. O Caderno Rosa de Hilda Hilst - Cristiane Grando.....	286
41. A condição fotográfica da arte contemporânea - gênese e o processo de criação - Evandro de Freitas Gauna.....	287
42. O processo de criação de Cidade de Deus - Keila Prado da Costa.....	289
43. Generalizações sobre o proceso criativo servindo como suporte no caminhar de uma oficina terapêutica ocupacional com psicóticos	290
44. Disciplina e liberdade: leituras processuais na música de H.J. Koellreutter.....	295

39. O PROCESSO DE CRIAÇÃO E PRODUÇÃO EM OS SIMPSONS

CHANTAL HERSKOVIC
UFMG

A série Os Simpsons inaugurou uma nova etapa para o seriado televisivo, na forma de um seriado animado de comédia de situações, tendo como foco uma audiência juvenil e adulta. Criada por Matt Groening e exibida pela emissora FOX, a série, em 2004, completou 15 anos no horário nobre, tendo abordado diversos temas. Conhecida por ser subversiva, ao contrário de outras que a precederam, a série Os Simpsons vai além do humor espirituoso e apresenta uma crítica e sátira da sociedade ocidental. Esse desenho animado feito para um público local acabou tendo um alcance global.

Os personagens principais são os cinco integrantes da família Simpson: Homer, o pai, Marge, a mãe e os filhos Bart, Lisa e Maggie, que moram em uma pequena cidade norte-americana chamada Springfield. A cidade possui todas as características de uma metrópole, e ao longo dos anos foi crescendo e se desenvolvendo, assim como o elenco da série e seus personagens.

Este estudo tem como objetivo revelar, com olhar crítico o seriado animado Os Simpsons, apontando como sua estrutura de criação, produção e narrativa são relevantes para o estudo dos processos de criação. Todo o processo de produção foi estudado de forma a desvendar e perceber como o método de criação e produção dos episódios influi no desenvolvimento dos mesmos, tendo como referências: entrevistas, manuscritos e relatos da equipe e seus artistas e escritores.

A série foi inspirada, como dito anteriormente em uma tira em quadrinhos intitulada Life In Hell. Esta relação entre duas mídias diferentes evidencia a gênese do programa, e como seus primórdios definiram o perfil de seus personagens, inspirando as outras temporadas. Uma vez que a tira é alternativa com grande ligação com o quadrinho underground suas referências, principalmente pelo conteúdo subversivo e traços rudes e grotescos, estas influências são levadas para Os Simpsons através de suas expressões, visual gráfico, cores, e roteiros. Enquanto a tira Life In Hell é feita por um único autor, a série televisiva possui vários “autores”, feita por um grupo de artistas, escritores, atores e produtores que pode ser denominado como um círculo criativo.

Em 2005, Matt Groening continua a publicar semanalmente sua tira em quadrinhos Life In Hell, e faz a supervisão de todo o processo de criação e produção da série animada, da qual é o produtor executivo. Groening acompanha desde a criação e finalização dos roteiros, até a dublagem das vozes pelos atores, passando por todo o processo de animação. Foi ao ler uma das tiras em quadrinhos de Life In Hell, que o produtor James L. Brooks decidiu convidar Matt Groening a esboçar uma proposta para vinhetas animadas para o programa de variedades e comédia da FOX,

The Tracey Ullman Show.

Matt Groening criou a família de cinco integrantes, hoje, conhecida internacionalmente, 15 minutos antes de sua reunião com o produtor James L. Brooks. Naquele momento, Groening, optou por não utilizar os personagens de sua tira em quadrinhos e criou uma típica família humana. O nome Simpson foi dado depois e escolhido por ser um sobrenome comum nos Estados Unidos. Dilemas morais e éticos de grande carga emocional não foram excluídos da série animada e acabam por aproximar os personagens da audiência.

A série Os Simpsons teve sua estréia no programa The Tracey Ullman Show, em 1987. O desenho animado Os Simpsons era exibido no espaço entre os blocos principais em live-action do programa e os comerciais, com duração de aproximadamente um minuto, apelidados no idioma original de bumpers. Os primeiros desenhos animados eram caracterizados por traços mais rudimentares, sendo muito diferentes do que é exibida pela FOX atualmente (em 2005). Uma das justificativas para isso é que Matt Groening esboçou os personagens contando com uma maior elaboração final, como próprio autor afirma (no DVD da primeira temporada da série no comentário em áudio), que deveria ser desenvolvido pela equipe de animadores, o que não ocorreu.

O desenho animado começou como uma experiência, sendo exibido como pequenas vinhetas, mas, devido ao sucesso, acabou por conquistar seu próprio programa. Nessas primeiras vinhetas, os personagens ainda eram muito grosseiros. Os cenários eram incompletos e deixavam a desejar em termos de perspectiva, problemas que seriam solucionados posteriormente. A animação ainda era rudimentar, e as cores tinham tons muito fortes.

É no final da segunda temporada das vinhetas que o design, ou seja, o visual gráfico, de Os Simpsons se tornou mais próximo do que se tornaria nas temporadas seguintes e ao do utilizado no programa de meia-hora. Nos primeiros anos de Os Simpsons, as gravações de áudio eram feitas com todos os atores que dublavam as vozes dos personagens, apertados em uma única cabine, pequena como um elevador, pois o estúdio onde eram feitas as dublagens não havia sido criado com este objetivo e sim para gravações de produções de filmes e televisão. Após algum tempo, as gravações passaram a ser feitas em estúdios próprios. Os quatro atores, Nancy Cartwright, Dan Castellaneta, Julie Kavner e Yeardley Smith, apertavam-se na pequena cabine, juntamente com o diretor de dublagem e o engenheiro de som que executava a gravação utilizando uma fita e um gravador cassete doméstico. Matt Groening levava os roteiros, e os atores se revezavam em apenas dois microfones. Foi, sem dúvida, um início humilde para um grande sucesso.

Nancy Cartwright era e ainda é responsável pela voz de Bart; Julie Kavner dubla Marge; Yeardley Smith faz a voz de Lisa; e Dan Castellaneta a de Homer, Krusty e Vovô Simpson. Cada ator ficou encarregado de criar uma voz que representasse o personagem e sua personalidade, uma vez que não havia o recurso gestual das encenações. Por exemplo, a voz de Marge, criada por Julie Kavner, deveria representá-la como mãe de filhos endiabrados, e a voz de Lisa, produzida, por Yeardley Smith, deveria representar a defesa de ideais. Todas as vozes são gravadas e estudadas, sendo cada uma, uma criação do ator.

Em 1989, a série obteve seu próprio programa no horário-nobre, com novos atores para a dublagem das vozes dos personagens recém-criados. Todos os atores tiveram importantes papéis no processo de criação e definição de perfil dos personagens, criando vozes especiais para cada um e improvisações e sons que se tornaram ícones da série, como o “D’Oh!” de Homer.

Na transição entre as vinhetas do programa de Tracey Ullman para o formato de sitcom com meia-hora de duração, Os Simpsons enfrentaram alguns problemas como pode ser visto nos manuscritos dos storyboards e esboços, revelados nas primeiras temporadas lançadas em DVDs (2002-2005) e nos desenhos animados. A comparação entre as primeiras animações, as vinhetas os episódios de temporadas mais recentes como a décima quinta (2004-2005). Como anteriormente a animação era feita nos Estados Unidos, e os designs, layouts e personagens, por Matt Groening, com a mudança, parte da animação passou a ser feita e finalizada na Coreia, o que fez com que o processo passasse por um período de adaptação.

O processo de produção, inclui diversas etapas de criação, desde o roteiro até a animação, e todas, de certa forma possuem manuscritos, textos/roteiros, fitas com gravações, esboços de personagens e de cenas, storyboards e milhares de desenhos, cada um com suas modificações. Desta forma, pode-se compreender como esse desenho animado feito para a televisão pôde se tornar um sucesso de audiência e se manter por tempo recorde no seu horário de exibição, competindo com outros seriados e programas em live-action, e como uma equipe de 400 pessoas consegue trabalhar em harmonia para a realização de um episódio de desenho animado. Para o estudo da crítica genética o relevante é a pesquisa e acesso aos manuscritos, porém, sendo estes disponibilizados através de livros especializados, DVDs (nos quais existem links escondidos para acesso de esboços secretos chamados de “ovos de páscoa”) e sites oficiais da FOX na internet com seus devidos copyrights. Não há como ter certeza de todas as alterações feitas desde a idéia original, sendo, portanto, relevante à história do processo e como ele implica nas modificações e experimentações.

Os episódios de Os Simpsons envolvem muito trabalho de produção, como gravação de áudio, composição de músicas, criação do roteiro, storyboard, animação, dublagem, direção e edição. O tempo exigido para realização de um episódio varia entre oito a dez meses, a partir da criação da idéia até o momento da exibição. São necessários em média três meses para criar os roteiros e seis ou sete meses para o trabalho de produção, dependendo de quão complexa seja a animação e a composição musical. Cada temporada possui, em média, 22 episódios. Para se exibir regularmente um novo episódio a cada semana, é necessário um grande trabalho de planejamento que inclui criação do roteiro, produção e pós-produção. Portanto, seis ou sete episódios são produzidos simultaneamente.

Um episódio de uma outra série de desenho animado, provavelmente, é escrito e reescrito antes de passar para a fase de animação. Entretanto, em Os Simpsons, sendo o roteiro aceito e aprovado, ele retorna ao roteirista que o redigiu e à equipe de aproximadamente oito a doze pessoas, alguns trabalhando apenas como consultores. Num total de oito vezes durante o processo, idéias são sugeridas e mudanças são feitas, a fim de tornar o texto claro e objetivo.

Os produtores dedicam-se, particularmente, aos roteiros que são intensamente

trabalhados, elaborados, reescritos e corrigidos, sendo esta a primeira fase da produção e a mais importante. O processo tem início com algo parecido com um *brainstorming* de idéias. Nos primeiros anos, a equipe de roteiristas fazia reuniões de oito horas de duração. Todos da equipe já vinham com idéias prontas e desenvolvidas. Em seguida, escolhiam duas ou três idéias para cada episódio, e então James L. Brooks as desenvolvia, estudando as possibilidades para gags e situações cômicas. Ao final do dia, a equipe já havia esboçado a metade dos episódios da temporada.

Ao longo dos anos, o time mudou e, até a 12ª temporada, foram cinco diferentes times de roteiristas, todos sob a supervisão do produtor executivo, também conhecido como *show runner*, que é o responsável pelos episódios e leva parte do crédito quando o programa é bom e toda a culpa quando não é bem sucedido. Apesar de Matt Groening ser o criador e o supervisor de todas as fases da série, os produtores influenciam os episódios através dos argumentos em relação ao ritmo e ao estilo do programa. De acordo com David Silverman, um dos principais diretores de animação, “Sam Simon era muito comprometido com o humor. Ele reafirmaria aos roteiristas que se a piada era engraçada na primeira vez, ela deveria continuar engraçada após ser vista e revista 20 vezes”(Cartwright, 2000: 128). A primeira vez em que houve uma reviravolta no processo de criação do roteiro, Mike Reiss e Al Jean tomaram juntos o posto de *show runner*. A principal preocupação era o que poderia funcionar no programa e o que não funcionaria; a dupla tinha um jeito particular de trabalhar, e este aspecto coletivo para comandar o desenvolvimento da equipe era profícuo. David Mirkin, quando ocupou o cargo de *show runner*, trouxe novas perspectivas para a série, pois foi o primeiro *show runner* que não era parte da equipe de *Os Simpsons*, o que o desafiou a compreender o programa, e ao mesmo tempo colocar uma marca pessoal na série.

Josh Weinstein e Bill Oakley faziam parte da equipe de Mirkin e aos poucos alcançaram o cargo de *show runner*. Seu estilo estava próximo ao de Mike Reiss e Al Jean, porém, acabaram criando a sua própria forma de dirigir o programa, levando-o uma nova onda de popularidade. Foram eles os responsáveis pela mudança de personalidade de Homer Simpson, que passou de um personagem bravo e psicótico a um adulto tolo, porém “adorável”.

Esse grupo de escritores era responsável por: estudar o roteiro atentamente, até o momento da animação; acompanhar o diretor de animação para constatar se ele teria ou não a mesma visão de como o episódio deveria ser; trabalhar com os atores na dublagem até conseguir a melhor performance necessária para a edição; estar sempre em comunicação com o compositor que cuidaria de toda a produção musical e rítmica; verificar a continuidade entre as cenas em todo o episódio, para verificar a coerência final. O comprometimento em relação ao roteiro é de grande responsabilidade, e um roteirista não consegue realizar muitos roteiros ao mesmo tempo, pois, caso o faça, pode comprometer a qualidade do trabalho.

Além do cuidado com o roteiro, a equipe controla quantos roteiros centrados em Bart estão sendo produzidos, assim como quantos são relacionados a Homer, Marge, Lisa e outros personagens da série. O co-produtor executivo Ron Hague, quando abordado a respeito de como consegue ainda idéias após tantos episódios, diz: “Não há absolutamente mais nenhuma idéia, mas sempre damos um jeito de conseguir. A

vida é rica e ainda há muito em que se inspirar” (Cartwright, 2000: 133).

Quando o roteiro está na forma pretendida, está pronto também para a leitura coletiva, conhecida por *table-read*. Essa leitura é feita da seguinte forma: toda a equipe se encontra, incluindo os produtores executivos, o criador Matt Groening e, quando possível, os convidados. A leitura é feita em voz alta e encenada pelos atores, que dublam as vozes dos personagens. É a primeira vez, depois de escrever e reescrever, que os roteiristas irão escutar a história da forma como ela será gravada. Um gravador é colocado na mesa para gravar a leitura. Essa cópia servirá de referência para os roteiristas trabalharem; no caso de algum ator acrescentar algo ao diálogo, como uma improvisação, isso será inserido ou não no roteiro. Todo o roteiro é lido junto a um produtor/roteirista que lê as descrições, locações e direções. Quando a leitura é encerrada, os roteiristas trabalham novamente em cima do roteiro lido e discutem o que acabaram de ouvir.

Na série de meia-hora, ao contrário da época do programa de Tracey Ullman, a FOX criou um novo estúdio para *Os Simpsons*. No estúdio de gravação, os microfones ficam dispostos em círculo e um dos produtores/roteiristas dirige a gravação junto a um supervisor de roteiro e ocasionalmente um roteirista também assiste à gravação. O primeiro take é feito como está escrito no roteiro, já do segundo em diante os atores acrescentam palavras e fazem comentários, que podem ou não ser utilizados no episódio.

Como um programa padrão, o roteiro é dividido em atos e cenas para a gravação das vozes. É raro o ator não acrescentar algo à gravação. Há muitas cenas com vários personagens, como multidões de crianças, médicos, advogados, agentes, estudantes e até mesmo animais, e os atores devem fazer as vozes destes personagens de forma improvisada.

Quando a trilha sonora está concluída, é enviada ao Film Roman, a empresa de animação responsável pela animação de *Os Simpsons*. A técnica de animação utilizada é manual. A série é relativamente obsoleta em termos de animação, se comparada às tecnologias disponíveis atualmente. Apenas as cores são trabalhadas no computador, e com uma gama de cores muito restrita em se tratando de animação na era digital.

O primeiro passo da produção visual é a criação do *storyboard*, pois é através dele que a equipe consegue visualizar a história que está sendo contada e perceber como ela irá parecer visualmente. Esse recurso é utilizado tanto para animação como para filmes em *live-action* e mesmo em comerciais de televisão. O *storyboard* é composto por quadros, como uma história em quadrinhos, e ilustrado a lápis, de forma simplificada. O roteiro é estudado por seis ou mais desenhistas especialistas em *storyboards* que dividem o roteiro entre si, cada parte contendo um ato. Para a criação do *storyboard*, o animador ou desenhista responsável lê o roteiro algumas vezes para entender completamente como se passa a história e a premissa básica do episódio. Ele também precisa ter em mente o conceito e o estilo da série, assim como conhecer os personagens e seus melhores ângulos e posições para a animação.

Os animadores precisam trabalhar rapidamente e ter uma perspectiva próxima à de um diretor cinema e televisão, pois não irão apenas desenhar o enredo do roteiro, como também os ângulos de câmera, cortes, closes e planos, tudo baseado no ro-

teiro. A vantagem da animação sobre o filme live-action é que, em vez de se gravar a mesma cena várias vezes, por ângulos diferentes, os ângulos já são estabelecidos no storyboard, na forma exata em que serão feitos. O storyboard completo de um episódio contém, aproximadamente, 200 páginas, e cada uma possui quatro ou cinco quadros com desenhos individuais.

Nessa fase de criação, pequenas mudanças são feitas. Os desenhos que reproduzem uma sugestão de movimento e detalhes que não foram colocados no roteiro podem ser acrescentados, e colocados no storyboard pela equipe de animação.

Enquanto o storyboard está sendo produzido, a Film Roman recebe as trilhas sonoras com as vozes que foram gravadas nos estúdios da FOX. Essa fita é editada para ter 15 minutos de diálogos em seqüência. O diretor de animação e seu assistente descobrem quanto tempo eles têm para cada cena. Quanto mais diálogo, menos tempo para ações não-verbais, o que leva a muitas idéias para cenas animadas e estudo do ritmo.

Os Simpsons introduziu um estilo visual novo no mundo do desenho animado. Durante a primeira temporada, David Silverman e Wes Archer foram os diretores que criaram o design dos personagens, sempre inspirados nos desenhos de Matt Groening e sob a supervisão deste, fazendo a transição das vinhetas do *The Tracey Ullman Show* para a série de meia-hora. Para evitar o que ocorria no programa de *Tracey Ullman*, em que em cada episódio os personagens estavam diferentes do episódio anterior, foram criados desenhos padrões para os personagens na forma de model-sheets, que são as folhas com os padrões e as características de cada personagem.

Os animadores consiste em grupo de seis a oito pessoas com formação em artes visuais que possuem um profundo conhecimento na área. No que se refere ao processo, o diretor de animação divide a série entre os animadores que criam o layout, fornecendo para cada um 20 cenas para serem ilustradas. Esses, por sua vez, utilizando o storyboard, expandem-no, fazendo desenhos individuais para as cenas chaves, que são desenhadas a lápis, utilizando a mesa própria para animação, com atenção e cuidados nos detalhes, sendo estes exemplos acessíveis nos DVDs. O animador estuda a gravação, dará uma perspectiva do que se passa com o personagem, podendo enfatizar sua expressão, assim como trabalhar os planos, intensificando a ação de determinada cena.

O diretor, junto a um diretor assistente, irá controlar o timing das cenas. Todos os desenhos são fotografados e capturados, e as imagens são passadas como um storyboard animado, criando uma animação em preto-e-branco em pencil test. Essa animação é chamada de animatic. O animatic é essencial para medir o timing e saber o que está funcionando ou não. Nesse momento é comum ocorrer algumas mudanças.

Após a criação do animatic, o filme é exibido aos produtores e a outros membros da equipe da Gracie Films. Após assistirem à animação, roteiristas e produtores tendem mais a questionar partes específicas do conteúdo do episódio do que pedir grandes mudanças nas cenas, embora isso também ocorra, porém com menos freqüência nessa etapa da produção. Após a aprovação do animatic, todos os desenhos são transferidos para folhas de acetato. Todo esse processo é feito manualmente, e assim,

as folhas de acetato são enviadas para a Coreia, para serem xerocadas e pintadas.

Quando o desenvolvimento de um episódio é completado na Film Roman, ainda faltam algumas fases antes de poder ser considerado terminado. Um pacote é feito contendo trabalhos de arte considerados key artworks, (que são as posições-chaves da animação) e planos de fundo, novos acessórios e roupas, animatic, a trilha sonora com os diálogos, as folhas detalhadas de timing, e desenhos com as cores indicadas por números e o storyboard, faltando somente os frames entre as posições-chaves a serem desenhados para a animação poder ir ao ar. Todo o pacote é enviado para a Coreia, sendo em média 18.900 a 33.220 folhas de acetato que eram pintadas individualmente, e agora, em 2005, são escaneadas uma por uma. O estúdio de animação AKOM Production Co., localizado ao oeste de Seoul na Coreia é o responsável pela animação e finalização dos episódios, há mais de 15 anos.

Os Simpsons era totalmente pintado à mão até a 12ª temporada. São em média de 18.900 a 33.220 folhas de acetato que eram pintadas individualmente. O trabalho de animação e colorização, assim como o de captura, é feito na Coreia pelo fato da mão-de-obra ser mais barata.

Quando o pacote chega à Coreia, as folhas contendo os detalhes são traduzidas para o coreano. Depois de traduzido, o trabalho é dividido e distribuído pela equipe. A equipe possui os mesmos model-sheets dos personagens e dos planos de fundo. Nessa etapa, a equipe de animadores desenha todas as posições entre as posições-chaves feitas pela equipe da Film Roman, e as copia para as folhas de acetato. Outra equipe verifica a animação e, utilizando as instruções colocadas pelo departamento de cores, pinta os desenhos. Concluída essa fase, todos os desenhos são capturados por uma câmera, para se realizar a animação frame a frame de 23 minutos. Com o advento das novas tecnologias, uma equipe escaneia os desenhos e adiciona as cores por computador, o que proporcionou um aumento na gama de cores. O trabalho feito na Coreia tem um prazo de sete a oito semanas para ser realizado e enviado novamente para a Film Roman.

A princípio, houve um período de ajustes entre a equipe da Coreia e a equipe nos Estados Unidos. Os desenhos, que pareciam fáceis de serem animados, revelaram-se muito detalhados e delicados. Como Nelson Shin, o chief executive officer da AKOM, relata: “Quando se trata do cabelo espetado de Bart, se você fizer um erro no desenho ou na espessura do traço com o lápis, a animação parecerá estranha. As histórias elaboradas e o grau de emoção exibido por cada personagem revelam que a série Os Simpsons é extremamente difícil de desenhar”. Segundo Shin, “os personagens são delicados e sutis” (Herskovitz, 2005:03). Esse tipo de detalhe técnico fez com que o primeiro episódio produzido Numa noite encantada, tivesse que ser quase que totalmente redesenhado, adiando a estréia oficial e fazendo com que a série estreasse no Natal, como um especial, com o episódio O Prêmio de Natal, que era na verdade o oitavo episódio, segundo a ordem de produção.

Quando o material retorna aos Estados Unidos, o diretor de animação, que já está trabalhando em outro episódio, se reúne com o editor e assiste ao trabalho, tomando notas do que deve ser mudado ou ajustado. Os pequenos ajustes na animação ou no roteiro são feitos nessa etapa de finalização. Os produtores têm aproximadamente cinco semanas para fazer as mudanças ou trabalho de edição. Pode acontecer de

algumas cenas serem muito longas e precisarem ser cortadas. Por isso há dois tipos de abertura para o programa, uma que é a completa e outra que é mais curta para ser usada quando o programa fica mais longo do que o esperado. A abertura foi criada já com a possibilidade de ser cortada para esse tipo de situação.

Até essa fase, o roteiro já foi escrito, gravado e totalmente animado, e todas as mudanças já foram feitas. Mas ainda falta a trilha sonora musical para o episódio ir ao ar, havendo um período de duas semanas para ser concluída e adicionada ao episódio. A pessoa encarregada de criar essa trilha é o compositor Alf Clausen. É feita uma sessão para se definir como será a trilha e em quais trechos haverá música. Nessa sessão estão presentes o compositor, o editor de música, um produtor executivo e outros produtores. São feitas anotações e indicações das deixas da trilha sonora, o tempo de duração de cada peça e a descrição do que é necessário transmitir.

A série utiliza inúmeros ruídos como motivos de humor e características de seus personagens, tais como estalos, estouros, disparos, tragos de bebidas e de cigarros, arrotos, esguichos de água, socos e pontapés, aplausos, bater de asas e muitos outros sons, que vão de corridas de carros até o som de um bolo de Marge saindo do forno. Travis Powers é o encarregado por esses sons desde as vinhetas do programa de Tracey Ullman. Ao longo dos anos, ele criou para si uma biblioteca de efeitos sonoros. A maior parte dos efeitos sonoros feitos para televisão, seriados e filmes é criada em estúdios, porém Powers os captura nas próprias locações ou em sua casa. Para o episódio A Odisséia de Homer, ele precisava criar o ruído de um gigante de pedra se movendo, para isso conseguiu uma rocha gigante e a arrastou pelo seu quintal às três horas da manhã.

No episódio O Novo Vizinho, há uma cena em que Bart sonha que seu coração é arrancado e atirado na parede, escorregando para uma lixeira. Para conseguir esse som, Travis cortou um buraco em um melão e enfiou seu punho dentro dele. Para realçar o efeito sonoro, ele acrescentou sons de músculos e tendões se rompendo. Para o som do coração sendo atirado na parede, ele usou um pedaço de carne sendo atirado na parede, escorregando e caindo na lixeira; o som do coração escorregando foi feito por uma mão molhada raspando uma superfície lisa.

Na última etapa da pós-produção, os atores são chamados novamente para algum ajuste. Esse processo é chamado de clean-up sonoro. Isso é adicionado à trilha sonora junto aos efeitos sonoros, e quatro dias depois o episódio é exibido pela FOX.

Conhecendo o processo de produção e suas particularidades, é possível compreender e perceber citações metalingüísticas em relação à série, feitas em muitos episódios, assim como entender a riqueza de detalhes que o desenho animado possui, as piadas visuais, e como tudo que é mostrado na imagem da série não é por acaso. Sempre há uma segunda intenção por trás de cada traço ou através de cada som e que para cada um existe um autor, ou mais de um.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALBERTI, John (org). Leaving Springfield: the Simpsons and the possibility of oppositional culture. Detroit: Wayne State University Press, 2004.

- ANASTÁCIO, Sílvia Maria Guerra. O Jogo das Imagens no universo de criação de Elizabeth Bishop. São Paulo: Annablume, 1999.
- CARTWRIGHT, Nancy. My Life as a Ten Year Old Boy. London: Bloomsbury, 2000.
- ECO, Umberto. Sobre os espelhos e outros ensaios. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- GROENING, Matt. The Huge Book of Hell. New York: Penguin, 1997.
- HERSKOVITZ, Jon. Homer Simpson: Made in Korea. Seoul: Reuters, 02/03/2005. Disponível em: <http://story.news.yahoo.com/news?tmpl=story&u=/nm/korea_simpsons_dc>. Acesso em: 7 mar. 2005.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da Animação: técnica e estética através da história. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2002.
- RICHMOND, Ray; COFFMAN, Antonia. The Simpsons: a complete guide to our favorite family. New York: Harper Perennial, 1997.
- SALLES, Cecília Almeida. Crítica Genética: uma nova introdução. São Paulo: EDUC, 2000.
- STABILE, Carol; HARRISON, Mark (org). Prime-Time Animation: Television Animation and American Culture. New York: Routledge, 2003.

FILMOGRAFIA:

Os Simpsons: Primeira temporada completa. 2002.DVD

Os Simpsons: Segunda temporada completa. 2003.DVD

The 48 Simpsons Shorts os the Tracey Ullman Show. Torrent. Disponível em: <<http://www.iso-hunt.com>>. Acesso em: setembro de 2004.