



# O cliente e as minhocas

Vou contar uma historinha típica: o cliente (geralmente da agência) chega e diz que tem uma idéia. Ele quer usar minhocas numa propaganda de macarrão. O filme termina com uma piada grotesca, que só ele acha engraçada.

O sujeito não tem a menor idéia de como essas minhocas serão, e não possui nem um esboço a lápis do que imagina (apesar de possuir alguns dos melhores ilustradores do Brasil trabalhando com ele). A única coisa que ele sabe é que essas minhocas têm de ser, palavras dele, “malandras, bem brasileiras”.

Então, dá-lhe alguém desenhar uma pilha de conceitos, para ver do que ele gosta. Descobre-se algo interessante: ele não sabe o que quer, mas sabe exatamente o que NÃO quer.

Inúmeras tentativas e ele aprova um dos desenhos. Alguém começa a modelar em 3D o personagem, seguindo à risca o desenho escolhido. Depois de um bom tempo (que, dependendo do prazo pode envolver trabalhar à noite e em fins-de-semana) acaba-se chegando numa adaptação quase literal do desenho.

Aí, surpresa: o cliente quer uma série de mudanças. Por exemplo, ele acha que as minhocas estão muito nojentas. Elas não podem ser mais fofinhas? Ele também não gosta da cor, as minhocas estão muito escuras. Ah, e estamos perdendo o interesse dos jovens. Que tal se ela usasse algo bem criativo, como um boné?

Mais uma semana de trabalho, e está pronto o novo modelo: uma minhoca de pelúcia azul, com boné.

Para essa reunião, aparece um outro cliente. Descobre-se que ele é o verdadeiro bam-bam-bam, e que não tinha visto nada do projeto até agora. Primeira reação dele: “Ei, minhocas não são assim! Elas são nojentas, marrons e sem boné!”. Pede-se desculpas por esse deslize, e recupera-se uma das últimas versões da primeira minhoca. Geralmente, essa versão tem um nome bem sugestivo, como “minhocaNova42\_finalB”.

Completo seu destino místico, esse cliente sai da reunião, para nunca mais ser visto. É rapidamente substituído por uma cópia idêntica.

O modelo é passado para a pessoa que irá fazer o *character setup*. Esse é o processo pelo qual será criado o esqueleto que controlará os movimentos de nossa minhoca-maravilha. É tão técnico e chato que o cliente nem sabe que essa parte do trabalho existe.



Simultaneamente, outra pessoa está pintando a textura realista de minhoca nojenta. Cada ruga, cada reentrância asquerosa tem que ser pintada à mão. Mas o cliente também ignora essa parte do trabalho (ainda bem). Na cabeça dele, provavelmente nós temos botões de “Pintar Minhoca”.

Quando finalmente o modelo está pronto para ser animado (e supondo que não queiram alguma pequena alteração, como colocar asas na minhoca), o prazo praticamente evaporou. Nesse momento já filmaram os cenários ao vivo onde as minhocas serão colocadas, e já montaram uma primeira versão do comercial, ainda sem as minhocas, mas com os tempos corretos. O animador vai ter um tempo duro pela frente. A cena chave do comercial (onde uma das minhocas precisa plantar bananeira e dar três saltos mortais para trás, enquanto assobia o Hino da República) tem 29 *frames*. Você leu correto; menos de um segundo.

Depois de muito suor e lágrimas (e, eventualmente, algum sangue), a primeira versão do filme está pronta. As cenas já estão animadas, mas ainda faltam algumas coisas na iluminação e no material das minhocas.

Para aprovar o filme, clientes de tamanho normal não são suficientes. Com uma explosão de enxofre (nem sempre), aparece o Líder da Fase. Ele é o Rei da Cocada Preta. O Darth Cliente. É fácil reconhecê-lo, porque além da capa preta Giorgio Armani ele é cercado por um sé-

quito de pequenas criaturas que ficam murmurando coisas sem sentido como “talvez sim, talvez não”, e “eu acho que não sei”.

O filme é passado para Lorde Cliente. Silêncio sepulcral. Ele está pensando no que dizer. O séquito está agitado, esperando a reação de seu mestre. Diz a lenda que certa vez ele aprovou um filme de primeira – mas é só uma lenda. Ele suspira, e diz seu veredito: o filme não é engraçado. A piada nojenta do final é apenas nojenta. No momento em que ele profere essas frases, o primeiro cliente (que criara a piada que ninguém gostou) desaparece silenciosamente no fundo da sala, mimetizando com o carpete.

Agora, vale tudo. Todos começam a falar ao mesmo tempo, com idéias para a piada final. “A minhoca podia arrotar”, diz um. “Ela podia fazer que nem naquele filme”, diz outro. No final, decide-se que ela vai arrotar, enquanto salta no ar e a imagem congela (“que nem naquele filme”). Isso está acontecendo numa sexta-feira, final da tarde. A entrega será na segunda-feira. A equipe 3D se entretém em silêncio.

Sobem os créditos. **M**

## ALEXANDRE CAMARGO

www.3dluvr.com/camargo  
É um animador 3D paulista.

As opiniões emitidas nesta coluna não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.