



Fabio Yamaji. Fonte da imagem: acervo pessoal.

## Entrevista: Fabio Yamaji

**Carla Schneider**

Docente e pesquisadora nos cursos de Cinema, Centro de Artes, UFPel

Fabio Yamaji é cidadão brasileiro, descendente de japoneses, torcedor do Palmeiras. É cineasta, animador, designer gráfico, professor, fotógrafo, poliglota, projetista de arquitetura. Já entrou nos três dígitos a quantidade de trabalhos realizados em audiovisual entre séries, curtas, longas, comerciais, vinhetas e clipes.

Fabio é múltiplo e isso é facilmente percebido pela sua trajetória de vida, de trabalhos e de perfil de filmes. Transita entre filmes de animação e *live-action*, como observados nos seus dois curtas: *O Divino, de Repente* (2009, Documentário-Animação, Cor, 35mm, 7min) e *Pontos de Vista* (2015, Drama/Suspense, Cor, 16mm, 15min). Transita entre técnicas de animação, mas é no *stop-motion* que tem a maior quantidade de trabalhos e é por esta via que caminhamos nesta entrevista.

**ORSON - Como o interesse pelo cinema aconteceu na tua vida?**

**Fabio -** A expressão pela imagem (desenho, pintura, origami, a escrita japonesa) desde sempre esteve presente em minha vida e, as vezes, de uma maneira mais particular. Eu tinha, por exemplo, uma câmera fotográfica analógica que eu levava na minha mochila lá pelos anos entre 1989 e 1992. Nesta época era incomum registrar imagens do dia a dia (o que se faz muito hoje) mas era o que eu gostava de fazer. Eu também era interessado em histórias em quadrinhos e foi na busca por novos exemplares, já no início da adolescência, que eu me deparei com a revista *Video News* que por sinal tinha na capa a atriz Kim Basinger e o encarte com as musas do cinema dos anos 80, como a Rosanna Arquette e a Sean Young. Então, meu interesse inicial no cinema vem desse encantamento com essas musas, não posso negar. A partir disso fui lendo as reportagens da revista, sabendo mais sobre os filmes e tudo foi ficando cada vez mais interessante. Descobri outras revistas da área como a *Cinemin* e a *Set*. Esse era um período sem internet, então o contato com conteúdos específicos era meio que por ali.

**ORSON – Entre ler sobre, ver e fazer filmes. Como circulavam esses teus interesses?**

**Fabio** – Eu tinha uma amiga que percebeu o meu interesse por cinema mas era evidente que ela estava mais envolvida com o assunto. Ela fazia comentários como: “esse filme tem a trilha sonora do John Williams que também trabalha nas produções do Steven Spielberg”. Foram nessas conversas que eu compreendia que o Spielberg eu conhecia mas o Williams ainda não e que o cinema era um trabalho coletivo. Assim comecei a prestar a atenção nos créditos dos filmes, relacionando pessoas e funções como som, montagem, roteiro, direção, fotografia, etc. Neste período eu já via vários filmes no cinema, me organizava para ir nas quartas-feiras, e por vezes assistia até três sessões. O *Batman* dirigido pelo Tim Burton, por exemplo, foi lançado em 1989 e me marcou pois foi o primeiro filme que eu fui por conta, com meus amigos. Era um período que a experiência da sala de cinema estava me interessando muito. Fui experimentando assistir outros filmes além dos mais comerciais, no modelo americano. Procurei por salas com programação mais alternativa. Outubro de 1993 foi determinante pra mim pois teve a inauguração do *Espaço Banco Nacional de Cinema* (Rua Augusta, São Paulo) e ali teve uma mostra com dois filmes que fizeram toda a diferença na minha vida. Com *Arizona Dream*, do diretor Emir Kusturica, conheci um filme com narrativa mais experimental e assim me despertou a vontade de fazer um filme. Ali vi um formato, algo que eu também poderia fazer. Além desse teve *O Estranho Mundo de Jack*, do Tim Burton. Aí sim, um filme que eu poderia fazer com o que já tinha em mãos, a minha habilidade para modelar, desenhar, pintar. Na época eu já era maquetista, já tinha estudado desenho de arquitetura, fazia maquetes de madeira, plástico, PVC então era ver como colocar isso num filme de animação. Por isso que nesse momento, os filmes dessa mostra, foram determinantes para eu prestar o vestibular na área do cinema.

**ORSON – Como foram seus aprendizados e experiências iniciais na animação?**

**Fabio** – De 1994 a 1998 eu cursei e me formei em Programação Visual (Design) pela Universidade Mackenzie, em São Paulo. Ali fizemos, entre outras coisas, o curta *StarTrash* e o meu trabalho de

conclusão de curso o *Cinemascope* (registro sobre planejamento de um curta-metragem em *stop-motion* de aproximadamente 5 minutos para o qual eu elaborei o roteiro, *storyboard*, e construí cenário, personagem e animei uma cena como exemplo). Em paralelo aos estudos busquei experiências no mercado de trabalho. Em 1995, a partir de anúncio de jornal fiz um curso de seis meses de desenho animado, no estilo Disney, ministrado pelo Haroldo Guimarães Neto, na HGN. Depois fiz estágio na Digital Group digitalizando desenhos da Turma da Mônica para a etapa de pós-produção (colorização e edição do filme) e assim desenvolvi meus primeiros trabalhos em animação *Turma da Mônica em VideoGibi*. Aliás foi nesta produtora que tive oportunidade de pintar (digitalmente) o filme *Espantinho* do Alê Abreu que foi para o Anima Mundi em 1998 e, por sinal, este meu primeiro trabalho remunerado com animação. A vida é assim, precisamos estar atentos as coisas ao redor, estar prontos para o momento que a sorte se apresenta. Eu me formei em junho de 1998 e em julho vi no catálogo do *Anima Mundi* que o Papo Animado seria com o pessoal da *Trattoria di Frame*. Assim que terminou a fala deles eu fui me apresentar, mostrar meus materiais, deixar meu contato. Ter essa oportunidade de conhecer esse pessoal e batalhar por um espaço de trabalho com eles era o que eu precisava para me dedicar iniciar no audiovisual com *stop-motion*.

**ORSON – Como é a rotina de trabalho de um animador em stop-motion?**

**Fabio** – Trabalhar com animação requer capricho e concentração, não importa a técnica. *Stop-motion* tem o aspecto físico porque é uma técnica que envolve variações nos movimentos corporais, por vezes repetitivo. A concentração é importante porque se você não estiver bem, o resultado não fica bom e daí será um problema. No *stop-motion* você faz animação direta, ou seja, não avança uma posição se não tiver certeza que tudo na cena foi animado corretamente. Deslocamento do corpo do boneco, cabelos, boca, membros, roupa, etc. No 2D e na computação gráfica é possível animar cada parte em camadas. Se você está trabalhando em algo para a publicidade, por exemplo, você está num estúdio com equipe e equipamentos alugados. Em geral é um trabalho intensivo com jornada de oito a dez horas de trabalho que você está em função

da produção, com os horários da equipe. Você está limitado àquelas horas e precisa resolver naquele tempo. Não tem como diluir 8 horas de trabalho em 24 horas de um dia e animar quando estiver disposto e preparado. O pessoal do estúdio quer saber se está andando, quer saber que horas vamos almoçar/parar. E quando você retornar está num ritmo mais lento. Então publicidade acaba sendo muito mais intenso que projetos com fôlego maior, que dure semanas ou meses. A rotina de uma produção de *stop-motion* é muito próxima de uma filmagem com atores. No *live-action* tem o set de filmagem. Para a animação em *stop-motion* eu criei a palavra *animagem* (filmagem em animação) para definimos quantas horas ficaremos neste set de trabalho. Se o trabalho for uma série de TV ou um curta-metragem, o trabalho tem um perfil diferente, é mais extensivo. Daí você precisa gerenciar melhor o seu tempo para que esteja bem para voltar no dia seguinte, na semana seguinte, no mês seguinte para prosseguir no trabalho, sem dores e disposição para seguir na mesma concentração e capricho.

**ORSON – Nesta proximidade dos elementos do set de filmes *live-action* e *stop-motion* (animagem) como você perceber as relações entre atuar e animar?**

**Fabio** – Faltaria eu experimentar ser ator, é uma das profissões que mais admiro mesmo, acho muito impressionante. Animar é atuar mas, como eu não tenho o talento para fazer isso na frente da câmera eu faço através dos bonecos. Viver essa imersão da atuação, essa construção do movimento, da expressão dos sentimentos através do boneco me traz muita satisfação. Em 2015 lancei meu primeiro curta-metragem em *live-action*, o *Pontos de Vista*. Foi ótimo dirigir, escrever falas, passar para um ator e ele retornar com algo muito além do imaginado. Foi um prazer diferente de fazer filme de animação.

**ORSON – O que te interessa, influencia, inspira de maneira criativa e que de alguma maneira pode chegar como ideias para futuras criações?**

**Fabio** – Nascer e viver em São Paulo me traz essa riqueza de experiências que trago comigo desde minha infância. Vejo isso indo e vindo como influências e referências nas minhas escolhas. Sou

bastante observador, costumo ter um olhar diferenciado para as coisas. Quando surge uma ideia me pergunto: essa história que tenho para contar pode ser filmada? Se só pode ser feita em animação, quando penso em técnica em *stop-motion*, por exemplo, fico interessado em algo que traga coisas reais se mexendo, quero este tipo de ilusão, é um tipo de magia diferente daquela que vemos num desenho se movendo. Eu fico interessado neste estranhamento causado por algo real que se move fora do esperado. Esse é um dos fatores que me faz ter uma tendência maior para o *stop-motion*. Até porque é uma técnica que se aproxima da brincadeira gestual da criança, é a concretização desse imaginário infantil só que você não vê as mãos e assim a ligação afetiva com a técnica fica maior.

**ORSON – Observamos duas linhas distintas no modo de se fazer filmes em *stop-motion*: a técnica associada a materialidade e imperfeições visíveis versus a técnica associada ao planejamento das modelagens e impressões em 3D com ajustes digitais na pós-produção. Qual é o teu ponto de vista sobre isso?**

**Fabio** – O que me atrai no *stop-motion* é identificar o objetivo e observar ele se movendo sozinho, quando a gente dá uma outra vocação para o objeto, como é o trabalho do americano PES, por exemplo, acho incrível. Ele pega objetos do dia a dia, usa em novos contextos e anima isso. Aprecio também o trabalho do animador tcheco Jan Svankmajer que vai por essa linha do estranhamento, as experimentações também que se podem fazer em *pixilation*. Por outro lado há estas produções que trabalham com vários recursos tecnológicos que ficam com um visual lindo. Mas eu acho que quando você começa a perder a noção de que aqueles objetos são reais já começa a perder um pouco da magia que só o *stop-motion* tem. Então essas produções com mais tecnologias tem partes que você não sabe mais se é *stop-motion* ou se é computação gráfica (mesmo que as vezes você saiba que tudo é *stop-motion* mas o visual fica “com cara de computação gráfica”). Então para quem está assistindo e não está interessado nestas questões fica tudo bem porque está tudo lindo mas, eu, como animador, já não me interessa tanto assim.

**ORSON – Dicas para as pessoas que  
querem se aventurar no *stop-motion*?**

**Fabio** – Assista muitos filmes, independente de ser de animação. Bernardo Bertolucci já dizia “veja muitos filmes mas veja no cinema” porque a experiência é outra. E eu ainda coloco um adendo nisso: vá ao cinema e sente perto da tela! Digo isso porque as pessoas entram no cinema e elas tem a tendência a ir para o fundo da sala até a tela ficar do tamanho de uma TV. Elas estão condicionadas a isso. Então sente-se num ponto que a tela fique no seu campo de visão. Não precisa ser na primeira fila mas deixe a tela preencher todo o seu campo de visão. Porque aqui entra outra questão trazida pelo fotógrafo Robert Capa, que eu admiro muito, e ele dizia algo do tipo “se a sua foto não ficou boa é porque você não chegou próximo o suficiente”. Acredito que faz diferença este “estar longe e estar perto”, de ver toda aquela imagem ocupando o seu campo de visão. Minha experiência de ver filmes no cinema tem muito disso, inclusive penso nos filmes de *stop-motion* que tem tanto capricho e detalhes envolvidos, são tantas decisões porque dentro de um quadro tantas coisas podem se mexer quando você está animando, mas às vezes é exatamente o que não está mexendo que é o que vai contar. Isso é bom lembrar, o animador pode errar em não dar pausa na animação que é quando o personagem conclui uma ideia ou uma ação. Acho até que as pausas são mais importantes do que quando o personagem está se movimentando. Destacar um movimento em prol de outros que poderiam estar ocorrendo simultaneamente, no *stop-motion*, reativa a ideia de que “menos pode ser mais”. Outra questão que também observo é uma tendência das pessoas, que querem fazer *stop-motion*, em buscar a perfeição no boneco, em como fazer o molde, como construir esqueleto. Isso é secundário, isso é a parte técnico, isso você encontra quem pode fazer. Procure trabalhar a parte criativa, tenho o foco na narrativa, que história você quer contar. Quando for fazer alguma coisa não tente armar um circo e fazer cenários e bonecos mirabolantes. Aventure-se no básico mesmo, dedique seu tempo fazendo e não construindo um boneco de silicone com articulações com peças feitas sob medida porque no final não é isso que fará a diferença.