DOROTHY BALLARINI : DE PORTO ALEGRE A LONDRES, UMA ARTE EM TRÊS DIMENSÕES

Modeladora 3D e designer de personagens, Dorothy Ballarini esculpe universos onde a criatividade ganha vida. Natural de Porto Alegre, no Brasil, e atualmente vivendo em Londres, ela alia sua herança cultural a uma abordagem digital moderna. Em suas obras, dá forma a criaturas e texturas com uma maestria notável. Nesta entrevista, ela compartilha sua trajetória, inspirações e visão da profissão.

Você pode nos contar sobre sua trajetória e como começou a trabalhar com criação digital para o cinema?

Comecei minha trajetória em 3D durante meus estudos na Universidade Federal do Rio Grande do Sul, no Brasil. Curiosamente, minha formação inicial foi em belas artes, o que, teoricamente, não tem ligação direta com o que faço hoje, embora muitas pessoas pensem o contrário. Na verdade, não foi uma base técnica que me trouxe até aqui, e sim o amor pelo desenho, que desenvolvi bem antes da universidade. Minha mãe, a pessoa mais influente da minha vida, era artista. Foi com ela que aprendi a desenhar e amar a arte, e essa base continua influenciando meu trabalho até hoje.

Meu pai é apaixonado por animais. Crescemos cercados por todo tipo de bicho. Nunca precisávamos pedir permissão para adotar um novo, era parte do nosso estilo de vida. Gatos, hamsters, pássaros, cavalos... provavelmente tivemos todos em algum momento. Esse convívio constante com animais teve um impacto profundo em mim. Aprendi sobre anatomia, comportamento e personalidade animal apenas observando e convivendo com eles. Isso foi extremamente útil para minha carreira, já que boa parte do trabalho no cinema exige um bom entendimento de referências animais para criar criaturas críveis.

Também era muito próxima do meu irmão. Por causa dele, me interessei muito cedo por videogames. Jogávamos o tempo todo juntos, e foi ele quem despertou meu interesse pelo mundo digital. Minha atração por gráficos computacionais e ambientes interativos começou nesses momentos compartilhados.

Durante a faculdade, tive a sorte de ter como professor o Adolfo Bittencourt, um mentor incrível que teve um papel fundamental no meu desenvolvimento artístico. Sob sua orientação, participei de um projeto colaborativo com o departamento de paleontologia da universidade, onde reconstruímos digitalmente fósseis de dinossauros do sul da América do Sul. Essa experiência me

abriu para as possibilidades narrativas da arte digital, e sou muito grata ao Adolfo por me colocar nesse caminho.

Após me formar, meu primeiro emprego profissional foi no desenvolvimento de jogos. Entrei para um estúdio brasileiro que foi posteriormente adquirido pela Ubisoft, o que me permitiu trabalhar na França por um ano. Foi nessa época que fui contratada pelo estúdio MPC, que estava trabalhando em *Prometheus* e *World War Z*. Eles me transferiram para Londres, marcando o início da minha trajetória na indústria cinematográfica.

Existe algum artista ou obra que influenciou particularmente sua criação ?

Admiro muitas pessoas. Aprendo constantemente com elas, mas o que me mantém nesta profissão é, acima de tudo, minha relação com o próprio trabalho. Acredito ter um bom senso de detalhe. Sempre tento entender a essência de uma criatura : sua forma, sua função, como ela interage com o mundo ao seu redor.

O que mais me inspira é a natureza. Existe uma beleza imensa na forma como os seres vivos são construídos, como se movem e como são perfeitamente adaptados ao ambiente. Sempre fui fascinada pela anatomia e pelo movimento, seja de animais ou humanos. Também gosto muito de dança por essa razão : ela valoriza a precisão e a graça do corpo em movimento.

Quando crio, tento apenas observar e aprender com a natureza. Sei que nunca atingirei seu nível de complexidade ou perfeição, mas o desafio de tentar entender e capturar, mesmo que uma pequena parte disso, é o que me motiva todos os dias.

Quais são as principais empresas para as quais você trabalha ou já trabalhou?

Ao longo dos anos, tive a sorte de trabalhar com vários estúdios ao redor do mundo. Comecei minha carreira na Southlogic, que depois foi comprada pela Ubisoft. Depois entrei para a indústria de efeitos visuais, trabalhando em estúdios como MPC, Method Studios, Cinesite, Double Negative, Worldwide FX, Industrial Light & Magic e Zoo VFX. Atualmente, trabalho na Framestore.

Durante toda a minha carreira, me especializei na criação de criaturas : seja modelagem, texturização, concepção, ou um pouco de tudo. Hoje, como responsável pelas criaturas, atuo menos diretamente que antes. No entanto, colaboro de perto com uma equipe de artistas com habilidades variadas para dar vida às criaturas em diversos longas-metragens.

Você aborda um novo projeto com um processo específico, da ideia inicial ao resultado final?

No cinema, mesmo como artista, raramente se cria uma criatura do início ao fim. Pelo menos, segundo minha experiência, não é assim que funciona normalmente. Cada etapa da criação de uma criatura é realizada por artistas especializados. Dito isso, muitos artistas, eu inclusive, criam criaturas completas em projetos pessoais, o que permite explorar todo o processo, do conceito ao render final.

Na minha carreira profissional, trabalhei principalmente como modeladora e artista de texturas. O desenvolvimento de uma criatura numa cadeia de produção de filme é um esforço colaborativo, com várias etapas essenciais. Tudo começa com a fase de conceito, em que um artista define a direção visual da criatura. Depois vem a modelagem, geralmente feita com ZBrush, uma ferramenta de escultura digital que imita argila. Uma vez validada a forma, o modelo precisa ter uma estrutura bem organizada para se deformar corretamente na animação. Um técnico de animação então adiciona um esqueleto interno e músculos para simular movimentos realistas. Ao mesmo tempo, um artista de texturas transforma o modelo em 2D, para pintar detalhes da pele, cor etc. Para isso, usamos uma técnica chamada "UVs", que permite posicionar bem as texturas. Depois, tudo passa por uma etapa em que a iluminação e os efeitos visuais são combinados para definir a aparência final da criatura. Quando o modelo está pronto e texturizado, ele segue para animação e, em seguida, para uma etapa que simula movimentos secundários como vibração muscular, respiração e movimento de tecidos e pelos. Cada disciplina trabalha em estreita colaboração para tornar a criatura crível e bem integrada ao universo do filme.

(criatura criada para o filme “Jurassic Park”)

Qual foi a criação mais difícil que você já realizou, e por quê?

Não acho que houve um projeto específico que tenha sido “o mais difícil”. O que é realmente exigente nessa área é a necessidade constante de aprender, especialmente quando se muda de disciplina ou de especialização dentro da própria profissão. Na produção, quase nunca há tempo previsto para aprendizado, então é preciso se adaptar o tempo todo, muitas vezes em plena entrega.

Como modeladora, é possível se especializar em várias áreas :

- Modelagem hard-surface, que envolve objetos mecânicos como veículos ou armas;
- Modelagem de criaturas, que exige formas orgânicas e um bom entendimento de anatomia;
- Modelagem de digi-doubles, que consiste em recriar pessoas reais com fidelidade;
- E modelagem facial, a mais técnica de todas, pois requer a construção de um sistema de expressões baseado no FACS (Facial Action Coding System).

O FACS decompõe expressões faciais em micromovimentos chamados unidades de ação. São movimentos musculares sutis que, combinados, dão origem a emoções complexas. Isso não é algo que se possa apenas observar e reproduzir. É preciso construir essas formas, testá-las, ajustá-las e refiná-las com a experiência. Para mim, a modelagem facial foi o trabalho mais tecnicamente exigente que já realizei, em vários projetos.

Hoje, como responsável pelas criaturas, o desafio é diferente. Lidero artistas extremamente talentosos de disciplinas diversas. Meu papel é tanto técnico quanto criativo, e preciso garantir que cada etapa da cadeia de criação funcione de forma fluida e coerente. Apoio-me muito na minha experiência, mas não sou especialista em todas as áreas. Não tenho os conhecimentos de um animador ou especialista em efeitos visuais com mais de vinte anos de carreira. Por isso, preciso me manter constantemente atualizada com os novos métodos de trabalho, tecnologias e tendências do setor, para garantir que tudo funcione corretamente.

Você tem algum projeto pessoal ou criação da qual se orgulha particularmente?

Não tenho um projeto pessoal do qual me orgulhe especialmente, principalmente porque nunca tive realmente tempo de parar e levar uma peça do começo ao fim. É algo que gostaria de fazer um dia, e espero ter essa oportunidade. Dito isso, há algumas criações que gosto muito, como esta e esta. Gosto delas porque acho que têm uma certa elegância na forma e na simplicidade. Quando trabalho com a forma feminina, costumo gostar de adicionar um toque do que poderia ser considerado “feio” ou estranho segundo os padrões tradicionais. Gosto de me desafiar a encontrar

beleza no que é incomum ou imperfeito. Há algo profundamente fascinante nessa tensão entre o que é percebido como belo e o que está um pouco fora dessas normas.

Você trabalha com frequência em filmes de grande orçamento. Como é a colaboração com as equipes de produção e os diretores?

Como artista, raramente tive acesso direto aos diretores ou produtores, e mesmo hoje, como supervisora, esse contato ainda é bem limitado. Esse tipo de comunicação é geralmente conduzido pelo supervisor de efeitos visuais. Os diretores têm pouco tempo disponível, então quando dão feedbacks para a equipe, é importante que sejam claros, precisos e transmitidos por uma única voz. Dito isso, tive a sorte de colaborar mais diretamente com Gore Verbinski em *A Cura*. Na época, eu trabalhava no conceito do rosto deformado do personagem Doutor Heinrich Volmer, interpretado por Jason Isaacs, e pude trocar algumas palavras com o diretor durante essa fase criativa. Hoje em dia, participo das chamadas com os diretores, mas meu papel é principalmente de observação, a menos que uma intervenção da minha parte seja necessária.

Você acha que a IA e as novas tecnologias vão mudar a forma como se criam criaturas no cinema?

A curto prazo, não vejo a inteligência artificial como uma grande ameaça. O que ela produz ainda parece muito com IA : muitas vezes falta espontaneidade, e as formas parecem um amálgama do que já existe online. Ainda há uma necessidade real de intervenção humana para dar vida a um personagem. O realismo nasce da imperfeição e da nuance, esses acidentes orgânicos que a IA, por enquanto, não consegue reproduzir. Dito isso, acho que as coisas vão evoluir. A longo prazo, a IA será cada vez mais integrada à cadeia de produção, e teremos que nos adaptar. Mas não a vejo como uma ameaça : acho que ela será apenas mais uma ferramenta na nossa caixa criativa. Vamos aprender a usá-la, e acredito que seremos aliados, não concorrentes.

Qual universo você sonha em explorar no seu trabalho?

Gostaria muito de trabalhar em um projeto como *Avatar*, com todo um ecossistema de criaturas completamente novas, cada uma sendo uma espécie de renascimento ou fusão de espécies antigas, magnificadas pela imaginação humana. Esse tipo de projeto não se limita à criação de criaturas — envolve também a construção de mundos em todos os níveis. Seria um sonho participar da direção de arte e da fase de concepção, desde o início, quando tudo ainda é fluido e maleável.

Quais são seus próximos projetos?

Por razões de confidencialidade, ainda não posso divulgar os títulos, mas atualmente estou trabalhando em dois longas-metragens muito empolgantes. Um é a continuação de um famoso musical de fantasia, repleto de personagens estilizados e ambientes mágicos. O outro é uma adaptação de um romance original e cheio de humor, que apresenta uma galeria de personagens no mínimo inusitados. São dois universos muito diferentes, mas cada um oferece um verdadeiro prazer criativo.

Onde podemos descobrir suas criações e acompanhar suas novidades?

Vocês podem encontrar os filmes nos quais trabalhei no meu perfil no IMDb. Também publico, de vez em quando, trabalhos pessoais no ArtStation.

Entrevista realizada por Christine Avignon
christineavignon.fr

Instagram : @dorothyballarini
LinkedIn : Dorothy Ballarini

[Entrevista realizada em 07/04/2025]