

Das Coisas Nascem Coisas¹

Maiara MARTINS²

Luiza MATINATTO³

Selma OLIVEIRA e Wagner RIZZO⁴

Universidade de Brasília, Brasília, DF

RESUMO

Animação desenvolvida pelos alunos da disciplina Laboratório de Publicidade e Propaganda (LabPP), da Faculdade de Comunicação da UnB, no segundo semestre de 2015. Objetivou a criação de produto audiovisual, a compreensão das técnicas e evolução do cinema de animação em técnica de *stop motion*. Possibilitou o entendimento do planejamento por meio de pesquisas filmográfica e bibliográfica. Após pesquisa visual, conceitual e teórica, foram desenvolvidos cenário, iluminação e personagens. Foi desenvolvida a anatomia completa dos bonecos, desde sua estrutura esquelética até o preenchimento do corpo e roupas. Os resultados de nossas experiências, além de revelar a técnica como um ótimo recurso para ser explorado, apontaram relações possíveis entre os processos criativos em geral e o processo de criação de uma animação *stop motion*.

PALAVRAS-CHAVE: Comunicação; animação; *stop motion*; experimentação; circo.

1 INTRODUÇÃO

O homem sempre sentiu a necessidade de buscar novas formas de se representar, seja por meio de desenhos, da pintura ou da fotografia. Cada uma delas traz, em seu bojo, novas técnicas, novas linguagens e, conseqüentemente, novas formas de narrativas. A narrativa animada ou, segundo Alberto Lucena Júnior, “arte do movimento sintético” (2001, p. 10), trouxe uma grande novidade: o movimento. Segundo o autor, a palavra “animação” deriva do verbo em latim *animare* “dar vida a” (p.28), ou seja, parte do princípio do movimento, da ilusão de estar vivo. A história da animação se inicia com o cinema mudo e sua linguagem e técnica estão em constante desenvolvimento.

De acordo Lucena Júnior (p. 08), apesar de a animação ser uma arte referência para a cultura do século XX ficou por muito tempo à Sombra do cinema, sendo considerada uma arte paralela. O autor menciona que Walt Disney imprimiu à animação um ritmo de produção industrial e popularizou o desenho animado. Por outro lado, a temática infantil

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria CA03, modalidade filme de animação.

² Aluno líder do grupo e estudante do 5º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda.

³ Estudante do 5º. Semestre do Curso Publicidade e Propaganda.

⁴ Orientadores do trabalho. Professores do Curso Publicidade e Propaganda.

recorrente dos enredos das animações da Disney acabou por caracterizar as produções animadas como “coisa de criança” (p. 11). Lucena afirma que esse estereótipo manteve a animação afastada dos interesses de estudiosos e pesquisadores acadêmicos (p. 11).

Os estúdios de Zagreb (1953) do leste europeu e National Film Board com Norman Mc Laren no Canadá (1939) foram os precursores da animação-arte, corrente contrária a massificação Disney. Este método de produção a partir da experimentação artística com maior liberdade de estilo e oposto a forma vigente de produção, revigorou as animações e trouxe novos estudiosos para a área.

Sendo uma área multimídia e construída por diversas técnicas de produção, foi proposto que estudássemos uma dessas técnicas: o *stop motion*. Este é um dos procedimentos mais tradicionais da animação, produzido pelo uso de fotografias sequenciais de um mesmo objeto para simular um movimento. As fotografias são divididas em quadros/*frames* que são diferenciados por uma pequena mudança de movimento em cada um, para que, quando colocados de maneira sequencial, reproduzam a sensação de movimento. Assim, orientados por um estudo geral sobre a animação, sua história e no desenvolvimento do uso da técnica do *stop motion* para a realização de um curta, trazemos aqui todo nosso processo de aprendizado e realizações ao longo do semestre.

2 OBJETIVO

O processo de desenvolvimento da animação visou a experimentação e aprendizagem, ao longo do semestre, de técnicas práticas e teóricas da produção em *stop motion*. Inicialmente foi feita uma pesquisa minuciosa e por meio dela reunimos uma série de materiais históricos da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília envolvendo animações e os históricos de seus autores. Posteriormente, ocorreu a busca por diversos métodos, técnicas e materiais utilizados nesse tipo de criação audiovisual. As pesquisas foram cruciais em todo o processo de aprendizagem. A escrita do roteiro viabilizou o primeiro contato de criação de animação. Ela possuiu importante papel de pensar, previamente, sobre a construção da narrativa e juntamente a isso, auxiliou a construção de personagem, seus aspectos físicos e psicológicos. Todo esse conjunto de ações realizadas ao longo do semestre, convergiu para o mesmo ponto: a experimentação. Em cada etapa do processo, o ato de experimentar foi importante para a fixação da aprendizagem ao final do processo.

3 JUSTIFICATIVA

A criação de produtos audiovisuais em técnica de *stop motion* possibilita o entendimento do planejamento como questão fundamental no campo da comunicação. Planejar por quê e como a mensagem será produzida é algo crucial nesse campo, pois otimiza a criação dessa mensagem.

Na Publicidade, nossa área de estudo, há grande demanda pelo formato de animação. Ela possibilita atingir tanto públicos mais amplos como mais específicos. Por ser uma produção alternativa à computadorizada, o *stop motion* viabiliza, também, a experimentação de luz e textura, bem como a oportunidade de realizar trabalhos manuais: algo incomum no meio publicitário. É importante observar que essas experimentações são um diferencial na formação de um aluno de publicidade. Quando se entende o processo de construção de um produto específico, o trabalho de comunicação, em sua materialidade, ganha outro destaque e relevo, principalmente, pelo fato de a profissão não possibilitar a experimentação no dia a dia da agência.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Na disciplina Laboratório de Publicidade e Propaganda (LabPP), no começo do projeto os professores nos propuseram uma pesquisa filmográfica e bibliográfica com o objetivo do entendimento da animação de desenho animado, suas técnicas e a evolução histórica. Para isso cada aluno fez um seminário sobre um animador, produtora ou animação ocidental renomados do século XX e o apresentou para turma. Foram eles, Tom e Jerry (Hanna Barbera, Chuck Jones e Gene Deitch), Hana Barbera (TV), Chuck Jones (produtora – fase Papalégua, fase Doctor Seuss), Tex Avery, Walter Lantz, Warner, Friz Freleng (fase Pantera Cor-de-Rosa, período 1950 - Merry Melody). Hanna-Barbera, UPA, Disney, Stephen Posuntow, John Huble, Hevry Saperstein, Winsor Macay, Max Fleischer, ACME.

Além da experimentação e aprendizado da técnica, outro objetivo foi o de recuperar as memórias da animação da Faculdade de Comunicação. Em pequenas equipes, nós entrevistamos ex-alunos da faculdade - Adriana Mota, Clarice Veras, Ricardo Makoto, Luiz Mir, Luciana Nasser e Isabela Veiga - e professores - Armando Bulcão e David Pennington

- que tiveram experiência com esta técnica na UnB. Obtivemos resposta de que muito havia sido produzido, como as animações *Peixe Sapiens*, *Televisão de Cachorro* e *A Pisadeira*.

A partir do conceito guarda-chuva Coisas que viram Coisas, experimentamos, criamos e desenvolvemos personagens com materiais diversos e escrevemos uma biografia para as criaturas. Aqueles que criaram mais de um personagem, escreveram narrativas em que os personagens se relacionavam de alguma forma.

A partir dessa experimentação houve um exercício prático de criação de uma vinheta, cujo conceito era 20 linhas⁵. Desenvolvida a partir de um *storyboard*, dez segundos de duração e um personagem, seu objetivo principal era servir como base para entendermos os planos de câmera, iluminação, cenário e os movimentos dos personagens, que utilizaríamos nas produções finais.

Em grupo, o tema a ser trabalhado no produto foi decidido: circo de aberrações. Como auxílio para criação do roteiro, realizou-se um processo de *brainstorm* para a criação de microcontos relacionados à temática elegida. A partir destes foram escolhidos três que originaram os roteiros das animações. Desencadeado o processo, foram criadas e produzidas três animações que, apesar de serem produções independentes, dialogavam entre si por meio do tema e do ambiente circense. Para apresentação nesse evento, Expocom, foi escolhida uma das animações - **LÚCIA**, duração de 1 minuto e 21 segundos. Sonorizada e colorida. Formato: 30-55mm e 50mm . Gênero: suspense, terror.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

PRÉ-PRODUÇÃO

Todo o processo de desenvolvimento dos personagens, cenário e iluminação deu-se após um longo processo de pesquisa visual, conceitual e teórica. Com o aprofundamento da pesquisa, adentrando ainda mais no tema proposto, foi possível desenvolver a anatomia completa dos personagens, desde sua estrutura esquelética até o preenchimento do corpo e roupas. Após diversas pesquisas e tentativas para construir um esqueleto que tivesse equilíbrio, fluidez de movimento, resistência e leveza, a estrutura com arame de alumínio encapado com plástico PVC, comumente usado em jardinagem, junto a massa epóxi, foi a forma esquelética que respondeu melhor às necessidades de produção.

⁵ Exercício usual da disciplina LabPP no qual qualquer palavra, noção ou conceito desconhecido pelo aluno deve ser pesquisado e desenvolvido em vinte linhas escritas à mão

A animação tem dois personagens: a menina - Lúcia - e o palhaço - Clowndio. No corpo da menina foi utilizado feltro modelado com agulha específica⁶ para este material. Já para o palhaço, o preenchimento foi feito com faixas de gaze hospitalar e feltro modelado com a mesma agulha. Os tecidos utilizados nas roupas foram definidos a partir da estética proposta para o filme, levando em consideração a textura, cores e contexto do enredo.

A tenda do palhaço, ainda dentro da estética circense antiga, foi confeccionada usando arames de diversas espessuras, os arames foram trançados utilizando-se a rotação de uma parafusadeira convencional. Correntes de bijuterias e miçangas transparentes fizeram parte da construção da tenda, bem como o tecido de algodão de cor bege e feltro vermelho.

Posteriormente, ainda segundo a estética escolhida, o cenário foi composto por uma forração de folhas secas e trituradas e um galho seco e sem folha, simulando uma árvore. A iluminação seguiu a linha contextual do enredo: luzes essencialmente noturnas, com pontos centrais e espaços escuros, reforçando a dramaticidade e o suspense da história.

PRODUÇÃO

Após o planejamento e estruturação do cenário e dos objetos que o compõem, teve início do processo de gravação do curta de animação. Nessa fase, era de extrema importância a atenção de toda equipe devido ao trabalho minucioso que envolve o desenvolvimento de um *stop motion*. A equipe foi dividida, as funções foram estabelecidas para facilitar a produção. Dessa forma, cada um poderia exercer a tarefa que lhe foi atribuída, dando atenção total a ela para que o resultado fosse o mais completo e satisfatório possível.

Ao longo desse processo, surgiram algumas dificuldades decorrentes da complicada movimentação dos personagens e de câmera. Por ser baseada na técnica de construção de movimento a cada *frame*, qualquer diferença não planejada que aparecesse nas fotografias deveria ser refeita. O procedimento aconteceu ao longo de seis dias e contou com, aproximadamente, 430 *frames*.

Definir objetivos diários levando em conta os planos cinematográficos que deveriam ser feitos e todo o processo de movimento dos personagens foi decisivo para evitar imprevistos e, quando eles surgiram, puderam ser resolvidos sem causar graves interferências. Durante a produção, o material diário era recolhido e analisado, para definir

⁶ Agulha para feltragem.

se seria necessário refazer algo ou não. Depois de todo o andamento das gravações, ocorreu a “desprodução”, onde ocorreu a desmontagem do cenário e limpeza do estúdio.

ASPECTOS TÉCNICOS

Luz:

A iluminação usada no filme foi obtida através de 3 iluminadores de *led* e 1 Fresnel. O esquema básico foi o de iluminação de 3 pontos, com adição de uma luz superior.

O Fresnel tinha potência de 300w e estava posicionado no teto com uma gelatina azul, para dar o efeito de luz da lua. Para a luz de fundo, havia um *led* posicionado na parte posterior do cenário, coberto com uma gelatina laranja, para dar contraste com a luz azul e fazer um recorte para os personagens, dando assim, um efeito tridimensional. A luz principal estava coberta por papel vegetal e foi jogada em uma parede branca, para dar um efeito difuso e não estourar nos personagens, já que estava posicionada bem em frente ao cenário. A luz de preenchimento foi posicionada ao lado direito do cenário, em 60°, com o objetivo de eliminar Sombras indesejadas.

Como composição de cenário, haviam luzes de pisca-pisca ao fundo, que serviram como efeito estético para simular um céu estrelado e não interferiram na iluminação principal. Este esquema de iluminação foi utilizado durante quase todo o filme, exceto em cenas de *close* ou planos detalhes. Nestes casos, a luz principal foi direcionada diretamente no personagem e a luz de preenchimento não foi utilizada.

Som:

Para a trilha sonora, utilizamos a música *Gothic Dolls*, de *Derek Fletcher*. Com a autorização do autor, invertemos a música e ela serviu de trilha sonora base para todo o filme. A temática do nosso filme coincide com a da música. A descrição da música, de acordo com o autor, é a seguinte: “*Creepy doll music about a dark mansion rumored to have magical dolls in it. On dark stormy nights, the dolls are believed to come alive*”⁷

Alguns efeitos sonoros são oriundos de bancos sonoros gratuitos e outros nós mesmos produzimos, como ao final do filme, na cena em que a menina cantarola. Nas cenas de luta, introduzimos sons de porcos grunhindo para aumentar a sensação de tensão.

⁷ Música assustadora sobre uma mansão sombria, na qual há boatos de que existam bonecas mágicas nela. Em noites de tempestades sombrias, as bonecas ganham vida. Tradução nossa.

EQUIPAMENTOS E PÓS-PRODUÇÃO

Utilizamos uma câmera DSLR Canon t5i com lentes 50mm 1.8 e 30-55mm 3.5. Nas cenas com movimento de câmera, operamos em uma mini grua modelo IX – 1.5.

Para a captura das imagens, usamos o programa Dragonframe 2.2 instalado em um Macbook Pro. Os cliques foram feitos através dele, e não da câmera, que estava conectada através de um cabo USB. Isso foi feito para garantir que as fotos não saíssem tremidas ao utilizar o botão de clique da câmera.

As imagens foram tratadas nos programas Adobe Photoshop PRO CC para ajustes nos enquadramentos e no Adobe Lightroom PRO CC para ajustes nas cores. Para a montagem do vídeo, o editor usou o Adobe Premiere PRO CC e o Adobe After Effects PRO CC.

6 CONSIDERAÇÕES

Os resultados de nossas experiências na disciplina Laboratório de Publicidade e Propaganda, além de revelar a técnica como um ótimo recurso para ser explorado, apontaram relações possíveis entre os processos criativos em geral e o processo de criação de uma animação *stop motion*.

A compreensão da importância de cada etapa e de como cada detalhe faz a diferença no final, é um dos ensinamentos de como a técnica *stop motion* pode ser incorporada com sucesso ao meio publicitário. Percebemos o quanto termos realizado a pesquisa sobre a história da animação, criado personagens, roteiro, *storyboard*, termos tido a experiência da criação da vinheta, dentre outras metodologias de trabalho, afetaram o resultado final da animação. É o processo que leva a construção do produto. Percepção pouco aplicada em nossa profissão, na qual as etapas de construção ainda são muito segmentadas e possui uma visão muito direcionada para o resultado final. Um comportamento pouco vantajoso, segundo nossa experiência na disciplina.

Concluimos que poucas técnicas além do *stop motion* poderiam ter nos dado uma visão tão holística quanto à apresentada acima. Ela resistiu ao digital e continua sendo uma alternativa muito interessante tanto para o mercado cinematográfico, quanto para fins publicitários. Sua atratividade pode ser observada na sua igual relevância tanto para o público infantil quanto para o adulto, assim como para quem a produz. A técnica permite

uma grande experimentação artística e de materiais e exige que você esteja atento a cada detalhe de cada etapa de sua produção, nunca existindo um processo inteiramente mecânico ou engessado.

A liberdade de estilo e a metodologia de criação e produção artesanal mostram que, independente das novas tecnologias, essa técnica e linguagem podem ser revigoradoras e, com relação ao cinema de animação, ainda há muito a ser explorado academicamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bibliografia:

COMPARATO, D. **Da criação ao Roteiro**, Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação**, São Paulo: Senac, 2001.

Filmografia:

AS SETE FACES DO DOUTOR LOU. Direção: George Pal. Estados Unidos. 1964. Son. Color. 100 min. Aventura e Fantasia. 35 mm.

FREAKS. Direção: Ted Browning. Estados Unidos. 1932. Son. Preto e branco. 64 min. Terror. 35 mm.

OS SALTIMBANCOS TRAPALHÕES. Direção: Sérgio Bardotti e Luís Enríquez Bacalov. Brasil. 1981. Son. Color. 95 min. Comédia. 35 mm.

PALHAÇOS ASSASSINOS DO ESPAÇO SIDERAL. Direção: Stephen Chiodo. Estados Unidos. 1988. Son. Color. 88 min. Comédia de Terror. Ficção Científica. 35 mm.

BETÃO RONCA FERRO. Direção: Geraldo Affonso Miranda e Pio Zamuner. Brasil. 1970. Son. Color. 100 min. Comédia. 35 mm.

A ESTRADA DA VIDA. Direção: Federico Fellini. Itália. 1954. Son. Preto e Branco. 108 min. Drama. 35 mm.

O CIRCO. Direção: Chaplin. Estados Unidos. 1928. Mudo. Preto e Branco. 71 min. Comédia.

A VIAGEM DO CAPITÃO TORNADO. Direção: Ettore Scola. 1990. França, Itália. Son. Color. 132 min. Comédia. 35 mm.

O MUNDO IMAGINÁRIO DO DR. PARNASSUS. Direção: Terry Gilliam. 2009. França, Canadá, EUA e Reino Unido. Son. Color. 122 min. Fantasia.

LE CIRQUE. Direção: Alexander Calder. Produção: Whitney Museum of American Art. Vídeo performance. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t6jwnu8Izy0>. Acesso abril de 2016.

Sites:

CARVALHO, F de C. (Brasil). Animação S.A.. **HISTÓRIA DO CINEMA DE ANIMAÇÃO:** NATIONAL FILM BOARD E NORMAN MC LAREN. 2015. Disponível em: <http://animacaoosa.blogspot.com.br/2015/10/historia-do-cinema-de-animacao-national.html>. Acesso em: 12/04/2016.

SABBAG, R. (Brasil). Estúdio KI. **Zagreb:** Referência do leste europeu em animação. 2014. Disponível em: <http://www.estudioki.com.br/zagreb-referencia-leste-europeu-em-animacao/>. Acesso em: 12/04/2016.

STUDIO IMAGO (Croácia). **Zagreb Film.** 2005. Disponível em: http://www.zagrebfilm.hr/povijest_e.asp. Acesso em: 12/04/2016.