

“Festa Agostina”: cores e sons regionais¹

Caroline Ferreira LYNCH²

Luiza PURCINO³

Gabriela FERREIRA⁴

Lawrenberg Advíncula da SILVA⁵

Ulisflávio Oliveira EVANGELISTA⁶

Universidade do Estado de Mato Grosso (Unemat), Alto Araguaia, MT

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo expor o processo de produção do vídeo de animação “Festa Agostina: cores e sons regionais”, proposta da disciplina de Design, ministrada no terceiro semestre do curso de Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso (Unemat), campus de Alto Araguaia. A ideia era evidenciar as características regionais na típica festa caipira tradicional no Brasil. Figurino e cenário foram desenvolvidos para dar destaque à cultura em cores fortes dos tecidos de chita, comidas que remetem a vida no campo, chão batido de terra e o rasqueado cuiabano, representando a música regional.

PALAVRAS-CHAVE: Folkcomunicação; Animação; Identidade Cultural; Festa agostina.

1 Uma discussão inicial

*“O que há com Jack, o que há com Jack?
Não sei se um dia ele vai voltar...”
(Trilha sonora de O estranho mundo de Jack, TIM BURTON, 1993)*

Do consagrado O Menino e o Mundo de Alê Abreu aos curtas do Festival Animamundi, o que se constata é a consolidação do cinema de animação no mercado audiovisual brasileiro, sobretudo, quando diz respeito ao volume e a qualidade das produções. A maioria dos títulos, que oscila entre temas ligados ao underground e outros, à responsabilidade socioambiental (Rio e Rio 2, por exemplo), revela o engajamento social dos produtores destes vídeos, mas, ao mesmo tempo, amplia o leque de abordagem da animação para além do público infantil e infanto-juvenil.

Do ponto de vista prático, pode-se afirmar que a animação acaba fazendo “uso das formas ilimitadas das artes gráficas, ao explorar as características cinematográficas do filme.” (LUCENA JUNIOR, 2005, p. 18). Trata-se de uma produção cinematográfica por

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria CA03 **Cinema e Audiovisual**, modalidade **Filme de animação (avulso)**.

² Aluno líder do grupo e estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: carol.lynch@hotmail.com

³ Estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: luizapurcino@hotmail.com

⁴ Estudante do 4º. Semestre do Curso Jornalismo, email: Gabriela_corsino@hotmail.com

⁵ Orientador do trabalho. Professor Assistente do Curso Jornalismo, email: lawrenberg@gmail.com.

⁶ Co-orientador do trabalho. Professor Assistente do Curso de Jornalismo, e-mail: ulis.flavio@hotmail.com

meio de pinturas e desenhos, o que exige enorme talento dos desenhistas e, atualmente, dos designers e programadores.

A linguagem da animação se introduz como uma sequência de imagens estáticas que, quando projetadas, transmitem a ilusão do movimento (VIEIRA, 2008, p.60). Em seu processo de montagem, como já havia evidenciado Walt Disney na criação do personagem Mickey Mouse, são demandadas diversas técnicas, entre elas, a computação gráfica, o desenho a mão livre; lembrando-se que a cada frame ou fotograma é desenhado individualmente.

Na produção da animação, alia-se a técnica de roteiro com noções estéticas de fotografia, design e imagem. Para Vieira (idem), a animação é uma das técnicas mais conhecidas, ainda que sua execução abranja processos artesanais e experimentais. E isto exige um conhecimento prévio do criador sobre o sentido das imagens selecionadas, dos planos sequencias, do timing entre um quadro e outro e, sobretudo, do conteúdo a ser exposto como mensagem principal. O que, segundo o professor Lawrenberg Silva (10/11/2015), atribui ao criador de animação o status de “artista contemporâneo”.

Ciente das particularidades inerentes ao processo de produção de animação, o nosso projeto surgiu como uma atividade laboratorial da disciplina de Design, no terceiro semestre do curso de Jornalismo. O primeiro desafio foi definir um tema, já que existem muitas possibilidades para trabalhar em até 1 minuto de vídeo, mas como as festas juninas se aproximavam, o grupo optou pela temática dita caipira.

2 Objetivo da Animação

A produção do vídeo de animação tem como objetivo evidenciar os aspectos sociais e culturais que envolvem as comidas típicas, a música, a arte e as vestimentas da festa junina no estado de Mato Grosso. Bem como vivenciar na prática os estudos trabalhados nas disciplinas de Design, Linguagem Audiovisual e Linguagem Fotográfica.

3 Justificativa

No Brasil, a tradição da festa era mais forte na região Nordeste, mas a origem é bem mais antiga e relatos históricos afirmam que na Europa era uma festa pagã, onde as comunidades se reuniam para celebrar a vida, a chuva e a colheita dos camponeses. Com a colonização, o costume foi trazido para o país e com o passar do tempo a tradição foi se firmando em outros estados, conforme atesta a pedagoga Jussara de Barros, na matéria

“Origem da Festa Junina”, para o Brasil Escola. Após esta rápida pesquisa, o segundo desafio foi encontrar elementos para compor o cenário e figurino dos personagens, uma vez que no comércio local há poucas opções.

Desta forma, o grupo optou por usar técnicas totalmente artesanais na produção da maquete, o que acentuou as características da regionalidade propostas na animação.

4 Métodos e técnicas aplicadas na animação Festa Agostina

Esse projeto se baseia no estudo e aplicabilidade da linguagem audiovisual na produção de uma narrativa que traz, enquanto mensagem, as características sociais e culturais da típica festa agostina.

De início, após definição do tema e objetivos esperados com o vídeo, deu-se início o processo de produção. Seguindo o modelo proposto por Kellison (2007), todo o desenvolvimento e a construção do vídeo seguiram três etapas claramente definidas: pré-produção, produção e pós-produção.

A primeira etapa – pré-produção – prevê uma fase de grande planejamento e pesquisa. Aqui são definidas as locações, os possíveis personagens, equipamentos que serão utilizados etc. O principal produto desta fase, sem dúvida alguma, se caracteriza pela construção do roteiro.

A especificidade do roteiro no que respeita a outros tipos de escrita é a referência diferenciada a códigos distintos que, no produto final, comunicarão a mensagem de maneira simultânea ou alternada. Neste aspecto tem pontos em comum com a escrita dramática – que também combina códigos –, uma vez que não alcança sua plena funcionalidade até ter sido representado. A representação do roteiro, no entanto, será perdurável, em função da tecnologia da gravação. (COMPARATO, 2000, p. 19).

Para Comparato (2000), roteiro é definido como a forma escrita de qualquer projeto audiovisual. Syd Field (1982) traduz como uma história contada em imagens, diálogo e descrição, dentro do contexto de uma estrutura dramática.

O roteiro é como um *substantivo* – é sobre uma *pessoa*, ou pessoas, num *lugar*, ou lugares, vivendo uma *coisa*. Todos os roteiros cumprem essa premissa básica. A pessoa é o personagem, e viver sua coisa é a ação. Se roteiro é uma história contada em imagens, então o que todas as histórias têm em comum? Um início, um meio e um fim, ainda que nem sempre nessa ordem [...] Esta estrutura linear básica é *forma* do roteiro; ela sustenta todos os elementos do enredo no lugar. (FIELD, 1982, p. 02).

É importante salientar que, dentro de uma proposta, o roteiro pode ser ainda dividido em dois grandes modelos: o roteiro técnico⁷ e o roteiro literário⁸.

4.1 Produção

Após a etapa de planejamento, pesquisa e, acima de tudo, da escrita do roteiro, é o momento de experimentar na prática aquilo que foi previsto, pensado, imaginado. Estamos falando da fase de produção. Aqui, o objetivo maior pode ser resumido como a captação de áudio e/ou vídeo. No entanto, é importante levar em consideração diversos processos inerentes à captação. Podemos destacar no campo visual: a fotografia e a iluminação, os planos e os enquadramentos, os movimentos de câmera e a angulação, o cenário e os elementos cenográficos, o figurino e a maquiagem, dentre outros detalhes fundamentais.

Por fotografia e iluminação, entendemos todo o planejamento e cuidado com a cor e textura do nosso vídeo. Na animação com maquete, por exemplo, há diversos refletores, com intensidades e posturas ímpares.

A iluminação é uma ferramenta essencial para o vídeo. O uso da luz cria a atmosfera, o tom, a dimensão e a textura do programa. Ela pode transmitir uma trama, enfatizar elementos-chave, como a cor do cenário ou tom da pele e sinalizar as diferenças entre comédia e drama, realidade e fantasia. (KELLISON, 2007, p. 198).

Grosso modo, podemos destacar três fontes de luz: Luz chave (luz principal), Luz de compensação (atenuar sombras) e contra-luz (luz de efeito). É preciso também destacar a variante de cor que a luz interfere (podendo ser mais azulada ou avermelhada), essa variação fica condicionada ao que chamamos de temperatura de cor.

Os planos e enquadramentos são o modo como a narrativa é representada no vídeo, isto é, seu recorte visual. Os planos influenciam diretamente no modo como esta narrativa é contada.

O conceito primário de enquadramento de uma cena envolve filmar uma imagem (em geral, uma pessoa ou um objeto) de um tamanho específico no quadro, assim como elementos que estiverem a sua volta ou que a afetarem. Um primeiríssimo plano próximo de um rosto transmite um tipo de mensagem narrativa, ao passo que um plano geral da mesma pessoa conta uma história diferente. (KELLISON, 2007, p. 194).

⁷ O modelo técnico, como o próprio nome sugere, permite uma exploração maior dos aspectos técnicos inerentes a produção. Nele, há uma descrição mais ampla da técnica envolvida (por exemplo, com a descrição de planos e movimentos de câmera). Além disso, a proposta deste tipo de roteiro é a construção de produções audiovisuais não-ficcionais.

⁸ Aqui temos uma maior exploração do potencial criativo, visto o desenvolvimento de uma narrativa mais ampla, longa, tendo como principal elemento a ficção. Percebe-se um maior destaque ao aspecto da narrativa, com seus personagens e suas falas. Nota-se com mais clareza que estas informações se sobressaem à descrição técnica, uma vez que, no roteiro literário, é mantido como sugestão. O roteiro literário⁸ normalmente é desenvolvido em etapas.

Por exemplo, um plano geral (PG) procura representar ao público uma preocupação com o ambiente, diferente de plano americano (PA) ou médio (PM) que evidencia a ação dos personagens na narrativa. Quando se quer evidenciar algum detalhe de objeto ou sentimento de algum personagem, como um sorriso, por exemplo, é necessário utilizar um plano fechado (PF) ou *close-up*.

Outro modo igualmente eficaz na narrativa é a utilização dos movimentos de câmera e a angulação. Os movimentos proporcionam dinamismo ao vídeo. É preciso destacar os movimentos: Panorâmica, *Tilt*, *Travelling* e o *Zoom*. Na panorâmica a câmera fica fixa no tripé e permite movimentos na horizontal. O *Tilt* segue a mesma lógica, no entanto, o movimento realizado é na vertical. Já *travelling* procura acompanhar uma determinação ação, um movimento que ocorre no espaço cênico, para isso, a câmera fica presa em uma base, que, por sua vez, é fixa em um trilho usado para percorrer e realizar o movimento. A angulação diz respeito ao posicionamento da câmera e pode captar imagens de cima para baixo (*plongée*) que permite uma interpretação de inferioridade; de baixo para cima (contra *plongée*) passa a ideia de superioridade ou de um ângulo médio que remete ao equilíbrio e equidade.

Sobre o cenário e os elementos de sua composição, vale destacar que o espaço cenográfico pode ser físico, isto é, real ou virtual. A segunda opção pode fazer uso do *chroma-key* (recorte de imagens feito com a utilização das cores primárias no vídeo, o famoso RGB) ou de computação gráfica com o auxílio de *softwares* específicos nesta tarefa.

O figurino e maquiagem, num primeiro momento, podem parecer coadjuvantes na produção. Mas eles desempenham papéis importantes, pois contribuem significativamente para a ambientação e credibilidade na narrativa, dando vida à produção. Conforme se nota, o trabalho deve ser meticuloso.

O som⁹ em uma produção é vital. O áudio desempenha papel fundamental para a compreensão e interpretação da produção.

⁹ No campo sonoro, podemos destacar os seguintes elementos: o tipo de microfone e seu gráfico: polar, locução, trilha sonora e efeitos sonoros. Os microfones apresentam particularidades. O gráfico polar funciona como um determinante para a zona de captação de áudio, neste sentido, podemos ter microfones que captam o som num ângulo de 180°, 360° (conhecidos como omnidirecionais) ou num ângulo menor, mais próximo, com 90°. Temos microfones que são extremamente direcionais, mas que compensam pelo fato de captar sons a longas distâncias, que é o caso do microfone unidirecional *boom*.

Conforme se percebe, cada um é utilizado em uma determinada função, portanto, é fundamental planejar a escolha do microfone conforme a necessidade da produção. A locução, nada mais é que do que o áudio obtido da voz humana. Quando lemos um roteiro utilizando o microfone, temos uma locução.

A gravação cuidadosa do áudio durante as fases de produção e pós-produção pode dar um impacto profundo ao projeto. O que o telespectador ouve influencia o que ele vê. A operação de áudio é composta pelo som gravado durante a produção e as camadas extras do som acrescentadas e aprimoradas na pós-produção (KELLISON, 2007, p. 200).

O tipo de leitura, a impoção, o ritmo, a cadência, tudo isso pode influenciar o tipo de locução. A trilha sonora, isto é, aquela música – geralmente instrumental – que fica em BG na locução, costuma dar ritmo e cadência, suas batidas são preponderantes na montagem ou edição de imagens. Enquanto o efeito sonoro – conforme sugere – trata-se de um elemento especial, usado para dar ainda mais credibilidade e/ou ambientação. Por exemplo, um efeito de passos e porta abrindo pode reforçar o suspense em uma produção.

De modo resumido, o grupo apresentou as definições de algumas das inúmeras possibilidades pertinentes à produção. Uma etapa extremamente prática e complexa que costuma dar vida, por meios de sons e imagens, àquilo que foi previamente planejado no roteiro. A próxima etapa, que sucede a produção é conhecida como pós-produção.

4.2 Pós – produção

Na pós-produção o objetivo central – representado pela edição de imagens e sons – é dar ordenamento e organização ao material captado, isto é, organizar de modo lógico o apanhado de imagens e sons.

O que significa editar? Em essência, tomadas e cenas adquirem significados específicos quando são conectadas com outras tomadas formando uma sequência com sentido. É essa conexão que chamamos de edição. A edição pode manipular o tempo, criar situações de drama, tensão, ação ou comédia. Sem a edição, você só teria peças desconexas de uma ideia flutuando isoladamente em busca de uma conexão (KELLISON, 2007, p. 233).

Quando falamos em edição¹⁰, é importante logo de imediato, entender que existem dois tipos. Uma que é feita em máquinas e é mais antiga, linear e de modo analógico que é

¹⁰ Não é possível iniciar uma edição pelo final da narrativa, apenas pelo início. Já o processo conhecido como edição não linear rompe com a construção da primeira citada. Aqui é possível fragmentar a edição, podendo iniciar o processo pelo final ou meio da narrativa. Tudo é feito em computadores com auxílio de *softwares* específicos e podemos destacar o *Adobe Premiere Pro*, o *Final Cut* e o próprio *Movie Maker*. O editor conta com inúmeras funções e ferramentas. Esse processo é o mais usual atualmente, todo realizado em plataformas digitais.

De modo prático, após as captações de imagens e sons feitas, é necessário repassar estes arquivos para o computador. Essa etapa é chamada de captura (que não deve ser confundida com captação) após os materiais estarem no HD do computador é necessário uma fase de seleção prévia destes arquivos, identificando o que será ou não usado na produção. O processo de seleção é conhecido como decupagem. Uma vez identificados os arquivos que serão, efetivamente utilizados, inicia-se o processo de edição. A primeira tarefa é montar uma prévia da sucessão de imagens e sons, o que vai primeiro e que vai por último, fase preliminar que é conhecida como “esqueleto” do projeto. Depois disso, são acrescentados detalhes como:

chamada de edição linear. Esta edição não oferece tantas opções ao editor, seu processo é mais mecanizado e como o próprio nome sugere, a sequência deve, obrigatoriamente, seguir uma linha. Ou seja, a construção do material audiovisual obedece, necessariamente, uma construção com início, meio e fim.

5 A animação Festa Agostina: cultura regional, folkcomunicação e experiência audiovisual

Como antes citado, toda a produção de figurinos e cenário foi feita de forma artesanal, utilizando elementos simples e que deram um efeito rústico e destacaram as cores pretendidas ao produto final. Fôrmas de papel para docinhos se tornaram saias das personagens que representaram as mulheres, que tiveram as blusas e acessórios costurados à mão. Maquiagens e acessórios para o cabelo foram feitos com esmalte e massinhas de modelar, dando caráter de simplicidade em toda a composição do cenário.



Fig. 1: Montagem dos figurinos Fig. 2: Barraca de comidas típicas Fig. 3: Casal para a quadrilha

Para a montagem do espaço da festa, utilizamos duas peças de isopor que foram coloridas também de forma rústica para manter a proposta inicial. Comidas típicas, fogueira e barracas foram produzidas em palitos de sorvete, massa de modelar e cola quente.



Fig. 4: Montagem do cenário

Fig. 5: Cenário pronto

imagens de *insert*, equalização dos áudios, videografismos etc. Depois de concluída a edição é necessário exportar o material para o HD do computador já escolhendo o formato final do arquivo (normalmente em formato avi ou mp4).

5.1 Abertura

Utilizamos na abertura a técnica da foto sequência, para registrar a passagem do tempo, com foco nas nuvens e lua. Optamos por fazer uso da mesma técnica em todas as cenas para dar dinamismo e passar a impressão de movimento de câmera. Poucas fotos foram feitas com o apoio do tripé, a maioria foi à mão livre, como se a câmera de forma subjetiva, estivesse caminhando por todo o cenário.



Fig. 6: Passagem do tempo

5.2 Desenvolvimento

A trilha sonora foi pensada para reforçar a mais tradicional dança junina, a quadrilha. O instrumental interpretado pelo músico Mário Zan (cd 2005), foi escolhido para dar início ao vídeo. Em reunião de planejamento junto ao orientador deste projeto, definimos que dar uma característica regional a esta trilha seria fundamental para a produção audiovisual, já que todos os elementos levavam à isto. Desta forma, optamos por trabalhar com o rasqueado cuiabano, a mais típica representação musical da região definida por Arruda (2007) como “a música popular mato-grossense que tem as suas origens nos ritmos que formaram a música popular brasileira”. (ARRUDA, 2007, p. 21)

Na letra “Pixé” (doce a base de milho torrado, açúcar e canela), os compositores Moisés Martins e Pescuma, relatam a paixão pela cultura cuiabana.

*“Milho torradinho, socado
Canela açucarada
A branca pura, aquela gurizada
No tempo do Campo do Ourique
Quando a pandorga, o finca-finca
O buscapé e o trique-trique
Pintavam o céu com pingos de luz
é tempo bom que não volta mais*

*Só na lembrança de quem foi menino, hoje é
rapaz.
Milho torrado, bem socadinho
Ai que saudade do eu tempo de menino
Um dia ainda verei eu tenho fé Meu neto,
meu neto
Com a boca toda suja de pixé.”*

A junção dos dois estilos no momento da edição acentuou a ideia inicial proposta, que era evidenciar a cultura e os aspectos sociais da festa no Estado.

A quadrilha começa quando os personagens “escutam” o rasqueado, como se fosse um chamado para dar início ao ponto alto da festa. Como o tempo estipulado era 1 minuto, optamos por dar destaque à dança, aos personagens e seus movimentos. Foi preciso paciência e cautela com o cenário, uma vez que os movimentos devem ser suaves, extremamente delicados, para obter um resultado de movimento mais natural. Foram feitas 10 fotos por segundo, para o efeito do caminhar dos personagens. Utilizamos uma média de 600 fotos para o vídeo de 1 minuto com uma máquina semi profissional da marca Nikon D60. Sem contar os registros descartados por pequenos acidentes no cenário, onde a cena teve de ser refeita desde o início. Nenhum elemento pôde ser retirado ou colocado na maquete após a primeira fotografia para evitar erro de continuidade, assim, não tivemos outra escolha a não ser iniciar e finalizar a sessão no mesmo dia.

Após reunir e selecionar todas as fotos, partimos para o processo de edição, contando com o auxílio do professor que co-orienta este trabalho no manuseio do programa utilizado. O Adobe Première Pro CS6 foi o *software* usado para realizar a montagem em sequência fotográfica caracterizando a animação em *stop motion*. Além das imagens e trilhas já mencionadas, foi feita a escolha das fontes para o GC (gerador de caracteres) e suas cores, que reforçam o aspecto cultural da festa. E após uma tarde de trabalho, estávamos com o produto finalizado para entrega.

6. CONSIDERAÇÕES

Produzir um vídeo de animação com pouca estrutura e elementos para composição básica de cenário e figurino, foi talvez o maior desafio acadêmico até agora. Após noites em claro trabalhando na pesquisa, execução e finalização, colhemos bons resultados deste projeto que nos permitiu colocar em prática ensinamentos das disciplinas envolvidas – Design, Linguagem Audiovisual e Linguagem Fotográfica. Além disso, identificamos o processo de comunicação existente em vários momentos: música, cores, registros e a mensagem em que todos esses elementos resultam.

O vídeo foi apresentado na semana de boas-vindas aos calouros da Universidade do Estado de Mato Grosso (Unemat), como um exemplo do que é produzido na academia. Outra apresentação nos rendeu uma colocação entre os três primeiros lugares no Festival do Minuto do museu Rosa Bororo em Rondonópolis. A primeira edição do Festival não teve

separação de categorias, desta forma, concorreremos com vídeos amadores e profissionais. Nosso vídeo de animação ficou em terceiro lugar, perdendo por pouca diferença para o segundo. O resultado nos mostra a importância de produzir materiais com base nas disciplinas vistas em sala, o comprometimento e esforço que não requerem estrutura física, mas empenho e dedicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MOLETTA, Alex. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta de produção de baixo custo. São Paulo: Summus Editorial, 2009

FIELD, Syd. Manual do Roteiro: Os fundamentos do Texto Cinematográfico. Tradução: Álvaro Ramos, Rio de Janeiro: Objetiva LTDA, 1979.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2010.

ARRUDA, Zuleika. O que é o rasqueado cuiabano? Cuiabá: Entrelinhas, 2007

KELLISON, Catherine. Produção e direção para TV e vídeo: Uma abordagem prática. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.