XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul

UniRitter - Porto Alegre-RS
De 20 a 22 de Junho de 2019.

EXPOCOM - RELATÓRIO DE PRODUÇÃO DO TRABALHO

INSCRIÇÃO	00559
INSTITUIÇÃO	Centro Universitário Curitiba - Unicuritiba
CAMPUS	Milton Vianna Filho
CIDADE	Curitiba
UF	PR
CATEGORIA	CA
MODALIDADE	CA03
TÍTULO	Stop-motion em Animação: Sombras da Guerra
ESTUDANTE-LÍDER	Carlos Rafael Hilgert Hachmann
CURSO ESTUDANTE-LÍDER	Design de Animação
COAUTOR(ES)/ ORIENTADOR(ES) CURSOS:	Camila Ferreira de Lima Barbosa (Centro Universitário Unicuritiba); Alexandre William Nunes Carvalho (Centro Universitário Unicuritiba); Gabriel Dias Barros (Centro Universitário Unicuritiba); Francisco Alberto da Silva Júnior (Centro Universitário Unicuritiba); Marcus Vinicius Valério Bittencourt (Centro Universitário Unicuritiba)

DESCRIÇÃO DO OBJETO DE ESTUDO:

O curta-metragem Sombras da Guerra (2018) foi produzido pela produtora experimental acadêmica Tela Branca, na disciplina de Projeto Integrador - Tatilidade em Animação, do curso de Design de Animação do Centro Universitário - UNICURITIBA. Desenvolvido a partir da técnica de stop motion, com a duração de 4’56”, produzido com 15 frames por segundo e finalizado a 24 frames por segundo, o filme tem o objetivo de promover a ODS 16, intitulada Paz, Justiça e Instituições Eficazes, cujo objetivo é promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar acesso à justiça para todas e todos e construir instituições eficazes responsáveis e inclusivas em todos os níveis (ONU 2018). Nesse sentido, a temática selecionada para discutir essa ODS foi decidida durante o período de pesquisa, houve um bombardeio perto de uma escola na província de Idlib, na Síria, atingindo crianças que saíam da escola. Elas não tinham mais de 11 anos. Dezesseis morreram, segundo o Observatório Sírio dos Direitos Humanos, matéria do site de notícias do G1 do dia 21 de março de 2018. Esse episódio direcionou a pesquisa, que buscou descobrir o que acontece com as crianças sobreviventes desse tipo de atentado, como reagem após ver seus colegas serem mortos, ter a escola destruída. Foi essa questão que definiu o objetivo de direcionar a atenção da audiência para os traumas psicológicos de pessoas que vivenciaram um ambiente de guerra. Inicialmente um dano psicológico pode parecer pouco perto de uma lesão física, no entanto, esse tipo de trauma pode acarretar problemas que enraízam de forma aguda em crianças e se refletem na sua fase adulta de diversas formas (Ong Save The Children, 2018). A intenção foi causar reflexão e criar interesse sobre esse drama atual. Por essa razão, optou-se por um público-alvo acima de 14 anos que permite o entendimento desse conteúdo, restringindo o acesso de quem ainda está desenvolvendo características de senso crítico e personalidade. O filme narra a história de Ayla, uma menina síria de seis anos, é acordada pelo despertador, mas não se levanta pois está muito triste. Sentada na cama, a personagem abraça forte seu urso de pelúcia e fecha os olhos como se quisesse avançar aquele momento. Ao escutar conversas que vêm da cozinha, Ayla se levanta e vai até a porta entreaberta, por onde observa seus pais conversando. Ao percebê-la ali, todos param de falar, restando apenas o rádio ao fundo, noticiando a guerra. Ayla então caminha para a escola em meio aos escombros deixados pelas explosões, enquanto sons assustadores e sombras da guerra a perseguem até a sala de aula. Ela se protege embaixo da carteira e muito assustada, fecha os olhos com força. Ayla, agora com vinte e sete anos, acorda com a voz de uma criança chamando pela mãe, e se dá conta que estava novamente revivendo seu passado de traumas que não consegue esquecer.

DESCRIÇÃO DAS PESQUISAS REALIZADAS:

Para o desafio de realizar o projeto Sombras da Guerra aplicado a um dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU que é uma agenda mundial adotada durante a Cúpula das Nações Unidas em setembro de 2015, nesta agenda estão previstas ações mundiais em 17 áreas diferentes e 169 metas a serem atingidas até 2030. Tendo o entendimento do que são as ODS, nossa pesquisa se aprofundou no objetivo 16 que tem como diretriz promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas em todos os níveis. Logo que iniciamos a pesquisa fomos inundados com uma enxurrada de informações sobre a guerra civil na Síria o que nos direcionou para o item 2 do objetivo que quer acabar com o abuso, exploração, tráfico e todas as formas de violência e tortura contra crianças. Com o foco representar os traumas causados em crianças que vivem em meio a alguma forma de violência, nossa pesquisa conheceu a Ong Save The Children e a professora emérita na Universidade da Califórnia Emmy Werner, especialista em impactos das guerras sobre as crianças, suas pesquisas referente ao Estresse Pós-traumático (TEPT) que classifica em 3 grupos de sintomas recorrentes, o primeiro é a Reexperiência, que baseia em flashbacks e pesadelos, o Evitamento que é o bloqueio de memórias e a Hiperexcitação que entra a

insônia, dificuldade de concentração e irritabilidade. A Ong fez um relatório chamado "Feridas Invisíveis", relata que 48% dos adultos relatam que com o início da guerra as crianças perderam sua capacidade de se expressar ou até mesmo de falar e 81% se tornam mais agressivas. "O ato de suicídio e automutilação acaba sendo presente no dia a dia, na cidade de Madaya da Síria, as crianças estão psicologicamente destruídas e esgotadas", cita ainda Sonia Khush, diretora da Save The Children. Com o tema definido começamos a pesquisar através de sites, livros o que é o Stop Motion, livros como Manual da animação - Richard Willians, foram as fontes principais para nossa pesquisa, buscávamos entender qual as diferentes técnicas no stop motion e o livro Animação básica 02 – Stopmotion - de Barry Purves foi de grande importância no processo, com a ideia de produzir o curta na modelagem buscamos em diferentes plataformas online por vídeos, fotos, sites, making-off, documentários, curtas como Kubo e as Cordas Mágicas (Night, 2016), Fuga das Galinhas (Park e Lord, 2000), A Noiva Cadáver (Burton e Johnson, 2005) e até mesmo alunos da instituição que trabalharam com essa técnica como a Ester Egg no curta Keep Running. No Youtube buscamos diferentes materiais e qual o mais adequado para modelagem. Utilizando dos mesmo sites e plataformas foram feitas várias pesquisas referentes a materiais para confecção de maquetes, como fazer ou até mesmo referências fotográficas na plataforma do Pinterest para a criação do cenário, buscando sempre uma maneira ecológica de produção. Alguns recursos já eram conhecidos e utilizados por integrantes, mas em sites como a Udemy buscamos adquirir cursos que ajudariam tanto na produção do curta como no curso todo, tais cursos como: PhotoShop, Premiere, After, vídeos tutorias referente a Illustrator e até mesmo fórum de dúvidas ou grupos no facebook. Premiado como melhor curta de Animação do "Prêmio SET Universitário" de 2018 da PUC-RS", selecionado para "2º Metrô Festival do Cinema Universitário Brasileiro, Mostra Panorama", também selecionado para exibição na "3ª Mostra Lugar de Mulher é no Cinema" e Prêmio de Melhor Projeto Integrador Módulo A de 2018 do Centro Universitário na "1a. Mostra de Produção Audiovisual – UNICULT" do UNICURITIBA.

DESCRIÇÃO DA PRODUÇÃO:

Um dos principais delimitadores das técnicas e dos cronogramas foi o prazo para a realização do projeto, já que o stop motion demanda uma produção mais demorada, com construções de cenários e personagens de forma realista, cuja animação se torna lenta e quase sem recursos para serem reaproveitados. Através do estudo de várias técnicas e experimentações, criamos um processo próprio, nos apropriando de alguns pontos importantes, adaptando para que fosse mais funcional. Os cenários foram produzidos manualmente, na escala de 1/5, foi criada uma base, estruturada em madeira e construídos com papel panamá e madeira balsa, as texturas de cimento nas construções foram representadas com colagem de papel embrulho e os móveis de madeira finalizados com tinta acrílica para tecidos e giz pastel, a mesma era utilizada para todos os cenários. Os bonecos foram confeccionados com estrutura de arame de alumínio e para as partes fixas do corpo foram utilizados tubos de alumínio soldados com massa epóxi, revestidos de espuma que após colada sobre a estrutura de alumínio foi esculpida na forma do corpo da personagem, na estrutura do corpo colocamos uma porca fixada com massa epóxi na parte das costas para poder ter uma estrutura externa para sustentar o boneco na hora da animação e no pescoço um tubo em alumínio para a conexão da cabeça. A cabeça do boneco foi primeiramente modelada em argila, os olhos foram feitos com bolinhas brancas de bijuteria com um pequeno orifício ao centro, onde conseguimos com uma pinça fazer a animação dos olhos, a íris e a pupila foram pintadas com tinta acrílica, com a modelagem pronta, fizemos um molde em silicone, aplicamos vaselina para não ter problemas na hora da desmontagem do molde e para retirar a cópia da cabeça usamos silicone incolor misturado com algumas gotas de tinta acrílica rosa e branca, chegando na tonalidade da pele que queríamos dar a personagem, na confecção das mãos foi o mesmo processo da cabeça, apenas adicionamos um conector sindal no pulso, para conectar a estrutura do corpo. Foram tiradas um total de 2100 fotos utilizadas em formato RAW e resolução 5472x3648px, capturadas diretamente pelo computador usando o software para stop motion Dragon Frame versão 4, com uma câmera Canon 6D e as lentes 50mm f1,4 e 24-105mm f/4, fixada em um tripé Benro com cabeça hidráulica, apenas no primeiro plano foi utilizado recurso de animação da câmera, para uma maior fluidez no movimento fizemos vários testes e o utilizado na produção foi a de criar um guia para o eixo do tripé com uma barra de alumínio que atravessava por baixo do cenário e na ponta dessa barra uma régua angulada produzida a partir de um software de animação para criação do slow in e slow out (entrada e saída com uma velocidade mais lenta). Para a iluminação criamos painéis com lâmpadas de led e para suavizar as sombras utilizamos como filtro papel vegetal. A direção de arte utilizou o recurso de baixar a saturação durante a primeira parte da história, ficando apenas o urso na saturação normal sendo o guia de Ayla pela história. As cores utilizadas para a personagem trazem de maneira subliminar sentimentos e emoções. Todos os planos foram pensados para se enquadrarem na regra dos terços ou simetricamente ao centro, dando suavidade ao olhar do expectador e apenas apreciar a narrativa sendo conduzido emocionalmente pelo som. O som que é original, produzido com trilha autoral e aplicação de alguns efeitos e foleys, desenhado com o objetivo de trazer o expectador para dentro do filme e conduzi-lo através da narrativa. Para isso, o som de um tic tac o leva do início do filme até o clímax narrativo do roteiro, onde a sensação de ansiedade da personagem se mistura com os sentimentos da audiência. É nesse ponto que a mensagem central do filme é apresentada, alternando-se a técnica para All Tipe, com o objetivo de trazer a audiência do clímax narrativo para um momento de atenção no fechamento da peça.