

## Crespa<sup>1</sup>

Ricardo Herculano do NASCIMENTO<sup>2</sup>

Egberto Gomes FRANCO<sup>3</sup>

Faculdade do Povo, São Paulo, SP

### RESUMO

Ambientado inicialmente no agreste do Brasil, o audiovisual Crespa conta, de maneira lúdica e regional, as atitudes de uma negra para a concretização de seu sonho. No universo da linguagem de cordel a narrativa alicerça sua estética em uma linha melódica simples que intenciona ser universal. A técnica de expressão escolhida foi o *stop motion*, que consiste no sequenciamento de fotografias editadas “quadro a quadro” que reproduzidas na forma de vídeo imprime o movimento às cenas. O projeto foi dividido em três partes. Na fase de pré-produção criou-se a estória, roteiro, *story board*, as características físicas e subjetivas das personagens. Na produção foram confeccionados os cenários, as personagens e os elementos de expressão dos mesmos selecionando-se ilustrações xilográficas para as vinhetas. Na pós-produção utilizamos os softwares da família Adobe para edição do vídeo.

**PALAVRAS-CHAVE:** *stop motion*; animação; cenário.

### 1 INTRODUÇÃO

Este artigo foi a consequência natural de um projeto desenvolvido na disciplina de Produção e Análise da Imagem Digital, proposto pelo Prof. Egberto Gomes Franco, no transcorrer do segundo semestre de 2013.

A proposta inicial consistia na construção por meio da imagem de um produto que abordasse brasilidade, desenvolvimento regional, educação, arte e preconceitos. A partir desta proposta nasce, neste projeto, nossa heroína Crespa, que apesar de ter as estatísticas contra suas ambições, ignora e supera todas as dificuldades para desenvolver seu potencial artístico e atingir seu sonho.

Embora as estatísticas indicassem o fracasso de Crespa, mulher, negra, nordestina, morava no sertão e pouco acesso a educação, Crespa percebe em sua jornada que a arte era sua razão de existir.

Com este cenário desenvolve-se o projeto CRESPA, um *stop motion* dedicado a superação de milhares de brasileiras que lutam diariamente contra as estatísticas sociais. A metodologia empregada neste trabalho consiste em um pesquisa exploratória inicial a partir da qual definiu-se o roteiro e quais as ferramentas e técnicas a serem utilizadas. O projeto foi desenvolvido em um estúdio e nas ilhas de edição.

O resultado final foi uma animação composta que pode ser visualizada no site da faculdade ([www.fapsp.com.br](http://www.fapsp.com.br)) em seus canais de vídeo.

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade CA03 – filme de animação (avulso).

<sup>2</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 3º. Semestre do Curso Radio, Televisão e Internet, email:ricardocores@hotmail.com.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Rádio, Televisão e Internet, email:egfranco9@gmail.com.

A confecção deste projeto possibilitou ao aluno desenvolver uma linguagem própria baseada em animação *stop motion*, exercer sua criatividade na construção do roteiro, cenário e personagens, além de ampliar seus conhecimentos nos softwares da família Adobe Creative Suite CS5. (CARRASCOZA, 2003).

## 2 OBJETIVO

O objetivo deste trabalho foi de propiciar ao discente que cursava a disciplina de Produção e Análise de Imagem Digital, ministrada no primeiro semestre, a possibilidade de criar um material audiovisual que abordasse os aspectos étnicos e culturais do país, sob o olhar da exclusão social e arte como forma de inclusão social.

## 3 JUSTIFICATIVA

A escolha do tema Crespa e da técnica de *stop motion* iniciou-se a partir de um debate em sala de aula. Após a apresentação ficou definido que a técnica de animação utilizada seria a de *stop motion* e a Crespa seria uma personagem nascida no nordeste brasileiro, de raça negra e com talento especial para música. (JÚNIOR, 2005).

Por meio de sua trajetória musical este projeto acompanhou Crespa desde o árido sertão nordestino até a Sala São Paulo.

## 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

A princípio foram necessárias a criação e a confecção artesanal da personagem “Crespa”, bem como de outros elementos importantes do cenário e ambientação da narrativa visual. (BAUER, 2002)

1. A construção da protagonista “Crespa”
  - 1.1. Utilização da técnica de brainstorming para definir a personagem e sua história.
  - 1.2. Produção da personagem
    - 1.2.1. Modelagem e confecção com tecido camurcina e enchimento em flocos de manta acrílica.
    - 1.2.2. Amarração individual de tufo de cabelo sintético.
    - 1.2.3. Manufatura de lábios e pálpebras em massa *biscuit* sobre conjunto de olhos plásticos e aplicação de cílios postiços.
    - 1.2.4. Figurino confeccionado em máquinas de costura.
    - 1.2.5. Estrutura de apoio para criação do movimento feita por meio de um fio rígido de 3 mm de bitola fixado por meio de costura na boneca.
2. Técnicas e equipamentos fotográficos
  - 2.1.1. A técnica visual responsável pelos movimentos da boneca Crespa foi o *stop motion* que, no caso, foi sequenciado com 10 fotografias por segundo (fps).
  - 2.1.2. As imagens foram captadas por meio de uma câmera digital super zoom semiprofissional (lente fixa) Lumix Panasonic modelo DMC FZ-200.
  - 2.1.3. Os parâmetros de regulação foram os seguintes: abertura de diafragma f/2.8, modo de exposição automático e ISO 100.
3. Iluminação
  - 3.1.1. Para que a iluminação se adequasse à proposta foram usados dois holofotes de fabricação caseira com lâmpadas High Power Led/Par 38 de 18W.
  - 3.1.2. Foram feitos dois refletores com caixas de leite “longa vida”, cada um com uma lâmpada fria marca Taschibra de 20watts (110/127v) .

3.1.3. Uma lâmpada comum amarela de 110 w no teto contribuiu em toda a produção das fotos.

#### 4. Softwares

4.1. Foram utilizados os softwares da família adobe Adobe Creative Suite CS5:

4.1.1. Retoque de imagens: Adobe Photoshop

4.1.2. Construção de Figuras e Textos: Adobe Illustrator.

4.1.3. Efeitos visuais: Adobe After Effects.

4.1.4. Edição de vídeo: Adobe Premiere Pro.

### 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO E PROCESSO

A utilização da técnica de *stop motion* foi um desafio interessante, o trabalho foi dividido em três etapas distintas:

Pré-produção: nesta etapa priorizamos a pesquisa sobre o tema, as referências que seriam utilizadas e criou-se o roteiro para a etapa posterior.

Produção: nesta etapa encontra-se a transformação da ideia em material bruto a ser lapidado na etapa posterior. Inicialmente após a confecção do roteiro na etapa de pré-produção identificou-se as cenas e a necessidade de confecção de materiais de apoio e cenário:

#### Cena 1 – “Crespa na roça com vaquinha”

A Crespa teve um processo de produção feito em diversas etapas, inicialmente a boneca era uma boneca de tez loira, sendo então pintado o tecido para obtenção de nossa boneca Crespa. A produção dos efeitos visuais da boneca utilizaram-se da construção de variações dos olhos da Crespa. Nas figuras 1 a 4 é apresentada a confecção da Crespa.

A amiga inseparável de Crespa, a Vaquinha, foi feita em tecido “plush” e os utensílios em miniatura adquiridos em lojas de acessórios e têm suas feições apresentadas nas Figuras 5 e 6. O cenário foi produzido a partir de materiais corriqueiros e de fácil aquisição. A cerca de galhos secos e barbante de sisal forma montados artesanalmente, conforme apresentado nas Figuras 7 e 8. O banquinho e a casa de aves de madeira foi produzida em aglomerado m.d.f., o piso e a duna de feltro bege. A paisagem de fundo foi aplicada posteriormente digitalmente e as fotografias utilizaram-se da técnica de *chroma key*.



Figura 1: Crespa antes de ser pintada.



Figura 2: Construção de feições



Figura 3: Conjunto de olhos para reforçar a expressão de Crespa.



Figura 4: Armação metálica como apoio e movimentos.



Figura 5: Construção dos olhos da vaquinha.



Figura 6: Expressão Do olho da vaquinha.



Figura 7: Cerca de madeira.



Figura 8: Cerca pronta.

### Cena 2 – “Crespa tocando em sua casa”

A parede foi executada a partir da imagem de tijolinhos aplicada em *chroma key*. Os utensílios em miniatura foram adquiridos no comércio especializado decoraram a casa de Crespa.

A cena 2 ambienta-se no lar de Crespa e foi construído com mobiliário adquirido no comércio de brinquedos em geral. Observa-se nas Figuras 9 e 10 o efeito gerado pela técnica de *chroma key*, na qual o fundo verde é substituído pela parede de tijolos aparente.

Nesta etapa Crespa aperfeiçoa o seu dom e começa a praticar a música que levará a concretização de seu sonho.



Figura 9: Fotografia de Crespa com *chroma key*.



Figura 10: Aparência da foto no vídeo após a substituição do verde pela imagem da parede de tijolos.

### Cena 3 – “Crespa despedindo-se da vaquinha”

Utiliza-se do mesmo cenário da cena 1.

Malas de viagens confeccionadas utilizando saboneteiras pintadas e adicionadas de detalhes feitos em tirinhas de couro sintético. Nas Figuras de 11 a 14 são apresentadas as técnicas de construção do cenário e da fotografia com substituição do fundo verde (*chroma key*).



Figura 11: Material para confecção das malas.



Figura 12: Malas prontas.



Figura 13: Foto do ambiente bucólico.



Figura 14: Foto com aplicação digital do fundo.

### Cena 4 – “Viagem de ônibus”

Ônibus construído em papel cartão “roller” de 2mm de espessura e revestimento externo em tecido poliéster emborrachado colado com fita dupla-face. A janela foi feita em p.v.c. cristal

semi-rígido de 0,5 mm de espessura imitando o vidro. As letras foram produzidas a partir de adesivo recortado em plotter, este processo é apresentado nas Figuras 15 a 18.

A Paisagem urbana em movimento foi filmada na Avenida Paulista e inserida digitalmente com auxílio da técnica de *chroma key*, com a utilização do software Adobe After Effects CS5. Na confecção da boneca loira foram utilizadas as mesmas técnicas de confecção da Crespa, porém tendo o rosto bordado.

Nesta etapa da jornada de Crespa corresponde ao amadurecimento e a busca pelos seus ideais, neste momento toma a decisão de trocar a sua vida bucólica no sertão nordestino pela vida agitada da grande metrópole. Esta decisão mudará seu destino possibilitando o crescimento de sua carreira musical.

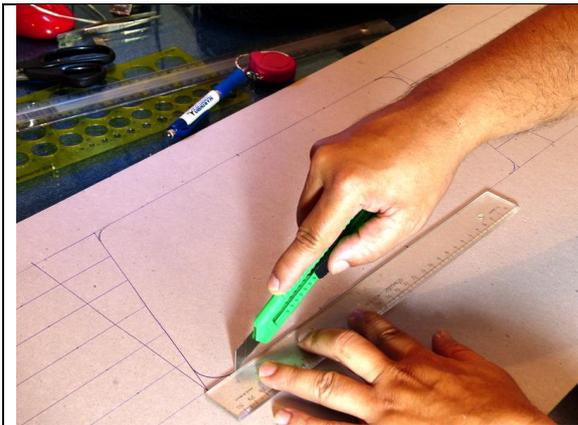


Figura 15: Projeto do ônibus.

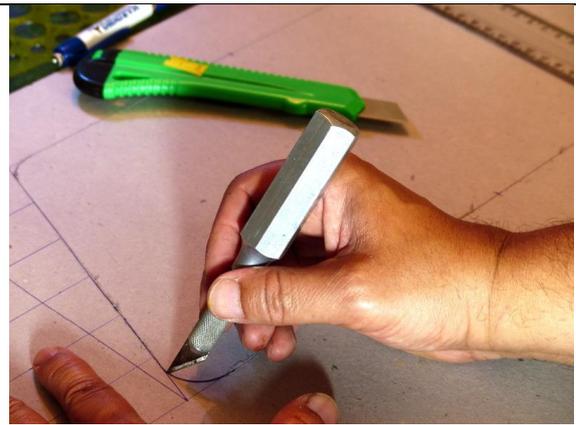


Figura 16: Corte da janela.



Figura 17: Lateral do ônibus.



Figura 18: Janela em PVC e tecido.

### Cena 5 – “Estudando música na pensão”

A espreguiçadeira foi confeccionada artesanalmente em papel “metier” texturizado com massa acrílica com acabamento em paredes e tarugos de isopor revestidos com tecido de tapeçaria de bancos automotivos. O tapete foi feito em tecido de juta. As luminárias de velas foram adquiridas em loja de decoração e os calçados modelo “croc” em miniatura foram retirados de chaveiros. O violoncelo trata-se de um violino natural que foi adaptado para Crespa e o violino foi uma miniatura adquirida. Nas Figuras 19 a 19 apresenta-se o ambiente da pensão que acolheu nossa heroína.



Figura 19: Espreguadeira.



Figura 20: Seu novo ambiente.

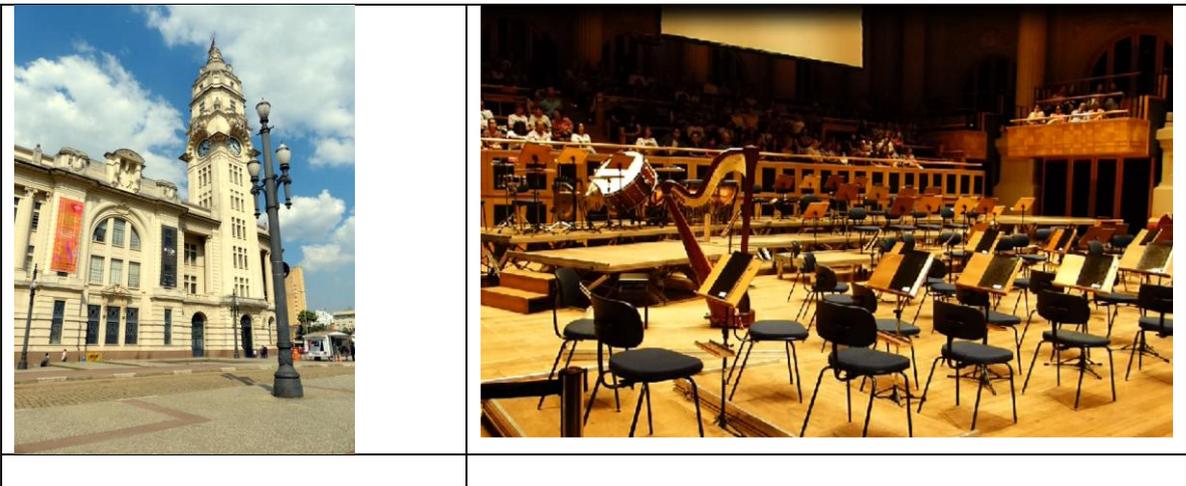


Figura 21: Iluminação.

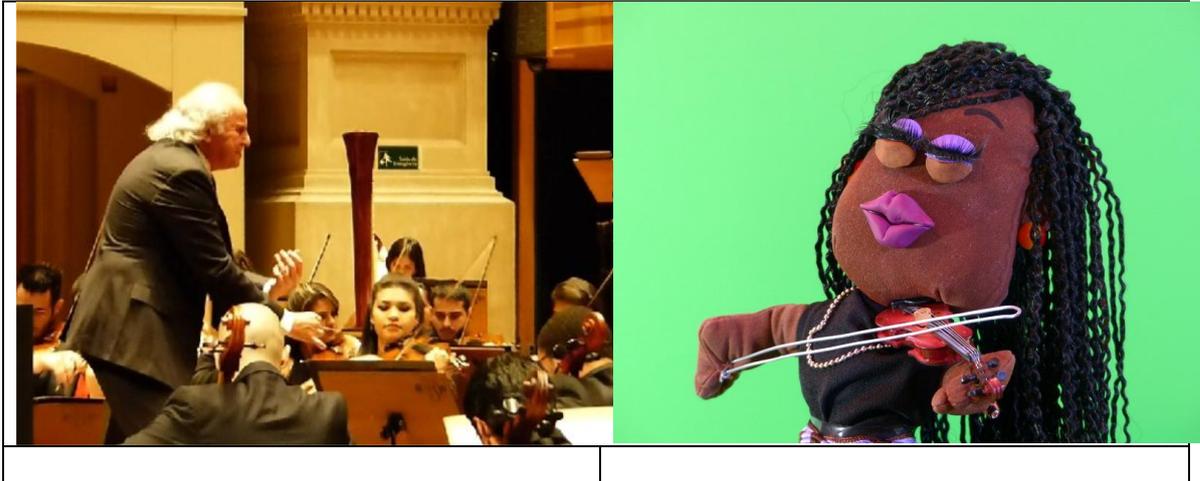


Figura 22: Treinamento.

**Cena 6 – “Fachada do Centro Cultural Júlio Prestes onde situa-se a Sala São Paulo”**



**Cena 7 – Interior da Sala São Paulo em concerto regido por Isaac Karabtschevisk com inserção da personagem Crespa em técnica de *chroma key*.**



Esta cena corresponde a vitória de Crespa em sua trajetória do agreste ao estrelato.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos propostos pela disciplina Produção e Análise da Imagem Digital no transcorrer do segundo semestre de 2013 foram plenamente alcançados.

A técnica de *stop motion* mostrou-se muito trabalhosa, mas de grande valia para se comunicar uma estória.

O produto final gerou grande empatia quando apresentado em sala de aula, provocando debates interessantes sobre aspectos étnicos e culturais do país, enfatizando o olhar da exclusão social e a promoção da arte como forma de inclusão social.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUER, M. W; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002.

CARRASCOZA, João Anzanello. **Redação Publicitária: estudos sobre a retórica do consumo**. São Paulo: Futura, 2003.

JÚNIOR, Alberto Lucena. **Arte da Animação: Técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2005.