

Vinheta Clube dos Cinco¹Arthur Martinhago CHAVONI²Amanda Akemi Sato TEIXEIRA³Carolina DANTAS⁴Daniela Mayumi OKADA⁵Johnny GIUSTI⁶Tiago LENARTOVICZ⁷

Universidade Estadual de Maringá, Maringá, PR

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo a experimentação de animação dos alunos de Comunicação e Mídias da Universidade Estadual de Maringá (UEM) na matéria de Criação em Audiovisual. Para conclusão deste projeto, um grupo de cinco alunos desenvolveram uma animação em *stop-motion* em uma linguagem de vinheta para canal de *Youtube*, criando personagens animados com objetos de uma estante e *paper toys* customizados, auto representando cada integrante do grupo, Clube dos Cinco.

PALAVRAS-CHAVE: animação; stop-motion; vinheta; youtube.

1 INTRODUÇÃO

Animar é criar a ilusão de dar vida a algo inanimado.

A animação precede a invenção do cinema. Desde os primeiros estudos sobre a óptica e movimento temos traumatoscópios, fenacoscópios, estroboscópios que deram origem à animação tradicional, muito usada em diversos curtas e longas produzidos ainda hoje. Entretanto, por ser bastante trabalhoso, puramente manual e com materiais muito sensíveis, a animação não acompanhou os avanços do cinema de Thomas Edison com o cinoscópio e dos irmãos Lumière com o cinematógrafo. Foi somente com o cinema já estabelecido que a animação começou a surgir como arte “Não se tratava de desvencilhar a arte da animação da técnica que lhe permitia existir (algo impossível), mas submetê-la a determinações artísticas - afinal, parte da riqueza artística está justamente na habilidade da exploração da técnica.” (LUCENA JÚNIOR: 2005, pg. 48).

¹ Trabalho submetido ao XXIII Prêmio Expocom 2016, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade CA 08 Vinheta (avulso).

² Aluno líder do grupo e estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação e Mídias, email: arthurchavoni@gmail.com;

³ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação e Mídias, email: amandakst23@gmail.com;

⁴ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação e Mídias, email: carolinadsdantas@hotmail.com;

⁵ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação e Mídias, email: damaoka@hotmail.com

⁶ Estudante do 7º. Semestre do Curso de Comunicação e Mídias, email: johnnygiustip@gmail.com;

⁷ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação e Mídias, email: tiagolenart@gmail.com;

Durante a Segunda Guerra, as animações, juntamente com os faroestes B, eram uma forma de fuga da realidade, de baixo custo e que supriam o grande volume de notícias ruins.

"Como primeira reflexão propõe-se (e afirma-se ser necessário) entender o cinema como um organismo/fenômeno/elemento que tem como função social atender, em sua maior parte, ao meio de entretenimento e a serviço da indústria cultural assumindo um papel manipulador das massas e, como defendem os teóricos/críticos da Sociologia do Trabalho, reproduzidor do sócio-metabolismo do capital.

(PINTO, 2009, pg. 2)

Ainda hoje a animação, em suas várias linguagens, é uma forma de fuga da realidade. Entretanto é percebida muito mais do que apenas um escapismo. É emocionante, apresentam elementos da linguagem cinematográfica, ensinamentos para adultos e crianças, enredos e arcos muito bem elaborados e personagens bastante complexos. "O cinema de animação é hoje uma enorme indústria que engloba filmes, séries para TV, conteúdo para sites, aparelhos de telefone móvel e demais meios de comunicação audiovisuais." (SILVA, 2008, pg.19).

Para a vinheta, o *stop-motion* foi a técnica de animação escolhida não só por ser possível dar vida a coisas inanimadas, como também dar vida a objetos do dia a dia, do quarto, da prateleira, criando assim um universo real mágico.

2 OBJETIVO

2.1 Objetivo Geral – Produzir uma animação experimental em *stop-motion* para reprodução automática de um canal no Youtube, bem como introdução de vídeos de conteúdo deste mesmo canal.

2.2 Objetivo Específico – A vinheta tem por objetivo a construção e apresentação de um universo que represente o canal de Youtube Clube dos Cinco em seu todo. A animação busca passar de forma sucinta e dinâmica as referências de cultura pop, como filmes, séries, animações e animes, música e histórias em quadrinhos que são apreciadas pelos integrantes e serão abordadas em seu conteúdo.

3 JUSTIFICATIVA

A cultura pop tem cada vez mais se fortalecido através da massificação dos meios de comunicação, pois é uma cultura que se atualiza e evolui constantemente. Uma das principais fontes que essa cultura tem para se desenvolver é a Internet, que da mesma forma, é constituída de informações que se renovam a todo o momento e espectadores ávidos por novos conteúdos. Quando analisada mais cuidadosamente e sem os pré-conceitos usualmente ligados a ela, a cultura pop pode ser tida como uma das responsáveis por estimular debates na sociedade, ao refletir sobre esferas da vida social, muitas vezes tocando em tabus que antes eram fadados a obscuridão, e ao mesmo tempo, criar universos e situações que jamais existiriam na vida real, nos permitindo imaginar acontecimentos que estão aquém do alcance humano. Uma das provas da consolidação da cultura pop em nossa sociedade é a que muitos dos elementos que a compõe acabam não sendo só passageiros e se tornam icônicos, servindo como referências cotidianas (a dança do Michael Jackson, orelhas de Mickey, força do Super-homem).

O cinema, a música, os quadrinhos, os jogos, são apenas alguns exemplos de conteúdos que a cultura pop engloba. Um dos âmbitos em que esta cultura têm se consagrado, é o YouTube, que causou mudanças na recepção e produção de conteúdos. As diversas comunidades alternativas que produziam mídias se viam na condição de divulgar seus conteúdos em locais distintos, mas com a chegada do YouTube, foi possível aglomerar todos esses conteúdos em apenas um local de acesso público.

O YouTube emergiu como um site fundamental para a produção e distribuição da mídia alternativa — o marco zero, por assim dizer, da ruptura nas operações das mídias de massa comerciais, causada pelo surgimento de novas formas de cultura participativa (JENKINS, p. 348, 2009).

De acordo com relatório divulgado em 2015 pelo Núcleo de Inovação em Mídia Digital (NiMD) e a Socialbakers, o YouTube é a plataforma que mais cresce entre todas as mídias sociais (Facebook, Instagram, Twitter), sendo o terceiro site mais acessado no mundo e considerado um dos meios mais propícios para promoção de conteúdo. O que leva a crer na condição ideal desta plataforma para a propagação de um conteúdo realizado a partir de uma produção independente e que trata de produtos da cultura pop altamente consumidos.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para começo de qualquer projeto audiovisual deve haver vontade de contar uma história, de sugerir uma ideia, um tema ou demonstração de uma perspectiva (PURVES, 2010 p.49). O Clube dos Cinco, projeto ainda em desenvolvimento, era apenas uma ideia de canal no Youtube que dentre seus conteúdos pretendia abarcar discussões e análises da cultura pop, como também produções experimentais de audiovisual feitas pelo próprio grupo. Ao se deparar com o desafio de uma produção de *stop-motion* no último bimestre da disciplina de Técnicas e Tecnologias de Criação Audiovisual, os cinco integrantes do grupo decidiram usar desta técnica para produção da vinheta que almejaria contar uma história que traduzisse a ideia do canal.

Definida a intenção, necessitava-se da criação de um roteiro com personagens que fizessem sentido. Para isto, era útil ter uma personagem central vigorosa, com quem o espectador pudesse se identificar e para quem acontecessem coisas extraordinárias, e superasse obstáculos (PURVES, 2010 p.58). A escolha da câmera *Instax* seria responsável por este papel, que desbravaria os obstáculos da estante, como altura e andares, conhecendo cada integrante do grupo, representado por *paper toys*, que ali estariam com suas distintas referências da cultura pop. Durante a jornada da câmera, poderíamos segui-la e em alguns momentos observar conforme seus próprios recortes de visão o que seria o mundo de referências do Clube dos Cinco.



Fig 1 Instax escalando a estante com livros



Fig 2 Instax sendo salva por Buzz Lightyear

Para confecção dos personagens de *paper toy*, foi escolhido personagens simples em confecção que pudessem ser movimentados por vários *frames* entre muitas pausas. Pois segundo Purves:

O efeito não é realista, mas a fisicalidade dos bonecos da credibilidade às suas ações e uma ligação imediata com o público. Como o espectador pode ver os bonecos existirem em um espaço real, reagir às luzes, ao foco, à gravidade e uns aos outros, sua atuação fica verossímil. (PURVES, 2010 p. 80)

A construção do cenário realista, uma estante branca dentro de um quarto, foi pensada justamente para que durante a jornada da câmera, cada nicho dos personagens fossem demonstrados de forma detalhada e com adição de objetos que dessem significados aos personagens.



Fig 3 Nicho personagem Johnny



Fig 4 Nicho personagem Dani

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

A animação foi produzida e filmada em aproximadamente 32 horas divididas em quatro dias, neste período foi possível realizar os seguintes processos: pesquisa, produção de *paper toys*, criação de cenário, filmagem, edição e finalização.

Durante o primeiro dia foi feita uma pesquisa, organização e levantamento dos materiais necessários para os próximos dias de filmagem, tais como elementos visuais dos *paper toys* e materiais para montagem tanto dos *paper toys* quanto dos cenários. Foi necessária a realização de pesquisas para que pudéssemos inserir referências de ângulos e cenas de produtos audiovisuais pertencentes ao mundo do entretenimento da cultura pop.



Fig 5 Cena nicho Arthur



Fig 6 Referência do nicho Arthur



Fig 7 Cena final Clube dos Cinco reunido

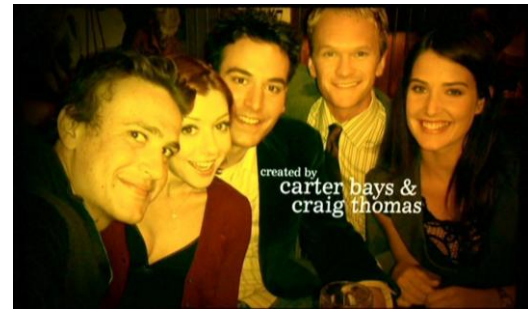


Fig 8 Referência a How I Met Your Mother

Além disso, foi feita a decupagem do roteiro para que fosse possível pensar em todas as composições de cada um destes cenários. Por fim foi decidido o local em que as filmagens seriam feitas, bem como as forma que seriam capturadas. De modo geral, o primeiro dia de produção foi responsável por lançar as bases dos processos que se seguiram.

Os *paper toys* foram produzidos, impressos e montados no segundo dia, assim como seus acessórios que seriam utilizados nas filmagens. No mesmo dia as gravações puderam ser iniciadas. O local de gravação escolhido foi um quarto com iluminação artificial. O tempo de revelação da foto instantânea é rápido e fotografar esse processo seria mais complicado, portanto, foi necessário começar pela última cena do roteiro, pois caso houvesse algum erro, teríamos como refazê-la. Neste primeiro dia de gravação foi possível concluir aproximadamente metade da animação em ordem de acontecimento.

No terceiro dia retomamos onde tínhamos parado no dia anterior e finalizamos as gravações. Refizemos a cena da foto instantânea, por conta de alguns erros de *frame*, que não dariam fluidez. No último e quarto dia, foram feitos tratamentos de imagens, que envolveram retirada de linhas de *nylon* que seguravam os *paper toys* em certos movimentos, além de objetos e mãos que apareceram no canto de alguns dos *frames*. Neste último dia também foi feita a montagem e a edição da animação utilizando os programas Adobe Premiere, Adobe After Effects e Adobe Audition.

6 CONSIDERAÇÕES

Stop-motion, sem dúvidas, é uma técnica que exige muita paciência e criatividade para solucionar possíveis problemas.

Por ser várias imagens unidas, não precisamos nos preocupar com questões de som ambiente, mas por outro lado, a questão visual e de continuidade ganhou maior relevância. Pensar iluminação em uma estante pequena com *paper toys* que refletem muita luz dependendo do ângulo, enquadramentos e dar sentido aos movimentos dos objetos que seriam animados foi um desafio. Além disso, por ser composto frame a frame, a noção de continuidade e estabilidade de cada quadro foram tarefas bem delicadas.

Poder realizar, pela primeira vez, uma animação em Stop motion, trouxe um grande aprendizado para o grupo, como também, uma forma descontraída de, através da narrativa, mostrarmos nossos gostos pessoais, que apesar de serem diferentes, nos unem como um grupo, o Clube dos Cinco.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª Ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da Animação: Técnica e Estética através da História**. São Paulo: SENAC, 2002.

PINTO, Claudio Viera. **Cinema de animação - Um breve olhar entre o lazer e a diversão: formação para que?**. *Revista Educação em Foco*, 2009.

PURVES, Barry. **Animação Básica: Stop-Motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SILVA, Filipi César Rodrigues Cardoso da. **Animação por Stop-Motion: um estudo comparativo dos filmes A Noiva Cadáver (Tim Burton, 2005) e Dossiê Re Bordosa (César Cabral, 2008)**, 2008. Mestrado. Universidade Anhembi Morumbi - Comunicação