

FLÁVIO GOMES DE OLIVEIRA

**PATRIMÔNIO IMATERIAL, HISTÓRIA ORAL E *STOP-MOTION*:
ANIMAÇÃO DE “MARIA GRAMPINHO”**

**CIDADE DE GOIÁS
2018**

FLÁVIO GOMES DE OLIVEIRA

**PATRIMÔNIO IMATERIAL, HISTÓRIA ORAL E *STOP-MOTION*:
ANIMAÇÃO DE “MARIA GRAMPINHO”**

Trabalho de Conclusão do Curso de Especialização em Educação e Patrimônio Cultural e Artístico, lato-sensu a distância, do Programa de Pós-graduação em Arte-PPG-Arte, Instituto de Artes da Universidade de Brasília.

Orientador: Prof. Dr. Antenor Ferreira Corrêa

**CIDADE DE GOIÁS
2018**

SUMÁRIO

Resumo	8
Abstract.....	9
Introdução.....	10
I. História Oral e Patrimônio Imaterial	13
1.1 História Oral.....	13
1.2 Patrimônio Imaterial.....	16
1.3 Maria Grampinho e a Cidade de Goiás	18
II. Documentário com animação	22
2.1 Animação em <i>Stop-motion</i>	22
2.2 Documentários com animações em histórias de personagens reais	27
2.2.1 Caso 1 - Ryan de Chris Landreth	27
2.2.2 Caso 2 - Dossiê Rê Bordosa de Cesar Cabral	31
2.2.3 Caso 3 - Madagascar, um Diário de Viagem de Bastien Dubois	34
III. Produzindo Maria Grampinho	37
3.1 Entrevistas.....	37
3.2 Construindo a Personagem	41
3.2.1 1ª Etapa: Esboço e conceitos do boneco	41
3.2.2 2ª Etapa: Construção do esqueleto	42
3.2.3 3ª Etapa: Modelagem	43
3.2.4 4ª Etapa: Montagem do boneco	44
3.2.5 5ª Etapa: Montagem do figurinos	45
3.3 Processo de Animação	48
3.4 Documentário Maria Grampinho.....	50
Considerações finais.....	51

Referências.....	53
Anexo I – Autorizações do direito de uso de imagem dos entrevistados	54
Antolinda Baia Borges	55
José Filho Costa Pereira Amancio.....	56
Marcelene Divina de Souza Camargo Cardoso.....	57
Marlene Gomes de Velasco.....	58

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Mapa político do Estado de Goiás onde é possível identificar a Cidade de Goiás, localizada a 140km da Capital do estado, Goiânia. Imagem produzida pelo autor.	10
Figura 2 – Fotografia de Maria Grampinho arquivo do Museu Casa de Coralina, fotografia de acervo do Museu	19
Figura 3 - Foto de Maria Grampinho subindo uma das ruas de pedra da Cidade de Goiás, fotografo desconhecido.....	19
Figura 4 - Capa do Livro “O que teria na trouxa de Maria?” de Diane Valdez.Imagem de publicação.....	20
Figura 5 - Porão onde Maria Grampinho dormia na Casa de Cora, fotografia de acervo do autor.....	21
Figura 6 - Emile Reynaud testando seu experimento o praxinoscópio em 1892	23
Figura 7 - Fotograma da animação “Humorous Phases of Funny Faces” de James Stuart Blackton 1906.....	24
Figura 8 – Fotograma do filme “A Vingança do Cameraman”	25
Figura 9 - Fotograma do filme King Kong de 1933 cujos bonecos e efeitos foram coordenados por Willis O’Brien.....	26
Figura 10 – Frame do filme “Ryan” de Chris Landreth.....	28
Figura 11 – Frames do filme Walking do animador Ryan Larkin.....	28
Figura 12 – Representação do personagem Ryan no documentários	29
Figura 13 – Fotograma do filme Ryan onde o diretor aparece em cena por meio de um personagem recriado	30
Figura 14 – Fotograma do filme “Ryan” que mostra um personagem secundário esvaziado.....	31
Figura 15 – Fotograma do filme Dossiê Rê Bordosa	32

Figura 16 – Fotograma de Dossiê Rê Bordosa onde aparece o boneco que representa o cartunista Angeli	32
Figura 17 – Imagem onde personagem explica sobre a última vez que viu Rê Bordosa.	33
Figura 18 – Imagem feita por meio de rotosopia onde um papel manuscrito é utilizado como plano de fundo.	34
Figura 19 – Fotograma do filme “Madagascar” que mostra um personagem animado no lado direito e um prato de arroz fotografado à esquerda.	35
Figura 20 – Fotograma do filme “Madagascar” que apresenta uma imagem onde o rosto de um morador local foi rotoscopiado e inserido sobre uma montagem gráfica que representa um livro ou agenda.	36
Figura 21 – Marlene Nolasco, diretora do museu Casa de Cora	38
Figura 22 – Senhor José Filho, coordenador do Palácio Conde dos Arcos	38
Figura 23 – Foto de Maria Grampinho tirada pelo fotógrafo João Costa Oliveira Bisneto em janeiro de 1980	39
Figura 24 - Foto de Maria Grampinho tirada pelo fotógrafo João Costa Oliveira Bisneto em janeiro de 1980	40
Figura 25 – Esboços de propostas para produção do Boneco Maria Grampinho, foto de acervo do autor.	41
Figura 26 – Montagem do esqueleto final para produção do boneco de Maria Grampinho, foto de acervo do autor.	42
Figura 27 – Fotografia da cabeça do boneco modelada em clay, foto de acervo do autor.	43
Figura 28 – Detalhe de molde em gesso da cabeça modelada em clay, foto de acervo do autor.....	44
Figura 29 – Detalhe de montagem do boneco após acoplamento dos detalhes em látex e a espuma, foto de acervo do autor.	45
Figura 30 – Esboços para produção do figurino de Maria Grampinho, foto de acervo do autor.....	45
Figura 31 – Esboço do molde de produção do vestido de Maria Grampinho, foto de acervo do autor.....	46
Figura 32 – Detalhes dos botões feitos em epóxi colados na roupa da personagem, foto de acervo do autor.	46
Figura 33 – Boneca Maria Grampinho finalizada com a aplicação dos botões e pronta para animação, foto de acervo do autor.....	47

Figura 34 - Captura de tela do programa Dragonframe durante o processo de animação de Maria Grampinho em espaço próximo ao chafariz de calda	48
Figura 35 – Processo de animação de Maria Grampinho	49

RESUMO

Este trabalho tem como principal objetivo relacionar os conceitos de História Oral e Patrimônio Imaterial por meio da produção de um documentário em animação sobre a vida de Maria Grampinho, uma personagem real nascida na Cidade de Goiás em 1904 onde viveu até seu falecimento, em setembro de 1985. Apresenta uma pesquisa sobre os conceitos de História Oral, Patrimônio Imaterial e os relacionam com a Cidade de Goiás. Apresenta um relato técnico do processo de construção do curta metragem Maria Grampinho, utilizado como estudo de caso para a proposta prática/poética.

Palavras-chave: História Oral. Patrimônio Imaterial. *Stop-motion*.

ABSTRACT

The main objective of this work is to promote a relationship between the concepts of Oral History and Immaterial Patrimony, through the production of a documentary with animation about the life of "Maria Grampinho", the real person from the City of Goiás who was born in 1904 in the city of Goiás where he lived until his death in September 1985. The work presents a research on the concepts of Oral History, Immaterial Patrimony and the relation with the City of Goiás, after, a technical report is made of the process of construction of the "Maria Grampinho", used as a case study for the practical / poetic proposal.

Key-words: Oral History, Immaterial Patrimony, *Stop-motion*.

INTRODUÇÃO

Em 2001, a Cidade de Goiás, situada na região do Rio Vermelho no Estado de Goiás, foi reconhecida como Patrimônio Histórico e Cultural Mundial pela UNESCO. Os efeitos positivos desse título são incontestáveis, porém nem toda a população foi impactada da mesma forma, pois a cidade é dividida em dois grandes grupos: um diretamente relacionado ao centro histórico, do qual fazem parte os lojistas, donos de pousadas e moradores tradicionais que possuem propriedades agrícolas ou imóveis na cidade; e o segundo grupo, constituído principalmente por trabalhadores de baixa renda que moram nos bairros afastados do centro.



Figura 1 – Mapa político do Estado de Goiás onde é possível identificar a Cidade de Goiás, localizada a 140km da Capital do estado, Goiânia. Imagem produzida pelo autor.

O centro histórico, impactado diretamente com o título de Patrimônio Histórico e Cultural Mundial, apresenta grande desenvolvimento no restauro e manutenção dos prédios históricos, reforma e manutenção dos museus e, principalmente, na integração do comércio, bares, restaurantes, hotéis e pousadas à base histórica da cidade e aos preceitos arquitetônicos e culturais ditados pelo título, os quais são acompanhados de perto pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan).

No entanto, um tipo muito específico de patrimônio tem sido deixado de lado pelas autoridades e pela população da velha “Vila Boa de Goiás”: a cultura dos contos e causos, geralmente passada de geração em geração dos mais velhos aos mais novos. Em vista da ausência de registro desse conhecimento popular, este projeto objetiva registrá-lo e, de certa forma, difundir essa cultura por meio dos moradores da cidade, que possuem maior chance de propagá-la.

Enquanto problema, este trabalho dedica-se às possibilidades de manutenção de causos por meio de um documentário de animação baseado em História Oral e Patrimônio Imaterial. Dessa forma, uma questão pertinente é: a animação em *stop-motion* é uma forma eficaz para a documentação de histórias de personagens regionais típicos?

Este projeto de pesquisa justifica-se pela necessidade de documentar diversas histórias e causos de personagens regionais, mais especificamente de Maria Grampinho, tendo em vista que ainda há pessoas vivas que conviveram com ela e permitiram conhecer uma realidade menos fantasiosa sobre a personagem e, ao mesmo tempo, capturar o modo específico de contar história dos moradores da Cidade de Goiás.

O objetivo geral deste projeto é refletir sobre as possibilidades da animação como forma artística e documental.

Os objetivos específicos são catalogar relatos sobre a personagem Maria Grampinho, capturar modelos de contações de causos de moradores da Cidade de Goiás, documentar em vídeo monumentos e edifícios tombados da Cidade e, por fim, produzir um curta metragem com animação em *stop-motion* baseado na história de vida de Maria Grampinho.

A pesquisa que trará elementos para a produção deste trabalho seguirá um procedimento metodológico baseado no método monográfico. Desta forma, o primeiro capítulo promove um levantamento geral dos conceitos implícitos de História Oral e Patrimônio Imaterial e apresenta uma proposta prática/poética do projeto por meio da História Oral da personagem Maria Grampinho. Ainda, verificou-se o uso da metodologia de História Oral para catalogação de propostas de Patrimônio Imaterial, bem como casos

nos quais o processo de História Oral foi importante para obtenção do título de Patrimônio Imaterial.

O segundo capítulo apresenta relações entre os procedimentos técnicos e estudos de caso de projetos semelhantes. Foi feito levantamento geral dos conceitos ligados à animação e à técnica de *stop-motion*. Buscou também uma leitura rápida sobre processo de produção de três curtas metragens em forma de animação cujos temas são documentários em animações: Ryan de Chris Landreth, Dossiê Rê Bordosa de Cesar Cabral e Madagascar, um Diário de Viagem de Bastien Dubois.

Com intuito de se estabelecer a história da personagem investigada, a construção do documentário foi fundamentada na coleta de dados obtidos a partir de entrevistas com habitantes da cidade que conheceram a personagem em vida e conhecem fatos sobre sua passagem pela história. O processo de produção do curta metragem é tratado no último capítulo. Ainda, o capítulo 3 apresenta elementos estruturadores para se pensar a animação como técnica para produção de documentários, na qual os personagens principais já faleceram ou não possuem capacidades intelectuais para narrar suas histórias.

I. HISTÓRIA ORAL E PATRIMÔNIO IMATERIAL

Os conceitos de História Oral e Patrimônio Imaterial possuem grande proximidade e, em alguns casos, interrelacionam-se. O processo metodológico de produção ou catalogação de documentos por meio da História Oral é uma das maneiras de se organizar documentos para catalogação de Patrimônios Imateriais. Dessa forma, neste capítulo será analisado o conceito de História Oral e de Patrimônio Imaterial verificando-se como se aplicam ao processo de montagem de filmes documentais e, principalmente, no processo de catalogação de relatos sobre a vida da personagem Maria Grampinho.

1.1 História Oral

O conceito de História Oral é relativamente novo e, segundo o site do Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil (CPDOC) da Fundação Getúlio Vargas, pode ser definido da seguinte forma:

A História Oral é uma metodologia de pesquisa que consiste em realizar entrevistas gravadas com pessoas que podem testemunhar sobre acontecimentos, conjunturas, instituições, modos de vida ou outros aspectos da história contemporânea. Começou a ser utilizada nos anos 1950, após a invenção do gravador, nos Estados Unidos, na Europa e no México, e desde então difundiu-se bastante. (<https://cpdoc.fgv.br/acervo/historiaoral>, acesso em 08 de outubro de 2018)

Enquanto metodologia, a História Oral é uma das formas mais usadas para obtenção de dados em projetos de produção de documentários. No princípio, por conta da limitação tecnológica, estava diretamente ligada ao processo de gravação de áudio. Atualmente, com a expansão e barateamento dos processos de produção de vídeos, a catalogação das informações tem se tornado frequente e substituído a documentação apenas por áudio. A proposta de História Oral vem sendo usada no Brasil pelo menos

desde a década de 1970. Porém, a expansão de uso teve seu maior crescimento a partir de 1994, com a criação da Associação Brasileira de História Oral (ABHO) e posteriormente em 1996, com a criação da Associação Internacional de História Oral (IOHA) ¹. Outro fator importante para esse crescimento foi o lançamento da revista científica História Oral, em 1998, cujas publicações estão disponíveis no site oficial². Atualmente, o periódico conta com pelo menos 32 edições.

Com as entrevistas de História Oral, obtém-se informações que ainda não foram catalogadas por escrito. Os relatos orais devem ser produzidos atentando-se para uma mídia fácil de propagar e arquivar, além de outros métodos de documentação como fotografias, elaboração de roteiros e levantamento de dados que possam ajudar a fundamentar as entrevistas, dentre outros.

Ainda existem desafios relacionados ao processo de armazenamento e distribuição de relatos e entrevistas orais. Originalmente, recomendava-se fazer cópias do material e armazenar em locais diferentes para garantir a integridade da mídia. Atualmente, com a expansão na forma de arquivamento de materiais de mídia digital, recomenda-se que exista cópia físicas e também no sistema de nuvens, em servidores seguros.

Por ser uma das bases fundamentais do processo de produção de documentários, a História Oral é usada há anos. As diferenças fundamentais entre o processo de construção de documentários e o de arquivamento de documentos orais é que, no primeiro, existe um recorte feito pelo diretor em parceria com o editor e montador do filme. Tal conduta não está isenta de questões ideológicas, por isso é uma versão resumida da história com a interferência de um processo ideológico de montagem.

Em geral, um documentário usa uma pequena quantidade de material bruto captado, isto é, raramente o conteúdo das entrevistas é utilizado na íntegra. Sendo assim, não se pode utilizar o documentário como um tipo de relato de História Oral. Porém, o contrário é verídico: a metodologia de História Oral é uma prática recorrente para produção de projetos de documentário.

Uma das maiores vantagens de se trabalhar com a metodologia da História Oral é poder buscar os fatos diretamente com quem os vivenciou ou com quem conheceu os personagens da história narrada. Segundo Benjamim (1987) no texto "O Narrador", "[...]a arte de narrar está em vias de extinção. São cada vez mais raras as pessoas que sabem

1 - <http://www.iohanet.org/>

2 - <http://revista.historiaoral.org.br>

narrar devidamente." Levando em consideração que o trecho data de 1987, a importância de se concentrar esforços para garantir a plenitude de histórias orais é emergencial. Por outro lado, o autor apresenta pontos importantes a serem observados sobre narrativa e oralidade:

A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorrem todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos. (BENJAMIN, 1987, p.198)

A oralidade possui um certo grau de subjetividade, já que é a versão narrada de outra pessoa. Em alguns casos, a repetição gera memórias de aspectos que acabam por ser contadas como fatos. Por isso a urgência em se capturar tais narrativas o mais rápido possível.

Na história de Maria Grampinho, percebemos muitas influências da repetição da história no imaginário popular. Atualmente, alguns relatos sobre a personagem apresentam distorções e até teorias mais fantasiosas, que a citam como uma artista que produzia os textos de Cora Coralina. Nesse sentido, este trabalho se limitará a buscar pessoas que realmente conviveram com a personagem e possam relatar de forma mais precisa seus hábitos, suas histórias e seus rituais.

A personagem é de certa forma uma pessoa bem comum, que passaria despercebida da maioria do povo por isso os detalhes de sua vida não são muito conhecidos. Um grande diferencial foi o fato de ela ter sido citada em textos da poetisa Cora Coralina, o que acabou por construir no imaginário popular certa curiosidade sobre o que ela guardava dentro de sua trouxa.

1.2 Patrimônio Imaterial

Andando pela Cidade de Goiás, é comum encontrar cadeiras de fios e de balanço nas portas das casas onde os moradores se agrupam para contar histórias ou causos, como são mais conhecidas. Os causos não são uma exclusividade da Cidade de Goiás ou do Estado de Goiás. Tal narrativa oral está presente em vários Estados, principalmente em cidades menores ou no interior. Porém, na Cidade de Goiás os causos são praticamente rituais dos moradores mais tradicionais.

A tradição dos causos vem perdendo força com o tempo, pois a cidade pequena, com poucos atrativos culturais não mantém seus jovens. Nesse sentido, tem ocorrido um

esvaziamento por parte dos jovens que se mudam para estudarem em cidades maiores como Goiânia, Anápolis ou Brasília. Em contrapartida, a chegada do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia, da Universidade Federal e da Universidade Estadual, tem atraído muitos jovens de outras cidades da região e também da capital, fluxo que muda paulatinamente o cenário e os costumes da cidade.

Porém, a tradição dos causos se mantém quando se fala em História Oral e Patrimônio Imaterial. Verifica-se uma forma de ação no sentido de garantir recursos para documentar parte dessas histórias, muitas sobre mitos ou ficções da cidade, outras sobre personagens reais que andaram por suas ruas e becos.

De acordo com a Convenção para Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), patrimônio cultural imaterial são:

[...]as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas - junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural.

Apesar da aparente subjetividade, o conceito de patrimônio cultural imaterial se relaciona com as especificidades de cada lugar ou comunidade onde ele é aplicado. Quando diz “[...] em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural”, a UNESCO reconhece que seria impossível mapear todos os elementos que poderiam ser reconhecidos como patrimônio cultural imaterial.

No Brasil, o conceito de Patrimônio Cultural ganha força a partir da revisão da Constituição Federal de 1988 que, em seu Artigo 216, substituiu a antiga denominação Patrimônio Histórico e Artístico ampliando o conceito para Patrimônio Cultural:

Art. 216. Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, nos quais se incluem:

- I - as formas de expressão;
- II - os modos de criar, fazer e viver;
- III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas;
- IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais;
- V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico.

§ 1º O poder público, com a colaboração da comunidade, promoverá e protegerá o patrimônio cultural brasileiro, por meio de inventários, registros,

vigilância, tombamento e desapropriação, e de outras formas de acautelamento e preservação.

§ 2º Cabem à administração pública, na forma da lei, a gestão da documentação governamental e as providências para franquear sua consulta a quantos dela necessitem.

§ 3º A lei estabelecerá incentivos para a produção e o conhecimento de bens e valores culturais.

§ 4º Os danos e ameaças ao patrimônio cultural serão punidos, na forma da lei.

§ 5º Ficam tombados todos os documentos e os sítios detentores de reminiscências históricas dos antigos quilombos.

(Constituição Federal, acesso em 18/10/2018)

Segundo a Constituição, o Patrimônio Cultural abriga diversas formas de patrimônios imateriais. Quando o conceito trata de identidade, ação e memória de diferentes grupos formadores da sociedade brasileira, inclui costumes, festas, músicas, tipos específicos de sotaques ou pronúncias, receitas, etc.

Assim, o conceito explícito no artigo amplia a proposta de Patrimônio Cultural, pois inclui uma série de fatores e variáveis que não eram alcançadas pelo conceito anterior e leva o foco para os incisos I - as formas de expressão e V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. A história por trás da personagem Maria Grampinho é relevante, porém é mais interessante a forma como essa história é contada, o timbre, o tipo de narrativa e o sotaque dos moradores da Cidade de Goiás, tudo isso frente ao Patrimônio Tombado.

1.3 Maria Grampinho e a Cidade de Goiás

[...]

Maria.

Das muitas que rolam pelo mundo.

Maria pobre.

Não tem casa nem morada.

Vive como quer.

Tem seus mundos e suas vaidades.

Suas trouxas e seus botões.

Seus haveres.

Trouxa de pano na cabeça.

Pedaços, sobras, retalhada.

Centenas de botões, desusados, coloridos, madre – pérola, louça,

Vidro, plástico, variados, pregados em tiras pendentes.

Enfeitando.

Mostruário.

Tem mais, uns caídos, bambinelas, enfeites, argolas, coisas dela.

Seus figurinos, figurações, arte decorativa, criação, inventos de Maria.

Maria Grampinho, diz a gente da cidade.

Maria sete saias, diz a gente impiedosa da cidade.

Maria.

Companheira certa e compulsada.

Inquilina da casa velha da ponte.

Trecho de uma poesia retirado do livro “Vintém de Cobre: meias confissões de aninha” de Cora Coralina, publicado pela Global Editora e Distribuidora Ltda, publicado pela primeira vez em 1981, edição consultada de 2001.

Maria Grampinho foi Maria da Purificação, nascida em 2 de fevereiro de 1904 na Cidade de Goiás e faleceu em 24 de setembro de 1985. Segundo relatos e entrevistas, ela era uma figura presente no dia a dia da Cidade de Goiás e se tornou mais conhecida por morar no quintal da casa de Cora Coralina, além de ser uma das personagens citadas pela poetiza em seu livro Vintém de Cobre: meias confissões de aninha.

Segundo entrevista com Marlene Nolasco, diretora do museu Casa de Cora, quando Cora Coralina voltou para a Cidade de Goiás, Maria já vivia em sua casa. Supostamente esquizofrênica, Maria não se comunicava com as pessoas. Marlene relata que Maria ficava o dia todo perambulando pela cidade com uma trouxa de tecido na cabeça e retornava para a casa velha na Ponte da Lapa pontualmente às 17 horas, quando ia diretamente para os fundos da casa, organizava seus pertences no quintal, improvisava uma cama no porão e dormia. Segundo Marlene, quando Cora retornou para a casa que estava abandonada, por volta da década de 1940, Maria continuou realizando o mesmo ritual e Cora não interviu, aceitou a inquilina e permitiu que ela continuasse com seus hábitos.



Figura 2 – Fotografia de Maria Grampinho arquivo do Museu Casa de Coralina, fotografia de acervo do Museu



Figura 3 - Foto de Maria Grampinho subindo uma das ruas de pedra da Cidade de Goiás, fotógrafo desconhecido.

O apelido da personagem vem do hábito de usar uma grande quantidade de grampos de cabelo; quantidade tão grande que era perceptível à distância. Outro hábito relatado pelos moradores é que Maria fazia suas roupas e sempre que encontrava um botão pelo chão, em peças abandonadas por moradores ou doadas, ela o costurava em sua própria roupa.

A personagem aparece também no livro *O que teria na trouxa de Maria?*, de Diane Valdez, um livro infantil que brinca com o mistério por trás da trouxa que a personagem carregava pela cidade em suas perambulações. Muito popular no Estado de Goiás, o livro frequentemente é utilizado como material de apoio à leitura para crianças nas escolas goianas. (VALDEZ, Diana. 2010)



Figura 4 - Capa do Livro *O que teria na trouxa de Maria?* de Diane Valdez. Imagem de publicação.

Ainda, Maria Grampinho tornou-se um dos elementos mais característicos do artesanato da Cidade de Goiás, sendo retratada como boneca de tecido, boneca de *biscuit*, peça de cerâmica, pedra-sabão, em bordados diversos e outros tipos de aplicação no artesanato em geral.



Figura 5 - Porão onde Maria Grampinho dormia na Casa de Cora, fotografia de acervo do autor.

O museu Casa de Cora possui dois espaços voltados para a personagem. Uma das salas contém um pequeno relato de sua relação com a poetisa, existe um espaço com fotografias, objetos e inclusive a trouxa que Maria carregava. No porão onde dormia existe

uma placa de sua imagem em tamanho real. Assim, a personagem faz parte do imaginário da população da cidade e até hoje alimenta histórias e causos da velha capital do Estado de Goiás.

II. Documentário com animação

Produzir documentários com animação é uma modalidade razoavelmente nova de contar histórias. Une os processos metodológicos de produção ligados ao documentário com a dinâmica das técnicas de animação. Atualmente, essa modalidade vem despontando principalmente quando o documentário inclui pessoas já falecidas ou que não querem ser expostas, ou mesmo personagens fantásticos ou mitológicos.

Em síntese, documentário com animação é o ato de contar histórias com dados reais, sejam entrevistas, relatos ou documentos, utilizando como base visual meios animados. Dessa forma, o espectador verá uma dramatização em vídeo narrando os fatos ou a vida de um personagem. Por ser uma representação gráfica e não uma imagem real, como ocorre em documentários, a animação provoca uma ruptura com a natureza real dos eventos.

2.1 Animação em *Stop-motion*

Stop-motion é uma técnica específica de animação que usa objetos físicos reais para gerar um vídeo animado e se baseia em fotografar um objeto ou boneco em um cenário específico, realizar pequena alteração na posição e fazer uma nova foto, repetindo esse procedimento até completar o ciclo do movimento que se pretende. Com todas as fotos, edita-se cada uma para unir as imagens de forma sequencial e gerar um vídeo animado.

Segundo Alberto Lucena Junior (2002), a animação surgiu de uma série de experimentos que culminou no teatro óptico de Emile Reynaud em 28 de outubro de 1892. O experimento, mais conhecido como praxinoscópio, consistia em um tipo de projetor que permitia que uma série de tiras de tecido fossem manipuladas em roldanas e suas imagens fossem projetadas em uma tela de tecido branco. Esse mecanismo ficava no palco de um teatro e os espectadores se posicionavam do outro lado para assistir à apresentação. Os vídeos curtos eram acompanhados de músicas tocadas em um piano ao lado do palco. Ou seja, uma experiência muito próxima da que temos no cinema hoje;

todavia o fato aconteceu pelo menos dois anos antes da apresentação do cinematógrafo pelos irmãos Lumière. (LUCENA JUNIOR, 2002, p. 36 a 40)



Figura 6 - Emile Reynaud testando seu experimento o praxinoscópio em 1892

As primeiras experiências de animação tradicional surgiram após a invenção do cinematógrafo. Em síntese, eram experiências feitas com desenhos em quadros com giz ou feitos em folhas de papel e fotografados pelo cinematógrafo. De acordo com Alberto Lucena Junior, o primeiro desenho animado do qual se tem notícia foi o projeto Humorous Phases of Funny Faces do ilustrador James Stuart Blackton, em 1906. Após a experiência de Blackton, Walter Booth, Segundo de Chomón, Edwin Porter, Anatole Thiberville e Emile Cohw o acompanharam. (LUCENA JUNIOR, 2002, p. 41)

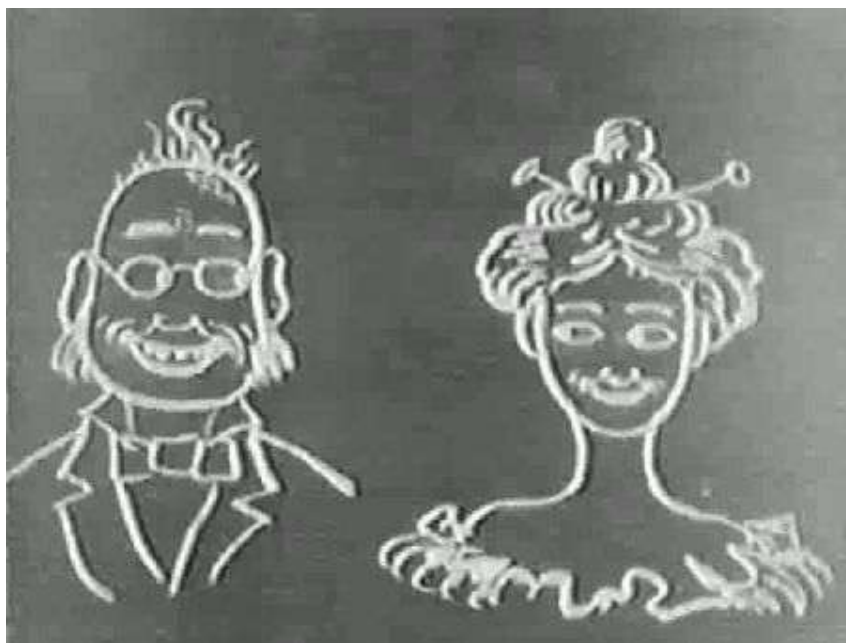


Figura 7 - Fotograma da animação *Humorous Phases of Funny Faces*, de James Stuart Blackton, 1906.

Essas animações ainda não traziam o conceito da animação como conhecemos hoje, pois, no geral, apenas os olhos se mexiam e os pelos cresciam. Assim, os personagens não possuíam movimentos expressivos e funcionavam exatamente como experimentos de animação.

A técnica de *stop-motion* nasce entre a primeira e a segunda década do século XX, principalmente a partir dos experimentos de Georges Méliés utilizando a câmera como artifício para produção de ilusões de ótica em seus filmes.

Um dos primeiros experimentos filmográficos que contavam exatamente com bonecos em sua composição e utilizavam a técnica de *stop-motion* foi o filme *The Teddy Bears*, dirigido por Edwin S. Porter (1907). Porém o filme mais característico desse período foi *Cameraman's Revenge*, de Ladislav Starewicz (1912). (PURVES, 2011)

No filme *A vingança do cameraman*, Starewicz apresenta uma proposta de produção de animação com bonecos feitos da reconstrução de insetos, inserindo pequenos e finos pedaços de arame em suas juntas, para possibilitar a movimentação. O animador trabalhou em todos os detalhes dos cenários e dos objetos, criando um filme de ficção baseado em uma trama bem avançada em termos de roteiro, quando analisada em paralelo aos filmes produzidos na mesma época.



Figura 8 – Fotograma do filme “A Vingança do Cameraman”

A partir da terceira década do século XX, a técnica de *stop-motion* passou a ser usada como a principal forma de criar efeitos especiais para filmes com atores, a *live action*. A proposta era utilizar animação de bonecos para representar monstros e criaturas medievais em filmes com atores humanos. Dentre os principais filmes dessa época vale citar O Mundo Perdido, de Harry O. Hoyt (1925), cujos efeitos especiais foram criados por Willis O'Brien, um dos maiores animadores que trabalhou com a técnica de *stop-motion*. Outro filme que trazia efeitos criados por O'Brien, foi King Kong, de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack (1933). (LORD, SIBLEY, 1998)



Figura 9 - Fotograma do filme King Kong de 1933 cujos bonecos e efeitos foram coordenados por Willis O'Brien

Outro grande nome da animação em *stop-motion* nessa fase foi Ray Harryhausen que trabalhou em diversos filmes épicos como *Jasão e os Argonautas*, dirigido por Don Caffrey (1963). Harryhausen fez escola e se tornou o maior nome na história da técnica de *stop-motion*.

A história da técnica não se resume a esses nomes e não é objetivo deste trabalho aprofundar na história da técnica. Todavia, seria impossível determinar um recorte histórico sem citar o filme *O Estranho Mundo de Jack*, dirigido por Henry Selick (1993) e produzido por Tim Burton, um marco na história da técnica por ser um longa-metragem totalmente feito com bonecos e ter uma visualidade diferente da que o público da animação estava acostumado, visualidade que inova em vários aspectos, ao ponto de virar referência para vários grupos de góticos, *emos*, etc. (PURVES, 2011)

A partir desse filme, o cinema de animação em *stop-motion* teve grande evolução, principalmente pelo trabalho de duas grandes produtoras, a Laika, norte americana e a Aardman, do Reino Unido. Dentre os principais filmes produzidos podemos citar: *A Noiva Cadáver* (2005, direção de Tim Burton e Mike Johnson), *Fuga das Galinhas* (2000, direção de Peter Lord e Nick Park), *Wallace & Gromit - A batalha dos Vegetais* (2005, direção de Nick Park e Steve Box), *Coraline* (2009, direção de Henry Selick), *ParaNorman* (2012, direção de Sam Fell e Chris Butler), *BoxTrolls* (2014, direção de Anthony Stacchi e Graham Annable).

Além dos filmes em longa-metragem produzidos em *stop-motion*, a partir do ano 2000, houve aumento na quantidade de filmes em curta metragem produzidos também com essa técnica.

2.2 Documentários com animações em histórias de personagens reais

Com relação aos documentários com animações, não existe uma quantidade significativa de filmes desse tipo. Por conta da dificuldade em se encontrar filmes produzidos em *stop-motion*, foi selecionado para exemplificação do processo e do conceito, um filme com a técnica de animação digital, *Ryan*, de Chris Landreth, e outro em *stop-motion*, *Dossiê Rê Bordosa* de Cesar Cabral. Ainda, foi considerado um filme produzido com técnicas mistas, *Madagascar, um Diário de Viagem*, de Bastien Dubois que apresenta processos de animação digital e tradicional, mesclando desenhos com objetos e ilustrações diversas.

2.2.1 Caso 1 - Ryan de Chris Landreth

Ryan é um documentário de animação produzido em 2004 pelo animador canadense Chris Landreth. Conta a história de Ryan Larkin, outro animador canadense que trabalhou na *National Film Board of Canada* (NFB³) entre as décadas de 60 e 70. Larkin foi considerado, em 1969 pelo *Gazeta de Montreal*, um dos melhores animadores de sua geração. O jornal chegou a comparar Ryan Larkin ao Frank Zappa ou o George Harrison da animação. Dentre os vários prêmios que o documentário Ryan recebeu, destaca-se o Oscar de melhor curta metragem de animação em 2005.



Figura 10 – Frame do filme “Ryan” de Chris Landreth

O documentário Ryan explora um tipo de realismo psicológico no qual os personagens assumem formas que representam problemas como frustrações, vícios e perdas. Ryan foi um dos maiores animadores da NFB e, em 1968, produziu um filme que ficou conhecido como sua mais bela obra, *Walking*. O animador explorou vários

3 O *National Film Board of Canada* é um instituto voltado para a arte da animação fundado em 1939 pelo documentarista John Grierson. Porém, o responsável por transformar o instituto em uma das maiores instituições voltadas para prática da animação autoral do mundo foi Norman McLaren que introduziu o departamento de animação no NFB a partir de 1941. (WIEDEMANN, 2004, p. 323)

personagens baseados em estereótipos que apenas caminhavam pela tela das mais diversas formas possíveis.



Figura 11 – Frames do filme Walking do animador Ryan Larkin

Após a década de 1970, o envolvimento de Ryan com álcool e cocaína o levou à decadência. Em 2000, Chris Landreth encontrou-o em um abrigo, onde começaram a conversar. Em seguida, Landreth passou a gravar as conversas e relatos, capturados por cerca de 18 meses, que deram origem ao documentário sobre a vida de Ryan.

A proposta de se fazer o documentário em animação, além de ser a técnica usada pelo diretor, vem do fato de Chris ter gravado suas conversas em áudio e ter um material biográfico muito bom. Dessa forma, o animador otimizou os recursos e utilizou uma técnica de animação para montar um documentário no qual ele mesmo se torna um dos personagens, já que faz parte da história narrada, fechando, assim, o ciclo poético.



Figura 12 – Representação do personagem Ryan no documentário

Ao olhar para os personagens criados por Chris, vê-se uma mistura de realidade por meio de texturas, elementos e detalhes produzidos de forma hiperrealista, e fantasia, criada por falhas, buracos, renderizações⁴ propositadamente defeituosas e alguns elementos gráficos animados que interagem com os personagens.

Na figura 13 abaixo, pode-se perceber a representação gráfica do próprio diretor/animador. A representação de uma auréola é utilizada como um signo gráfico quando o mesmo aconselha Ryan a reduzir o consumo de álcool. Também é possível perceber fios e cores diversas como cicatrizes surgindo no rosto e na cabeça do personagem, elementos com significado na história de vida do próprio diretor.

4 Renderização é o processo pelo se obtém o produto final de um processamento digital qualquer. Este processo aplica-se essencialmente em programas de modelagem 2D e 3D, bem como áudio e vídeo. O processo de tratamento digital de imagens e sons consome muitos recursos dos processadores, e pode tornar-se pesado de forma que sua realização em tempo real fica inviável. Nesse caso, os softwares trabalham em um modo de baixa resolução para poder mostrar uma prévia do resultado. Quando o projeto está concluído, ou em qualquer momento que se queira fazer uma aferição de qual será o resultado, faz-se a renderização.



Figura 13 – Fotograma do filme Ryan onde o diretor aparece em cena por meio de um personagem recriado

As cicatrizes ganham formas completamente diferenciadas, como na figura 14 abaixo, que apresenta um outro personagem vazio, isto é, representado como um balão de ar vazio, metáfora que diz respeito ao vazio da alma ou falta de conteúdo do personagem.



Figura 14 – Fotograma do filme “Ryan” que mostra um personagem secundário esvaziado.

Dentre as várias características que fazem desta animação uma grande obra, uma das mais marcantes é a maneira como o hiperrealismo é retratado nas características gráficas dos personagens. O contraste com as estilizações que lembram falhas durante o

processo de renderização gera um incômodo que nos remete diretamente ao problema do personagem principal com as drogas. Tal apelo gráfico não seria mostrado em um documentário comum, sem a técnica de animação. Dessa forma, o uso da animação se justifica e se torna um diferencial positivo dentro da abordagem conceitual do tema.

Ryan foi produzido no Canadá em 2004 por Chris Landreth, possui 13 minutos e 54 segundos, colorido e o idioma oficial é o inglês.

2.2.2 Caso 2 - Dossiê Rê Bordosa de Cesar Cabral

Dossiê Rê Bordosa é um curta metragem brasileiro dirigido por Cesar Cabral. Traz a história da morte de Rê Bordosa, personagem do cartunista Angeli. Segundo o documentário, em 21 de dezembro de 1987 o cartunista resolveu matar Rê Bordosa, fato que gerou muita polêmica e virou notícia na época.



Figura 15 – Fotograma do filme Dossiê Rê Bordosa

Como fazer um documentário sobre a morte de uma pessoa que nunca existiu de fato? Esse foi o desafio que o animador Cesar Cabral enfrentou para produzir o filme e o resultado é um curta metragem com técnicas mistas, com predominância de *stop-motion* que trabalha com um sistema narrativo bem dinâmico e contemporâneo.

O documentário é basicamente constituído por relatos de pessoas próximas ao cartunista tentando explicar os motivos que levaram Angeli a matar Rê Bordosa. Todos os entrevistados reais foram representados por bonecos animados.



Figura 16 – Fotografia de *Dossiê Rê Bordosa* onde aparece o boneco que representa o cartunista Angeli

Entre um bloco de entrevistas e outro, há uma voz em *off* descrevendo a personagem e apresentando alguns desenhos reais dela. Em meio a entrevistas com personagens reais, aparecem entrevistas com outros personagens do cartunista. Por fim, em alguns momentos, o próprio cartunista aparece em cena explicando como criou a personagem Rê Bordosa e como era sua personalidade, sua caracterização e os detalhes da morte dela. Em outros, são narrados pequenos trechos de *flashback* com personagens explicando suas relações com Rê Bordosa.

O processo de produção com uso de animação se configura como uma das melhores formas de apresentar a narrativa sobre a Rê Bordosa, tendo em vista que o personagem principal é um personagem de quadrinho e não uma pessoa real. Isso se torna mais interessante quando se percebe o uso de bonecos, lembrando que a personagem era feita de desenhos. Essa pequena ruptura na estrutura representativa modifica o vínculo do espectador com a vida do personagem, trazendo uma nova proposta poética. As representações dos personagens reais em forma de bonecos fecham o ciclo poético e o resultado final é um curta metragem muito divertido que apresenta um processo de animação muito parecido com uma rotoescopia⁵, porém com movimentos bem característicos de bonecos, imprimindo ao vídeo um aspecto lúdico muito forte.

5 Rotoescopia é um processo de animação no qual os desenhos são feitos sobre *frames* de filmes com atores reais para simular forma, movimento e tempo.



Figura 17 – Imagem onde personagem explica sobre a última vez que viu Rê Bordosa.

2.2.3 Caso 3 - *Madagascar, um Diário de Viagem de Bastien Dubois*

Madagascar narra o dia a dia dos habitantes de Madagascar e uma festa típica em homenagem aos mortos. Uma das características desse filme é a proposta técnica que abrange vários processos de animação, passando pelo desenho animado, o *stop-motion*, usando imagens de vídeo convertidas em desenhos, bonecos diversos, animações com objetos diferentes e técnicas mistas diversas.



Figura 18 – Imagem feita por meio de rotoescopia onde um papel manuscrito é utilizado como plano de fundo.

O filme utiliza, basicamente, sons retirados de vídeos documentais feitos pelo autor. Sobre o áudio, o mesmo trabalha rotoscópias que interagem com texturas diversas e vários tipos de materiais. Além disso, é possível ver cenas nas quais o animador utiliza *loops* animados diversos interagindo com objetos ou texturas fotografadas.



Figura 19 – Fotograma do filme “Madagascar” que mostra um personagem animado no lado direito e um prato de arroz fotografado à esquerda.

O filme contém muitos personagens, demandando vários formatos de imagens para capturar e inseri-los na animação. A proposta funciona de duas formas: primeiro como um atrativo estético forte; e segundo como um princípio metafórico que representa a própria diversidade da cultura regional do local onde acontece o filme. Madagascar apresenta uma cultura com várias características o que a torna muito rica. O uso de técnicas variadas de animação reforça, de certa forma, essa variedade de cores, formas e ritos da cultura regional.



Figura 20 – Fotograma do filme “Madagascar” que apresenta uma imagem onde o rosto de um morador local foi rotoscopiado e inserido sobre uma montagem gráfica que representa um livro ou agenda.

Para caracterizar a rotoescopia, o animador utiliza vários processos de tratamento de imagem, seja por meios analógicos, com o uso de tinta sobre o papel, ou por meios digitais, como a aplicação de efeitos diversos em *softwares* de tratamento de imagens. Por fim, o filme apresenta uma proposta criativa e envolvente, que consegue atrair o espectador e mergulhá-lo na trama, que se desvenda por trás da festa dos mortos e dos detalhes culturais do local.

III. PRODUZINDO MARIA GRAMPINHO

O documentário Maria Grampinho começa a partir de uma inquietação: em uma peça sobre a personagem, percebe-se que sua história de vida se transformou em um mito na cidade e no Estado, atingindo um nível ficcional que não expressa realmente sua existência. Imediatamente, nota-se que a personagem existiu e que várias pessoas que a conheceram ainda estavam vivas e poderiam narrar sua real existência. Além disso, seria possível entender parte de sua realidade por meio de pessoas que estão inseridas em um quadro narrativo muito típico da Cidade de Goiás, seja por meio do sotaque, timbre ou local de narração.

A partir dessa percepção, sondou-se pessoas que pudessem participar das entrevistas e apresentar depoimentos mais próximos da visão dos moradores da cidade sobre a personagem.

3.1 Entrevistas

As entrevistas tinham como principal requisito acionar pessoas que conviveram com a personagem, que tiveram algum tipo de relacionamento mais próximo com ela e que conheciam detalhes de sua vida.

A primeira entrevistada foi Marlene Nolasco, conhecida como Marleninha. É atualmente diretora do Museu Casa de Cora que expõe a produção e detalhes de vida da poetisa Cora Coralina. O museu traz, ainda, duas seções diretamente ligadas à personagem Maria Grampinho. Marlene afirma que além de conviver com Maria em seus últimos meses, foi a pessoa que a encontrou quando de sua morte.



Figura 21 – Marlene Nolasco, diretora do museu Casa de Cora

Na entrevista, foi possível reconhecer alguns fatos poetizados sobre a vida da personagem. Porém, sua fala contém relevância histórica e características reconhecidamente regionais caracterizadoras dos aspectos culturais da Cidade de Goiás e do Estado de Goiás.

José Filho, coordenador do Palácio Conde dos Arcos, também foi entrevistado. Além de ter convivido com a personagem, é o tutor de objetos e imagens da época em que estava viva.



Figura 22 – Senhor José Filho, coordenador do Palácio Conde dos Arcos

Durante a entrevista, José Filho forneceu duas fotos da personagem que foram tiradas em 1980 por seu primo, João Costa Oliveira Bisneto, fotos que não estão disponíveis em outros locais.



Figura 23 – Foto de Maria Grampinho tirada pelo fotógrafo João Costa Oliveira Bisneto em janeiro de 1980



Figura 24 - Foto de Maria Grampinho tirada pelo fotógrafo João Costa Oliveira Bisneto em janeiro de 1980

Entrevistou-se Antolinda, diretora do Museu de Artes Sacras da Cidade de Goiás, proprietária da Pousada do Sol e protagonista no processo de reconhecimento da Cidade de Goiás como Patrimônio Histórico Cultural da Humanidade.

Foram entrevistadas também algumas mulheres do grupo Mulheres Coralinas como a Marcelene, artesã que conviveu com Maria Grampinho quando ainda era criança e hoje trabalha com a produção de artesanato, inclusive bonecas de tecido personalizadas de Maria Grampinho.

3.2 Construindo a Personagem

Para construção da personagem foi usado um boneco de aproximadamente 25 centímetros produzido com látex e espuma sobre esqueleto articulado com roupas de tecido. O processo de produção possui várias etapas, explicadas detalhadamente nas próximas seções.

3.2.1 1ª Etapa: esboço e conceitos do boneco

O primeiro passo para se produzir um boneco para animação em *stop-motion* é esboçar suas características básicas e montar um projeto mínimo de construção para perceber as etapas que deverão ser cumpridas. Na Figura 25 abaixo estão algumas imagens dos esboços.



Figura 25 – Esboços de propostas para produção do Boneco Maria Grampinho, foto de acervo do autor.

As primeiras propostas de produção levaram em consideração características mais realistas da imagem da personagem. Porém, a proposta escolhida para servir de ponto de partida possui características poéticas, com verossimilhança menor para evidenciar ser um boneco sem boca, um princípio básico adotado em animações sem fala. Nesse sentido, o boneco sem boca se relaciona com uma característica forte da personagem em estudo, pois Maria não conversava e não há relatos de falas ou de manifestações de sua insatisfação. Ela era considerada muda pela sociedade da época e, se analisarmos os

fatos sobre sua existência, não encontraremos nenhuma narrativa atribuída a ela. A roupa da personagem e outras características seguem uma tendência realista, tendo por base fotografias da época.



Figura 26 – Montagem do esqueleto final para produção do boneco de Maria Grampinho, foto de acervo do autor.

3.2.2 2ª Etapa: construção do esqueleto

Para construção da personagem foi desenvolvido um esqueleto com juntas de PVC, miçangas plásticas e hastes metálicas feitas com raios de bicicleta. Na imagem 26 acima vê-se todo o processo de construção do esqueleto.

Todo esqueleto de bonecos para *stop-motion* deve, necessariamente, cumprir três exigências: estabilizar o boneco, permitir movimentos humanos e facilitar o processo de animação. O esqueleto construído consegue bons resultados nos três quesitos e se configura como um processo de baixo custo.

3.2.3 3ª Etapa: modelagem

O processo de modelagem do boneco envolve duas etapas: na primeira, o boneco é modelado em *Clay*⁶; na segunda, é produzido um molde do boneco produzido em *Clay* em gesso odontológico e, posteriormente, o molde é impresso com látex pigmentado para construção das peças de borracha.



Figura 27 – Fotografia da cabeça do boneco modelada em Clay, foto de acervo do autor.

Na figura 27 é exemplificado o processo de modelagem da personagem com o uso do Clay brasileiro distribuído pelo site DimClay. A modelagem é feita artesanalmente levando em consideração os aspectos estabelecidos no projeto e nos esboços diversos. O processo tenta adaptar o conceito estabelecido nos rascunhos, todavia, devido a algumas limitações dos materiais usados, modificações são necessárias. Ao final, os bonecos assumem um aspecto que facilita o processo de animação.

6 *Clay* – Tipo de massa de modelar ou argila sintética profissional feita com óleos e cargas minerais de longa duração que geralmente é usada por designers e escultores para produção de modelos e protótipos diversos.



Figura 28 – Detalhe de molde em gesso da cabeça modelada em Clay, foto de acervo do autor.

Após a modelagem, são produzidos os moldes em gesso odontológico tipo III (figura 28). Para produção das peças de borracha, no caso de Maria Grampinho, foram produzidos moldes para a parte inferior das pernas, braços e cabeça e o restante do corpo foi produzido em espuma para ser coberto com tecido.

3.2.4 4ª Etapa: montagem do boneco

Após a modelagem e impressão das peças, o boneco foi montado, as partes feitas de látex foram encaixadas e o restante do esqueleto foi coberto com espuma de poliuretano (figura 28). A cabeça foi fixada ao pescoço para permitir os movimentos e, por fim, foram montados o cabelo e os detalhes de olho e sobrancelha.



Figura 29 – Detalhe de montagem do boneco após acoplamento dos detalhes em látex e a espuma, foto de acervo do autor.

3.2.5 5ª Etapa: montagem dos figurinos

Para confecção do figurino, o primeiro passo foi verificar, nas fotos da personagem, o modelo de sua roupa. A partir dessa observação foram feitos alguns esboços para produção das peças, como mostra a Figura 30 abaixo.



Figura 30 – Esboços para produção do figurino de Maria Grampinho, foto de acervo do autor.

O segundo passo foi produzir os moldes baseados no tamanho do boneco, seguindo o mesmo padrão de um molde de roupas comum. Para tanto, foram produzidos em tamanho de escala com a finalidade de servir no boneco. Por fim, parte do figurino foi desenvolvido na máquina de costura, de forma bem artesanal, e outra parte feita à mão. O resultado teve alto nível de verossimilhança e uma textura definida por detalhes e botões de epóxi acoplados.



Figura 31 – Esboço do molde de produção do vestido de Maria Grampinho, foto de acervo do autor.



Figura 32 – Detalhes dos botões feitos em epóxi colados na roupa da personagem, foto de acervo do autor.

As roupas foram produzidas com tecidos de algodão para gerar mais identidade com as vestimentas reais. Foi escolhida a cor branca ou neutra para maior parte do vestido e uma saia de tecido com estampa pequena para evidenciar os botões colados à roupa e manter uma relação de proporcionalidade entre a personagem e o figurino. Os botões foram pintados com tinta acrílica de diversas cores de forma que servem como adereço e dão personalidade à boneca.



Figura 33 – Boneca Maria Grampinho finalizada com a aplicação dos botões e pronta para animação, foto de acervo do autor.

O boneco finalizado apresenta facilidade de movimentação e possibilidade de travamento em base de madeira ou outro material. Assim, atende perfeitamente à proposta, apresenta grande apelo artístico e alto grau de verossimilhança na roupa, característica que ao mesmo tempo reafirma o boneco como tal, reforça a estética lúdica presente em animações com bonecos e fortalece o apelo estético.

3.3 Processo de Animação

O processo de animação utilizado foi a técnica de *stop-motion*, na qual o boneco foi animado ao ar livre em frente aos prédios históricos da Cidade de Goiás. Para essa animação, foi utilizada uma câmera Canon T3i e o programa *Dragonframe*, específico para essa técnica. A captura foi feita com 3 *megapixels* para renderização final em formato *Full HD* (1920x1080).



Figura 34 - Captura de tela do programa *Dragonframe* durante o processo de animação de Maria Grampinho em espaço próximo ao chafariz de calda

A figura 34 acima apresenta o processo de animação da personagem em espaço próximo ao Chafariz de calda da Cidade de Goiás, edificação e monumento arquitetônico tombado antes mesmo do reconhecimento do centro histórico como Patrimônio Histórico da Humanidade. O processo de animação em *stop-motion* adotado, feito *in loco*, permite

capturar, além do personagem, o espaço e o tipo de uso feito dele. Nesse caso, durante a gravação, foi possível ver pessoas interagindo com o monumento, que é um ponto turístico da Cidade de Goiás, usando o espaço como uma área de lazer. Os visitantes não saem da cidade sem tirar uma foto nesse local. Dessa forma, por meio do vídeo o documentário garante a preservação da imagem, de patrimônios arquitetônicos diversos da cidade.



Figura 35 – Processo de animação de Maria Grampinho

Todos os locais para produção do filme foram cuidadosamente selecionados de forma a mostrar espaços importantes para a história da cidade, da personagem ou importantes para o desenvolvimento turístico local.

A edição foi feita no Adobe Premiere, programa específico para tratamento de vídeo que permite cortes, montagens, edição de som, vídeo, máscaras escolhido principalmente pela facilidade de operação e pela quantidade de recursos que oferece. Cogitou-se usar *software* livre para produção, porém os programas testados não apresentavam a mesma qualidade de montagem que o Adobe Premiere.

Um aspecto importante é a relação de trabalho entre os programas da Adobe. Na animação dos entrevistados usou-se o Adobe Illustrator e para tratamento de imagens o

Adobe Photoshop. Assim, a facilidade de trabalhar e as opções de compatibilidade também foram considerados na escolha.

3.4 Documentário Maria Grampinho

O filme apresenta uma proposta que mescla cenas reais dos entrevistados com cenas animadas onde o boneco caminha e interage com o cenário natural da Cidade de Goiás.

O processo de animação mostrou-se uma forma viável para contar a história dessa personagem. Ao mesclar cenas reais com animações, feitas principalmente em cenários reais, tem-se uma relação direta do boneco com o espaço que a personagem real viveu. A partir do momento que interage com relatos de pessoas reais que conviveram com Maria, fica reforçada a proposta principal do documentário, e também enfatizada a importância do Patrimônio Histórico da Cidade de Goiás quando apresenta cenários tombados e reconhecidos enquanto locais de visita de turistas, estudantes, professores e pesquisadores.

O primeiro corte apresentado como projeto prático que acompanha este material está publicado no Youtube

Considerações finais

Após a finalização desta pesquisa, percebeu-se que o processo de animação se configura como uma escolha eficaz para produção de histórias que envolvem personagens ficcionais ou já falecidos por permitir uma abordagem artística ficcional para ilustrar relatos reais de terceiros que tiveram contato com o personagem tratado.

O projeto evidencia também que a técnica de animação em *stop-motion* foi uma escolha viável para produção do documentário, pois permitiu uma interação direta da personagem com a Cidade de Goiás, deixando também evidenciado o patrimônio da cidade na forma de seus prédios e edificações tombadas como Patrimônio Histórico da Humanidade.

Outra característica importante do curta metragem realizado foi a manutenção da forma original dos relatos e causos coletados nas entrevistas com pessoas que conviveram com a personagem, evidenciando, o conceito de História Oral e Patrimônio Imaterial.

Não obstante, o objetivo deste projeto não foi aprofundar-se em discussões sobre os conceitos englobados na História Oral. Valeu-se de tais conceitos como mote para produção artística, relacionando, assim, as propostas de História Oral e Patrimônio Imaterial com a animação em *stop-motion*. Acredita-se que o projeto pode ser um ponto de partida para outras experimentações, buscando outras histórias e personagens para aprofundar tais conceitos dentro de novos episódios animados. Sugere-se a história de Cora Coralina, Dom Tomas Balduino, personagem importante que viveu na cidade de Goiás e teve grande influência na criação da Pastoral do Campo, Veiga Valle, importante escultor que realizou várias das esculturas sacras que ornamentam os altares das igrejas da cidade de Goiás, Hugo de Carvalho Ramos, escritor goiano que viveu na cidade, dentre outros que fizeram parte dos casarões e ruas de pedra da antiga capital.

O projeto final apresenta veracidade histórica e relação direta com a cidade, seja por meio das imagens animadas, das entrevistas ou dos processos de abordagem e criação. A personagem foi retratada com delicadeza, por meio de um boneco com baixo nível de verossimilhança, em contraste com um figurino produzido com fidedignidade para que acontecesse a identificação lúdica entre os moradores da cidade com a história, ou entre os espectadores diversos que ouvirem e assistirem a história pela primeira vez.

O projeto final atingiu as expectativas e respondeu à questão inicial, ou seja, refletiu sobre o processo de animação como procedimento não somente artístico, mas também documental, visando à salvaguarda de causos de uma localidade.

Ainda, o objetivo geral foi alcançado, à medida que foi possível a catalogar relatos sobre a personagem Maria Grampinho, registrando também os modos como os causos são narrados pelos moradores da Cidade de Goiás, de modo a produzir um curta metragem baseado na história de vida da personagem usando a técnica de *stop-motion*.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas I. Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura.** São Paulo-SP: Editora Brasiliense, 1987.

BLAIR, Preston. **Cartoon Animation.** California: Laguna Hills, 1994. CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado.** Lisboa: Editorial Estampa, 2005.

Convenção para salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial. <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Convencao%20Salvaguarda%20Patrim%20Cult%20Imaterial%202003.pdf> Paris: UNESCO 2003, Tradução Brasileira pelo Ministério das Relações Exteriores em Brasília 2006. acesso em 19/10/2018.

CORALINA, Cora. **Vintém de Cobre: meias confissões de aninha.** São Paulo-SP: Global Editora, 2001.

CPDOC. **O que é História Oral.** <https://cpdoc.fgv.br/acervo/historiaoral>. Aceso em 18/10/2018.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro.** Rio de Janeiro: Objetiva, 14ª edição, 2001.

LORD, Peter e SIBLEY, Brian. **Cracking animation.** Reino Unido: Thames & Hudson, 1998.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da Animação.** São Paulo: Senac, 2002.

MARCHETI, Ana Flávia. **Trajetória do Cinema de Animação no Brasil.** São Paulo: Edição do autor, 2017.

PURVES, Barry. **Stop-motion.** Porto Alegre: Bookman, 2011.

SHAW, Susannah. **Stop-motion Craft Skills for Model Animation.** Jordan Hill: Oxford, 2004.

VALDEZ, Diana. **O que teria na trouxa de maria?** Goiânia-GO: Canone Editorial, 2010.

WIEDEMANN, Julius. **Animation Now.** São Paulo: Taschen, 2004.

ANEXO I – AUTORIZAÇÕES DO DIREITO DE USO DE IMAGEM DOS ENTREVISTADOS

Antolinda Baia Borges



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins de direito, autorizo o uso de minha imagem e voz para fins de divulgação e publicidade do trabalho artístico-cultural: Quem foi
Maria Graupinho, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens.

As imagens e voz poderão ser exibidas: parcial ou total em apresentação audiovisual, publicações e divulgações em exposições e festivais com ou sem premiações remuneradas nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na internet e em outras mídias futuras, fazendo-se constar os devidos créditos ao fotógrafo, aos cedentes de direito de imagens e aos profissionais diversos envolvidos na obra.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Goiás 08 de novembro de 20 18.

Nome Completo: Antolinda Baia Borges

CPF: 031.19939153 Telefone: (062) 33711717

Antolinda B. Borges
Assinatura

José Filho Costa Pereira Amancio



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins de direito, autorizo o uso de minha imagem e voz para fins de divulgação e publicidade do trabalho artístico-cultural: Quem foi
Maria Grampinho, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens.

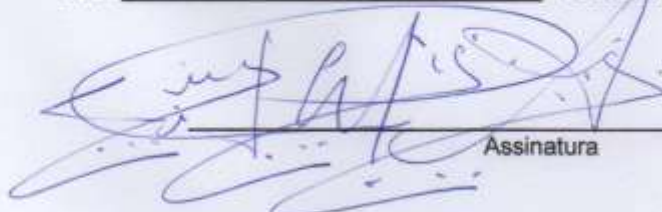
As imagens e voz poderão ser exibidas: parcial ou total em apresentação audiovisual, publicações e divulgações em exposições e festivais com ou sem premiações remuneradas nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na internet e em outras mídias futuras, fazendo-se constar os devidos créditos ao fotógrafo, aos cedentes de direito de imagens e aos profissionais diversos envolvidos na obra.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Coiás 07, de novembro de 20 18.

Nome Completo: José Filho Costa Pereira Amancio

CPF: 215 338 141-04 Telefone: (062) 3371 4029


Assinatura

Marcelene Divina de Souza Camargo Cardoso



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins de direito, autorizo o uso de minha imagem e voz para fins de divulgação e publicidade do trabalho artístico-cultural: Quem foi Maria
Grampinho, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens.

As imagens e voz poderão ser exibidas: parcial ou total em apresentação audiovisual, publicações e divulgações em exposições e festivais com ou sem premiações remuneradas nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na internet e em outras mídias futuras, fazendo-se constar os devidos créditos ao fotógrafo, aos cedentes de direito de imagens e aos profissionais diversos envolvidos na obra.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Goiás 08 de novembro de 20 18.

Nome Completo: Marcelene Divina de Souza Camargo Cardoso

CPF: 457.427.311-91 Telefone: (062) 985842157

Marcelene Divina de Souza C. Cardoso
Assinatura

Marlene Gomes de Velasco



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Neste ato, e para todos os fins de direito, autorizo o uso de minha imagem e voz para fins de divulgação e publicidade do trabalho artístico-cultural: Quem foi Maria
Gusmão, em caráter definitivo e gratuito, constante em fotos e filmagens.

As imagens e voz poderão ser exibidas: parcial ou total em apresentação audiovisual, publicações e divulgações em exposições e festivais com ou sem premiações remuneradas nacionais e internacionais, assim como disponibilizadas no banco de imagens resultante da pesquisa e na internet e em outras mídias futuras, fazendo-se constar os devidos créditos ao fotógrafo, aos cedentes de direito de imagens e aos profissionais diversos envolvidos na obra.

Por ser esta a expressão de minha vontade, nada terei a reclamar a título de direitos conexos a minha imagem e voz ou qualquer outro.

Goias 15, de junho de 20 19.

Nome Completo: Marlene Gomes de Velasco

CPF: 118.463991-49 Telefone: (62) 992663152

Marlene G de Velasco
Assinatura