



Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais

Fernando Nisio

Pré-produção de uma curta em *stop motion*

Brasília – DF

2011

Fernando Nisio

Pré-produção de uma curta em *stop motion*

Trabalho apresentado ao Curso de Graduação em Artes Plásticas do Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília (UnB) como parte dos requisitos para a obtenção do título de Bacharel.

Prof^a. Dr^a. Suzete Venturelli – Orientadora.

Brasília - DF

2011

Universidade de Brasília (UnB)
Instituto de Artes (IDA)
Departamento de Artes Visuais (VIS)

CIP – Catalogação Internacional na Publicação

N724p

Nisio, Paulo Fernando Santos.

Pré-produção de uma curta em *stop motion* / Paulo Fernando Santos Nisio.
2011. – 2011.

45 f. : il.;

Acompanha 1 DVD.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade de Brasília,
Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais, 2011.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Suzete Venturelli.

1. *Stop motion* 2. Animação 3. Animação artística I. Título

CDU 778.534.6

PAULO FERNANDO SANTOS NÍSIO

Pré-produção de uma curta em *stop motion*

Trabalho apresentado ao Curso de Graduação
em Artes Plásticas do Departamento de Artes
Visuais da Universidade de Brasília (UnB)
como parte dos requisitos para a obtenção do
título de Bacharel.

Aprovado em: _____

BANCA EXAMINADORA:

Prof^a. Dr^a. Suzete Venturelli
(IDA/UnB) – Orientadora

Prof^a. Dr^a. Selma Regina Nunes Oliveira
(FAC/UnB) – Membro

Prof^o. Dr. Vicente Carlos Martinez Barrios
(IDA/UnB) – Membro

DEDICATÓRIA

A minha amada Mãe que com todo o
carinho e esforço superou todas as
intempéries da vida para me
proporcionar esse inesquecível
momento.

Amo-te Mãe!

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha Mãe, Izalda, por todo o empenho e esforço para o meu crescimento e aprendizado. Agradeço: minha querida amiga Ceíça, por acreditar e mim desde o início e me apoiar durante todos os momentos bons e ruins ao longo do curso; a minha querida Clarissa por está ao meu lado nos momentos mais difíceis sendo sempre paciente e atenciosa; e a minha querida irmã Fernanda, por todo zelo e carinho.

Agradeço a todos os que estiveram presentes durante todo o meu curso, professores e colegas que colaboram com “toques” importantes. Em especial, aos professores: tsuruko uchigasaki, Rosana de castro, Therese Hofmann, Renata Azambuja, Vicente Martinez, Geraldo Orthof, Luiz Gallina, Miguel Simão, Cristina Azra e especialmente ao finado Marel.

Agradeço também aos amigos Bianca Monterio, Laura Raulino, Lauro Gontijo, Rodrigo Cruz e Thais Ruani, por estarem sempre prontos a participar de minhas produções.

Agradeço, em especial, a Suzete Venturelli, pela orientação, pela atenção generosa e pelos *insights*.

Agradeço às Amigas que estiveram presentes ao longo do processo e me emprestarem seu tempo e talento: Sophia, pela dedicação e disposição contagiante; Amanda, pela generosidade; Steph, pelas gentilezas. Agradeço também ao Matias e a Arlete, pela grande ajuda e aos momentos de descontração. Aos amigos e funcionários do VIS: Maurilho, Selma, Inêz e Marta.

Um agradecimento muito especial aos amigos-irmãos Cezar Becker e Marcos Antony e a todos os bem-amados do VIS por toda dedicação e força necessárias para a conclusão desse ciclo e a abertura de novos.

Grato a todos que direta ou indiretamente contribuíram para a conclusão desse trabalho.

RESUMO

Apresenta os caminhos teóricos e práticos necessários para a produção de uma curta-metragem de animação em *stop motion*. Para alcançar esse objetivo foi aproveitado o escopo de algumas disciplinas oferecidas pela Universidade de Brasília (UnB), visando desenvolver toda a produção áudio-visual realizada e colocar em prática alguns anseios relacionados às técnicas e estética. Por meio desses estudos foi possível registrar o progresso dos conceitos, das técnicas e da estética que envolvem a produção de uma curta-metragem em animação, aproximando ainda mais do objetivo principal do projeto. Este trabalho encaixa-se no contexto prática-teórica, recorrendo à práxis, ou seja, a atividade prática e a prática em termos de conhecimento científico para fins explícitos de criação poética, considerando o rigor metodológico de pesquisa fundamentada em teoria e história da arte. Nesse sentido, apresentará: referencial teórico que abordará sobre a animação e animação em *stop motion*, a metodologia até então utilizada para sua elaboração e as considerações finais percebidas durante esse processo.

Palavras-chave: Stop motion. Animação. Animação artística.

ABSTRACT

Presents the theoretical and practical studies necessary to produce a stop motion animated short. To reach this goal, many classes taken at University of Brasilia (UnB) were directed towards developing the audio-visual production and putting all the technical and aesthetic desires into practice. Throughout these studies, it was possible to register a progression of the concept, of the techniques and of the aesthetics involved in the production of a stop motion animated shot, drawing closer to the project's original goal. This thesis is of theoretical-practical context, recurring to praxis, that is, to the practical activity in terms of scientific knowhow for the purpose of poetics, considering the rigorous research method based on Art Theory and Art History. In this sense, presenting: theoretical references that shall approach animation and stop motion animation, a method used to elaborate the final considerations perceived during this process.

Key-words: stop motion. Animation. Artistic animation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Praxinoscópio, 1882.....	15
Figura 2: Émile Reynaud e o Teatro óptico, 1892	15
Figura 3: Zoopraxinoscópio, 1879 e 1880	16
Figura 4: <i>Motion Study</i> Eadweard Muybridge (1885)	16
Figura 5: Voyage dans la lune de George Méliés, 1902.....	17
Figura 6: The Cameraman's Revenge, Ladislav Starewicz – 1912	18
Figura 7: Composition in Blue de Oskar Fischinger, 1934	18
Figura 8: Alice. Jan Svankmajer (1988)	19
Figura 9: Neighbors, Norman McLaren	20
Figura 10: cena de Epoch, 2007	22
Figura 11: Chapeuzinho vermelho, 2008	23
Figura 12: Cena de O Gabinete do Dr. Caligari, Robert Wiene 1920.....	24
Figura 13: Dorothy, 2009.....	25
Figura 14: Primeira fase do Esqueleto para bonecos com esferas nas juntas. 26	
Figura 15: Esqueleto revestido com fita	27
Figura 16: Boneco menino urso	28
Figura 17: “Meu interior” aberta, 2009.....	29
Figura 18: “Meu interior” fechada, 2009	29
Figura 19: Kazuo Ohno	30
Figura 20: Primeiro Experimento.....	31
Figura 21: Segundo Experimento.....	31
Figura 22: A fuga das folhas, 2011.....	32
Figura 23: Da esquerda para a direita: Manuel Antônio Álvares de Azevedo (1831-1852); Edgar Allan Poe (1809-1849); Auto-retrato; Personagem Cesare, O Gabinete do Doutor Caligari (1920).....	35
Figura 24: Nosferatu, 1922.....	35

Figura 25: Vincent, Tim Burton (1982)	36
Figura 26: Corpse Bride, Tim Burton (2005).....	36
Figura 27: Processo de elaboração da cabeça modelada em massa e molde de silicone	37
Figura 28: Processo de elaboração: cabeça e corpo	37
Figura 29: Arvore de papel.....	38
Figura 30: Arvores de arame e fio encerado	38
Figura 31: Yoshitomo Nara + Graf.....	39
Figura 32: <i>Deer House</i> (2008) de Elizabeth McGrath	39
Figura 33: Telhados de madeira.....	40
Figura 34: <i>Diamond House</i> , de Xten 2005	40
Figura 35: Planta com medidas da casa	40
Figura 36: Elaboração da casa.....	41
Figura 37: Esboço vídeo-gráfico.....	41

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 ANIMAÇÃO ARTÍSTICA.....	14
2.1 <i>Stop motion</i> no contexto da história da animação	16
2.2 Técnicas de <i>stop motion</i>	19
3 PROCESSO DE CRIAÇÃO	21
3.1 Trabalhos anteriores que auxiliaram no processo de desenvolvimento do projeto.....	21
3.1.1 Definição da técnica	21
3.1.2 Estética e temperatura de cor.....	22
3.1.3 Narrativa	24
3.1.4 Bonecos e objetos	26
3.1.4.1 Bonecos	26
3.1.4.2 Objetos e inspirações.....	29
3.1.4.3 Experiências em vídeo	30
3.2 Pré-concepção.....	32
3.3 Concepção da idéia de uma curta em <i>stop motion</i>	33
3.3.1 Concepção	33
3.3.1.1 Enredo.....	33
3.3.1.2 Poema.....	33
3.3.1.3 Personagens.....	34
3.3.1.5 Cenário (Casa).....	39
3.3.1.6 Esboço vídeo-gráfico	41
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	43
LITERATURA DE APOIO: REFERÊNCIAS	45
APÊNDICE A: DVD: PRODUÇÕES FERNANDO NISIO	

1 INTRODUÇÃO

O processo de criação e desenvolvimento artístico é composto de inspiração, estudo, técnica, estética e aprimoramento constante. A inspiração constitui-se o berço do processo criativo, sendo por meio dela que a idéia pode ser plantada visando seu crescimento e amadurecimento. Para que ela fecunde são necessários estudos que permitam seu embasamento. A técnica e estética são considerados, por muitos, apenas detalhes, porém são primordiais para que o processo de criação seja frequentemente aprimorado.

O que pode ser considerado arte? É o processo de criação? A técnica utilizada? A estética?. Ad Reinhardt (1967, p. 1) apresenta a arte como um fim em si mesma ao dizer: “a única coisa a dizer sobre arte é que ela é uma coisa. A arte é arte-como-arte e todo o resto é todo o resto”. Já o fazer arte culmina no processo de criação artística e sobre esse aspecto observa-se em Ad Reinhardt (1967, p. 2) que o artista é o principal responsável pela consolidação desse processo e de sua obra ao dizer: “a única luta na arte é a luta dos artistas contra os artistas, de artista-como-artista com e contra o artista-como-homem, como-animal, ou como-vegetal”.

Kandinsky (2000, p. 125), ao falar sobre a arte e sobre o processo de criação afirma que a arte nasce do artista sendo uma “criação misteriosa, enigmática, mística”, a arte depreende-se do artista, adquirindo vida e tomando personalidade, vivendo uma existência real e consolidando-se em um “ser”. A arte vive, age e participa da criação da atmosfera espiritual, sendo sobre esse ponto de vista, essencialmente interior, que Kandinsky (2000, p. 125), justifica a resposta para o questionamento: “a obra é boa ou ruim?”. A obra deve ser avaliada pela “vida” que exala.

As obras de arte, em alguns casos, podem ser consideradas reflexos, expressões de determinado momento de vida do artista e das relações com o mundo exterior nos levando, muitas vezes, a transitar por seu subconsciente. Cada composição e/ou técnica utilizada serve para unificar o artista e sua obra. O artista e a obra fundem-se, permitindo ao espectador olhar para o interior de outra criatura que não mais pode ser considerada só obra ou só artista. A criatura proveniente desse processo de composição agora é também interiorizada e externalizada na figura do telespectador. As relações entre arte, obra e espectador motivaram o desenvolvimento desse trabalho, focando nos aspectos artísticos presentes na animação, mais precisamente na técnica *stop motion*.

Ao longo desses últimos quatro anos, esta pesquisa vem sendo elaborada com o objetivo principal de apresentar os caminhos teóricos e

práticos necessários para a produção de uma¹ curta-metragem de animação em *stop motion*. Durante este período, foi aproveitado o escopo de algumas disciplinas, oferecidas pela Universidade de Brasília (UnB), para desenvolver toda a produção áudio-visual realizada, visando colocar em prática alguns anseios relacionados às técnicas e estética. Por meio desses estudos foi possível registrar o progresso dos conceitos, das técnicas e da estética que envolvem a produção de uma curta-metragem em animação, aproximando ainda mais do objetivo principal do projeto.

Dentre essas disciplinas utilizadas na busca da progressão do trabalho estão: Oficina Básica de Áudio Visual (Obav), Foto e Video, Arte Eletrônica, Animação, Pintura, Escultura, Teoria e Prática da Gravação, Atelier 1 e 2. Durante a realização dessas disciplinas vários pontos foram abordados para identificar as passagens teóricas e práticas necessárias para a produção de uma curta, entre elas estão: estética, cenário, narrativa, personagens, trilhas sonora, poética e objetos, tudo isso sendo relacionado entre a teoria e prática. Relacionar essas disciplinas aos vários pontos necessários para a produção deste trabalho foi fundamental para introduzir passagens por meio de outros tempos e espaços. Segundo Nelson Brissac Peixoto (1999, p. 237), essas passagens são como as antigas galerias parisienses que nos conduzem “através de outras experiências das dimensões, entre passado e o presente, o próximo e o longínquo, a pintura e a computação eletrônica [neste caso a animação *stop motion*]”.

Esse trabalho encaixa-se no contexto prática-teórica, recorrendo à práxis, ou seja, a atividade prática e a prática em termos de conhecimento científico para fins explícitos de criação poética, considerando o rigor metodológico de pesquisa fundamentada em teoria e história da arte. A pesquisa teórica utilizada para seu desenvolvimento teve como base os escritos sobre animação feitos por Alberto Lucena Junior (2005) e Raquel Coelho (2000), apoiados nos escritos do estudioso da História da Arte Ernst Gombrich. Para apoiar a elaboração literária embasou-se nas obras de Alvarez de Azevedo e Edgar Allan Poe. Já no aspecto áudio-visual, utilizou como referência os cineastas Robert Wiene, Friedrich Wilhelm Murnau, Jan Švankmajer e Tim Burton, somados aos elementos extraídos das obras do pintor Edvard Munch e do escritor e artista Edward St. John Gorey.

Ao longo dessa monografia serão apresentados os pontos mais relevantes utilizados para o trabalho, visando o alcance do objetivo. Nesse sentido, este trabalho apresentará: referencial teórico que abordará sobre a animação e animação em *stop motion*; a metodologia até então utilizada para sua elaboração; e as considerações finais percebidas durante esse processo.

¹ Durante todo esse trabalho será utilizado o gênero feminino para referi-se a curta a ser produzida, isso se justifica por se tratar de uma pré-produção. Logo, quando mencionado “uma curta-metragem”, “a curta”, “uma curta”, entenda como referência a pré-produção aqui estudada.

2 ANIMAÇÃO ARTÍSTICA

Se for traçado uma reta com três pontos distintos, visando demonstrar a presença do anseio pelo movimento na história da arte, poderá ser observado que este anseio está presente: na arte rupestre, ao representarem nas cavernas animais com números de patas bem maiores do que teriam; nos desenhos de Leonardo da Vinci, no qual ao ilustrar um texto de Virtrúvio desenha um homem com o dobro de seus membros; e em Duchamp com sua criação “Nu descendo a escada”, no qual o movimento está presente em uma relação entre espaço e tempo (LUCENA JUNIOR, 2005). Em Rush (apud VENTURELLI, 2004), é possível identificar ainda um quarto ponto nessa reta, no qual destaca a arte do espaço–tempo–movimento como resultado da união entre criação artística e tecnologia, afirmando neste caso se tratar da arte mais efêmera, tendo como principal característica a ação e o dinamismo.

Neste sentido, desde os primórdios das artes que o homem tem o fascínio pelo o movimento tanto desenhando como pintando, a técnica e/ou estética sempre o auxiliou em seus anseios lhe oferecendo várias possibilidades. Seja por meio de pinceladas rápidas ou traços repetitivos, a busca incessante pela demonstração do movimento pode estar ligada a um desejo interno do ser humano em dar vida a suas criações.

A arte da animação é algo fascinante! Pois, é o meio pelo qual todo o processo de criação, confecção, construção e filmagem fornecem ao artista a condição de Gênesis, dando-lhe efetivamente o poder de soprar vida em objetos inanimados, além de personalidade, sentimentos, conflitos e objetivos. Na animação existe ainda a possibilidade de dialogar com muitas vertentes das artes como escultura, pintura, desenho, fotografia e vídeo. Parte dessa riqueza artística esta justamente na habilidade da exploração da técnica, já que o processo de criação pode desdobrar-se em objetos que se relacionam diretamente com a temática do filme.

Segundo Coelho (2000, p. 2), esta arte nasceu da vontade de ver figuras se movimentando, falando, rindo e brincando e também da fascinação pela luz, por truques, mágicas e invenções geniais. O cinema de animação surge da curiosidade do homem e do seu fascínio pela magia da luz e do movimento.

A palavra animação, deriva do latim *animare* que significa “dar vida a” e segundo Solomon (apud LUCENA JUNIOR, 2005, p.83), esta palavra “só veio a ser utilizada para descrever imagens em movimento no século XX”. A origem da história da animação pode não está ligada diretamente a história das artes, porém sua essência já acompanha o ser humano desde o início de sua

produção artística com o surgimento do anseio por agregar a vida a suas criações.

Quantas pessoas ao desenhar, ou simplesmente brincar com bonecos, já não quis vê-los em movimento, falando ou simplesmente expressando-se por meio de pequenos gestos? Foram essas inquietudes somadas ao espírito de descoberta que envolvia o século XIX que fizeram com que o francês Èmile Reynauld, no ano de 1882, unisse duas invenções: o praxinoscópio (*Figura 1*) e um projetor, criando um sistema de animação de 12 imagens e filmes de aproximadamente 500 a 600 imagens.



Figura 1: Praxinoscópio, 1882

Segundo Flávio Gomes Oliveira (2010), os filmes de Reynauld tinham duração de 15 minutos e apresentavam o enredo e a trilha sonora sincronizada, os personagens eram desenhados quadro a quadro no tecido de forma que ao serem projetados interagissem com o cenário. Dez anos depois Èmile inaugura o Teatro Óptico (*Figura 2*) dentro do museu de cera de Paris, onde exibia seus filmes que foram batizados de “Pantomimas² luminosas”, chegando a fazer quase 13 mil exibições para um público estimado de meio milhão de pessoas, o que para a época era considerado um grande recorde.



Figura 2: Èmile Reynaud e o Teatro óptico, 1892

² Peça de qualquer gênero, em que o(s) ator(es) se manifesta(m) simplesmente por gestos, expressões corporais ou fisionômicas, prescindindo da palavra e da música, que pode ser, também, sugerida por meio de movimentos (FERREIRA, 2009).

O zoopraxinoscópio foi outro aparelho de grande relevância para a animação, sendo criado entre 1879 e 1880 pelo fotógrafo Eadweard Muybridge (figura 3 e 4). Porém, só em 1908, segundo Oliveira (2010), foi criado o primeiro desenho animado a apresentar as técnicas propriamente de animação – como desenho, interpolação de quadros e sequência de movimentos – chamado de Fantasmagorie de Émile Cohl.



Figura 3: Zoopraxinoscópio, 1879 e 1880



Figura 4: *Motion Study* Eadweard Muybridge (1885)

Outra técnica de animação difundida no século XIX foi à animação tridimensional no qual utilizavam bonecos animados. Essa técnica baseou-se na tradição europeia de marionetes presentes, principalmente, na Alemanha e em países do leste europeu, nesses locais a tradição de artesanato popular era expressiva.

2.1 *Stop motion* no contexto da história da animação

Stop motion em sua tradução direta seria o “movimento parado”. Consiste em fotografar um objeto inanimado ou uma pessoa, fotograma por fotograma, ou seja, quadro a quadro visando capturar e gerar, por meio das pequenas alterações sofridas pelo o objeto, a idéia de movimento.

A animação em *stop motion* surgiu paralelamente as técnicas de animação com desenho, como resultado de pesquisas de outros animadores que buscavam alternativas que gerassem a idéia de movimento e, conseqüentemente, a ilusão cinematográfica (OLIVEIRA, 2010). Em 1898, conforme consenso de pesquisadores, surge no circo Humpty Dumpty – quando os irmãos Albert E. Smith e J. Stuart Blackton deram vida a bonecos de acrobatas e de animais – essa pode ser considerada a primeira *stop motion* que sofreria várias inovações ao longo de seu processo de evolução.

Segundo Oliveira (2010), em 1902, no filme “*Voyage dans la lune*” de George Méliés, foi apresentado uma série de efeitos especiais, utilizando e mesclando cenas de atores com objetos estáticos ou em movimento, isto foi possível devido a uma falha na câmera de Méliés que parou por alguns estantes, voltando a gravar em seguida. Por meio desse episódio Méliés descobriu que podia realizar uma série de efeitos e deu o nome de *stop-action* a esta técnica (figura 5). Essa descoberta foi considerada o princípio básico para animações em *stop motion*.



Figura 5: Voyage dans la lune de George Méliés, 1902

Em 1905, no filme “*El Hotel Electrico*”, Victor Aurélio Chomón (1871-1929) utilizou a técnica de fotografar cena a cena para produzir o efeito onde as malas se movimentavam sozinhas pelo hotel e se desfaziam sozinhas. Esta técnica ficou conhecida como pixilação, uma variante que se conhece hoje como *stop motion* (OLIVEIRA, 2010). Outro que muito contribuiu para o processo de evolução da técnica foi o polonês Wladislaw Starewicz (1892-1965). Considerado um excelente fotógrafo e apaixonado por entomologia, Wladislaw Starewicz, em 1910 trabalhou como diretor em um documentário na Lituânia cujo assunto era a sua paixão por insetos. E foi por meio dessa paixão que começou a utilizar fantoches para contar uma história com começo meio e fim, usando a técnica de *stop motion*.

O resultado desse processo foi à animação "*A Vingança do cameraman*" (1912), no qual usou besouros mortos como atores (figura 6), usando pernas feitas de arame para dar movimento aos seus insetos. Posteriormente, passou a usar esqueleto de metal com articulações de bolas, entre outros materiais como feltro e o couro, até substituir os delicados insetos por bonecos mais complexos.



Figura 6: The Cameraman's Revenge, Ladislav Starewicz – 1912

Dentre os nomes que se destacaram tanto na história do *stop motion* como na história do cinema estão ainda: o alemão Oskar Fischinger e Jan Svankmajer.

Oskar Fischinger tinha uma extrema facilidade em dar vida a objetos. Exemplo disto é sua animação impressionista "*Composition in Blue*" (1934) (figura 7), no qual figuras geométricas coloridas, visualizadas por meio de uma combinação de forma e cor, são embaladas pela a música "*The Merry Women of Windsor*" de Nicolai's com movimentos rítmicos. Em 1940, Fischinger foi contratado pela Disney para participar do filme fantasia trabalhando em um trecho da abertura de Toccata e Fugue.



Figura 7: Composition in Blue de Oskar Fischinger, 1934

Jan Svankmajer, nascido em praga no ano de 1934, foi aluno de grande criador checo de marionetas, ilustrador e animador em motion-picture Jiri Trnka (1912-1969) na Escola de Praga, no Departamento de Bonecos. Suas animações abordam várias técnicas em *stop motion* entre elas estão *Claymation* e *Pixilation*. Além disto, realizou adaptações de livros e contos sua obras abordam temas como: sexo, dor, morte, prazer e tabus, tudo isso dentro do universo das fobias claustrofóbicas e do universo kafkiano. Essas características podem ser observadas na adaptação feita por ele do conto Alice no país das maravilhas, Alice (1988) (figura 8), Faust (1994) e *Another Kind of Love* (1988).



Figura 8: Alice. Jan Svankmajer (1988)

As várias técnicas atualmente existentes no escopo da animação em *stop motion* são consequências do desenvolvimento da técnica. Segundo Lucena Junior (2005), o processo básico do *stop action* (parada com substituição de ação) foi encontrado nos primórdios da animação cinematográfica por trás dos filmes de efeitos. Durante seu aperfeiçoamento, a técnica passou a ser empregada na animação dos mais variados objetos e coisas, incluindo pessoas, chegando ao ponto de se subdividir e receber denominações de acordo com a natureza dos materiais ou os efeitos proporcionados.

2.2 Técnicas de *stop motion*

Dentre as vertentes oriundas do aperfeiçoamento da técnica estão: *Claymation*, *Pixilation*, *claypainting* e *Time-lapse*. Sendo esta última, uma variação bem distante da técnica, mas, ainda assim, associada à *stop motion*.

A *Claymation*, talvez seja a mais popular entre as técnicas em *stop motion*. Uma das primeiras animações a utilizar essa técnica e encantar o público foi *Modelling Extraordinary* (1912) do diretor Walter R. Booth (1869-1938). A técnica de *claymation*, em sua tradução direta, seria “Barro animado” onde materiais maleáveis, normalmente plasticina e barro, são usados para

compor todo o ambiente que envolve a animação incluindo cenários e personagens.

A *Claypaiting* é uma variação da *claymation* e caminha entre três técnicas de animação, que são: a animação de barro, a animação tradicional e a animação de recortes. A técnica consiste em adicionar uma substância maleável sobre uma superfície plana e moldá-la como se fosse uma pintura desenvolvendo-se e formando imagens, sendo que a cada mudança uma foto é tirada.

A *Pixilation* consiste em uma variação da técnica de *stop motion* onde pessoas são usadas ao invés de objetos, ou seja, consiste na animação de pessoas ou animais vivos fotografando quadro a quadro até gerar o movimento desejado. Segundo Vicente (2003), nessa técnica também é possível alterar a velocidade dos movimentos, fazendo com que seja possível visualizar em um simples lapso, uma ação que demoraria alguns dias ou até meses para ser concretizada, como por exemplo, uma semente crescer até se tornar uma flor.

Um dos destaques na utilização da *Pixilation* é o canadense Norman McLaren que em 1952 realizou o filme “*Neighbors*” (figura 9), utilizando primorosamente esta técnica (VILAÇA, 2006).



Figura 9: Neighbors, Norman McLaren

A *Time-lapse* (saltar o tempo) é uma técnica muito utilizada em produções cinematográficas e consiste em reproduzir cada quadro (*frame*) que compõem uma cena em velocidade inferior as demais cenas reproduzidas no filme, proporcionando um efeito de aceleração ao executá-las na velocidade normal e resumindo processos que seriam demasiadamente demorados, por exemplo, a passagem da lua sobre o céu ou o apodrecimento de uma fruta, seriam vistos em um curto espaço de tempo. Quando usada na fotografia, pode ser considerada oposta a técnica fotográfica de alta velocidade. Por ser uma técnica baseada no processo quadro a quadro, ainda é muito associada ao *stop motion*.

3 PROCESSO DE CRIAÇÃO

Tendo em vista o objetivo principal de apresentar os caminhos teóricos e práticos necessários para a produção de uma curta-metragem de animação em *stop motion*, a metodologia foi desenvolvida por meio de um conjunto de ações que visam auxiliar o processo criativo. Para isso, percebeu-se a necessidade de definir uma metodologia pautada no estudo de diversas fontes bibliográficas para compor cada etapa de produção. As etapas consistem:

- Levantamento bibliográfico: estudo sobre animação e *stop motion*;
- Trabalhos anteriores: apresentação dos estudos anteriormente realizados que impactaram no desenvolvimento do projeto;
- Criações desenvolvidas: consiste em especificar como foram definidos: Personagens; Cenário; Estética; e Roteiro.

3.1 Trabalhos anteriores que auxiliaram no processo de desenvolvimento do projeto

Essa parte da pesquisa consiste em descrever o processo, baseando-se em seu desenrolar cronológico, apresentando de forma resumida cada período e as respectivas disciplinas utilizadas para alcançá-los, conforme apresentado a seguir:

- Arte eletrônica: a técnica;
- Oficina Básica de Áudio Visual (Obav): a estética e a temperatura da cor;
- Teoria e prática da gravação: trilha sonora;
- Atelier 1: os personagens e objetos;
- Atelier 2: personagem, poesia e cenário; e
- Animação: testes técnicos.

3.1.1 Definição da técnica

Esta etapa inicia-se na disciplina de Arte eletrônica, onde a idéia original era começar o estudo da técnica de animação em *stop motion* e o desenvolvimento de cenários e bonecos. Para isso foi produzida uma

animação de 3 minutos utilizando cenário construído com papelão, palitos de picolé e bonecos pouco articulados feitos em isopor e epox.

A animação recebeu o nome de “Epoch” (Apêndice A) e a estória trata de um galpão abandonado onde habitam um casal robôs desligados, que com a passagem de um meteoro são reativados em momentos diferentes. O primeiro robô (o macho), ao recuperar-se, entra em contato com uma lata de óleo e começa a dançar ao seu redor, minutos depois o segundo robô (fêmea) foi reativado. Por uns instantes o primeiro robô fica indeciso sem saber qual escolher - a lata de óleo ou a robô fêmea?. Após alguns segundos, pensativo, prefere continuar seu ritual voltado a lata de óleo (figura 10). Revoltada com a escolha do parceiro a robô fêmea espera o melhor momento e o ataca, desligando-o e se alto desligando, quem sabe até o próximo cometa passar.



Figura 10: cena de Epoch, 2007

Para essa animação foram utilizadas aproximadamente 2000 fotografias sequenciadas a 12 quadros por segundo, tendo como base uma música composta especialmente para ela. Diante da pouca experiência em *stop motion*, o resultado surpreendeu, pois teve uma fluidez satisfatória, além do acréscimo de conhecimento técnico que contribuiu para o avanço da pesquisa e para a definição da técnica a ser utilizada no projeto de uma curta.

3.1.2 Estética e temperatura de cor

Para a estética e estudo de temperatura de cor, a pesquisa foi iniciada durante a disciplina de Obav, ministrada na Faculdade de Comunicação da UnB. Nesse período, foi produzido uma curta de animação em *Pixilation*.

A curta é uma adaptação do conto “Chapeuzinho vermelho”, escrito em 1812 pelos *Irmãos Grimm*. A princípio a estória foi modificada e foram acrescentados elementos para distanciá-la do contexto original. Na adaptação Chapeuzinho foge da casa de sua Vó para viver um romance com o Lobo.

Inconformada, a Vovó manda o caçador em busca da menina, que durante o confronto com o Lobo, acidentalmente mata Chapeuzinho. O Lobo revoltado mata o caçador e segue para casa da Vó de Chapeuzinho com sede de vingança.

Nesta curta, além das mudanças no enredo, o ponto de foco para a pesquisa foi a estética. O objetivo era que houvesse uma aproximação da atmosfera que envolvia todo o cinema expressionista alemão, mas acrescentando um novo elemento, no caso a cor, sendo trabalhada com contrapontos de temperaturas.

As cores podem conferir temperatura a uma fotografia com elas desencadeiam associações mentais, os amarelos, dourados e vermelhos parecem nitidamente quentes, ao passo que os azuis e verdes-amarelados sugerem o frio... As cores quentes, especialmente se escuras, fazem um objeto parecer pesado e quente. Por outro lado, as cores frias e pálidas conferem ao objeto uma aparência leve, menos substancial. Além disso, as cores quentes parecem próximas e as frias, mais longínquas. Ambos os efeitos de “distância” podem ser utilizados em uma mesma foto, para reforçar uma ilusão de profundidade. (CIVITA; et al, 1976, p230)

Na adaptação de Chapeuzinho a floresta foi mantida para remeter ao conto tradicional e em todos os ambientes, externos e internos, a iluminação e as cores foram modificadas cuidadosamente com o objetivo de realçar a sua atmosfera macabra e impregnada de mistério.

Nas situações externas, a saturação do fundo foi diminuída com os tons se aproximando do cinza, porém o ciano foi levemente acrescentado e o brilho e contraste ligeiramente elevados, aumentando a sensação de profundidade. O resultado disto é uma “pálida”, porém, azulada floresta com baixa temperatura de cor. Tão pálido quanto a floresta era o rosto de Chapeuzinho, que teve o vermelho de sua capa realçado, dando-lhe destaque ao percorrer a floresta criando a ilusão de aproximação para o espectador, como demonstrado na figura 11.



Figura 11: Chapeuzinho vermelho, 2008

No interior da casa da Vovó, o aumento do contraste criou um preto mais intenso deixando o ambiente mais denso e a pouca iluminação destacou os pontos luminosos presentes. Os movimentos de câmeras, geralmente, são frenéticos e com cortes secos nas cenas de ação. A música usada de fundo foi uma edição da trilha sonora do filme o “*Gabinete do Dr Caligari*” (figura 12), filme este que serviu de referência e inspiração para a confecção desta animação.



Figura 12: Cena de O Gabinete do Dr. Caligari, Robert Wiene 1920

Ao concluir a curta (Apêndice A), foi obtido um resultado estético considerado satisfatório. Pois, apesar da influencia do Dr. Caligari, no decorrer da produção, a animação criou sua própria identidade, tornando as influências sofridas pelo cinema expressionista alemão quase imperceptíveis. Na animação foi possível acrescentar tons fortes a paleta do filme sem perder a atmosfera sombria desejada o que trouxe uma dinâmica maior de oscilações de temperatura.

3.1.3 Narrativa

A narrativa constitui-se um dos objetivos principais para o projeto de produção de uma curta em *stop motion*, visando que ela seja acessível. Por isso, todos os resultados áudio-visuais obtidos até o presente momento, apesar da temática as vezes macabra e atmosfera sempre sombria, tiveram pelo menos um elemento em comum, o enredo linear, ou seja, sempre esteve presente somente um tipo de narrativa.

Essa narrativa percorrida por um único fio foi justificada por se tratar de uma estrutura de fácil entendimento. A tentativa de quebrar essa linearidade,

sem torna a obra inacessível e ainda apresentar diversas possibilidades narrativas, foi que no decorrer da disciplina de Foto e Vídeo. Nessa disciplina, surgiu à idéia de contrapor esse enredo utilizando alguns elementos como: corte secos, enquadramentos e trilha sonora.

Nesse caso, a animação produzida foi “Dorothy uma adaptação da estória de “*O mágico de Oz*” escrita por L. Frank Baum. Dorothy segue a mesma linha de seu antecessor Chapeuzinho Vermelho, no que diz respeito à técnica e a estética, porém apresenta realces diferentes.

Na nova trama o vermelho ganha uma característica aveludada e o branco é valorizado, dando uma aparência cadavérica a protagonista (figura 13). A curta conta a estória de Dorothy (Apêndice A), que ao cair no mundo de OZ, tem como primeiro contato uma imagem turva do que, subentende-se, ser a bruxa. Após recobrar a consciência observa que está calçando um sapato vermelho e percebe que não tem mais controle de suas faculdades mentais e físicas. Então, sob efeito de hipnose, Dorothy passa a procurar os outros personagens da trama e ao encontrá-los os leva até a bruxa matando-os e entregando-os a sua virtude a ela. Logo após ter completado seu objetivo, Dorothy é açoitada pelas costas.



Figura 13: Dorothy, 2009

Mais uma vez “*O Gabinete do Dr. Caligari*” exerce influências sobre o resultado, tendo em vista que, assim como em Dorothy, apresenta elementos como hipnose e assassinatos premeditados, porém involuntários - controlado e controlador. Entretanto, apesar dessa influência, a estética de Dorothy, assim como em chapeuzinho, adquiriu sua própria identidade fugindo de sua inspiração inicial, tendo como resultado uma estética independente. A trilha sonora é o grande diferencial nessa trama, tendo sido retirado trechos da trilha sonora original do filme “*Nosferatu*” (1922), que foram utilizados repetidamente durante as cenas de caminhadas em Dorothy. Essa trilha sonora tinha o objetivo de incomodar o enredo linear com uma melodia repetitiva,

acrescentando-lhe um ritmo cacofônico. Porém, ao concluí-la a idéia foi descartada, pois constatou-se que a trilha não exerceu o papel desejado e fluiu sem causar qualquer tipo de incômodo ao enredo e, ao invés de contrapor, contribuiu para uma curta mais monótona.

3.1.4 Bonecos e objetos

Na disciplina Atelier 1, após concluir dois filmes utilizando pessoas, a pesquisa retoma sua idéia original de trabalhar com bonecos e cenários. Essa experiência foi composta pelo início da confecção dos bonecos e inspirações para o cenário. Além disso, foi feito um trabalho que objetivou testar o desempenho dos bonecos e sua contribuição para o projeto por meio de experiências em vídeos.

3.1.4.1 Bonecos

A confecção dos bonecos dividiu-se em etapas a seguir especificadas:

1) Confecção do esqueleto

O retorno da pesquisa a utilização de bonecos, foi embasada em resultados anteriores, obtidos entre os intervalos semestrais, nos quais foram constatadas as necessidades de bonecos mais articulados, direcionando a pesquisa para a confecção de um esqueleto. Esses resultados foram ilustrados por meio da produção de um esqueleto de metal resistente com esferas nas juntas (figura 14). Porém, na época o alto preço de algumas peças utilizadas para confecção e a dificuldade em adquiri-las, não permitiram sua conclusão, sendo possível a conclusão somente no ultimo semestre da graduação.



Figura 14: Primeira fase do Esqueleto para bonecos com esferas nas juntas

Para que a pesquisa não fosse prejudicada, novas alternativas foram desenvolvidas durante a disciplina Atelier 1 que permitiram visualizar outras possibilidades para alcançar os objetivos. A partir desse novo viés, iniciou-se uma pesquisa que culminou no desenvolvimento de esqueletos similares aos de metais com esferas nas juntas, porém com material mais barato e de fácil acesso, no caso: arame galvanizado de alumínio, parafusos e porcas (figura 15).



Figura 15: Esqueleto revestido com fita

Para a elaboração dos esqueletos, os arames foram cortados de forma a atender a anatomia dos personagens. Para isso, as pontas dos arames foram retorcidas formando argolas por onde foi transpassado o parafuso, visando formar as juntas. Depois de montados, os corpos dos esqueletos, foram revestidos com uma borracha preta para maior fixação dos parafusos e durabilidade dos esqueletos.

Enquanto a pesquisa se desenvolvia em torno da produção dos esqueletos de arame, recursos e peças foram sendo adquiridos gradativamente visando o termino do esqueleto de metal com juntas de esferas até a conclusão do curso de graduação. A experiência adquirida com a produção dos esqueletos de arame foi essencial para a conclusão do esqueleto de metal, pois as dificuldades apresentadas pelas características do material ajudaram a prever problemas e a criar soluções. Para a conclusão do esqueleto de metal novos mecanismos foram desenvolvidos para torná-lo mais flexível e durável, as esferas usadas nas juntas foram diminuídas, se adequando a anatomias mais delicadas. Ao invés de arame haste de aço inoxidável, foram usadas para os membros e troncos e as argolas foram substituídas por roscas nas pontas das hastes, além disso, foram produzidas pequenas peças retangulares para os respectivos encaixes. Por meio dos testes realizados após a sua conclusão foi constatado que o esqueleto de metal desenvolvido atende todas as necessidades exigidas na produção

de uma curta em *stop motion* apresentando boa flexibilidade e resistência.

2) Produção do rosto, pele e preenchimento

Após os estudos para a conclusão dos esqueletos de arame, ainda na disciplina de Atelier 1, iniciou-se uma nova etapa da produção que envolveu a confecção do rosto, da pele e do preenchimento. Para o trabalho realizado na disciplina Atelier 1, esses elementos foram desenvolvidos, usando como parâmetros uma ilustração de um garoto vestido de urso. Para o rosto foi trabalhado a modelagem de materiais como gesso e resina plástica. Vários testes foram feitos, levando em consideração a capacidade de detalhamento dos materiais e sua durabilidade. Para a cobertura (pele), foi utilizado molde de animais de pelúcia visando o encaixe do esqueleto sem a necessidade de grandes alterações (figura 16).



Figura 16: Boneco menino urso

No preenchimento foi utilizado espuma de poliéster envolvendo o esqueleto, que por sua vez foi revestido com a pelúcia e finalmente costurado.

Para a pele a ser usada no esqueleto de metal, foi comprovado por meio de estudos e pesquisas que a espuma de látex poderá ser uma das alternativas para revesti-lo. Pois, além de ser usada pela maioria dos profissionais envolvidos com *stop motion*, o que comprova sua qualidade, oferece um acabamento com riqueza de detalhes e maior durabilidade. Porém, seu alto custo e o difícil manuseio, tornou impossível a realização de testes. Como alternativa para esta pesquisa

foi utilizado uma representação do personagem em tamanho real composta de resina plástica.

3.1.4.2 Objetos e inspirações

Enquanto a pesquisa se encontrava no desenvolvimento do esqueleto foram apresentadas situações e/ou paisagens que povoavam o universo inspirador. Esses detalhes foram ilustrados em uma caixa que continham em seus interiores um pouco da essência estética, que envolveu toda a pesquisa de pré-produção de uma curta em *stop motion*. Para atingir este objetivo, foi utilizado uma caixa de madeira, batizada inicialmente “*Meu interior*”, que mais tarde passariam a se chamar “*O interior*”.

1) “O interior”

“*O interior*” (figuras 17 e 18) trata-se de uma caixa de madeira, na qual foram abertos os quatro cantos e presos por dobradiças que lhe deram a aparência de uma flor.



Figura 17: “Meu interior” aberta, 2009



Figura 18: “Meu interior” fechada, 2009

No interior desta caixa havia uma mão confeccionada com arame galvanizado e coberta por fio encerado na cor preta disposto pelo chão quadriculado em formas de espirais.

Suas paredes interiores são forradas por um “papel de parede” gasto com listra vermelha. No canto inferior de cada parede há um tipo de tecido acinzentado com intuito de aparentar que a mão está rodeada por fumaça.

Em seu exterior a caixa foi revestida por lona e algodão cru, preparada com uma mistura de tinta acrílica branca e cola que depois de seca, foi pintada com tinta vermelha, manchada de roxo e escorrida em preto. Para finalizar, a parte externa foi forrada com pedaços de fio encerado preto e revestida com uma mistura de parafina incolor e preta.

Para a tampa, foi esculpido um coração em gesso, que apos ser pregado no centro foi revestido com a mistura de parafina.

3.1.4.3 Experiências em vídeo

Após realizar as etapas de construção, modelagem e preenchimento propostas para esse período, constatou-se que o que havia por dentro do boneco tinha um valor estético tão grande ou até maior do que seu revestimento. Diante desse novo dado, foram feitas duas experiências em vídeo com a finalidade de testar o desempenho do material e sua contribuição para novas possibilidades no avanço da pesquisa. Esse período é onde os resultados se distanciam das influências do cinema expressionista alemão, levando em consideração outros fatores que também poderiam ser relevantes a composição do curta. Essas experiências em vídeo tiveram novas influências estéticas inspiradas nos movimentos empregados na dança de Kasuo Onho (figura 19), no teatro Buto e nas características da espuma de poliéster que devido a sua grande capacidade de expansão e deformação produziu um importante valor estético.



Figura 19: Kazuo Ohno

Para o primeiro experimento (Apêndice A) foi elaborado um micro vídeo de 40 segundos onde foram tiradas aproximadamente 600 fotos sequenciadas a oito quadros por segundos (figura 20). Nesse vídeo o personagem revestido apenas de espuma se autoflagela, utilizando para isso os dedos alongados que arrancam tufo de espuma que antes preenchiam o seu corpo e agora o reveste. Ao concluir o vídeo, a delicadeza do material utilizado impressionou, sendo tão delicado que chega a lembrar nuvens e algodão doce, ao mesmo tempo que pode ser contundente, provocativo e causador de estranhezas. Além disso, a maleabilidade do material proporcionou um universo de possibilidades, que foram exploradas em um segundo vídeo.



Figura 20: Primeiro Experimento

Na primeira experiência foi possível observar que a espuma de poliéster que agora envolvia o boneco, além de maleabilidade também proporcionava possibilidades diferenciadas a narrativa. Diante dessa observação foi acrescentado um elemento o qual pareceu agregar mais sensações. O vento, como causador de conflitos, associado a capacidade de deformação do material, acrescentando novos caminhos ao enredo. Esse segundo experimento (Apêndice A) em vídeo teve a duração de 1 minuto e 18 segundos, sendo necessários aproximadamente 900 fotos, sequenciadas a seis quadros por segundo (figura 21). Nesse caso a espuma de poliéster e o fator vento, juntamente com a anatomia do personagem proporcionaram novos caminhos dentro da pesquisa desdobrando-se em novas possibilidades estéticas.



Figura 21: Segundo Experimento

3.2 Pré-concepção

Durante as disciplinas de *Atelier 2* e *Animação*, o Projeto de confecção de uma curta em *stop motion* começou a tomar forma. Após concluir as etapas anteriores e realizar seus respectivos testes, concluiu-se que o tempo de pesquisa já fornecia os dados suficientes para começar a definir elementos do enredo e os seus conceitos. Para isso, no decorrer deste semestre foram discutidos alguns assuntos que poderiam estar presente na curta.

Para ilustrar as características e os conceitos discutidos durante o processo ocorrido na disciplina de *Atelier 2*, foi produzido na disciplina de *Animação* uma micro animação chamada “*A fuga das folhas*” (figura 22). Nessa micro animação foi pré-concebido um elemento que provavelmente estará presente na produção de uma curta em *stop motion* “*A árvore*”.



Figura 22: A fuga das folhas, 2011

Para “*A fuga das folhas*” (Apêndice A) foi criada uma história, visando testar o comportamento da árvore e possibilidades para o material a ser utilizado. A trama fala sobre duas folhas que querem ficar juntas e após muito esforço conseguem se libertar da árvore e caem em um movimento suave e embalado pelo vento e pela música de Bach. Finalmente quando chega ao fim da queda elas parecem que irão se tocar, porém um barulho de motosserra aparece ao fundo e logo após a árvore desaba sobre as folhas revelando uma floresta devastada. Foram feitas aproximadamente 1.200 fotos animadas a 10 quadros por segundo, tendo como protagonista uma árvore feita em papel paraná, com arame preso por trás de sua estrutura e pintada de preto. Exposta a meia luz a árvore foi posicionada a frente de um fundo infinito lembrando silhuetas usadas em teatros de sombras. Apesar do enredo não ter relação direta com a ideia da curta, a sua produção proporcionou testar o comportamento do material utilizado para confeccionar a árvore diante de elementos como desgaste e a maleabilidade; e recursos visuais como o vento, iluminação e os

efeitos sonoros. Para a árvore não foram feitas muitas exigências, somente que na sua composição estivesse presente o uso de linhas curvas.

3.3 Concepção da idéia de uma curta em *stop motion*

3.3.1 Concepção

A concepção envolveu o desenvolvimento dos seguintes aspectos: enredo, estética, personagem, poema e cenário (casa).

Por se tratar de um projeto que ainda se encontra em processo de produção muitas das idéias apresentadas, ainda não estão definidas por completo e seus conceitos encontram-se em fase de desenvolvimento.

3.3.1.1 Enredo

O enredo do curta é narrado por meio de um poema, que aborda em sua temática assuntos como abandono, solidão, morte, psicoses e projeções. Seus versos contam a história de um garoto que quando criança foi abandonado pelos seus pais em um orfanato onde sofria muita humilhação. Sua única herança era um velho machado que somente aos sete anos ele consegue tocar. Ao tocá-lo todo o seu sofrimento se liberta e ele projeta a sua dor na necessidade de destruir. Porém, toda a destruição e morte causadas pelo o garoto no orfanato o obrigam a partir. Logo, é encontrado e levado a um local isolado onde é trancado e obrigado a não mais existir. Traumatizado ele decide que jamais ira sair do quarto. Até que um dia ele parece está apaixonado, mas esse amor só será revelado ao telespectador no fim do enredo. A princípio o enigma do poema vai se desvendando de estrofe em estrofe, no qual os primeiros elementos demonstram o desenvolver do personagem e os motivos que o levaram a tal situação. Logo apos sugerem uma paixão, que dar a entender ser uma mulher o objeto amado, mais alguns versos a frente, esse amor passa a ser uma árvore e ao derrubá-la conclui-se que é a destruição é sua grande paixão.

3.3.1.2 Poema

Para dar corpo a essa idéia de caos, a escrita do poema foi baseada na literatura poética do século XIX, mas especificamente em Manuel Antônio Álvares de Azevedo (1831-1852) – escritor representante da segunda fase do romantismo brasileiro também conhecido como ultraromantismo – e em Edgar Allan Poe (1809-1849), escritor, poeta, romancista, crítico literário e editor. Edgar Allan Poe é conhecido por abordar em seus escritos elementos da pseudoconsciência como frenologia e fisiognomia, além de uma temática que,

entre vários assuntos, abordam o horror e todo o processo que envolve a morte, o luto e a decomposição.

Se o poema é um objeto empírico e se a poesia é uma substância imaterial, é que o primeiro tem uma existência concreta e a segunda não. Ou seja: o poema, depois de criado, existe per si, em si mesmo, ao alcance de qualquer leitor, mas a poesia só existe em outro ser: primariamente, naqueles onde ela se encrava e se manifesta de modo originário, oferecendo-se à percepção objetiva de qualquer indivíduo; secundariamente, no espírito do indivíduo que a capta desses seres e tenta (ou não) objetivá-la num poema; terciariamente, no próprio poema resultante desse trabalho objetivador do indivíduo-poeta. (LYRA, 1986 apud FRANCO, 2009)

É importante ressaltar que esse poema não evoca desse período os aspectos rítmicos e estruturais, mas sim a temática que envolve os trabalhos poéticos desses autores, os quais versos sombrios e cinzentos abordam assuntos como amor, melancolia, tristeza e morbidez. Durante esse semestre algumas estrofes foram produzidas, abaixo segue um trecho do poema que ainda se encontra em fase de desenvolvimento:

Fernando merecia finalmente estar amando
por fora de sua janela ele via
o que lhe parecia alegria
de baixo de pouco calor brotava o seu amor
mas infelizmente parece que de dor ela padece
e no fim do dia eu diria que o escurecer a entristece
Fernando compartilha desta mesma aflição
pois o que a entristece a moça
mora eu seu coração
e por mais mágico que seja o que tenha criado
ali tem um bocado de espaço
que carece de sua atenção.

3.3.1.3 Personagens

São personagens do trabalho: Fernando e a Árvore.

O personagem principal recebe o nome de Fernando e teve como base um desenho de autorretrato, daí o nome escolhido para o protagonista. As características para compor a aparência de Fernando foram baseadas nos resultados oferecidos pela pesquisa somados as fotografias e ao universo

imagético que envolve as produções cinematográficas. Entre essas influências estão os retratos dos escritores Edgar Allan Poe e Álvares de Azevedo (figura 23). De onde foram retirados o corte de cabelo e o penteado. A pele pálida e as olheiras marcadas foram retiradas da estética empregada nos cartazes e personagens do filme “*O Gabinete do Doutor Caligari*” (1920), em especial nas imagens que representam o personagem “*Cesare*”, como nas Figuras 18 e 19. O corpo “esticado” com ombros caídos, pernas finas e braços alongados com os dedos das mãos finos e longos, foram inspirados no filme “*Nosferatu*” (1922), figura 24, e a sua roupa nas vestes do século XIX. Toda essa composição teve inspiração em produções cinematográficas contemporâneas como *Vincent* (1982) – figura 25 – e *Corpse Bride* (2005) – figura 26 – ambas animações em *stop motion* concebidas pelo cineasta americano Tim Burton .

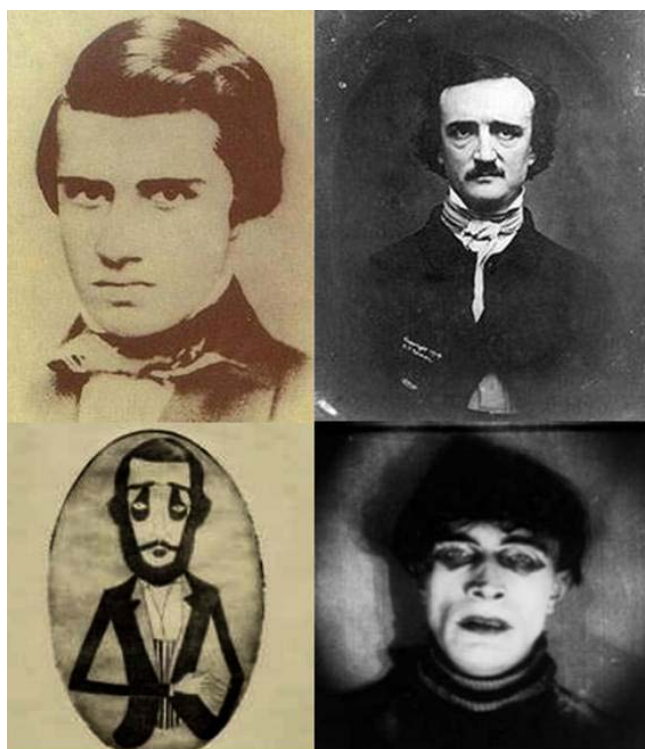


Figura 23: Da esquerda para a direita: Manuel Antônio Álvares de Azevedo (1831-1852); Edgar Allan Poe (1809-1849); Auto-retrato; Personagem Cesare, *O Gabinete do Doutor Caligari* (1920)



Figura 24: *Nosferatu*, 1922



Figura 25: Vincent, Tim Burton (1982)



Figura 26: Corpse Bride, Tim Burton (2005)

Por se tratar do desenvolvimento de um personagem focando a produção de uma curta em *stop motion*, após sua concepção vários estudos foram feitos buscando desenvolver as principais características físicas do personagem. Para isso, desenhos foram produzidos para apresentar suas proporções, além de situações emocionais as quais futuramente servirão para confecção final das expressões. Uma reprodução foi produzida nas proporções exatas do personagem para melhor apresentá-lo. A princípio foi modelada a cabeça em uma massa a base de petróleo, depois um molde foi feito em silicone e uma cópia tirada em resina plástica. Após a conclusão da cabeça o mesmo procedimento foi feito com o corpo (figura 27). Tendo em vista que o uso da espuma de látex não foi viável, foi necessário desenvolver uma alternativa para apresentá-lo com suas vestimentas, que retirasse o aspecto de escultura e o apresentasse como boneco para *stop motion*. Buscando alcançar esse objetivo foram construídos dispositivos para delimitar seu tórax e quadris (figura 28). Após a delimitação o esqueleto foi envolvido com finas camadas de

espuma e a roupa costurada por cima, tendo somente a cabeça e os pés feitos em resina.



Figura 27: Processo de elaboração da cabeça modelada em massa e molde de silicone



Figura 28: Processo de elaboração: cabeça e corpo

3.3.1.4 Arvore

Para a elaboração da árvore alguns idéias foram pré-concebidas durante a disciplina de Atelier 2, como por exemplo, a utilização do papel, porém a pouca durabilidade do material não foi favorável para sua continuidade. A

utilização do papel foi posteriormente utilizada para o esboço videográfico. Outro material estudado foi o uso de arame e fio encerado, além de gesso e casca de árvores. Para uma curta mais elaborada é necessário pensar em alternativas que apresente características de organicidade e suavidade por meio de linhas curvas.

Para a elaboração da árvore de papel um desenho foi feito sobre a superfície do papel cartão, recortando o seu contorno, obtivesse uma árvore não tridimensional (chapada). Após ser pintada na cor preta, arames foram adicionados na parte de trás de seus galhos, os mesmos foram contorcidos para frente na tentativa de invocar um efeito tridimensional. O resultado final obtido pode ser observado no esboço vídeo-gráfico (figura 29).



Figura 29: Árvore de papel

Na busca de algo com mais profundidade foi desenvolvida uma árvore de arame, na qual o arame foi modelado no formato desejado e depois coberto com fio encerado. Porém, apesar de um resultado estético ter sido favorável a idéia funcionava melhor para objetos de pequeno porte, não atendendo as necessidades do protótipo da árvore (figura 30).

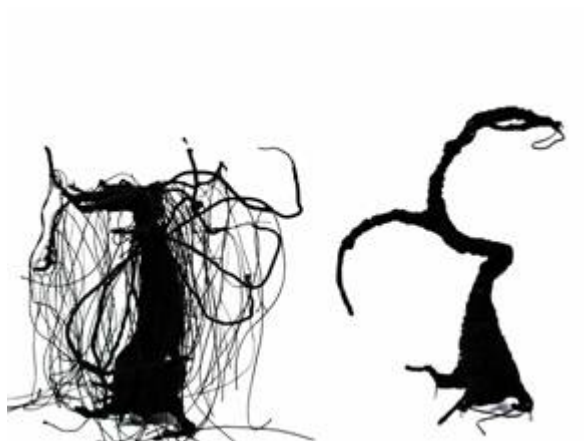


Figura 30: Árvores de arame e fio encerado

Após testes realizados com a produção das árvores de arames e com as árvores cortadas em papel, ficou claro que os materiais mais apropriados para a construção do protótipo a ser apresentado seria a junção desses materiais, tendo em vista as qualidades individuais favoráveis ao projeto. O resultado dessa junção foi uma árvore com estruturas de arame e jornal coberta com gesso e pintada na cor preta.

3.3.1.5 Cenário (Casa)

A casa que compõem o universo da curta possui diferentes inspirações para sua composição. Nesse sentido, mescla características presentes: nas instalações de *Yoshitomo Nara+Graf* (figura 31); em partes da escultura *Deer House* (2008) de Elizabeth McGrath (figura 32); nas construções arquitetônicas presentes no Gabinete do Doutor Caligari; no uso de linhas diagonais e traços estruturais da arquitetura contemporânea (figura 33); e de ornamentos e telhados de madeira (figura 34) presentes em casas de vilarejos provincianos europeus. Essas junções buscam uma convivência harmônica entre o rústico e o moderno e explora as possibilidades que esse contra ponto pode oferecer.

Para ilustrá-la optou-se pela produção de um protótipo. Após vários traços no papel, foi necessário desenvolver uma planta na qual tivesse todas as características presentes no projeto incluindo medidas e proporções.



Figura 31: Yoshitomo Nara + Graf



Figura 32: *Deer House* (2008) de Elizabeth McGrath



Figura 33: Telhados de madeira



Figura 34: *Diamond House*, de Xten 2005

Com a planta (figura 35) em mãos essas características foram pensadas em módulos nos quais cada um representava uma parte da casa, sendo as partes divididas em: base, 1º andar e telhado. Para a base e 1º andar, as paredes foram cortadas em madeira seguindo as proporções dispostas na planta, logo após a porta e a janela foram abertas. Para o telhado foi necessário outro material, pois devido à presença de linhas curva em suas arestas o corte na madeira tornou-se inviável. Para solucionar esse problema o telhado foi desenvolvido com papel paraná de alta gramatura, visando boa resistência e leveza. Após sua confecção foi revestido com extremidades de palito de picolé pintados primeiramente na cor verde e posteriormente na cor marrom, visando chegar o mais próximo da aparência de um telhado de madeira velha. A base e o 1º andar foram pintados na cor preta e nas grades que compõem a sacada foi usado arame galvanizado retorcido e pintado de preto (figura 36).

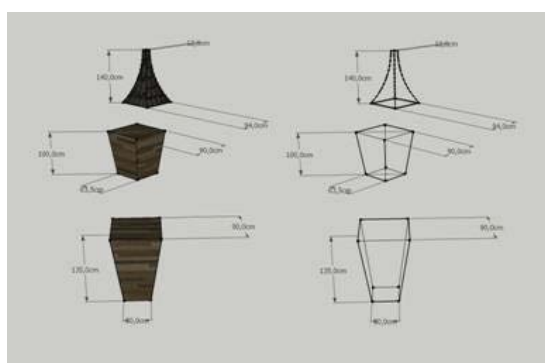


Figura 35: Planta com medidas da casa



Figura 36: Elaboração da casa

3.3.1.6 Esboço vídeo-gráfico

Foi elaborada uma micro-animação, batizada de esboço vídeo-gráfico (Apêndice A), visando apresentar a atmosfera que envolve o universo dessa pesquisa.

Para isso, foram utilizadas 600 fotos executadas a 8 quadros por segundo, gerando aproximadamente 40 segundos de vídeo, sendo abordadas idéias desenvolvidas na concepção de uma curta em *stop motion*, como: a Casa, a Árvore e o Personagem.

Para a animação, esses elementos foram desenhados sobre o papel cartão e recortados, sendo presos arames por trás de sua estrutura. A Casa e a Árvore tiveram suas superfícies pintadas na cor preta, colocadas de pé sobre meia bola de isopor, com palitos de madeira e arame rodeando-as como uma espécie de cercado, também pintado na cor preta. O protagonista encontrava-se na janela a observar a árvore. O vídeo fazia um breve passeio por este ambiente. Porém após convertê-lo em preto e branco e adicionar um pequeno trecho da trilha sonora, observou-se a necessidade de algo para costurar esses elementos, então foi acrescentado sobreposições do mesmo vídeo que deram mais ritmo e tornaram o breve passeio em uma espécie de dança.



Figura 37: Esboço vídeo-gráfico

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou apresentar todos os resultados obtidos em 8 semestres de pesquisa. Após esse período é possível afirmar que este Projeto de Diplomação tratou da busca de recursos técnicos e estéticos para a produção de um curta de animação em *stop motion* e alcançou o objetivo proposto. Os conceitos e as experiências levantados resultaram em fragmentos visíveis de uma curta em *stop motion*, sendo a teoria e a prática essenciais para o seu alcance.

Esse processo utilizou em sua concepção um enredo linear, com a estética inspirada em elementos do cinema expressionista alemão, somados as peculiaridades da arquitetura moderna e com roteiro elaborado na figura de poema, que baseou-se na literatura ultra-romântica do século XIX. E como resultado obteve-se: um protótipo da casa, feita em madeira, que compõem o cenário; uma representação do personagem em tamanho real, apresentando partes articuladas; um esqueleto de metal com juntas de esferas totalmente articulado; uma réplica da árvore feita de arame gesso coberta com cascas de árvore; uma micro-animação feita com recorte em papéis, com duração de 40 segundos, em *stop motion*; além de desenhos e trechos do poema e da trilha sonora. Esses resultados foram importantes não só para ilustrar o processo que envolveu a pesquisa, mas também para fechar idéias e romper barreiras passando do processo de pré-produção de uma curta em *stop motion* para a produção propriamente dita.

Além dos resultados físicos alcançados, este trabalho abriu possibilidades de aprimoramento. Neste sentido, tornou-se possível buscar em trabalhos futuros novos parâmetros cinematográficos, focando em resultados áudios-visuais. Essa nova etapa de pesquisa, que pode ser desenvolvida no mestrado, passará para a etapa de produção e desenvolvimento do *stop motion*, utilizando como base os pré-requisitos iniciais aqui desenvolvidos e necessários para posteriores produções cinematográficas. A continuidade desse trabalho será um mergulho no universo cinematográfico, que une teoria e prática.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AD REINHARDT. Arte – como – arte. In: FERREIRA, Gloria Ferreira; COTRIM, Cecília Cotrim (Orgs.). **Escritos de artistas**: anos 60/70. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

CIVITA, Victor (Ed.). **Fotografia**: manual completo de arte e técnica. [s.l]: Abril Cultural, 1978c.

COELHO, Raquel. **A arte da animação**. Belo Horizonte: Formato Editorial, 2000.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 4. ed. São Paulo: Positivo Informática, 2009. [versão eletrônica]

FRANCO, Marcel. **O que é poema e o que é poesia?**. 2009. Disponível em: <<http://www.galinhapulando.com/visualizar.php?idt=1585751>>. Acesso em: maio 2011.

KANDINSKY, Vassily. Do espiritual na arte. 3. ed. São Paulo: Martins Editora, 2000.

LUCENA JUNIOR, Alberto. **Arte da animação**: técnica e estética através da história. 2. ed. São Paulo : Ed. Senac, 2005.

OLIVEIRA, Flavio Gomes. **Panorama e proposições da animação em stop motion**. Goiânia: UFG, 2010. 213 f. Dissertação (Mestrado em Cultura Visual) – Programa de Pós-graduação em Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2010. Disponível em: <http://bdtd.ufg.br/tesesimplificado/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1321>. Acesso em: jan. 2011.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Passagens da imagem**: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In: PARENTE, André (org.). Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

VENTURELLI, Suzete. **Arte**: espaço_tempo_imagem. Brasília: Ed. UnB, 2004. 186 p.

VICENTE, P.M.B. Desenho animado como sistema modelizante da cultura. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 26. **Anais...** São Paulo: Intercom, 2003. Disponível em: <<http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/5087/1/NP15VICENTE.pdf>>. Acesso em: jan. 2011.

VILAÇA, Sergio Henrique Carvalho. **Inclusão audiovisual através do cinema de animação**. Belo Horizonte: UFMG, 2006. 199 f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes, Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2006. Disponível em: <[http://opus.grude.ufmg.br/opus/opusanexos.nsf/4d078acf4b397b3f83256e86004d9d55/3e28a0d2183cb8e2032572e400504454/\\$FILE/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Sergio%20Vilaca.pdf](http://opus.grude.ufmg.br/opus/opusanexos.nsf/4d078acf4b397b3f83256e86004d9d55/3e28a0d2183cb8e2032572e400504454/$FILE/Disserta%C3%A7%C3%A3o%20Sergio%20Vilaca.pdf)>. Acesso em: jan. 2011.

LITERATURA DE APOIO: REFERÊNCIAS

CHUI, Melissa. TEZUKA, Miwako. **Yoshitomo Nara: Nobody's Fool**. New York: Abrams, 2010.

COELHO, Raquel. **A arte da animação**. Belo Horizonte: Formato, 2000.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. 2. ed. São Paulo: Edusp, 1996.

PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 1999.

PERISIC, Zoran. **Guia prático do cinema de animação**. Lisboa: Presença Portugal, 1979.

POE, Edgar Allan. **The complete tales and poems of Edgard Allan Poe**. [s.l.]: Barnes & Noble, 1992.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

SILVA, Michel. O cinema expressionista alemão. **R. Urutaguá**, Maringá, ago./set./out./nov. 2006. Disponível em: <<http://www.urutagua.uem.br//010/10/silva.htm>>. Acesso em: jan. 2011.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas**. London: Faber and Faber, 2001.