

Universidade Estadual de Campinas – Unicamp
Instituto de Artes - IA
Comunicação Social – Midialogia

**CS106 – Métodos e Técnicas de Pesquisa e de
Desenvolvimento de Produtos em Midialogia**

Produto Midiático:
Stop-Motion
Rachadores

Professor: Dr. José Armando Valente

Aluno: Rodrigo Clemente dos Santos RA: 157191

Campinas - SP
Julho, 2015.

Introdução:

Animação é uma forma de arte que possibilita a expressão de movimento por meio de várias técnicas, nos permitindo assim, criar histórias fantásticas através de filmes, séries, curtas, e até jogos, conforme nossa imaginação permitir. Um dos métodos usados para criar uma animação é o *Stop motion*, que traduzido diretamente seria o “movimento parado”. Essa técnica consiste em fotografar um objeto inanimado de diferentes formas, quadro a quadro, de modo que, colocando essas imagens em sequência de a ideia de movimento. (NISIO, 2011)

Esse tipo de animação é bastante usado no cinema e resulta em um trabalho muito bem elaborado. Bonecos de massa são os mais utilizados para este tipo de produção e estão presentes em filmes como *Por Água Abaixo* (2006), *Shaun: O Carneiro* (2015) e *A Fuga das Galinhas* (2000); também estão presentes em séries como *Bob, o Construtor* (1998), *Shaun, o Carneiro* (2006)¹ e *Pingu* que estreou em 1986. Esta técnica se destaca pela facilidade de poder usar qualquer objeto para ser animado.

Para a elaboração do Produto Midiático, proposto na ementa da matéria de Métodos e Técnicas de Pesquisa e de Desenvolvimento de Produtos em Midialogia, do primeiro semestre de 2016, foi utilizada a técnica de stop motion com a ideia de criar um curta animado, em que miniaturas de veículos simulariam uma corrida.

Esse relatório tem como objetivo apresentar o projeto então desenvolvido, relatando os processos realizadas durante a produção da animação, desde a escolha do produto, até a sua divulgação no *Youtube*.

Objetivo:

- Produzir uma animação de aproximadamente 45 segundos, utilizando a técnica de Stop motion;
- Veicular esta animação no Youtube.

Materiais e Métodos:

Para criar esta animação, foi utilizado os seguintes materiais:

- Mesa quadrada (90cm x 90cm);
- Veículos em Miniatura (escala 1/64);
- Toalhas;
- Isopor (suporte para camera);
- Camera para fotografia (celular Samsung S4 Mini);
- Software para edição de vídeo (Adobe Flash Profissional, Adobe After Effects e Adobe Premiere Pro);
- Papel Sulfite A4.

Foi proposto para este trabalho a elaboração do Projeto de Desenvolvimento, que devia ser feito logo após a escolha do produto e tinha como objetivo descrever o planejamento de cada etapa da produção. Porém isso não foi realizado, o que prejudicou bastante no processo de produção da obra. Ainda assim, foi elaborado um pequeno Storyboard², que foi o passo inicial da produção.

¹ *Shaun the Sheep* deu origem ao filme de mesmo nome lançado em 2015, e também a série *Timmy Time* (*Timmy e Seus Amigos* no Brasil) lançado em 2009, também no estilo stop motion.

² Storyboard: são imagens (esboços) que permitem pré-visualizar a história da animação em questão, facilitando na organização das cenas.

A ideia era fazer uma corrida com carros em miniatura, baseado nas corridas dos jogos de videogame. Para isso foi montado o cenário que devia parecer com um território rural, com fazendas, muito verde e poucos detalhes, e onde tivesse uma rodovia propícia para a corrida. Para fazer a rodovia, foi desenhado o trecho de uma pista em uma folha papel sulfite A4, como pode ser visto na figura 1, sendo a primeira parte do cenário a ser montada.

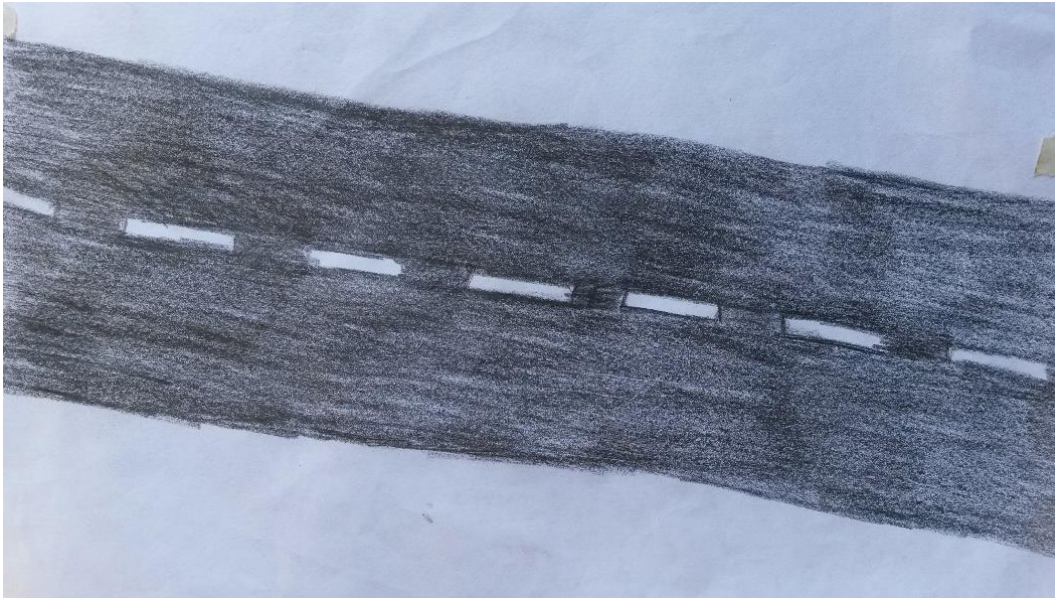


Figura 1: desenho do trecho da pista que compõe o cenário.

Esses desenhos foram fixados em uma mesa quadrada (90cm x 90cm), de modo a sequência deles formassem uma pista. Ao lado de cada desenho foi colocado duas toalhas verdes, uma em cada lado, para representar o pasto das fazendas. O resultado pode ser visto na figura 2. Este cenário sofreu algumas alterações durante a filmagem, principalmente ao mudar a câmera de local, pois o espaço era pequeno.



Figura 2: Cenário montado para o início das filmagens.

Quando essa parte estava pronta, foi ajustado o local da câmera, de acordo com o storyboard e então, os carros foram postos sobre a pista. O processo de filmagem parece bem simples, porém é bastante trabalhoso e exige muita paciência. O movimento é capturado por fotos em sequência, cada frame (quadro) é uma foto diferente. Após tirar a primeira foto o objeto é movido um pouco mais a frente, e então se tira outra foto. Este processo é repetido dezenas de vezes, até que se obtenha o movimento desejado; este método está exemplificado na figura 3.

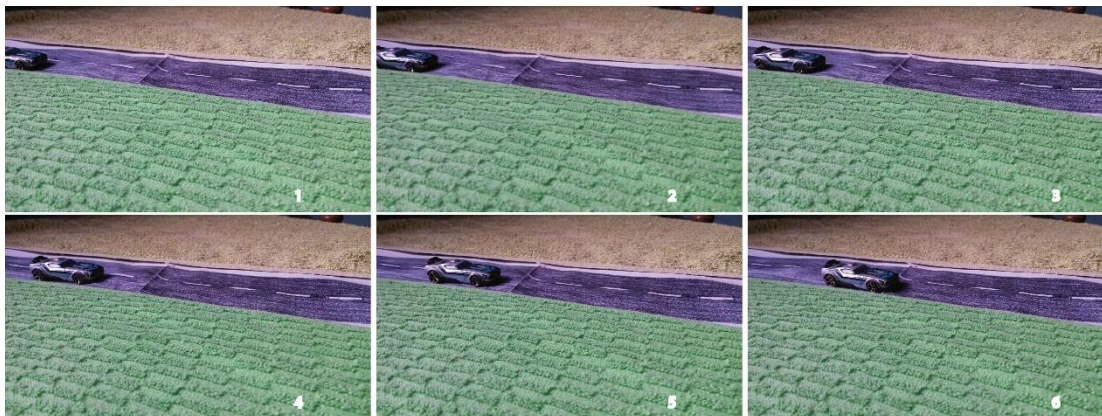


Figura 3: Sequência de fotos de um veículo em miniatura: Após tirar a primeira foto ele é movido um pouco mais a frente, então se tira a segunda foto e o move novamente; esse processo é feito com todas as fotos.

Esta técnica requer muita atenção, pois cada foto representa um quadro da animação, ou seja, quanto mais fotos forem tiradas, mais fluido ficará o movimento. E este também não pode ser muito longo, nem muito curto, mas deve manter uma certa proporção para não prejudicar a sequência. Além disso, deve-se tomar muito cuidado para não movimentar a câmera e prejudicar o alinhamento das imagens. Pensando nisso, foi feito um suporte de isopor que mantinha o celular fixo durante a sessão de fotos.

Depois de ter tirado todas as fotos, começou o processo de edição, que passou por várias etapas até a edição final. O primeiro programa a ser utilizado foi o Adobe Flash Profissional, que juntava cada imagem em sequência e exportava em formato de vídeo na extensão Shockwave Flash Object (.swf). Logo após, esse vídeo foi importado para o Adobe After Effects, em que foi editado mais uma vez, adicionando alguns efeitos visuais. Essas etapas foram usadas para editar cada cena separadamente.

Para juntar todas as cenas, acrescentar a trilha sonora e fazer as montagens finais, foi usado o programa Adobe Premiere Pro, que possui ferramentas que facilitam na edição de vídeos. Os efeitos sonoros foram encontrados com a ajuda da ferramenta “Estúdio de Criação”, disponível no *Youtube* para o auxílio nas edições dos vídeos que são publicados no site. Lá pode ser encontrado vários efeitos e trilhas sonoras livres para serem usadas em qualquer vídeo. Porém a trilha sonora desse vídeo, *Piece Of My Mind*, foi baixada do site *Freeplay Music*³.

Depois da última edição o vídeo foi renderizado, ficando no formato de arquivo mp4. Com isso, o vídeo completo pode ser visto mais claramente, permitindo corrigir alguns erros na edição. Após corrigir os erros e renderizar novamente, a animação foi finalmente publicada no *Youtube*.

³ Este site permite que seus usuários baixem várias músicas livres, que podem ser usadas na composição de vídeos para publicação na internet. (<https://freeplaymusic.com>)

Resultados e Discussão:

Para criar uma animação é necessário muito tempo de planejamento e preparo, para que, mesmo com os erros, possa sair o máximo dentro do planejado. Essa era a função da atividade ‘Projeto de Desenvolvimento’ proposta para essa disciplina, porém ela não foi realizada. Essa falta de planejamento no projeto foi o responsável por vários erros na execução do trabalho, o que causou muito atraso e o corte de várias cenas que estavam no storyboard.

A animação foi feita de modo muito simples para que pudesse ser produzida dentro do prazo proposto. Depois o produto deveria ser publicado e apresentado durante a última aula da disciplina.

Para produzir uma animação em stop motion é necessária muita atenção e cuidado, pois um erro durante a filmagem, como deslocar a câmera ou o cenário, pode prejudicar toda cena, sendo necessário descartar as fotografias já tiradas e recomeçar do início. A habilidade no uso dos editores de vídeo também é muito importante, sendo este um dos fatores que mais atrapalhou na realização deste projeto.

Conclusão:

Embora fora do prazo, a animação pode ser concluída, e boa parte do propósito descrito no storyboard foi alcançando. Porém, a falta de planejamento causou grande prejuízo na obra originalmente planejada, sendo cortadas várias cenas e encurtada a duração do vídeo, o que empobreceu muito a animação.

A escolha do produto se deve ao meu interesse pela animação, e que, associado ao estilo dos jogos de corrida, pretendi apresentar um “racha”, que fosse envolvente e com muita ação. A animação final em stop motion foi publicada no Youtube com o título Rachadores HD.

Referências:

A Fuga das Galinhas. **Aardman Animations**. Direção: Peter Lord. Ano: 2000

BOB, o Construtor. **HIT Entertainment**. Criação: Keith Chapman. Ano: 1998. Série de desenho animado.

NISIO, Fernando. **Pré-produção de uma curta em stop motion**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais, 2011.

PINGU. **HIT Entertainment**. Criação: Otmar Gutmann. Ano: 1986. Série de desenho animado

POR Água Abaixo. **Aardman Animations**. Direção: David Bowers. Ano: 2006

SHAUN, o Carneiro. **Aardman Animations**. Criação: Nick Park. Ano: 2006. Série de desenho animado.

SHAUN, o Carneiro. **Aardman Animations**. Direção: Richard Golezowski. Ano: 2015.

TIMMY e Seus amigos. **Aardman Animations**. Criação: Jackie Cockle. Ano: 2009. Série de desenho animado.