

Vídeo em *stop-motion*: o processo de concepção de uma ideia

INTRODUÇÃO

Meu interesse por animação surgiu quando eu era bem pequena, principalmente ao assistir diversos desenhos da *Pixar Animation Studios*. A forma como se dava vida a criaturas fantásticas em terras extraordinárias sempre me encantou, o que despertou em mim o desejo de desvendar as técnicas desse processo para colocá-las em prática.

Quando me deparei com a oportunidade de desenvolver um produto midiático para a disciplina de Métodos e Técnicas de Pesquisa e Desenvolvimento de Produtos em Midialogia, logo veio em minha mente a ideia de realizar uma animação. Sabendo da existência de inúmeras técnicas, comecei a pesquisar sobre cada uma delas a fim de encontrar a ideal para o meu projeto.

Se quiser criar excelentes animações, você precisa saber como controlar todo um mundo: como criar um personagem, como dar vida a esse personagem, fazê-lo feliz ou triste. Você precisa criar quatro paredes em torno dele, uma paisagem, o sol e a lua – toda uma vida para ele. Mas não é apenas brincar de boneca – tem mais a ver com brincar de Deus. Você tem de entrar nesse boneco e primeiro torná-lo vivo e, depois, fazê-lo *representar*. (SHAW, 2012, p. 1)

A citação de Shaw reflete minha preocupação em criar uma animação com elementos verossímeis, de forma que a ficção concebida seja convincente para o espectador, principalmente no que diz respeito à aparência e movimentação dos personagens. Pensando nisso, resolvi utilizar uma técnica que possuísse grande relação com o mundo físico e que não fosse de execução tão difícil para iniciantes no ramo, o que me levou a escolher o *stop-motion*.

Afinal, o que é *stop-motion* exatamente? Hoje, a resposta a essa pergunta com certeza seria um pouco imprecisa, pois a maioria das técnicas de animação tem alguns elementos e princípios que se sobrepõem. De modo geral, porém, *stop motion* poderia ser definido como a técnica de criar a ilusão de movimento ou desempenho por meio da gravação, quadro a quadro, da manipulação de um objeto sólido, boneco ou imagem de recorte em um cenário físico espacial. (PURVES, 2011, p. 6)

Antes de realizar esse projeto eu já conhecia a técnica por ter assistido a filmes que a utilizavam, como, por exemplo, “Wallace e Grommit – A Batalha dos Vegetais” (WALLACE... 2005), “O Estranho Mundo de Jack” (O ESTRANHO... 1993), “A Fuga das Galinhas” (A FUGA... 2000), “A Noiva Cadáver” (A NOIVA... 2005) e “Mary e Max” (MARY... 2009). Todos eles utilizam como personagens bonecos caricaturescos que foram animados manualmente por meio de *stop-motion*.

Escolhida a técnica, faltava a parte mais difícil: selecionar o tema do produto midiático a ser desenvolvido. Nesse procedimento maçante pela procura de um tema, pensei em retratar no vídeo justamente o processo de concepção de uma ideia e a dificuldade de encontrar alguma

que seja satisfatória, uma vez que a necessidade de criatividade é algo extremamente familiar para estudantes da área de Comunicação Social, o que provavelmente tornaria o vídeo mais cativante. Para isso, pretendo animar em *stop-motion* bonecos e bichinhos de pelúcia como se estivessem numa linha de produção no interior da cabeça de uma pessoa pensativa, analisando documentos, que seriam as possíveis ideias dela, até selecionar uma satisfatória. Desse procedimento resultará um vídeo de aproximadamente dois minutos que será postado no YouTube e disponibilizado mais tarde no Teleduc.

RESULTADOS

Os resultados do processo de realização do vídeo escolhido como produto multimidiático foram divididos em três etapas: pré-produção, produção e pós-produção.

• Pré-Produção

A minha ideia de realizar um vídeo sobre o processo de concepção de uma ideia surgiu justamente da necessidade pela busca de uma para a realização de um produto midiático. Antes de colocar o projeto em prática, busquei aprender mais sobre a técnica de *stop-motion*, a fim de descobrir quais os equipamentos apropriados para a gravação, iluminação e edição do vídeo, além da caracterização dos personagens. Um livro que me auxiliou muito nesse processo foi “*Stop Motion*”, de Barry Purves.

Tomando como base a ideia inicial e o aprendizado adquirido com as pesquisas sobre o tema, desenvolvi o roteiro do vídeo. A gravação foi dividida em dois tipos de cena: cenas gravadas em vídeo com a participação da minha irmã, Beatriz Kowalski Fiamini, e cenas que seriam animadas por meio de fotos tiradas em sequência com a técnica de *stop-motion*, representando os pensamentos dela. A história foi construída a partir dos conceitos de “lado esquerdo” e “lado direito” do cérebro, sendo que as etapas racionais do processo criativo da personagem seriam realizadas no primeiro e as criativas no segundo.

O local escolhido para a realização das gravações foi a sala de espera do consultório odontológico do meu pai, Antonio Carlos Fiamini, na cidade de Suzano. Conversei com ele para pedir autorização quanto ao uso da sala, verificando quais seriam os dias em que a mesma estaria disponível. Como retorno à cidade de Suzano apenas aos finais de semana, que são os períodos em que o consultório está livre, optei por gravar no feriado de Corpus Christi, do dia 4 a 7 de junho. Tomei essa decisão com o objetivo de ter tempo suficiente para encerrar as gravações e não correr o risco de precisar desmontar todo o cenário e montar novamente no final de semana seguinte para terminá-las, o que poderia gerar erros de continuidade.

Escolhido o local, montei o cenário no primeiro dia previsto para as gravações. Utilizei três tiras de papel *kraft* com aproximadamente 6 metros de comprimento cada, que foram unidas com fita dupla-face a fim de formar uma única tira mais larga. Em seguida, coleí na parede com durex a tira final obtida e dividi o cenário em duas partes: uma que representaria o lado esquerdo do cérebro e outra o lado direito. Pinteí cada região com tinta fosca para artesanato, utilizando elementos semióticos, como cores e padrões específicos, que representassem os processos desenvolvidos em cada lado do cérebro.

No lado esquerdo, responsável pelas atividades racionais e mecânicas, utilizei uma caligrafia simples e sem rebuscamentos, pintando em tinta vermelha várias fórmulas de física e matemática. No lado direito, responsável por atividades criativas, pinteí com diversas cores,

utilizando caligrafias diferentes, palavras e desenhos que remetessem à criatividade. Na linha que divide as duas regiões, desenhei um cérebro com tinta preta, como demonstra a figura 1.



Figura 1: Foto tirada durante a pintura do cenário

Aproveitei o tempo enquanto a tinta do cenário secava para selecionar os personagens que seriam utilizados na gravação. Procurei escolher bichinhos de pelúcia maleáveis, que satisfizessem os papéis dos personagens desenvolvidos no roteiro. Para o lado esquerdo do cérebro, escolhi bichinhos em tons de bege e marrom, e para o direito foram escolhidos personagens coloridos e com um aspecto mais alegre. Precisei colocar arames nos braços e pernas de alguns deles, já que nem todos eram articulados e não ficavam em pé com facilidade, o que dificultaria sua movimentação.



Figura 2: Foto com dois dos bichinhos utilizados no cenário para testar a iluminação

Para a gravação do vídeo, utilizei uma câmera Sony DSC-HX300, um pequeno tripé para mantê-la parada e uma luminária para fazer a iluminação do set. Testei os equipamentos para verificar se estavam funcionando corretamente e carreguei as duas baterias reservas da câmera a fim de tornar as gravações mais dinâmicas, sem pausas desnecessárias.

• Produção

Para dar início às gravações, montei e posicionei no set os equipamentos a serem utilizados, colocando a câmera no tripé e a luminária próxima à cena que seria gravada, que teria início no canto esquerdo do cenário. Procurei deixar a câmera em um ângulo que incluísse no visor a maior parte do cenário possível, sem que aparecesse o chão ou a parede da sala do consultório. Coloquei os personagens e objetos cênicos em suas respectivas posições para em seguida tirar as fotos que seriam utilizadas na animação em *stop-motion*.



Figura 3: Foto do cenário sendo organizado para o início das gravações.

Fui movimentando os elementos presentes da cena lentamente, registrando em fotografia com a câmera cada mudança, a fim de tentar reproduzir da maneira mais fiel possível a animação em *stop-motion* escrita previamente no roteiro. Esse processo incluía movimentos com a câmera, que também deveriam ser feitos de forma lenta e suave, sendo acompanhados logo atrás pela luminária. Para realizar esses movimentos, procurei seguir uma linha reta imaginária no chão. As figuras 4, 5 e 6 consistem em fotografias que foram tiradas durante a realização do *stop-motion*.



Figura 4: Primeira foto tirada para a animação em *stop-motion*.



Figura 5: Imagem capturada durante a gravação no lado esquerdo do cenário.



Figura 6: Imagem capturada durante a gravação no lado direito do cenário.

No final de semana seguinte (13 e 14 de junho), realizei as gravações em vídeo com o auxílio da minha irmã Beatriz, que atuou nos mesmos. A princípio, eu também gravaria as cenas no consultório do meu pai, mas optei por filmar no meu quarto, em Suzano, pois o cenário ficaria mais natural e convincente, já que essas cenas se passam no quarto de uma estudante universitária. O figurino utilizado foi uma calça de pijama e uma blusa de moletom, a fim de passar a impressão de um ambiente descontraído e caseiro.

Após passar as imagens e vídeos registrados para o computador, utilizei o software *Vegas Pro 11.0* para realizar a edição do produto. Comecei pelas cenas em vídeo, realizando os cortes necessários e correções de cor, e em seguida realizei a animação em *stop-motion*, colocando as fotos lado a lado com um tempo de exibição reduzido para gerar o efeito de animação. Foi necessário deixar algumas sequências fotográficas com uma quantidade de frames por segundo maior que outras para que a velocidade das ações dos personagens no vídeo fosse harmônica e fluísse de forma natural. O processo de edição é exibido na Figura 7.

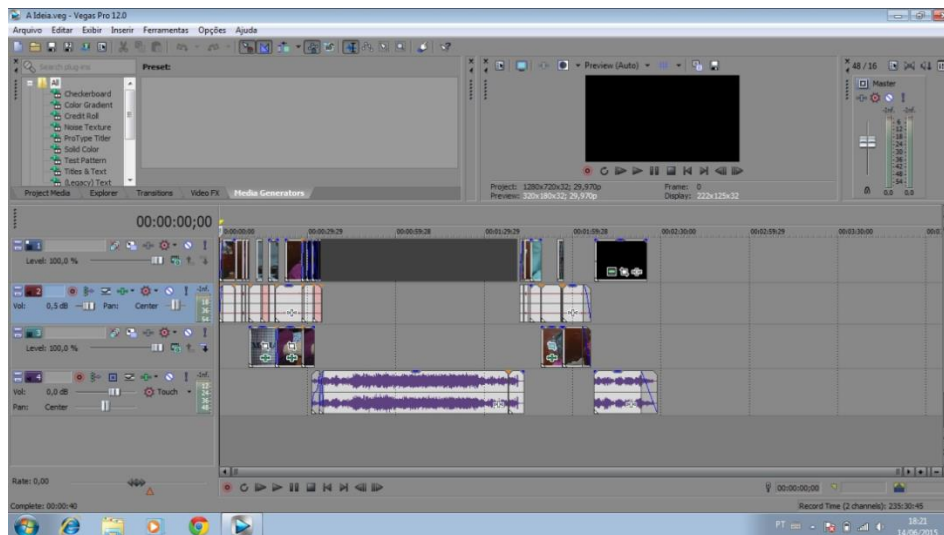


Figura 7: Interface do software *Sony Vegas Pro 11.0* durante a edição do vídeo.

Pesquisei no site YouTube na sessão de músicas livres de direitos autorais uma trilha sonora que combinasse com a animação criada. A música escolhida foi “*At The Fair*”, interpretada por *The Orbs*. Em seguida, adicionei a música ao projeto desenvolvido no programa e sincronizei as imagens do *stop-motion* com a mesma.

Com a edição finalizada, seria necessário salvar o vídeo no formato adequado, verificando se o tamanho do arquivo permitia que ele fosse publicado no YouTube. Para isso, assisti a alguns tutoriais online para descobrir qual o melhor formato e configurações de renderização. O formato escolhido foi WMV (*Windows Media Video*), portanto editei as configurações do projeto e salvei o vídeo nesse formato.

Postei o vídeo produzido em minha conta no YouTube. Procurei adicionar palavras-chave como “Ideia”, “Midialogia”, “Unicamp”, “animação”, “criação” e “*stop-motion*”, de forma que pessoas interessadas nesses assuntos pudessem encontrar o vídeo com maior facilidade. Copiei o link correspondente ao vídeo produzido e o disponibilizei em meu portfólio no Teleduc para que o produto pudesse ser avaliado pelo docente José Armando Valente. O resultado do vídeo finalizado postado no YouTube é exibido na Figura 8.



Figura 8: Vídeo finalizado postado no YouTube.

• Pós-Produção

Divulguei o vídeo produzido no meu perfil do Facebook, o que fez com que o número de visualizações aumentasse rapidamente. Pretendo também realizar a divulgação do produto em grupos cujos membros possam se interessar em assisti-lo, como o grupo da Midialogia e de outros cursos relacionados à Comunicação Social.

Após a elaboração do produto, realizarei este relatório sobre ele, apontando detalhadamente o que foi realizado, juntamente com os erros e acertos durante sua execução. Pretendo postar o arquivo em pdf correspondente ao relatório elaborado no meu portfólio do Teleduc no domingo, dia 14 de junho de 2015.

A última etapa do processo será apresentar o produto midiático aos alunos da disciplina de Métodos e Técnicas de Pesquisa e Desenvolvimento de Produtos em Midialogia e ao professor José Armando Valente na aula do dia 15 de Junho de 2015.

DISCUSSÃO

Para facilitar a discussão dos resultados obtidos, esse processo foi dividido em duas etapas: uma sobre os pontos positivos do trabalho, exibindo suas vantagens, e outra sobre os pontos negativos, demonstrando as dificuldades encontradas durante sua realização.

• Pontos Negativos:

O primeiro aspecto problemático foi a realização do *stop-motion*, que demandou muito mais tempo que o previsto no cronograma pelo fato de ser um processo extremamente trabalhoso e detalhista. Apenas as gravações dessas cenas levaram aproximadamente 10 horas para serem feitas, sendo que esse era o tempo estipulado para realizar todas as gravações, incluindo as cenas em que minha irmã atuava.

Quando as gravações do *stop-motion* já haviam sido encerradas, percebi que havia cometido um erro por falta de atenção na hora de configurar a câmera: esqueci-me de deixar as imagens com as dimensões utilizadas nos vídeos do YouTube, o que fez com que as fotos ficassem com duas tarjas pretas nas laterais do vídeo. Outro erro foi não ter anulado a configuração de incluir data nas fotografias.

Um contratempo durante o processo foi que as gravações com a minha irmã Beatriz, previstas para serem realizadas no dia 29 de maio, precisaram ser adiadas para o dia 13 de junho, pois ela ficou doente. Outro fator que gerou atraso foi que o *pendrive* que utilizei para salvar os arquivos do vídeo não estava funcionando corretamente, deixando todos os documentos salvos corrompidos. Isso me impediu de adiantar a edição do vídeo enquanto estava em Campinas durante a semana, pois só foi possível fazê-lo quando retornei à Suzano no final de semana do dia 13 de junho de 2015.

• Pontos Positivos:

Ao optar pela realização de um *stop-motion*, um dos meus objetivos era aprender mais sobre a técnica, pois esse aprendizado me auxiliaria com o desenvolvimento de animações futuramente. Acredito que isso de fato ocorreu, pois aprendi muito sobre o movimento de personagens quadro a quadro nesse processo, sendo necessário prestar atenção em cada

detalhe dos bonecos para que eles realizassem uma movimentação aparentemente natural, que fosse agradável aos olhos dos espectadores.

Ao contrário do esperado, praticamente tudo que havia sido planejado cumpriu-se no prazo estipulado, exceto pelos contratempos citados anteriormente. Esse processo foi muito importante para superar minha indisciplina quanto ao cumprimento de prazos, evitando o atraso de processos da produção.

Fiquei muito surpresa e satisfeita com o resultado da animação em *stop-motion*, pois eu não esperava que ela fosse ficar com uma movimentação tão dinâmica. Antes de juntar e animar as fotografias, pensei que a locomoção dos personagens ficaria com uma aparência robótica e com erros de continuidade, o que praticamente não aconteceu.

Outro ponto positivo foi a confecção do cenário, que superou muito as minhas expectativas. No meu projeto inicial, pretendia usar apenas o papel *kraft* em branco como cenário, fazendo somente algumas anotações simples que diferenciavam o lado direito do lado esquerdo do cérebro. Entretanto, acabei optando de última hora por realizar as pinturas, pois verifiquei que estava adiantada em relação ao cronograma, o que certamente teve um impacto decisivo para o produto final.

A atuação da minha irmã, Beatriz Kowalski Fiamini, também foi outro fator muito importante para a realização do produto final, superando muito as minhas expectativas. Imaginei que, pelo fato dela nunca ter feito nenhum curso de teatro, sua atuação ficaria um pouco exagerada, entretanto ficou bem realista e dentro dos objetivos propostos no roteiro.

CONCLUSÃO

Após a realização deste relatório, acredito que o objetivo proposto anteriormente foi atingido, pois o produto obtido foi um vídeo de 2 minutos e 29 segundos, sendo que o objetivo inicial era realizar um vídeo de aproximadamente dois minutos.

No geral, fiquei bastante satisfeita com os resultados obtidos, pois praticamente todos os aspectos da produção superaram minhas expectativas. Tanto as cenas em *stop-motion* quanto as que foram gravadas com a minha irmã ficaram dentro do que havia sido proposto no roteiro, explicitando para o espectador a mensagem que pretendia ser passada.

O aprendizado que adquiri com a realização desse produto midiático certamente será essencial para minhas produções futuras, tanto dentro da Midialogia quanto fora dela. Durante sua execução, aprendi muito sobre animação, edição, e finalmente tive a oportunidade de aprender o básico sobre correção de cor de vídeos, o que será muito útil para a realização de produtos futuros, bem como a disciplina adquirida quanto ao cumprimento do prazo de entrega do vídeo, o que é indispensável para qualquer produção.

REFERÊNCIAS

A FUGA das Galinhas. Direção de Peter Lord, Nick Park. Produção de Nick Park, Peter Lord, David Sproxton. Intérpretes: Julia Sawalha, Mel Gibson, Timothy Spall, Phil Daniels, John Sharian, Tony Haygarth, Miranda Richardson, Lynn Ferguson, Benjamin Whitrow. [s.i.]: Aardman Animations, 2000.

A NOIVA Cadáver. Direção de Mike Johnson, Tim Burton. Produção de Tim Burton. Intérpretes: Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Emily Watson, Albert Finney, Richard E. Grant, Joanna Lumley. [s.i.]: Warner Bros, 2005.

MARY e Max. Direção de Adam Elliot. Produção de Melanie Coombs. Intérpretes: Bethany Whitmore, Toni Collette, Philip Seymour Hoffman, Eric Bana, Barry Humphries. [s.i.]: Icon Entertainment International, 2009.

O ESTRANHO Mundo de Jack. Direção de Henry Selick. Produção de Tim Burton, Denise di Novi. Intérpretes: Danny Elfman, Chris Sarandon, Catherine O'hara, William Hickey, Glenn Shadix, Ken Page. [s.i.]: Skellington Productions, 1993.

PURVES, Barry. *Stop Motion*. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011.

SHAW, Susannah. *Stop Motion: Técnicas Manuais para Animação com Modelos*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

WALLACE & Gromit - A Batalha dos Vegetais. Direção de Nick Park, Steve Box. Produção de Nick Park, Claire Jennings, Peter Lord, Carla Shelley, David Sproxton. Intérpretes: Peter Sallis, Ralph Fiennes, Helena Bonham Carter. [s.i.]: Dreamworks Animation, 2005.