

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN

ALLANA MARIA SANTOS MELO

**ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL: A CONTRIBUIÇÃO DO DESIGN DE
ANIMAÇÃO PARA A CONSTRUÇÃO DE UM VÍDEOCLÍPE**

CARUARU
2016

ALLANA MARIA SANTOS MELO

**ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL: A CONTRIBUIÇÃO DO DESIGN DE
ANIMAÇÃO PARA A CONSTRUÇÃO DE UM VÍDEOCLÍPE**

Monografia apresentada à Universidade
Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico
do Agreste como requisito final para a
obtenção de título acadêmico de Bacharel em
Design, sob a orientação do Prof. Dr. Marcos
Buccini Pio Ribeiro.

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier CRB/4 - 1242

M528a Melo, Allana Maria Santos.
 Animação experimental: a contribuição do Design de animação para construção de
 um videoclipe. / Allana Maria Santos Melo. – 2016.
 56f. il. ; 30 cm.

 Orientador: Marcos Buccini Pio Ribeiro
 Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de
 Pernambuco, CAA, Design, 2016.
 Inclui Referências.
 Inclui DVD audiovisual como complemento.

 1. Animação. 2. Gravação de vídeo. 3. Vídeo digital. 4. Criatividade. I. Ribeiro,
 Marcos Buccini Pio (Orientador). II. Título.

740 CDD (23. ed.)UFPE (CAA 2016-243)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE

NÍCLEO DE DESIGN

PARECER DE COMISSÃO EXAMINADORA DE DEFESA DE PROJETO DE GRADUAÇÃO DE DESIGN DE

ALLANA MARIA SANTOS MELO

***“ANIMAÇÃO EXPERIMENTAL: A CONTRIBUIÇÃO DO DESIGN DE ANIMAÇÃO PARA A
CONSTRUÇÃO DE UM VIDEOCLÍPE”***

**A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro,
considera a aluna ALLANA MARIA SANTOS MELO**

APROVADA

Caruaru, 19 de junho de 2016.

Christiane Quaresma Medeiros

Prof.(a) Amanda Mansur Custódio Nogueira

Prof. Marcos Buccini Pio Ribeiro orientador

Dedicação:

Este projeto é dedicado a meu irmão, Arthur Fellipe (*In memoriam*), por me mostrar o que há de melhor em mim. Obrigada por ser meu anjo, meu exemplo, minha proteção e meu alento. Agradeço sempre por nessa vida ter podido aprender tanto com você. E como toda irmã mais nova que quer imitar o mais velho, dedico a você minha gratidão eterna por 'ser sempre o meu cúmplice'.

Agradecimentos:

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer a Deus, por ter me permitido continuar no caminho certo. E por ter cumprido com todas as orações que lhe fiz.

À minha família pelo apoio e carinho, em especial à minha mãe por me incentivar a buscar o meu potencial, por investir sua paciência e atenção, e por me fazer rir nos momentos sérios ou de raiva. A minha tia por me ceder abrigo nesse período chamado 'faculdade'. Ao meu primo, João (*In memorian*), que me acompanha ao lado do meu irmão, obrigada pelos seus sorrisos.

Ao meu namorado, Vinícius Marques, por sempre estar disposto a me ajudar no que fosse necessário e pela paciência em meus momentos de variações de humor resultantes do stress, e em minhas ausências em decorrência desse projeto.

Aos meus amigos de longe e de perto que sempre estiveram presentes quando era necessário, respirar, em especial à Kristhal Gomes, que acabou se tornando uma irmã de alma, de estudos e vida, por segurar a barra nos momentos de instabilidade, nas fases boas e ruins, por me ajudar e não permitir que me desviasse dos meus sonhos.

Ao Maquinário – Laboratório de Animação da UFPE-CAA, por ser meu primeiro laboratório, ter me ensinado tanto e também por ter me apresentado ao meu estímulo de vida e futuro ofício, aos companheiros que dividiram comigo dúvidas e alegrias 'animadas' em uma das minhas melhores fases. Ao Fotolab – Laboratório de Fotografia por me apresentar as melhores pessoas de grandes corações e mentes com que pude conviver, obrigada pelos debates e filosofias que ampliaram minha visão de mundo.

Ao meu orientador e amigo Marcos Buccini, por ter acreditado em mim ao me apresentar um projeto que me tirava da zona de conforto e me fez experimentar horizontes que eu não conhecia, e por não ter desistido de mim.

E a todos que me influenciaram e ajudaram direta ou indiretamente nesse capítulo que está chegando ao fim, dando possibilidade para os próximos chegarem.

“The show must go on!”

Queen

Resumo:

A proposta a seguir pretende criar, produzir e finalizar uma animação experimental em formato de um videoclipe. A música selecionada para dar o ritmo do vídeo se intitula *Clismafílico Jazzy* da banda recifense '*monstro Amor*'. Ao final da produção, a temática estética possuiu traços fortes de surrealismo e psicodelia, condizentes com o perfil da banda. Para que a realização da construção do vídeo animado seja feita, ele precisará passar por etapas de produção que também serão explorados no processo de análise de toda teoria pesquisada e em sua aplicação posteriormente.

Palavras-chave:

Animação experimental, videoclipe, processo de criação.

Abstract:

This proposal then want to create, produce and finalize an experimental animation format of a video clip, the music selected to give the pace of the video is titled Clismafílico Jazzy the Recife band 'monstro Amor'. At the end of production, the aesthetic theme possess strong traces of surrealism and psychedelia, consistent with the profile of the band. For the realization of the animated video construction is done, he will have to go through stages of production will also be explored in the review process of all researched theory and their application later.

Keywords:

Experimental animation, video clip, the creation process.

Lista de Figuras

FIGURA 1 - TRECHO DO CLIPE <i>JAILHOUSE ROCK</i> (1957)	16
FIGURA 2 - TRECHO DO CLIPE <i>YELLOW SUBMARINE</i> (1968).....	17
FIGURA 3 - PARTE DO CLIPE <i>THRILLER</i> (1983)	18
FIGURA 4 - PARTE DO VIDEO GAROTA DE IPANEMA (1990).....	19
FIGURA 5 - BASTIDORES DO LONGA-METRAGEM <i>WALLACE E GROMIT</i> (2005)	28
FIGURA 6 - DETALHE DO PERSONAGEM SR. RAPOSO (2009)	28
FIGURA 7 - BASTIDORES DO FANTÁSTICO SR. RAPOSO (2009)	28
FIGURA 8- TRECHO DA ANIMAÇÃO <i>TETRIS</i> (2007).....	29
FIGURA 9 - TRECHO DA ANIMAÇÃO <i>HER MORNING ELEGANCE</i> (2009).....	29
FIGURA 10 - ROTOSCÓPIO	30
FIGURA 11 - EXEMPLO DE ROTOSCOPIA NO LONGA-METRAGEM <i>PETER PAN</i>	30
FIGURA 12 - ROTOSCOPIA NO FILME <i>CINDERELLA</i>	31
FIGURA 13 - ANIMAÇÃO <i>TALE OF TALES</i>	32
FIGURA 14 - <i>TALE OF TALES</i> COM OUTRO ESTILO VISUAL NA MESMA ANIMAÇÃO	33
FIGURA 15 - <i>SOUTH PARK</i>	33
FIGURA 16 - EXEMPLO DE ROTEIRO	35
FIGURA 17 - EXEMPLO DE <i>STORYBOARD</i>	36
FIGURA 18 - CAPA DO CD <i>AMOR, SÓ DE MONSTRO</i>	40
FIGURA 19 - MATERIAIS USADOS PARA A ANIMAÇÃO EM RECORTE	43
FIGURA 20 - TABULEIRO DE DAMAS USADO NA ANIMAÇÃO	44
FIGURA 21 – VISUALIZAÇÃO DO PROGRAMA <i>AFTER EFFECTS</i> COM O EXEMPLO DA ANIMAÇÃO EM RECORTE	44
FIGURA 22 - ANIMAÇÃO EM RECORTE COM TRECHO DO VIDEO AO FUNDO	45
FIGURA 23 - RECORTE COM EFEITOS VISUAIS.....	46
FIGURA 24 - <i>STOP MOTION</i>	47
FIGURA 25 - TRECHO CORTADO DO CLIPE	48
FIGURA 26 - TRECHO DO VÍDEO USANDO ROTOSCOPIA	48
FIGURA 27 - <i>CENA DO SANGUE</i>	49
FIGURA 28 - TRECHO DO CLIPE COM O <i>ZOOM OUT</i>	49
FIGURA 29 - <i>ULTIMA CENA</i>	50

Sumário

1. Introdução.....	12
1.1. Objetivos	13
1.1.1. Objetivo Geral	13
1.1.2. Objetivos específicos	13
1.2. Objeto de estudo	13
1.3. Justificativa.....	14
2. Fundamentação Teórica	15
2.1. Capítulo 1: Vídeos e Estilos Artísticos	15
2.1.1. Surgimento dos Videoclipes.....	15
2.1.2. Estilos de Clipe e Estética.....	20
2.2. Capítulo 2: Histórico Animado Experimental	22
2.2.1. Técnicas de Animação Experimental	26
2.2.1.1. Stop motion.....	26
2.2.1.2. Rotoscopia.....	29
2.2.1.3. Animação de Recorte.....	31
3. Processo de Construção	34
3.1. Pré-Produção	34
3.1.1. Roteiro	34
3.1.2. Storyboard e Animatic.....	35
3.2. Produção	37
3.3. Pós Produção	39
4. Teste e Resultados.....	40
4.1.1. Pré-Produção.....	41
4.1.2. Produção	42
4.1.3. Pós-Produção	50
Conclusão	52
Referências	53

1. Introdução

Atualmente observa-se a indústria da animação ganhar mais e mais espaço no amplo campo do entretenimento cinematográfico. Existindo hoje, diversas maneiras de se produzir uma animação, tanto manualmente, como os pioneiros da animação realizavam ao construir uma produção, quanto aos animadores contemporâneos que com o aumento da tecnologia e programas especializados realizam hoje em dia incríveis produções e efeitos especiais em curtas ou longas-metragens. O que antes poderia ser executado por um grupo de pessoas, gerenciando e realizando cada um, parte do projeto, atualmente com apenas um indivíduo pode-se obter o mesmo resultado de executar todas as etapas necessárias na construção e elaboração de um curta-metragem. Existem programas e programas criados para facilitar e dinamizar o processo de produção mais rapidamente e que possam ao mesmo tempo ajudar a ampliar o campo de visão para os detalhes que não seriam possíveis visualizar se fossem criados artesanalmente.

O conceito de animação já se apresenta como a 'lúdica arte de fazer o improvável', por possuir inúmeras plataformas de criação, e uma fábrica infinita de ideias, chamada; imaginação. Histórias são inventadas de pontos de vistas diversos, onde o personagem principal ganha vida apesar de ser feito de papel, ou pode literalmente ser uma tampa de garrafa que pode, dependendo da forma que for animada, apresentar um conceito filosófico e até inspirar vidas. A facilidade com que se pode fazer uma animação atualmente instiga e atrai diversos estudantes (podendo ser eles ilustradores, roteiristas ou os curiosos). Porém toda e qualquer animação precisa de parâmetros para ser executada com sabedoria para que os resultados sejam satisfatórios após sua conclusão.

O processo a ser apresentado possui as mesmas três principais etapas que são utilizadas em produções cinematográficas em *Live-Action*¹, que são: Pré-Produção, Produção e Pós-Produção. Essa padronização apresenta-se mais organizada e focada, usualmente é seguida por inúmeros diretores e produtores. Para cada etapa em ambas as realidades, animação ou *live-action*, há uma pequena lista de sub tópicos para preencher, na fase da pré-produção, são normalmente realizados a criação do conceito, do roteiro, dos personagens e cenários, da estética visual que apresentará, a paleta de cores a serem utilizadas, do *storyboard*, gravação da dublagem (em animação) e o *animatic* – que funciona como reprodução bruta do storyboard em conjunto com uma previa da sonoplastia -. A parte de produção, é bastante objetiva, nessa etapa é onde a captura das cenas são realizadas, em animação digital é onde são criadas cena a cena nos programas de computação selecionados. Ao final, na pós-produção, são inseridos alguns efeitos, trilha sonora, créditos e ajustes que o diretor e produtor julgarem necessário. Entretanto apesar de haver essa sequencia de procedimentos não são todos os diretores e animadores

¹ Nome dado a produções que apresentam atores reais.

que seguem essa organização, vai depender do material que lhes for disposto, do prazo de entrega e do financiamento recebido.

No primeiro capítulo será distribuído os primeiros conceitos de videoclipe tanto internacionais quanto os brasileiros, nele será explorado a ideia estética comumente direcionada para essa tipo de mídia e a importância que o clipe tem para o artista e para a sociedade na época em que será inserida.

Já no segundo capítulo, o que será abordado serão, diretrizes de animações experimentais, com um breve histórico, algumas técnicas usadas e a seleção das que iram ser trazidas na prática para esse projeto.

Após isso, o enfoque será todo para as bases para a produção de um audiovisual, com os conceitos já citados anteriormente, pré-produção, produção e pós produção. Depois de visto que parâmetros serão seguidos, o último capítulo, irá trazer, como foram os experimentos usados para a produção e elaboração do videoclipe.

1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo Geral

Finalizar um videoclipe piloto com técnicas de animação de maneiras experimentais.

1.1.2. Objetivos específicos

- Levantar fundamentações de animação.
- Identificar os principais pontos aplicados nas animações.
- Analisar simetrias do seguimento de videoclipes animados existentes.
- Definir a conduta para a aplicação na construção do projeto.
- Construir uma animação piloto com base no que foi pesquisado.

1.2. Objeto de estudo

Animação em videoclipes

1.3. Justificativa

O projeto em questão trata de testar e aplicar técnicas usuais de animação de forma experimental no desenvolvimento de um videoclipe piloto, trazendo uma tradução simbólica para a música selecionada *Clismafílico Jazzy* da banda Monstro Amor, banda recifense de estilo instrumental alternativo. Buscando atender o perfil da banda Monstro Amor sem deixar de pensar nos fãs, visto que são eles os receptores, e se utilizam dela como formas de inspiração, relaxamento, distração entre outras maneiras de se utilizar a música.

Os fundamentos e processos de animação que são estudados ao longo do curso de Design Gráfico de Animação, instruem os alunos à produção de animações como forma de avaliação para as cadeiras que lhe são temas, porém uma parcela pequena é que se arrisca em plataformas não convencionais. Como a massa midiática traz animações comerciais digitalizadas ou manipuladas digitalmente, acaba que o fluxo de produções convergem para esse padrão temporal, visto que a cada década ou menos são apresentadas formas e estilos exclusivos do período em que foram criadas as animações. Por se apresentar de forma mais dinâmica e mais rápida de se produzir do que as animações artesanais, as produções atuais se utilizam de recursos digitais, como programas gráficos de manipulação de desenhos ou fotos, programas de animações, tanto 2D quanto 3D e programas para finalizações de produções e efeitos visuais, muitos programas gráficos simulam técnicas artesanais também, como a técnica do quadro a quadro.

A relevância desse projeto concede em se utilizar maneiras experimentais como forma de animação, visto que, a demanda de animações no curso de Design, para animações experimentais aplica-se muito timidamente, talvez pela inexperiência dos alunos ou por muitos não visualizarem a animação como uma carreira futura. A partir disso, esse trabalho de conclusão de curso, desvela algumas formas experimentais e mostra seus resultados, se utilizando técnicas comuns em animação.

2. Fundamentação Teórica

2.1. Capítulo 1: Vídeos e Estilos Artísticos

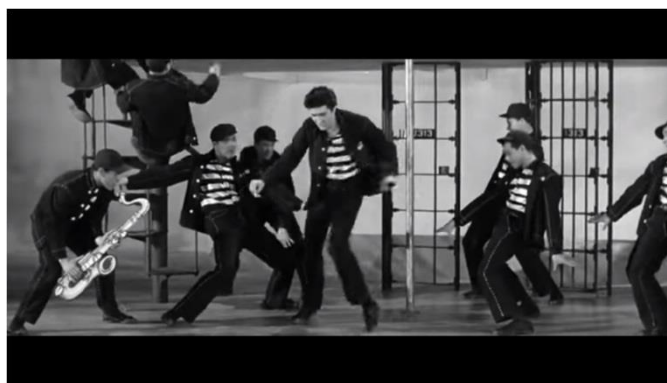
Este capítulo irá explorar a contextualização do formato de videoclipe como ele nasceu e quais suas funções na atualidade. De que modo possui sua padronização ou características que o diferencia de outras configurações audiovisuais, onde se aplicam e sua popularização na indústria cinematográfica.

2.1.1. Surgimento dos Videoclipes

Clipe, film clip, teledisco, videoclipe, vídeo ou clip, são algumas maneiras de se denominar o videoclipe. Como o próprio nome sugere, o clipe se apresenta como a forma de uma produção audiovisual em um curto período de reprodução.

Estudiosos do gênero identificaram que o início desse tipo de formato de audiovisual dá-se na década de 1950, com cenas de filmes que possuem um trecho completo apenas com a música e a interpretação do ator/cantor, o primeiro a ser questionado como primórdios do videoclipe, é o conhecido filme, **Cantando na Chuva (1952)**, com a voz e atuação do ator/cantor Gene Kelly, cantando a música “*Singin' in the rain*” que leva o nome/título do filme, nela, a interpretação leva aproximadamente três minutos e quarenta segundos de canto e uma dança que interage com o cenário e acessório de cena. Em 1957, em seu terceiro filme, Elvis Presley torna-se um grande clássico na sua carreira com a atuação no filme **Jailhouse Rock**, ela possui distintamente uma elaboração para a cena musical, há a coreográfica com dançarinos sincronizados com o ritmo da música, o cenário construído para que se possa haver simetria visual, objetos cenográficos, exclusivo para o número musical, como o trompete e o saxofone feitos de papel.

Figura 1 - Trecho do clipe *Jailhouse Rock* (1957)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=qka6JrKUM5U>

Porém os cineastas vanguardistas dos anos 20 experimentavam um novo tipo de narrativa, pois buscavam articular música, efeitos e montagem, e como resultados obtiveram as produções **“Berlim: Sinfonia da Metrópole” (1927)** e **“O Homem com a Câmera” (1929)**, dos cineastas Walter Ruttmann, Dziga Vertov e Gertrude Leonarda Mes.

Entre as décadas de 1920 e 1930, o jazz, era uma característica da época, porém não possuía tanta força cultural, então para que se disseminasse mais esse estilo musical, optou-se por gravar as apresentações dos artistas, incluindo os músicos Woody Herman e Duke Ellington. No ano de 1927, o considerado primeiro filme do gênero musical, **“O Cantor de Jazz”** com Al Jolson. Mas foi nos anos 40 que se começou a edificar uma relação mais profunda da sinestética da imagem com a música, com a abertura do longa **“Fantasia” (1940)** da Disney feita pelo cineasta alemão Oskar Fischinger. “(...)A música, executada por diferentes instrumentos e em diversos timbres, reverberava em desenhos abstratos que construíam um bailar imagético de acordo com o que era tocado.”(SOARES, 2004, p. 16).

Nos anos 50, como já citado, o investimento para essa nova narrativa, começava a inflamar e fortificar a indústria fonográfica, nessa época quem se destacou positivamente foi o hoje conhecido como “rei do rock”, Elvis Presley. O diretor Richard Thorpe além de Elvis, produziu mais números musicais para a divulgação de outros artistas como Chuck Berry e Little Richard. O cinema foi uns dos meios que mais influenciaram a era do rock para consumo, visto que a sociedade norte-americana se comportava de modo mais conservador, afirma Durá-Grimalt.

Com o filme **“A Hard Day’s Night” (1964)**, direção de Richard Lester com os Beatles, se tem pela primeira vez características de clipe, por apresentar mescla de tomadas documentais e artísticas, enquadramentos sobrepostos, dinamismo, imprevisibilidade e fragmentação. Para a carreira dos Beatles, esse veículo de marketing foi muito positivo, pois na época como eles eram muito requisitados, não poderiam estar em todos os lugares, visando isso a produção de suas

apresentações ‘saciava’ o público. Em 1966, mais dois vídeos foram produzidos, **“We Can Work it Out”** e **“Paperback Writer”**. 1968, trouxe para os Beatles um videoclipe animado para a música **“Yellow Submarine”**.

Figura 2 - Trecho do clipe *Yellow Submarine* (1968)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=vefJAtG-ZKI>

No final dos anos 60 no Brasil o canal de televisão Tv Viva, foi a principal forma de exibição de vídeo-arte ou vídeo-experimental, pela forma mais portátil de captação de imagem, disseminando assim um público maior para esse ramo, tanto quem se deliciava com as produções quanto os responsáveis pela gravação dos mesmos. Tais experimentos tiveram grande importância para que se estabelecesse assim novas formas de expressão através da poética audiovisual, é o que defende Lequizamón.

Na década de 70, vários programas veiculados a reprodução de videoclipes surgiram, o Pink Floyd teve seu destaque com a produção de um filme a partir do concerto **Live at Pompeii (1972)**. Em 1975, o mundialmente famoso Queen, teve seu clipe dirigido por Bruce Gowses, **Bohemian Rhapsody (1975)**, foi exibido inúmeras vezes no programa *Top of the Pops*, que garantiu ao grupo o disco dos mais vendidos. A necessidade de exibições de vídeos era tremenda, vários programas surgiram, a demanda aumentou significativamente. Em 1º de Agosto de 1981 nasce a MTV (*Music Television*), que exibiu como primeiro clipe, **Video Killed the Radio Star (1981)**, do Buggles, porém no começo do mesmo ano, a Nicklodeon, possuía um programa chamado *Popclips*, que possuía a capacidade de apresentação na Tv em som estéreo esse tipo de conteúdo, esse canal era a cabo da Warner.

Viu-se nesse formato, a capacidade para a divulgação e marketing para a mídia social. O clipe **“Ashes to Ashes” (1980)** de David Bowie, acabou por ditar o estilo dos clipes dos anos 80. O filme **Flashdance (1983)**, do diretor Adrian Lyne, traz também um clip de três minutos, igualmente dirigido por Lyne, que serviu como

forma promocional do filme. Os anos 80 ficaram marcados como a “década do videoclipe” segundo Cíntia Cristina da Silva na 27ª ed. da revista Mundo Estranho, pois foi também em 1983 o film clip *“Thriller”* de Michael Jackson, dirigido por John Landis que já era conhecido por ter dirigido o filme **‘Um Lobisomem Americano em Londres’ (1981)**, contou também com uma superprodução para o formato, contando com a equipe o maquiador premiado com um Oscar, Rick Baker e com o narrador astro dos filmes de terror, Vincent Price, o clipe se ressaltava dos outros por desassociar a imagem da música, pois a música é inferior ao tempo apresentado para a imagem. Como na época havia muitos videocassetes e as apresentações eram gravadas em casa, **“Thriller” (1983)** se tornou o mais vendido *homevideo* desde então. Ainda no mesmo ano, uma premiação para clipes serviria para o incentivo de novas produções, o *American Video Awards (VMA)* foi criado, tal premiação afunilou mais ainda a concorrência já existente na época, para não perder seu título de canal com material de exibição única, a MTV assinou um contrato de exclusividade com a gravadora Sony. Dois anos depois, em 1985, o vídeo musical entrou com o projeto integrado para ajuda internacional, o *USA for África* lançou o especial musical **“We are the world”**. Martin Scorsese dirigia em 1987 o clipe musical **“Bad”** de Michael Jackson, que oficialmente foi lançado em 1988 em conjunto com o filme **“Michael Jackson – The Legend Continues”**, o clip foi exibido como pré-estreia na rede CBS como parte integrante do filme. A década de 80 teve muita importância para a relação das indústrias cinematográfica, fonográfica e televisiva.

Figura 3 - Parte do Clipe *Thriller* (1983)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>

Os anos 90 vieram com uma carga politizada, lançando censuras em algumas produções, Madonna teve seu vídeo **“Justify my Love” (1993)**, por possuir um teor erótico em demasia, como alternativa de marketing, ela, usou a proibição e passou a comercializar o clip em formato de vídeo single, que permite a veiculação por se tratar de uma faixa a ser “trabalhada”. Um pouco antes da censura do vídeo da

Madonna, a MTV estava sendo acusada de racismo por exibir freneticamente produções com artistas brancos. Ela alegou que seria uma circunstância da própria indústria.

Em 1990, a MTV Brasil ganhou seu primeiro vídeo brasileiro a ser exibido. **Garota de Ipanema**, por Marina Lima, que mostra uma batida mais sensualizada, no clipe, há sobreposições de imagens, muitos cortes de quadros e mudanças de planos, também há efeitos visuais tanto na gravação das cenas, como sombras que enfeitam e desenhavam formas na artista quando usado o cenário escuro, que tem como foco seguir as formas dela na cena, quanto os efeitos gráficos de transição de uma cena a outra. Muitos outros artistas vieram disseminar essa cultura de videoclipes no Brasil, como Paralamas do Sucesso, Skank, Charlie Brown Jr, Titãs, entre outros. Pegando carona nesse veículo que ganhou um espaço significativo na indústria de entretenimento, a MTV Brasil se baseou na americana e criou a *Video Music Brasil* (VMB) em 1995, com o mesmo ideal de acirrar a concorrência das produtoras. No ano de 1997, a programação da MTV Brasil, passou a ampliar sua grade, começando a exibir ritmos mais populares no Brasil, como Axé Music, pagode e sertanejo, e começou a criar programações que não estavam vinculadas com a exibição de clipes, como programas de *talk show* e entretenimento, o que causou grande polêmica com o público, que estava acostumado com as exibições de vídeos com os ritmos de pop e rock.

Figura 4 - Parte do video Garota de Ipanema (1990)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=UvLjxt8iMB8>

Nos anos 2000, o fluxo continuou a ferver em videoclipes, no Brasil², bandas como Ira com seu vídeo '**Bebendo Vinho**', Pato Fu em '**Made in Japan**' e O Rappa com '**A minha alma (A paz que eu não quero)**' disputavam o clipe do ano contra os

² Disponível em:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/MTV_Video_Music_Brasil_2000#Videoclipe_do_Ano> Acesso em: 27 de Abril de 2016

cantores Lenine em **‘Paciência’** e Marisa Monte com **‘Amor I love you’**. O VMB de 2000 trouxeram uma leva substancial de clipes brasileiros concluídos, misturando ritmos e estilos que saíam do Rock, Rap e MPB (Música Popular Brasileira) até gêneros de Axé, Pagode e Música eletrônica. Sendo o rock representado por Charlie Brown Jr. Raimundos e Jota Quest. O Rap, por MV Bill e Xis. O MPB da época dos anos 2000 era representada por Chico Buarque e Djavan. Já os ritmos mais dançantes ficavam a cargo de Daniela Mercury no Axé, Dudu Nobre no pagode e Golden Shower ganhador do melhor videoclipe de música eletrônica com o clip **“Video Computer System”**. Todos foram de extrema importância para que a música brasileira ganhasse espaço e mídia para sua evolução tanto sonora quanto visual.

2.1.2. Estilos de Clipe e Estética

Ao que se refere o conceito de clipe, algumas particularidades precisam ser estabelecidas. Para se estipular uma significância de circunstâncias a cerca do clipe, determina-se que videoclipe é todo e qualquer produto audiovisual que apresenta uma história curta, cortes aleatórios de cena, montagem e sobreposições de imagens, efeitos visuais, ritmo, movimentos de câmera e icnografia.

Espelhados nos comerciais da época, as primeiras leva de clipes traziam inspirações em cenas com tecidos esvoaçantes, espelhos se quebrando, água se movendo em câmera lenta e cavalos. Por outro lado, os cineastas que não pretendiam se basear nas campanhas publicitárias, optavam por experimentar imagens desconexas da música, eram produções sem nexos aparente, pois as tramas nem acompanhavam uma história, nem a música tocada, eram apenas objetos aleatórios jogados em cenas, segundo Cíntia Cristina da Silva no artigo eletrônico da 27ª edição da revista Mundo Estranho.

Os elementos mais comuns encontrados nas produções videoclípticas, são as montagens de imagens que traziam uma justaposição, de uma sequência desconexa de um plano com o outro, com curtos espaços de intervalo. Eram imagens capturadas em diferentes planos e cenários, compiladas em um videoclipe.

O grafismo seria classificado como as montagens acerca das gravações, nelas, letras ou algoritmos são inseridos na tela posteriormente as gravações, formas geométricas, desenhos e animações também se encaixam nessa característica do clip.

Outra de suas características é a icnografia, que traz um teor social cultural para a tela através da referencia cultural abordada. Essas referências são passadas no clipe, trazendo expressões culturais, como o teatro, as artes plásticas, o cinema e a literatura.

A estética do videoclipe se estabeleceu nos anos 80.

“Essa forma é, geralmente, caracterizada por uma montagem fragmentada e acelerada, com planos (imagens) curtos, justapostos e misturados, narrativa não-linear, multiplicidade visual, riqueza de referências culturais e forte carga emocional nas imagens apresentadas.”(Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Videoclipe>> Acesso em: 16 de fevereiro de 2016.)

A banda inglês New Order apresenta em seu clip ***Bizarre Love Triangle (1986)***, essas características que até os dias de hoje são reproduzidas. Com decorrência ao grande sucesso, o videoclipe trouxe também uma forma comportamental a ser seguida pela sociedade que assistisse a programação, e com esse veículo midiático toda uma geração foi influenciada para a “Estética MTV”, segundo o autor estadunidense Frederic Jamerson (1992).

“(...) relacionar a velocidade e a multiplicidade imagética da ‘Estética Videoclipe’ ao ritmo próprio das culturas urbanas contemporâneas, justificando o advento da linguagem visual como linguagem cosmopolita pela “necessidade de uma representação de fácil e rápida assimilação com alto nível de abrangência e grande poder de sedução pelos estímulos que produz”. (ZUCOLOTTI, Juliana. *O Paradigma da Imagem*, Rio de Janeiro, 2002. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Videoclipe>> Acesso em: 01 de julho de 2016.)

Há duas formas associativas para a veiculação de clipes, que são “comerciais” ou “artísticos”. Compreende-se que a forma “comercial” do videoclipe é dirigido para a grande massa, como exemplo, Britney Spears e Backstreet Boys, por trazer lucros exorbitantes, muitos artistas são levados e deixados ser manipulados para que o marketing fature mais com a venda de sua imagem. Para Thiago Soares (2004, p. 68) é necessário “(...) perceber que o videoclipe pode arregimentar aquilo que chamamos de metafísica da imagética publicitária. Ou seja, o clipe tem o poder de gerar o conceito acerca do produto (no caso, o artista de música pop)...”

Já o conceito de videoclipe “artístico” tem como representantes Arnaldo Antunes e Los Hermanos, pois essa vertente de produção é marginalizada pela mídia, porém possui sua importância para a disseminação de formas alternativas de produções. Thiago Soares (2004, p. 68) afirma “(...)Em outras palavras: tanto o ‘artístico’ quanto o ‘comercial’ se remontam às lógicas do capitalismo, que determinam o direcionamento de certos artistas da música pop dentro da indústria fonográfica”.

Para Lucia Santaella esse fenômeno se dá através do simbolismo criado pelo usuário para a exaltação dos objetos, que são como forma de produto a ser usado, para que essa ligação de usuário/objeto se estabeleça, é necessário uma mediação, pois há uma associação de ideias que atua como forma a estimular o símbolo a ser interpretado através daquele objeto.

2.2. Capítulo 2: Histórico Animado Experimental

De princípio, a animação usual surgiu quase que no mesmo período que o cinema, tendo as datas de 1892 como primeiro registro de desenho animado e 1895, como primeira referência cinematográfica, como segue no site do *Wikipédia*³ sobre o tema. E como o desenho era um meio de expressão, tornou-se uma das formas pioneiras de representação artística, todo e qualquer formato de animação era experimental, pois trazia consigo uma curiosidade natural para aplicação de testes e seus resultados mostravam-se muito interessantes por serem obtidos apenas e exclusivamente em animação, onde não há limites para sua criação ou modo de narrar um conto.

Pieter Van Musschenbroek cientista holandês traz em 1736 a primeira ilusão de movimento, com sua ideia de acrescentar ao invento, um disco giratório com imagens em sequencias. O físico britânico Peter Mark Roget publicou um artigo chamado *"The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects"* (1824), que reestruturaria toda uma visão a cerca do estudo da ótica. Em 1839, o processo fotográfico surge, com o intuito de registrar experiências, tendo a princípio seu teor científico.

Em 1895, Auguste e Louis Lumière, surgem com suas ideias revolucionárias a época, pois até então ninguém cogitou a ideia de ver 'imagens estáticas' se movendo, os irmãos Lumière, como assim eram chamados, ficaram famosos por trazerem a primeira película fílmica do que seria mais tarde uma das formas de entretenimento mais fortes e de maior lucratividade do mundo; o cinema. Georges Méliès um ano depois adquire a invenção, mas a utiliza de forma mais artística, sendo considerado por muitos o pai do cinema. Várias discussões sobre o assunto ainda continuam, pois se uma subdivisão de gêneros fílmicos fossem aplicados para melhor entendimento sobre a discordância, os irmãos Lumière se encaixariam em uma linha de documentários, pois sua utilização para tal inovação era unicamente científica, seus filmes traziam ações rotineiras, como a derrubada de um muro ou o ***L'Arroseur Arrosé (O "Regador" Regado)*** exibido no ano de 1896 como primeiro esboço cômico⁴ traçado por eles, o seu primeiro filme exibido foi e é um dos seus filmes mais conhecido ***La Sortie de l'usine Lumière à Lyon (A Saída da Fábrica Lumière em Lyon)*** em 1895, onde a película mostrava as pessoas filmadas cumprimentavam a câmera, um dos espectadores da sessão era justamente George Méliès que logo demonstrou interesse na invenção, porém o filme mais famoso dos irmãos foi ***L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat (Chegada de um Comboio à Estação da Ciotat)*** em 1896 por ser um atrativo particularmente recente, muitos acreditavam no que estavam vendo, e vários espectadores se assustaram e até

³ Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_anima%C3%A7%C3%A3o> Acesso em: 30 de Junho de 2016

⁴ Informação disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Auguste_e_Louis_Lumi%C3%A8re> Acesso em: 19 de Abril de 2016.

correram na direção oposta à tela, como seus filmes eram de cunho experimental científico, os títulos deles mostravam exatamente o que iriam mostrar.

George Méliès por outro lado, buscou nessa nova invenção uma forma de se aprimorar em suas apresentações, ele era um ilusionista e experimentou de diversas formas de inovar nas suas produções cinematográficas, trouxe uma nova visão para a tradução de narrar contos, seu gênero fílmico atualmente se encontraria em ficção científica, pois ele abriu as possibilidades artísticas para o entretenimento chamado cinema, sua obra mais famosa foi **‘Le Voyage Dans La Lune’ (A viagem à lua) de 1902**. Uma de suas habilidades fílmicas destacáveis, encontravam-se nos recortes e pinturas das películas fílmicas, onde se editava os quadros que se queria deixar e recortavam os descartáveis, dando a ilusão que as pessoas desapareciam em questão de segundos quando os filmes eram terminados, essa técnica se chama *stop frame*, nota de rodapé encontrada no artigo “Imagem técnica, experiência artesanal: Apontamentos para uma significação da prática de animação no cinema experimental” por Christiane Quaresma (2015).

A princípio, as animações eram usadas apenas para efeitos. Blakton produz o desenho animado **‘Humorous phase of funny faces’ em 1906**. Outro artista a se destacar foi Emile Cohl que trazia em suas criações, filosofia estética para se expressar, se tornando um dos animadores precursores dos movimentos artísticos ainda não nomeados de arte surrealista e dadaísta.

Muitos artistas se inspiraram nos novos experimentos e resolveram arriscar tentativas de meios artísticos na animação. Norman McLaren é considerado pela grande maioria como pai da animação experimental, esse animador escocês realizou animações abstratas que foram desenhadas diretamente na película, na animação **Dots (1940)** apresenta sua interpretação para uma música de Jazz, ritmo a qual tinha muito apreço. Roberto Miller foi um dos pioneiros na animação brasileira nos anos 60, ele se inspirou bastante no seu ídolo Norman McLaren, no **Desenho Abstrato Nº2 (s.d.)**, que mostra as pinturas nas películas, muitas se parecendo com pinturas aquareladas e testa rascunhos de desenhos rústicos. Os filmes abstratos marcaram tanto a animação experimental que é quase impossível desassociar um do outro. Nos anos 70 com a liberdade da época, vários outros artistas surgiram, José Rubens Siqueira tem em sua filmografia apresenta **PHM – Pequena História do Mundo (1974)**, onde trás a silhueta de um homem correndo enquanto o fundo do filme trás fotografias de lugares antigos e animações quadro a quadro.

Nos anos 80, a animações experimentais e abstratas tiveram uma baixa nas suas produções, porém continuaram a ser criadas, Antônio Moreno em **Eclipse (1984)** traz uma narrativa contada de texto, enquanto depara-se com a animação abstrata pintada em película, seguindo o ritmo da música. Céu d’Ellia em **Adeus(1988)** apresenta uma animação em homenagem a sua falecida irmã, onde sua técnica experimental mostra uma influência surrealista, mesclando pintura sobre película, em tela e quadro a quadro. Os animadores dos anos 90 trazem como característica experimentos modernos por causa da explosão tecnológica do período, surgem o hiper-realismo, as primeiras animações em três dimensões gráficas, estereoscopia,

que demonstra a ideia de profundidade e posteriormente rotoescopia. Rui de Oliveira traz em **Cristo Procurado (1991)** uma animação que é mais fluida e tem a manipulação de desenhos recortados. Arnaldo Galvão apresenta em **Almas em Chamas (2000)** um teor mais erótico de animação quadro a quadro com animação de fotografia em recorte. Richard Linklater em **Waking Life (2001)** demonstra o exemplo da rotoescopia bastante fiel a imagem base, compondo algumas modificações criadas pelo animador. Os anos 2000 também não ficou pra trás, muitas criações continuam com o apoio tecnológico e alguns se utilizam de manipulações únicas. Carlos Eduardo Nogueira é um dos animadores a trazer o 3D para as possibilidades de experimento, em **Desirella (2004)**, ele mostra como as três dimensões podem atuar no campo da animação. **Tyger (2006)** de Guilherme Marcondes faz uma mistura muito interessante de teatro de sombras, usando intervenções visuais animadas em cenário real, com uma estética sombria dos personagens, que são chapados e trazem a ilusão de profundidade, pela técnica óptica de excesso de sombra aplicada no desenho. Fábio Yamaji mistura algumas técnicas na produção, **O Divino, de repente (2009)** onde conta o relato da vida de um repentista, a animação trás dois estilos de desenhos em um caderno de desenho, simulando um *flipboard*⁵, com quadro a quadro, a animação segue o ritmo do repente. Outro destaque de animador brasileiro é Diego Akel que prefere uma forma mais artesanal para a animação **Fluxos (2013)**, utilizando massinha de modelar para seu experimento. Márcio Ambrósio já traz animações grafitadas. Informações referentes ao artigo de Novos caminhos para a animação experimental por Marcos Magalhães em 2011, na sessão Vanguarda – Inovação da revista Filme Cultura.

Para o livro *Experimental Animation* dos autores Robert Russett e Cecile Starr (1976), existem três critérios para a classificação de animação experimental: uso de técnicas individuais, dedicação pessoal, sendo esse um trabalho não financiado, e ousadia artística, segundo Magalhães (2011). Atualmente, é muito difícil resistir a essa mescla de técnicas, trazendo o rústico e o moderno em uma mesma animação deixando-a ainda mais interessante.

O artigo “Imagem técnica, experiência artesanal: Apontamentos para uma significação da prática de animação no cinema experimental” de Christiane Quaresma apresentado na Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação de 2015 apresenta uma abordagem singular, pois traz um ponto de vista que muitas vezes é ignorado pela massa que assiste a produções cinematográficas animadas. A montagem dos planos ou imagens sequenciais não é operada maquinalmente, pois ela necessita da intervenção de um ou mais manipuladores para sua produção. A relação do profissional com a câmera é que irá designar uma melhor experiência com a etapa da produção, visto que é de responsabilidade da câmera a captura das cenas em dependência do manuseio humano.

⁵ Técnica de animação similar a técnica quadro a quadro.

“(...)Desenhos no papel, desenhos digitais, pinturas em vidro, imagens em areia, bonecos, esculturas, objetos em geral, recortes de papel, imagens produzidas pela sombra dos pregos em uma tela, e mesmo fotografias, tudo é passível de ser animado. Essa diversidade plástica pode implicar métodos de produção, ferramentas e materiais completamente distintos.” (QUARESMA, 2015, p. 6-7).

Também no artigo, é mostrado o nível de percepção das técnicas de captura através do tipo de câmera, se mais passiva ou ativa perante a cena, como por exemplo, a técnica quadro a quadro, traz para o *camera-man*⁶ uma produção mais fragmentada, por que os *frames*⁷ já foram desenhados manualmente, em oposição a captação em *real time*⁸, onde se pode acompanhar a cena com o equipamento no momento em que ela se realiza.

“(...)Diferente do processo filmado, onde à ação humana cabe limitar, interferir ou alterar a ação ativa da câmera, para muitas técnicas de animação, o papel da câmera varia em graus de passividade. No *stop motion* com bonecos, por exemplo, pode-se dizer que ela é menos passiva do que na animação tradicional em desenho, pois acompanha todo o processo da representação presencialmente, ainda que seu funcionamento se dê de modo diverso ao da sua natureza, pois não capta o que se desenrola na sua frente em tempo real. O movimento dos bonecos é totalmente construído pelo animador *frame a frame*. O tempo e a velocidade do filme são criados de forma completamente subjetiva.” (QUARESMA, 2015, p.8)

O contexto experimental trata de se diferenciar do mundano, do repetido por grandes quantidades de pessoas e produções. Como mencionado anteriormente, para Russett e Starr (1976), o videoclipe experimental trata-se de possuir uma técnicas próprias, na ideia de se apresentar uniões ou aplicações incomuns para a época vivenciada, outra peculiaridade que vista em animação experimental é a apresentação da ousadia artística, pois é nela que o animador vai apresentar sua personalidade e se expressar da forma que bem entender. Por fim a dedicação pessoal a obra faz do animador experimental mais centrado em seu trabalho independentemente do apoio financeiro.

“(...)Nas mãos de artistas, a experiência de animação prescinde de autoconsciência, sendo, muitas vezes, alheia aos esquemas de representação das formas animadas por excelência. Ou seja, seus frutos não representam, necessariamente, tentativas de quebrar tais esquemas. Representa, antes, a não limitação do fazer cinematográfico câmera, como se o exercício *frame a frame* fosse uma solução possível (por vezes até acidental) para este problema.” (QUARESMA, 2015, p. 13).

Essa multiplicidade de técnicas experimentais transforma de tempos em tempos, como a “massa” da sociedade vai se comportar ou reagir perante acontecimentos sociais, trazendo a real importância de tais procedimentos experimentais para o histórico cinematográfico.

⁶ Homem câmera. Profissional responsável pelo manuseio da câmera fílmica.

⁷ Quadros individuais.

⁸ Tempo real.

2.2.1. Técnicas de Animação Experimental

As técnicas apresentadas a seguir serão as mesmas utilizadas para a produção do videoclipe piloto, proposta a ser apresentada ao final do estudo. Porém há ilimitadas outras técnicas que foram citadas acima. Entre outras que surgem a cada momento. Tais experimentos servem como maneira de ampliar as formas de se ver ou produzir animações, e podem nos mostrar resultados interessantes de acordo com cada empreitada experimental.

Cada experimento pode trazer mesclas raramente visualizadas, algumas técnicas se encaixam tão bem em conjunto que muitos não conseguem desassociar uma técnica da outra. Experimentos animados são importantes para o avanço e evolução das futuras animações. Nele, tanto os resultados negativos quanto os positivos trazem suas gratificações para as futuras gerações de animadores. Vejamos a seguir algumas dessas técnicas, como elas são aplicadas, e quais as suas importâncias no ramo animado.

2.2.1.1. Stop motion

Stop motion tem por tradução literal, ‘movimento parado’, essa técnica se realiza quando se dispõe uma sequência de fotografias de um mesmo objeto inerte, em diferentes posições de captura, simulando um caminho ou ação⁹, ou seja, tal objeto imita um movimento de forma ‘real’, partindo de uma intenção do objeto.

Atualmente a captura dessa técnica pode ser realizada por qualquer forma digital que possua uma câmera, podendo ser feita por uma filmadora, computador, câmera digital ou celular, ou por programas digitais que possuem tais funções de tomadas, porém as primeiras experiências com o *stop motion* foram realizadas por câmeras analógicas e posteriormente por câmeras cinematográficas antigas, conhecida também como lanterna mágica, que partiam para a edição manual dos rolos de filmes produzidos na cena. Normalmente as captações das fotos partem de um mesmo local, enquanto o objeto aos poucos sofre alguma alteração em seu posicionamento na captura.

Essas fotografias são chamadas de quadros e o conceito de movimento dessa técnica parte do fenômeno chamado persistência da visão, que implica na captação de uma imagem através do olho humano e que leva uma fração de tempo até que seja percebido pelo cérebro, sendo o mesmo tempo a retornar a informação, esse processo é cíclico, pois quando uma imagem é captada e respondida pelo cérebro, outras imagens já foram visualizadas e o processo se repete. Para ter essa ilusão

⁹ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Stop_motion> Acesso: 12 de abril de 2016.

óptica é necessário que o olho humano receba uma carga de informação de 12 quadros por segundo, hoje, em películas cinematográficas elas são reproduzidas em 24 quadros por segundo, podendo aumentar essa demanda de quadros quando se quer um efeito incompreensível ao consciente, mas que são capturados pelo inconsciente. Funciona da seguinte forma, uma produção que mostrar tanto ao seu personagem quanto ao seu telespectador uma noção confusa da trama, mas que ao mesmo tempo possui um encaixe na história, um exemplo um pouco mais lento é um trecho da fita proibida e **O Chamado(2002)**, em que se mostra uma sequencia não linear, outro exemplo é o primeiro episódio do seriado americano **Chuck (2007-2012)**, em que o personagem recebe uma overdose de informações através de imagens, com esse número elevado de informação captada pelo olho em um curto espaço de tempo, esse fenômeno da persistência da visão não iria se realizar, pois o tempo gasto em troca de dados não estabeleceria um contexto.

Os materiais utilizados para esse procedimento de animação podem ser inúmeros, desde areia até pessoas, sendo os mais conhecidos por essa técnica, a massa de modelar e a madeira. Essa técnica ganhou muito destaque ao ser utilizada pelo precursor dos filmes voltados para o entretenimento, o mágico e ilusionista francês George Méliès, que adequou essa possibilidade para seus truques e ilusões. Nessa época, por ser uma inovação, ele praticou e experimentou-a de diversas formas, editando as fitas fílmicas, cortando, pintando e colando-as manualmente de volta no rolo para conseguir o efeito lúdico que não poderia usar em suas apresentações ao vivo, tendo seu auge de carreira com o filme **Viagem à Lua (1902)**, onde cria personagens que somem e aparecem pelos processos do stop motion, no ato de tirar os quadros desnecessários e também fazendo a movimentação do foguete com a mesma técnica, por fim muitos se espelharam na ideia e propuseram trabalhá-la de outras formas como fazer a movimentação de monstros ou robôs gigantes, por exemplo. No ramo da animação sem interferência do live action, surgiram as animações famosas como **A Fuga das Galinhas (2000)** de Peter Lord e Nick Park, **Wallace e Gromit (2005)** de Steve Box e Nick Park. **O Fantástico Sr. Raposo (2009)** por Wes Anderson, Tim Burton dirigindo **Frankenweenie (2012)** e como roteirista de um dos filmes mais famosos pela técnica, **O Estranho Mundo de Jack (1993)** com a direção de Henry Selick, que também dirigiu os filmes **A Noiva Cadáver (2005)** e **Coraline e o Mundo Secreto (2009)**, informações disponíveis no site do Wikipédia¹⁰.

¹⁰ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Stop_motion> Acesso: 12 de abril de 2016.

Figura 5 - Bastidores do longa-metragem Wallace e Gromit (2005)



Fonte: <http://images4.fanpop.com/image/photos/22200000/Wallace-Gromit-wallace-and-gromit-the-curse-of-the-were-rabbit-22248403-1399-911.jpg>

Figura 6 - Detalhe do personagem Sr. Raposo (2009)



Fonte: <https://cdcrime.files.wordpress.com/2010/03/mr-fox-desing.png>

Figura 7 - Bastidores do Fantástico Sr. Raposo (2009)



Fonte: http://br.web.img1.acsta.net/r_640_600/b_1_d6d6d6/medias/nmedia/18/87/89/76/19978387.jpg

A disseminação dessa técnica sofreu uma modificação na sua nomenclatura para *Pixilation*, que é a técnica do *Stop Motion* com utilização da manipulação humana como um objeto cenográfico temos como exemplo de **Tetris (2007)** de Guillaume Reymond e **Her Morning Elegance (2009)** de Oren Lavie. A origem da palavra vem do inglês '*Pixilate*' que quer dizer 'enfeitiçar', essa técnica é bem interessante, tanto na forma de *stop motion* em si, quanto na forma de *pixilation*, pois seus resultados são únicos e de fácil associação à técnica.

Figura 8- Trecho da Animação Tetris (2007)



Fonte: <http://www.saberebomdemais.com/wpcontent/uploads/2008/04/tetris.jpg>

Figura 9 - Trecho da animação Her Morning Elegance (2009)



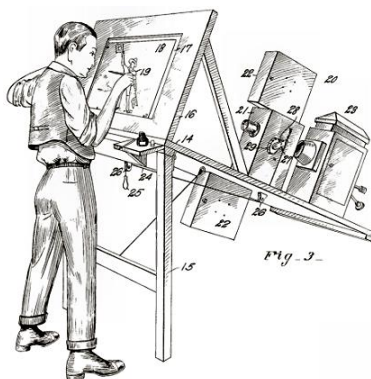
Fonte: <http://img.uvumi.com/photos/1368/big/-her-morning-elegance-walking-sequence.jpg>

2.2.1.2. Rotoscopia

Essa técnica, também conhecida como *live-action reference*, tem como função, redesenhar uma movimentação real através de uma filmagem já capturada anteriormente. O primeiro rotoscópio criado foi feito por Max Fleischer e utilizado em sua série **Out of the Inkwell** a partir de 1914. Esse aparelho foi mais utilizado para cópias de vídeos de danças e ações mais trabalhosas de serem reproduzidas sem o

uso dessa técnica. Ela também era utilizada para deixar os movimentos mais suavizados para a animação, visto que se baseava em uma pessoa real, obtendo uma cena mais fluida e de movimentações mais orgânicas, buscando assim mais intimidade com o telespectador, e trazendo a ele uma similaridade com sua própria realidade tendo um conforto visual mais harmônico, seguindo Rafiki em 2013 no site animasan.

Figura 10 - Rotoscópio



Fonte: <http://4.bp.blogspot.com/-iRBRZVuk85k/UZtUQ6av3yl/AAAAAAAAACjE/kYWg3ndQdqc/s1600/Rotoscopioa.png>

Figura 11 - Exemplo de Rotoscopia no longa-metragem Peter Pan



Fonte: <http://i1.wp.com/www.animasan.com.br/wp-content/uploads/2013/12/Disney-Rotoscoping.jpg?w=800>

Após o surgimento dessa técnica, Walt Disney resolveu aderir esse experimento a sua forma de animar, e se tornou mais famoso com ela, fazendo o uso nos longas, **Branca de Neve e os Sete Anões(1937)**, **Alice no País das Maravilhas(1951)**, **A Pequena Sereia(1989)**, **A Bela e a Fera(1991)**, **Aladdin(1992)** entre outros longas-metragens. Tendo fama mundial por trazer magia e fantasia para crianças e adultos,

suas animações sempre apresentavam fluidez e harmonia, encantando a todos por conseguir reproduzir tanto em uma arte que até não era tão explorada.

Figura 12 - Rotoscopia no filme Cinderella



Fonte: <http://i1.wp.com/www.animasan.com.br/wp-content/uploads/2013/12/Disney-Rotoscoping-3.jpg?w=800>

Essa técnica é muito utilizada para quem quer dar mais realismo em suas produções animadas. Tendo o modelo vivo como base para a produção parcial ou total de seu objetivo final. Muitos filmes usaram a rotoscopia para efeitos visuais, em junção à ainda não muito conhecida *chroma key*, que funciona da seguinte maneira, a cena a ser rotoscopada é gravada em um estúdio com um cenário limpo de objetos, tendo as paredes e o chão possuindo a mesma cor, normalmente verde ou azul, após a captura, a cena é levada para programas digitais que anulam essa cor predominante por uma outra imagem ou cenário. Essa técnica também pode ser vir de base para desenhos cópias, onde toda a ação e cenário podem ser remodelados por cima das capturas. Outras produções que utilizaram essa técnica foi **O Homem Duplo de 2006** dirigido por Richard Linklater e o vídeo clipe da banda A-ha lançado em 1985, chamado **Take on Me** descrito no site desenho dg, por Vinícius Martins (2011).

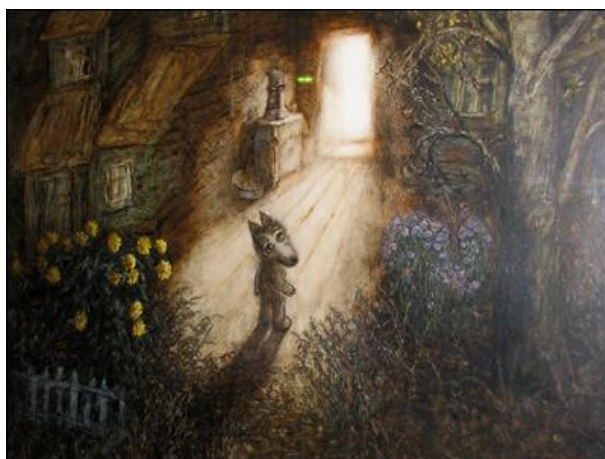
2.2.1.3. Animação de Recorte

Do inglês *Cut-out animation*, animação em recorte é uma técnica muito antiga usada em animações, os primeiros longa-metragem conhecidos que utilizaram essa forma específica de animação, foram criadas pelo argentino Quirino Cristiani por volta do final do ano de 1910. Para fazer uma produção utilizando animação em recorte, é necessário que cenário e personagens estejam recortados, podendo ser os materiais de qualquer tipo de papel, tecidos ou fotografias e captura-las quadro a quadro para posteriormente coloca-las sequencialmente e ter a ilusão de movimentação quando finalizada. Ela se assemelha a técnica de *stop motion*, por

ser capturada quadro a quadro, porém a manipulação dos personagens e cenário podem ser coordenadas mais controladamente.

Outro animador bastante conhecido por ter usado essa técnica é o russo Yuri Norstein premiado por possuir em sua filmografia a considerada 'melhor animação de todos os tempos' pelo site do Wikipedia sobre animação de recorte e conceituada como 'um clássico' pelo site do *Animamundi*, o curta-metragem ***Tale of Tales* de 1979**, produção que combina animação em recorte e desenho em acetato. Essa mistura de técnicas tem um efeito muito interessante, os princípios de animação são muito bem trabalhados, apesar de serem planos os materiais usados, há a visível distinção de profundidade nos cenários mostrados, o mesmo acontece com o personagem ao se mover, e quando há troca de posições de cabeça ou corpo, essa alteração é muito sutil, fazendo o telespectador acreditar que aquele personagem seja real e que possua um volume, característica não muito acreditada pela aplicação de técnica de recorte, que normalmente apresenta aspectos em apenas duas dimensões, não existindo noção de profundidade ou volume.

Figura 13 - Animação Tale of Tales



Fonte: <http://alsolikelife.com/shooting/wp-content/uploads/2010/02/tale-of-theses-pic.jpg>

Figura 14 - Tale of Tales com outro estilo visual na mesma animação



Fonte: <https://image.tmdb.org/t/p/w300/o1G7fud6OTeT9Pl6QgqNvUChozX.jpg>

Atualmente a animação em recorte ainda é aplicada em muitas produções fílmicas, entretanto a maioria delas estão sendo finalizadas digitalmente, a exemplo dessa mudança tecnológica, tem-se o desenho de sucesso mundial segundo o *Animamundi*, **South Park (1997-presente)** criado pelos diretores e animadores Trey Parker e Matt Stone. A animação é um *sitcom* (*situation comedy*) voltada para o público adulto que trás situações do mundo cotidiano, mostrando problemas e soluções de forma muito exagerada, comum para o gênero. A apresentação visual estética é simples de traços limpos e geométricos, e a movimentação dos personagens mostram as características usuais da técnica da animação em recorte. Nos primeiros episódios da serie, a animação seguia todos os processos manuais para sua produção, porém como a demanda era muito alta, os episódios acabaram por aderir ao meio digital para produção em série.

Figura 15 - South Park



Fonte: <http://2.images.southparkstudios.com/default/image.jpg?quality=0.8>

Outras produções com finalização digital para animação de recorte é o curta-metragem **Snow (2013)** da eslovaca Ivana Sebestova¹¹. E nos créditos finais do filme **Desventuras em Série(2004)** da série de livros escrita por Lemony Snicket e com a direção de Brad Silberling, a animação de recorte surge no filme, contando uma nova história com o tema surrealista e usando uma paleta de cores sombrias, também trabalha com texturas diferentes de fundo de tela e diversificando também nos planos e angulações de câmera.

3. Processo de Construção

Para um melhor desempenho, as etapas de construção de uma animação trazem consigo uma hierarquia administrativa, visando uma organização mais direta e sistemática. Nelas podemos dividir em pré-produção, que organiza toda a parte ideológica da proposta e passa a ter um direcionamento quando posta no papel, na etapa de produção, toda a organização e previsões feitas anteriormente são postas em prática, numa lúdica expressão de dar vida à animação antes idealizada, e por fim a fase final comumente chamada de pós-produção, que encontra toda um trabalho com os detalhes finais, nele, podem finalizar a sonoplastia, efeitos visuais entre outras lapidações antes da sua divulgação e distribuição.

3.1. Pré-Produção

Como já citado anteriormente, a pré-produção é a primeira etapa para que se construa uma produção, toda a ideia é passada através de sub tópicos para esse primeiro contato com a concepção da animação, nessas divisões temos, o roteiro, *storyboard*, animatic, entre outros, porém esses são os principais para demonstrar a uma equipe todo o trabalho a ser realizado.

3.1.1. Roteiro

Roteiro, ou *script* da forma reduzida de *manuscript*¹², tem como função ser um documento narrativo de qualquer produção audiovisual. Ele pode ser encontrado em produções de cinema, animações de longas ou curtas-metragens, jogos digitais e

¹¹ Disponível em < <http://www.animamundi.com.br/entre-recortes-de-papel-animados-e-a-neve/>> Acesso: 08 de Junho de 2016.

¹² Informação disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Roteiro>>

programas de televisão. O roteiro tem como obrigação, orientar de forma hierárquica o que se pretende com o projeto e prevê o possível futuro da obra. Nele também, há a possibilidade de montar e encenar uma produção, pois sua forma única descritiva demonstra de forma clara uma maneira objetiva de narrativa a fim de uma reprodução audiovisual. É a forma que possui diretrizes para as próximas etapas, sendo praticamente inalterado, mas há muitas produções que não finalizaram suas criações com o roteiro original.

Figura 16 - Exemplo de Roteiro

```
EXT. SELINA'S BUILDING, OLD TOWN, GOTHAM - DAY
Blake drops Wayne off.

          WAYNE
Don't wait. I'll get a cab.

          BLAKE
You got money?

          WAYNE
(smiles, sheepish)
Actually, no.

Blake hands him some bills, watches him cross the street.
The radio squawks. Blake reacts - drives off.
```

Fonte: <http://3.bp.blogspot.com/-i7QupGZn7go/UEf4HvfRcQI/AAAAAAAAAGHE/XVbvpLwT-CQ/s1600/cenadeletada.jpg>

Existem algumas subdivisões de roteiros, sendo os mais comuns, roteiro técnico, muito usado para direção e direção de fotografia, roteiro de ficção, traz mais informações de encenação e roteiro livre que parte de uma ou um grupo pequeno de pessoas para a elaboração completa da produção audiovisual. Essa divisão só é posta em prática, quando a equipe de produção é extensa e o roteiro já foi previamente aprovado pelo financiador, ou seja, o padrão de venda de roteiro é a junção das duas primeiras divisões.

O roteiro final, ou simplesmente roteiro, é aquele que será mostrado como última proposta e que será ou não selecionado pelo diretor cinematográfico para uma produção audiovisual patrocinada. Tal roteiro deve apresentar tanto o roteiro técnico quanto o de ficção. Como descritos anteriormente, o princípio do roteiro é se fazer visualizar a história a fim de reproduzi-la por seus detalhes cênicos.

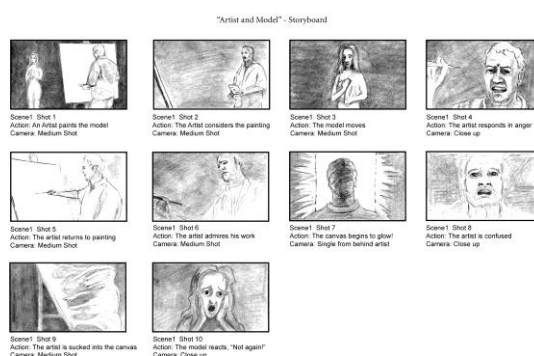
3.1.2. Storyboard e Animatic

Storyboard possui a tradução livre do inglês ‘estória em quadro’, ela é a segunda etapa a ser processada na seção de pré-produção. O *storyboard* tem como objetivo,

mostrar todo o roteiro em imagens afim de uma pré-visualização do que foi sugerido pelo roteirista, nessa etapa, os enquadramentos e efeitos de câmeras já são postos nos posicionamentos, e com a linguagem narrativa estipulada pela técnica há um acordo para movimentações de personagens, cenários e câmeras.

O processo atual de organização de *storyboard* foi desenvolvido pelos *Walt Disney Studios*, no começo da década de 30, onde apresentem quadros sequenciais desenhados seguidos pelas orientações do roteiro escrito.

Figura 17 - Exemplo de StoryBoard



Fonte: http://visifiction.com/Storyboard_artistandmodel.jpg

Há ainda quem confunda *storyboard* com quadrinhos infantis, por apresentar uma história contada através de quadros, porém como já dito anteriormente, apesar do *storyboard* ter uma visualização parecida com as histórias em quadrinhos, algumas similaridades são apresentadas, nos quadrinhos seus traços comumente atendem pelo estilo impressionista, que muitas vezes são marcados por nanquim, já o *storyboard* aborda quadros essenciais para a continuação da história, ele pode se apresentar com desenhos simples e sem detalhes, e ele é muito importante para uma produção cinematográfica, por trazer desde o diretor, os atores até a direção de fotografia uma forma rápida e barata de uma impressão mais fiel ao que virá a ser criado na animação ou produção audiovisual.

Com ele as previsões são mais específicas do que será necessário para a formatação da cena, tanto como espacial, objetos cenográficos e cenários, quanto a emoção passada pelos efeitos de câmera, descritos cena a cena. Ao se fazer um *storyboard*, a equipe de produção estará mais apoiada e organizada, pois será possível uma visualização de todas as etapas a serem seguidas.

O profissional especializado para a preparação de *storyboards* também é conhecido como ilustrador ou quadrinista. Dependendo do tamanho da produção e a expectativa acerca do resultado, algumas habilidades são bastante requisitadas para

o ilustrador, como: noções de cenários, expressões faciais, desenho de objetos, uso de perspectiva e linhas de ação, que auxiliam na agilidade e criatividade para formação de planos com o tempo demandado. Outros comandos técnicos utilizados como PAN ou ZOOM, melhoram significativamente a compreensão e interpretação de cada quadro.

Com o *animatic* não é tão diferente, sua função é igualmente importante, ele é basicamente um *storyboard* animado. Nele é possível visualizar de forma previa como será em sequencia e qual o tempo gasto em cada tomada, ou captura de cena. O *animatic* se dispõe em formato de vídeo, trazendo os quadros do *storyboard* com a mescla de sonoplastia, podendo haver a dublagem bruta dos diálogos, a interferência de sons externos e a trilha sonora, todos de modo rústico, pois sua principal função está em vislumbrar a cena em movimento e contar a média de tempo utilizado em cada *take*, como ele é possível manipular grotescamente os quadros do *story*.

Grandes produções se organizam para que o *animatic* demonstre graficamente como ou se será possível realizar cenas complexas e que precisam de grandes efeitos visuais, há o exemplo de ***Iron man 3 (2013)***¹³ que mostram uma cena impressionante do ‘ataque na mansão’ em formato de *animatic*. Muitas produções acabam por formar uma animação apenas com o *animatic*, antes de dar início a produção verdadeira do produto audiovisual. Porém, dependendo do orçamento e do prazo de entrega, o *animatic* também pode apresentar uma produção bruta, trazendo o *storyboard* em forma de slide com a união dos sons que possivelmente podem ser requisitados para a produção real.

Por ser um meio gráfico, o *animatic* é um pouco complicado em relação ao *storyboard*, pois enquanto um pode ser apresentado de forma simples, pois se apresenta muitas vezes em pranchas, e disponível para visualização em qualquer ambiente, o outro necessita de uma plataforma para sua reprodução em vídeo, segundo o site do Wikipédia sobre *animatic* e *storyboard*.

Alguns efeitos descritos no *storyboard* são explorados no *animatic*, como movimentos de câmera, enquadramentos, ações de atores, tempo de corte de cada tomada, e possíveis previsões de dificuldades de elaboração de cena não observadas no roteiro ou no *storyboard*.

3.2. Produção

Com relação à segunda etapa de uma construção de um produto audiovisual, a produção é a fase que demanda mais tempo e esforço, pois é nela que se cria a

¹³ Disponível em: < <https://www.blopanimation.com/animatic/> > Acesso: 01 de Junho 2016.

organização prática de todas as capturas de cena. É nessa parte que os cenários são montados, os figurinos verificados, se forem necessários, o espaço para as filmagens é estabelecido, a história é revisada e os equipamentos são manipulados de acordo com o sugerido.

Dependendo da forma escolhida para a captura de cada cena, os materiais podem ser diversos. Para a escolha de *stop motion*, será necessário que os personagens estejam prontos para a manipulação, podendo eles ser de papel, massa de modelar específica para animação, madeira, plástico, comida, arame, entre outros materiais, também será de extrema importância um espaço livre de agitações alheias, pois essa técnica demanda tempo para suas capturas, sendo assim o local escolhido para montar o cenário deve permanecer intacto por dias, meses ou até anos, se a animação for muito complexa, também depende o tipo de cenário que será utilizado, podendo ser de papelão, massa, madeira, objetos reais de tamanho real, biscuit para tamanhos reduzidos se assim fosse necessário, garrafas plásticas ou de vidro, entre outros materiais.

Já se a técnica de animação escolhida for animação de recorte, por exemplo, todo o processo se modifica. A primeira coisa a se pensar é em como será posicionado o tripé com a câmera, pois ela pode ser capturada tanto em pé quanto em ângulo de 90 graus, como a lente virada para baixo, na explicação de que quando a técnica da animação de recorte é capturada na visão horizontal, os personagens e cenários precisam estar de acordo para que também fiquem em pé perante a captura, podendo ocasionar alguns problemas, pois o material base de alguns personagens são realizados exclusivamente com papel, que às vezes tem uma espessura bastante fina para que se permaneça de pé, porém há maneiras e maneiras de fazer com o que esse tipo de papel seja fixado verticalmente. Em contra partida, há outra forma de gravação com um papel tão frágil, que é fazer um cenário totalmente em 2D e esses elementos ficam repousados sobre uma mesa ou prancha, daí então toda a captura da cena é feita como se o observador estivesse em cima da cena.

Além dessas duas formas de animação de recorte tradicional, essa técnica também funciona na forma digital, através de programas gráficos especializados. A técnica em si, parte do mesmo princípio da feita artesanalmente, com a construção dos personagens desenhados e recortados, dispostos no programa de animação. Cada parte do personagem é unida por um pedaço para que seja feita a movimentação dos membros, simulando as articulações, os objetos de cena e cenário também são montados nesse programa gráfico, seguindo as indicações do roteiro e storyboard.

Com a técnica da roscopia, a estrutura é estuda para a capitação do vídeo a ser baseado. Atualmente existem várias formas de captura de movimento, ou mocap, termo técnico para gravação dos movimentos. Uniformes e câmeras especializadas são usados para essa técnica específica de captura, que podem extrair até expressões faciais sutis e movimentação detalhada dos dedos das mãos, essa forma mais própria, chama-se captura de performance. O ambiente a ser gravado,

precisa que seja limpo de objetos desnecessários, normalmente esse estúdio é coberto com um tecido de cor única, comumente verde ou azul, que toma uma parede e o chão do estúdio. Esse tecido chama-se Chroma key que serve para facilitar o destaque dos atores em cena, para que se possa copiar os movimentos deles sem empecilhos.

Porém, como já descrito anteriormente, a animação é a forma de dar vida a um objeto inanimado. Um'a arte que imita a vida', partindo dessa premissa, não se pode copiar algo sem que a observe primeiro.

3.3. Pós Produção

A terceira e última etapa de um projeto, chama-se pós produção, é nela que os ajustes finais são concluídos. A pós produção também é conhecida por 'lapidar' a produção, pois é nela que se incluem os efeitos visuais, a trilha sonora, as dublagens completas.

Posterior a captura das cenas e a animação criada na fase da produção, as cenas são dispostas em sequencia através de programas gráficos de edição de vídeo. São manipuladas com efeitos visuais, alteração da paleta de cores podendo estoura-las, expressão para que a saturação da cor seja enaltecida, causando destaque do objeto ou provocando a visão a cerca da cena, ou modificar a cor totalmente, também nesses programas podem fazer efeitos ou ajustes não percebidos na produção, o programa disponibiliza uma pré-visualização do que já foi produzido até o momento. Os programas mais usados para edições de vídeos e finalizações são o *After Effects* e o *Premiere*, ambos do pacote de programas gráficos Adobe.

No formato de clipe, a composição normalmente permanece com a mesma duração da música, além do áudio da música selecionada, outros sons podem ser inseridos na pós produção, esses sons podem trazer drama e suspense a cena ou trazer comicidade a mesma, contanto que o som principal sempre seja a música, pois esse é o veiculo de publicidade da banda.

Efeitos de câmera e sobreposições de *layers*¹⁴ podem ser editados na pós, por exemplo, se a intenção da animação é trazer efeitos de transparência nos vídeos gravados, a pós produção pode manipula-las para que isso seja conseguido.

A forma final do vídeo se apresenta através do render¹⁵, que é processo de agrupamento para a formação do formato propriamente dito, videoclipe, essa etapa pode necessitar de tempo e esforço do programa gráfico, pois ele estará finalizando o vídeo para diversas plataformas de divulgação digital.

¹⁴ Camadas gráficas.

¹⁵ Processamento digital de um produto final em programas gráficas de modelagem 2D e 3D.

Para que o projeto possa ser ajustado e manipulado diversas vezes em períodos de grandes intervalos, uma organização também se faz presente na pós produção, os programas gráficos tem essa facilidade em organização, quando se necessita passar de um computador a outro esse projeto, o programa comprime das informações usadas para que todos os dados necessários estejam à disposição.

Na edição final deve-se observar se todas as informações requeridas estão em ordem antes de ir para a divulgação midiática. As verificações finais devem ter a trilha sonora e as cenas sequenciadas sem erros aparentes, para o exemplo de videoclipe.

4. Teste e Resultados

Nessa etapa, apresenta-se o processo de construção em si, na prática como o videoclipe foi realizado, apresentando as tentativas realizadas, de cada técnica e como cada uma resultou para a construção do vídeo. Nessa etapa também será explorada os ideias da banda Monstro Amor, para melhor entendimento e concepção do videoclipe para a música Clismafílico Jazzy, do CD Amor, só de monstro. Apresentado a seguir.

Figura 18 - Capa do CD Amor, só de monstro



Fonte: <http://www.revistacontinente.com.br/images/2013/setembro/monstroamor.jpg>

Partiremos para a apresentação da banda monstro Amor e suas características. Os integrantes da banda são: Grilo (guitarra), Túlio Falcão (Mixer/ keyboards/ samplers), Evandro Q? (efeitos vocálicos+feedback mixer+megafone), Robson Schizo (bateria)

e Roma Romildo (baixo elétrico). A banda se formou em 2007, e segundo o blog da banda 'monstroamor.blogspot.com.br', eles são uma banda instrumental e se auto denominam com estilo '*free-rock*'. As realizações das músicas partem da ideologia que os músicos carregam, eles buscam espontaneidade sonora, fazendo com que suas trilhas sejam gravadas em uma única execução. A banda se espelha nas influências da new wave, psicodelia, free-jazz, experimentalismos sonoros, post-punk e noise. E acreditam que a "*música possui muitas vezes o caráter funcional de promover a dança e sensações diversas*" (Descrição no blog). Todos os integrantes possuem gostos ecléticos, facilitando assim esse atributo de música experimental que a banda trás consigo. Suas apresentações transferem percepções diversas aos sentidos, podendo provocar de frenesi à desconforto sonoro, em ritmos hipnóticos e dançantes à vibrações nervosas e desiguais. Por se apresentar de maneira única, a banda Monstro Amor possui um público também eclético e alternativo.

4.1.1. Pré-Produção

Como não houve uma entrevista direta com os integrantes da banda, a pesquisa orientou-se indiretamente. Através de consultas sobre o estilo da banda que é tanto estético quanto musical, a música selecionada para guiar o ritmo da animação foi: Clismafílico Jazzy que tem a duração de 1:09min e é a sétima faixa do segundo CD da banda, intitulado Amor, só de monstro, que trás uma temática mais sombria que a produção anterior e que transparecem em suas faixas, exprimem emoções mais fortes em atitude, ou seja, emoções de 'ataque', como "momentos de raiva ou paixão", diz Evandro Q? em uma entrevista para a matéria "monstro Amor lança CD na Cachaçaria Virgulino" para o site *OverMundo*, redigida por Eva Duarte em 2012.

Ao começar a pensar como poderia trazer de maneira criativa e única um videoclipe de agrado a banda e ao mesmo tempo ao público, alguns tópicos foram colocados para análise. A estética visual que a banda apresenta, já afunila a paleta de cores a ser utilizada, apresentando cores mais frias e escuras, porém a contra ponto do visual 'rock', a banda pedi um quê de psicodelia, que trás cores quentes e estouradas, com muita geometria distorcida e surrealismo em cenas sequenciais sem um aparente sentido lógico.

Para o perfil, com base nas respostas capturadas de entrevistas aquém do projeto do videoclipe, tiveram as seguintes conclusões; A banda tem uma grande ideologia para as sensações que experimentações sonoras podem produzir ao ouvinte e ao músico. Eles pretendem apresentar músicas que instigue os sentidos, confunda-os e os hipnotizem. Para cada música uma sensação diferente, uma interpretação efêmera e única. Suas inspirações são de teor adulto, como erotismo, artes conceituais, etc.

Como a música é instrumental, as interpretações podem ser inúmeras. Então se propôs uma interpretação mais excêntrica que combina com o perfil da banda, uma mescla das técnicas citadas no primeiro capítulo, *stop motion*, roscopia e animação em recorte, com uma inspiração na pscodelia e no surrealismo, e por trazerem essa dinâmica, os personagens criados mudam de forma e perfil conforme a animação irá mostrar ao longo da sua duração. O mesmo acontece com o cenário que muda constantemente de plataforma, que ora vai estar presente no papel, ora com fotografia ou recorte de revista, enquanto efeitos visuais são alternados.

Para coleta inicial, fotografou-se mais de 200 texturas visuais ou táteis, para serem dispostas como plano de fundo, por utilizar um programa que altera as cores e formas, as possibilidades de texturas aumentam significativamente.

Para o processo criativo, partiu-se das respostas adquiridas da banda, a música selecionada também traz um pouco do suspense requerido em cenas de previa a um acontecimento inesperado e ao mesmo tempo também traz uma sonoridade que dá asas as interpretações abstratas e sem linearidade sequencial de pensamentos sentidos pela música.

Tendo em vista que a produção e direção partem de uma única pessoa, o roteiro livre foi utilizado, marcando as diretrizes de que as cenas apresentassem trechos de abstratos e inusitados, tentando mistura-las de forma harmônica quando necessário, e provocativas quando o ritmo assim pedisse. Após o livre encaminhamento do roteiro, partiu-se para o *storyboard*, que foi usado para oferecer os parâmetros a serem seguidos, em livres rascunhos e rabiscos, marcando enquadramentos prévios, focos de iluminação, e transições de quadros específicos, visto que as cenas não possuíam um timing de início ou fim, o *animatic* não foi calculado na soma da pré-produção.

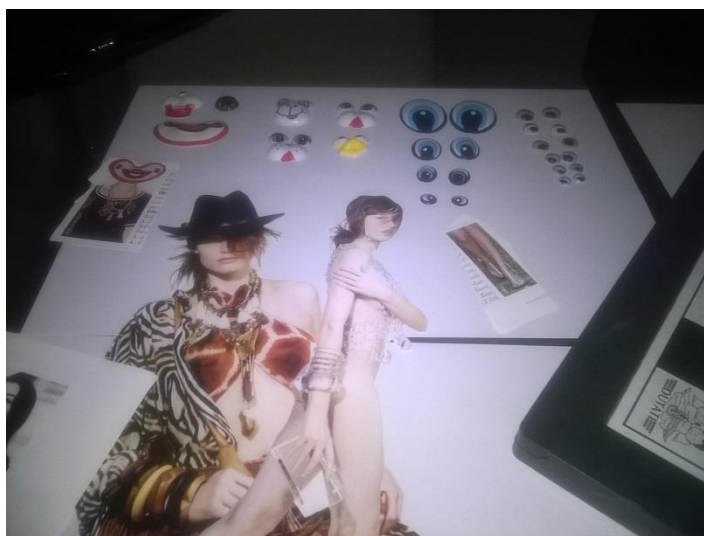
4.1.2. Produção

Nesse estágio, a captura dos *takes* de cada técnica foram realizadas, como elas são distintas entre si necessitaram de uma abordagem diferenciada, pois cada uma demandou de um período específico de realização. A captura da roscopia realizada pela autora precisou de todo um aparato para a preparação do cenário, pois a ideia era mostrar cenários fictícios através da técnica *chroma key*, assim como a técnica do *stop motion* que precisou de materiais diversos para serem manipulados, os cenários e os equipamentos que foram usados nos bastidores para melhorar a iluminação e ângulos, os tripés para manter as câmeras paradas, e as câmeras para mudança dos planos para a captura. Para a captação da cena com a técnica em recorte utilizou-se de imagens recortadas de revistas para que ganhassem vida por meio da técnica.

Como a princípio essas cenas não vieram numeradas em sua sequência, optou-se por uma configuração mais livre de captação de *takes*. Muitos efeitos visuais gráficos foram visualizados para a etapa de produção. Assim como algumas tomadas foram realizadas artesanalmente. Foi o caso das cenas de *stop motion* e de recorte.

Na questão prática para se produzir algumas cenas, a técnica usada foi a animação em recorte, que usou modelos de papel e revista para a construção dos personagens e círculo hipnótico ao fundo, optou-se por fazer as capturas na vista superior, dessa forma os personagens conseguiam se manter firmes na base horizontal. Alguns adereços também incrementam essas cenas, olhos bocas e máscaras foram usados nos personagens recortados.

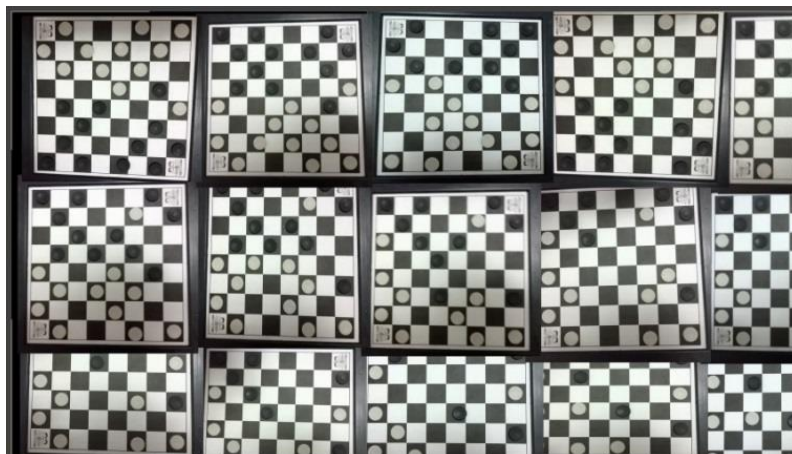
Figura 19 - Materiais usados para a animação em recorte



Fonte: Capturada pela autora.

Com essa técnica, foram possíveis três cenas, sendo uma delas ao acaso. A primeira cena do vídeo a ser mostrada é a dos tabuleiros de damas, mostrado na figura a baixo.

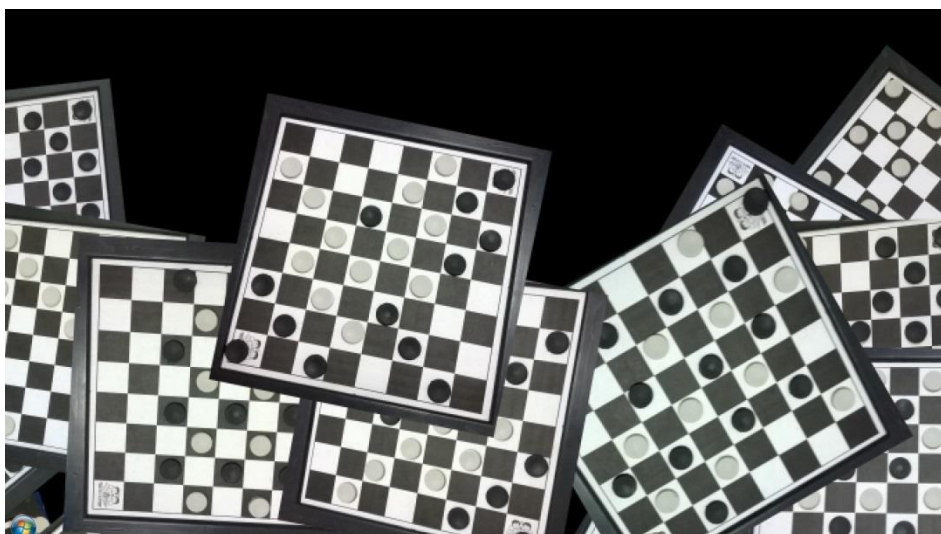
Figura 20 - Tabuleiro de damas usado na animação



Fonte: Capturada pela autora.

A princípio, via-se no tabuleiro a possibilidade de animação em *stop motion*, e partiu-se para a prática da mesma, animando as peças do tabuleiro em sequência, porém, na via de organização digital para a produção do vídeo, a forma de animação gráfica perdeu-se na técnica, pois apesar das fotos dos tabuleiros terem a configuração visual única, visto que cada foto do tabuleiro não há repetição na formação das peças, quando foram dispostas na animação ela tomou a forma de animação em recorte, consistindo em sequências de imagens aleatórias em planos diferentes. Como é possível ver na imagem a seguir.

Figura 21 – Exemplo da animação em recorte

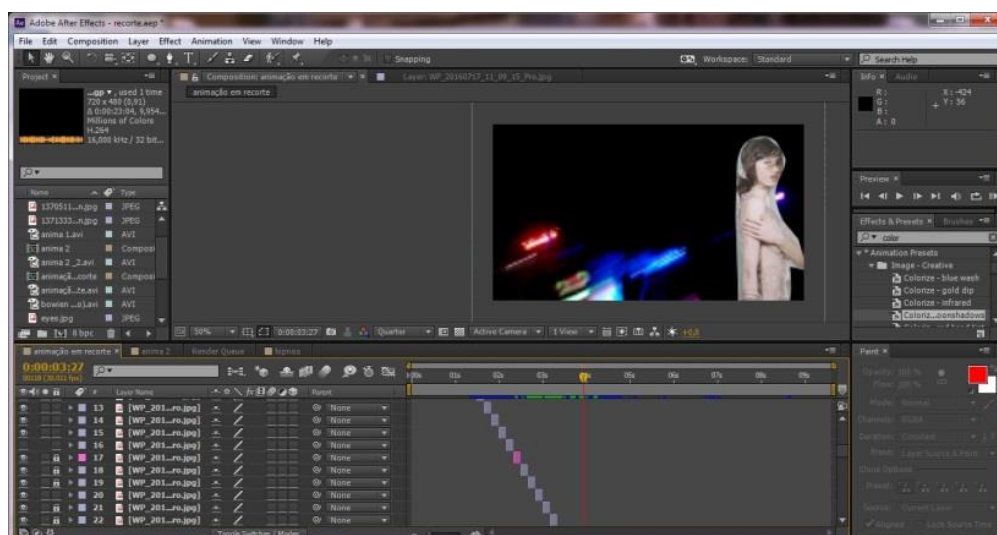


Fonte: Capturada pela autora.

Sendo assim, a junção das técnicas no vídeo, predominou-se a técnica de recorte pelo modo que foi usada. Pois cada figura trouxe uma ‘mini história’ a ser contada com a imagem como um todo, excluindo assim a participação das peças do jogo que mudam de lugar e não são tão percebidas pela velocidade em que são expostas no clipe. A cena tenta acompanhar o ritmo da musica como forma de brincadeira experimental, por trazer um quê hipnótico com os contrastes das cores preta e branca.

Outra cena também realizada pela mesma técnica foi a das personagens recortadas de revistas, nela é disposta uma imagem da personagem sobre a mesa, e com leves alterações de posição temos a ilusão do movimento duro. A câmera permaneceu parada nessa cena, e com a ajuda do programa gráfico *After Effects*, foi acrescentado efeitos de máscara, que é uma ferramenta do programa grafico, tendo como plano de fundo um vídeo capturado pela autora.

Figura 22 - Animação em recorte com trecho do video ao fundo



Fonte: Capturada pela autora.

A cena é simples, uma personagem estava caminhando até que um observador se aproxima, é quando o plano de fundo altera. Nela, houve a mudança da base da mesa de vidro em que foi realizada e um vídeo posto graficamente para substituí-lo, como uma forma de alucinação quando ela estava mais próxima. Essa mudança de câmera observadora pode dar a proximidade com o personagem ou distanciamento, dependendo de como é usada no contexto.

Após as capturas de cenas nas plataformas alternativas, todos os takes passaram para o programa de computador para edição e adição dos efeitos visuais já previamente visualizados, cada técnica capturada passou pelos processos de

modificações separadamente, ao final dessa fase, as mesclas começam a ser encaminhadas, fazendo-as de modo sutil para que o entrelace não seja tão nítido para o telespectador.

A terceira cena com animação em recorte foi a que se utilizou a manipulação gráfica para produzir o efeito hipnótico do plano de fundo. O personagem foi jogado na cena, caindo em *looping* contra o *background* que também girava, dando a sensação de trazê-lo pra si.

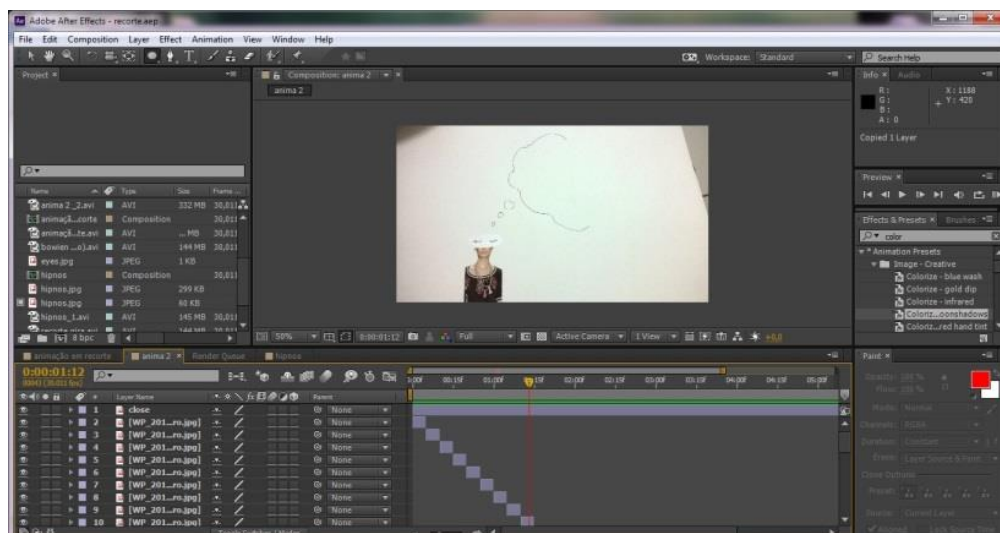
Figura 23 - Recorte com efeitos visuais



Fonte: Capturada pela autora.

A cena tentou trazer uma sensação de caos em empatia com o trecho da música que atinge seu auge sonoro de desarmonia em confusão ao rosto de pato do personagem contra o corpo de homem.

Figura 24 - Stop motion



Fonte: Capturada pela autora.

Para a animação em *stop motion*, foi usada uma forma que se associa a técnica quadro a quadro, porém a diferença entre elas é que essa não há varias folhas completando o movimento. Essa cena mostra, foto a foto uma personagem recortada, tendo como complemento do rosto, adereços de aviamento, em que se alteram com o recorte de olhos fechados, como mostrado na imagem a cima. Nela cada traço alterado na folha de papel foi capturada e posta em sequencia. A cena traz a personagem devaneando com poses para fotografia.

Ainda para técnica de *stop motion*, pensou-se em animar com duas bonecas chinesas. Para a captura das tomadas, foi usado uma mesa para apoiar as bonecas chinesas que ficaram apoiadas em um balcão. A dificuldade encontrada nessa cena foi a falta de apoio não previamente pensado para as bonecas, visto que elas são roliças, então optou-se por excluir a cena da participação delas.

Figura 25 - Trecho cortado do clipe



Fonte: Capturada pela autora.

A cena da técnica da rotoescopia foi registrada em uma das salas da Universidade e foi uma das cenas a dar mais trabalho. Ela tem efeitos que variam do psicodélico para o estilo sombrio. A cena mostrou a câmera seguindo a personagem que apenas apresentou a silhueta, sob o efeito de rabisco, e o fundo trouxe parcial das texturas capturadas no início da pesquisa. A dificuldade dessa cena foi em delimitar o corpo da atriz a ser desvinculado do espaço em que foi filmado. Houve também um elemento surpresa na cena, pois em meios aos solos agudos da guitarra, um personagem psicótico apareceu por alguns frames. O contraste das cores da personagem em contrapartida do plano de fundo trouxe uma visualização interessante ao vídeo. Como mostra a imagem abaixo.

Figura 26 - Trecho do vídeo usando rotoescopia



Fonte: Capturada pela autora.

A cena que se segue, foi a que rebuscou mais habilidade, pois para o efeito que se pretendeu abrigar era necessário ter uma imagem para que se fosse possível reproduzir a sensação de liquido escorrendo, porém objetivou-se criar no próprio programa gráfico que estava sendo usado. Através de ferramentas do mesmo a sensação se encaixou na que estava sendo precisada. Nela, foi usado as ferramentas de criação de sólidos, o puppet tool e a função básica da escala.

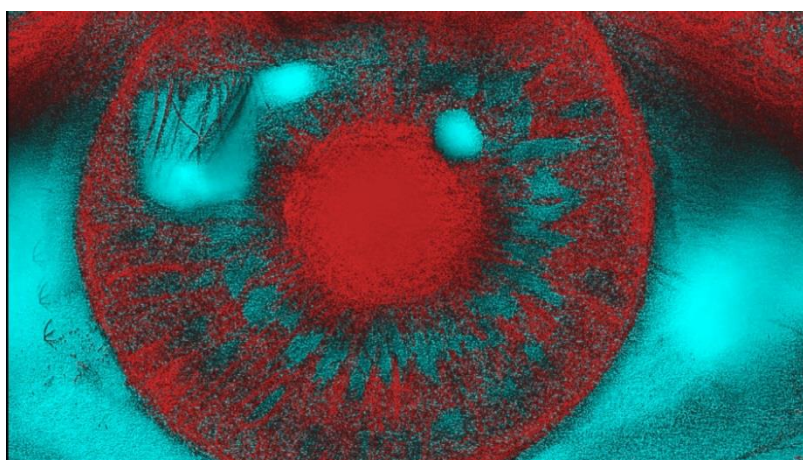
Figura 27 - Cena do sangue



Fonte: Capturada pela autora.

Aproveitou-se a escuridão da tela para fazer a transição para a cena seguinte que surgiu da pupila de um olho desenhado, que trouxe uma expressão de espanto visto da cena tanto anterior quanto posterior no videoclipe.

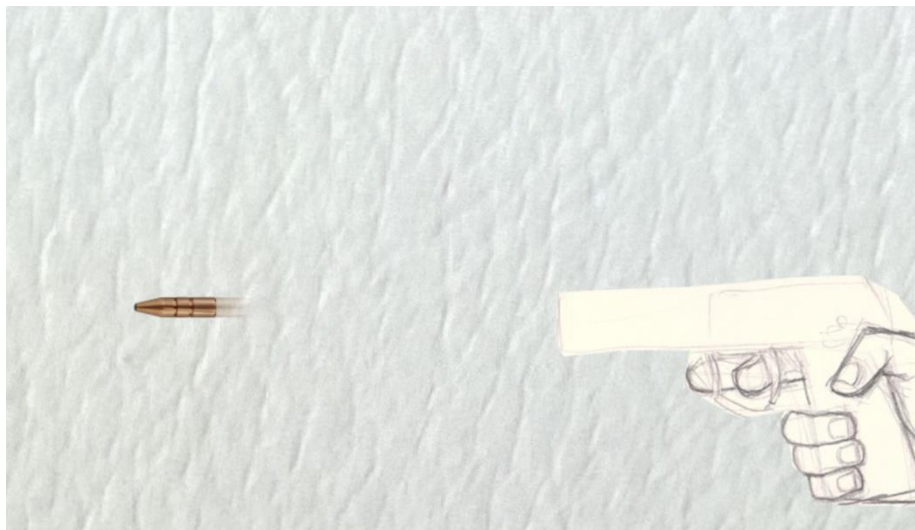
Figura 28 - Trecho do clipe com o *zoom out*



Fonte: Capturada pela autora.

Para a ultima cena antes dos créditos finais pôs-se o 'motivo' do espanto do olho que se mostra anteriormente. Uma bala disparada por uma pistola regride a sua dona como se o movimento estivesse sendo rebobinado.

Figura 29 - Ultima cena



Fonte: Capturada pela autora.

Tanto para a apresentação quanto para os créditos finais optou-se por ceder a atenção da tela para a descrição do vídeo, banda e disco. Sendo assim tornou-se cíclico a entrada e saída do clipe em questão.

4.1.3. Pós-Produção

Na fase final do processo de construção há todo um engajamento para com os efeitos de cores, desarmonia visual para transparecer os sentidos de desequilíbrio. Através do programa digital *Adobe After Effects*, programa gráfico mais usualmente acessado para efeitos especiais ou ajustes de filmes, entretanto, também usado para animações simples ele pode ser acessado para a etapa da produção e posteriormente também pode ser usado para os efeitos finais. Ele é muito versátil e traz diversas ferramentas que auxiliam em uma produção mais simples e rápida.

Na etapa final, pouco foi utilizado, pois na fase de produção de cenas, como a animação possui um único áudio, pôde-se apressar a etapa de pós produção, visto que cada cena capturada, animada e editada pode ter o auxílio do trecho da musica que estaria correlacionada a cena. As cenas foram salvas sem o áudio para que não houvesse ecos ou ruídos sonoros da musica interferindo em si mesma por causa

dos cortes de cada cena. Também foi inserido no clipe os créditos iniciais e finais, tendo o título da música, o nome da banda e nome do CD, no começo e fim da animação.

Conclusão

Esse projeto trouxe informações acerca a história e processos de construção de animações, das pioneiras, que eram realizadas artesanalmente até as produções mais recentes que se utilizam de uma gama enorme de meios técnicos que visam facilitar e acelerar o processo de produção das concepções audiovisuais.

Tais meios técnicos facilitam na produção em massa de animações sequenciais, os computadores atualmente trazem funções que simulam técnicas artesanais, tais ferramentas trazem uma qualidade superior, dependendo de menos tempo e material a ser usado em comparação as animações pioneiras. Apesar do fato de que a tecnologia surgiu de modo a ser utilizada para praticamente tudo no mundo moderno, os princípios base permanecem iguais, ou seja, a essência na forma de animar permanece intacta pelo tempo.

Através desses princípios chaves de animação foi de extrema importância para que a apresentação realizada demonstrasse mais realismo e naturalidade, que é o que determina se uma animação ‘cativa’ o espectador ou não.

Após a finalização do videoclipe piloto, concluiu-se que a mistura de técnicas experimentais trazem grande valia, tanto pessoal quanto acadêmica, pois ao se colocar fora da zona de conforto, a necessidade aflora em busca de maneiras a preencher esse novo vão inexplorado até o determinado momento em que essa busca se transforma em gratificação intelectual, pois essa é uma das formas de estimular a criatividade.

Ao usar técnicas tradicionais e digitais, pude comparar de perto as etapas de cada uma. Com as tradicionais, experimentei uma aproximação maior acerca da animação, fora que também se foi constatado um nível muito maior de paciência, por não possuir atalhos ou teclas de acesso para correções, as ações usadas nas técnicas artesanais dependem de mais precisão e minúcia para a construção de cada cena. Já as técnicas digitais, precisam de uma habilidade maior com tecnologia e manipulação de programas gráficos, nela, os princípios são os mesmos, a forma de animação digital traz inúmeros benefícios, velocidade de criação, produção e edição, efeitos especiais gráficos, facilidade de ajustes ou correções.

Ao pesquisar e trazer os conteúdos abordados, também se formou uma nova visão acerca do tema sugerido. Tal base científica necessita de um período de tempo maior, por sua coleta ser extensa é de extrema importância o agrupamento dessas informações, pois com elas é possível observar os erros e acertos durante a história de cada tema e partir desse ponto seguir pelo caminho que se deseja. Um leigo que não se permite pesquisa tende a falhar no mesmo ponto que outros já falharam.

Referências

- Amor, M. (Janeiro de 2008). *Monstro Amor*. Acesso em 25 de Maio de 2016, disponível em Blogger:
<https://www.blogger.com/profile/02953387220191809611>
- ARÔXA, A. Animação Digital 2D: Processo de produção da Animação "A Escada". 2013. (p.90). Design Gráfico de Animação - UFPE, Caruaru - PE.
- CÂMARA, S. (2006). *All about techniques in drawing for animation production: an indispensable manual for artists*. New York .
- CATALDI, B. (30 de Maio de 2012). *Storyboard: O quadro a quadro da história*. Acesso em 16 de Maio de 2016, disponível em Anima Mundi: <http://www.animamundi.com.br/storyboard-o-quadro-a-quadro-da-historia/>
- CIRIACO, D. (março de 2016). Acesso em 15 de Junho de 2009, disponível em Tecmundo: <http://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-.htm>
- Como fazer um roteiro de cinema* . (07 de 2011). Acesso em 11 de Maio de 2016, disponível em Blgo aprenda um pouco de tudo:
<http://aprendapoucodetudo.blogspot.com.br/2011/07/como-fazer-um-roteiro-de-cinema.html>
- DUARTE, E. (24 de Julho de 2012). *monstro Amor lança CD na Cachaçaria Virgulino*. Acesso em 25 de Maio de 2016, disponível em Overmundo : <http://www.overmundo.com.br/agenda/monstro-amor-lanca-cd-na-cachacaria-virgulino>
- GoAnimate. (03 de Dezembro de 2015). *What Is A Storyboard And Why Do You Need One?* Acesso em 16 de Maio de 2016, disponível em Resources go animate:
<http://resources.goanimate.com/marketing/what-is-a-storyboard-and-why-do-you-need-one>
- HOOKE, E. (2003). *Acting for animators: a complete guide to performance animation*. Portsmouth: Heinemann.

How to Make an Animatic (Making an Animated Movie). (s.d.). Acesso em 01 de Junho de 2016, disponível em Bloop Animation: <https://www.bloopanimation.com/animatic/>

MAGALHÃES, M. (2011). Novos caminhos para a animação experimental. *Filme Cultura*, 45-48.

MARTINS, V. (30 de Novembro de 2011). *O que é rotosopia*. Acesso em 07 de Abril de 2016, disponível em Desenho Dg: <http://www.desenhodg.com/2011/11/o-que-e-rotoscopia.html>

MASSARANI, S. (s.d.). *Formatação Básica de Roteiro para Cinema*. Acesso em 12 de maio de 2016, disponível em Além do Cotidiano: <http://www.massarani.com.br/rot-formatacao-roteiro-cinema.html>

monstro Amor lança segundo CD em festa na Cachaçaria Virgulino. (25 de Julho de 2012). Acesso em 24 de Maio de 2016, disponível em monstro Amor: <http://monstroamor.blogspot.com.br/?zx=4ae4ba7115d19494>

OLIVA, R. (2014). Passagem e Paisagem Transcineclípica: Inter-relações entre a Linguagem do Videoclipe e do Cinema. *Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação* (p. 9). Foz do Iguaçu: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

QUARESMA, C. (maio de 2015). Imagem técnica, experiência atesanal: Apontamentos para um significação da prática de animação no cinema experimental. *Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação* (p. 15). Rio de Janeiro: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

RAFIKI. (08 de Dezembro de 2013). Acesso em 24 de Fevereiro de 2016, disponível em Animansan: <http://www.animasan.com.br/rotoscoping-a-tecnica-por-tras-dos-grandes-filmes-da-disney/>

RASTRO, A. (08 de Junho de 2014). *Entre recortes de papel animados e a neve*. Acesso em 19 de Abril de 2016, disponível em Anima Mundi: <http://www.animamundi.com.br/entre-recortes-de-papel-animados-e-a-neve/>

- SILVA, C. C. (Maio de 2004). *Qual foi o primeiro videoclipe da história?* Acesso em 24 de Maio de 2016, disponível em Mundo Estranho: <http://mundoestranho.abril.com.br/materia/qual-foi-o-primeiro-videoclipe-da-historia>
- SITÔNIO, P. (Maio de 2013). *Rotoscopia - A técnica utilizada por Ryan Woodward de Max Fleischer*. Acesso em 07 de Abril de 2016, disponível em Blog Peterson Sintônio Designer Gráfico: <http://petersonsintonio.blogspot.com.br/2013/05/rotoscopia-tecnica-utilizada-por-ryan.html>
- SOARES, T. (2004). *Videoclipe: o elogio da desarmonia*. Recife: Do Autor.
- SOUZA, C. A. (2011). *Desenhos Animados Experimentais. X Seminário da História da Arte*, (p. 9).
- Storyboard*. (s.d.). Acesso em 16 de Maio de 2016, disponível em Abcine - Associação Brasileira de Cinematografia: <http://www.abcine.org.br/servicos/?id=158&/storyboard>
- Vince. (10 de março de 2010). Acesso em março de 2016, disponível em Newronio, conteúdo em comunicação : <http://newronio.espm.br/historia-da-animacao-parte-2/>
- WARNER, A. (02 de abril de 2015). *Ponto de Vista: Como os Escritores Podem Dominar Este Crucial Elemento da História*. Acesso em 10 de Maio de 2016, disponível em Dicas de roteiro: <https://dicasderoteiro.com/>
- Wikipédia, a. e. (14 de Abril de 2016). *Auguste e Louis Lumière*. Acesso em 19 de abril de 2016, disponível em Wikipédia a enciclopédia livre.: https://pt.wikipedia.org/wiki/Auguste_e_Louis_Lumi%C3%A8re
- Wikipédia, a. e. (28 de 06 de 2016). *História da animação*. Acesso em 30 de 06 de 2016, disponível em Wikipédia a enciclopédia livre.: https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_da_anima%C3%A7%C3%A3o
- Wikipédia, a. e. (03 de Maio de 2016). *MTV Video Music Brasil 2000*. Acesso em 27 de Abril de 2016, disponível em Wikipédia, a

enciclopédia livre:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/MTV_Video_Music_Brasil_2000#Video
clipe_do_Ano](https://pt.wikipedia.org/wiki/MTV_Video_Music_Brasil_2000#Video_clipe_do_Ano)

Wikipédia, a. e. (06 de Maio de 2016). *Roteiro*. Acesso em 07 de Junho de 2016, disponível em Wikipédia, a enciclopédia livre:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Roteiro>

Wikipédia, a. e. (06 de 06 de 2016). *Stop motion*. Acesso em 12 de Abril de 2016, disponível em Wikipédia, a enciclopédia livre:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Stop_motion

Wikipédia, a. e. (05 de Junho de 2016). *Storyboard*. Acesso em 06 de Junho de 2016, disponível em Wikipédia, a enciclopédia livre:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

Wikipédia, a. e. (01 de Julho de 2016). *Videoclipe*. Acesso em 01 de Julho de 2016, disponível em Wikipédia, a enciclopédia livre:

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Videoclipe>