



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Instituto de Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes
Mestrado

Alessandra de Almeida Martins

Artemídia Movente: Processos e Procedimentos
Artísticos em Animação

São Paulo
2013



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Alessandra de Almeida Martins

Artemídia Movente: Processos e Procedimentos Artísticos em Animação

Dissertação submetida à UNESP como requisito parcial exigido pelo Programa de Pós-Graduação em Artes, área de concentração em Artes Visuais, na linha de pesquisa Processos e Procedimentos Artísticos sob a orientação do prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira para a obtenção do título de Mestre em Artes.

São Paulo
2013

BANCA EXAMINADORA

prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

prof. Dr. Luiz Guimarães Monforte

prof. Dr. Rubens Eduardo Monteiro de Toledo

Data da Aprovação:

Agradeço a todas as manifestações
vivas que nos inspiram liberdade. E
a harmonia do ser humano com a
natureza.

Resumo

Na história do cinema a técnica do *stop motion*, também conhecido como animação por deslocamento, dificultava a padronização que a indústria impunha como regra, assim, foram praticamente eliminadas dos grandes circuitos e prosseguiram pela produção de artistas independentes que podiam experimentar técnicas e estilos, sem a necessidade da criação de rígidos conjuntos de regras de produção e sem ficarem presos à linguagem cinematográfica criada. A proposta desta pesquisa é entrar no universo dos animadores que criaram uma linguagem independente da usada nas animações de grande massa, trazendo para a atualidade a prática do *stop motion* como técnica artesanal de animação. Como prática produzimos e realizamos cinco curtíssimas, sendo os processos e procedimentos mais relevantes do que as obras em si, porque neles encontramos a construção do pensamento que os tornaram possíveis, ilustrando a diferença entre aquilo que se concretiza como filme e o seu projeto idealizado.

Palavras-chave: animação, *stop motion*, experimental, fotografia, cinema, artemídia.

Abstract

In the history of movie making, the stop motion technique - also known as animation by displacement - hindered the pattern imposed by the industry as a rule, therefore it was practically eliminated from the big circuits and its production continued only by the efforts of independent artists who were able to experiment techniques and styles without following a rigid set of production rules, being free to explore the cinematographic language. This research intends to enter the universe of the animators who created an independent language from those used in the industrial circuits, bringing the current practice of stop motion as a craft technique and labelling the animation as a cinematographic and artistic practice. The stop motion as a creative reflection of how it would be possible to give thoughts new meanings of expression by the observation and description of the whole creative process.

Key words: animation, stop motion, experimental, photography, cinema, media art.

Resumén

En la historia de cine, la técnica llamada stop motion, también conocida como creación de desplazamiento, dificultaba la estandarización impuesta como regla por la industria y, así, fueron prácticamente eliminadas de los grandes circuitos, y se desarrollaron por la producción de artistas independientes que podían experimentar técnicas y estilos, sin la necesidad de crear reglas estrictas de producción y sin estar restringidos al lenguaje cinematográfico. La propuesta de esta investigación es entrar en el universo de los animadores que crearon un lenguaje independiente de animación masiva trayendo a la actualidad la técnica artesanal de animación del stop motion, caracterizando la animación como técnica artística y cinematográfica, como reflexión creativa de en qué medida es posible dar nuevas formas de expresión a los nuevos pensamientos, con la observación y descripción de todo el proceso creativo.

Palabras clave: animación, *stop motion*, experimental, fotografía, cine, artemídia.

Lista de Figuras

Capa – Capa artesanal utilizando colagem e serigrafia. Autor: Alessandra de Almeida Martins

Cozinha Mágica

- Abertura** – pôster do curtíssima Cozinha Mágica. Autor: Henrique Ajala.
Data: 15/03/2013
- Figura 1** – Primavera, verão, outono e inverno. Autor e data desconhecidos.
Retirado do livro Effetto Arcim Boldo.....41
- Figura 2** – Vertunno, Rodolfo II, pintura a óleo sobre tela de Giuseppe Arcimboldo. Data: 1590. Retirado do livro Effetto Arcim Boldo.....41
- Figura 3** – prato e receita montado por Kamalanath Das. Fotografia:
Revolução da Colher. 12/01/2011..... 42
- Figura 4** – prato e receita montado por Kamalanath Das. Fotografia:
Revolução da Colher. 12/01/2011.....42
- Figura 5** – prato e receita montado por Aline de Souza. Fotografia:
Sociedade Vegetariana Brasileira. 05/01/2011.....42
- Figura 6** – prato e receita montado por Aline de Souza. Fotografia:
Sociedade Vegetariana Brasileira. 05/01/2011.....42
- Figura 7** – logo da campanha segunda sem carne. Autor: Sociedade Vegetariana Brasileira. Data desconhecida.....45
- Figura 8** – estudo dos personagens vaca, coelho e porco. Fotografia:
Alessandra de Almeida Martins. 29/01/2011.....46
- Figura 9** – versão final da personagem vaca. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 16/02/2011.....46
- Figura 10** – versão final da personagem galinha. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 16/02/2011.....47
- Figura 11** – versão final do personagem porco. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 16/02/2011.....48
- Figura 12** – versão final do personagem coelho. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 16/02/2011.....48
- Figura 13** – posição do equipamento de captação da vinheta de abertura.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011.....50
- Figura 14** – sequência dos *frames* utilizados na vinheta de abertura.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011.....51

Figura 15 – sequência dos <i>frames</i> utilizados na vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011.....	51
Figura 16 – sequência dos <i>frames</i> utilizados na vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011.....	51
Figura 17 – sequência dos <i>frames</i> utilizados na vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011.....	52
Figura 18 – sequência dos <i>frames</i> utilizados na vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011.....	52
Figura 19 – sequência dos <i>frames</i> utilizados na vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011.....	52
Figura 20 – sequência de cabeças e olhos da personagem vaca. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/02/2011.....	53
Figura 21 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011.....	53
Figura 22 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011.....	54
Figura 23 – sequência de cabeças e olhos da personagem galinha. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/02/2011.....	54
Figura 24 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011.....	54
Figura 25 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011.....	55
Figura 26 – sequência de cabeças e olhos do personagem porco. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/02/2011.....	55
Figura 27 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011.....	55
Figura 28 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011.....	56
Figura 29 – sequência de cabeças e olhos do personagem coelho. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/02/2011.....	56
Figura 30 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011.....	56
Figura 31 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011.....	57

Figura 32 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011.....	57
Figura 33 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011.....	58
Figura 34 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011.....	58
A noite em que o Destino dormiu com o Acaso	
Abertura – pôster do curtíssima A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Autor: Henrique Ajala. Data: 15/03/2013	
Figura 35 – estudo para esqueleto feito em fio de cobre. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/05/2011.....	64
Figura 36 – estudo de articulações e preenchimentos para esqueleto feito em fio de cobre. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/05/2011.....	64
Figura 37 – estudo de protótipos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/05/2011.....	66
Figura 38 – protótipos definitivos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/05/2011.....	66
Figura 39 – bonecos articulados definitivos com braços de látex. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/06/2011.....	67
Figura 40 – visão geral da maquete do bar. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 07/07/2011.....	68
Figura 41 – detalhes da maquete do bar. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 14/07/2011.....	69
Figura 42 – detalhes da maquete do bar. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 14/07/2011.....	69
Figura 43 – visão geral da maquete do quarto. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 07/07/2011.....	70
Figura 44 – detalhes da maquete do quarto. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 14/07/2011.....	71
Figura 45 – detalhes da maquete do quarto. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 14/07/2011.....	71
Figura 46 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 1. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	77

Figura 47 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 2. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	77
Figura 48 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 3. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	78
Figura 49 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 4. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	78
Figura 50 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 5. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	78
Figura 51 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 6. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	78
Figura 52 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 7. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	78
Figura 53 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 8. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	78
Figura 54 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 9. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	79
Figura 55 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 10. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	79
Figura 56 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 11. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	79
Figura 57 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 12. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	79
Figura 58 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 13. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	79

Figura 59 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 14. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	79
Figura 60 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 15. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	80
Figura 61 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 5 / plano 16. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	80
Figura 62 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 1. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	80
Figura 63 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 2. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	80
Figura 64 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 3. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	80
Figura 65 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 4. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	80
Figura 66 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 5. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	81
Figura 67 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 6. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	81
Figura 68 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 7. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	81
Figura 69 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 8. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	81
Figura 70 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 9. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	81

Figura 71 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 10. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	81
Figura 72 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 11. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	82
Figura 73 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 12. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	82
Figura 74 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 13. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	82
Figura 75 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 14. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	82
Figura 76 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 15. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	82
Figura 77 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 16. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	82
Figura 78 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 17. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	83
Figura 79 – <i>storyboard</i> do filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Cena 6 / plano 18. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011.....	83
Figura 80 – utilização da filmadora mini DV para captação das imagens. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 01/08/2011.....	84
Figura 81 – utilização de uma câmera fotográfica para auxiliar o controle do movimento. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011.....	85
Figura 82 – girafas desenvolvidas. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/07/2011.....	86
Figura 83 – close nas girafas. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/07/2011.....	86

Figura 84 – cenas em plano aberto dos bonecos andando presos nas girafas. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 09/08/2011	86
Figura 85 – aparatos de arame para viabilizar a sustentação dos bonecos em pé. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011.....	87
Figura 86 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011.....	87
Figura 87 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011.....	87
Figura 88 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011.....	88
Figura 89 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011.....	88
Figura 90 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011.....	88
Figura 91 – utilização da mão do animador para sustentação dos bonecos em pé. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 13/08/2011.....	89
Figura 92 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 13/08/2011.....	89
Figura 93 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 13/08/2011.....	89
Figura 94 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/09/2011.....	90
Figura 95 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/09/2011.....	90

Figura 96 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/09/2011.....	90
Figura 97 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011.....	91
Figura 98 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011.....	91
Figura 99 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011.....	92
Figura 100 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011.....	92
Figura 101 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011.....	92
Figura 102 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/09/2011.....	93
Figura 103 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011.....	93
Figura 104 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011.....	93
Figura 105 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/09/2011.....	94
Figura 106 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/09/2011.....	94
Figura 107 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011.....	94

Figura 108 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011.....	95
Figura 109 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 20/08/2011.....	95
Figura 110 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 20/08/2011.....	95
Figura 111 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 27/09/2011.....	96
Figura 112 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme A noite em que o Destino dormiu com o Acaso. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 27/09/2011.....	96
Figura 113 – folder da mostra competitiva do I Festival Internacional Stop Motion Brasil. 22/11/2011.....	98
Figura 114 – catálogo do I Festival Internacional Stop Motion Brasil. 22/11/2011.....	98
A Invocação da Grande Serpente	
Abertura – pôster do curtíssima A Invocação da Grande Serpente. Autor: Henrique Ajala. Data: 15/03/2013	
Figura 115 – esqueleto de metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para <i>Stop Motion</i> . Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011.....	100
Figura 116 – esqueleto de metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para <i>Stop Motion</i> . Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011.....	100
Figura 117 – esqueleto de metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para <i>Stop Motion</i> . Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011.....	101
Figura 118 – parte do esqueleto de metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para <i>Stop Motion</i> . Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011.....	101

- Figura 119** – parte do esqueleto de metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011.....102
- Figura 120** – oficina de construção em metal para *Stop Motion*, ministrada por Fernando Sequeira. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011.....102
- Figura 121** – tratamento para tirar dureza do metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011.....103
- Figura 122** – tratamento para tirar dureza do metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011.....103
- Figura 123** – tratamento para tirar dureza do metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011.....103
- Figura 124** – resfriamento do metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011.....104
- Figura 125** – Walter Tournier e Fernando Sequeira, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011.....104
- Figura 126** – furando as bolinhas de rolimã, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011.....105
- Figura 127** – furando as bolinhas de rolimã, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011.....105
- Figura 128** – furando as bolinhas de rolimã, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011.....105
- Figura 129** – furando as bolinhas de rolimã, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011.....106
- Figura 130** – preparo da bolinha de rolimã e do prego, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011.....106

- Figura 131** – solda do prego na bolinha de rolimã, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011.....106
- Figura 132** – peça pronta para confecção de esqueleto, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011.....107
- Figura 133** – polimento da peça pronta para confecção de esqueleto, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011.....107
- Figura 134** – polimento da peça pronta para confecção de esqueleto na, Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011.....107
- Figura 135** – confeccionando a outra parte da peça sanduíche, para confecção de esqueleto, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011.....108
- Figura 136** – certificado da Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011.....108
- Figura 137** – rascunho de esqueleto da cobra, construído na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011.....109
- Figura 138** – esqueleto definitivo da personagem cobra, do filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/01/2012.....110
- Figura 139** – sanduíches do esqueleto definitivo da personagem cobra, do filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/01/2012.....110
- Figura 140** – tecido, esqueleto de metal e manta acrílica para a confecção da personagem cobra, para o filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/01/2012.....110
- Figura 141** – costura e montagem da personagem cobra, para o filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/01/2012.....111
- Figura 142** – confecção da personagem cobra, para a cena do engolimento da câmera, para o filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/01/2012.....111

Figura 143 – estudo da personagem cobra, para o filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 18/12/2011.....	112
Figura 144 – estudo de materiais para construção do cenário, para o filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/12/2011.....	112
Figura 145 – estudo de materiais para construção do cenário, para o filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/12/2011.....	113
Figura 146 – cenário definitivo do filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/01/2012.....	113
Figura 147 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 1. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	115
Figura 148 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 2. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	115
Figura 149 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 3. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	116
Figura 150 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 4. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	116
Figura 151 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 5. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	116
Figura 152 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 6. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	116
Figura 153 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 7. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	116
Figura 154 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 8. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	116
Figura 155 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 9. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	117
Figura 156 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 10. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	117
Figura 157 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 11. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	117
Figura 158 – <i>storyboard</i> do filme A Invocação da Grande Serpente. Cena 1/ plano 12. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012.....	117

Figura 159 – iluminação indireta, para captura de imagens do filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	118
Figura 160 – iluminação com mini lanternas contendo gelatinas coloridas, para captura de imagens do filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	118
Figura 161 – sequência da animação da luz, nos <i>frames</i> utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	119
Figura 162 – sequência da animação da luz, nos <i>frames</i> utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	119
Figura 163 – sequência da animação do foco, nos <i>frames</i> utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	120
Figura 164 – sequência da animação do foco, nos <i>frames</i> utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	120
Figura 165 – sequência da animação da fogueira de papel, nos <i>frames</i> utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	120
Figura 166 – sequência da animação da fogueira de papel, nos <i>frames</i> utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	121
Figura 167 – sequência da animação do rastro na areia, nos <i>frames</i> utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	121
Figura 168 – sequência da animação do rastro na areia, nos <i>frames</i> utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	121
Figura 169 – sequência da animação da cobra, nos <i>frames</i> utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	122
Figura 170 – sequência da animação da cobra, nos <i>frames</i> utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....	122

- Figura 171** – sequência da animação do engolimento da câmera, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....123
- Figura 172** – sequência da animação do engolimento da câmera, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....123
- Figura 173** – sequência dos *frames* da floresta florida e colorida, utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....124
- Figura 174** – sequência dos *frames* da floresta florida e colorida, utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....124
- Figura 175** – sequência dos *frames* da floresta florida e colorida, utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012.....124
- Figura 176** – desenhos utilizados nos créditos finais, do filme A Invocação da Grande Serpente. Desenhos: Henrique Ajala. 25/02/2012.....125
- Figura 177** – desenhos utilizados nos créditos finais, do filme A Invocação da Grande Serpente. Desenhos: Henrique Ajala. 25/02/2012.....125
- Filamentos**
- Abertura** – pôster do curtíssima Filamentos. Autor: Henrique Ajala.
Data: 15/03/2013
- Figura 178** – processo de criação coreográfica do Grupo É. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/04/2012.....132
- Figura 179** – processo de criação coreográfica do Grupo É. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/04/2012.....132
- Figura 180** – processo de criação coreográfica do Grupo É. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/04/2012.....132
- Figura 181** – a versão definitiva dos figurinos para o vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/04/2012.....133
- Figura 182** – Sem títulos, trabalhos da artista María Puentes Aparício. Datadesconhecida. Disponível em:
<http://cargocollective.com/mariaapariciopuentes/02>.
Acessado em: 02/04/2012.....133
- Figura 183** – Linhas de Edith Derdik. Data desconhecida. Disponível em:
http://www.pontecultura.de/history/Workshops/artinprogress/edit_h_derdyk1.htm. Acessado em: 02/04/2012.....134

Figura 184 – Penélope de Tatiana Blass. Data desconhecida. Disponível em: http://www.trendtablet.com/4155-talking-textiles/ Acessado em: 02/04/2012.....	134
Figura 185 – estudo de locação para o vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/05/2012.....	135
Figura 186 – estudo de locação para o vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/05/2012.....	135
Figura 187 – estudo de locação para o vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/05/2012.....	135
Figura 188 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 1. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	136
Figura 189 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 2. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	136
Figura 190 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 3. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	137
Figura 191 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 4. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	137
Figura 192 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 5. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	137
Figura 193 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 6. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	137
Figura 194 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 7. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	137
Figura 195 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 8. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	137
Figura 196 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 9. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	138
Figura 197 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 10. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	138
Figura 198 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 11. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	138
Figura 199 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 12. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	138

Figura 200 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 13. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	138
Figura 201 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 14. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	138
Figura 202 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 15. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	139
Figura 203 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 16. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	139
Figura 204 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 17. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	139
Figura 205 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 18. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	139
Figura 206 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 19. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	139
Figura 207 – <i>storyboard</i> do vídeo Filamentos. Movimento 20. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012.....	139
Figura 208 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/06/2012.....	141
Figura 209 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/06/2012.....	141
Figura 210 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/06/2012.....	141
Figura 211 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/06/2012.....	142
Figura 212 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	142
Figura 213 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	142
Figura 214 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	143
Figura 215 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	143
Figura 216 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	143

Figura 217 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	144
Figura 218 – montagem do cenário do vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	144
Figura 219 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	144
Figura 220 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	145
Figura 221 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	145
Figura 222 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	145
Figura 223 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	146
Figura 224 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	146
Figura 225 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012.....	146
O Mistério da Lua	
Abertura – pôster do curtíssima O Mistério da Lua. Autor: Henrique Ajala. Data: 15/03/2013	
Figura 226 – sem títulos, fotografias do grupo <i>Tochka</i> , de animação <i>PikaPika</i> . Data desconhecida. Disponível em: http://tochka.jp/pikapika/ Acessado em: 09/09/2012.....	148
Figura 227 – sem títulos, fotografias do grupo <i>Tochka</i> , de animação <i>PikaPika</i> . Data desconhecida. Disponível em: http://tochka.jp/pikapika/ Acessado em: 09/09/2012.....	149
Figura 228 – sem títulos, fotografias do grupo <i>Tochka</i> , de animação <i>PikaPika</i> . Data desconhecida. Disponível em: http://tochka.jp/pikapika/ Acessado em: 09/09/2012.....	149
Figura 229 – fases da lua. Autor desconhecido. Data desconhecida. Disponível em: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/modules/mylinks/viewcat.php?cid=0&letter=F&min=60&orderby=titleA&show=10 Acessado em: 19/09/2012.....	150

Figura 230 – lanternas e gelatinas usadas para o <i>light painting</i> . Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/10/2012.....	151
Figura 231 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	152
Figura 232 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	152
Figura 233 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	153
Figura 234 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	153
Figura 235 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	153
Figura 236 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	154
Figura 237 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	154
Figura 238 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	154
Figura 239 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	155
Figura 240 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	155
Figura 241 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	155
Figura 242 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	156

Figura 243 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	156
Figura 244 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	156
Figura 245 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	157
Figura 246 – sequência dos <i>frames</i> utilizados no filme O Mistério da Lua. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012.....	157

SUMÁRIO

Introdução	28
1 – Eterno Retorno como possibilidade de criação entre filosofia e animação	37
2 – Processos e Procedimentos Artísticos em Animação	40
2.1 – Cozinha Mágica	40
2.2 – A noite em que o Destino dormiu com o Acaso	59
2.3 – A Invocação da Grande Serpente	99
2.4 – Filamentos	126
2.5 – O mistério da Lua	148
Conclusão	158
Bibliografia	160
Filmografia	164

Introdução

A animação é composta tradicionalmente pelos procedimentos técnicos de realização quadro a quadro, através de técnicas plásticas e fotográficas variadas, com discurso pictórico capaz de criar movimentos sintéticos. Nesta técnica, cada quadro (fotograma ou *frame*) é registrado separadamente, de modo sequencial, com sutis modificações nos desenhos ou objetos de cena de um quadro para outro.

Todos os procedimentos de animação, incluindo o cinema, consistem de técnicas de produção sintética do movimento que é representado visualmente pela espacialização do tempo, com a passagem do tempo representado por vários quadros estáticos que, projetados em sequencia, recriam a síntese do movimento. Entretanto, na animação o que acontece *entre* cada fotograma é mais importante do que o que acontece *em* cada fotograma, pois são as pequenas variações feitas na plástica dos materiais, entre cada uma das imagens, que permitem a cinética do domínio expressivo dos movimentos. Parte-se do pressuposto de que a animação não é a arte do desenho que se move, mas, antes, a arte dos movimentos que são desenhados.

As técnicas de produção quadro a quadro, criadas com objetos bidimensionais ou tridimensionais, podem ser divididas em: animação por deslocamento, animação por substituição e animação sem o uso de câmera.

Na animação por deslocamento os elementos figurativos são modificados e deslocados quadro a quadro, à medida que se filma. Neste sistema encontram-se todas as formas de *stop motion*, que podem ser feitos com variados objetos plásticos como areia, recortes de papel, pintura com tinta úmida, tecidos, massinha e até mesmo com pessoas. As transformações são feitas diretamente na base da matéria prima e registradas quadro a quadro, não possibilitando retorno exato ao estágio anterior, impossibilitando que uma eventual refilmagem saísse idêntica à original, dificultando o desenvolvimento de uma padronização para a técnica. No caso da animação com pessoas temos a técnica da pixilação, que consiste em produzir efeitos especiais de aparição e desaparecimento de elementos da cena, burlando aspectos físicos do movimento com mudança de direção, ritmo e

deslocamento, assim como a gravidade, fazendo pessoas voarem, ou da inércia com objetos que não se deformam ao serem movimentados.

Na animação por substituição todas as peças são produzidas antes da etapa de captação e a filmagem ocorre com a substituição de uma peça por outra, quadro a quadro, o que facilitou a criação de uma padronização que utilizou o método de chaves, em que primeiro são produzidos os modelos relativos aos estágios inicial e final da animação para, em seguida, produzirem os estágios intermediários. Isso permite conservar alguns elementos do fotograma e ir modificando apenas as partes com movimento. Essa técnica ficou marcada pelo realismo, este entendido como uma forma de construção de um mundo imaginário que produz um efeito de real e que, de forma contraditória, procura recuperar uma certa capacidade de idealidade para poder dizer algo sobre o real, e não apenas uma mera cópia da realidade momentânea. As técnicas de animação por substituição envolvem exclusivamente o suporte bidimensional com desenhos ou pinturas em papel e acetato, entre outros. Os desenhos animados industriais foram produzidos, na sua totalidade, pelo sistema de animação por substituição.

E a animação sem câmera são feitas com interferências diretas nas películas virgens, como pinturas, raspagens e colagens de objetos, resultando em animação quando projetado.

Se a arte, porém, não está na tecnologia em si mesma, mas nas possibilidades expressivas que a tecnologia proporciona, a animação teria de voltar-se para modelos artísticos tradicionais relacionados à produção visual e que, de preferência, ligassem com o movimento através do tempo, de maneira a formar sua própria identidade. (LUCENA, 2005:46)

O cinema tradicional adotou como linguagem o plano cinematográfico, que são a sequência de alguns fotogramas ou *frames* como unidade mínima de linguagem, que projetados criam a ilusão de movimento. O corte do plano cinematográfico, ou seja, a ruptura do plano para a mudança de cena é um dos principais elementos do seu discurso, por ser uma necessidade técnica já que a película apresentava restrição de metragem. Assim como a montagem que estrutura-se sobre justaposições de planos em sequência, através de cortes secos ou de transições de diversos tipos para elucidar as mudanças de pontos de vista. Termos que acabaram virando regra para a animação,

não por necessidade da técnica, mas por imposição do mercado do cinema industrial, produzido em grande escala com a produção da animação para os cinemas de grandes circuitos e para a televisão. Ao passar por sistemas de produção industrial, a linguagem da animação sofreu um processo de padronização, que de início escolheu a técnica de animação por substituição por ser o método mais fácil de padronizar o traço dos desenhos produzidos, que foram rigorosamente uniformizados para a criação de todos quadros, em sequencia. Uma das regras era a animação cheia (*full animation*) que reproduzia a movimentação do mundo real, com cópia perfeita dos movimentos anatômicos do reino animal e vegetal, produzidos por no máximo dois quadros por posição do desenho, somados aos movimentos secundários com desenhos de detalhes como por exemplo, cabelos e folhas, para conferir maior naturalidade ao quadro. Os cenários eram desenhados em varias camadas de suportes como a acetato e deslocados com diferentes velocidades. Também investiram no aperfeiçoamento das técnicas de sonorização, sincronizando os desenhos com diálogos, trilhas musicais e ruídos sonoros de ambientação do que era sugerido na imagem.

A animação por deslocamento dificultava a padronização que a indústria impunha como regra, assim, foram praticamente eliminadas dos grandes circuitos e prosseguiram pela produção de artistas independentes que podiam experimentar técnicas e estilos, sem a necessidade da criação de rígidos conjuntos de regras de produção e sem ficarem presos à linguagem cinematográfica criada.

Em 1905 o cineasta espanhol Segundo de Chomon iniciou filmagem ao vivo quadro a quadro, técnica que ficou conhecida como *stop motion*, com o filme “El Hotel Electrico”. Em 1907 o desenhista inglês James Stuart Blackton realizou o “The Haunted Hotel”, filme em que os objetos se moviam sozinhos e repete a técnica, em 1909, com “Princess Nicotine, or, The Smoke Fairy” com *stop motion* realizado com a utilização de palitos de fósforos, pétalas de rosa e fumo de charuto. Esses filmes ficaram conhecidos como filmes de efeito¹ (ou *trickfilms*) com experimentos nos mais variados estilos.

¹ São efeitos especiais como a técnica de substituição por parada de ação, em que objetos e pessoas se materializam na tela instantaneamente, desaparecem, transforma-se em outros

Em 1910, com o polonês Wladyslaw Starewicz surgem os primeiros *stop motion* criados com bonecos. A alemã Lotte Reiniger foi a pioneira no *scherenschnitt* ou *silhouettenfilme* que é animação de sombras com recortes de papel e em 1919 animou seu primeiro filme “Das Ornament dês verliebten”.

Nos anos de 1920 a 1950 Oskar Fischinger, Len Lye e Norman McLaren começam a produzir animações experimentais que se colocam mais como um estudo plástico do que como um produto cinematográfico. Anos caracterizados por muitos acontecimentos de âmbito cultural, períodos de manifestações do que conhecemos como vanguardas artísticas, e o cinema enquanto novo meio participou deste processo com produções não comerciais, independente das correntes de vanguarda, mas como parte desses movimentos que não foram homogêneos e aconteceram em diferentes países, revelando inúmeras formas de expressão.

McLaren trabalhou captando recursos de forma independente e em 1941 foi convidado pela *Nacional Film Board of Canada* em que ficou por volta de quarenta anos realizando experiências que combinavam animação com técnicas mistas aplicadas sobre o material filmado. A artista Mary Ellen Bute fazia experiências com pixilação, *stop motion* realizado com a participação de pessoas. Em parceria com Norman McLaren inventou a animação com luzes com a animação “Abtronics” em 1954.

Neste mesmo ano chegam ao Brasil os curtas de McLaren, em especial aqueles feitos a partir da técnica da animação direta que as imagens são pintadas na película, com “Begone Dull Care”, que foi projetado no 1º Festival Internacional de Cinema do Brasil, ocorrido na cidade de São Paulo.

O paulistano Roberto Miller viu na técnica uma alternativa viável para a carência absoluta de recursos para se produzir cinema de animação no país, estudo que o levou a fazer um estágio no *Nacional Film Board of Canada*².

objetos ou até movem-se sozinhos, de forma rudimentar, bastando interromper as filmagens, modificar o espaço cênico e então dar continuidade ao registro de ação.

² Organização governamental que se dedica à produção audiovisual alternativa e criativa do cinema de animação. Sua definição e implementação surgiu a partir do convite feito ao cineasta britânico John Grierson, em 1938, para avaliar o estado da criação cinematográfica canadense e propor as diretrizes a serem seguidas. Desde então, afirmou-se como uma instituição de sucesso, com mais de 13 mil produções, e vários prêmios ganhos em festivais no mundo inteiro.

Ao retornar ao Brasil sua produção resultou em uma média de 70 curtas experimentais, a maior parte realizada com a técnica da animação direta. Foi com o *Nacional Film Board of Canada* que a animação experimentou técnicas e estilos diversificados, explorando diversas soluções materiais e plásticas para suas criações. Dentre suas obras publicitárias estão “Rumba”, em 1956 com animação direta para propaganda dos discos da Columbia, em 1957 com “Varig Abstrato” que ganhou prêmio de melhor filme publicitário do ano. Neste mesmo ano produziu o filme experimental “Sound Abstract”, com animação direta em película, que ganhou prêmio no Festival de Cannes na França em 1957 e medalha de ouro no Festival Internacional de Bruxelas, na Bélgica, em 1958.

Até por estarem à margem do mercado de consumo da animação e das disputas comerciais entre os grandes estúdios, os animadores independentes – quase sempre subsidiados por órgãos governamentais ou instituições sem fins lucrativos – vão seguir trabalhando sempre na fronteira com o desconhecido. Um trabalho em geral solitário, pouco produtivo, mas de enorme importância para a animação, que dá bem uma idéia do espírito de pesquisa por trás dessa arte. Às vezes, esse trabalho abria as portas para a animação comercial. (LUCENA, 2005:82)

A proposta desta pesquisa é entrar no universo dos animadores que criaram uma linguagem independente da usada nas animações de grande massa, por meio de uma investigação contínua sobre a produção do movimento sintético, descomprometida da narração e criação de modelos que aludem a vida real, trazendo para a atualidade o estudo do *stop motion* como técnica artesanal de animação.

Para isso, usa-se materiais plásticos como linha, superfície, volume, luz e cor que são os elementos básicos com os quais se constrói a informação visual de cada quadro, testando esteticamente a combinação de diversos suportes e materiais tanto para a composição visual do que fica estático no filme quanto a viabilidade dos materiais a serem animados.

Explorando a expressividade da técnica *stop motion* a partir dos mecanismos da imaginação e da representação, qualificando a animação como uma prática artística e cinematográfica, que anima o inanimado, e acima de tudo, como uma possibilitadora na criação de mundos e de seres,

como reflexão criativa de que medida é possível dar aos pensamentos novos meios de expressão, impossibilitando a separação do artista e de seu projeto poético, com a observação e descrição de todo o processo criativo relido como um espaço de constituição da subjetividade.

As produções práticas partem do processo de subjetivação que ignoram as regras definidas pela linguagem cinematográfica, exercendo a arte como fator subjetivo e os princípios da animação por deslocamento como fator objetivo da técnica. Pensando no ato de criação que produz movimento, onde o inorgânico tornando-se orgânico dando capacidade da matéria plástica exprimir sentimentos, manifestar vontades, de agir e reagir, como um questionamento de que se ainda é possível vivenciar este estado de animação, mesmo tendo como repertório um referencial cinematográfico desenvolvido a mais de 100 anos.

O encontro afetivo de materiais plásticos com a animação de deslocamento cria um híbrido de pequenos curtas, que não são vistos como filmes no ponto de vista cinematográfico e não podem ser considerados apenas objetos de arte. São contados através de histórias distintas e até mesmo inimagináveis com o intuito de causar um encontro e uma reconciliação do humano com a natureza.

O primeiro capítulo – **Eterno Retorno como possibilidade de criação entre filosofia e animação** – utiliza o conceito filosófico do eterno retorno, desenvolvido pelo filósofo alemão Frederich Nietzsche que defende a tese da existência de pólos que se alternam nas vivências numa eterna repetição, pólos complementares de um só jogo contínuo, que são experimentados em diferentes variações. Conceito desencadeador do processo criativo dos filmes propostos como trabalho equivalente e é relido de forma que se entende em um dos pólos o animador e em outro o material plástico, que juntos vivenciam uma repetição contínua do ato de animar para a criação de cada quadro a ser fotografado que, em sequencia, criam a o movimento sintético.

Cabe aos que se interessam pela criação artística entender os procedimentos que tornam essa construção possível, assim, os documentos do processo instigam um método de pesquisa fiel à experiência guardada nesses registros. As descobertas feitas saem, portanto, de dentro dos

próprios processos, isto é, são alimentados pelos documentos que pareceram necessários aos artistas ao longo de suas produções. (SALLES, 2006:13)

No segundo capítulo – **Processos e Procedimentos em Animação** – temos a descrição passo a passo dos filmes com as informações desses documentos como índices do desenvolvimento do pensamento em plena criação, estruturados em:

Conceito com uma síntese da animação proposta;

Processos de criação que mostra todas as referências visuais e conceituais utilizadas para o desenvolvimento do filme;

Estudo de personagens;

Estudo de cenários;

Roteiro;

Storyboard;

Áudio;

Equipamentos utilizados

Procedimentos práticos com a descrição de todo o processo de captação e montagem das animações;

Veiculação.

O processo criativo das animações passam por transformações, que envolvem seleções e combinações de diversos fatores, operados de forma dinâmica, com descobertas que saem do próprio processo e ficam documentadas nas suas produções. Essa memória da prática criativa juntamente com seus conceitos teóricos ficam inter-relacionados de forma orgânica, com documentos capazes de registrar todos os momentos de intensidade porque tratam um percurso de cunho sensível e epistemológico de coleta, nos quais relações de escolha e rejeição das idéias ficam claras, assim como suas associações e organizações.

O estado de dinamicidade organiza-se na confluência de tendências e acasos, tendências essas que direcionam, de algum modo, as ações, nesse universo de vagueza e imprecisão. São rumos vagos que orientam, como condutores maleáveis, o processo de construção das obras. O movimento dialético entre rumo e incerteza gera trabalho, que se caracteriza como uma busca de algo que está por ser descoberto - uma aventura em direção ao

quase desconhecido. Ao mesmo tempo, o desenvolvimento do processo vai levando a determinadas tomadas de decisão que propiciam a formação de linhas de força. Essas passam a sustentar as obras em construção e balizam, de algum modo, as avaliações do artista. (BUNGE, 2002)

Assim, no segundo capítulo descrevemos metodologicamente, passo a passo, todo o processo criativo dos curtíssimas propostos, sendo todos estes processos e procedimentos mais relevantes do que as obras em si, por que neles encontramos a construção do pensamento que os tornaram possíveis, ilustrando a diferença entre aquilo que se concretiza como filme e o seu projeto idealizado.

Os 5 curtíssimas propostos foram:

Cozinha Mágica – em que exploramos o *stop motion* com a manipulação de alimentos e com a utilização de bonecos não-articulados feitos em massa biscuit, também conhecida como porcelana fria. Sem a utilização de cenário.

A Noite em que o Destino Dormiu com o Acaso – em que exploramos o *stop motion* com a manipulação de bonecos articulados. Nessa proposta temos esqueletos feitos com a utilização de fio de cobre e massa epóxi e revestimentos de massa *sculpey*, massa profissional para a técnica, e látex. Com cenários elaborados, mas sem movimentação.

Invocação da Grande Serpente – em que exploramos o *stop motion* com a manipulação de boneco com esqueleto em metal articulado do tipo *joint ball*, feitos artesanalmente numa oficina oferecida pelo Primeiro Festival Internacional de Stop Motion do Brasil, forrado com tecido. Com cenários elaborados, com movimentação.

Filamentos – em que exploramos o *stop motion* feito com pessoas conhecido como pixilação, na criação de um vídeodança.

O mistério da Lua – com a utilização da técnica fotográfica *light painting* para a criação do *stop motion* com luzes.

E no terceiro e último capítulo temos as considerações finais da pesquisa.

Como **fundamentação teórica** para a discussão do *stop motion* como um hibridismo entre cinema e artes plásticas temos autores como Gilles

Deleuze, Sergei Eisenstein, Alberto Lucena Júnior, Jacques Aumont e Germaine Dulac como representantes do cinema.

No que diz respeito ao diálogo com as linguagens artísticas, toma-se autores como Rudolf Arheim, Ernest Gombrich, Will Eisner e Cecília Almeida Salles.

Finalmente, no âmbito filosófico as referências principais são Gilles Deleuze, Friedrich Nietzsche e Albert Camus.

Cabe destacar que o projeto tem como inspiração tanto as produções de artistas como Adam Beckett, Laurent Coderre, Caroline Leaf, Frank Mouris, Eliot Noyes Jr., Dennis Pies, Robert Russett, John Stehuca, Léopold Survage, Walter Ruttmann, Viking Eggeling, Hans Richter, Oskar Fischinger, Len Lye, Lotte Reiniger, Berthold Bartosch, Alexander Alexeieff, Claire Parker, Mary Ellen Bute, Douglass Clockwell, Dwinell Grant, Francis Lee, Robert Breer, Harry Smith, Carmen D'Avino, Jerome Hill, Tony Conrad, Larry Jordan, Paul Sharits, Norman McLaren, John Luitney, Barry Spinello, John Whitney, Ken Knowlton, Stan Van Der Beek, assim como Jan Svankmajer e os contemporâneos Walter Tournier e David Daniels.

1 Eterno Retorno como possibilidade de criação entre filosofia e animação

Se o mundo pode ser pensado como grandeza determinada de força e como número determinado de centros de força – e toda outra segue-se disso que ele há de perfazer um número de combinações computáveis no grande jogo de dados da sua existência. Em um tempo infinito, cada combinação possível estaria alguma vez alcançada; mais ainda: estaria alcançada infinitas vezes. E como entre cada combinação e seu próximo retorno todas as combinações ainda possíveis teriam de estar transcorridas e cada uma dessas combinações condiciona a sequência inteira das combinações da mesma série, com isso estaria provado um curso circular de séries absolutamente idênticas: o mundo como curso circular que infinitas vezes já se repetiu e que joga seu jogo *in infinitum*. (NIETZSCHE, 1978:397)

Friedrich Nietzsche (1844-1900) foi um filósofo que questionou grande parte dos valores humanos de sua época. Ele sugere que existe no ser humano uma força, a Vontade de Potência, capaz de levar o homem a uma total liberdade tornando-o capaz de pensar por si mesmo. Este autodomínio desenvolve um autoconhecimento que não é apenas abstrato e intelectual, mas também do próprio corpo, sobre a sua fisiologia e sua psicologia. No sentido de que cada um pode construir a si mesmo, tanto no nível abstrato do pensamento quanto no nível do corpo através de suas ações.

Vontade de Potência e força se associam e se tornam correlatas, agindo sobre si mesmas, entre elas e também sobre outras forças, com vontades múltiplas que comandam e obedecem, pois somente uma vontade que comanda pode obedecer, não existe neutralidade nas forças e indiferença a outras forças.

Este filósofo desafiou o homem a pensar por si mesmo deixando a pergunta: “Como nós humanos podemos transcender a nós mesmos?”

Sua indagação teórica não para por aí, esta liberdade em construir a si mesmo não é um jogo, uma brincadeira leviana, com ela existe um pensamento sobre o retorno, mostrando que cada uma de nossas escolhas gera um movimento de Eterno Retorno onde decidimos viver de forma que nos faça repetir e reafirmar nossas escolhas infinitas vezes.

“Você quer isto mais uma vez e infinitas vezes?”

A genialidade no pensamento do retorno não é saber se ele é ou não verdadeiro, mas o que faríamos de nossas vidas se tomássemos essa hipótese como pressuposto de nossas escolhas.

Sugere-se duas possíveis respostas: a de negação ou aceitação. Assim, os que negam a possibilidade do Eterno Retorno encaram a vida como um fardo assustador e pesado e os que o percebem como uma afirmação absoluta, como a mais divina das ideias, agiriam de forma tal em que suas conseqüências pudessem se repetir infinitas vezes. Afirmação e negação são duas tonalidades da Vontade de Potência, assim como ação e reação são duas qualidades das forças.

O questionamento da moral do homem, da sua escala de valores que é medida pela quantidade e variedade de experiências que lhe foi dado acumular, no geral, experiências determinadas pelas condições que a vida moderna impõe. E que, para o homem consciente, a quantidade de experiências não depende das circunstâncias de sua vida, e sim dele mesmo.

O “tornar-se o que é” implica num ensinamento sobre a superação, não como um processo conclusivo, mas com a consciência do Eterno Retorno de todas as coisas e de si mesmo.

A afirmação do Eterno Retorno possibilita que cada ser torne sua vida uma obra de arte, algo único e belo, de forma que nos apaixonemos por ela, que não a troquemos por nenhuma outra, vivendo-a infinita vezes. Isto não significa que a experiência humana se resume numa repetição exata do mesmo, a realidade para Nietzsche não tem uma finalidade nem um objetivo a cumprir, assim as alternâncias de prazer e desprazer se repetem durante a vida, não como pólos opostos e sim complementares, contínuos de um só jogo. Prazer e desprazer são faces da mesma experiência, com graus diferentes de variação, numa eterna repetição atemporal, pois não há um lugar a se chegar, não existe uma demarcação temporal cíclica e exata, apenas nuances de vivências que se complementam e colorem a vida.

Nos movimentos do Eterno Retorno o pensamento se desprende do eu que o pensa, expandindo e o tornando suscetível a vir a ser inumeráveis outros. Este mesmo eu pode intervir, selecionar, valorar, assim como pode absorver os infinitos eus.

O Eterno Retorno é um acontecimento criador de sentido, de invenções afirmativas, que agilizam a Vontade de Potência, assim o homem do Eterno Retorno aposta na criação, numa vida em constante transformação, em que tudo muda o tempo todo. Como numa espiral de

evolução em que os eventos da vida mudam o cenário, mas permanecem com o mesmo propósito, de cada instante ser o que é.

A filosofia abre a possibilidade de se criar no campo das ideias o mesmo lugar criativo que o artista conhece e percorre, mas utilizando uma “ferramenta” diferente, ou apenas um outro percurso, um outro território.

“A arte e nada além da arte, ela é a grande possibilitadora da vida”, diz Nietzsche (2007), temos a arte para não sermos mortos pela verdade. Nesse universo, a criação artística é uma das possibilidades de expandir a consciência acessando outros territórios até então inexistentes. Criar é viver duas vezes.

O artista, pela mesma razão que o pensador, se compromete e se transforma no fazer da sua obra, adquirindo um conhecimento da vida que ultrapassa a habilidade do fazer. Para este artista pensador o ato criativo passa tanto pela experimentação quanto pela reflexão de um pensamento que renuncia a unidade e exalta a diversidade, pois a diversidade é o lugar da arte.

E o que isso tudo tem a ver com animação?

Na verdade, o Eterno Retorno é a base conceitual de todos os curtíssimas em animação propostos e executados neste projeto, fruindo com a possibilidade de o animador e os materiais plásticos usados por ele representarem os dois pólos desse movimento filosófico, que juntos vivenciam uma repetição contínua do ato de animar cada quadro fotografado no *stop motion*. E deixa como provocação o que seria pensar o ato criativo da animação, deixando de lado os manuais escritos pela história do cinema com seus caminhos predefinidos por alguém que já o percorreu. Propomos a experimentação em fluir com ideias originais, intuitivas, repletas de possibilidades pouco percorridas, onde os erros não são vistos apenas como erros, mas como um fato concreto que o faz pensar em outras possibilidades viáveis para o que está buscando no fazer criativo da animação, ampliando consideravelmente as possibilidades criativas que envolvem o *stop motion* como uma técnica artesanal de animação.

Nômade apresenta

COZINHA MÁGICA

Um filme de
Alessandra Martins



2 Processos e Procedimentos Artísticos em Animação

2.1 Cozinha Mágica

Conceito

Animação com manipulação de alimentos e utilização de bonecos não-articulados feitos em massa biscuit, também conhecida como porcelana fria.

Processo de Criação

A situação cultural atual demonstra-se insatisfatória para a criação da arte, encorajando modos equivocados de considerar o ato criador. Temos negligenciado o dom de compreender as coisas através de nossos sentidos, fazendo com que o pensamento se mova entre abstrações. Acontecimento que torna percepção e conceito atos dissociados, dificultando a percepção em descobrir o significado do que se vê. (ARNHEIM, 1980:introdução)

Não é pelo consumo de imagens e eventos culturais que conseguiremos despertar o entendimento através do olhar, e sim com a vivência artística onde experimentamos o manuseio de materiais plásticos e com a utilização de diversas ferramentas artísticas. Parafraseando Arnheim “arte é o produto de organismos e por isso provavelmente nem mais nem menos complexa do que estes próprios organismos”.

A atividade do artista não provém de uma capacidade especial nascida com a pessoa, para a criação, e sim advém da observação das atividades humanas do dia a dia, como o ato de cozinhar.

A composição plástica com comida já foi explorada de muitas maneiras, desde a simples representação de suas formas através das pinturas chamadas “natureza morta”. Até os mais criativos que começaram a compor formas elaboradas com a alimentos como Arcim Boldo que já fazia tais experimentos no século XVI e outros artistas que formam explorando a plasticidade das diversas consistências dos alimentos como o contemporâneo Vik Muniz.



Fig.1: Primavera, verão, outono e inverno. Autor e data desconhecidos. Retirado do livro Effetto Arcim Boldo.

Fig. 2: Vertunno - Rodolfo II de Giuseppe Arcimboldo, 1590 c. Óleo sobre tela. Retirado do livro Effetto Arcim Boldo.

O interesse por composições feitas com alimentos se desdobrou em uma pesquisa que acabou chegando no universo do vegetarianismo, que é um regime alimentar baseado fundamentalmente em alimentos de origem vegetal. Esses coletivos possuem um repertório culinário vasto, onde a criatividade predomina tanto no preparo, quanto na montagem visual de seus pratos. Existem muitos grupos ativistas que atuam pela expansão do vegetarianismo pregando uma alimentação não violenta, sem a utilização de animais e seus derivados. Como contra partida, utilizam a cozinha de forma criativa e diversificada. Grupos como o movimento internacional conhecido como “Revolução da Colher” associam o consumo de carne com questões ambientais como efeito estufa, poluição das águas, poluição do solo, desmatamento, desertificação; problemas de saúde como as doenças do coração, pressão alta, câncer, diabetes, obesidade; e econômicos com 50% da produção de grãos do mundo é destinada para engordar gado.

Outros grupos, como os “crudívoros” pregam apenas um estilo de vida saudável a base de alimentos bioativos com alimentos vivos, ou seja, crus.



Fig. 3 e 4: pratos e receitas montados por Kamalanath Das. Fotografia: Revolução da Colher. 12/01/2011



Fig. 5 e 6: pratos e receitas montados por Aline de Souza. Fotografia: Sociedade Vegetariana Brasileira. 05/01/2011

A vivência e o trabalho com alimentos, desenvolvidos numa comunidade vegetariana na cidade de Florianópolis, capital do estado de Santa Catarina, foram a base para o estudo de um programa *online*, destinado para o público consumidor de alimentos orgânicos. Para essas pessoas escolher, preparar e consumir alimentos vivos e saudáveis são uma experiência sinestésica, que envolvem cheiros, texturas, cores, temperaturas e sabores, transcendendo o simples ato de cozinhar, transformando-o numa experiência plástica.

Os alimentos podem ser pensados em grupo como os grãos (cereais), as leguminosas, as sementes, as verduras, os legumes e as frutas, cada um com suas características e peculiaridades. Se observarmos cada um deles, isoladamente, descobrimos uma infinidade de cores, tons, texturas, estampas, formas, tamanhos e, quando misturados, começamos a criar composições e movimentos, capazes criar expressão. Fato descrito por

Arnheim como “ toda a percepção é também pensamento, todo o raciocínio é também intuição, toda a observação é também invenção”.

Aline de Souza, representante da Sociedade Vegetariana Brasileira em Florianópolis, promoveu um evento de culinária crudívora mostrando a versatilidade em trabalhar os alimentos crus que, ao mudarem a consistência e a textura, ao serem moídos, ralados e cortados de formas muito finas mudam até de gosto, ao serem desidratados parecem cozidos e os grãos germinados tornam-se vivos, as combinações de cores compunham toda a parte estética dos pratos. A versatilidade e a plasticidade em se trabalhar os alimentos era próxima ao trabalho artístico em ateliê.

Observamos que a maior parte dos programas destinados a esse público são apresentados por adultos ou crianças e seguem o mesmo formato dos programas de culinária feitos para a televisão aberta, em apenas cozinhar passo a passo uma receita, seguindo o que o apresentador faz, naquelas cozinhas profissionais montadas cenograficamente. Em alguns casos os pratos são decorados em formatos alegres ou no formato de desenhos para que sejam atrativos e convidativos em sua degustação.

A primeira idéia para a criação deste curtíssima foi em direcionar a linguagem do programa para o público infantil. Encontramos o vídeo “Zion’s Raw Recipes: Raw Cookies” em que uma criança de três anos prepara um prato crudívoro sozinha, na cozinha da sua própria casa, mexendo em equipamentos eletrônicos como um *mixer*, sozinha e de forma espontânea.

A maioria dos filmes são com vínculo ativista sobre o assunto, como por exemplo o documentário “A Carne é Fraca” com direção de Denise Gonçalves e lançado pelo Instituto Nina Rosa, que mostra aspectos da indústria da carne de aves e gado que normalmente não são divulgados, fala sobre o consumo de carne e suas consequências, tanto nos impactos ambientais quanto no organismo humano. Vídeos com imagens de impacto, que são importantes para a conscientização do consumidor em ingerir carne ou não, mas que possuem uma linguagem agressiva ao abordar o tema do vegetarianismo. Pensando em como abordar o tema de forma lúdica e sem tirar o apetite do espectador, passamos a pesquisar os parâmetros para a criação do piloto que seria o de subverter a lógica dos programas já

existentes, desconstruindo as linguagens já estabelecidas neste tipo de material.

Como transformar uma atividade diária, resultante do simples fato que todo ser vivo precisa se alimentar, em uma atividade artística, envolvendo a animação?

Toda a mistura necessária tanto para se cozinhar quanto para se animar, se misturam em atividades manuais, que dependem das mãos do animador-cozinheiro, que tem seu estúdio-panela como um lugar de criação, quase como um ato de magia.

O estudo começou com a utilização da comida como objeto de cena a ser animado quadro a quadro, deslocando os elementos figurativos da cena, sistema que caracteriza todas as formas de *stop motion*.

Ao estruturar o formato do programa, a primeira decisão foi a de filmar em cozinhas comuns, na casa das pessoas, onde elas usariam seus pertences de rotina. A segunda foi em colocar crianças cozinhando sozinhas, contando apenas com a presença de adultos no manuseio de fogo e objetos considerados perigosos para a segurança. O terceiro parâmetro adotado foi em abolir o uso de medições precisas ao se mostrar os ingredientes usados, tirando o recurso visual e matemático, para que o ato de cozinhar parecesse um ato espontâneo e intuitivo, assim como é o processo de criação artística. Cozinhar deveria parecer apenas mais uma atividade feita por uma criança, assim como desenhar, brincar, estudar. O quarto e último parâmetro adotado foi o de recusar o áudio descritivo do cozinheiro, do passo a passo da receita, e no seu lugar teríamos personagens animados como apresentadores.

O resultado final seria a mistura de filmagem tradicional, com as crianças cozinheiras, e a animação em *stop motion*, com os bonecos apresentadores.

Materiais Utilizados

O curtíssimo é composto por três partes: vinheta de abertura, animação dos bonecos apresentadores e filmagem da cozinheira convidada.

Para a vinheta de abertura foram utilizados alimentos secos como trigo, aveia, linhaça, grão de bico, gergelim preto, arroz integral, ervilha partida, pimenta vermelha, arroz selvagem, feijão gradinho, soja preta, milho

e como fundo foi utilizado papel *colorset* no tamanho A2 e com 150 de gramatura.

Para os bonecos foram utilizados massa caseira do tipo biscuit, que é feita de cola PVT, amido de milho, vaselina líquida, glicerina líquida, sumo de limão, todos misturados e cozinhados em fogo baixo com colher de pau numa panela do tipo teflon. A massa foi colorida posteriormente, com tintas de várias cores, do tipo acrílica a base de água, misturadas junto a massa. E como fundo foram utilizados papéis *colorset* de diversas cores, no tamanho A2 e com 150 de gramatura.

Estudo de Personagens

Como o programa trata de culinária vegetariana, nada mais óbvio e divertido do que colocar animais que, geralmente são consumidos por carnívoros, assim como já feito na campanha impressa da “Segunda sem Carne” desenvolvida pela Sociedade Vegetariana Brasileira.



Fig. 7: logo da campanha segunda sem carne da Sociedade Vegetariana Brasileira. Data desconhecida.

Assim partimos para o estudo dos personagens que seriam usados como apresentadores e os animais escolhidos para o primeiro piloto do programa foram: vaca, galinha, porco e coelho.

Não foi feito nenhum rascunho em papel, os primeiros estudos foram todos em modelagem, na própria massa escolhida para o projeto, em sua forma natural que é a cor branca.



Fig. 8: estudo dos personagens vaca, coelho e porco. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 29/01/2011

A palheta de cor de cada personagem foi decidida juntamente com a escolha dos alimentos secos a serem utilizados na composição dos corpos dos personagens.

Para a vaca escolhemos trabalhar com as cores branco e preto para o corpo e a cabeça, utilizando o bege claro para os chifres e as pálpebras, e o vermelho intenso na boca para dar contraste. O grão de soja foi utilizado como teta da vaca, e o grão de soja preta como olhos do animal. A personalidade do animal foi criada pela dubladora Cris Monaco que caracterizou sua personagem como dengosa, lenta, pesada, ruminante, mãe, melancólica, provedora, senhora e vaidosa. Utilizou como umas das principais referências as vacas do filme da Disney "Nem que a vaca tussa".



Fig. 9: versão final da personagem vaca. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 16/02/2011

Para a galinha escolhemos o amarelo ouro para o corpo e cabeça, marrom para a língua, e tons diferentes de laranja para os pés, bico, crista e asas. As linhaças do tipo marrom e dourada foram utilizadas no peito e nas pontas das asas, já nos olhos foram utilizadas grãos de trigo. A personalidade do animal foi criada pela dubladora Cacá Bordini, que caracterizou sua personagem como ciscadora, acelerada, rouca, aventureira, dançarina e boêmia. Utilizou como umas das principais referências as galinhas do filme da Aardman “Fuga das galinhas”.



Fig. 10: versão final da personagem galinha. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins.
16/02/2011

Para o porco escolhemos um bege avermelhado para corpo e cabeças, vermelho alaranjado para braços, orelhas e focinhos, e marrom escuro para barriga. O grão escolhido foi o feijão do tipo azuki, utilizado como olhos, mãos, pés e rabo. A personalidade do animal foi criado pelo dublador Marcelo Araújo, que caracterizou seu personagem como dorminhoco, simpático, estudioso, que vive com fome e fala com a boca cheia. Utilizou como umas das principais referências o personagem Gaguinho, da série de animação Looney Tunes do estúdio americano Warner Bros.



Fig. 11: versão final do personagem coelho. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins.
16/02/2011

Para o coelho escolhemos um tom de lilás e um azul claro para corpo e cabeças, utilizando flocos de aveia fina no peito e rabo do coelho, e grão de aveia como olhos. A personalidade do animal foi criado pelo dublador Cícero Barbosa, que caracterizou seu personagem como jovem, roqueiro, ativista, acelerado e falador. Utilizou como umas das principais referências o personagem Perninha, da série de animação Tiny Toon Adventures.



Fig. 12: versão final do personagem coelho. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins.
16/02/2011

Estudo de Cenários

Não foram criados cenários, houve apenas utilização de papel *colorset*, no tamanho A2 e com 150 de gramatura, como fundo.

Roteiro

O roteiro utilizado para o projeto foi uma receita de pão integral vegano:

- 400 ml de água morna
- 25 gr de fermento fresco para pão
- 100 ml de óleo
- 1 colher de sobremesa de sal
- 2 colheres de sopa de açúcar mascavo
- ½ kg de farinha de trigo integral fina
- 10 colheres de sopa de cacau em pó
- 150 gr de avelã picada
- 4 colheres de sopa de quinoa

O modo de fazer da receita decidiu os enquadramentos de câmera para a filmagem, que tinham como limitações o espaço físico da cozinha utilizada para o preparo. As falas dos personagens surgiram a partir dessas imagens captadas, onde os bonecos interagem com a criança cozinheira de acordo com o que era feito no momento da receita.

O roteiro da vinheta de abertura era simplesmente os alimentos se deslocando da esquerda para direita, ou seja, entrando em cena, onde cada categoria de alimento utilizado formava uma letra das palavras que compõe o nome do programa.

Storyboard

Não foi desenhado nenhum *storyboard* para o projeto.

Áudio

A trilha sonora de abertura foi composta por Cícero Mayor para o projeto e gravado em estúdio. As dublagens foram feitas pelos amadores Cacá Bordini, Cícero Barbosa, Cris Mônico e Marcelo Araújo, gravadas com gravador caseiro *Powerpack DVR-2926*.

Equipamentos Utilizados

Para captação das cenas dos personagens modelados foram utilizadas uma câmera fotográfica Nikon modelo D3000, uma objetiva macro, disparador externo sem fio para câmera Nikon modelo D3000, um tripé, um ponto de luz com lâmpada de 500 W. Para a gravação da receita foram utilizadas uma filmadora Sony HDR-XR160 Full HD, um tripé, um ponto de luz com lâmpada de 1000 W. E para fotografar a vinheta de abertura foram utilizadas uma câmera fotográfica Nikon modelo D3000, uma objetiva DX 18-55 mm, um tripé, um ponto de luz com lâmpada de 500 W.

Para edição foi utilizado um mini Mac e o programa *final cut pro*.

Procedimentos Práticos

Como este é o projeto que utiliza a forma mais simples do *stop motion*, em termos do deslocamento dos objetos e personagens. A animação não é feita apenas da movimentação quadro a quadro, a composição estética do quadro nas escolhas de cores e pesos dos objetos de cena e de fundo, constroem a narrativa visual do que esta sendo contado.

Na vinheta de abertura, fixamos o tripé em cima de uma mesa, para poder colocar a câmera fotográfica em 90 graus, para ficar exatamente de frente com o objeto a ser fotografado, que estava no chão. E assim, fotografamos a sequencia das letras.



Fig. 13: posição do equipamento de captação da vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011



Fig. 14: sequência dos *frames* utilizados na vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011



Fig. 15: sequência dos *frames* utilizados na vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011



Fig. 16: sequência dos *frames* utilizados na vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011



Fig. 17: sequência dos *frames* utilizados na vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011



Fig. 18: sequência dos *frames* utilizados na vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011



Fig. 19: sequência dos *frames* utilizados na vinheta de abertura. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/03/2011

Utilizamos uma mesa encostada na parede com o papel *colorset* em cores variadas como cenário, apoiado no formato de fundo infinito com uma leve curvatura na parte inferior. O cenário utilizado é completamente estático e sem nenhum objeto de cena, os personagens possuem corpos estáticos, tendo como movimento apenas o deslocar da cabeça no sentido horizontal, para a direita e para a esquerda, e vice versa, com um pedaço de arame preso na parte inferior da cabeça que encaixa com um furo feito no corpo, que foi fixado no cenário com massa de modelar plastilina.

Os olhos não possuem arame para que as cabeças não ficassem com furos e nas trocas eram fixados com massa de modelar plastilina. A lógica utilizada para os quatro personagens foi padrão, com três posições de olhos: aberto, entreaberto e fechado; e quatro aberturas de boca: fechada ou sem boca, entreaberta, aberta e com dentes cerrados.



Fig. 20: sequência de cabeças e olhos da personagem vaca. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/02/2011



Fig. 21: sequência dos *frames* utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011



Fig. 22: sequência dos *frames* utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011



Fig. 23: sequência de cabeças e olhos da personagem galinha. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/02/2011



Fig. 24: sequência dos *frames* utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011



Fig. 25: seqüência dos *frames* utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011



Fig. 26: seqüência de cabeças e olhos do personagem porco. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/02/2011

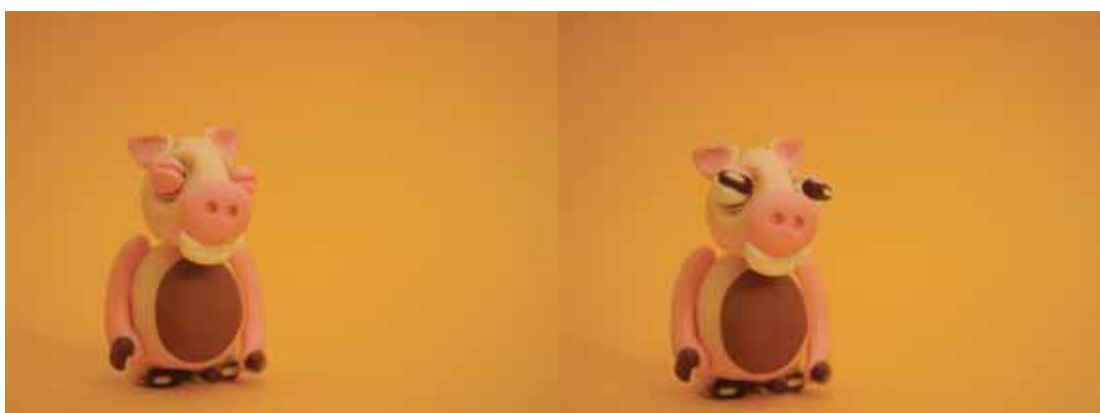


Fig. 27: seqüência dos *frames* utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011



Fig. 28: seqüência dos *frames* utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011



Fig. 29: seqüência de cabeças e olhos do personagem coelho. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/02/2011

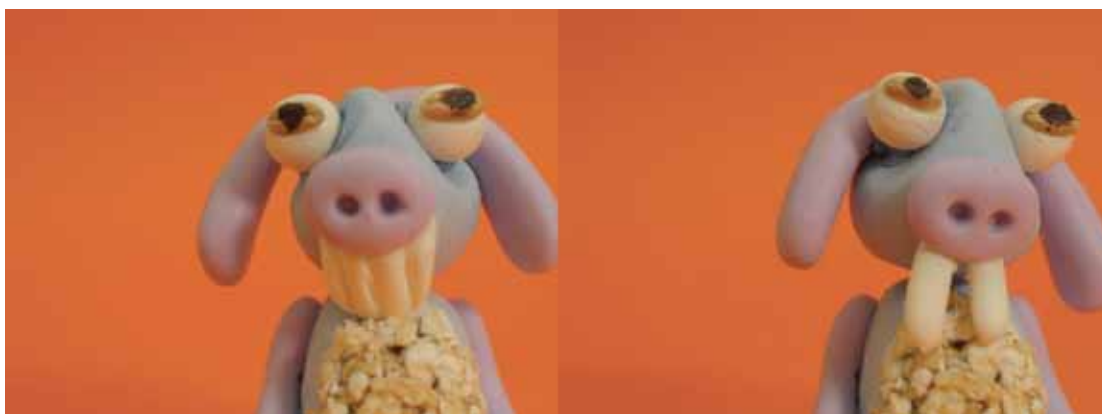


Fig. 30: seqüência dos *frames* utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011



Fig. 31: sequência dos *frames* utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011

Os bonecos foram fotografados com suas opções de bocas para simular a fala, trocando os olhos para piscadas e movimentando a posição da cabeça para parecer que estavam conversando com os personagens que estavam ao seu lado.

Outro corpo foi modelado sem ter os braços colados com cola, que ficaram soltos para serem animados levantando a colher. Os braços foram fixados com massa plastilina.



Fig. 32: sequência dos *frames* utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011



Fig. 33: sequência dos *frames* utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011



Fig. 34: sequência dos *frames* utilizados no filme Cozinha Mágica. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/04/2011

Com a dublagem pronta, fomos compondo a montagem da sequencia das fotos, onde a entonação das falas determinavam a troca das bocas e o tempo de cada fotografia.

Veiculação

O piloto foi criado para uma possível série de vários programas dedicados a culinária vegetariana. A decisão em colocar a cena em que os bonecos levantam uma colher de pau veio no intuito em apoiar algumas ONGs que trabalham com alimentação vegetariana como a Revolução da Colher, a Sociedade Vegetariana Brasileira e a Pachamama, no intuito de utilizar esse canais como divulgadores do projeto.

Assista em

<https://vimeo.com/user17994451>

Nômade apresenta

Um caso de Noite em oem que oem o destino de o dormiu com o dor O caso

Um filme de
Alessandra Martins

2.2 A noite em que o Destino dormiu com o Acaso

Conceito

Stop motion com bonecos de massa profissional *sculpey* e esqueleto de fio de cobre e massa epóxi.

Processo de Criação

A primeira consideração na confecção dessa animação foi a de começar o processo criativo a partir de um roteiro para depois desenvolver os espaços e personagens. A pretensão em trabalhar um tema adulto, que falasse sobre a existência e as experiências humanas, percorre o tema do Eterno Retorno. O desafio seria o de apresentar uma história que se abrisse para múltiplas interpretações, que dependesse apenas do referencial de mundo de cada espectador e não direcionar a interpretação como algo pronto e fechado. Para isso, durante o processo de composição, a escrita aconteceu com base na experiência, imaginação e intuição, assim como nas suposições armazenadas no inconsciente.

Não se trata apenas da privação de uma compreensão total, mas de uma linguagem cinematográfica que mostra menos para sugerir mais a respeito da ambigüidade dos personagens e dos temas humanos. Somente assim, uma narrativa pode guiar o público até algo com mais valor que o superficial, o sensacional e o polêmico. Estamos falando de olhares, dos perfis desviados, das costas viradas, dos silêncios enigmáticos, dos sons sugestivos da natureza e das paisagens primitivas habitadas ou abandonadas pelos homens. Estamos falando de uma arte narrativa que chama a nossa atenção para o que existe no limite da nossa percepção e além.

Um primeiro argumento foi desenvolvido em co-autoria com Rodrigo Lopes. O processo criativo do roteiro se iniciou com a produção de uma série de diálogos entre um garoto e uma garota. Esses diálogos se conectavam pela visão de mundo dos dois personagens, no total de quatro textos. A intenção seria a de que os diálogos que parecessem filosóficos demais não passassem de conversas cotidianas que acontecem em situações urbanas decadentes. A partir dos quatro textos ficou decidido que seriam mesmo

apenas dois personagens e os ambientes internos seriam maquetes e os externos foto-montagem. Assim, um segundo argumento surgiu. Os personagens interagem num diálogo filosófico-existencial sobre assuntos aparentemente banais.

A releitura do Eterno Retorno nietzschiano feita no roteiro percorre as variações dos estados emocionais dos personagens, que não se fixam numa posição definitiva, vivendo as transformações e desdobramentos das situações que causam um estado de inquietação como força motora da vida. Tal inquietação não pode ser confundida com negação da vida, ao contrário, é uma afirmação da vida, pois não podemos crescer se não experimentamos o declínio e vice-versa, são aspectos de um mesmo acontecimento, que não ocorre de um modo exatamente igual, mas são variações de sentidos já vivenciados, faces de uma mesma realidade. Sentimentos como alegria e tristeza não serão iguais no amanhã, e voltaremos a experimentar esses estados em suas diferentes variações. O Eterno Retorno consiste na criação de infinitas possibilidades de destruição dos velhos padrões e paradigmas que negam a vida, criados e imposto pela humanidade. Lida com a existência não apenas como um estado, e sim como ato, como a própria passagem da possibilidade à realidade.

Cada pessoa vivencia, sente e passa de diferentes formas pelo Eterno Retorno, de acordo com sua experiência de vida e da consciência sobre essas experiências. A vida não opera com fórmulas fixas, mas existe um padrão de repetição dos acontecimentos, que de início parece absurdo, e no processo de conscientização dessa repetição testamos modificações, pela crença de que controlamos a própria vida, processo que traz luz à consciência e vamos nos ajustando àquilo que se repete, agindo de forma estratégica para gerar uma melhoria na qualidade de vida, gastando menos energia vital no processo de repetição, que nunca é igual, pois a percepção do processo está sempre mudando, se ampliando.

Nietzsche irá reafirmar esta ideia ao apontar o ato de pensar como uma forma de reaprender a ver, dirigindo à consciência para que faça de cada imagem um lugar privilegiado. Sua filosofia tem como meta esclarecer o procedimento pelo qual um espírito, que não compreende a significação do mundo, acabe por lhe achar um sentido e uma profundidade.

Agora o principal está feito. Detenho alguma evidências de que não posso me separar. O que sei, o que está certo, o que não posso negar, o que não posso rejeitar, eis o que vale. Posso negar tudo nessa parte de mim que vive de nostalgias incertas, menos esse desejo de unidade, essa fome de resolver, essa exigência de clareza e coesão. Posso contrariar tudo nesse mundo que me envolve, me choca ou me transporta, menos esse caos, esse rei acaso e essa divina equivalência que nasce da anarquia. Não sei se esse mundo tem um sentido que o ultrapasse. Mas sei que não conheço esse sentido e que, por ora, me é impossível conhecê-lo. (CAMUS, 1989:68)

Inicialmente a idéia foi elaborada como texto literário. Esses assuntos apontados compuseram o fio condutor da conversa do casal, apontando a visão de vida e experiência de cada um, refletindo naquela em que ambos estão construindo juntos no decorrer da narrativa. Transfigurar a idéia de que a realidade não é um estado, e sim um processo, utilizando o roteiro não para mostrar a soma dos momentos individuais da vida de cada personagem, mas sim o resultado do aspecto de constante mutação de que eles podem se revestir a cada novo momento.

Os personagens não receberam nomes, apesar de conter no título do roteiro e em determinadas situações a referência aos nomes “Acaso” para o menino e “Destino” para a menina. Ambos oscilam o tempo todo para refletir e apresentar ambiguidade e pluralidade de significados que coexistem num só significante, o da vida e sua multiplicidade. Os giros que acontecem no desenrolar da ação deverão funcionar como lapsos, ilustrando o Eterno Retorno. Esses lapsos são entendidos como pontos de virada que determinam as circunstâncias emocionais, o temperamento, a personalidade e os momentos de reflexão dos personagens.

Destino e Acaso apresentaram-se como seres que vivem de tal modo que o desejam viver outra vez, numa eterna movimentação à experimentação. Desta forma, os textos tomaram forma de roteiro.

Como os diálogos eram muito extensos, o que deixaria a animação cansativa, fizemos cortes no roteiro original, deixando apenas as duas últimas partes. Assim, o roteiro inicial de 15 minutos foi reduzido para 5 minutos, duração mais adequada à proposta do projeto. Como a seqüência dos diálogos não segue necessariamente uma seqüência linear de tempo,

justamente para brincar com o conceito filosófico em questão, o corte feito no roteiro não impossibilitou a continuação do projeto. As cenas que implicariam foto-montagem foram descartadas, ficando apenas as que acontecem em cenários internos (bar e quarto).

A criação dos ambientes e dos personagens partiram dos diálogos já escritos, assim como suas ocupações, preferências, lugares que frequentam, idade, profissão. E com essas informações partimos para a busca de imagens que os representassem.

Com a etapa escrita direcionada notamos a necessidade de imagens para ilustrar tantas cenas e planos descritos no roteiro. A parte escrita é fundamental, porém a visualização da cena e da continuidade do roteiro é sentida através das imagens que o *storyboard* traz para ilustrar tudo que foi descrito inicialmente. Will Eisner afirma que justamente o *storyboard* é a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final, porque, na prática, sugere os ângulos de câmera, e também prefigura a encenação e a iluminação.

As imagens captadas, ao serem editadas, com acréscimo das falas e trilha sonora vão compor a ordem pré-estabelecida pelo roteiro. No roteiro foi que se definiu a seqüência dos acontecimentos. Manter-se fiel a ele garante que a história apresentada não sofra alterações bruscas, pondo as cenas captadas em desuso, o que significaria, principalmente no caso da animação, dias e horas de trabalho desperdiçados.

Materiais Utilizados

Para a confecção dos esqueletos dos bonecos utilizamos fio de cobre e massa epóxi. O revestimento foi feito com borracha látex nos braços, nos troncos, pernas e cabeças massa profissional *sculpey* e nos pés porcelana fria. Os objetos removíveis como bocas e olhos foram feitos com porcelana fria, também conhecida como massa biscuit, presos com arame e coloridos com tinta acrílica.

A estrutura do bar foi feita em madeira, revestida com papel madeira, pastilhas para mosaico, tinta acrílica, vários desenhos impressos em papel *couche*. A mesa de bilhar foi feita de papelão *Horlle* revestido de papel *colorset* pretona estrutura da mesa e papel camurça verde no tampo, as bolinhas eram de massa *biscuit* coloridas com tinta acrílica e os tacos de

varetas de madeira usada para churrasco pintada com tinta acrílica. A lousa era madeira revestida de papel *colorset*, tapete de retalho de tecido. Luminária feita de papel *colorset*, revestido internamente com papel alumínio e lampadinhas de pisca pisca de natal. Mesa do bar e bancos feitos de papelão *Horlle* como estrutura, revestido de papel *colorset* preto e decorados com pastilhas para mosaico. As garrafas, copos, cinzeiros, cigarros e maço de cigarros forma feitos com massa *biscuit* e tinta acrílica.

No quarto a estrutura foi feita em madeira, pintada com tinta acrílica e acabamentos em aerógrafo. Desenhos impressos em papel *couche* colados nas paredes como quadros. Prateleira em madeira, pintadas com tinta acrílica. Livros e vinis feitos de placas de e.v.a. revestidos com desenhos impressos em papel *couche*. Vitrola, caixas de som, amplificador e baixo acústico feitos em massa *biscuit* e tinta acrílica. Estante e guarda-roupa feitos em madeira e pintados com aerógrafo. Cadeira e cama feitos com papelão *Horlle* e pintados com tinta acrílica. Colchão e travesseiro feitos com lã acrílica, revestidos com algodão estampado. Pedaco de espelho em corte assimétrico.

Estudo de Personagens

A experimentação espontânea de “pensar” com as mãos através da modelagem artística que cria universos e histórias para seus personagens começou gradualmente ser acompanhada pela reflexão da articulação exigida pela técnica. No *stop motion* os bonecos precisam se movimentar, para isso necessitam de uma certa resistência para aguentar tais movimentos, sendo absolutamente necessário um estudo prévio de materiais, de como confeccionar os esqueletos, o material utilizado para dar massa e sustentação os personagens.

Os materiais são escolhidos necessariamente para poder executar as intenções estéticas e funcionais propostas pelo roteiro e obviamente, pelo seu custo. Para isso foi necessário estudo da parte visual como um todo para definir as proporções entre cenário e bonecos e entre os próprios objetos em cena. As imagens começam a interagir com o conteúdo verbal criado para contar a história. Ao trabalhar com criação é necessário constantemente descobrir novas formas de conceber o que esta sendo criado pelo imaginário

e assim começa a pesquisa das possibilidades em articular os bonecos para poder simular cada movimento exigido pelo roteiro.

O estudo para articular o esqueleto partiu da escolha dos materiais a serem testados nesse projeto que foram fio de cobre e massa epóxi, confeccionados para bonecos com 15 cm de altura.

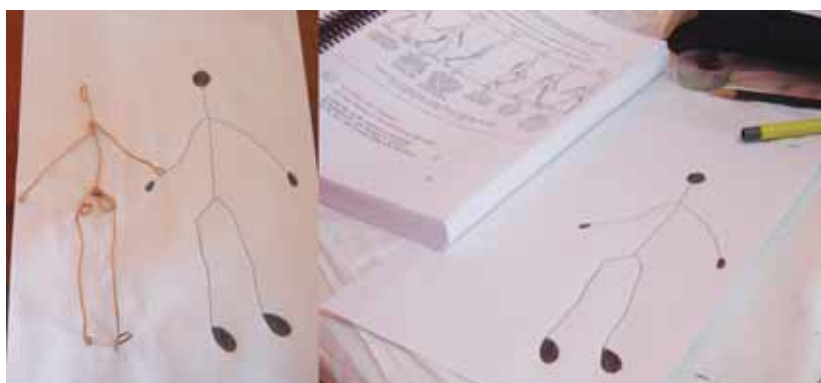


Fig. 35: estudo para esqueleto feito em fio de cobre. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/05/2011

Com um pedaço do fio de cobre foi feito a coluna vertebral e a cabeça, finalizada com fio fazendo um círculo. O fio dos braços foram enrolados na coluna, com círculos finalizando as duas mãos para que não rasgassem o látex. A bacia, pernas e pés foram feitos com o mesmo pedaço de fio, com círculos para dar o formato da bacia e círculos nas finalizações dos pés para que não descolassem dos calçados em massa biscuit. A estrutura que foi enrolada na parte de baixo da coluna vertebral.



Fig. 36: estudo de articulações e preenchimentos para esqueleto feito em fio de cobre. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/05/2011

Foram feitos dois testes de reforço com massa epóxi, na estrutura de fio de cobre. No esqueleto amarelo, foi colocado epóxi na coluna, pernas, braços, mãos e cabeça, deixando as articulações do pescoço, ombros, cotovelos, quadril, joelhos e pés apenas com o fio. Para dar uma encorpada no esqueleto, revestimos com massa biscuit. No segundo esqueleto os reforços em massa epóxi foram feitos nas articulações do cotovelos, quadril, joelhos e nos pés. E o esqueleto foi engrossado com lã de vidro.

Para a movimentação quadro a quadro, o esqueleto amarelo apresentou melhor desempenho no controle dos movimentos, mas era o mais fácil de quebrar. Já o revestido em lã de vidro, por ter reforço nas articulações era mais resistente, mas este reforço dificultava na movimentação do personagem, deixando os movimentos duros. Assim, arriscamos na estrutura menos resistente, mas com desempenho de movimento mais fluídos, finalizando o esqueleto definitivo de fio de cobre com as articulações livres, engordados com massa epóxi.

Passamos para a criação conceitual e visual dos bonecos. O personagem masculino é um rapaz pacato e irônico de 27 anos, estudante de física, que pretende se especializar em astronomia, possui como principal atividade observar o céu. Animador de festas infantis para sobreviver e ajudar a mãe nas despesas da casa. É alto, magro, com cabelo cacheado e comprido. O bar será o cenário onde Acaso se ambienta.

Já a personagem feminina demorou para aparecer. Tínhamos em mente como seria seu quarto, branco com estampas do *rock* e muito vermelho, teria que ser alguém extremamente ligada a música. E foi numa noite andando pela cidade que vimos garota com um visual "*psychobilly*" e era justamente o que precisávamos para compor a personagem. Assim partimos para a modelagem dos protótipos, até chegar em uma versão definitiva. Destino é uma garota de 23 anos, trabalha numa loja de instrumentos e toca baixo em algumas bandas. Estuda cinema e mora sozinha. A decoração do seu quarto deverá trazer informações sobre a sua vida e gostos pessoais.



Fig. 37: estudo de protótipos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/05/2011

Vários estudos foram feitos para chegarmos aos personagens desejados com as características físicas referentes a idade que deveriam ter. O corpo foi fácil de acertar, mas o rosto ora ficavam muito velhos, ora muito novos, até que chegamos aos protótipos definitivos para serem modelados em massa *sculpey*, revestindo os esqueletos definitivos já confeccionados.



Fig. 38: protótipos definitivos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/05/2011

Na versão articulada e definitiva, braços e pés precisaram sofrer modificações, pois a versão toda em massa *sculpey* não aguentaram a articulação necessária para a animação. Os dedos das mãos quebravam com facilidade e os braços se desfizeram nos primeiros testes de movimentação dos bonecos definitivos. Como solução, escolhemos usar a borracha látex para os braços e para isso reproduzimos os braços em massa *biscuit* para que fossem feitos os moldes em látex. Os calçados também não aguentaram a movimentação e racharam por inteiro, a versão definitiva foi feita em porcelana fria.

Os olhos e as bocas foram feitas com massa de modelagem do tipo *biscuit*, presas em pedacinhos de arame, mesma técnica utilizada nos bonecos do curtíssima “Cozinha Mágica”. Foram confeccionados três olhos – abertos entreabertos e fechados, e quatro posições de bocas, variando com os sons que emitimos com as vogais e consoantes, com posições fechadas, pequena abertura, media abertura e extremamente aberta, que eram trocadas de acordo com as falas preestabelecidas pelo roteiro.



Fig. 39: bonecos articulados definitivos com braços de látex. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/06/2011

Estudo de Cenários

O processo de construção de maquetes para animação por deslocamento requer todo o cuidado, pois toda extensão da maquete é o espaço dramático dos bonecos, nele eles irão se deslocar e interagir com os objetos em cena. Na questão cenográfica, além do cuidado estético, há a necessidade do cuidado de continuidade desses objetos em cena, já que um filme não é filmado na ordem que é mostrado no roteiro.

Para bonecos de 15 cm de altura, os dois ambientes da animação - bar e quarto - que são reproduções de espaços internos e fechados, foram projetados em quadrados de 1 metro. Assim, a base do cenário foram 3 placas de madeira, uma servindo como chão e 2 como paredes, em que foram pregadas e coladas umas nas outras.

O bar é o ambiente onde o personagem masculino se apresenta na história, local escuro, em tons de marrom, verde e preto. Na parte estrutural, o chão foi revestido de lâmina de madeira, e as 2 paredes foram na sua metade de cima pintadas com tinta acrílica em na cor mostarda, e da metade para o chão, foi revestida de lâmina de madeira. Para dar acabamento nessa divisão da parede, foram coladas pastilhas para mosaico, variando em tons de verde, laranja e branco. A parte de madeira, que pega praticamente toda a altura dos personagens, foi toda decorada com desenhos de artistas conhecidos e com desenhos cedidos por amigos, todos impressos em papel *couche* e recortados e colados com cola branca. A mesa e o banco contínuo foram feitos de papelão *Horlle* como estrutura e pintados com tinta acrílica preta, com acabamentos em pastilhas para mosaico.



Fig. 40: visão geral da maquete do bar. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins.
07/07/2011

Os detalhes da cena dão vida para a imagem e ajudam na composição dos enquadramentos para as fotos. Cada objeto de cena foi pensando tanto para a estética visual do filme quanto para serem animados. A mesa de sinuca é o local onde ocorre boa parte das movimentação da cena, sua estrutura foi feita de papelão *Horlle* e revestida externamente com papel *colorset* preto, o tampo da mesa com papel camurça verde e as caçapas simuladas com papel *colorset* preto, as bolinhas foram feitas de massa *biscuit* coloridas, variando os tamanhos com cortes horizontais, para dar a impressão de estar caindo na caçapa. Os tacos foram feitos com palitos de madeira do tipo para espeto de churrasco e foram pintados posteriormente com tinta acrílica. A luminária da mesa de sinuca ajuda a compor a iluminação da cena, dando forma ao ambiente escuro e amarelo, foi feita de papel *colorset*, revestido internamente com papel alumínio e lampadinhas de pisca pisca de natal.



Fig. 41: detalhes da maquete do bar. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 14/07/2011



Fig. 42: detalhes da maquete do bar. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 14/07/2011

Todos os outros objetos de cena, como garrafas, copos, cinzeiros, cigarros e maço de cigarros forma feitos com massa *biscuit* já colorida com tinta acrílica antes da modelagem (pigmenta-se a massa, a tinta não é aplicada por cima da massa).

Para contrapor o primeiro cenário, o quarto da personagem Destino é um ambiente claro, predominando o branco e com objetos de cena em cores vibrantes, ilustrando visualmente o contraponto do Eterno Retorno, que pode ser entendido como uma metáfora entre luz e sombra.

As paredes do quarto foram pintadas com tinta látex branca e o chão foi pintado com tinta acrílica brilhante marrom para fazer sombra no chão e dar volume na cena. Detalhes de fogo foram pintados com aerógrafo, simulando um rodapé, com uma porta fixa também pintada em aerógrafo e um espelho assimétrico, para dar opções de enquadramento na cena através do seu reflexo. Prateleira em madeira, pintadas com tinta acrílica com livros feitos de placas de e.v.a. revestidos com desenhos em papel *couche*.



Fig. 43: visão geral da maquete do quarto. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins.
07/07/2011

A estante e o guarda roupa foram comprados prontos e estilizados com pintura em aerógrafo, com caveiras, compondo o ambiente de uma fã de *rock*, decorados com livros e vinis feitos de placas de e.v.a. revestidos com desenhos em papel *couche*, com temática de bandas de *rock* já existentes. Vitrola, caixas de som, amplificador e baixo acústico feitos em massa *biscuit* e tinta acrílica, ambientando o comportamento e a rotina da personagem.



Fig. 44: detalhes da maquete do quarto. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins.
14/07/2011



Fig. 45: detalhes da maquete do quarto. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins.
14/07/2011

A cama foi feita com papelão *Horlle* e pintada com tinta acrílica preta. O forro do colchão e do travesseiro feitos com lã acrílica, revestidos com algodão estampado. Estes são os objetos onde ocorre praticamente toda a ação da cena.

Roteiro

Um roteiro não é uma obra de arte com uma forma definitiva, é como um plano de invasão que deve ser alterado diariamente sob a luz de novas informações, podendo mudar até o dia da filmagem. A edição de um roteiro envolve a infinitas revisões do texto inicial, de estruturações que consigam transformar única e exclusivamente em seqüência de imagens, com ou sem diálogos, que sejam capazes de apresentar os personagens o enredo, a trama que estão estritamente ligados à estrutura do filme. São feitos cortes, adaptações e condensações do trabalho como um todo. Assim, o roteiro recebe varias modificações antes de estar pronto para ser filmado.

O ato de fazer filmes é um processo orgânico e físico que deve se adaptar à realidade do elenco e da filmagem – tanto em suas implicações positivas quanto negativas. Assim, para a viabilidade do projeto, o roteiro sofreu um corte nas suas 3 primeiras cenas, seguindo apenas com a parte abaixo:

CENA 5 – INT. – NOITE – BAR

Voltam a caminhar. Ele mais confiante, com olhar mais distante e malicioso. Ela mais triste. Entram no bar, ao lado da mesa de sinuca, sentam, pedem a cerveja e começam a beber e a preparar a mesa de sinuca para jogar.

Ela dá uma tacada. Erra. Ele joga e acerta.

ELA

Fiquei mal...

ELE

Justo agora?

ELA

Eu não aprendo mesmo, acho que nunca vou aprender, não sei o sentido de tudo isso, não sei onde vai dar, não sei, não sei, não sei... Só

cansei de tanto não saber, só isso. Que adianta cair, ter força pra levantar,
refazer tudo, TUDO!

A menina já esta praticamente bêbeda.

ELE

Do que você tá falando? É só uma sinuquinha, mas se você vai ficar
tão mal assim eu deixo você ganhar as três partidas...

ELA

Sinuca? Que sinuca?

Passa-se certo tempo e a mesa fica cheia de garrafas de cerveja, o
chão fica cheio de bitucas de cigarro. Ele aproxima-se dela.

ELE

Olha só, se não fossem esses pequenos acidentes da vida, não
haveria emoção, não haveria aprendizado, não haveria dor e prazer. Só
haveria a monotonia amarga de quem acende o cigarro pelo filtro... Eh eh
eh... Sua bêbada.

ELA

Merda. Me dá outro cigarro aí.

Imagina só... Apanhar, apanhar, apanhar e achar fantástico tudo isso
pra se construir um caráter... Um caráter destruído, isso sim! Uma pessoa
vazia com uma vida sem sentido...

ELE

Acho que tá na hora de você ir lá vomitar.

ELA

Por quê? Pra causar mais um acidente do acaso e engrandecer as
estrelas que iluminam minha doce, doce vida? Vou vomitar aqui mesmo!

Ele ri enquanto ela olha com nojo para seu pé vomitado. Levantam-se e começam a caminhar. Ele confiante, ela cambaleando e ainda meio triste.

ELA

Vou te contar um segredo...

ELE

Segredo?

ELA

É... um desses que explica porque a minha vida não é tão boçal assim.

ELE

Não acredito que você ainda tá pensando...

ELA

Sabe, desde pequena eu já sabia que ia ser assim, um tanto complexo..... A grande maioria sabe de tudo né, acho bonito isso, mas também acho um tanto programado sabe?

Você sabe nitidamente que a pessoa vai fazer, é tão previsível...

Sai da escola, já entra numa faculdade, logo mais um estágio e já está trabalhando, até que conhece alguém com quem vai se casar, ter filhos e tudo mais...

Olha, sinceramente, eu acredito que há amor nisso tudo, eu acredito que há vida nisso tudo, mas.....

A menina acende um cigarro e olha dentro dos olhos do homem.

ELA

Nem todos eles capturam assim, não dá... Simplesmente não dá.

ELA

É justamente isso, nossa... É por isso que eu tenho amigos e não contatos, é por isso que a minha alma é a minha vida e não o meu emprego, é por isso que no amor há liberdade, é por isso que tudo se torna tão simples e cada vez mais difícil suportar...

ELE

O que eu posso lhe dizer é que é por isso que alguém viaja mais que o tempo de todo tempo do universo para vir aqui tomar todas comigo e ter uma lucidez que me apavora!

Ele pára de repente com sua exclamação e olha para ela, com cara de surpreso.

CENA 6 – INT. – NOITE – QUARTO

Entram no apartamento dela. Abrem a porta.

ELA

É aqui.

Não repara a bagunça.

ELE

Imagina.

ELA

Vou colocar um colchão aqui na sala. Eu fico no sofá. Assim a gente pode conversar enquanto sonhamos.

ELE

Legal. E vamos conversar sobre o quê. Digo, no sonho?

ELA

Ah, sei lá...

Mas faz assim ó: quando você se deitar, antes de dormir, fica imaginando que tá acendendo e apagando a luz. Assim você controla seu sonho.

ELE

Legal. Você sabe fazer isso?

ELA

Eu não sonho.

ELE

E como sabe disso?

ELA

Foi um recurso que inventei para ajudar as pessoas a serem mais felizes. A vida é uma carruagem em alta velocidade sem rédeas, descontrolada. O sonho é a queda do precipício. Quando as pessoas podem usufruir desse momento, pensam mais na vida.

ELE

Que gentil que você é!

ELA

Imagina. Me divirto com isso. As pessoas são tolas... Adoram ficar sonhando enquanto assistem a vida passar voando...

ELE

Nem me fale... Vivem nos culpando.

ELA

É... Então boa noite.

ELE

Boa noite.

ELA

Ah, quer alguma coisa antes de dormir?

ELE

Quero. Quero você.

FADE OUT:

Entram créditos.

Storyboard

Storyboard desenhado por Laidner Rosa.

CENA 5 – INT. – NOITE – BAR

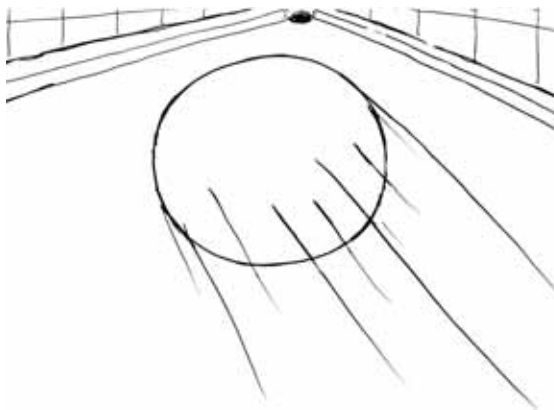


Fig. 46: cena 5 / plano 1. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 47: cena 5 / plano 2. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/20



Fig. 48: cena 5 / plano 3. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011

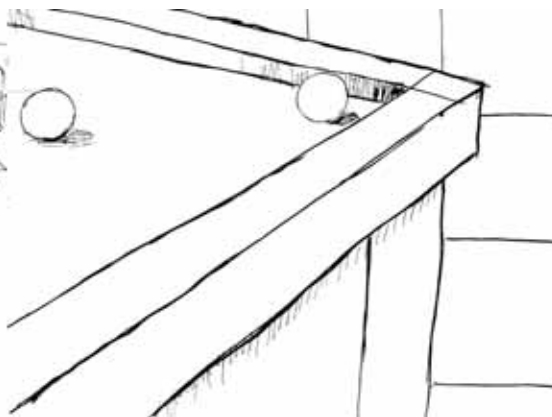


Fig. 49: cena 5 / plano 4. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 50: cena 5 / plano 5. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 51: cena 5 / plano 6. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 52: cena 5 / plano 7. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011

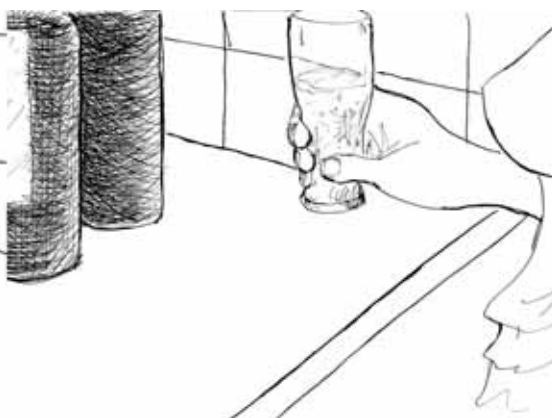


Fig. 53: cena 5 / plano 8. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011

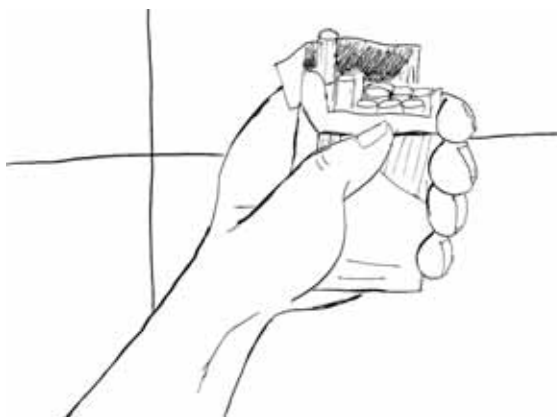


Fig. 54: cena 5 / plano 9. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 55: cena 5 / plano 10. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 56: cena 5 / plano 11. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 57: cena 5 / plano 12. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 58: cena 5 / plano 13. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 59: cena 5 / plano 14. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 60: cena 5 / plano 15. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 61: cena 5 / plano 16. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011

CENA 6 – INT. – NOITE – QUARTO



Fig. 62: cena 6 / plano 1. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 63: cena 6 / plano 2. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 64: cena 6 / plano 3. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011

Fig. 65: cena 6 / plano 4. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 66: cena 6 / plano 5. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 67: cena 6 / plano 6. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 68: cena 6 / plano 7. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 69: cena 6 / plano 8. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 70: cena 6 / plano 9. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 71: cena 6 / plano 10. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 72: cena 6 / plano 11. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 73: cena 6 / plano 12. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 74: cena 6 / plano 13. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 75: cena 6 / plano 14. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011

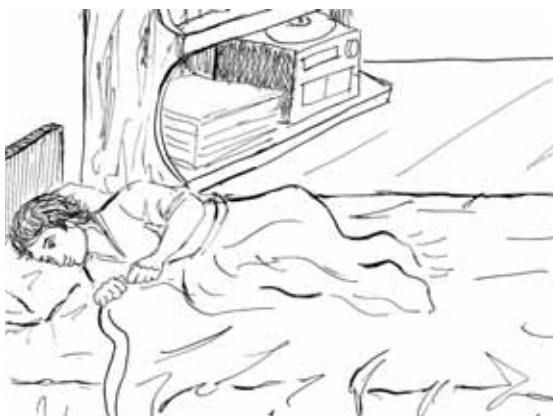


Fig. 76: cena 6 / plano 15. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 77: cena 6 / plano 16. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 78: cena 6 / plano 17. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011



Fig. 79: cena 6 / plano 18. Desenho de Laidner Rosa. 20/05/2011

Áudio

Para dublagem contamos com os atores profissionais Eduardo Semerjian como Destino e Renata Gaspar como Acaso, gravados em estúdio.

Os ruídos que fazem a ambientação realística da cena, como passos, abrir e fechar porta, foram baixados em sites gratuitos como o *soundbible*.

As músicas utilizadas nas cenas foram gentilmente cedidas pelo músico Bruno Corrente, do seu projeto solo Ristra.

Equipamentos Utilizados

Para captação das cenas dos personagens modelados foram utilizadas uma filmadora miniDv da Sony, fita miniDv, um tripé, um ponto de luz com lâmpada de 500 W.

Para edição foi utilizado um mini Mac e o programa *final cut pro*.

Procedimentos Práticos

Com os cenários e bonecos prontos começamos um estudo de iluminação e uma familiaridade com a câmera fotográfica utilizada. Escolhemos testar uma câmera digital amadora do tipo *cybershot*, muitos testes foram feitos e o resultado foi frustrante, pois a câmera fotográfica destinada ao projeto deixavam as cenas extremamente achatadas, parecendo algo bidimensional e o efeito da maquete tridimensional se perdia quase que em sua totalidade. A câmera, apesar de ser digital e com alta

resolução, por ser amadora não apresenta profundidade de campo o suficiente para a realização do projeto. Assim, optamos em testar a utilização de uma filmadora do tipo Mini DV, que me daria mais trabalho, pois teríamos que gravar e depois exportar um *jpeg* para cada *frame* de filmagem.



Fig. 80: Utilização da filmadora mini DV para captação das imagens. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 01/08/2011

O primeiro ponto crítico foi o fato da filmadora utilizada não possuir um disparador externo e não ter o recurso de fotografar *frames*, com isso, foi necessário filmar por 5 segundos cada movimento feito, pois câmera fazia um leve movimento ao apertar o botão, tanto para iniciar quanto para parar a filmagem, dando uma margem de filmagem par que houvesse um ponto em comum em todos os planos filmados. Fato que não garantia com exatidão que as imagens produzidas não dariam leves saltos ao serem colocadas em sequencia na ilha de edição. Outro agravante gerado por este fato era a impossibilidade de olhar a fotografia (*frame*) feito anteriormente, caso o boneco caísse em cena, ou se precisássemos averiguar a fluidez no deslocamento do movimento da animação dos personagens. Para que houvesse um mínimo controle da movimentação, foi utilizada um câmera digital fotográfica do tipo *cybershot*, posicionada num enquadramento próximo ao original, funcionando apenas com um recurso de controle do movimento dos personagens, pois ao passar rapidamente as imagens pela câmera, o movimento era simulado em tempo real. Estas imagens não foram utilizadas na edição do filme.



Fig. 81: Utilização de uma câmera fotográfica para auxiliar o controle do movimento.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011

No processo prático do filme, logo de início os bonecos mostraram alguns problemas, necessitando algumas mudanças em relação aos materiais utilizados em sua confecção. Como este curtíssima tinha a finalidade em testar a massa de modelagem profissional *sculpey*, pequenos reajustes foram necessários para a viabilização do projeto

O segundo ponto crítico foi na sustentação dos personagens, nas cenas em que andavam em pé. Primeiro fizemos alguns furos no chão do cenário e colocamos porcas nas solas dos calçados e íamos fixando o boneco no chão do cenário com parafusos, para poderem andar em pé. Conforme os quadros eram fotografados, os personagens iam se curvando aos poucos e caindo, isto ocorreu devido ao fato do tipo de esqueleto escolhido para confecção dos bonecos, outro item que não foi alterado para manter a proposta em testar a viabilidade dos materiais escolhidos neste projeto.

A grande problemática do esqueleto feito em fio de cobre reforçado com massa epóxi esta em sua dureza, por ser um esqueleto sem articulação flexível, dificulta a fluidez na movimentação dos bonecos. O arame não permite um controle preciso do movimento feito, assim, quando o boneco dava um passo para frente, por exemplo, não existia uma exatidão do lugar em que deveria parar.

Para solucionar as quedas dos bonecos, nos planos abertos, que deveriam mostrar os pés dos personagens andando, desenvolvemos uma espécie de girafa com cabo de vassoura, antenas de televisão e massa

epóxi, que ficaram presas no quadril dos bonecos, garantindo que não caíssem ao serem movimentado.



Fig.82: girafas desenvolvidas. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/07/2011

Fig.83: close nas girafas. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/07/2011



Fig. 84: cenas em plano aberto dos bonecos andando presos nas girafas. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 09/08/2011

Alguns testes foram feitos e o aparato criado resolveu o problema das quedas dos bonecos, mas criava a necessidade em tratar cada foto para que o aparato fosse apagado da cena. Assim, as cenas em plano aberto foram eliminadas.

Fechamos o enquadramento das cenas para que os pés não aparecessem e utilizamos pequenos pedaços de arame fincados nas pernas dos bonecos, fazendo uma espécie de contra peso, evitando que eles caíssem com facilidade. O boneco era movimentado junto com o arame, que era ajustado de forma a evitar possíveis desequilíbrios.



Fig. 85: aparatos de arame para viabilizar a sustentação dos bonecos em pé. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011



Fig. 86: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011



Fig. 87: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011



Fig. 88: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011



Fig. 89: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011



Fig. 90: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/09/2011

Outra solução para o deslocamento dos bonecos, simulando passos, foi a utilização da própria mão do animador como aparato de apoio. Lembrando que o projeto é um experimento em animação, os problemas iam aparecendo e soluções eram pensadas de imediato para que o processo continuasse, sem pensar necessariamente no rigor e no controle que este tipo de técnica pede.



Fig. 91: utilização da mão do animador para sustentação dos bonecos em pé. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 13/08/2011



Fig. 92: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 13/08/2011



Fig. 93: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 13/08/2011

Todos os outros movimentos foram fáceis de realizar. A animação da mesa de bilhar foi feita com o deslocamento quadro a quadro das bolinhas e quando eram encaçapadas as bolas eram cortadas para dar efeitos de que estavam caindo no buraco, que era um pedaço de papel preto.

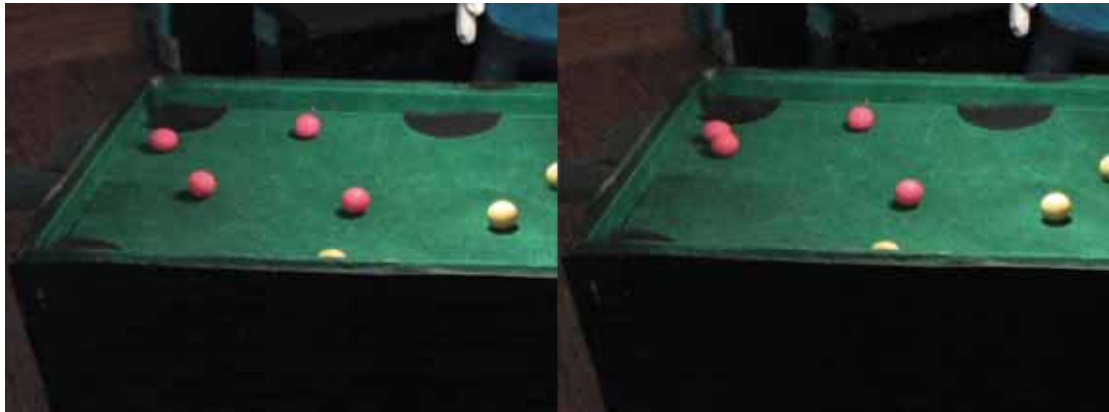


Fig. 94: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/09/2011



Fig. 95: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/09/2011

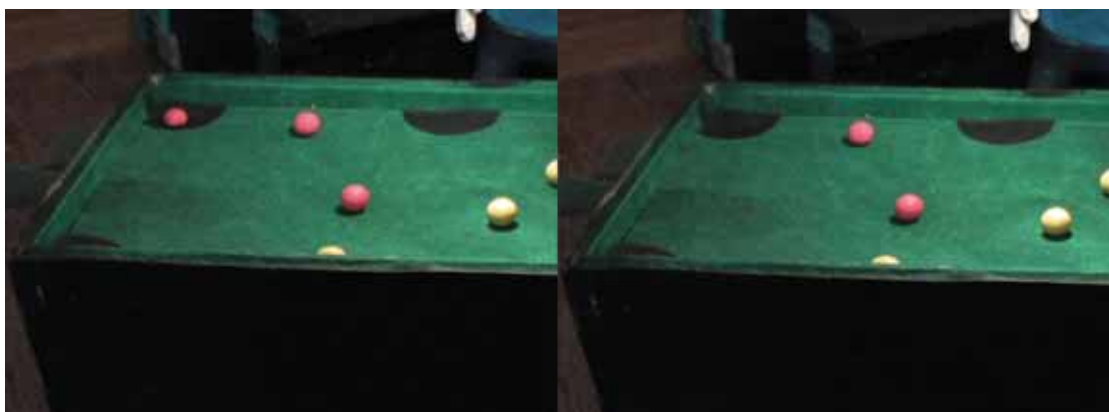


Fig. 96: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/09/2011

Todas as cenas que envolviam movimentos com os braços e cabeças, ou quando os personagens moviam algum objeto de cena, os bonecos eram fixados com cola quente no cenário, estando eles sentados, deitados ou em pé. A cola fixava o corpo ou os pés do boneco no local, possibilitando que o restante do corpo fosse mexido sem que saísse da marcação da cena.

Personagem com os pés colados no chão, enquanto sua cabeça mexia olhando os discos na estante e seus braços eram animados para pegar o disco na estante.



Fig. 97: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011



Fig. 98: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011

O quadril da personagem sentada foi colado na cama par que ela pudesse gesticular os braços e cabeça enquanto conversava com o outro boneco na cena.



Fig. 99: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011



Fig. 100: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011

O boneco foi colado no colchão e o tecido do lençol foi colado na sua mão para que pudesse ser animado.



Fig. 101: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011

A boneca foi colada na cadeira do bar, com copo e cigarro colados em sua mão para que o movimento fosse animado.



Fig. 102: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/09/2011

A troca de olhos de aberto, entreaberto, fechado e aberto foram feitas no decorrer do filme todo. E as bocas possuíam tamanhos diferentes, simulando algumas posições do lábio de acordo com a fonética de algumas palavras e eram trocadas de acordo com o trecho da dublagem em questão.



Fig. 103: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011



Fig. 104: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011



Fig. 105: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/09/2011



Fig. 106: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/09/2011



Fig. 107: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011



Fig. 108: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 28/08/2011

A filmadora mini DV não tinha a capacidade técnica em filmar numa distância curta do objeto, ao aproximar a câmera do objeto para que este ocupasse todo o quadro da fotografia, a câmera desfocava toda a imagem. Para a filmagem da vitrola, que originalmente possuía 5 cm de comprimento, foi feita uma cópia do objeto numa escala maior, com o triplo do tamanho para que a filmagem fosse possível. Foi necessário confeccionar uma mão de látex na proporção da vitrola de 15 cm, para que fosse mantida a proporção dos objetos, assim como a confecção do disco de vinil.



Fig. 109: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 20/08/2011



Fig. 110: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 20/08/2011

Uma placa de vidro transparente foi usada para a gravação da cena do vômito que precisava ser vista de baixo para cima. A filmadora foi colocada no chão e apoiamos a placa de vidro numa mesa vazada com a boneca sentada numa cadeira igual a do bar, apoiada no vidro. Como parede colocamos um pedaço de folha de madeira idêntica à utilizada na maquete e o branco na imagem era da parede real do estúdio onde a cena estava sendo gravada. O material utilizado para o vômito foi glicerina líquida e farelos de massa *biscuit*.



Fig. 111: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 27/09/2011



Fig. 112: sequência dos *frames* utilizados no filme. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 27/09/2011

A contagem da quantia de fotografias para cada plano era decidida pelo tamanho do texto de cada fala existente na cena, repetíamos as falas e marcávamos com um cronômetro quanto tempo levava e assim estipulávamos a quantia de imagem. Com a movimentação foi seguido o mesmo padrão, imaginávamos a cena e íamos cronometrando para ver quantos segundos levava e assim estipulávamos uma quantia de foto.

Durante a filmagem utilizamos uma televisão conectada na filmadora para que servisse como tela de apoio da imagem captada, para que não dependêssemos apenas do pequeno visor da Mini DV.

Com todo material filmado, conectamos a filmadora no computador e com a utilização do programa *final cut* começamos a importar os *frames* a serem utilizados. Como o computador não tinha memória o suficiente para trabalhar com trechos filmados, precisamos exportar *jpegs* de cada *frame* para trabalharmos com fotografias, ou seja, com imagens estáticas.

A edição utilizou os trechos das falas para pontuar as trocas de planos, utilizando as opções de imagens existentes, onde o tamanho de cada foto era decidida de acordo com as palavras faladas e o tempo de atuação da cena.

Para ambientar a cena no bar, utilizamos vários canais de áudio, como ruídos de pessoas conversando, barulhos de copos, música e as dublagens. Já nas cenas do quarto utilizamos ruídos de pessoas andando, música do disco tocado em cena e as dublagens.

Veiculação

Destinada para festivais de animação e de curtíssimas.

No ano de 2011 foi selecionada para participar da mostra competitiva do Brasil Stop Motion 2011 – I Festival Internacional de Stop Motion do Brasil, realizado na cidade de Recife.



Fig. 113: folder da mostra competitiva do I Festival Internacional Stop Motion Brasil. 22/11/2011



Fig. 114: catálogo do I Festival Internacional Stop Motion Brasil. 22/11/2011

Assista em

<https://vimeo.com/user17994451>

Nômade apresenta

A Invocação



da Grande Serpente

Um filme de
Alessandra Martins

2.3 A Invocação da Grande Serpente

Conceito

Animação de bonecos de tecido com esqueleto em metal articulado, do tipo *ball joint*, esqueleto construído na oficina feita no “I Festival Internacional de Stop Motion do Brasil”.

Processo de Criação

Em novembro de 2011, aconteceu na cidade de Recife o “I Festival Internacional Stop Motion Brasil”, incentivados pela Secretaria de Educação de Pernambuco, o Fundarpe e o Edital Audiovisual do Funcultura.

O homenageado dessa primeira mostra foi o animador uruguaio Walter Tournier que trabalha com *stop motion* desde os anos 70, afirmando que foi o primeiro festival da América Latina específico para a técnica. Juntamente veio Fernando Sequeira, responsável pela construção dos esqueletos em metal dos personagens dos filmes da *Tournier Animación*, oferecendo a “Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*”.

Os esqueletos de metal, também conhecidos como *ball joints*, podem ser comprados por inteiro, ou em peças para serem montados. A oficina oferecia a oportunidade em ensinar como fazer tais esqueletos a partir de materiais baratos e acessíveis como sucatas de alumínio, bolinhas de rolimã, pregos, porcas, arruelas e parafusos.

Foram apresentados alguns esqueletos desenvolvidos para o longa metragem “*Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe*”, projeto apresentado no mesmo festival, mas que seria projetado somente a partir de fevereiro de 2012. Durante o festival tivemos acessos aos esqueletos de metal, pudemos ver todas as articulações desenvolvidas, as arruelas colocadas no esqueleto para que o animador tivesse um apoio para os dedos quando fosse movimentar o personagem, o peso da peça, a distribuição do esqueleto para o equilíbrio e articulação do boneco, as peças do antebraço para o encaixe das peças em metal da estrutura das mãos dos bonecos e todas as curiosidades que envolviam a construção artesanal de um esqueleto em metal.



Fig. 115: esqueleto de metal mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011

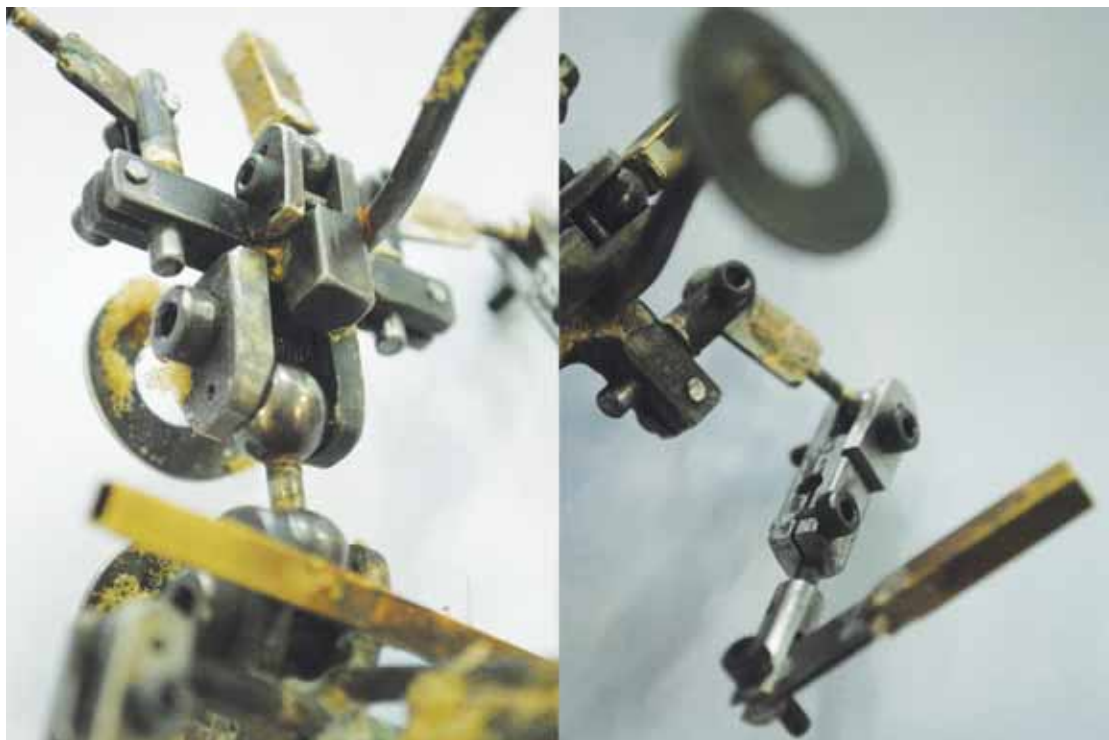


Fig. 116: esqueleto de metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011

Assim como as peças da cabeça do personagem, que mostra a articulação da sobrancelha que se movimentava tanto para cima e para baixo quanto para dentro e para fora do eixo da posição do olho.



Fig. 117: esqueleto de metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011

Basicamente o esqueleto é composto por peças feitas com pregos soldados em bolinhas de rolimã e presos em duas partes de algum tipo de metal, formando um sanduíche onde os pães são as duas peças de metal e o recheio as bolinhas de rolimã soldadas nos pregos. Parece fácil, mas o processo é bastante demorado e cheio de detalhes.



Fig. 118: parte do esqueleto de metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011

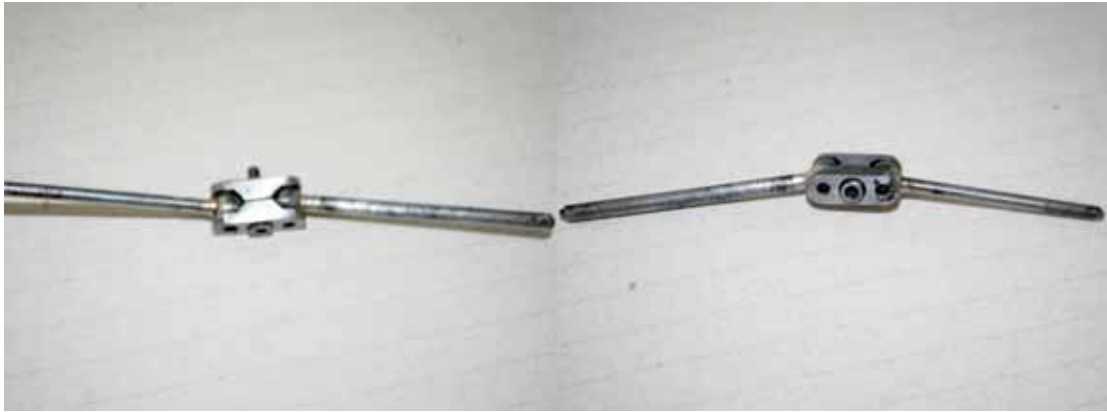


Fig. 119: parte do esqueleto de metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011

Fernando Sequeira começa a oficina fazendo alguns rascunhos básicos para a construção do sanduíche, ele desenha como projetar o furo na bolinha de rolimã, e como fica a cavidade do furo para que o prego possa ser soldado.



Fig. 120: oficina de construção em metal para *stop motion*, ministrada por Fernando Sequeira. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011

O rolimã possui uma dureza no aço para que possa suportar os esforços que são submetidos ao seu uso original. Essa dureza, também conhecida como têmpera, é um tratamento térmico do aço para que a peça tenha vida longa, evitando o desgaste e a deformidade do material. Tal dureza impossibilita que o rolimã seja furado.

Assim, foi necessário fazer o processo de destemperamento da peça, onde bolinhas de rolimãs foram colocadas em cima de uma pedra e submetidas a alta temperatura de um maçarico.



Fig. 121: tratamento para tirar dureza do metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011

O maçarico fica em cima da peça em movimentos contínuos de ida e volta, até que as peças fiquem incandescentes, vermelhas como cerejas, por cerca de 5 minutos, tomando cuidado para não deformar o material.



Fig. 122: tratamento para tirar dureza do metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011



Fig. 123: tratamento para tirar dureza do metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011

Na sequência os rolimãs são jogados na areia e enterrados por completo até esfriarem naturalmente. Depois de frias, as bolinhas se apresentam no estado de destêmpera, e assim, com a moleza necessária para serem perfuradas para a confecção da peça básica do esqueleto.



Fig. 124: resfriamento do metal, mostrado na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011



Fig. 125: Walter Tournier e Fernando Sequeira, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011

Para o processo utilizamos um paquímetro, uma furadeira de mesa e uma morsa de bancada. As bolinhas de rolimã eram nos tamanhos de 7 ou 8 milímetros, o furo feito nas bolas deveriam ser de 4 milímetros e esse foi o tamanho da broca utilizada no processo.

Como as bolinhas são muito pequenas, foi necessário prendê-las em duas barras de ferro presas com fita crepe, bem firme, para que o rolimã não

pulasse e nem se mexesse enquanto era furado. A precisão dos furos é algo de extrema importância para a qualidade da peça produzida.

O furo deve ter em média 3 milímetros de profundidade.



Fig. 126: furando as bolinhas de rolimã, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011



Fig. 127: furando as bolinhas de rolimã, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011



Fig. 128: furando as bolinhas de rolimã, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011



Fig. 129: furando as bolinhas de rolimã, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 24/11/2011

Pegamos o prego com espessura de 3,5 milímetros para ser soldado ao rolimã já furado.

O prego é besuntado na pasta para solda, encaixado no furo com pedaços de fio de solda e submetido a soldagem até que o rolimã fique incandescente.



Fig. 130: preparo da bolinha de rolimã e do prego, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011



Fig. 131: solda do prego na bolinha de rolimã, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011



Fig. 132: peça pronta para confecção de esqueleto, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011

Prego e bola soldados são fixados na furadeira de bancada, e as rebarbas tiradas com uma lima, e depois, polida com uma lixa. O recheio do sanduíche está pronto.



Fig. 133: polimento da peça pronta para confecção de esqueleto, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011



Fig. 134: polimento da peça pronta para confecção de esqueleto, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011

As barras de alumínio foram enroladas em fita crepe e riscadas a lápis na posição dos furos onde seriam fixados os parafusos que prendem o sanduíche.

A broca utilizada é de 2 milímetros para os furos e também para a rosqueadeira, peça que faz as ranhuras que prendem a rosca do parafuso.

O pão do sanduíche está pronto.

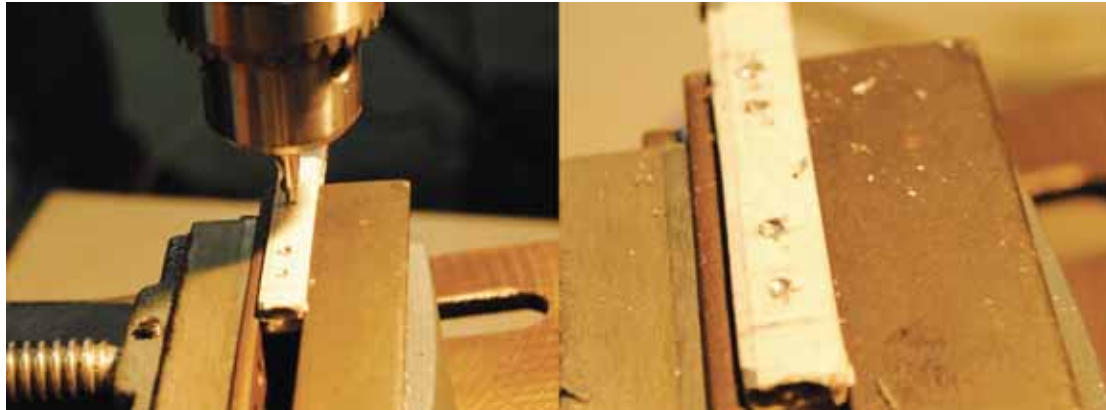


Fig. 135: confeccionando a outra parte da peça sanduíche, para confecção de esqueleto, na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011



Fig. 136: certificado da Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 25/11/2011

Materiais Utilizados

Para o esqueleto utilizamos pedaços de alumínio, bolinhas de rolimã de 7 milímetros, pregos de 3,5 milímetros de espessura, parafusos de 2 milímetros. Manta acrílica para o preenchimento e tecido do tipo chita para o revestimento.

O cenário foi montado em cima de uma mesa, forrada com papel *kraft* e sobre o papel foi colocado serragem em pó. Como fundo utilizamos um pedaço de tecido aveludado na cor marrom. Os troncos das árvores foram feitos de papelão ondulado e também com pedaços de galhos secos, já as copas com papel *kraft* e bucha vegetal. Pedaços de galhos de árvore, sementes de vários tamanhos e fungos orelha de pau compõe o cenário. O fogo foi feito com papel *color plus* vermelho, laranja e amarelo.

Na segunda parte do filme, os trechos coloridos do cenário foram pintados com *spray* e colocadas as flores naturais do tipo *kalanchoe*.

Estudo de Personagens

Inventamos a serpente na “Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*”, onde projetamos e executamos os 3 sanduíches que compõem o esqueleto. Usar apenas 3 articulações limita o movimento da cobra, mas a simplificação do projeto foi necessário para que o esqueleto pudesse ser feito durante a oficina que ocorreu em apenas 4 dias, pois não teríamos acesso aos equipamentos necessários para a confecção do esqueleto em outro lugar.

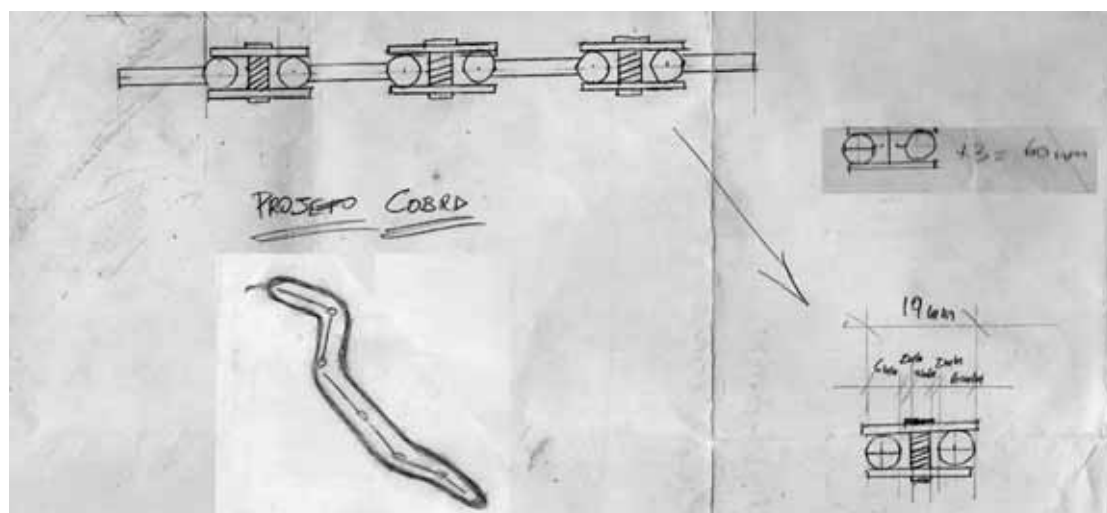


Fig. 137: rascunho de esqueleto da cobra, construído na Oficina de Construção em Metal para *Stop Motion*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2011

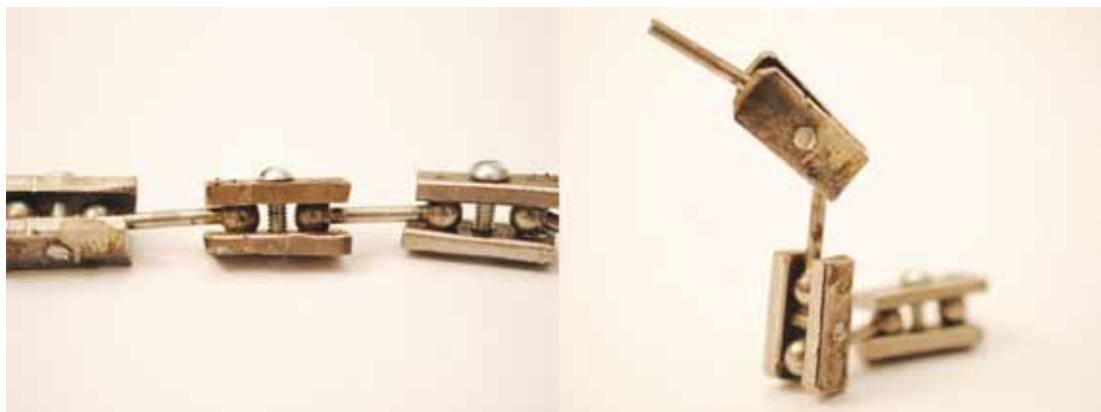


Fig. 138: esqueleto definitivo da personagem cobra, do filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/01/2012



Fig. 139: sanduíches do esqueleto definitivo da personagem cobra, do filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/01/2012

Para deixar a serpente encorpada, mantendo a flexibilidade do esqueleto, colocamos manta acrílica, modelada com linha até dar o formato desejado.



Fig. 140: tecido, esqueleto de metal e manta acrílica para a confecção da personagem cobra, para o filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/01/2012

E costuramos um pedaço de tecido do tipo chita para revestir.

A escolha por uma estampa colorida aconteceu com o intuito de dar um contraste com o cenário, que na primeira parte do filme é todo em tons de marrom. Já na segunda parte, o vermelho com flores coloridas aparece de forma harmônica com o cenário.



Fig. 141: costura e montagem da personagem cobra, para o filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/01/2012

Para a cena em que a serpente engole a câmera, fizemos um boneco maior, com cabeça e boca de tecidos. A boca foi feita com papelão dobrado, para simular o movimento de abrir e fechar, revestido com um pedaço de tecido do tipo jeans, costurado à cabeça.



Fig. 142: confecção da personagem cobra, para a cena do engolimento da câmera, para o filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/01/2011



Fig. 143: estudo da personagem cobra, para o filme A Invocação da Grande Serpente.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 18/12/2011

Estudo de Cenários

Decidimos criar um cenário em tons de marrom, colocando cor apenas na personagem do filme, para testar como ficaria plasticamente a animação.

A primeira versão do cenário foi desenvolvido em cima de uma caixa de papelão, o que deu pouca estabilidade para a movimentação da animação. E a fogueira foi testada com papel celofane, e acabou não dando um resultado plástico interessante nas fotos, pois o papel não conseguiu dar um efeito de luz, as cores não vibraram com o fundo monocromático.



Fig. 144: estudo de materiais para construção do cenário, para o filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/12/2011



Fig. 145: estudo de materiais para construção do cenário, para o filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/12/2011

Optamos fazer a fogueira com papéis coloridos, com 5 formatos diferentes, tornando-o um objeto a ser animado em cena, juntamente com a serpente.

Construímos a mini floresta com materiais orgânicos colhidos em parques, como galhos e sementes secas, e pó de serra que é descarte em serralherias. Compramos apenas o papel *kraft*, bucha vegetal, tintas em *spray* e as flores.



Fig. 146: cenário definitivo do filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/01/2012

A versão definitiva ficou em cima de uma mesa de madeira, revestida de papel *kraft* e forrada de serragem em pó para tirar a dureza do chão, dar volume a fotografia e tornar-se um objeto a ser animado.

Roteiro

Aqui optamos por uma narrativa mais abstrata, sem um enredo fechado, apenas com algumas sequências de imagens e sugestões de sons, estimulando a percepção do público em criar narrativas, de acordo com suas referências internas de vida.

O recorte do tema está na relação do homem com a natureza, homem como bicho, uma espécie dentre tantas outras, sem a superior diferença do racional. Relendo o conceito do Eterno Retorno de Nietzsche, supomos a existência de um ser humano desprovido de unidade do eu, com diferentes eus que inspiram diversas formas de pensamento, possibilitando variadas formas e expressões de vida, numa relação em que a vida ativa o pensamento e o pensamento afirma a vida.

Assim, chegamos na lei Mãe Terra e Desenvolvimento Integral para Bem Viver, decretada pela Assembleia Legislativa Plurinacional, pelo presidente boliviano Evo Morales. Lei que não só inspira relações singulares de vida entre homem e natureza, mas também estabelece 11 direitos à natureza como eixos centrais da proposta.

A legislação foi criada através do debate entre organizações sociais para a proteção da Mãe Terra, recuperando e fortalecendo os saberes locais e os conhecimentos ancestrais de um povo que respeita a terra como um sistema vivo, centro de toda a vida, conhecida como *Pachamama*, no qual o ser humano é só mais um elemento e os direitos cósmicos veem antes dos direitos humanos.

Ao decretar que é possível viver em harmonia com todas as formas de vida, equilibrando e respeitando os ciclos e processos da terra, no qual os interesses sociais e coletivos são mais importantes que os interesses individuais, começamos um processo de resgate da interculturalidade da visão indígena de um povo, também conhecida como cosmovisão andina.

Dentro deste novo modelo, o resgate da identidade dos povos é importante, implica em desfrutar plenamente de uma vida baseada em valores que resistiram à conquista espanhola e se mantiveram a mais de 500 anos transmitidos oralmente pelas famílias e comunidades que viveram em harmonia com a natureza e o cosmos.

Ainda com a investigação sobre o ciclo que o Eterno Retorno percorre, chegamos aos conceitos que aprofundam a essência do ser pela via da cosmovisão andina, que são *Uku Pacha*, *Kay Pacha* e *Hanaq Pacha*.

Se aceitarmos que tudo é energia e que todas as formas de energia são necessárias e transmutáveis, os 3 mundos citados apresentam-se como a grande dança cósmica. *Uku Pacha* é o mundo da serpente composto de energia densa. *Kay Pacha* como o mundo intermediário representado pelo puma, animal que transita entre *Uku* e *Hanaq Pacha*. E *Hanaq Pacha* mundo da fluidez da energia refinada, representada pelo condor, animal grande, que consegue voa ao entrar nas correntes de ar e planar com o fluxo da vida. Aqui, o movimento do Eterno Retorno acontece, pois *Hanaq Pacha* só existe se a energia *Uku Pacha* chegar até ele, num processo de renovação contínua de ambos os mundos, onde *Kay Pacha* existe como canal de troca entre *Hanaq* e *Uku*, percorrendo mutuamente os 2 mundos, fazendo a movimentação da troca entre os 3 mundos. O ciclo de renovação da energia é uma releitura do Eterno Retorno dentro das tradições ancestrais andina.

Storyboard

Storyboard desenhado por Henrique Ajala.



Fig. 147: cena 1/ plano 1. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012

Fig. 148: cena 1/ plano 2. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012



Fig. 149: cena 1/ plano 3. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012

Fig. 150: cena 1/ plano 4. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012

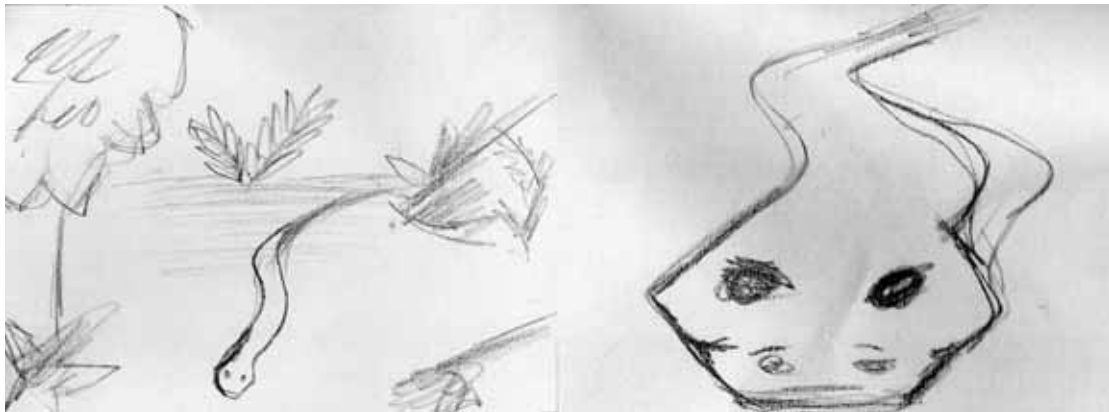


Fig. 151: cena 1/ plano 5. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012

Fig. 152: cena 1/ plano 6. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012

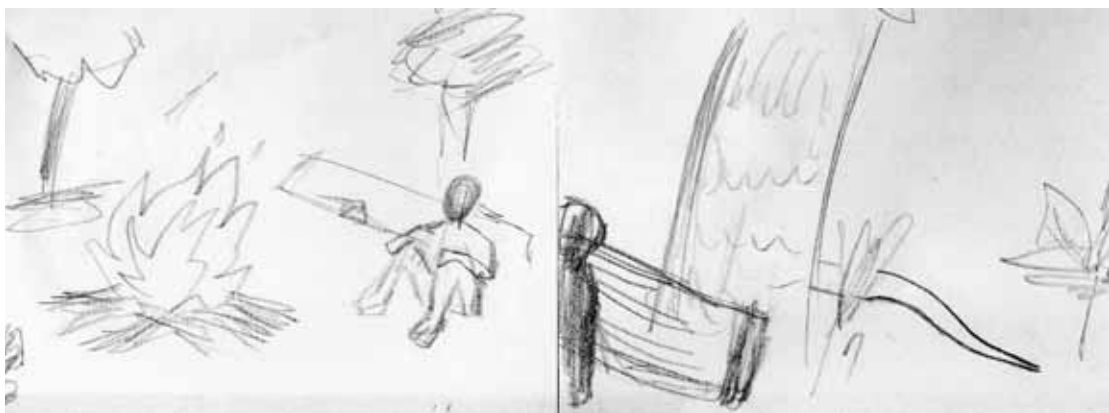


Fig. 153: cena 1/ plano 7. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012

Fig. 154: cena 1/ plano 8. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012



Fig. 155: cena 1/ plano 9. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012

Fig. 156: cena 1/ plano 10. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012

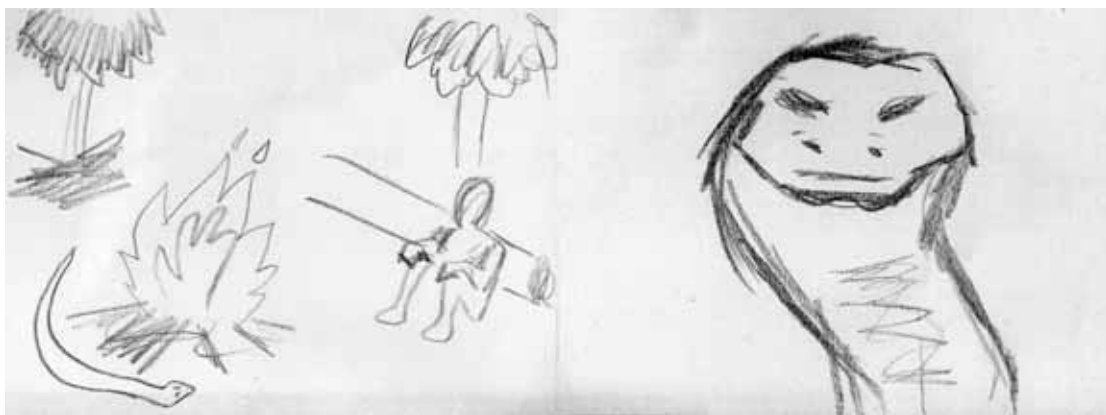


Fig. 157: cena 1/ plano 11. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012

Fig. 158: cena 1/ plano 12. Desenho de Henrique Ajala. 09/01/2012

Áudio

Os ruídos que fazem a ambientação realística da cena, como barulho do fogo, da floresta, foram baixados em sites gratuitos como o *soundbible*.

A trilha utilizada no filme foi criada pelo músico Joris De Bisschop, que utilizou o programa *garage band* para computador Mac.

Equipamentos Utilizados

Para a captação das cenas foram utilizados uma câmera fotográfica Nikon modelo D3000, uma objetiva macro, disparador externo sem fio para câmera Nikon modelo D3000, um tripé, uma luminária com luz fluorescente, 5 mini lanternas de *leds* com gelatinas coloridas nas cores verde, azul, vermelho e amarelo.

Para edição foi utilizado um mini Mac e o programa *final cut pro*.

Procedimentos Práticos

Nesta animação não utilizamos equipamento de luz profissional, apenas luminárias caseiras. A mais intensa era uma luz branca, do tipo fluorescente, posicionada na lateral do cenário, rebatida em um papel *color plus* vermelho, resultando em um volume na imagem, causado pela luz em uma tonalidade diferente das provenientes dos outros pontos de luz. O papel deixava a luz do cenário homogênea e levemente avermelhada, de forma muito sutil.

Os outros pontos de luz, feitos com mini lanternas e gelatinas coloridas foram pensados de forma a dar um volume não homogêneo ao cenário, para isso utilizamos cores diferentes de gelatinas. Como o verde para a copa das árvores, o amarelo na fogueira, o azul no tecido do fundo do cenário, variando a distância das luminárias, umas mais perto e outras mais longe, deixando a luz com intensidades diferentes nos objetos iluminados.



Fig. 159: iluminação indireta, para captura de imagens do filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012



Fig. 160: iluminação com mini lanternas contendo gelatinas coloridas, para captura de imagens do filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012

A luz também foi um objeto de cena animado, portanto foi importante pensar no espaço físico onde as luzes e tripés ficariam posicionados, para que houvesse a movimentação deles no espaço. A luz em movimento cria um ambiente de suspense, dando a ideia da movimentação de um personagem que ainda não apareceu no filme. O desenho de deslocamento da luz foi criado para dar a sensação de atemporalidade, pois não se sabe se é a movimentação do sol ou da lua.



Fig. 161: sequência da animação da luz, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012



Fig. 162: sequência da animação da luz, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012

Animamos o foco da câmera, recurso muito utilizado no cinema tradicional, e que no *stop motion* é feito quadro a quadro, assim, a cada foto tirada ajustávamos um pouco do foco. Iniciamos com o foco na árvore, objeto do primeiro plano, e o fundo completamente desfocado. A animação consistiu em lentamente focar o fundo e desfocar o primeiro plano.



Fig. 163: sequência da animação do fogo, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012



Fig. 164: sequência da animação do fogo, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012

No fogo apontamos uma luz direta de cor amarela para que na imagem fotográfica, ele se parecesse com uma fonte de luz natural, tirando a opacidade do papel. Animávamos trocando 5 posições diferentes do mesmo fogo, dando a ideia de movimentação da chama.



Fig. 165: sequência da animação da fogueira de papel, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012



Fig. 166: sequência da animação da fogueira de papel, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012

A serragem jogada no chão tira a dureza do papel que cobre o cenário, dando volume e se tornando um objeto a ser animado. Criávamos rastros no chão que causavam suspense por ter algo no filme ainda não visto em cena. E já com a serpente em cena sua movimentação também gerava esse rastro.

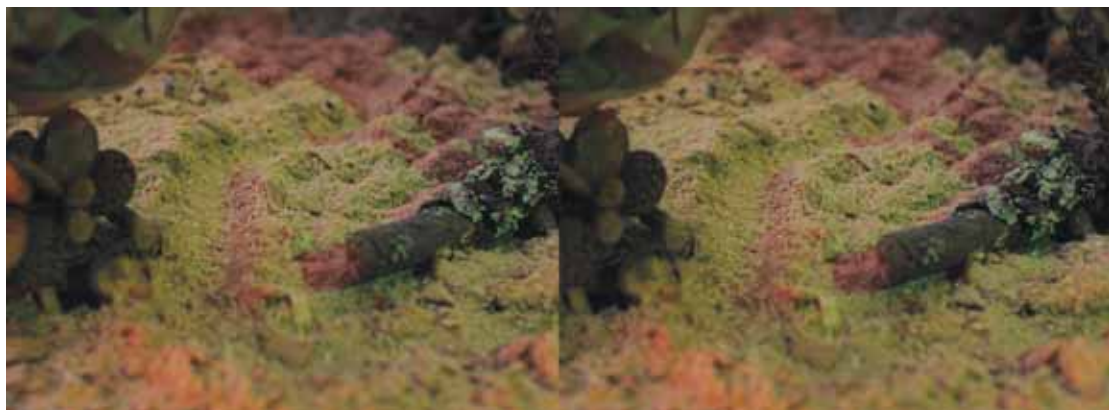


Fig. 167: sequência da animação do rastro na areia, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012



Fig. 168: sequência da animação do rastro na areia, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012

O esqueleto de metal facilitou a movimentação da serpente, sendo mais flexível e estável para o ajuste de novas posições que ela ia adquirindo. Os movimentos eram limitados porque a serpente possuía apenas 3 articulações no esqueleto, isso devido ao pouco tempo que existiu para a confecção dele. Mesmo assim, a diferença de animar um esqueleto utilizando a técnica de articulações do tipo *ball joint* é extremamente superior a técnica de arame com massa epóxi. O personagem parava com facilidade nas posições que era colocado, mostrando uma estabilidade do esqueleto, até mesmo na posição de bote da serpente que ficou em pé sem cair.



Fig. 169: sequência da animação da cobra, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012

Outro personagem do filme é o vulto sentado em volta da fogueira, que não se movimenta representando o estado de consciência dormente.



Fig. 170: sequência da animação da cobra, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 05/02/2012

Para a cena em que a serpente dá um bote na câmera fizemos 2 bonecos maiores, um deles era idêntico ao menor e o outro com a cabeça e a boca para a simulação do engolimento. Prendemos um pedaço de linha semi costurada na lateral da boca e fomos soltando essa linha manualmente para a abertura e fechamento da boca.



Fig. 171: sequência da animação do engolimento da câmera, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 18/02/2012



Fig. 172: sequência da animação do engolimento da câmera, nos *frames* utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 18/02/2012

Após o engolimento o vulto e a serpente somem da cena e o cenário apresenta-se todo colorido. Pintamos com *spray* alguns objetos, pedaços de folhas picadas no chão e muitas flores colocadas por todo o cenário, representando o novo estado de consciência do personagem, que atingiu o estado de *Hanaq Pacha*.



Fig. 173: sequência dos *frames* da floresta florida e colorida, utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 18/02/2012



Fig. 174: sequência dos *frames* da floresta florida e colorida, utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 18/02/2012



Fig. 175: sequência dos *frames* da floresta florida e colorida, utilizados no filme A Invocação da Grande Serpente. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 18/02/2012

Tanto a fonte quanto os desenhos utilizados nos créditos finais foram feitos à mão, escaneados e animados no próprio programa de edição.



Fig. 176: desenhos utilizados nos créditos finais, do filme A Invocação da Grande Serpente.
Desenhos: Henrique Ajala. 25/02/2012



Fig. 177: desenhos utilizados nos créditos finais, do filme A Invocação da Grande Serpente.
Desenhos: Henrique Ajala. 25/02/2012

Veiculação

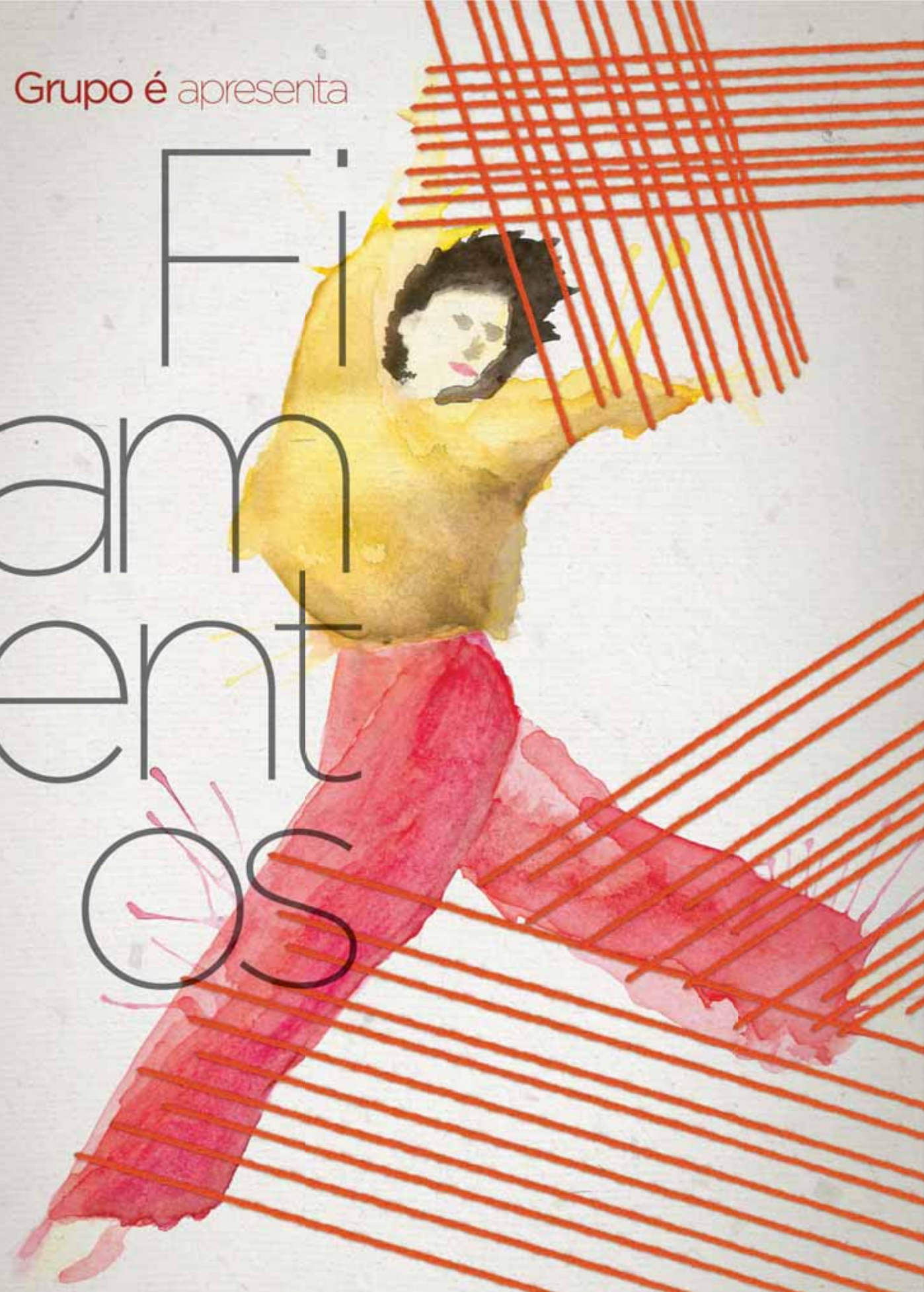
Destinada para festivais de animação e de curtíssimas.

Assista em

<https://vimeo.com/user17994451>

Grupo é apresenta

Filamentosos

A watercolor illustration of a person with dark, curly hair, wearing a yellow top and red pants. The person is positioned in the center, with their arms raised. The background features a grid of orange lines that are thicker and more prominent in the upper right and lower right corners, becoming thinner and more sparse towards the center. The overall style is artistic and expressive.

Ale Martins | Cássia Calenah | Claudia Sin | Danilo Patzdorf
João Otávio | Phelipe Janning | Mariana Meloni | Maurício Brugnolo
Nuno Garcia | Samuel Souza | Thais Oû | Trilha Sonora: Acústico Rústico

2.4 Filamentos

Conceito

Stop Motion com corpos humanos, técnica conhecida como pixilação, contando também com animação de alguns objetos de cena.

Processo de Criação

“E aqueles que foram vistos dançando foram julgados insanos por aqueles que não podiam escutar a música”

Nietzsche

O Grupo É foi criado a partir da oficina prática sobre vídeodança, ministrada por Roberta Marques no Festival Internacional de Vídeo e Dança - Dança em Foco, realizado em Julho de 2011. Formado por Alessandra Martins, Cássia Aranha, Claudia Sin, João Otávio, Danilo Patzdorf, Mariana Meloni, Mauricio Brugnolo, Nuno Garcia, Phelipe Janning, Samuel Souza, Thais Oû e Vera Lucia Goes - bailarinos, músicos, fotógrafos e editores que formam um coletivo que pesquisa e cria vídeos na área da dança.

Ao escolher um tema a ser desenvolvido, fazemos o que chamamos de “residência artística” na casa de Mariana Meloni, onde entramos em processo de investigação sobre o tema a ser dançado para a construção de um vídeodança.

O início da pesquisa partiu da frase acima, seguindo o estudo sobre a natureza do Eterno Retorno, de como seria a dança dessa força que acaba e se renova, indagando o que existe na vida e no ser humano que os tornam capaz desse recomeço.

Para Nietzsche, neste eterno jogo tudo é máscara, porque não há eu, não há unidade no eu, há apenas relações sutis de poder entre diferentes eus que exprimem forças da vida, forças do pensamento. Eus que geram modos de vida, que por sua vez inspiram maneiras de pensar, que criam maneiras de viver, onde a vida ativa o pensamento e o pensamento, afirma a vida. Assim, quando criamos pensamentos, damos novas perspectivas para a vida, transmutando seus valores. Mas ao dar sentido aos pensamentos criamos uma relação de forças, segundo a qual algumas agem e outras

reagem. Estas relações de poder afirmam tudo o que criam, afirmação que é o mais alto poder da vontade, é a própria vida.

Pensando na cartografia dessas relações de forças como sequencias eternas de atos, os desenhos feitos pelos movimentos deste querer criador possuem traços que se desfazem e se refazem, em movimentos circulares para nenhuma ação ser apagada. O primeiro símbolo que apareceu como ilustração dessa cartografia foi o oroboros, representado por uma serpente que morde a própria cauda. Carl Jung descreve em seu livro, “o homem e seus símbolos” que ouroboros, oroboro ou ainda uróboro simboliza o ciclo da evolução voltando-se sobre si mesmo. O símbolo contém as idéias de movimento, continuidade, auto fecundação e, em consequencia, Eterno Retorno.

Com esses dois parâmetros, Eterno Retorno e oroboro, a questão levantada pelo grupo foi em relação ao que se retorna, se este retorno estava vinculado a uma espécie de repetição do mesmo desenho e do mesmo movimento. E novamente Nietzsche responde que não é o objeto que se repete e sim o querer verdadeiro, pois o tempo é o infinito no Eterno Retorno e é ele que fornece a medida desse querer infinito. “É querer sempre, querer para o todo sempre, querer que retorne infinitamente esse mesmo querer, querê-lo absolutamente”.

É por esta via que o querer e o objeto se transmutam, eliminando o que não resiste e transmutando aquilo que resiste, fazendo uma seleção criadora, tornando leve o pesado. Mas não basta que o pensamento opere tal seleção, é preciso que o próprio ser o faça, é no corpo do ser que o Eterno Retorno faz entrar só aquilo que nele entra mudando de natureza, como uma espécie de movimento centrífugo de uma roda giratória, que expulsa tudo o que é fraco demais para suportar o retorno, assim, o ser seleciona na medida em que afirma.

A primeira sequencia pensada para a movimentação na coreografia foram corpos que vão e retornam, e ao retornar, os objetos de cena mudam de lugar, ou a própria câmera muda o lado do enquadramento. Outra possibilidade seria fotografar um plano movimentando a câmera 360° em volta do objeto a ser fotografado, podendo o objeto se deslocar junto com a câmera. E o primeiro objeto de cena sugerido foi um tecido, que poderia

assumir a forma de casulo que engole e regurgita pessoas ou pode ficar preso em árvores servindo como habitação.

Como referência visual para o estudo da repetição foram sugeridos os filmes “Idade de Ouro” dirigido por Luis Buñuel e escrito por Salvador Dali, e “Antes da Chuva” de Milcho Manchevski, com cenas que frisam o ato da repetição.

Na movimentação dos corpos o videoclipe “Her Morning Elegance” do músico Oren Lavie anima o corpo de uma mulher deitada em uma cama, que funciona como o lugar da ação, onde tecidos animados mudam variando o cenário da história contada. O vídeodança “Jornada ao Umbigo do Mundo” de Alice Ripoll e Alex Cassal é um *stop motion* que explora o corpo humano como uma paisagem em constante movimento. Para analisarmos a movimentação de objetos de cena tivemos o filme “Picnic with Weissmann” de Jan Svankmajer, com movimentações de objetos cotidianos como roupas, jogos, utensílios domésticos e móveis. Referências que criam uma atmosfera surrealista e onírica, saindo da perspectiva de humor, com movimentos engraçados, que geralmente é explorado no *pixilation*.

Continuando com a filosofia como objeto de estudo para o desenvolvimento do roteiro e da coreografia encontramos o texto “mistério de Ariadne segundo Nietzsche”, do livro Crítica e Clínica em que: para Ariadne, passar de Teseu a Dionísio é uma questão de clínica, de saúde e de cura. Para Dionísio também. Dionísio precisa de Ariadne. Dionísio é a afirmação pura. Ariadne é a alma. A afirmação desdobrada, o "sim" que responde ao "sim". Mas, desdobrada, a afirmação retorna a Dionísio como afirmação que redobra. É bem nesse sentido que o Eterno Retorno é o produto da união entre Dionísio e Ariadne. Enquanto esta só, Dionísio ainda tem medo do pensamento do Eterno Retorno, pois teme que este traga de volta as forças reativas, o empreendimento de negação da vida, o homem pequeno (ainda que superior ou sublime). Mas quando a afirmação dionisíaca encontra em Ariadne seu pleno desenvolvimento, Dionísio por seu turno aprende algo novo: que o pensamento do Eterno Retorno é consolador, assim como o próprio Eterno Retorno é seletivo. O Eterno Retorno é inseparável de uma transmutação. Ser do devir, o Eterno Retorno é o produto de uma dupla afirmação que faz retornar o que se afirma e só faz devir o que é ativo. Nem

as forças reativas nem a vontade de negação retornarão: são eliminadas pela transmutação, pelo Eterno Retorno que seleciona. Ariadne esqueceu Teseu, já nem sequer é uma má recordação. Teseu jamais retornará. O Eterno Retorno é ativo e afirmativo. É a união de Dionísio e Ariadne. (DELEUZE, 1997:121)

Teseu, na mitologia grega, foi quem entra no labirinto e se depara com o Minotauro, onde Dédalo, autor do labirinto, oferece a Ariadne um novelo de fio mágico e explica como entra e sai do labirinto. Ariadne oferece este novelo a Teseu e pede que atasse a ponta na porta do labirinto não se separando nunca da outra ponta. Chegando ao leito do Minotauro, Teseu mata-o com uma espada que Ariadne deu para o feito.

Texto que trouxe o labirinto construídos com fios como uma segunda possibilidade de objeto de cena, com os dançarinos mudando de trajetória para buscar saídas que sempre levam ao mesmo local, visualmente formando uma teia. Os fios aparecem, em *stop motion*, criando uma teia labirinto que ficam distantes do chão aproximadamente 50 cm, dando possibilidade para os dançarinos rolares e saltarem entre os fios. Tudo isso pensando na idéia de movimentos que remetessem ao Eterno Retorno. O que parece uma solução simples e interessante para o cenário e relativamente simples de executar.

A partir da idéia de fios, teias e labirintos encontramos o videoclipe “Ta Douleur” da cantora francesa Camille Dalmis, em que uma malha de lã azul se desfaz e o fio vai construindo uma interação no cenário. A coreografia do filme “Ritual in Transfigured Time” de Maya Deren, cineasta, coreógrafa, dançarina e fotógrafa, participante da vanguarda americana do cinema experimental dos anos 40 e 50, em que os cortes das cenas de dança são montados dando a sensação corpórea da movimentação num labirinto. E como referência direta da técnica *stop motion* temos “Gravity” de Filip Pskorzynski, onde uma jovem acorda e descobre que se tornou leve, flutuando ao longo da vida até descobrir a gravidade que, inevitavelmente, a alcança fazendo com que coloque os pés na terra, uma animação feita com saltos, mantendo a personagem flutuando no vídeo.

A coreografia começa a ser montada através de questionamentos corpóreos das sensações, sentimentos, estados físicos e psicológicos que

constituem o Eterno Retorno. Movimentos como a incubação do impulso, desejo direcionado para algum foco específico, repetição espiralada entre escolha e dúvida que, escolha consciente mostra agilidade no movimento com o corpo acordado para a vida, e na dúvida inconsciente o movimento é carregado de peso, desorientado e defensivo. Oscilação que ilustra o movimento de entrar e sair, de subir e descer ilustrando a dança eterna da condição humana.

Abandonamos a idéia de casulo de tecido e nos concentramos na proposta de trabalhar com fios. As indagações surgiram em relação ao cenário onde faríamos o vídeodança e a escolha de uma paisagem natural foi unânime no grupo. A cidade de Paranapiacaba foi escolhida para cenário com suas paisagens naturais e suas construções abandonadas, escalavradas pelo tempo. Para contrastar com o cenário, ficou decidido que o fio seria de lã na cor vermelha, simbolizando a energia vital investida na relação do Eterno Retorno. Energia de confronto, de imersão no vazio, de ação e construção. Energia interna que funciona como um fio condutor para a atuação dos corpos, onde a qualidade dos movimentos são definidos pelo grau de consciência da relação entre o corpo e o fio condutor.

Um fio de origem plasmada que vai materializando algo abstrato, imaterial, delimitando o que foi ideologicamente imaginado. A dança com esse fio seria uma tentativa lúdica de percebê-lo como linhas que unem pontos sem espessura, adimensional, como neurotransmissor, como cabelo, veia, artéria, braço, perna, pênis ou todo corpo. Linha vermelha que constrói cenários que podem atuar como obstáculos, mas que também podem criar novos caminhos, novos pensamentos. O fio é quem produz a coreografia, quem dá a poética, quem delimita o espaço, quem impõe as regras para a dança, é o problema e a solução, sendo capaz de adquirir infinitas formas, enrolando-se, tornando-se rastro. Fio como uma pulsão que guia, latejando o sangue, exalando essência de um novo, fio vermelho como as artérias, os vasos e caminhos, um rio que transborda, afluente da poesia, uma força interna de vida e morte.

Como referências de coreografia temos o espetáculo “Nó” realizado pela companhia de dança Deborah Colker em que bailarinos são amarrados com cordas, onde corpos se aprisionam e se libertam, dançarinos

entrelaçados, transformando o desejo humano em dança. O documentário feito sobre a vida da compositora, coreógrafa e diretora Meredith Monk, dirigido por Peter Greenaway, Monk cria trabalhos que se desenvolvem na intersecção de música e movimento, imagem e objeto, luz e som em um esforço para descobrir e entrelaçar novos modos de percepção. E o vídeo japonês Laforet como referência de animação de objetos num *stop motion*, utilizando o corpo como suporte.

Materiais Utilizados

Corpos humanos e novelos de lã na cor vermelha.

Estudo de Personagens

Os personagens desse curtíssima são os dançarinos Claudia Sin, João Otávio, Mariana Meloni, Mauricio Brugnolo, Phelipe Janning e Thais Oû todos integrantes do Grupo É.

Como trata-se de animação com pessoas, o estudo de personagens resumiu-se no desenvolvimento coreográfico, em que encontros foram feitos para sensibilização dos corpos de acordo com o tema a ser dançado.

Na casa de Mariana Meloni, cede do Grupo É, construímos um labirinto com fios de lã vermelho para que fossem feitos exercícios de sensibilização dos corpos de acordo com os pontos teóricos levantados para a criação da coreografia. Foram feitos movimentos individuais e coletivos que investigassem a relação do corpo do dançarino com os fios do labirinto, como a incubação do impulso para saltar e rolar entre os fios, movimento de deslocamento entre os fio com os dos corpos direcionado para algum ponto específico, movimentos rápidos e leves e movimentos desorientados e pesados.

Cada participante apresentou uma série de releitura para o tema e conjuntamente escolhemos as sequencias que interagem com o fio em movimentos esteticamente interessantes para a fotografia do filme. Assim montamos a coreografia, que foi ensaiada em quatro encontros, no mesmo local, para que todos fixassem a sequencia a ser dançada no *stop motion*.



Fig. 178: processo de criação coreográfica do Grupo É. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/04/2012



Fig. 179: processo de criação coreográfica do Grupo É. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/04/2012

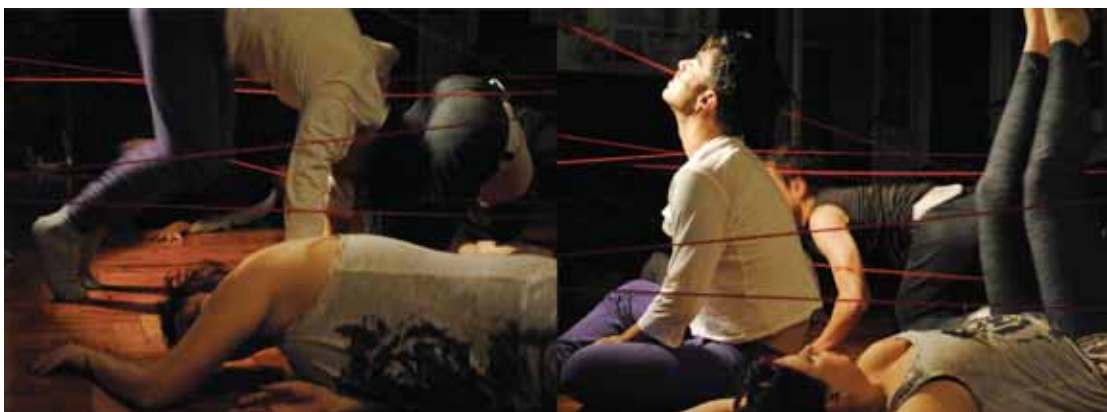


Fig. 180: processo de criação coreográfica do Grupo É. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 08/04/2012

Para dramatização da animação escolhemos tecidos leves e soltos para o figurino dos dançarinos, assim, poderíamos aproveitar o movimento dos tecidos para compor o *stop motion*. Outra preocupação foi a palheta de cor do figurino que deveria ser harmônico com a paisagem natural do cenário, com cores claras em tons pastéis para que o fio vermelho contrastasse com os dançarinos e com a paisagem, para isso utilizamos tons de verde, rosa, marrom, amarelo e cinza.



Fig. 181: a versão definitiva dos figurinos para o vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 22/04/2012

As ilustrações da artista chilena María Puentes Aparício que emprega agulha e linha para intervir em fotografias em preto e branco, foram utilizadas como referência visual para a composição do objeto de cena com a lã vermelha, utilizados para a dança.



Fig. 182: Sem títulos, trabalhos da artista María Puentes Aparício. Data desconhecida

Estudo de Cenários

Como referência visual utilizamos o trabalho “Linhas” de Edith Derdik, tema estudado pela artista a mais de dez anos, que entende a linha como uma divisória incerta, que mede e potencializa a sutileza do limite, prevendo um ponto de partida e um ponto de chegada e, quando isso acontece, a linha se estende infinitamente como um fruto abstrato do encontro concreto entre as coisas e o mundo.



Fig. 183: Linhas de Edith Derdik. Data desconhecida

Assim como a instalação “Penélope” da artista Tatiana Blass, que consiste em um tapete vermelho de 14 metros que cai da porta da Capela até o altar, onde se encontra um tear manual que saem emaranhados de fios, que passam por buracos existentes na parede chegando na área externa invadindo toda a paisagem natural do local, criando um movimento de construção e desconstrução que remetem ao mito de Penélope.



Fig. 184: Penélope de Tatiana Blass. Data desconhecida



Fig. 185: estudo de locação para o vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/05/2012



Fig. 186: estudo de locação para o vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/05/2012



Fig. 187: estudo de locação para o vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 15/05/2012

O critério para a escolha da locação foi o de trabalhar com paisagens naturais e construções humanas em ruínas, seguindo a proposta estética já

existente em outros trabalhos de vídeodança do Grupo É. As construções em ruínas simbolizam a passagem de tempo das cidades, a passagem do apogeu para a decadência, o ciclo de vida e morte, assim, Paranapiacaba é escolhida como locação, com sua estação de trem decadente e abandonada como cenário para o vídeodança. As estruturas enferrujadas em metal eram ideais para a construção do labirinto feito com o novelo de lã, onde paralelas foram traçadas para os teste de enquadramento da fotografia, assim verificarmos como a lã se comportaria na paisagem. Também foram escolhidos o trilho do trem, o trem e a uma árvore seca ao lado de vagões abandonados.

Como referência cinematográfica utilizamos o curta-metragem “Os Cinco Patamares” de Ella Durst e Francisco Botelho, gravado em Paranapiacaba, mostra uma viagem de trem São Paulo-Santos, pelo antigo sistema inglês, em que um trem sobe a serra o outro desce, um puxando o outro, focalizando cinco estágios de troca de máquinas.

Roteiro

O roteiro foi a coreografia criada para o vídeodança.

Storyboard

Coreografia dos movimentos do corpo com a linha com desenhos elaborados por Claudia Sin.

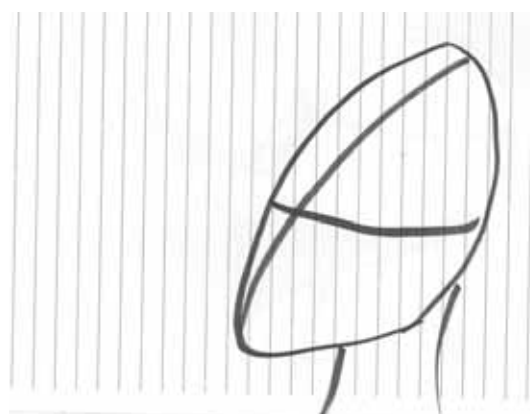


Fig. 188: movimento 1. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

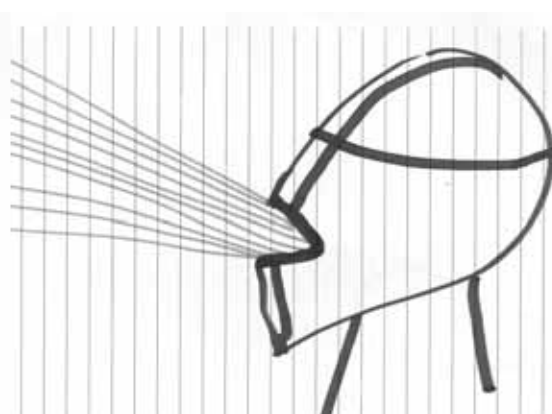


Fig. 189: movimento 2. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

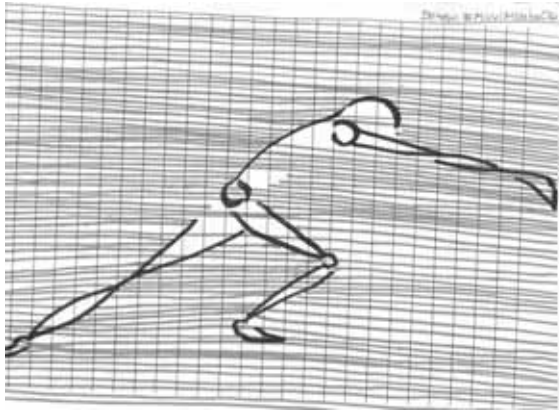


Fig. 190: movimento 3. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

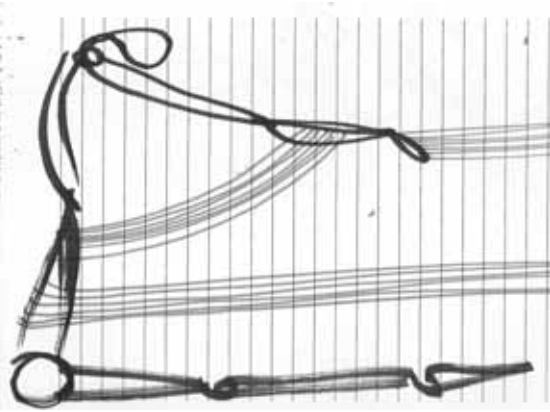


Fig. 191: movimento 4. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

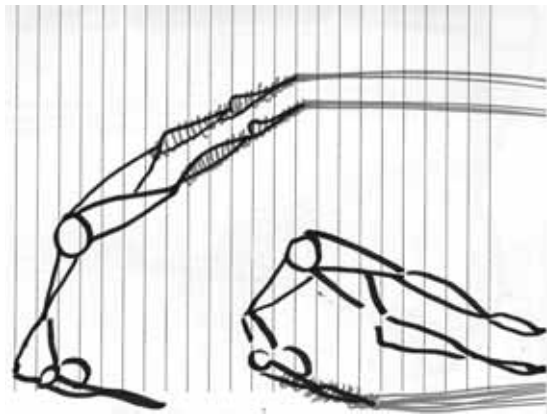


Fig. 192: movimento 5. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

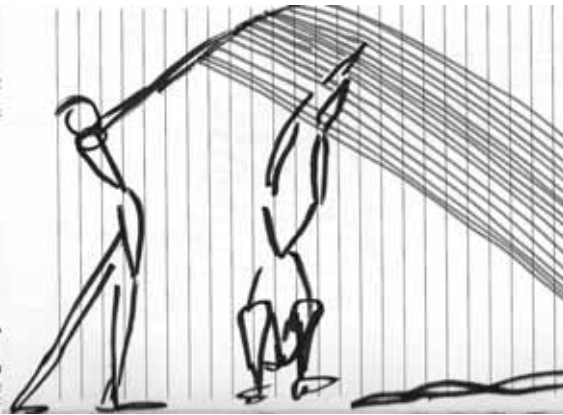


Fig. 193: movimento 6. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

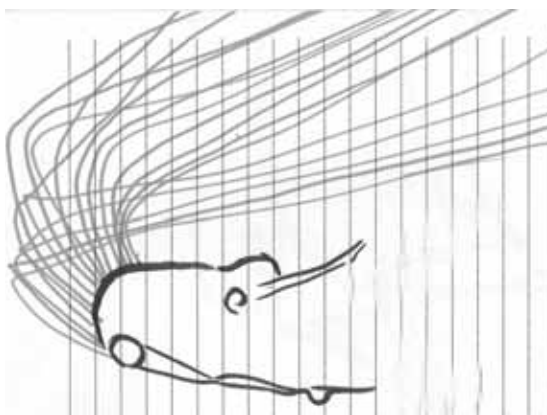


Fig. 194: movimento 7. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

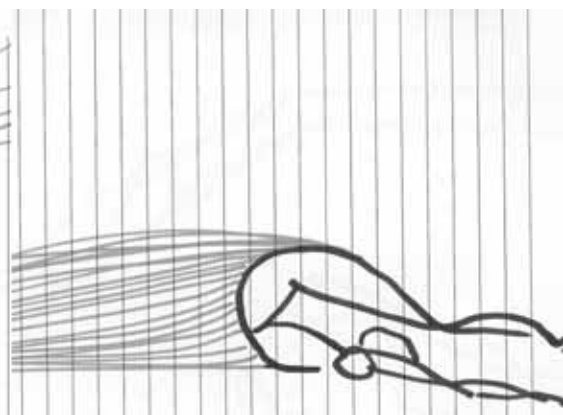


Fig. 195: movimento 8. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

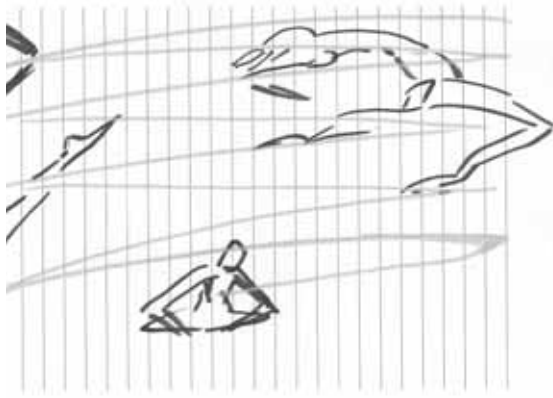


Fig. 196: movimento 9. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

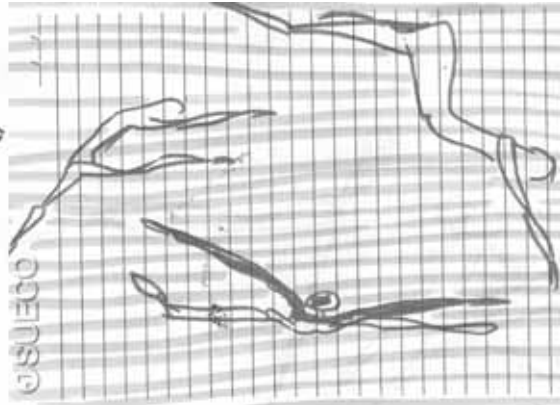


Fig. 197: movimento 10. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

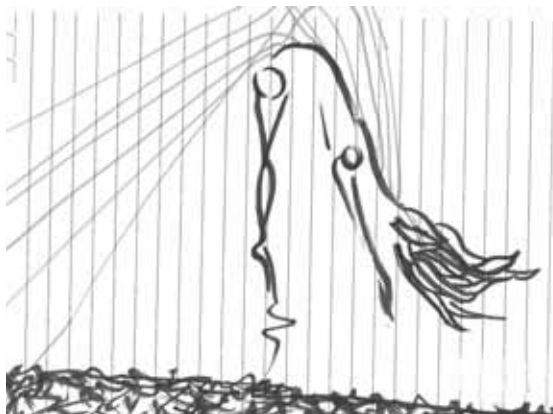


Fig. 198: movimento 11. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

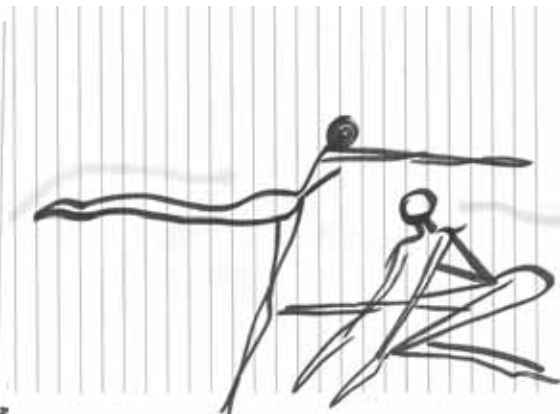


Fig. 199: movimento 12. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

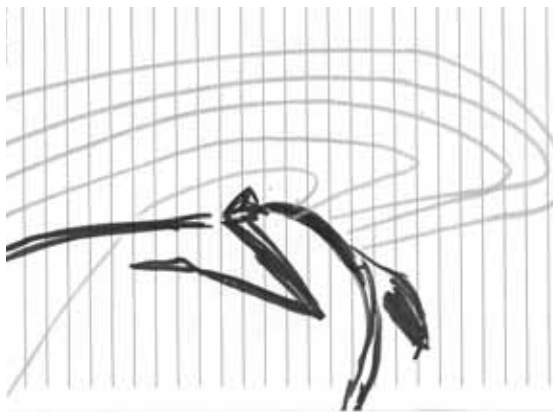


Fig. 200: movimento 13. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012



Fig. 201: movimento 14. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

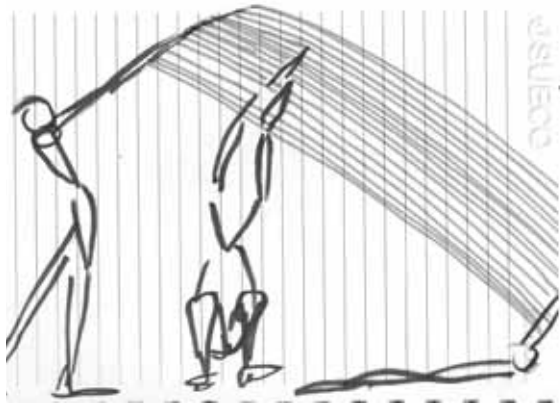


Fig. 202: movimento 15. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

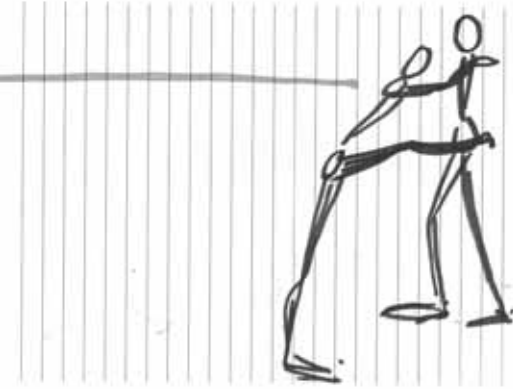


Fig. 203: movimento 16. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

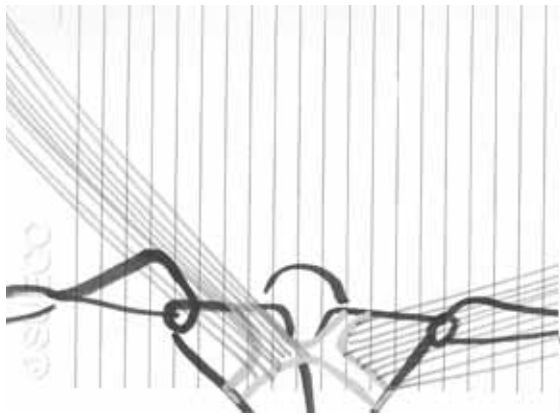


Fig. 204: movimento 17. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

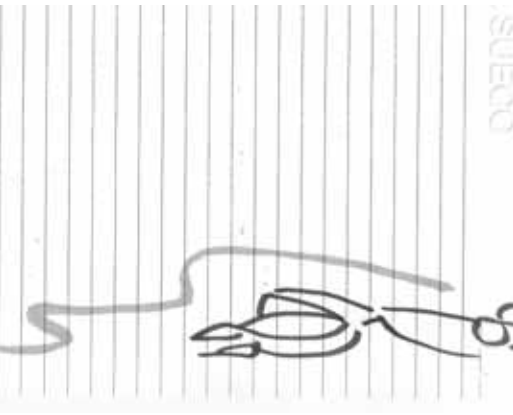


Fig. 205: movimento 18. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

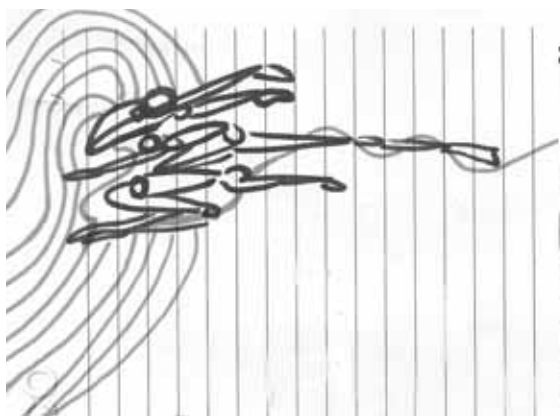


Fig. 206: movimento 19. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012



Fig. 207: movimento 20. Desenho de Claudia Sin. 08/05/2012

Áudio

Trilha sonora criada por Luiz Carlos da Silva, da Acústico Rústico, que fez uma improvisação livre para o tema da animação. A gravação ocorreu no estúdio localizado em sua casa, na cidade de Paranapiacaba, com o microfone direto da filmadora.

Equipamentos Utilizados

Para captação das imagens foi utilizada uma câmera fotográfica Canon 5D MarkII, uma objetiva Cânon 24-105 e um tripé.

Para captação da trilha sonora utilizamos o microfone direto da filmadora JVC Everio 3ccd 60gb Hd 1080p FullHD.

Para edição foi utilizado um mini Mac e o programa *final cut pro*.

Procedimentos Práticos

A etapa de captação das imagens foi dividida em duas partes: a primeira com animação dos novelos de lã (objeto de cena) e animação do movimento de câmera e a segunda com a pixilação.

Os novelos de lã foram colocados num arbusto como fruto, que foram se desmanchando quadro a quadro até que os fios caíssem por completo no chão, onde foram se rastejando, procurando os corpos em que iriam se conectar para vasculhar alguns dançarinos e performar com todos eles na sequência. Como as imagens foram gravadas em céu aberto, a claridade oscilava de acordo com as nuvens que passavam tampando o sol, fazendo com que a luz da cena também fosse um elemento animado no filme.



Fig. 208: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/06/2012



Fig. 209: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/06/2012



Fig. 210: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/06/2012



Fig. 211: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 03/06/2012



Fig. 212: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012



Fig. 213: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012



Fig. 214: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012

Também animamos o movimento de câmera, com o fotógrafo se deslocando a pé no local da cena com a máquina nas mãos disparando fotos na sequência, imitando o que o cinema tradicional chama de *travelling*, que no caso é um movimento da esquerda para a direita, em que o objeto no geral vai se deslocando pelo trem até revelar toda a dimensão do objeto.



Fig. 215: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012



Fig. 216: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012



Fig. 217: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012

Na segunda parte utilizamos a técnica de pixilação que resume-se na aplicação nos mesmos princípios do *stop motion*, com movimentos feitos quadro a quadro, porém tendo como objeto pessoas, que no caso foram os dançarinos com as coreografias já previamente definidas.

O primeiro espaço montado foram os labirintos feitos com os fios de lã, onde os participantes dançaram.



Fig. 218: Montagem do cenário do vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012

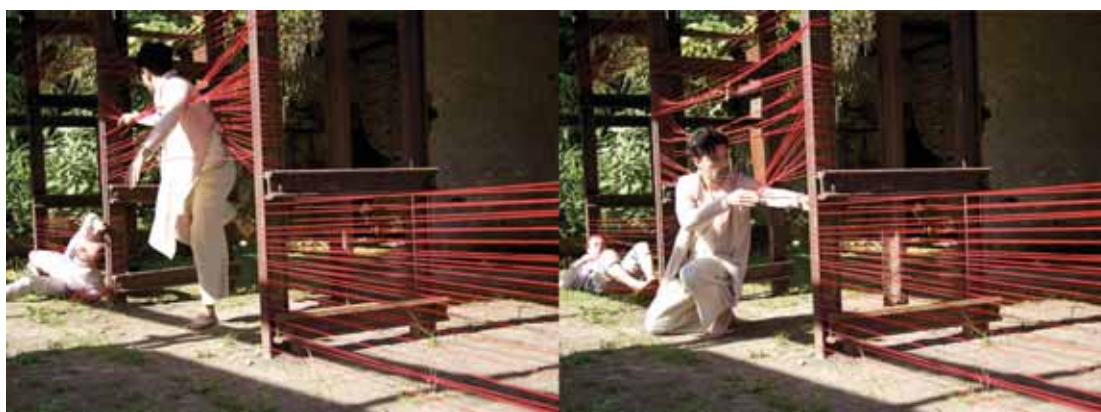


Fig. 219: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012



Fig. 220: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012



Fig. 221: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012



Fig. 222: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012



Fig. 223: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012

Em alguns momentos os corpos dos bailarinos eram presos aos fios de lã, dando outra dinâmica aos movimentos e à tensão da dança.



Fig. 224: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012



Fig. 225: sequência dos *frames* utilizados no vídeo Filamentos. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 04/06/2012

A edição foi intercalando as imagens da dança com as imagens dos objetos de cena animados, remetendo ao Eterno Retorno com sucessões de movimentos e pausas. O áudio utilizado foi a experimentação musical gravada especificamente para este projeto, com o som se ajustando ao movimento das imagens.

Veiculação

Festivais de vídeodança, nacionais e internacionais, como o Dança em Foco no Brasil, Vídeo Brasil, Projeto Rumos do Itaú Cultural, Festival Internacional de Vídeodança da Amazônia, Festival Internacional da Bahia, Stop Motion Brasil em Recife, Festival Internacional de Videodanza no Chile, Festival Internacional de Video Arte no Peru, Magnetica na Argentina, Danza Habana-Movimiento y ciudad em Cuba, InShadow em Portugal, Springtime Video Montreal no Canadá e Cologne Off VIII na Alemanha.

Assista em

<https://vimeo.com/user17994451>

Nômade apresenta



MISTÉRIO



DA



LUNA

Um filme de
Alessandra Martins

2.5 O mistério da Lua

Conceito

Stop motion de luzes, utilizando a técnica fotográfica conhecida como *light painting*.

Processo de Criação

O conceito de fotografias *light painting* consiste em criar traços de luz no espaço, que são capturados por uma câmera fotográfica num ambiente totalmente escuro ou com pouca luz. Desenhamos com diferentes fontes de luz direcionados para uma câmera fotográfica que possua o modo de longa exposição, fixa em um tripé.

Não há necessidade de um equipamento profissional, é preciso apenas que a câmera, digital ou analógica, possua o modo “M” (Manual) na “roda seletora de função”, para configurar a velocidade do obturador, abertura da lente e a sensibilidade do ISO. O uso do tripé é fundamental para a qualidade da imagem e do desenho feito com a luz, pois o obturador fica aberto por muito tempo e qualquer movimento na posição da câmera enquanto a foto é feita borra a imagem.

A técnica consiste em mover uma fonte luminosa diante da câmera durante uma longa exposição. Pode-se mover a câmera também para conseguir outro tipo de resultado, mas a ideia geral é pintar com a fonte de luz, riscos, formas e desenhos definidos.

A técnica não se restringe a fotografia ou ilustração, ela também é aplicada na animação por deslocamento – o *stop motion*. Em julho de 2008, o grupo japonês *Tochka*, formado pela dupla Nagata Takeshi e Monno Kazue, vieram para o festival Anima Mundi projetar e ensinar a técnica de animação com *light painting* que deram o nome de PikaPika.

Na animação por deslocamento os elementos figurativos são modificados e deslocados quadro a quadro a medida que se filma, ou seja, desenhamos com as lanternas um quadro, e o próximo fazemos uma pequena modificação no desenho, deslocando o desenho da posição anterior, e assim, vamos construindo o movimento na animação.



Fig. 226: sem títulos, fotografias do grupo *Tochka*, de animação *PikaPika*.
Data desconhecida.



Fig. 227: sem títulos, fotografias do grupo *Tochka*, de animação *PikaPika*.
Data desconhecida.



Fig. 228: sem títulos, fotografias do grupo *Tochka*, de animação *PikaPika*.
Data desconhecida.

Materiais Utilizados

Mini lanternas e gelatinas para iluminação.

Estudo de Personagens

Ao pesquisar os antigos símbolos que representam o movimento do Eterno Retorno, de sua imanência e permanência, encontramos a terra, a lua, o sol, o ovo cósmico, o ouroboros, a espiral e o labirinto, dentre outros.

Alguns deles foram trabalhados conceitualmente nas outras animações, assim, decidimos trabalhar literalmente com alguns desses símbolos. Escolhemos a lua por sua plasticidade combinar com o *light painting* e por estar intrinsecamente relacionada aos ciclos da natureza. Assim, a personagem principal, inspiradora de toda a trama da animação é a lua, seguindo a releitura sobre o Eterno Retorno, onde o ciclo lunar é relido através da sua conexão com o ciclo da vida, da morte e do renascimento, representado desde as estações até mesmo a fecundidade.



Fig. 229: fases da lua. Autor desconhecido. Data desconhecida.

Escolhemos as crenças populares, o que a tradição oral trouxe sobre a lua e a influência que ela exerce no oceano, na gestação humana, no plantio da terra e em outros planetas.

Estudo de Cenários

Não utilizamos cenário.

Roteiro

O roteiro partiu da escolha dos personagens e suas relações com o ciclo lunar.

Storyboard

Não foi desenhado nenhum *storyboard* para o projeto.

Áudio

Todos os ruídos foram baixados em sites gratuitos como o *soundbible*.

Equipamentos Utilizados

Para captação das imagens foi utilizada uma câmera fotográfica Cânon 5D MarkII, uma objetiva Cânon 24-105 e um tripé.

Para edição foi utilizado um mini *Mac* e o programa *final cut pro*.

Procedimentos Práticos

Primeiro escolhemos as lanternas e cores de gelatinas para animação, prendemos as gelatinas com fita crepe na frente das lâmpadas, tornando as luzes coloridas.



Fig. 230: lanternas e gelatinas usadas para o *light painting*. Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 21/10/2012

Depois apagamos todas as luzes do ambiente, deixando-o completamente escuro e nele ajustamos a câmera fotográfica até acharmos o ideal para começar o *light painting*. Para manter o fundo todo escuro deixamos o ISO da câmera no mínimo, ISO 100, e abrimos o diafragma no máximo da lente, no caso o $f/4$.

Porém, o diafragma pode ser mudado dependendo do resultado esperado. Tudo isso para melhorar a nitidez e ter uma boa profundidade de campo. Depois de fixada a câmera, ajustamos o foco manual, regulamos o obturador e enquadrados a cena.

Com a câmera configurada começamos a desenhar com as lanternas, sempre apontando a lanterna diretamente para câmera, para que os desenhos aparecessem na fotografia.

A técnica consiste em deixar o obturador aberto para registrar o rastro da luz ao se fazer um desenho. Escolhíamos a velocidade do obturador de acordo com a necessidade definida pelo desenho escolhido.

Nas cenas das flores, começamos com o caule bem pequeno, e em cada foto, o caule ia crescendo um pouco mais, partindo sempre da posição inicial do primeiro desenho, e assim fomos acrescentando folhas e pétalas. Com a necessidade de manter uma unidade do traço sem um plano de referência visual. Desenhamos sentados no chão e marcávamos a posição dos objetos com parte de nosso corpo, assim, o caule ia do pé até a altura do ombro, onde fazíamos as folhas, e as pétalas eram desenhadas acima de nossas cabeças.



Fig. 231: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012



Fig. 232: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012

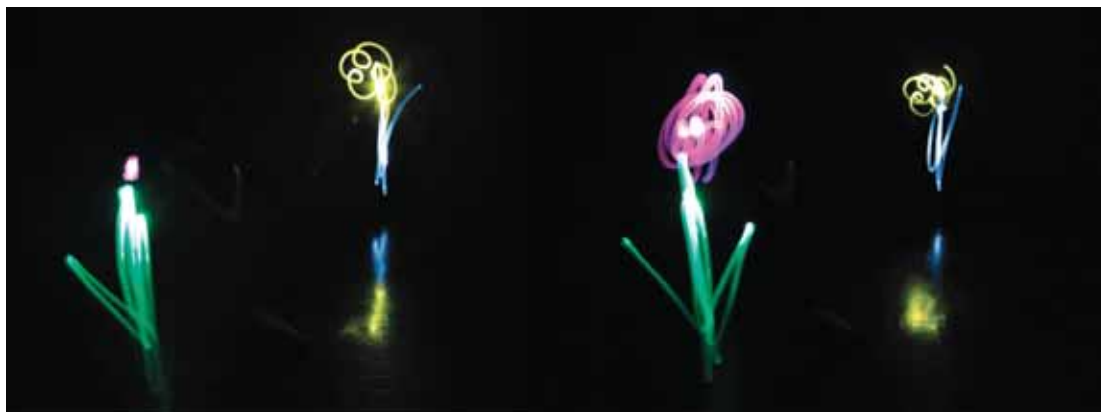


Fig. 233: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012



Fig. 234: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012

As nuvens foram desenhadas várias vezes, variando minimamente o desenho. Acrescentamos gotas que mudavam de posição e eram acrescentadas cada vez mais para dar ideia de tempestade, seguida de um trovão, que foi desenhado várias vezes para que houvesse sua animação.



Fig. 235: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012

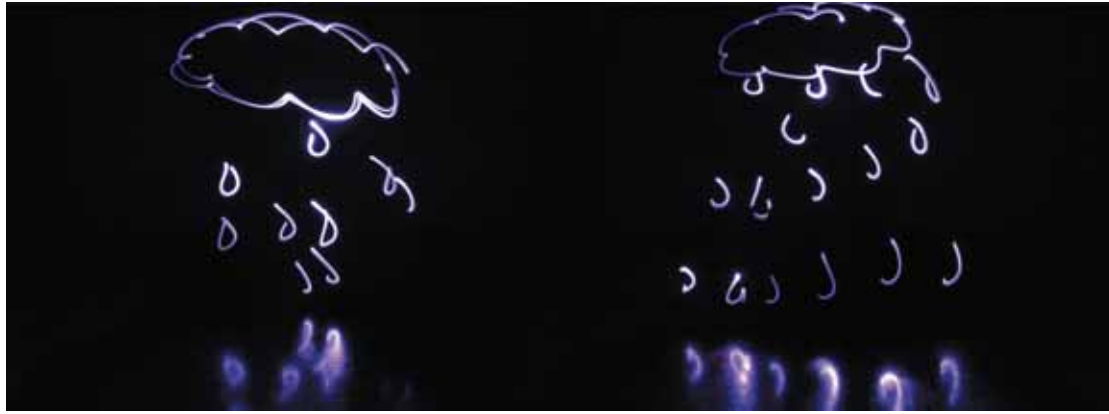


Fig. 236: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012



Fig. 237: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012

Cada fase da lua foi desenhado várias vezes, começando da esquerda que era a lua nova, o meio da tela, a lua cheia e o lado direito, a lua minguante.



Fig. 238: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012



Fig. 239: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012



Fig. 240: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012

Desenhamos várias vezes o mar e a posição do peixe foi mudando da direita para a esquerda para simular a animação do seu pulo. E essa foi a lógica usada para a animação do barco também.

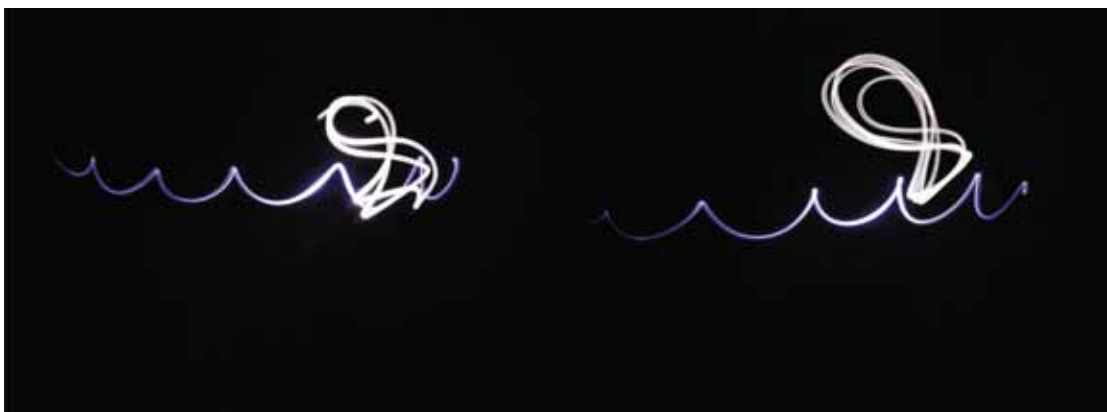


Fig. 241: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012



Fig. 242: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012

As cenas sem deslocamento do personagem, como a cena da mulher grávida, dos planetas e do título da abertura e do encerramento da animação, desenhávamos várias vezes o mesmo desenho, mudando a cor das lanternas e variando minimamente a forma do desenho, pois um desenho naturalmente sai diferente do outro.

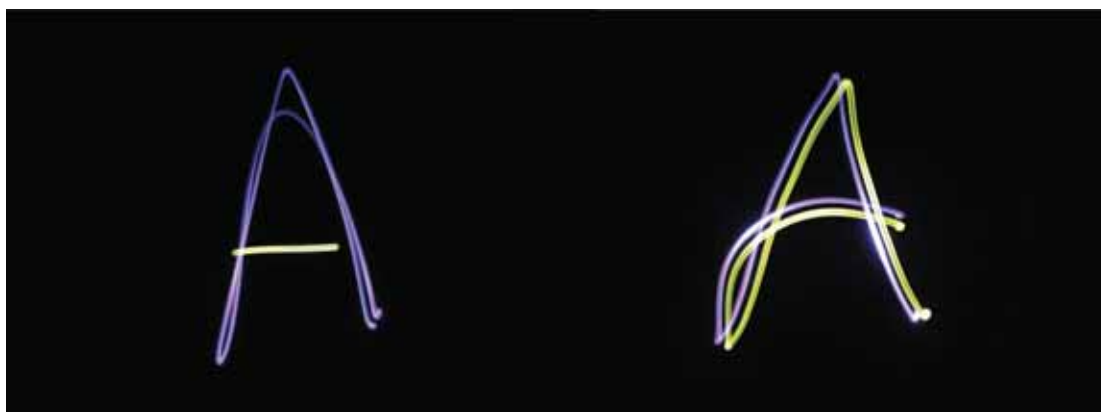


Fig. 243: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012



Fig. 244: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012



Fig. 245: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012



Fig. 246: sequência dos *frames* utilizados no filme O Mistério da Lua.
Fotografia: Alessandra de Almeida Martins. 23/11/2012

Veiculação

Destinada para festivais de animação e de curtíssimas.

Assista em

<https://vimeo.com/user17994451>

3 Considerações Finais

Experimentar o cinema de forma artesanal nos possibilitou desenvolver meios pelos quais o conhecimento pode se expressar, utilizando a animação para explorar movimentos e processos do raciocínio, quase como um exercício de pensar o impensado. Como se parássemos de reagir aos estímulos sensório-motores e fossemos conduzidos pelos acontecimentos da prática cinematográfica, abandonando a ação prevista pela técnica para ir ao encontro de um psiquismo que nos coloca diante das situações puramente sensíveis, com autenticidades óticas e sonoras. Assim, o processo criativo parte de algo orgânico e não necessariamente apenas do racional, pois o intuitivo age no processo para ajudar nos imprevistos que aparecem no percorrer da prática, evitando as travas, geralmente vivenciadas pelos que ficam limitados apenas a seguir o que foi previamente estipulado.

Não se trata apenas em falar das possibilidades da arte e do cinema, mas também da possibilidade em produzir pensamentos que não se fazem por intermédios de conceitos, mas por meio de ideias plásticas, da plasticidade das imagens. Para isso, aceitamos que filósofos e cineastas percorram um mesmo território, o campo problemático do pensamento, onde o filósofo constrói conceitos e o cineasta imagens.

Guilles Deleuze (1925-1995) foi um filósofo cinéfilo que investigou a relação entre a filosofia e o cinema, criando conceitos para os tipos de relação entre imagens e os seus devires, escrevendo seus dois livros sobre o assunto “imagem-movimento” e “imagem-tempo”. Ambos visam o desenvolvimento de uma teoria cinematográfica capaz de diferenciar processos imagéticos e as singularidades de variados cineastas. A imagem nunca está só, o filósofo observa e teoriza a relação entre imagens, grande parte de seus conceitos são compostos por elementos em relação, neste caso, as relações entre as artes, a ciência e a filosofia, exatamente para que possam dar conta da multiplicidade própria do mundo.

Para Deleuze, o cinema pode ser visto como campo de experimentação do pensamento, mostrando visualmente formas extraordinárias. Ele considera que aqueles que primeiro pensaram o cinema fizeram o movimento da imagem, no sentido de que o agenciamento das imagens é o próprio exercício do pensamento, sendo capaz até mesmo de

pensar por seu espectador, pois entrega esse movimento pronto sem exigir sua participação intelectual.

Seguindo o fluxo do pensamento deleuzeano, a pesquisa criou e executou curtíssimas permeadas de intenções filosóficas com o intuito de ilustrar formas de reconciliação do humano com a natureza, partindo de reflexões criativas das possibilidades expressivas do pensamento como um espaço de construção subjetivo. Investigamos as pequenas variações plásticas entre cada quadro (fotograma ou *frame*) e a relação que essas variações criaram entre as imagens, tornando capaz a cinética do movimento, que traz para a atualidade a prática do *stop motion* como técnica artesanal de animação, impossibilitando a separação entre artista e seu projeto poético.

O intuito de mostrar o passo a passo de todos os processos e procedimentos realizados na pesquisa não é necessariamente o de criar um guia, e sim, mostrar caminhos possíveis da prática em animação. Não há certo ou errado, aqui foram mostrados percursos seguidos no momento de cada prática. Gostaríamos de provocar uma certa inquietação nos possíveis leitores da pesquisa, para que se arrisquem em colocar suas ideias em prática, podendo partir de algum processo e procedimento utilizado, mas não limitando a investigação pessoal de cada um que pode percorrer caminhos jamais imaginados e praticados. Aventurem-se.

4 Bibliografia

- ARGAN, Giulio Carlo. *Arte e crítica de arte*. Lisboa: Estampa, 1995.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual*. São Paulo: Pioneira/EDUSP, 1980.
- ARNHEIM, Rudolf. *A arte do cinema*. Lisboa: Aster, 1989.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel et al. *A estética do filme*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 1995.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel et al. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papyrus, 2006.
- BARBOSA Júnior, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: editora SENAC, 2002.
- BAZIN, A. *O cinema, ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoon: one hundred years of cinema animation*. John Libbey, 1994.
- BEAUCHAMP, Robin. *Designing sound for animation*. Oxford: Focal Press, 2005.
- BECKERMAN, Howard. *Animation: the whole story*. New York: Allworth Press, 2003.
- BRIERTON, Tom. *Stop-motion puppet sculpting: a manual of foam injection, build-up, and finishing techniques*. London: McFarland & Company, 2004.
- BUNGE, Mario. *La investigación científica: su estrategia y su filosofía*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina, 2002.
- CAMUS, Albert. *O mito de Sísifo. Ensaio sobre o absurdo*. Rio de Janeiro: Editora Guanabara S.A., 1989.
- COELHO, Raquel. *A arte da animação*. Belo Horizonte: Formato, 2000.
- CURTIS, David. *Experimental Cinema*. Londres: Studio Vista, 1972.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- DELEUZE, Gilles. *A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 2007.
- DELEUZE, Gilles. *Diferença e repetição*. Rio de Janeiro: Graal, 1998.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações, 1972-1990*. São Paulo: Ed. 34, 1992.
- DELEUZE, Gilles e PARNET, Claire. *Diálogos*. São Paulo: Escuta, 1998
- DELEUZE, Gilles. *Nietzsche e a filosofia*. Porto, Portugal: Rés Editora, 2001.
- DELEUZE, Gilles. *Crítica e clínica*. São Paulo: Ed. 34, 1997.

- ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- EISENSTEIN, Sergei. *Reflexões de um cineasta*. Rio de Janeiro: Zahar, 1969.
- FURNISS, Maureen. *Art in Motion. Animation Aesthetics*. Sydney: John Libbey & Company Ltda, 1998.
- GOMBRICH, Ernest. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- HALAS, John; MANVELL, Roger. *Art in Movement – New Directions in Animation*. Londres: Studio Vista, 1970.
- HAYWARD, Stan. *Scriptwriting for animation*. British Broadcasting Corporation, 1987.
- HOOKS, Ed. *Acting for animators: a complete guide to performance animation*. Portsmouth: Heinemann, 2003.
- JAPIASSÚ, Hilton e MARCONDES, Danilo. *Dicionário básico de filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- KEIMING, Lance. *Fotografia Noturna: encontre seu caminho no escuro*. Santa Catarina: Editora Photos, 2010.
- LA SALVIA, André Luis. *Introdução ao estudo dos regimes de imagens nos livros Cinema de Gilles Deleuze*. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, 2006. Orientador: Luiz Benedicto Lacerda Orlandi.
- LAYBOURNE. Preface by George Griffin. Introduction by John Canemaker. *The Animation Book: a complete guide to animated filmmaking – from flip-books to sound cartoons to 3 – D animation three rivers press*. New York.
- LE CRICE, Malcolm. *Abstract Film and Beyond*. New York: Studio Vista, 1977.
- LE CRICE, Malcolm. *Experimental Cinema in the Digital Age*. Londres: BFI Publishing, 2001.
- LORD, Peter e SIBLEY, Brian. *Forewords by Nick Park. Creating 3 D Animation*. The Aardman book of filmmaking.

- LÖWY, Michael. *A estrela da manhã: surrealismo e marxismo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- MARINONE, Isabelle. *Cinema e anarquia: uma história “obscura” do cinema na França, 1895-1935*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.
- MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Curitiba: Arte & Letra, 2006.
- MIRANDA, Carlos Alberto. *Cinema de Animação – Arte Nova, Arte Livre*. Petrópolis: Editora Vozes, 1971.
- NIETZSCHE, Friedrich. *O nascimento da tragédia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Além do bem e do mal*. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Assim falou Zaratustra*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- NIETZSCHE, Friedrich. *A gaia ciência*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- ORLANDI, Luiz B. I., RAGO, Margareth, VIEGA-NETO, Alfredo (orgs). *O que estamos ajudando a fazer de nós mesmos*. In: *Imagens de Foucault e Deleuze: Ressonâncias Nietzscheanas*. Rio de Janeiro: DP&A, 2002
- PELBART, Peter Pál. *O tempo não-reconciliado*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- PELBART, Peter Pál. *Nietzsche e Deleuze: bárbaros civilizados*. São Paulo: Annablume Editora, 2004.
- PERISIC, Zoran. *Guia Prático do Cinema de Animação*. Lisboa: Presença Portugal, 1979.
- REZENDE, Marcelo. *Ciência do sonho: a imaginação sem fim do diretor Michel Gondry*. São Paulo: Alameda, 2005.
- RUSSET, Robert, STARR, Cecile. *Experimental Animation: origins of a new art*. Boston: Da Capo Press, 1988.
- SAFATLE, Vladimir (org.). *Sobre arte e psicanálise*. São Paulo: Escuta, 2006.
- SAFATLE, Vladimir (org.). *O tempo, o objeto e o avesso: ensaio de filosofia e psicanálise*. São Paulo: Autêntica, 2004.
- SALLES, Cecília Almeida. *Redes da criação*. Vinhedo: Horizonte, 2006.

- SAYAD, Cecília. *O jogo da reinvenção: Charlie Kaufman e o lugar do autor no cinema*. São Paulo: Alameda, 2008.
- SHAW, Susannah. *Stop Motion: craft skills for model animation*. Boston: Focal Press, 2003.
- TASSARA, Marcelo. *Interpretação e leitura cinematográfica. Relato sobre a produção do filme de animação intitulado: Abeladormecida – entrada numa só-sombra*. Dissertação (mestrado) – Universidade de São Paulo, Instituto de Artes, 1978. Orientador: Fredric Michael Litto.
- TASSARA, Marcelo. *Reflexões sobre um filme espelho: o processo de realização de o Brasil, os índios e, finalmente, a USP*. Dissertação (doutorado) – Universidade de São Paulo, Instituto de Artes, 1993. Orientador: Defesa direta pelo Artigo 03 do Regime Geral da USP.
- TARKOVSKIAEI, Andreaei Arsensevich. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- TAYLOR, Richard. *The encyclopedia of animation techniques*. Oxford: Focal Press, 2002.
- VANOYE, Francis. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Campinas, SP: Papirus, 1994.
- VANOYE, Francis. *Usos da linguagem: problemas e técnicas na produção oral e escrita*. São Paulo: Martins Fontes, 1983.
- VASCONCELOS, Jorge. *Deleuze e o cinema*. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2006.
- WELLS, Paul. *Understanding animation*. London: Wallflower, 2002.
- WHITAKER, Harold e HALAS, John. *Timing for animation*. Oxford: Focal Press, 2002.
- WILLIAMS, Richard. *The Animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*.

5 Filmografia

Introdução

El Hotel Eléctrico (Espanha/França - 1908). Direção: Segundo de Chomón.
Produção: Pathé Frères.

La Guerra ed il Sogno di Momi (Itália - 1917). Direção: Segundo de Chomón,
Giovanni Pastrone. Produção: Itala Film.

The Humpty Dumpty Circus (Estados Unidos - 1897). Direção: James Stuart
Blackton. Produção: Vitagraph

The Enchanted Drawing (Estados Unidos - 1900). Direção: James Stuart
Blackton. Produção: Vitagraph

Fun in a Bakery Shop (Estados Unidos - 1902). Direção: James Stuart
Blackton. Produção: Vitagraph

Humorous Phases of Funny Faces (Estados Unidos - 1906). Direção: James
Stuart Blackton. Produção: Vitagraph

The Haunted Hotel (Estados Unidos - 1907). Direção: James Stuart Blackton.
Produção: Vitagraph

Princess Nicotine, or, The Smoke Fairy (Estados Unidos - 1909). Direção:
James Stuart Blackton. Produção: Vitagraph

Lucanis Cervus (Rússia - 1910). Direção: Wladyslaw Starewicz. Produção:
Khanzhonkov

The Grasshopper and the Ant (Rússia - 1911). Direção: Wladyslaw Starewicz.
Produção: Khanzhonkov

The Beautiful Leukanida (Rússia - 1912). Direção: Wladyslaw Starewicz.
Produção: Khanzhonkov

Mest'kinematograficheskogo operatora (Rússia - 1912). Direção: Wladyslaw
Starewicz. Produção: Khanzhonkov

Terrible Vengeance (Rússia - 1913). Direção: Wladyslaw Starewicz.
Produção: Khanzhonkov

Spirals (Alemanha - 1926). Direção: Oskar Fischinger. Produção: Fischinger
Studio

Seelische Konstruktionen (Alemanha - 1927). Direção: Oskar Fischinger.
Produção: Fischinger Studio

Study n°1 (Alemanha - 1929). Direção: Oskar Fischinger. Produção:
Fischinger Studio

Study n°2, Study n°3, Study n°4, Study n°5, Study n°6 (Alemanha - 1930).
Direção: Oskar Fischinger. Produção: Fischinger Studio

An Optical Poem (Estados Unidos - 1937). Direção: Oskar Fischinger.
Produção: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)

Radio Dynamics (Estados Unidos - 1942). Direção: Oskar Fischinger.
Produção: Fischinger Studio

Tusalava (Reino Unido - 1929). Direção: Len Lye. Produção: The Film Society

Kaleidoscope (Reino Unido - 1935). Direção: Len Lye. Produção: Imperial
Tobacco Company of Índia. Pritchard, Wood & Partners

A Colour Box (Reino Unido - 1935). Direção: Len Lye. Produção: General
Post Office (GPO)

Rainbow Dance (Reino Unido - 1936). Direção: Len Lye. Produção: General
Post Office (GPO)

Free Radicals (Reino Unido - 1958). Direção: Len Lye. Produção: New
Zealand Film

Stars and stripes (Canadá - 1939). Direção: Norman McLaren. Produção:
National Film Board of Canada (NFB)

Loops (Canadá - 1940). Direção: Norman McLaren. Produção: National Film
Board of Canada (NFB)

Dots (Canadá - 1940). Direção: Norman McLaren. Produção: National Film
Board of Canada (NFB)

Our Northern Neighbour (Canadá - 1944). Direção: Norman McLaren.
Produção: National Film Board of Canada (NFB)

Boogie-Doodle (Canadá - 1948). Direção: Norman McLaren. Produção:
National Film Board of Canada (NFB)

Begone Dull Care (Canadá - 1949). Direção: Norman McLaren. Produção:
National Film Board of Canada (NFB)

Neighbours (Canadá - 1952). Direção: Norman McLaren. Produção: National Film Board of Canada (NFB)

Rumba (Brasil - 1956). Direção: Roberto Miller.

Varig Abstrato (Brasil - 1957). Direção: Roberto Miller. Produção: José Bonifácio de Oliveira Sobrinho

Casa Zacarias (Brasil - 1963/64). Direção: Roberto Miller. Produção: Dória Associados

A Cozinha do Futuro (Brasil - 1967/68). Direção: Roberto Miller. Produção: Claudio Petrágia

Sound Abstract (Brasil - 1957). Direção: Roberto Miller.

Alephe (Brasil - 1959). Direção: Roberto Miller.

Experiências Abstratas (Brasil - 1957/58). Direção: Roberto Miller.

O Mundo 3 Minutos ... (Brasil - 1969). Direção: Roberto Miller.

O Átomo Brincalhão (Brasil - 1961/64). Direção: Roberto Miller. Produção: Cia. Serrador

Balanço (Brasil - 1961/63). Direção: Roberto Miller.

Carnaval 2001 (Brasil - 1969/70). Direção: Roberto Miller.

Orquestra de Cordas (Brasil - 1972). Direção: Roberto Miller. Produção: TV Cultura

Graphik Blue (Brasil - 1976). Direção: Roberto Miller.

Vídeo Arte nº1 (Brasil - 1977). Direção: Roberto Miller. Produção: TV Cultura

Can Can (Brasil - 1977/78/80). Direção: Roberto Miller.

Percepcion (Brasil - 1978). Direção: Roberto Miller.

Chorinho (Brasil - 1978). Direção: Roberto Miller.

O Super Oito (Brasil - 1978). Direção: Roberto Miller.

Efeitos Visuais (Brasil - 1978). Direção: Roberto Miller.

Filigrana (Brasil - 1978/80). Direção: Roberto Miller.

Kalley Pulsante (Brasil - 1979). Direção: Roberto Miller.

A Cidade (Brasil - 1979). Direção: Roberto Miller.

Pop Music - Banana Power (Brasil - 1978/79). Direção: Roberto Miller.

Laser Efeitos - Laserprinter (Brasil - 1979). Direção: Roberto Miller.

Visual Show (Brasil - 1979). Direção: Roberto Miller.

Opus nº3 (Brasil - 1980/93). Direção: Roberto Miller.

Loops (Brasil – 1981). Direção: Roberto Miller.

ABC da Batucada (Brasil – 1959/82). Direção: Roberto Miller.

Rhythm (Brasil – 1981). Direção: Roberto Miller.

Ballet Kaley – Tributo a Norman McLaren (Brasil – 1978). Direção: Roberto Miller.

Efeitos Laser Helium-Neon (Brasil – 1982). Direção: Roberto Miller.

Flash by Queen (Brasil – 1982). Direção: Roberto Miller.

The Gay Game (Brasil – 1983). Direção: Roberto Miller.

Efeitos Eletrônicos (Brasil – 1984). Direção: Roberto Miller.

Apenas uma Vez (Brasil – 1986/87/88). Direção: Roberto Miller.

Desenho Abstrato nº2 (Brasil – 1991). Direção: Roberto Miller.

Return to Forever (Brasil – 1991/92). Direção: Roberto Miller.

Biscuit (Brasil – 1991/92). Direção: Roberto Miller.

Spit (Brasil – 1991/92). Direção: Roberto Miller.

Type Writer (Brasil – 1992). Direção: Roberto Miller.

Abstract Film by Temptation (Brasil – 1992/93). Direção: Roberto Miller.
Produção: Fatagaga Inc.

Splash (Brasil – 1991/92). Direção: Roberto Miller.

Heavy-Light (Estados Unidos - 1973). Direção: Adam Beckett. Independent Film

Everybody Rides the Carousel (Estados Unidos - 1975). Direção: Adam Beckett. Independent Film

Une nuit sur Le mont chauve (França - 1933). Direção: Alexander Alexeieff. Independent Film

Chants populaires nº 5 (Canadá - 1944). Direção: Alexander Alexeieff.
Produção: National Film Board of Canada (NFB)

Communism (Alemanha - 1919). Direção: Berthold Bartosh. Independent Film

Animated Cards (Alemanha - 1919). Direção: Berthold Bartosh. Independent Film

The Battle of Skagerrak (Alemanha - 1922). Direção: Berthold Bartosh.
Independent Film

The Occupation of the Rhineland (Alemanha - 1925). Direção: Berthold
Bartosh. Independent Film

The Big O (Estados Unidos - 1958). Direção: Carmen D'Avino. Produção:
Grove Press

Pianissimo (Estados Unidos - 1963). Direção: Carmen D'Avino. Produção:
Cinema 16

Sand or Peter and the Wolf (Canadá - 1969). Direção: Caroline Leaf.
Produção: Harvard University

The Street (Canadá - 1976). Direção: Caroline Leaf. Produção: National Film
Board of Canada (NFB)

Metamorphosis of Mr. Samsa (Canadá - 1976). Direção: Caroline Leaf.
Produção: National Film Board of Canada (NFB)

Luma Nocturna (Estados Unidos - 1974). Direção: Dennis Pies. Independent
Film

Themis (Estados Unidos - 1940). Direção: Dwinell Grant. Independent Film

Contrathemis (Estados Unidos - 1941). Direção: Dwinell Grant. Independent
Film

Alphabet (Canadá - 1966). Direção: Eliot Noyes Jr. Produção: National Film
Board of Canada (NFB)

In a Box (Canadá - 1973). Direção: Eliot Noyes Jr. Produção: National Film
Board of Canada (NFB)

Frank Film (Estados Unidos - 1973). Direção: Frank Mouris. Produção: Frank
Mouris Productions

Duo Concertantes (Estados Unidos - 1961). Direção: Larry Jordan. Produção:
Canyon Cinema

The Sacred Art of Tibet (Estados Unidos - 1970). Direção: Larry Jordan.
Produção: Canyon Cinema

Carabosse (Estados Unidos - 1980). Direção: Larry Jordan. Produção:
Canyon Cinema

Masquerade (Estados Unidos - 1981). Direção: Larry Jordan. Produção:
Canyon Cinema

Metamorphoses (Canadá - 1968). Direção: Laurent Coderre. Produção:
National Film Board of Canada (NFB)

The Macadam Flowers (Canadá - 1969). Direção: Laurent Coderre.
Produção: National Film Board of Canada (NFB)

Zikkaron (Canadá - 1971). Direção: Laurent Coderre. Produção: National Film
Board of Canada (NFB)

Rencontre (Canadá - 1978). Direção: Laurent Coderre. Produção: National
Film Board of Canada (NFB)

Das Ornament des verliebten Herzens (Alemanha - 1919). Direção: Lotte
Reiniger. Produção: Institut für Kulturforschung

Das Geheimnis der Marquisin (Alemanha - 1922). Direção: Lotte Reiniger.
Independent Film

Die Abenteuer des Prinzen Achmed (Alemanha - 1926). Direção: Lotte
Reiniger. Produção: Comenius Film

Dr. Dolittle und seine Tiere (Alemanha - 1928). Direção: Lotte Reiniger.
Produção: Comenius Film

Synchromy n° 1 (Estados Unidos - 1934). Direção: Mary Ellen Bute.
Independent Film

Rhythm in Light (Estados Unidos - 1934). Direção: Mary Ellen Bute.
Independent Film

Synchromy n° 2 (Estados Unidos - 1935). Direção: Mary Ellen Bute.
Independent Film

Abstronic (Estados Unidos - 1952). Direção: Mary Ellen Bute. Independent
Film

Symphonie Diaganale (Alemanha - 1924). Direção: Viking Egging.
Independent Film

Lebende Buddhas (Alemanha - 1925). Direção: Walter Ruttmann. Produção:
Wergener Film

Der Aufstieg (Alemanha - 1926). Direção: Walter Ruttmann. Produção:
Werbefilm

Wheeeeele n°2 (Estados Unidos - 1959). Direção: Stan VanDerBeek.
Produção: Electronic Arts Intermix

A La Mode (Estados Unidos - 1959). Direção: Stan VanDerBeek. Produção:
Electronic Arts Intermix

Science Friction (Estados Unidos - 1959). Direção: Stan VanDerBeek.
Produção: Electronic Arts Intermix

Astral Man an Illuminated Poem (Estados Unidos - 1959). Direção: Stan
VanDerBeek. Produção: Electronic Arts Intermix

Dance of the Looney Spoons (Estados Unidos - 1959). Direção: Stan
VanDerBeek. Produção: Electronic Arts Intermix

Achooo Mr. Kerroschev (Estados Unidos - 1960). Direção: Stan
VanDerBeek. Produção: Electronic Arts Intermix

Buzz Box (Estados Unidos - 1985). Direção: David Daniels. Produção:
CalArts

Big Time (Estados Unidos - 1986). Direção: David Daniels. Produção: Peter
Gabriel

Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara (República Tcheca -
1964). Direção: Jan Svankmajer. Produção: Krátky Film Praha

ET Cetera (República Tcheca - 1966). Direção: Jan Svankmajer. Produção:
Krátky Film Praha

Picknick MIT Weismann (Áustria - 1968). Direção: Jan Svankmajer.
Produção: Studio A

Zánik domu Usheru (República Tcheca - 1982). Direção: Jan Svankmajer.
Produção: Krátky Film Praha

Alice (República Tcheca - 1988). Direção: Jan Svankmajer. Produção:
Channel Four Films, Condor Films, Hessischer Rundfunk

El condor y El zorro (Uruguai - 1979). Direção: Walter Tournier. Produção:
Caracol Producciones

Nuestro pequeño paraíso (Uruguai - 1983). Direção: Walter Tournier.
Produção: Tournier Animation

Tatitos (Uruguai - 1997). Direção: Walter Tournier. Produção: Tournier
Animation

Cozinha Mágica

Zion's Raw Recipes: Raw Cookies (Estados Unidos - 2008). Direção: Dan
Cleberg. Produção: Imagine Zion Productions

A carne é fraca (Brasil - 2005). Direção: Denise Gonçalves . Produção:
Instituto Nina Rosa

Filamentos

L'Age d'Or (França - 1930). Direção: Luis Buñuel. Produção: Vicomte de
Noailles

Before the Rain (Macedônia/França/Reino Unido - 1994). Direção: Milcho
Manchevski. Produção: Pandora Film

Her Morning Elegance (Estados Unidos - 2009). Direção: Oren Lavie
Produção: Eyal Landesman

Jornada ao Umbigo do Mundo (Brasil - 2007). Direção: Alice Ripoll e Alex
Cassel.

Ta Douleur (França - 2005). Direção: Camille Dalmis

Ritual in Transfigured Time (Estados Unidos - 1946). Direção: Maya Deren

Four American Composers "Meredith Monk" (Estados Unidos - 1983).
Direção: Peter Greenaway

Gravity (França - 2001). Direção: Filip Pschorzynski

Laforet (Japão - 2011). Direção: ラフォーレ原宿

Os Cinco Patamares (Brasil - 1972). Direção: Ella Durst e Francisco Botelho

O Mistério da Lua

Pila Pika Lightning Duddle Project (Japão - 2006). Direção: Takeshi Nagata e
Kazue Monno. Produção: Tochka