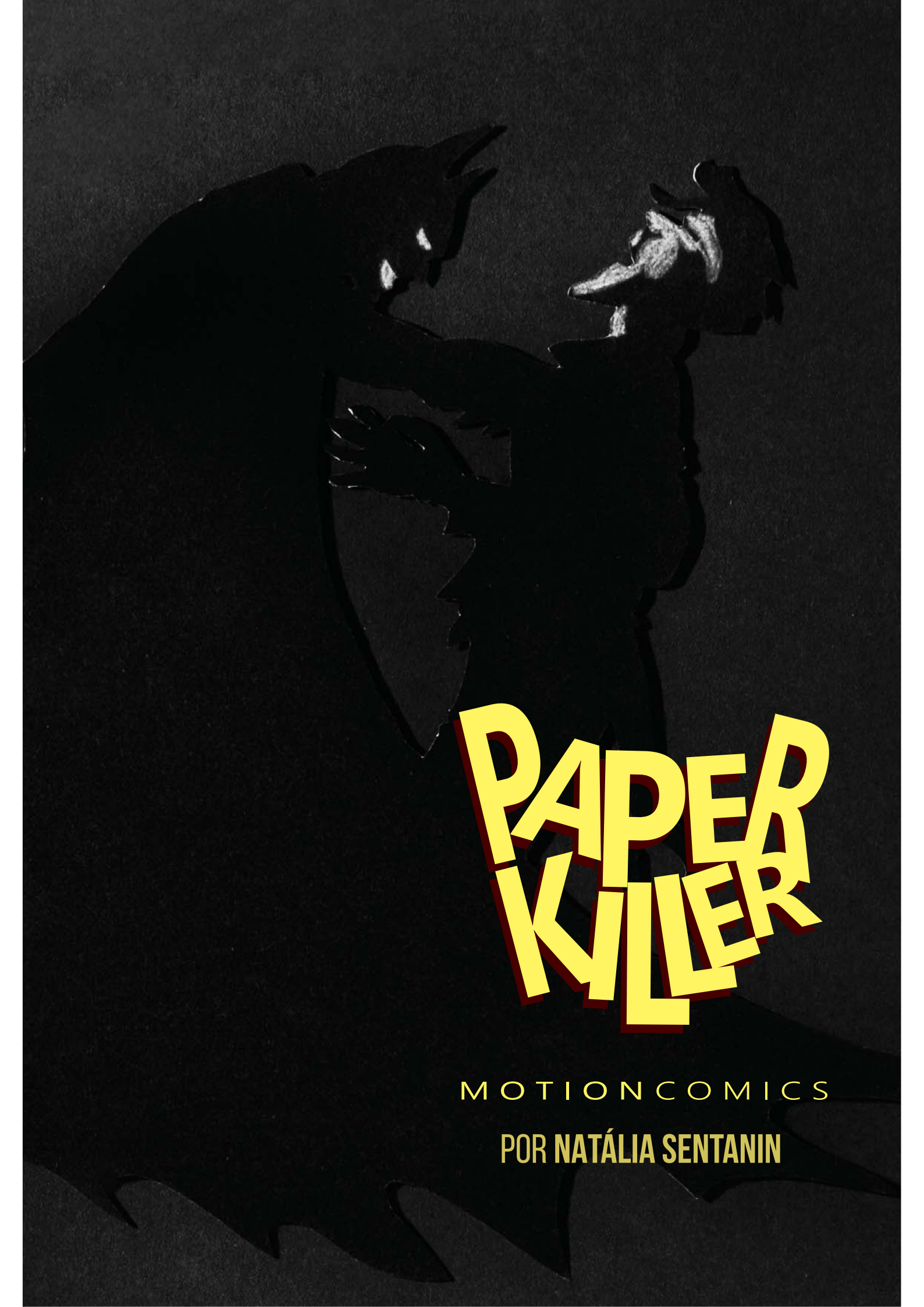
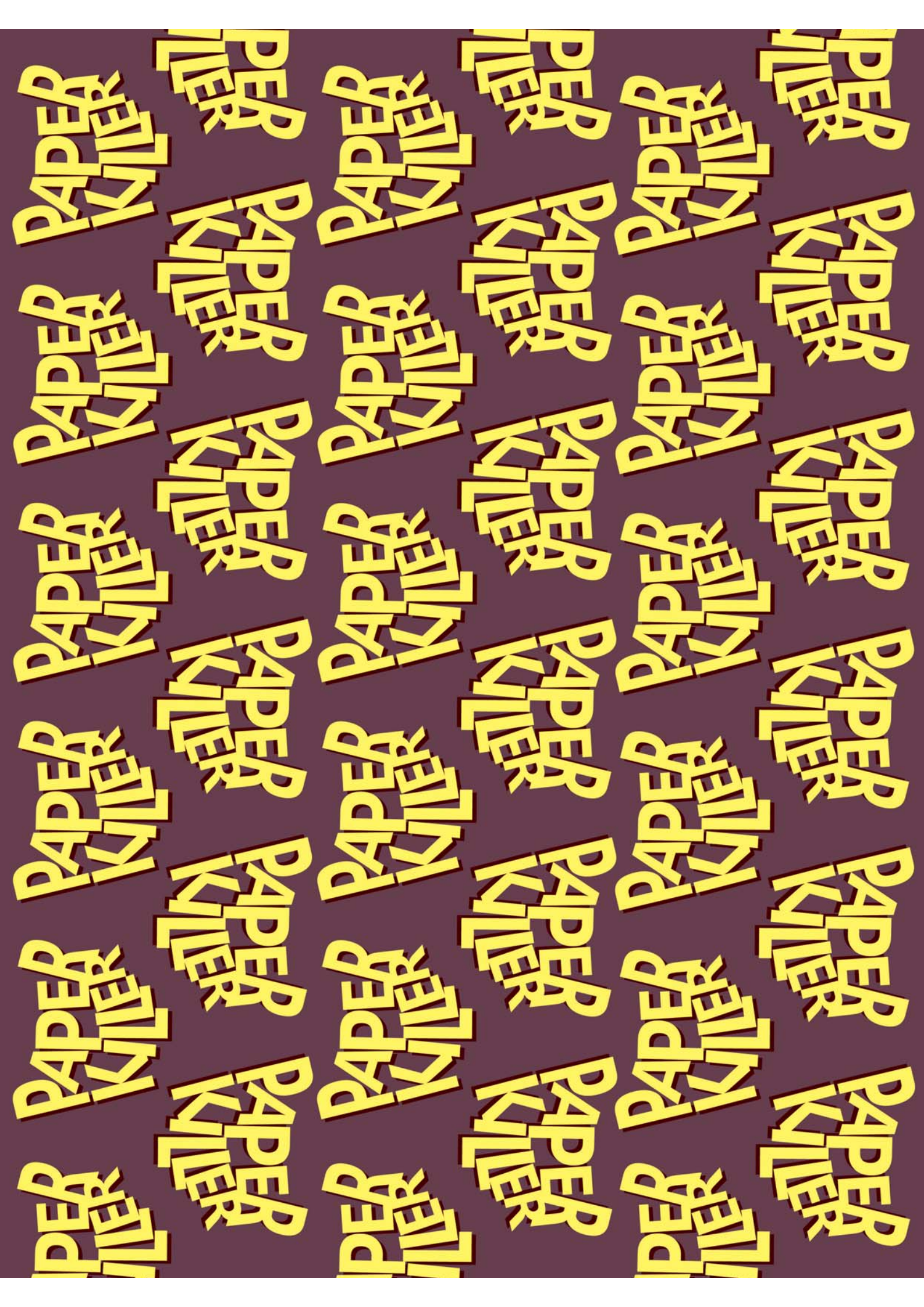




PAPER KILLER

MOTIONCOMICS

POR NATÁLIA SENTANIN



Natália Ribeiro Sentanin



Bauru
2015



PAPER KILLER - MOTION COMICS

Projeto de conclusão do curso de Design
Gráfico da Faculdade de Arquitetura, Artes e
Comunicação da Unesp de Bauru.

Orientadora: Fernanda Henriques

Bauru
2015

RESUMO



O projeto consiste em uma animação Stop Motion, mesclada com técnicas de Motion Comic e feita em papel, utilizando-se de recursos do Tactile Design e com inspiração na famosa história em quadrinhos de Alan Moore, Batman: A Piada Mortal, icônica por ser ainda hoje considerada com o roteiro mais aceito para explicar a origem do personagem Coringa, principal vilão do Batman. O presente projeto também serve como homenagem a esse personagem, que neste ano de 2015 completa 75 anos de sua primeira aparição.

Palavras chave: stop motion, motion comic, tactile design

ABSTRACT



The project consists of a Stop Motion animation, mixed with Motion Comic techniques and made into paper, using of Tactile Design resources and inspiration on the famous comic book by Alan Moore, Batman: The Killing Joke, iconic to be even now considered with the script more accepted to explain the origin of the Joker character, main villain of Batman. This project also serves as a tribute to this character, which this year 2015 turns 75 years of his first appearance.

Keywords: stop motion, motion comics, tactile design

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos em primeiro lugar aos meus familiares, que tanto contribuíram para que eu realizasse meu sonho e futuramente me formasse; ao meu namorado, pelas ajudas, pelo companheirismo e compreensão; aos amigos que fiz nessa longa caminhada e que com certeza levarei para sempre na memória com muito carinho, em especial aos que me ajudaram diretamente com esse projeto e por fim aos professores, que foram essenciais para meu aprendizado e crescimento profissional, especialmente minha orientadora Fernanda Henriques e minha banca avaliadora Ana Bia Andrade e Milton Nakata.



OBJETIVO

O projeto tem por objetivo analisar e enaltecer a união entre técnicas manuais e digitais na concepção de animações, em especial o Stop Motion. Também discutir sobre a viabilidade do papel como material utilizado na produção de curtas animados. Além disso, propor um híbrido entre Stop Motion e Motion Comic, colocando em evidência as histórias em quadrinhos, em especial Batman: A Piada Mortal, ao mesmo tempo em que serve de homenagem aos 75 anos da primeira aparição do principal vilão do herói, o Coringa.

INTRODUÇÃO

•.....	18
--------	----

FUNDAMENTAÇÃO

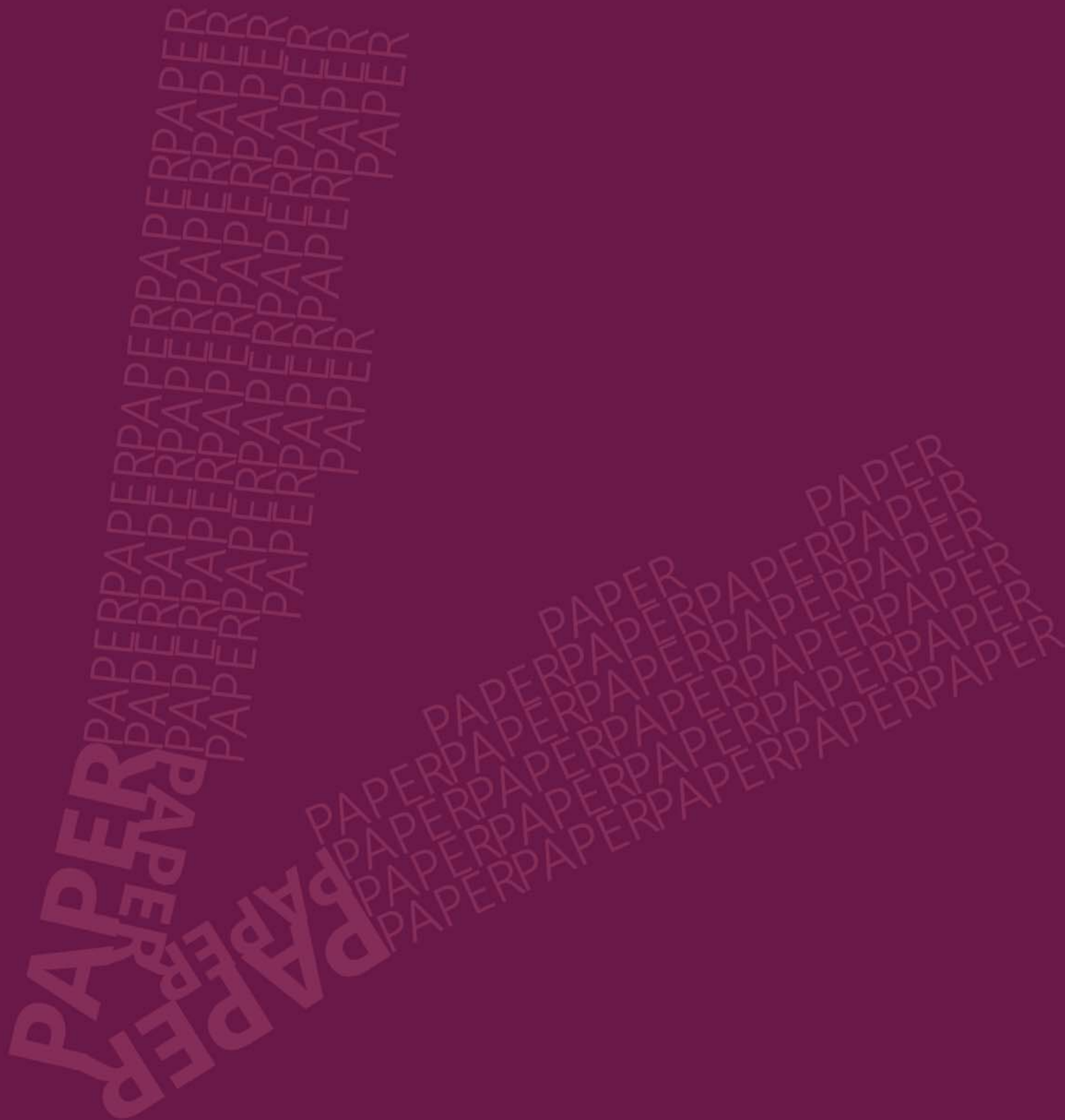
• Origens do Stop Motion :.....	22
• Produções em Stop Motion :.....	25
• Stop Motion em outras mídias :.....	36
• Diferenciais do Stop Motion :.....	38
• Montagem de personagens :.....	40
• Animação e HQ: os Motion Comics	42

METODOLOGIA

• O que é o projeto :.....	48
• Desenvolvimento da marca :.....	49
• Processo de produção :.....	52
• Processo de pós produção :.....	55

• Conclusão :.....	72
• Referências :.....	74

INTRODUÇÃO



A palavra animação tem origem na palavra animar, que um Ados significados é colocar alma em algo, sendo assim o animador é alguém que dá alma a um objeto. Uma animação é definida por um processo segundo o qual cada fotograma (ou quadro) de um filme é produzido individualmente, podendo ser gerado tanto por computação gráfica quanto fotografando uma imagem desenhada ou repetidamente fazendo-se pequenas mudanças a um modelo, fotografando o resultado. Quando os fotogramas são ligados entre si e o filme resultante é visto a uma velocidade de 16 ou mais imagens por segundo, há uma ilusão de movimento contínuo. No caso de uma animação no estilo stop motion, utiliza-se máquina filmadora, fotográfica ou um computador para o registro das ações das personagens, que podem ser objetos ou bonecos feitos com massa de modelar, arames ou modelos em madeira com juntas mecânicas e complexos mecanismos de articulação, facilitando o manuseio.



As diversas posições são registradas, resultando em quadros (ou frames, como também é chamado) que serão reproduzidos em série, em torno de 24 a cada segundo, transmitindo a sensação do movimento real. Por fim, podem ser acrescentados efeitos sonoros, como falas e músicas.

***Nota: as imagens que se encontram em baixo relevo nessas páginas e nas próximas ao longo deste relatório são as ilustrações oficiais da HQ Batman: A Piada Mortal, escolhidos para reprodução nesse projeto, e estão posicionados no exato local em que se encontram na revista original. Por esse motivo, estarão sem legendas.**

Figura 1: Disco de Fenacístoscópio por Eadweard Muybridge (1893), um dos primeiros dispositivos de simulação de movimento.





ORIGENS DO STOP MOTION

Durante a primeira década do século XXI, cresceu o número de animações que utilizam como principal técnica de produção o stop motion. Após o auge da animação tridimensional digital, algumas produtoras optaram por utilizar técnicas de animação manuais, como forma de diferenciar o acabamento e o conceito de suas animações. As primeiras animações do tipo utilizavam apenas manipulações rápidas de objetos, com o intuito de criar ilusões. Pode-se citar Viagem à Lua, de 1902, do mágico ilusionista francês George Méliès (1861-1938), que viu no cinema uma extensão da sua arte; e El Hotel Eléctrico, de Víctor Aurelio Chomón (1871-1929). A utilização da técnica de stop motion na criação de efeitos especiais pode ser vista em produções como os três filmes da saga original de Star Wars, de George Lucas lançados entre as décadas de 1970 e 1980, em que naves, veículos espaciais e monstros alienígenas se moviam de forma independente. Também deve ser citada a produção King Kong (1933), de Willis O'Brien, onde o stop motion foi utilizado como recurso para animação do gigantesco gorila, que era na realidade um boneco.



Figura 2: Viagem à Lua (1902), de George Méliès.

22

A animação com bonecos é, sem dúvida, o exemplo mais popular de uso da técnica. O primeiro filme integralmente produzido com esse recurso foi o curta metragem Cameraman's Revenge, do cineasta russo Ladslas Starewicz (1882 – 1965), de 1912. Starewicz produziu diversos filmes utilizando esta técnica e variados tipos de bonecos, feitos com tecido, em tamanho real e outros que interagiam diretamente com atores. O uso de animais, insetos e personagens com características humanas dentro da animação é um dos diferenciais que tornam as criações de Starewicz marcos no processo de produção de animação. Pode ser citado ainda o filme The Lost World (1925), com utilização de bonecos de argila, do mesmo Willis O'Brien de King Kong. A maioria dos problemas apresentados pelos bonecos ou pela própria animação vinha de ferramentas rudimentares e massas ou argilas de baixa qualidade, que não propiciavam riqueza de detalhes. Com o passar do tempo, os próprios animadores improvisavam o uso de materiais diversos para a produção de algumas partes dos bonecos e assim a técnica foi se desenvolvendo e os materiais foram se adequando ao uso.

Figura 3: The Lost World (1925), de Willis O'Brien.



23

Nas primeiras experiências com o recurso do stop motion, raramente presencia-se movimentos de boca ou expressões bem elaboradas, pois os materiais e as ferramentas utilizadas na época eram muito rudimentares para a produção dessas ações. O aperfeiçoamento dos movimentos deu-se com o uso da plastilina, massa bastante macia e prática à base de óleos e cargas minerais. Grande parte dos filmes de curta e longa metragem de animação atuais fazem uso desse material para a produção de bonecos, entre eles *A Fuga das Galinhas* e *Wallace & Gromit*, que serão citados novamente mais à frente. Nos dias atuais, também são utilizadas a borraça de látex, espuma de látex, espuma de poliuretano e o silicone, materiais bastante duráveis.

Figura 4: Bonecos da animação stop motion *Os Monstros das Caixas* (2014).



PRODUÇÕES EM STOP MOTION

Um dos nomes mais conhecidos atualmente em se tratando de projetos com stop motion é o de Tim Burton. Em 1982, quando trabalhava na Disney, surgiu a ideia de um curta de terror para crianças, Vincent. O filme conta a história de um estranho garotinho que sonha ser como o seu ídolo, o famoso artista de filmes de terror Vincent Price. O boneco criado por Burton era anguloso e de formato desconfortável. O curta foi feito todo em preto e branco com narração do próprio Vincent Price. O visual incomum não podia ser considerado um filme Disney.

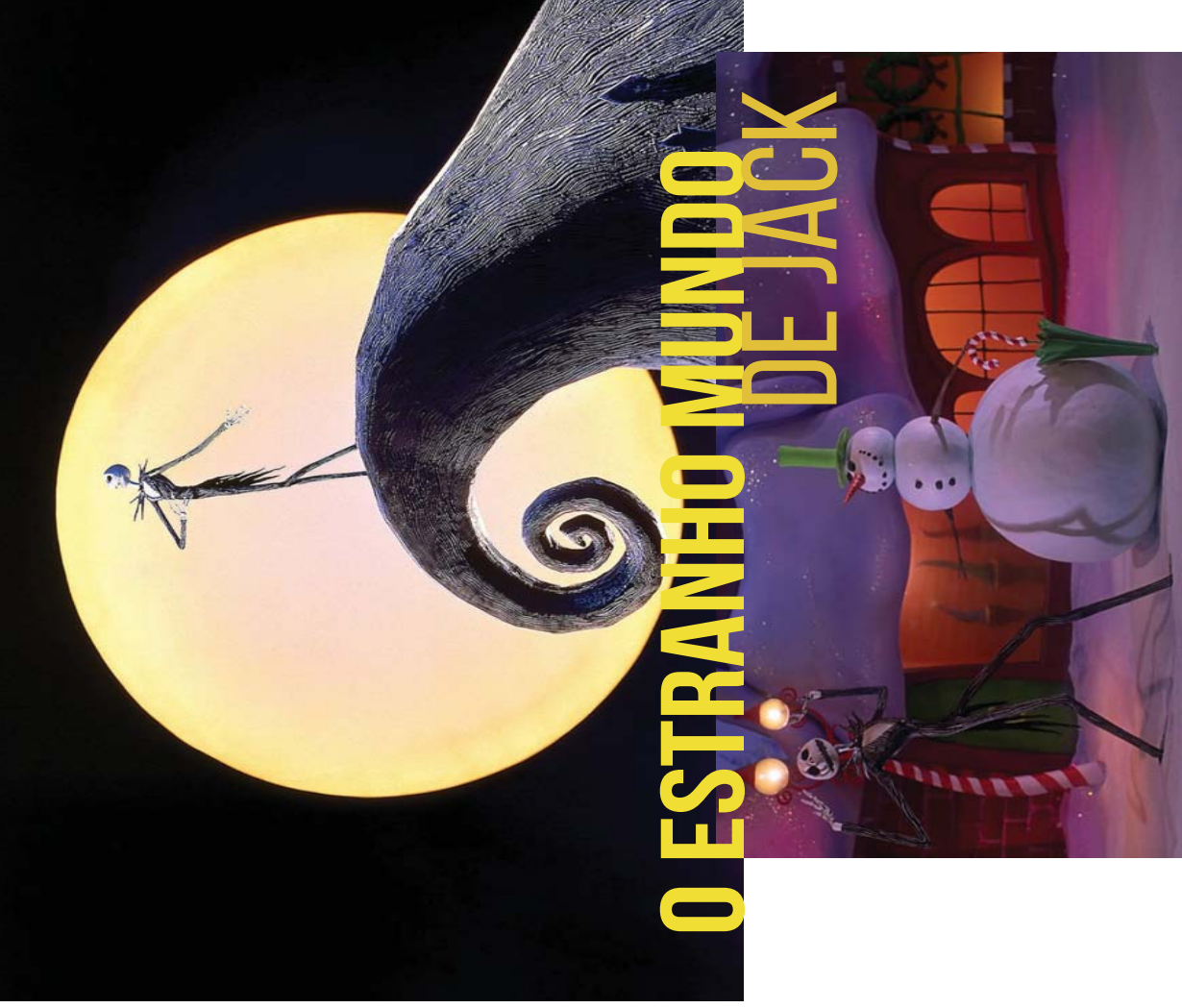
Figura 5: Vincent (1982), de Tim Burton.





Burton seguiu carreira fazendo filmes live action, e foi apenas em 1993 que colocou em prática a ideia do filme que é hoje uma das principais referências em animação do tipo stop motion, O Estranho Mundo de Jack (The Nightmare Before Christmas). A produção do filme reuniu os melhores animadores da atualidade e foi o primeiro com essa técnica de animação a ser distribuído no mundo todo. A construção das personagens foi meticulosamente planejada para que eles realmente se parecessem com os rascunhos de Burton. Os sets foram elaborados com grotescas construções criando um mundo surreal, repleto de texturas estranhas. Foram feitos 227 bonecos, incluindo vampiros, fantasmas, lobisomens, múmias entre outros, muitos deles com várias cabeças ou faces para serem substituídas durante o processo de animação. O filme não contava com grandes recursos de computação gráfica, no entanto, algumas cenas foram manipuladas para se conseguir mais contraste e vibração nos personagens, destacando-os dos cenários. O longa teve em sua direção o talentoso animador Henry Sellick.

Figura 6: Tim Burton com os bonecos de O Estranho Mundo de Jack.





Outro longa de sucesso do mesmo gênero, sob produção e co-direção de Tim Burton com Mike Johnson, é A Noiva Cadáver (Corpse Bride), de 2005, com personagens de 25 a 40 cm de altura, feitos em espuma de látex, silicone e uma estrutura metálica para compor o esqueleto e dar sustentação.

Figura 7: Victor Van Dort, personagem de A Noiva Cadáver (2005).



A NOIVA CADÁVER



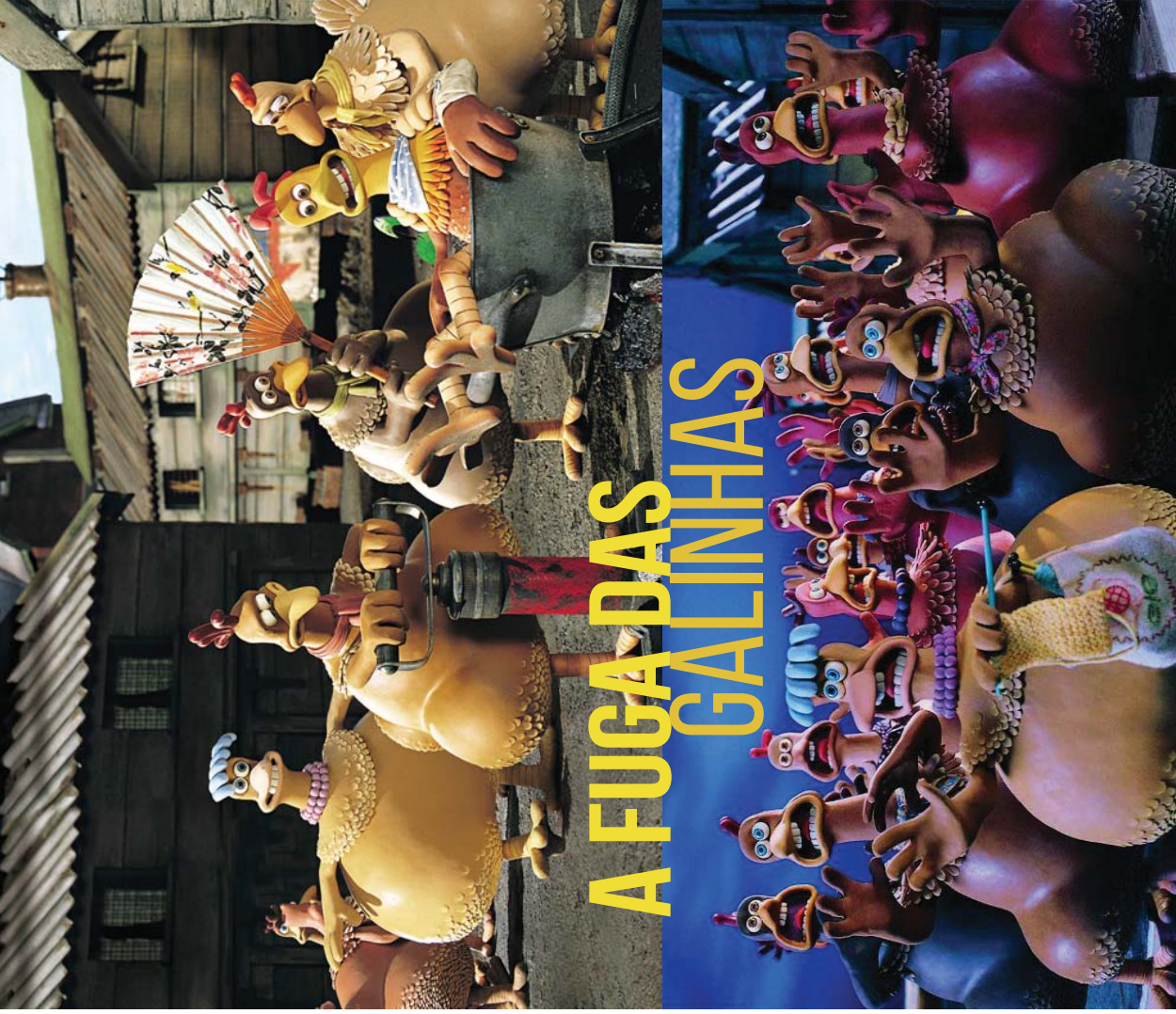


Figura 8: Ginger, personagem de A Fuga das Galinhas.

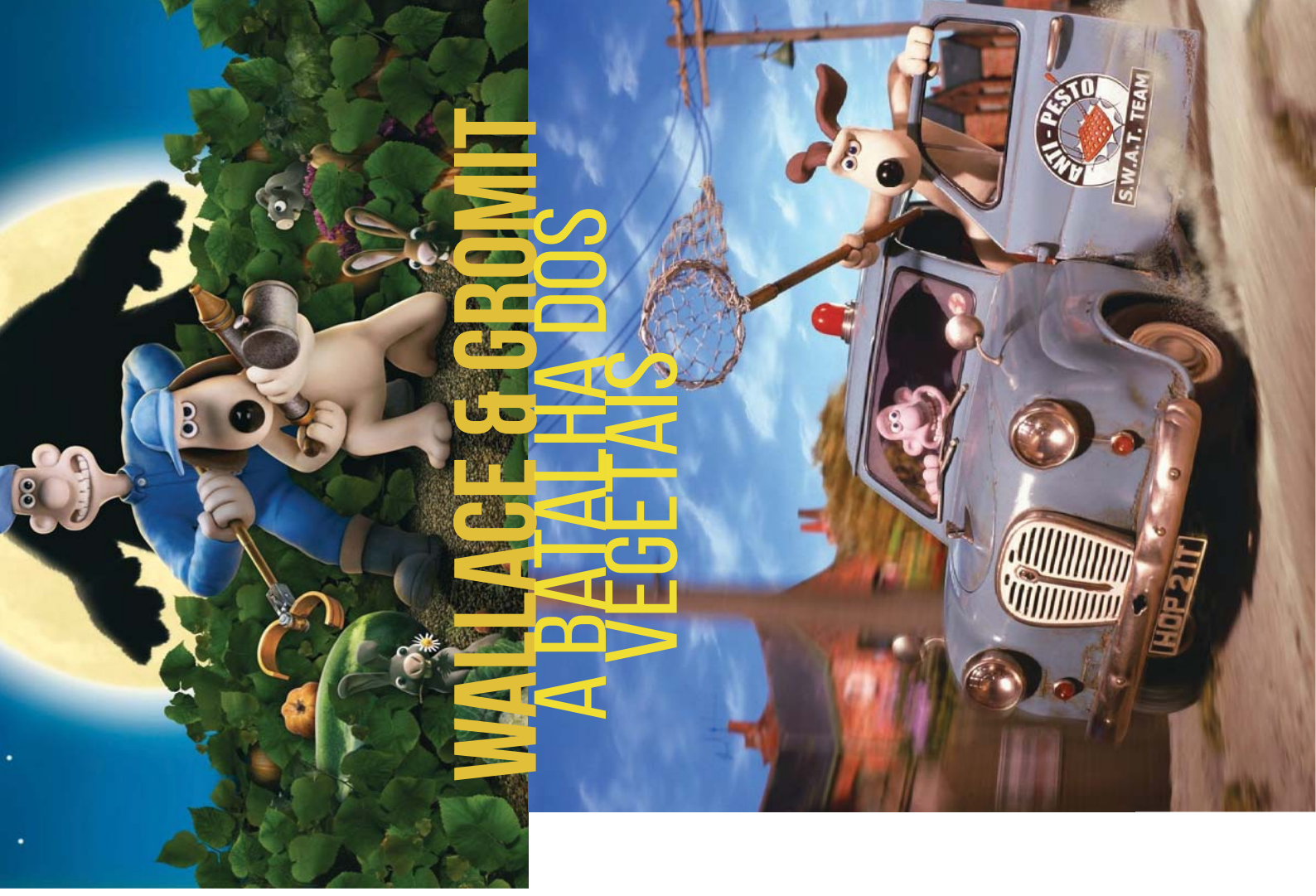


Em 2000, foi lançada uma animação muito aclamada por críticos, A Fuga das Galinhas (Chicken Run), primeiro longa metragem do Studio Aardman, e dirigido por Peter Lord e Nick Park. A produção do filme, que durou 4 anos, conta a história de galinhas que estão determinadas a fugir de sua granja, semelhante a um campo de concentração. Em geral, os personagens foram construídos com plastilina, porém com algumas partes rígidas e, para tais partes, foram utilizados vários tipos de materiais, como polímer clay, resinas diversas, gesso, borracha, madeira, plástico etc. Para que não fosse notada a diferença entre um material e outro na tela pelo espectador, foram criadas zonas de encaixe onde um material sobrepõe o outro de forma natural, como por exemplo um chale no pescoço das galinhas onde a cabeça é encaixada no corpo facilitando a manipulação dos bonecos.



Por fim, a animação Wallace & Gromit: A Batalha dos Vegetais (Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit) também foi muito elogiada e ganhadora de diversos prêmios de cinema, incluindo o Oscar de Melhor Animação. O longa de 2005 é uma produção da DreamWorks Animation e Aardman Animations, mesmos criadores de A Fuga das Galinhas. O filme conta a história de Wallace e seu leal cão, Gromit, em uma missão a fim de descobrir qual o mistério por trás dos jardins do vilarejo onde vivem, mistério esse que se tornou uma ameaça à competição anual do maior vegetal, organizada pela Sra. Tottington. Os personagens do filme foram produzidos em plastilina, os animadores criaram moldes para facilitar a reprodução dos personagens, já que durante as filmagens eles sofriam modificações que, com o tempo, acabavam destruindo os bonecos. Alguns personagens possuíam partes rígidas nos cabelos, bocas, roupas etc, que podiam ser substituídas durante o processo de gravação. Os olhos eram pequenas miçangas que podiam ser manipuladas com a ajuda de uma agulha.

Figura 9: Wallace & Gromit, protagonistas da animação.





Também podem ser citados como longas do gênero stop motion filmes como: A Festa do Monstro Maluco (1967); ParaNorman (2012); Coraline (2009); Frankenweenie (2012); O Fantástico Senhor Raposo (2009).



Figuras 12: Animação Frankenweenie; **Figura 13:** Animação O Fantástico Senhor Raposo.



Figura 10: Animação Paranorman; **Figura 11:** Animação Coraline.



STOP MOTION EM OUTRAS MÍDIAS

A técnica do stop motion não se limitou apenas ao cinema. Foi utilizada também como recurso em outras mídias. Entre elas podem ser citadas a televisão, tendo como exemplo o desenho animado Pingu, uma série com 52 episódios, que foi desenvolvida por Otmar Gutmann, criada no Tricksfilm Studios da Suíça e Zeca & Joca, animação criada em 1976 pela dupla Lubomir Benes e Vladimir Jiranek, da República Tcheca, ambas transmitidas pela TV Cultura. Ainda com foco em televisão, pode ser citado o uso do stop motion na propaganda. Empresas como BIC, Moleskine, Melissa, Nokia e Kia fizeram uso desse recurso de animação como forma criativa de divulgação de seus produtos, procurando chamar a atenção do consumidor.



Figura 14: Animação stop motion Zeca & Joca; **Figura 15:** Animação Pingu.

Uma outra mídia que tem atualmente explorado as técnicas do stop motion é a de videocliques. Um exemplo bastante criativo e divertido do uso dessa animação pode ser visto no videoclipe da música Strawberry Swing, da banda Coldplay.

Figura 16: Videoclipe em stop motion da música Strawberry Swing, do Coldplay.



DIFERENCIAIS DO STOP MOTION

O que torna as animações em stop motion especiais é a complexidade da sua produção, por unir primeiramente um longo e delicado trabalho manual de modelagens, recortes, montagens e composições ao posterior trabalho de registro e edição computadorizada; uma junção de trabalho manual com digital produzindo um resultado único. Ainda como justificativa para a produção de animações com o uso dessa técnica, pode ser citada a dissertação do Mestrado em Cultura Visual por Flávio Gomes de Oliveira, pela Universidade Federal de Goiás (UFG), a respeito do Panorama e Proposições da Animação em Stop Motion. Em sua pesquisa de dados comparativos, foram comprovadas a eficiência e viabilidade da técnica de stop motion em relação à produção de animações digitais tridimensionais, técnica mais utilizada na atualidade.

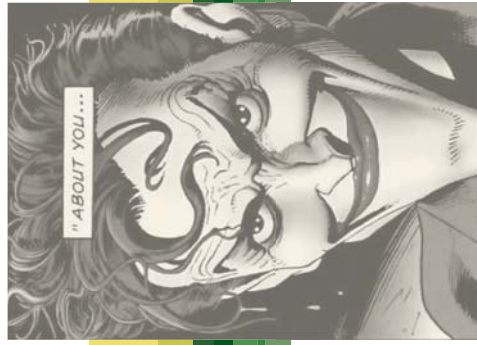


Dentre os principais fatores que determinam o sucesso de uma animação produzida com a técnica de stop motion, foi destacado o aspecto indicial da animação que apresenta objetos e bonecos em movimento, que realmente foram construídos e existem ou existiram, ocupando um espaço. Esse é um fator agregador de valor às animações do tipo e utilizado pela mídia para divulgação dos filmes. Outro fato utilizado pela mídia como mecanismo de divulgação é a dificuldade de produção deste tipo de animação, enfatizando assim as roupas que seriam usadas pela personagem ou detalhes minúsculos de cenários e objetos.

Conclui-se também que a animação feita com a técnica de stop motion possui um caráter extremamente lúdico, capaz de cativar crianças e adultos, tem grande aceitação e admiração por parte da crítica e possui versatilidade para lidar com temas que envolvam o imaginário popular, ocultismo e a mitologia em geral. Por fim, os dados comparativos mostraram que as animações tradicionais tridimensionais (stop motion) mais conhecidas tiveram em média um menor custo de produção e maior lucro em relação as animações tradicionais bidimensionais e digitais tridimensionais.

Figura 17: Set de produção e filmagem da animação stop motion Coraline.





MONTAGEM DE PERSONAGENS

A respeito de matérias, os mais comuns para a confecção dos personagens são plastilina ou massa de modelar, bonecos articuláveis em madeira, polímer clay, resinas diversas, gesso, arame, tecido, borrachas de todos os tipos, silicões, isopor, espuma de látex, plástico, vinil, dentre outros materiais que possam compor a figura dos bonecos. No cinema o material precisa ser mais resistente e maleável, visto que os modelos têm que durar meses. Pouco se vê de animações e experimentos com papel, devido a maior dificuldade de manuseio e representação tridimensional. Porém, o efeito que o recorte, costura, colagem, dobradura e sobreposição de papéis e tecidos de diferentes tamanhos, cores, formas e texturas proporciona tem trazido um aumento do uso desses materiais em projetos variados, técnica nomeada atualmente como Tactile Design. Esse tipo de produção busca simular uma tridimensionalidade, porém feita à mão, o que confere o charme da imperfeição típica dos processos manuais, além de gerar um produto autêntico e exclusivo, algo mais difícil de se conseguir atualmente em trabalhos digitais e tendo em vista os tutoriais disponíveis online. Em resumo, trata-se de uma ilustração 3D feita artesanalmente, construída pelo próprio responsável ou por uma equipe, um processo que se inicia na construção de uma peça, o registro e a pós produção digital.



Figura 18: Detalhe de um dos trabalhos em papel do estúdio People Too.

O estúdio russo People Too é um dos que realiza projetos utilizando apenas técnicas de manipulação em papel, aplicadas a anúncios e publicidade em geral. Outros exemplos de projetos com uso do papel são os realizados pela designer gráfica e diretora de arte espanhola Noelia Lozano, que já teve como clientes Havaianas, Vodafone, revista Computer Arts, revista Zupi entre outros. Por fim, já com foco em stop motion, pode ser citada a animação 'I Have Your Heart', produzida pela ilustradora Molly Crabapple, a musicista Kim Boekbinder e o animador Jim Batt.



Figura 19: Trabalho para a Havaianas de Noelia Lozano; **Figura 20:** Detalhe dos personagens da animação stop motion 'I Have Your Heart'.



ANIMAÇÃO E HQ: OS MOTION COMICS

As histórias em quadrinhos possuem um público alvo bastante diversificado e abrangente, de crianças e adultos até idosos. Uma forma de arte considerada tanto pop quanto cult, capaz de estar sempre se reinventando. A união entre duas vertentes, animação e histórias em quadrinhos, é que pressupõe a técnica dos motion comics. Trata-se de animações simples e limitadas, em geral adaptações audiovisuais fieis de material previamente publicado em quadrinhos. Através dessa técnica, as editoras parecem conseguir atingir o público que perderam para a internet, e o fazem através de produções que se apropriam das possibilidades técnicas das novas mídias sem perder suas referências nas mídias tradicionais.



Assim sendo, os motion comics reúnem elementos da linguagem estática da HQ com a linguagem da animação. Das HQs eles herdaram o grafismo, traços simplificados e signos como linhas de movimento, onomatopeias, balões de diálogos e outras representações gráficas para experiências sensoriais. Da animação herdaram o movimento, ainda que de forma incipiente e limitada. Pode-se afirmar então que se trata de uma mídia híbrida.

É necessário destacar que por se tratar de uma mescla de linguagem estática e de movimento, as técnicas de animação utilizadas nos motion comics são diferentes presentes em animações tradicionais. No caso das motion comics, há o recorte das figuras em camadas de forma que essas sejam utilizadas para reproduzir vários movimentos que normalmente seriam obtidos com o processo quadro a quadro ou com o uso do 3D. Isso porque o material primário é um conjunto de desenhos estáticos e bidimensionais, cujo movimento é anexado através do uso de técnicas de animação digital variadas.

Dessa forma, o movimento na maioria das motion comics se restringe à animação de alguns elementos da cena, adição de efeitos visuais tais como fumaça e iluminação à imagem estática e ao uso de ângulos e movimentações de câmera. Os ângulos de câmera, por sua vez, possuem uma função adicional de dirigir o olhar do espectador. Assim, a animação pode ser usada quando o movimento for necessário para transmitir alguma informação ou intensificar a carga emocional de uma cena.

É notável também que os motion comics fazem, como a maioria dos desenhos animados, uso de efeitos sonoros, dublagem e trilha musical. Esses efeitos frequentemente coexistem com suas representações gráficas, originárias dos quadrinhos.



Embora em geral muito detalhados, os motion comics frequentemente evidenciam a precariedade da arte do material de origem, as HQs. Alguns aspectos de esboços e mesmo de artes finalizadas despreocupadamente tornam-se mais aparentes nessa técnica híbrida de animação do que nos quadrinhos, estética grosseira de detalhes que chama muita atenção.

Os motion comics são uma mídia que tem como seu principal meio de veiculação a internet. Esta é nova se comparada a outros meios como o cinema ou a televisão. Por isso, os motion comics estão ainda em evolução, tendo apenas uma parcela de seus usos potenciais sido explorada pelos produtores.

Como bons exemplos de motion comics, podem ser citados: Iron Man; Extremis; Astonishing X-Men; Watchmen; Batman: Black and White e a motion comic brasileira Mascate, da editora Draconian Comics.

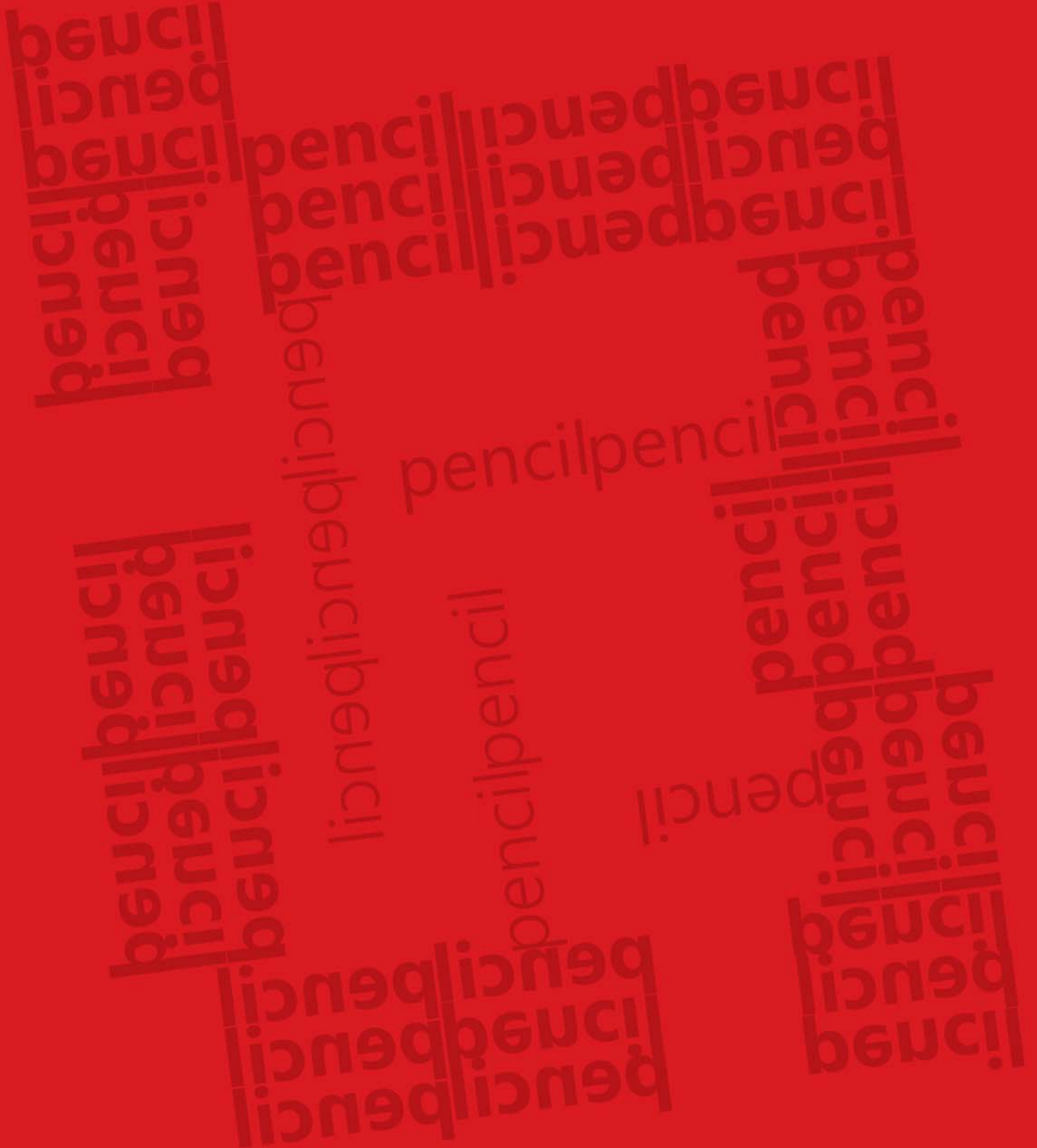
Figura 21: Iron Man: Extremis; **Figura 22:** Astonishing X-Men; **Figura 23:** Watchmen.



Figura 24: Mascate; **Figura 25:** Batman: Black and White.



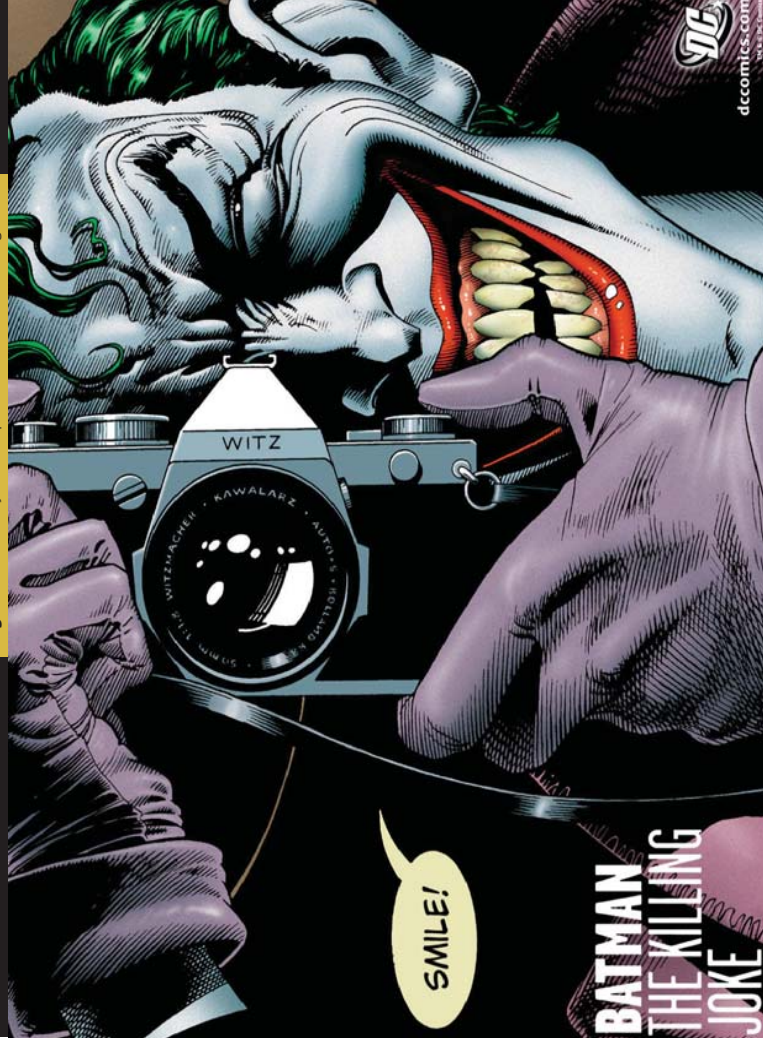
METODOLOGIA



O QUE É O PROJETO

Apresentados os processos criativos de produção no capítulo anterior, nota-se um aumento de projetos que unam técnicas manuais e digitais, aproximando o criador das novas tecnologias, mas sem abandonar antigos métodos. Ainda com esse foco, tendo em mente o aumento do uso da internet e a expansão digital, torna-se interessante transformar um projeto apenas visual (ou mídia offline, como pode ser chamada) em um trabalho audiovisual ou online. A partir dessa perspectiva surgiu a ideia para o trabalho de conclusão de curso. Trata-se de uma animação stop motion mesclada com técnicas de motion comic feita em papel, tendo como base a história em quadrinho Batman: A Piada Mortal (Batman: The Killing Joke), com roteiro de Alan Moore e ilustração de Brian Bolland, publicada pela DC Comics em 1988. Trata-se de uma versão para a origem do Coringa, principal vilão do Batman. Apesar das várias versões existentes, essa tornou-se a mais aceita pelos leitores e fãs do herói em geral. Além disso, 2015 é o ano em que completa 75 anos da primeira aparição do personagem. Essa seria então uma homenagem a um dos vilões mais icônicos das histórias em quadrinhos.

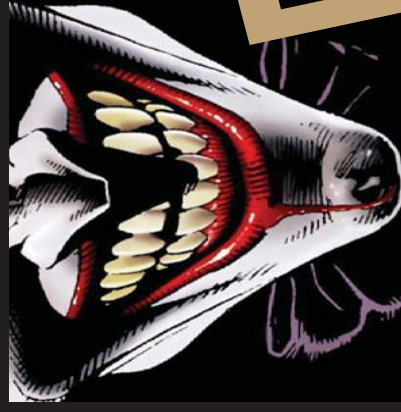
Figura 26: Ilustração da capa de Batman: The Killing Joke.



DESENVOLVIMENTO DA MARCA

Sendo o projeto uma união entre animação e histórias em quadrinhos, se fazia necessário o desenvolvimento de uma marca que pudesse apresentar certa informalidade, ou mesmo comichidade. Além disso, o nome deveria deixar claro o propósito do projeto e todos os elementos envolvidos. Partindo desse pressuposto, surgiu o nome: "Paper Killer - Motion Comics". "Paper" seria o indicador do uso de papel como matéria prima principal, "Killer" - assassino em inglês - seria uma referência ao principal personagem da trama de inspiração, o Coringa. E por fim, "Motion Comics", o resultado do projeto.

Para o logotipo, foi utilizada também como referência a característica mais marcante do vilão Coringa, o sorriso largo, que expressa ao mesmo tempo a jocosidade de suas piadas e a maldade de seus atos.



PAPER KILLER

Foram utilizadas para a marca a família tipográfica Nirmala UI (com alguns ajustes para facilitar o encaixe das letras) em três pesos diferentes: Bold, Regular e Semilight.

PAPER
KYLIE

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Nirmala UI Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Nirmala UI Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Nirmala UI Semilight

M O T I O N

C O M I C S

Para a paleta de cores, foram adicionados os três tons principais do Coringa: roxo, verde e vermelho, sendo essas as três versões do logotipo, permitindo aplicações da marca em uma maior variação de fundos. O amarelo faz referência ao sorriso amarelado, irônico.



C=49, M=98, Y=43, K=39



C=83, M=17, Y=100, K=40



C=0, M=100, Y=100, K=8



C=0, M=100, Y=74, K=86



C=0, M=0, Y=74, K=0

PROCESSO DE PRODUÇÃO

A matéria prima principal para a confecção dos quadrinhos foi o papel, de diversos tamanhos, cores, texturas e gramaturas, entre eles: papel camurça, cartão, cartolina, laminado, crepon, color set e EVA, sendo que esse último ficaria colado entre um papel e outro, com a função de criar profundidade na imagem e simular tridimensionalidade. A colagem de um ao outro foi feita com cola de isopor/EVA. Além desses materiais, foram utilizados ainda tesoura, palitos de churrasco e canetas nankim 0.4 e 0.8 e caneta pilot, preta, para finalizar os detalhes das ilustrações. Abaixo, fotos do processo de criação de uma das ilustrações em feita em papel.

Figura 27: Peças separadas da ilustração, reproduzidas por cima da imagem original, buscando o máximo de fidelidade com a ilustração da HQ.



Figura 28: Algumas peças já unidas e outras coladas no EVA, as que farão a simulação de 3D.



Figura 29: Todas as peças já coladas;



Figura 30: Detalhe das figuras que formarão o "3D" da imagem.



Figura 31: Imagem quase pronta com o cabelo em crepon.



Figura 32: Imagem com o cabelo em crepon pronto.

PROCESSO DE PÓS PRODUÇÃO

Após a confecção de todas as ilustrações dos quadrinhos selecionados (os que estão ao longo do relatório), estes foram levados ao estúdio e fotografados, utilizando uma câmera NIKON D5200 e um único foco de luz dura, que variava de posição (lateral, superior,) de acordo com o necessário, com o objetivo de formar sombras bem marcadas e deixar em evidência a profundidade simulada pelo distanciamento entre os papéis, organizados e colados em camadas.

Feito esse processo, as imagens foram editadas nos Softwares Adobe Photoshop CS6 e Adobe Lightroom 5.7, com o objetivo de eliminar falhas nas imagens, como dobras de papel e riscos de caneca, além de corrigir a iluminação, as sombras e os contrastes. A seguir, as fotos já editadas dos quadrinhos selecionados, comparados às ilustrações originais.

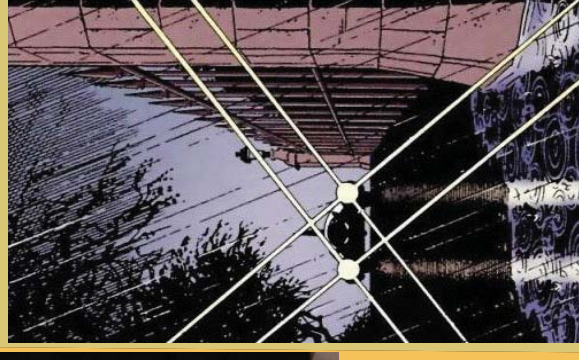
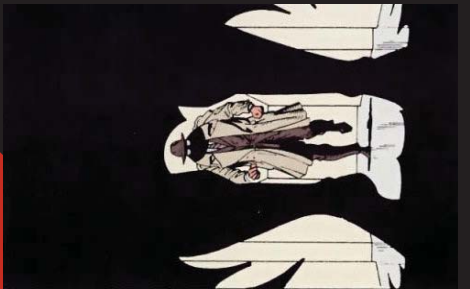
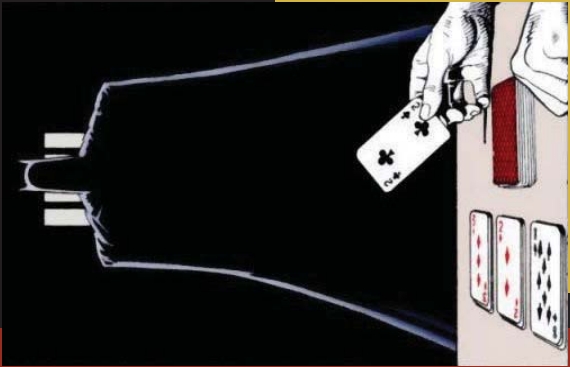


Figura 33: Imagem pronta; **Figura 34:** Imagem pronta comparada à ilustração original.

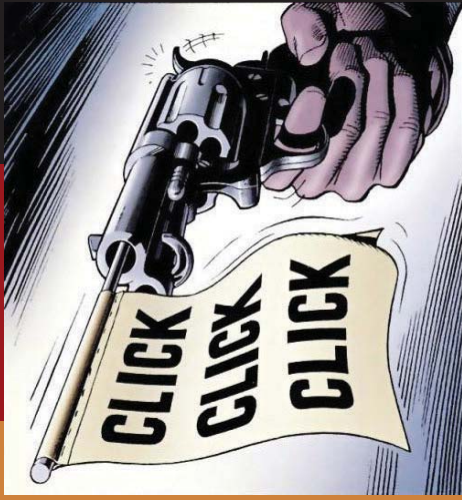
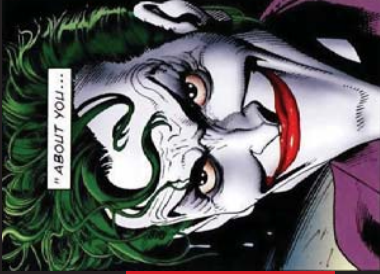


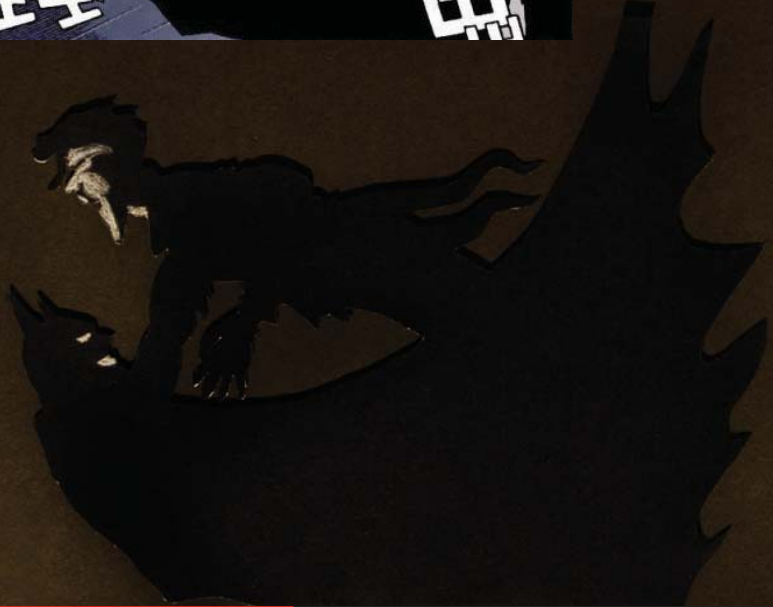












Ainda na pós produção, após a edição das fotos, foram feitas interfeirências digitais nas imagens, para fins de detalhamento, detalhes esses que seriam de difíceis representações em papel. Por exemplo a chuva, as gotas caindas no chão, formando ondas, textos em destaques, entre outros. Além disso, como são efeitos que possuem movimento durante o processo de animação, produzi-los digitalmente facilita o projeto. Assim, foi utilizado como recurso o software Adobe Illustrator CS6 para produzir desenhos vetoriais.

Por fim, já com a edição da animação, foram sequenciadas as fotos, a fim de produzir o stop motion, mesclado com técnicas do motion comics. A simulação de movimento ficou por conta de recursos de animação de pequenas partes das cenas (olhos, braços, sobancelhas...), "zoom in" e "zoom out" em alguns elementos da cena, ligando uma imagem à outra e sequenciamento de fotos, como em um stop motion tradicional. A edição de vídeo foi elaborada no software Adobe After Effects CS6. A resolução escolhida para a composição foi HDTV 1080 a 24 quadros por segundo. Para a trilha sonora, foi composta uma música original, que teve como inspiração as trilhas das motion comics já citadas anteriormente. A seguir, alguns prints da edição do vídeo com o recurso de zoom.

FICHA TÉCNICA

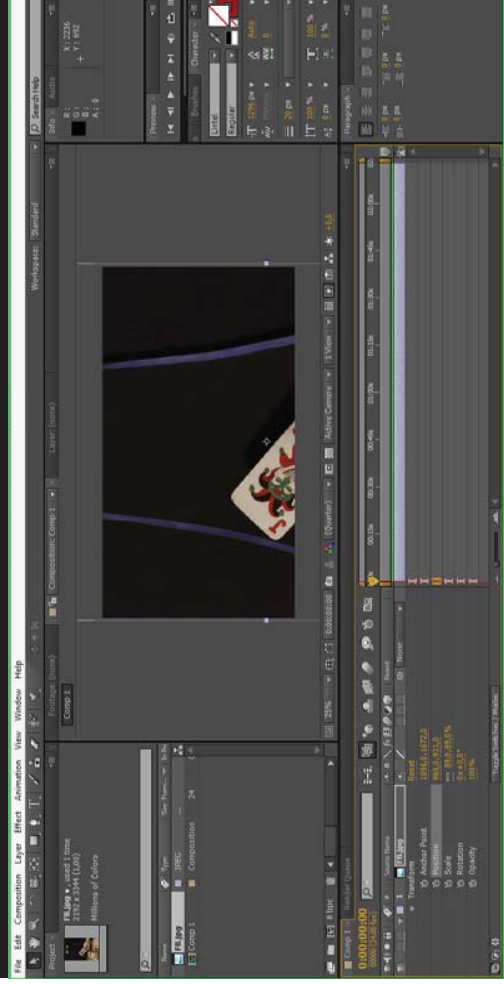
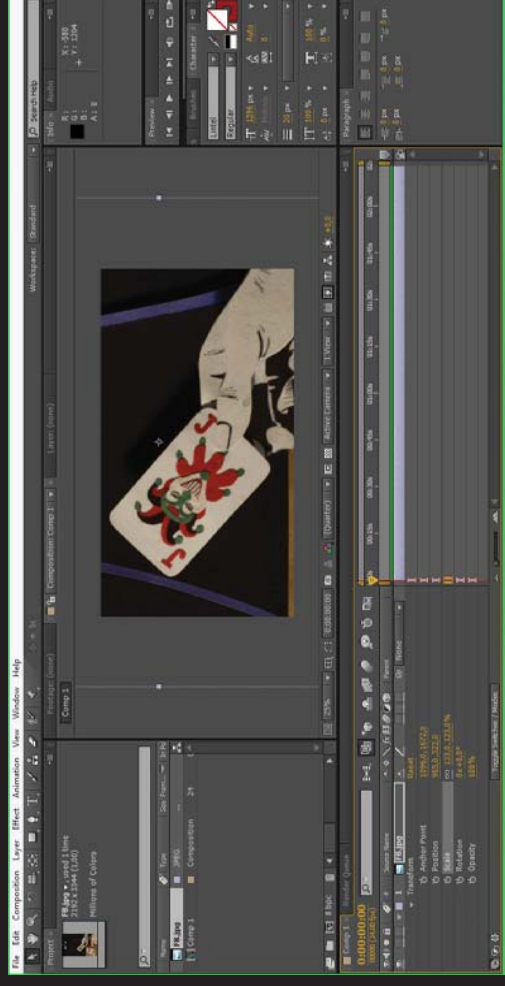
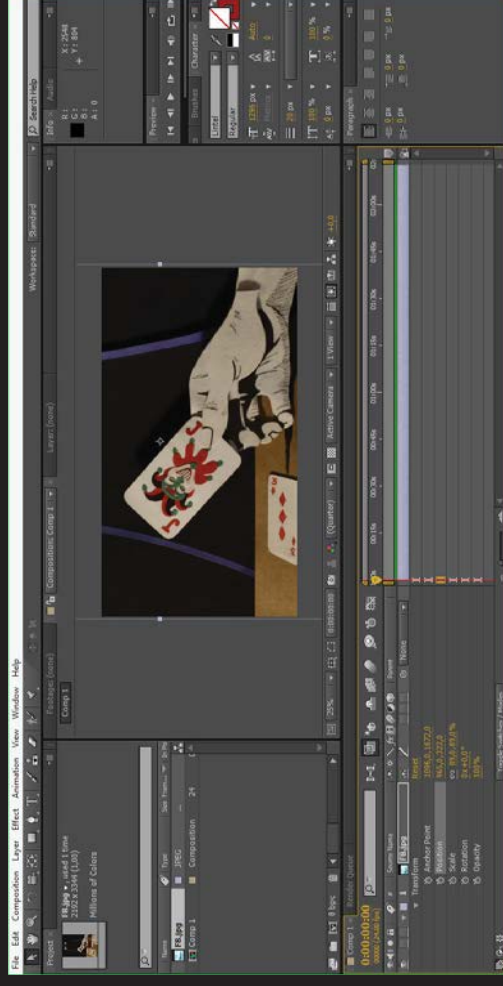
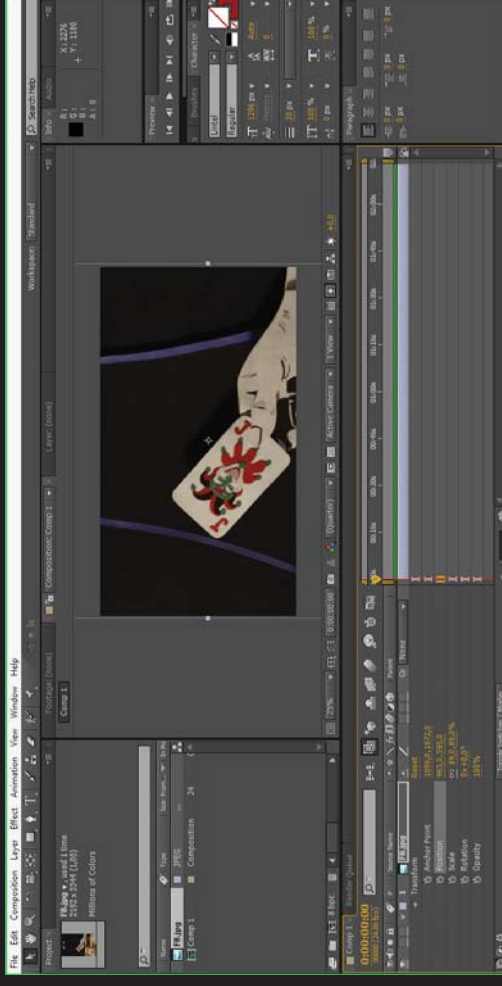
CRIAÇÃO E PRODUÇÃO: Natália Sentanin

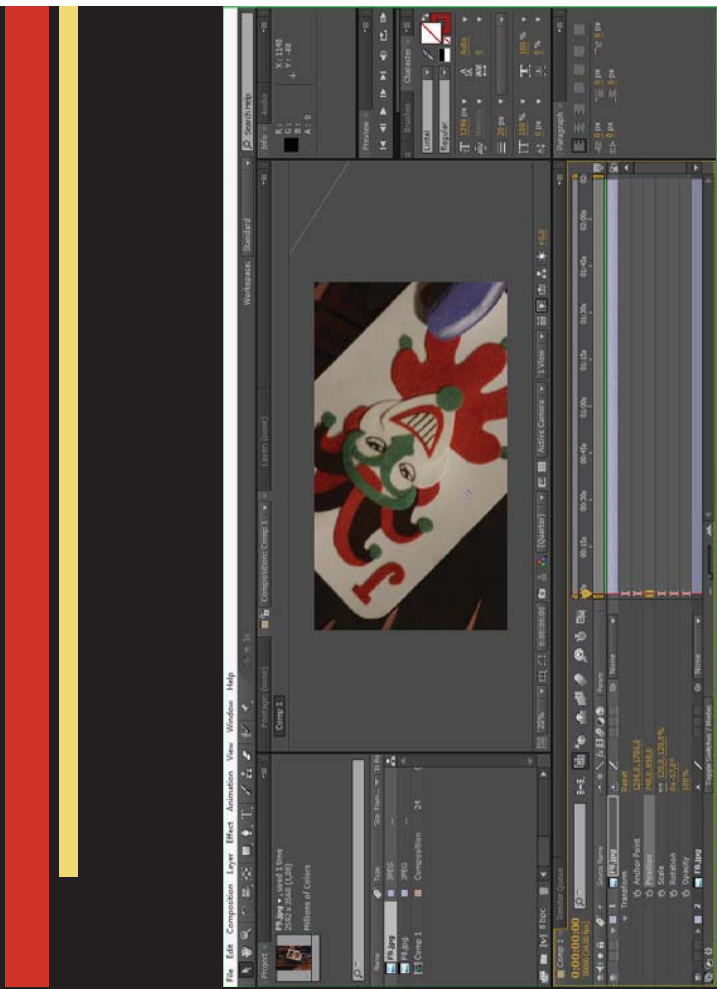
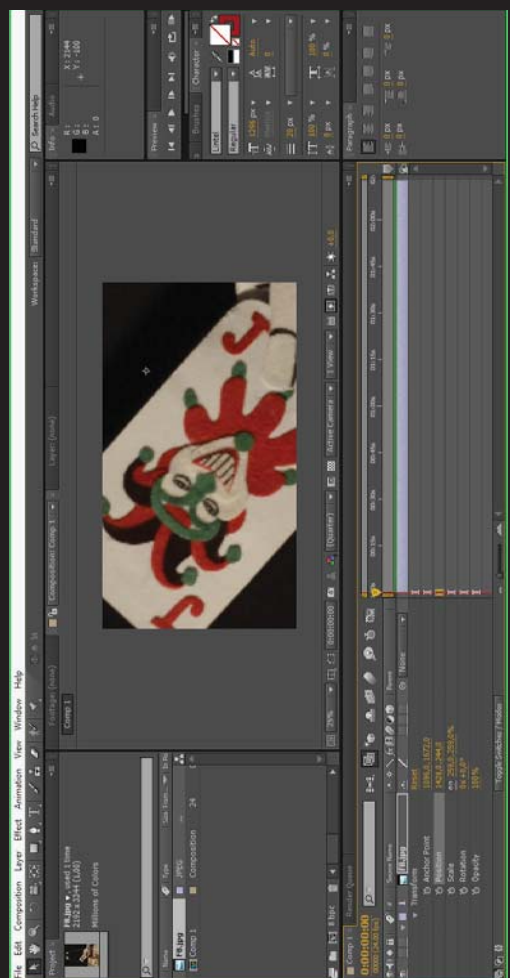
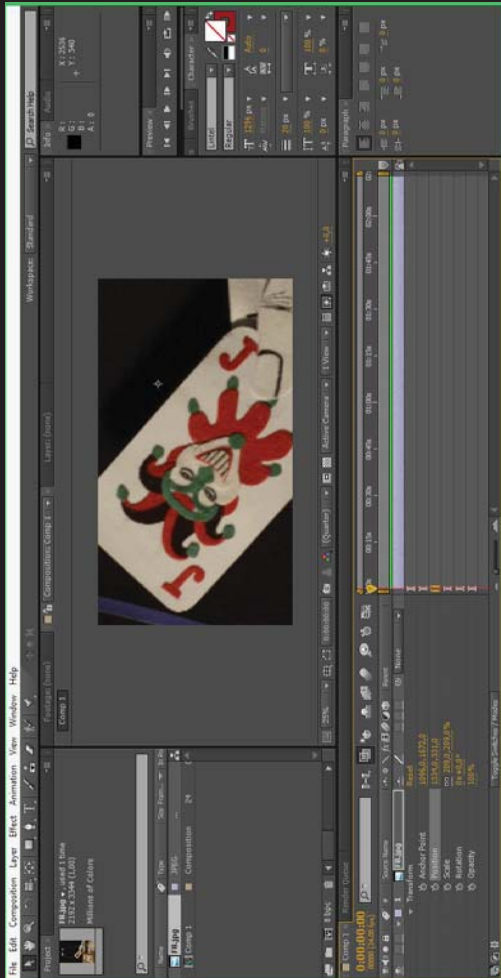
ANIMAÇÃO: Natália Sentanin

ROTEIRO: baseado na história em quadrinhos publicada pela DC Comics, Batman: A Prada Mortal

FOTOGRAFIA: Daniel Guedes

MÚSICA: Arthur Gurgel





CONCLUSÃO

O desenvolvimento do cinema ao longo dos anos, novas tecnologias, e o surgimento de técnicas cada vez mais avançadas de pré e pós produção tem servido também como estímulo à criação de projetos que sejam uma união de trabalho manual e riqueza de detalhamento com a facilidade e agilidade dos recursos digitais, como uma junção do melhor que os dois métodos projetuais podem oferecer. O resultado são produções audiovisuais cada vez melhores e verossímeis, projetos únicos, que encantam pela ludicidade e riqueza de detalhes e que possibilitam o entretenimento de diversas faixas etárias e interesses. Lembrando ainda que o design é também o responsável por agregar maior valor a essas produções, fazendo uso de diversas técnicas criativas, aliadas ao desenvolvimento digital.

REFERÊNCIAS

- CAIRES, Augusto. **Motion Comics**: Recriando as histórias em quadrinhos e a animação. 2010. Disponível em: < http://fca.pucminas.br/verbo/pex/pe_motioncomics.pdf>. Acesso em: 04/04/2015.
- CRABAPPLE, Molly. **I Have Your Heart**. 2012. Disponível em: <<http://boingboing.net/2012/11/19/i-have-your-heart.html>>. Acesso em: 04/04/2015.
- CUMMINS, Chris. **The 10 Best Motion Comics**. 2011. Disponível em: <http://www.toplessrobot.com/2011/06/the_10_best_motion_comics.php>. Acesso em: 07/04/2105.
- LEITE, Lucas. **Um papo com João Paulo Lopes sobre Tactile Desing**. 2014. Disponível em: < <http://www.designculture.com.br/um-papo-com-joao-paulo-lobes-sobre-tactile-design/>>. Acesso em: outubro de 2014.
- LOZANO, Noelia. Disponível em: <<http://www.noelialozano.com/contact/>>. Acesso em: 04/04/2015.
- Mídia Arte. **Stop Motion**. Disponível em: <<http://www.eba.ufmg.br/midiaarte/quadroaquadro/stop/princip1.htm#intro>>. Acesso em: Outubro de 2014.
- OLIVEIRA, Flávio Gomes de. **Panorama e proposições da animação em stop motion**. 2010. Disponível em: <https://culturavisual.fav.ufg.br/up/459/o/2010_Flavio_Gomes_de_Oliveira.pdf>. Acesso em: 11/03/2015.
- PAULA, Ana. **Você sabe o que é Tactile Design?** 2014. Disponível em: < <http://cadaris.com.br/blog/2014/05/15/voce-sabe-o-que-e-tactile-design/>>. Acesso em: outubro de 2014.
- PENKA, Renata. **A história do stop motion + 10 vídeos legais**. 2014. Disponível em: < <http://somentecoisaslegais.com.br/curiosidades/a-historia-do-stop-motion-10-videos-legais>>. Acesso em: 11/03/2015.

