



Ícaro¹

Ricardo Pinto Paiva²

Eduardo Pinto da Silva³

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN

RESUMO

“Ícaro” é um curta de animação que trata do desejo de voar e de alcançar a liberdade vencendo as barreiras espaciais. Apoiando-se nos estudos da semiótica, signos, significantes e significados estão todos presentes e imbricados no vídeo em *stop motion*, técnica escolhida para o trabalho de transcodificação do texto literário em texto fílmico. Foram necessárias mais de 1.200 (mil e duzentas) fotografias, desenhos e recursos de computação gráfica e animação para concretizar o trabalho.

PALAVRAS-CHAVE: mitologia; stop-motion, timelapse.

INTRODUÇÃO

No decorrer do semestre passado fomos apresentados aos estudos da semiótica, disciplina ministrada pelo professor Eduardo Pinto, que nos conduziu a um trabalho final instigante, produzimos uma transcodificação de um suporte para outro, cabendo a cada aluno e grupo escolher e realizar seu trabalho de transcodificação. Apoiados nas idéias de Sausurre (2006), onde em seus estudos elementos como signo, símbolos, significante e significado, são apresentados e discutidos, tomamos a liberdade então de escolher um texto literário, no caso o mito grego de Ícaro, e transpô-lo para as telas. O desafio estava lançado. Como resultado final para a disciplina, produzimos um vídeo de 01 minuto com o propósito de participar de festivais que apresentem este limite de tempo para as obras.

A versão do mito que foi utilizada como fonte de inspiração para o processo de transcodificação é a que diz que Ícaro era filho de Dédalo, habilidoso artesão que encontrava-se exilado na ilha de Creta por ter dado a Ariadne o novelo de linha que ajudou Teseu a escapar do labirinto de Minos, após ter matado o minotauro. Para fugir da prisão Dédalo confecciona dois pares de asas com penas de gaivotas e cera de abelhas, mas instrui seu filho a não voar muito baixo, para que as asas não molhem, ou muito alto, para que o

¹ Trabalho submetido ao XVIII Prêmio Expocom 2011, na Categoria Cinema e audiovisual, modalidade Filme de Animação.

² Aluno líder e estudante do 8º Semestre do Curso de Comunicação Social - Radialismo, email: ricardoppaiva@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social, email: eduar@ufrnet.br

calor do sol não derreta a cera e desmanche as asas. Mas a sensação de liberdade alcançada leva o jovem Ícaro a esquecer da advertência do pai, e ao voar acima das nuvens o calor do sol derrete as asas e este cai ao mar.

Baseado no mito, o vídeo homônimo apresenta uma lagartixa, que ao observar os pássaros busca alcançar o espaço infinito, e com o auxílio de folhas irá tentar seu voo.



Figura 1 "Dédalo e Ícaro", de Frederick Leighton (cerca de 1869).

OBJETIVO

Trata-se basicamente de transcodificar um texto literário para um texto fílmico. Para alcançar o feito precisamos entender os conceitos de signo, significante e significado de Saussure, analisando o texto literário e, só então, tentar levar estes mesmos elementos ao outro suporte, o fílmico, para que este pudesse ser reconhecido como uma transcodificação baseada completamente na obra original, tornando-se outra obra, carregada de seus signos e classificações.

Buscamos no processo apresentar as relações paradigmáticas, que no plano do conteúdo, baseiam-se na similaridade de sentido, na associação entre o termo presente na frase e a simbologia que ele desperta em nossa mente. Assim, a cena final, por exemplo, onde a imagem se desloca da figura da lagartixa morta ascendendo ao céu com as nuvens apresenta uma referência paradigmática que só se torna completa quando entendemos que a escada que leva ao céu busca em sua essência trazer do espectador a relação desta conexão entre céu e terra, vida e morte, a chegada ao paraíso divino.



JUSTIFICATIVA

A escolha da história se deu pela diversidade de elementos sógnicos que o mito apresenta, sendo o desejo de voar e a liberdade os elementos de interpretação mais comuns e que se tornaram o mote principal da história para a qual apresentamos uma transcodificação do texto literário para o texto visual. A escolha da técnica utilizada se dá pela riqueza também de leituras e possibilidade de leituras e interpretações que o filme apresenta.

MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para a produção do vídeo escolhemos como técnica o *stop motion*, que consiste em uma técnica de animação quadro a quadro com recurso a uma máquina de filmar, máquina fotográfica ou por computador. Para o nosso trabalho utilizamos uma mistura de técnicas, sendo a fotografias da lagartixa, feita a partir de correntes de moto e bicicleta, o mais comum. Já o movimento dos pássaros foi feito no computador, desenhando quadro a quadro sobre as fotos do céu em movimento. O céu e a paisagem do final do filme são fotografias utilizando outro recurso fotográfico, o *time-lapse*, onde cada fotograma ou quadro (frame) de filme é tomado a uma velocidade muito mais lenta do que aquela em que o filme será reproduzido, quando se utiliza filmadoras para o processo, ou no caso em questão, são feitas fotografias em intervalo de tempo regular. Quando visto a uma velocidade normal, o tempo parece correr mais depressa e assim parece saltar (*lapsing*).

Para as fotografias utilizamos uma câmera fotográfica Canon DSRL modelo T2i de 18 megapixels, lentes 18-55mm e 50mm, auxílio de um travelling de madeira com fixação da câmera para o movimento da cena de abertura, e um tripé para as demais cenas.

O corpo da lagartixa permite a movimentação em seu eixo longitudinal de forma a trazer graciosidade ao personagem. Devido ao fato das pernas serem fixas e soldadas ao corpo, elas não permitem movimentos mais suaves, por isso optamos por fazer o vídeo com um número menor de fotografias, que caracterizassem o movimento. Ainda assim, foram tiradas mais de 1200 para a composição final.

O pátio do prédio em que reside o autor e a escadaria de acesso à capela do campus universitário serviram como locações, primando pelos ângulos e composições fotográficas que remetam, inicialmente, ao cotidiano da lagartixa, a observação do voo dos pássaros e posteriormente ao voo da lagartixa e a cena final.

A trilha sonora utilizada foi autorizada pelos autores da banda Café do Vento. O Café do Vento é um grupo de instrumentistas formado em 2002 e que utiliza da percussão,



rabeca e instrumentos muitas vezes criados pelos próprios integrantes como suporte para sua criação musical, que hora passa pelo som universal de apitos e cantos de pássaros ao ruidoso e agudo silvo da rabeca. Utilizamos trechos de duas músicas instrumentais do primeiro CD da banda – Calangotango – lançado em 2007, sendo os momentos escolhidos das músicas aqueles que reflitam a intenção da cena e o sentimento do personagem, de forma a trazer maior dramaticidade e emoção para o vídeo.

Para o processo de edição trabalhamos com o pacote de aplicativos da Adobe Systems que são comuns ao mercado de produção profissional e contempla pelo menos 04 softwares de edição e tratamento de imagens, *Adobe Premiere, Photoshop, After Effects e Encore*. O *Photoshop* pelo seus infindáveis recursos de tratamento de imagens foram necessários desde o redimensionamento (as fotos originais tinham 5184x3456 pixels, para o vídeo elas foram reduzidas para 1920x1080pixels, dimensão das telas em alta definição – *Full HD*), dessaturação (todos os níveis de saturação das cores são reduzidos a zero, assim as fotos ficam em preto e branco e não mais coloridas) e nivelamento e ajuste de brancos das fotografias, pra garantir melhor contraste e nitidez dos elementos na composição fotográfica. O *Premiere* pela integração e facilidade de trabalhar áudio e vídeo, sendo utilizado até mesmo para o sincronismo do áudio e nivelamento de sons. O *After Effects* é o software de pós-produção e finalização de vídeos, foi o responsável pelos efeitos nos caracteres e letreiros utilizados nos créditos e também o controle de movimento das folhas e fusão em preto (*fade in e fade out*) das cenas. O *Adobe Encore* é o aplicativo responsável pela finalização do disco em DVD, para ser utilizado em aparelhos domésticos.

Poderia ter sido utilizado qualquer outro software de edição e até mesmo ferramentas *open source* para a finalização, mas o conhecimento das ferramentas utilizadas pelo autor fizeram com que se tornasse mais ágil o tempo de edição e tratamento das imagens. Caso contrário, seria necessário dispender mais tempo para aprender a utilização de outras ferramentas e poderia ocorrer de não termos o tempo hábil para o aprendizado de novas ferramentas e execução do projeto.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O vídeo final foi então elaborado da seguinte maneira:

1. Pré-produção:
 - a. Escolha do texto a ser transcodificado: etapa do processo em que escolhemos o mito de Ícaro.



- b. Escolha da técnica a ser utilizada: fator determinado pela carência de tempo e recursos financeiros que nos levaram a optar por um modelo de produção mais econômico.
 - c. Desenvolvimento do roteiro e storyboard: onde apresentamos um primeiro roteiro de trabalho, com possibilidades de cenas e do personagem.
 - d. Escolha das locações.
2. Produção:
- a. Captação de imagens: Hora de fazer as fotografias que serviram de base para o processo de animação em *stop motion*.
 - b. Tratamento das fotos: redimensionamento e tratamento para normalizar as fotografia em preto e branco;
 - c. Mixagem das músicas: ajustes mínimos de volume e corte para encaixar no tempo das cenas. A trilha não foi montada para o filme, mas adaptada para o filme de forma que os trechos da música ficassem no compasso das cenas.
3. Pós-produção
- a. Edição: processo de montagem final do trabalho, onde a composição fotográfica ganha movimento e se torna filme. Onde os letreiros e efeitos de animação e computação gráfica são resolvidos.
 - b. Finalização em DVD: Autoração do DVD para entrega e apresentação do produto final. Um filme de 01 minuto que narra a história da lagartixa que quis voar.

CONSIDERAÇÕES

O trabalho busca, além de ser uma transcodificação de um suporte para outro, no caso o texto literário para o texto fílmico, apresentar na abordagem escolhida as relações decorrentes dos estudos da semiótica, com base em Sausurre (2006). Os elementos estudados trouxeram elementos muito importantes para pensar a construção de uma narrativa fílmica que, de uma maneira ou de outra, nos forçaram a pensar em subtextos e na construção de outras relações, sejam sintagmáticas ou paradigmáticas, que levam o espectador a pensar e refletir sobre o trabalho assistido. O que queremos com isso é mostrar que podemos criar na academia obras que sejam importantes não apenas pelo seu caráter técnico de produção e qualidade mas também pelo seu conteúdo, que não seja apenas um produto de entretenimento, mas também um trabalho lúdico e educativo e que pode render



frutos significativos, seja participando de festivais, ou alcançando outros públicos, devido ao formato da obra.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARTHES, Roland. *A aventura semiológica*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1995.

SANTAELLA, Lúcia & NÖTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SAUSSURE, Ferdinand de. *Curso de lingüística geral*. São Paulo, Cultrix, 1993.