

## Devaneio<sup>1</sup>

Aurea EVERTON<sup>2</sup>

Danilo FERNANDES<sup>3</sup>

Gustavo Henrique SAMPAIO<sup>4</sup>

Ítalo Vinicius LIMA<sup>5</sup>

Leonardo David MOTA<sup>6</sup>

Márcio Leonardo MONTEIRO<sup>7</sup>

Túlio Figueiredo PRATA<sup>8</sup>

Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA

### RESUMO

A animação em *stop motion*, intitulada Devaneio, demonstra, em uma ficção dramática, uma visão sobre o tema da portabilidade musical. Por meio de uma epifania, o personagem principal divaga sobre os instrumentos portáteis para a audição musical, buscando inspiração para a criação do seu próprio texto. A ideia do projeto surgiu como forma de expor as diferentes fases, vividas ao longo dos anos, das formas de ouvir música, indo da simples flauta aos dispositivos mais modernos existentes. A atividade laboratorial proporcionou uma reflexão a respeito das características da imagem fílmica, bem como das várias etapas que marcam a produção audiovisual.

**PALAVRAS-CHAVE:** audiovisual; animação; *stop motion*; portabilidade musical.

### 1 INTRODUÇÃO

Como nos lembra Aumont (1995), um filme é, na verdade, um conjunto de imagens fixas, às quais chamamos de fotogramas, dispostas em sequência. Esta é, na perspectiva do autor, uma das principais características do filme, isto é, o fato de que somos implicados por uma ilusão de movimento. Temos, ao ver um filme na televisão, no cinema, ou no *YouTube*, o que o autor chama de impressão de realidade. O movimento que vemos é ilusório, fruto da montagem. E no caso do tipo de filme que apresentamos neste trabalho,

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Cinema e Audiovisual modalidade Filme de animação.

<sup>2</sup> Co-orientadora do trabalho. Técnica do Laboratório de Fotografia do Curso de Comunicação Social, email: labfotografiaufma@gmail.com.

<sup>3</sup> Estudante do 8º Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Relações Públicas.

<sup>4</sup> Aluno líder do grupo e estudante do 4º. Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e TV, email: gustavohsm1@hotmail.com.

<sup>5</sup> Estudante do 4º. Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e TV, email: italovinijua@hotmail.com.

<sup>6</sup> Estudante do 4º. Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e TV, email: leo\_david\_mota@live.com.

<sup>7</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Comunicação Social, email: themarcmont@hotmail.com.

<sup>8</sup> Estudante do 4º. Semestre do Curso de Comunicação Social, Habilitação Rádio e TV, email: tuliofp@hotmail.com.

produzido na técnica chamada *stop motion*, as possibilidades criativas são ampliadas, uma vez que podemos manipular quadro a quadro.

Na animação intitulada *Devaneio*, acompanha-se a visão de um personagem enquanto este redige uma redação intitulada “A era da portabilidade musical”. Conforme vai escrevendo sobre o assunto, o personagem principal vê uma pessoa localizada à sua frente portando diversos aparelhos por meio dos quais é possível ouvir música. A história para o vídeo surgiu com base em ideias pensadas em conjunto pelos alunos e pelo orientador. Primeiramente, queríamos apresentar algo que remetesse à ideia do avanço tecnológico, onde transmitiríamos uma perspectiva sobre as tensões entre passado e futuro, através de instrumentos, objetos e aparelhos, que dariam o grau temporal ao vídeo. Compartilhamos o mesmo questionamento de Watts (1999): “Quais são os detalhes-chaves? A resposta, naturalmente, depende da história que você quer contar”. Desta forma, foram mostradas passagens que ilustram uma narrativa que vai da chamada pós-modernidade, isto é, a segunda década dos anos 2000, com o *iPhone*, até uma das bases da música erudita, com a flauta.

Para reforçar a época retratada, manifestada ao longo da animação, músicas foram introduzidas, aliadas ao contexto de cada dispositivo orquestrado no vídeo.

A outra ideia-base para a animação foi, a partir dos vários *storyboards* criados, transmitir a sensação de “imaginação”, “fantasia” e, portanto, “devaneio”. Sendo assim, foram pensados três finais alternativos para a animação: no primeiro, o “devaneio” do personagem principal em ver uma pessoa manuseando instrumentos para ouvir música se restringiria, apenas, ao fato dos instrumentos não existirem; no segundo, o foco do personagem observado seria alterado, sendo direcionada a uma parede branca onde uma animação de papel seria reproduzida; e, finalmente, na terceira, a ideia de que o segundo personagem não existe, sendo apenas fruto da imaginação do personagem central.

Para isso, foi pensado, com base também em Watts (1999, p. 24), tanto no que seria interessante para o vídeo quanto ao que remeteria, mais facilmente, à ideia de ‘devaneio’ elucidada no título da animação.

Quando você tiver colocado seu filme no papel (como tratamento, *storyboard* ou lista de planos de filmagem) recolha-se por um instante e se pergunte: isso é interessante? Você assistiria a isso como espectador? Dê uma resposta honesta.

## 2 OBJETIVO

A animação demonstra uma passagem temporal, em menos de um minuto, da era da portabilidade musical. Desta forma, não somente em inserções sonoras, como em instrumentais, ressalta-se a temporalidade para marcar a ideia de devaneio do personagem principal. Além disso, com uma narrativa simples, a animação acentua reflexões que podem ser observadas em relações interpessoais, no cotidiano, pontuando implicações temporais e lineares da tecnologia, da música e, sob um olhar diferente, do olhar captado pela câmera.

O filme tem como objetivo principal demonstrar de que maneira a ilusão de movimento se acentua nas animações em *stop motion*, já que as imagens são fruto de fotografias que respeitam uma sequência narrativa. Trata-se de uma atividade laboratorial que nos leva a refletir acerca das características da linguagem audiovisual, do papel criador da câmera e dos recursos empregados na produção fílmica.

## 3 JUSTIFICATIVA

A ideia da animação em *stop-motion* precedeu a construção da narrativa do vídeo. Desta forma, buscou-se criar uma história que se adaptasse ao conceito de animação que buscávamos, aliada a ideia, ainda que posterior, de transmitir a sensação de fantasia, ilusão e, é claro, devaneio.

Para o *storyboard*, a aplicação da técnica das massinhas foi pensada e testada através de alguns utensílios, com medições técnicas e materiais, como isopor e bonecos para simulação. Entretanto, a reprodução humana na animação apresentou-se mais coerente com a proposta do *storyboard*.

Como sugere Aumont:

Naturalmente, essa definição só tem significado se dissermos o que consideramos o “essencial” de um “evento” (o “sentido” da ação). Vimos que, para Bazin, o principal é de fato o evento como pertencente ao mundo real ou a um mundo imaginário análogo ao real, isto é, enquanto sua significação não é “determinada a priori”. Consequentemente, para ele, “o essencial do evento” só pode designar precisamente essa famosa “ambiguidade”, essa ausência de significação imposta à qual ele dá tanto valor (AUMONT, 2007, p.73).

## 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Após a definição dos integrantes e da categoria que pretendíamos participar, partimos para uma pesquisa mais aprofundada do produto que criaríamos: um vídeo de animação em *stop motion*.

O aprofundamento do tema passou pela pesquisa conceitual de um “Projeto de *Stop Motion*” (que inclui *Story Line*, Roteiro e *Story Board*) e até mesmo pela modelagem de bonecos de massinha.

Cientes dos conceitos e processos, criamos o nosso próprio Projeto de *Stop Motion* e definimos outras questões como figurino, atores, locação e os elementos utilizados em cena.

A animação foi possível de ser executada utilizando um estúdio de fotografia como locação, onde foi possível o controle da intensidade das luzes no ambiente. Sendo assim, foram utilizados refletores, aliados a uma máquina fotográfica Nikon D7000, que conseguiram a captação esperada dos objetos focados no vídeo. A edição foi feita no programa Adobe Premiere.

## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

Todo o trabalho de composição da animação durou entre duas e três semanas. Para a captação das imagens foram necessários apenas dois dias. Como a animação busca retratar as diferentes fases das formas de ouvir música, boa parte do tempo foi utilizada na busca dos equipamentos utilizados no vídeo, entre eles o vinil e o rádio.

O vídeo, que tem duração de 1 minuto e 57 segundos, e mostra a história de um rapaz que através de um devaneio criativo, “viaja” pelas várias fases da portabilidade musical e assim é capaz de escrever sobre ela.

## 6 CONSIDERAÇÕES

A animação ‘Devaneio’ contempla a ideia de que do ‘pouco’ se pode fazer muito. Com apenas registro fotográficos, uma boa história e um desempenho em conjunto dos membros da equipe, conseguiu-se criar uma animação que, ao fugir dos padrões de animações em vídeo com grandes recursos, conseguiu alcançar o propósito de ser simples, coeso e direto.

Além disso, o vídeo consegue abranger três tópicos buscados desde o início do projeto: a musicalidade, a animação em *stop-motion* e a temporalidade, que acaba por se implicar nos demais tópicos.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.

BLOCK, Bruce A. **A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídias digitais** São Paulo: Elsevier, 2010.

WATTS, Harris. **Direção de Câmera**. São Paulo: Summus, 1999.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo, Brasiliense. 1990.