



Contraste - Animação em Stop Motion ¹

André, SILVA²

Igor, BRITO³

Luis, SILVA⁴

Monica, OLIVEIRA⁵

Rodrigo, FORTINI⁶

Thiago, SANTOS⁷

Thiago, MORAIS⁸

Warley, MARTINS⁹

Wesly, ALVES¹⁰

Christiane, SILVA¹¹

Centro Universitário Newton Paiva, Belo Horizonte, MG

RESUMO

A proposta do trabalho pretende mostrar a realidade vivida pelas diferentes classes sociais, de forma criativa e comovente, com o objetivo de sensibilizar e conscientizar diferentes públicos utilizando de uma mesma obra. A peça tem como enredo situações vividas por dois personagens de uma mesma comunidade, mas que vivem em situações socioeconômicas diferentes. A sua produção emprega as técnicas de produção de

¹ Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2015, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Filme de animação.

² Aluno e líder do grupo e estudante do 1º período de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda email: andrelazaro_cds@hotmail.com.

³ Estudante do 1º período de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda email: igorbritoss@hotmail.com

⁴ Estudante do 1º período de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda email: ricardoxavier91@gmail.com

⁵ Estudante do 1º período de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda email: monica-cavalcante26@hotmail.com

⁶ Estudante do 1º período de Comunicação Social – Relações Públicas email: rodrigo.fontini@live.com

⁷ Estudante do 1º período de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda email: thiagotexes@hotmail.com

⁸ Estudante do 1º período de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda email: thiagohsilvam@yahoo.com.br

⁹ Estudante do 1º período de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda email: martinsgato84@gmail.com

¹⁰ Estudante do 1º período de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda email: weslylelo@hotmail.com

¹¹ Orientadora do trabalho. Professora do Curso Comunicação Social, email: christianerocha@yahoo.com.br



animação em *stop motion*, com bonecos de brinquedo como personagens, o cenário produzido artesanalmente e a captura de imagens quadro a quadro. O trabalho tem como razão pôr em prática o conteúdo teórico ministrado na disciplina de Projeto Aplicado-Oficina da criatividade.

PALAVRAS CHAVE: Animação; Desigualdade Social; Produção; Stop Motion.

INTRODUÇÃO

Agradecimentos iniciais aos competentes profissionais do Centro Universitário Newton Paiva, pelo incentivo, acompanhamento e principalmente a indicação para participação do XX INTERCOM SUDESTE.

O nosso projeto de *stop motion* que começou como apenas um trabalho para aprovação parcial de uma matéria, acabou tomando outro foco. Com um grupo sinérgico, totalmente comprometido, somado com acompanhamento de um corpo docente de competência e uma excelente estrutura laboratorial disponibilizado pelo Centro Universitário Newton Paiva, tomou uma proporção acima das expectativas, nos levando à aprovação dando assim a oportunidade ao grupo Genesys do primeiro período do curso de comunicação social, habilitação em Publicidade e Propaganda a participar deste importante Evento, XX INTERCOM SUDESTE, avaliado pelo projeto de *stop motion*.

O projeto este desenvolvido em *stop motion* e escolhido em consenso com a todos os membros do grupo, no qual explora uma visão voltada para cunho social, buscando sempre de forma original descrever o “CONTRASTE” das realidades que nos rodeiam e muitas vezes não conseguimos enxergar. Utilizamos em nosso trabalho como ideia central duas realidades distintas apresentadas quase simultâneas, no qual temos dois personagens um simbolizando “o menino carente” e o outro simbolizando a “sociedade comum”, trabalhando o mesmo movimento e/ou ideia, porém em realidades adversas.

Com proposta de explicitar o preconceito, utilizando de técnicas apelativas emotivas, tal como ambientação, chuva, lixo, fome, buscando a defesa da nossa proposta e principalmente a conscientização do público.

Ressaltando que o projeto não contém interesse econômico, financeiro e/ou divulgação/propaganda, sendo somente para apresentação ao docente.

1. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO E CRIAÇÃO

O modelo exigido para a peça audiovisual foi o estilo *stop motion*, seguindo as orientações da professora Christiane Rocha. Analisando as experiências de cada um do grupo com a nossa realidade de produção (tempo, equipamento e local) foi feita uma reunião de *briefing* junto com a orientadora para que as exigências do trabalho fossem melhor compreendidas, após coletarmos todas as informações necessárias realizamos um *brainstorm*, com isso foi escolhido o tema de desigualdade social. Pesquisamos sobre outros trabalhos de *stop motion* realizados com a mesma temática, na qual encontramos a produção de Christopher e Christine Kazelos intitulado “ZERO”.¹² O enredo da produção se baseava em classes sociais, na qual a mais abastada discriminava a menos favorecida.



Figura 1 – imagem da produção Zero.¹³

¹² Disponível em: <http://www.zershortfilm.com/about/> - Acesso em: 11.mai.2015

¹³ Disponível em: <http://www.zershortfilm.com/wp-content/uploads/2009/06/zero-wallpaper-prison-3.jpg> - Acesso em: 11.mai.2015



Ficou-se decidido que trabalharíamos com relação de desigualdade social entre dois personagens, vivenciando as mesmas experiências, porém cada um com sua característica de vida. A peça levou o título de “CONTRASTE”.



Figura 2 – imagem utilizada para capa da página social do grupo.

1.1 PRODUÇÃO TÉCNICA

Para produção da peça utilizamos um estúdio de televisão do núcleo de produção da universidade, onde fixamos um tripé com uma câmera DSLR Nikon D5100, lente 35mm f/ 1.8, os pontos de iluminação e os elementos da cena (personagens e cenário). De acordo com cada cena construída, trabalhamos esquemas de iluminação diferentes. No geral, utilizamos as próprias luzes do estúdio.



Figura 3 – câmera utilizada para fotografia da peça.



Em relação ao cenário, foram utilizados materiais como: isopor, tinta acrílica, palitos de madeira, papel *contact*, cola quente, pincel, canetas coloridas, vidro, papel EVA, cartolina, papel *crepon*., Toda a peça foi produzida artesanalmente pelos componentes do grupo.



Figura 4 – produção das peças para composição do cenário.

Após a produção de todas as imagens, deu-se início ao processo de finalização do produto audiovisual. Durante a montagem do projeto foi necessário a edição das fotografias no *software* de edição de imagens Adobe Photoshop CS6, pois foi utilizado *Chroma-key* verde como *Background*, inserindo cenários virtuais para complemento do cenário físico. As imagens foram transformadas em vídeo utilizando o programa Sony Vegas 12.0, onde tratamos a montagem das cenas, melhoramos as cores das cenas a partir de efeitos gráficos e sincronizamos o áudio conforme as imagens. As trilhas utilizadas foram adquiridas do banco de dados do Youtube, tivemos a preocupação de utilizar somente trilhas brancas. Sequenciamos aproximadamente 1.400 fotografias, pois o videoclipe possuía uma duração de 2'35" e a taxa de quadros utilizada em média foi de 12 fps (frames por segundo), pois esta era uma característica exigida pela orientadora no trabalho, assim aparentaria propositalmente uma peça de caráter amadora. Para a pós-produção do vídeo utilizamos o Adobe After Effects CS6. Com esse *software*, criamos a cena simples de abertura e créditos finais. O vídeo foi renderizado em formato MP4, com *width* 380 por *height* 240 com tamanho de 10 *megabits*, conforme resolução da INTERCOM 2105.



1.2 DESCRIÇÃO DO PRODUTO

O produto audiovisual final foi apresentado na Feira de Comunicação - Mercado Newton em 10 de novembro de 2014 e avaliado por um grupo de professores da universidade.

Peça: VT

Título: Contraste

Matéria: Projeto Aplicado

Cenário: Artesanal e digital, utilizando *Chroma Key*, manipulação de imagem e edição de vídeo.

ROTEIRO:

ÁUDIO	VÍDEO
O vídeo inicia com a imagem de um menino comum andando na calçada.	Som de ambiente urbano (Som de carros, buzinas, sirenes, burburinhos, som de passos...)
Ele observa que há um menino de rua sentado no chão, e repara em seu rosto e continua sua caminhada em direção a sua casa.	BG. Trilha sonora.
Em seguida teremos o menino em sua casa indo em direção a cozinha, cumprimenta sua irmã, chega a cozinha, se serve e senta à mesa para comer. O que sobra ele leva até a lixeira e faz o movimento de despejar, utilizando o garfo para empurrar a comida, então a imagem é trocada e teremos a mão do garoto de rua em fusão com imagem anterior, fazendo o movimento contrário, retirando a comida da lata de lixo, e levando à boca para comer.	BG. Trilha sonora. Som de lixeira abrindo, talheres raspando no prato, saco de lixo sendo revirado, comida sendo mastigada.
Na próxima cena teremos o menino no banho. Quando ele leva a mão para abrir o registro de água, ouve-se o barulho de um trovão e nota-se o clarão do relâmpago.	BG. Trilha sonora. Som de registro abrindo, água caindo e um trovão.
Após ele abrir a torneira, e as gotas de água começarem a cair, a imagem corta e depois volta a chuva que cai sobre o garoto de rua.	BG. Trilha sonora. Som de chuva.
A imagem é trocada então para o menino que estará de frente para o espelho escovando os dentes. Em seguida a imagem projetada é a do garoto de rua que estará de frente para uma vitrine.	BG. Trilha sonora. Som de torneira aberta, escovação da arcada dentária.
A imagem volta para o menino e ele estará se preparando para dormir. Senta na cama, se deita.	BG. Trilha sonora. Som de cama sendo arrumada (cobertores sendo ajeitados), abajur sendo desligado (interruptor).
A imagem fica em penumbra e então teremos a imagem do garoto de rua deitado no chão. A imagem continua nele e o dia amanhece. Quando abre a imagem o jovem rico estará de pé olhando para o garoto de rua, então o jovem rico vê o seu próprio rosto no garoto de rua. A tela escurece e aparece uma frase de efeito.	BG. Trilha sonora. Frase de efeito.



Figura 5 – Equipe Genesys.

2. CONSIDERAÇÕES

Mediante a apresentação do projeto adquirimos novas técnicas para a utilização dos conhecimentos absorvidos em sala. Notamos o quão importante é o trabalho em equipe, superamos as barreiras e limitações respeitando as diversidades de ideias de cada componente com criatividade, compromisso e dedicação. Dessa forma, nos sentimos realizados e imensamente satisfeitos com o resultado da peça.

REFERÊNCIAS

- CHEIB, Luíza. VT de Animação da ASPARMIG – Pelo Que você corre?. Centro Universitário Newton. 2014.
- MORAIS, Suerda Maria Ribeiro de. Chão de Fé. Universidade Potiguar – UnP. 2014.
- SOUSA, Suelayne Cris Medeiros de. Videoclipe da música “She loves you” em animação de Stop Motion. Rio Grande do Norte: Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2014.



Acessos à internet:

[http: //www.zeroshortfilm.com/about/](http://www.zeroshortfilm.com/about/) acesso em 11.mai.2015.

[http: //www.zeroshortfilm.com/wp-content/uploads/2009/06/zero-wallpaper-prison-3.jpg](http://www.zeroshortfilm.com/wp-content/uploads/2009/06/zero-wallpaper-prison-3.jpg) acesso em 11.mai.2015.