

MURICI: UM CURTA ANIMADO FICCIONAL SOBRE COMO A ALTERNÂNCIA DE TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO CONTRIBUI PARA A CONSTRUÇÃO NARRATIVA E PRODUZ EFEITOS COMUNICACIONAIS DIVERSOS NO ESPECTADOR

MURICI: A FICTIONAL ANIMATED SHORT ABOUT HOW THE
ALTERNATION OF ANIMATION TECHNIQUES CONTRIBUTES
TO THE NARRATIVE CONSTRUCTION AND CREATES VARIOUS
COMMUNICATIONAL EFFECTS ON THE SPECTATOR

Gabriel Ressinette Gaido

Graduado no curso Superior de tecnologia em Produção Audiovisual das Faculdades Integradas de Bauru
(FIB), Bauru, SP, Brasil;
gabrielressinette@gmail.com

Hiren Jimenes

Graduado no curso Superior de tecnologia em Produção Audiovisual das Faculdades Integradas de Bauru
(FIB), Bauru, SP, Brasil;
hiren.jimenes@gmail.com

Jean Carlos Neves Gomes

Graduado no curso Superior de tecnologia em Produção Audiovisual das Faculdades Integradas de Bauru
(FIB), Bauru, SP, Brasil;
jeanbf3@gmail.com

Othávio Tavares Silva

Graduado no curso Superior de tecnologia em Produção Audiovisual das Faculdades Integradas de Bauru
(FIB), Bauru, SP, Brasil;
othaviotavares@gmail.com

Resumo: Este artigo pretende contribuir com produtores de animação que buscam maneiras alternativas a serem aplicadas em suas obras, produzindo um curta ficcional animado utilizando-se de diferentes técnicas de animação. Para isso, pretende-se verificar de que maneira o uso de técnicas de animação diferentes foi utilizado no audiovisual como recurso para contar histórias e causar experiências no espectador e refletir sobre as diferenciações de técnicas na construção e adaptação de animações ficcionais já realizadas. Com isso, analisar neste artigo como foi utilizado todo conhecimento adquirido para produzir o curta animado ficcional utilizando múltiplas técnicas de animação intitulado Murici

Palavras-chave: Animação, Técnicas de Animação, Produção Audiovisual, Curta-metragem, Integração de Técnicas de Animação.

Abstract: This article intends to contribute with animation producers who seek for alternative ways to be applied in their works by producing a fictional animated short film using different animation techniques. For this, we intend to analyze how the use of different animation techniques has been used in audiovisual projects as a resource to tell stories and create experiences for the viewer and to reflect about the differentiation of techniques in the construction and adaptation of animated productions that have already been made. Thereby to analyze in this article how all the knowledge acquired was used to produce the fictional animated short using multiple animation techniques titled Murici.

Keywords: Animation, Animation Techniques, Audiovisual Production, Short Film, Integration of Animation Techniques.

1 INTRODUÇÃO

Trazer para o mundo real as fantásticas concepções da mente humana, como criaturas, sonhos e ideias, parece improvável. Mas os desenhos e por evolução as produções audiovisuais em animação são capazes de fazer tal feito.

No decorrer do desenvolvimento tecnológico, diversas técnicas de animação surgiram e se desenvolveram, desde o rudimentar teatro de sombras e marionetes, até as técnicas de *stop-motion* e 3D. Essa variedade pode-se observar no decorrer do tempo em diversas produções audiovisuais, cada uma delas com sua escolha de técnica de animação para contar a sua história e conduzir a narrativa.

Sabendo dessa variedade, o problema de pesquisa é: de que maneira a pluralidade de técnicas de animação em um curta ficcional, gera efeitos comunicacionais diversos no espectador e contribui para o desenvolvimento da narrativa?

Para realizar uma produção audiovisual que integre o desenvolvimento da narrativa e a mistura de técnicas de modo orgânico e fluído, pesquisou-se sobre as técnicas de animação mais utilizadas, sobre a animação em si e em como essa interação de técnicas já foi utilizada em outras obras, a fim de verificar as consequências discursivas com essa utilização variada.

A produção de um curta ficcional em animação, como produto deste trabalho, foi escolhida pelo grupo por ser uma área de apreciação de todos, além das diversas possibilidades de narrativa que a animação pode oferecer, bem como a diversificação de produções. “O mercado para produtos de animação anda aquecido globalmente: há demanda para clientes como governos, secretarias, organizações não governamentais (ONGs), escolas e empresas, na mídia e na publicidade [...]” (PERUYERA, 2020, p. 41). Diante desse cenário para a produção de conteúdo em animação, a proposta do trabalho abordando a pluralidade das técnicas em um só produto de animação, tem como

objetivo gerar alternativas criativas e de condução narrativa para produtores de conteúdo interessados no tema. Para isso, os objetivos específicos serão a revisão sobre as técnicas de animação mais utilizadas sobre a animação e como a interação de técnicas já foi utilizada em outras obras.

No decorrer da busca pelo problema de pesquisa apresentado, sistematizou-se os processos de pesquisa em categoria revisão bibliográfica e pesquisa documental, segmentando em temas. Inicialmente uma abordagem da animação, posteriormente suas características e as técnicas existentes, que dentre as possíveis se determinará as que serão objeto de aprofundamento.

Para isso será utilizado livros como “*Stop-motion*” escrito por Barry Purves (2011), “Laboratório de artes visuais: audiovisual e animação” de autoria de Matias Peruyera (2020), *História e Audiovisual* de Rafael Rosa Hagemeyer (2012) bem como “Produção Audiovisual” de Adriano Miranda Vasconcelos de Jesus (2019). Esses autores abordam em seus livros a história e teoria da animação no audiovisual, contribuindo de formas distintas para este trabalho. Apesar de suprimidas neste artigo, também compôs a estratégia metodológica, análises audiovisuais de obras que utilizem de múltiplas técnicas. Perpassando por essas etapas espera-se alcançar fundamentos teóricos e científicos suficientes para produzir o curta em animação dentro do tema proposto, de forma a relacionar positivamente a técnica e a teoria, bem como realizar a experimentação dessa produção de forma a gerar alternativas de produção a serem aplicadas em obras de animação futuras.

2 A ANIMAÇÃO: GÊNERO CINEMATOGRAFICO?

Nesta etapa serão apresentados os dados levantados com relação à animação como escolha de produção audiovisual, as técnicas e animação existentes e as escolhidas para nosso enfoque, bem como as produções escolhidas para análise, a fim de servirem de base e estudo para a produção do curta-metragem proposto.

As produções em animação certamente podem ser de diversos gêneros, visto que animar se trata de uma maneira de fazer uma obra, dar vida ao roteiro: “embora possa soar estranho como gênero cinematográfico, o universo da animação compreende mais um conjunto variado de técnicas, ou como uma mídia, mais do que um estilo de narrativa.” (PERUYERA, 2020, p. 40).

Porém, devido a suas peculiaridades únicas, a animação parece ser destacada como um gênero a parte, pode-se observar nos menus de classificação de alguns serviços de *streaming*, categorias de premiações cinematográficas como o *Oscar* e *Globo de Ouro* por

exemplo, e até em categorizações para fins de estudo: “Os grandes gêneros podem ser divididos em: ação, drama, policial, épico, fantasia, horror, faroeste (*western*), romance, musical, ficção científica (*sci-fi*) e animação”. (PERUYERA, 2020, p. 37, grifo nosso)

Também Jesus (2019) explica essa questão: “O termo animação pode se referir tanto a uma técnica de produtos audiovisuais com desenhos animados como a um gênero do cinema, especificamente filmes de animação”. Curioso ressaltar aqui que “do período de 1895 até cerca de 1907, o termo ‘animado’ se referia geralmente a todos os filmes, utilizando desenhos ou fotografias, sem distinção” (JESUS, 2019, p. 254).

Os fatos anteriores servem para demonstrar a importância da animação no meio audiovisual e também que possui certas particularidades como por exemplo, de acordo com Jesus (2019), as etapas de produção: *storyboard*, pista sonora, divisão de pista sonora, *design* e produção visual, *animatic* ou *leica reel*, teste de traço, limpeza, traçar e pintar, *backgrounds*, checagem, filmagem final, pós-produção sonora e finalização.

Para que seja produzida é necessário também levar em conta diversos aspectos, tanto na construção do personagem, como dos cenários, enquadramentos, cores, formas, símbolos e o quão fantástico ou realista a obra deve ser, como afirma Stanchfield (2011):

Nós, na animação, estamos envolvidos principalmente com movimento, que é a coisa que atrai os olhos, delinea o movimento e transmite a história. Mas esses símbolos, juntamente com as cores, são parte integrante da definição do humor adequado, embora o público raramente esteja consciente deles.

(STANCHFIELD, 2011, p. 21).

Diante disso, será abordado a seguir um dos elementos principais da animação, que são as técnicas que podem ser empregadas na produção de tal produto audiovisual.

3 TÉCNICAS DE ANIMAÇÃO

A produção em animação desenvolveu-se bastante desde a considerada primeira animação produzida em 1908 intitulada *Fantasmagorie*, do francês Émile Cohl ou do filme *Viagem à Lua*, de Méliés, gravado em 1902, que também pode ser considerado como um dos precursores dos filmes de animação: “Por utilizar técnicas de filmagem quadro a quadro, o filme também é considerado o antecessor da técnica de animação *stop-motion*”. (JESUS, 2019, p.15). Além disso, se for considerado os teatros de sombras, a primeira animação surge ainda há muito tempo atrás, conforme explica Lima (2009, p. 10, apud FRANÇA, 2017, p. 12): “acredita-se que o teatro de sombras teve origem na China e que também foi bastante admirada pelos egípcios no século XIII a.C.”

Para se fazer uma produção audiovisual em animação, temos diversas técnicas,

que podem ser ainda subdivididas em 2D e 3D, a saber: desenho *frame a frame*, desenho *cut out*, *stop-motion*, modelagem 3D e ainda técnicas como a rotoscopia, em que é utilizada como modelo uma gravação realizada com pessoas e objetos reais, e depois sobre cada *frame* é redesenhada a mesma cena, e também o *flipbook*, que é a confecção de um livro pequeno, nas dimensões de um cartão de visitas, no qual é realizada uma sequência de desenhos (PERUYERA, 2020, p. 122-123).

Além dessas técnicas, existem os meios materiais de se aplicar cada uma delas, que pode ser em desenho no papel, depois digitalizado, ou então realizar desenhos digitais direto em computadores. Outro ponto importante a ressaltar é que além das técnicas de animação, existe o estilo que cada profissional da animação pode empregar em uma obra, e que diferem uns dos outros por se tratar de uma característica artística e estética. Ou seja, mesmo utilizando uma mesma técnica de animação, artistas diferentes desenhando o mesmo produto, podem adotar traços diferentes.

Dentre essas técnicas, devido à relevância que possuem na maioria das produções atuais como serem de maior interesse e importância para a produção da animação proposta, detalharemos algumas delas escolhidas, a seguir.

A técnica de *stop-motion* não é algo muito diferente do processo de um filme qualquer, visto que se trata de imagens paradas que se sucedem, causando a ilusão de movimento. Porém no *stop-motion*, as imagens são geradas a partir de objetos reais, seja massinha, tecido, desenho em quadros com giz, fantoches, marionetes ou outros objetos quaisquer, que são fotografados em poses sucessivas, gerando pequenas diferenças entre uma posição e outra no decorrer da animação. Nessa técnica de animação, os personagens são moldados e colocados em cenários reais produzidos, o que exige também que seja feita a iluminação adequada, o enquadramento e outros aspectos técnicos como de uma produção *live action*. No *stop-motion*, os objetos interagem com a luz, com o cenário e sofrem interferências de acordo com o material escolhido. Purves (2011) afirma que “A maioria dos espectadores é suficientemente informada para saber se o que está vendo começou em um computador ou como um objeto sólido” (PURVES, 2011, p. 7). Sobre o fascínio e o diferencial do *stop-motion*, o autor afirma que é devido à maneira peculiar com que os personagens se movem e não somente devido às marcas características do ato de esculpir, como as impressões digitais, ou à textura dos tecidos (PURVES, 2011).

Animação 2D *Frame a frame*, também conhecida como animação tradicional, pode ser desenvolvida realizando os desenhos quadro a quadro (*frame a frame*), ou utilizando quadros chave (WERNEC, 2005). O desenho quadro a quadro, consiste em realizar sucessivos desenhos, pose a pose, de modo que a justaposição dos mesmos forme o movimento da animação. Esses desenhos podem ser feitos em meio físicos e posteriormente digitalizados ou então desenhados diretamente em meio digital, como

explica Werneck (2005):

Na animação quadro-a-quadro, ele começa animando pelo primeiro frame, depois coloca outra folha de papel por cima da primeira, e desenha o segundo frame, usando a mesa de luz para ver o frame anterior como referência, e assim sucessivamente. É o mesmo raciocínio do *stop-motion*, por exemplo, mas aplicado à animação 2D tradicional (WERNEC, 2005, p. 55).

No desenho por quadros chave, o animador desenha as poses chave e as poses entre essas dos personagens da animação. Também faz os enquadramentos, passagem de cenário e demais movimentações: “[...] o animador cria os desenhos principais do movimento do personagem, e depois cria os ‘intervalos’, desenhos intermediários que complementam o movimento definido pelos quadros-chave.” (WERNECK, 2005, p. 55). O animador pode inclusive utilizar as duas metodologias, dependendo da complexidade da cena ou preferência. Por ser uma movimentação desenhada em todas as suas poses por um humano, a animação torna-se mais fluída, orgânica e parece deslizar nos olhos.

A animação *Cut Out*, também conhecida como recorte digital, é pensada como se cada personagem fosse feito de partes de um boneco de papel, que se encaixam, justapostas. Esse processo de montagem dos personagens exige grande habilidade e planejamento, pois o modelo do personagem de recorte é composto de várias partes individuais (LIMA, 2009). Originalmente foi pensada pelos estúdios *Hanna Barbera* para que o processo de produção fosse mais rápido, apenas substituindo partes da boca e olhos e fazendo movimentos similares em cenas diversas, como explica Wells (2012):

O A. Film queria inovar em uma obra criada por computador, através de sua estratégia de design, usando as limitações de seus meios como forma de serem mais inventivos. A equipe reduzida forçou o estúdio a adotar um fluxo de trabalho que explorasse ao máximo os recursos disponíveis, de modo que todas as personagens foram baseadas no mesmo design, com maior foco na história, na dublagem e no humor da obra. Isso ecoa diretamente a estratégia da Hanna-Barbera em meados dos anos 1950 para desenvolver desenhos animados de televisão como Jambo e Ruivão (*Ruff’n’ Reddy*) e Dom Pixote (*The Huckleberry Hound Show*), quando a produção de curtas para distribuição em cinemas já deixara de ter uma boa relação custo-benefício (WELLS, 2012, p. 90).

Hoje essa técnica evoluiu e na maioria das vezes os personagens são desenhados em meio digital: “Dentro de um ambiente digital, as conexões do boneco são naturalmente invisíveis. Articulações digitais também não restringem a separação de partes ou a substituição das mesmas” (LIMA, 2009, p. 90), o que acaba por simplificar o processo de confecção do personagem. No momento de animar, o artista posiciona o personagem nas poses chave e o programa liga essas poses completando a animação, o que torna a animação menos fluída e orgânica como a do frame a frame. como escreve: “Através de

juntas digitais, podemos fazer a substituição das partes sem ter que remontar o boneco. Sendo assim, todo o trabalho de animação com o recorte digital pode ser direcionado para a pose e sua função na performance do personagem”. (LIMA, 2009, p. 88-89). Essa técnica tem sido bastante difundida na atualidade por ser uma maneira rápida de produzir animação, e o estilo do movimento desta animação pode ser bem útil com a proposta da história e da produção em si: “[...] dividindo o braço do corpo, e associando um esqueleto a este braço é possível dobrá-lo, mantendo o aspecto borrachudo do personagem, sem que para isso, precise criar novos desenhos do braço”. (LIMA, 2009, p. 97).

Na animação digital em 3D, são utilizados softwares para realizar o trabalho de criação dos personagens e cenários em 3D, como explica Wernec (2009): “Os elementos básicos de uma animação 3D são os sólidos geométricos, a luz, e a câmera. Todo o resto é baseado nesses três princípios: as texturas são baseadas nos sólidos e têm sua aparência alterada pela luz, e assim por diante” (WERNEC, 2009, p. 79). Há uma certa similaridade no processo de esculpir os personagens digitalmente, como se esculpiria personagens em massinha para o *stop-motion*: “[...] a animação 3D nada mais é do que um ‘*stop-motion* virtual’, uma ferramenta criada originalmente para desenhar peças industriais e maquetes arquitetônicas no computador e que foi adaptada para fazer efeitos especiais no cinema”. (WERNEC, 2009, p. 78). É importante ressaltar ainda que essa técnica “vai de encontro com as necessidades dos artistas na medida em que essa técnica possui maior gama de detalhamento” (LEITE, 2017, p. 57), além de poder trazer maior realismo para um produto animado, como descreve:

No cinema de animação, e nos *games*, o 3D é utilizado como artifício na medida em que nossa percepção da realidade é tridimensional, condicionando o cérebro a uma melhor aceitação e interpretação da realidade apresentada, tornando o processo de imersão mais agradável. Através da existência dos modelos e de mundos tridimensionais, os mundos de fantasia e ficção científica, tão aclamados pelos leitores agora ganham forma crível e representativa no mundo “real” do jogador e espectador.” (LEITE, 2017, p. 57).

Como se observa, a variedade de técnicas de animação é algo que por si só traz uma riqueza e infinitudes de possibilidades para as produções audiovisuais. Passaremos a seguir para a análise de algumas produções em animação, selecionadas a partir de pontos de interesse com o tema.

4 MURICI: REFERÊNCIAS E APLICAÇÕES

Com base nas técnicas de animação escolhidas e estudadas, realizou-se a produção do curta em animação intitulado “Murici”. Utilizou-se quatro técnicas detalhadas

anteriormente, levando em consideração as características na execução de cada uma delas e como elas podem ser melhor aproveitadas no desenvolver da trama. Assim como as formas, traços e cores podem causar impressões no espectador, os símbolos também sugerem humores, condições, estados ou comportamentos. Eles parecem ser inerentes à natureza de tudo que nos cerca, ou ao menos na interpretação humana delas (STANCHFIELD, 2011). Pretende-se também buscar que essa mescla de técnicas possa contribuir para despertar algum efeito comunicacional no espectador.

A história do curta acompanha personagem Murici, que inicia a trama isolada e sozinha em sua casa, mostrando estar entediada, triste ou até mesmo cansada. Após isso, Murici surge dentro de si mesma, reconhecendo que está um tanto quanto diferente, e observando ao redor, descobre um vaso de plantas. Murici então se ocupa cuidando da Planta e realizando diversas atividades como limpar o lugar, ler e se exercitar. Com o passar do tempo, a Planta se torna uma árvore frutífera e Murici também parece estar mudada. Ao sair desse lugar que é seu interior, Murici acorda animada, diferente, inspirada, e acaba saindo para fora de sua casa, levando e espalhando essa mudança positiva que conquistou.

A utilização das técnicas, considerando a movimentação e fluidez de cada uma visualmente, será aproveitada para marcar o desenvolvimento da personagem durante a narrativa, bem como a colorização diferenciada e tratada de forma evolutiva. Haverá mescla de técnicas no decorrer das cenas, tanto para destacar elementos, quanto como um facilitador na produção, visto que técnicas mais complexas de serem utilizadas, foram planejadas para terem um tempo em tela condizente e proporcional à sua complexidade.

Para contar essa história, auxiliar no desenvolvimento da narrativa e na execução do roteiro, usaremos uma gradação crescente de tonalidade de cor, do preto e branco ao colorido, bem como a trilha musical crescente em ritmo e marcada a cada transição de cenas e sobretudo a utilização de técnicas de animação diferentes que é o tema proposta desse trabalho, como veremos a seguir.

O *cut out* foi escolhido para representar o momento inicial da narrativa e posteriormente após a personagem estar inserida no ambiente interior a ela mesma. Nos momentos iniciais da trama, em que a personagem estará vivendo um período mais rotineiro e tedioso, optamos por utilizar a animação em *cut out*, visto que terá uma movimentação melhor calculada e programada. O desenho da personagem também é bem simplista, seguindo o modelo de personagem dos curtas animados do canal do YouTube *Surtados Animados*, como visto na figura 1 abaixo.

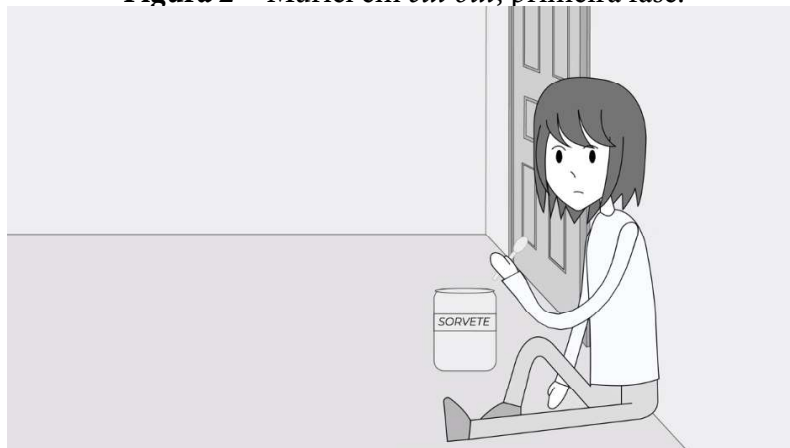
Figura 1 - Referência de Surtados Animados do YouTube.



Fonte: Surtados Animados (2020).

Esse *design* de pouca complexidade foi escolhido para representar a personagem nesse momento justamente para demonstrar simplicidade, alguém em desenvolvimento. O *cut out* foi animado utilizando pontos de articulação que são calculados pelo programa, o traz uma mecanicidade esperada justamente para trabalhar a questão do tédio e repetitividade. Além disso, na primeira parte em *cut out*, o tempo das cenas é estendido, dando um aspecto de estender em demasia, justamente para tratar o tédio. O personagem também está muito “float” de forma proposital, para reforçar a ideia inicial da narrativa de lentidão, marasmo, rotina. Na figura 2 a seguir temos o exemplo de Murici em *cut out* de primeira fase.

Figura 2 - Murici em *cut out*, primeira fase.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Num segundo momento da utilização de *cut out* surge após Murici estar no ambiente de seu interior, realizando atividades diversas, que são parte do processo de desenvolvimento. Nesta etapa o design da personagem está modificado, com mais detalhes e a cor torna-

se mais vívida gradualmente. A movimentação da personagem está mais rápida, menos “float” e com pontos de articulações mais próximos à anatomia humana (sem curvas dos braços por exemplo). Essa escolha de técnica neste momento visa fazer uma transição entre a primeira cena e as cenas finais que serão em *frame a frame*, trazendo essa ideia de gradação que o roteiro pretende, como observado na figura 3 abaixo.

Figura 3 - Murici em *cut out*, segunda fase.



Fonte: Elaborado pelos autores.

No geral, utilizou-se esta técnica com o intuito de contribuir com a narrativa que procura demonstrar tédio, rotina e mecanicidade e posteriormente o desenvolvimento, evolução e transição.

No decorrer da narrativa, quando a personagem ingressar em sua mente, a animação passará a ser diferente da realidade em que vive. Por esse motivo, a animação a partir deste ponto será *stop-motion* mostrando um início do conhecimento entre ela e seu interior. Como se trata de uma parte da narrativa em que subitamente a personagem se vê em um novo ambiente, optou-se por realizar a primeira alteração de técnica dessa animação nesta etapa, que combinará a movimentação mais dura e desengonçada do *stop-motion* com a narrativa da personagem que acaba de caminhar em um ambiente e formato novo que é sua mente. Abaixo podemos ver Murici em *stop-motion*, percebendo sua mudança, na Figura 4.

Figura 4 - Murici em *stop-motion*.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Essa alteração de técnica foi feita com a intenção de criar no espectador inicialmente um estranhamento e posteriormente um despertar de curiosidade, chamando a atenção do público nesse primeiro impacto a perceber que não se trata de uma animação tradicional com a mesma técnica do início ao fim e também potencializar o estranhamento que o personagem sente ao se ver em uma nova forma, com o espanto que a alteração da técnica pode causar no espectador, sendo uma ferramenta de auxílio narrativo.

Importante frisar neste momento que a personagem não tem olhos, nem boca em seu rosto, o que não exige a expressividade que ele pode passar, pelo contrário, espera-se causar no espectador o efeito comunicacional de projeção de impressões próprias de quem assiste a obra no boneco, lembrando alguns traços e aspectos dos bonecos utilizados na técnica de *tatadrama*, como explica Colombo (2020), em que a figura dos bonecos de pano na cultura brasileira é utilizada para promover o autoconhecimento e estimular e sentidos e sensações.

Ao final desta etapa em que Murici é apresentada em *stop-motion*, há uma transição para a segunda fase em *cut out*. Essa transição será feita com naturalidade, como se a personagem saísse de quadro para buscar o regador e simplesmente retornou. A transição será feita desta forma pois se trata de um momento em que a personagem já está ciente de onde está e as mudanças não a espantam mais. Além disso, nesta etapa do curta, há interação de Murici com o vaso de plantas, que será construído em 3D, como será abordado a seguir.

Por ser um elemento que se decidiu destacar na narrativa, e procurar causar no espectador um efeito comunicacional de atenção e relevância, o vaso de plantas e posteriormente a Planta que cresce no interior de Murici será construído em modelagem 3D, para que propositalmente destoe dos demais elementos de animação em outras técnicas. Assim como uma das obras analisadas utilizou do 3D como forma de diferenciar os elementos fantásticos, também foi utilizado em “Murici” este recurso, fazendo com que a Planta seja o único elemento em 3D nesta produção.

Poderia ter sido escolhido uma outra técnica qualquer para construir a Planta, porém, a escolha do 3D foi motivada pela facilidade com essa técnica permite construir elementos, realizar o crescimento da planta de forma fluida e a aplicação de diversas manipulações em textura, brilho e cores. Dessa forma, diferentemente de Murici que aparecerá em várias técnicas ao longo da narrativa, a Planta permanece imutável na técnica, porém se transforma de outra maneira, no crescimento e complexidade dentro da técnica 3D. Abaixo na figura 5, se vê a construção do vaso em 3D.

Figura 5 - construção do vaso da Planta em 3D.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Com o 3D utilizado neste elemento específico, e não havendo alteração da técnica para ele, espera-se alcançar esse destaque para a Planta, combinado com o crescimento progressivo para indicar transformação e a passagem de tempo. Para a parte final do curta trabalharemos com animação 2D tradicional, como abordaremos a seguir.

Para a parte final do curta, em que o roteiro sugere uma transformação da personagem, optou-se por realizar a animação em 2D tradicional por essa técnica passar uma ideia de fluidez maior que as demais, combinada com a colorização não só de Murici como do ambiente que habita. Essa cor, que representa também a evolução da personagem, é levada para fora da casa, invadindo o mundo lá fora à medida que Murici avança para a liberdade.

Empregou-se essa técnica, juntamente com o colorido em tela, pois espera-se causar no espectador a euforia de estar saindo de um ambiente que antes se via confinado, de estar animado, confiante e pronto para levar tudo isso para o mundo lá fora. A visualização de algo mais próximo às animações comumente apresentadas com cenários e personagens coloridos, como as tradicionais animações realizadas, espera-se que possa trazer um certo conforto visual, bem-estar e até mesmo uma nostalgia, sentimentos positivos que combinam com o fim da narrativa. Na figura 6 abaixo podemos ver detalhe de Murici em animação tradicional 2D.

Figura 6: Detalhe de Murici em 2D tradicional.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Quando a personagem alcança a sincronia e entendimento entre o mundo exterior e o seu próprio interior, ela desperta novamente em sua casa, com novas cores, novos detalhes no *design* e com essa última mudança de técnica de animação de nossa produção. Para revelar a personagem em sua transformação final apenas diante do espelho, as primeiras cenas após acordar são todas em plano detalhe, e a intenção foi criar uma crescente expectativa e curiosidade a quem assiste o curta, pois a essa altura espera-se que já tenha ciência dessa mudança de técnicas periódicas e pode estar esperando essa mudança final.

Com base nos efeitos pretendidos com o uso de cada técnica de animação, citados anteriormente, segue abaixo na tabela 1, os dados apresentados de forma compilada.

Tabela 1: Técnicas de animação em Murici e seu efeito pretendido.

TÉCNICA DE ANIMAÇÃO	EFEITO PRETENDIDO
Cut out cenas iniciais	Tédio, mecanicidade, rotina e marasmo
Stop-motion	Estranheza, atenção, movimentação travada, novidade e curiosidade
Cut out cenas finais	Evolução, mudança, progressão e continuidade.
3D	Destaque, atenção, foco e diferenciação.
2D tradicional	Bem-estar, alegria, nostalgia, fluidez, finalização, completude e esperança.

Fonte: Dados da pesquisa.

Além das técnicas descritas, para conduzir a narrativa e auxiliar no uso de técnicas distintas a trilha sonora se faz essencial, principalmente devido ausência de diálogo. A trilha sonora escolhida para conduzir a narrativa de transformação de Murici foi determinada com base em seu potencial para modificação e complementação ao longo do curta, de modo que possa oferecer um clima condizente com as cenas em tela.

Optou-se por utilizar uma trilha cíclica em piano como base, que irá permanecer do início ao fim da narrativa, com a observação de iniciar mais lenta e terminar mais agitada. Para cada alternância de técnica ou inserção de novo elemento, como a aparição da Planta, a trilha base sofre uma pequena aceleração, combinada com a inserção de um novo elemento sonoro, como por exemplo um novo instrumento musical para acompanhar a trilha.

A intenção é que assim como as técnicas de animação e a cor gradual, a trilha torne-se algo integrado com os demais elementos, sendo algo gradativo e crescente ao mesmo tempo em que marque e auxilie nas transições das técnicas e clima do filme. Sabe-se o potencial que a música tem em construir o clima das cenas, bem como da importância dos efeitos sonoros, principalmente em uma obra de animação, sobretudo onde não haverá diálogos.

Alinhados aos demais elementos tratados anteriormente, existe a evolução da colorização aplicada no curta “Murici”, que complementa e reforça a ideia de desenvolvimento e crescimento interior da personagem descrita no roteiro. Inicialmente no curta a cor aplicada será tons de cinza sendo gradualmente colorizado até a finalização sendo feita em colorido por completo. Além disso, a cor é algo que Murici carrega para fora de sua casa ao sair, representando um elemento de mudança e transformação. Essa alteração gradual da cor pode ser vista na Figura 7 abaixo.

Figura 7 - Alteração da cor no decorrer da narrativa.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Outros elementos que foi empregado de maneira simbólica foi a questão dos vidros que aparecem na narrativa como a janela que a personagem que está trancada vê através dele, a televisão, a tela do celular, a janela de seu interior pela qual entra a luz e o espelho, que atua como o portal para dentro de si mesma. A janela é o que ela tem de visão para o mundo exterior, mas o celular e a TV também tornam-se janelas do mundo para Murici. O espelho que a reflete no início é o mesmo do fim da narrativa, é o que a levou a olhar para si mesma e depois serve de confirmação para a versão final de si mesma.

Nas cenas iniciais observa-se que a televisão e o espelho estão frente a frente, e entre eles apenas um sofá. Muitas das cenas em que se assiste Murici em sua sala, são pontos de vista ou do espelho, ou da televisão. Ou seja, se olha através desses portais da realidade, e em um certo momento cria-se um efeito de multiplicação desses quadros e janelas, pois observa-se do ponto de vista da televisão e se vê ao fundo o espelho, refletindo a TV que espreita a personagem, demonstrado na figura 10 abaixo.

Figura 10 - Espelho e TV em Murici.



Fonte: Elaborado pelos autores.

Por fim, espera-se entregar uma obra de acordo com a proposta deste trabalho, utilizando técnicas diversas de animação ao desenvolvimento da narrativa, combinados com os demais elementos descritos anteriormente de trilha, *foley*, cor e outros, de modo a buscar causar efeitos comunicacionais diversos no espectador e contribuir com outras produções audiovisuais que possam necessitar de ferramentas alternativas para a construção narrativa.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para saber de que maneira a pluralidade de técnicas de animação em um curta ficcional causa efeitos comunicacionais diversos no espectador e contribui para o desenvolvimento da narrativa, utilizou-se os processos de pesquisa de revisão bibliográfica e análise de algumas obras que utilizaram desse recurso e produzimos o curta Murici.

São vários os efeitos comunicacionais que podem ocorrer no espectador ao assistir uma obra, ainda assim Murici foi produzido com direcionamentos e intenções para cada técnica sugerir efeitos determinados, em conjunto com todos os elementos da obra como, cor, enquadramentos, ritmo e trilha, de objetiva. O *cut out* inicial associado ao tédio e à rotina, com Murici caminhando lentamente pela casa e executando suas tarefas típicas; *stop-motion* à estranheza, novidade e curiosidade, com Murici aparecendo em um ambiente novo e oculto; *cut out* final remetendo à evolução e mudança, com Murici realizando atividades de desenvolvimento; 3D à destaque e atenção com foco na Planta que cresce até dar frutos; e por fim 2D tradicional relacionada à fluidez e finalização, com Murici feliz, renovada e confiante.

A utilização de múltiplas técnicas em Murici foi feita de forma transacional e conjunta: na transacional, a cada transição de cenas houve também a alteração de técnica, e na forma conjunta, há presença de mais de uma técnica de animação na mesma cena. Dessa forma, o uso das técnicas foi empregado destas duas maneiras para acompanhar a ideia de evolução que o roteiro traz, auxiliando na construção e apresentação da narrativa.

Cientes de que há um caráter de variações de experiência que as pessoas possam ter com o produto, foi direcionado o que está no domínio da criação para que tais efeitos fossem construídos, de acordo com a integração de elementos da produção com o roteiro, tudo isso associado as múltiplas técnicas de animação empregadas na obra, para que os efeitos comunicacionais recorrentes dos espectadores ao assistir Murici, sejam os mais próximos possíveis dos pretendidos pelo grupo para a obra.

Com isso, espera-se que este trabalho sirva de inspiração a outros colegas de profissão que buscam ferramentas diversas para incrementar o potencial de suas obras, aplicando o

uso de múltiplas técnicas de animação alinhada à proposta narrativa, para causar efeitos comunicacionais diversos no espectador.

REFERÊNCIAS

CHONG, Andrew. *Animação Digital*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

COLOMBO, Maristela. O uso do tatadrama como possibilidade de transformação na preparação para a aposentadoria. *Revista Brasileira de Psicodrama*, v. 28, n. 1, p. 16-24, 6 Abr. 2020. Disponível em: <https://revbraspsicodrama.org.br/rbp/article/view/407/401>. Acesso em: 16 mai. 2021.

FRANÇA, Rayana Carla Ferreira de. Universidade Federal de Pernambuco, *Reduzindo Limites: O uso de técnicas para aperfeiçoar movimentos em animações de recorte Digital*. 2017. 58 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/31739/1/FRAN%C3%87A%2C%20Rayana%20Carla%20Ferreira%20de.pdf>. Acesso em: 25 abr. 2021.

HAGEMEYER, Rafael Rosa. *História & Audiovisual*. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

JESUS, Adriano Miranda Vasconcellos de; CÉ, Otavia Alves. *Produção Audiovisual*. Porto Alegre: Sagah, 2019.

LEITE, Gilles Pedroza. *Games, Ludi & Ethos: considerações sobre a imersão em modelagens realistas*. São Paulo: Blücher, 2017.

LIMA, Daniel Pinheiro de. *Animação de recorte do stopmotion ao digital*. 2009. 176 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009. Disponível em: file:///E:/-Pasta%20AutoBKP/Downloads/daniel_dissertacao_defesa.pdf. Acesso em: 25 abr. 2021.

PERUYERA, Matias. *Laboratório de Artes Visuais, Audiovisual e Animação*. 1. ed. Curitiba: Intersaberes, 2020.

PURVES, Barry. *Stop-Motion*. Porto Alegre: Bookman, 2011.

STANCHFIELD, Walt. *Dando vida a desenhos*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

Surtados Animados. *Caixa Surtado*. YouTube, 14 dez. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=_SBJWwYJzUs. Acesso em: 25 abr. 2021.

WELLS, Paul; QUINN, Joanna; MILLS, Les. *Desenho para animação*. Porto Alegre: Bookman, 2012. 192 p.

WERNECK, Daniel Leal. *Estratégias digitais para o cinema de animação independente*. 2005. 197 p. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2005. Disponível em: https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/VPQZ-75VP3W/1/daniel_werneck___estrategias_digitais_animacao_independente.pdf. Acesso em: 19 set. 2021.