

Animação stop-motion

Guia Prático da técnica cut-out

Maria Tereza do A. G. O. Ramos

Copyright @ 2020 by Maria Tereza do Amaral Gurgel Ortiz Ramos

Diagramação Maria Tereza do Amaral Gurgel Ortiz Ramos

Revisão Maria Tereza do Amaral Gurgel Ortiz Ramos

Capa Maria Tereza do Amaral Gurgel Ortiz Ramos

CIP – Catalogação na Publicação

Ficha Catalográfica elaborada pelo autor

R175a RAMOS, Maria Tereza do Amaral Gurgel Ortiz

Animação stop-motion - Guia Prático da técnica cut-out -

1.ed. São Paulo, 2020

53p

1. Animação 2. Cinematografia, produção de vídeos (tipos, técnicas, materiais) 3. Título

CDD - 778.5

Animação	7
Breve história da animação.....	8
Técnicas.....	12
Artistas e estúdios	14
As Etapas fundamentais da produção de uma animação.....	36
<i>O Storyboard</i>.....	40
Ação!.....	41
Edição.....	44
Finalizando	45
Roteiro	46
Materiais utilizados.....	48
Fotos.....	49
Referências	51

Aos sonhadores

Animação Stop-Motion

Animação

A animação é um gênero que nunca deixa de atrair atenção e admiração. Dos primórdios aos dias de hoje, a técnica – antes restrita apenas aos grandes pioneiros e inovadores – passou a ser acessível a todos.

O primeiro desenho animado a obter um Oscar foi uma produção de Walt Disney, “Flores e Árvores”, em 1932. Ele também ganhou, na mesma ocasião, um prêmio especial pela sua mais famosa criação, o camundongo Mickey.

Atualmente, devido à grande evolução tecnológica, temos oportunidade de produzir e editar, de modo quase profissional, no computador e até mesmo em celulares, animações das mais simples até as mais complexas.

O propósito deste livro é trazer um pouco da história e posteriormente descrever a produção de uma animação caseira stop-motion com recortes (cut-out), com recursos baratos e acessíveis a todos.

Breve história da animação

É difícil estabelecer com certeza quando a animação surgiu como expressão artística. Podemos dizer que os seres humanos, desde os primórdios da civilização, já procuravam registrar em desenhos nas cavernas seu cotidiano e suas crenças mágicas. Porém, estas imagens não possuíam movimento, até a invenção do cinema.

Alguns experimentos foram realizados, procurando criar a impressão de movimento (como, por exemplo, as "sombras chinesas", que eram apresentações de sombras recortadas projetadas com o auxílio de uma lanterna movediça, ou o "zoetrope", cujas imagens eram colocadas em um cilindro giratório).

O francês Émile Reynaud foi um pioneiro na animação, inventor do "praxynoscópio", em 1892. Seu aparelho projetava na superfície de uma parede, com auxílio de espelhos, imagens desenhadas em uma fita transparente.

George Méliès inovou a utilização de animações em seus filmes. Podemos dizer que ele foi o grande gênio desta técnica, pois com os mecanismos rudimentares conseguia maravilhar o público, com truques e efeitos nunca antes imaginados. Mas a animação ainda não era considerada um estilo próprio.

O diretor Émile Cohl produziu "Fantasmagorie", considerado o primeiro desenho totalmente animado, em 1908. Ele foi chamado o "pai do desenho animado". Seguiram-se outras animações, realizadas com diversas técnicas, como desenhos fotografados quadro a quadro, feitos sobre uma caixa de luz, e animações cut-out (utilizando recortes de papel). Eram filmes trabalhosos de serem feitos, e sua duração era bastante curta.

Em 1914, Winsor McCay realiza "Gertie o Dinossauro", que era um teatro com animação. Winsor teve a idéia de interagir com a animação que estava sendo projetada, e cujo clímax era quando o próprio Winsor saía do palco e "entrava" em cena com Gertie, misturando desenho e filme.

O primeiro longa metragem animado foi o argentino "El Apóstol" (1917), de Quirino Cristiani, nascido na Itália. Ele também foi um dos pioneiros na sonorização da animação, ao lançar o longa animado "Peludópolis" (1931), recebendo convite de Walt Disney, em 1942, para trabalhar em seu estúdio.

Em 1926 surge o segundo longa de animação, "As Aventuras do Príncipe Archmed", dirigido e escrito pela alemã Lotte Reiniger.

Em 1928, nos Estados Unidos, aparece Felix, o gato, na primeira transmissão televisiva. Era apenas um boneco de papel machê, usado para regular a imagem da televisão. Otto Messmer produziu vários desenhos com a

personagem e tem sua criação disputada com Pat Sullivan. Felix foi o primeiro personagem criado e desenvolvido para a tela, bem como o primeiro produto animado a ser licenciado.

Em 1930, surge "Betty Boop", criada pelo norteamericano Max Fleischer. A animação foi pioneira ao retratar uma figura feminina, com traços humanos e forte apelo sexual, chegando a sofrer censura da indústria cinematográfica.

No início dos anos 1920, Ubi Werks e Walt Disney criam, no estúdio de Los Angeles, o personagem Oswald, o coelho. Após um desentendimento com Disney, Werks trabalha em outros estúdios de animação. Disney, perdendo os direitos sobre o personagem Oswald, cria o mais famoso personagem da animação, o camundongo Mickey Mouse. O desenho "Steamboat Willie", lançado em 1928, consegue unir som e imagem de forma sincronizada. Em 1937, Disney lança seu primeiro longa de animação, "Branca de Neve e os Sete Anões", que se torna um grande sucesso.

No Canadá, a National Film Board, criada em 1939, produz até hoje filmes e animações, dos mais variados gêneros e técnicas. A National Film Board é ganhadora de mais de cinco mil prêmios, e um dos grandes nomes foi Norman McLaren, responsável pelo filme de animação (utilizando atores) "Neighbours" ("Vizinhos"), em 1952.