

• Atividades •
Brincadeiras, ideias, sugestões...

COLEÇÃO
No Caminho
Das Artes

Fazendo Animação

Raquel Coelho

Formato



Fazendo Animação



Raquel Coelho

Formato

FAZENDO ANIMAÇÃO



Existem muitas maneiras de fazer animação. Podemos fazer brinquedos com imagens animadas, *flipbooks*, ou desenhar sobre o filme. Ou podemos também fazer animação usando uma câmera de vídeo ou de filmar. Se você tem acesso a um computador, você poderá tentar criar animações por meio de computação gráfica.

Existem técnicas das mais variadas: neste livrinho de brincadeiras, ideias e sugestões não poderia caber nem a metade delas! Por isso, é importante ser curioso, e buscar mais informações em outras fontes: livros, bibliotecas, conversas com amigos, pais e professores, profissionais da animação, se for possível...

Neste livrinho, vamos dar algumas dicas de coisas para serem feitas com ou sem câmeras de filmar. Mas tenha sempre em mente que, para criar projetos mais sofisticados, sobretudo usando câmeras ou computadores, você vai, certamente, precisar pesquisar e encontrar suas próprias soluções.

Repetindo a História, vamos tentar recriar alguns dos brinquedos com imagens em movimento inventados antigamente?

1. O THAUMATROPE

Fazer um *thaumatrope* é muito fácil. Você vai precisar de dois pedaços de barbante, um pedaço de cartolina dura e canetinhas ou lápis para desenhar. No pedaço de cartolina, corte um círculo pequeno. Para desenhar o círculo bem redondinho, você pode usar um copo com a boca para baixo sobre a cartolina e, com um lápis contornando a boca do copo, traçar o círculo.

Recorte o círculo e desenhe um passarinho de um lado. Do outro lado do disco, desenhe uma gaiola vazia. Depois, faça um furinho de cada lado do círculo da cartolina e amarre um pedaço de barbante curto (mais ou menos 6 centímetros) de cada lado do disco. Segure um barbante em cada mão, solte e puxe delicadamente, fazendo o disco girar para um lado e outro. Você vai ver o passarinho dentro da gaiola!

Tente repetir a brincadeira mudando a combinação de desenhos. Em

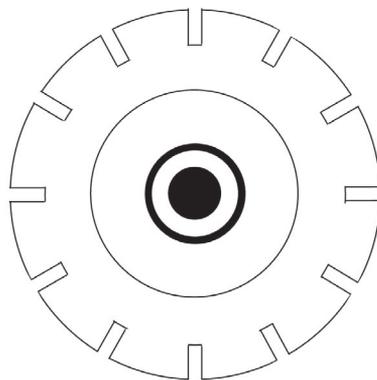


vez de passarinho e gaiola, tente desenhar um homem careca de um lado e uma peruca do outro lado. Veja o que acontece... Imagine outras combinações e crie você mesmo sua própria coleção de *thaumatropes*.

2. O FENAQUISTOSCÓPIO

O fenaquistoscópio foi um dos primeiros brinquedos inventados com imagens em movimento. É um brinquedo muito simples: um disco de papel com pequenos desenhos. Se você ficar atrás do fenaquistoscópio, na frente de um espelho, e olhar, pelas frestas do disco, a imagem refletida no espelho, você verá os desenhos se movendo.

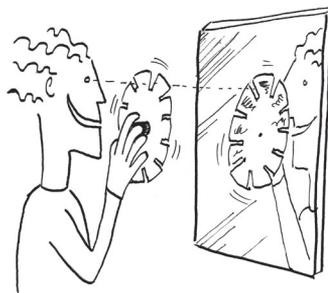
Para fazer um fenaquistoscópio, você vai precisar de uma folha de papelão, tesoura, um espelho, um alfinete, uma rolha e canetinha para desenhar. No seu papelão, recorte um disco de papel com 11,5 cm de diâmetro, exatamente como o modelo ao lado (se preferir, faça uma cópia ampliada do desenho).



Depois, tente desenhar os diferentes momentos da ação de uma personagem entre as frestas do disco. Com os desenhos prontos, prenda o disco na rolha com o alfinete (espete o alfinete no centro do disco, com a rolha por trás).

Vá para a frente de um espelho, fique atrás do disco e gire-o enquanto olha por entre as frestas para a imagem refletida. Tente girar o disco mais rápido ou mais devagar, até encontrar a velocidade certa.

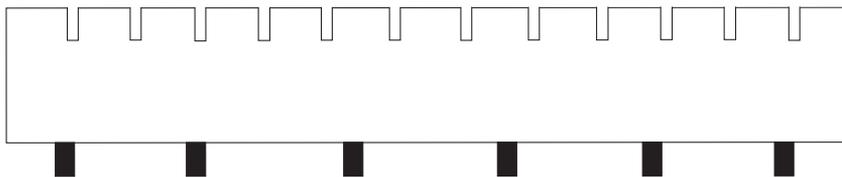
Se você fez tudo certo, com certeza vai ver sua personagem se movimentar!



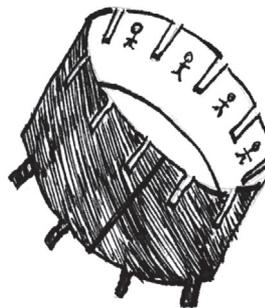
3. O ZOOTRÓPIO

O zootrópio é parecido com o fenaquistoscópio, só que dispensa o espelho. Você vai precisar de tiras de papelão ou papel-cartão, disco de papelão ou papel-cartão, canetinhas, fita adesiva ou fita-crepe, tesoura e cola.

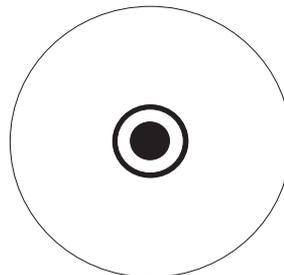
a) Corte o papelão com 33,5 cm, no formato do modelo abaixo:



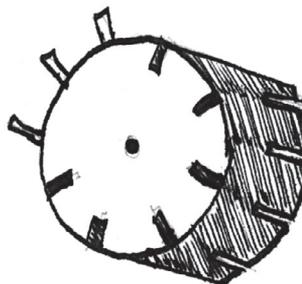
b) Como no fenaquistoscópio, faça os desenhos com a animação entre as frestas. Junte as duas pontas da tira de papelão e cole com a fita adesiva, formando assim um círculo de papel.



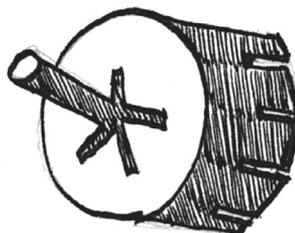
c) Recorte um círculo de papelão, com 10,5 cm de diâmetro, exatamente como o mostrado na figura ao lado.



d) Nesse disco de papel, cole o círculo que você criou antes seguindo o desenho ao lado.



e) Usando o resto do papelão, faça um cabo para o seu brinquedo e cole-o no fundo do disco.



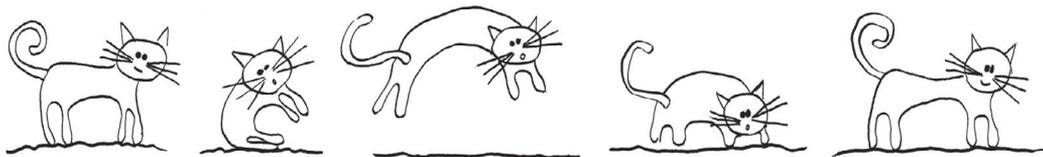
f) Coloque uma caneta dentro do cabo, segure-a, gire o disco e olhe para os desenhos por entre as frestas: você vai ver a sua nova animação acontecendo dentro do disco de papel!

4. O FLIPBOOK

Uma das maneiras mais simples de começar a fazer animação é fazendo um *flipbook*. Você vai precisar de papel para rascunho, um bloquinho pequeno de papel, lápis ou canetinhas.

a) No papel de rascunho, tente bolar um desenho simples de que você goste. Pode ser uma personagem, um bicho ou pessoa, ou uma coisa – como, por exemplo, uma gota de água, uma nuvem ou uma planta. Como você vai ter que repetir o desenho várias vezes, é melhor tentar fazer um desenho simples e expressivo.

b) Com a sua personagem escolhida e desenhada, tente imaginar como ela vai se movimentar, que tipo de ação irá desenvolver. Imagine as poses principais, os principais momentos dessa ação, e tente repetir o desenho da sua personagem nessas diferentes poses. Por exemplo: se a sua personagem é um gato, você pode fazer o gato dar um salto. As poses principais vão ser o gato parado, o gato se encolhendo e se preparando para saltar, o gato saltando, já no ar, o gato caindo e tocando o chão novamente, e o gato parado de novo, como no primeiro desenho.



c) Tente desenhar essa ação, momento por momento, no seu bloquinho de papel. Aqui vão algumas sugestões: começar pela última página; assim, quando você desenhar na página de cima, você vai poder ver um pouco do desenho anterior através da página. Isso ajuda a manter o desenho consistente. Em cada página, o seu desenho vai mudando um pouquinho.

Não se esqueça de que você vai precisar de vários desenhos entre as poses principais... Quanto mais desenhos, mais lento vai ser o movimento da sua personagem. Quanto menos desenhos, mais rápida vai ser a ação. Outra dica importante: os desenhos têm de ficar alinhados, um exatamente em cima do outro. Isso ajuda a dar a ilusão do movimento contínuo. Se os desenhos não estiverem alinhados, a ilusão de continuidade não vai acontecer.

Se você acha difícil fazer personagens completas, pode tentar fazer desenhos mais simples, como estrelas, luas ou formas geométricas. Nesse caso, você pode esticar as formas ou achatá-las... Tente fazer sua estrela crescer ou ficar mais brilhante, ou diminuir e perder a luz... São muitas as maneiras de fazer animação!

E lembre-se: até mesmo o mais simples dos desenhos pode virar um desenho animado...

d) Experimente com diferentes desenhos e, também, variando a quantidade de desenhos entre as poses principais. De vez em quando, passe rapidamente as páginas do bloco, para ver se a animação está ficando legal... Se você conseguiu ver o seu desenho se movimentar, parabéns: você acaba de fazer a sua primeira animação!

QUE TAL TRABALHAR COM FILME DE VERDADE?

DESENHANDO NO PRÓPRIO FILME

Agora que você já experimentou bastante com brinquedos de papel, que tal desenhar no próprio filme? Você vai precisar de: projetor adequado ao tipo de filme que vai usar, canetinhas próprias para desenhar em transparências ou em papel celofane, uma mesa onde você possa trabalhar, uma folha grande de papel branco para forrar a mesa de trabalho, filme sem imagens gravadas – também chamado de *clear leader* (o filme pode ser de 8 mm, 16 mm ou 35 mm). Você vai precisar de no mínimo 10 metros de filme, mas quanto mais, melhor!

ATENÇÃO: não tente desenhar em fitas de vídeo: não vai dar certo, e pode acabar quebrando o videocassete!!!

Para conseguir um filme sem imagens gravadas, você ou seus pais ou professores vão precisar contactar um laboratório especializado na revelação de filmes de 8 mm, 16 mm ou 35 mm (os laboratórios que revelam só filmes de fotografia não vão poder te ajudar; você vai precisar contactar laboratórios que revelam filme para cinema).

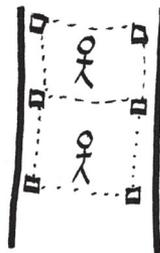
Caso não consiga um filme sem imagens gravadas, tente conseguir restos de filmes usados. Com a ajuda de um adulto, “lave” as imagens do filme, deixando-o de molho por várias horas, em um balde, em uma mistura de água sanitária e água de torneira.

MAS ATENÇÃO: esse processo não é fácil, e **água sanitária provoca queimaduras**. Portanto, o melhor mesmo é tentar conseguir um filme sem imagens em um laboratório especializado.

Na hora de desenhar, é muito importante ter em mente algumas coisas:

a) É preciso deixar dois metros de filme em branco, ou seja, sem desenhos, pois esse pedaço do filme vai ser usado para montar o rolo no projetor, e muito provavelmente as imagens desenhadas nessa parte não vão ser vistas por ninguém.

b) Os furinhos das laterais do filme devem ser usados como referência para os seus desenhos. Imagine que existe um quadrado entre cada quatro furinhos e desenhe sempre dentro desse quadro imaginário, como na figura ao lado.



c) Tenha sempre em mente que cada 24 desenhos que você fizer vão durar apenas um segundo na tela. Ou seja, se você desenhar um ponto de exclamação e quiser que as pessoas o vejam durante um segundo, vai ter que repetir o desenho 24 vezes.

d) Forre a mesa de trabalho com a folha grande de papel branco. Prenda a folha com fita adesiva nos cantos, para que não fique escorregando enquanto você trabalha. Coloque o filme em cima da folha branca, com o lado brilhante virado para baixo, e comece a desenhar. Quando o filme estiver todo desenhado, use o projetor para exibir a sua animação e conferir os resultados. Você pode observar o que funcionou e o que não funcionou, e tentar melhorar da próxima vez.

e) Ao finalizar os desenhos, lembre-se de deixar mais dois metros de filme em branco, como fez no início do filme...

DICAS DE EQUIPAMENTO PARA ANIMAÇÃO

Câmeras de filmar ou de vídeo são muito caras e, em geral, muito difíceis de usar. Lembre-se de sempre pedir permissão antes de usar equipamento de outra pessoa. O ideal é que um adulto cuide da filmagem, assim você pode se concentrar melhor na sua animação.

Aqui vão algumas dicas sobre o equipamento que valem para projetos de desenho sobre filme e, também, para outros projetos de animação:

FILMES:

Antes de iniciar seu projeto, procure se informar sobre preços, locais de compra e revelação de filmes. É também importante que você tenha acesso a um projetor adequado para o tipo de filme que vai escolher. Pergunte na sua escola a professores e amigos. Talvez o departamento de filmes em uma universidade local possa ajudar com alguma informação.

Procure contactar pessoas que possam ajudar você a realizar o seu projeto, e esclarecer suas dúvidas a respeito de técnicas e de equipamento. Escolas, bibliotecas, amigos e Internet podem sempre informar e ajudar...

a) *Super 8 mm*: é o mais estreito; por isso, caso você escolha esse filme para o seu projeto, tenha em mente que a área onde você vai desenhar é muito pequena. Alguns anos atrás era muito fácil comprar e revelar esse tipo de filme, mas hoje em dia já não é tão fácil assim.

b) *Filme 16 mm*: talvez seja o ideal para desenhar ou para filmagens com câmeras. O filme de 16 mm é mais fácil de ser encontrado, e vai ser mais fácil também encontrar um laboratório que faça a revelação. Como esse filme é mais largo que o primeiro, a área onde você vai desenhar é maior, o que torna as coisas bem mais fáceis...

Em geral, existem bons laboratórios de revelação nas grandes cidades. Mas, se você mora em um local onde não existam laboratórios para filmes de cinema, provavelmente poderá enviá-lo pelo correio para revelação. Talvez seja possível, também, encomendar o filme por telefone ou pela Internet, para ser entregue na sua casa.

c) *Filme de 35 mm*: não confunda com filme para fotografia. Esse é o mais caro, pois é o filme usado em cinema. Ele é também o mais largo e o mais fácil para desenhar. Muitas vezes, artistas desenhavam sobre esse tipo de filme e depois pediam a um laboratório especializado que transfira as imagens para um filme de super 8 mm ou de 16 mm, pois é mais fácil ter acesso a um projetor para esses formatos...

CÂMERAS:

Projetos de animação podem ser filmados em câmeras de 8 mm, 16 mm, 35 mm, ou em câmeras de vídeo. Hoje em dia, também é possível fazer filmes de animação por meio de computadores. Câmeras de filmar são, em geral, muito caras. Será mais fácil ter acesso a uma câmera se o seu projeto contar com o apoio de sua escola, de um bom centro cultural ou da universidade local. Você pode tentar contactar esses locais e se informar se eles têm um departamento de vídeo e filme, ou professores que entendam bem dessa área.

Se você optar por filmar com uma câmera de vídeo, é preciso verificar se ela tem um disparador que permita gravar uma foto de cada vez. Nem todas as câmeras de vídeo podem ser usadas para animação, pois muitas delas servem apenas para filmar continuamente, e você vai precisar tirar uma foto por vez.

OUTRAS COISAS DE QUE VOCÊ VAI PRECISAR:

Além da câmera, do projetor e do filme, você vai precisar também de um tripé para a sua câmera, luzes próprias para filme, para iluminar os desenhos ou objetos que vai filmar, e uma mesa de trabalho.

Será necessário, ainda, um medidor de luz ou um fotômetro. O fotômetro serve para medir a quantidade de luz que está iluminando os desenhos ou objetos que você quer filmar. A sua câmera de filmar possui controles de velocidade e de abertura de diafragma, que é por onde a luz entra na câmera. Isso tudo precisa ser regulado de maneira correta, para que o filme não fique nem muito escuro nem claro demais.

CRIANDO UM FILME DE VERDADE

Criar um filme de animação é uma tarefa que exige muita paciência, e também muita pesquisa. Animadores profissionais, muitas vezes, levam anos para criar filmes que duram apenas alguns minutos! Mas existem muitas formas de brincar com imagens animadas, e com certeza você vai encontrar um jeito de se divertir criando seus próprios projetos.

Muitas técnicas de animação necessitam de equipamentos especiais que, em geral, são caros. Se você tem acesso a um computador, ou a câmeras de vídeo ou de filmar, seja na sua escola ou em casa, vai ficar mais simples fazer o seu próprio filme.

Se não dispõe desses equipamentos, o primeiro passo é tentar organizar um grupo de pessoas interessadas em criar um filme e, juntos, tentar conseguir os recursos necessários. Trabalhar em grupo é sempre melhor: muitas cabeças pensando juntas podem encontrar soluções para qualquer problema!

1. A IDEIA...

As técnicas de animação variam bastante, mas o caminho que se faz para transformar uma ideia ou história em um filme é sempre muito parecido. Parte-se de uma ideia e, a partir dessa ideia, escreve-se um *script*, no qual se conta a história já pensando em como transformá-la em um filme. Com o *script* pronto, o próximo passo é fazer um *storyboard*, ou seja, desenhar as cenas principais, tentando encontrar a melhor maneira de posicionar os personagens, o cenário e todos os elementos que fazem parte da história.

2. A HISTÓRIA

Tente escolher uma história de que você goste, e que vai ficar legal na forma de animação. Prefira uma história curta e simples, que não tenha muitas personagens. Como esse vai ser provavelmente o seu primeiro filme, trabalhar com uma história pequena vai facilitar bastante as coisas!

Muitas vezes, projetos longos e ambiciosos demais podem acabar ficando difíceis de fazer, e muita gente acaba desistindo antes mesmo de o filme ficar

pronto. Então, para um primeiro projeto, quanto mais simples for a história, maiores são as chances de ter um filme completo no final.

3. TRANSFORMANDO A HISTÓRIA NUM SCRIPT

Agora que você já sabe qual é a história que quer contar, procure reescrevê-la de forma bem simples, tentando sempre imaginar como a animação vai aparecer na tela.

Sua história vai ter diálogos? Vai ter narrador? Ou vai ser contada com imagens, sem palavras? Escolha a forma que melhor se adapta à sua história.

Se quiser contá-la por meio de falas, tente trabalhar bem os diálogos, já escolhendo quais serão as frases que cada personagem vai dizer. Quantas personagens? Quais das personagens têm falas? Onde a história se passa?

Durante o processo de escrever o *script*, você vai respondendo a todas essas perguntas e, aos poucos, seu projeto vai ficando mais claro para você.

4. ESCOLHENDO A MELHOR TÉCNICA

Agora que você já escolheu a história e fez o *script*, chegou a hora de escolher a melhor técnica para fazer o seu filme. Tente escolher uma técnica que você domine, assim o trabalho vai ficar mais gostoso. Você gosta mais de desenhar ou de criar imagens com recortes de papel? Quem sabe, você gosta mesmo é de criar bonecos com sucata? Ou com massinha de modelar? Ou talvez você prefira desenhar usando o computador? Escolha a técnica de que mais goste.

5. A TRILHA SONORA

A trilha sonora é feita, quase sempre, antes do filme. Essa trilha, com músicas e diálogos, serve muitas vezes de guia para os animadores, que fazem os desenhos de acordo com o som.

6. DESENVOLVENDO OS CENÁRIOS E AS PERSONAGENS

Faça uma lista dos cenários e personagens que fazem parte da sua história. Depois, desenhe cada personagem e cada cenário, tentando imaginar os detalhes, as cores e formas de cada um.

7. CRIANDO O STORYBOARD

A partir do *script* faz-se o *storyboard* – uma série de desenhos que mostra como a história vai aparecer na tela, mais ou menos como uma história em quadrinhos. As principais cenas são desenhadas da maneira

como vão ser mostradas no filme, ou seja, de cima, de frente, de lado, de perto, de longe, etc.

O melhor momento para trabalhar as personagens e o estilo do filme, em geral, é o do *storyboard*. Essa é a hora de caprichar nas formas e nas cores, imaginar como as personagens serão vistas em diferentes posições e expressando emoções como dor, raiva, medo, alegria...

A melhor maneira de desenhar um *storyboard* é usando uma série de pequenos cartões de papel. Você pode usar um cartão para cada desenho. Assim vai ficar fácil mudar a ordem das cenas, caso seja necessário.

8. FAZENDO UM TESTE (ANIMATIC)

A partir do *storyboard*, faz-se um *animatic*, que é um tipo de teste que se faz colocando os desenhos do *storyboard* em filme. Tenha sempre em mente que 24 desenhos correspondem a um segundo de animação. Assim, pode-se ter uma ideia mais clara de quanto tempo deve durar cada cena. Depois disso, partimos para a animação em si.

Esse processo básico, que vai da ideia até a animação pronta, passando pelo *script*, pelo *storyboard* e pelo *animatic*, vale para todo tipo de animação. Vale para desenho animado, para *stop motion* e até mesmo para as animações feitas em computador.

9. FAZENDO A ANIMAÇÃO

Com o *motion test* pronto, você vai ter uma ideia melhor de quanto tempo cada cena vai durar. Se já escolheu a técnica adequada à sua história, agora você pode pôr mãos à obra e começar a filmar o seu projeto.

DICAS ESPECIAIS PARA CADA TÉCNICA

1. DESENHO ANIMADO

Desenhos animados como os que a gente vê na televisão são o produto de muito trabalho, e em geral são produzidos por uma equipe muito grande e diversificada. Normalmente, os desenhos animados são feitos usando-se um fundo onde estão desenhados os cenários, objetos e todas as coisas que não vão se movimentar durante a cena. Sobre esse fundo, coloca-se uma folha transparente de acetato, na qual estão desenhadas as personagens e todas as coisas que serão animadas, que vão se movimentar durante o filme.

Separar as imagens em dois elementos (fundo e animação) é uma boa ideia, pois assim você usa o mesmo fundo para muitos fotogramas, em vez de desenhar novamente o fundo a cada vez que for criar um novo fotograma.

O processo para fazer um desenho animado é mais ou menos o seguinte:

a) Prepara-se o fundo, em geral pintado ou desenhado. Esse fundo servirá depois de cenário para as personagens.

b) Em seguida, as personagens (e todas as coisas que irão se mover durante o filme) são desenhadas, quadro por quadro, em um papel comum. Assim a animação, ou seja, o movimento das personagens, é criada.

c) Depois, coloca-se uma folha transparente em cima de cada um desses desenhos, que são retraçados com uma tinta especial no acetato. Muita gente faz isso usando uma máquina de xerox: os desenhos são “xerocados” ou copiados diretamente nas folhas de acetato.

d) Os desenhos dos acetatos são, então, pintados com uma tinta especial, e a animação ganha o seu colorido.

e) Quando a tinta está seca, os desenhos em acetato são colocados sobre o fundo e fotografados um a um.

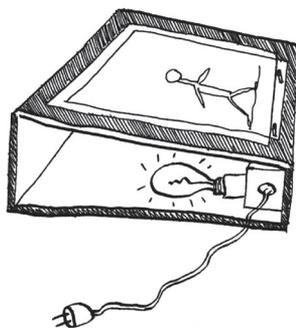
Os materiais especiais para animação são em geral muito caros e difíceis de encontrar, mas você pode tentar reproduzir esse método usando materiais bem mais baratos: folhas de plástico finas e transparentes (ou até mesmo papel celofane) no lugar das folhas de acetato, canetinha hidrocor, ou tinta a óleo, ou uma caneta de tinta permanente... Não faz mal que os materiais que você vai usar sejam improvisados. O importante é aprender fazendo, é desenhar e descobrir como se faz animação, e para isso você vai precisar mesmo é da sua inteligência e da sua imaginação.

Você pode criar uma animação também com um fundo bem simples, como, por exemplo, um papel de cor vibrante. Desenhe diretamente sobre o fundo, sem usar folhas de acetato ou celofane. Depois você pode filmar, escanear ou gravar em vídeo cada um desses desenhos. Existem várias maneiras de fazer um desenho animado, e o importante é escolher a maneira com a qual você se sinta mais à vontade e que esteja dentro de suas possibilidades.

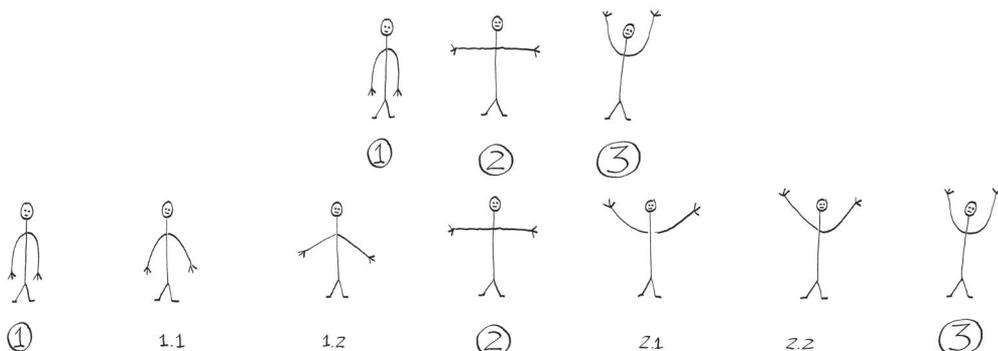
Uma boa dica é planejar de antemão quantos desenhos serão necessários para cada ação. Por exemplo, se você quer desenhar alguém espirrando, tente você mesmo fazer de conta que está espirrando e, com a ajuda de um relógio, conte quantos segundos durou o seu espirro. Se o seu espirro durou 2 segundos, isso significa que você vai precisar de 48 desenhos ($2 \times 24 = 48$). Se seu espirro durou 3 segundos, você vai precisar de 72 desenhos ($3 \times 24 = 72$). Essa prática sempre ajuda muito na hora de animar: faça você mesmo a ação que quer desenhar e aprenda a medir com um relógio quanto tempo essa ação demorou. Depois, é só fazer as contas, multiplicando cada segundo por 24, e você vai saber exatamente quantos desenhos serão necessários para recriar a ação em desenhos, e assim fazer sua animação.

Muitos animadores profissionais trabalham com uma mesa de luz, ou seja, uma mesa que tem uma parte central de vidro com uma luz iluminando

por baixo. Assim, uma folha de papel em branco é colocada sobre o desenho anterior e, por causa da luz, eles conseguem enxergar o desenho que está atrás e o usam como referência para fazer o próximo desenho. Se você possui uma mesa de luz ou algo parecido, é uma boa ideia usá-la na hora de criar os seus desenhos.



Faça um teste desenhando bonecos bem simples e tentando fazê-los andar ou levantar os braços. Por exemplo, você pode começar fazendo apenas três desenhos. No primeiro desenho, o boneco está com os braços para baixo. No segundo, o boneco está com os braços levantados até a metade (altura dos ombros). No terceiro desenho, o boneco está com os braços esticados acima da cabeça. Agora, tente fazer os desenhos das poses intermediárias. Por exemplo, tente fazer dois desenhos entre os desenhos 1 e 2, e mais dois desenhos entre os desenhos 2 e 3. Filme os desenhos e veja você mesmo os resultados.



2. STOP MOTION

Como você já sabe, *stop motion* é a técnica de animação segundo a qual o animador trabalha fotografando objetos fotograma por fotograma. Entre um fotograma e outro, o animador muda um pouco a posição dos objetos. Quando o filme é projetado a 24 fotogramas por segundo, temos a ilusão de que os objetos estão se movimentando.

Existem várias maneiras de fazer um filme em *stop motion*. Um bom exercício é colocar alguns objetos sobre uma mesa e filmá-los quadro a quadro, modificando pouco a pouco a sua posição. Você pode tentar animar um lápis rolando pela mesa, ou um sapato se movendo de lá para cá, ou uma chave que entra numa caixa: qualquer objeto serve para experimentar! Veja os resultados. Você terá uma boa ideia de como funciona o *stop motion*.

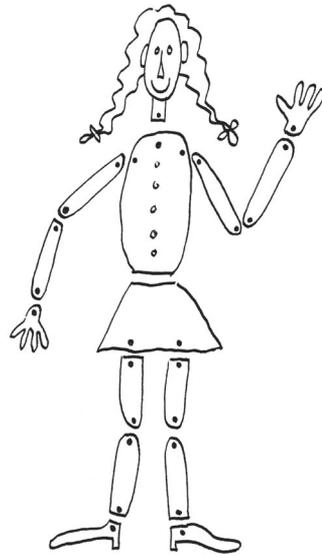
Aqui vão algumas outras ideias para você:

- *Animando com recortes*

Fazer animação com recortes é bem divertido e, em geral, dá menos trabalho do que com as outras técnicas. Por isso mesmo, pode ser uma boa escolha para quem vai fazer animação pela primeira vez. Tudo o que você vai precisar é de um fundo e de personagens. O fundo pode ser simples, de uma cor só, ou pode ser também o desenho de uma paisagem ou de um cenário. Outra ideia é fazer um fundo abstrato usando, por exemplo, formas geométricas ou algum tipo de textura (pano, palha, etc).

Suas personagens podem ser criadas de várias maneiras, mas lembre-se de que precisam se movimentar. Uma ideia é fazer a cabeça, os braços e as pernas separados do tronco: assim você poderá mover cada uma dessas partes separadamente.

Antes de começar a fazer o seu filme, faça o *storyboard* e tente imaginar qual será a melhor maneira de realizar cada cena. Por exemplo: se uma das cenas mostra uma personagem falando, como você vai fazer a boca se mexer? Aqui vai uma ideia: você pode fazer a personagem sem a boca, e fazer várias bocas separadamente.



Durante a filmagem, você troca as bocas de acordo com o som da fala da personagem. Assim, quando você projetar o filme, a plateia vai ver a boca da personagem se movendo, como se ela estivesse falando de verdade.

Essa dica – fazer várias bocas separadamente para uma personagem, e trocá-las durante a filmagem – serve também para animação com massinhas ou com bonecos.

É importante, ainda, prender bem o fundo na mesa, e você pode fazer isso usando fita adesiva. Assim, ele não vai se deslocar durante a filmagem.

- *Animando com bonecos*

Você pode também tentar fazer *stop motion* com bonecos. Existem várias maneiras de fazer bonecos: com pano, espuma, armação de arame, latinhas, isopor e muitos outros materiais. Mas para se fazer animação é preciso que o boneco tenha mobilidade, ou seja, o seu boneco tem que ter braços, pernas, cabeça e troncos articulados, para permitir o movimento.

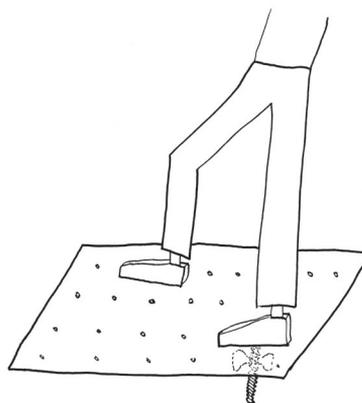
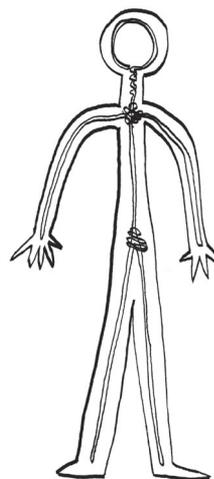
O boneco precisa se sustentar em pé. Muitos bonecos para *stop motion* têm armações de arame ou metal por dentro. Tais armações permitem que o animador mova as pernas, braços e cabeça do boneco e, ao mesmo tempo, fazem com que a pose fique firme, ou seja, que o boneco fique na pose até que o fotograma esteja pronto.

A armação deve permitir o movimento e, ao mesmo tempo, a firmeza do boneco. Portanto, se você construir o seu boneco usando algum tipo de material maleável, como pano, por exemplo, talvez seja uma boa ideia colocar uma estrutura de metal por dentro do pano.

Alguns bonecos para *stop motion* possuem uma rosca de parafuso na sola dos pés. O animador trabalha colocando o boneco em pé em cima de uma mesa cheia de furinhos, e o pé do boneco é parafusado na mesa, por baixo, por meio desses furinhos. Para fazer o boneco andar, é preciso parafusar um pé e desparafusar o outro, e assim por diante.

Como você pode ver, existem soluções para tudo! Só que em animação, muitas vezes, fazer coisas simples – como, por exemplo, fazer um boneco andar – pode dar um trabalhão! Pense também nos detalhes: criar mãos expressivas, rostos com olhos que possam piscar, bocas que possam sorrir, gritar ou chorar, sobrancelhas que ajudem a expressar raiva, surpresa ou medo, roupas interessantes, que ajudem a mostrar quem é a personagem, chapéus, sapatos, bengalas... São tantas coisas que podem fazer um boneco realmente interessante! Cada detalhe a mais vai enriquecer sua personagem e também o seu filme.

Além dos bonecos, seu filme vai precisar também de um cenário. Céu, montanhas, casas, árvores são coisas que podem enriquecê-lo. Pense nisso e use a sua imaginação na hora de escolher os materiais e criar cenários para sua história. Se não quiser construir seus próprios bonecos, você pode animar os seus brinquedos: super-heróis, bonecas, bichos de pelúcia ou de plástico. Procure usar um boneco ou boneca que se movimente com facilidade, mas que se mantenha em cada posição por tempo suficiente para que a posição seja gravada em filme ou vídeo.



Outra forma de criar um cenário para a sua animação é usar peças de brinquedos de montar, casas de boneca ou outros pequenos objetos. Procure bem, trabalhe com a imaginação, que com certeza seus brinquedos irão se transformar numa bela animação!

- *Massinha de modelar*

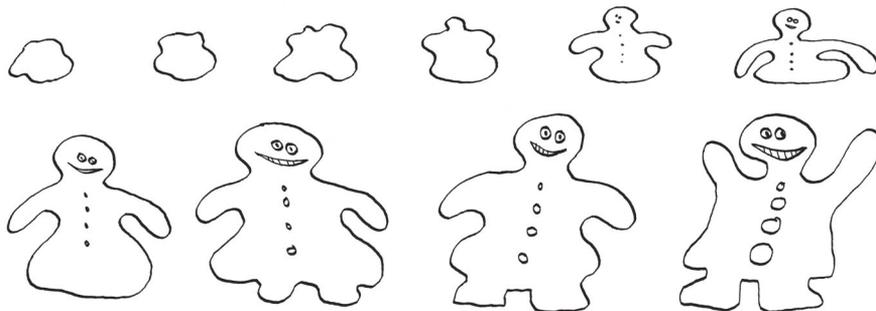
Muitos animadores usam massinha de modelar para fazer seus filmes, e você também pode usar essa técnica. A massinha de modelar é um ótimo material, pois é maleável, fácil de modelar e de ter as formas modificadas entre cada fotograma.

Os bonecos de massa podem ter pés grandes que sustentem o corpo, assim você não precisará colocar uma armação de arame por dentro do boneco. Muitas vezes, porém, é boa ideia colocar uma armação para ajudar o boneco a se sustentar de pé. Você é que vai decidir se o seu boneco precisa ou não de uma armação de arame. É costume usar um pouco de arame também para sustentar um nariz muito grande, ou uma orelha enorme, ou dedos longos das mãos. Mas o melhor mesmo, e o mais fácil, é criar um boneco mais simples, que não requeira tantos detalhes.

Você pode usar massinha também para criar o cenário. É importante que ele fique bem iluminado. Normalmente, são usadas, no mínimo, duas luzes: uma luz geral, que ilumina todo o cenário, e outra em um dos lados, para criar sombras interessantes. Muitas vezes se usam mais luzes, e tudo vai depender do tipo de efeito que você quer criar.

Para trabalhar bem com bonecos de massinhas é preciso imaginar que o boneco é um ator, e tentar imaginar o que um ator faria em cada situação. Faça de conta que você é o boneco, e tente sentir e imaginar o que faria em cada situação. Muitos animadores, durante as filmagens, atuam e representam a cena que estão filmando, e observam os próprios movimentos, poses e gestos em um espelho. Assim fica mais fácil criar poses para os bonecos.

Mova o boneco bem devagar entre um fotograma e outro, e olhe sempre pela câmera antes de filmar, para conferir se a posição do boneco está bem expressiva e se os objetos e cenários estão na posição correta.



- *Animando com computadores*

Se for usar um computador, você vai precisar trabalhar com, no mínimo, dois tipos de *softwares*: um para criar as imagens, outro para editar essas imagens na forma de filme. Você também pode desenhar em papel, escanear os desenhos e usar um *software* de edição para montar as imagens na forma de desenho animado.

As animações estão cada vez mais comuns na Internet. Daqui para a frente vai ser cada vez mais fácil criar animações e assistir a elas através da rede. Existem diversos programas, relativamente fáceis de encontrar:

a) Programas animadores de *gif* (formato de figuras, muito usado na Internet). Seu funcionamento é parecido com o *flipbook* – todos os quadros de animação são armazenados e exibidos em sequência.

b) Existem, ainda, muitos outros formatos e programas de animação de imagens à disposição na rede. Um bom ponto de partida são as páginas *www.tucows.com* e *www.download.com*, que disponibilizam, gratuitamente, vários programas.

Com o filme pronto, você poderá ver o resultado na tela do computador, ou passar o seu filme do computador para vídeo ou filme, mas isso provavelmente terá que ser feito em um local especializado.

MAIS DICAS PARA VOCÊ

1. TÍTULOS

É muito importante que o seu filme tenha um nome, o nome do diretor e também os créditos para quem trabalhou e ajudou a realizar o filme. Essas informações são os textos que aparecem no início (nome do filme e de seu diretor ou realizador) e no final do filme (nomes de todos os que participaram, agradecimentos, data do filme, etc).

O título de um filme é como a capa de um livro: é a primeira coisa que a plateia vai ver, e ele pode ajudar o espectador a ficar curioso e interessado. Existem várias maneiras de criar um título que seja interessante quando for projetado na tela. Você pode usar animação no seu título criando letras que se movem, ou até uma personagem em composição com as letras, fazendo alguma coisa engraçada junto do título. Mas o mais importante é que as letras sejam bem legíveis, para que a sua plateia entenda o que está escrito.

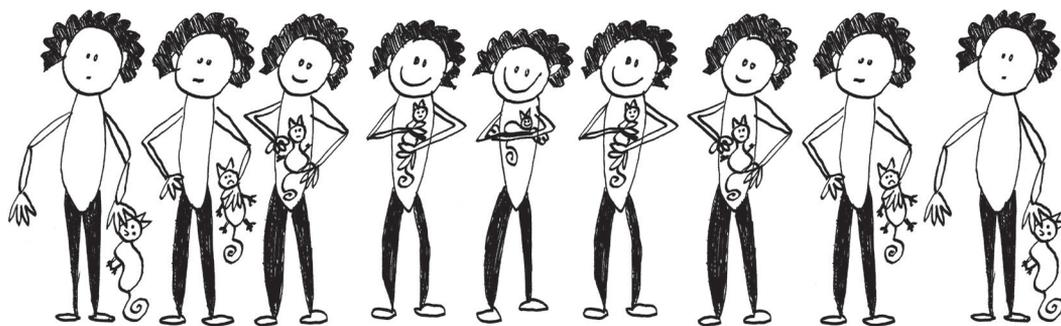
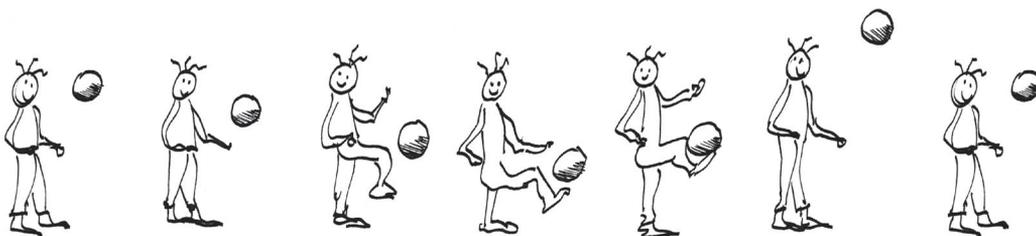
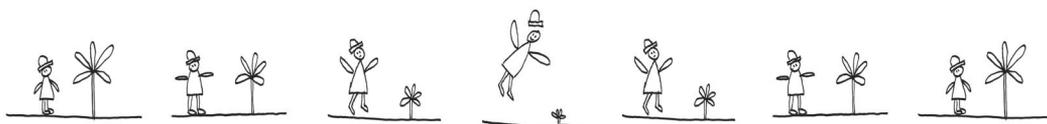
É muito importante, também, que o título seja projetado durante tempo suficiente para que todo mundo possa ler o que está escrito (lembre-se: 24 fotogramas = 1 segundo na tela).

Portanto, escolha com cuidado as letras, e use sua imaginação: crie títulos com recortes, com papel colorido, com pedaços de madeira ou pano... Tente criar um título que informe algo interessante sobre o seu filme.

2. CICLOS

Ciclos são movimentos que se repetem. Por exemplo, os desenhos abaixo podem ser filmados como um ciclo, ou seja, se você repetir os desenhos várias vezes, vamos ter a impressão de um movimento contínuo. Um homem andando, um sapo pulando, uma criança pulando corda, um cavalo trotando: todos esses movimentos podem ser criados por meio de ciclos. Ou seja, você cria uma sequência com poucos desenhos e repete a sequência várias vezes em seguida.

Você pode experimentar essa ideia criando pequenos ciclos de movimento em um *flipbook*, ou no seu computador, ou em qualquer técnica que você queira usar para fazer animação. Aqui estão alguns exemplos de ciclos:



3. ENQUADRAMENTOS

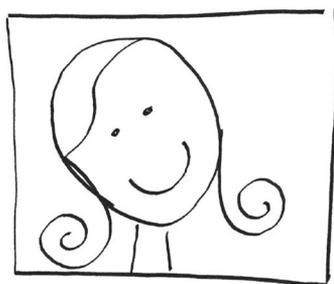
Existem várias maneiras de compor uma cena. Tente usar sua imaginação para escolher a composição que seja mais expressiva, e que ajude a história a ser contada de maneira bem clara. Por exemplo, você pode mostrar uma personagem bem de perto, num tipo de enquadramento que chamamos de *close-up*.

Nesse tipo de enquadramento, vemos em detalhes os olhos, a boca e a expressão da personagem. Se você está filmando um objeto em *close-up*, a sua plateia vai poder ver muitos detalhes desse objeto.

Existe também o “plano médio”, um tipo de composição em que você pode ver uma personagem da cintura para cima, ou algo que ocupe mais ou menos a mesma área (por exemplo, uma personagem sentada).

Existem ainda os “planos longos”, nos quais você mostra uma paisagem, ou o lugar onde a ação acontece. Nesse tipo de plano, você pode ver, também, uma ou mais personagens inteiras, da cabeça aos pés.

Para cada cena do seu filme, tente escolher o plano mais adequado.



close-up



plano médio



plano longo

4. FILMAR EM “UNS” OU EM “DOIS”

Muitas vezes, em vez de filmar um fotograma para cada desenho ou imagem, os animadores filmam duas vezes cada imagem. Essa técnica de filmar “em dois” é muito usada em filmes de *stop motion*.

Para perceber melhor a diferença entre essas duas maneiras de fazer animação, você pode fazer uma experiência filmando um teste “em dois” ou em “uns”. Desenhe ou crie com recortes um ciclo bem simples – por exemplo, uma bola pulando no chão. Filme cada desenho apenas uma vez e, depois, filme cada desenho duas vezes, e veja qual é a diferença.

5. TRABALHAR EM GRUPO

Fazer um filme de animação, por mais curto que seja, dá muito trabalho. Em geral, esse trabalho todo é dividido entre várias pessoas. Algumas trabalham criando a história; outras criam as personagens e os cenários; outras

fazem a animação; outras cuidam de colocar cor em tudo. O diretor do filme é o responsável por coordenar e dirigir o trabalho de toda a equipe.

E, finalmente, existem as pessoas que gravam todo o trabalho em filme ou em vídeo. E, é claro, existem também as pessoas que vão assistir a tudo isso...

Dependendo da técnica usada, a equipe e as funções podem mudar um pouco. Por exemplo: nas animações feitas com desenhos, algumas pessoas desenhavam as poses principais para cada personagem, e são então ajudadas por outros animadores, que fazem os desenhos que ficam entre uma pose e outra. Em muitas animações feitas em computadores, os animadores criam as principais poses, e o computador calcula sozinho os desenhos que ficam entre elas. Os animadores, então, retrabalham cada pedacinho da animação, para que o movimento das personagens fique cada vez mais natural e artístico.

6. PESQUISAR PARA CRIAR

Como já dissemos antes, existem muitas maneiras de fazer animação, e neste livro não caberia nem a metade delas... Animação exige paciência, muito trabalho, cuidado e pesquisa.

Pesquisar é muito importante. É importante quando você está inventando sua história, quando está desenvolvendo as personagens, quando está escolhendo a técnica adequada e quando está pondo tudo isso junto para então criar o seu próprio filme.

É sempre importante buscar informações, pesquisando, perguntando, conversando com pessoas que entendem do assunto, ou lendo sobre animação em livros, revistas e também na Internet. Fazer animação é muito gostoso, mas também dá muito trabalho. Quando as dúvidas surgirem, não desanime! Existe sempre uma solução escondida em algum lugar... É só procurar com cuidado que você, com certeza, vai encontrá-la!

COLEÇÃO
**No Caminho
Das Artes**



Esta publicação integra o livro *A arte da animação*.
Não pode ser vendida separadamente.