

Animação como mecanismo de produção de Documentários, estudo de caso: Maria Grampinho

Animation as mechanism of production of Documentaries, case study: Maria Grampinho

Flávio Gomes de Oliveira¹

Resumo

A animação que sempre foi utilizada para produção de materiais audiovisuais lúdicos vem sendo usada para produção de documentários, modalidade audiovisual onde a animação não é muito comum. Neste trabalho, será mostrado o processo de evolução deste tipo de produção, as principais técnicas utilizadas, uma breve apresentação de três curta-metragens na forma de documentário e o processo de produção do filme "Maria Grampinho".

Palavras-chave: Animação, Documentário, Stop-motion, Audiovisual.

Abstract

The animation that has always been used for the production of playful audiovisual materials has been used for the production of documentaries, an audiovisual modality where animation is not very common. This work will show the evolution of this type of production, the main techniques used, a short presentation of three short films in the form of a documentary and the production process of the film "Maria Grampinho".

Keywords: Animation, Documentary, Stop motion, Audiovisual

Animação empregada à produção de documentários

A animação é uma técnica de produção audiovisual que se adapta de forma muito prática a quase todo tipo de roteiro, um dos últimos tabus da animação foi com certeza o documentário, porém, com o desenvolvimento das tecnologias, equipamentos e processos de produção contemporâneos, vários documentários produzidos com animação vem ganhando espaço nos festivais, principalmente na modalidade de curta-metragem, prova disso é que o maior festival de animação do Brasil, o Anima Mundi, já possui uma categoria voltada exclusivamente para apresentação de documentários.

A animação é simbólica em sua origem, a criação dos personagens, as técnicas de coloração escolhidas ou o processo de modelagem, o processo de escolha da quantidade de **frames** por segundo, tudo isso é muito simbólico e faz parte de um processo de simulação da realidade em todos os sentidos, dentro das três dimensões espaciais e até mesmo do tempo, a partir do momento

¹ Flávio Gomes de Oliveira, Doutor em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás, Mestre em Cultura Visual pelo programa de Pós-Graduação da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, cursou especialização em Arte Contemporânea e possui graduação em Artes Visuais com Habilitação em Design Gráfico pela UFG. Atualmente é professor efetivo com dedicação exclusiva do Instituto Federal de Goiás, campus Cidade de Goiás.

ISSN 2358-0488 – Anales del VI Simpósio Internacional de Innovación en Medios Interactivos. Mutaciones. ROCHA, Cleomar; GROISMAN, Martin (Orgs). Buenos Aires: Media Lab / Universidad de Buenos Aires, 2019.

em que o animador opta por representar o tempo dentro de sua mecânica de interpolação de quadros. Todos estes atrelamentos à representação simbólica, vai bater de frente com a proposta básica do documentário que é propagar imagens reais de momentos históricos ou ambientes diversos, enfim, "Fatos". Porém, os documentários em animação já são uma realidade a algum tempo, não se sabe ao certo, qual foi o primeiro documentário produzido com a técnica de animação, segundo MARTINS, em 2006, durante o Holland Animation Film Festival 2006 que teve como tema o documentário animado, foram exibidos vários filmes de propaganda russa e americana feitos com a técnica de animação. (MARTINS, 2009, p 152 e 153)

Um dos documentários de animação mais conhecidos da atualidade é com certeza o filme "Ryan" do Canadense Cris Landreth que foi exibido pela primeira vez no Brasil durante o Anima Mundi de 2005, o filme que traz um recorte da biografia do animador Ryan Larkin, ganhou o Oscar de melhor curta metragem de animação em 2005 e é um divisor de águas quando falamos sobre documentários animados. Mais a frente, será feito um breve estudo sobre o filme "Ryan".

Quando falamos de documentários animados, estamos falando de um tipo de animação que parte de processos muito específicos de criação de roteiro, seja por meio de captação real de áudio ou por meio de entrevistas que são convertidas em formas animadas, porém, para que um documentário seja produzido com a técnica de animação, é preciso que exista um motivo muito bom para que o mesmo não seja feito por outros meios, e a animação deve justificar o processo de produção. Essa necessidade de justificativas para a produção de um documentário em animação é importante por dois motivos em especial, o primeiro é que produzir um documentário em animação é, tecnicamente, muito mais complicado que produzir um documentário por meio de fotografias e vídeos documentais, em segundo, produzir um curta em animação vai de frente com o conceito de documentário já que o mesmo se caracteriza por apresentar fatos.

O filme Ryan, apresenta uma proposta muito interessante em seu conceito inicial, é a biografia de um animador, nada mais justo que contar isso por meio de animações, para melhor entendimento deste trabalho, vou expor mais dois filmes de documentários em animação, antes é claro, do processo de produção do filme "Maria Grampinho", o segundo será o "Dossiê Rê Bordosa" do animador brasileiro Cesar Cabral e o filme "Madagascar, um Diário de Viagem de Bastien Dubois", Dossiê Rê Bordosa investiga por meio de entrevistas o que levou à morte da personagem Rê Bordosa, já o filme "Madagascar" narra uma viagem do animador Bastien Dubois à Madagascar.

Caso 1 - Ryan de Chris Landreth

"Ryan" - produzido no Canadá em 2004 por Chris Landreth, possui 13 minutos e 54 segundos, colorido, linguagem oficial: Inglês.

"Ryan" é um documentário de animação produzido pelo animador canadense Chris Landreth em 2004, o filme narra parte da biografia do, também animador, Ryan Larkin. O Canadense Rayan Larkin trabalhou na "National Film Board of Canada" (NFB²) entre as décadas de 60 e 70. Larkin foi considerado um dos melhores animadores de sua geração por várias instituições, inclusive pela "Gazeta de Montreal" que o comparou com o "Frank Zappa" ou o "George Harrison" da animação. O

²NFB National Film Board of Canada é um instituto voltado para a arte da animação fundado em 1939 pelo documentarista John Grierson. Porém, o responsável por transformar o instituto em uma das maiores instituições voltadas para prática da animação autoral do mundo foi Norman McLaren que introduziu o departamento de animação no NFB a partir de 1941. (WIEDEMANN, 2004, p. 323)

filme ganhou quase todos os grandes prêmios da área da animação incluindo o Oscar de melhor curta metragem de animação em 2005.



Figura 1 – Frame do filme “Ryan” de Chris Landreth – Captura Direta do DVD Anima Mundi

O filme trabalha com uma visualidade muito específica, foi produzido com a técnica de animação tridimensional digital, porém apresenta um desenho de personagens que mesclam traços do hiper-realismo fantástico com traços de surrealismo, neste sentido, os personagens assumem formas diferenciadas que ressaltam questões psicológicas e históricas de suas vivências.

Dentre os melhores trabalhos de Ryan, destaca-se o filme “Walking” produzido em 1968, o filme apresenta vários personagens caminhando na tela, a forma de caminhada se relaciona diretamente com os estereótipos de cada personagem, uma referência visual que provavelmente influenciou Chris Landreth na concepção de seus personagens.



Figura 2 – Frames do filme Walking do animador Ryan Larkin

Ryan acabou caindo no esquecimento após se envolver com drogas e com o álcool por volta da década de 1970. Chris Landreth encontrou com Ryan por volta do ano 2000 em um abrigo, Chris gravou, por cerca de 18 meses, várias conversas com o animador material que foi usado para produção do documentário “Ryan”. Chris se viu com um material documental muito bom e optou

por montar o filme em animação, fechando o ciclo poético, a história de um animador em animação. Inclusive, Chris se coloca como personagem no filme quando se vê na obrigação de aconselhar Ryan sobre o consumo de álcool.



Figura 3 – Representação do personagem Ryan no documentários – Frame capturado diretamente do filme

Os personagens do documentário possuem uma renderização³ que simula problemas como recortes, rabiscos e rupturas na modelagem para ressaltar as questões psicológicas, históricas e sociais que os personagens enfrentam. Na figura 3 temos uma imagem do personagem Ryan que é moldada sobre a imagem real do animador e posteriormente trabalhada para gerar os ruídos necessários para ressaltar a estrutura psicológica do personagem.

³Renderização é o processo pelo qual pode-se obter o produto final de um processamento digital qualquer. Este processo aplica-se essencialmente em programas de modelagem 2D e 3D, bem como áudio e vídeo. O processo de tratamento digital de imagens e sons consome muitos recursos dos processadores, e pode tornar-se pesado de forma que sua realização em tempo real fica inviável. Neste caso, os softwares trabalham em um modo de baixa resolução para poder mostrar uma visão prévia do resultado. Quando o projeto está concluído, ou em qualquer momento que se queira fazer uma aferição de qual será o resultado final, faz-se a "renderização" do trabalho.



Figura 4 – Fotograma do filme “Ryan” que mostra um personagem secundário esvaziado – Captura Direta do filme.

Na figura 3 temos outro personagem que ressalta mais uma vez a necessidade de se transmitir questões psicológicas por meio da constituição da imagem.

Enfim, a proposta de se criar o documentário por meio da animação se mostrou uma boa escolha por trabalhar uma relação direta entre o personagem principal, a técnica e o estilo de imagens utilizados.

Caso 2 - Dossiê Rê Bordosa de Cesar Cabral

"Dossiê Rê Bordosa" - produzido no Brasil em 2008 direção: Cesar Cabral, possui 16 minutos, colorido, linguagem oficial: Português.

"Dossiê Rê Bordosa" é um caso bem diferente do "Ryan", a personagem principal é ficcional, Rê Bordosa é uma personagem do cartunista Angeli. Cesar Cabral optou por construir um documentário para explicar por que o cartunista matou sua personagem em 21 de dezembro de 1987, notícia que gerou muita polêmica na época.



Figura 5 – Fotograma do filme Dossiê Rê Bordosa

O filme foi produzido com técnicas mistas, porém com predominância para a técnica de stop-motion com bonecos. O documentário apresenta um fluxo narrativo muito dinâmico e contemporâneo, reforçado pela força dos bonecos, com traços lúdicos que imitam o desenho de Angeli, porém com grandes possibilidades interpretativas. Além da beleza e força dos bonecos, o curta conta com cenários muito bem executados que permitem um contaste funcional com os personagens do primeiro plano mantendo uma relação estética com os mesmos. Além da parte onde aparecem os bonecos, o filme conta com partes animadas por meios bidimensionais digitais, utilizando recursos analógicos para comunicar com a opção dos bonecos e ampliar as possibilidades imagéticas do filme.

A narrativa gira em torno de algumas entrevistas com pessoas que conviveram com o cartunista durante o período em que ocorreu a morte da personagem. Cada entrevistado apresenta



sua própria versão sobre os motivos que levaram à morte da Rê Bordosa.

Figura 6 – Fotograma de Dossiê Rê Bordosa onde aparece o boneco que representa o cartunista Angeli – Caputra direta de frame do filme.

O filme ainda conta com cenas das tiras da personagem com voz em off trazendo fatos sobre a personagem, entrevistas com o próprio cartunista e outros detalhes da história, como por exemplo, pequenos **Flash Backs** de personagens falando sobre sua relação com Rê Bordosa.

Se levarmos em consideração que a personagem principal do filme é uma personagem de quadrinhos, a animação é uma forma bem interessante de trabalhar a trama já que fecha o ciclo poético, o filme que em síntese é totalmente ficcional, esbarra no conceito de documentário quando trás pessoas reais na forma de bonecos narrando a história, neste sentido, fica evidenciado a eficácia do uso da técnica de animação para produção do mesmo.

O filme apresenta uma configuração bem divertida em um processo de animação que se assemelha a um processo de rotoscopia⁴, porém com todas as características da animação em stop-motion que permite um tipo de fluxo de movimento analógico bem característico de animações feitas com bonecos.

Caso 3 - Madagascar, um Diário de Viagem de Bastien Dubois

"Madagascar, um Diário de Viagem de Bastien Dubois" - produzido na França em 2009 direção: Bastien Dubois, possui 12 minutos, colorido.

O filme "Madagascar" parte de uma proposta um pouco diferente, o animador foi para Madagascar para conhecer a cultura e o dia-a-dia dos habitantes, durante esta vivência teve contato com uma festa típica em homenagem aos mortos conhecida como "Famadihana" onde as pessoas abrem as criptas de seus ancestrais, trocam as roupas dos mortos e reescrevem os seus nomes no tecido para que sejam lembrados para sempre. O filme foi desenvolvido tendo em vista as experiências do animador com a cidade e com a festa. A proposta apresenta várias técnicas de animação e de **graphic design** aplicadas ao vídeo para narrar a história, o resultado plástico é muito rico e possui uma ligação muito forte com a visualidade do povo "Malgaxe" e dos costumes de Madagascar.



Figura 7 – Imagem feita por meio de rotoscopia onde um papel manuscrito é utilizado como plano de fundo.

⁴Rotoscopia – Processo de animação onde os desenhos são feitos sobre frames de filmes com atores reais para poder simular forma, movimento e tempo.

Em geral, o animador capturou sons diretamente de vídeos produzidos por ele, os vídeos também foram usados para algumas rotoscopias que geram algumas cenas, sobre o áudio selecionado, Bastien Dubois trabalha com várias técnicas de animação, inclusive com stop-motion utilizando objetos diversos.

Outra característica imagética muito rica do filme foi o uso de texturas diversas de tecidos, papeis, letras, anotações e objetos para produzir detalhes ou cenas do filme, na figura 8 podemos ver um prato de arroz que foi fotografado, recortado e montado sobre um manuscrito com uma imagem feita por meio de uma técnica de pintura como aquarela ou guache, dentre estas apropriações, destaca-se uma cena onde o animador desenhou cerca de 12 **frames**, passou para uma mulher da comunidade bordar, após o processo de bordado, ele digitalizou a imagem e animou, produzindo um resultado sem precedentes, rico em beleza e conexões com a cultura local.



Figura 8 – Fotograma do filme “Madagascar” que mostra um personagem animado no lado direito e um prato de arroz fotografado à esquerda.

O filme teve uma carreira muito boa, tendo sido premiado no importante festival de Annecy, foi indicado ao Oscar de melhor curta metragem de animação no ano de lançamento, além disso, foi premiado em vários festivais pelo mundo, incluindo o Anima Mundi no Brasil. A grande aceitação do público e da crítica mostra que a proposta conseguiu atingir seus resultados e o filme teve boa aceitação.

Processo de Produção “Maria Grampinho”

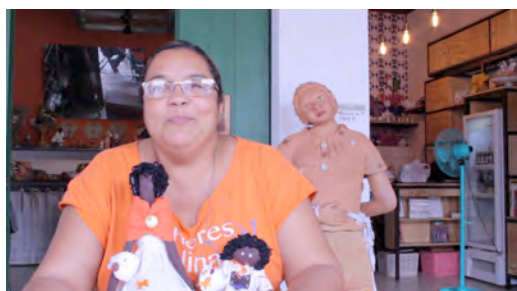
“Maria Grampinho” foi uma andariça que morou na cidade de Goiás até seu falecimento em 1985, segundo relatos, Maria da Purificação, nasceu em 02 de fevereiro de 1904 na Cidade de Goiás e faleceu em 24 de setembro de 1985. Logo se tornou uma personagem conhecida da cidade por compor o cenário público e principalmente por morar no porão da casa da poetisa Cora Coralina, posteriormente foi citada pela mesma no livro “Vintém de Cobre: meias confissões de aninha”.

A proposta de tratar a história da personagem por meio de animação é uma forma de inserir a mesma de volta no contexto da cidade por meio do uso de um boneco animado, para tanto foi escolhido um processo de animação misto com duas possibilidades, animação em stop-motion com captura em loco para a personagem principal e animação digital vetorial para animação dos entrevistados.

O processo de produção do filme foi distribuído em 9 etapas:

A) Levantamento biográfico – nesta etapa, foram levados em consideração as informações públicas de conhecimento geral a respeito da personagem e um levantamento em documentos, livros, poemas e demais materiais para se ter os dados básicos sobre a personagem.

B) Escolha dos entrevistados e entrevististas – nesta etapa, por meio de conversas informais com habitantes da cidade foram escolhidos quatro pessoas da cidade que conviveram com a personagem em vida:



Em ordem: Figura 9 - Senhora Antolinda Baia Borges, empresária e fundadora do museu de artes sacras da cidade de Goiás. Figura 10 - José Filho Costa P. Amancio, coordenador do Palácio Conde dos Arcos. Figura 11 - Marcelene Divina de S. C. Cardoso, artesã e associada do grupo “Mulheres Coralinas”. Figura 12 - Marlene Gomes Nolasco, diretora do museu “Casa de Cora”⁵.

Todos os entrevistados tiveram contato direto e conviveram de alguma forma com a personagem principal, “Maria Grampinho”. As entrevistas foram feitas com o uso de duas câmeras, uma DSLR Canon T3i e uma câmera de apoio da marca Canon Vixia, o áudio foi capturado com um microfone portátil da marca Tascam DR-5, a proposta inicial previa o uso do som capturado pelo microfone e de algumas imagens em vídeo dos entrevistados, porém, durante o processo de produção do filme, optou-se por animar os entrevistados também.

C) Primeiro corte crú – nesta etapa, os vídeos capturados foram editados para se ter uma noção do tempo de duração do filme e para produção do **storyboard** para a animação do boneco.

D) Montagem do boneco – O boneco foi produzido sobre um esqueleto de PVC feito sob medida para o boneco, as mãos, pernas e a cabeça da personagem foi produzida por meio da modelagem das peças em **clay**, montagem de molde em gesso tipo III e impressão das peças em látex natural bicitrifugado, as peças de látex foram encaixadas no esqueleto para se produzir as partes visíveis de pele da personagem, para as partes ocultas, foram montados enchimentos a base

⁵Todos os entrevistados assinaram termos de cessão de direitos de uso de imagem

de espuma de poliuretano de baixa densidade e a roupa foi produzida com tecido e adereços modelados individualmente de forma artesanal com massa epóxi. O resultado foi um boneco de razoável maleabilidade mecânica, boa aparência plástica, baixo nível de verossimilhança porém, adequado ao processo de animação proposto.



Figura 13 – Montagem do boneco de “Maria Grampinho” - imagens do autor



Figura 14 – Boneco de Maria Grampinho finalizado – fotos do auto

Na figura 13 é possível acompanhar as várias etapas do processo de produção do boneco usado para o documentário “Maria Grampinho”, desde o estudo de imagens da personagem real por meio de fotografias de arquivo do Palácio Conde dos Arcos cedidas pelo senhor José Filho, até o processo de modelagem, molde, desenhos conceituais, esqueleto etc. Na figura 14 é apresentado o boneco finalizado, após todo o processo de produção, pronto para animação, na mesma imagem é possível perceber uma ampliação dos botões presentes no vestido da personagem, estes itens foram produzidos de forma artesanal para se adequarem à escala do boneco final e aproximar da visualidade presente nas fotografias da personagem quando viva.

E) Animação do boneco em loco – O processo de animação em loco consiste em levar o boneco para o espaço onde o mesmo será animado e capturar os **frames** ao ar livre, este processo foi escolhido para realmente inserir a personagem novamente na cidade, porém, este processo possui grandes problemas, acondicionamento ao clima do dia da gravação, variação tonal por conta da variação de luz causada por nuvens, sombras de árvores etc, possibilidade de curiosos que inviabilizam a produção etc.

F) Montagem da animação e do segundo corte – No segundo corte, foi feita uma edição com os trechos animados dos bonecos interligando as entrevistas.

G) Montagem da animação vetorial – Nesta etapa, foram capturados alguns **frames** dos vídeos dos entrevistados e os mesmos foram desenhados por meio de rotoscopia em um software de montagem de imagens vetoriais dos entrevistados. As imagens foram animadas posteriormente em um software de **lip sync** (sincronismo labial), por fim os vídeos contendo as animações fundidas com os áudios foram exportados para serem usados no filme final.

H) Captura de foles⁶ e escolha de trilha – os foles foram totalmente capturados em loco, por ser um documentário, não foi necessário um desenho de som que levasse em consideração passos ou ruídos gerados pela personagem, basicamente, os foles se resumem em sons ambientes de pássaros, água corrente em uma cena e ruídos da cidade, a trilha está dividida em duas partes, uma composta pelo próprio animador por meio de uma harmônica de 20 vozes e outra de distribuição gratuita **creative commons** do Youtube.

I) Montagem do filme final – Com todos os detalhes finalizados, o filme final foi montado e foi feita a renderização total.

Considerações finais

Após o processo de animação e produção do curta metragem “Maria Grampinho”, é possível afirmar que o processo de produção de documentários por meio de animação é de grande valia, desde que o objeto do documentário, seja algo que justifique a escolha da animação, no caso de “Maria Grampinho”, trazer a personagem à cidade por meio do boneco deixa a história mais lúdica e evita a estereotipação exacerbada da personagem por meio de uma dramatização com atores, por outro lado, possibilita uma boa interação da personagem com o meio em que ela viveu.

Não creio que o uso de animação seja a melhor opção para todo tipo de documentário, porém esse uso bem aplicado pode gerar produtos audiovisuais de muita qualidade e grande empatia com o público, sejam as crianças da cidade que ouvem histórias das personagens em sala de aula, seja das pessoas que viveram com a personagem em vida ou mesmo de pessoas que

⁶Foles – Todos os efeitos sonoros da animação.

simplesmente tem curiosidade de conhecer um pouco sobre a cultura da cidade de Goiás e suas histórias.

Referências

- CORALINA, Cora. Vintém de Cobre: meias confissões de aninha. São Paulo-SP: Global Editora, 2001.
- LORD, Peter e SIBLEY, Brian. Cracking animation. Reino Unido: Thames & Hudson, 1998.
- LUCENA JUNIOR, Alberto. Arte da Animação. São Paulo: Senac, 2002.
- MARCHETI, Ana Flávia. Trajetória do Cinema de Animação no Brasil. São Paulo: Edição do autor, 2017.
- MARTINS, Índia Mara. Documentário animado: Experimentação, Tecnologia e Design. Tese defendida na PUC-RIO. Disponível em: <https://doi.org/10.17771/PUCRio.acad.13765> acesso em 12/01/2019. 2009.
- MARTINS, Índia Mara. Documentário animado: tecnologia e experimentação. Revista Digital de Cinema Documentário n. 04, Agosto 2008. Disponível em: http://doc.ubi.pt/04/artigo_india_martins.pdf Acesso em: 12/01/2019. 2008.
- PURVES, Barry. Stop-motion. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- VALDEZ, Diana. O que teria na trouxa de maria? Goiânia-GO: Canone Editorial, 2010.