

Cinemateca Júnior

O que vamos fazer neste atelier?

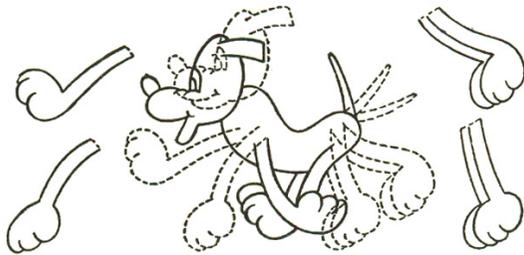
Neste atelier vamos visionar alguns filmes de animação que recorrem a diferentes técnicas como a animação em areia, animação de volumes, animação digital e animação de recortes. No final, iremos animar diferentes personagens de uma história...

Que materiais podemos utilizar?

Podemos utilizar cartolinas de cores diferentes, tesouras, lápis de cor, cola, plasticina e objectos variados... Precisamos também de uma máquina para fotografar e um computador!

Como animar o movimento?

Temos que ter sempre em conta a relação espaço/tempo. Que espaço dar entre cada 2 movimentos? 1 milímetro? 1 centímetro? Mais? Menos? Tudo depende da velocidade a que a personagem se move. Se esta se mover devagar, os membros têm que se mover muito devagar, com diferenças muito pequeninas. E se o movimento for rápido, as diferenças entre cada movimento têm que ser grandes. A trajetória é também importante, para perceber que um objecto ao deslocar-se, move-se segundo uma linha. É importante que esta linha seja clara e simples. Deve-se evitar as linhas irregulares.

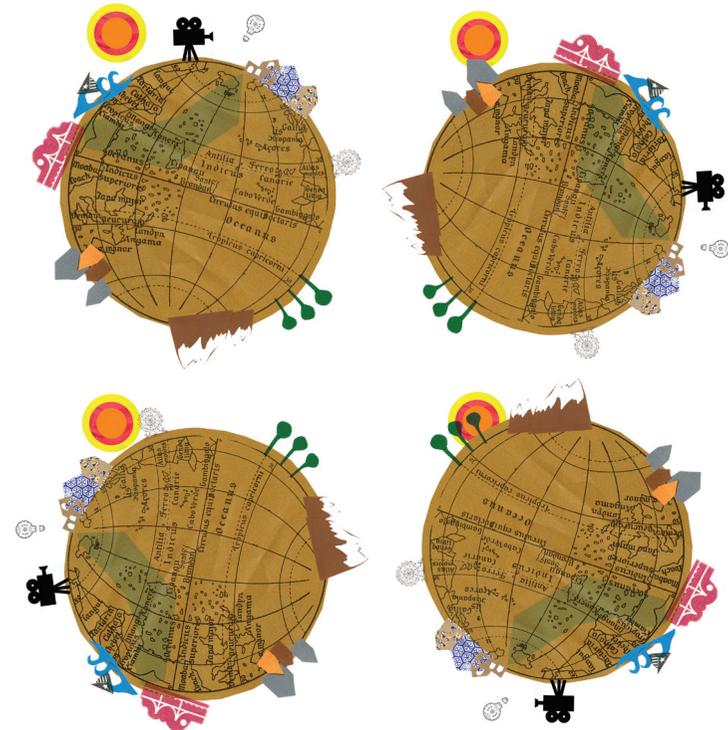


Exemplo de algumas posições, de uma personagem feita a partir de recortes, que irão dar a ilusão de movimento.

Atelier

As Técnicas do Cinema de Animação

Concepção e Orientação de Teresa Cortez



O que é a animação?

Existem tantas definições de Animação como o número de animadores que existem neste mundo... Mas antes de mais a animação significa “Dar Vida” a objectos estáticos. A palavra animação provém do latim “Anima”, que significa “Alma” ou “Sopro Vital”. As diferentes técnicas que são utilizadas na animação, para dar movimento e vida aparente a objectos inanimados, existem por intermédio da técnica cinematográfica, ou seja, fotograma a fotograma. Por isso a animação é a ilusão do movimento criado pela exibição consecutiva de imagens de elementos estáticos. Estes fotogramas podem ser gerados por computadores ou através de fotografias de uma imagem desenhada ou pintada que se vai modificando; de uma marioneta que se vai mexendo; de recortes ou areia que se vão movendo.

Quando os fotogramas, assim realizados, são sequenciados e o resultante filme é projectado, produz-se a ilusão de um movimento contínuo, devido ao fenómeno conhecido por Persistência Retiniana ou efeito PHI.

Qual a origem do cinema de animação?

Até chegarmos ao cinema, tal e qual o conhecemos hoje, muitas experiências foram feitas. No início do século XIX, foram inventados vários aparelhos que criavam a ilusão de movimento, a que chamamos “Jogos ou Brinquedos Ópticos”.

O Taumatrópio, o Fenaquistiscópio, o Zootrópio e o Praxinoscópio são alguns desses brinquedos que podes encontrar expostos aqui na Cinemateca Júnior.



Exemplo de um Fenaquistiscópio



Félix The Cat

CURIOSIDADES!!!!

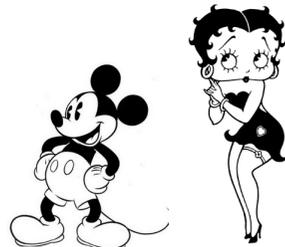
Desde os primeiros anos de vida do cinema de animação até à actualidade, fizeram-se muitos, muitos filmes e contaram-se muitas histórias! Formaram-se grandes estúdios como a Walt Disney, a Folimagem e os Estúdios Aardman, e muitos foram os realizadores que dedicaram, e continuam a dedicar, a sua vida a esta arte tão especial.



Imagem do filme “Os Três Porquinhos”, da Disney

Sabias que “Os Três Porquinhos” foi o primeiro filme realizado pela Disney que incorporou personalidade nas personagens. Pela técnica “Squash and Stretch” (encolhe e estica). Todas as personagens são desenhadas e estudadas para terem movimentos e desenhos diferentes dependendo da expressão. A Betty Boop e o Felix The Cat também foram feitos a partir desta técnica.

Félix the Cat (em português conhecido como Gato Félix) é uma personagem de desenho animado, criado na época dos filmes mudos, por Otto Messmer. Um gato de corpo preto, olhos brancos e uma gargalhada característica, fazem da personagem uma das mais conhecidas do mundo, nos anos 20. O sucesso de Félix entrou em declínio no final da década de 1920, com a chegada dos desenhos animados sonoros, particularmente os do Rato Mickey, de Walt Disney.

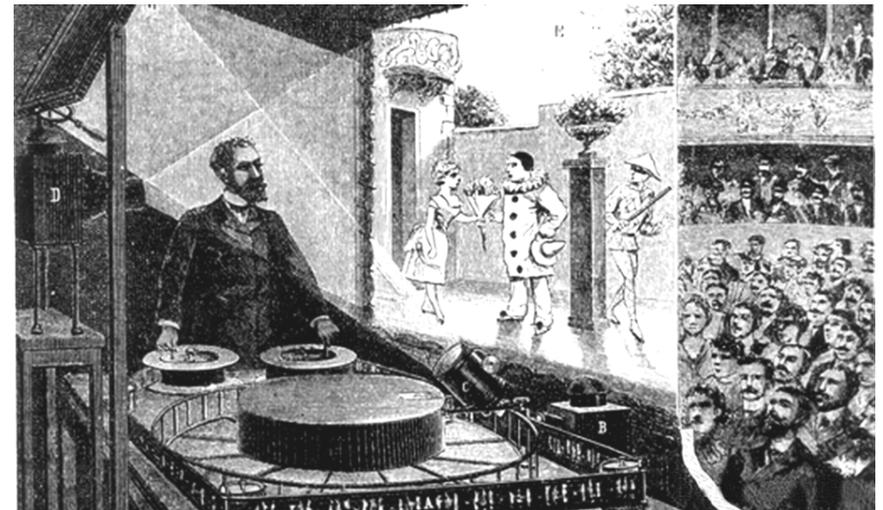


Mickey e Betty Boop

Teatro Óptico de Émile Reynaud

Contudo, aquele que é considerado o primeiro desenho animado, surgiu em Paris, no ano de 1892 pelas mãos de Émile Reynaud. Este francês inventou, em 1877, o praxinoscópio, que era um sistema de animação de 12 imagens. Nos anos sucessivos foi aperfeiçoando o seu praxinoscópio até conseguir um sofisticado aparelho óptico, o “Théâtre Optique”, sistema muito próximo dos projectores actuais, capaz de projectar imagens em movimento num écran: as pantomimas luminosas.

O seu complexo Teatro Óptico, que permitia a realização de espectáculos com a duração de 30 minutos, consistia numa sequência de cerca de 600 imagens pintadas numa tira contínua que se enrolava e desenrolava em duas bobines; um elaborado jogo de espelhos reflectia as figuras animadas no écran e uma Lanterna Mágica projectava o fundo sobreposto.



O Teatro Óptico de Émile Reynaud

Émile Cohl

o pai do desenho animado cinematográfico

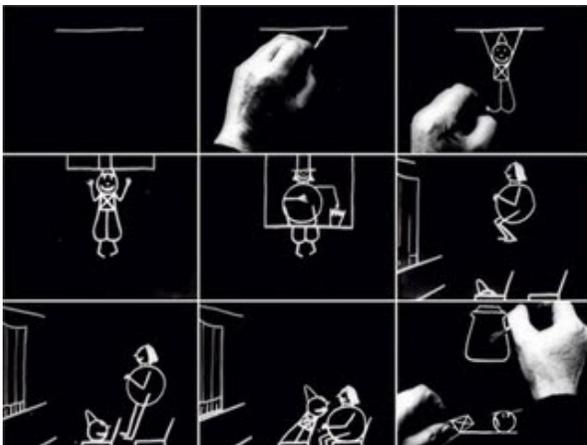
O pai do cinema de animação nasceu em França, Paris, em 1857 e morreu em 1938. Começou a trabalhar como aprendiz de joalheiro, mais tarde como ajudante de ilusionista e finalmente descobriu a sua paixão pelo desenho. Tornou-se um caricaturista famoso, trabalhando para vários jornais e revistas da época.

A sua entrada no mundo do cinema deu-se graças a um acaso. Um dia dirigiu-se a uma famosa empresa cinematográfica para reclamar a utilização de um dos seus desenhos sem a sua autorização. Gostaram tanto dos seus desenhos que o contrataram.

Fantasmagorie, realizado em 1908, foi o seu primeiro filme e marca a história do cinema de animação. Os seus filmes eram caracterizados por desenhos muito simples, normalmente compostos por traços brancos sobre fundo preto.

O Fantoche foi uma das personagens mais importantes desenhadas por Émile Cohl e é considerado um antepassado dos primeiros desenhos animados americanos como o Gato Félix e o Rato Mickey.

Émile Cohl realizou mais de 300 filmes, dos quais só cerca de 100 existem actualmente. Muitos dos seus filmes arderam num grande incêndio nos Estados Unidos, onde trabalhou cerca de três anos. Regressando à Europa o seu nome foi esquecido com o tempo pelo aparecimento de novos realizadores e novas técnicas de animação.



A animar o filme “Fantasmagorie”



“The Adventures of Prince Achmed”
de Lotte Reiniger

Lotte Reiniger

Animação silhuetas

A contribuição de Lotte Reiniger para o cinema de animação é muito original, sobretudo porque ela não teve seguidores. Lotte Reiniger trabalhou em todos os seus filmes com as chamadas sombras chinesas, isto é, silhuetas recortadas, inspirando-se nos teatros de silhuetas da Indonésia, que utilizam esta técnica. Nos seus filmes, sobre um fundo desenhado, que constitui a paisagem, movem-se as personagens, que são todas mostradas como silhuetas. Isto obriga-as a estarem sempre de perfil e faz com que os seus vultos negros se destaquem nitidamente do fundo. As silhuetas são articuladas graças a pequenos fios de arame, como no teatro. O seu trabalho era feito de modo artesanal, com uma pequena equipa, mas ela própria desenhava e recortava todas as silhuetas. Era um trabalho extremamente lento, pelo facto da equipa ser muito reduzida. O seu marido, Karl Koch, fotografou todos os seus filmes, até à sua morte, em 1963. **As Aventuras do Príncipe Ahmed (1926)**, primeiro filme de animação de longa-metragem, cuja versão integral tem uma hora de duração, levou três anos a ser feito. O facto não é de espantar quando se sabe que foram feitas 250 mil silhuetas de personagens para este filme, das quais cerca de 96 mil foram utilizadas.

10 Etapas do Cinema de Animação em Portugal

Fazer filmes de animação em Portugal não é fácil. Fazer filmes de animação em qualquer parte do mundo não é fácil. Mas em Portugal, um país sem grandes tradições nesta área, torna-se mais difícil. Sem indústria e sem grandes meios, a tarefa é gigantesca. Talvez por isso seja tão gratificante, quando um filme de animação português se consegue fazer, é visto pelo público a que se dirige e merece os elogios de todos. Felizmente, ontem como hoje, há muitos realizadores que entre nós se batem contra todas estas dificuldades. Sempre com enorme paixão e dedicação. Provando que, com esses atributos em mente, é possível fazer filmes de animação em Portugal. Muitos destes títulos aí estão, para o provar, e nos deliciar com o imaginário que, sendo dos seus autores, se torna nosso após cada projecção.

O Pesadelo de António Maria (1923)

Sátira política sobre António Maria da Silva, um dos mais destacados líderes republicanos, produzido para fazer parte da peça de teatro de revista “Tiro ao Alvo”, integrado numa nova série de produções intituladas “Fitas Faladas”. Apesar de rodado ainda em tempo do mudo, recorria a vozes ao vivo. Foi desenhado e realizado por Joaquim Guerreiro, colaborador entre outros de “O Século” e “Ilustração Portuguesa”. Os desenhos originais foram encontrados recentemente e re-animados, existindo em DVD.



“Passeio de Domingo”, realizado em 2009, com a técnica Stop Motion/Volumes, por José Miguel Ribeiro



“O Pesadelo de António Maria”
de Joaquim Guerreiro

Lenda de Miragaia (1931)

Primeira produção portuguesa de silhuetas animadas, permanecendo ainda hoje como o único do seu género a nível nacional. A referência dos seus autores, Raul Faria da Fonseca e António Cunhal, terá sido “As Aventuras do Príncipe Achmed”, da alemã Lotte Reiniger, apesar de se pensar que nunca o visionaram? Não se conhecem cópias hoje deste filme.



“Lenda de Miragaia”, de Raul Faria da Fonseca e António Cunhal.

A Extraordinária Aventura do Zeca (1938)

É um filme publicitário, misturando, de forma inovadora para a época, animação e imagem real. Numa praia, um garoto coloca um boneco vestido de marinheiro num pequeno barco de papel. A personagem chega a uma ilha onde é disputado em torneio o título de melhor fruta para a saúde. A animação é de Mário Costa e Aquilino Mendes. Recentemente descoberto, apenas em banda de imagem, sem o som original.



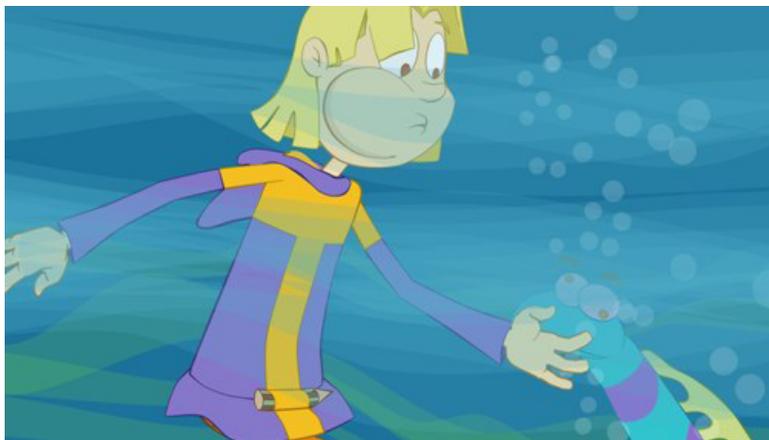
“Stuart” de Zepe

Stuart (2006)

Apresentado como “Deambulações por uma Lisboa sórdida e abandonada, a partir da obra gráfica de Stuart de Carvalhais”, este filme de José Pedro Cavalheiro, mais conhecido no meio como Zepe, demorou dez anos a fazer, mas cada segundo desse tempo valeu a pena. Uma das animações portuguesas mais extraordinárias de sempre.

Até ao Tecto do Mundo (2007)

E finalmente temos uma longa-metragem de animação integralmente portuguesa! Depois de em 2005 Portugal ter co-produzido com Espanha a animação digital “Sonho de uma Noite de São João”, chega agora este filme que, mesmo antes da estreia nos nossos cinemas, já começou a coleccionar prémios internacionais. Produzido em Avanca e realizado por Carlos Silva, Costa Valente e Vítor Lopes, o filme passa-se num reino onde tudo é proibido, mas a personagem central vai tentar salvar a situação...



“Até ao Tecto do Mundo”, de Carlos Silva, Costa Valente e Vítor Lopes

O Boneco Rebelde (1941)

A personagem, criada por Sérgio Luiz, já ilustrava as páginas da publicação juvenil “O Papagaio”, tendo depois o seu autor optado pela animação. O boneco rebelde do título movimentava os ponteiros do relógio que marcava a duração do intervalo das sessões dos cinemas Jardim Cinema e Europa. No entanto, devido à sua doença, Sérgio Luiz não pôde desenvolver mais trabalhos nesta área, vindo a falecer em Janeiro de 1943, com 21 anos. Existem cópias deste pequeno e singelo trabalho.



“O Boneco Rebelde”, de Sérgio Luiz

Auto-Mania (1943)

Começado a realizar quando Servais Tiago tinha apenas 14 anos, é o primeiro filme deste hoje veterano da animação portuguesa, sobretudo na área da publicidade, onde o género subsistiu, a partir dos anos 50. Desconhecendo-se a existência do único disco gravado com a banda sonora, subsistem apenas duas cópias, no formato onde foi originalmente produzido, 9,5mm.

Os Salteadores (1993)

Nos anos 40, depois da Guerra Civil espanhola, muitos republicanos derrotados pelas forças nacionalistas de Franco encontraram refúgio nas montanhas do outro lado da fronteira, no norte de Portugal. Alguns viram-nos como ladrões, outros deram-lhes abrigo, ajudando-os a escapar à polícia política de Salazar. Eles eram... os salteadores. Com base num conto de Jorge de Sena, Abi Feijó realiza um filme de animação que pode ser visto como uma excelente obra do género, em qualquer parte do mundo, e o registo de uma época da nossa história mais recente.



“Os Salteadores”, de Abi Feijó

A Suspeita (1999)

Vencedor do prestigiado Cartoon d’Or, como melhor produção europeia de animação do ano, é um filme de animação de marionetas, com uma história que se desenrola no interior de um comboio, no meio de personagens algo misteriosas... Uma realização de José Miguel Ribeiro, um dos mais talentosos animadores da nova geração.



“A Suspeita”, de José Miguel Ribeiro

História Trágica com Final Feliz (2005)

Há pessoas que são diferentes, contra a sua vontade. Costumam ser rotuladas com vários nomes, uns de origem patológica, outros nem por isso... Tudo o que desejam é ser iguais aos outros, misturarem-se deliciosamente entre a multidão. Com produção de Abi Feijó e realização de Regina Pessoa, é o filme português mais premiado de sempre, contando já mais de meia centena de prémios, nacionais e internacionais, entre os quais o Grande Prémio em Annecy.



“História Trágica com Final Feliz”, de Regina Pessoa

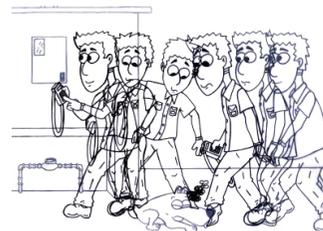


“Shaun the Sheep” ou em Português “A Ovelha Choné”, é uma série de animações realizadas em Stop Motion/Volumes pelos Estúdios Aardman.

Quais as técnicas do Cinema de Animação?

Desenho

É a técnica de animação que se tornou no meio de excelência para fazer filmes de animação. Também chamada de animação tradicional, é a mais velha e historicamente a mais popular forma de animação. Nesse estilo de animação os desenhos são feitos à mão e copiados num plástico transparente chamado célula que com a sua transparência. Os animadores têm que fazer centenas de desenhos quando não são milhares... Depois coloca-se a célula sobre um fundo pintado e os movimentos são fotografados um a um com uma câmara.



Exemplo de animação feita a partir de desenhos

Stop Motion

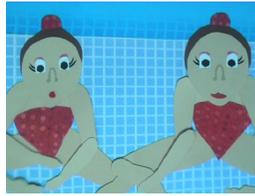
Quando se diz “Stop Motion” muitas pessoas pensam na animação de volumes com Marionetas ou outros objectos 3D. Mas inclui outras práticas muito conhecidas que envolvem o 2D como os recortes, a areia e a pintura.

É uma modalidade da animação onde os modelos são movimentados e fotografados quadro a quadro. Estes quadros são depois montados criando a impressão de movimento.

Recortes

Qualquer tipo de material pode ser usado para fazer animação com recortes. Normalmente o papel é uma escolha comum. Este pode ser dobrado, existe em cores e texturas diversas. Depois de montado o cenário apenas é preciso movimentar as peças recortadas fotografando a fotografia.

“Sparkling Diamonds”,
animação com recortes
de Teresa Cortez



Areia

O suporte é um vidro plano iluminado por trás, a textura e a consistência da areia permite fazer um jogo entre a areia e o fundo. Pode ser filmado durante o processo, imagem a imagem. Podemos utilizar uma espátula, um pincel, os dedos, a própria mão ou mesmo um sopro. Também são usados outros materiais da mesma forma como pigmentos diversos, açúcar, sal, farinha, grãos, etc... É um conjunto interminável de possibilidades! É só preciso ser criativo!!



“Fantasmic”, animação com areia
de Gisèle e Nag Ansorge

Pintura

Utiliza-se também uma placa de vidro e permitindo um jogo de luz idêntico à técnica com areia, a pintura sobre o vidro vive muito das qualidades da tinta, como a transparência e a opacidade nas diferentes possibilidades da aplicação da pintura. Quase sempre se utiliza a tinta de óleo diluída, como esta tinta tem um tempo de secagem muito lento permite o tempo necessário para finalizar o trabalho do animador. Aqui como na animação com areia, cada imagem depois de filmada dá lugar a uma nova.

Pixilação

Nesta técnica podemos animar objectos e até podemos fazer animação com pessoas. Usa-se a modalidade de stop motion para captar as imagens de fotografia em fotografia. O resultado final pode ser muito engraçado, as pessoas ficam a movimentar-se como bonecos e uma caneca pode andar a passear pela mesa!

Volumes

Num espaço tridimensional, onde a câmara ocupa agora uma posição bastante diferente daquela que até aqui ocupava nas técnicas anteriores, as marionetas ou objectos diversos feitos de plasticina ou outro material, são agora o sujeito da animação. Estes objectos podem ser construídos da forma mais simples à mais complexa, podendo ser objectos de colecção no final da animação. Em todos os casos a ideia base desta técnica é sempre a possibilidade de alterar a posição de cada elemento em cada imagem de modo a realizar um movimento credível no conjunto final. A Fuga das Galinhas, A Noiva Cadáver e o Wallace e Gromit são exemplos de animações feitas nesta técnica!



“A Noiva Cadáver” de Tim Burton

Animação Digital

Este é o tipo de animação que utiliza programas de computador como o Flash, After Effects, Studio Max, Animator, Maya etc... Pode ser 2D ou 3D e permite possibilidades infindáveis. Também podemos conciliar outras técnicas como o desenho ou a pintura transformando tudo numa técnica mista.



“As Máquinas de Maria” de Marta Madureira