

A ANIMAÇÃO COMO GRANDE ALIADA PARA OS VIDEOCLIPES REALIZADOS DURANTE A PANDEMIA DO COVID-19.

MATHEUS AUGUSTO DE SOUZA MATOS¹; ANDRÉ GUSTAVO DE CAMPOS²;
NÁDIA DA CRUZ SENNA³

¹Universidade Federal de Pelotas – matheus.2015.matos@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – andreg601@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – alecrins@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Em 2020 o mundo se deparou com uma crise humanitária/sanitária global, logo no início do ano, a pandemia causada pelo novo Coronavírus, colocou a prova a organização dos espaços de convivência, tais como locais de trabalho, escolas, restaurantes etc. Essa impossibilidade de trabalhar conforme o habitual, levou a um “novo normal”, expressão cada vez mais utilizada para se referir aos protocolos de comportamento e distanciamento social recomendados, na tentativa de frear a fácil propagação do vírus. De um jeito incisivo e rápido nos vimos obrigados a adotar novas práticas em todas as instâncias de atuação

. Esse trabalho aborda o processo de realização de um videoclipe em meio a pandemia, detalha as etapas de construção da animação para o clipe musical da *drag* Cassi³, figura central do álbum *Estesia*. Também, destacamos o potencial da animação como possibilidade para a construção de videoclipes e o quanto a técnica vem sendo usada durante esse período de isolamento social. A produção do videoclipe integrou bolsistas do grupo PET Artes Visuais com alunos do curso de Cinema da UFPel, superando as dificuldades impostas pelo modo remoto.

O videoclipe é um produto surgido nos anos oitenta do séc. XX, a partir da mescla da palavra *clipping*, “recorte” em inglês, junto ao “vídeo” (CORRÊA, 2006). Ou seja, um recorte de imagens em movimento que ilustram ou não a composição musical. *Video Killed the Radio Stars* é considerado o progenitor dos videoclipes tais como conhecemos hoje, o clipe estreou em 1981 junto a MTV, um canal exclusivo para videoclipes. É importante frisar nessa linguagem, seu viés mercadológico, como também nos salienta Côrrea, já que é responsável por confluir a venda tanto da música, da imagem do artista e do vídeo; bem como, ditar comportamentos e tendências de moda. Sendo assim os videoclipes são peças importantíssimas para a indústria fonográfica.

2. METODOLOGIA

O processo da construção do vídeo implicou em muitas reuniões por videoconferência para esclarecer o grupo sobre o projeto, as etapas, o cronograma, características e expectativas acerca do trabalho a ser desenvolvido. Já havia um roteiro pronto junto ao *storyboard* (esboços em sequência que ilustram a ordem dos eventos), entretanto alguns planos necessitaram ser repensados pois estávamos traduzindo um material que visava a realização em *live action* (produção com o elenco humano), para a linguagem da animação 3D¹ (tridimensional), devido a conscientização da equipe em manter o isolamento. As animações foram realizadas utilizando o *software* de código aberto Blender 3D.

¹ Animação 3D, também conhecida por CGI (*Computer Generated Images*) ou imagens geradas por computador.

O trabalho compreende diferentes etapas que consideram as abordagens da direção de arte, a construção do *animatic* (sincronia entre áudio e *storyboard*), pesquisa de referências e desenvolvimento das cenas com seus elementos e personagens, modelagem das personagens em 3D, estrutura, aplicação de texturas, simulação, a animação propriamente dita, iluminação, renderização, montagem e composição.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desafio foi construir um cenário de ficção, trazendo um Brasil *retrô* com toques futuristas, exaltando a tecnologia, mas sem romper com o pensamento conservador. O paradoxo anima a narrativa, nossa personagem principal contrasta com as demais e, esse clima invade o espaço doméstico. Para a cena de interior foi preciso criar uma sala de estar e uma cozinha, para abrigar a família da narrativa. Para além do *mise-en-scène* (a composição de cena) responsável por manifestar a cronologia, responsável por manifestar a cronologia, a iluminação assídua na cor verde banharia o plano com um filtro esmaecido, o recurso visual reforça a postura reacionária das personagens.

A pesquisa envolve o levantamento dos elementos, estéticas de referência e soluções para algumas questões acerca da elaboração do trabalho. Apesar do usual 24 *frames* por segundo na indústria de animação, foi acordado realizar o projeto em 12 *frames*, ou seja, produzir 12 quadros que em sequência criam a ilusão de movimento, devido ao curto espaço de tempo que teríamos para a construção do videoclipe.

“A maior fluidez é alcançada criando aproximadamente 24 imagens diferentes para cada segundo de tempo de execução, com base no padrão definido pelo filme de cinema, que roda a 24 quadros por segundo (fps). Se um animador criar metade dessa quantidade de arte, ou 12 imagens por segundo de tempo de execução, ela ou ele é considerado 'animando em dois' (12 imagens x 2 quadros é igual a 24 fps), enquanto a opção de produzir apenas 8 imagens por segundo é considerado 'animação em três'. (FURNISS, 2008, p. 134)

Entretanto, realizar animações “em dois” não é uma grande ruptura para a atualidade. A técnica é utilizada com frequência para veicular conteúdo na internet, televisão e até mesmo no cinema. O longa-metragem de animação *Homem Aranha no Aranhaverso* do ano de 2018, realizado pela Sony Pictures Animation e Marvel recorreu aos doze quadros por segundo (fps), mesmo não sendo a taxa de quadros convencional para as telas de cinema, como Furniss já nos apontou. O filme também foi referência para o hibridismo entre linguagens, pela mescla da animação CGI com a plástica das histórias em quadrinhos. Cabe ressaltar que a mistura de formatos, técnicas e suportes é uma característica presente nas produções contemporâneas, com inovações experimentadas no videoclipe.

Definida a estética e de posse dos elementos que estarão presentes em cena, parte-se para a etapa da modelagem. Todos os modelos são construídos a partir das junções de vários polígonos, que acarretem na malha do objeto. A modelagem *low poly* ou com poucos polígonos foi preferencialmente utilizada, porque deixa os arquivos mais “leves”.

Para criar as cinco personagens, malhas genéricas também conhecidas como *basemesh* foram baixadas de bancos de modelos 3D online e a partir de referências fotográficas dos atores que participariam do projeto *live action*, as bases foram modificadas uma a uma. Ao todo o projeto contou com 599 objetos, resultando em 982.113 faces poligonais.

A próxima etapa compreende a aplicação de cores e texturas aos objetos modelados. Os *shader nodes* (nós de sombreamento) são responsáveis por conceder as interações das cores da matéria com a luz, a tudo que está presente naquele campo virtual, conforme o manual da *Blender Foundation*. A intersecção de vários nós gera a qualidade visual para as superfícies as quais lhe são determinadas. Também é ordinário, a aplicabilidade de imagens como texturas. Para isso, os mapeamentos UV's definem nas imagens os ângulos da malha a serem projetados. Com o mapeamento finalizado, retorna-se ao editor de nós e emprega imagens aos mapas UVs definidos.

No processo de *rigging*, as personagens ganham um esqueleto e uma série de juntas que futuramente servirão à etapa de animação (KERLOW, 2004, p. 64). Para além do esqueleto, foi criado chaves de forma (*shape keys*) para os movimentos faciais.

Para a produção das duas ilustrações que compõem o clipe (as fotos emolduradas na sala) foi necessário um outro programa, também de código aberto, o GNU Image Manipulation Program (GIMP). O Gimp possui grande variedade de pincéis e texturas, permitindo uma ilustração digital dialogar com a pintura tradicional, o que se faz necessário por se tratar de imagens bidimensionais em um universo animado tridimensional. Para a construção da primeira ilustração foi usada como base uma foto já existente colhida de um banco de imagens (Pixabay), sendo necessária somente a adição dos rostos dos atores e o plano de fundo da composição. A segunda ilustração foi gerada a partir de diversas imagens modelos. A principal referência foram manifestações de dois mil e treze, popularmente chamadas de manifestações dos 20 centavos. O uso dessa imagem modelo direciona o espectador a delinear um perfil ideológico das personagens.

Realizado todos os procedimentos anteriores, as personagens e a cena se encontram prontas para serem animadas.

Os animadores são responsáveis pela forma como essas características serão comunicadas na tela; eles devem cuidar, portanto, tanto do movimento e expressividade quanto da tensão gerada no relacionamento entre personagens, seja através do diálogo, de gestos ou de olhares. (CRUZ, 2006, p. 80)

A animação confere ânimo às personagens e emprega singularidades que ajudam a contar a narrativa. Para gerar o movimento, se insere um *keyframe* (quadro-chave) em determinado ponto da linha de tempo (*timeline*), e alguns *frames* depois se marca outro *keyframe* (lembrando que cada segundo é gerado a partir de 12 quadros), assim o software gera os quadros que estão entre os quadros-chaves marcados.

Como no teatro ou no *live action* as luzes são postas dentro do universo virtual, em zonas específicas para criar ou tirar o foco em algum local da cena. E por seguinte, a “renderização” são as imagens digitais geradas a partir de câmeras virtuais, que quando postas em sequência temos o vídeo pronto para a pós-produção. Para esse projeto de animação foram geradas 1734 imagens.

Por fim, temos a montagem, que consiste em colocar em ordem todos os trechos conforme o previsto no *storyboard* e a composição de imagem. Nesse projeto adotou-se as barras de cinemascópio como parte da estética, a textura pontilhada e linhas radiais da ordem das histórias em quadrinhos, além da correção de cor que ajuda a criar a atmosfera proposta ao vídeo. E, então o videoclipe é finalizado e disponibilizado na plataforma online do *YouTube*.

4. CONCLUSÕES

As dificuldades que a pandemia impôs ao setor de arte e cultura, impactou a maneira de atuar e executar produções coletivas. Em nosso caso, a produção de vídeo, devido as muitas limitações experimentamos outras perspectivas para a elaboração do videoclipe, como o uso da animação 3D, hibridizada com outras soluções de linguagens, resultando em uma visualidade original.

A realização do videoclipe além de permitir novas experimentações e reinvenções no modo de fazer, promoveu o intercâmbio e ampliou nosso conhecimento sobre técnicas e recursos. Também procuramos gerar novos olhares, possibilitar outras leituras e romper com padrões utilizados no mercado de massa, como a figura do artista em evidência em grande parte do tempo.

O videoclipe “*Empurra*” coloca a produção audiovisual realizada pelo grupo da UFPEL, afinada com as novas tendências experimentadas na produção de videoclipes, tanto em escala nacional como internacional. São modos de fazer e reinvenções que surgem em função das barreiras, mas também da necessidade de repensar a linguagem e fazer da animação digital uma aliada, para projetar as múltiplas imagens dos artistas musicais contemporâneos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLENDER FOUNDATION. **Manual de referência do Blender**. Blender Docs, Amsterdã, 18 jul. 2019. Acessado em 22 set. 2020. Online. Disponível em: <https://docs.blender.org/manual/en/latest/>

CONSTÂNCIO, J.G.M. **Projeto de videoclipe musical em animação 3D**. 2015. Monografia – Curso de Design. Universidade Federal de Santa Catarina.

CORRÊA, L.J.A. Breve história do videoclipe. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO DA REGIÃO CENTRO-OESTE, 8., Cuiabá, 2006, **Anais...** São Paulo: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2006. p.1.

CRUZ, P.R. **Do desenho animado à computação gráfica: A estética da animação à luz das novas tecnologias**. 2006. Monografia – Produção em Comunicação e Cultura. Universidade Federal da Bahia

FURNISS, M. **Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics**. Bloomington: Indiana University Press, 2008.

GHAHAM-DIXON, A. Início do Século XX. In: GRAHAM-DIXON, A. **Arte: O guia visual definitivo** [traduzido por Eliana Rocha]. São Paulo: PubliFolha, 2013. Cap.6, p. 428-434.

KERLOW, V.I. **The art of 3D computer animation and effects**. Hoboken: John Wiley & Sons, 2004. 3v.