



## Chão de Fé<sup>1</sup>

Suerda Maria Ribeiro de MORAIS<sup>2</sup>  
Antônio Cássio Pimentel HAZIN<sup>3</sup>  
Clóvis Leite da COSTA NETO<sup>4</sup>  
Josenira Fraga de Holanda BRASIL<sup>5</sup>  
Fábio José da SILVA<sup>6</sup>  
Universidade Potiguar – UnP

### RESUMO

A proposta do estudo pretende mostrar, à história que tem como temática a seca causada pela escassez de chuvas, proporcionando pobreza e fome. A partir dessa problemática é importante entender quais são os fatores que determinam a vida do homem do sertão cheio de credices, fé e muita coragem destacando sua cultura centrada na vontade de viver. O *papper* Chão de fé, procurar mostrar a coragem, a religiosidade e a fé de um povo que mesmo sofrendo as intempéries da seca permanece cheio de esperança. A animação tem como destaque a pinturas a óleo, carregadas em uma estética expressionista, inserindo o espectador para o contexto da realidade do Sertão Nordestino, abordando de forma poética, o próprio homem sertanejo e sua esperança, depositada na sua fé em relação com o meio, às vezes hostil, em que vive.

**PALAVRAS-CHAVE:** Seca. Fome. Chuva. Fé. Sertão.

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2014, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade voltada à Filme de Animação.

<sup>2</sup> Estudante Líder do 7º Semestre do Curso de Cinema, e-mail: suerdamorais@casufilmes.com.

<sup>3</sup> Estudante do 7º Semestre do Curso de Cinema, e-mail: cassiohazin@casufilmes.com.

<sup>4</sup> Estudante do 7º Semestre do Curso de Cinema, e-mail: clloviss\_bs@hotmail.com

<sup>5</sup> Estudante do 7º Semestre do Curso de Cinema, e-mail: [josenira@unp.br](mailto:josenira@unp.br)

<sup>6</sup> Orientador do Trabalho, e-mail: [desilva@unp.br](mailto:desilva@unp.br)



## INTRODUÇÃO

A presente Animação é um filme desenvolvido em caráter experimental, fundamentado nos recursos técnicos e teóricos adquiridos nas disciplinas de “Animação e Computação Gráfica”, “Direção de Produção”, “Direção de Fotografia”, “Direção em Cinema II” e “Técnicas de Captação de Som” ministradas no 5º Período do Curso de Comunicação em Cinema da Universidade Potiguar, durante o primeiro semestre de 2013, com o propósito de uma avaliação interdisciplinar, por parte do corpo Docente, do conteúdo oferecido.

O objetivo geral do filme foi o de demonstrar através da animação as condições de um povo que vive no Sertão Nordestino, carregado de crenças, coragem e muita fé. O drama da seca tem sido destacado por todos os setores da sociedade, entretanto foi sentido a necessidade de mostrar de uma forma criativa e lúdica uma temática tão comum em nossos dias, portanto determinou-se como objetivo específico compreender as estratégias de sobrevivências desenvolvidas pelo povo; interpretar sua religiosidade e reafirmar sua força, coragem e sabedoria tão singular na vida desse povo. Segundo Darcy Ribeiro, não devemos perder a criatividade para o mundo universal.

... nós que sempre fomos criativos nas artes populares e de tudo que estivesse ao alcance do povo-massa, nos vemos hoje mais ameaçados do que nunca de perder essa criatividade em benefício de uma universalização de qualidade duvidosa. (RIBEIRO, 2002, p. 263)

Para a construção de “Chão de Fé”, dois grandes fatores foram essenciais. O primeiro, a necessidade de desenvolver de fato, e obrigatoriamente, algum projeto em Animação, como forma de avaliação interdisciplinar, por parte do corpo docente, dos alunos do 5º Período do Curso de Comunicação em Cinema, do primeiro semestre de 2013. Ao aluno, cabia apenas escolher o tema, e logicamente, a técnica de animação a ser utilizada, que deveria estar em convergência com a estética fílmica imaginada. O segundo grande fator, que envolveu a todos os integrantes que produziram a Animação, foi a sugestão e escolha do tema: “A fé e a cultura, do homem, no seco Sertão”. O tema surgiu e foi discutido em virtude da pior seca dos últimos 50 anos<sup>7</sup> que assola a região nordestina, e que de certa forma, mesmo que os alunos não vivam efetivamente no sertão, os efeitos sócio econômicos e psicológicos da falta d’água naquela região são evidentes.



Abordar o Tema que discorre sobre este problema atual seria bastante oportuno, pois o Cinema adquiriria uma identidade com o local. O Roteiro então foi proposto, com a intenção de levar o espectador à reflexão da fé do homem sertanejo em contrapartida a pobreza em que vive em virtude da seca. O homem nordestino é um herói que luta pela sobrevivência, reforçada pelos seus sonhos.

O fato memorável é um saldo das nossas imperfeições sublimadas, dos nossos sonhos positivados no plano superior da materialização. Cada herói é um resumo do seu tempo, do seu mundo, de sua civilização, um índice positivo do esforço orgulhoso da maioria que ele simboliza e eleva ad immortalitatem...(CÂMARA CASCUDO, p 9-12, 1956)

Outro aspecto é que tanto o desenvolvimento do roteiro, quanto a estética da Animação, jamais sairiam de forma tão comum, quanto aos produtos que frequentemente abordam o tema, como, por exemplo, a Literatura de Cordel<sup>7</sup> e suas Xilogravuras<sup>8</sup>. O conflito do homem nordestino com suas mazelas sociais haveria de ser explorado de uma forma mais intensa, mais emocional e humana. As Xilogravuras, por exemplo, apenas iriam descrever o problema. Haveria de encontrar um outro estilo estético que pudesse interagir de fato com este espectador, daí a decisão de se trabalhar com a Escola Expressionista<sup>6</sup>.

#### 4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Definido o Tema, o grupo produziu e ajustou o Roteiro, decidindo contar a história, através da animação de pinturas a óleo. Os quadros pintados em papel, e com tinta a óleo, seriam digitalizados e posteriormente recortados no Adobe Photoshop<sup>7</sup> para

---

<sup>7</sup> Gênero literário popular, escrito geralmente de forma rimada, e em relatos orais, depois sendo impressos em folhetos. O nome de Cordel tem origem do passado, quando eram postos em barbantes, para assim serem vendidos.

<sup>8</sup> Técnica que utiliza uma matriz de madeira para reproduzir a imagem gravada sobre o papel ou outro suporte adequado.

<sup>7</sup> *Software* caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo *raster*, embora possua ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vetoriais.



serem importados pelo Adobe After Effects<sup>8</sup> para a animação, propriamente dita. As pinturas a óleo seriam de estética Expressionista, da artista plástica M. Pimentel<sup>9</sup>. O Expressionismo se encaixaria perfeitamente ao que o Roteiro propunha em contar, com os objetivos que os autores buscavam e colocariam a animação em um estágio de fruição à vista dos espectadores. Assim descreve Solange Lages Chalita, membro da Associação Brasileira de Críticos de Arte, e esposa de Pierre Chalita<sup>10</sup>, tutor e professor de M. Pimentel e influenciador direto do estilo artístico das pinceladas da Artista:

A obra de arte é um território de interrelacionamentos sociais. Espaço de apelos, ponto de encontro entre produtor e consumidor, zona de confrontos, campo de atrações e repulsas, fonte de diálogo, o objeto estético se completa no processo de recriação, realizado por seu fruidor. (...) Chalita não é dos que se conformam, nem dos que calam. A imagem deformada do expressionista traduz a angústia da condição humana a nível social. (...). (CHALITA, Solange Lages, O Transexpressionismo de Pierre Chalita, Gazeta de Alagoas, 2010, artigo)

As cores das pinturas também teriam que estar de acordo com a proposta e estética, e o mais próximo possível de todos seus elementos, para a composição do curta. Antes, uma minuciosa pesquisa foi realizada em função da história para que se pudesse criar todos cenários, personagens e objetos de cena que foram desenhados individualmente, surgindo assim o *storyboard*.<sup>11</sup>

A construção de cada cena, foi desenvolvida em várias etapas, levando em consideração seus símbolos, significados, ações e características de seus personagens.

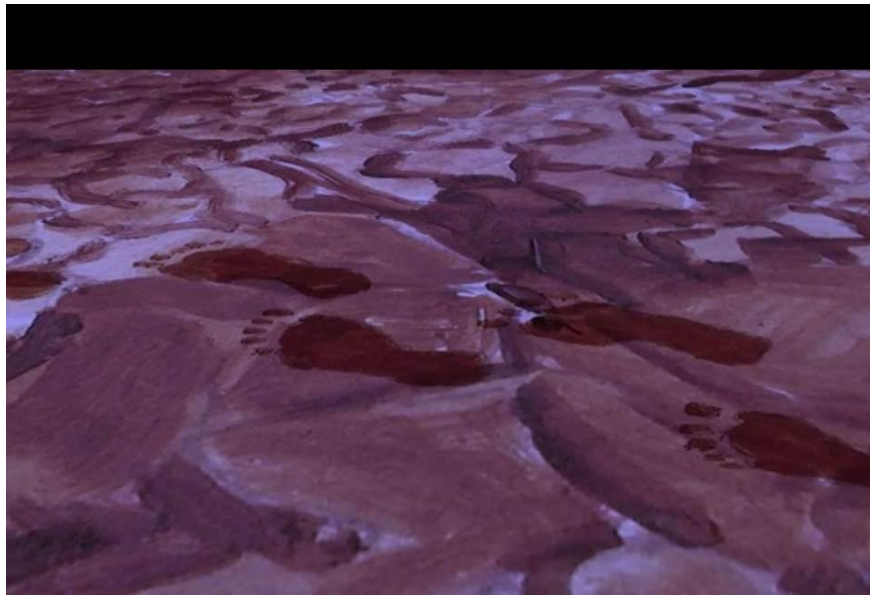
---

<sup>8</sup> Programa de criação de gráficos em movimento e efeitos visuais da empresa Adobe Systems. É usado em animação, pós-produção de vídeo e filmes e produções da plataforma Flash.

<sup>9</sup> Artista Plástica. Nascida em Recife, Pernambuco, com forte influência expressionista em sua Obra.

<sup>10</sup> Nascido em Maceió, Alagoas, foi um pintor, escultor, desenhista, professor e colecionador de arte.

<sup>11</sup> organizadores gráficos, tais como uma série de ilustrações ou imagens arranjadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado, incluindo elementos interativos em websites.



Outros fatores trabalhados individualmente foram a fotografia e sonorização que buscaram reforçar a força de suas imagens e interpretação. A fidelidade aos traços criados no *storyboard* pela artista plástica, permitiu que o roteiro sofresse mínimas alterações. Porém, cada elemento passou por um tratamento de edição antes de tomar movimento.

Toda a animação, isto é, o movimento dado às pinturas à óleo, foi desenvolvido no Adobe *After Effects*, onde ocorreu a própria finalização em imagem, restando apenas exportar ao Adobe *Première Pro*<sup>12</sup> para a edição de som.

Para a edição de som, foram pesquisados e elencados os tipos de ruídos que iriam compor o curta, e então foram alguns captados em meio ambiente e outros, adquiridos em sítios da internet onde dispunham deste material.

Após todo este processo, foi adicionado ao Curta, Trilha Sonora composta por Carlos Zens<sup>13</sup>. Então, o som foi definitivamente equalizado<sup>14</sup> e o filme, totalmente finalizado para exibição.

---

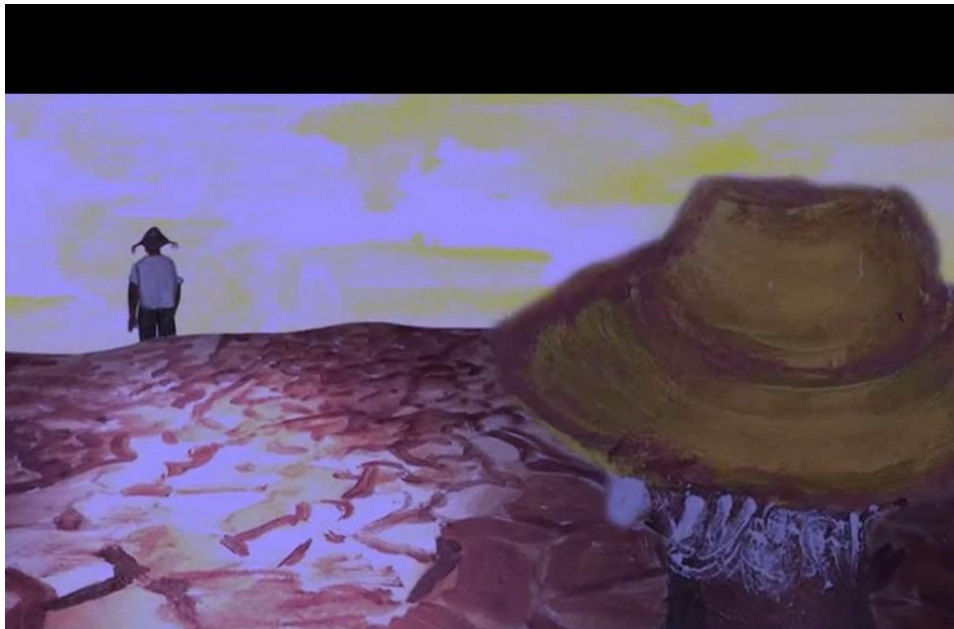
<sup>12</sup> Programa empregado para a edição de vídeos profissionais,

<sup>13</sup> Cantor e Compositor popular potiguar. Sua característica é o uso da Flauta.

<sup>14</sup> Equalizar o som é uma técnica utilizada para alterar alguns parâmetros que irão aumentar ou diminuir a intensidade das diferentes frequências. A equalização permite a eliminação de ruídos e outras falhas promovendo a harmonização da intensidade do som.

## 5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O Filme de Animação “Chão de Fé” foi desenvolvido através de técnica de animação em 2,5D, com duração de 6’ (seis minutos), de som estéreo, planejado e realizado com apoio da Universidade Potiguar – UnP, pelas disciplinas de “Animação e Computação Gráfica”, “Direção de Produção”, “Direção de Fotografia”, “Direção em Cinema II” e “Técnicas de Captação de Som” ministradas no 5º Período do Curso de Comunicação em Cinema da Universidade Potiguar, durante o primeiro semestre de 2013.



## 6 CONSIDERAÇÕES

Considerando a experiência vivida durante todo o processo de criação e desenvolvimento da animação Chão de Fé, salientamos a importância do conteúdo produzido em cada uma de suas etapas, desde o Roteiro, storyline, desenhos, pintura, edição, montagem, animação e trilha sonora, avigorando o nosso conhecimento acadêmico.



A pesquisa desenvolvida para fundamentação teórica foi essencial para a criação e consolidação da temática histórica do homem nordestino na sua religiosidade, perseverança e comportamento cultural.

Os personagens que criam vidas na história, tornaram-se fieis na ficção, representando uma região sofrida pelos intempéries escassez da seca.



## REFERÊNCIAS

ADOBE Creative Team, **Adobe After Effects CS5 Classroom in a Book**, Adobe Press, 2010.

CASCUDO, Luis da Câmara. **A Função dos Arquivos**. Separata da Revista do Arquivo Público, ano 7a 10, n 9-12. Recife, Arquivo Público, 1952-1956.

LOPES FILHO, Eliseu de Souza. **Animação e hipermídia** – Trajetória da luz e sombra aos recursos midiáticos – dissertação de mestrado, PUCSP, 1997

CHALITA, Solange Lages, **O Transexpressionismo** de Pierre Chalita, Gazeta de Alagoas, 2010, artigo)

PEREIRA, Aurélio Buarque. **Novo Dicionário Aurélio**: da Língua Portuguesa. 3 ed. São Paulo: Positivo, 2010.

RIBEIRO, Darcy. **O Povo Brasileiro**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.