

## **RELATO E ANÁLISE DA MATERIALIDADE NO CURTA-METRAGEM DE STOP MOTION O ACUMULADOR DE MEMÓRIAS (2025)**

CAMILA FERNANDES SANTOS<sup>1</sup>; GABRIEL MOMESSO GRILLO<sup>2</sup>; MAURÍCIO RODRIGUES GONÇALVES<sup>3</sup>

<sup>1</sup>UFPEl – [camisla.br@gmail.com](mailto:camisla.br@gmail.com)

<sup>2</sup>UFPEl – [gabrielmomessogrillo@tutanota.com](mailto:gabrielmomessogrillo@tutanota.com)

<sup>3</sup>UFPEl – [maumaurg2@gmail.com](mailto:maumaurg2@gmail.com)

### **1. INTRODUÇÃO**

O presente trabalho tem como objetivo investigar os processos de idealização e realização da animação experimental, mais delimitadamente da materialidade na técnica de stop motion. Para isso, será analisado o curta-metragem *O Acumulador de Memórias*, realizado entre 2024 e 2025, para a disciplina de Stop Motion do curso de Cinema de Animação da UFPEl.

A técnica de Stop Motion é, conforme PURVES (2011), a criação da ilusão de movimento ao registrar fotograficamente quadros pela manipulação de objetos sólidos, bonecos e recortes de imagem. A materialidade dos objetos nessa técnica varia, e pode até mesmo definir o tipo de stop motion (como o *claymation*, que utiliza massa de modelar, ou a animação de recortes, que utiliza papel). O *Acumulador de Memórias* é dividido em 6 seções, cada uma explorando uma materialidade diferente. Neste trabalho, as escolhas relacionadas a essas materialidades, sua relação com a realização do filme, bem como sua ligação com a trama, são observadas.

### **2. METODOLOGIA**

As duas técnicas primárias utilizadas são a observação participante e a coleta de relatos através de entrevista, realizada com a equipe responsável pelas diferentes seções do curta-metragem. A isso se somam pesquisas teóricas cuja função é a de nortear a interpretação desses relatos, baseado no trabalho de Eliane Gordeeff e Barry Purves.

O *Acumulador de Memórias* estrutura-se, como mencionado anteriormente, em seis seções, sendo uma delas um dispositivo narrativo e as outras cinco, cada uma, um retrato de uma memória do protagonista, o punk Hélio. Cada memória foi responsabilidade de uma membra da equipe, as quais receberam um alto grau de liberdade criativa tanto narrativa quanto tecnicamente. Com elas, foi realizada uma entrevista de estilo semiestruturado (SEVERINO, 2002), indagando as motivações por trás da escolha tanto da narrativa quanto da técnica, e a influência mútua entre elas.

Com base nessa coleta, a teoria e o relato convergem a fim de mostrar como a materialidade foi abordada e experimentada no curta metragem estudado.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O curta metragem *O Acumulador de Memórias* conta a história do personagem Hélio, um punk que carrega uma mochila enorme em suas costas e coleta todos os “cacarecos” que encontra pela rua. Cada um desses itens que ele

coleta e guarda consigo leva ele a memórias de sua vida que acompanhamos em tela, com a mudança de técnicas e materiais que se relacionam com os sentimentos associados a cada uma. Ao fim do curta, após não ter mais onde guardá-las, mesmo após abrir sua cabeça para encontrar algum espaço, o punk se explode em adesivos na parede de um hall movimentado.

A produção do curta foi feita para a disciplina de Stopmotion no 5º semestre do curso de Cinema de Animação mas sofreu forte influência da experimentação pelos exemplos trazidos em aula na disciplina optativa de Animação Experimental, ofertada pela professora Carla Schneider nesse mesmo semestre, na qual a maioria da equipe esteve matriculada. A história foi escrita a fim de que fosse uma escola de experimentações para a equipe. Sendo assim o curta foi estruturado pela diretora e roteirista Camila Santos, mas os momentos de memória foram deixados para que cada um da equipe pensasse e contribuísse com o roteiro, compartilhando uma memória e propondo uma animação experimental para ela. O curta foi idealizado em 2023 e teve sua produção e gravação entre 2024 e 2025 em diferentes localidades, e cada uma das memórias ficou de responsabilidade de direção e animação das pessoas que as conceitualizaram nas etapas de pré-produção.

O curta apresenta 6 seções com diferentes técnicas. A primeira delas é uma narrativa-moldura, que DEGUZMAN (2025) descreve como uma técnica de roteirização que consiste em uma história principal que serve para apresentar história secundárias, e que no curta funciona tanto para dar estrutura à narrativa quanto para costurar a diversidade de materiais. Esta é a seção animada de forma mais tradicional, com boneco e cenário tridimensionais, mas mesmo assim apresenta experimentação com as texturas. O boneco foi construído seguindo como referência o trabalho de Adeena Grubb, com uma armação de arame trançado e usando papel alumínio amassado para dar forma à massa de biscoito. Para o detalhamento do personagem foram usados durepoxi, espuma, esparadrapo, papelão e tecidos de diferentes texturas. As texturas, tanto do personagem quanto do cenário, referenciam o real mas exagerando-o e brincando com a composição delas, como pode-se observar na pele marcada pela textura do tecido, o bigode pelo do papel, a rua feita de lixa e o chão texturizado com areia, além dos objetos no cenário. Neste caso, a escolha da materialidade foi influenciada pela escolha da narrativa refletindo e apoiando ela visualmente.

Uma animação feita de café inicia o bloco de memórias no curta. Nesta memória de sua infância, Hélio entra no escritório do pai e prova uma bala que estava em uma caixinha, mas a rejeita e cospe. A animação se dá tanto pelo uso do pó de café criando uma moldura e transição quanto pelo uso de uma animação 2D realizada no software *Blender*, impressa e pintada com café diluído em diversas saturações. Essa seção foi pensada por Daniela Konno retratando uma memória pessoal sobre seu pai. A escolha do material buscou trazer de forma sinestésica o aspecto olfativo dessa memória já que, como relatado por ela, ele tomava café o dia inteiro e o escritório tinha um cheiro forte da bebida. Neste caso, a escolha da materialidade foi influenciada pela escolha da narrativa.

A seção seguinte é feita com pintura com tinta acrílica tanto em parede quanto em papel e mostra Hélio caindo e recebendo ajuda de outras pessoas para se levantar e andar de patins. Inicialmente a animação era totalmente feita numa parede, mas pela dificuldade da pintura ao ar livre, dependendo de dias livres e da temperatura, ela precisou ser finalizada no papel, e essas cenas receberam uma sobreposição digital da textura da parede para não destoarem entre si. Stella Mahle, que planejou essa parte, usou as aulas de Animação

Experimental como inspiração para a materialidade, em especial o trabalho do grafiteiro Blu, que foi apresentado em sala, e para a parte narrativa memórias de sua infância, de quando andava de patins com suas irmãs. A materialidade e a parte narrativa, nas intenções de Stella, não tiveram influência uma sobre a outra diretamente, mas em comum as duas partilham de serem coisas que ela se interessa mas não tem tempo em seu dia a dia para investir.

Em seguida há uma seção de *claymation*. Nesse caso, a memória foi construída e pensada após a escolha do material, já que a Luana Baratti, membra da equipe que conceitualizou essa parte, gostaria de trabalhar com um meio tridimensional e a massinha permitiu que ela continuasse a animar manipulando um boneco. A parte narrativa foi desencadeada por essa escolha, por ela gostar de doces e cafés e acreditar que a massa de modelar seria o material ideal para animar um bolo com a aparência apetitosa e fofinha. Neste caso, a escolha da narrativa foi influenciada pela escolha da materialidade.

Por fim, Hélio, como boneco de isopor coberto de areia, está na praia vendo o seu pai ao longe e contemplando a natureza que o envolve. Essa memória foi conceitualizada por Maria Eduarda Ribeiro e tanto a parte narrativa quanto a materialidade surgiram ao mesmo tempo, trazendo como principal inspiração o curta-metragem *Guaxuma* (2018). Para a produção, a equipe entrou em contato com Pedro Luá, animador que produziu os bonecos de areia no curta citado, e ao se depararem com um processo complexo e uma produção que sairia caro para a equipe, usaram a experiência profissional relatada e adaptaram os materiais para conseguir um resultado similar e que se encaixasse no financeiro do projeto. Os bonecos foram feitos com uma base de isopor, cobertos de tinta de cor próxima da areia, cola branca e a própria areia, além de palitos de churrasco para juntar as partes diferentes do boneco. As adaptações prejudicaram a mobilidade e limitaram as possibilidades de animação. Foi planejado que apenas 1 plano seria animado de fato, e nos outros os bonecos foram colocados na areia e gravados contemplando o cenário da praia do Laranjal. Neste caso, embora a materialidade e a narrativa tenham se influenciado mutuamente, nenhuma das duas foi preponderante, e as duas foram pensadas em conjunto.

Já após o fim do bloco de memórias e o retorno da narrativa-moldura, Hélio tenta arrancar um adesivo na parede, e assim se inicia a última seção do curta utilizando animação de adesivos e também pixilation. Essa seção foi idealizada pela diretora do curta, Camila Santos, que já tinha experiência trabalhando com adesivos e, a partir de uma oficina ofertada por Ícaro Regina em 2023 dentro da própria universidade, já havia realizado outras duas animações nessa técnica. Os adesivos surgiram como uma maneira de enfatizar a situação caótica de Hélio ao final do curta, tentando carregar mais memórias do que consegue em sua mochila (e cabeça). A animação foi realizada nas paredes do Centro de Artes da UFPEl, espaço que na altura do 5º semestre do curso já havia se tornado palco de muitas memórias para a própria equipe. Neste caso, embora já houvesse um interesse prévio em experimentar novamente com a técnica de animação de adesivos, a escolha da materialidade foi influenciada pela escolha da narrativa.

Apesar das seções terem processos e materialidades contrastantes, no resultado do curta-metragem elas se conectam e ornaram entre si. Em termos da influência entre narrativa e materialidade, observa-se que, embora variasse o aspecto mais importante, em todos os casos a interação entre eles gerava um novo sentido. Na narrativa-moldura, por exemplo, o mundo de cores, formatos e texturas distantes do real aponta que aquela rua seria um espaço dentro da mente do protagonista, com materiais diferentes para representar de forma

sinestésica momentos que ele já vivenciou. Essa sinestesia se dá no odor do escritório feito com café, mas também no movimento da seção dos patins, que vemos apenas como vultos de tinta, remetendo ao caráter ativo e energético da memória; na seção de massinha, a maciez do material traz um conforto pra cena, dando a percepção de que o bolo era delicioso e o espaço era afetivo para Hélio; na seção de areia, há pouco movimento dos personagens, mas muito do cenário de ondas e vento, indicando um peso do local para Hélio; a cena final, por sua vez, traz consigo uma ressonância temática entre o caos visual nos muros da narrativa-moldura, no próprio design do Hélio (especialmente através da mochila transbordando) e, no final, na explosão dos adesivos.

#### 4. CONCLUSÕES

Ao analisar *O Acumulador de Memórias*, podemos refletir como na produção de animações experimentais a escolha de materiais é fortemente explorada, ainda que isso às vezes envolva processos de adaptação e improvisação. No filme explorado, podem-se observar essas características e entender a construção e aplicação dos materiais para construção de um sentido maior, e muitas vezes sinestésico, para a atmosfera fílmica.

Isso não implica, no entanto, que a formação desse sentido precisa ser orientada pela narrativa ou pela materialidade. Na prática, o que se observa é que se por um lado a influência mútua desses fatores é inevitável, por outro a forma que se dá essa influência é amplamente variável, e inclusive pode acontecer sem um fator ter mais peso que o outro. A materialidade, afinal e especialmente no caso da animação de stop motion, como analisa GORDEEFF (2017, p.171), é mais um elemento da linguagem cinematográfica, cuja exploração é tão válida quanto a do diálogo, do desenho de som, da fotografia ou quaisquer outros que se possam imaginar.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DEGUZMAN, K. **What is a Frame Narrative — Stories Inside Stories**. Studio Binder, Santa Monica, 10 mar. 2025. Acessado em 12 ago. 2025. Online. Disponível em: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-frame-narrative-definition/>

GORDEEFF, E. Adagio. La materialidad como elemento narrativo y simbólico. **Con A de Animación**, Valencia, n.7, p.162-175, 2017.

PURVES, B. **Animação Básica – Stop Motion**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2002.