

A P Ó C R I F A

P O R
L U C A S P E L E G R I N E T I G R Y N S Z P A N

O R I E N T A Ç Ã O
N O N I G E I G E R

E S D I
R I O D E J A N E I R O 2 0 1 4



ÍNDICE DOS CAPÍTULOS QUE CONTÉM

O

RELATÓRIO DE APÓCRIFA

SUMÁRIO RESUMO/ABSTRACT

PORTUGUÊS
INGLÊS

O PROJETO

POR QUÊ ANIMAÇÃO?
OBJETIVOS DO PROJETO

CONCEITO

COMO CONCEITUAR?
FOCO EM CONTEÚDO
PROCESSO DE CONCEITUAÇÃO

A HISTÓRIA

CONCEITUAÇÃO
STORYBOARD NO PAPEL
STORYBOARD VIRTUAL
ANIMATIC
UMA ANEDOTA SOBRE O
QUÊ NÃO ESTÁ NO FILME

LINGUAGEM VISUAL

COMPOSIÇÃO
PERSONAGENS
ANIMAÇÃO
CENÁRIOS

LINGUAGEM SONORA

MÚSICAS
EFEITOS SONOROS

PERSONAGENS

DEUS
NIETZSCHE
LULU
ENTREVISTADORA

LEVIATHAN

CONCEITO E PROCESSO
COMPOSIÇÃO

CENAS CORTADAS

ANEXOS

TRANSCRIÇÃO DE FALAS
RECORTES PARA LEVIATHAN
STORYBOARD VERSÃO 1

CONCLUSÃO

BIBLIOGRAFIA

RESUMO/ ABSTRACT

PORTUGUÊS

Apócrifa é um projeto que resulta num filme de curta-metragem de ficção de animação de cerca de seis minutos de duração. Seu objetivo é entreter e instigar, tocando em temas eternamente espinhosos como religião, poder, frustração e existencialismo, com um toque de humor.

O curta mostra a trajetória de Deus ao anunciar o fim do mundo, sua interação com a humanidade e com seus anjos subalternos, e seu confronto com o filósofo alemão Friederich Nietzsche.

A história busca humanizar a figura de Deus, dando a ele características e emoções humanas como vaidade, frustração, dúvida, insegurança e afeto, narrando um momento crucial na vida do personagem.

O repertório visual mistura personagens cartunizados, colagens e cenários de pintura suave, mas também conta com um momento de experimentação em mesclar a linguagem da colagem com animação, apropriando-se e manipulando recortes de pinturas clássicas e renascentistas

A animação é executada quadro a quadro digitalmente.

palavras chave: filme de animação, religião, filosofia, Nietzsche, fim do mundo

ENGLISH

Apócrifa is a project that results on a short fiction animation movie of about six minutes length. Its purpose is to entertain and instigate, touching on eternally thorny subjects such as religion, power, frustration and existentialism, with a humorous tone.

The short presents the story of God as he announces the end of the world, his interactions with humanity and his angel employees and his confront with german philosopher Friederich Nietzsche.

The story seeks to humanize the figure of God, giving him human characteristics and emotions like vanity, frustration, doubt, insecurity and affection, narrating a crucial moment in the life of the character.

The visual language mixes cartoon characters, collage and softly painted scenarios, but also counts with a moment of experimentation in mixing collage and animation languages appropriating and manipulating cutouts of Classical and Renaissance paintings.

The animation is executed frame-by-frame digitally.

keywords: animation film, religion, philosophy, Nietzsche, end of the world

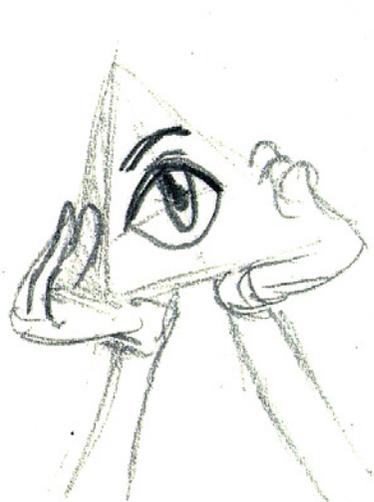
O PROJETO

POR QUE ANIMAÇÃO?

Decidido a me empenhar numa carreira dedicada à criação de histórias e personagens para narrativa visual, sejam eles de quadrinhos, animação, livros ilustrados ou outros meios que possam vir a ser criados, optei por rumar minha carreira para o campo da animação nesse momento inicial pós-faculdade. Essa decisão não é tanto pelo meu apreço pela mídia ou o jogo de capacidades e limitações que ela (e toda mídia) naturalmente oferece, mas pela visibilidade e estrutura que o meio da animação disponibiliza, que não é tão intenso no mundo das histórias em quadrinhos, por exemplo.

Essa opção pode ser criticada e me gera dúvidas, admito. Talvez focar 100% na mídia em que me sinto mais confortável seja o ideal para desenvolver ao máximo as habilidades desta. Talvez diversificar os trabalhos, alternar e pular de mídia em mídia gere mais variados conhecimentos e polinização entre-meios. Talvez avaliar a realidade e pesar os fatores econômicos ao tomar decisões de carreira seja essencial para agrariar recursos e gerar redes para ter meios de realizar projetos mais aventureiros.

Talvez.



OBJETIVOS DO PROJETO

O objetivo inicial foi conceber e trabalhar uma história instigante e bem contada, usando os recursos da linguagem do cinema. Aprender trabalhar e exercitar essa linguagem e enfrentar as questões e etapas em produzir um curta de animação completo era o objetivo, uma vez que não havia ainda passado por essa experiência. O objetivo era em grande parte pedagógico.

Decidi ser 'careta'. Rejeitei usar como ponto de partida o questionamento do meio e da linguagem, misturar outras mídias ou buscar linguagens estéticas ou narrativas únicas, uma vez que já via o objetivo de produzir um curta de animação como desafio suficiente, e desafio esse que gostaria de enfrentar de forma mais 'pura' antes de buscar questionar a forma em outros projetos vindouros.

O motivo disso era fazer um recorte. Não teria recursos para além de lidar com todas as questões de conceituação, narrativa, estética, as quais não me sentia plenamente confiante, com outras ainda mais complexas, para quem ainda não dominava as linguagens básicas do curta.

Com esse recorte poderia me concentrar nessas questões mais básicas do curta e da animação, estudar e avaliar, tirar conclusões que serão úteis para futuros projetos e para a carreira e por fim chegar à um produto de maior qualidade.



CONCEITO

São três as etapas de trabalho da história; a conceituação, o storyboard e o animatic.

Por serem processos e momentos tão específicos e com diferentes particularidades, separei o momento da conceituação em um capítulo e o storyboard e animatic em outro.

COMO CONCEITUAR

Qual deveria ser a forma de encarar a busca por esse conceito que iria moldar a história?

Poderia usar um conceito já existente trabalhado em projetos passados. Poderia buscar um conceito comercial, já visando a fome por séries de animação vigente no Brasil durante a época do projeto, com o mercado aquecido por medidas governamentais. Poderia respeitar o meu processo criativo natural quando surgem histórias espontâneas e sem compromisso. Tentei buscar essa última, embora estar num ambiente de projeto supervisionado e assistido pela turma tenha certamente influenciado no processo.

FOCO EM CONTEÚDO

No entanto, uma diferença que o quinto ano e minha vivência recente infligiu no meu processo de construir narrativas foi a mudança de foco. A preocupação se tornou menos estética, voltando-se para o questionamento do conteúdo.

Decidi me afastar dos seguintes objetivos:

Narrativas que se bastam em narrar embates de forças opositoras.

Narrativas meramente divertidas, buscando entretenimento.

Materiais audiovisuais que se bastem em apresentar uma estética inovadora, surpreendente, instigante ou agradável. Não buscar inovações ou virtuosismos estéticos por si só.

Animações que buscam levar o espectador para universos e realidades construídos, apelar ao escapismo.

Busquei usar sim esses elementos, os quais aprecio e dou valor, mas não tornar esses paradigmas como objetivo principal do projeto ou ponto de partida. O objetivo do filme final deveria ser tocar em questões e temas humanos provocando questionamentos.

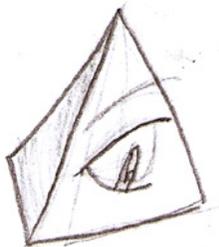
DOS MOTIVOS

Um dos principais motivos para esse questionamento do foco em meu trabalho está relacionado com o tema apresentado no início do quinto ano. Trabalhar a partir de uma temática é contrário ao meu método de produção habitual, focado em personagens com personalidade e situações, e não em temáticas. Meu embate (que não foi nada agradável) com o tema provocou reações e questionamentos sobre essa forma de estabelecer pontos de partida e foi um dos geradores de novas inquietações.

Outro motivo possível para essa mudança seja uma satisfação e acomodação com questões estéticas. Me satisfiz com os recursos estéticos dos quais tenho domínio no momento (sem nunca me achar plenamente realizado nesse campo, obviamente) e passei a buscar o que poderia fazer com esses recursos.

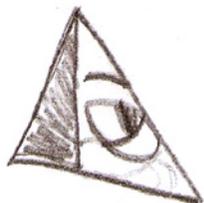
Não quero ficar para sempre numa busca por maiores capacidades de representação e criação de imagem. Quero aplicar as habilidades que tenho agora para gerar produtos (não no termo comercial da palavra, mas no sentido de projeto completo). E de preferência produtos com enfoque em narrativa.

Além disso, há um pensamento no funcionamento da indústria de animação e de conteúdo narrativo. Quero me posicionar mais próximo dos geradores de conceitos, e não tanto dos consolidadores de conceitos.



PROCESSO DE CONCEITUAÇÃO

Tendo em mente essa busca por um conceito carregado de conteúdo, o processo que usei para 'fazer surgir' o enredo foi o de volta ao meu habitual.



Inicialmente, me cerco de folhas de papéis soltas (que não inibem por não estarem presas a um caderno), busco estar aberto para que surjam personagens, frases ou conceitos em um processo altamente caótico de brainstorming solitário entre rascunhos e escritas em folhas de papéis soltas.

Nessa fase, evito negar possibilidades para não bloquear o processo. O desenho de um personagem novo sugere a postura e uma fala para esse personagem. A fala desse personagem sugere uma trama. A trama pede outros personagens; antagonistas, secundários. Com isso, o enredo ganha corpo, quase organicamente. Naturalmente, dos conceitos se caminha para um caótico 'storyboard' em um frenesi de rascunhos erráticos e cada vez mais mal desenhados. E daí surge uma história.



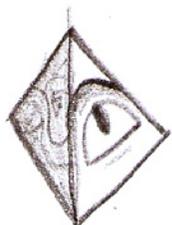
Depois, em outro processo, essa precisa ser revista, reconsiderada, editada, com cortes e adições.

REAVALIANDO A CONCEITUAÇÃO

A história de Apócrifa surgiu em uma noite, em poucas horas, com começo meio e fim.

Logo após veio o processo de esmiuçamento da história, aonde são feitos cortes, adições e trabalho em cima da estrutura montada para que a narrativa seja bem conduzida.

Este que levou meses, e foi se fechando aos poucos (mas nunca, enquanto o filme não esteve completo, considerei a história 100% fechada).



A transição de conceituação do enredo para trabalho na estrutura narrativa se deu assim:

conceito > trabalho
emocional > racional

Olhando agora, talvez isso tenha sido um erro. Deveria ter explorado outras possibilidades em torno da temática e dos personagens? Poderia incluir os personagens em outros contextos, em outras situações que não o da estrutura que montei em poucas horas? A meu ver, o ideal seria incluir esse momento de questionamento entre o surgimento errático e o esmiuçamento da história. Confiei em uma primeira estrutura que surgiu de um conceito, e fechei a porta para diversas possibilidades que poderiam ter surgido do questionamento de aonde mais esse conceito poderia ter me levado. Deveria ter lançado as perguntas do parágrafo anterior frente ao conceito que surgiu antes de me definir por ele.

Primeiro, permitir o processo errático e descontrolado. Depois, incluir esse momento de questionamento. Instaurar uma nova rodada de geração de possibilidades, personagens e conceitos a partir do questionamento. O ciclo pode se repetir diversas vezes, até o momento de se fechar e partir para o próximo passo, de edição e trabalho em cima da história.

conceito > questionamento > conceito > trabalho
emocional > racional > emocional > racional

Houve um rápido ensaio de outras possibilidades de histórias dentro da mesma temática ou com os mesmos personagens, no entanto o momento do trabalho em relação ao cronograma do quinto ano já estava muito avançado para dar esse passo atrás.

A HISTÓRIA

São três os momentos de trabalho na história (obviamente você pode argumentar que tudo é história, a forma como um personagem pisca o olho, o vaso de planta no canto do cenário, o momento de fazer um corte ... mas para sermos práticos vamos considerar o processo de trabalhar na história macro nesse capítulo).

Por uma crença de que o filme de animação é um meio visual, não inclui em meu processo roteirização por escrito, trabalhando a história sempre aliando desenho e escrita.

Acredito que isso aumenta os recursos que são usados na forma do contar da história, e evita que ela se baseie mais em um do que em outro.

Favorece a alternância entre diálogo e comunicação visual, por meio de expressões, pausas e postura corporal dos personagens.

CONCEITUAÇÃO

É o processo errático de onde surgem personagens, tramas, cenas, lugares, situações, toda sorte de caminhos que a história pode trilhar sem muito controle, que foi tratado no último capítulo.

STORYBOARD NO PAPEL

É o momento de racionalizar a história. O que essa cena comunica? E esse personagem? Como tornar isso mais claro? Como gerar tensão?

Inicialmente, o Storyboard foi trabalhado no papel, em um momento em que o que acontece, em qual ordem, tinha maior importância do que uma definição concreta de como é a cena visualmente.

Em alguns momentos, o desenho dava espaço para folhas mais carregadas de escritas e diálogos, em outros a folha se subdividia em maior número de quadros de desenho (para cenas com um enfoque maior em movimentos ou sutilezas).

O objetivo era tornar a criação flúida, e o trabalho no papel favorece essa fluidez.

Nesse momento, é baixa a preocupação estética, o enfoque maior está em gerar e questionar as cenas e os momentos, e o apreço pelo que é produzido é baixo. Muito é descartado, adicionado e substituído.

STORYBOARD NO AMBIENTE VIRTUAL

Em um segundo momento, com maior definição de quais são as cenas, o trabalho rumo para o ambiente virtual, com cada quadro sendo trabalhado individualmente no Photoshop.

Nesse momento, aumenta o rigor formal das cenas, surge a preocupação com composição, com cenários, aumenta o trabalho em expressões faciais e corporais.

Também os movimentos dos personagens e de câmera foram mais desenvolvidos, divididos em maior número de desenhos, tornando-os mais definidos e fechados.

Ao longo desse processo, o próprio design dos personagens é mutante e evolui.

ANIMATIC

É o processo de dispor o storyboard em seqüência junto com os áudios: falas, música etc, gerando um vídeo.

Ficam claros erros de continuidade e carência de comunicação. Surge a necessidade de novos desenhos e planos.

O storyboard ganha ainda mais desenhos indicando noções de movimento, e é editado em relação aos tempos.

Surge a preocupação com pausas e ritmo. Certas ações devem ser rápidas, outras lentas.

Esse trabalho foi realizado no software Adobe Premiere.



UMA ANEDOTA SOBRE O QUE NÃO ESTÁ NO FILME

Meu amigo Lucas Ribeiro gosta de discursar sobre a recente (à época deste relatório) trilogia de filmes do Batman; “Batman e Dark Knight”. Ele enumera, animado, diversos pontos de sucesso da série, mas jamais perdeu uma gafe fatal: o grande pequeno embate entre Bruce Wayne (o humano por trás de Batman) e seu mordomo/figura paterna conselheira Alfred é o desejo deste de que aquele abandone sua perigosa e estressante identidade secreta para viver uma vida normal como bilionário.

O mordomo narra como seria a cena da confirmação por parte dele dessa decisão de Bruce:

Num café em uma cidade europeia, Alfred veria, numa mesa separada e distante, seu patrão, tranquilo, e com uma mulher. Eles se entreolhariam ao longe, acenaria com a cabeça e só, não haveria maior contato.

A cena é exibida visualmente. Alfred entra no café. Pede sua bebida, procura ao redor e faz contato visual com alguém fora da tela. Alfred sorri. Nesse momento, ocorre o pecado cinematográfico: um corte e um novo plano exhibe Bruce Wayne feliz com uma mulher.

Há necessidade? O quão mais fascinante seria omitir esse plano final? Fiquemos com o sorriso da figura carinhosa do mordomo, que role os créditos. Com essa omissão, será que quem ele viu foi de fato Bruce Wayne (embora, obviamente, tenha sido?).

A lição é o valor da sugestão e do espaço aberto para quem lê a obra incluir de si. Por exemplo, numa pintura abstrata, o espaço é da sugestão visual. Na ficção, é na não confirmação de algo que se sugere que irá acontecer, ou não. A potência da dúvida dá apelo ao romance.

Baseado nessa premissa, diversos diálogos em Apócrifa foram modelados. Toca-se em questões clássicas de filosofia (que seriam inescapáveis dada a temática e os personagens), mas sem apresentar nenhuma posição ou resposta específica para essas questões.

Deus é questionado: “Por que existe o universo?”. Sua resposta, seu tom de voz e sua pose são altamente sugestivos. Ele responde: “É bem simples, na verdade.”, atizando um possível posicionamento, mas um repentino corte para outra cena, em outro lugar, não nos dá o resto da explicação.



Logo após, a entrevistadora lança outra pergunta clássica: “Qual o sentido da vida?”. A expressão de desconforto, o arrastar da resposta dá uma nova sugestão “isso sempre foi... um grande... mal entendido...”. Nesse momento, Nietzsche entra no palco, a entrevista é suspensa e nunca mais retomada no filme.

Ao final do filme, a decisão sobre o fim ou não da existência fica a cargo de Nietzsche. Novamente, não é explanado qual decisão é tomada, apesar das sugestões dadas pelo posicionamento dos personagens na cena.

LINGUAGEM VISUAL

COMPOSIÇÃO

A composição é, em grande parte, baseada na regra dos terços. Há liberdade para trabalhar tanto com composições que favorecem maior ortogonalidade das linhas e outras cenas que favoreçam diagonais. Priorizei o uso de diagonais em momentos tensos, e seu uso é mais escasso em pontos iniciais e tranquilos do filme, para valorizar seu uso em momentos de climax.

PERSONAGENS

Para manter o processo de animação rápido, não há obrigatoriedade de linhas de contorno nos personagens, usando em grande parte apenas o preenchimento das formas. Isso remove a preocupação com a qualidade de linha (questões como espessura do traço) que é um ponto extremamente consumidor de tempo e energia. As cores dos personagens acompanham a iluminação do cenário e da cena em questão, e os elementos desenhados são o mínimo possível, para simplificar o processo de desenho e animação. Não há detalhamento de sapatos, de roupas: Quanto menos linhas melhor.



a diferença de paleta
de acordo com a cena

CENÁRIOS

DAS CORES

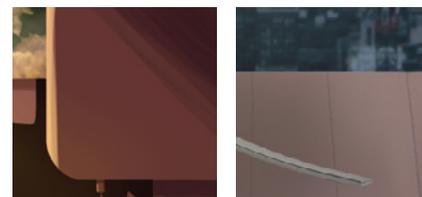
Busquei selecionar as paletas não por uma ideia naturalista dos cenários, mas de acordo com as emoções e sensações que busco transmitir com a cena. Também levei em conta uma visão geral do filme, relativizei as paletas de acordo com o todo. Então se uma certa cena deve causar um impacto a mais, essa deve ser a cena de cores mais saturadas do filme, baixando o tom de todo o resto.

Tentei me distanciar de paletas muito saturadas, com variedades de matizes grandes na mesma composição.

DA PINTURA

Em um primeiro momento, toda o processo de pintura obrigatoriamente conferiria uma textura aos objetos. No entanto, a obrigatoriedade dessa textura foi abandonada para descarregar o peso da linguagem visual do filme.

A pintura passou a ser sombreada suavemente, como um aerógrafo em maior parte do cenário. No entanto, alguns elementos ainda carregam fromas de texturização.



sombreado
texturizado

sombreado
suave

DOS ELEMENTOS

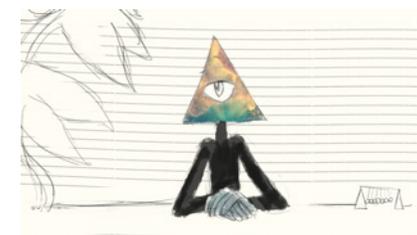
Os cenários também contam com aspectos de colagem, usando imagens fotográficas para alguns objetos em cena. Isso estabelece um diálogo com a linguagem gráfica do Leviathan, que difere dos outros personagens e objetos animados do filme.

É uma linguagem variada e altamente flexível.



O ESCRITÓRIO DIVINO

O escritório de Deus teve ampla inspiração na decoração do Palácio do Itamaraty, assinado por Sérgio Rodrigues. Os tons são quentes e amarelados. Há a presença de plantas tropicais. Houve uma busca por uma identidade brasileira nos cenários. Ocorre uma mistura de elementos mais e menos fidedignos à realidade: o tampo da mesa e a cadeira buscam ser realistas, enquanto a planta é altamente bizarra, tanto nas formas que beiram o rascunho quanto nas cores.



persianas verticais
amareladas



mesas de madeira
com reflexos



couro escuro

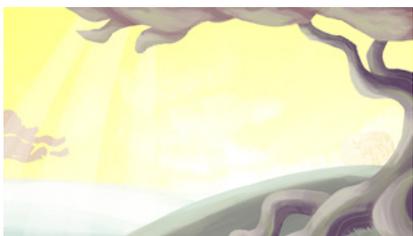


O ENCONTRO NO PARQUE

O parque aonde Deus e Nietzsche se encontram deveria ter um ar místico, suspenso no tempo e espaço. Por isso seu céu é amarelo e a iluminação é forte, branca. As árvores tem copas rosadas. Ao fundo, percebem-se enormes igrejas afundadas na terra, em grande distância.



igrejas ao fundo



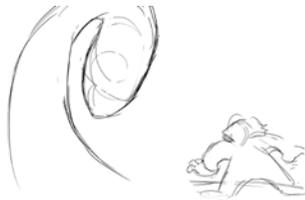
O PALCO

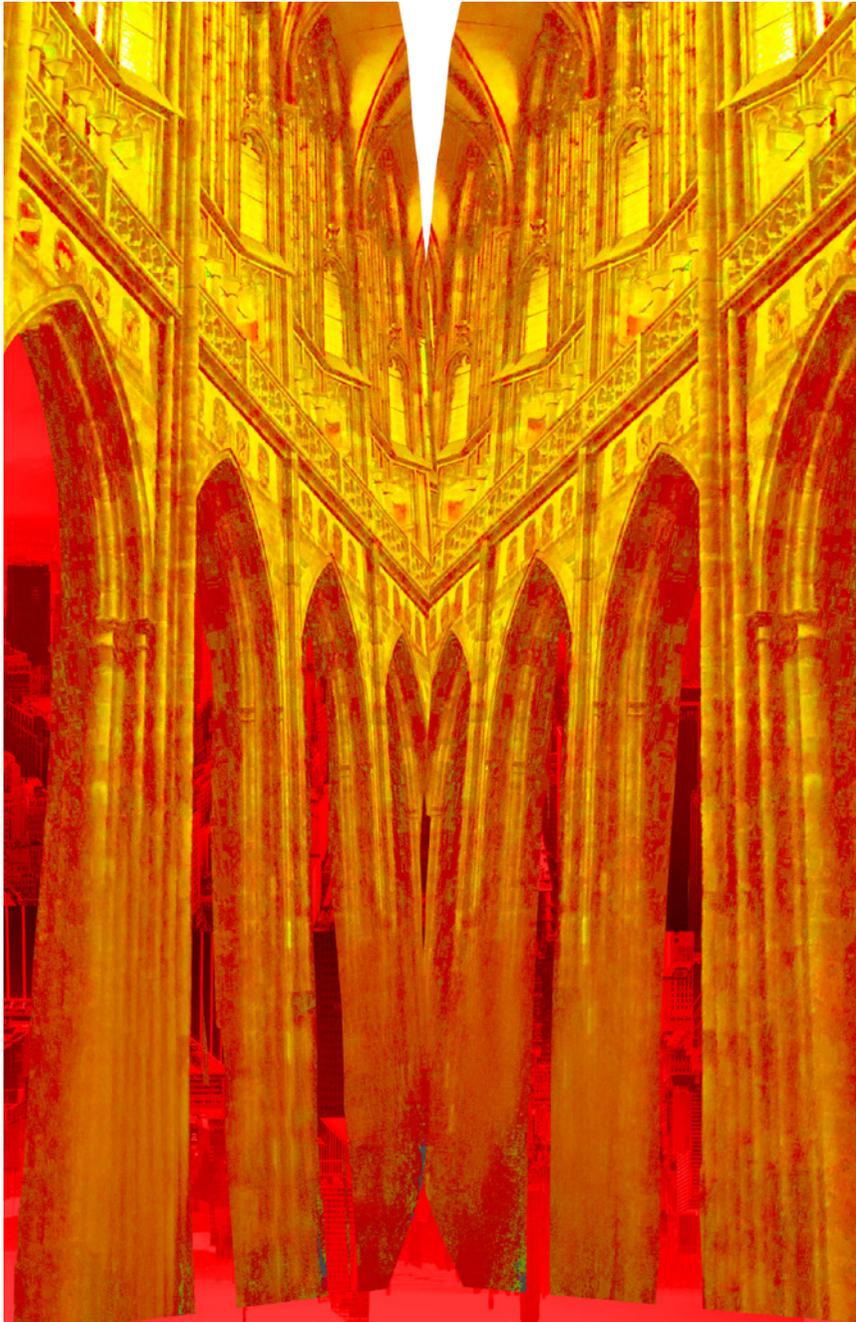
O palco aonde ocorre a entrevista é uma mistura de programa de auditório com igreja.

É o cenário durante três momentos do filme; durante a entrevista, antes da batalha e durante a batalha.

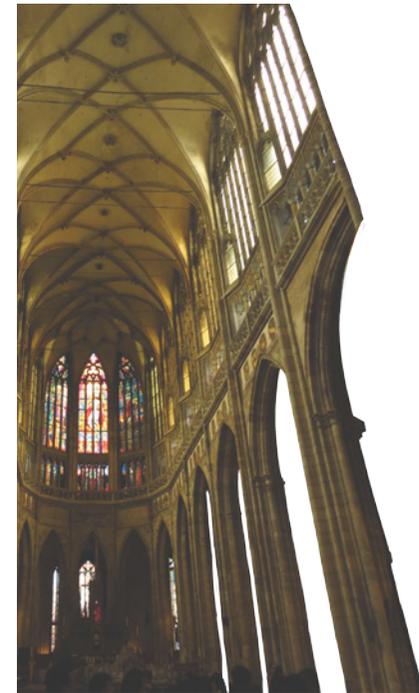
No entanto, ele se adapta ao momento. Inicialmente é amplamente iluminado, antes da batalha se torna escuro e sombrio, e durante o embate é totalmente saturado e quente.

A variação também ocorre no desenho do cenário. Quando Nietzsche invade a entrevista, o palco se torna mais absurdo, com ângulos de perspectiva exagerados.





A saturação das cores durante a batalha é levada, literalmente, ao máximo. Isso causou o surgimento de falhas de cor na imagem. Essas falhas foram tomadas como qualidades e mantidas no cenário final.



A igreja de onde as colunas são tiradas é em Praga, e a foto original foi tirada por mim.



vitral também da igreja em Praga

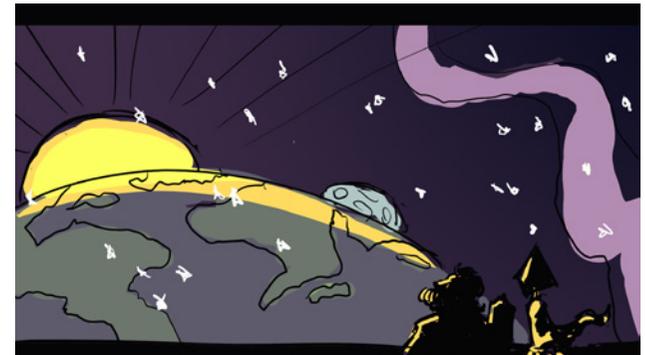
Já a foto da cidade ao fundo é uma imagem disponível para uso livre encontrada na rede social tumblr.





O ESPAÇO

Deus e Nietzsche olham da janela juntos e vêem a Terra do espaço. As cores da janela são mais coloridas e com maior variação de matiz do que costumemente são no filme, conferindo maior alegria e esperança à cena.



ANIMAÇÃO

Estava decidido a animar tudo em um ambiente virtual, pela minha familiaridade e velocidade já adquirida lidando com softwares gráficos.

A dúvida maior era entre o processo da animação cut-out no software Toon Boom ou a animação quadro-a-quadro no Photoshop.

A animação quadro a quadro é demorada, uma vez que cada quadro deve ser concebido como imagem isolada.

O cut-out é mais rápido, pois partindo de 'peças' com desenho definido (uma peça para a mão, uma peça para a perna direita, uma para a cabeça etc) se define onde a peça está em diferentes pontos do tempo, e o software calcula a trajetória, preenchendo o movimento nesses quadros vazios.

Mas o ambiente do toon boom naturalmente restringe os movimentos e as possibilidades de mudança entre quadros.

A animação quadro-a-quadro permite muito mais flexibilidade, oferece muito maior possibilidade de experimentação e criação de uma linguagem própria, até por sua carência de recursos de movimento pré-programadas. A principal ferramenta é o desenho, e essa limitação gera uma tendência à criação.

Optei por animar quadro-a-quadro no Photoshop.

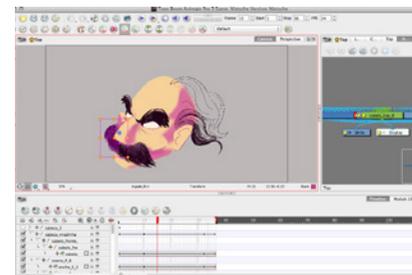
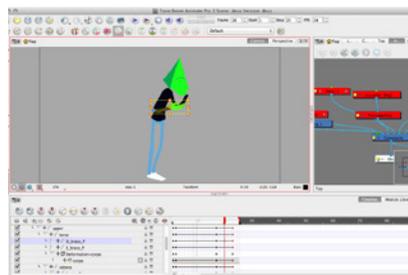
A animação foi feita com absoluta liberdade, visando um movimento que entretenha e fascine por si só, independente da narrativa e do filme.

Muitas liberdades são tomadas em relação ao design dos personagens na animação.

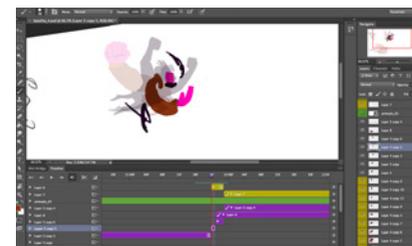
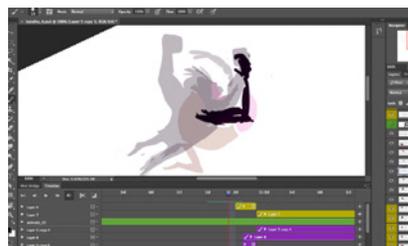
A decisão de trabalhar os personagens com cores chapadas influenciou amplamente no processo de animação

Com isso, cortei o processo de desenhar um rascunho para cada pose dos personagens, e muitas vezes trabalhei diretamente com essas cores, sendo elas inicialmente posicionadas na tela, e depois as lapidando até assumirem o desenho do que elas representam. É um trabalho com formas, e depois com objetos. Isso aproxima-se de um pensamento do design gráfico e se distancia do desenho naturalista.

Também foi decidido se afastar de estilos de animação mais focados no humor visual, na 'gag', buscando outras formas de interesse que não a distorção exagerada perceptível dos personagens, sendo ela deliberadamente evitada pois essa se aproxima de uma linguagem muito intimamente



animação cutout descartada



animação quadro-a-quadro

relacionada aos desenhos animados da chamada época de ouro da animação, referências como Chuck Jones, Tex Avery e Looney Tunes, e remetem ao desenho animado de humor e infantil, no qual não se encaixa o projeto.

No entanto, para não perder as possibilidades de interesse visual que a animação oferece a partir do exagero, outros recursos foram usados, como a perspectiva exagerada.



um teste de deformação exagerada

LINGUAGEM SONORA

MÚSICAS

A escolha da trilha sonora foi limitada pela disponibilidade das músicas. Todas tinham que estar disponíveis em licença copyleft ou em domínio público.

Segue lista de músicas presentes no filme:

Danse Macabre Camille Saint Sans
arranjo por Kevin MacLeod

Ghost Dance Kevin MacLeod

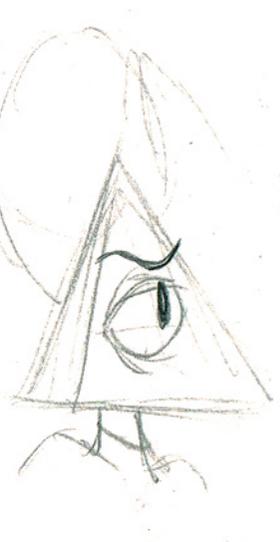
Sonatina Kevin MacLeod

when Steven Siebert

I will Writhe (A Capella) SackJo22

Rah Rah Fantastic Swimmers

Misfits, Jonas, Misfits DeadHurt



GRAVAÇÃO DE VOZ

Busquei um amigo que estuda técnica de som, o João Manuel. Ele me apresentou seus microfones, as suas diferentes características, e por fim, escolhemos usar um microfone 'condensador' para as gravações.

A paciência e a disponibilidade do João foi total, me recebendo em sua própria casa três vezes para ver o equipamento e fazer as gravações, e depois ainda tendo o trabalho de separar as falas para me enviar. Gravar entre amigos e em um ambiente menos formal também favoreceu a minha tranquilidade e dos atores. Além disso, a mãe do João nos serviu pipoca e guaraná. Fica aqui meu muito obrigado ao João e à mãe do João.

A atriz Amanda Brigiddo fez suas falas com seu próprio equipamento.



PERSONAGENS

Por considerar que os personagens acabam por ser uma construção coletiva, onde os atores têm uma forte parcela de autoria tanto quanto o processo de escrita e de design visual dos personagens, decidi agrupar esses textos por personagem, e não por processos de trabalho.

Tinha uma idéia bem clara da voz de Deus, e fui mais incisivo em minhas recomendações para seu intérprete. Já para as vozes dos personagens secundários, estimulei os atores a buscarem seus próprios personagens, dando uma explicação de quem eles são e como eles se sentem, mas não ditando como deveria ser o tom da voz. A ideia é eles se apropriarem do personagem e darem algo de si para ele, tornando a interpretação mais própria.

Para essas vozes, convidei meu amigo Pedro Henrique, que já tinha feito dublagem para curtas de amigos e alguns trabalhos de narração.

Para a voz feminina da entrevistadora, contratei por um valor praticamente simbólico a Amanda Brigiddo, estudante de Comunicação da PUC-RJ.



DEUS

O Deus dessa história está frustrado, entediado e de saco cheio. Tanto do mundo que criou, dos seres humanos que o habitam, quanto da sua assessoria de anjos.

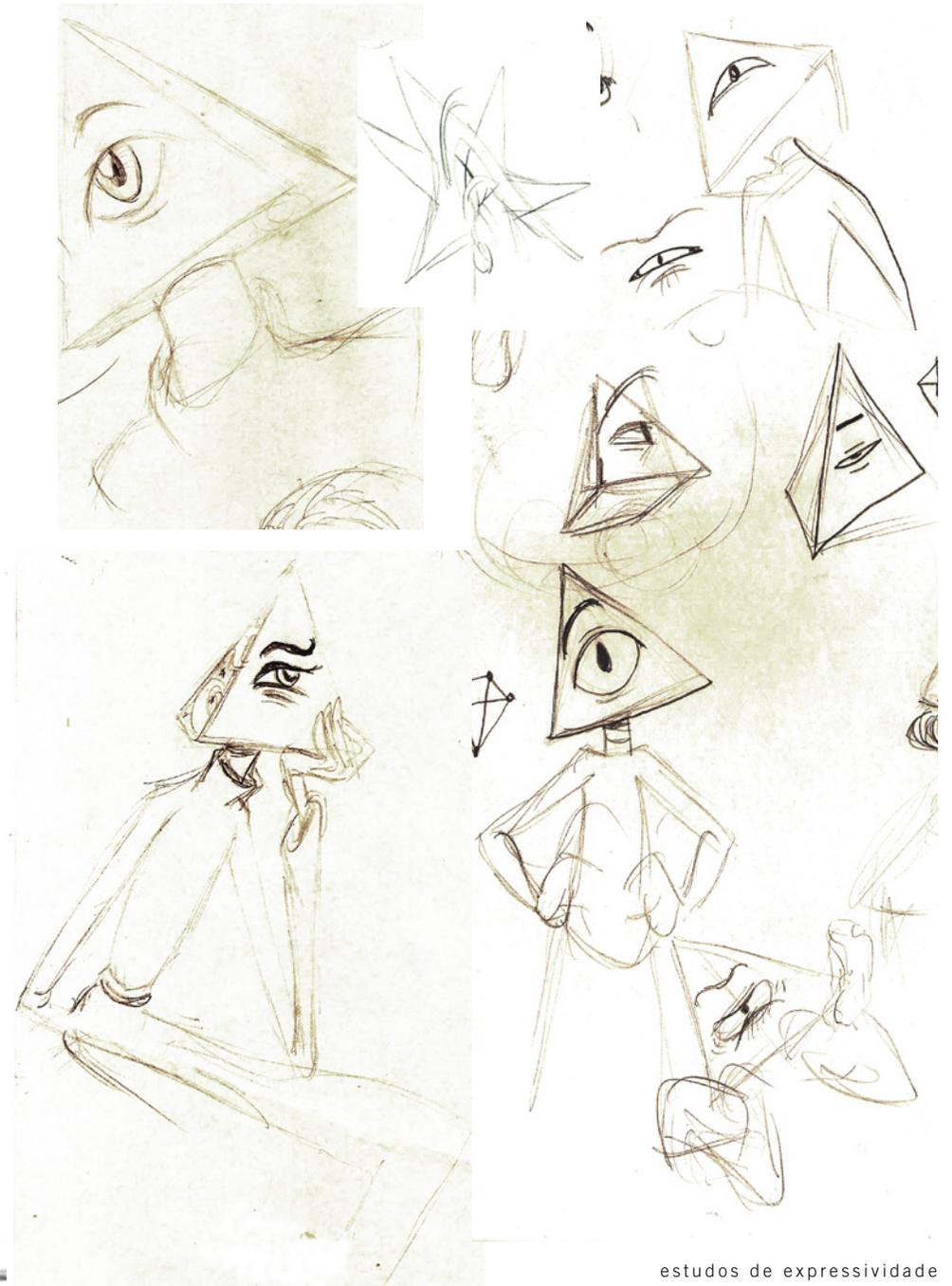
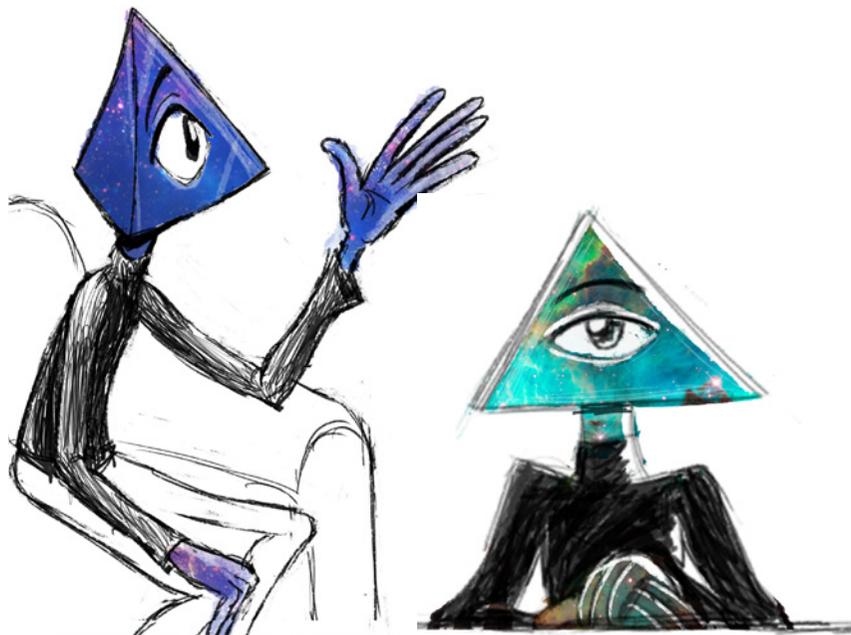
Mas no fundo, é possível perceber um carinho dele por sua criação. Há também momentos em que ele se porta como divindade máxima, com pleno poder decisório.

Também é visível uma vaidade ao falar em público.

Sendo onipresente e onisciente, não há grandes surpresas. Não é de suma importância para ele que a existência criada pelo próprio está em curso de acabar. O surgimento de uma força opositora não passa de fonte de entretenimento. Aliás, todas as coisas não passam de uma fonte de entretenimento.

O principal conceito é mostrar esse personagem de forma humana.

Apropriando-se do conceito e tornando-o personagem próprio do universo do curta, com questões e conflitos próprios, o afastando da imagem clássica de Deus.



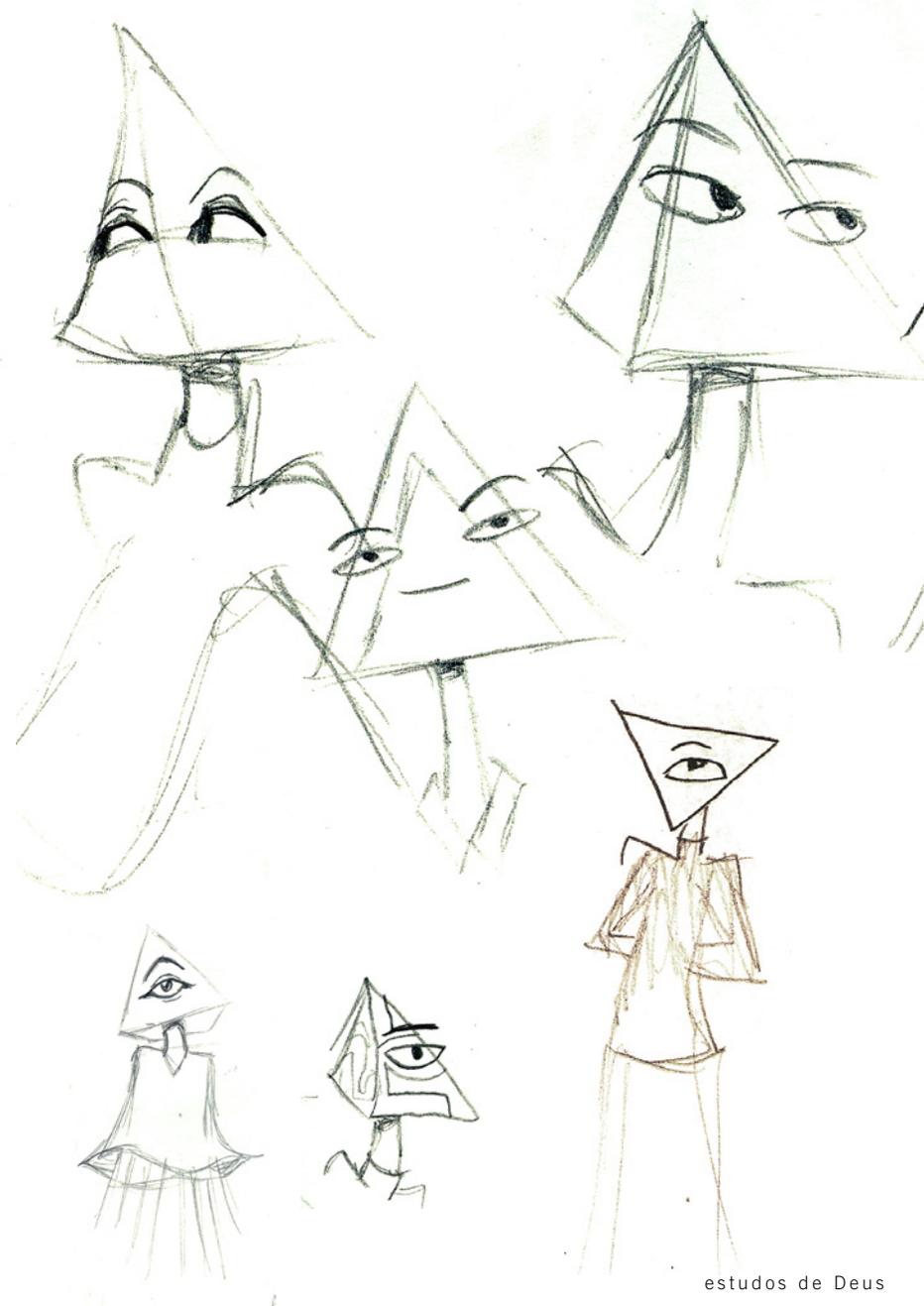
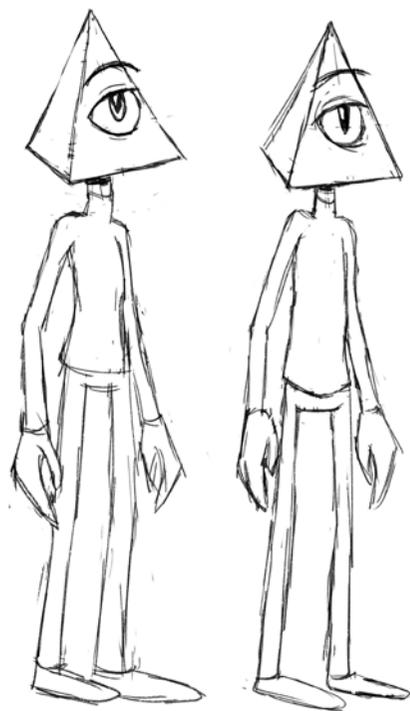
estudos de expressividade

DESIGN

No segundo em que surgiu o conceito do filme, o personagem que puxou a ideia era um gentleman bigodudo.

Para tornar o personagem menos um ser humano específico, torná-lo mais anônimo, me baseei no símbolo Illuminati, do triângulo com um único olho, e adicionei um corpo com roupas de Steve Jobs para dar o ar superstar do personagem e reafirmar a vaidade do personagem. Dentro do triângulo há uma imagem do universo, retirada de fotos do telescópio Hubble, sempre com um movimento constante extremamente devagar.

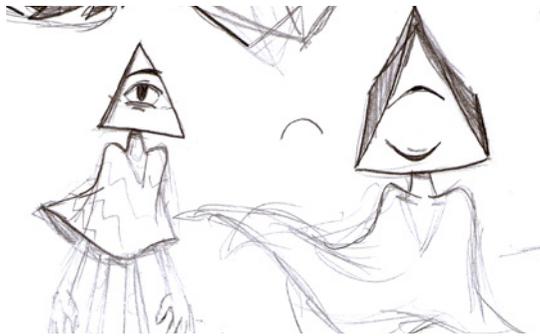
A imagem alterna junto com os cortes do filme, buscando uma foto que melhor represente o estado de espírito do personagem no momento. O triângulo pode contar com highlights para conferir-lhe a ideia de prisma, de cristal ou vidro aonde aquele universo estaria contido. Por ser Deus, o personagem aparece flutuando em alguns momentos do filme.



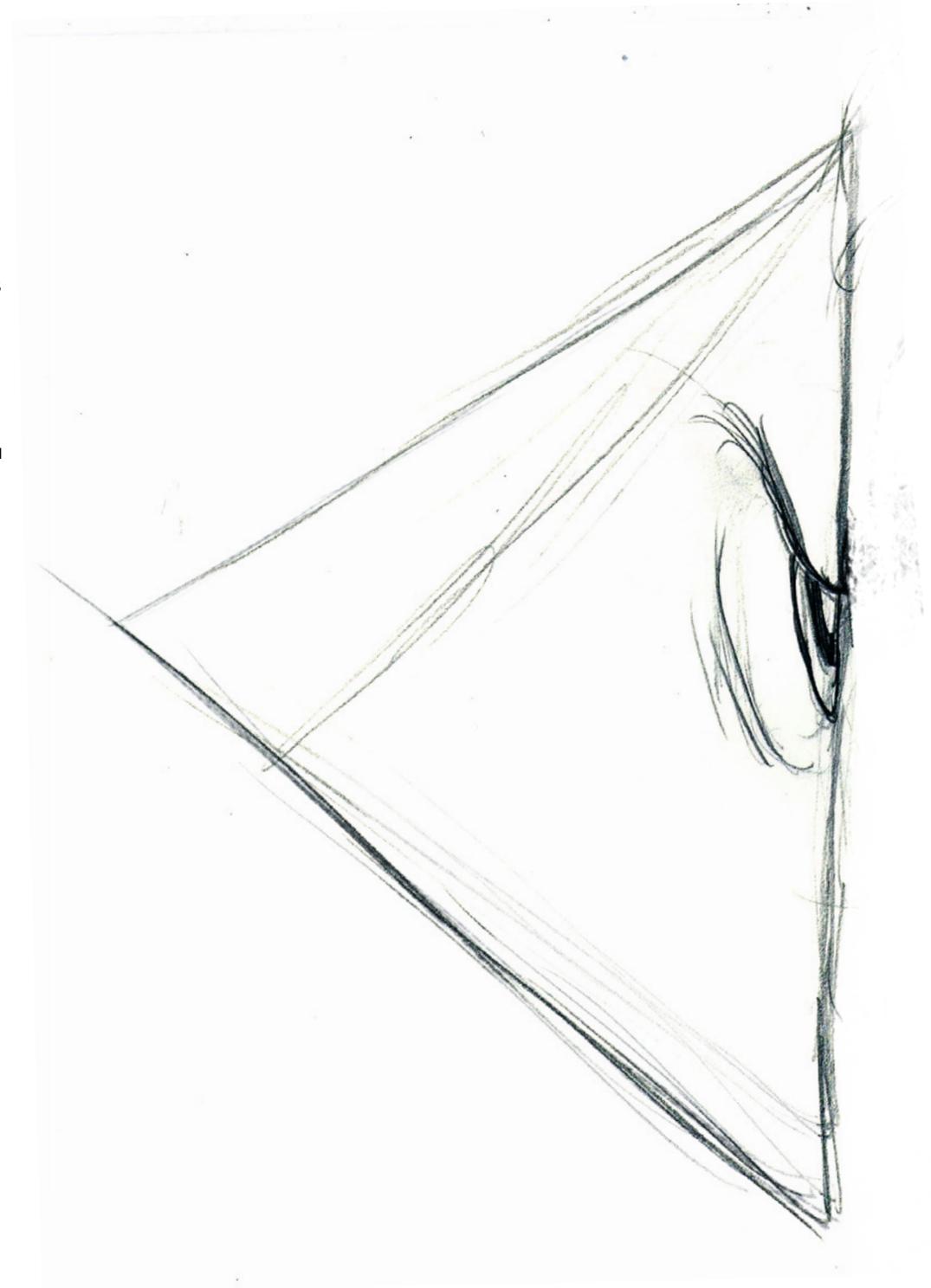
estudos de Deus

VOZ

Deus foi gravado pelo meu amigo e colega de ESDI, Pedro Junqueira. Eu estava buscando uma voz calma, mas que também passasse um certo tédio. Foi uma sessão difícil por ser o personagem com mais falas e mais nuances de emoções. O Junqueira também sugeriu adicionar uma certa autoridade em algumas partes, que concordei com ele que caíam bem. Pedro também apontou que havia a tensão entre demonstrar a calma e tranquilidade aliada ao tédio de Deus, e possivelmente tornar o filme muito vagaroso, arrastado. Sua contribuição foi além de só prover com uma voz, e a sessão me ofereceu muitos insights, delatou dúvidas que eu ainda tinha sobre a história e os personagens, e sobre fazer um curta. Sou muito grato a ele pela sua disponibilidade e esforço.



a roupa alternativa de Deus,
ao final do filme





NIETZSCHE

Nietzsche surgiu como ponto de oposição pela sua famosa frase “Deus está morto”.

No entanto, o Nietzsche dessa história não é bem um personagem nem uma amálgama de ideias, ele é mais um objetivo claro e definido, uma força opositora imparável ao protagonista.

Tanto que só tem uma única fala no filme: ele declara sua posição de antítese e só.

Não há nuances: ele está aqui com um único propósito.

Exceto no momento final do filme.

O protagonista é derrotado, a força opositora vence.

Após vencer a batalha, o que resta para a antítese? Ele se torna a tese.

Assim como nas escritas do filósofo real “Não teremos de nos tornar nós próprios deuses, para parecermos apenas dignos dele?”, o filósofo da história é contaminado pela divindade e se vê na posição de Deus, e tem de decidir o que o anterior deixou em aberto.

Sua decisão fica em suspenso, deixando a cargo do espectador preencher o final.

DESIGN

Busquei não me apoiar em uma única imagem de Nietzsche, mas no conjunto de fotografias, registros, figuras que compõem uma imagem do filósofo. A ideia é se aproximar do imaginário popular em torno do personagem, e não de atingir uma verossimilhança.

Também foi importante a concisão, para tornar o processo de animação mais rápido e econômico.

Associado à isso foram adicionados elementos ao design, para evocar outras ideias.

O conjunto dos olhos, pálpebra e sobrancelhas são sempre elemento crítico do design de personagens. A opção pelos olhos menores é uma forma de se afastar de desenhos animados infantis e se aproximar de estéticas associadas à animação para audiências mais maduras. As pálpebras e toda a área do entorno do olho conta com grande quantidade de linhas; indicando cansaço, irritação, ojeriza etc.

Em alguns momentos, seu corpo assume formas heróicas, de super-herói.

Em outras, é gorda e redonda.

Sua mão é grande e seus dedos assumem formatos quadrados.

A cor de pele vermelha evoca a pele europeia queimada, e mais a ideia de violência, nervosismo, oposição.

O paletó marrom e as roupas em tons creme se aproxima de uma roupa de intelectual, pensador, de uma época passada do que paletós pretos ou azulados.

O pé ter a mesma cor das calças foi uma medida para poupar tempo.

VOZ

Inicialmente Junqueira fez uma sessão para o personagem, e ficou bastante boa.

No entanto, Pedro Henrique fez uma segunda opção, e ele adicionar um estranho sotaque, dando ares europeus ao personagem. Foi a voz escolhida, até para contracenar melhor com o tom do Deus de Junqueira.

EVOLUÇÃO

Nietzsche foi se simplificando ao longo do processo de trabalho no storyboard.

Inicialmente seu nome era apenas Frederico, e apesar de todas as indicações visuais, narrativas e filosóficas, nunca haveria uma explicitação de que o personagem remetia ao filósofo.

O personagem carregava a persona de assassino justiceiro, andando de moto e portando uma arma, e de fato, atirava em Deus. O desejo de se manter dúbios os papéis de herói e vilão descartou essa possibilidade. Além disso, evitar esse tipo de violência diminuiu a negatividade do curta e a possibilidade de causar repulsa.

A preocupação passou a ser a de buscar uma identificação do espectador com ele. Para isso, foram experimentadas versões “*hard-boiled*”, em que o personagem era irritado e falava palavrões, e adicionados momentos buscando conexão emocional com o personagem, onde se mostrava a infância do personagem.

Também buscava fazer sentido de seus objetivos e ações. Nietzsche seria uma espécie de ‘anarquista da existência’ desejando garantir que o fim do mundo, de fato, acontecesse. Nesse ponto, talvez houvesse uma forte influência da temática do projeto do quinto ano e o texto do professor Pedrão.

segue descrição do personagem de junho de 2014:

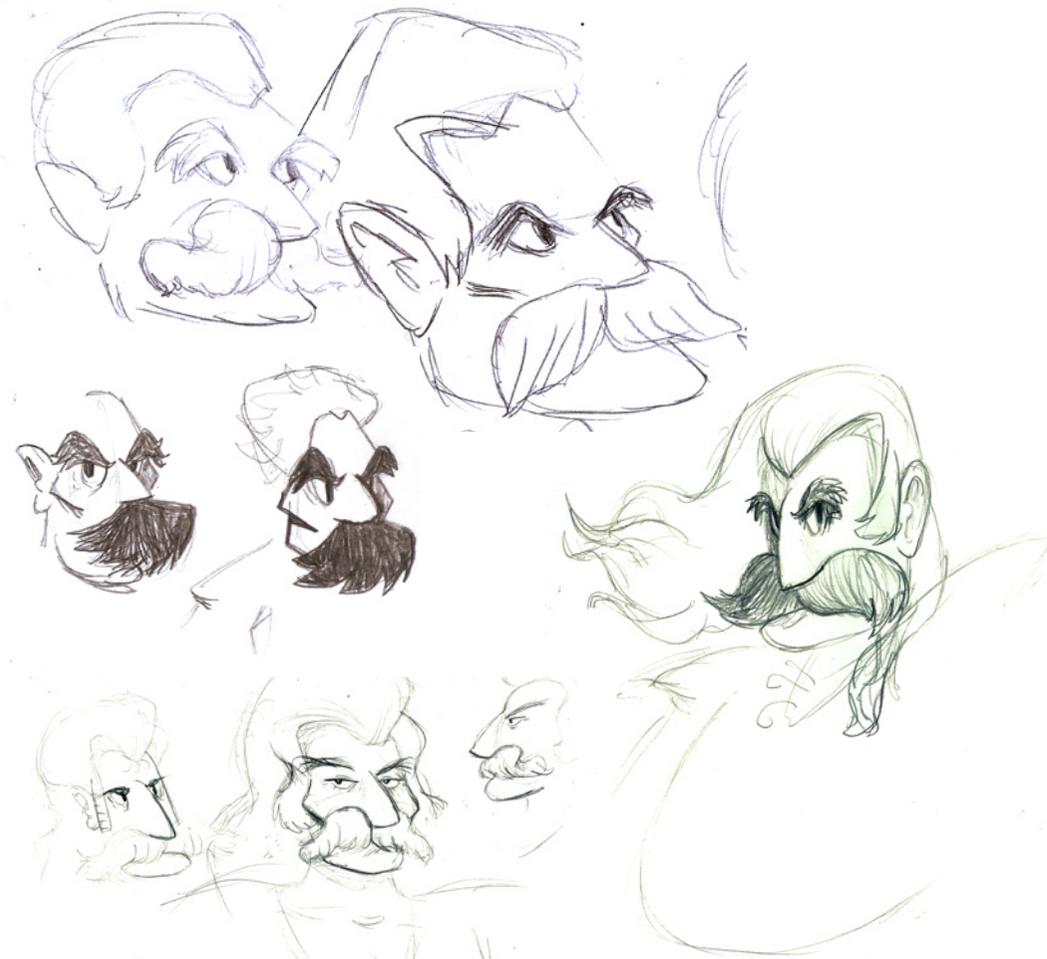
Forte, confiante. Tinha certeza que Deus não existia, até ele aparecer. Um cara de saco cheio com o mundo e confiante que não há o menor sentido em existir, para ninguém. Individualista, acha que cada um tem que se virar sozinho, e depender de uma figura maior é improdutivo para a humanidade e infantil.

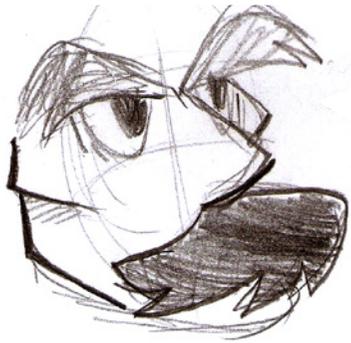
Para atender a essas preocupações, eram precisas acrobacias narrativas, tornar o personagem funcionário de limpeza do estúdio de TV, fazer idas e

vindas de posicionamento dos personagens, e tudo numa curta duração de filme.

Enfim, se optou pela simplificação máxima. O personagem passou a se resumir à antítese de Deus, e para tornar isso claro em sua primeira fala ele declara sua identidade “Meu nome é Friederich Nietzsche” e seu objetivo “E vim para te matar”.

Do ponto de vista do design do personagem, sua evolução também foi atribulada. É buscado um equilíbrio entre a semelhança com o filósofo, a simplificação para animação e o apelo visual do personagem.







LULU

O anjo Lulu é o secretário de Deus. Ele está de saco cheio, não queria estar aqui, não gosta de Deus, não quer ser subalterno. Ele aparece em dois rápidos momentos partes, demonstrando uma estranha relação com seu chefe.

DESIGN

Lulu tem cabelo encaracolado e loiro de anjo. É magrelo e mais alto que Deus, e têm expressões faciais falsas, com sorrisos forçados.

VOZ

Junqueira sugeriu uma voz afeminada, mais próxima do pastelão. Pedro Henrique focou no “está de saco cheio”, adicionando um tom de impaciência e ansiedade, incluindo alguns trejeitos apressados como “tem mais nada não”, “só isso só isso” etc. Sua voz foi a usada no filme.

ENTREVISTADORA

O desenho da entrevistadora foi baseado na Oprah. Amanda Brigiddo fez sua voz, incluindo um quê de apresentadora de programas de auditório baratos de fofoca de TV aberta, exacerbando animação e entusiasmo ao apresentar o seu programa e forçando tons de familiaridade com seu entrevistado.



O SEGURANÇA

O Segurança de Deus é um anjo grande e forte, fumando um cigarro, vestindo um terno negro e com o cabelo encaracolado sobre os olhos. Tem uma única fala no filme e sua voz foi feita por Pedro Ribeiro.

LEVIATHAN

CONCEITO

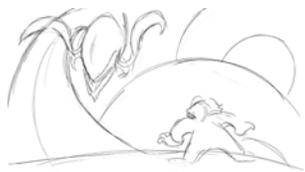
Para o monstro, os testes iniciais em desenhar uma espécie de dragão com o mesmo tratamento gráfico dos outros personagens se mostraram insatisfatórios. O surgimento da criatura demandava impacto que apenas o personagem com cores chapadas não conferia. A saída foi buscar causar sensação de estranhamento. Para isso, busquei uma estética de colagem usando imagens de domínio público. São pinturas em que aparecem monstros, bestas e animais, e que estavam disponíveis em alta resolução na internet. Muitas delas foram coletadas de sites de museus como o Metropolitan, o British Museum, National Gallery etc. Cada recorte têm sua animação individual, e juntos compõem a criatura.



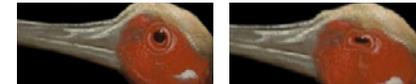
ANIMAÇÃO

a animação do Léviathan foi diversa dos outros personagens, uma vez que envolve a manipulação de imagens já existentes. Os recortes foram animados a nível individual e depois compuseram o corpo do monstro, que foi por sua vez também animado de acordo com a cena.

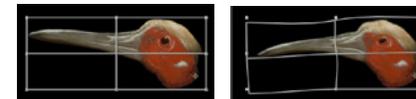
conceituação visual



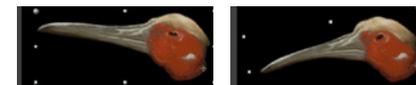
intercalação: dois recortes diferentes se alternam no tempo



Liquify(dissolver) toda a imagem se torna manipulável com processos de empurrar e puxar áreas. Muito eficiente para expressões faciais.



Mesh Warp: a imagem é dividida em uma tabela, e os vértices são manipulados arrastando o que está em seu interior.



também são às vezes úteis movimentos básicos de rotação e posicionamento.



puppet pin: pontos são posicionados ao longo da imagem, e esses são manipulados. Mais eficaz em estruturas retas.



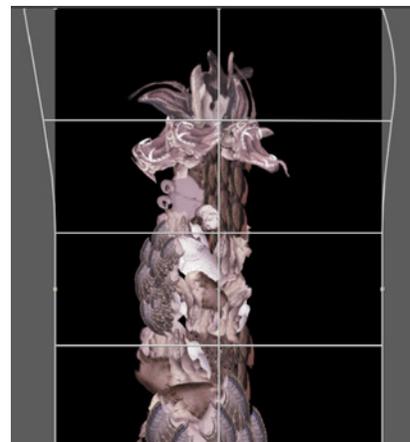
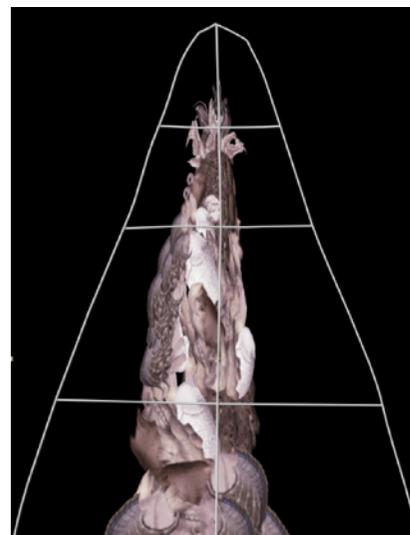
COMPOSIÇÃO

PLANO 1

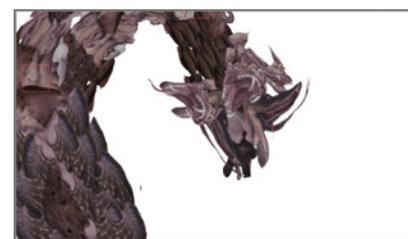
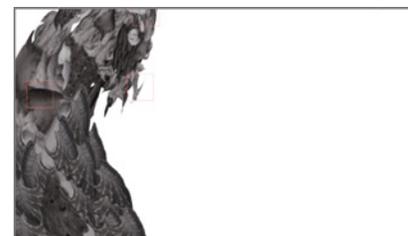
É o momento em que é apresentada uma visão geral do monstro, e fica clara uma noção de proporção entre ele e Nietzsche.



1. o monstro foi primeiro composto em uma reta estática.



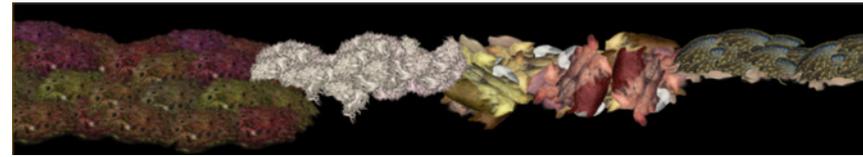
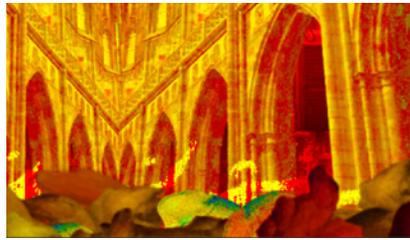
2. Depois essa reta foi manipulada para comprimir e expandir de acordo com necessidades de perspectiva da cena.



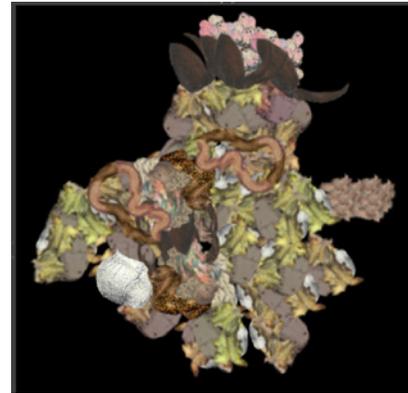
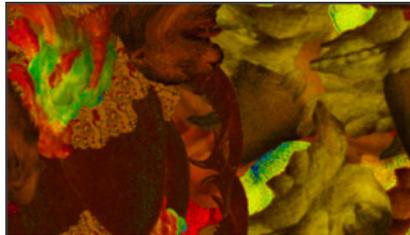
3. Por fim, foram incluídos 4 pontos de manipulação de movimento e dobras ao longo da 'cobra'.

PLANO 2

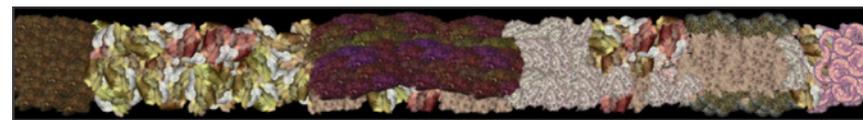
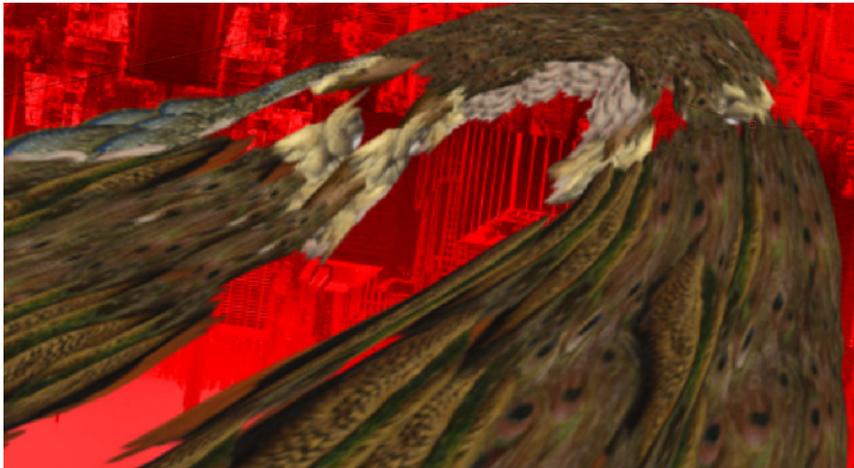
É a cena em que Nietzsche “viaja” no monstro. Inicialmente, fiz uma única estrutura (uma longa e grande reta de colagens). Percebendo a ineficiência dessa estrutura para os diferentes movimentos da cena, subdividi essa estrutura em outras três, uma para cada movimento:



Uma reta rasa para correr rapidamente em movimento horizontal



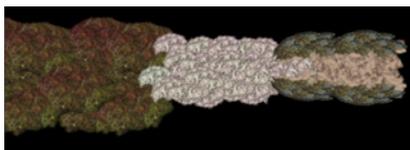
Um mar de colagens profundo para atravessar a tela verticalmente



E enfim, uma reta longa e grossa para ser deformada

PLANO 3

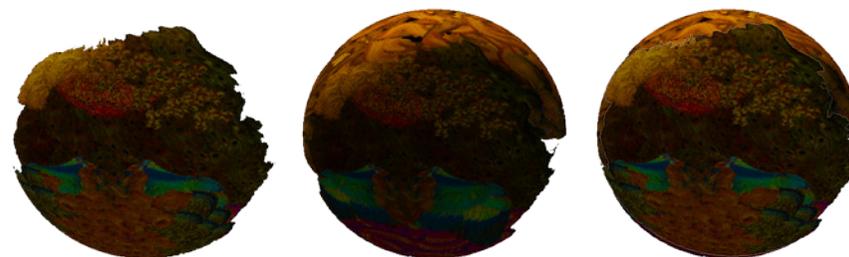
Nietzsche corre ao longo de uma "estrada de Leviathan", enquanto a cabeça do monstro se aproxima.



São compostas retas...



que são aplicadas a esferas tridimensionais girando em seu próprio eixo...



quando a reta da esfera chega ao fim, a próxima surge abaixo e toma seu lugar.



por fim, o círculo é composto na cena, sendo rotacionado, ganhando movimentos de câmera, zoom pan etc...

CENAS CORTADAS

Descritas e comentadas, essas são algumas das cenas de maior relevância que não chegaram ao filme final.

PÓS-DISCURSO

Após seu pronunciamento, Deus está se dirigindo para o seu carro quando avista uma silhueta do outro lado da rua. (buscando gerar insegurança por ser na rua). Os seguranças de Deus o empurravam para dentro de um carro rapidamente.

O objetivo da cena, inicialmente, era apenas apresentar a presença de uma figura 'no calço' de Deus, mas mantendo um suspense quanto à sua identidade.

Numa segunda versão, Deus está no estúdio após a seu pronunciamento. Lá recebe os parabéns e tem seu saco puxado por vários homens de terno. Logo após, ele avista a sombra ao longe.

Essa versão visava mostrar o indiscriminado alinhamento e cortejo das pessoas a figuras de poder. Também era o primeiro momento de 'humanização' de Deus, com ele demonstrando insegurança quanto a oratória de seu pronunciamento e o desconforto com sua ovação e incômodo com a figura sombria que o observava.

REAÇÕES

A ideia era demonstrar reações da humanidade ao aviso, igrejas enaltecendo o fim do mundo e pessoas protestando nas ruas contra o fim e contra Deus. Havia a ideia de demonstrar a força de grupos sociais no filme.

FLASHBACKS

Sou fã de flashbacks. Gosto de mostrar a origem dos personagens, os motivos que os levaram a tomar suas atitudes no momento atual da história. Acredito que isso favorece a conexão entre o espectador e os personagens.

Bolei um flashback para cada um dos personagens principais. Não foram concebidos na mesma época nem suas ideias surgiram da necessidade de ter um flashback por ter, por ser uma regra de estilo minha na forma de

contar histórias, mas por falta de explicação que vi na motivação dos personagens.

Talvez o desejo de saciar essa necessidade de explicação de origens (que não é obrigatória, questões podem não ser respondidas em um filme) seja sim, então, uma marca de estilo próprio.

Flashback de Nietzsche:

Nietzsche, ainda criança, está em frente ao túmulo do pai. Pergunta à mãe o motivo do falecimento e recebe como resposta o fatídico "Porque Deus quis assim." indignado, Nietzsche atira uma pedra numa igreja.

Flashback de Deus:

Um flashback no início dos tempos. Deus passava a existir e se via no nada. Desesperado, ele cria a Existência. Apresenta e explana o conceito de que a criação da Existência foi uma forma de entretenimento. Entretenimento esse que tem o mesmo fim que é usado pela humanidade; não enlouquecer. É outra cena de humanização de Deus.

TRIBUNAL

Como a humanidade reage à morte de Deus? Quais são as consequências desse nefasto ato? Por quais instituições seu feitor tem que passar?

Essas eram as questões que essa cena deveriam responder.

Nietzsche é levado a julgamento pelo assassinato de Deus. O Juiz não conseguia precisar se Deus era um cidadão, se tinha direitos, se era um conceito...

É uma cena que brincaria com o absurdo da situação de assassinato de Deus, delatando as diferentes formas de se interpretar essa figura.



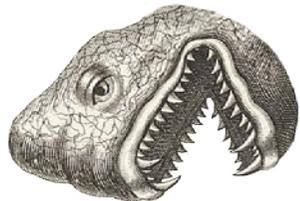
LIBERDADE

Nessa seqüência pós-tribunal, Nietzsche enfrentava a 'gangue' dos anjos e logo após descobria a necessidade da humanidade por uma divindade. No entanto, a cena vinha após o confronto climático entre Deus e Nietzsche, e arrastava a conclusão do filme.

ANEXOS

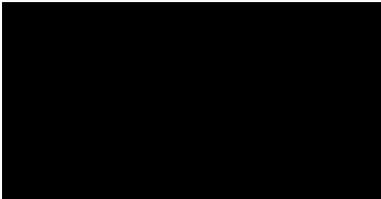
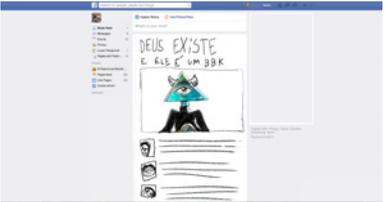
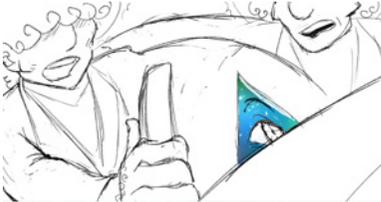
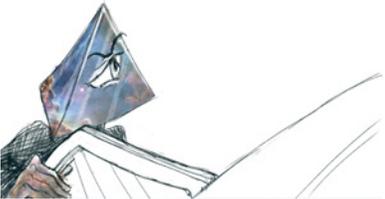
RECORTES
PARA O LEVIATHAN







STORYBOARD VERSÃO 1



CONCLUSÃO

O desafio estabelecido no começo do projeto era construir um curta de animação, e com esse projeto, exercitar e trabalhar a linguagem fílmica, com suas questões e especificidades:

Encontrar e se ater a um tema. Desenvolver e depois ser conciso na história. Conhecer e entender os personagens, e escolher o que mostrar deles e o que omitir.

Definir quando serão usadas câmeras próximas e distantes. Quanto tempo cada plano merece de tela. Como os objetos e personagens se posicionam nesse espaço. Onde tem música e onde tem silêncio. Enfim, comunicar. Escolhi um tema espinhoso, complexo e talvez contra-indicado para um formato de curta duração.

Mesmo assim, o filme, com 5 minutos e pouco, tem começo, meio e fim. Tem personagens claros e definidos. Tem estrutura narrativa, cortes e edição estabelecidos. O partido gráfico está desenvolvido. O processo de produção também.

Já pode ser assistido e plenamente compreendido por um espectador que não tenha nenhum conhecimento prévio do que se trata.

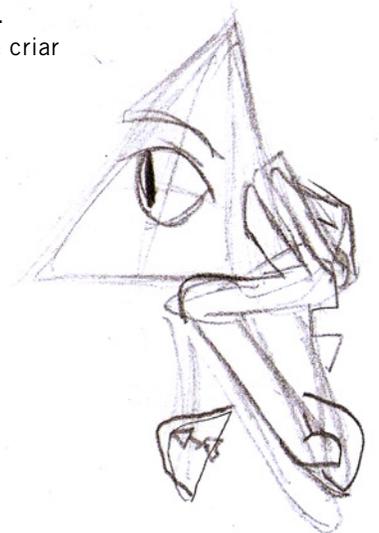
O detalhe é que ao dia da apresentação nem tudo está no lugar. Falta finalizar a pintura de cenários e a animação.

No entanto, o projeto está completo.

O objetivo do projeto nunca foi correr contra o tempo, demonstrar virtuosismo estético ou capacidades produtivas sobre-humanas.

Chego ao final do quinto ano com uma visão renovada do que é criar personagens e narrativas. Com maior clareza do que é fazer um curta de animação.

E com revigorada paixão em contar histórias.



TRANSCRIÇÃO DE FALAS

LULU

Parece que a Europa tá para inventar mais uma corrente de pensamento humanista... olha só deus.

DEUS

lança uma Crise econômica neles. Desemprego e tudo mais...

LULU

A segurança material no Japão está reduzindo os níveis de espiritualidade... tem isso também

DEUS

manda um Terremoto. Sete e meio na Richter

...

Isso é tudo?

LULU

É tudo é tudo tem mais nada não.

DEUS

Aqui quem fala é Deus.

Eu cheguei a conclusão que esse mundo não tem mais condições de ser salvo

Então vou acabar com ele.

Peço desculpas por possíveis expectativas quebradas

Frustrações

ou incômodos.

O fim se dará amanhã.

Uma boa tarde, amo vocês.

NIETZSCHE

urh urh

NIETZSCHE

Meu nome

é Frederich Nietzsche.

E vim para te matar.

DEUS

Prffffff

DEUS

Não sei se é uma boa idéia gente...

LULU

É uma tacada de mestre chefe!

A melhor idéia do setor de marketing desde que mandamos aquele menino propaganda pra terra.

DEUS

Ah não sei não Lulu...

LULU

Culpa sempre funciona. Quando você anunciar o perdão e que o mundo nao vai acabar, você se anima.

Bota aí mais dez milênios sem ateísmo na conta.

DEUS

Não queria que fosse assim...

OPRAH

Ele criou o universo todo, e agora vai acabar com ele!

Com vocês... Deus!

PLATÉIA

eeeeeeeeee

OPRAH

Vou direto ao que interessa Senhor.

Por que existe o Universo?

DEUS

É bem simples, na verdade

SEGURANÇA

Aonde o senhor pensa que-

OPRAH

Mas Senhor, tem uma coisinha que eu sempre quis saber...

OPRAH

Qual o sentido da vida?

DEUS

Então... sempre houve um grande mal entendido em relação a isso...

DEUS

Você....

Eu sei o que você está pensando...

Você está pensando

Que tipo de divindade....

baixa...

eu sou...

uma divindade que depende do medo de sua criação mas

Você não acha que está com um conceito muito cristão de Deus?

Talvez eu não seja um Deus bom...

Talvez eu veja vocês apenas como entretenimento

DEUS

Olhando daqui...

até que é bonito não?

BIBLIO GRAFIA

MCKEE, ROBERT

Story: Style, Structure, Substance, and the Principles of Screenwriting

ARISTÓTELES

Poética

RICHARD WILLIAMS

The Animator Survival Kit

http://pt.wikipedia.org/wiki/Deus_Est%3%A1_Morto
acessado em 23/11/14

<http://diplomaciapublica.itamaraty.gov.br/45-diplomacia-cultural/94-o-itamaraty-e-o-design-i-sergio-rodrigues>
acessado em 26/11/14

