

Filipe Manuel Raposo Vasconcelos
Curta Metragem de Animação
Estudo do Horror

Filipe Manuel Raposo Vasconcelos
Curta Metragem de Animação
Estudo do Horror

Mestrado de Design de Comunicação
Orientador
Professor Doutor João Lemos, PhD
Porto / 2019

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao professor João Lemos por ter orientado este projeto e ter-me aconselhado com críticas e sugestões para a melhoria do trabalho,

aos meus colegas e amigos por me terem apoiado, encorajado e terem dado o seu próprio feedback.

RESUMO

ABSTRACT

O presente projeto integrado no plano de estudos do Mestrado em Design de Comunicação da Escola Superior de Arte e Design, em Matosinhos, visa a realização de uma curta metragem de animação para publicação em médias online, designada de “Estudo do Horror em forma de Animação”. O contexto de desenvolvimento deste projeto decorre do facto de ter concluído a pós-graduação de ilustração e animação digital na ESAD, e de ter realizado o mestrado de comunicação, o qual me permite agora concretizar um projeto pessoal no âmbito da animação digital.

Este projeto tem por objetivo estudar e analisar as melhores práticas no contexto da ilustração e da animação, e realizar uma curta metragem de animação explorando o conceito de terror psicológico, considerando as fases fundamentais de um projeto, do briefing à concepção, da ideia até à produção e promoção do filme, abordando as questões seminais relativas aos estados de tensão e de horror gerados nos espetadores por via da intensidade do desenho e da animação.

palavras chave

curta metragem; animação; filme animado; medo; terror; fantástico

This project, integrated in the Master's degree study in Communications Design of ESAD, in Matosinhos, aims to make an animated short film for online media, designated “Horror Study in Animation”. The development context of this project stems from the fact that I completed my postgraduation degree in illustration and digital animation at ESAD, and completed my masters degree in communication, which now allows me to move towards the realization of a personal project in the field of digital animation.

This project aims to study and analyze best practices in the context of illustration and animation, and to make a short animation film exploring the concept of psychological terror, considering the fundamental phases of a project, from briefing to conception, from idea to production and promotion of the film, addressing the seminal issues related to the states of tension and horror generated in viewers through the intensity of drawing and animation.

keywords

short film; animation; animated movie; animated film; psychological horror

**“The oldest
and strongest
emotion of
mankind is fear,
and the oldest
and strongest
kind of fear
is fear of the
unknown.”**

Lovecraft, 1927

ÍNDICE

Introdução	15
Objectivos	17
Metodologia	19
Análise do Horror	21
Horror no Cinema	23
Desenvolvimento de um Monstro	27
Construção de uma Narrativa	29
Conteúdos da Ação	31
Desenvolvimento de Personagens	33
Produção de um Filme	39
História	47
Guião Literário	47
História	47
Storyboard	55
Inspiração	59
Narrativa	61
Criação do Filme	69
Design das Personagens	69
Design de Ambiente	71
Ambiência Cromática	73
Animação	75
Áudio	75
Conclusão	79
Bibliografia	81
Filmografia	85
Webliografia	87

ÍNDICE DE IMAGENS

Tabela de Afinidade	20
Regra dos Terços	44
Storyboard: Apresentação do Ambiente	54
Storyboard: Apresentação da casa	54
Storyboard: Plano Médio do Pai	54
Storyboard: Plano de Pormenor da Janela	56
Storyboard: Plano de Pormenor do Alarme	56
Storyboard: Plano Geral da Cozinha	56
Storyboard: Plano de Pormenor do Telemóvel	57
Storyboard: Plano Americano do Filho	57
Storyboard: Plano Médio do Pai	57
Design Original das Personagens	68
Design das Personagens Mais Avançado	68
Cabana do Filme “Evil Dead”	70
Design da Casa	70
Cabana do Filme “Cabin in the Woods”	70
Design do Interior	70
Paleta das Personagens	72
Paleta do Pai	72
Transição de Cores	72
Monstro do Final	74
Quadros Chaves	74
Sequência de Animação	74
Ruído Branco Constante no fundo do Film	74

INTRODUÇÃO

Muitas histórias de horror retratam o gênero com mutilações e homicídios, outros aproveitam fobias e medos mais íntimos. Livros como “The Enigma of Amigara Fault”, de Junji Ito¹ e “The Shadow Out of Time” de H. P. Lovecraft², são exemplos que retratam o horror psicológico e o controlo por forças superiores, de modo intenso e perturbador, os quais serão estudados e usados como referência para a realização desta curta metragem de animação. Estas histórias exploram as emoções do leitor e fazem com que estes se sintam vulneráveis, criando situações que despoletam uma identificação tipo espelho³.

Histórias de horror apresentam grande intensidade na literatura e no cinema, apesar do cinema de terror / fantástico baseado em obras literárias ser o media mais utilizado para o representar. No entanto, retratar o horror no cinema, apresenta-se como um desafio, pois na maioria das vezes, a intensidade das cenas e o caráter excessivamente descritivo das situações inibe a imaginação do espetador. Filmes como “The Mist” de Stephen King⁴, transposto para cinema por Frank Darabont, onde a ameaça é invisível e o protagonista tenta proteger a todo o custo a sua família, conseguem explorar o horror psicológico e a tensão da narrativa.

No contexto da animação, a temática do terror apresenta-se igualmente complexa de realizar e intensificar. Para concretizar este projeto, temos por intenção estudar a intensidade dramática que a ilustração animada proporciona para retratar uma história de horror e transferir para o espetador as emoções desejadas.

1 Junji Ito é um artista de manga conhecido pelo terror psicológico que transmite nas suas histórias. Em “The Enigma of Amigara Fault” explora o tema da claustrofobia e da imobilidade impotente.

*2 H. P. Lovecraft revolucionou o terror e explorou, quase exclusivamente, o horror cósmico, um tipo de horror que se foca no desconhecido, no anormal e no incompreensível. Este autor tende a transmitir a insignificância do ser humano perante uma força superior. O desconhecido, a manipulação do subconsciente, os sonhos e a subjetividade, a par da recriação de entidades muito poderosas vindas do espaço e de outras dimensões e que já habitaram a terra à milhares de anos atrás são outros recursos estilísticos utilizados por Lovecraft. H.P Lovecraft (Howard Phillips Lovecraft) é considerado um dos grandes autores de terror e um dos maiores escritores do gênero no século XX, sendo que *The Dreams in the Witch House* (Os sonhos na casa da bruxa), *The Call of Cthulhu* (O Chamado de*

Cthulhu) e *At The Mountains of Madness* (Nas Montanhas da Loucura) são alguns dos títulos de Lovecraft.

3 Os neurónios espelho são ativados quando a pessoa imita, complementa uma ação ou quando ela própria se imagina a realizar essas mesmas ações. Devido a essa capacidade, imaginamos aquilo que se passa na mente do outro, colocando-nos no lugar da outra pessoa, compreendendo as suas ações. Os neurónios-espelho permitem lembrar e recriar situações semelhantes, estabelecendo empatia com o a pessoa com que se está a interagir.

4 Stephen King é um dos escritores mais conhecidos, nesta temática do horror, que influenciou diversos filmes icónicos do gênero como “It”, “The Shinning” ou “Misery”.

OBJETIVOS

Grande parte dos filmes de terror, especialmente no cinema, centram-se sobretudo, na aparência do monstro, na brutalidade e em mudanças bruscas de planos gerando no espectador, sustos súbitos e picos de ansiedade. Este filme, pelo contrário, pretende explorar o horror passivo e transmiti-lo de forma contínua e opressiva. Esta abordagem centra-se na visualização e análise de filmes e no estudo de obras e autores que se notabilizaram neste género literário, ensaiando soluções e testando os processos requeridos para o realizar: quais os elementos necessários e recomendáveis para um filme; como chegar com a ideia para um filme (escreve-lo, criar o storyboard, escrever dialogo...); como atrair o espectador; como transmitir o horror de forma a perturbar o espectador; etc.

Este projeto pretende também testar/demonstrar a capacidade de realização de uma curta metragem de animação por um só elemento (trabalhando simultaneamente como realizador, ilustrador e animador) dentro de um prazo pré-estabelecido, vivenciando os diferentes constrangimentos.

METODOLOGIA

O desenvolvimento deste projeto incidiu numa fase inicial na análise e estudo do horror (usando autores de referência como H. P. Lovecraft, Junji Ito e Stephen King), secundado pelo estudo de narrativas de autor realizadas no mesmo contexto conceptual (tendo como referência Diego Schutt, Alexander Payne, Alfred Hitchcock e Wolf Rilla). Numa fase posterior foi definido o conceito e o contexto da história, incluindo o estudo dos ambientes e dos personagens. Filmes como “A Viagem de Chihiro”, de Hayao Miyazaki e “The Wall”, de Doug Liman foram analisados e utilizados como referências visuais para a construção dos ambientes, dos personagens e da intensidade dramática da narrativa.

O conhecimento adquirido permitiu definir os ambientes de modo mais detalhado e atribuir a cada personagem uma caracterização credível. Nesta fase, foi definido o estilo de animação mais adequado para a realização da história, assim como, as cores a utilizar, o movimento das personagens e dos objetos, o desenho e os efeitos sonoros. A pesquisa incidiu nas estratégias de transmissão do terror psicológico, na construção dos personagens, na exploração dos medos comuns, e no modo como estes potenciam a vulnerabilidade do espetador, na simbologia de cada elemento ou ação, e no modo como estes elementos afetam e interferem com o protagonista e a narrativa.

Para a construção da animação foram utilizados como obras de referência, os livros, “Da Cor à Cor Inexistente” de Israel Pedrosa, que descreve o valor das cores e o que estas emitem, e “The Animator’s Survival Kit” de Richard Williams, que explica como realizar uma animação, focando aspetos relacionados com o movimento das personagens e a construção de cenários, planos e ângulos. Complementarmente, analisaram-se filmes que geram os efeitos desejados, em contexto de animação ou de cinema com atores, como “Coraline” de Henry Selick, e “Peur(s) du noir” de Blutch, Charles Burns, Marie Caillou, Pierre di Sciullo, Lorenzo Mattotti e Richard McGuire, a visualização destes filmes que apoiaram a abordagem teórica-prática permitiu analisar processos e técnicas de animação, assim como testar o potencial gráfico e narrativo de diferentes materiais, suportes e instrumentos.

Numa segunda fase abordou-se o desenvolvimento de conceitos e narrativas de animação, a sua adaptação gráfica e cinematográfica, incluindo noções de tratamento digital e pós-produção.

1 Vale da Estranheza em inglês Uncanny Valley é um conceito associado à robótica que se refere às emo-

ções negativas, como medo ou repulsa, suscitadas por representações humanoides.

ANÁLISE DO HORROR

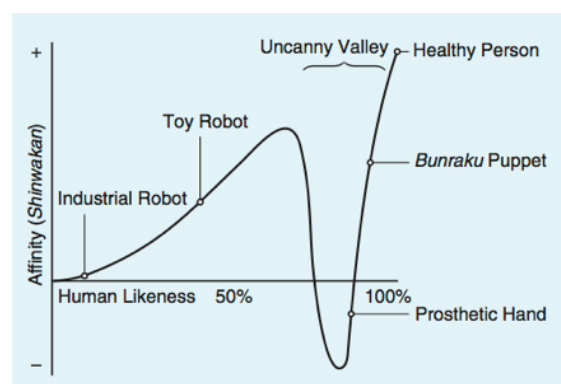


Figura 1 Tabela de Afinidade

legenda

Mori colocou a "semelhança a humanos" no eixo horizontal e a "familiaridade" no eixo vertical. À medida que um objeto ou imagem se assemelha a um ser humano, a noção de "familiaridade" aumenta. Contudo, os objetos não humanos tornam-se estranhos e a "familiaridade" diminui. No entanto, quando a semelhança a humanos se torna indistinguível, a noção de "familiaridade" aumenta.

Aristóteles (335 - 322 B.C.) explica que medo é quando os humanos são ameaçados por algo mais poderoso do que eles e horror é a incapacidade de evitar uma ameaça que se aproxima. Por esse motivo, uma força invisível, desconhecida ou incompreensível é um fator usado muitas vezes na literatura e no cinema para enfatizar esta sensação, sendo que a literatura e a cinematografia apresentam estratégias e abordagens distintas para transferir estas emoções. O cinema tende a inibir a imaginação do espectador, pelo detalhe e pela capacidade de representação visual que o meio permite, ao contrário de uma história escrita, que necessita do leitor e das suas vivências para recriar as situações e enquadrar as descrições e os contextos da escrita.

A escrita recorre da descrição para definir o horror sendo que um excesso de detalhe pode ser prejudicial para a narrativa e para a tensão visual virtual, mas, num filme ou numa banda desenhada o elemento pode conter uma estrutura difusa, visualmente incompreensível e com detalhes difíceis de descrever, embora, a maior parte das vezes, recorram de uma figura definida, bem delineada, inibindo a sensação pretendida, caso de “Hell'o Dollies” da coleção “Frankenstein” de Junji Ito e do filme “The Thing” de John Carpenter, onde surgem figuras grotescas, distorcidas para enfatizar o horror e acentuar a repugnância.

No entanto, o horror não depende apenas da configuração de uma figura, ele manifesta-se também pelo o que o espetador não conhece, pelo que lhe é sonogado, pela narrativa e pelo envolvimento do leitor/espetador no contexto da história, na imersão de um ambiente e/ou na conclusão, como no livro “The Whisperer in Darkness” de H. P. Lovecraft, o qual descreve os monstros em grande detalhe, mas contém um fim inesperado e perturbador. No livro, “The Mind Test”, de Rita Aero e Elliot Weiner, o psicólogo James Gear criou uma tabela que apresenta os medos mais comuns - asfixiar; chumbar num teste; ver um ente amado ferido; a morte de um ente amado; morrer; passar vergonha; não ter sucesso; cobras; guerra nuclear; falar num grupo; parecer ridículo; ataques terroristas; aranhas; guerra; cometer erros; o futuro; solidão; crimes.

Em 1970, Masahiro Mori, um professor de robótica, publicou um relatório, realizado no Instituto de Tecnologia de Tóquio, sobre a reação das pessoas perante a aparência de certos robôs. Ele reparou que quanto mais humana uma figura aparenta ser, se apresentar subtis características não humanas, causa desconforto ao indivíduo que a observa. Esta circunstância decorre do fato de que os seres humanos, reconhecem-se, através de expressões e movimentos, se olharmos para uma figura com falsos atributos humanos, assinalamos que algo está errado e não criamos empatia com essa figura, este efeito designa-se de Vale da Estranheza¹ (Uncanny Valley). A figura 01, uma tabela feita por Masahiro Mori, mostra que um boneco pode ter um aspeto tão humano que se torna perturbador, se não for humano o suficiente.

1 Vale da Estranheza em inglês Uncanny Valley é um conceito associado à robótica que se refere às emoções negativas, como medo ou repulsa, suscitadas por representações humanoides

HORROR NO CINEMA

A professora Joanne Cantor, da Universidade de Wisconsin, que estuda a relação das crianças com os media, identificou as três situações de filmes de terror que mais as perturbam e assustam; imagens perturbantes, ameaça iminente e falta de controlo.

Aparentemente, as nossas escolhas refletem a “procura de sensações”, isto é, ansiamos por experiências que sejam “novas, variadas, complexas e intensas” e por isso, escolhemos ver filmes não pelos seus enredos ou personagens, mas pelas emoções que nos despoletam. Sendo que, das muitas e variadas sensações que procuramos, há uma que se destaca entre todas elas, sentir medo. Parece contraintuitivo, mas é aquilo que acontece.

A mesma autora revela que todo o nosso corpo reage quando estamos a ver ou ouvir coisas que nos assustam, libertando substâncias químicas que provocam uma resposta fisiológica intrínseca a qualquer indivíduo conhecida por luta ou fuga. A expressão é uma declinação do inglês “fight or flight”, que resultou da investigação de Walter Cannon sobre a resposta do sistema nervoso a situações que ameaçam a segurança física ou emocional. Sempre que um animal se depara com uma situação de ameaça, existem apenas duas alternativas ou fica e lida com a ameaça (luta) ou foge e afasta-se (fuga). No entanto, nos seres humanos, as respostas bastantes são mais complexas.

Estes acontecimentos associados ao stress desencadeiam um conjunto de respostas biológicas que originam uma resposta inata do nosso corpo e que leva a que os nossos sentidos disparem. As pupilas dilatam, os batimentos cardíacos aumentam, os músculos contraem-se. No fundo, tudo aquilo que aconteceria se estivessemos numa situação em que o perigo iminente estaria diante de nós enquanto uma combinação de adrenalina, dopamina e norepinefrina inunda o sistema sanguíneo, resultando não apenas num despertar maior de consciência, energia e concentração, mas também de uma sensação de euforia tardia. É esse medo e receio que provoca uma espécie de recompensa pela “sobrevivência”, que nos faz reviver este tipo de experiências.

Apesar de horror e terror terem significados semelhantes, Ann Radcliffe, no livro “On the Supernatural in Poetry”, enumera e salienta as diferenças existentes entre estes conceitos, sendo que, horror é descrito como o medo de algo concreto, algo mais próximo do real, mesmo que seja um monstro ou um fantasma e terror é caracterizado como o medo do estranho e do desconhecido. Stephen King preconiza que há três tipos de horror, o nojento, o horror e o terror, para ele, nojento é quando aparece uma cabeça decapitada a cair pelas escadas, horror é quando as luzes se apagam e uma garra segura um braço, e terror é chegar a casa e reparar que tudo o que se possui foi levado e substituído por uma cópia. Segundo estas classificações, o filme “Saw”, de James Wan, estaria na categoria de nojento, “It”, de Stephen King, seria horror e “The Raven”, de Edgar Allan Poe, seria terror. Apesar das diferentes descrições e análises anteriores, estes contextos enquadram-se de modo abrangente na categoria do horror.

Na estação de rádio Book Show WAMC, Stephen King, ao ser entrevistado, disse que muita gente perguntava, em virtude das histórias de terror que constrói, se teve algum trauma na infância. De modo a desmistificar as especulações tentou explicar como surgem os enredos das suas histórias, “We think in a different way as children,

we tend to think around corners instead of a straight line, sometimes for a kid the shortest distance between two points is not a straight line, and that's the way that we think in dreams, and I think that as children we tend to live in this kind of dream state and we forgotten it in the same way, and because I equate that sort of dream state, I make this easy cross connection between childhood and strange paranormal powers, and it's been successful as a fictional device" (King, 1989). Nesta entrevista, Stephen King, explica que tenta escrever as suas histórias do ponto de vista dos sonhos e do que nos aterroriza enquanto crianças.

Nesta mesma entrevista, ao ser questionado sobre a origem do medo, King afirmou, "When we deal with stories of the supernatural, the mind sort of bifurcates and the story begins to talk to us on two levels, on the intellectual level you grasp the fact that it is make believe, but the subconscious grabs the story in a symbolic way, whether we like it or not. I'm not much when it comes to actual symbolism in stories, but I do realize that you're dealing here with things that substitute for other things the way that, in dreams, if you're dreaming about riding in a car and you're out of control, you're really dreaming about something else that as to do with your waking life, and the censor changes it just enough for it to be acceptable to the front of the brain, and I think that in a lot of supernatural stories we're dealing with the fears that exist on a very practical level, and in between those two levels the shout on top, where the make believe is going on, and the whisper underneath where the subconscious mind is saying: yes but this could really happen if you just changed a few things.

That's where the story can succeed, when we deal with the Grand Guignol, the things that really scare us are the things that are going on just outside the spotlight that you can't quite see." (King, 1989) Ele assinala que a principal razão porque o paranormal nos inculca tanto medo advém do facto, de apesar de o entendermos e de a história ser fictícia, subconscientemente, relacionamos a história com algo da nossa vida.

DESENVOLVIMENTO DE UM MONSTRO

Noël Carroll, um filósofo norte-americano, autor do livro “The Philosophy of Horror”, analisa a atração pelo horror, a natureza do horror e as personagens horrorosas na literatura e no cinema, explicando a biologia e a estrutura de uma personagem horrífica. Carroll afirma que *“Horrific monsters are threatening. This aspect of the design of horrific monsters is, I think, incontestable. They must be dangerous. This can be satisfied simply by making the monster lethal. That it kills and maims is enough. The monster may also be threatening psychologically, morally, or socially. It may destroy one’s identity (William Blatty’s “The Exorcist” or Guy de Maupassant’s “The Horla”), seek to destroy the moral order (Ira Levin’s “Rosemary’s Baby” et al.), or advance an alternative society (Richard Matheson’s “I am Legend”). (...) So the creators of art-horror must be sure that the creatures in their fictions are threatening and this can be done by assuring that they are at least physically dangerous. Of course, if a monster is psychologically threatening but not physically threatening—i.e., if it’s after your mind, not your body—it will still count as a horrific creature if it inspires revulsion.”* (Carroll, 1990). Basicamente, o monstro tem de provocar uma ameaça, seja física, psicológica ou outra.

No relatório “On the Nature of Creepiness”, de Francis McAndrew e Sara Koehnke, realizado na Faculdade de Knox, 2013, criaram uma lista de atributos que tornam uma pessoa arrepiante, e por cada linha é atribuído um valor que retrata o quanto uma característica deixa as pessoas desconfortáveis à volta do indivíduo.

As entradas da pesquisa elencam algumas situações identificadas que algo ou alguém é assustador. Numa primeira fase o estudo continha 44 itens que avaliavam as características de uma pessoa assustadora descrita por um amigo de confiança (um comportamento peculiar ou uma característica física específica). Numa tentativa de reduzir o número de variáveis foi considerado o fator que englobava as variáveis relacionadas com um comportamento não-verbal ou físico característico de pessoas assustadoras.

O estudo apontou que a hipótese de ficarmos assustados ou desconfiados face a ameaças iminentes ou prováveis é uma resposta emocional adaptativa que nos permite manter a vigilância, face à ambiguidade e a potenciais ameaças.

The person stood too close to your friend (.509)
The person had greasy hair (.582)
The person had a peculiar smile (.546)
The person had bulging eyes (.563)
The person had long fingers (.503)
The person had unkempt hair (.609)
The person had very pale skin (.566)
The person had bags under his or her eyes (.599)
The person was dressed oddly (.601)
The person licked his or her lips frequently (.580)
The person was wearing dirty clothes (.571)
The person laughed at unpredictable times (.546)
The person made it nearly impossible for your friend to leave the conversation without appearing rude (.500)
The person relentlessly steered the conversation toward one topic (.519)

CONSTRUÇÃO DE UMA NARRATIVA

O objetivo principal de uma narrativa é permitir a compreensão da história num espaço de tempo pré-definido de modo contínuo e fluído, através da sucessão de cenas e sequências de imagens que alteram o tempo real. Esta estratégia permite que o espectador estabeleça as relações temporais e conceptuais entre os elementos que constituem a animação. Um filme de animação autoral pressupõe a construção do olhar de alguém sobre algo, e que o background cultural, imagético e cinematográfico utilizado é determinante para a sua construção garantindo a posterior descodificação por parte do espectador.

A narrativa num filme de animação é usualmente composta por introdução, desenvolvimento e conclusão.

a introdução

permite dar a conhecer as personagens, o tempo e o local;

o desenvolvimento

permite compor a trama e o suspense que culmina no clímax, através da narrativa e das ações das personagens;

a conclusão

resulta da junção de todos os elementos da história.

Os elementos básicos da composição narrativa são usualmente compostos por tempo, espaço e ação.

o tempo

permite dar a entender o tempo que passa ao longo da história e evitar-se saltos drásticos para que o espectador/leitor possa acompanhar os eventos;

o espaço

deve ser esclarecido no início da narrativa e sempre que haja uma alteração de local;

a ação

permite elaborar o mais importante de todos os elementos básicos, a história tem de conter uma ação.

CONTEÚDOS DA AÇÃO

Personagens,
cada personagem principal ou secundária deve interagir com a história.

O conteúdo da história deve dar a conhecer o conteúdo da história e deve conter todos os elementos referidos anteriormente, usualmente é composto por assunto, clímax e resultado.

o assunto
deve descrever o evento em pormenor, acrescentando somente os detalhes importantes para a compreensão da história (trama e suspense). A montagem deve conduzir a ação a um mistério, que será revelado no clímax;

o clímax
deve tratar o momento chave da narrativa, deve ser um excerto emocionante em que os factos se encaixam;

o resultado
deve esclarecer a narrativa, onde tudo que ficou suspenso durante o desenvolvimento, trata a conclusão da história.

DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

“Quando prestamos atenção a uma história, envolvemo-nos com a narrativa a dois níveis. No primeiro nível, colocamos temporariamente de lado os nossos planos e preocupações e focamo-nos nos planos e preocupações dos personagens. Ao colocarmo-nos no lugar deles, imaginamos o que eles estão a sentir.

No segundo nível, as nossas emoções são evocadas perante as circunstâncias em que o personagem se encontra na história. Quando isso ocorre, transpomos para a vida do protagonista uma importância que, normalmente, só atribuímos à nossa própria vida ou à vida de pessoas próximas.” (Schutt, 2010). Segundo Diego Schutt, para que o espectador se identifique com a personagem, ele deve ter um desejo ou objetivo nobre ou importante, deve ter uma vida para além do conflito da história, deve ter defeitos e mostrar um lado vulnerável, deve ultrapassar obstáculos difíceis, deve fazer erros, deve ser vítima de injustiça, ter qualidades e talentos, e ter uma opinião acerca de outras personagens.

As personagens devem ser definidas pelas características, personalidade e identidade.

as características

referem-se aos atributos físicos e à aparência;

a personalidade

apresenta o comportamento, nomeadamente as qualidades e defeitos;

a identidade

permite a empatia do público com a personagem; identificação.

Classificação das personagens na narrativa

Um personagem pode adoptar uma das várias classificações numa história de acordo com o seu desempenho. Pode ser o protagonista, co-protagonista, antagonista, oponente, falso protagonista, coadjuvante ou figurante.

o protagonista

refere-se à personagem principal, a mais bem desenvolvido da história, o foco da narrativa;

o co-protagonista

trata-se da personagem com a relação mais próxima ao protagonista e ajuda-a a atingir o seu objetivo;

o antagonista

aparece como um personagem que ameaça o protagonista, esse personagem tende a impedir o protagonista de atingir o seu objetivo;

o oponente

surge como um personagem que tem uma relação próxima com o antagonista e compartilha, em algum nível, o mesmo desejo que ele;

o falso protagonista

adoptado como personagem que é apresentado de forma a induzir o leitor a acreditar que ele é o foco principal da trama para, na sequência, revelar quem é o verdadeiro protagonista, este personagem normalmente é ideal para confundir os espectadores;

o coadjuvante

interage como personagem secundário que auxilia no desenvolvimento da história;

o figurante

surge como um personagem com papel ilustrativo, que não tem relação com o enredo ou com nenhum dos personagens. utilizado apenas para compor um cenário.

Classificação das personagens quanto à sua existência.

A existência das personagens pode ser classificada como fictícia ou ficcional, real ou histórica, real-ficcional, ficcional-ficcional.

fictício ou ficcional

trata-se de personagens criados e baseados em pessoas reais concretas. neste caso, os personagens podem ser trabalhados segundo arquétipos, estereótipos, ou a viverem histórias quotidianas;

real ou histórico

trata-se de personagens que existiram há determinado tempo, no qual o autor concretiza uma pesquisa, para traçar características físicas e psicológicas reais.

real-ficcional

trata-se de personagens reais, porém com certa personalidade ficcional atribuída pelo autor, para a conveniência da história;

ficcional-ficcional

trata-se de personagens completamente fictícias, com determinadas características psicológicas e físicas possíveis apenas no contexto da ficção.

PRODUÇÃO DE UM FILME

Tipos de guiões

Os guiões podem ser classificados de guião literário, guião técnico, storyboard.

guião literário

deve conter o tempo, o espaço, o percurso da ação e o perfil da personagem.

guião técnico

idêntico ao guião literário mas adapta o trabalho, definindo numa grelha, por ordem de cada cena, o plano, o ângulo, o diálogo, entre outras informações se forem necessárias.

storyboard

apresenta uma versão resumida e mais visual do guião técnico, também retrata os planos e diálogos a usar, mas com suporte visual em forma de desenho.

Fases de produção de um filme

Na produção de um filme de animação são estabelecidas fases que têm especificidades próprias, nomeadamente Pré-Produção, Produção e Pós-Produção.

1ª Fase – Pré-Produção

É nesta fase de definições e planeamento que todo o processo tem início.

“Much of the failure of a young filmmaker stems from the fact that he does not make preparations prior to film making. Here, as in any other creative process, you need to know exactly what is wanted and find the best way to achieve it.” (Rilla, 1960).

1º. Esclarecer os objetivos do filme

- o que pretende informar?
- desperta algum tipo de sentimento?
- aborda alguma questão social, religiosa ou política?

2º. Estudar o público-alvo

- ter em conta as necessidades, interesses e o seu perfil.
- idade, sexo, condição sócio económica, grau de instrução, localização geográfica, etc,
- factores que influenciam as suas preferências
- antecipar a sua reação e adequar o estilo do filme a essas características.
- o filme terá de captar o seu interesse e surpreendê-lo no fim.

2ª Fase – Produção

Na fase de produção do filme define-se os planos a utilizar, a cor e iluminação, o movimento (rápido ou suave), e os planos (curtos ou longos).

Planos

Os planos caracterizam-se por enquadramento; composição; ângulo e devem ser analisados individualmente quanto ao seu valor estético e/ou ao seu valor informativo, em articulação com a totalidade, de modo, a avaliar a sua relevância para a narrativa. Na montagem de planos deve adoptar-se o efeito Kulseshov, técnica que salienta que o entendimento da narrativa ocorre de modo mais eficaz quando a acção é apresentada através da junção de dois ou mais planos do que num só plano:

a) enquadramento

Determina o enquadramento da personagem no ambiente onde a situa. Cada enquadramento centra uma acção ou expressão diferente.

- Um plano grande (que demonstra grande parte do cenário) usa-se, sobretudo, para situar a acção global e/ou permitir um relaxamento da tensão visual.
- Um plano de conjunto (apresenta uma boa parte do cenário e a personagem aparece integrada no espaço onde decorre a acção) dá mais clareza aos pormenores da acção das personagens e menos ao ambiente.
- Um plano americano (apresenta a pessoa dos joelhos para cima) privilegia a acção da personagem.
- Um grande plano (dos ombros ao rosto) privilegia a intimidade da personagem e aproxima o público à pessoa, ao eliminar o ambiente que a envolve.

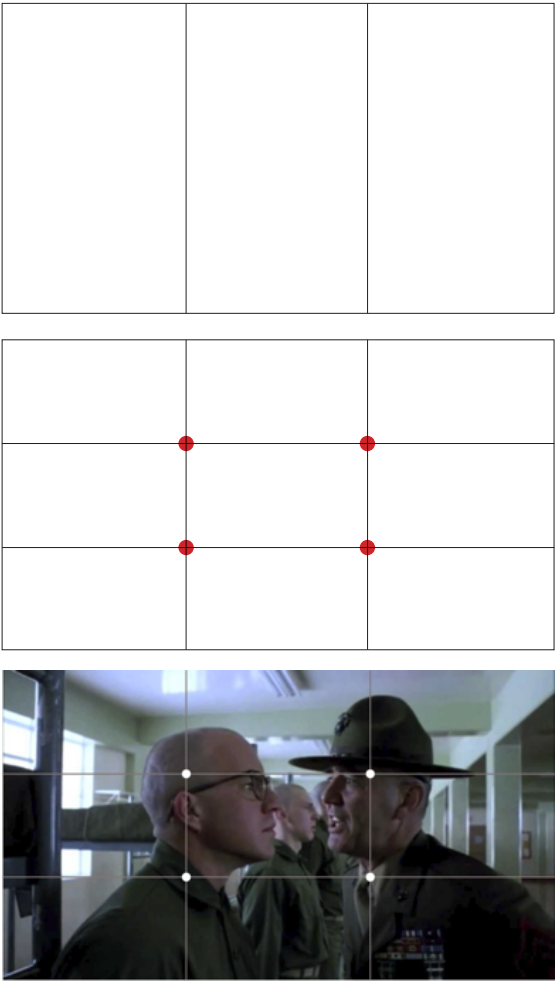


Figura 2 Regra dos Terços aplicada em "Full Metal Jacket"

b) composição

A composição da imagem está relacionada com a disposição estética dos elementos que aparecem no plano. Os objetos ou pessoas que aparecem em primeiro plano captam mais facilmente a atenção do espectador.

b.1. regra dos terços

Esta regra é uma técnica utilizada para obter melhores resultados. Para utilizá-la deve-se dividir a fotografia em nove quadrados, traçando duas linhas horizontais e duas verticais, a imagem que sobrepõem os pontos de cruzamento são mais destacados.

Quando alguém se move numa determinada direção, é comum deixar um espaço vazio ao lado da imagem para onde a personagem ou objeto se dirige, esta opção acentua a sensação de movimento.

b.2. linhas

Todas as imagens são compostas por linhas, sejam curvas, rectas, etc. para além de orientarem o olhar do espectador de uma determinada forma, podem também sugerir um significado próprio.

c) ângulo

O ângulo através do qual a personagem é apresentada tem um significado narrativo e um impacto dramático:

- no ângulo normal, a câmara situa-se ao nível da personagem e é o menos dramático.
- no ângulo picado, a câmara capta a personagem/objeto de cima, dando um efeito de fracasso, inferioridade e humilhação.
- no ângulo contrapicado, a câmara capta a imagem de um ponto baixo, a olhar para cima, dando um efeito de superioridade e poder.

3ª Fase – Pós-Produção

Esta fase caracteriza-se por seleccionar e reorganizar as imagens, colocar a banda sonora e os efeitos especiais, colocar as legendas e outros elementos técnicos. Durante esta fase:

- todas as imagens gravadas são revistas, seleccionadas e reordenadas;
- a banda sonora é posicionada;
- os efeitos são aplicadas;
- os erros detetados são corrigidos;
- o grafismo, as legendas e os títulos são colocados.

HISTÓRIA

Sinopse

Um pai e um filho, isolados numa casa na floresta, tentam sobreviver a uma epidemia à escala mundial, provocada por um vento que causa a morte de quem o ouve. A família adapta-se, mas as personagens enfrentam forças e atividades paranormais, que interferem com a sua sobrevivência.

História

A história integra-se numa casa na floresta, habitada por um homem de 40 anos e o seu filho adolescente. A casa tem as janelas seladas com tábuas de madeira e a porta tem uma forra de panos e toalhas nas bordas. Apesar da estranheza da casa, a família parece ocupada com atividades comuns. O filho está com os auriculares colocados a ouvir música do telemóvel e o pai está a ler um livro ao lado do rádio que está a tocar música.

O pai assim que se apercebe que uma das tábuas que está a selar a janela está solta, aumenta o volume do rádio e chama a atenção do filho. Rapidamente procura um martelo e um prego e pede ao filho que segure na tábua enquanto a martela.

Após o jantar, pai e filho vão se deitar. No quarto do pai, o rádio do despertador está ligado, e no quarto do filho o telemóvel está ligado ao carregador e a tocar música. Do exterior ouve-se o vento a bater nas janelas e a soprar num tom estranho, opressivo, como uma profusão de gritos e lamentos.

O VENTO GRITA

Filipe Vasconcelos

Na manhã seguinte, o rádio ainda toca e o filho está sentado a mexer no telemóvel com os auriculares postos, a enviar uma mensagem a dizer “responde”. Na mensagem aberta vê-se que previamente tinha enviado uma mensagem a questionar “estás bem?”, juntamente com outras conversas triviais. Ao sair da janela de mensagens, surge a lista de pessoas para quem ele enviou mensagens e vê-se que mandou a mesma mensagem “responde” a todas elas.

O pai recolheu da mesa o seu telemóvel, e pediu ao filho os auriculares. O filho repara nas horas, vê que são 11H00 da manhã, coloca uma música a tocar no telemóvel e desloca-se em direção à porta, mas o pai impede-o e exige que lhe dê os auriculares. O filho sente que tem de obedecer. O pai coloca os auriculares nos ouvidos, põe a música a tocar, e avisa o filho para tapar os ouvidos e abrir a porta.

Enquanto circula pela floresta enevoadá, apercebe-se que o chão está pejado de animais mortos. Inclina-se e observa os animais que parecem estarem todos a apodrecer, passado uns minutos, repara num ninho com pássaros recém-nascidos mortos, mas ao contrário dos outros animais, esses não aparentam estar putrefactos.

O relógio indica 13H00 horas e a família está a almoçar os pássaros fritos com pão e cogumelos e a ver televisão. As notícias falam de um vento que causou milhares de mortes no mundo inteiro, devido às vítimas o terem ouvido. A televisão divulga uma imagem retirada da internet, declarando ser o primeiro aviso ao mundo. A imagem captada de uma janela apresenta fotografias de pessoas mortas na rua, com o texto “DON’T LISTEN TO THE WIND! DON’T LISTEN TO THE WIND! DON’T LISTEN TO THE WIND! IT’S KILLING PEOPLE”. É aconselhado que toda a gente se feche em casa e que não ouçam o vento.

São 10H00 da noite, o filho está deitado no sofá e o pai a beber uísque, apesar do rádio estar a tocar alto, os dois ouvem o vento a bater com força na porta e nas janelas, e resolvem ir para os quartos e tentar dormir.

No dia seguinte, o filho está a ver televisão e a tentar ligar a alguém pelo seu telemóvel, enquanto o pai anda pela floresta, a ouvir música, e à procura de mais comida. Enquanto caminha é surpreendido com o aparecimento de um gato magro com coleira, com as orelhas cortadas e sujas de sangue. Ao ver o gato, tem uma ideia macabra, mas necessária. Quando se aproxima do gato, ele demora a detetá-lo, mas quando o sente, foge instantaneamente. Ao acelerar o passo, os auriculares caem, e ouve de imediato um vento suave composto de vozes baixas e agoniadas, em pânico, coloca de imediato os auriculares nos ouvidos. Perdendo o gato de vista, continua a andar pela floresta.

Na casa, o filho assiste na televisão, um grupo a discutir sobre mensagens religiosas spam, e a encorajar as pessoas a ouvirem o vento. No entanto, as mensagens contêm um ficheiro amr, que causa a morte a quem o ouve. Subitamente, o canal apresenta uma transição estranha e o debate é interrompido por um texto “Filhos de Deus, O Senhor está a chamar-nos. Conseguem ouvi-Lo?” com a música “I Talk to the Wind” dos King Crimson a tocar, pouco depois o programa reinicia e confirmam que, a transmissão foi interrompida, presumidamente por um hacker.

O pai, cansado e desesperado, continua a caminhar na floresta à procura de comida, quando encontra o gato novamente distraído a comer um outro animal, desta vez aproxima-se do gato devagar, mantendo-se por detrás dele, e salta para cima dele.

São 10H00 da noite, o filho está a lavar a loiça e o pai está na mesa a observar a coleira do gato, quando o pai recebe uma mensagem no telemóvel de um número privado, “A luz de Deus estende a nós, não evites a salvação, deixemos o coro dos anjos guiar-nos aos portões”, no fim da mensagem encontra-se um ficheiro amr chamado “Palavra do Senhor”. De imediato, o filho retira o telemóvel das mãos do pai e elimina a mensagem.

Os dois dão um salto quando ouvem socos e pontapés a baterem na porta e nas janelas. O filho pega numa pá e bate na parede com a intenção de intimidar quem estivesse a causar aquilo, mas as pancadas continuam. Entretanto, o pai colocou os auriculares nos ouvidos, tirou a pistola da gaveta e dirigiu-se para o exterior da casa de revólver em riste na mão direita. Após olhar em todas as direções reparou que não havia ninguém no exterior, e que o ruído era provocado pelo vento a soprar com uma força considerável. O vento soprava com tanta intensidade que mal podia ficar quieto num sítio e tinha de segurar os auriculares com a mão e o ombro esquerdo, tendo de retornar rapidamente para o interior da casa.

Quando entra em casa, recebe mais uma mensagem no telemóvel de um número privado, contrariado, pega no telemóvel, mas antes de poder fazer alguma coisa, o telemóvel desbloqueia-se sozinho e a mensagem abre automaticamente o ficheiro amr. Em pânico, tenta colocar sem sucesso o som em pausa, até que atira o telemóvel contra a parede, partindo-o. Os dois ficam apavorados e com expressões de dor, o filho tapa a boca para prevenir que vomitasse, sem sucesso.

No fim do dia, os dois vão para os seus quartos. O filho retira o cartão do telemóvel, impedindo que o ficheiro amr abra automaticamente, caso receba a mesma mensagem, e leva o rádio para o quarto para tocar enquanto dorme, mas o som conjunto do rádio e do despertador não conseguiam sobrepor-se ao som do vento a bater com violência, impedindo-os de dormir naquela noite.

No dia seguinte, enquanto a família está a limpar a casa e o filho sacode as colchas do sofá, as notícias na televisão revelam que o vídeo que interrompeu o programa do dia anterior tinha causado a morte de espectadores de um outro canal de televisão, pois o vídeo continha um áudio do vento no fim e a estação não conseguiu interromper de forma atempada a emissão do vídeo.

A família sobressalta-se quando alguém bate à porta. Pai e filho ficam quietos e apreensivos a olhar para a porta, questionando-se se seria outra vez o vento, até algo ter batido de novo à porta. Desta vez, era inconfundível que alguém estava a bater à porta, os dois hesitaram por uns segundos até que o pai pegou no telemóvel do filho, inseriu o cartão, colocou os auriculares, pôs a música a tocar, disse ao filho para tapar os ouvidos, e resolutamente destrancou a porta e abriu-a. Um vento forte empurrou o pai para trás e abriu a porta bruscamente. De imediato, o pai fechou a porta e trancou-a.

Horrorizados, observam a porta a destrancar-se sozinha. Rapidamente, o pai

encosta-se contra a porta, tranca-a à chave e aguenta-a. As notícias foram interrompidas pelo vídeo do dia anterior e o filho pressiona o botão do comando para desligar a televisão, mas esta continua acesa, logo de seguida tenta desligar a televisão, mas ela continua ligada até puxar o cabo. Logo de seguida, o rádio liga-se sozinho, ouvindo-se a música dos King Crimson. Novamente, o filho tenta desligar o rádio, mas tem de puxar da parede o cabo de alimentação elétrica. Apesar de estar desligada, a televisão liga-se sozinha com o vídeo ainda a dar, desta vez, sem hesitação, o filho pega numa pá e parte a televisão, e faz o mesmo com o rádio quando este se liga também. Depois de terem tapado a porta com o sofá, a mesa e outros móveis, o pai foi buscar um velho leitor de cd e ligou-o.

Exausto com o sucedido, depois de retirar o cartão do telemóvel e colocar o telemóvel do filho na cadeira da sala, o pai deslocou-se para o quarto para descansar e o filho fez o mesmo. Passados 10 minutos, o filho inseriu o cartão do telemóvel e ligou-o, verificando que tinha 9 chamadas não atendidas e 12 mensagens não lidas, todas de sua mãe. Rapidamente leu as mensagens e no ecrã eram visíveis as mensagens, “por favor atende quando puderes”; “o teu pai está aí?”; “eu bati à porta, mas ninguém a abriu”; “estão em casa?”; “liguem para mim”. Nesse mesmo momento, liga para a mãe, mas ela não atende. Decidido, coloca os auriculares nos ouvidos, liga a música e sai de casa a passo acelerado. Ao passar na floresta, recebe uma mensagem de um número privado.

Quando o pai se levantou e chegou à sala, reparou que os móveis a tapar a porta tinham sido desviados, receando o pior, foi ao quarto do filho e viu que este não estava lá, apreensivo procurou pela casa toda, até se convencer que o filho tinha saído de casa.

Desesperado para ir atrás do filho, mas sem nada para tapar o som, o pai abriu a gaveta, tirou a pistola e deu um tiro rente ao ouvido, apesar de sentir dores excruciantes, disparou um outro tiro rente ao outro ouvido. Momentaneamente surdo, o pai corre pela floresta atrás do filho.

Ao correr no anoitecer vermelho da floresta rodeado por uma névoa forte, com a visão limitada, para por um segundo para respirar e vislumbra à distância, uma sombra humanoide distorcida encoberta pela névoa a correr em direção a ele. Repara depois noutras figuras a correrem na sua direção, até ver um exército destas sombras, o assobio da sua surdez começa a desaparecer e o som abafado transforma-se nos gritos do vento.

STORYBOARD

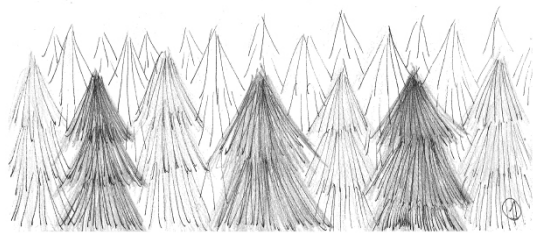


Figura 3 apresentação do ambiente.



Figura 4 apresentação da casa



Figura 5 plano médio do personagem Pai

O *storyboard* realizado para a concretização deste projeto teve um total de 489 páginas que apresentam as cenas que compõem o filme, permitindo visualizar em detalhe cada cena da história e acompanhar o desenvolvimento do filme descrevendo as ações dos personagens e de todos os aspetos visíveis e audíveis do filme.

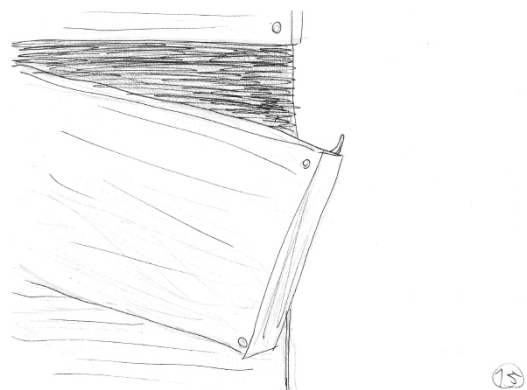


Figura 6 plano de pormenor da janela

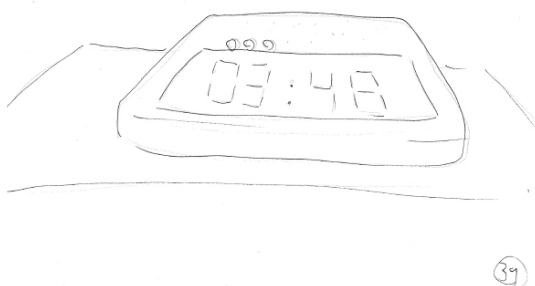


Figura 7 plano de pormenor do alarme

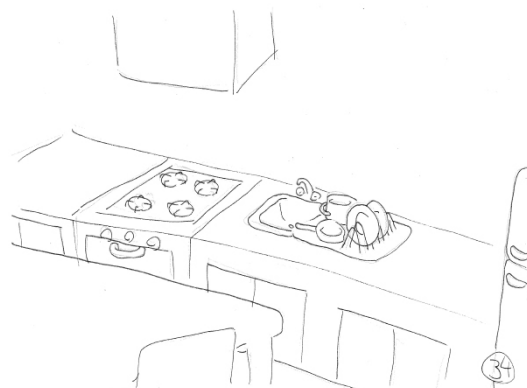


Figura 8 plano geral da cozinha



Figura 09 plano de pormenor do telemóvel



Figura 10 plano americano do filho

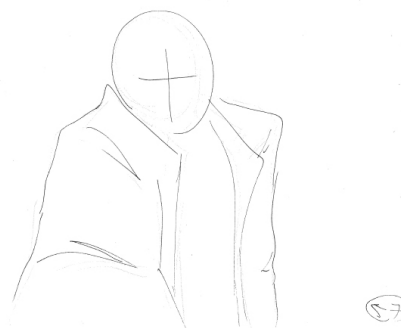


Figura 11 plano médio do personagem pai

INSPIRAÇÃO

A névoa que caracteriza o ambiente do filme, inspirada no livro “The Mist”, de Stephen King, é um elemento que complementa o ambiente de horror, acentuando um sentimento de vulnerabilidade. Os nevoeiros são assustadores porque limitam a visão e despoletam o receio pelo desconhecido, surgindo por isso, associados a diversos temores que as pessoas encerram em si mesmo, muitos deles decorrentes de experiências individuais ou criadas pelo imaginário coletivo.

A narrativa do filme foi inspirada em “LOCAL58 – COMMUNITY TELEVISION”, um canal de YouTube, criado por Kris Straub, que narra a história de uma realidade alternativa através de clipes de um canal de notícias fictício que revela uma epidemia misteriosa; e no utilizador “TheSunVanished” uma conta no Twitter, que conta uma história, através de diferentes publicações, que toma lugar numa realidade alternativa de um indivíduo que fala de como sobrevive fechado em casa a proteger-se de motins, de uma força maligna e de outros distúrbios, depois do Sol ter desaparecido.

O grupo religioso que surge nesta curta metragem foi inspirado em seitas e cultos reais, como a Família Manson, que realizava homicídios macabros aparentemente motivados pela música dos Beatles “Helter Skelter”, ou no Templo do Povo dos Discípulos de Cristo ou no Heaven’s Gate, que convenceram centenas de seguidores a cometer suicídio.

O fenómeno sobrenatural corporizado no vento e as figuras fantasmagóricas que surgem no final do filme foram baseados na banshee, uma entidade folclórica de origem irlandesa, em que é correntemente relatado e aceite que, os seus choros ou gritos são presságios de que quem os ouve está prestes a falecer.

“Ninguém parece tê-la visto; é menos uma forma que um gemido que traz horror às noites da Irlanda (...) anuncia, ao pé das janelas, a morte de algum membro da família.” (Borges, & Guerrero, 2000).

A figura monstruosa que surge no final do filme foi inspirada nas criaturas de H. P. Lovecraft e no monstro que surge no final do vídeo “Fantasy” dos DYE, animado por Jeremie Perin.

NARRATIVA

Introdução

O filme introduz numa primeira fase o ambiente e as personagens, mas indiciando desde logo que a história já está avançada. O ambiente desolado do interior da casa, as janelas e a porta seladas, e a necessidade dos personagens de que haja som dentro da casa, levanta questões aos espectadores, que são depois respondidas subtilmente através do evoluir da ação do filme.

A razão desta narrativa se estruturar deste modo decorre da intenção de centrar a ação no modo como os personagens se adaptam às situações e menos na causa da epidemia ou da reação do público. A abordagem cénica do filme procura que o espectador se identifique com os personagens e sinta o mesmo isolamento e a mesma angústia perante as situações que os limitam e transcendem.

Desenvolvimento

Ao longo do filme o espectador observa e participa com as personagens na realização das suas vidas perante uma crise estranha, subjugados por rotinas deprimentes e tediosas. Para acentuar o dramatismo da narrativa e aprofundar a dimensão humana das personagens e da narrativa, fenómenos sobrenaturais, cultos e atividades paranormais entrecruzam-se com as vidas das personagens.

A história evolui de modo lento e subtil, em que o silêncio das personagens principais, definido desde logo como um requisito primordial da narrativa, amplifica o carácter claustrofóbico da história, para que, os movimentos e as ações dos personagens adquiram um carácter significativo. Ainda que tenha sido necessário recorrer a vozes e sons, nomeadamente da televisão, para explicar detalhes mais específicos, os diálogos têm a intenção de serem os menos diretos possível, permitindo que o espectador conclua a história por si, mantendo-o mais atento e imerso na imagética do filme.

Conclusão

O destino das personagens nunca é revelado, para que os espectadores antevejam o final da história ou que especulem sobre ele. Esta indefinição do destino das personagens potencia o mistério e amplifica a percepção de horror. Esta incerteza quanto ao destino das personagens engloba também a mãe, uma personagem que só é mencionada no final do filme, mas a sua existência é percebida desde o início do filme, nomeadamente pela presença de uma cadeira extra na cozinha, do retrato no final do corredor e a existência de uma cama de casal no quarto do pai.

Tempo

A história decorre numa realidade paralela alternativa, em Novembro, uma altura do ano onde o ambiente é cinzento, desolado e frio e as noites são longas e escuras, responsável por depressões e desordens afetivas devido à proximidade temporal do Inverno. Este ambiente sombrio e enigmático deu inspiração e contexto ao surgimento de várias criaturas maléficas folclóricas.

A história começa uns dias após o incidente, à escala mundial, ter ocorrido e as pessoas já se terem adaptado à situação. No dia-a-dia as personagens principais já têm uma rotina, no início do filme as notícias falam da demissão da PSP e o surgimento da “polícia voluntária” e o vento surge associado a uma seita ou a um culto seguidor. Como o ataque do vento é mortífero e quase instantâneo, a história centra-se na sobrevivência dos mais aptos e no desenvolvimento dos personagens. Esta abordagem tem por intenção enfatizar junto do espectador o horror e criar situações mais perigosas do que as iniciais.

Espaço

A história passa-se numa casa isolada, na floresta, habitada por duas personagens, transmitindo sinais profundos de isolamento e solidão. A floresta está cercada por névoa o filme todo, limitando a visão do fundo, o que transmite vulnerabilidade. Os espaços são representados com cores pouco saturadas e escuras, dando um tom sombrio e irreal. Neste caso, a ausência de cores contrastadas acentua a intenção de fuga ao realismo e transmite funções e noções diversas à narrativa adquirindo um efeito simbólico.

AÇÃO

Introdução

Os elementos principais da história são dados a conhecer desde o início da narrativa. O espectador fica a conhecer o local onde decorre a história (a floresta), o tempo que decorre após o evento (ajustamento da vivência familiar no período pós a epidemia), as personagens (um pai e um filho) e a ação que, apesar de não ser óbvia, salienta desde o início do filme que a família tenta evitar a audição do vento para sobreviver.

Assunto

O vento é uma ameaça invisível, difícil de evitar e de antagonizar, que provoca vítimas com muita facilidade. Embora os protagonistas não tenham hipóteses de o vencer, necessitam de o evitar e resistir às ameaças, para que os espectadores possam criar empatia com os personagens.

Apesar da banda sonora ser dominante no filme, no sentido de que as personagens estão a ouvir música ou a ver/ouvir notícias constantemente, o filme transmite privação de som. Ainda que as personagens estejam a ouvir rádio, televisão, telemóvel, etc. para evitar os sons do mundo, e sobreviverem a ausência de diálogos entre os personagens acentua a ausência de som da vida delas. Ao longo da história, está implícito a existência de uma terceira personagem, a mãe, mas nada é referido até ao final do filme.

Clímax

Apesar dos ordálios que as personagens sofreram, eles conseguem lidar com as dificuldades, mas a situação piora quando uma força se aproveita de um elemento ausente da família e de uma fraqueza de uma das personagens, para expor os dois ao perigo. A suposta mensagem enviada pela mãe para o filho a pedir ajuda, e a saída impulsiva do filho para a socorrer despoleta todo o desfecho da história e a sua incerteza.

Resultado

Embora o final nunca seja explícito, a insinuação é que ambas as personagens morrem, o que para além de colocar em causa os clichés de personagens que conseguem sempre ultrapassar todos os perigos, acentua também a severidade da situação e relembra ao espectador que nem todos os problemas podem ser resolvidos, bem como assinala vulnerabilidade e mortalidade humana, face às forças da natureza.

PERSONAGENS

Características

As personagens têm rostos, mas não têm olhos nem bocas, o que os limita nas expressões faciais, dando-lhes um tom mais severo e conectando-os mais à realidade: as emoções das personagens são transmitidas pelas suas ações, mais do que pelas suas expressões faciais.

Personalidade

As personagens revelam sentido de sobrevivência, embora expressem valores e falhas, pois apesar de conseguirem viver para além da epidemia, cometem erros que eventualmente os condenam: o filho é orgulhoso e decidido, mas a sua atitude precipitada impele-o para a floresta à procura da mãe sem pensar ou discernir cautelosamente; o pai é protetor e cuidadoso, mas, tal como o filho, cede às emoções, o que o leva a realizar um ato autodestrutivo e a expor-se diretamente ao perigo.

Identidade

As personagens são, propositadamente, simples, não têm traços de heróis ou vilões, as personagens constituem-se como uma família comum a viver as rotinas do dia-a-dia. Os espetadores ao observar como os personagens tentam sobreviver a um fenómeno mortífero podem mais facilmente criar empatia com eles.

Os personagens são um pai e um filho, para que a grande maioria dos espectadores seja capaz de se identificar com, pelo menos, um deles, um pai que se sacrifica e tenta sustentar os filhos e um filho que tipicamente tenta proteger os pais, sem que estes tenham noção.

CRIAÇÃO DO FILME



Figura 12 Desenho inicial das personagens



Figura 13 Desenho final das personagens

Design das Personagens

As personagens desenhadas apresentam-se pouco caricaturados e, de certo modo, genéricos, com pouco detalhe para se enquadrarem no ambiente espartano da história. As personagens cabisbaixas e carrancudas variam pouco na sua expressão facial. Apresentam fâcies apreensivos, introspetivos com poucas variações, sendo que numa situação real as pessoas tendem a reservar-se e a exprimir-se menos com o rosto e mais com a linguagem corporal, que se apresenta mais subtil e discreta. Apesar de ser um desenho animado, houve a intenção de mimetizar uma situação real, recuperando emoções e receios que poderiam de facto existir numa situação concreta. Nesse sentido, procurou-se que as expressões dos personagens fossem as mais próximas da realidade. O uso limitado de expressões e elementos faciais aproxima-os mais da realidade e, de certa forma, mais distantes da humanidade.

O pai apresenta uma aparência robusta, madura com experiência de vida, que vive em função do dia a dia, para proteger o filho e sobreviver à epidemia; o filho adolescente, procura afirmar a sua autonomia, tornando-se decisivo e protetor da casa e do pai.





Figura 14 Cabana do filme "Evil Dead"

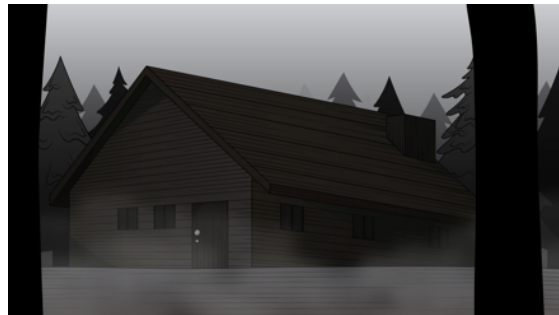


Figura 15 Desenho da cabana do filme



Figura 16 Cabana do filme "Cabin in the Woods"



Figura 17 Desenho dos interiores do filme

Design do Ambiente

O estudo prévio dos ambientes e dos personagens foi realizado em Adobe Illustrator. O ambiente inspirado em ambientes construídos para filmes de horror populares é deliberadamente simples e despojado tendo por referência formal uma realidade imaginada, apresentando profundidade em perspectiva linear e com um cromatismo neutro pouco contrastado.

A casa na floresta, apresenta-se isolada e afastada da humanidade, sugerindo desconfiança e um virar de costas a civilização. Estas opções reforçam o distanciamento ao mundo e aos outros acentuando o ambiente depressivo e enigmático que a história requer.

A névoa, para além de dar um tom estranho e sombrio, reforça o mistério e a tensão, pois aumenta o isolamento e reduz a visibilidade, transmitindo uma sensação de fraqueza e vulnerabilidade. Ainda que, o perigo principal não necessite de se esconder, a névoa simboliza o ataque eminente súbito e invisível.

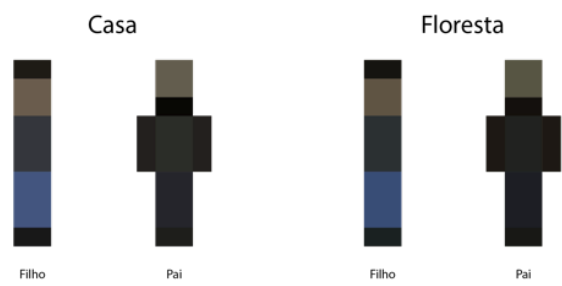


Figura 18 Paleta dos personagens

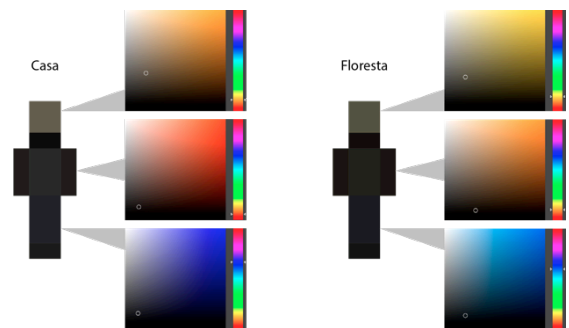


Figura 19 Paleta dos ambientes



Figura 20 Transição de cores

Ambiência Cromática

O cromatismo adotado em toda a narrativa fílmica apresenta cores escuras e pouco saturadas, dando um tom melancólico e sombrio. O interior da casa tem um tom castanho e a floresta, apesar de ser cinzenta, tem um leve filtro verde, com a exceção das cenas finais que se apresentam a vermelho, para enfatizar a intensidade do desfecho da história.

A paleta de cores utilizada nas personagens varia em função do local onde estas se situam, no interior da casa as cores dos personagens ficam mais próximas do castanho e na floresta aproximam-se do verde.



Figura 21 desenho do monstro do final do filme



Figura 22 quadros chave



Figura 23 sequência de animação

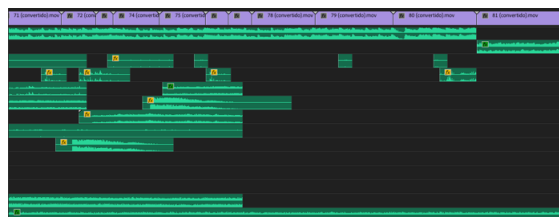


Figura 24 ruído branco constante no fundo do filme

Animação

O estilo de animação adotado foi resultado do estudo do livro “The Animator’s Survival Kit” de Richard Williams. Neste livro, Richard Williams explica como animar um andamento, como retratar de modo exagerado os aspectos físicos dos personagens em contexto de desenho animado, etc.

O filme, realizado em Adobe Animate, resulta numa animação tradicional, com 10 frames por segundo, em que cada frame é um desenho diferenciado.

O monstro que surge no final do filme foi realizado em Adobe After Effects, com a ferramenta “pino da marionete”, o que permite dar um movimento mais fluido, distinguindo-o das restantes personagens da animação, atribuindo-lhe uma configuração mais alienígena e sobrenatural.

Na construção de uma animação tradicional, são requeridos dois quadros chave para cada movimento, um desenho na pose inicial e um desenho na pose final, para manter a consistência do movimento. A ausência de quadros chave em número adequado pode dar origem a uma distorção da figura, alterando o tamanho, as proporções, ou a relação com a área onde a ação ocorre.

Cada cenário do filme foi realizado em ficheiro individual, em Adobe Animate, posteriormente, os cenários resultantes foram exportados e colocados juntos em Adobe Premiere para incluir o áudio e realizar algumas edições de vídeo.

Áudio

Os efeitos sonoros instrumentais, inclusive os que se ouvem nos momentos mais intensos, têm um tom brando e um volume baixo, focando-se sobretudo nos efeitos sonoros ambientais, dando um tom silencioso e sombrio e focando melhor no cenário em que é exibido para enfatizar a sua relevância no contexto deste filme.

O filme contém um ruído branco constante no fundo, com a intenção de lhe atribuir um tom estranho e inquietante ao longo da sua totalidade.

O áudio foi construído para o espectador usufruir do filme com fones de ouvido. Esta abordagem de construção do áudio do filme permite ouvir sons das diferentes direções de onde são emitidas, potenciando uma experiência mais imersiva e envolvente.

CARTAZ DO FILME



CONCLUSÃO

O projeto descrito, realizado no âmbito do mestrado, teve por objetivo, compreender os conceitos base de design de animação, ensaiar metodologias de projeto adequadas ao ambiente de animação digital e testar a capacidade de resolução de problemas utilizando técnicas requeridas no âmbito do desenho de animação. A metodologia projetual adotada resultou da combinação ação/reação do processo criativo intuitivo e as especificidades produtivas dos meios adotados. Neste processo é recorrente a identificação de um problema e a sua reformulação, investigando-se de maneira qualitativa a ação-prática do desenho.

A realização deste projeto permitiu analisar, construir e realizar um filme de terror e emitir os conceitos associados ao género, por via do desenho e da animação e como emitir o género de horror, seja pelo cinema ou por qualquer outro meio de comunicação.

Sendo o produto final, um filme de animação realizou-se uma abordagem ao cinema de animação interligando o desenho pessoal com a animação. O desenho digital final decorrente dos estudos em registo gráfico foi a ferramenta escolhida para desenvolver uma história que, idealizada pelo próprio, demonstra que a narrativa visual animada é potenciada pelo desenho, pela cor e pelo som.

A experiência realizada com a animação permitiu aperfeiçoar as capacidades de representação e animação e reforçar o conhecimento dos conteúdos de animação, bem como, a exploração dos materiais propostos.

O projeto também serviu para demonstrar que, apesar das dificuldades e vicissitudes, é possível realizar de modo autónomo uma curta metragem de animação. Este projeto ajudou a ter uma melhor perceção global da animação cinematográfica, uma competência que pretendo utilizar mais vezes no decurso da minha vida/carreira, seja em projetos independentes como este, ou em contextos empresariais. Prospectivamente pretendo, criar um estúdio de matriz autoral e realizar mais projetos independentes, nomeadamente filmes semelhantes a este ou em áreas mais artísticas, com fins sociais e de interesse público.

BIBLIOGRAFIA

Ito, Junji (2012) – *Gyo*. Japão: Shogakukan.

Lovecraft, Howard (1936) – *The shadow out of time*. EUA: Astounding Stories.

Williams, Richard (2001) – *The animator's survival kit*. EUA: Faber and Faber.

Lovecraft, Howard (1927) – *Supernatural horror in literature*. EUA: The Recluse.

Ito, Junji (2014) – *Frankenstein*. Japão: Shogakukan.

Lovecraft, Howard (1931) – *The whisperer in darkness*. EUA: Weird Tales.

Aero, Rita; Weiner, Elliot (1981) – *The mind test*. EUA: Wm Morrow.

Mori, Masahiro (1970) – *The uncanny valley*. Japão: Instituto de Tecnologia de Tóquio.

Poe, Edgar (1845) – *The raven*. EUA: New York Evening Mirror.

Radcliffe, Ann (1932) – *On the supernatural in poetry*. EUA: University of Illionis Press.

Carroll, Noël (1990) – *The philosophy of horror*. EUA: Routledge, Chapman and Hall, Inc.

Blatty, William (1971) – *The exorcist*. EUA: Harper & Row Publishers.

De Maupassant, Guy (1887) – *Le horla*. França: Gil Blas.

Levin, Ira (1967) – *Rosemary's baby*. EUA: Random House.

Matheson, Richard (1954) – *I am legend*. EUA: Gold Medal Books.

Palmer, Michael (2008) – *A psychophysiological study of horror film viewing*. EUA: Texas State University.

Cánepa, Laura (2008) – *Medo de quê?*. Brasil: Universidade Estadual de Campinas.

Oliveira, Amanda (2015) – *A estética documental no cinema ficcional de horror*. Brasil: Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Pisco, Cinara (2015) – *O mistério das origens*. Portugal: Universidade de Aveiro.

Hutchings, Peter (1989) – *The british horror film*. Inglaterra: University of East Anglia.

Haynes, Simon (1997) – *Narrating horror*. Inglaterra: Keele University.

Cherry, Brigid (1999) – *The female horror film audience*. Escócia: University of Stirling.

McAndrew, Francis; Koehnke, Sara (2013) – *On the nature of creepiness*. EUA: Faculdade de Knox.

King, Stephen (1980) – *The mist*. EUA: Viking Press.

Borges, Jorge; Guerrero, Margarita (1978) – *O livro dos seres imaginários*. Argentina: Emecé Editores S.A.

FILMOGRAFIA

Darabont, Frank (2007) – *The Mist*. EUA: Dimension Films.

Blutch; Burns, Charles; Caillou, Marie; di Sciullo, Pierre; Mattotti, Lorenzo; McGuire, Richard (2008) – *Peur(s) du noir*. França: Diaphana Films.

Myrick, Daniel; Sanchez, Eduardo (1999) – *The blair witch project*. EUA: Haxan Films.

Wallace, Tommy (1990) – *It*. EUA: Green/Epstein Productions.

Kubrick, Stanley (1980) – *The shining*. EUA: Warner Bros.

Reiner, Rob (1990) – *Misery*. EUA: Columbia Pictures.

Miyazaki, Hayao (2001) – *A viagem de Chihiro*. Japão: Studio Ghibli.

Liman, Doug (2017) – *The wall*. EUA: Amazon Studios.

Selick, Henry (2009) – *Coraline*. EUA: Pandemonium Films.

Gray, Adam; Gray, Andrew (2009) – *The nightmare*. EUA: VisionTV.

Carpenter, John (1982) – *The Thing*. EUA: Universal Pictures.

Wan, James (2005) – *Saw*. EUA: Evolution Entertainment.

Kubrick, Stanley (1987) – *Full metal jacket*. EUA: Warner Bros.

Raimi, Sam (1981) – *The evil dead*. EUA: Renaissance Pictures.

Goddard, Drew (2012) – *Cabin in the woods*. EUA: Mutant Enemy Productions.

WEBLIOGRAFIA

Straub, Kris (2017) – *Local58 - community television*. Retirado em abril 18, 2019 de <https://www.youtube.com/channel/UCuoMasRkMhlj1VNVAOJdw5w/featured>

TheSunVanished (2018) – *Thesunvanished*. Retirado em maio 13, 2019 de <https://twitter.com/thesunvanished>

LINKS

O Vento Grita

Filipe Vasconcelos

<https://www.youtube.com/watch?v=hOAYQFMeBVs> (trailer)

<https://vimeo.com/426972893> (filme integral)

<https://www.youtube.com/watch?v=vxbTewwVSlw> (filme integral)