

Jonathan Guerrero

Allow In (Deixar entrar)
Relato de Processo de um Curta-metragem de horror
em Desenho de Animação

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Colegiado de Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Habilitação: Desenho

Orientação: Profa. Daniela Maura dos Santos

Escola de Belas Artes da UFMG
Belo Horizonte -2017

SUMÁRIO

AGRADECIMENTO	4	CRIATURA	28
INTRODUÇÃO	7	RESISTÊNCIA	30
Capítulo I:		SONHO	32
O Lar	10	REFLEXO	34
Capítulo II:		LUZ E SOMBRA	38
Temor	12	ANIMAÇÃO	40
Capítulo III:		SOM	44
Criatura	14	REFERÊNCIAS	47
Capítulo IV:		CONCLUSÃO	48
Reflexo	16		
Capítulo V:			
Percepção	17		
RELATO DE PROCESO:			
Escolhas e cortes	20		
MEDO	22		

AGRADECIMENTOS

Agradeço principalmente à vida por me guiar nos momentos mais difíceis e me manter descobrindo seus mistérios.

Aos meus amigos e familiares, por permanecer ao meu lado mesmo não estando presentes e mesmo não precisando estar, sem vocês nada faria sentido, os amo!

Ao Brasil por me acolher nos seus braços, por me abrir o olhar, aguçar o ouvir e suavizar o coração.

Aos meus professores, porque com cada um deles aprendi algo que me mudou, principalmente aos mais críticos, por me impulsionar a redescobrir minhas próprias habilidades.

E àqueles que, de uma forma ou outra, têm seus ensinamentos presentes nessa pesquisa: Ana Lúcia Andrade, Antônio Fialho, Conceição Bicalho e Dani Maura.

Minha mais profunda gratidão!

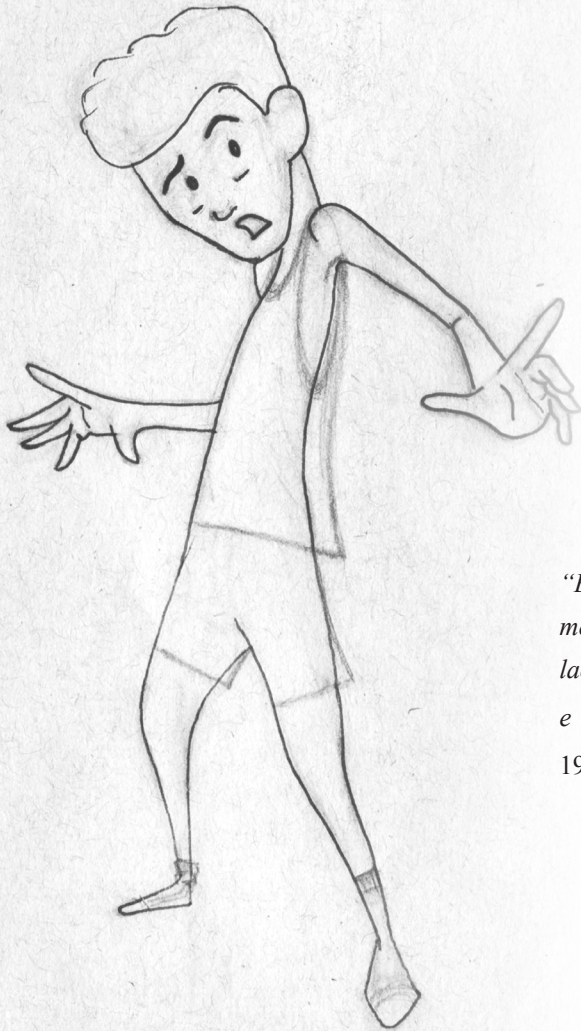
INTRODUÇÃO

Este TCC foi estruturado a partir da animação *Allow In*, um projeto pessoal que começou em 2015 na sequência de trabalhos anteriores sobre fobias e sonhos. Nesse momento surgiu a ideia de procurar um conto ou fábula de terror em que esses temas estudados pudessem tomar parte. Foi assim que me deparei na internet, no site Contos Reflexivos, com o conto *Medo* do autor Alberto J. Grimm, que serviu como base para construir o filme.

Esta pesquisa é composta por 2 diferentes tons de texto.

O primeiro surgiu com a proposta de vivenciar um processo de criação juntando a escrita e o pensamento visual. Ele se divide em duas partes: a primeira é um texto básico mais descritivo da história como o roteiro do filme ou o próprio conto. A segunda parte fala sobre as mesmas cenas do primeiro, mas descrevendo-as plasticamente, cada detalhe e objeto visual que o primeiro texto não menciona e que possam ter passado despercebidos na primeira visualização do filme. Esse primeiro momento da escrita mostra os dois textos em paralelo.

O segundo tom de escrita é um relato de processo que descreve sequências, elementos cinematográficos e momentos narrativos do filme, integrado as questões temáticas.



“Espectador é alguém que usa de suas faculdades mentais para participar do jogo, preenchendo as lacunas do objeto com investimentos intelectuais e emocionais”. (MUSTERBERG apud XAVIER, 1983, p. 20)

ALLOW IN

- Capítulo I O Lar -

Numa prateleira se encontram vários objetos e alimentos, entre esses, licor, narguilé, café, cigarros, chocolate, refrigerante, suplementos, remédios, frituras, vícios.

No relógio de parede, apesar de estar sem marcador de segundos, se distingue o passar do tempo. Na sala 3 pinturas penduradas na parede, são vistas diariamente, nelas mostram-se cenas comuns na mídia que representam, consciente ou inconscientemente, agressões muitas vezes naturalizadas.

Uma única janela semiaberta permite ver o exterior enquanto a porta de entrada e uma outra janela permanecem fechadas. O relógio de parede marca 5 horas e então se escuta o uivar e latir de um cachorro à distância.

Fade in

Objetos, coisas,
naturezamorta
ritmo de formas brancas
armário, relógio,
geladeira, contas.
Movimento de câmera
num fluxo de tempo
travelling.
A cena dentro da cena
Fortes linhas de contorno
marcando as arestas
do espaço.

Um plano de luz externa.
Rabiscos delineiam uma porta,
janela e cortinas.
Mas um armário e voltamos
ao ponto de partida: os
objetos, menos um.

Fora da casa a paisagem é noturna, uma floresta imensa e um céu sem estrelas. Uma casinha de madeira e um cachorro a ela acorrentado, está latindo e pulando em desespero sem poder ir muito longe.

A porta da casa ao fundo se abre e uma figura a princípio escura se aproxima do cachorro para libertá-lo de sua corrente, descobre-se ser um menino carregando um copo de água.

Assim que o cachorro é liberado sai correndo em direção à casa do menino, enquanto ele fica um tanto desconcertado e triste pela reação desinteressada do animal.

Uma vez dentro de casa o garoto deixa o copo numa mesa ao lado da entrada e percebe que o cachorro está chorando temeroso, se escondendo embaixo do sofá, talvez fugindo de algo ou de alguém. Ele não consegue entender essa reação do seu cachorrinho.

No primeiro plano uma trama de linhas em movimento, a cauda de um cão.

O tensionamento da sua corrente. Agitação, saltos que o deslocam. Porta se abre e luz projetada desenha um triângulo no chão. Uma sombra marcada, uma silhueta. Movimentos leves e cuidadosos. A respiração, a mão, o gesto. O cão corre em linha reta para dentro.

Close, o olhar do menino, as linhas do seu pensamento em movimento. Recorte, seu torso ao entrar na casa, copo sobre o móvel, fundo desfocado.

De repente a luz se apaga, a sala e cozinha ficam escuras, uma janela se abre batendo com muita força, fazendo o menino pular assustado, ele se vira rapidamente em direção do barulho estrondoso.

- Capítulo II Temor -

Nesse exato milésimo de segundo, dentro de sua cabeça, umas redes de neurônios recebem e enviam memórias e dados sensoriais ao hipotálamo e à amígdala desencadeando impulsos elétricos, que se acionam e concentram-se nas glândulas, criando hormônios que fazem a pressão sanguínea aumentar e se espalhar para o todo, provocando os tecidos construírem seu próprio entorno.

O olhar do animal e o plano do chão. Escuridão invade, o corpo todo se estica e os ombros se recolhem em apreensão, a janela abre e fecha com estrondo.

Espaços pretos, luz, espiral, corrente, giros, brilhos, lampejos, trovão, cor elétrica, linhas quebradas de luz, material mutável, espiral, implosão vermelha, fragmentos, uma gota de cor, giro do plano em 180 graus, vazio, ondas, imensidão, linhas pretas se entrelaçando, girando e se transformando. Moldando o ambiente habitável, comum. Plano geral.

O menino respirando ofegante volta aos poucos para si e olhando na direção da única fonte de luz, percebe que a janela agora está aberta, relaxando sua respiração chega à conclusão que foi provavelmente o vento que abriu a janela, então caminha em direção a ela cautelosamente. Fecha a janela e abre a cortina para ver melhor lá fora, não tem nada do outro lado, unicamente seu reflexo.

Mesmo assim sente ter visto alguma coisa e chega mais próximo do vidro, tão próximo que chega a encostar o nariz nele; é nesse momento que uma criatura das sombras se materializa do outro lado da janela, fazendo ele cair para trás de susto, a sombra forma uma criatura que se retorce e contorce aumentando seu tamanho até preencher quase todo o espaço da janela, impedindo a luz de atravessar para dentro do cômodo.

Respiração, movimento que acompanha passos decididos até o desconhecido. O corpo desenha a entrada de luz, o toque no vidro, ele observa de dentro. Ainda em esboço, linhas autônomas, espaço de densidade, de transparências. O encontro das mãos, um outro imita o movimento.

Suspiro, inquietação, dúvida. Sombras surgem seu corpo dilui-se em linhas desesperadas, desequilíbrio para trás, em queda sai do plano. Movimentos incertos, medo crescente, rastro de garras no vidro, penumbra em rabiscos, uma fenda vocífera nas sombras.

- Capítulo III Criatura -

O menino se encontra realmente em pânico, temeroso e imóvel no chão vendo a criatura crescer. Até que ela começa a se deslocar em direção a porta de entrada, o menino reage, assustado diante da possibilidade de que ela possa entrar na casa, se levanta e corre em direção à porta para trancá-la.

Por uns segundos parece que a criatura some, não se escutam mais seus gemidos e barulhos do outro lado, mas também não atravessa nenhuma luz pela fenda que há embaixo. O menino segura a porta com as duas mãos, mas um golpe forte o faz cair no chão.

A criatura bate à porta com tanta força que parece que vai quebrá-la em duas a qualquer momento, mas o que acontece é que ela simplesmente destranca.

Plano geral, seu corpo recolhido no espaço, um recorte de luz que vem da janela é tomado pelas linhas de sombra em movimento constante. A sombra se afasta da janela e pela fresta da porta pressente-se a invasão. Câmera na mão, tremor, decisão: impedir a passagem!

Em menor tamanho, câmera alta, a opressão, silêncio, golpe, queda, linhas de impacto.

Câmera baixa, plano detalhe da porta, as linhas pulsam pela força, delicadamente a fechadura se abre.

O menino não consegue reagir, não sabe o que mais fazer, se fechar em qualquer outro lugar não adiantaria de nada, não tem para onde fugir. Perceber sua total incapacidade o faz ficar neurótico. Suor correndo por sua testa e seus olhos arregalados veem como a porta é aberta e destrancada, a repentina entrada de luz cega-o momentaneamente, enquanto a criatura avança em sua direção, engolindo-o.

O garoto ainda de olhos fechados dá um grito agonizante, mas ao abri-los, percebe que se encontra numa cama, no seu quarto e que estava apenas em um sonho. Seca o suor da testa com uma das mãos e respira claramente aliviado.

Seu quarto está cheio de livros ainda por ler, cadernos de estudo, um planificador e um único computador. O menino liga o abajur, seu alarme mostra 03h30, levanta-se da cama e sai do quarto.

Close no rosto imóvel, somente o olhar trêmulo e uma linha de suor escorre pela face.

Porta abre em pedaços, luz forte e depois escuridão, silêncio, sombra avança e linhas devoradoras.

Sentado no fundo branco o corpo em eixos parece recuar e se defender, zoom in, em um golpe a câmera acerta seu rosto, que se contorce para trás.

Sua face. Cama, quarto, despertador, 03h30, objetos, livros, roupas, desordem. abajur, luz volta à cena. Olha o entorno, levanta da cama e sai do quarto.

- Capítulo IV Reflexo -

Uma vez na cozinha põe um copo para encher de água da torneira, enquanto reflete sobre o sonho e lembra do quão realista tinha parecido ser.

Ficar relembrando e pensando na possibilidade de acontecer o preocupa tanto que se surpreende ao reparar que o copo já tinha enchido há muito tempo, e a água da torneira estava derramando. Se culpa pelo entorpecimento e se apressa a fechá-la.

Agora já ansioso e preocupado, bebe um gole da água, precisa distrair sua mente antes de poder dormir de novo, então decide sair de casa e ver se está tudo bem com seu cachorro, até para não se sentir sozinho, mas ao sair de casa vê que ele se encontra dormido na sua casinha.

Pia da cozinha, torneira, várias linhas paralelas ao enquadramento marcam um ritmo. Personagem cortado, braço e mão esquerda visíveis, reflexo no copo mostra o resto do corpo distorcido, água cristalina sai da torneira mas escurece enquanto o copo enche.

Cenas repetidas, memórias em sobreposição. Linhas claras derramam do copo. Mão surpresa fecha a torneira.

Plano geral da cozinha, 4h00, uma pausa, busca organizar os pensamentos.

Exterior da casa, primeiro plano cachorro dormindo, segundo plano silhueta em preto, sombra projetada, que avança.

O menino fica mais tranquilo ao ver o cachorrinho dormindo, faz uma carícia nele, olha um pouco ao redor e volta para casa, mas antes, repara que a vasilha de água do cachorro está quase na metade, decide então despejar um pouco da água do copo que ele carrega.

- Capítulo V Percepção -

Entrando em casa o garoto fecha a porta e se lembra de verificar que esteja trancada. Esse excesso de precaução não é do seu agrado e deixando o copo numa mesa ao lado vai em direção à prateleira na cozinha. O nível de água naquele copo está quase na metade, quando o garoto volta traz numa mão um frasco de vidro com o nome “Odecalq”.

Câmera de cima, movimentos lentos, carícia rápida, cuidado com a alimentação do cachorro. Close na vasilha quase vazia, linhas pretas de água enchem o recipiente. Se vê garoto, em fragmento sair de cena, seguido por sua sombra. Sons de passos se afastando, mancha escura cobrindo o cachorro.

Recorte, seu torso ao entrar na casa. Ângulo diferente, se mostra o rosto, decide trancar a porta, linhas de negação.

Copo sobre o móvel, fundo desfocado, garoto se afasta da cena. Zoom no copo. Mão segurando frasco que se reflete no vidro.

Ele despeja 3 gotas do frasco dentro do copo de água alterando sua cor, pareceria que agora a água está menos contaminada.

Do lado de fora da casa o cachorro acorda, se espreguiça e se dirige até sua vasilha para beber da água, mas sente um gosto estranho que o desagrada.

O menino deixa o frasco ao lado do copo e levanta-o para bebê-lo. Enquanto o relógio de parede atrás dele marca 5 horas, se escuta o uivar de um cachorro à distância.

O garoto se detém e deixa o copo na mesa ainda sem terminar. O frasco de vidro se reflete no copo e no inverso de seu nome lê-se “placebO”.

Conteúdo despejado, gotas que se misturam e alteram a composição da água.

Exterior, cachorro acorda, linhas corporais, gesto delicado e de sobresalto linhas estressadas.

Interior, cozinha, movimento decidido, água bebida. 5h00, som em off de uivo, expressão de surpresa, movimento rápido, automático, copo deixado sobre a mesa.

Close no copo e no frasco, movimento brusco que faz copo balançar, água muda e volta ao seu estado anterior, plano de fundo desfocado, percebe-se a porta se abrindo, reflexo no copo se lê: placebo.

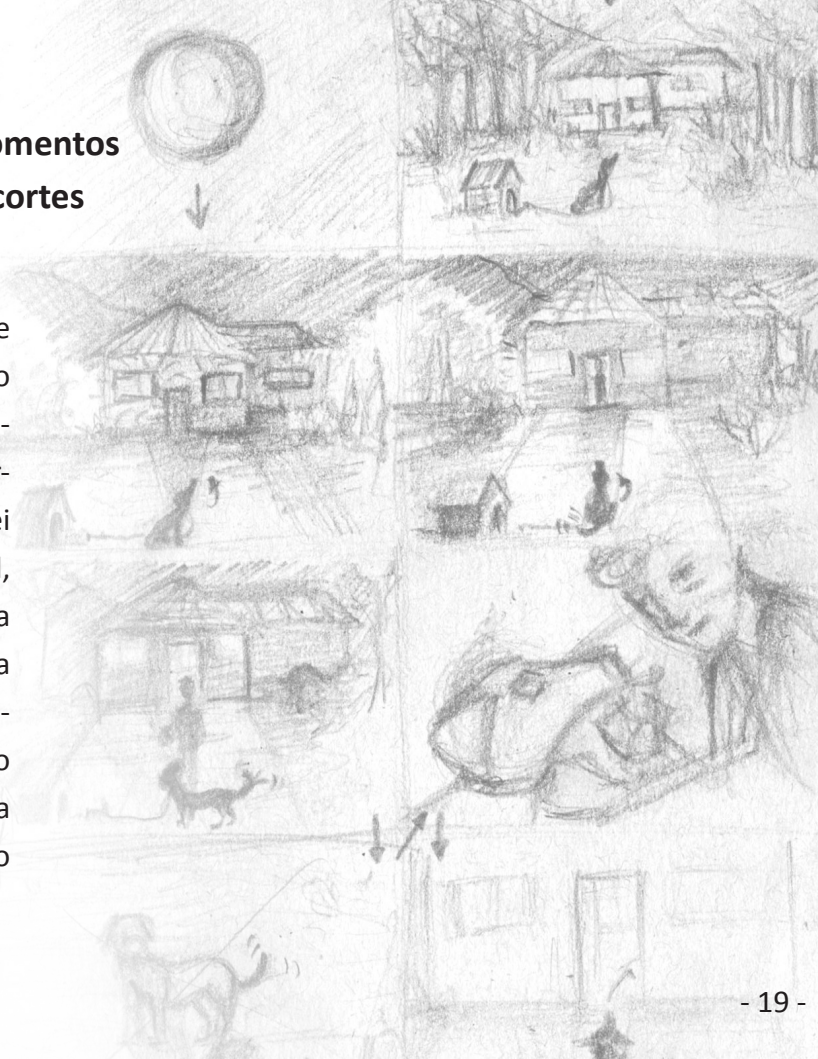
Fora da casa a paisagem é noturna, uma floresta imensa e um céu sem estrelas. Uma casinha de madeira e o cachorro acorrentado a ela está latindo e pulando em desespero sem poder ir muito longe. A porta da casa ao fundo se abre e uma figura a princípio escura aparece. É o menino que nesse momento se toca, que já viveu isso antes.

Exterior, no primeiro plano uma trama de linhas em movimento, a cauda de um cão. O tensionamento da linha de sua corrente. Agitação, que o desloca entre os planos. Ao fundo fontes de luz, a porta se abre e a luz projetada desenha triângulo no chão. Uma sombra marcada, uma silhueta na porta, zoom se aproxima dela, engolindo em seco, feições abertas, entendimento.

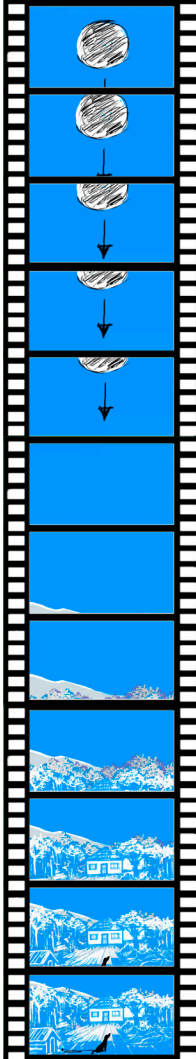
Fade out

Relatos de processo, momentos decisivos, escolhas e cortes

Em Allow in o processo de criação foi bastante rápido no começo, uma vez tendo achado o conto de terror que me inspirou, iniciei o trabalho da parte visual, mantendo a princípio uma semelhança com o conto. Na primeira parte do storyboard as ideias surgiram muito naturais e soltas (típica casa na floresta, cachorro latindo acorrentado à casinha).



Muito do visual desse primeiro storyboard se manteve até a versão final do filme, sempre tive claro que o filme seria em preto e branco e que teria partes mais obscuras pelos momentos de tensão, das luzes se apagando dentro de casa e da única fonte de iluminação ser a luz da lua. Inclusive, no início, pensei em abrir o filme com a imagem da lua para se ter claro de onde viria essa luz externa.



Cena que foi eliminada porque, ao meu ver, não agregava nenhum significado importante para a trama.

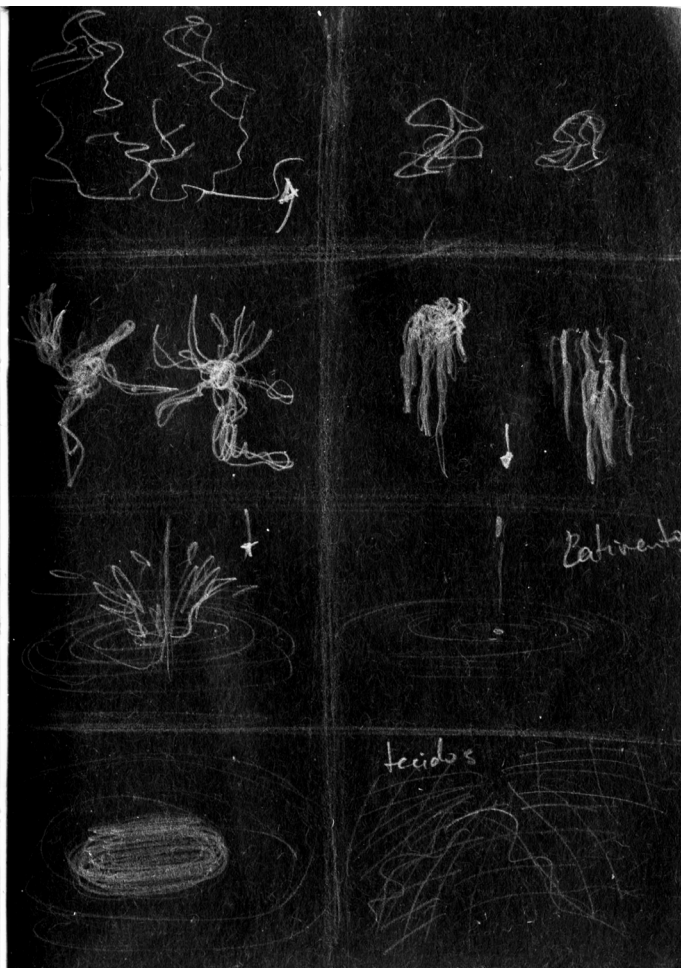
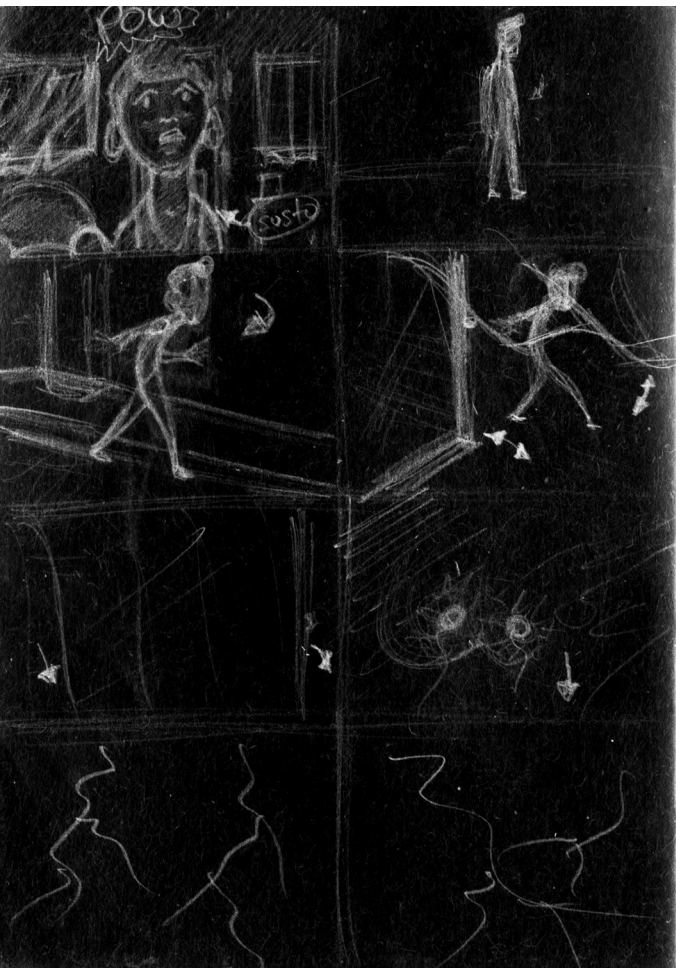
Para a segunda parte do storyboard começaram as complicações, não ia seguir mais a história, tal como era narrada no conto, então precisava de criação, construí o roteiro paralelamente ao storyboard e através da estética, da visualidade, fui elaborando novos caminhos para a história.



MEDO

Início os comentários destacando um momento importante na trama, por representar um ponto chave, quis exprimir o máximo possível a experiência do personagem com o medo. Um black out daria início à cena em um fundo preto representando um grande espaço com apenas dois elementos em cor, azul e vermelho, raios fluidos, que saíam totalmente do contexto da história.

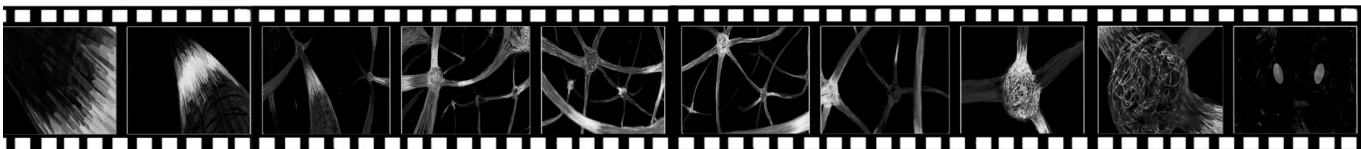
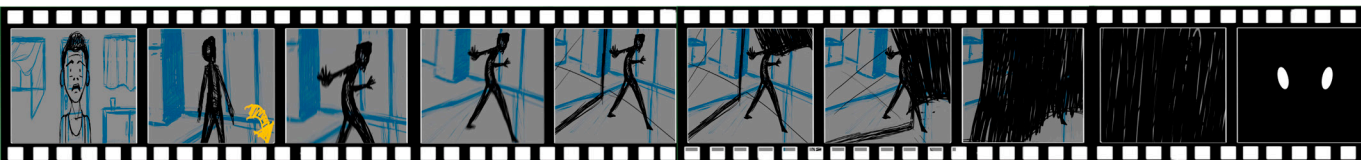
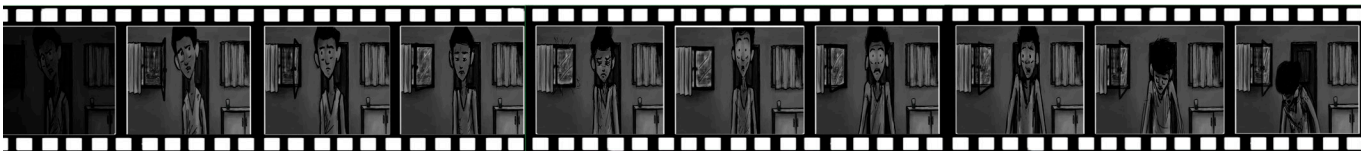
Nas primeiras projeções do animático feitas no ateliê de desenho, o espectador ficava confuso com o significado desta cena abstrata, alguns chegaram a ter certeza de o medo do personagem ser de raios e trovões.



Essa sequência foi alterada várias vezes, até me considerar satisfeito. No final foi acrescentada mais uma cena prévia, que viria a ser a ponte entre uma cena e outra, neurônios. Representando assim, através desse recurso que tudo o que estivesse prestes a acontecer, se passaria no corpo e mente do personagem.

“O cinema obedece às leis da mente, não às do mundo exterior”.

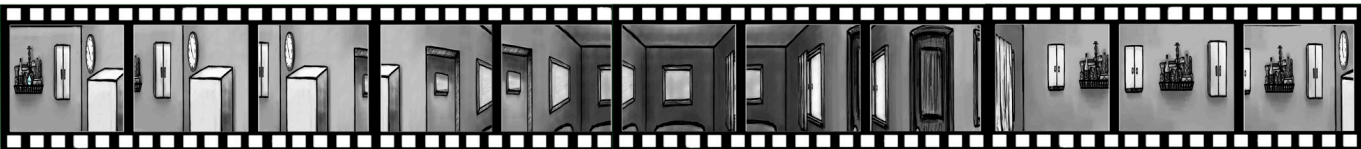
(MUSTERBERG apud XAVIER, 1983, p. 10)





Logo em seguida da sequência anterior há um plano longo que mostra o personagem atravessando a sala até a janela aberta, é um dos momentos lentos do filme, que antecede um susto. Esses momentos de desaceleração estão presentes em cenas relativamente “calmas” em que a ação do personagem é animada por completo (deslocando-se de um ponto a outro) sem cortes, e que curiosamente, são os momentos em que o cenário diz mais do que o personagem.

Como no primeiro plano do filme, com a câmera passando pelos objetos e fazendo um reconhecimento da casa, nos dando pistas sobre o que afeta o personagem



“A profundidade e o movimento chegam até nós no mundo do cinema, não como fatos concretos, mas como mistura de fato e símbolo. Elas estão presentes e, no entanto, não estão nas coisas ”.
(MUSTERBERG apud XAVIER, 1983, p. 19)



CRIATURA

A terceira parte do storyboard é a da “criatura”, que considera que cinematograficamente se produz maior impacto no observador ao criar uma expectativa (terror psicológico) e não mostrar a criatura (aquilo que se teme) em si. No começo pensei em uma mariposa batendo contra a janela por alguns

segundos e depois se transformaria numa garra (na cabeça do menino), isso provocaria o susto e logo se veria um vulto indo em direção à porta. Mas senti que não era suficiente, mesmo adicionando áudio. Era preciso mais do que isso, era preciso ser mais assustador e impactante, era um momento de revelação.

Precisava mostrar mesmo sem mostrar, e já que estamos na cabeça do menino, porque não criar uma sombra em rabisco de linhas retas e curvas em estresse crescendo e deslocando-se?

O rabisco que dá corpo à criatura é o mesmo rabisco em linhas que é constante em *Allow in*. A escolha por esta estética visual veio da ideia por manter um processo de animação muito mais simples (por motivos de produção), mas sem ser simplista.

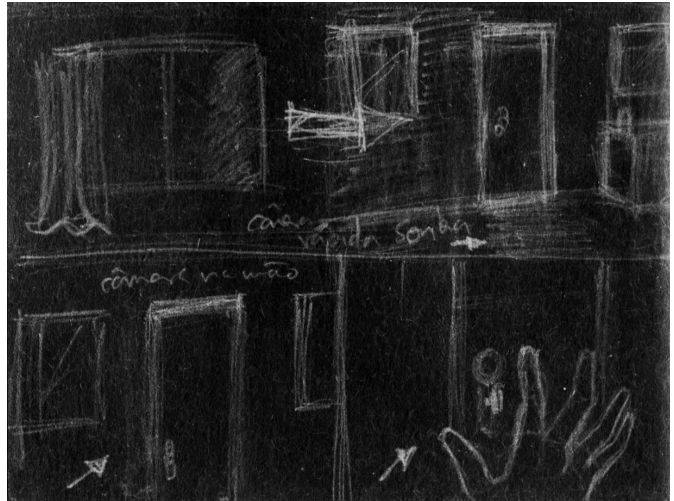
Meu desenho de esboço em linha consegue ser bastante expressivo, natural e rítmico, praticamente um desenho finalizado. Por isso, mantive essa expressividade rítmica que gosto do meu trabalho e exagerei ou tranquilizei a linha em momentos

de tensão ou estresse do personagem, como por exemplo, as linhas do cabelo, as linhas que formam a criatura, a corrente e a calda do cachorro.



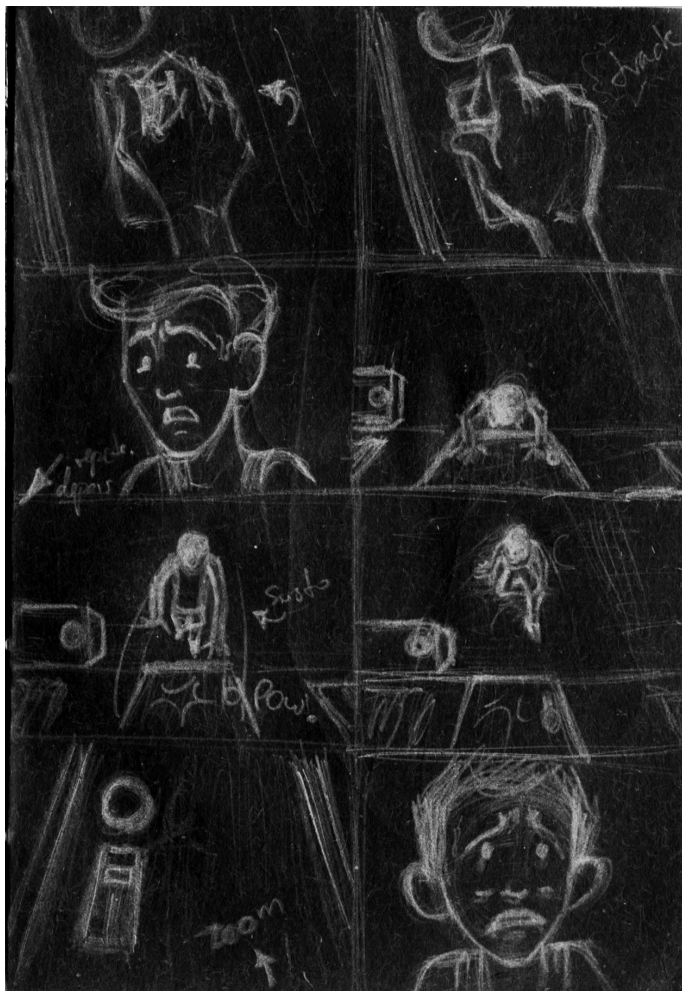
RESISTÊNCIA

Para a seguinte sequência, considerei a ideia de “luta e resistência” do personagem com o medo, esse trecho me veio com certa facilidade, pensei em câmeras. Câmera alta, câmera baixa, câmera na mão e mergulhos de câmera, já que seria um momento de tensão, desespero e agitação para a trama. Nesse ponto os movimentos são rápidos com variações de cortes e ângulos.



A aceleração de algumas sequências dentro do filme tem relação direta com os momentos de tensão e medo, geralmente cenas mais escuras em que a rapidez e as sombras aparecem juntas.

A passagem entre o medo/criatura entrando e o personagem acordando é uma sequência rápida. Um zoom in no rosto do personagem e logo zoom out para mostrar que o cenário por trás mudou, agora ele se encontra no quarto.

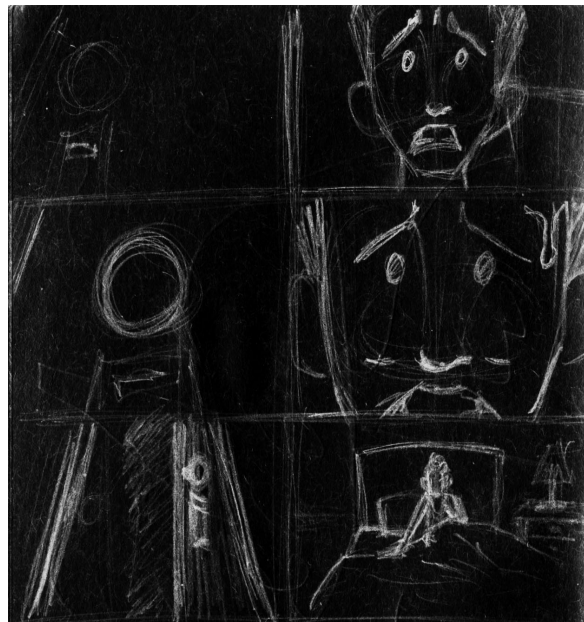


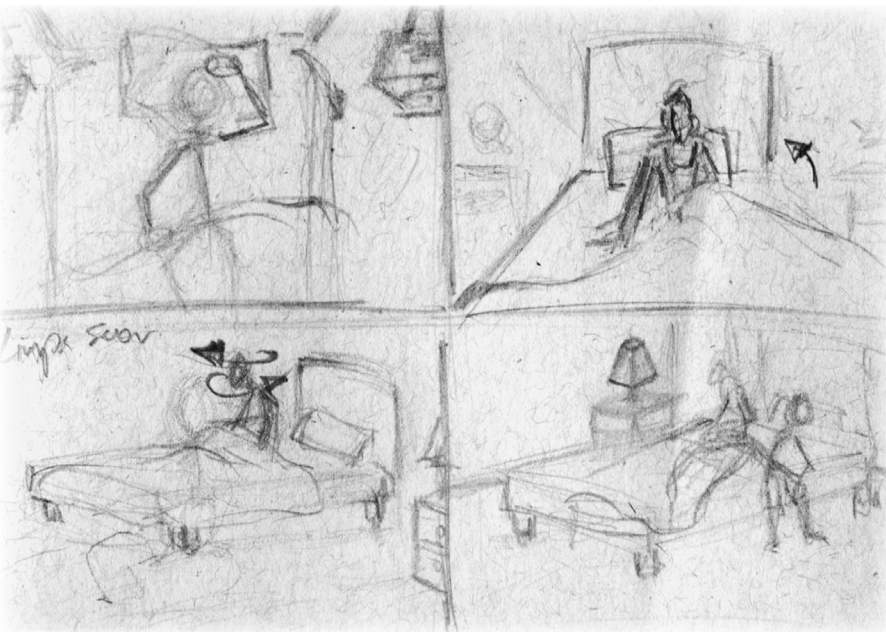
SONHO

Esse plano mostra, assim como na primeira cena do filme (relógio marcando 05 horas), uma passagem de tempo que difere do tempo real assim como o tempo como um todo de tempo representado na história, há um jogo com o tempo e com a realidade do personagem.

Considerando o aparecimento do relógio em cena o tempo em *Allow In* abrange o período entre as 03h30 e 05h00, são os 90 minutos que se leva para atingir a fase REM (Rapid Eye Movement) do sono.

O movimento rápido dos olhos é a quinta





fase do sono onde acontecem os sonhos mais vívidos.

O que é sonho e o que é realidade?

Nesse trecho depois do personagem acordar, o ritmo do filme desacelera, a sequência fica mais lenta e o ambiente volta se iluminar. Aparentemente o perigo passou.

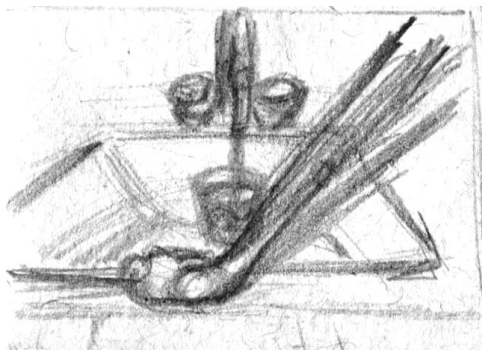
REFLEXO

Um conceito que marca momentos importantes da narrativa e desdobra o olhar para o personagem é o reflexo, no instante em que o copo enche de água, vemos o personagem através do seu reflexo, nessa parte do storyboard é o primeiro momento em que surgiu a ideia de mostrar o lado inverso do personagem, um lado de certa forma inconsciente. Nesse enquadramento específico em close-up não se mostra uma visão do personagem, mas sim um olhar dirigido para o próprio espectador, a imagem do reflexo, copo e água.



O close-up às vezes pode dar a impressão de uma mera preocupação naturalista com o detalhe. Mas os bons close-ups geralmente são revelações dramáticas sobre o que está realmente acontecendo sobre a superfície das aparências. Close-ups são as imagens que expressam a sensibilidade poética do diretor. (XAVIER, 1983, p. 34)

A água da torneira ser a princípio cristalina, mas ficar cinza ao entrar em contato com o copo, tem a intenção de despertar uma reflexão sobre se faria bem ou mal beber dessa água, sendo que a água foi pensada em Allow in, numa relação direta com o placebo, motivo pelo qual ser esse o único elemento com cor presente no filme.



Atenção involuntária é dada pelas coisas que percebemos. Tudo que é barulhento, brilhante e insólito atrai a atenção involuntária. (XAVIER, 1983, p. 28)

Essa sequência mostra mais um recurso de destaque: a sobreposição das cenas de sonho como imagens em movimento que cobrem o plano todo. Vemos os flashbacks compostos por imagens de memória criando, por meio da montagem, uma metáfora. Essas lembranças trazidas ao presente momento da trama causam um conflito entre sonho e realidade, memória e presente ao mesmo tempo em que obrigam o espectador a escolher ou somar os dois tempos: o estado do personagem diante dos acontecimentos no agora e a rememoração de suas ações passadas. Imerso nas lembranças ele não percebe a água derramando do copo, “o presente”.

Atenção é voluntária quando nos acercamos das impressões com uma ideia preconcebida de onde queremos colocar o foco. A observação dos objetos fica, impregnada do interesse pessoal, de ideias próprias.

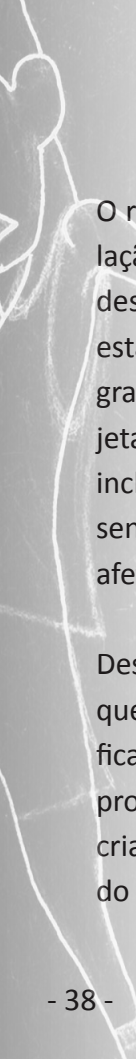
XAVIER, 1983, p. 28)

LUZ E SOMBRA

A luz em *Allow In* foi criada, não para ser exatamente o oposto a sombra, mas sim para funcionarem como complementares. Não podendo existir uma sem a presença da outra, porque é nos momentos de mais luz que a sombra fica visível. As cenas mais iluminadas dentro de casa, são cenas calmas, lentas, que passam o sentimento aparente de estar tudo bem. Mas se pararmos para reparar no clima construído, veremos que as ima-

gens e os objetos presentes nesses momentos iluminados e calmos, mostram exatamente o oposto.

A atmosfera no filme é composta por um ritmo de alternância entre luz e sombra, dentro e fora. Nas cenas externas vemos uma floresta bastante obscura, ora a fonte de luz é a lua, ora é a luz projetada através da porta aberta da casa, e quando a casa se apaga é a pouca luz que entra de fora que clareia as cenas de interior.



O reflexo do personagem tem certa relação com sua sombra, a qual fica em destaque quando a luz artificial da casa está presente, nesses momentos uma grande sombra do personagem projeta-se no espaço exterior, passando inclusive por cima do cachorro, como sendo esse lado obscuro do garoto que afeta mesmo seus entes queridos.

Destaco ainda um outro momento em que a relação entre reflexo e sombra fica evidente, é quando o reflexo que se projeta na janela se soma à aparição da criatura, revelando o verdadeiro medo do personagem. Na sequência a luz ex-

terna projetada no chão é coberta aos poucos pela sombra da criatura e logo quando ela consegue entrar, um brilho de luz cega o personagem. Porque luz e sombra estão juntas, duas partes de um todo.

“A mente também é uma sepultura de coisas mortas, de memórias passadas, de experiências, de sombras... tudo sombra. Mas, aos poucos, elas ficam tão espessas que criam uma cortina escura à sua volta”.

(OSHO, 2004, p. 78)

ANIMAÇÃO

Assim como toda a construção plástica visual do filme, que molda o personagem a partir da sua anatomia, e desenha o cenário em uma perspectiva tridimensional, o processo de animação procura também por uma sensação de realidade.

Considerando a influência das leis da física para se criar o movimento na animação, em que peso e ritmo se pensam em um determinado tempo, fui construindo o animático paralelamente ao roteiro visual (story board),

com o intuito de criar as poses principais dos personagens (keys) e fazer a marcação de tempo de suas ações (timing). Nesse processo a escolha de planos e enquadramentos foram principalmente de arquivo de memórias, usando um espelho como referência de expressões e um cronômetro para calcular o tempo da ação planejada para a cena.

NOTA: Normalmente para qualquer produção de animação se começa com o **Roteiro escrito:** trama, diálogos e cenários. Para depois proseguir com o **Storyboard:** desenhos dos planos, ângulos de câmera e posição dos person-

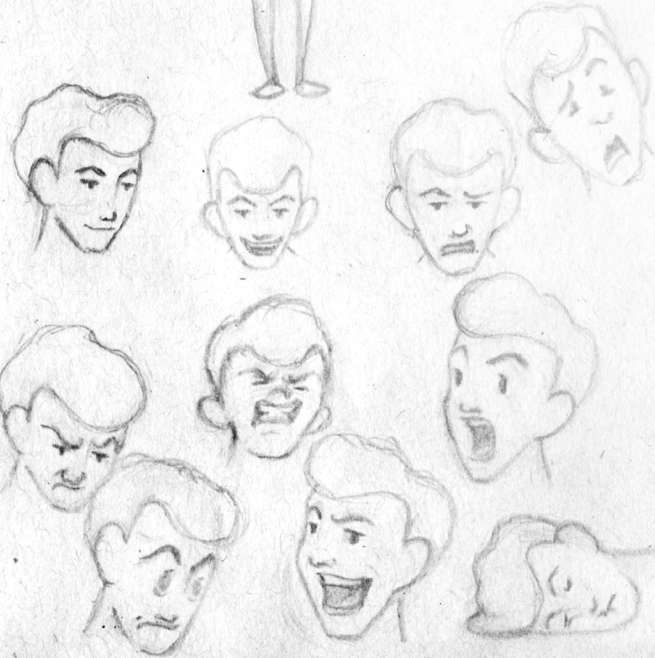


gens dentro da cena. Depois disso se realizaria o

Animático: storyboard em vídeo que mostra todas as cenas e planos em ação real com os

Keys: principais desenhos ou frames que darão a sensação de movimento. Calculando assim também o

Timing: tempo de duração de cada movimento e ação em cena.

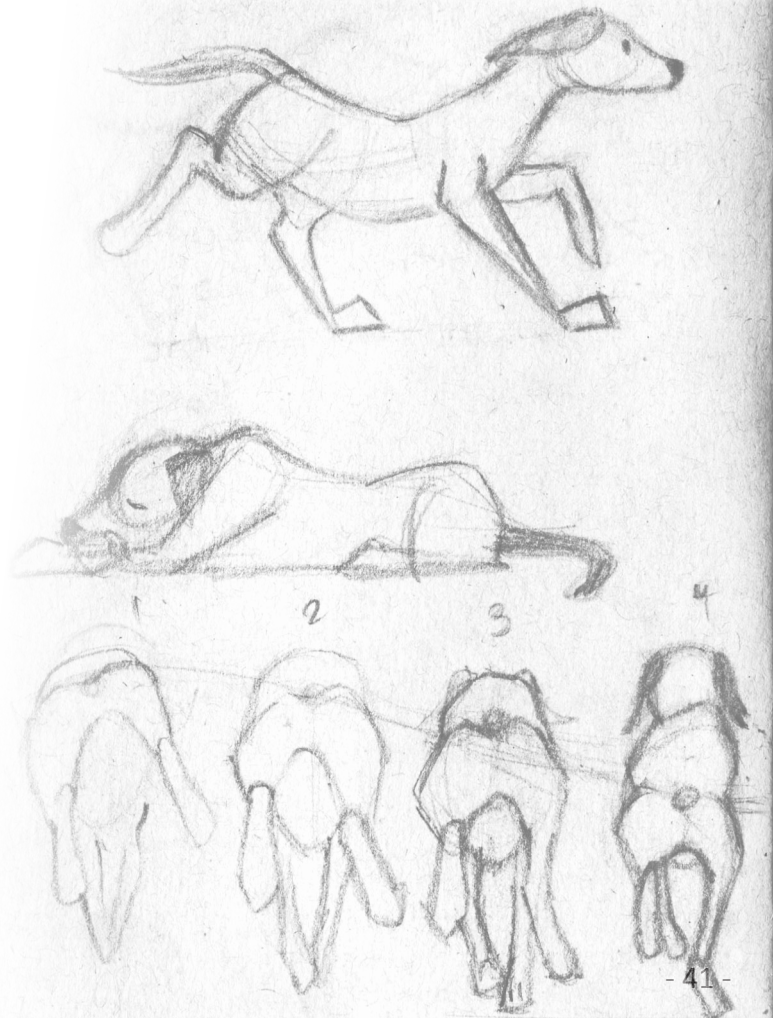


A arte da expressão facial e do gesto, que agora se desenvolve, trará novamente à superfície muitos conteúdos submersos. Ainda que tais experiências humanas não sejam racionais, conteúdos conceituais, elas não são, entretanto, nem vagas nem confusas; são tão claras e inequívocas quanto a música. Assim, o homem interior irá também tornar-se visível.

(XAVIER, 1983, p. 48)

A partir daqui começa a magia: para fazer os personagens emanarem vida, existem várias possibilidades e a animação oferece uma combinação de doze preceitos para nortear a construção do movimento. Se formos um pouco mais específicos, segundo Ollie Johnston e Frank Thomas em seu livro *The Illusion of Life*, se utiliza dos 12 princípios da animação^[1] para criar a ilusão de que os personagens se movem ponderados pelas leis da física.

No meu processo, aplico uma



combinação dos métodos de animação presentes nos 12 princípios: o método direto (Straight ahead), que implica construir os quadros (frames) sucessivamente, desenho após desenho, criando ações mais fluidas e naturais; e o método pose a pose (Pose to pose), que possibilita controlar precisamen-

te o ritmo entre cada ação do personagem para dramatizar e provocar emoções mais fortes no espectador.

Usei arcos (Arcs) para dar uma aparência mais natural, já que a maioria das criaturas viventes fazem trajetórias curvas, nunca em linhas perfeitamente retas, como por exemplo o pulo do cachorro e sua corrente.

Um recurso da animação que geralmente ajuda o movimento a se tornar pausível (the plausible imposible), mas que ao mesmo tempo sobrepassa a barreira física e entra na fantasia e imaginação, é exageração (exaggeration), princípio usado em várias situações para exagerar as ações de susto do personagem.

Criar entradas e saídas lentas (slow-in slow-out), em momentos mais calmos de desaceleração da trama, ajuda a emular certo peso e ritmo no personagem quando este caminha de um ponto a outro na cena. Além disso esse princípio funciona muito bem depois de uma cena rápida, equilibrando a cadência do filme.

SOM

Allow In foi planejada desde o início para não ter diálogos, para que pudesse mostrar por meio da ação e dos gestos seu estado de ânimo e seus medos, decidi que o personagem não precisaria falar.

O não falar não significa que não se tenha nada a dizer. Aqueles que não falam podem estar transbordando de emoções que só podem ser expressas através de formas e imagens, gestos e feições. (XAVIER, 1983, p. 49)

Os sons principalmente são de ambiente, de passos, porta, fechadura, água, latidos, raios, noite e silêncio. No futuro planejo criar para as cenas mais impactantes uma trilha sonora com violinos ou piano.

REFERÊNCIAS

1. Os 12 princípios da Animação

1. Comprimir e esticar (Squash and stretch)
2. Antecipação (Anticipation)
3. Encenação (Staging)
4. Animação direta e pose a pose (Straight ahead action and pose to pose)
5. Continuidade e sobreposição da ação (Follow through and overlapping action)
6. Aceleração e desaceleração (Slow in and slow out)
7. Movimento em arcos (Arcs)
8. Ação Secundária (Secondary action)
9. Temporização (Timing)
10. Exagero (Exaggeration)
11. Desenho Volumétrico (Solid drawing)
12. Apelo (Appeal)

Na busca para conseguir provocar certas emoções e sensações no espectador, me inspirei em vários filmes, tanto curtas quanto longa-metragens de horror.

Filmes que conseguem muito bem criar uma apreensão e certa expectativa no espectador, como *Os Pássaros (Birds-EUA-1963)*, *Janela Indiscreta (Rear Window-EUA-1954)* e *Psicose (Psycho-EUA-1960)* de Alfred Hitchcock.

Assim como também curta-metragens independentes que mesmo sem muito esforço provocam um suspense psicológico, como a aparição do “fantasma” em *Pânico no sótão (Attic Panic-Sweden-2015)* do diretor David F. Sandberg e a apreensão que provoca a revelação final no curta-metragem *Me envolva (Tuck me in-Spain-2014)* de Ignácio F. Rodo.

Visualmente poderia dizer que o curta metragem que mais me influenciou e do qual tirei a maior quantidade de referências foi *Spegelbarn* (Looking Glass) do diretor sueco Erik Rosenlund. Título que traduzido para o português seria: criança de espelho ou criança no espelho, que me inspirou a criar uma atmosfera mais obscura, ao se passar dentro de uma casa e ser todo em preto e branco, com as linhas do desenho bastante marcadas, inclusive vários elementos remetem a ele, como trabalhar o próprio reflexo da personagem no copo, a janela abrindo com força pelo vento, até mesmo a forma de resolver a “criatura devorando” a personagem.

Durante o processo de criação e produção, minha leitura estava direcionada a vários tipos de livros, principalmente de psicologia do medo, ansiedade, superação pessoal, filosofia do sonho, da imagem e a montagem de cinema.

Títulos como:

AMADEI, Gheraldo. Como a mente adoece - 2005

BARTHES, Roland. O óbvio e o Obtuso - 1982

BAUMAN, Zygmunt. Confiança e medo na cidade - 2009

EISENSTEIN, Serguei. O sentido do filme - 1942

GUILLARD, Joseph. Elemental Magic: The Art of Special Effects Animation - 2009

JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. The illusion of life - 1981

OSHO. Inteligência A Resposta Criativa ao Agora - 2004

XAVIER, Ismael. A Experiência do Cinema - 1983

WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit - 2001

Influenciaram-me direta ou indiretamente no momento de entender o personagem que estava sendo construindo em cena, ajudaram na hora de retratar e animar tanto o personagem quanto o cenário ao seu redor.

CONCLUSÃO

Na criação deste texto descobri como a relação com a escrita é também um exercício de metáforas com as palavras e que pode contribuir em novos projetos de animação. Conseguir me aprofundar no meu próprio trabalho e processo de criação foi a questão primordial desse TCC.

Poder colocar todas as ideias, pensamentos, metodologias e inspirações no papel, fez com que percebesse minhas intenções e ao mesmo tempo as analisasse desde diferentes pontos de vista, para redescobrir aquilo que faço e o motivo pelo qual o faço.

Analisando *Allow In* detalhadamente, pude mostrar para aqueles que leram este texto os segredos e curiosidades criativas por trás do filme, com o objetivo de poder despertar-lhes alguma sensação ou emoção e de conseguir criar identificação ou não com o personagem e, de alguma forma, tirar sua própria conclusão daquilo que viu e leu.

Nossos medos, é disso que *Allow In* trata. Num sentido mais geral quis trazer um personagem padrão, numa casa padrão, com uma vida padrão, e colocar ele em uma situação “paranormal” de medo. Não o retratando como herói nem como vilão, mas um ser humano comum que tenta lidar dia após dia com seu maior medo, carregando sua percepção de vida consigo (o copo), a forma de enxergar o mundo ao seu redor e a maneira de agir frente as dificuldades, frente ao temor, numa perspectiva otimista ou pessimista.

Porque no final, tudo se resume à velha questão, o copo está meio vazio ou meio cheio? E a partir dessa reflexão trago uma outra história que uma vez li na internet.

Uma psicóloga falando sobre gerenciamento do estresse em uma palestra, levantou um copo de água. Todos pensaram que ela perguntaria “Meio cheio ou meio vazio?”. Mas com um sorriso no rosto ela perguntou: “Quanto pesa este copo de água?” As respostas variaram entre 100 e 350g.



Ela respondeu:

“O peso absoluto não importa. Depende de quanto tempo você o segura. Se eu segurar por um minuto, não tem problema. Se o segurar durante uma hora, ficarei com dor no braço. Se eu segurar por um dia meu braço ficará amortecido e paralisado. Em todos os casos o peso do copo não mudou, mas quanto mais tempo eu o segurava, mais pesado ele ficava”.

Ela confirmou:

“O estresse e as preocupações da vida são como aquele copo de água. Eu penso sobre eles por um tempo e nada acontece. Eu penso sobre eles um pouco mais de tempo e eles começam a machucar. E se eu penso sobre eles durante o dia todo me sinto paralisada, incapaz de fazer qualquer coisa”.

Então lembre-se de “largar o copo”...

Autor desconhecido