



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAL E PUBLICIDADE**

Katabasis

A PRODUÇÃO DE UM CURTA METRAGEM EM ANIMAÇÃO

Francisco Catão Caldeira Pires

Brasília – DF
2º Semestre de 2016

2016
Francisco Catão Caldeira Pires

KATABASIS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado na Faculdade de
Comunicação da UnB como requisito básico para conclusão do Curso de
Publicidade

Orientador: Wagner Rizzo
Co-orientador: Maurício Fonteles

Brasília – DF
2016

2016
Francisco Catão Caldeira Pires

KATABASIS

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Wagner Antonio Rizzo
Examinador – Faculdade de Comunicação

Prof. Maurício Fonteles
Examinador – Faculdade de Comunicação

Profa. Dr. Selma Olli
Examinadora – Faculdade de Comunicação

Brasília – DF
2016

Agradeço à minha mãe e ao meu pai por todo o apoio e incentivo em fazer publicidade e à minha irmã que sempre acreditou em mim mesmo não gostando de filmes de terror.

SUMÁRIO

1) RESUMO	7
2) ABSTRACT	8
3) INTRODUÇÃO - TEMA	9
4) PROBLEMA DE PESQUISA	13
5) JUSTIFICATIVA	14
6) OBJETIVOS	15
7) REFERENCIAL TEÓRICO	16
8) METODOLOGIA	23
9) METODOLOGIA DE TRABALHO	23
10) CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
11) REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA	27
12) REFERENCIA FILMOGRAFICA	29
13) ANEXOS	31

LISTA DE ANEXOS

1) <i>STORYLINE</i>, SINOPSE E ARGUMENTO	31
2) DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS	33
3) ESCALETA	35
4) ROTEIRO	37
5) REFERENCIAS VISUAIS	41
5) STORYBOARD	44
6) RASCUNHOS DE PERSONAGEM	49

1. Resumo

Este é o memorial descritivo do filme Katabasis, um curta metragem feito na técnica de animação 2D digital e dentro do tema de terror, baseado nos ataques terroristas reportados em Bruxelas no mês de março de 2016. O produto final, fruto deste trabalho, apresenta uma compreensão mais profunda do processo de produção de um curta metragem em animação, além de tentar aumentar, no universo de curtas pesquisado, a quantidade de filmes do tema terror com a técnica de animação. O objetivo se estende ao apresentar uma outra visão ao paradigma social dos ataques terroristas.

Palavras-chave: Comunicação; audiovisual; animação 2D, digital; curta metragem; terror

2. Abstract

This is the descriptive memorial of the movie *Katabasis*, a short film done with the 2D digital animation technique within the horror theme, based on the terrorist attacks reported in Brussels in March of 2016. The final product, born from this final paper, presents a deeper comprehension of the production process of a short film, besides trying to broaden, in this researched universe, the number of movies inside the horror theme rendered with the animation technique. It's objective also extends to exhibiting another point of view of the social paradigm of the terrorist attacks.

Key words: Communication, audiovisual; 2D animation; digital; short movie; horror

3. Introdução

Dia 22 de março de 2016, a capital da Bélgica, Bruxelas foi alvo de ataques terroristas arquitetados pelo grupo Estado Islâmico. Foram duas explosões no aeroporto internacional *Zaventem* e uma explosão na estação de metrô *Maelbeek*. Acredita-se terem sido fruto de uma retaliação árabe aos europeus pela reação destes aos ataques em Paris no ano passado (2015). Em novembro de 2015, foram 5 ataques à capital francesa e um total de 128 fatalidades tendo sido 8 os suspeitos pelo ataque do mesmo grupo islâmico. Com os ataques mais recentes de Bruxelas, o total de fatalidades apenas nesses dois países, em menos de 6 meses foi de 163 pessoas. A Europa assim como outros continentes já foram frutos de diversos ataques terroristas por parte de partidos do Oriente-Médio. No entanto, as guerras civis vividas, atualmente nos países árabes e a interferência dos grandes potenciais ocidentais tem gerado um sentimento mundial de medo, fortificado pelos ataques em questão. Este trabalho tem como tema, portanto o medo que passou a permear a vida dos europeus e todo o resto do mundo, buscando mostrar não só o medo criado no ato do terrorismo, mas também sua versão mais indireta que passa a fazer parte do dia a dia do cidadão europeu.

Após esses ataques, o tema terrorismo foi pouco discutido no universo do cinema, tanto de curta quanto de longa-metragens e ainda menos quando se tratava de animação. Um tema como tal deveria ter sido abordado profundamente para gerar uma discussão na sociedade sobre o assunto, e a animação, assim como varias outras, poderia ter sido uma das ferramentas utilizadas. Ela, apesar do que se pensa no Ocidente, tem a capacidade de abordar assuntos que excedem o viés cômico e infantil e ainda, possuem o poder de gerar diversos debates sobre os mais diversos assuntos, a exemplo o filme *Anomalisa(2015)* de Charlie Kaufman and Duke Johnson. A animação é uma técnica que data de muito tempo e desde a sua criação foi muito utilizada como uma ferramenta de comunicação de mensagens potente.

O homem no período Paleolítico, tentava descrever o movimento dos animais e das coisas a sua volta através de pinturas nas paredes. Com o passar do tempo, outros suportes foram encontrados. Uma tigela iraniana *Shahr-E Sukhte* datada de 3000 A.C já buscava uma sequência de movimentos de desenhos de cabras, bem como o homem vitruviano de Da Vinci em 1500 A.C, já indicava movimento ao mostrar várias posições

de um homem. O desejo em demonstrar movimento já era percebido também nas obras de grandes artistas modernos como Marcel Duchamp com a sua obra “O Nu Descendo a Escada”. Sendo o movimento é a atração visual mais intensa da atenção (ARNHEIM, 1986, p. 365). A própria palavra animação deriva do latim *animare* que significa “dar vida a” e por esses motivos se conclui que é uma técnica datada de muito tempo, até mesmo antes do próprio filme existir (JÚNIOR, 2011).

Entendida como um conjunto de quadros de desenhos colocados em sequência tem como objetivo passar a sensação de movimento e através desta, emoção e sentimento. Uma sequência parecida de fotos originou o filme tradicional utilizando os mesmos equipamentos e lógica da animação. A lanterna mágica, um projetor de imagens que guarda desenhos em pedaços de vidro que passam de um para o outro, de 1603, e o taumatoscópio, um mecanismo rotatório com dois desenhos parecidos de cada lado, mas em posições diferentes que quando alternados passam a sensação de movimento, de 1824 são dois dos vários equipamentos que possibilitavam essa sensação de movimento.

Com o desenvolvimento do cinema e passada a sensação de novidade da tecnologia, o foco dos cineastas se voltou para a narrativa cinematográfica e o *storytelling*, definido pela Rede Nacional de *Storytelling*¹ (*National Storytelling Network*) como a arte interativa de usar palavras e ações para revelar elementos e imagens de uma história ao mesmo tempo que encoraja a imaginação do ouvinte ou espectador. Os filmes deixaram de ser apenas uma experimentação de técnicas para se tornarem um conjunto de imagens cheias de cargas culturais, folclóricas e míticas representativas de cada cultura, (BORDWELL, 2007). Nesse desenvolvimento, o *storytelling* foi apropriado por todos os diretores de filmes que se seguiram, e a partir do gênero de ficção criado pelo francês Geoge Méliès, pouco a pouco outros gêneros de filmes foram sendo criados também.

O gênero de filmes de terror (*horror films*) teve início diretamente com Méliès no seu filme *Le Manoir Du Diable* (1896, Fr)². Assim como este, os primeiros filmes de terror tiveram como principal temática vampiros, monstros e outros personagens de folclore e mitos comuns, inspirados primeiramente pelo romance *Drácula* de Bram Stoker

¹ Uma organização que busca ensinar a arte de *storytelling* para membros das mais diversas áreas.

² *O Castelo do Diabo* (todas as traduções foram feitas pelo autor do presente projeto).

de 1897. No decorrer das décadas ocorreu não apenas uma evolução na sociedade, seus medos e suas classificações de terror como também ocorreu uma evolução na linguagem cinematográfica. No entanto, para efeitos deste projeto, vale a pena avançar para os anos 60 com o diretor Hitchcock.

Alfred Hitchcock, apesar de ter dirigido seu primeiro filme *The Lodger*³(1926) nos anos 20, seu nome passou a ser conhecido apenas 34 anos depois com *Psycho*⁴(1960). A segunda metade do séc. XX, caracterizada em nível global pelo sentimento de trauma da Segunda Guerra Mundial e pelo medo consequente da Guerra Fria, trouxe um outro foco aos filmes de terror desse período. Ao contrário dos primeiros filmes de terror, os filmes dos anos 60 passaram a abordar o próprio ser humano, sua mente e alma, reforçando o subgênero de terror psicológico desenvolvido em 1934 com o filme *The Black Cat*⁵ (STRINATI, 2000). Hitchcock, dirigiu outros dois filmes que marcaram a linha cronológica do terror psicológico, misturando-se com o suspense: *Rear Windows* (1954) e *Birds* (1963). Para os fins do curta-metragem Katabasis, algumas são as características apropriadas do trabalho marcante de Hitchcock, tais como: a valorização dos cortes e uso extensivo da montagem e dos cortes rápidos, a apropriação intensa do *storyboard* como ferramenta de produção e pôr fim a valorização das cenas de sofrimento e morte, que eram tratadas como espetáculo.

O segundo diretor referência para este projeto é o polonês Roman Polanski, que assim como Hitchcock, marcou o gênero de Terror Psicológico com os filmes *Repulsion*⁶(1965) e *Rosemary's Baby*⁷(1968)(MAZIERSKA, 2007), que apesar de se tratar de bruxas, o envolvimento e a narrativa do filme induzem o telespectador a um desconforto mental além da falta de exposição do monstro, que neste caso não é sequer mostrado, apenas referenciado através de um berço negro. Da obra do Polanski é possível se apropriar do uso de tramas sombrias, dos conflitos psicológicos dos próprios personagens e da complexidade destes em cena.

³ O inquilino (1926)

⁴ Psicose (1960)

⁵ O gato preto (1934)

⁶ Repulsa (1965)

⁷ O bebê de Rosemary (1968)

Apesar de se ter conhecimento do primeiro filme animado da história do cinema *The Adventures of Prince Achmed* (1926) (BECK, 2005), não se sabe ao certo qual, muito menos quando foi feito o primeiro filme dessa técnica no gênero terror. No universo dos curta-metragem no qual este filme se insere, o número de filmes de terror animados é ainda menor. Este trabalho pretende, por este motivo, fornecer não apenas referencial teórico para futuros curtas-metragens que resolvam seguir esse gênero como também acrescentar ao universo pesquisado mais um projeto na linguagem da animação.

A animação, por sua vez, se divide em duas vertentes principais: 2D e 3D. Isto é, a animação bidimensional que utiliza técnicas tridimensionais e exige tais entendimentos apesar de não possuir real profundidade de campo e nem perspectiva (PATTERSON; WILLIS, 1994), e a animação tridimensional, que tem a informação mental de perspectiva e profundidade da animação bidimensional mas é a automação da criação de movimentos entre duas poses específicas produzidas em três eixos do espaço, X, Y e Z (CATMULL apud PATTERSON; WILLIS, 1994). A 2D ainda se divide em técnica tradicional, onde se desenham todas as posições e expressões dos personagens em cada *frame* (quadro) do vídeo (o padrão internacional é de 24 *frames* por segundo), e a técnica *cut out*, feita digitalmente onde se animam partes de personagens separadamente para passar a sensação de movimento. A animação 3D se divide na técnica de *stop motion*, onde se modelam fisicamente com massas de modelar especiais, personagens e através de fotos, se animam todas as posições e expressões em cada *frame* novamente, e na técnica digital de modelagem e animação de personagens em *softwares* especializados.

4. Problema de Pesquisa

Dentro do tema escolhido, interessa entender o processo de produção de um curta-metragem de animação dentro do gênero de terror e subgênero de terror psicológico bem como agregar o universo dos curtas de animação e fornecer bases para futuros trabalhos nesta mesma linha.

Para analisar tal tema, partiu-se do pressuposto de que, após a pesquisa referencial de 78 filmes do universo da animação de terror, o número de curtas-metragem que tratavam de terrorismo era nulo. Levando em conta, portanto os relatos de ataques na Europa nos últimos 2 anos, viu-se necessário abordar esse tema de uma forma acessível ao público, através da animação. Dentro desse pressuposto, percebeu-se também que filmes de terror, na técnica de animação que abordam temas sociais e políticos, como é o caso do terrorismo, são ainda mais escassos e por esse motivo são ainda mais necessários para tratar desses assuntos mais delicados.

O problema desta pesquisa busca ir além da produção de um filme, tenta apresentar a questão do terrorismo utilizando uma estilo inicialmente usada para atingir um público infantil. No dia 22 de março do ano de 2016, a cidade de Bruxelas foi atacada por terroristas e teve como vítimas 35 pessoas, dentro das quais, 3 eram os próprios terroristas de acordo com os relatos da BBC no dia 9 de abril do mesmo ano. Esses ataques assim como os ataques à Paris em novembro de 2015 geraram um sentimento geral de medo e inquietude na população europeia. Militares armados em grupos que, hoje, andam diariamente por ambas as cidades refletem o constante estado de alerta em que se encontram os cidadãos belgas e franceses.

O processo de produção deste filme, que se divide em pré-produção, produção e pós-produção, dentro da técnica de animação 2D digital e tradicional, pretendia entender os limites do gênero de terror e dos assuntos cabíveis a tal gênero. Tendo como base para tal a obra de dois diretores Alfred Hitchcock e Roman Polaski e, finalmente, entender as consequências a longo prazo do sentimento deixado por estes ataques terroristas.

A pesquisa busca entender, portanto, as seguintes questões: Como são os processos de criação de um curta-metragem de animação 2D de terror psicológico? Qual sua importância para o universo dos curtas-metragens? E por fim refletir sobre o terrorismo a partir da animação.

5. Justificativa

Katabasis é um curta-metragem do gênero terror realizado na técnica de animação 2D digital, ou *cut-out*, que pretende apresentar ao público o terror vivido pelos europeus após os ataques. A primeira motivação partiu da minha experiência pessoal com os ataques em 2015 quando eu estava de férias em Paris. Era possível perceber no clima da cidade uma tensão constante, intensificada pelos milhares de militares armados nas ruas, esperando que alguma coisa fosse acontecer. A partir dali, o assunto terrorismo começou a me intrigar mais e eu achei necessário tratar do tal de uma forma que pudesse apresentar para as outras pessoas o que eu senti com os primeiros ataques a Paris e depois com os ataques a Bruxelas

A segunda motivação nasce do interesse prematuro pelo gênero de filmes de terror psicológico, iniciado aos meus 9 anos com *The Shinning*⁸(1980) de Stanley Kubrick. A técnica de trabalhar com a própria mente humana como fruto dos nossos medos, ao invés das imagens de monstros míticos e folclóricos foi algo que sempre me interessou, e foi intensificado por *Birds* do Hitchcock, visto aos meus 12 anos, e *Rosemary's Baby* do Polanski visto aos meus 16. Já em meu primeiro curta metragem profissional, em 2013, era possível ver referências a ambos os diretores e naturalmente, para a produção de um novo curta-metragem, eu seguiria a mesma tendência.

A técnica de animação é a minha área de atuação profissional desde 2011. Inicialmente, o foco publicitário de meu trabalho não me dava ferramentas para a construção de narrativas mais elaboradas, como característica de um curta, no entanto, em 2014, o foco trazido pelo aprendizado da técnica de animação 3D trouxe minha atenção como artista para o cinema. Na linguagem cinematográfica tive liberdade para experimentar e criar sem barreiras mercadológicas e transitar, portanto, pelas diversas técnicas dentro da própria animação.

O tema específico do terrorismo é interessante não apenas pela sua atualidade e pertinência na análise da sociedade contemporânea como também levanta diversas questões sociais, econômicas e políticas, que dentro do meu curso de comunicação e da habilitação de publicidade são de extrema importância para a análise da influência dos meios de comunicação no cidadão comum. Nessa linha, é interessante ressaltar o foco

⁸ O Iluminado(1980)

dado à televisão como personagem terciário, dentro do curta Katabasis e como o papel desempenhado por ela, apesar de discreto é de extrema importância para a narrativa.

Este trabalho, portanto, é a junção de todos esses aspectos, do gosto pelo gênero cinematográfico de terror, da paixão pela técnica da animação e da vontade de apresentar aos espectadores o ponto de vista no qual o medo criado pelos ataques não é apenas o direto às pessoas presentes nos locais atacados mas também o medo posterior de possíveis ataques.

6. Objetivos

O objetivo desta pesquisa é analisar o processo de produção de um curta-metragem tendo como tema o terrorismo passado em Bruxelas no início do ano de 2016. Dentro desse processo quer-se também ultrapassar os desafios em trabalhar com o gênero terror ao buscar por elementos que causem medo nos espectadores e os desafios em traduzir o tema terrorismo para a técnica da animação.

A proposta deste TCC é criar um curta-metragem de animação 2D digital focado no gênero terror psicológico e tendo como referência as obras dos diretores Alfred Hitchcock e Roman Polanski, bem como o filme australiano, *The Babadook*(2014) da diretora Jennifer Kent que não só personificou a depressão, mas com isso retomou o gênero de terror psicológico para o escopo dos filmes de terror da atualidade.

6.1) OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Leitura de diversos longas-metragens e curtas-metragens em busca de elementos que causem desconforto e medo no espectador.
2. Buscar extrair das referências características que ajudem a transmissão da mensagem do filme.
3. Adaptar a linguagem do terror e da técnica *live-action* como principal ferramenta de transmissão desse gênero para uma linguagem 2D de animação digital *cut-out*.
4. Entender todas as etapas do processo de produção de um curta-metragem desde a concepção da ideia até a finalização do filme.

5. Acrescentar para o universo de curtas-metragens de terror, um filme de mesmo teor, no entanto, com um assunto mais atual e pertinente à sociedade.
6. Oferecer o ponto de vista no qual o medo criado pelos ataques não é apenas o direto às pessoas presentes nos locais atacados mas também o medo posterior de possíveis ataques.
7. Oferecer para futuros trabalhos embasamento na área da animação digital tendo em vista que o referencial teórico para tal é escasso.
8. Apresentar um filme, como um produto finalizado e totalmente embasado não apenas para análise teórica mas também para fins de entretenimento.

7. Referencial Teórico

Katabasis (do grego κατὰ "baixo" e βαίνω "ir") simbolizava na Grécia Antiga a descida dos mortais para o submundo dominado por Hades, o deus do inferno na mitologia grega. A partir disso, o conceito foi pegado emprestado por Platão que utilizou o termo como parte do próprio ato de fazer filosofia dentro da sua alegoria da Caverna. De acordo com Platão, aqueles que estavam na caverna passavam por um ato de Anábasis, ou seja esclarecimento das ideias ao sair da escuridão e passavam pela *Katabasis* ao utilizar desse novo conhecimento para retornar para dentro da caverna (COUTINHO, 2011). Dante Alighieri, citado por vários autores, na sua “Divina Comédia” na parte do Inferno teve a sua própria *Katabasis* ao descer para o submundo e encontrar o próprio Satã. Joseph Campbell ainda, mais recentemente, foi outro autor que se apropriou do termo para descrever a descida do herói para o centro da terra ou para as profundezas do seu próprio ser, mostrando que o significado geral da palavra foi e ainda é utilizado para designar o algum tipo de descida, seja física ou psíquica.

Dentro desse sentido foi escolhido esse nome para o filme uma vez que a história narra a descida de um estado de espírito neutro da sociedade para um estado inferior de medo, depressão e isolamento. O medo, no filme criado pelos ataques terroristas generalizados dos dias de hoje é o monstro que faz a descida, o caminho para as profundezas de cada indivíduo isolando-os em um estado de medo e trauma. A *Katabasis*, portanto, é constante e intensa, fruto desses ataques.

Fez necessário então, após os ataques a discussão do assunto terrorismo. Essa discussão se deu de varias maneiras, porém, no universo do cinema e mais especifico, da animação, a discussão não aconteceu. Essa técnica serviu, desde o seus primórdios para o enquadramento dos mais diversos assuntos e ao contrario do que se pensa, ela não foi criada apenas comercialmente no final do século XX para programas infantis, ela veio muito antes disso, antes mesmo da história do cinema, sempre buscando abordar de forma direta ou indireta assuntos pertinentes da sociedade.

A animação teve início a partir do momento que o homem começou a esboçar nas paredes das cavernas animais e pessoas em movimento, desde o período Paleolítico, entre 2,5 milhões a.C até 10000 a.C. Outros relatos no decorrer da história, demonstraram outras tentativas de representar movimento, tais como uma tigela iraniana chamada

Shahr-E Sukhte datada de 3000 A.C e o homem vitruviano de Da Vinci em 1500 d.C. Tira-se destes relatos que a origem da animação caminhou e foi impulsionada pelas tendências artísticas de cada época, o que é corroborado pelo fato de os primeiros animadores serem artistas plásticos ou desenhistas de histórias em quadrinhos.

A partir do séc XVII, criaram-se mecanismos mais sofisticados que passavam a sensação de movimento ao colocar imagens semelhantes em sequência, como a lanterna mágica de 1603, o taumatoscópio de 1824, o fenaquitoscópio de 1831, o zootoscópio de 1834, o *flip-book* de 1868 e o praxinoscópio de 1877 (JÚNIOR, 2011). Foi no final do século XIX e durante o século XX, no entanto, que a animação se desenvolveu não apenas como técnica, mas como forma de arte junto com o desenvolvimento do cinema, seguindo o contexto cultural, econômico, político e social do mundo ocidental.

Tendo como base o contexto social desse período, o cinema primitivo percebeu que a arte residia em trabalhar e deturpar a realidade. Desse processo de trapaça com o olho humano, nasceram com o ilusionista e cineasta francês George Méliès os *trickfilms*⁹ que foram elemento essencial para a manipulação dos *frames* de um filme e conseqüentemente a animação. Com isso, não tardou ao primeiro filme animado a aparecer. *Humurous Phases of Funny Faces*¹⁰ de James Stuart Blackton, feito em 1906 foi o primeiro filme que combinou o desenho com a manipulação de *frames* sem, no entanto, ser um filme unicamente animado sem filmagem ao vivo de ação (*live action*) seguido de *Gertie The Dinossaur* de 1914 que foi o primeiro filme animado sem a presença de qualquer pessoa em cena. Nesses primeiros filmes, o ilustrador era visto muitas vezes como um mágico que concedia vida a desenhos. O primeiro filme animado de verdade vai ser realizado dois anos depois, em 1908 por outro artista Emile Cohl, chamado *Fantasmagorie* chegando a fazer sucesso internacional (JÚNIOR, 2011).

Após esse desenvolvimento inicial, vão se levar outros 50 anos para que a animação digital se desenvolva, apesar de haverem experimentos científicos com a animação 3D datados da década de 50. Foi apenas na década de 60, quando os computadores já haviam se estabelecido como ferramentas científicas e em alguns casos artísticas, que a animação digital conseguiu florescer.

⁹ Filmes de efeitos.

¹⁰ Expressões Divertidas de Caras Cômicas

Esta técnica é entendida como um conjunto de quadros de desenhos colocados em sequência que passam a sensação de movimento e através dele, emoção e sentimento. Ela é dividida em duas sub-técnicas: 2D e 3D. A animação bidimensional utiliza técnicas tridimensionais e exige tais entendimentos sem possuir real profundidade de campo e nem perspectiva (PATTERSON; WILLIS, 1994). Com essas técnicas se estabeleceram no mercado grandes estúdios como Disney, MGM e Warner Brothers e ainda a animação na televisão para consumo. Já a animação tridimensional que abrange as noções de perspectiva e profundidade que a animação bidimensional não abrange, é a automação da criação de movimentos entre duas poses específicas produzidas em três eixos do espaço, direita/esquerda, cima/baixo, frente/traz (X, Y e Z) (CATMULL apud PATTERSON; WILLIS, 1994).

A 2D ainda se divide em técnica tradicional, na qual se desenham todas as posições e expressões dos personagens em cada *frame* (quadro) do vídeo (o padrão internacional é de 24 *frames* por segundo), e a técnica *cut out*, feita digitalmente, possível apenas no final da década de 80 com o desenvolvimento de *softwares* adequados, onde se animam partes de personagens separadamente para passar a sensação de movimento. A animação 3D se divide na técnica de *stop motion*, na qual se modelam fisicamente, com massas de modelar especiais, personagens e através de fotos se animam todas as posições e expressões em cada *frame*, e na técnica digital de modelagem e animação de personagens em *softwares* especializados, desenvolvida inicialmente para esse intuito do entretenimento por Edward Catmull (FERREIRA, 2007).

A animação no início era apenas um tipo de experimento, assim como o próprio cinema. Com o início da digital, o teor de experimento retorna à técnica aproximando-a muito mais de inovações tecnológicas e experimentos científicos do que o cinema comercial que nos anos 60 já havia se estabelecido. No entanto, a técnica da animação rapidamente se aliou ao cinema novamente e a partir daí começaram a nascer outras produtoras e novas grandes produções fora do eixo Disney e UPA. Aliada ao cinema, seria natural da técnica seguir as mesmas regras para a produção de um filme por mais que durante o processo, fossem acrescentadas ou retiradas etapas.

Para produzir um filme, seja curta ou longa-metragem faz-se necessário primeiramente compreender algumas etapas desse processo. São 3 macro etapas e outras

sub-etapas dentro de cada uma. A construção do curta *Katabasis*, portanto se desenvolveu em pré-produção, produção e pós-produção.

Na pré-produção se constrói a ideia, a sinopse, o *storyline*, o argumento, o roteiro, a escaleta, a descrição e conceitualização dos personagens e o *storyboard*. Na produção se cria os *concepts* de cada personagem, se confeccionam as artes e ilustrações para o filme e é onde ocorre a animação propriamente dita. E na pós-produção, ocorre a finalização de cor, de som, e de *render*¹¹. Faz-se necessário definir cada sub-etapa para maior compreensão do que deve ser feito em cada uma.

Todo filme parte de uma ideia e motivação inicial, um objeto fruto puramente da criatividade do escritor e de suas experiências e referenciais, como a minha experiência pessoal descrita na justificativa. Uma ideia pode se manifestar de qualquer forma, no entanto, o desafio desta etapa é conseguir transcrever essa primeira fase de inspiração.

Para o início da produção da parte escrita deve se levar em conta o *storytelling*. Ele é definido pela Rede Nacional de *Storytelling* (*National Storytelling Network*) como a arte interativa de usar palavras e ações para revelar elementos e imagens de uma história ao mesmo tempo que encoraja a imaginação do ouvinte ou espectador. Uma ideia no entanto ainda é um esboço que precisa de auxílio para se desenvolver e esse é o papel do *storyline* ou linha da história.

De acordo com a apostila de Eduardo de Almeida Menezes, publicada no Usina do Roteirista, o *storyline* é uma transcrição curta da ideia para colocá-la no papel e começar seu desenvolvimento. Trata-se apenas de um esboço do argumento da história onde se apresenta apenas o conflito principal da história. Em seguida, ao contrário do que se pensa, trabalha-se com a sinopse. Apesar de ser a responsável por apresentar o filme para futuros espectadores, ela é escrita logo no início do processo de pré-produção. A sinopse, assim como todas as etapas que precedem o roteiro serve para destrinchar um pouco mais o *storyline* escrito previamente. Nela é possível descrever mais detalhadamente os personagens e o conflito principal da história para dar uma ideia maior do rumo que o argumento deve tomar. Em alguns casos é possível escrever duas sinopses, uma na pré-produção e uma no final da produção para ajudar a vender o filme. O argumento, que

¹¹ É o processo de gerar imagens 2D ou 3D a partir de dados e informações computacionais através a partir de programas específicos de computador.

vem em seguida, conta a história na sua íntegra detalhando ações, personagens, conflitos secundários e todos os elementos que apresentem o filme como um todo. Excluem-se do argumento apenas as falas, indicações de efeitos sonoros ou visuais a serem feitos a *posteriori*.

O roteiro é o resultado natural da construção de todas as fases que o precedem. É a descrição completa do filme. Um guia prático com todas as cenas descritas geográfica e temporalmente dentro da história bem como com todas as falas, transições e ações dos personagens. Essa descrição pode ainda ser auxiliada tecnicamente pela escaleta, uma tabela que separa visualmente todas as cenas e o que acontece em cada uma para facilitar a navegação dentro do roteiro e para apresentar uma ideia geral de toda a linha que a história seguiu. A escaleta serve ainda para o *storyboard* que é a próxima etapa do desenvolvimento.

De acordo com a Universidade de Berkeley na Califórnia nos Estados Unidos, o *storyboard* pode ser definido como uma representação gráfica do roteiro ou mais especificamente da escaleta. É uma sequência de rascunhos de desenhos que não só fornecem uma melhor visualização do roteiro como também começam a indicar movimentos e enquadramentos de cena.

Uma vez feito os rascunhos iniciais de um filme, é necessário começar a pensar no visual do filme, apesar de um traço já ter sido mais ou menos definido dentro do *storyboard*. É nessa etapa que entram os *concept artists* ou, em tradução livre, artistas conceituais. O site do grupo internacional de mídia e inspiração artística Digital Blog define *concept art* como:

*“The main goal of concept art is to convey a visual representation of a design, idea, and/or mood for use in films, video games, animation, or comic books before it is put into the final product. In other words, it aims to convey the overall design vision rather than specify everything in exact terms right at the start.”*¹²

Cabe, portanto a esses artistas, juntamente com o diretor de arte e o diretor de um filme pensarem qual o visual que mais condiz com o roteiro feita na pré-produção.

¹² O objetivo principal da arte conceitual é apresentar uma representação visual de um *design*, de uma ideia, ou temperamento para ser usado em filmes, jogos, animações ou revistas em quadrinhos antes de ser feito o produto final. Em outras palavras, ela mira em apresentar uma visão geral ao invés de especificar tudo em termos exatos já no início.

Criado o visual do filme e antes de começar o processo de animação propriamente dito, a equipe do filme se encarrega de criar um *animatic*. O site *About Animatics* especializado no assunto descreve essa técnica basicamente como uma animação do *storyboard*, ou seja, os desenhos feitos são digitalizados e animados condizentemente, sem muito detalhamento na animação servindo apenas para se ter uma noção do tempo de cada cena, para a produção de um esboço de trilha e efeitos sonoros e também para ajustes na história como um todo.

8. Metodologia

Para a fundamentação teórica deste trabalho, a metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica. A pesquisa bibliográfica consistiu não apenas na procura de textos, artigos e livros que tratassem de animação como também contos como “A Mascara da Morte Escarlat” de Edgar Alan Poe e relatos jornalísticos de grandes empresas de comunicação como BBC e *The Guardian*. Buscou-se um assunto que fosse pertinente para a sociedade atual, condizente com interesse próprio por histórias macabras e melancólicas com o objetivo de passar uma mensagem através de um filme.

Antes da primeira ideia aparecer, foi realizada uma pesquisa na internet por curtas-metragens de terror, e em seguida curtas de animação de terror, tentando algum do subgênero terror psicológico. O que se encontrou foi uma quantidade quase que insignificante de filmes que se encaixassem nessas categorias e daí uma das motivações para a produção deste projeto. Em seguida na pesquisa de referências procurou-se por artistas que se encaixassem nesse teor, chegando ao trabalho de John Kenn Mortensen, escritor e produtor dinamarquês, e por diretores que tivessem a sua obra baseada no gênero terror como Alfred Hitchcock e Roman Polanski.

Dentre todas as referências bibliográficas acadêmicas que constam neste projeto, encontra-se o conto “A Máscara da Morte Escarlata” de Edgar Allan Poe, o filme *The Babadook* da diretora Jennifer Kent e as ilustrações de John Kenn como as três principais inspirações e referências tanto textuais quanto visuais para o filme *Katabasis*. Do primeiro puxou-se a ideia de personificar um sentimento intangível, do segundo a visualização desse sentimento como um monstro, e do terceiro, o visual macabro do monstro que está dentro de cada um de nós.

9. Método de Trabalho

Após a base referencial, a prática tomou o lugar. A metodologia se baseou nas três partes de produção de um filme: pré-produção, produção e pós-produção. A pré-produção, iniciada em Abril de 2016 levou 1 mês e meio para ser concluída e nela foi realizada uma pesquisa mais profunda das referências textuais, sonoras e visuais já pesquisadas anteriormente. Foram desenvolvidas 14 ideias para o roteiro, avaliadas pelos dois roteirista com notas de 0 a 5, utilizando como critérios se o tema era pertinente ou

não, se havia algum sentimento personificado na história, se a história gerava medo ou desconforto e por fim se ela seria passível de produção. Dessas 14 ideias uma foi escolhida e ajustada nos processos seguintes. Tendo-se como base os ataques terroristas de Bruxelas de março de 2016 e sentindo-se na necessidade de abordar tal tema, uma vez que recente na mente dos telespectadores, foi criada a ideia principal: Um monstro que representa o medo instaurado na Europa e no mundo depois dos ataques terroristas.

A partir desse esboço foram construídos o *storyline*, a sinopse, o argumento, o roteiro, o *storyboard*, e ainda uma guia de melodia para dar o tom do filme.

Como explicado no referencial teórico cada etapa da transformação da ideia em roteiro, a ordem de produção foi iniciada pela ideia, passando pelo destrinchamento dela no *storyline*, pela descrição dos conflitos e dos personagens no argumento e chegando ao roteiro detalhando todas as cenas. A escaleta foi criada por último nesse processo como ferramenta de auxílio de criação do *storyboard*.

A produção deste e das ilustrações finais do filme foi feita pelo meu colega de trabalho Gustavo Hildebrand, ilustrador brasileiro. O *storyboard* demorou 1 mês para ser feito e ajustado. Juntos criamos uma linha visual a ser seguida de acordo com uma paleta de cores mais dessaturada e quase monocromática, uma tendência dos filmes de terror. Com ela se estabeleceu também o traço e o tipo de pincel a ser utilizado no programa *Photoshop* onde seriam finalizadas todas as peças posteriormente. Com a escaleta descrita na pré-produção foi relativamente simples a confecção do *storyboard* havendo apenas algumas poucas alterações para adequação da narrativa.

Com esses rascunhos foi criado o *animatic* para guiar o tempo de cada cena e também dar uma noção do andamento geral do filme. Após mais um mês (de Junho até metade de Julho) com o *animatic* pronto, as ilustrações puderam ser iniciadas já apresentando o seu visual final e sendo separadas em camadas de acordo com o que seria animado em cada cena.

Com as ilustrações em mãos, foi necessário 2 meses (de Agosto a final de Setembro) para animar todas as cenas e ir simultaneamente refinando e fazendo ajustes nos tempos e nas propostas de animação de cada cena. Por se tratar de um filme de terror, o maior desafio foi desenvolver uma animação mais contida para não tirar o foco da proposta principal do filme e também para manter a seriedade da história. Pronta a

principal animação feita toda na técnica *cut-out* passou para a produção da parte em animação tradicional. Apenas o monstro foi feito em animação tradicional para fazer um contraste com o resto do filme e ainda fornecer mais uma bagagem para a fluidez e sensação espiritual do personagem.

Na pós-produção foi corrigida a cor, adicionado filtros para reforçar a identidade visual e ainda produzida a trilha sonora, juntamente com outro colega, produtor musical Guilherme Barata. Tanto a trilha original quanto todos os efeitos sonoros foram desenhados apenas no final para seguir exatamente o filme e não haver necessidade de retrabalho. O *render* foi ajustado e o filme foi exportado.

Em um último momento após todas as etapas, fiz do meu objetivo refletir sobre como é coordenar não apenas uma equipe de produção de um filme como também é passar cuidadosamente por cada etapa ultrapassando cada respectivo obstáculo.

10. Considerações Finais

Produzir um filme não é tarefa fácil. Produzir um curta-metragem, ao contrário do que se pensa pode ser ainda mais difícil. No início deste projeto o objetivo traçado era de entender o processo completo de produção de um curta-metragem do gênero terror na técnica de animação e ainda apresentar uma visão sobre os ataques terroristas que aconteceram na Europa nos últimos tempos.

Durante o processo houve a dificuldade de criar uma melodia definitiva que daria o tempo da animação antes da produção desta mesma. Apesar deste método de trabalho ser comum na animação tradicional, com o a animação digital *cut-out*, é possível primeiro animar seguindo uma guia sonora e apenas no final construir os efeitos sonoros e a trilha sonora final. Outra dificuldade encontrada foi chegar no traço do personagem que fosse macabro e melancólico por si só. Alguns desenhos foram feitos até encontrarem poses e cores que fossem condizentes com os objetivos.

O meu entendimento de um curta-metragem foi amplificado por este projeto no sentido que me obrigou a participar e até confeccionar quase todas as etapas do processo, bem como tomar uma posição de líder ao coordenar a equipe que me auxiliava. Dentro da publicidade, é comum seguir o mesmo processo utilizado neste filme, porém sempre com menos tempo para tal, obrigando os profissionais a tomar decisões rapidamente e sem ter

a oportunidade de refletir sobre cada parte e revisa-las com cuidado. No filme *Katabasis*, cada etapa foi analisada e reanalisada após pronta para ver se passava a mensagem que eu queria.

Os diretores Alfred Hitchcock e Roman Polanski também foram revisitados no decorrer do processo para avaliar como estes diretores transmitiam determinadas emoções. Após essas revisitações, concluiu-se que grande parte da intensidade emocional de um filme de terror ou suspense, seja em animação ou não, é dada pela trilha sonora, pelos efeitos sonoros e até pela completa ausência de som. Viu-se ainda que além do som, a animação mais conservada sem muitos movimentos e que valorizasse expressões faciais ao invés de grandes movimentos de corpo era mais eficaz em emitir a atmosfera pesada e triste que se desejava.

O filme *Katabasis* apresentou uma abordagem diferente para o assunto do terrorismo uma vez que apresentou um novo ponto de vista para o tema, mostrando que o medo criado não foi apenas o imediato após o ataque mas o indireto instaurado nas cidades e no mundo após os acontecimentos. Dessa forma o filme, como foi construído conseguiu transmitir a seriedade do problema que é o terrorismo e ainda contribuir para o universo de curta-metragens não publicitários feitos na técnica *cut-out* no gênero terror. Ele fornece, portanto, não apenas base para futuros projetos de curtas-metragens como um guia do processo a ser realizado como também um outro olhar sobre essas questões sociais na França e na Bélgica e como elas poderiam ser tratadas.

11. Referencias Bibliográficas

ABOUT ANIMATICS. Site <http://www.aboutanimatics.com> visitado no dia 23 de Agosto de 2016

ALMASY, Steve; MEILHAN, Pierre; BITTERMANN, Jim. Paris massacre: At least 128 killed in gunfire and blasts, French officials say. 2015. Disponível em: <<http://edition.cnn.com/2015/11/13/world/paris-shooting/>>. Acesso em: 14 nov. 2015.

ARNHEIM, Rudolf R. *Arte e percepção visual*. São Paulo: Pioneira, 1986.

BBC (Ed.). Brussels explosions: What we know about airport and metro attacks. Disponível em: <<http://www.bbc.com/news/world-europe-35869985>>. Acesso em: 9 abr. 2016.

BECK, Jerry. *The Animated Movie Guide*. Chicago Review Press. out. 2005

BROWNE, Ray B.; BROWNE, Pat. *The Guide to United States Popular Culture*. Popular Press. p. 411, jun. 2001

BUSH, Alan J.; HAIR, Joseph F.; BUSH, Robert P.. A Content Analysis of Animation in Television Advertising. *Journal Of Advertising*, [s.l.], v. 12, n. 4, p.20-41, dez. 1983. Informa UK Limited. DOI: 10.1080/00913367.1983.10672859.

COMPARATO, Doc. *Da Criação ao Roteiro - Teoria e Prática*. Brasil: Summus, 2009. 496 p.

COUTINHO, Carlos Luciano Silva. A DIALÉTICA ANÁBISIS E KATÁBISIS DE PLATÃO PRÉ-ANUNCIADA NO ESPAÇO ARQUITETÔNICO ANTIGO DE DELFOS. *Revista Estética e Semiótica*, Brasília, v. 1, n. 1, p.78-90, dez. 2011.

DOCTER, Pete; POEHLER, Amy. *The Art of Inside Out*. Estados Unidos: Chronicle Books, 2015. 176 p.

FERREIRA, Luciana Fagundes Braga. A NARRATIVA CINEMATOGRAFICA ALEGÓRICA/ SIMBÓLICA NO CINEMA DE ANIMAÇÃO. 2007. 220 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2007.

GLEBAS, Francis. *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Estados Unidos: Focal Press, 2008. 346 p.

GODIN, Seth. *Permission Marketing*. New York: Simon & Schuster, 1999.

History of Animation. 2014. Disponível em: <<http://history-of-animation.webflow.io>>. Acesso em: 27 out 2014

HALLAS, John; WHITAKER, Harold; SITO, Tom. *Timing for Animation*. 2. ed. Estados Unidos: Focal Press, 2009. 174 p.

HART, John. *The Art of the Storyboard: A Filmmaker's Introduction, Second Edition*. 2. ed. Estados Unidos: Focal Press, 2007. 224 p.

JULIUS, Jessica; LASSITER, John; HOWARD, Byron. *The Art Of Zootopia*. Estados Unidos: Chronicle Books, 2016. 160 p.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da Animação: Técnica e estética através da história*. 3. ed. São Paulo: Senac, 2011. 456 p.

MAZIERSKA, Ewa. *Roman Polanski: The Cinema of a Cultural Traveller*. I.B.Taurus. p. 89, jun. 2007

MCKEE, Robert. *STORY: SUBSTANCIA, ESTRUTURA, ESTILO*. Brasil: Arte e Letra, 2006. 432 p.

National Storytelling Network (EUA). What is Storytelling?. 2012. Tennessee: Condado de Washington, 2012. *Washington County*. Disponível em: <<http://www.storynet.org/resources/whatisstorytelling.html>>. Acesso em: 27 out. 2015.

PATTERSON, J. W.; WILLIS, P. J.. *Computer Assisted Animation: 2D or not 2D?*. *The Computer Journal*, Glasgow, v. 37, n. 10, p.829-839, set. 1994.

REDAÇÃO (Brasil) (Org.). *As Formiguinhas da Philco*. 2011. Disponível em: <<http://www.almanaquedacomunicacao.com.br/as-formiguinhas-da-philco/>>. Acesso em: 27 out. 2015.

ROCHA, Cláudio Aleixo. *Videos publicitários e multilinearidade: Uma estratégia criativa para o ambiente Web*. *Revista Panorama*, Goiânia, v. 1, n. 4, p.108-116, 2014.

SANTAELLA, Lucia. *Novos Desafios da Comunicação*. *Lumina - Facom/ufjf*, Juiz de Fora, v. 1, n. 4, p.1-10, jan. 2001.

SCOLARI, Carlos Alberto. *Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production*. *International Journal Of Communication*, Catalunya, v. 57, n. 5, p.586-606, 1 set. 2009.

SIMON, Mark A.. *Storyboards: Motion in Art, Third Edition*. 3. ed. Estados Unidos: Focal Press, 2006. 448 p.

SKAL, David J. *The Monster Show: A Cultural History of Horror*. Macmillan. p. 180, out. 2001

SOLOMON, Charles(org.). *The Art of the Animated Image: an Anthology*. Los Angeles: The American Film Institute, 1987.

SOLOMON, Charles. *Enchanted Drawings: The History of Animation*. Estados Unidos: Random House Value Publishing, 1994. 356 p.

STRINATI, Dominic. *An Introduction to Studying Popular Culture*. Routledge. p. 90, ago. 2000)

SUNDAR, S. Shyam; KALYANARAMAN, Sriram. AROUSAL, MEMORY, AND IMPRESSION-FORMATION EFFECTS OF ANIMATION SPEED IN WEB ADVERTISING. *Journal Of Advertising*, [s.l.], v. 33, n. 1, p.7-17, jan. 2004. Informa UK Limited. DOI: 10.1080/00913367.2004.10639152.

THOMAS, Frank. *ILLUSION OF LIFE, THE - DISNEY ANIMATION*. Estados Unidos: Disney Press li, 1995. 576 p.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. 4. ed. Estados Unidos: Farrar, Straus And Giroux, 2012. 396 p.

12. Referencias Filmográficas

THE Big Shave. Direção de Martin Scorsese. Intérpretes: Peter Bernuth. Roteiro: Martin Scorsese. New York, 1968. (6 min.), son., color.

THE Babadook. Direção de Jennifer Kent. Roteiro: Jennifer Kent. S.i: Screen Australia, 2014. (93 min.), son., color. Legendado.

DEUS da Carnificina. Direção de Roman Polanski. Roteiro: Yasmina Reza. New York: Sbs Productions, 2012. (80 min.), son., color. Legendado.

OS PÁSSAROS. Direção de Alfred Hitchcock. Roteiro: Evan Hunter. Bodega: Alfred J. Hitchcock Productions, 1963. (119 min.), son., color.

PSICOSE. Direção de Alfred Hitchcock. Roteiro: Joseph Stefano. Phoenix, Shapley Productions. (109 min.), son., P&B.

UM CORPO que cai. Direção de Alfred Hitchcock. Roteiro: Alec Coppel. San Francisco: Alfred J. Hitchcock Productions, 1958. (128 min.), son., color.

JANELA Indiscreta. Direção de Alfred Hitchcock. Roteiro: John Michael Hayes. Los Angeles: Paramount Pictures, 1954. (112 min.), son., color.

O HOMEM duplicado. Direção de Denis Villeneuve. Roteiro: Javier Gullón. Toronto: Pathé International, 2013. (91 min.), son., color.

A FACA na Água. Direção de Roman Polanski. Roteiro: Jakob Goldberg. Gzycko: Zespół Filmowy Kamera, 1962. (94 min.), son., P&B.

O INQUILINO. Direção de Roman Polanski. Roteiro: Gerard Brach. Paris: Marianne Productions, 1976. (126 min.), son., color.

O BEBE de Rosemary. Direção de Roman Polanski. Roteiro: Roman Polanski. New York: William Castle Productions, 1969. (136 min.), son., color.

ANEXOS

ANEXO 1: *STORYLINE*, SINOPSE E ARGUMENTO

STORYLINE

Um homem assiste televisão, muda de canais até se deparar com as últimas notícias. São reportados os ataques terroristas no metrô. Medo, agonia e angústia o consomem por completo, tornando sombria a sua sala de estar. O pavor é tamanho que os sons do ataque parecem penetrar seu ambiente. O vagão em chamas invade seu apartamento e destrói os muros da sua casa. O medo se personifica e vira um monstro. A criatura engole o homem e toma conta de tudo: sala, prédio e cidade. A cidade fica escura.

SINOPSE

Na Grécia Antiga, *Katabasis* indicava a descida dos mortais para o submundo e diz respeito à descida de um estado de espírito para um estado de tristeza e angústias, uma descida para as profundezas do próprio ser. Em Bruxelas, um homem na faixa dos 30 anos de idade, chega do trabalho ao final de mais um dia e recorre à televisão para escapar da rotina. No trocar de canais, esbarra com as notícias mais recentes de sua cidade: uma explosão em uma estação de metrô. A queda começou. Ele e a cidade inteira são tomados por terror e desespero. O medo está mais vivo do que nunca. Torna-se uma figura sinistra se propaga como uma doença pela cidade e pelo resto do mundo. Não há final feliz.

ARGUMENTO

O ano de 2015 foi iniciado e finalizado por ataques terroristas a países europeus. E 2016 segue no mesmo ritmo. O número de fatalidades aumenta a cada ataque e o medo de sair à rua, de viver um dia normalmente, aumenta de forma gradativa.

Na capital belga, Bruxelas, em um fim de tarde chuvoso após o trabalho, um homem por volta de seus 30 anos, ve os atentados terroristas pela televisão em seu apartamento. O mundo visto através da TV sempre pareceu mais brando, impessoal.

Esse homem, em sua sala de estar vazia e escura, salvo a televisão, assiste ao noticiário. O homem se aproxima vagarosamente da televisão, de olhos arregalados, atônito. O medo e a agonia crescem em seu corpo e contagiam o ambiente. A sala, já melancólica, fica cada vez ainda mais escura. Na beira do sofá, o homem parece não prestar mais atenção em nada. O homem não suporta ou acredita o que vê. Os sons da TV tomam conta do ambiente também, e penetram sua cabeça fazendo-o imaginar cada detalhe daquela situação monstruosa: a explosão do metrô e os corpos ao chão. Não conseguimos ver o que acontece na televisão, mas o semblante do homem é único. É de medo.

O som de pessoas gritando e correndo cresce. A caneca de bebida do homem cai no carpete. A buzina do metrô preenche o vazio da sala e se torna uma canção macabra. Ele olha para as paredes ao seu redor procurando o barulho. Um vagão do trem que havia explodido com o ataque invade seu apartamento pela parede. O medo do terrorismo se torna real através das notícias. O medo toma forma e se personifica. A criatura é alta, magra, peluda, preta e com dentes afiados. Macabro e impiedoso. A criatura se aproxima pouco a pouco do homem até que o recobre e o engole. O medo então se apossa não apenas de um homem, mas do apartamento, da casa e da cidade.

ANEXO 2: DESCRIÇÃO DOS PERSONAGENS

Personagem Principal: David

Ele é só mais um na cidade, mais um dos motivados pelo dinheiro ao final de cada mês. Um personagem sem nenhuma especialidade e nada de extraordinário. Está inconscientemente preso à rotina e não esboça esforços para quebra-la. Guarda carinho pelo país em que nasceu, talvez por isso não tenha ambições fora da Bélgica.

1. Aparência física

É um homem branco de 36 anos, magro, alto, de proporções finas e esqueléticas. Cabelo curto e bagunçado.

2. Saúde

É um homem saudável, porém desgastado do trabalho. Olheiras, levemente corcunda e um pouco pálido. Aos domingos caminha no Jardim du Maelbeek não muito longe de seu apartamento. Não tem nenhuma restrição alimentar.

3. Forma de vestir

Veste um terno velho há muitos anos. A camisa social, o sapato um pouco surrado. Nunca foi muito de prestar atenção para suas roupas. Tem poucas roupas no armário.

4. Postura física

Anda sempre torto com o andar cansado, porém não é necessariamente mal encarado.

5. Movimento/ ritmo

Se movimenta nem muito rápido nem muito devagar (num compasso quase que robótico) porém sempre com um pouco de preguiça.

6. Fragmentos de trabalho

Carrega uma caneca para cima e para baixo onde bebe de dia seu café.

7. Hobby

Gosta de ver televisão.

9. Detalhes do ambiente

O ambiente é uma casa de solteiro. Escura e com poucos elementos na sala de estar. Apenas o essencial: a televisão, seu videogame e uma pequena mesa perto da cozinha.

10. História pessoal

É um homem separado da sua família mas nem por isso triste. Trabalha na mesma empresa há 6 anos, quase 7, e não tem intenções em trocar de emprego.

11. Nível educacional

É um homem bem-educado, com nível superior.

12. Antecedentes familiares e sociais

Se separou da família aos 28 anos, da sua mulher e um filho pequeno que foram morar em outro país. Sempre teve poucos amigos por ser mais quieto; todos colegas de trabalho.

13. O que gosta e o que não gosta

Não gosta de quebrar a sua rotina e não viaja com frequência; a única coisa a qual é apegado é o conforto que, para ele, é fruto do seu trabalho,

15. Característica que pode perde-lo ou salva-lo

Não tem muitos medos, nem fobias e nem angustias.

16. Problema externo ou interno

Vive sozinho em um bairro de classe média perto de uma estação de metrô. Sua cidade e as cidades vizinhas são alvos de ataques terroristas. Internamente tem o problema de insegurança.

Personagem Coadjuvante: Medo

17. Aparência física

Uma figura sem sexo com aparência velha. Alta de aproximadamente 3m, magra, humanoide, porém não humana. Totalmente preta. Olhos grandes e arregalados e dentes afiados. Mãos largas e braços cumpridos e finos.

18. Forma de vestir

Veste um sobretudo amarrotado preto e velho que cobre até os pés quase como uma capa.

19. Postura física

Por ser tão grande ele fica corcunda ao entrar em qualquer lugar, porém sua postura é firme.

20. Movimento/ ritmo

Se movimenta rápido e entre extremos de pausa e velocidade. Tem um ritmo descompassado e imprevisível.

21. Micro ações

Tem um tique quase como um relógio do movimento lateral da cabeça. Ele emite sons como respirações roucas, porém sonoras e altas.

22. Detalhes do ambiente

Qualquer ambiente em que ele aparece fica escuro e macabro.

ANEXO 3: ESCALETA

CENA	AMBIENTE E TEMPO	DESCRIÇÃO
001	Ext-fim de tarde	Cidade de Bruxelas, vemos um prédio com vários outros atrás bem padronizados, chovendo e sem sons e movimentos, salvo alguns pássaros no céu
002	Int, sala de estar-fim de tarde	Um sofá vazio. Se vê uma mesinha ao lado esquerdo. Ouvimos o barulho de porta abrindo e fechando. Barulho de chaves caindo em uma mesa. Passos. Uma luz se acende na frente do sofá e ouvimos vozes de um jornal. O homem ligou a TV. Ele entra pela direita do vídeo e senta no sofá com um controle remoto.
003	Int, sala de estar, em frente a TV	Se vê a tela da TV de frente, trocando compassadamente de canal. Diferentes vozes vão se intercalando.
004	Int, sala de estar, em frente ao sofá	O homem apático em uma roupa de trabalho se estica para a esquerda do vídeo para alcançar a caneca que estava na mesa de apoio, enquanto permanece virado para a TV.
005	Ext - fim de tarde chuvoso	O clima ainda tranquilo na cidade. Vemos a cidade em outro angulo, mais macabro.
006	Int, sala de estar	O homem zapeando pelos canais e tomando vagarosamente a sua bebida. Um barulho de explosão ao fundo. O homem engasga levemente.
007	Int, sala de estar de frente para TV.	A TV passa de canal em canal até que passa por um canal onde se houve pessoas gritando
008	Int, de frente para o homem	O homem estranha o que vê. Apoia a caneca na coxa e cerra os olhos. Os gritos na TV continuam
009	Int, de perfil	Vemos o homem de olhos cerrados se aproximando da televisão. A sala começa a ficar mais escura e o contraste maior.
010	Int, close de perfil	O homem agora de olhos arregalados parece desesperado. O som de pessoas gritando aumenta e inicia-se um som de

		trem.
011	Close no carpete	A xícara cai e molha o carpete.
012	Int, Super close perfil	Os olhos do homem se mexem frenéticos agora enquanto ele se aproxima cada vez mais da TV e fica cada vez mais assustado. O som da buzina de trem é iminente.
013	Int, plano medio de frente pra TV, nas costas do homem	O homem ajoelhado no chão olhando para a TV, impotente. Vemos quase que apenas a silhueta do homem contornada pela luz da TV
014	Int, Plano medio $\frac{3}{4}$ da sala de estar	O homem grudado na televisão. Silencio por alguns segundos. Um trem arromba a parede perpendicular à da TV e destrói a sala.
015	Int/Ext, quase noite	Vemos o trem ainda emitindo a buzina.
016	Int, sala de estar	Com entulhos da parede no chão. O homem olha assustado para frente tentando entender a situação ainda com os olhos arregalados
017	Int/Ext	Uma criatura preta aparece do trem e se coloca à frente do homem, caído ao chão por causa do impacto. A criatura levanta seus dois braços
018	Int, Super close nos olhos do homem	Os olhos super arregalados e assustados, vemos no reflexo a criatura sorrindo e chama à sua volta.
019	Int/Ext	O monstro sorri e arregala os olhos e cobre a câmera como se fossem os olhos do homem
020	Ext, cidade chove de noite	Vemos o prédio do homem enquanto a câmera se afasta vagarosamente. A escuridão começa a tomar conta da cidade. FIM

ANEXO 4: ROTEIRO

SEQ 001 - EXT. CIDADE - FIM DE TARDE

Um prédio alto num final de tarde chuvoso. Meia dúzia de pássaros passam pela fachada, sobrevoando a cidade. O céu nublado oculta o sol. A cidade está em silêncio, apenas o som dos pássaros.

SEQ 002 - INT. SALA DE ESTAR - FIM DE TARDE

Um sofá ao centro. Ao lado esquerdo uma mesinha com uma caneca. Escuta-se uma porta rangendo ao ser aberta e fechada e, em seguida, um molho de chaves sendo jogado sob uma mesa.

O que se segue é o som de sapatos batendo contra o chão: alguém chegou...

Surge uma luz iluminando a frente do sofá e com ela, vozes ininteligíveis. Pela direita chega um HOMEM. Ele é alto, branco, magro e de cabelos escuros. Veste uma camisa social e um terno surrado e tem um controle remoto na mão esquerda.

Ele senta no sofá. A luz ilumina seu semblante apático.

SEQ 003 - INT. SALA DE ESTAR - FIM DE TARDE

Vemos apenas a televisão. Diferentes canais se alternam compassadamente e as vozes vão se alterando. Canais de diferentes conteúdos aparecem na tela.

SEQ 004 - INT. SALA DE ESTAR - FIM DE TARDE

O homem se estica lentamente ao alcance da caneca à sua esquerda. Seu rosto permanece sem expressar qualquer emoção e sem retirar os olhos vidrados da tela. Ele se estica, volta e leva a caneca à boca para um gole demorado,

emitindo vários sons desagradáveis.

SEQ 005 - EXT. CIDADE - FIM DE TARDE

A cidade permanece tranquila. Sem quaisquer barulhos e movimentos. Por outro ângulo, vê-se o mesmo prédio, agora mais sóbrio. Vemos um poste de luz. O único som que ouvimos é o de um fusível falho da luz e de um carro de polícia passando. Vemos as luzes do carro também.

SEQ 006 - INT. SALA DE ESTAR - FIM DE TARDE

O homem permanece tomando a sua bebida vagarosamente enquanto aponta o controle para a TV trocando de canal ainda compassadamente. Ouve-se um barulho bem ao fundo. Foi uma explosão. O susto interrompe seu gole.

SEQ 007 - INT. SALA DE ESTAR - NOITE

De volta para a TV. Os canais continuam passando até que de repente se para em um com pessoas gritando, com um barulho de confusão e caos.

SEQ 008 - INT. SALA DE ESTAR - FIM DE TARDE

Vemos o homem agora, baixando ainda sem muito entusiasmo a caneca para a coxa. Ele cerra os olhos e abaixa o controle no sofá. A sala de estar começa a escurecer e a adquirir um ambiente mais sombrio. Os gritos na televisão ao fundo continuam.

SEQ 009 - INT. SALA DE ESTAR - FIM DE TARDE

De perfil, o homem começa a se projetar para a frente com os olhos semicerrados, tentando entender o que acontece na tela. Não compreende o que está acontecendo.

SEQ 010 - INT. SALA DE ESTAR - FIM DE TARDE

Ele arregala os olhos. Uma repórter anuncia os ataques terroristas à Bruxelas na televisão. O homem inquieto olha para os lados apenas com os olhos sem virar a cabeça. Uma buzina de trem começa ao fundo em som crescente.

SEQ 011 - INT. SALA DE ESTAR - FIM DE TARDE

A xícara apoiada na coxa dele, cai no chão. O homem mexe as pupilas freneticamente como se tentasse absorver tudo o que se passava na TV. O som de trem permanece crescente e começa a preencher o som do ambiente. Ele está cada vez mais inquieto.

SEQ 012 - INT. SALA DE ESTAR - FIM DE TARDE

O homem agora cai do sofá e se ajoelha no chão com a boca aberta, desolado, não pode fazer nada a respeito. A silhueta dele fica clara com a luz da televisão, uma contraluz.

SEQ 013 - INT. SALA DE ESTAR - FIM DE TARDE

O homem ajoelhado no chão alterna olhares entre a televisão e os lados. Está agonizando com o som de trem crescente em sua sala. Duas buzinas que marcam a cena. Ele entra em alerta como se esperasse alguma coisa acontecer. Olha pra televisão e se aproxima, como se buscasse o som saindo dela.

SEQ 014 - INT. SALA DE ESTAR - FIM DE TARDE

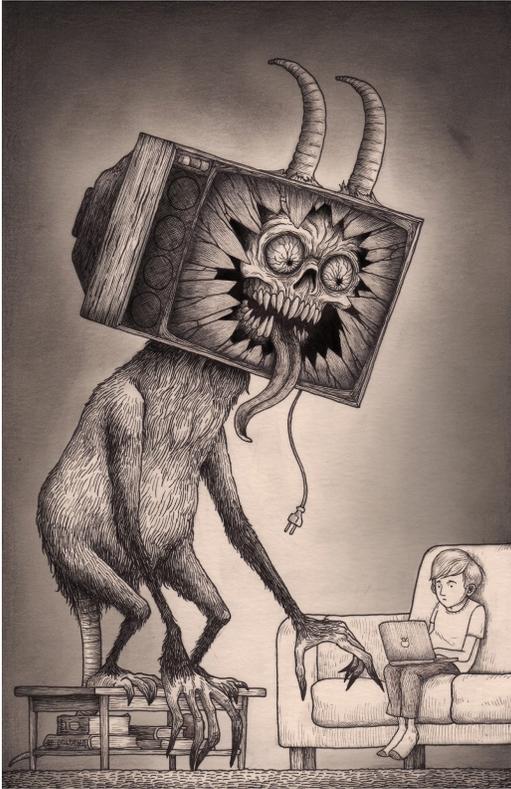
Um trem entra destruindo a parede perpendicular à da TV. O homem é jogado pelo susto para o lado oposto, caindo de costas. Ainda no chão se reergue pelos cotovelos. Está em extremo pânico. O trem emite duas buzinas e os olhos do homem já arregalados aumentam de tamanho. A sala já

completamente escura é clareada apenas pelo fogo do trem. Uma criatura alta, magra, preta, assexuada, aparece do trem, como se viesse da escuridão, e se posta em frente ao homem o fitando. O som aqui é de extremo caos. O trem permanece buzinando e a presença da criatura revela um ambiente sonoro muito intenso. Ela ergue dois braços em forma de abraço e para. O homem atônito não compreende a cena e alterna de novo entre olhar para ele e para os lados. A criatura arregala os olhos e abre a boca sorridente com dentes a mostra. O monstro começa a se mover lentamente para cima do homem. (P.V) O monstro vai em direção à câmera e a tela fica escura.

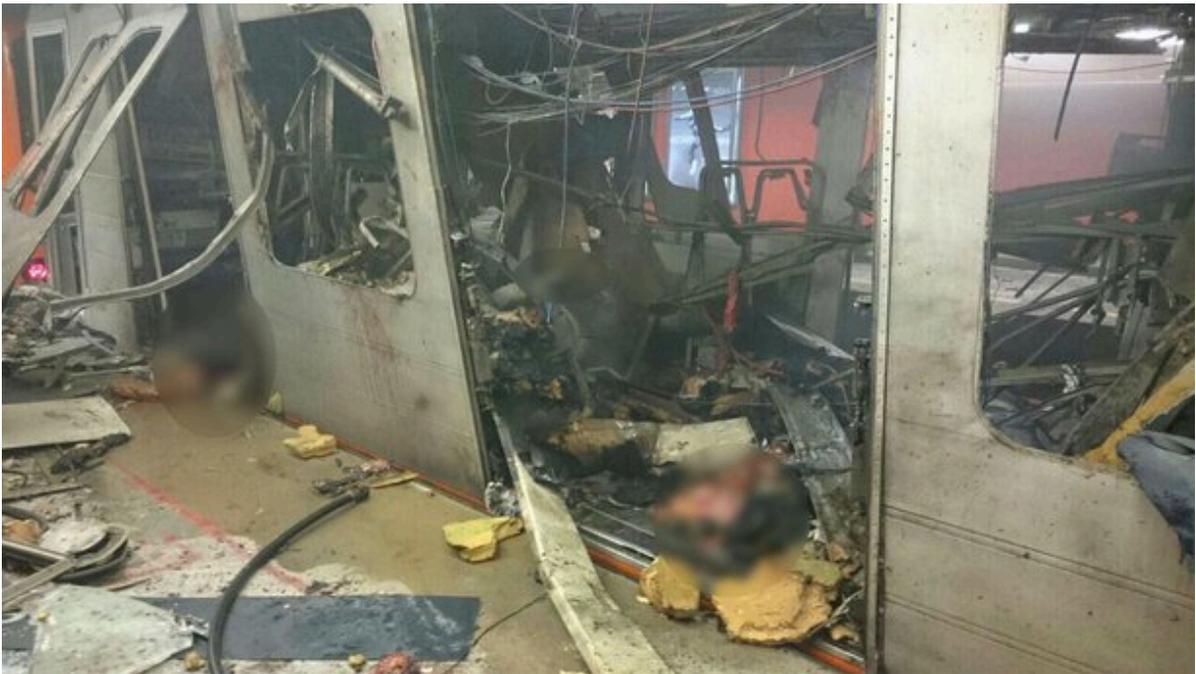
SEQ 015 - EXT. CIDADE - FIM DE TARDE

O prédio permanece intacto. A mancha preta do apartamento começa a se espalhar da janela para o resto do prédio. O som da cidade some e a trilha sonora apresenta um único tom contínuo. Macabro e pesado. As luzes da cidade começam a serem apagadas conforme a cidade fica escura. FIM

ANEXO 5: REFERENCIAS VISUAIS







ANEXO 6: STORYBOARD



Cidade de Bruxelas, vemos um prédio com varios outros atras bem padronizados, chovendo e sem sons e movimentos, salvo alguns pássaros no céu



Um sofá vazio. Se ve uma mesinha ao lado esquerdo. Ouvimos o barulho de porta abrindo e fechando. Barulho de chaves caindo em uma mesa. Passos. Uma luz se acende na frente do sofá e ouvimos vozes de um jornal. O homem ligou a TV. Ele entra pela direita do vídeo e senta no sofá com um controle remoto.



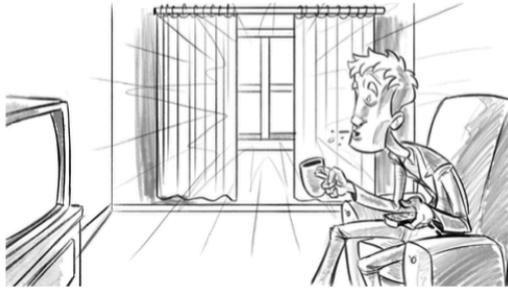
Se ve a tela da TV de frente, trocando compassadamente de canal. Diferentes vozes vão se intercalando.



O homem apático em uma roupa de trabalho se estica para a esquerda do vídeo para alcançar a caneca que estava na mesa de apoio, enquanto permanece virado para a TV.



O clima ainda tranquilo na cidade. Vemos a cidade em outro angulo, mais macabro.



O homem zapeando pelos canais e tomando vagorosamente a sua bebida. Um barulho de explosão ao fundo. O homem engasga levemente.



A TV passa de canal em canal até que passa por um canal onde se houve pessoas gritando



O homem estranha o que ve. Apoia a caneca na coxa e cerra os olhos. Os gritos na TV continuam



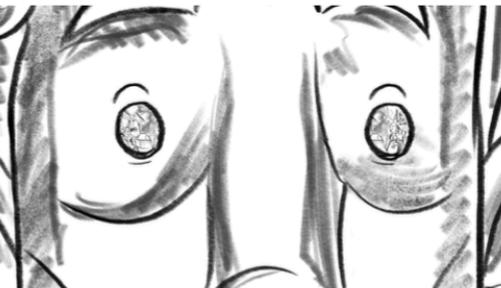
Vemos o homem de olhos cerrados se aproximando da televisão. A sala começa a ficar mais escura e o contraste maior.



O homem agora de olhos arregalados parece desesperado. O som de pessoas gritando aumenta e inicia-se um som de trem.



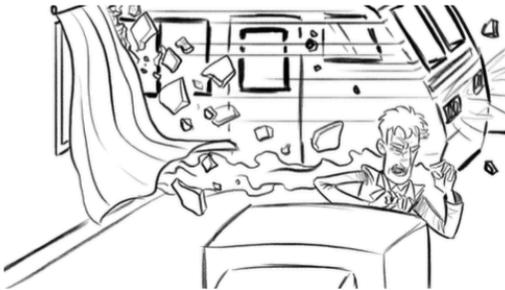
A xícara cai e molha o carpete.



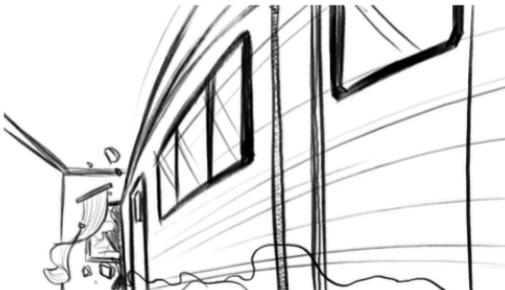
Os olhos do homem se mexem freneticos agora enquanto ele se aproxima cada vez mais da TV e fica cada vez mais assustado. O som da buzina de trem é iminente.



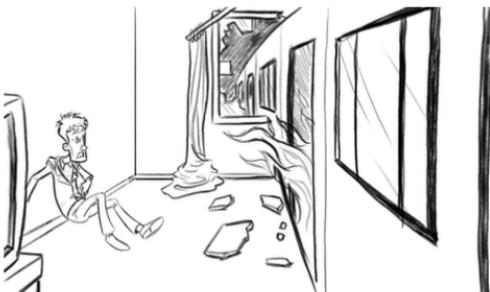
O homem ajoelhado no chão olhando para a TV impotente. Vemos quase que apenas a silhueta do homem contornada pela luz da TV



O homem grudado na televisão. Silêncio por alguns segundos. Um trem arromba a parede perpendicular à TV e destroi a sala.



Vemos o trem ainda emitindo a buzina.



Com entulhos da parede no chão. O homem olha assustado para frente tentando entender a situação ainda com os olhos arregalados



Uma criatura preta aparece do trem e se coloca à frente do homem, caído ao chão por causa do impacto. A criatura levanta seus dois braços



Os olhos super arregalados e assustados, vemos no reflexo a criatura sorrindo e chamando à sua volta..



O monstro sorri e arregala os olhos e cobre a camera como se fossem os olhos do homem



Vemos o prédio do homem enquanto a camera se afasta vagarosamente. A escuridão começa a tomar conta da cidade.

ANEXO 6: RASCUNHOS DE PERSONAGENS

