



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação

HUNI

Memorial de Projeto Experimental em audiovisual

Alessandra Campos Tótolí

Projeto final em audiovisual
Orientadora: Erika Bauer de Oliveira

Brasília, inverno de 2018



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação

HUNI

Memorial de Projeto Experimental em audiovisual

Alessandra Campos Tótolí

Memorial referente a Projeto Experimental de conclusão de curso
produzido como parte dos requisitos necessários para obtenção
do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação audiovisual.

Orientadora: Professora Erika Bauer de Oliveira

Brasília, inverno de 2018



Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação

HUNI

Memorial de Projeto Experimental em audiovisual

Alessandra Campos Tótolí

Memorial referente a Projeto Experimental de conclusão de curso
produzido como parte dos requisitos necessários para obtenção
do grau de bacharel em Comunicação Social, habilitação audiovisual.

Orientadora: Professora Erika Bauer de Oliveira

Orientadora

Professora Erika Bauer de Oliveira

Examinadora

Professora Dácia Ibiapina da Silva

Examinadora

Professora Denise Moraes Cavalcante

Brasília, inverno de 2018

"No presente, o mecânico começa a ceder terreno à unidade orgânica, por força das condições das velocidades elétricas. O homem pode agora olhar para trás e contemplar dois ou três mil anos de mecanização em vários graus, consciente de que o mecânico não foi senão um interlúdio entre dois grandes períodos orgânicos da cultura" MCLUHAN, 1969 p

Sumário

1. Introdução

1.1 Orientação

1.2 Em busca de raízes

2. Justificativa

3. Objetivo

4. Referencial Teórico - conexões acentro-futuristas

5. Metodologia

5.1 Considerações Gerais

5.2 Construção da personagem

5.3 Processo de escrita do roteiro

6. Considerações Finais

6.1 Aprendizados

6.2 Algumas antecipações são precisas - Storyboarding

7. Desdobramentos

Referências Bibliográficas

Anexos

1. Introdução

O presente trabalho é um mosaico de várias etapas do processo criativo do roteiro Huni - uma animação curta metragem de ficção científica. Descrevemos o caminho de amadurecimento da personagem, desde os primeiros esboços até o estágio atual. Também contextualizamos as referências dos universos que envolvem o filme, destacando a complexa complementaridade entre a modernidade e os conhecimentos ancestrais, sob a perspectiva do paradigma sistêmico. Sobre o processo de escrita do roteiro em si, registramos o passo a passo, desde a escrita das ações principais, criação dos arcos da história, encaixe das narrativas não-lineares e escrita do tratamento final. Finalizamos com algumas reflexões sobre os aprendizados metodológicos e com uma antecipação dos próximos passos a serem seguidos até a realização do filme Huni.

1.1 Orientação



Fragments. Colagem sobre papel. Alessandra Tótolli e Thainá Margalho.

Uma das maiores angústias que vivi durante o tempo da minha graduação foi a profunda sensação de desorientação. Não se trata do sentido formal do termo, referente ao professor que orienta o aluno. Mas numa perspectiva geral da vida. Uma desorientação perturbadora em relação ao próprio propósito da existência.

A enorme fragmentação de saberes que encontrei no ambiente universitário me preencheram de um vazio enorme, que só ia se tornando mais profundo a cada novo fragmento do

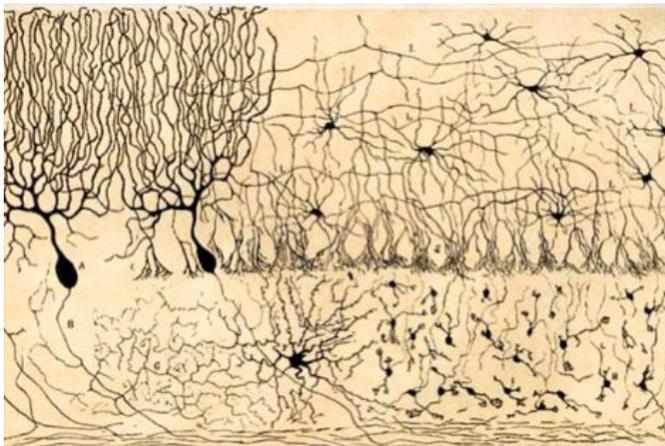
conhecimento a que tinha acesso nos meus anos universitários. Era como um quebra cabeça que ia se tornando cada vez mais difícil e penoso de montar, uma informação recebida aqui e outra ali simplesmente não pareciam se conectar de forma alguma. Algo estava muito errado. Em vários momentos essa angústia chegou a níveis perturbadores.

Durante todo período escolar obrigatório, aprendemos um mundo dividido em caixas que simplesmente não tem correspondência na realidade. As condições ideais que pressupomos quando resolvemos questões de física não existem.

Os paradigmas mecanicistas não deram conta de explicar a complexidade da vida.

Originalmente ingressa no curso de psicologia e dois anos depois matriculada na Faculdade de Comunicação, o tema da Saúde Mental se tornou parte das minhas investigações cotidianas, e aos poucos isso me empurrou a uma investigação mais profunda.

1.2 Em busca de raízes



A Esquerda: Cerebellum de Santiago Ramon y Cajal. A direita: Estudo neuro-árvore de Alessandra Tótolí

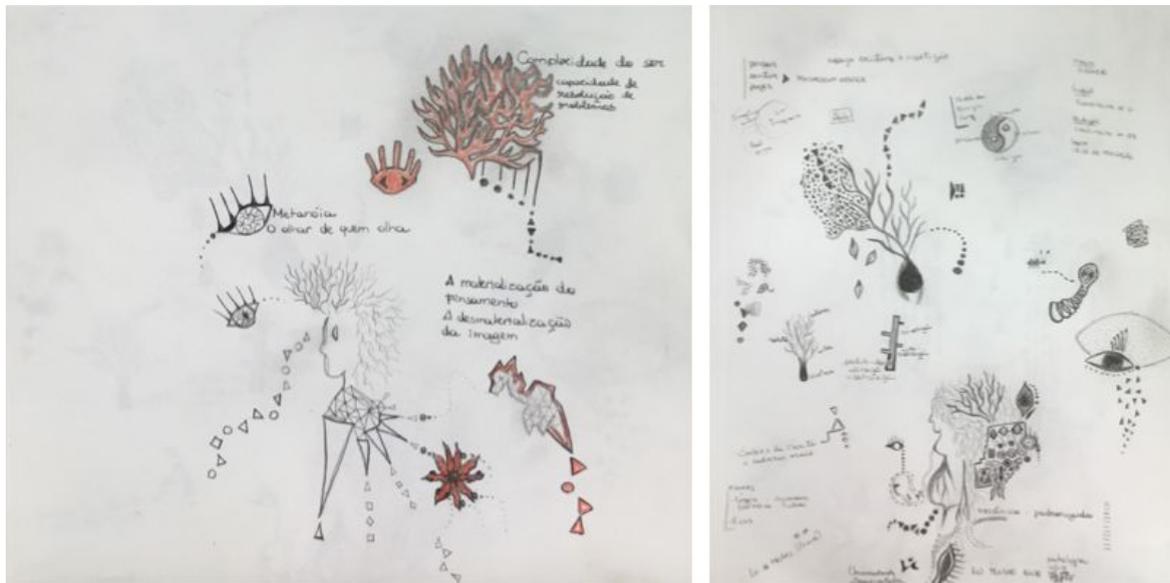
O momento presente é o eterno ponto de ligação entre o passado e futuro.

Justamente entre passado e futuro foi percorrido um caminho não-linear até a definição do presente objeto de pesquisa - Huni - um roteiro de animação do gênero ficção científica.

Deve-se alertar no entanto, o sentido metafórico no qual o termo raízes é usado no contexto.

As raízes que buscamos no processo da pesquisa são mais fundamentadoras que históricas, muito embora estejam sim entrelaçadas com seu sentido histórico.

De forma sintética, pôde-se dizer que uma pergunta chave na orientação para a pesquisa do roteiro de Huni seria: O que diferencia o ser humano de uma complexa máquina?



Estudos estruturais. Alessandra Tótolli

2. Justificativa

Se, na história da ciência moderna, o homem biológico vem sistematicamente buscando a comparação com desenvolvidas máquinas, pôde-se dizer que esse mesmo objetivo tem um custo mais elevado para as mulheres.

Somos cíclicas, ovulamos e menstruamos. Nosso ciclo dura em média o mesmo da lua. E, no entanto, embora sejamos cerca de metade da população mundial, somos forçadas a viver modos de vida ditados por homens. Modos de vida lineares que não contemplam nossos ciclos. Modos de vida que priorizam a dominação em vez da cooperação, modos de vida que sufocam. Se hoje começamos a ter algum espaço no mercado de trabalho e visibilidade nos centros de ensino e pesquisa, devemos as conquistas aos movimentos feministas que nos precedem.

Mas não temos, em verdade, nenhuma conquista dada, há ainda longos e árduos caminhos a percorrer, os níveis de ansiedade entre as mulheres estão cada vez maiores e mais preocupantes, a mulher foi pra rua ocupar os espaços, mas continuou a maior responsável pelo espaço doméstico. As tarefas não foram divididas, mas sim acumuladas.

Desde a mais tenra idade, a auto-confiança e poder das meninas são minados. Apesar de todos os avanços históricos, mulheres ainda são violentadas assassinadas por seus maridos.

Somos mães, somos filhas, somos profissionais, somos estudantes e somos, sobretudo protagonistas urgentes na construção de um mundo mais justo.

Por uma variedade de fatores, esse projeto não teria sido possível há poucos anos atrás. Entre eles estão os avanços tecnológicos que baratearam os equipamentos, facilitaram a criação e difusão de técnicas, cursos e programas de animação, e o aumento do número de eventos relacionados ao universo da animação.

A relevância dessa pesquisa se encontra em diferentes perspectivas, desde a pesquisa de técnicas e métodos para criação de histórias até a inserção das mulheres num mercado de trabalho que só agora vai se abrindo para a presença de realizadoras graças ao trabalho das desbravadoras que, ao seguir seus ímpetus realizadores, não se deixaram abater pelas barreiras do patriarcado e abriram os caminhos que temos na atualidade.

Espera-se contribuir, a partir desse trabalho, com o incentivo ao fazer da animação, por todos aqueles que se interessem em adentrar nesse mundo, mas sobretudo as mulheres, que tem vivido uma super exposição a conteúdos masculinos nos media de comunicação.

Em tempos de crise e caos nos valores humanitários, é urgente que se tenha estratégias diversificadas para resistir e reexistir em meio às adversidades colocadas. Em vias gerais, pode-se dizer, que a comunicação de massa, desde seu surgimento, tem agido e super-influenciado as populações de acordo com os interesses de seu caráter comercial, e portanto, despreocupado com o bem-estar universal.

No tempo presente, as comunicações em rede nos abrem uma nova perspectiva na qual o potencial artístico-comunicacional amplia suas possibilidades de ecoar em resistência a visões de mundo dominadoras. Por isso é urgente nos apropriar das potências e permitir que esses ecos se espalhem.

3. Objetivo

Criar um roteiro coerente e coeso que contemple da maneira mais abrangente possível o universo de transformação paradigmática da personagem Huni

4. Referencial Teórico - ancestro-futurismo

"Na teoria dos sistemas dinâmicos, o caos não é mais considerado como "ruído" a ser purgado da matemática para poder maximizar a pureza platônica. Os contornos fractais e as beiradas ásperas da natureza são a própria mãe terra que, sob o disfarce de tormentas, rios que correm, corações que batem, contornos de praias irregulares, começou a entrar nos domínios tradicionalmente masculinos da matemática." Raph Abraham, p. 69

"O corpo é uma realidade biopolítica. A medicina é uma estratégia biopolítica." Disse em entrevista FOUCAULT (1989), ao discorrer sobre como o controle político ultrapassa uma dominação ideológica ou de consciências. O biopoder foi estabelecido na era moderna graças a uma conjuntura potencializada pelo surgimento dos *media* de massa, e caracteriza um domínio sobre corpos e vidas de populações predominante na era mecânica, caracterizado sobretudo pela organização social linear desenvolvida e aprimorada nos últimos tempos pela humanidade.

Muito antes do efetivo advento das comunicações em rede, o pesquisador canadense Marshall McLuhan traçava em seus estudos um panorama tanto futurístico quanto improvável no qual invocava, a partir da emergência dos sistemas elétricos, a previsão de uma consciência coletiva planetária. MARTINO (2001) define a comunicação que nos interessa estudar como uma relação entre consciências, desse modo, pode-se considerar que estamos imersos, em uma quase surreal materialização da outernet, mostrada pela animação "World of tomorrow"¹ como uma rede neural mundial, que funciona tal qual a nossa internet de agora.

Os ritos ocupam muito mais do nosso tempo do que costumamos pensar, todo grupo humano segue seu conjunto de mitos e ritos. No entanto, a modernidade industrial, dotada do poder dos *media* de comunicação de massa, foi cenário de existência da sociedade do controle, cuja gestão em larga escala a partir das políticas de biopoder, criou complexos mecanismos de controle da vida das populações e apagou (ou quis) temporariamente, a memória ancestral que nos permite ver o desenvolvimento do mundo através de linhas de gerações. E, no entanto, nossas características ancestrais convivem diariamente com os seres humanos através dos processos bioquímicos corporais, codificados em cadeia de DNA.

Optou-se, nesse projeto, trabalhar com o referencial teórico sistêmico em oposição ao paradigma linear-histórico. Acredita-se que cada fragmento é um reflexo fractal de um todo complexo porém ordenado e sistematizável, desde que saibamos escolher as ferramentas adequadas.

5. Metodologia

5.1 Considerações Gerais

Falando em métodos criativos, caímos no risco de utilizar fórmulas prescritas e usadas indiscriminadamente pela indústria mainstream.

Ao refletir a metodologia de processos criativos, andamos em territórios movediços. Espera-se que a arte possa ser livre e fluida, mas ao mesmo tempo, é a organização das ideias e a coerência que irão permitir uma comunicação efetiva.

Nessa perspectiva, as escolhas metodológicas devem favorecer ao mesmo tempo o controle e a fluidez criativa, dessa forma o pesquisador-criador precisa achar um meio termo entre disciplina e maleabilidade, estando atento às adaptações metodológicas que o processo poderá exigir.

O presente projeto começou com a junção de diversos fragmentos de ideias e memórias, aos poucos esses fragmentos foram se agrupando em colagens, o que aumentava gradualmente o nível de complexidade do projeto.

Com o passar do tempo foi ficando clara a necessidade de sistematização, caso se desejasse obter um produto final com algum nível de coerência e comunicabilidade.

No caso da escrita do roteiro, a sistematização das ações era o ponto chave para a criação de uma história com início, meio e fim.

5.2 Construção da personagem

Uma fotografia digital captada na cozinha de um apartamento que eu morei em Brasília foi a primeira imagem do que viria a ser a mulher árvore. Na época em que foi feita, ainda não existia a pretensão de ser transformada em personagem. Na foto aparecia Thainá, uma jovem paraense estudante de licenciatura em artes plásticas. Suas feições indígenas eram

sombreadas por galhos de árvores de forma irregular, e as sombras se mesclavam com os próprios galhos das árvores e as grades da janela de apartamento.



Thainá. Fotografia digital. Alessandra Tótolí

Meses depois, essa fotografia serviu de inspiração para o primeiro esboço da personagem principal do objeto dessa pesquisa: Huni. Em papel de gramatura densa, foi desenhado em nanquim o rosto de uma mulher cuja extensão do cabelo se transformava em galhos de árvores. Essa foi a primeira figura da mulher-árvore.



Mulher-árvore. Nanquim sobre papel. Alessandra Tótolí

Pouco depois, ela se transformaria em um página de história em quadrinhos e uma curta animação experimental. Paralelamente ela ia nascendo como objeto dessa pesquisa.



Esquerda: frames de animação experimental. Direita: quadrinhos mulher-árvore. Alessandra Tótolli

No início havia apenas uma personagem sem nome e sem contexto definidos. Aos poucos a personagem foi tomando forma e o mundo ao seu redor se concretizando em limites de abstrações possíveis.

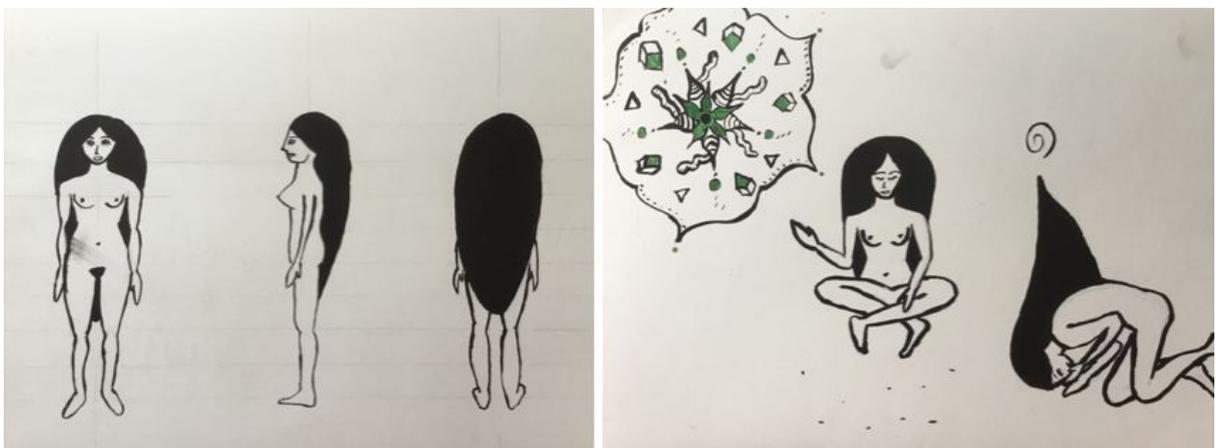
Sem o emprego de trabalho propriamente intelectual, pode-se dizer que os traços físicos da personagem precedem suas origens. A evolução dos contornos desenhados, naturalmente manteve os traços indígenas da jovem na fotografia e definiu sua ancestralidade tribal, que se tornaria ponto chave do desenvolvimento da história.



Pesquisas mulher-árvore. Alessandra Tótolí

Adoraria dizer que o nome da personagem tivesse sido fruto de uma visão ou ritual mágico em torno de uma fogueira. Mas a motivação principal era encontrar um nome forte e que caísse bem não só para a personagem, mas também como título do próprio filme. Provisoriamente havia sido, de forma quase aleatória, escolhido o título Yebá-Beló, nome de uma personagem que é figura central no mito de criação dos Dessanas.

A certeza de Huni aconteceu quando deparei com algumas informações sobre a tribo Huni Kuin - significa “homens verdadeiros”, é como se denomina a etnia indígena sul-americana mais conhecida como Kaxinawá , palavra que literalmente significa “povo morcego”, “povo canibal” ou “povo que anda a noite” , o nome Caxinauá ou Kaxinawa não é aceito pelo próprio povo. Do nome, desenrola-se o principal tema da história a busca pela pessoa verdadeira.



Conceito da personagem Huni. Alessandra Tótolí

Huni é uma personagem urbano-futurista, cuja avó nasceu numa aldeia tradicional Huni Kuin. A Avó de Huni foi forçada a abandonar a aldeia ainda jovem, devido a um conflito decorrente da demarcação das terras de seu povo. Já na cidade, ela trabalhou em projetos culturais que valorizavam os povos indígenas, cursou Pedagogia na Universidade e sempre militou pelos direitos humanos. Teve uma filha única na cidade, a mãe de Huni. Na ocasião do nascimento da neta, a avó decidiu que era tempo de voltar para a aldeia e cumprir seu papel de mulher sábia. A mãe de Huni, que nunca teve intimidade com os conhecimentos tradicionais, ficou na cidade grande, onde sentia pertencimento racional. Com a avó na aldeia, Huni cresceu um pouco lá e um pouco na cidade. Aos poucos, foi desenvolvendo uma ideia de que a solução para os conflitos no mundo fosse uma complexa e elaborada combinação entre pensamento tradicional e moderno.

5.3 Processo de escrita do roteiro

Por fim, o método utilizado para a escrita propriamente dita do roteiro do filme, foi encontrada no livro “Animated Storytelling - simple steps for creating animation & motion graphics” da autora Liz Blazer.

O processo executado que será descrito a seguir foi retirado do capítulo 2: *Storytelling - tame the limitless medium*

Blazer anota no início do capítulo que o maior desafio em criar uma história cheia de significados não diz tanto respeito a deixar a imaginação fluir livremente, mas sim a disciplina interna de ser racional a respeito de cada escolha da contação de história. E em seguida apresenta um método simples para montar a estrutura da história.

5.3.1 Criando os beats

Segundo Blazer, os beats do projeto são o conjunto de todas as ações indispensáveis para o acontecimento daquela história.

Huni é Seleccionada	Conteúdo Sonhos Abstratos	Guardião Adoece	Guardião é Contaminado	Huni se codifica Em Vírus	Avó faz Ritual	Público assiste Anúncio Genocídio
Avó pressente Morte	Huni Morre	Avó de Huni Auxilia parto	Guardião apresenta sintomas	Huni Renasce	Flashback encontro Huni-guardião	Nave se alinha A constelação
Guardião Cai	Xamã Cai	Huni Se prepara	Ciclo constelação (Corte tempo)	Transferência Vírus Óvulo	Conteúdo Telepatias	Anúncio Genocídio

5.3.2 Estrutura de três atos

Ato 1 - configurando personagem e conflito

Ao fim do primeiro ato, é necessário que personagem e conflito tenham sido apresentados, é importante que se tenha o senso de que resolver o conflito vai utilizar um grande esforço.

Ato 2 - trabalhando em direção de uma solução

Nesse ponto o personagem encara o conflito. No fim desse ato, deve-se ter o senso de que existe uma boa chance do conflito não ser resolvido até o fim da história.

Ato 3 - chegando a grande solução

Esse ato costuma ter menos cartões que o anterior.

Construção dos arcos da história de Huni

1. Problema - A morte da personagem
2. Tentativa de solucionar - Contato avó-huni
3. Solução - Renascimento



5.3.3 A Escrita Final

Depois da criação e organização dos beats, chegamos a passo mais importante do processo de criação, a escrita do roteiro em si. Para tanto, foram utilizadas três etapas: na primeira os beats foram escritos num papel, na ordem em que foram organizados. A partir de uma leitura inicial desse texto emergente, alguns aprendizados e inconsistências se mostraram. Em seguida foi escrita uma nova versão, onde cada um dos beats foi reescrito com mais detalhes que foram aumentando a coesão do texto. Nesse processo alguns beats foram descartados e outros acrescentados, pois o processo não é rígido. Um exemplo foi o beat “anúncio do genocídio”, que na escrita do roteiro final foi substituído pela ação “apresentação da missão”.

5.3.4 Estrutura não-linear

Ao contrário do que se pode pensar ingenuamente, as animações não-lineares também são organizadas através de passos estabelecidos. Assim como nas estruturas lineares, pensar na estrutura auxilia que a história tenha coerência e coesão.

Segundo Blazer, as etapas de construção da animação não-linear são: Identificar inspiração, Construir os beats, construir estrutura própria ou usar uma estrutura pré-existente.

Embora a estrutura geral do filme Huni seja linear, ela contém algumas sequências com estrutura não-linear, dois exemplos são a sequência dos Sonhos e a sequência de apresentação da missão.

1. Sonhos

Essa sequência vai aumentando complexidade conforme o ritmo da música, o estilo inspirador é a arte visionária de artistas que concebem suas obras sobre o efeito do chá Ayahuasca.

Pablo Amaringo



Metal Prints and Metal Art de Pablo Amaringo

2. Apresentação da missão

A apresentação da missão será um infográfico animado, contando com a apresentação de um narrador em voz off e a ilustração de elementos gráficos animados.

6. Considerações Finais

6.1 Aprendizados

O roteiro de animação pode ser comparado a uma árvore com raízes e galhos. Quanto mais controle o criador tem da sua forma, por mais tortuosa que essa seja, maior será a chance de estabelecer uma comunicação efetiva com o público. Quanto mais estabelecidas as raízes, isso é, toda a pesquisa e trabalho que não vai ser vista no produto final, maior será a coesão e coerência do filme.

Um dos maiores aprendizados desse processo todo é que no processo criativo devemos estar abertas ao fluxo criativo e a intuição, mas sem abrir mão das ferramentas metodológicas que permitem a criação de um projeto substancial e exequível.

6.2 Algumas antecipações são precisas - Storyboarding

Por mais complexa que seja, a escrita do roteiro é apenas a primeira de diversas etapas que deverão ser percorridas até a distribuição do filme finalizado.

O próximo passo inevitável na cronologia futura desse projeto é a criação do storyboard. Esse processo marcará um momento crucial na criação do produto final: a primeira tradução consciente linha-superfície. Explico a seguir.

Se, em outros tempos a informação era transmitida sobretudo na forma de linhas escritas, hoje, embora as linhas escritas sejam cada vez mais disponíveis, é justamente na forma de superfícies que recebemos a maior parte da informação. Não se trata mais da metáfora oceânica, mas de fato da propagação das imagens, representações tridimensionais que, em oposição ao texto linear, possuem uma outra forma de interpretação (FLUSSER, 1973-74).

A imagem artística é dotada do poder quase mágico de subverter as lógicas de tempo-espaço, sobretudo na sua disseminação cibernética, onde tempo-espaço já nem são limites reais.

Nesse espectro, considera-se a tradução linha-superfície do processo de criação do storyboard como a possibilidade de magicamente fazer a passagem do linear para o imagético.

A escolha das técnicas de animação é uma decisão que pode levar o filme para caminhos diametralmente diferentes. No caso específico do filme Huni, optou-se por um híbrido de técnicas tradicionais e digitais. A ideia é jogar com uso das diferentes técnicas com a intenção de enfatizar as diferentes visões de mundo apresentadas. Uma totalmente mecânica, e outra viva, orgânica.

7. Desdobramentos

Desde o primeiro lampejo desse projeto, eu soube que ele estava fadado a impermanência de um ser vivo. Essa constatação pode se aplicar tanto a forma quanto ao seu conteúdo.

Na forma, Huni já foi criada em multilinguagens, de uma foto, a uma ilustração, a uma história em quadrinhos, ao universo da animação.

No conteúdo, como observado na figura da árvore, que sumariza visualmente a pesquisa desse projeto, as possibilidades são tão vastas quanto infinitamente desdobráveis, tal qual a complexidade de uma vida que desabrocha a medida em que é nutrida.

Assim, espera-se que a personagem Huni possa fluir pelas possibilidades artísticas, sendo potencialmente objeto de futuras pesquisas, filmes, séries, quadrinhos, contos, produtos digitais e o que mais for surgindo de possibilidades no contexto artístico-comunicacional híbrido em que nos inserimos.

Referências Bibliográficas

BLAZER, Liz. **Animated Storytelling - Simple steps for creating animation & motion graphics**. Peasson. 2016

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 5.ed .Porto Alegre: Sulina, 2010.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem**. Cultrix. São Paulo, 1971. NÖTH, W.;

CAPRA, Fritjof. LUISI, Pier Luigi. **A Visão Sistêmica da Vida**. 1.ed. Cultrix, 2014

CAPRA, Fritjof. **Sabedoria Incomum**. São Paulo. Cultrix. 1995

LIPTON, Bruce. **A biologia da crença**. 1.ed. Butterfly. São Paulo. 2007

FOUCAULT, Michel . **Microfísica do poder**. 8. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1989

SIBILIA, Paula. **O Homem Pós-Orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002

PELBART, Peter. **O avesso do niilismo** cartografias do esgotamento. 1.ed. São Paulo: N-1 Edições, 2013.

Comitê Invisível. **Aos nossos amigos: Crise e Insurreição**. São Paulo: N-1 Edições, 2016.

JOSEPH, Miriam. **O Quadrivium**. São Paulo. É Realizações. 2008.

HARARI, Yuval Noah Harari. **Homo Deus - Uma breve história do amanhã**. São Paulo. Companhia das Letras. 2016

DUSEK, Val. **Filosofia da Tecnologia**. São Paulo, Loyola. 2009

MARTEL, Frédéric. **SMART: O que você não sabe sobre a internet**. 1.ed. Rio de Janeiro. Civilização Brasileira. 2015

Anexo I - Argumento

Storyline

Em 2120, Huni decide participar de um experimento social sem precedentes na história que promete criar uma sociedade perfeita. No entanto, algo dá errado e 100 milhões de vidas se perdem, porém, por um acaso inusitado, um pedaço de Huni sobrevive e quer encontrar uma forma de voltar a sua vida natural.

Argumento

No ano de 2120, um grupo de seres humanos está prestes a empreender uma jornada audaciosa rumo a uma sociedade humana perfeitamente harmoniosa. Se trata de uma completa eliminação de todos os defeitos sociais e genéticos historicamente adquiridos pelas sociedades humanas. O projeto começou a ser desenvolvido em meados dos anos 60, e após mais de 50 anos de aperfeiçoamento está prestes a se tornar realidade.

Mais de 1 bilhão de voluntários se inscreverem e na primeira etapa apenas 100 milhões foram selecionados para abandonar seus corpos humanos, parte completamente orgânicos e outra parte já híbridos, com o acoplamento dos mais variados tipos de tecnologias. Foram selecionados habitantes de todos os continentes da terra, além de representantes de comunidades instaladas nas ilhas artificiais marítimas e nas comunidades interplanetárias espalhadas por todo o sistema solar.

Uma das voluntárias escolhidas é Huni, brasileira habitante da cidade de Brasília, cidade mundial que outrora fora a capital do Brasil.

Descendente de uma indígena brasileira, da tribo amazônica Huni-Kuin, Huni é uma mulher de 30 anos comprometida com a eliminação dos grandes males humanos. Se por um lado, muita coisa melhorou, também foi intensificado em meados de 2100 a incidência dos males espirituais e psicológicos e abuso de drogas (sobretudo as drogas farmacêuticas).

Durante uma aula de yoga em realidade virtual, Huni recebe a convocação para a inclusão no projeto com grande empolgação, e apesar da posição contrária e hesitosa de sua família, inclusive do próprio pai, que foi um dos idealizadores do projeto, parte para sua missão.

Quando enfim chega o momento da transferência das consciências, assunto mais falado em todos os meios de comunicação, algo inesperado acontece. Embora tecnicamente perfeita, e tudo acontecendo como o planejado, algo terrível se deu. No processo de transferência perdeu-se o lampejo de vida, o que culminou na morte instantânea dos 100 milhões de voluntários, caracterizando o maior genocídio humano já registrado na história, e tudo transmitido em tempo real para toda a via láctea.

Em respeito aquelas vidas perdidas, um conselho de ética instalado emergencialmente, composto de 20 sábios anciãos de diversas localizações decide manter o programa rodando por período indeterminado. A sede do maquinário que opera toda a instalação fica numa estrutura em órbita espacial e tem um guardião, um monge criteriosamente escolhido para o papel, que deve encontrar um sucessor quando tiver cumprido a sua própria missão em vida. Por acaso, um filamento do DNA de Huni, transcrito numa estrutura semelhante a um vírus, contamina uma célula do guardião.

Alguns meses depois do ocorrido a avó materna de Huni Kuin, tem uma intuição estranha de que a neta está viva, e começa uma tentativa de comunicação através dos sonhos, usando de seus conhecimentos xamânicos. Embora todos ao seu redor estejam céticos, a avó de Huni continua a comunicação através de sonhos, que vão iniciam com cores, e vão adquirindo formas cada vez mais complexas até se tornarem fragmentos do cotidiano tradicional e rituais indígenas. A medida em que as visões se tornam mais complexas, o vírus que atacou o guardião vai se reproduzindo e ele começa a ter visões de flashes dos sonhos da avó de Huni. Aos poucos a comunicação entre Huni, o guardião e a avó vai se complexificando e eles concluem que há uma única forma de Huni voltar a vida real, transferir seu código genético para um óvulo humano fecundado para que ela possa nascer novamente.

Anexo II - Roteiro

HUNI

Escrito por

Alessandra Tótolli

"HUNI"

EXT. UMA Balsa FLUTUANTE MEIO AOS FIORES NORUEGUESES. NOITE

Letreiro: Brasília, 2120. Huni está fazendo uma aula de yoga com um grupo de amigos em uma balsa nos Fiordes Noruegueses. Câmera subjetiva de Huni: enquanto ela movimenta os braços vigorosamente e respira ritmicamente, surge uma pequena esfera de luz canto direito de seu campo de visão. Huni cessa o movimento ritmico e "clica" na esfera. No seu campo de visão, um ícone alerta um aumento súbito dos batimentos cardíacos. Pela interface. Huni interrompe a aula de Yoga

INT. QUARTO-BARCO DE HUNI. OCEANO. DIA

Huni está sentada sozinha no centro de seu quarto. Um ambiente amplo e branco com grandes janelas que dão vista para o oceano, onde o único móvel é um tatame no chão. Volta para câmera subjetiva de Huni. Ainda com os batimentos acelerados

ela clica na esfera brilhante que continua no seu campo de visão e uma mensagem aparece na tela: "Bem-vinda ao projeto Pós-humano. Sua passagem ocorrerá em 67 horas."

CORTA PARA CRÉDITOS INICIAIS

INT. OCA NA FLORESTA AMAZÔNICA. NOITE

Pela câmera subjetiva continua a ouvir-se a respiração. Avó de Huni, com aparência muito semelhante a dela, abre os olhos, ela está sentada no centro de uma oca bem moderna, seus trejeitos são muito parecidos com os de Huni, ela está sutilmente inquieta. Ela abre os olhos, se levanta e caminha em direção a janela, contempla o céu estrelado com as constelações.

EXT. VIA LÁCTEA. NOITE

Observa-se a via láctea de muito longe, a medida que a imagem aproxima, vemos objetos voadores criados por humanos flutuando por diversas partes do sistema solar, a câmera vai se aproximando até encontrar uma nave cinza, semelhante a uma pedra feita de metal prateado, com bastante janelas e plantas.

INT. NAVE ESPACIAL DO GUARDIÃO. NOITE.

O guardião está inquieto no centro do cômodo único de sua nave, decorado com um espaço de meditação que mistura símbolos espiritualistas de diferentes tradições e todos tipos de plantas. Ele caminha para o canto do espaço, colhe um chá de sua horta vertical, coloca as folhas frescas na água quente que retira do fogo a laser, serve uma xícara, senta, fecha os olhos e toma o chá calmamente enquanto olha para um cronômetro regressivo que marca 62h e vira 61h59.

INT. QUARTO-BARCO DE HUNI. OCEANO. NOITE

Huni está sentada no centro de seu quarto meditando. Ouve-se o som do oceano. Pela janela, numa câmera subjetiva de Huni, se vê o mar encontrando com o céu no horizonte e se ouve a respiração longa de Huni, fecha os olhos e som permanece

TIME-LAPSE UMA DE REGIÃO MONTANHOSA

Amanhece, nasce o sol, nuvens passam pelo céu, pôr do sol, anoitece, amanhece, mais nuvens passam pelo céu, anoitece novamente.

EXT. VIA LÁCTEA. NOITE

Lentamente, a nave espacial do guardião caminha para se alinhar com uma enorme constelação. Começam a surgir sons de cidades e pessoas.

INT. AUDITÓRIO LOTADO. NOITE

Uma pessoa em forma de holograma, com um visual formal futurista anuncia, bem iluminada, de cima do palco, o início da missão "pós-humana".

ANUNCIANTE

Neste instante, está sendo consolidado um dos projetos humanos mais ambiciosos da história. A missão pós-humana. 300 mil pessoas estão prestes a se fundirem com máquinas programadas para interagirem umas com as outras em padrões humanos utópicos de cordialidade e gentileza. Para o integrantes da missão, estarão encerrados os problemas mais graves que acompanharam o período humano. Estamos todos destinados a esse mesmo futuro?

INFOGRÁFICO

Explicação gráfica do projeto pós-humano

EXT. VIA LÁCTEA. NOITE

Lentamente, a nave espacial do guardião se alinha com a constelação e emite um brilho que a deixa similar ao das outras estrelas.

INT. NAVE ESPACIAL DO GUARDIÃO. NOITE.

Um clarão toma conta do ambiente, enquanto isso o Guardiãõ fecha os olhos vagorosamente

INT. OCA-FUTURISTA EM TRIBO HUNI KUIN

Avó está deitada na rede com os olhos fechados. O coração palpita (indicado pelo som e um suave brilho). Ela abre os olhos repentinamente, sem se mover.

INT. QUARTO-BARCO DE HUNI. OCEANO. DIA

Sentada no centro de seu ambiente branco e claro, Huni cai derretendo no chão. Um suave brilho emana de todo seu corpo.

EXT. FOGUEIRA NO CENTRO DA ALDEIA HUNI KUIN

Indígenas dançam ao redor da fogueira, sob o céu estrelado. Acontece um clarão no céu e um dos homens cai no chão.

INT. NAVE ESPACIAL DO GUARDIÃO. NOITE.

De olhos fechados, o guardião cai no chão no centro de sua nave.

ABSTRAÇÃO REPRESENTA REALIDADE VIRTUAL

EXT. FOGUEIRA NO CENTRO DA ALDEIA HUNI KUIN

Avó de Huni se aproxima do Xamã com uma cuia na mão, ele lhe serve uma bebida de ervas armazenada numa garrafa que brilha suavemente. A avó de Huni se curva com a cuia na mão, repentinamente se levanta e oferece a cuia, que reflete as constelações.

AVÓ

Sonhos, me mostrem onde está Huni.

INT. NAVE ESPACIAL DO GUARDIÃO. NOITE.

Deitado no chão, o guardião está com febre e calafrios.

SONHOS

Animação não linear, multiforme e multicores no ritmo da música tribal.

INT. NAVE ESPACIAL DO GUARDIÃO. NOITE.

Montagem paralela entre o guardião delirante e suas alucinações

FLASHBACK EXT. RUA URBANA FUTURISTA. NASCER-DO-SOL

Huni criança está brincando com um objeto na calçada, distraidamente vai para o meio da rua, Repentinamente aparece um carro ofuscado pela luz do sol e vai em direção a ela. O guardião, mais jovem, aparece e pega Huni pelas costas, retirando ela do caminho do carro. Nesse momento um vírus passa de Huni para o guardião.

INT. CORPO DO GUARDIÃO

O vírus, adentra o corpo, e rapidamente multiplica seu padrão genético por outros vírus, que permanecem incubados.

SONHOS

No ritmo dos sons, as formas e cores vão se tornando cada vez mais complexas e ordenadas.

TELEPATIA

Huni e avó se encontram em cenário dos sonhos, Huni demonstra seu código genético presente nos vírus que atacam o guardião e aponta para a avó a erva que o guardião deve tomar para resgatar seu código da vida.

INT. OCA-FUTURISTA EM TRIBO HUNI KUIN

Um holograma do guardião está deitado no centro da oca, a avó de Huni está de pé ao lado dele mostrando a ele o que deve ser feito. Com dificuldade ele se levanta, pega uma erva

especificada por elas mastiga. Imediatamente uma lágrima sai de seus olhos e ele guarda num vidro.

EXT. VIA LÁCTEA. NOITE

Lentamente, a constelação anterior se alinha num novo posicionamento.

INT. OCA-FUTURISTA EM TRIBO HUNI KUIN

No centro de uma pequena oca, uma mulher dá a luz sozinha em posição de córcoras. Quando o neném escorrega para a vagina a mãe se alivia com um suspiro e pega a criança no colo, ainda presa pelo cordão umbilical.

Nesse momento a avó de Huni aparece poderosamente na entrada da oca.

AVÓ

Huni Kuin - a pessoa verdadeira.

FIM.