



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
INSTITUTO DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE DESIGN

SARA VIEIRA DA SILVA VIANA

**Por que Jesus morreu?**  
**Uma animação com boxes interativos sobre o plano de salvação**

2018  
BRASÍLIA - DF

SARA VIEIRA DA SILVA VIANA

**Por que Jesus morreu?**  
**Uma animação com boxes interativos sobre o plano de salvação**

Trabalho de conclusão de Curso apresentado à  
Universidade de Brasília, como parte das  
exigências para a obtenção do título de  
Bacharel em Design (Programação Visual).

Orientador: Prof Dr. Evandro R. Perotto

Brasília, 19 de novembro de 2018

2018  
BRASÍLIA - DF

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, o centro de tudo;  
dedico também a Arnaldo Junior, meu irmão e teólogo favorito.

## **Agradecimentos**

Agradeço a Deus, por ter me amado de maneira tal a ponto de morrer por mim, e por ter me dado forças para chegar até o fim do curso.

À Universidade, por todo o conhecimento oferecido a mim: logo abaixo à salvação, acredito que o conhecimento é o maior bem que uma pessoa pode obter.

Ao meu orientador, pelo apoio oferecido ao longo do projeto.

Aos meus pais, Arnaldo e Mônica, e aos meus irmãos, Junior e Filipe pelo apoio incondicional, na graduação e na vida.

Agradeço a todas as amigas e amigos fiéis - crentes ou incrédulos, que estiveram ao meu lado nessa jornada; e por fim, agradeço às minhas irmãs e meus irmãos em Cristo que me encorajaram, sempre me oferecendo palavras de ânimo e novas referências de conteúdo, que foram muito úteis por sinal. Fiquem firmes, vigiem sempre.

“Esta afirmação é fiel e digna de toda aceitação: Cristo Jesus veio ao mundo para salvar os pecadores, dos quais eu sou o pior.”

1ª carta de Paulo a Timóteo 1:15 (NVI)

## **RESUMO**

Este documento detalha e registra o processo de design e a produção de um vídeo animado interativo. O método utilizado é o Double Diamond do British Design Council, no qual o processo é dividido em quatro partes diversas. O contexto é a incerteza do que é realmente o cristianismo, tanto a um nível pessoal quanto em sociedade. Ou seja, a principal intenção no projeto é apenas apresentar conceitos cristãos complexos e abstratos de maneira interessante, simples e não ameaçadora. Para alcançar esta aspiração, foram utilizadas técnicas de cut out para gerar um vídeo animado. Apesar dos desafios técnicos e conceituais lançados pelo projeto, o resultado foi capaz de transmitir a mensagem de forma simples, visualmente interessante e não dogmática.

Palavras-chave: animação; cut out; stop motion; religião; cristianismo; expiação.

## **ABSTRACT**

This document details and registers the designing process and production of an animated interactive video. The method used is the British Design Council's Double Diamond, where the process is divided into four different parts. The context is the uncertainty of what christianity really is, both on personal level and as a society. That is, the main intention in the project is to only present complex and abstract christian concepts in a interesting, simple and non-threatening way. To achieve that aspiration, cut out and stop motion techniques were used into a animated video. Even though the technical and conceptual challenges the project posed, the final result was able to convey the message in a simple, visually interesting way that is not dogmatic.

Keywords: animation; cut out; stop motion; religion; christianity; atonement.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Gráfico do IBGE sobre população residente por religião pg 10

Figura 2 - Modelo de double diamond adaptado, inspirado pelo processo do British Design Council. pg 12

Figura 3 - Etapas de definição do problema e desenvolvimento da solução sobrepostas. pg 13

Figura 4 - cena de Flatworld pg 16

Figura 5 -Imagens do livro *Gucken. Ein Kinderbuch* pg 20

Figura 6 - cena de As aventuras do Príncipe Achmed pg 21

Figura 7 - Vídeo do canal Plantinga Animated pg 21

Figura 8 - Cena de Messiah, de The Bible Project pg 22

Figura 9 - Exemplo de tipografia cinética no canal Reasonable Faith pg 23

Figura 10 - Telas do aplicativo New City Catechism. pg 23

Figura 11 – Imagens escaneadas do storyboard pg 31

Figura 12 - Fotos do processo em andamento. pg 34

Figura 13 – Frames da animação pg 35

Figura 14 – Edição do vídeo pg 35

Figura 15 – Caracteres da fonte Bahiana pg 36

Figura 16 – Bahiana aplicada no vídeo, por meio de transições do after effects pg 36

Figura 17 – Plugin do H5P no WordPress pg 37

Figura 18 – Exemplo de hotspot do plugin sendo utilizado. pg 37

Figura 19 – Layout provisório do site em que seriam publicadas os vídeos. pg 38



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	10
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO	10
1.2 PROBLEMATIZAÇÃO	10
1.3 OBJETIVO GERAL	11
1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
1.5 JUSTIFICATIVA	12
1.6 MÉTODO	12
<b>LEVANTAMENTO DE DADOS</b>	14
2.1 PESQUISAS	14
2.1.1 Técnicas de animação e de vídeo interativos	14
2.1.1.1 Cut out: referências e ferramentas	15
2.1.1.2 Vídeos interativos e narrativa digital	17
Ferramentas para vídeos interativos	18
2.1.2 Referências visuais e de linguagem	20
2.1.2.1 Linguagem em narrativas evangélicas	21
2.1.3 Recorte teológico	24
2.1.3.1 Sobre a natureza humana	25
2.1.3.2 Sobre a natureza de Jesus	26
2.1.3.3 A expiação e a teoria da satisfação	28
2.2 EXPERIMENTAÇÕES E ALTERNATIVAS	29
<b>EXECUÇÃO DO PROJETO</b>	29
3.1 PLANEJAMENTO E FERRAMENTAS	38
3.2 ROTEIRO E STORYBOARD	38
3.3 ANIMAÇÃO	38
3.4 EDIÇÃO	35
3.5 HOTSPOTS	38
3.6 ÁUDIOS	38
3.7 PUBLICAÇÃO	38
<b>DISCUSSÃO E CONCLUSÃO</b>	39
<b>5. REFERÊNCIAS</b>	40
Ferramentas	41
Softwares open source para Stop Motion	41
Vídeos interativos	41
Softwares Utilizados no Projeto	41
Audiovisual	41
Textos e publicações	42
<b>APÊNDICE</b>	45
Roteiro narração	45

# 1. INTRODUÇÃO

## 1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO

Segundo o IBGE, no censo de 2010, mais de 80% da população pertence a grupos cristãos. Apesar da realidade numérica, isso não diminui a diversidade religiosa do povo brasileiro, até mesmo dentro do próprio cristianismo.

No contexto pós-moderno de profusão de ideias, e abundância de informação disponível, é notável crescimento de fenômenos típicos do período em que vivemos, como o relativismo moral e o surgimento de movimentos religiosos sincréticos.

O cristianismo não está alheio a essa realidade, e quanto maior a quantidade de interações entre o cristianismo e outras ideias, quanto maior o número de mesclas e fusões, e cada vez se torna mais difícil definir o que é o cristianismo de fato.

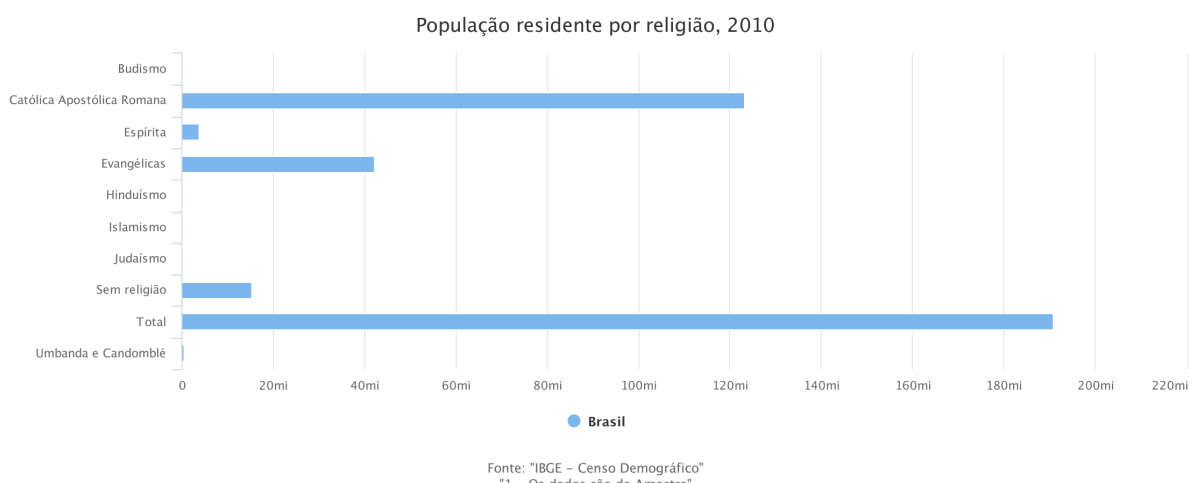


Figura 1 – Gráfico do IBGE sobre população residente por religião

## 1.2 PROBLEMATIZAÇÃO

Esta série de fatores contextuais também leva pessoas à compreensão equivocada de diversos princípios cristãos, bem como estimula o desenvolvimento de cosmovisões e percepções que, por muitas vezes são, no mínimo, conflitantes.

Com a falta de referenciais e de uma estruturação sistemática dos pilares da fé que atinja ao grande público, de maneira simples e de fácil compreensão, muitas pessoas possuem uma cosmovisão indefinida. Infelizmente, é muito comum nos depararmos no dia a dia com pessoas que se declaram cristãs e que, quando questionadas, não sabem explicar no que acreditam.

Esta percepção desestruturada que se tem do universo acarreta diretamente na dificuldade em descrever o que define a fé cristã, qual sua base, e como diferenciá-la de outros sistemas de crenças.

### 1.3 OBJETIVO GERAL

Este contexto geral causou uma inquietação interna e pessoal sobre o que é o cristianismo - de maneira que essa busca, antes individual, se tornou um projeto para atingir outras pessoas. Para lidar com essas circunstâncias e esse incômodo, o ideal em nível projetual seria procurar a essência do cristianismo. Porém isso é muito amplo, profundo e mesmo até subjetivo, pois há muitas vertentes no cristianismo, cujas diferenças são questões de alta teologia.

Este projeto tem como objetivo apresentar de maneira simples conceitos básicos da fé cristã, principalmente das crenças compartilhadas entre as linhas protestantes com apontamentos e direcionamentos para conteúdos mais complexos. O foco não é uma exposição categórica e autoritária, mas a mera apresentação e explicação de conceitos, sob a ótica cristã.

### 1.4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Como entregável ao final do projeto, espera-se uma animação curta com hotspots interativos, que acrescente pequenos momentos de informação mais profunda e detalhada em uma narrativa visual que explique de maneira simples e com linguagem acessível conceitos que permeiam a questão da expiação: a vinda de Jesus na terra e o motivo pelo qual foi crucificado - a salvação da humanidade.

Sendo a animação com este tema específico, na realidade o vídeo seria o episódio piloto de uma série animada, a ser divulgada por uma página própria e em um canal do Youtube, e possivelmente em outras plataformas online que sejam relevantes. Se possível, espera-se que além de curto e interativo, o vídeo seja também acessível, e atinja públicos portadores de necessidades especiais. A linguagem deve ser simples, mas não simplista, e apesar da simplicidade, não é pretendido desenvolver conteúdo infantil - apesar de que seria de classificação livre, e não haveria uma idade mínima para o consumo do conteúdo.

## 1.5 JUSTIFICATIVA

Além das questões apresentadas anteriormente nas seções de contextualização e problematização, o projeto começou como uma pesquisa particular em busca da essência de uma crença pessoal.

A partir dessa inquietação, e a fim de aprender mais sobre a própria visão de mundo da autora no que tange questões religiosas, nasceu o projeto - não só para suprir inquietações e questionamentos individuais, mas também compartilhar informação coerente e com embasamento de forma descomplicada com outras pessoas, que possam estar experimentando as mesmas dúvidas: criar pontes entre narrativas super simples e conteúdos mais complexos e específicos dentro de temas como teologia e filosofia da religião.

## 1.6 MÉTODO

A metodologia a ser utilizada neste projeto tem como base o processo do *Double Diamond* desenvolvido pelo *British Design Council*. O processo se resume em quatro etapas:

- Descobrir: pesquisa e definição do problema central,
- Definir: síntese da informação e delimitação da área de foco do projeto,
- Desenvolver: geração de possíveis soluções,
- Entregar: execução do projeto.

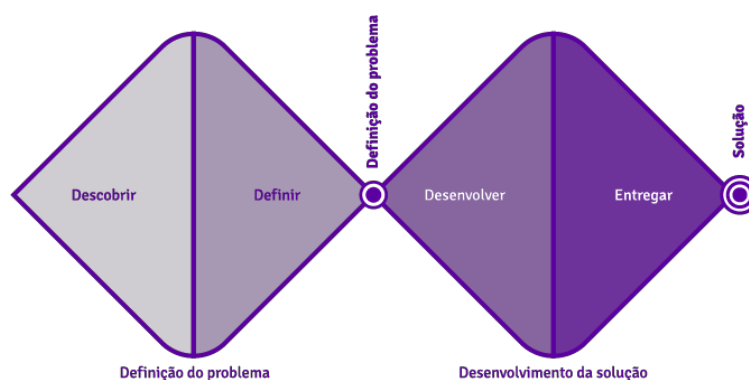


Figura 2 - Modelo de double diamond adaptado, inspirado pelo processo do British Design Council.

Essas quatro etapas podem ser reunidas em outras duas, que serão chamadas neste relatório de definição do problema e de desenvolvimento da solução. A fase de definição do problema abarca as pesquisas e a síntese de informações encontradas, além da delimitação do escopo do projeto; já a fase de

desenvolvimento da solução abrange a geração de alternativas, experimentações e a execução de fato do projeto.

O método, por uma questão didática, é delimitado de maneira linear, quase procedimental. É importante notar que as duas grandes áreas do desenvolvimento do projeto não ocorrerão de forma sequencial, mas concomitantemente: enquanto pesquisas são feitas, experimentações também são.

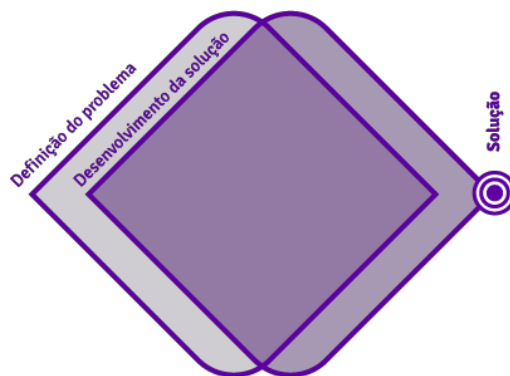


Figura 3 - Etapas de definição do problema e desenvolvimento da solução sobrepostas.

A decisão de realizar as fases do projeto de maneira simultânea se deu por dois motivos: primeiramente, por uma questão do enriquecimento do processo do projeto - uma experimentação pode levar a um tipo diferente de pesquisa que, a priori, não tenha sido levado em consideração; além disso, por otimização do tempo disponível, condensando o cronograma para que o projeto tenha resultados palpáveis em tempo hábil.

O processo de desenvolvimento da solução retroalimenta a fase de definição do problema: é importante e enriquecedor que isso ocorra, porém essa característica não pode predominar no projeto pelo risco de divagação dentro do tema.

Este relatório está dividido em 5 partes: introdução; levantamento de dados; execução do projeto; discussão e conclusão; e os elementos pós textuais. A seção de levantamento de dados corresponde à fase de definição do problema, enquanto que o capítulo de execução do projeto descreve a etapa de desenvolvimento da solução.

## **2. LEVANTAMENTO DE DADOS**

Conforme descrito na introdução, no que diz respeito ao método, aqui será descrita a fase de pesquisa e síntese de informações para definição do problema do projeto, bem como as etapas menores inscritas nela. Apesar da simultaneidade nas fases do projeto, por questão de organização da narrativa do relatório, em primeiro lugar será apresentada a fase de definição do problema, suas pesquisas, e depois serão apresentadas as alternativas geradas.

### **2.1 PESQUISAS**

Na fase de definição do problema, as pesquisas são essenciais na compreensão do problema para que seja possível obter informações suficientes para a etapa convergente de síntese e delimitação do escopo. Neste projeto, existem três frentes de pesquisa principais, que se desdobram em outras pesquisas menores: técnicas de animação e de vídeo, linguagem e referências visuais, e recorte teológico.

#### **2.1.1 Técnicas de animação e de vídeo interativos**

Este projeto não têm como foco de interesse realizar uma pesquisa a fundo sobre a história da animação e suas técnicas, mas é interessante que haja parte desse conhecimento descrito - por mais superficial que seja, para que seja possível expor quais técnicas são mais relevantes para o objetivo final.

A história da animação é bastante longa, e suas técnicas muito diversas. Se levarmos em consideração diferentes tipos de critério para se definir que algo é uma animação ou não, teremos uma enorme gama de possibilidades. Por exemplo, se empregarmos a intenção de demonstrar movimento como parâmetro, podemos considerar até mesmo algumas pinturas pré-históricas como animações. Outros podem levar em consideração que animação ocorre apenas quando há uma troca de imagens com uma velocidade maior que a duração da persistência retiniana, então consideraríamos o começo da história da animação em meados do século XIX, com diversos aparelhos concebidos para gerar essa ilusão - o fenaquistoscópio de Joseph Plateau, por exemplo, além de outros brinquedos ópticos.

Para este projeto, e por uma questão pragmática, será considerado como conceito de animação aquele apresentado pela cartilha básica de animação do Anima Mundi:

“Uma sucessão de imagens FIXAS, rapidamente substituídas diante de nossos olhos a uma velocidade CONSTANTE superior a um décimo de segundo por imagem.” Anima Mundi, 2015.

Tendo em vista essa definição, deve-se levar em conta que imagens fixas devem permanecer expostas por tempo o suficiente para que nossos olhos possam registrá-las, além de ser necessário que elas tenham algum referencial de alinhamento, um registro, para que a ilusão de movimento possa acontecer.

Existem muitas formas que estas imagens fixas podem ser realizadas, bem como o registro entre elas. Desenhos feitos à mão, auxiliados por computador, ou manipulando objetos reais para registrar fotos em sequência e realizar uma animação em stop motion (CANFI). Neste projeto, optou-se por utilizar a técnica de paper cut out, que de certa forma é um tipo de stop motion.

#### 2.1.1.1 Cut out: referências e ferramentas

A técnica de paper cut out (ou animação de recortes) chama a atenção por utilizar elementos físicos: geralmente papel, e outros objetos reais, podendo ser montando um mini estúdio de gravação e um cenário com esses materiais. A escolha pelo cut out não foi por facilidade, pois é uma técnica trabalhosa, mas pelo efeito estético no resultado final.

O filme *As Aventuras do Príncipe Achmed* (1926), de Lotte Reiniger, é uma referência para este projeto, não somente pela técnica, mas também pelo estilo. Lotte criou o dispositivo predecessor da câmera de multiplanos, e fez vários filmes com ele, inclusive *As aventuras do Príncipe Achmed*. Lotte foi pioneira na técnica, sendo que este é o filme animado mais antigo que se tem notícia que utiliza o cut out.

Outra referência na técnica são as montagens nas vinhetas de *Monty Python's Flying Circus*, feitas por Terry Gilliam em meados da década de 70, e que apresentavam um tom surrealista, inusitado e irreverente, por muitas vezes se utilizando de detalhes de obras de arte famosas mas de maneira totalmente inesperada: em completa harmonia com as esquetes de humor *non sense* do programa.

Embora Gilliam se utilizasse de recursos muito simples, suas colagens em stop motion agregam grande valor estético ao show, de forma que este tornou um recurso de identidade visual recorrente não somente nas emissões televisivas como também nas produções cinematográficas do grupo.

*South Park* é também uma referência nesse aspecto. A série televisiva de comédia que aborda os mais diversos temas de forma cruel e satírica também utiliza

a técnica de cut out. Pelo menos no início de sua produção, no final dos anos 90, a produção carregada de humor negro utilizava a técnica tradicional de cut out, mas eventualmente começou a utilizar computadores para emular a técnica de animação e reproduzir o efeito, que se tornou parte da identidade do cartoon.

A obra Valsa com Bashir (2007) tem um estilo mais próximo ao de histórias em quadrinhos, e a narrativa varia entre momentos documentais, quase biográficos e outros mais surreais. O longa metragem foi produzido adaptando a técnica de cut out com o auxílio de computador no software Flash, e embora tenha sido feito em grande parte por computador, a lógica do cut out por trás do desenvolvimento influenciou bastante o resultado final.

Uma última referência em termos de projeto realizado com a técnica de cut out é o curta de animação Flatworld, de 1997. O filme de Daniel Greaves combina a técnica de cut out (neste caso em papelão) juntamente com animação tradicional, o que traz um efeito único para a obra.



Figura 4 - cena de Flatworld.

No que tange às ferramentas para realização, existem muitas possibilidades de software de animações em stop motion. Como estado da arte atual, e praticamente padrão na indústria, o software DragonFrame tem uma compatibilidade com um enorme número de câmeras fotográficas no mercado, além de contar com recurso mais profissionais para edição e controle de câmera.

Entretanto, há também muitos softwares livre com o mesmo propósito. Apesar das limitações técnicas diante do principal concorrente, para os propósitos do projeto



- tanto em termos de resultado final das animações como também pela questão financeira, são o suficiente para alcançar um resultado satisfatório.

Alguns exemplos de softwares livres disponíveis: Q Stop Motion; Monkey Jam; Toon Loop; Helium Frog; Heron animation; para citar alguns. Neste projeto, optou-se por utilizar o software MUAN, do anima mundi, em conjunto com outros softwares conhecidos para edição de vídeo, que serão abordados no relatório na seção de execução do projeto.

O software não pode ser considerado dos mais completos ou complexos, mas exatamente este aspecto contribuiu fortemente para escolha do seu uso. Mais detalhes sobre os recursos do software e os fatores que levaram à sua escolha na seção do relatório sobre a execução do projeto.

#### 2.1.1.2 Vídeos interativos e narrativa digital

Existem vários desafios no que tange o desenvolvimento de vídeos interativos. Figueiredo (2012) enumera três grandes questões: a quebra da linearidade; a aproximação natural de conteúdo interativo ao de jogos; e a busca do equilíbrio na relação entre interação e narrativa. O projeto perpassa por cada um destes desafios.

Ao refletirmos sobre o contexto, com o advento da internet, toda a lógica de produção de conteúdo tem sofrido mudanças, e a internet oferece um espaço propício para a publicação de animações: “Do youtube às interfaces animadas de equipamentos eletrônicos, a animação digital saiu do domínio tradicional do cinema e da televisão e se tornou um componente familiar, até despercebido, do panorama visual” CHONG(2011) p.168

A criação de qualquer produto permeia também a criação de uma narrativa, algo que tenha significado, e no audiovisual não é diferente. A narrativa é, de certa forma, a *raison d'être* de todas as tecnologias de comunicação: “For our purposes, it's vital to realize that people tell stories with nearly every piece of communication technology we invent.” ALEXANDER(2011), p.5

Uma parte importante na idealização do projeto é a possibilidade de que o espectador interaja com a narrativa do conteúdo, além de assisti-lo passivamente. Para isso foi feita uma pesquisa de formas possíveis de realizar este aspecto. A internet nos traz esta possibilidade, além de diversas vantagens:

“A invenção de uma linguagem e de protocolos comuns para uma rede global forneceu um novo meio que não era simplesmente para teledifusão - ele permitia respostas e interatividade. Além disso, impulsionou a transição do analógico para o digital em outras mídias à medida que a capacidade da Web de transferir texto e imagens foi aprimorada para incluir som e vídeo. [...] A exposição na web oferece uma rota alternativa de longo alcance para um público global [...] Tanto para a animação comercial quanto para a não comercial, os usuários e consumidores da Web são uma primeira opção viável para mostrar seu trabalho.” CHONG (2011) p. 80.

Existem diversas formas de desenvolver conteúdo animado interativo. A internet nos traz a possibilidade não somente de atingir diversos públicos mas também de experimentar novos meios e linguagens, adaptando mídias e variando linguagens (CHONG, 2011 p.112). Embora o leque de possibilidade seja muito promissor, vídeos interativos são especialmente desafiadores:

“Interactive video professionals generally agree that the design of interactive video programs is one of the most difficult things to understand. It is the one element that transfers across all the different interactive media and it is very difficult to do well.” IUPPA (1988), p. 1

Alguns beiram a fronteira entre audiovisual e games - assim como existem games que focam tanto na narrativa que quase chegam a ser filmes interativos (Figueiredo 2012). A intenção do projeto não é de criar um jogo, logo as ferramentas escolhidas se distanciaram do desenvolvimento de jogos.

IUPPA oferece um caminho para criar aventuras interativas, que resumidamente contém duas partes: História e Negócio. História é o que guia todas as decisões tomadas na narrativa, e Negócio é que atividade que leva ao cumprimento dos seus objetivos na história.

Embora a separação entre história e negócio seja útil para modelar as narrativas, utilizar esta forma deliberadamente aproxima o projeto da realização de um game, o que não faz parte dos objetivos. É mais interessante, e menos dispendioso começar com um vídeo linear e então torná-lo interativo:

“As everyone knows, linear video can be converted into interactive video, but not without a great deal of cost and effort. What makes the conversion desirable is the fact that it takes considerably less cost and effort than it would to produce and original interactive video.” IUPPA (1988) p.101.

### *Ferramentas para vídeos interativos*

Ainda levando em consideração as ideias de IUPPA, pode-se dizer que vídeos interativos geralmente têm níveis completamente opostos de complexidade: “Fortunately for most of us who are trying to develop interactive video, most

programs fall between the super-simple and the super-complex” IUPPA(1988) p 119. Aqui, luppa se refere ao desenvolvimento de software para a criação da parte interativa do vídeo, porém a afirmação pode ser extrapolada para o desenvolvimento de conteúdo de um vídeo interativo também.

Assim sendo, o projeto se posicionará ao lado das interações super simples, pois não há necessidade de tornar a narrativa, ou até mesmo o projeto, muito mais complexo do que já é. Além disso, não há necessidade de criar um modelo absurdo de interações apenas porque é possível.

Em se tratando de desenvolvimento de software e o surgimento de novas tecnologias para vídeos, há também possibilidades com o crescimento das tecnologias relacionadas à realidade aumentada e à realidade virtual, que abrem muitas oportunidades de criar uma obra diferente. Apesar do potencial criativo das realidades virtuais e aumentadas, não é uma técnica muito pertinente para este projeto em específico, principalmente por ainda não ser uma tecnologia de amplo acesso.

Grandes empresas como o Google, o Facebook e o Youtube já suportam formatos de vídeo em 360° em suas plataformas. O vídeo em 360°, também chamado de vídeo imersivo, é uma tecnologia promissora: em um vídeo desse formato o usuário pode mudar o direcionamento da sua visualização ao logo da reprodução. Sem dúvidas, é um recurso muito interessante, porém não é o ideal para o projeto mas ainda apresenta algumas questões consideráveis tanto no desenvolvimento do projeto e como também na reprodução.

O Youtube permite o acréscimo de pequenos boxes de comentário nos vídeos, porém se possível é desejável que o projeto apresente recursos de interatividade independente dos boxes do youtube - mesmo até porque pretende-se divulgar o vídeo em uma plataforma independente do Youtube, em uma página própria.

Os boxes do Youtube satisfazem parte da necessidade, porém deseja-se que quando os vídeos sejam publicados em um site próprio, que haja uma interação melhor acabada, com uma interface melhor desenhada e hotspots que parem a exibição do vídeo no momento em que são abertos - os comentários em boxes no youtube não fazem isso. Para a realização disso, foi feita uma pesquisa de ferramentas viáveis para este projeto:

Foram encontradas diversas ferramentas que poderiam ser utilizadas: o editor de vídeo Camtasia; as ferramentas e produtos: Videopath, Raptmedia, Zentrick, Vidzor, Thinglink, Playposit, Touchcast, Wirewax. Algumas são plataformas, outros

são softwares, ou componentes para páginas desenvolvidas em CMS (content management system).

Neste projeto um exemplo disso é a ferramenta H5P, que é um plugin para os CMSs WordPress, Moodle e Drupal que, além de ser grátis, em sua descrição e em vídeo demonstrativo, atende aos requisitos. As especificações deste plugin serão discutidas mais à frente no relatório.

### 2.1.2 Referências visuais e de linguagem

Pela complexidade e mesmo pelo nível de abstração dos temas, optou-se por um estilo visual com menos detalhes, com cores vibrantes e silhuetas bem marcadas - em direção oposta à grande influência histórica dos estúdios Disney, bem como a modelagem 3D, que induzem grande parte das produções de animação para estilos hiperrealistas. Produções de objetivo comercial e com grande volume de produção (como os cartoons e animes) também possuem uma estética própria, da qual este projeto pretende afastar-se.

Em diversas áreas do design podemos encontrar referências visuais marcantes e bem construídas. Trazendo uma referência do design gráfico, o livro infantil *Gucken* (1980), de Anton Stankowski, pode-se ver facilmente a noção de movimento, ou mesmo até de uma narrativa, construída com quadrados e cores vibrantes, que reflete com grande força princípios modernistas e os padrões estéticos do estilo internacional.

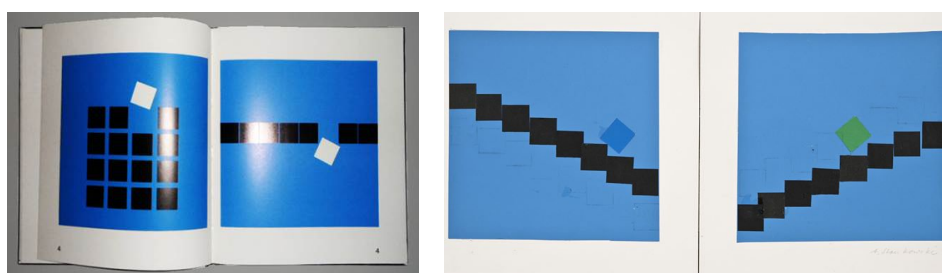


Figura 5 -Imagens do livro *Gucken. Ein Kinderbuch*

Na área do audiovisual e das animações, podemos destacar o filme já mencionado anteriormente: *As Aventuras do Príncipe Achmed*, é nítido na obra um estilo marcante. Apesar de ser menos abstrato que a referência anterior, ainda existe muita possibilidade de trabalhar com ilusões e mudanças abruptas em uma linguagem não tão realista. De maneira geral, o estilo pretendido trabalha com cores fortes ao fundo, e no plano principal silhuetas em branco ou preto, sejam figuras realistas ou formas geométricas.



Figura 6 - cena de As aventuras do Príncipe Achmed

### 2.1.2.1 Linguagem em narrativas evangelísticas

Não menos importante das as referências visuais e das técnicas de animação, é necessário comentar também sobre a linguagem utilizada em conteúdo evangelístico.

O Center for Philosophy of Religion da University of Notre Dame é uma instituição engajada na pesquisa e no desenvolvimento da filosofia, principalmente voltada ao teísmo e ao cristianismo. Em seu canal no Youtube, além de vídeo de mesas redondas sobre assuntos teológicos e entrevistas com pensadores relevantes, eles criaram também uma série animada explicando os pontos de vista de Alvin Plantinga.

Plantinga é PhD em filosofia formado em Yale, e foi professor na Notre Dame University. Filósofo analítico proeminente, sua pesquisa permeia principalmente epistemologia, metafísica, e suas ideias tiveram um grande impacto em filosofia da religião. A série animada do Center for Philosophy of Religion no Youtube, cujo nome é Plantinga Animated Videos, trata de temas de filosofia da religião sob a ótica de Plantinga de maneira rápida, simples e objetiva. Embora as narrativas nos vídeos sejam retratadas de forma muito mais literal e realista, Plantinga Animated Videos é uma referência de organização do conteúdo em vídeos curtos, na plataforma do Youtube e em um site próprio.



Figura 7 - Vídeo do canal Plantinga Animated

Outra referência no youtube é The Bible Project, que começou com a iniciativa de Timothy Mackie e Jonathan Collins - amigos e colegas seminaristas. O canal conta com vídeos animados sobre temas bíblicos com linguagem acessível e procurando evitar ou desfazer mal entendidos no que diz respeito à interpretação bíblica. Em termo de conceito, The Bible Project se aproxima enormemente do que se pretende com este projeto: trabalhar temas complexos de maneira envolvente, acessível e transformadora.

Em MESSIAH (2014), é abordada de maneira excelente a narrativa do plano de salvação, desde a criação do mundo. Entretanto, no mesmo curta, fica evidente uma questão de linguagem que não será contemplada da mesma maneira neste projeto: o uso de hipóteses e subjuntivo no lugar de afirmações. Em seu próprio canal e em comentários, ambos os criadores do The Bible Project explicam que o motivo pelo qual os vídeos apresentam essa linguagem é para não forçar o espectador a concordar, ficar acuado ou mesmo até rejeitar por completo o conteúdo. Embora seja uma decisão logicamente compreensível, o projeto não seguirá por esta linha: todas as pessoas são livres para acreditarem no que quiserem - inclusive em nada, e mesmo assim é possível criar conteúdo com um discurso afirmativo e seguro de suas crenças sem ser necessariamente autoritário na defesa de dogmas, sem usar um tom agressivo ou acusativo.

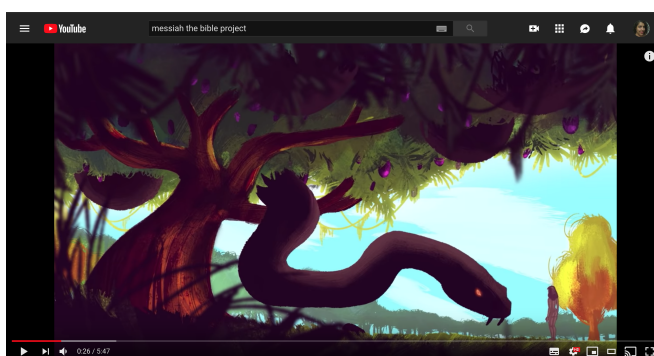


Figura 8 - Cena de Messiah, de The Bible Project

Reasonable Faith Animated Videos também é um canal no Youtube, porém é mais voltado para a apologética e argumentação lógica acerca dos pontos de vista cristãos. O principal fator que torna os vídeos de Reasonable Faith uma referência é com relação ao estilo visual, pois os curtas contam diferentes técnicas: com algumas animações estilo stop motion, imitações de colagem, pixilation, além de utilizar com frequência recursos como motion graphics e também tipografia cinética. No futuro, é

uma possibilidade criar mais vídeos visualmente parecidos com esses do canal Reasonable Faith na sequência deste projeto.



Figura 9 - Exemplo de tipografia cinética no canal Reasonable Faith

New City Catechism é um aplicativo web e mobile (também tendo sido publicado na forma de livro impresso) contendo 52 perguntas e suas respectivas respostas com a intenção de ensinar conceitos básicos do cristianismo. A interface é limpa e fácil de usar, as ilustrações e animações são equilibradas, e visualmente atraentes sem desviar a atenção do ponto principal do conteúdo.

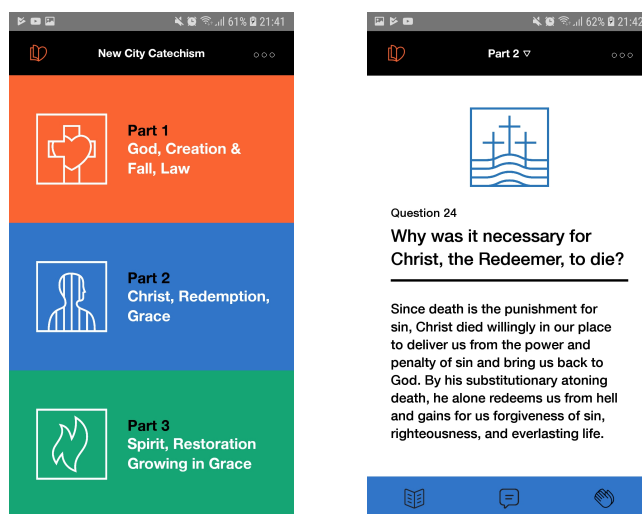


Figura 10 - Telas do aplicativo New City Catechism.

Por fim, o Livro sem Palavras é uma estratégia comum principalmente para a evangelização de crianças, que compreende criar narrativas pequenas por meio de cores para apresentar de maneira simplificada o plano de salvação. Este método evangelístico influenciou enormemente o direcionamento das soluções neste projeto, e será abordado novamente na seção sobre a elaboração do roteiro.

### 2.1.3 Recorte teológico

O objetivo do projeto, na forma de inquietação pessoal, é buscar a essência do cristianismo e repassá-la de maneira inovadora; no entanto, por mais paradoxal que possa parecer, buscar a parte mais simples e essencial de algo tão grande e diverso como o cristianismo não é uma tarefa simples. Procuo realizar este projeto com ânimo similar ao de C.S. Lewis ao escrever seu livro Cristianismo puro e simples:

“Neste livro, porém, não busco converter ninguém à minha posição. Desde que me tornei cristão, penso que o melhor serviço, talvez o único, que posso prestar a meus semelhantes incrédulos seja explicar e defender a fé comum a praticamente todos os cristãos em todos os tempos. Tenho várias razões para pensar assim. Em primeiro lugar, as questões que dividem os cristãos entre si quase sempre envolvem pontos da alta teologia ou mesmo de história eclesiástica, que devem ser tratados apenas pelos verdadeiros conhecedores da matéria.” LEWIS (2017)

Além disso, é extremamente desafiador tentar abordar todas as visões possíveis dentro do cristianismo, e caso esse rumo fosse tomado no projeto, os resultados seriam muito mais genéricos. O tema é muito vasto e muito profundo para ser abordado em sua totalidade no projeto.

“Redefinir o cristianismo não é uma tarefa fácil. O cristianismo tem sido definido por dois fatores importantes: (1) a existência de um conjunto de literatura que inclui fontes primárias sobre o fundador e mestre da fé cristã, Jesus de Nazaré; (2) a existência de dois mil anos de tradição eclesiástica, que inclui pontos de discordâncias sobre assuntos específicos de debate entre as denominações, mas que revela uma admirável unidade de confissão sobre as doutrinas essenciais do cristianismo. SPROUL (2013) pp 88.

Em nenhum ponto do projeto existe a pretensão de trazer uma revisão teológica definitiva, escolher correntes teológicas em detrimento de outras, ou mesmo um aprofundamento detalhado de cada tema - a tarefa de aprofundar de maneira consistente esse debate pertence aos teólogos, filósofos, apologetas. O objetivo do projeto é apresentar uma base comum do cristianismo às pessoas, utilizando de uma linguagem simples, mas não simplista - sem ser uma narrativa prolixa, julgadora e arrogante, mas também sem ser uma produção excessivamente infantil.

Embora a finalidade do projeto não seja fazer uma revisão teológica extensiva, é necessário ainda expor as bases da fé cristã e contextualizá-las frente às outras (e frente a si mesma, em alguns casos). Para isso, é importante estabelecer alguns conceitos chave que baseiam o posicionamento do projeto.



SLICK(2008) traz 5 pontos que seriam doutrinas essenciais para o cristianismo: a divindade de Cristo ; a salvação pela graça ; ressurreição de Cristo; o Evangelho; e monoteísmo. Por uma questão da construção narrativa do relatório, essas doutrinas serão sobrepostas e correlacionadas, para melhor fluidez das ideias, desta maneira em três tópicos:

- sobre a natureza humana: o motivo pelo qual a salvação se dá pela graça (a condição corrompida da humanidade);
- sobre a natureza de Jesus: a divindade de Cristo e monoteísmo, eventualmente permeando o conceito de Trindade;
- sobre a expiação e a teoria de satisfação: o por quê Jesus *teve* que morrer (e conseqüentemente, o significado de sua ressurreição), que é o Evangelho.

#### 2.1.3.1 Sobre a natureza humana

É praticamente impossível discorrer sobre expiação sem explicar o motivo pelo qual a redenção da humanidade se faz necessária: o pecado original. SPROUL(2017) explicita que é comum que se pense no pecado de Adão e Eva no jardim do Éden; porém, quando nos referirmos ao pecado original, na verdade estamos nos referindo à natureza pecaminosa do ser humano, conforme o autor explicita:

“[...]Todavia, o pecado original não se refere ao primeiro pecado e sim às suas conseqüências. [...] Temos uma natureza caída, corrupta, da qual fluem os pecados reais que cometemos. O pecado original descreve, portanto, a condição caída da raça humana.”  
SPROUL (2017) p. 163

Ao compreendermos que a ação inicial de rebeldia do ser humano contra Deus tem diversas conseqüências e não é um fato contido em si mesmo - que o pecado original na verdade é um reflexo da condição humana, podemos entender o que STOTT(1988) lista como conseqüências principais do pecado:

- Separação de Deus;
- Escravidão a si mesmo;
- Conflito com os outros;

Podemos também notar que, de certa forma, há uma relação de causalidade entre estas conseqüências: por estarmos separados de Deus, somos entregues às nossas próprias paixões, vontades e desejos; e por nos tornarmos escravos de nós mesmos, por estarmos presos pelo nosso próprio hedonismo, entramos em conflito

com os outros para satisfazer nossos desejos. E, assim sendo, a humanidade é incapaz de alcançar a libertação por si só:

“O que dissemos até agora sobre Cristo deve apontar a um único escopo: para que, condenados, mortos e perdidos em nós mesmos, busquemos n’Ele a libertação, a vida e a salvação, tal como somos ensinados por aquela insigne sentença de Pedro: ‘não foi dado aos homens outro nome sob o céu no qual convenha serem salvos’ atos 4:12” CALVINO (2008) p 478

### 2.1.3.2 Sobre a natureza de Jesus

O tema do vídeo piloto da série é sobre remissão de pecados. No que diz respeito à expiação, a compreensão das maiores vertentes do cristianismo vêm do conceito de que Jesus, sendo Filho de Deus, e sendo também ele parte da Trindade, se sacrificou pelas transgressões da humanidade. MAIA(2007) explicita que em se tratando de cristianismo, não podemos diminuir a importância de Jesus, nem mesmo distorcer a natureza dele:

“Muitos têm um ‘alto’ conceito de Jesus: ‘grande mestre’, ‘grande revolucionário’, ‘líder religioso’, ‘humanitário’, ‘profeta’, ‘quase divino’, ‘cheio de Deus’ etc. Todavia, qualquer juízo a respeito de Cristo que, em primeiro lugar, não reconheça o fato de ele ser Deus encarnado é, na realidade, uma diminuição do seu ser, uma ofensa, uma blasfêmia, não um ‘elogio’. Não existe cristianismo sem Jesus Cristo.” MAIA (2007) p. 59

Entretanto, envolvendo a divindade de Jesus são um ponto crítico de separação dentro da enorme vastidão das religiões. Por questões de facilidade, convicção pessoal e tradição teológica, Jesus será tratado como Deus e parte da Trindade. É impossível pensar em salvação dentro do cristianismo sem pensar em Jesus:

“Desse modo, permaneça gravado para os leitores que o primeiro grau para a piedade é reconhecer que Deus é nosso Pai, para que nos proteja, governe e fomente, até que recolha na herança eterna de seu reino. Onde imediatamente se faz o que antes dissemos: que não conste o conhecimento salvífico de Deus sem o Cristo” CALVINO (2008) p 329

Ao realizar esta escolha, acaba-se por excluir grupos cristãos não trinitários, ou seja, que não acreditam na Trindade e/ou na divindade da pessoa de Jesus: mórmons, testemunhas de Jeová e ainda muitos outros. Existiram vários momentos na história de controvérsias cristológicas, mas de maneira geral, o encerramento deste debate se deu principalmente com os concílios de Nicéia, e por fim com o Concílio da Calcedônia (MATOS 2011). Ali foi definido a maneira pela qual a maioria dos cristãos compreendem a natureza de Jesus, e conseqüentemente, da Trindade.

É virtualmente impossível abranger os dois lados simultaneamente de maneira coerente e coesa, pois para os cristãos evangélicos, o sacrifício da cruz é válido e redime toda humanidade justamente em consequência da divindade de Cristo. Porque Cristo sendo Deus, ele poderia, por meio do seu sacrifício, aplacar de forma completa e perfeita a ira divina: Deus, por ser perfeitamente justo, logo Sua justiça deve ser satisfeita; Jesus, por ser Deus, ao nos propiciar o sacrifício perfeito, nos libera da nossa dívida com Deus de forma definitiva. Conforme SPURGEON(1866) explicita em seu sermão:

“The power of Jesus Christ to cleanse from sin must lie, first, in the greatness of His Person. It is not conceivable that the sufferings of a mere man, however holy or great he might have been, could have made atonement for the sins of the whole multitude of the Lord's chosen people!”

Caso não se acredite em Jesus como parte da Trindade, o plano da salvação, da forma como é compreendido pelos protestantes, o Calvário não faria sentido. Isto será ainda revisitado no tópico sobre a expiação.

Para muitos, a doutrina da Trindade pode soar incoerente, contraditória ou confusa, e é um ponto muito criticado dentro da cosmovisão cristã. Sproul explica o motivo pelo qual a Trindade não é uma contradição lógica, apesar do conceito ser considerado um mistério:

“Some people think that the doctrine of the Trinity means that Christians believe in three gods. This is the idea of tritheism, which the church has categorically rejected throughout its history. Others see the Trinity as the church's retreat into contradiction.[...]When we confess our faith in the Trinity, we affirm that God is one in essence and three in person. Thus, God is one in A and three in B. If we said that He is one in essence and three in essence, that would be a contradiction. If we said He is one in person and three in person, that would also be a contradiction. But as mysterious as the Trinity is, perhaps even above and beyond our capacity to understand it in its fullness, the historic formula is not a contradiction.”SPROUL (2011) p2

Basta compreender que Jesus e Deus Pai são um em essência, e dois em pessoa. A terceira pessoa da Trindade seria o Espírito Santo, porém neste primeiro vídeo, falaremos principalmente de Deus e Jesus.

Em resumo, podemos considerar que este é um ponto crítico na justificativa do trabalho, e de certa maneira, a resposta ao seu título; e perfeitamente exposto nesta afirmação de CALVINO(2008): “Foi sobremaneira necessário que aquele que haveria de ser nosso Mediador fosse verdadeiro Deus e verdadeiro homem.” p. 441.

### 2.1.3.3 A expiação e a teoria da satisfação

Existem diversas teorias no campo da teologia para explicar a questão da expiação. Partindo de conceito, explanado anteriormente, de que Jesus é Deus e é homem, podemos então elaborar como esta natureza funciona dentro do plano de salvação. Para isso, usaremos a teoria da satisfação de Anselmo da Cantuária.

Anselmo foi um teólogo e bispo da igreja católica durante a idade média, além de ser uma figura importantíssima para a história o cristianismo na medida que desenvolveu conceitos como o argumento ontológico e a própria teoria da satisfação, esta segunda sendo um ponto vital neste projeto. RATZINGER(1970) resume bem a teoria da satisfação elaborada por Anselmo:

“Seu pensamento [*de Anselmo*] poderia ser reduzido às seguintes grandes linhas: pelo pecado do homem, cometido contra Deus, foi infinitamente ferida a ordem da justiça e Deus ofendido infinitamente. Por trás disso se esconde a idéia de que a medida da ofensa deve ser avaliada pelo ofendido;[...] Sendo Deus o infinito, também a ofensa infligida a ele pelo pecado tem um peso infinito. O direito assim violado deve ser restaurado, porque Deus é o Deus da ordem e da justiça, é aliás a própria justiça. Ora, de acordo com o tamanho da ofensa, impõe-se uma reparação infinita. Para tanto o homem não é capaz. Tem capacidade de ofender infinitamente (para o que sua força é bastante), mas não é capaz de oferecer reparação infinita: o que ele, o finito, oferecer, será sempre apenas finito. Sua capacidade destruidora ultrapassa seu poder criativo. Portanto, permanecerá uma distância infinita entre todas as reparações que o homem tentar e a grandeza de sua culpa, distância que ele jamais conseguirá vencer: qualquer gesto de reparação somente lhe revelará a impossibilidade de fechar o abismo que ele mesmo rasgou.” p 186, 187, grifo nosso.

Como podemos ver, o ser humano é completamente impotente diante da dívida moral contraída com Deus, e apenas Jesus teria a capacidade de aplacar verdadeiramente o desejo de justiça. Ao considerarmos também o que previamente foi colocado sobre a natureza de Jesus, podemos começar a compreender a dimensão do que foi a crucificação. Retomando ainda o sermão de Spurgeon:

“[...]if you can realize what it was for Him, who did no sin, to be made sin for us, and to have laid upon Him the iniquity of us all—if you can picture to yourself how He loathed sin and shrank from it, you can form some slight idea of what His pure Nature must have suffered for our sakes!”

Não foi apenas o nosso lugar de réu ocupado, mas quem ocupou este lugar era perfeitamente inocente e não merecedor da cruz. Deus, que odeia o pecado, se fez carne para tomar sobre si o pecado de toda a humanidade. Ao trazermos este ponto de vista, percebe-se quão alto foi o preço da expiação.

## 2.2 EXPERIMENTAÇÕES E ALTERNATIVAS

Retomando as técnicas e ferramentas comentadas anteriormente neste capítulo, se faz importante expor os principais fatores que levaram à escolha de certas ferramentas.

Para a execução deste projeto, procurou-se saber os principais requisitos técnicos (sistema operacional, câmeras compatíveis), além de focar principalmente nas soluções grátis ou de software livre. Considerando que, em nível prático, a técnica de cut out é basicamente um stop motion, era necessário encontrar um software livre capaz de gerar loops a partir de imagens obtidas pela câmera.

Outro ponto importante foi a questão da manutenção do conteúdo no futuro e da criação de novos vídeos - em termos de publicação, procurou-se por soluções que facilmente fossem utilizadas e atualizadas (a questão do CMS, por exemplo), além da possibilidade de que outras pessoas possam vir a participar do projeto. Tendo isso em vista, os softwares escolhidos foram os seguintes: MUAN, para loops de stop motion; H5P e Youtube, para a adição de hotspots interativos. Houve também a necessidade de criar pequenas edições tanto na imagem quanto no vídeo, de maneira que também utilizou-se recursos do pacote adobe.

## 3. EXECUÇÃO DO PROJETO

Após a explanação do conteúdo encontrado nas pesquisas, é necessário explicar como se deu de fato a produção do entregável final. Cada parte da execução foi dividida e devidamente narrada nos subtópicos deste capítulo.

### 3.1 PLANEJAMENTO E FERRAMENTAS

Antes que concretizar o projeto, foi necessário primeiramente separar a produção do vídeo em parte e elaborar um cronograma para a finalização do projeto.

Conforme descrito no tópico 2.2 deste relatório, as ferramentas utilizadas para a execução do projeto são as seguintes: MUAN, para loops de stop motion; H5P e Youtube, para a adição de hotspots interativos; Photoshop, Premiere e After Effects para edição de imagens e de vídeo.

### 3.2 ROTEIRO E STORYBOARD

A partir das pesquisas em narrativas de evangelização, um método muito comum utilizado é a história do Livro sem palavras. O Livro sem palavras surgiu de um sermão de Charles Spurgeon em 1866, e seu conceito se baseia em contar a narrativa do plano de salvação utilizando apenas cores. Por ser extremamente simples, tornou-se uma forma amplamente difundida de evangelização, principalmente em se tratando de crianças e pessoas analfabetas, para os quais não seria interessante utilizar a língua escrita.

A versão original no sermão de Spurgeon possuía apenas 3 cores: preto, simbolizando a natureza caída do ser humano; vermelho, para a crucificação; e branco, para a redenção em Cristo (SPURGEON 1866). Em seu sermão, Spurgeon apenas citou as cores em seu discurso. Entretanto, devido à simplicidade com a qual a narrativa pode ser desenvolvida diversas variações surgiram, sejam de fato livrinhos físicos ou diversas outras plataformas.

Com a popularização do método foram acrescentadas novas cores, muitas vezes de acordo com a denominação que estava utilizando este recurso narrativo. Para este projeto específico, foram utilizadas 5 cores:

- Amarelo (ou dourado) para indicar o Paraíso;
- Preto, para representar o pecado e a condição humana;
- Vermelho, simbolizando o sangue derramado na cruz;
- Branco, representando a redenção oferecida por meio da morte e ressurreição de Jesus;
- Verde, para indicar o crescimento pessoal e espiritual dos indivíduos, por terem suas vidas transformadas.

O texto desenvolvido no roteiro segue exatamente esta ordem, e explica de maneira fácil cada página do Livro sem palavras, sem deixar explícito que se trata desta ferramenta.

No desenvolvimento do storyboard foram utilizadas não somente as cores do livro sem palavras, mas também formas geométricas para desenvolver a maior parte da narrativa: Para representar Deus, foi utilizado um círculo branco, por ser uma representação comum dos conceitos de eternidade e perfeição. Para representar tanto a humanidade como um todo como também cada indivíduo foi escolhido o quadrado, com forte inspiração no já mencionado livro de Stankowski, mas também pela diferenciação com a figura geométrica escolhida para representar Deus e pela

facilidade de ser reproduzida. Outra figura que aparece na animação possui forte simbolismo é a cruz, que é um signo amplamente reconhecido.

Ao fim da narrativa, utilizou-se um recurso mais realista: a representação gráfica de uma planta como metáfora visual para indicar o crescimento pessoal do indivíduo que aceita a Jesus e se desenvolve na fé. A narrativa não se apoia somente no uso da geometria, mas também no recurso auditivo: o roteiro será narrado ao longo do vídeo, além de uma trilha sonora.

O roteiro completo está disponibilizado no apêndice; o storyboard completo será detalhado aqui. Cada imagem dentro do storyboard corresponde a um key frame da animação, além disso, o storyboard contou com indicações de tempo do vídeo, trecho da narração, além de detalhes como movimentos da câmera e efeitos de transição (zoom in e zoom out; fade). Apesar no nível de detalhe abordado no storyboard, ainda houve espaço para criação espontânea durante o desenvolvimento da animação per se, bem como algumas transições e uso de tipografia.

Com exceção do dourado, no qual foi utilizado glitter, todos os fundos devem ser o mais chapados e o mais saturados o possível, para poder gerar contraste com as silhuetas das figuras geométricas, bem como também transparecer as inspirações visuais como o livro de Stankowski e o filme de Lotte.

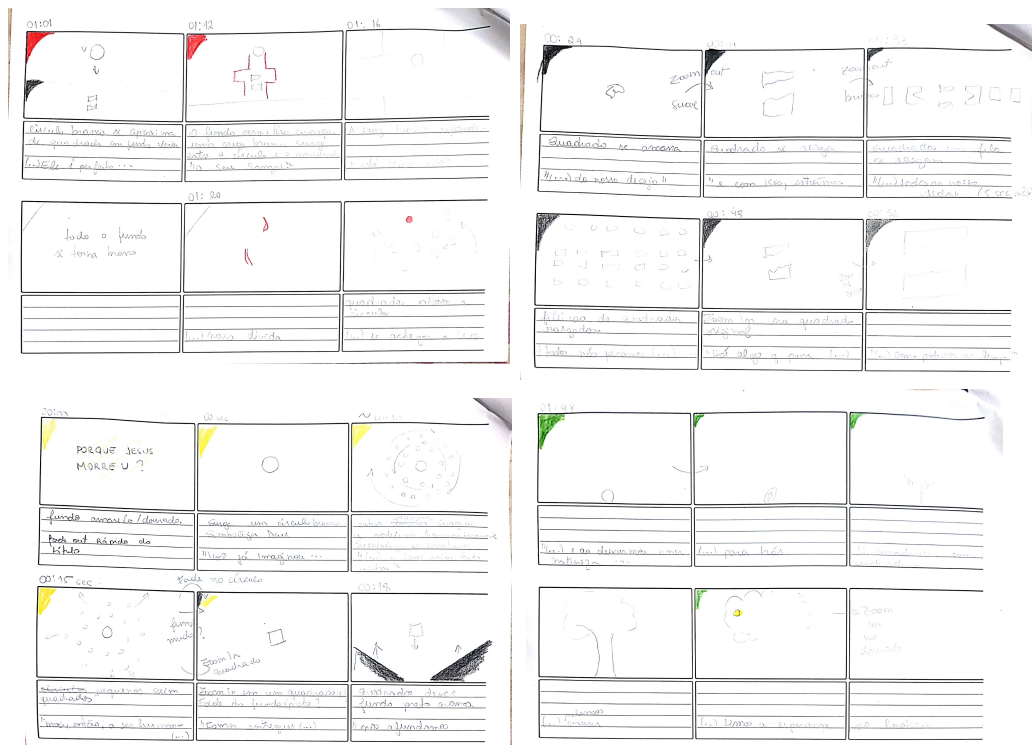


Figura 11 – Imagens escaneadas do storyboard

Além disso, houveram mudanças em alguns pontos no que diz respeito à duração e à entrada de certos ciclos animados. De maneira geral, o storyboard foi um ponto norteador do processo de produção, mas não completamente definitivo. A intenção é que cada key frame seja a representação visual de um ponto crítico do roteiro narrado. De maneira sucinta, será descrita a sequência de cada seção do roteiro e, conseqüentemente do storyboard, a seguir.

*Seção amarela (dourada):*

- Começa em um fundo amarelo claro, de preferência brilhante, que representa o paraíso.
- Apresenta o primeiro elemento geométrico, que representa Deus.
- Apresenta mais elementos, o quadrados, que representam a humanidade.
- Demonstra com os quadrados que a humanidade já esteve em harmoniza com Deus, antes do pecado (no momento em que os quadrados circulam o círculo).
- Foca no quadrado (humanidade) para fazer o gancho do próximo tópica da narrativa - o pecado.

*Seção preta:*

- Mostra o quadrado sendo embebido em escuridão, como forma de demonstrar a ideia de pecado original.
- Após o no fundo dominar a cena, o quadrado se amassa e se rasga, como maneira de expressar que a nossa autodestruição vai além do que podemos lidar (um dano irreparável que foi feito).
- Os rasgos se multiplicam para os quadrados em redor, para externalizar que o pecado não afeta apenas os indivíduos, mas a sociedade como um todo.
- Zoom in em um quadrado para poder prosseguir para a próxima seção.

*Seção vermelha:*

- O círculo se aproxima do quadrado, para demonstrar que Deus deseja que nossa reconciliação.
- A cruz é apresentada como ponte entre Deus e o homem.
- Os quadrados se juntam para demonstrar o retorno a Deus.



- Termina com a entrada do fundo branco sugerindo a forma de cruz em torno do círculo.

*Seção branca:*

- Começa com o branco completo. Representa o momento no qual Jesus morreu na cruz e a dívida foi paga.
- Um pequeno ciclo utilizando o simbolismo de gotas de sangue em torno de um quadrado exprime a ideia de que pelo sangue derramado podemos ser purificados.

*Seção Verde:*

- Uma semente verde aparece e brota, para simbolizar o crescimento pessoal do indivíduo.
- Fade in para o dourado no final, para representar o céu, o objetivos final dos cristãos.

### 3.3 ANIMAÇÃO

A produção se deu com elementos físicos simples: papel e cartolinas nas cores propostas. Não foi gasto mais do que 10 reais para a produção, considerando que todo o equipamento fotográfico utilizado é de propriedade pessoal da autora.

Criou-se um pequeno estúdio, com um mini tripé de alumínio e uma câmera Canon PowerShot SX530 HS. Embora este modelo de câmera ofereça ao usuário a possibilidade de conexão via wifi, a plataforma online da canon para este uso tem uma usabilidade muito reduzida, uma interface confusa, além da falta de compatibilidade com o sistema operacional da máquina disponível para a realização do trabalho (macOS Mojave 10.14, e por algum período, a última versão disponível do macOS High Sierra).

A solução ideal para esta questão seria a utilização do software Dragonframe, que permite a manipulação de configurações da câmera diretamente pelo computador, além de oferecer visualização em tempo real da visão da câmera e permitir o uso da técnica de onion skins. Entretanto, este software se encontra completamente fora da realidade do atual orçamento disponível para o projeto.

Tendo isso em vista, trabalhou-se diretamente com os as fotos da câmera no cartão de memória SD, apesar de não ser o melhor método.

Considerando que a principal necessidade após ter as imagens capturadas era de criar a animação, a principal feature buscada é a possibilidade de criar loops. Pela questão financeira, além da questão técnica.



Figura 12 - Fotos do processo em andamento.

Para execução deste passo no projeto, foi utilizada a técnica descrita por WILLIAMS (2002). Williams separa as ações em key frames, que são os ponto mais importantes no movimento; e em extremos, sendo que os extremos estão entre os key frames. Cada key frame foi previsto no storyboard, enquanto que os extremos foram sendo descobertos na medida que a animação foi desenvolvida. Williams coloca esta forma de animação como um conjunto de duas técnicas, que combinam o planejamento estruturado de uma animação feita pose a pose com a fluidez natural de uma animação feita direto, sem planejamento.

Segundo Williams, esta forma de produzir animação proporciona equilíbrio entre espontaneidade no processo criativo e entre planejamento, sendo o processo ideal. Devido a alguns erros de cálculo cometidos no planejamento do storyboard, algumas cenas com ciclos, por exemplo, cenas em que quadrados circundam o círculo, foram prolongadas. Outras foram trabalhadas na edição, juntamente com a tipografia.

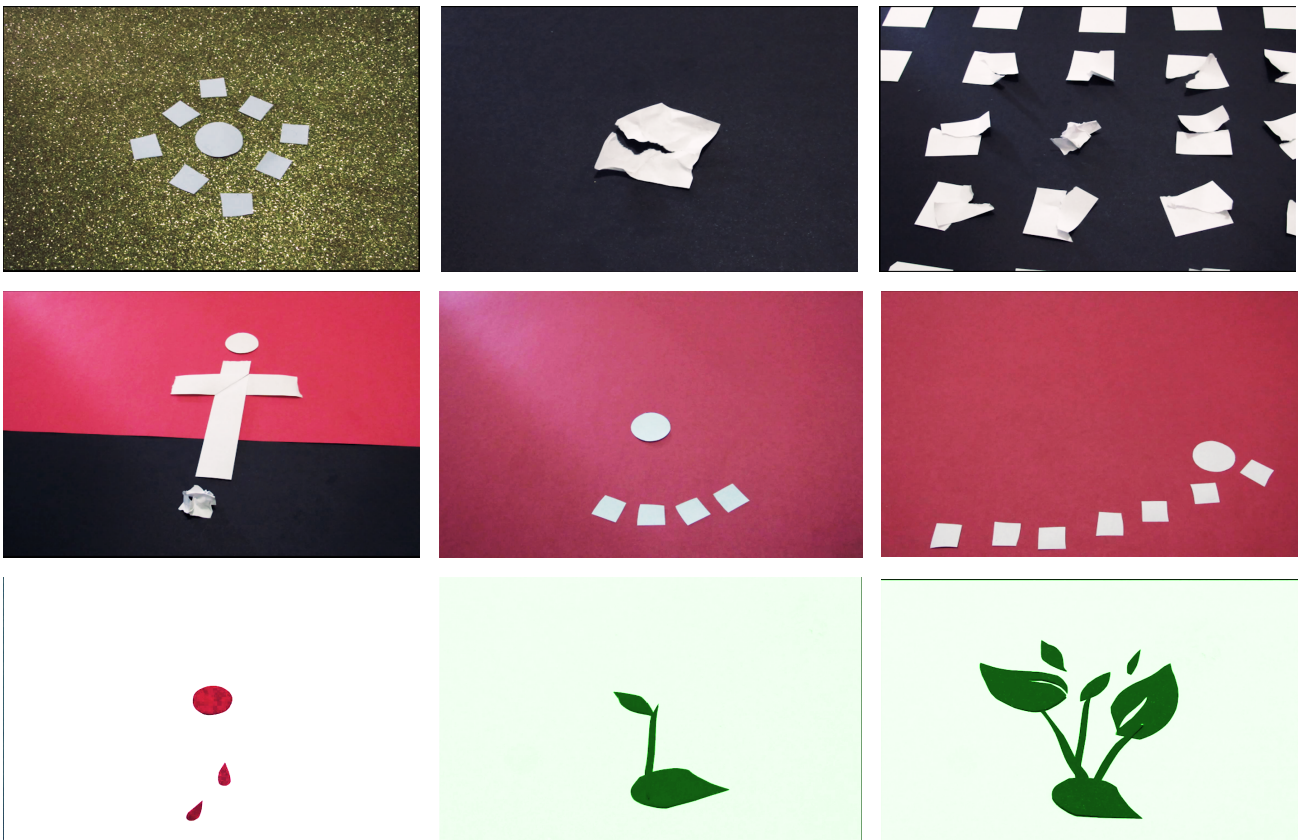


Figura 13 – Frames da animação

### 3.4 EDIÇÃO

Procurou-se no projeto sempre realizar as fotografias, bem como os loops de stop motion de maneira a exigir o mínimo de edição possível. Ainda assim, em determinados momentos, houve a necessidade de edição.

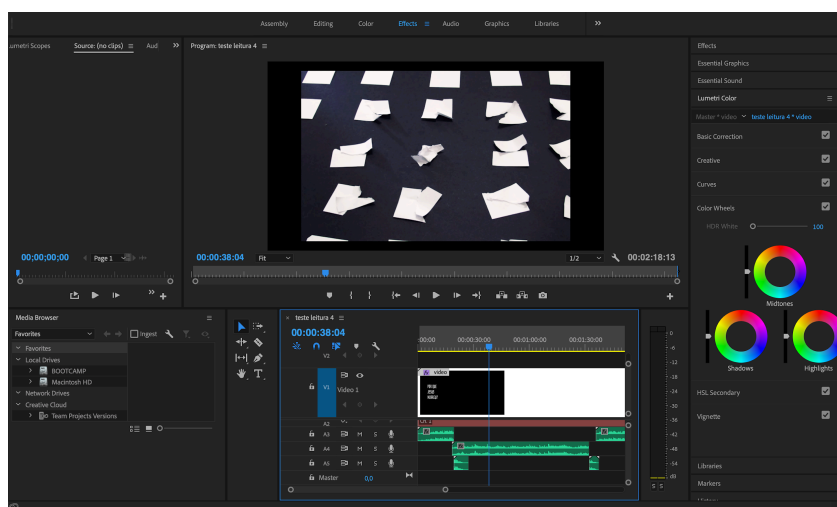


Figura 14 – Edição do vídeo

No caso das imagens, em alguns casos foi necessário corrigir o registro, e outros detalhes como o balanço de branco. Já nos clips de vídeo, a principal edição foi o trabalho de suavizar as transições (ease in e ease out), além de utilizar padrões de transição próprios das ferramentas da adobe (premiere e after affects).

**BAHIANA**  
BAHIANA HAS RUSTIC, FRESH AND CASUAL LOOK, AS IF CARVED IN WOOD  
**SALVADOR E CIDADE BAIXA**

BAHIANA OPENTYPE FEATURES (CALT): 11223344556677889900  
AABBCCDDEEFFGGHHIIJJKKLLMMNNÑÑOOPPQQRRSSTTUUVVWWXXYYZZ

Figura 15 – Caracteres da fonte Bahiana

Além disso, foram utilizadas transições com tipografia. A fonte escolhida foi a Bahiana, desenvolvida por Raskovsky, em parceria com o time da Omnibus-Type e publicada pelo Google Fonts. Conforme a descrição dos próprios criadores, Bahiana tem um estilo casual, um pouco rústico, que se assemelha à gravação em madeira.

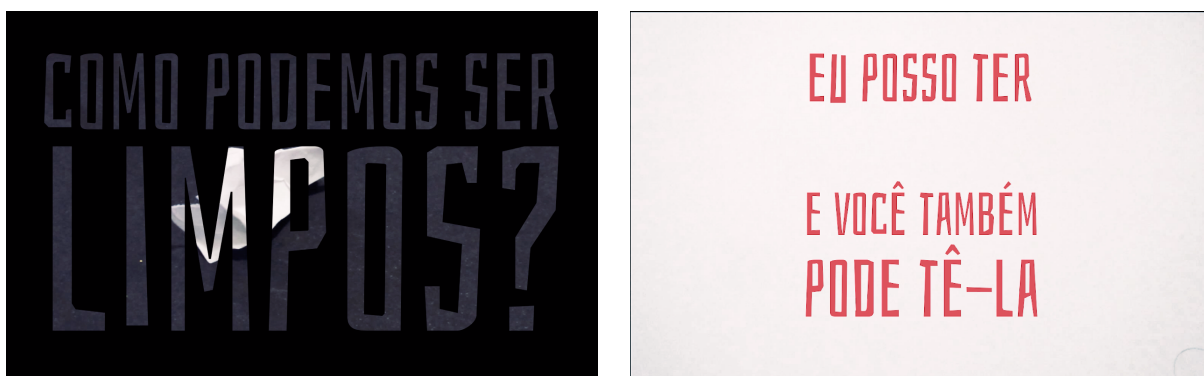


Figura 16 – Bahiana aplicada no vídeo, por meio de transições do after effects

Sua escolha para o projeto se deu devido ao seu visual marcante, cujos traços marcados e não simétricos evidenciam todo o forte uso de geometria ao longo da

execução da animação. Sua forma peculiar e sua natureza condensada a tornam ideal para textos pequenos, como títulos - e no caso do projeto, frases impactantes do roteiro.

### 3.5 HOTSPOTS

A criação de boxes no Youtube é bastante simples, basta entrar no gerenciador de vídeos da plataforma (video manager) e editar em quais momentos do vídeo os boxes devem ser expostos.

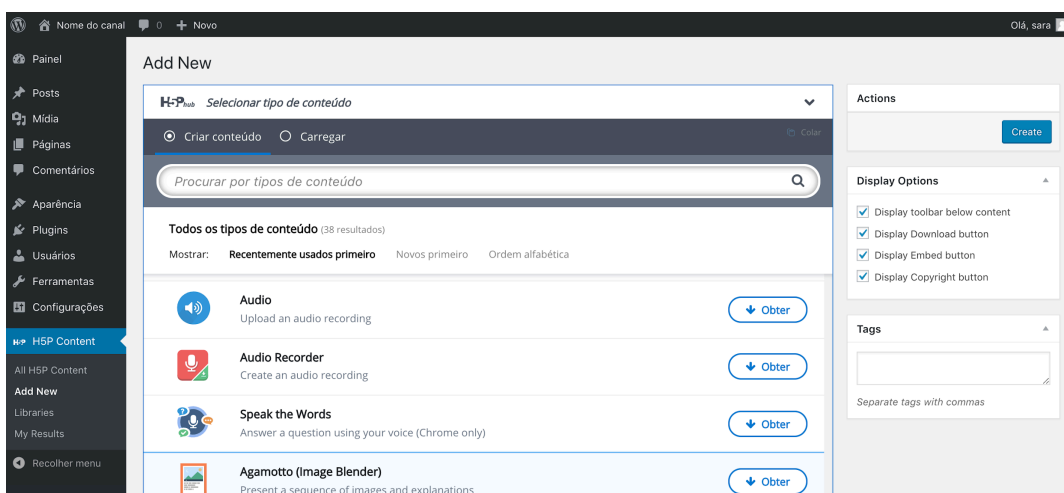


Figura 17 – Plugin do H5P no WordPress

O plugin H5P oferece a possibilidade de acrescentar imagens, tabelas, links e textos com os quais o espectador pode interagir, além de pequenos elementos de quiz como preencher lacunas e questões de múltipla escolha. Por questão de facilidade e de familiaridade, o plugin seria utilizado em um site desenvolvido em Wordpress. Para isso, basta que o Wordpress esteja devidamente instalado e atualizado em uma hospedagem específica, além de que o PHP esteja devidamente configurado. A partir disso, basta realizar a instalação e ativação do plugin e adicionar os formatos de interação desejado.

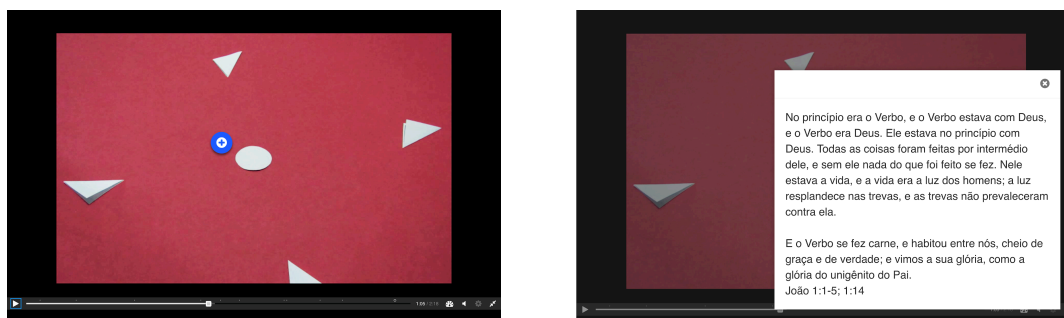


Figura 18 – Exemplo de hotspot do plugin sendo utilizado.

Embora o conteúdo adicional do primeiro vídeo seja bastante diminuto, as possibilidades são muitas quando pensamos em outros temas para vídeos futuros.

### 3.6 ÁUDIOS

A principal parte da composição sonora do vídeo é a leitura do roteiro de maneira expressiva. Para não deixar o vídeo muito monótono apenas com a voz, além de acentuar aspectos da narração, optou-se por utilizar duas músicas de fundo de uso livre de acordo com as licenças Creative Commons. A decisão de adicionar duas músicas se deu para separar a narrativa em dois momentos: uma vida longe de Deus, e a possibilidade de se aproximar dEle.

### 3.7 PUBLICAÇÃO

Pretende-se criar uma conta no Youtube e um canal especificamente para a publicação deste conteúdo. Além disso, considerando que também é pretendido criar um site em Wordpress para uma publicação independente, é possível utilizar uma conta de email própria a partir do domínio utilizado no site para a criação do perfil e canal no Youtube, e eventualmente em qualquer outra rede social ou plataforma de divulgação.

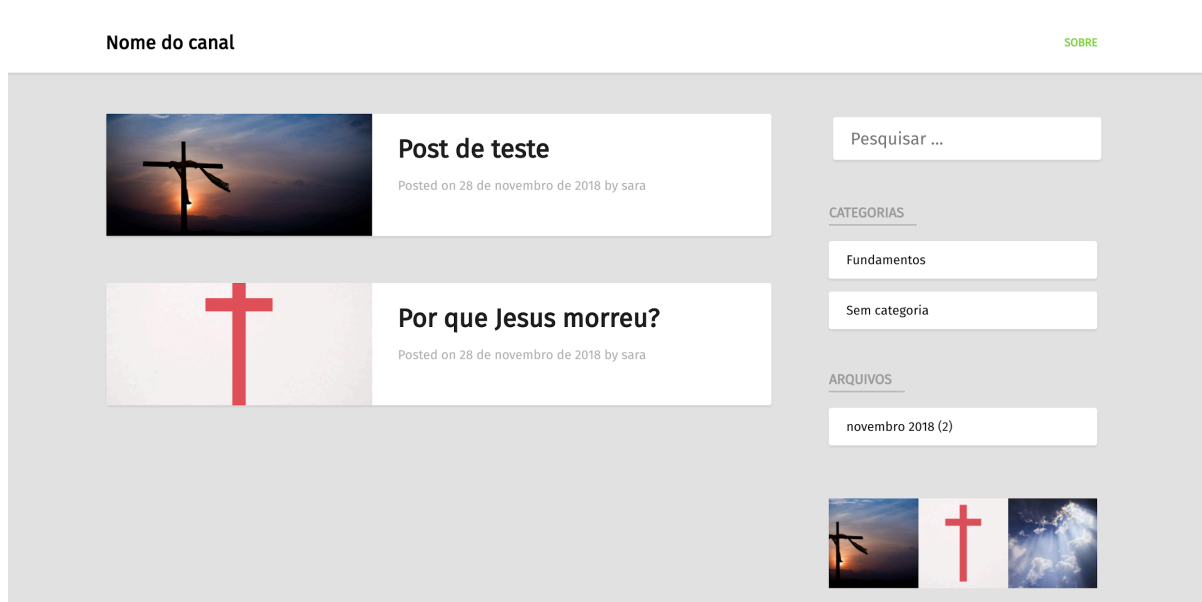


Figura 19 – Layout provisório do site em que seriam publicadas os vídeos.

#### 4. DISCUSSÃO E CONCLUSÃO

Tecnicamente, o projeto foi bem desafiador. A criação de animações é sempre algo trabalhoso, e o fato de ser uma primeira experiência com stop motion tornou todo o processo um pouco mais trabalhoso. Embora o resultado final tenha ficado um pouco aquém do que o inicialmente pretendido, isto em nada diminui o tamanho do desafio enfrentado. Tentou-se planejar a animação o máximo possível sem perder a fluidez processual descrita pelo método de Williams.

Ao mesmo tempo, outro desafio foi no processo das escolhas visuais ao longo do projeto: procurou-se expor ideias abstratas e conceitos complexos a partir de formas geométricas simples, e cores, a fim de trabalhar de maneira diferenciada com os significados. Além disso, o trabalho de criar interação em um vídeo é bastante complexo.

Se em termos tecnológicos, o projeto não se encontra na ponta das soluções mais ousadas e inovadoras, talvez na esfera conceitual isso possa ser considerado: há uma grande profusão de conteúdo religioso animado, principalmente para crianças, extremamente simplista e sem embasamento; há também muito conteúdo denso e avançado. Criar uma ponte, uma forma de apresentação simples que traga a possibilidade de fazer referências a conteúdos e ideias mais complexas, com referências bem embasadas, resume a principal intenção do projeto.

Mais do que um produto audiovisual pronto para ser assimilado passivamente, a viabilidade de interações que o plugin escolhido permite, a possibilidade de gerar quizzes e perguntas, além de mostrar textos, links e imagens tem grande potencial no que diz respeito às práticas de discipulado e ensino bíblico (como em grupos de estudo e classes de escola bíblica). A interação em cima de vídeos curtos traz uma enorme gama de possibilidades a serem exploradas no futuro.

Se por um lado é complexo e desafiador tecnicamente, por outro, ter uma narrativa tradicional para dar suporte ao conteúdo é um empenho por si só: não menos importante, uma enorme dificuldade conceitual do projeto foi lidar com as divisões teológicas das inúmeras denominações cristãs. Decidiu-se seguir convicções, e se, por um lado a natureza divina de Cristo e todas as teorias sobre expiação são pontos importantes para melhor compreensão da fé, elas não são o ponto central:

“As teorias sobre a morte de Cristo não são o Cristianismo, mas explicações de como nos reconcilia com Deus. Os cristãos não estariam todos de acordo sobre a importância dessas teorias. [...] Mas eu penso que todos concordam em que a coisa em si mesma é

infinitamente mais importante do que as explicações que os teólogos propuseram” LEWIS (1954) pp 81, 82.

Teologia e filosofia da religião não são a essência do cristianismo, por mais interessantes ou úteis que estas áreas do conhecimento possam ser. Poderia ter sido realizado um projeto focado em hermenêutica e exegese bíblicas, ou alta teologia, ou mesmo apologética, mas de que adiantaria se este não é o ponto principal? Ora, se por um lado é bom que estes assuntos sejam conhecidos, estudados e debatidos, por outro deve-se manter em vista que eles não são essenciais.

Da mesma forma que, por mais difícil que possa ser entender a simplicidade, explicá-la e justificá-la, ater-se a ela atende muito melhor aos requisitos de passar a mensagem adiante. Considerando tudo isso, a essência é mais importante: “aprendemos que Cristo morreu por nós, que a Sua morte cancelou os nossos pecados e que pela Sua morte venceu a própria morte. Esta é a fórmula. Isto é o Cristianismo” LEWIS (1964) p83.



## 5. REFERÊNCIAS

### Ferramentas

Softwares open source para Stop Motion

<https://www.qstopmotion.org/index.html#home>

<http://monkeyjam.org/>

<http://toonloop.com/>

<http://www.heliumfrog.com/heliumfrogindex.html>

<https://heronanimation.brunolefevre.net/>

### Vídeos interativos

<https://h5p.org/interactive-video#example=617>

<https://www.techsmith.com/store/camtasia>

<http://videopath.com/>

<http://www.raptmedia.com/solutions/>

<https://www.zentricks.com/>

<https://vidzor.com/>

<https://www.thinglink.com/>

<https://learn.playposit.com/>

<http://www.touchcast.com/>

### Softwares Utilizados no Projeto

Adobe Premiere CC

Adobe

After

Effects

CC

Adobe Photoshop CC

MUAN

### Audiovisual

As Aventuras do Príncipe Achmed. Direção: Lotte Reiniger. Alemanha. Produtora: Comenius-Film GmbH, Milestone Films. 1926.

Flatworld. Direção: Daniel Greaves. Produção: Daniel Greaves, Nigel Pay, Patrick Veale. Reino Unido. Produtora: British Broadcasting Corporation (BBC). 1997.

Messiah. Timothy Mackie, Jonathan Collins. EUA: Bible Project, 2014. Youtube. Disponível em: <<https://youtu.be/3dEh25pduQ8>>

Monty Python's Flying Circus. Produtora British Broadcasting Corporation (BBC). Reino Unido: (1969–1974). Programa de TV.

South Park. Vernon Chatman (produtor). produtora (1997– ). Programa de TV.

Valsa com Bashir. Direção: Ari Folman. Produção: Ari Folman, Serge Lalou, Gerhard Meixner, Yael Nahlieli, Roman Paul. Produtora Bridgit Folman Film Gang, Les Films d'Ici. Razor Film Produktion. Israel, Alemanha, França. 2008.

## Textos e publicações

ALEXANDER, B. The new digital storytelling: creating narratives with new media. Santa Barbara, California: Praeger, 2011.

BRITISH DESIGN COUNCIL. The Design Process: What is the Double Diamond? Disponível em: <<https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double-diamond>>

CALVINO, J. A instituição da religião cristã, Tomo I, Livros I e II. São Paulo: Editora UNESP, 2008.

CANFI, N. Animation Techniques. *in* The Flying Animator. disponível em <<https://www.the-flying-animator.com/animation-techniques.html>> visitado em: 10/11/2018.

CHONG, A. Animação digital. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011. 175 p. (Animação básica; 1).

FIGUEIREDO, S. Animação interativa: desafios. *in* CONFIA. International Conference on Illustration & Animation. Ofir. Portugal, 2012. pp 311-322.

HALL, C. A. Learning Theology with the Church Fathers. Downers Grove, Illinois; IVP Academic - InterVarsity Press, 2002.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Censo demográfico 2010. Características gerais da população, religião e pessoas com deficiência. Rio de Janeiro: IBGE, 2012. Disponível em:

<<https://www.ibge.gov.br/estatisticas-novoportal/sociais/populacao/9662-censo-demografico-2010.html?edicao=9749&t=sobre>>

e

<[https://censo2010.ibge.gov.br/apps/atlas/pdf/Pag\\_203\\_Religi%C3%A3o\\_Evang\\_miss%C3%A3o\\_Evang\\_pentecostal\\_Evang\\_nao%20determinada\\_Diversidade%20cultural.pdf](https://censo2010.ibge.gov.br/apps/atlas/pdf/Pag_203_Religi%C3%A3o_Evang_miss%C3%A3o_Evang_pentecostal_Evang_nao%20determinada_Diversidade%20cultural.pdf)> Visitados em 24/09/2018.

IUPPA, N. V.; ANDERSON, K. Advanced interactive video design: new techniques and applications. White Plains: Knowledge Industry Publications, 1988. v, 145 p. (the Video Bookshelf).

LEWIS, C. S. A razão do cristianismo. São Paulo: Vida Nova, 1964.

\_\_\_\_\_. Cristianismo puro e simples. Rio de Janeiro, RJ: Thomas Nelson Brasil, 2017.

MAGALHÃES, M. Cartilha Anima Escola: técnicas de animação para professores e alunos / texto Marcos Magalhães ; [organização Joana Milliet, Marcos Magalhães ; ilustrações Marcos Magalhães, Victor Pacheco]. -- 2. ed. -- Rio de Janeiro : IDEIA - Instituto de Desenvolvimento, Estudo e Integração pela Animação, 2015.

MAIA, H. Fundamentos da teologia reformada. São Paulo: Mundo Cristão, 2007. (Coleção teologia brasileira)

MATOS, Alderi S. Fundamentos da teologia histórica. São Paulo: Mundo Cristão, 2008. (Coleção teologia brasileira)

RATZINGER, J. Introdução ao Cristianismo. Preleções sobre o símbolo apostólico. São Paulo: Herder, 1970.

SLICK, M. Essential Doctrines of Christianity. CARM - Christian Apologetics & Research Ministry, 2008. Disponível em: <<https://carm.org/essential-doctrines-of-christianity>> Visitado em 27/10/2018.

SPROUL, R. C. Somos todos teólogos: uma introdução à teologia sistemática. São José dos Campos, SP: Editora Fiel, 2017. ePub.

\_\_\_\_\_. Quem é Jesus? Questões cruciais No. 1. São José dos Campos, SP: Editora Fiel. 1a edição em português, 2013. ePub.

\_\_\_\_\_. What is the Trinity? Crucial questions no. 10. Reformation Trust Publishing, Grand Rapids, Michigan. 2011. ePub.

SPURGEON, C. H. The Wordless Book. Spurgeon's Sermons Volume 57: 1911 - Sermon No. 3278, 1866. Christian Classics Ethereal Library, Calvin College. Disponível em: <<https://www.ccel.org/ccel/spurgeon/sermons57.xlviii.html>> visita em 24/09/2018.

STANKOWSKI, A.; GOMRINGER, E. Gucken: ein Kinderbuch. Bibliothek S. Editora Galerie No. 6, 1979. 50 páginas  
<[https://www.stankowski-stiftung.de/stankowski06/index\\_english.html](https://www.stankowski-stiftung.de/stankowski06/index_english.html)>

STOTT, J. R. W. Cristianismo Básico. O que significa ser um verdadeiro cristão. São Paulo: Vida Nova, 1988.

WILLIAMS, R. The animator's survival kit. A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators. Faber & Faber, 2 edition. 2002.

Biografia de Alvin Plantinga. Disponível em:<<https://www.plantingavideos.com/bio>> visitado em 11/10/2018

University of Notre Dame. Plantinga. Disponível em:  
<<https://philosophy.nd.edu/people/emeritus/alvin-plantinga/>> visita em 11/10/2018

The Bible Project. What is The Bible Project? Disponível em:  
<<https://thebibleproject.com/about/>> visita em 11/10/2018

## **APÊNDICE**

Roteiro narração

**/\*\*/ = hotspots.**

### **SEÇÃO 1 - AMARELO: PARAÍSO**

Já imaginou se existisse um lugar em que não há tristeza, dor, morte, nem injustiça?

Parece impossível, mas no começo era assim. e Deus criou tudo assim.

Mas, então, o ser humano decidiu se afastar de Deus.

### **SEÇÃO 2 - PRETO: PECADO**

Fomos entregues aos nossos próprios desejos, e nos afundamos voluntariamente nesse abismo de escuridão.

E Procurando satisfazer as nossas vontades, nos sujamos completamente, sem nunca estarmos satisfeitos. Nos tornamos escravos do nosso próprio desejo, e com isso entramos em conflito com tudo e todos ao nosso redor.

Mentira

Corrupção

Violência

E tudo que há de mau no mundo.

Todos nós pecamos, e sem exceção.

*/\* Romanos 3:23-26 (todos pecaram)\**

E agora? há algo que possa ser feito?

nós temos uma dívida moral infinitamente maior do que jamais poderíamos pagar.

E Já que estamos completamente sujos... Como podemos ser limpos?

### **SEÇÃO 3 - VERMELHO: CRUZ E SANGUE**

Na verdade, existe uma maneira:

Deus nos ama e, por isso quer restabelecer conosco o relacionamento que foi quebrado.

Ele é perfeito e não tem pecado, e por isso, é o único capaz de pagar a nossa dívida.

E foi exatamente isso que Ele decidiu fazer por nós.

Ele se fez humano, andou entre nós. E ofereceu o caminho para a redenção:

O seu Sangue.

/\*

Isaias 53:4-6, 10, 11 (nossas transgressões estavam sobre ele)

Hebreus 9:11,12 Mas, vindo Cristo, o sumo sacerdote dos bens futuros, por um maior e mais perfeito tabernáculo, não feito por mãos, isto é, não desta criação, 23 Nem por sangue de bodes e bezerras, mas por seu próprio sangue, entrou uma vez no santuário, havendo efetuado uma eterna redenção.

2 Corintios 5:21 (ele tomou o pecado sobre si...)

1 Pedro 2:24

#### **SEÇÃO 4 - BRANCO: REDENÇÃO**

Está consumado.

/\* definições em dicio bíblico:

Tetelestai (está pago)

pericorese (dança eterna da trindade)\*/

Nossa dívida então foi paga por alguém nunca pecou.

Nós não merecíamos isso, mas pela graça, amor de Deus foi declarado na cruz e podemos ter salvação.

Qualquer pessoa poder ter: eu posso e você também pode tê-la.

E então estar verdadeiramente limpo.

Você pode novamente se aproximar a Deus e ser salvo, pela fé.

/\*1 pedro 3:18\*/

Basta somente crer.

/\* sola gratia: apenas pela graça, por meio da fé:

Efésios 2:8-9 “ pelas obras, para que ninguém se glorie (...)

Galatas 3:10, 13—”justo viverá pela fé

João 1:12 Mas, a todos quantos o receberam, deu-lhes o poder de serem feitos filhos de Deus, aos que crêem no seu nome; \*/

Crer no sacrifício da cruz, no amor de Deus,

Crer em Jesus Cristo.

/\* João 3:16 (todo o que crer [...])

João 1:12\* Mas, a todos quantos o receberam, deu-lhes o poder de serem feitos filhos de Deus, aos que crêem no seu nome; \*/

## **SEÇÃO 5 - VERDE: CRESCIMENTO E ESPERANÇA NO CÉU**

Agora é possível novamente se relacionar com Ele.

E Ao deixarmos a nossa natureza corrompida para trás, e amadurecer na fé como indivíduos, podemos crescer e evitar que o pecado volte a entrar no nosso coração.

/\* 1 João 1:9 Se confessarmos os nossos pecados, ele é fiel e justo para nos perdoar os pecados, e nos purificar de toda a injustiça.

“não sois de vós mesmos 1 Co 6:19-20 \*/

E assim, Temos a esperança de um dia voltarmos ao Paraíso.

/\* (2 Cor. 5:17) tudo se fez novo \*/