

Jeanne Hélène Emmanuelle Waltz

NÓS, OS LENTOS

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias

Orientador : Prof. Dr. Paulo Renato da Silva Gil Viveiro
Co-orientador: José Miguel Ribeiro

**Lisboa
2019**

Jeanne Hélène Emmanuelle Waltz

Relatório de produção da curta metragem de animação 2D

NÓS, OS LENTOS

Dissertação defendida em provas públicas
na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
no dia 18.11.2019
para obtenção do grau de
mestre em Artes de Animação

perante o júri nomeado pelo despacho de nomeação 257/2019
com a seguinte composição:

Presidente: Prof. Dr Filipe Soares Branco da Costa Luz
Arguente: Prof^a. Dra Eliane Muniz Gordeef
Orientador : Prof. Dr. Paulo Renato da Silva Gil Viveiros
Co-orientador: José Miguel Ribeiro

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação
Lisboa
2019

"We don't have time. Time has us."
Tommy Orange

Resumo:

Um ensaio de poesia visual em animação, sobre o Tempo e as representações que o homem e a ciência fazem dele. A partir de uma pesquisa artística e científica, a autora escolhe duas metáforas principais, o fluir da água e a corrida competitiva, em volta das quais constrói o filme.

Abstract:

A visual poetry essay done in animation about Time and the different representations Mankind and Science have of it. Following an artistic and scientific research, the author chooses two main metaphors, the flowing of water and competitive running, around which she builds the movie.

ÍNDICE:

- INTRODUÇÃO	5
- CAPÍTULO 1. PREPARAÇÃO	6
1.1 Pontos de partida e intenções	6
1.2 Pesquisas e principais influências	7
1.3 Animatic	9
- CAPÍTULO 2. PARE E ARRANQUE	10
- CAPÍTULO 3. QUANTO REALISMO É PRECISO?	13
- CONCLUSÃO	15
- BIBLIOGRAFIA	16
- FILMOGRAFIA	16
- WEBGRAFIA	16
- ILUSTRAÇÕES	18
- ANEXOS	
1. Pares frase/imagem.	i
2. Cadernos de notas	v

INTRODUÇÃO

O que se segue é o relatório de produção de *Nós, os lentos*, uma curta-metragem de animação tradicional 2D, com 4,5 minutos, elaborada como trabalho final do mestrado em Artes da Animação da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. Trabalhei nele sozinha, com exceção de uma semana de sonoplastia, a última, quando colaborei com um montador, e de meio-dia de misturas, com um técnico de som.

Numa primeira parte vou enumerar os meus pontos de partida, intenções, pesquisas e principais influências, o trabalho até à formulação de um tema, das suas metáforas, e a elaboração de um texto e do primeiro animatic.

Numa segunda parte, vou elucidar as minhas escolhas visuais e a metodologia que delas resultou, o procedimento que acabei por seguir depois de um longo período de dúvidas. Também falarei das dificuldades que encontrei, e de como premissas e intenções evoluíram durante o processo, em particular em relação ao desenvolvimento da voz over, que passou de um ensaio-poema a uma espécie de discurso/dialogo a duas ou três vozes, até ser completamente descartada.

Levei quatro semestres para acabar um filme cuja agenda curricular normal são dois. Parada durante longos períodos, dei por mim a avançar, a recuar, a funcionar por tentativa e erro, erro e tentativa. Nisso, deixei-me por vezes arrebatado por imagens nascidas quase que ao acaso. Algumas ficaram, ou inspiraram outras, mas acabei por não aproveitar a maior parte delas. Percebi que, para se tirar proveito das possíveis consequências positivas do erro, é preciso tempo.

Numa terceira e última parte, debruçar-me-ei sobre alguns aspetos, porventura óbvios, mas para mim inesperados do trabalho; tal como a tomada de consciência da importância do grau de realismo no desenho e na sonorização, e da influência deste grau de realismo sobre o sentido das imagens e os sentimentos que elas podem provocar. Isto a um nível puramente prático e aplicado apenas ao 2D, sem entrar na disputa sobre os prós e contras da tendência para a representação foto-realista plausível, quer do real, quer do imaginário, versus a procura de uma verosimilhança psicológica que permita o reconhecimento sem entrar a imaginação, e qual das técnicas permite a mais profunda imersão.

Na conclusão, vou tocar nas razões objectivas e subjectivas da paralisia que me afetou, e, por fim, aflorar as possíveis vantagens em avançar devagar.

1. PREPARAÇÃO

1.1 Pontos de partida e intenções:

Desde o início não me interessou seguir o que tinha sido o meu trabalho anterior em cinema de imagens reais. Isto é: inventar personagens, descrevê-las e contar um bocado da história delas. Apesar do filme forçosamente vir a ter uma duração muito restrita, resolvi desenvolver uma ideia que habitava a minha cabeça há algum tempo e que apresentava um desafio interessante, quer ao nível técnico e visual, quer de conteúdo. Nesta fase, só sabia que o filme se articularia em torno do que vejo como a inadequação entre a duração da vida humana e o tempo que as nossas capacidades psicológicas levam para se desenvolverem e ficarem afinadas.

E, tinha o título : *Nós, os lentos*.

Aqui quero fazer um pequeno intróito: o principal da minha motivação é do foro psicológico. Apesar de ser daquelas pessoas que têm "relógio interior", e quase sempre sabem as horas com bastante exactidão, sinto que o tempo me escapa. Sempre foi assim, não se trata da urgência que cresce com o envelhecer. Tenho péssimo *timing*, nenhuma noção do futuro e o passado foi ontem. Costumava ser a mais nova a fazer as coisas, agora sou a mais velha. O meu tempo está todo enrolado no agora. Parecendo rápida sou, na realidade, excessivamente lenta.

A minha ideia era de começar por duas pesquisas paralelas, uma visual e outra científica. Destas duas pesquisas nasceria um texto, uma espécie de ensaio-poema no qual colocaria em paralelo esta minha relação subjectiva com o tempo, e as maneiras e teorias objectivas com que a física o apreende, representa e explica. O texto escrito, iria então ser trabalhado por associação de ideias, palavra puxa imagem, imagem puxa imagem, e assim sucessivamente até ter um animatic. O motor do filme seria, portanto, as associações de ideias, empurradas pela palavra. Imaginava um filme no qual texto e imagem pudessem existir separada e independentemente mas que, juntos formassem uma terceira coisa, enriquecida por camadas de sentido multiplicadas, maior que a soma das partes. Nisso, falhei redondamente. Acabei por desistir integralmente do uso da palavra. Falarei na segunda parte neste processo, e no que aprendi com ele.

A animação, porque não é limitada pelo acesso ao que, existindo, pode ser filmado, é uma ferramenta ideal para imagens em movimento que queiram representar ideias e abstrações. Mais precisamente, a técnica usada seria a animação tradicional 2D, porque é aquela na qual me sinto mais à vontade. Mas também, como escrevi na Carta de Intenção do projeto, elaborada na cadeira de Produção, "acontece que desenhar é uma das poucas actividades que me fazem esquecer o tempo e que, de facto, me libertam dele. Assim quero realizar este projeto no que se chamava desenho animado. Sujeita a violentos constrangimentos, a animação permite ao mesmo tempo uma liberdade quase completa. Nisto aliás comporta-se como a poesia, e por isso também me parece a técnica ideal. Para além disso, agrada-me o paradoxo/desafio de, num tempo restrito, usando uma técnica extremamente lenta, tocar num tema tão abrangente, tão imenso".

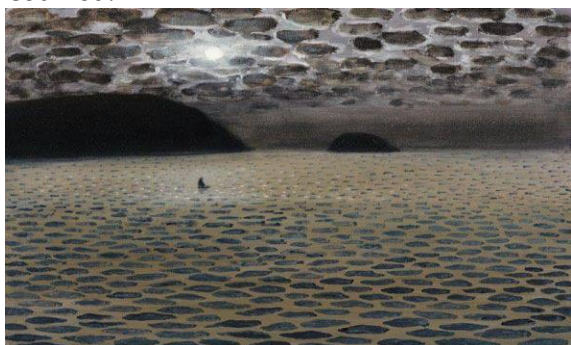
No entanto, não queria ter de me limitar a uma só técnica de desenho, e desde que o conjunto apresentasse coesão visual, tencionava experimentar com todos os estilos que me ocorreriam.

1.2 Pesquisas e principais influências:

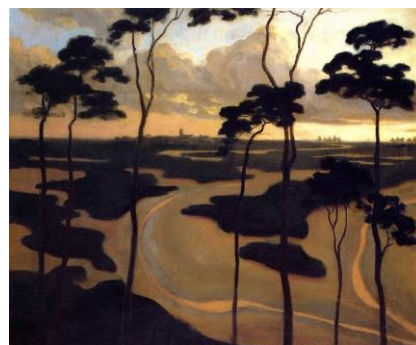
Iniciei então duas pesquisas paralelas, uma científica e outra visual. Quis que o meu alvo fosse o mais abrangente possível. O correr do tempo, humano e universal, e as suas representações. De imediato, deparei-me com a imensidão das possibilidades, sem me dar conta ainda que o que me parecia uma riqueza, iria acabar por resultar num labirinto, ou mesmo um pântano. Mas, estou a adiantar-me.

Na parte científica, tentei fazer o apanhado possível das várias teorias actuais sobre o tempo. Quero esclarecer que não sou cientista, e que fiz esta pesquisa não como matéria de reflexão científica, mas apenas como matéria de inspiração. Desde Einstein, o tempo não corre nem flui, e talvez nem exista. Teve início mas talvez não tenha fim. Velocidade e massa influenciam-no, distorcem, abrandam. Uma massa imensa até quase o fazer parar. O físico quântico Carlo Rovelli (2018) avança que o tempo é feito de uma sucessão de minúsculas unidades de tempo/imagens paradas. Difícil não reparar que, nisso, comporta-se como o cinema. A minha hipótese preferida, do professor de Berkeley Richard Müller, defende que o tempo vai sendo criado na orla de expansão do universo. Estas teorias abrem janelas sobre o universo, tão fascinantes que é fácil perder-se nelas.

Pela parte visual, andei à procura de pintores e ilustradores. Queria uma representatividade simplificada, onde o traço não tivesse protagonismo exagerado, uma paleta reduzida.



1. Richard Cartwright Sailboat at midnight (2009)



2. Robert Fry Blythburg Estuary, Suffolk (1892)



3. Wanda Koop Deep Bay (2007)



4. Marian Plug Hoog Eiland (1982-87)

Depois de ver juntas as muitas imagens que tinha recolhido, percebi que eram sobretudo paisagens, e que a maioria delas incorporava água. Mar, lago, rio, chuva... Houve tempo antes de haver vida. Mas descobri que para mim, o tempo está relacionado com a água.

Sem embargo, o que acabou por mais me influenciar foi o encontro com o trabalho em

BD de Eric Lambé, *La pluie*, e *Un voyage*, com argumentos de Philippe de Pierpont. As imagens de Lambé têm quatro características que correspondem ao que procurava:

- Uma linha simples e legível,
- grandes manchas de cor igual mas nunca uniforme, nunca "morta",
- decores mais aludidos do que desenhados, sendo reconhecíveis
- e, sobretudo, uma textura pictórica muito presente, que afasta de imediato qualquer hipótese de invisibilidade do medium, de imersão do espectador.



5. Eric Lambé (un Voyage (2008))

Olhando aqui pelas sete imagens acima apresentadas como inspiração, noto que as quatro paisagens se destacam pelo trabalho predominante da mancha, enquanto as ilustrações de Eric Lambé fazem mais uso da linha de contorno. Vejo nesta discrepância uma focalização do meu olhar no sentido do caderno de encargo por vir. Quer banda desenha quer animação precisam de repetir muitas vezes os mesmos motivos, e a linha permite em geral mais precisão.

Sinto que devo mencionar pelo menos um animador... Mas, para este trabalho, a verdade é que são poucos os que sobressaem. É como se todos os filmes que me interessaram tivessem criado uma terra fértil, um húmus orgânico do qual não se destacam individualidades particulares. Posso porém referir Georges Schwitzgebel, pela abstração das narrativas dele, as suas imagens que correm sem verdadeira história, ao sabor de um fio leve, apenas levadas pela música, como eu teria desejado que o meu filme fosse levado pelas palavras.



6. Georges Schwitzgebel

E Toccafondo. No primeiro semestre do mestrado, tínhamos trabalhado sobre a obra de Gianluigi Toccafondo, um animador italiano que transforma/deforma e pinta material fílmico pré-existente. Tinha gostado muito de emular esta técnica, e achava que pudesse agora ser proveitosa, por duas razões. Primeiro, o material fílmico escolhido como base pode ser visualmente datado e assim posicionar de imediato o tempo das imagens num passado preciso. Segundo, permite rapidamente aceder a um certo grau de fluidez e realismo dos movimentos, sem que seja necessário ser realista no desenho em geral, o que me deixaria grande liberdade.



7. Gianluigi Toccafondo

Nisso, encontrei três metáforas visuais que me pareceram úteis, e sugestivas de novos sentidos.

- o rio, porque o tempo flui, e como disse Heráclito “nunca nos banhamos duas vezes no mesmo rio”
- o círculo, porque a contagem e medida do tempo humano são cíclicos, e “amanhã é outro dia”,
- a corrida, porque o tempo corre e “a vida são dois dias”.

Isto teve o mérito de tornar logo claro que, acerca do tempo, tudo é velho. Tudo já foi dito. Toda a gente fala do tempo sempre, todos os dias, quer o meteorológico, quer o tempo que a gente tem, ou não tem. Deve ser o assunto sobre o qual existem mais provérbios, mais citações. O tempo domina tanto a nossa vida que até o espaço se mede em unidades temporais, “Fica a 10 minutos daqui”. Tenta-se ser pessoal, original, e percebe-se que é muito difícil falar do tempo sem cair em clichés.

Se a corrida é uma metáfora do tempo que passa, a corrida competitiva é a da vida moderna. Procurei em arquivos digitais imagens de competições que pudessem evocar ideias, conteúdos e contextos fora e além do desporto. Fixei-me em 4 fragmentos, de poucos segundos cada um.

O primeiro, é do British Film Institute dos anos 1920 e mostra uma corrida de Harold Abrahams, com o tiro de partida. A seguir, dois do Comité Olímpico : a chegada de Fanny Blankers-Koen no 200 metros de 1948; assim como a corrida de Ann Parker em Tokyo 1964.

No último, um fragmento escolhido de um Youtuber anónimo, vê-se um grupo de pessoas que participam numa maratona urbana. Trabalhados “à la Toccafondo”, estes 4 trechos constituiriam o esqueleto do meu animatic.

1.3 Animatic

Em paralelo, estava a tomar notas para o texto. Notas de leituras, trechos mais pessoais e muitas frases feitas. Pareceu-me importante, já que tratava dum tema gigante numa duração

minúscula, incorporar esta absurdidade no texto. Calculei por alto que no semestre que tinha à disposição, ia conseguir fazer no máximo 4 minutos de animação. Resolvi então incorporar uma espécie de contra-relógio no texto e acabar depois de exactamente 4 minutos, no meio duma palavra, para tornar perceptível a ideia. O tempo acaba, o filme acaba. A título de curiosidade, deixo aqui duas linhas deste texto:

*fugaz ligeiro precipitado
o dia do teu nascimento continua a existir
há um tempo para tudo e já é tarde
tu és que não podes lá voltar.*

Para acabar o animatic, procedi como tinha pensado fazer, associando imagens às ideias do texto. Não de modo ilustrativo, mas deixando a mente vaguear. O texto já estava repleto de informações, procurei então ideias simples. O quadrado de luz caída duma janela dá à volta ao quarto com o decorrer do dia; um miúdo num parque infantil ganha habilidades à medida que cresce; o big bang; uma enorme bola de neve a embater numa árvore, que parece ficar ilesa, até que, depois de alguns segundos, quebra e cai. Esta cena que presenciei em criança representa a primeira vez que me lembro de o tempo esticar. Recordo-me de serem eternos estes segundos durante os quais achei que a árvore tinha resistido.

(Ver anexo 1)

2. PARE E ARRANQUE

Depois deste primeiro animatic, continuei a pesquisar, a procurar, a juntar material. Em quatro minutos cabe o universo, desde que não se receie acumular camadas de sentido. Imagens, palavras imagens, palavras palavras imagens etc. Dos clarões que vemos quando fechamos os olhos até às violentas decapitações que surgiram nas notícias, coloquei de tudo neste segundo animatic. O texto inicial ficou esfarrapado, cresceu, minguou, voltou a crescer, deixou de fazer qualquer sentido. Parecia-me que precisava de mais imagens para suportar mais texto. E mais texto para estas imagens... Uma confusão.

Depois dum visionamento, os professores José Miguel Ribeiro e Pedro Serrazina sugeriram que, criando várias vozes a partir do meu monólogo, talvez conseguisse pôr alguma ordem em tamanha trapalhada. Fez-me todo o sentido. O texto era denso demais. Criar vozes permitir-me-ia criar personagens, cada uma com o seu fio de imagens e ideias. Rescrevi o texto para três vozes. Não deixa, agora, de ser engraçado que, na primeira versão que fiz desta ideia, depois de gravar as várias vozes, as tenha utilizado todas ao mesmo tempo, sobrepostas. Suponho que tal aconteceu numa tentativa de abstração do sentido/musicalização das falas. O facto é que deixava o espectador-ouvinte frustrado e a tentar desesperadamente entender, e a ficar sempre atrasado em relação ao que estava a ver e a tentar ouvir.

Retirei então uma boa metade do texto, remontei as vozes separadas como se fossem envolvidas numa espécie de conversa. Não me convenceu completamente mas, algumas deixas funcionavam, havia partes que tinham “vida”. Achei que era uma questão de ajustes, que precisava agora de avançar com a imagem e que acertaria o texto depois. Comecei pela única coisa da qual tinha certeza de querer incorporar: a corrida. Mande e-mails para o BFI e o Comité Olímpico, a pedir autorizações para trabalhar sobre os fragmentos dos filmes. O BFI pediu uma quantia incomportável pela utilização e o CI proibiu liminarmente qualquer uso. Havia meses que eu olhava para aquelas pessoas a correr, estava habituada a elas, não as queria deixar. Fiz alguns testes de rotoscopia para o primeiro trecho, o tiro de partida. Fiquei maravilhada com o resultado, que até se integrava melhor com a cena seguinte, cena essa que não usava material preexistente. Significava bastante trabalho, mas os trechos não eram assim tão longos. Decidi que iria então

editar e transformá-los para, depois, fazer rotosopia.

E parei. Fiquei paralisada. Tinha esta ideia de que não podia avançar antes de ter um animatic mais ou menos satisfatório. Olhava para ele, sentia que não estava bem mas, de cada vez que decidia tirar uma parte, no dia seguinte, fazia-me falta. Se tentava inserir coisas novas, pareciam repetitivas, ou fora de contexto. Continuava porém a pesquisar, a ler, a procurar, a “chapinhar”.

No entanto, algumas, poucas, coisas foram sedimentando : (digo isto agora, porque na altura sentia que apenas olhava, literalmente, para o boneco)

- O filme estaria sempre em movimento, sempre da esquerda para a direita, seguindo o uso moderno e ocidental da timeline, segundo o qual o passado está à esquerda e o futuro à direita. Acabou por haver exceções, como sempre há - no movimento circular da criança no parque e quando a linha do rio do tempo se enrola sobre ela própria e morde a cauda para formar um círculo torcido: o oito deitado que representa o infinito.

- Iria ter um momento de paz.

- Iria usar, não uma personagem mas uma personalização, uma figura humana sobre a qual se vê a passagem do tempo, um ser sem identidade que vai mudando e correndo e envelhecendo até que pare. Nesta fase, são já os outros que correm.

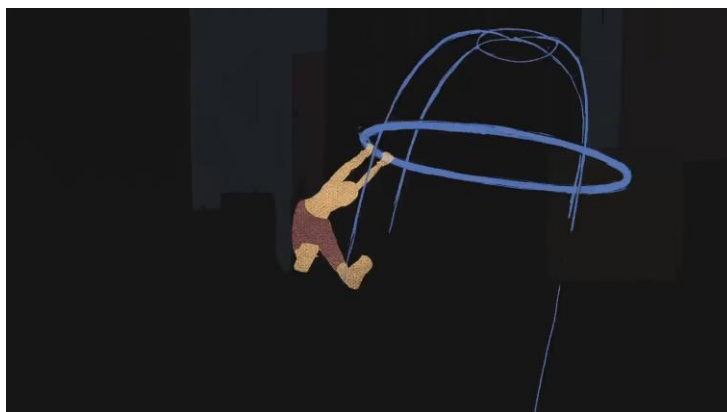
- Todas as figuras em movimento, gente e animais, seriam um pouco fantasmáticas, translúcidas, como se tornam translúcidas as personagens em fotografias de exposição longa.

- Iria utilizar com recorrência um "pincel" digital chamado "add grain". Como o nome indica, trata-se de uma espécie de lançador de poeira, mas de grão grosso, muito visível, nada a ver com o finíssimo fumo emitido por um air-brush. Queria usá-lo para seres vivos, céus e águas, coisas essas que não são granuladas, reforçando assim a visibilidade do medium. A densidade do grão depende da força que se faz e, é difícil não variar demais de imagem para imagem. Mas com perseverança dava para conseguir um pulsar discreto mas vivo que me agradava.

O tempo ia passando. É o que ele faz. Pois. E, eu, não fazia nada, a não ser ler e tomar notas e mais notas. Crescia a minha frustração. O ano académico acabou. Não tinha nada para mostrar.

(Ver anexo 2)

Acabei por escolher outra cena de que tinha alguma certeza que não ia deitar fora, e pus-me a desenhar e animar. A cena - uma criança que brinca num parque infantil - tinha um movimento de câmara. Devo tê-lo refeito cinco vezes. Levou dois meses a terminar, quando tinha planificado duas semanas. Deu para finalmente perceber o que é suposto fazerem todos os diferentes técnicos de animação que aparecem nos orçamentos e que, até lá, julgava serem apenas para grandes produções.



Depois desta cena veio outra, sempre às apalpadelas, a fazer e a desfazer, sempre atrapalhada por dúvidas e um sentimento de urgência, de estar a perder tempo. Tinha escolhido este tema porque representava um problema e, estava a sê-lo.

Como se a situação precisasse de piorar, um dia, depois de acabar uma sequência, pus-me a brincar com as múltiplas camadas de desenho no ficheiro de Photoshop: céus de madrugada e de noite, rios largos e estreitos, árvores frondosas e despidas, barças diversas, burros e barqueiros... E os elementos re-alinharam-se. Trechos escolhidos e descartados vieram à tona, sobrepuseram-se. Apareceram então coisas calmas e inesperadas. É natural isto acontecer nas fases preliminares de um projeto, os estudos gráficos fazem-se para isso. Mas, o trabalho já ia adiantado, conhecia tudo e, mesmo assim, não estava à espera do que via.



9.

Olha!... O acaso fazia as coisas melhor do que eu. Talvez fosse então uma boa ideia chocar os elementos necessários, mais ou menos ao acaso, e ver os resultados. Re-trabalhar a partir dali. Cada combinação nova era um prazer, uma surpresa. Fiquei encandeada... Abriam-se tantas hipóteses que deixei a sequência de lado. Ela afinal estava feita, era só tomar decisões sobre a combinação dos elementos. Adiei a decisão e fui para outra.

Quatro meses depois, voltei a pegar na cena e refiz a sequência quase toda. Burro, barco, barqueiro... Não utilizei as imagens, para mim, fascinantes que o acaso tinha feito aparecer. Mas, elas serviram para perceber que, quando se larga o controlo já a meio do processo, coisas interessantes continuam a acontecer. Claro que não acontecem do nada, mas das conjunções de coisas existentes, portanto criadas, fabricadas. Mas também percebi que esta enriquecedora "autogestão" das imagens tem que continuar controlada ao nível do movimento para que não se torne uma cacofonia visual. E, claro que este processo de despertar o controlo no decorrer do trabalho só é possível quando se tem muito tempo à disposição.

Enquanto ia avançando - devagarinho - com a imagem, pensava no texto. De vez em quando ouvia-o, empurrava trechos para um lado ou para o outro. Ficava melhor mas nunca realmente bem. Nasceu a ideia de, já agora, trabalhar apenas com clichés e frases feitas. Tentei e rapidamente cheguei a um ponto onde não aguentava mais ouvir nem o texto novo, nem o antigo. Parecia-me tudo redundante.

Este texto estava já dentro de mim. Não precisava das informações que era suposto dar.

Mas o que seria das outras pessoas, que nunca o tinham ouvido? O que apreenderiam do filme? Mostrei o filme a algumas pessoas. Quem ignorava o meu processo não se queixou da falta de comentário/informação. Mais importante ainda, as pessoas tinham sentido coisas, tinham sido levadas, cada uma para o seu lado mas, levadas. A concentração de informação na palavra, compacta demais, tinha impedido que pudessem fluir com a parte visual e sensorial do filme. Nesta versão, com a ausência de texto, o espectador podia ter perdido alguma parte da minha ideia mas, tinha de certeza ganho espaço e liberdade para movimentar-se ele próprio dentro das imagens.

Isto decidiu-me. Desisti de qualquer voz over. Mas, neste caso, precisava de uma indicação, algo para encaminhar o espectador para o meu lado... Nós, os lentos. Passei o título, que, até agora, tinha estado no fim do filme, para o início. E fi-lo seguir de uma breve citação em epígrafe, como uma prancha de mergulho, como que a dizer : "*Podem entrar por aqui*". É pouco, mas parece-me necessário, e espero que sirva para afunilar um pouco os pensamentos de quem vê. Nós, os, lentos, vivemos no tempo como peixes na água. Fora da água, o peixe morre. Fora do tempo, não há vida possível.

A frase é tirada de *A Ordem do Tempo* (2018), do físico Carlo Rovelli. Por via da filosofia, e já não da ciência, esta ideia acaba por aproximar-se da que é referida pelo filósofo Gilles Deleuze em *Cinéma 2: L'image-Temps* (1985) como um paradoxo, e não um lugar-comum; de que somos interiores ao tempo, que vai desenrolando sempre novos presentes, ao mesmo tempo que conserva todos os passados, como se a memória não fosse uma característica do ser humano, mas do próprio tempo.

Mas se o meu filme não tinha texto, precisava de banda sonora. Parecia-me que, se me tinha livrado da palavra, não era para ser invadida pela música. Comecei a colecionar ambientes e sons de natureza. Também tinha encontrado no site da NASA um tesouro de "sons das esferas" no domínio público, com títulos como "Jupiter upstream acoustic waves" ou "Earth proton whistler". Foi com estes elementos que o Pedro Filipe Marques criou depois um mundo sonoro para o filme.

À medida que avançava na finalização, tornou-se claro que todas as cenas acabadas tinham uma duração bem mais comprida que a minutagem inicialmente prevista. Ao mesmo tempo, acontecia um processo natural, talvez o único pelo qual não precisei de fazer escolhas conscientes, nem tive dúvidas dignas de se mencionar : algumas cenas simplesmente desapareceram. Houve assim, pelo menos três ou quatro cenas que se esvaneceram. Tinham deixado de fazer sentido.

3. QUANTO REALISMO É PRECISO?

"Timing gives meaning to movement," escreve John Lasseter no prefácio do *Timing for Animation* (2009) de Whitaker e Halas. Para que apareçam significado e intenção dum movimento não basta reproduzir a duração dele em tempo real. Tem de se lhes acrescentar o tempo das emoções. E estas, no caso do cinema, de animação ou não, têm de passar pela visão para chegar ao intelecto. Sem esta mediação, tudo vai mais depressa. Os ouvintes cegos dos primeiros audiolivros em vinyl costumavam passar os 33 rotações a 45 para que a acção avançasse a uma velocidade que não deixasse o interesse esmorecer. Hoje existem aplicações que permitem ouvir podcasts e audiolivros mais depressa. Mas, no cinema, a velocidade de processamento do que é visto tem de ser respeitada. E percebi que tenho tendência a sub-avaliá-la

em muito. O tempo do cinema nada tem a ver com o tempo real.

A última cena que fiz, depois de já quase tudo terminado, foi aquela que, para mim, representa a paz, o silêncio, o parar que não é morte, mas vida: os pés na água. Nem sabia exactamente como a ia fazer. Queria um movimento fluído, para não distrair da sensação de paz. Virei-me outra vez para a rotoscopia, só que, neste caso, fui eu que filmei o material de referência. As ondas, elas, poderiam ser muito menos realistas, para compensar.

Mesmo assim, acho que foi o realismo dos pés que me "obrigou", depois de animar as ondas, a colocar a camada da areia molhada. Não tinha pensado nela, mas de repente fez falta. Olhava e não estava certo. Porquê? Realismo puxa realismo, de uma maneira que só uma tomada de consciência reiterada consegue evitar. Se é que se quer evitar. Mas, eu quero evitar. Para que uma cena funcione, acaba por ser o timing do movimento que conta, a sua verdade psicológica, não o quanto a pessoa ou o objeto se assemelha aos que povoam a vida real.



10.



11.

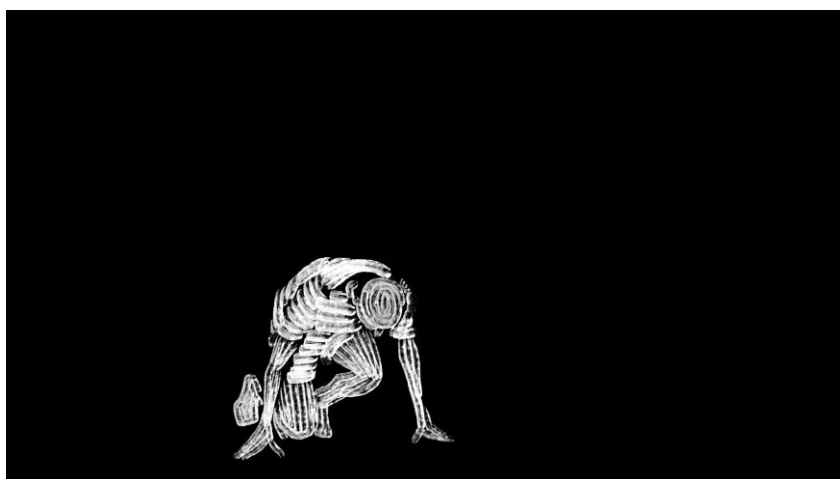
E foi a ver o Pedro Filipe Marques trabalhar o som desta cena em particular, a fazer com ele escolhas de bruintagens (põe-se o som do sapato a cair?) que me dei conta que, se sabia que acrescentar um som à uma ação tem o poder de tornar visível algo que escaparia à atenção, não tinha consciência que este processo segue a mesma potenciação que os pormenores no desenho. Mais realismo pede sempre mais realismo, seja ele visual ou sonoro. E quando, de detalhe em detalhe, acabamos por nos encontrar num registo completamente realista, tudo o que não cabe neste registo parece forçado, pateta, ridículo. Pior, parece errado. É esta a razão que nos leva, normalmente, a dizer que um desenho ficou melhor quando apenas ficou mais realista. Mas é a ausência (e não a falta) de certos pormenores que permite que cada um se aproprie dos acontecimentos. Num registo de intenso realismo, deixa de haver espaço de cabeça, espaço de movimentação própria do espectador. Tudo é apenas o que é.

CONCLUSÃO

*"Time is the school in which we learn,
Time is the fire in which we burn"*
Delmore Schwartz

Quem vai mais devagar, vê mais coisas. Um lado positivo desta minha paralisia, que talvez devesse apenas chamar lentidão, é que, forçosamente tive mais tempo. A angústia cegou-me, mas não dominou a integralidade do processo. Até posso, agora, vê-la como uma maneira de me obrigar a mim própria a ir mais devagar. Ir mais devagar num espaço de tempo alargado. Ir avançando, ao contrário do meu habitual, que é esperar pela última hora, procedimento que não deixa outra hipótese que a de correr. E "não tive tempo" autoriza a todas as desculpas. Desta vez, tive tempo. Tomei tempo.

Para escrever este relatório repassei por e repensei em todo o processo de elaboração do filme. E, por mais extrema que esta dedução seja, parece-me possível que a minha "paralisia" tenha parte da sua origem no sucesso da rotoscopia do primeiro plano que finalizei, que é também o primeiro plano do filme.



12.

No sentido em que, fosse o que fosse que viesse depois, teria de estar à altura desta primeira cena. Isto obrigou-me a ir procurar longe e não me deixou ficar com as primeiras soluções, o que é bom, ao mesmo tempo que me encostou bastante ao argumento do animatic, o que pode não ter sido tão bom. Porque, se a partir desta referência, tinha conseguido fazer uma imagem tão bonita e clara, com um sub-texto legível, havia de conseguir com o resto. Além de mais, queria conseguir sem rotoscopia. Ou o menos possível. Só tinha era de trabalhar.

Por outro lado, eu estava à espera dela, da "paralisia", e fiz este filme em parte para a tentar domar. Para já, consegui.

BIBLIOGRAFIA

BRAND Stewart (2000) *Clock Of The Long Now : Time And Responsibility - The Ideas Behind The World's Slowest Computer*. New York : Basic Books.

BROOK, Peter (2003) *Oublier le temps*. Paris: Éditions du Seuil.

CHOWN Marcus (2002) *The Universe Next Door*. London : Headline Book Publishing.

DELEUZE Gilles (1985) *CINÉMA 2 : L'IMAGE-TEMPS*. Paris: Éditions de Minuit.

GRAFTON Anthony, ROSENBERG Daniel. (2010) *Cartographies of time -A History of the Timeline*. New York : Princeton Architectural Press.

LAMBÉ Eric, DE PIERPONT Philippe (2005) *La pluie*. Bruxelles: Casterman.

LAMBÉ Eric, DE PIERPONT Philippe (2008) *Un Voyage*. Paris: Futuropolis.

NEWMAN Michael (2013) *Drawing Time, Tacita Dean's Narratives of Inscription*. Enclave Review 7, Spring Issue, pp.5-9.

ORANGE, Tommy (2018) *There, There*. New York: Alfred A. Knopf .

ROVELLI Carlo (2018) *A Ordem do Tempo*. Lisboa: Objectiva.

WELLS Paul, HARDSTAFF Johnny, CLIFTON Darryl (2008) *Re-imagining Animation The Changing Face of the Moving Image*. Lausanne: Ava Publishing.

WHITAKER Harold, HALAS John. (2009) *Timing for Animation*. Waltham: Focal Press.

ZERUBAVEL, Eviatar (2003) *Time Maps: Collective Memory and the Social Shape of the Past*. Chicago: The University of Chicago Press.

FILMOGRAFIA

STENNER Chris, UIBEL Arvid, WITTLINGER Heidi (2001) *Das Rad*

SWITZGEBEL Georges, (1982) *Le ravisement de Frank N. Stein*

SWITZGEBEL Georges, (1985) *78 tours*

SWITZGEBEL Georges, (2004) *L'homme sans ombre*

SWITZGEBEL Georges, (2011) *Romance*

TOCCAFONDO Gianluigi, (1999) *Pinocchio*

TOCCAFONDO Gianluigi, (2004) *Piccola Russia*

WEBGRAFIA

BESEN Ellen (2004) *The Drive to Realism: From Disney to Harryhausen to Landreth — Part 1*
<https://www.awn.com/animationworld/drive-realism-disney-harryhausen-landreth-part-1>
(acesso 28.6.19)

BUYSÁKI György (2018) *Spacetime and the Hippocampus | György Buzsáki*
<https://www.youtube.com/watch?v=1vbItd0l1r0> (acesso 17.10.18)

CANEMAKER John (1996) *Slipsliding between Animation and Reality*
<https://www.nytimes.com/1996/11/24/movies/slipsliding-between-animation-and-reality.html> (acesso 21.7.19)

CRULL Elise (2018) *You thought quantum mechanics was weird: check out entangled time*
<https://aeon.co/ideas/you-thought-quantum-mechanics-was-weird-check-out-entangled-time>
(acesso 4.2.18)

MORGAN Katie It's so real it's fake: An exploration of realism in animation
https://www.academia.edu/2941748/It_s_so_real_it_s_fake_An_exploration_of_realism_in_animation (acesso 15.6.19)

MÜLLER Richard(2016) Why does time advance?
<https://www.youtube.com/watch?v=FYxUzm7gQkY> (acesso 5.2.18)

SHAW Zack (2017) *Psychological Realism in Modern Animation: Greater Unities of Form and Content*
<https://repository.library.northeastern.edu/files/neu:cj82ps56n/fulltext.pdf> (acesso 21.7.19)

STEINBERG Mark (2014) Realism in the Animation Media Environment: Animation Theory from Japan
https://www.academia.edu/7116020/_Realism_in_the_Animation_Media_Environment_Animation_Theory_from_Japan_in_Animating_Film_Theory_ed._Karen_Redrobe_formerly_Beckman_ (acesso 18.06.19)

ILUSTRAÇÕES

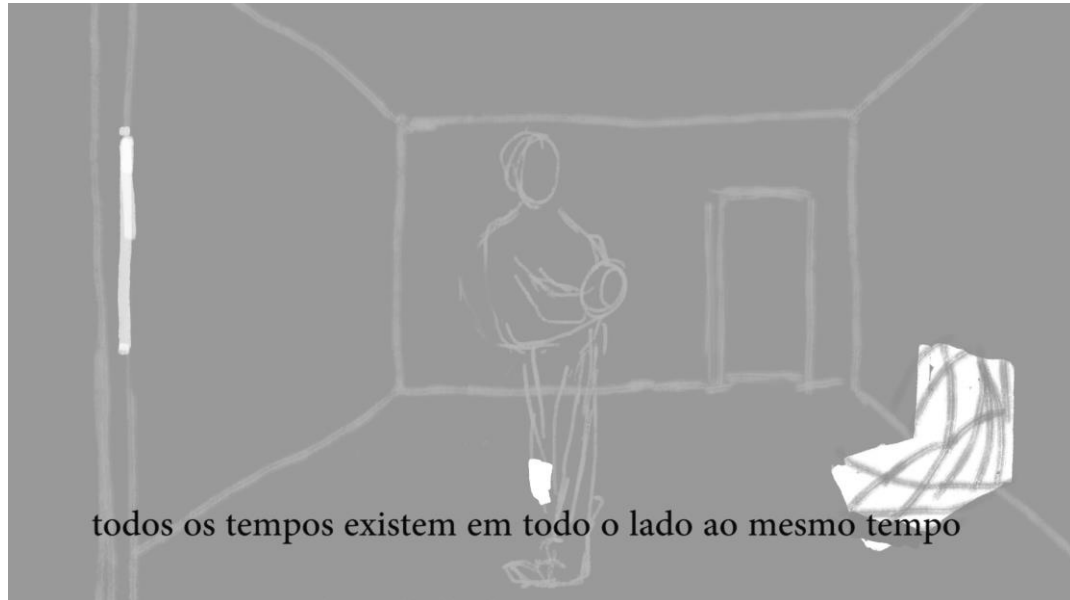
1. Richard Cartwright	<i>Sailboat at midnight</i> (2009)
2. Robert Fry	<i>Blythburgh Estuary, Suffolk</i> (1892)
3. Wanda Koop	<i>Deep Bay</i> (2007)
4. Marian Plug	<i>Hoog Eiland</i> (1982-87)
5. Eric Lambé	<i>Un voyage</i> (2008)
7. Georges Schwitzgebel	<i>L'homme sans ombre</i> (2004)
8. Gianluigi Toccafondo	<i>Pinocchio</i> (1999)

As restantes ilustrações (9-12) são minhas. As ilustrações 10-12 aparecem no filme acabado, a ilustração 9 não.

ANEXOS:

1. Sobre fragmentos de frases, ensaiei ideias visuais. Provei imagens, como se provam roupas, ou até figurinos.

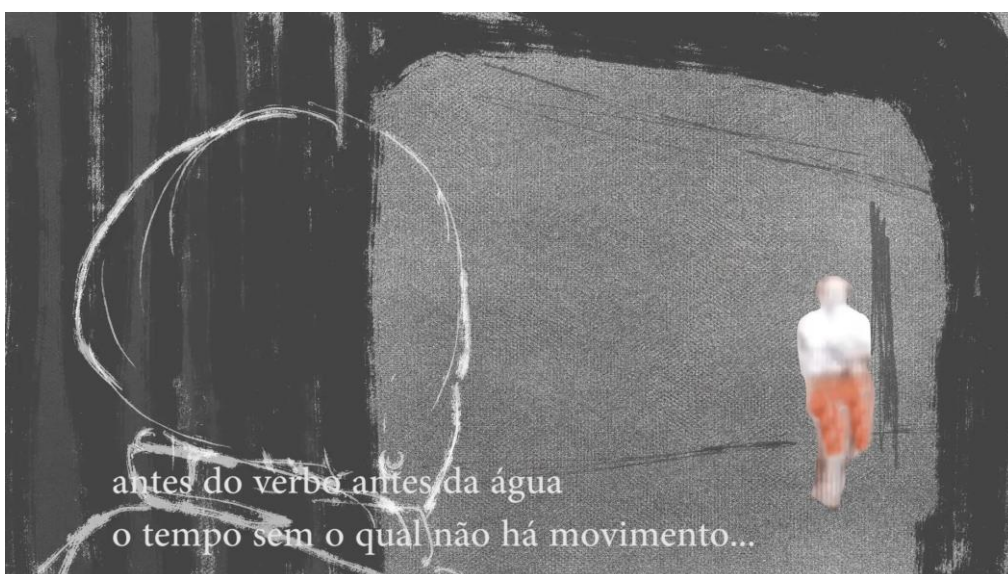
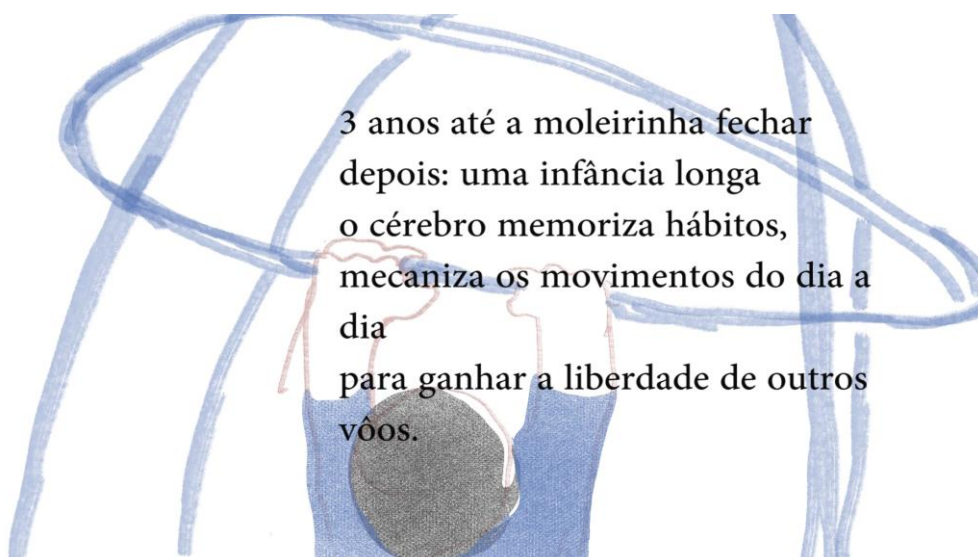
Isto? :

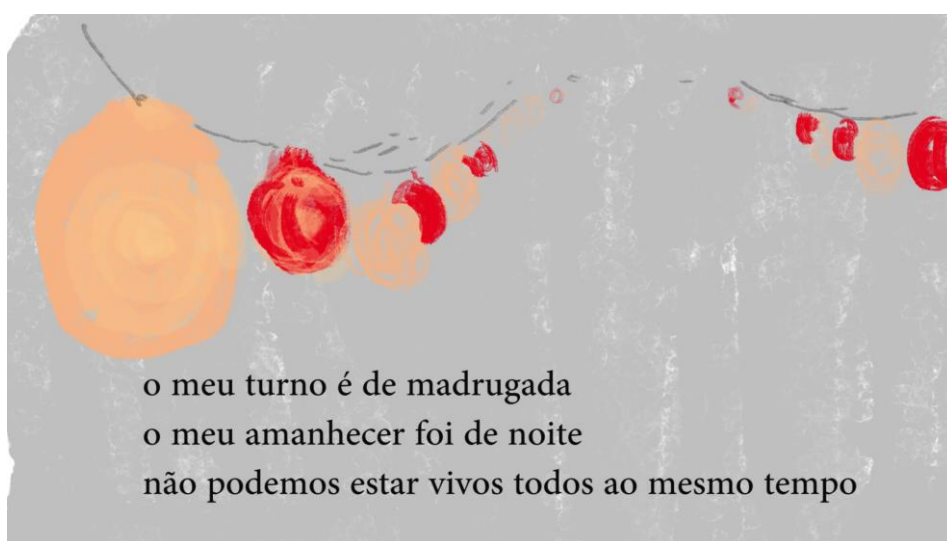


aquilo? :



ou outra coisa ainda?







entre as imagens está o que conta
entre as notas está a música
entre os segundos a vida

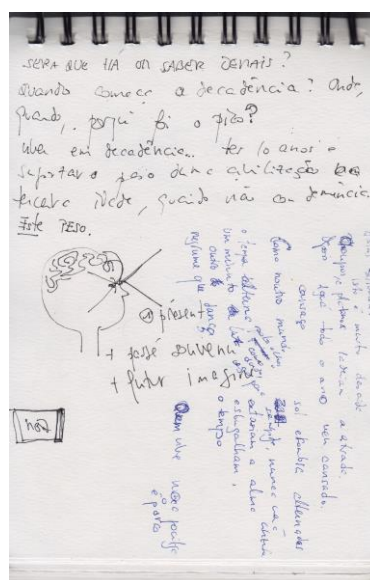
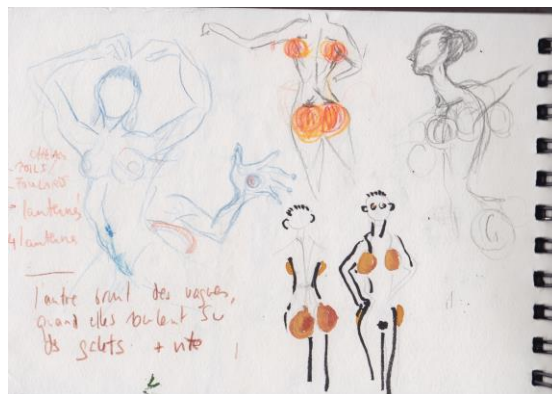


Tu corres, mas o tempo é.
tu chegas ao fim, ele continua.



Um rio nasce, corre, flui, foge,
pode abrandar, mas nunca pára.

O caderno preto :



ma vie trébucher sur l'épave temp-
 jst-elle ou non se s'élève le
 remonte soi-même plus vers le jour,
 sachant qu'il est obligé de s'en aller. L'après
 d'aujourd'hui est déterminé en partie par
 la chute de l'épave temp-
 toute l'épave temp-
 Stockholm.
 Västana = 1937 = dernière
 de la guerre → pour mieux le
 mène → l'épave temp- se met à
 tourner!! l'après vers le centre.
 Gödel 1949
 se deux pages de la
 Västana ne dépende de la loi, et du côté
 d'un de son résultat de la loi.
 1949 n'est devenu que de la loi
 1949

[illegible]

O verde:

