UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

CENTRO DE ARTES

CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO

A EVOLUÇÃO DO PROCESSO DE PRODUÇÃO E A NARRATIVA NO GÊNERO DE FANTASIA

Análise entre “Jasão e os Argonautas” e “Game of Thrones”

Thalita Ferreira Mendonça

Pelotas - RS

2014

Thalita Ferreira Mendonça

A EVOLUÇÃO DO PROCESSO DE PRODUÇÃO E A NARRATIVA NO GÊNERO DE FANTASIA

Análise entre “Jasão e os Argonautas” e “Game of Thrones”

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial à conclusão do curso de graduação da Universidade Federal de Pelotas, para obtenção do grau de bacharel em Cinema de Animação.

Orientadora: Professora Gissele Cardozo

Pelotas - RS

2014

Resumo

O presente artigo procura analisar as mudanças ocorridas no processo de produção de produtos audiovisuais do gênero de fantasia depois da introdução da computação gráfica no cinema e na TV, bem como seus efeitos na narrativa do dito gênero. O primeiro passo na realização desse trabalho foi um traçado histórico e uma reflexão sobre o gênero de fantasia, sua narrativa, e inserção da computação gráfica no cinema. Em segundo passo, a fim de exemplificar as mudanças ocorridas na produção e na narrativa em consequência da evolução da tecnologia, uma análise entre o filme ***Jasão e os Argonautas*** (1963), dirigido por Don Chaffey e o episódio ***The Children***, dirigido por Alex Graves, da série de TV ***Game of Thrones*** (2014) foi feita.

Palavras-chave: cinema de animação; gênero de fantasia; computação gráfica; narrativa; produção; efeitos visuais.

Abstract

This article aims to analyze the changes in the production process of audiovisual products from fantasy genre after the introduction of computer graphics in film and TV, as well as its effects on the narrative of said genre. The first step in the realization of this work was a historical overview and a reflection on the fantasy genre, its narrative, and the insertion of computer graphics in films. In the second step, in order to illustrate the changes in the production and narrative as a result of technological developments, an analysis of the film ***Jason and the Argonauts*** (1963), directed by Don Chaffey and the episode ***The Children***, directed by Alex Graves, from the TV series ***Game of Thrones*** (2014) was made.

Key-words: animation; fantasy genre; computer graphics; narrative; production; visual effects.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – ÁRVORE CORAÇÃO…….……15

FIGURA 2 – MÃO SAINDO DO CHÃO.....15

FIGURA 3 – ESQUELETO SEGURANDO UMA ESPADA.....16

FIGURA 4 – JASÃO LUTANDO ESQUELETOS.....17

FIGURA 5 – HODOR LUTA CONTRA DOIS ESQUELETOS.....18

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO ……..……..…….……...…… 6

1. A NARRATIVA E A TÉCNICA NO GÊNERO DE FANTASIA ....…….11

2. ANÁLISE ENTRE "JASÃO E OS ARGONAUTAS" E "GAME OF THRONES"....14

CONSIDERAÇÕES FINAIS.……...…….…….20

REFERÊNCIAS…….....…….…….....22

Introdução

A fantasia encontra sua origem como gênero na literatura, sendo este um dos mais antigos e dando origem a muitos outros. A mesma é considerada por alguns como o equivalente moderno da mitologia, tendo suas raízes em mitos e lendas. O poder que o gênero possui, de extrair fatos cotidianos e personagens muitas vezes reais e os colocar em um mundo onde coisas surreais acontecem, tem afetado a espécie humana desde seus primórdios.

A definição do que constitui o gênero de fantasia, porém, tem sido causa para debate desde seu surgimento, sendo que esta tarefa muitas vezes é deixada a cargo do leitor. Julio Jeha, professor da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), comenta, em artigo publicado em seu site, sobre a confusão que o termo causa entre diversos autores (2009, p. 03)

> A confusão é tamanha que Vax (1964:121-122) opta por uma definição estipulativa: cada crítico ou leitor deve estabelecer arbitrariamente o que entende por fantástico. Da mesma, forma Gattégno (1971: 5) desconhece qualquer definição satisfatória de ficção científica e deixa a cargo do leitor a tarefa de identificar o que seja tal tipo de literatura. Bleiler (1948: 3) e Manlove (1975: 1), por sua vez, reclamam que fantasia possui diferentes significados para diferentes pessoas, e confessam sua incapacidade de definir o termo.

Para Marie-Anne Kremer, doutora em literatura pelas Universidade Federal de Minas Gerais e Bekerly Universiy, a maior dificuldade em definir o que é fantasia está justamente em se definir o que é real, afinal, para muitos o sobrenatural é dificilmente considerado algo fantástico. A noção de uma cobra falante enquanto possa parecer absurdo e irreal para alguns, faz parte da crença de uma outra parcela da população para quem isso é algo absolutamente possível, obra de uma divindade que os mesmos consideram irrevogavelmente real. Contudo, Kremer considera que a dualidade é essencial para a fantasia, pois a mesma relativiza "o real e a nossa realidade quotidiana através de um universo paralelo e mítico. Infalivelmente indexada pelo real, a narrativa do imaginário questiona a verossimilhança e a referência, colocando em xeque a realidade através da ambiguidade"

Embora o autor tenha que questionar e muitas vezes divergir da verossimilhança, ele deve manter a coerência intratextual, pois é ela que possibilita a suspensão da descrença[1].

[1] Suspensão da descrença se caracteriza quando um leitor ou espectador aceita como verdadeiras as premissas de uma obra de ficção. *Fonte: http://www.upf.br/facineforum/?p=19855* – Acesso em 21/09/2014.

Jeha continua em seu artigo explicando as várias definições de fantasia e cita uma provinda do autor de *The Game of the Impossible: A Rhetoric of Fantasy*, W.R. Irwin. (2009, p.05)

> Para Irwin (1976: 59), o que caracteriza a fantasia são os métodos de persuasão que o autor utiliza; mais especificamente, "as fantasias são controladas por uma preposição ou um entendimento, geralmente não afirmado, mas facilmente formulado, que se opõe ã norma e a desloca temporariamente". A retórica na fantasia tem como propósito "persuadir o leitor por meio da narrativa de que uma invenção contrária aos fatos conhecidos ou presumidos é existencialmente válida.

A fantasia apresenta ao leitor um mundo novo, diferente daquele em que ele se encontra, com a adição de elementos que não existem no seu cotidiano. "O outro mundo é possível de acordo com leis físicas e sociais próprias, que capacitam o autor a projetar uma ficção em algum ponto no espaço e no tempo." (JEHA, 2009, p.13). De acordo com Irwin, apesar de se opor à norma conhecida pelo leitor, a narrativa tem como objetivo convencê-lo de que esse novo mundo é válido existencialmente, ou seja, tem sentido no contexto em que é proposto.

Para J.R.R. Tolkien, autor de *O Senhor dos Anéis*, cita Jeha, o autor de fantasia cria um mundo secundário, em contraste com o primário. Nesse mundo secundário, a realidade projetada inspira uma crença secundária no leitor, nesse sentido a coerência interna precisa ser consistente.

Jeha é enfático ao dizer que "toda literatura cria mundos secundários cuja coerência deve levar o leitor a suspender sua descrença" (2009, p.11).

> Como Tolkien, C.N. Manlove define a fantasia segundo a criação de mundos impossíveis ou supernaturais. Para Manlove (1975: 10), fantasia é "Uma ficção que evoca um sentimento de prodígio e contém um elemento substancial e irredutível de supernatural ou mundos, seres ou objetos impossíveis, com os quais o leitor ou as personagens na história se tornam pelo menos parcialmente familiares."

Quando a narrativa é bem sucedida nesse aspecto, há um afastamento das regras pelas quais cada indivíduo entende o mundo ao seu redor, e consequentemente a imersão do leitor na história, é facilitada.

Embora a literatura tenha sido seu berço, o gênero de fantasia não se limitou a ela. O surgimento do cinema como mídia e forma de arte no final do século XIX fez com que o gênero de fantasia encontrasse nele um forte aliado. Foi através do cinema que o conceito de imersão, nesse caso do espectador na história tomou uma outra dimensão. Os elementos de fantasia que antes dependiam da descrição do autor e de uma potente imaginação para ganhar vida, agora são visíveis aos olhos humanos. É graças aos efeitos especiais e posteriormente,

com o surgimento da computação gráfica (CG), aos efeitos visuais, que o gênero de fantasia saiu da imaginação humana e tomou forma diante dos nos olhos, através de uma tela de cinema, televisão e outros dispositivos.

Um dos primeiros registros do gênero de fantasia no audiovisual são os trabalhos do diretor francês Georges Méliès, que misturava ficção cientifica[2] e fantasia, e por sua vez costumava usar truques de fotografia e cenários espetaculares para criar suas histórias, exemplo de *Le Voyage Dans La Lune* (Viagem à Lua, 1902). Quase três décadas depois, em 1928, Hans Ritcher também experimentava efeitos especiais em seu curta chamado *Vormittagsspuk* (Aparições Antes do Café da Manhã). Usando animação de *stop-motion*[3], Ritcher fazia chapéus voarem e objetos inanimados se mexerem.

Em 1927 surgiu o som no cinema e com ele inovações nos efeitos especiais, criando novas possibilidades para a produção de fantasia. Na década de 30, a indústria de efeitos especiais continuou a crescer, com filmes como *Drácula* (Karl Freund, Tod Browning - 1931), *Frankenstein* (James Whale - 1931) e *King Kong* (Ernest B. Schoedsack, Merian Caldwell Cooper - 1933). O gorila em *King Kong* foi criado por um dos pioneiros dos efeitos especiais no cinema, Willis O'Brien.

Os anos que vieram depois da Primeira Guerra Mundial moveram o foco para o espaço sideral. Alguns dos filmes mais marcantes no quesito efeitos especiais foram *Destino à Lua* (Irving Pichel - 1950), que rendeu ao produtor George Pal seu primeiro Oscar de efeitos especiais, e *Guerra dos Mundos* (Byron Haskin - 1953).

A evolução técnica na década de 60 foi pequena. Foi nessa época, em 1963, que o filme *Jasão e os Argonautas*, do diretor Don Chaffey, foi lançado. Nele trabalhou Ray Harryhausen, aprendiz do animador de *stop-motion* Willis O'Brien. Foi graças ao trabalho de Harryhausen com a técnica de *stop-motion* que o filme *Jasão e os Argonautas* foi imortalizado. Uma das sequências mais famosas desse filme, a batalha entre esqueletos e humanos, será

---

[2] Ficção Científica e Fantasia são substancialmente diferentes categorias, contudo, a linha que separa as duas é bem tênue. Star Wars é um exemplo clássico de como as duas coisas podem se misturar, ao mesmo tempo em que o mesmo se encaixa claramente dentro do gênero de ficção científica, o filme também incluí importantes elementos de fantasia como A Força e espécies alienígenas. Os autores tanto de fantasia como de ficção científica tendem muitas vezes a sobrepor um ao outro, tornando a distinção entre os dois algo muitas vezes difícil de se traçar. Fonte: http://thescriptlab.com/screenplay/genre/fantasy

[3] Animação em *stop-motion* pode ser pensada como uma série de fotografias estáticas. Objetos ou fantoches são movidos e filmados quadro a quadro para simular o movimento. Filmes como o primeiro *King Kong* (1933) e *Guerra nas Estrelas* (1977) fizeram grande uso de animação em *stop-motion* utilizando miniaturas e bonecos. O primeiro registro do seu uso é creditado a J. Stuart Blackton e Albert E. Smith para trazer um circo de brinquedo a vida em *Humpty Dumpty Circus* (1898). Fonte: http://www.techopedia.com/definition/109/stop-motion-animation

analisada nesse trabalho. Foi no final dos anos 60, em 1968, que o filme de Stanley Kubrick, *2001 - Uma Odisseia no Espaço*, vencedor do Oscar, causou um novo avanço dos efeitos especiais.

Embora a indústria de efeitos especiais não tenha tido grandes avanços até o final da década de 60, a indústria de computação gráfica[4] fez grandes progressos. Crescendo ainda mais na década de 70. Foi no filme de Richard T. Heffron, *Futureworld*, de 1976, que a primeira imagem de computação gráfica em 3D foi mostrada em uma tela de cinema.

Depois desse primeiro momento de descoberta das possibilidades da computação gráfica, George Lucas concebeu a franquia de Guerra nas Estrelas, que fez uso de efeitos especiais e visuais nunca antes vistos. O filme *Guerra nas Estrelas: Uma Nova Esperança*, de 1977, inspirou muitos efeitos de computação gráfica que estavam por vir.

Com a evolução do computador e sua integração na sociedade, a computação gráfica sofreu um avanço significativo na década de 80. Algumas conquistas importantes foram o primeiro personagem humano em CG[5] (computação gráfica) e a invenção do efeito Gênesis para criação de paisagens com uma temática alienígena, iguais as usadas em *Jornada nas Estrelas II: A Ira de Khan* (Nicholas Meyer, 1982). *Tron: Uma Odisseia Eletrônica* (Steven Lisberger - 1982), fez uso de 15 minutos de imagens completamente renderizadas em CG, incluindo a famosa sequência do ciclo de luz.

Na década de 90 os efeitos de computação gráfica começaram a ficar cada vez mais realistas. Avanços são percebidos no filme *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final* (James Cameron, 1991) e também com o filme de Steven Spielberg, *Jurassic Park: O Parque dos Dinossauros*, de 1993. Em 1995, *Toy Story* de John Lasseter, foi o primeiro filme de animação totalmente produzido em computação gráfica. A década de 90 termina com *Matrix*, com direção de Andy e Lana Wachowski, que introduziu o efeito *bullet time*[6].

Ao entrar no século 21, as possibilidades trazidas pela computação gráfica tornaram-se quase infinitas. Com uma estética cada vez mais realista, filmes como *O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel* (Peter Jackson, 2001), *Matrix Reloaded* (Andy e Lana Wachowski, 2003) e *O Expresso Polar* (Robert Zemeckis, 2004), ampliaram os limites e

[4] Área da computação que se destina ao processamento, manipulação e interação de imagens.
[5] *Looker* dirigido por Michael Crichton em 1981.
[6] *Bullet time* é um efeito visual introduzido em filmes e jogos de computador recentemente, através do qual a passagem do tempo é retardada de modo que um observador possa ver objetos que de outra maneira estariam passando pela cena de maneira muita rápida para serem vistos. Fonte: http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/BulletTime - Acesso em 23/10/2014.

possibilidades da computação gráfica. *O Senhor dos Anéis* foi o primeiro a fazer uso da inteligência artificial para os personagens feitos digitalmente, como também criou o primeiro personagem foto realista através de captura de movimento. Além disso, em 2004, o filme de animação *O Expresso Polar* se destacou por ser o primeiro a usar captura de movimentos em todos os personagens do filme.

Muitos avanços foram feitos quando entramos na era dos efeitos foto realistas. Nos últimos anos, imagens geradas por computador tornaram-se quase que a norma em qualquer filme de fantasia que chega ao cinema.

O surgimento da computação gráfica causou uma mudança no processo de produção do gênero de fantasia no audiovisual. Com a capacidade de criar mundos cada vez mais realistas, o gênero de fantasia também procurou cada vez mais o realismo no seu mundo inventado. Já não era suficiente um homem vestido de gorila, a encenação não satisfazia mais ao público, era preciso ir mais longe. O gorila precisa existir por si só e parecer real ao mesmo tempo em que ele conversava com um humano normalmente. Se no nosso mundo real tal gorila é impossível de ser achado então é necessário se criar um novo mundo. Os efeitos especiais necessários para causar a ilusão de existência daquilo que não existe, que antes eram feitos no set de filmagem com truques de câmera e animações de *stop-motion*, agora são feitos nesse novo mundo criado pela computação gráfica, o mundo virtual, onde as leis que regem o mundo real podem ser dobradas e recriadas, dando ao gênero de fantasia um poder de construção de narrativa e, por sua vez, de imersão do espectador nesse mundo, muito maior.

Considerando essas questões, o problema de pesquisa desse artigo é: Quais são as consequências que a entrada do audiovisual para a era digital e as mudanças decorrentes no processo de produção trouxeram para a narrativa no gênero de fantasia?

O objetivo principal dessa análise é relacionar a computação gráfica às mudanças de produção no gênero de fantasia na chegada da era digital e compreender a importância da técnica na narrativa do gênero atualmente. Os objetivos específicos são: traçar um trajeto histórico do gênero de fantasia e da computação gráfica, já feita nessa introdução, compreender a demanda que a narrativa traz à técnica no audiovisual e entender a diferença entre efeitos especiais e visuais.

A metodologia aplicada a este trabalho será uma análise comparando os métodos de produção de duas cenas de dois produtos do audiovisual. A primeira é de um filme antigo chamado ***Jasão e os Argonautas***[7] (1963), dirigido por Don Chaffey, onde será analisada uma

[7] Titulo original: *Jason and the Argonauts*

cena específica em que Jasão luta contra vários esqueletos. A partir daí iremos traçar um paralelo, fazendo uma análise comparativa com uma cena da quarta temporada da série ***Game of Thrones*** (2014), extraída do último episódio da quarta temporada, ***The Children***, dirigido por Alex Graves, produzida pelo canal HBO e baseada na obra literária de fantasia "*A Song of Ice and Fire*" (1996) do autor George R.R. Martin. Tal cena foi inspirada na cena do filme de Chaffey, em que os personagens também lutam contra um grupo de esqueletos.

Além disso, três textos principais serão usados como base teórica ao decorrer do artigo. O primeiro é a tese de doutorado de 2010 do professor Roberto Tietzmann da Pontíficia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, **Efeitos Visuais Como Elementos de Construção da Narrativa Cinemaográfica em King Kong.** O segundo é um artigo dos autores Henrique Sobral e Fernanda Nardy Bellicieri, intitulado **Influências dos Meios Digitais na Narrativa** também de 2010. E por último um artigo da doutora em Literatura Comparada pelas Universidade Federal de Minas Gerais e Bekerly University, Marie-Anne Henriette Jeanne Kremer, chamado **O Numinoso no Cinema e na Literatura Fantástica.**

1 - A Narrativa e a Técnica no Gênero de Fantasia.

A narrativa não é somente uma necessidade humana como também uma peculiaridade. Somos os únicos animais da terra com essa capacidade de narrar, seja ele um fato que tenha acontecido no nosso cotidiano, ou uma história completamente inventada. Ela é essencial como mecanismo para a compreensão mutua e do mundo ao nosso redor, e também para a construção da sociedade.

Com a evolução da espécie humana e da nossa capacidade de comunicação, procuramos novas formas de narrar, de contar histórias. De muitas formas a narrativa é manifestada: pinturas rupestres, a fala, a escrita, óperas, música, teatro, cantigas, fotografia, rádio, televisão, cinema, dentre muitas outras. Cada uma dessas formas abriu discussão sobre o formato da narrativa e "sobre as consequências do novo em detrimento do antigo, na ocasião do surgimento de um novo formato ou nova tecnologia, e as potencialidades desse novo formato" (BELLICIERI, SOBRAL, 2010, p. 2). O cinema, no seu início, com o surgimento da câmera cinematográfica, sofreu também um período de transição. Filmes narrativos eram chamados de *photoplays* (fototeatro em tradução livre), uma vez que o mesmo era tratado como uma junção de teatro e fotografia. Foi com o aprendizado da parte dos cineastas das técnicas de

corte intercalados, montagem, enquadramento, técnicas base do cinema, que os *photoplays* passaram a ser chamados de filmes.

No século XX o cinema passou por uma outra transição, do analógico para o digital. Essa transição é um resultado de duas trajetórias paralelas: tecnologia computacional e a tecnologia midiática. Bellicieri e Sobral (2010) explicam que esse seria "o cruzamento digital entre o computador, desenvolvido para efetuar cálculos de dados numéricos, e as mídias, que permitiam arquivo de imagens, sons e textos sob diferentes formas."

Formatos que precedem o digital hoje tendem a serem traduzidos digitalmente. Essa nova forma de produção, a digital, permitiu também que novas técnicas surgissem, derivadas muitas vezes da sua versão analógica, como por exemplo é o caso dos efeitos visuais.

O professor e pesquisador da PUC-RS (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul), Roberto Tietzmann, na sua tese de doutorado intitulada "Efeitos Visuais Como Elementos de Construção da Narrativa Cinematográfica em King Kong", conta que essa mudança no processo de produção ocasionou uma distinção entre as nomenclaturas "efeitos especiais" e "efeitos visuais", a qual "ocorreu a partir do afastamento da captação fotoquímica e da difusão de meios eletrônicos de produção audiovisual na década de 1960 e 1970 e sua posterior digitalização a partir dos anos 1980 e 1990." (TIETZMANN, 2010, p 19).

Originalmente essas nomenclaturas eram usadas de forma a serem indistinguíveis, porém hoje, com a entrada da computação gráfica e a mídia digital, elas significam coisas diferentes.

Efeitos especiais, normalmente conhecido pela sigla SFX, passou a ser o termo usado paras as técnicas aplicadas em cena, em frente a uma câmera, técnicas que são passiveis de serem capturadas em filme. São truques óticos ou mecânicos, usando apenas elementos que existem fisicamente, como por exemplo água para criar uma chuva artificial, uma máquina de fumaça para criar neblina, ventiladores para criar ventos fortes, e outros efeitos atmosféricos são considerados efeitos especiais, assim como explosões feitas no set de filmagem, maquiagem protética, adereços e bonecos e até espelhos para colocarem juntos elementos que não estão sendo filmados ao mesmo tempo.

Em contrapartida, o termo efeitos visuais, conhecido então pela sigla VFX, passou a ser utilizado para denominar aqueles efeitos aplicados digitalmente, fora do set de filmagem. Roberto Tietzmann explica o momento em que os efeitos visuais se fazem necessários em um *live-action.* (2010, p. 18, 19)

> Efeitos visuais se apresentam quando a imagem cinematográfica precisa representar algo que é intrinsecamente inviável de ser filmado. Quando há o desejo de mostrar o que não acontece de uma só vez, de lidar com a passagem do tempo de maneira acelerada ou lenta, de mostrar o que não tem existência material ou que tem uma escala diferente da sugerida na imagem, o cinema precisa de um truque. Os efeitos visuais estendem a imagem cinematográfica para além de suas limitações de tempo e de espaço e abrem a possibilidade de um enriquecimento de seus conteúdos.

Mas quais são as consequências que a entrada do audiovisual para a era digital e as mudanças decorrentes no processo de produção, trouxeram para a narrativa no gênero de fantasia?

Através do computador imagens passaram a ser produzidas e modificadas, tendo elas a mesma credibilidade das que foram filmadas. A partir desse momento há uma mudança no processo de produção.

A história da imagem em movimento nasce da animação, foi apenas no século XIX que o cinema encontrou a fotografia e formou sua linguagem própria. Antes disso as técnicas usadas para criar a ilusão de movimento não passavam de desenhos em sequência. Contudo, na animação, o uso de desenhos não traz a mesma uniformidade e realismo que a fotografia traz, desenhos são representações, é uma realidade produzida. No século XX o cinema e o audiovisual como um todo busca negar essa realidade, ele procura se afastar de qualquer indício de que aquilo que está na tela não seja o real. Com advento da computação gráfica nos anos 90, os efeitos visuais passam a se tornar uma ferramenta fundamental para que o cinema atinja o nível de realidade que o mesmo propõe. Uma vez que efeitos visuais nada mais são do que manipulação de imagens digitais, de certa forma o cinema volta à suas origens, volta a animação.

O efeito visual propõe um aperfeiçoamento das figuras fantásticas antes geradas através dos efeitos especiais, tal aperfeiçoamento facilita a imersão do espectador na cena. Kremer afirma que é através da narrativa de fantasia que o irreal torna-se real aos olhos daqueles que a contemplam, "mas é somente através da dimensão óptica/ótica potencializada pelos recursos cinematográficos atuais que o hiper-real se realiza de forma tão convincente". A técnica ao auxílio da narrativa.

Quando vamos assistir um filme, seja ele na TV ou no cinema, procuramos nos imergir na história que nos é proposta e esquecer o mundo real seja por 2 horas ou 45 minutos. Ao entrar nesse novo mundo, contudo, não deixamos de o ver da maneira que o fazemos no mundo real. As técnicas empregadas na linguagem audiovisual são de extrema importância para convencer o público da premissa de que o mundo a sua frente é possível, tal feito é realizado

com maestria pelo gênero de fantasia através dos novos meios de produção. Kremer ainda complementa:

> Enxergando com (ou como) o visionário através do poderoso olhar cinemático, o espectador não imagina, mas vê o prodígio, o inusitado, o desconhecido hiper-realizados frente aos seus próprios olhos. Essa experiência presencial o favorece com uma sensação de que o irreal efetivamente existe. A dupla fase de criação fantástica que sobrepõe ao efeito de real a confirmação da presença do irreal através do hiper-real paradoxalmente instaura a coexistência do mundo natural e do mundo sobrenatural, embora a hiper-realidade seja uma afirmação da irrealidade, pois ela afirma o que não é.

Os efeitos visuais possibilitam a criação de um mundo tridimensional que envolve o público, o traz para dentro da tela, aprimorando por consequência a linguagem fílmica e a narrativa fantástica. A distinção entre o real e o hiper-real é uma linha tênue, tornando a suspensão da descrença, ou seja, aceitação do público das premissas da narrativa fantásticas como verdadeiras, algo muito mais fácil.

2 – Análise entre "Jasão e os Argonautas" e "Game of Thrones".

A sequência presente analisada, tanto no filme *Jasão e os Argonautas* de 1963, dirigido por Don Chaffey, quanto no episódio *The Children* (Alex Graves) da série de TV *Game of Thrones* de 2014, se trata de uma luta entre humanos e esqueletos. No caso do filme de Chaffey, foi usado *stop-motion* para a realização da sequência, já em *Game of Thrones*, na sua maior parte, foi a computação gráfica que foi utilizada para que a sequência tomasse vida. É a similaridade entre as duas sequências, tanto no tema, como nas ações tomadas pelos personagens, humanos e esqueletos, que nos facilita traçar um paralelo entre as técnicas utilizadas e a narrativa.

No caso da cena em que analisamos no episódio *The Children* dirigido por Alex Graves na série *Game of Thrones*, um misto de efeitos foram utilizados na produção, tanto efeitos visuais como efeitos especiais.

A cena em questão faz parte do décimo episódio da quarta temporada, intitulado *The Children* (As Crianças em tradução livre). Nessa cena, Bran Stark (Isaac Hempstead Wright) juntamente com seus companheiros de jornada, Jojen Reed (Thomas Brodie-Sangster), Meera Reed (Ellie Kendrick) e Hodor (Kristian Nairn), depois de um longo caminho percorrido,

chegam até seu destino final, a chamada árvore-coração, uma árvore gigantesca com um rosto esculpido em seu tronco. (Figura 1)

Figura 1 - Árvore-coração, *weirwood heart tree* no original. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ijN_IHNbaMI

Porém, ao chegarem perto da árvore, mãos começam a surgir do chão e agarram o pé de Jojen, o arrastando para trás. Sua irmã Meera corre para salvá-lo. Outras mãos começam a surgir e esqueletos armados com espadas emergem do chão para atacar todo o grupo. (Figura 2 e Figura 3).

Figura 2 - Mão saindo do chão. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ijN_IHNbaMI

Figura 3 - Esqueleto segurando uma espada. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ijN_IHNbaMI

Começa então a luta entre os esqueletos e os humanos ali presentes. Bran, sendo paralitico mas possuindo o poder de entrar na mente de outras pessoas e se apossar de seus corpos, entra na mente de Hodor e ajuda Meera a lutar contra os esqueletos. Logo começam a surgir mais esqueletos. Quando parece que eles vão ser dominados pelos mesmos, uma menina (criança da floresta) surge lançando bolas de fogo nos esqueletos, os explodindo em pedaços.

A sequência de luta acaba com eles entrando em uma caverna situada embaixo da árvore. Os esqueletos tentam segui-los mas assim que os mesmos entram na caverna seus corpos explodem. A criança explica que eles não podem segui-los pois o poder que os move é impotente naquele lugar.

Ao ver essa cena é possível se lembrar da famosa e histórica cena de luta de esqueletos no filme *Jasão e os Argonautas* (1963), dirigido por Don Chaffey. A cena foi criada pelo artista de efeitos especiais Ray Harryhausen[8] (1920 - 2013). Usando *stop-motion* ele fez com que sete esqueletos, os quais também surgiram do chão, batalhassem com espadas e escudos contra três humanos (Figura 4).

[8] Harryhausen teve como mentor, Willis O'Brien, já citado nesse artigo como um dos pioneiros dos efeitos especiais e da animação *stop-motion* no cinema.

Figura 4 - Jasão lutando esqueletos. Fonte: arquivo pessoal.

Em um artigo publicado no site do jornal britânico The Guardian, Ray Harryhausen descreve como foi o processo de produção da cena dos esqueletos em "Jasão e os Argonautas". Cada modelo de esqueleto tinha aproximadamente 25 centímetros de altura, sendo que seis ou sete foram feitos para essa cena. Harryhausen ainda conta,

> Quando todos os esqueletos se manifestaram para Jason e seus homens, eles são comandados por Acetes para "matar, matar, matar todos eles", e ouvimos um grito sobrenatural. O que se segue é uma sequência do qual tenho muito orgulho. Eu tinha três homens que lutam contra sete esqueletos, e cada esqueleto tinha cinco apêndices que se movem em cada *frame* separado do filme. Isso significava, pelo menos, 35 movimentos de animação, cada um sincronizado com os movimentos dos atores. Alguns dias eu estava produzindo menos de um segundo do tempo de tela; no final, [para ser produzida] toda a sequência foi um recorde de quatro meses e meio.

Para matar os esqueletos, Harryhausen optou por simplicidade quando decidiu os empurrar de um penhasco que dava para o mar.

> Era a única maneira de matar algo que já estava morto, e, além disso, assumimos que esqueletos não sabiam nadar. Depois de filmar um dublê saltando no mar, a pessoa responsável pelas próteses, jogou sete esqueletos de gesso para fora do penhasco, algo que tinha que ser feito corretamente na primeira tomada, já que não poderia recuperá-los. Até hoje existem, em algum lugar no mar perto do hotel na borda do penhasco, os ossos em gesso de sete esqueletos.

Possivelmente a cena animada por Harryhausen décadas atrás veio à mente dos produtores da série ao criar a cena dos esqueletos em *Game of Thrones*. Em entrevista ao site

Vanity Fair, o supervisor de efeitos visuais, Joe Bauer, e o supervisor de próteses, Barrie Gower, confirmaram o fato de que a cena de Harryhausen teve uma grande influência na cena de *Game of Thrones*. Os criadores queriam que, usando as ferramentas de efeitos visuais disponíveis nos dias de hoje, a sequência de luta de GoT (*Game of Thrones*) pudesse ser uma versão avançada da cena de *stop-motion* de Harryhausen.

A cena começou a ser conceituada no começo da quarta temporada. A lenda dos livros diz que os esqueletos são corpos animados pela mágica de outros seres conhecidos como *White Walkers* (Andarilhos Brancos, em tradução livre). Tais corpos podem ser animados em qualquer estágio de decomposição, o processo de produção da cena dependeria diretamente da aparência dos corpos, o quão intacto ou avançado se encontrava o estado decomposição dos mesmo.

Os movimentos foram coreografados pela equipe de dublês assim como qualquer outra cena de luta em *Game of Thrones*. Os esqueletos que foram eventualmente produzidos em computação gráfica, tiveram seus movimentos feitos através de rotoscopia, uma técnica de animação em que os movimentos dos dublês filmados servem como base para que a animação 3D ou tradicional possa ser traçada por cima. Alguns adereços foram criados para a cena, como partes de cabeça e um boneco de meio corpo, da cintura para cima, para pular nas costas do personagem Hodor, para que ele pudesse lutar com os esqueletos, parte em que o gigante batalha com dois ao mesmo tempo. (Figura 5).

Figura 5 - Hodor luta contra dois esqueletos. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=ijN_IHNbaMI

De acordo com Bauer, houve partes da sequência em que eles a fizeram inteiramente através de computação gráfica, sendo que o percentual ficou em 70 por cento computação gráfica e 30 por cento um misto de computação gráfica e próteses.

Os dublês usaram roupas verdes com alguns ossos de borracha e algumas partes do figurino coladas nela. Eles executaram a luta com os atores, logo depois saíram de cena e os atores executaram sua parte da luta de novo. Isso deu a eles a opção de fazer a sequência inteiramente em computação gráfica depois caso necessário.

Gower conta que eles fizeram um total de sete esqueletos, quatro ou cinco com roupas verdes e maquiagem com prótese e três ou quatro cabeças, ombros e braços de próteses. Bauer complementa que essa cena representa o maior uso de interação digital com os humanos na série até agora. Os dragões que também fazem parte da série são completamente digitais, porém até o momento sua interação física com humanos foi mínima.

Podemos perceber, traçando um paralelo entre os dois modos de produção, que a cena do filme *"Jasão e os Argonautas"* é inteiramente feita utilizando efeitos especiais, ou seja, técnicas usadas no set de filmagem, diante de uma câmera, com os bonecos dos esqueletos em si, se movimentando em *stop-motion.* Já a cena em *Game of Thrones* utiliza uma mistura de efeitos especiais com efeitos visuais, sendo na sua maioria o último caso.

Isso demonstra uma mudança no processo de produção em relação ao filme de Harryhausen, onde a produção era feita inteiramente no set de filmagem. Com o surgimento da computação gráfica e o advento dos efeitos visuais, a maior parte da produção da cena em si agora é feita fora do set de filmagem, ela é feita digitalmente, o que nós chamamos de pós-produção. Contudo, é possível notar que os efeitos visuais não anulam completamente a necessidade dos efeitos especiais, sendo o que o último acabou por se tornar um auxiliar do primeiro.

A principal diferença entre as duas produções está na profundidade dos detalhes e na sutileza dos movimentos. No que se refere a movimentação dos esqueletos, é nítida a diferença entre os de Harryhausen e os de *Game of Thrones*. O primeiro é muito mais travado e não tem a mesma fluidez do segundo, dando um ar quase que mecânico e robótico aos esqueletos, o que entra em conflito direto com sua natureza orgânica e acaba que por interferindo na suspensão de descrença do espectador. Isso é devido a limitação que a técnica de *stop-motion* trazia na época. Os esqueletos de 1963 acabam sendo representações daquilo que poderia ser, eles não atingem o mesmo nível de realismo da movimentação dos humanos. A coreografia precisa entre os atores e a animação em *stop-motion* é o que captura a atenção do público nesse caso.

Já em *Game of Thrones*, os esqueletos tem uma movimentação fluída, quase não se nota a diferença entre os mesmos e os atores. Isso é possível graças à técnica de rotoscopia[9], onde os movimentos dos dublês filmados em cena serviram como base para a animação dos esqueletos criados através de computação gráfica. Além do mais, os efeitos visuais aplicados na pós-produção adicionaram detalhes aos esqueletos na série de TV, como por exemplo a decomposição da carne humana e restos de roupas que trouxeram um realismo maior para cena. O esqueleto deixa de ser uma mera representação e se aproxima da realidade. É essa adição de detalhes que traz uma profundidade maior a sequência de *Game of Thrones*, profundidade essa que acaba faltando na de Jasão. A composição de luz e cores feita na pós-produção de GoT é mais profunda e realista do que a da de Jasão. Os esqueletos na primeira parecem pertencer ao ambiente em contraste com os da segunda que por muitas vezes parecem desenhos na tela.

Considerações Finais.

Ao decorrer desse artigo pudemos perceber que o gênero de fantasia precede a linguagem audiovisual. O mundo fantástico com todos os seus feitos e maravilhas se formava na mente do leitor, único lugar onde uma narrativa que não se limitava ao mundo físico teria condições de florescer. Com o surgimento do cinema, o gênero fantástico encontrou um segundo solo fértil. A narrativa, que dependia tanto da força da imaginação de um leitor, poderia ser visa a olho nu, impressa não mais em uma página mas sim em uma tela, onde palavras finalmente se tornavam imagens além do confinamento imaginário. As vezes aquilo que vemos na tela vai muito além do que sequer poderíamos imaginar.

A técnica tem como referência a natureza para criação das suas imagens, inclusive no que diz respeito a criaturas fantásticas que não existem no mundo real. Um exemplo são os dragões em *Game of Thrones*. Segundo Joe Bauer, supervisor de VFX na série, vários animais foram pesquisados, dentre eles o dragão de cômodo e outros répteis que se pareçam com um lagarto ao redor do mundo. Quando os dragões estão com medo ou se sentem ameaçados, a reação é instintiva, assim como dos animais que existem no nosso mundo. Tudo o que foi feito em relação aos dragões tem sua base a realidade, uma representação coerente da materialidade. Essa é uma âncora importante e necessária para que o espectador acredite naquilo que está

[9]rotoscopia é uma técnica em que o desenho é feito usando uma cena gravada em vídeo como base, quadro a quadro, para uso em live-action e filmes de animação. Fonte: http://www.ideafixa.com/rotoscopia-experimental/

vendo, algo familiar ao qual ele possa comparar e se projetar na situação proposta pela narrativa. Um ponto de referência, condutor da verossimilhança que a narrativa fantástica demanda, uma relação ambígua que se estabelece entre imagem e ideia, fantasia e realidade.

O avanço da tecnologia da computação gráfica e dos efeitos visuais fez com que essa ponte entre realidade e fantasia se tornasse mais sólida, permitindo que o público a atravesse de forma mais segura e fluída. Ou seja, a imersão do espectador na narrativa é facilitada pela tecnologia que a era digital trouxe ao cinema.

Os efeitos visuais são, assim como a montagem, o figurino, a cenografia, a música, mais uma ferramenta a serviço da narrativa, ferramenta essa que como as outras tem suas especificidades e que continua a ser refinada oferecendo cada vez mais possibilidades de criação.

Referências

A Computer-Generated Imagery (CGI) History. 11. maio. 2011. Computer Stories. Disponível em < http://goo.gl/ZIEQ8w>. Acesso em 12 set. 2014

BAUER, Joe; GOWER, Barrie. **The Secrets Behind Game of Thrones Fighting Skeletons.** 17 jun. 2014. Vanity Fair. Entrevista concedida a Katie Calauti. Disponível em: <http://goo.gl/FHpse7 >. Acesso em 01 julho 2014.

BENIOFF, David; WEISS, D.B. **Game of Thrones** [Filme-Vídeo]. EUA. HBO. 2014. Arquivo Digital. 45 min. Color. Som.

CHAFFEY, Don. **Jason and the Argonauts** [Filme-Vídeo]. EUA. Columbia Pictures. 1963. Arquivo Digital. 104 min. Color. Som.

DENIZ, Mark S. **The Tradition of Stop Motion Animation in American Fantasy Films.** Disponível em: < http://goo.gl/UsCUGE>. Acesso em 01/07/2014.

DIRKS, Tim. **Fantasy Films.** Disponível em: <http://www.filmsite.org/fantasyfilms.html>. Acesso em 12 set. 2014.

GORNSTEIN, Leslie. **Burning Question: How Does 'Game of Thrones' Make Money for HBO?** 11 abril 2014. Yahoo. TV. Disponível em: < http://goo.gl/3ATQIw > Acesso em 12 set. 2014

HARRYHAUSEN, Ray. **Model Heroes.** 20 dez. 2003. The Guardian. Disponível em: <http://goo.gl/52MnVm> Acesso em 25 set. 2014.

JEHA, Julio. **A Semiose da Fantasia Literária**. 2009. Signótica. Disponível em: <http://www.juliojeha.pro.br/sign_res/fantasia.pdf> Acesso em 21/10/2014.

KREMER, Marie-Anne Henriette Jeanne. **O Numinoso no Cinema e na Literatura Fantástica.** InterEstudos. Disponível em: < http://goo.gl/MEirbS > Acesso em 21/10/2014

SOBRAL, Henrique; BELLICIERI, Fernanda Nardy. I**nfluências dos meios digitais na narrativa.** 2010. Mackenzie. Disponível em: < http://goo.gl/MB3EKx > Acesso em 23/06/2014.

TIETZMANN, Roberto. **Efeitos Visuais Como Elementos de Construção da Narrativa Cinemaográfica em King Kong.** 2010. 476. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontíficia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2010.