

Paulo Portugal Bessa Pereira da Silva

The Amazing Ordinary Man

PORTO
2016

UNIVERSIDADE CATÓLICA
PORTUGUESA
CENTRO REGIONAL DO PORTO
ESCOLA DAS ARTES
MESTRADO EM ANIMAÇÃO POR COMPUTADOR

The Amazing Ordinary Man

POR
Paulo Portugal Bessa Pereira da Silva

Trabalho para a cadeira
“Projecto Final”
Orientadores: Professor Ricardo Megre
e Professora Sahra Kunz

PORTO
2016

Índice

1. Introdução	5
2. Antes de “The Amazing Ordinary Man”	6
3. Gênese e referências	9
4. Criação de personagens	12
5. Narrativa e <i>storyboard</i>	19
6. Cenários.....	23
7. Animação.....	26
8. Conclusão	29

1. Introdução

Este documento irá relatar o processo, criação, desenvolvimento, produção e finalização da curta metragem de animação “*The Amazing Ordinary Man*”. Uma vez que apenas 5 dos 7 meses fornecidos para a realização do projecto final foram dedicados ao filme acima mencionado, irei ainda, de forma breve, relatar o trabalho produzido para o *pitch* de outras duas breves animações que não chegaram a ser aprovadas para realização, “*Fenrir and the Adventurer*” e “*Swan Maiden*”, bem como o meu envolvimento na pré-produção do filme “*Sweet Bite*”.

Após ser dado o contexto e referidas as devidas influências e referências bem como o ambiente em que este filme foi realizado, será indicado o resumo do argumento de “*The Amazing Ordinary Man*” bem como a evolução e diferenças pelas quais passou. Serão então apresentadas as personagens principais da curta bem como o seu papel dentro desta.

De forma a auxiliar este documento irei recorrer a imagens remetentes tanto à pré-produção (*concept art*, *storyboard*, *design* de personagens, etc.) como à produção desta curta metragem (cenários e fotogramas).

Desta forma acredito que todos os assuntos relacionados com “*The Amazing Ordinary Man*” e o trabalho realizado este ano no âmbito do projecto final ficará correctamente comunicado. Após a leitura deste documento, o leitor irá possuir um conhecimento adequado das dificuldades e processos inerentes deste projecto.

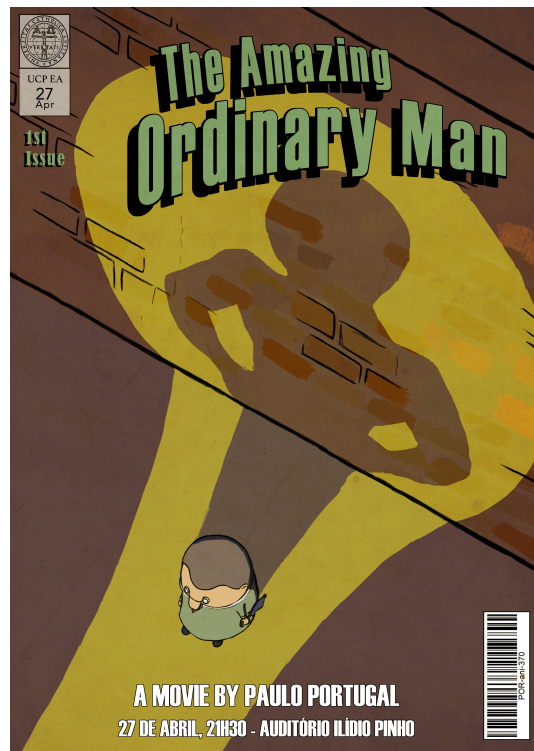


Imagem 1 Cartaz da ante-estreia

caçador devolve o manto à mulher, convencido que esta iria ficar junto dele. Para sua surpresa ela usa o seu manto para se transformar numa mulher-cisne que levanta voo e deixa-o, carregando os seus filhos. Este filme foi igualmente rejeitado uma vez que os orientadores do projecto acreditavam que o tempo e os recursos disponibilizados para a produção não seriam suficientes para uma narrativa tão extensa quanto esta.



Imagem 3, Estudo para Mulher-Cisne

O último projecto em que participei foi “Sweet Bite” que contava com a participação de todos os elementos da turma. Este seria um projecto de animação 3D que seguia um vampiro e a sua renúncia ao consumo de sangue a favor de doces e bolos.

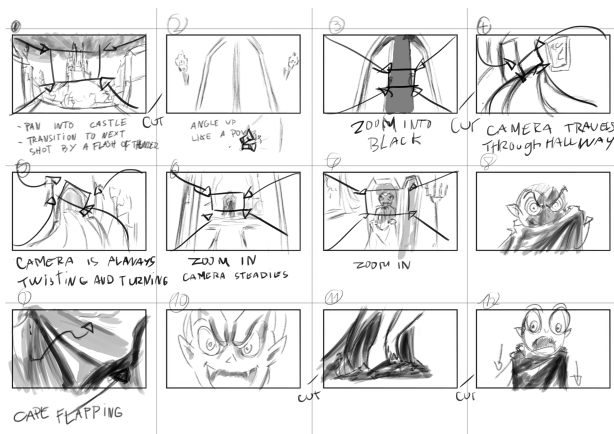


Imagem 4, Storyboard para "Sweet Bite"

Para esta animação desenvolvi várias versões da personagem principal, figurantes, estudos de câmara e ambientes. Nesta altura do projecto a escrita do argumento previa que o vampiro deslocar-se-ia para uma pastelaria. Após este começar o seu assalto seria revelado que os pasteleiros eram caçadores de

monstros em *part-time*. Este projecto foi aprovado pelos orientadores uma vez que todos os alunos finalistas estavam envolvidos no projecto e este ser movido por um tema com bom potencial.

No entanto, algumas semanas após o início do projecto optei por abandoná-lo. Tomei esta decisão uma vez que durante as reuniões para a escrita do argumento a maioria das minhas sugestões eram vetadas pela

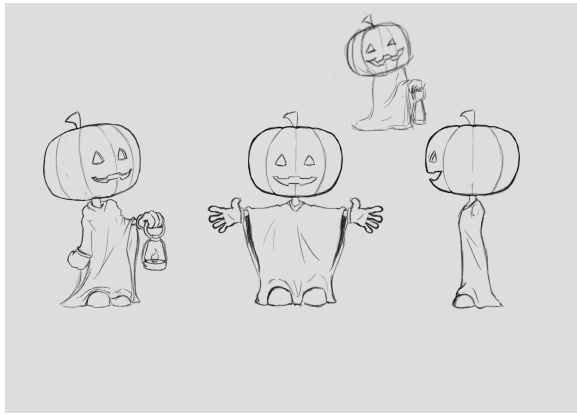


Imagem 5, *Design de personagem para "Sweet Bite"*

essas diferenças vieram a confirmar-se quando trocava ideias com estes.

Desta forma, e apesar do tempo reduzido que iria dispor, criei um novo conceito e reuni uma equipa de voluntárias para criar “*The Amazing Ordinary Man.*”

3. G3nese e refer3ncias

A g3nese deste projecto surgiu em parte devido ao meu fasc3nio pessoal por banda desenhada e tamb3m devido 3 satura3o de filmes de super-her3is que se vivia durante a produ3o deste filme (3 de salientar que, na altura em que este relat3rio foi escrito, a Warner Bros. Pictures e a Walt Disney Studios tinham previsto em conjunto lan3ar aproximadamente 40 longas-metragens baseadas em super-her3is entre 2016 e 2021). Deste modo optei por usar um ambiente que j3 conhecia extensivamente e tirar proveito do “boom” que este tema estava a experienciar. Este filme retrata em parte uma trag3dia vivida pela personagem principal e a forma como uma pessoa comum pode superar-se a si mesma e outros considerados “super” para atingir o seu objectivo.



Imagem 6, KIRBY, Jack - *Tales of Asgard* (1940) 1º n3mero

Refer3ncias para este filme surgiram maioritariamente de banda desenhada cl3ssica. O estilo visual tipicamente encontrado na arte sequencial das chamadas Idades de Prata e Bronze foi particularmente preponderante durante a cria3o das personagens e no desenvolvimento visual da curta-metragem. Jack Kirby, tit3 da banda desenhada, esculpiu o meio como hoje o conhecemos e aplicou uma identidade definitiva aos super her3is tendo trabalhado com os dois gigantes da BD, Timely Comics (que mais tarde tomou o nome Marvel Comics) e DC Comics. O

uso de linhas fortes e din3micas bem como as manchas negras carregadas ditaram a regra para os restantes 80 anos de banda desenhada.

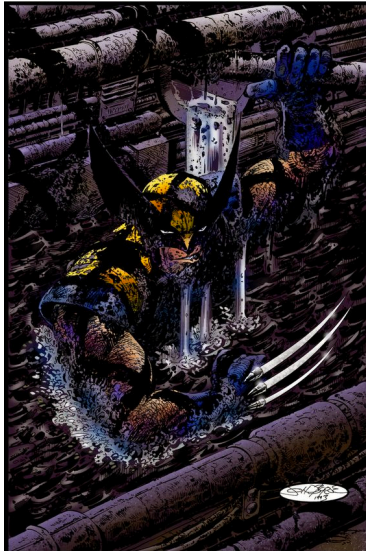


Imagem 7, BYRNE, John - Pin-up de Wolverine

Outro artista notório e um dos responsáveis pelo crescimento da banda desenhada foi John Byrne que trabalhou e renovou a forma como este meio visual se exprime através de um estilo mais grotesco e agressivo

A componente cinematográfica foi definitivamente influenciada por filmes como “*The Incredibles*” de Brad Bird. A forma como os super-heróis interagem com o resto do elenco e a forma como a sua presença é tomada como algo quotidiano durante a introdução serviu como base para a construção do mundo criado em “*The Amazing Ordinary Man*”. A forma como os cidadãos comuns revoltam-se contra a acção dos super-heróis também foi um ponto estudado para a forma como colocar os heróis num plano antagónico durante a curta-metragem.



Imagem 8, BIRD, Brad - *The Incredibles* (2004)



Imagem 9, MOORE, Alan - *Watchmen* (1987)

A novela gráfica “*Watchmen*” de Alan Moore, uma desconstrução essencial do arquétipo do super-herói, foi de igual forma importante durante o desenvolvimento do argumento. A forma como os super-heróis não são deuses que conseguem cuidar de tudo e todos, caindo assim

em infâmia, serviu um igual propósito para saber como virar o público contra algo que está habituado a ver como perfeito e bom.

4. Criação de personagens

O *pitch* do projecto foi realizado ao apresentar o *design* da personagem principal, Norman Ordinary. Durante a criação desta personagem fiz questão de criar alguém sem qualquer aptidão física notória e com que o público se pudesse relacionar. Em termos resumidos, uma personagem completamente comum e sem feições que se destacassem.



Imagem 10 Concept art, Norman Ordinary

A nível pessoal sempre fui apologista da personagem imperfeita. Ou seja, personagens com alguma característica classicamente caracterizada como feia são visualmente mais interessantes que personagens perfeitas e belas. Tentei então nesta curta-metragem adicionar pormenores às personagens que as “manchassem” visualmente. Neste caso traduziu-se no tamanho exagerado do nariz, calvície e forma cheia auxiliada por roupa desfavorável à figura da personagem.

Durante a produção alguns elementos do Norman foram alterados como é o caso dos óculos que foram desprovidos das hastes laterais e a mudança de sapatos para galochas. Foi ainda adicionado um adereço na forma do guarda-chuva. Esta adição foi feita devido a elementos pertinentes à resolução do argumento bem como para reforçar o ambiente

pesado e chuvoso que Norman traz consigo e para mostrar que ele está a experienciar um momento doloroso na sua vida.



Imagem 11, Vista frontal e lateral do Norman.
Nesta altura foram retiradas as hastas laterais dos óculos e adicionada uma pequena careca na nuca.

Foi decidido desde cedo que esta personagem iria expressar-se através dos óculos e gola da gabardina. Para isto os óculos iriam esticar e torcer-se como se fossem os seus próprios olhos.



Imagem 12, Expressões do Norman

Foi então realizado um estudo sobre como aplicar a “tinta” e reforçar as linhas bem como finalizar o aspecto final do filme. O tratamento das linhas foi feito de forma a imitar o estilo de banda desenhada típico.

Desta mesma forma as sombras foram reduzidas a tramas sempre que possível e quando são realizados planos fechados sobre as personagens e outros objectos esta trama serve para criar textura nos objectos animados. Uma vez que este é o caso as cores nas personagens são pintadas com cores sólidas e sem gradientes.

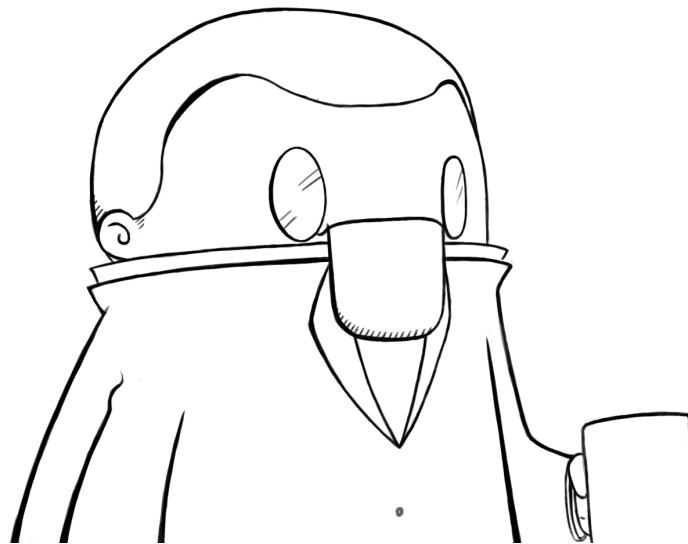


Imagem 13, Tratamento de linhas



Imagem 14, Estudo de Perspectiva

A personagem Clark Kiddo foi inicialmente pensada como filho do Norman e portanto tem várias características que remetem para este. Algumas destas características são os óculos (embora com formato diferente) a cor do cabelo e uma forma do nariz também bastante característica.

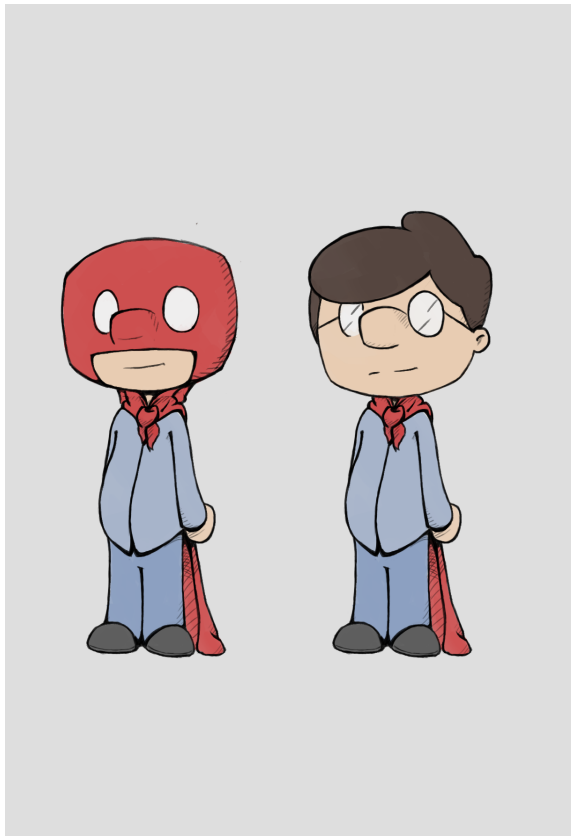


Imagem 15, Clark Kiddo

Tal como Norman, as expressões do Clark são transmitidas através dos seus óculos que se deformam dependendo da cena. As suas cores são baseadas no clássico super-herói americano de azul e vermelho (tais como Super Homem, Capitão América e Homem Aranha).

A versão da esquerda foi criada de para quando ele está a brincar de forma a fingir que está a usar uma máscara. No produto final as

sequências em que isto se sucedia foram cortadas.

Ao contrário do *design* do Norman, o Clark atravessou várias versões até atingir o seu design final. A maioria dos designs iniciais não combinavam de todo com o Norman.

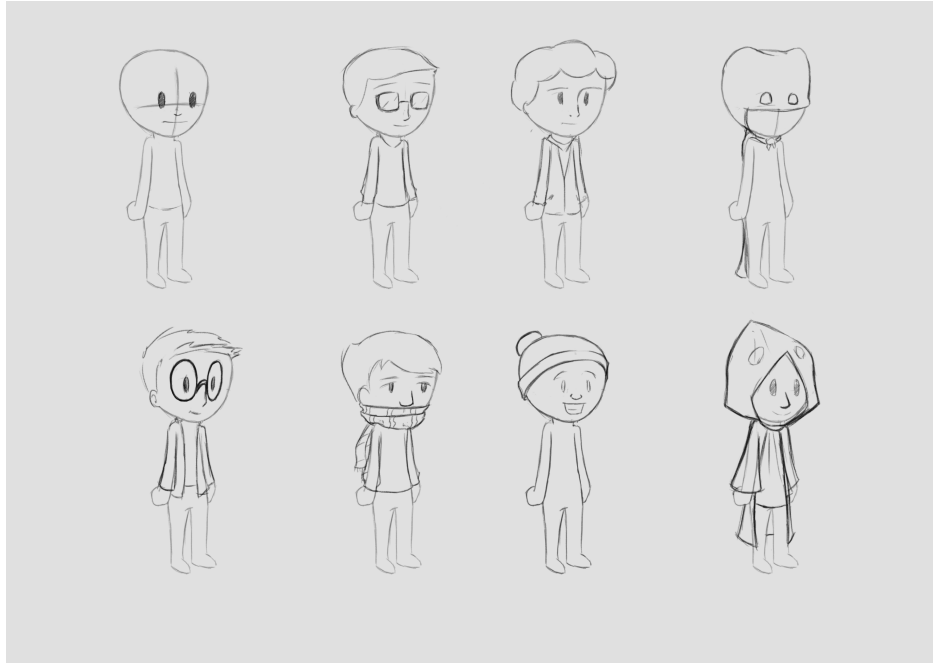


Imagem 17, Estudo de Clark 1

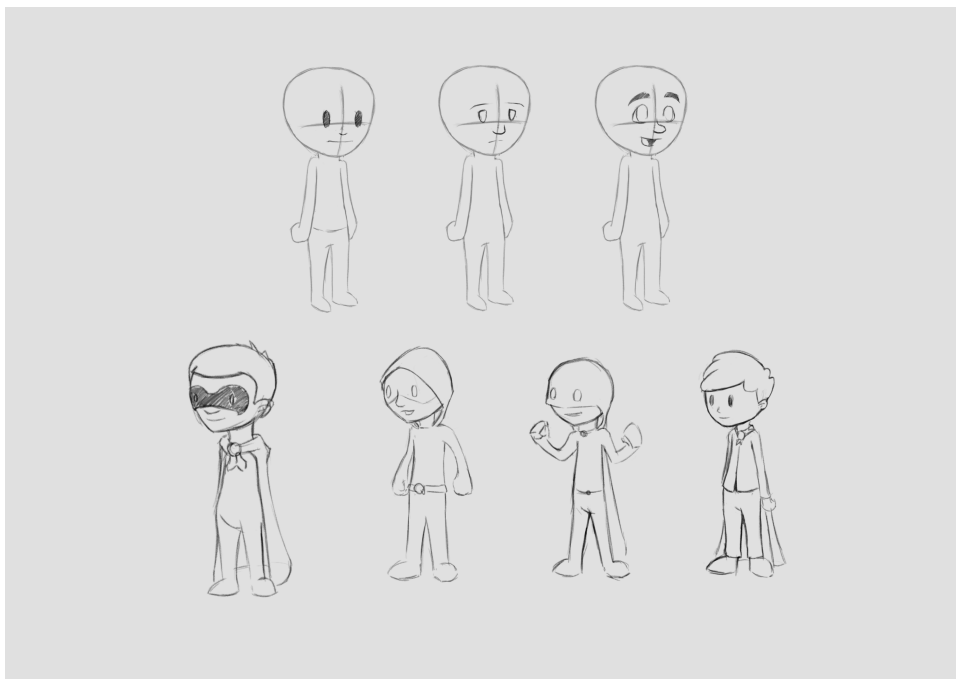


Imagem 16, Estudo de Clark 2

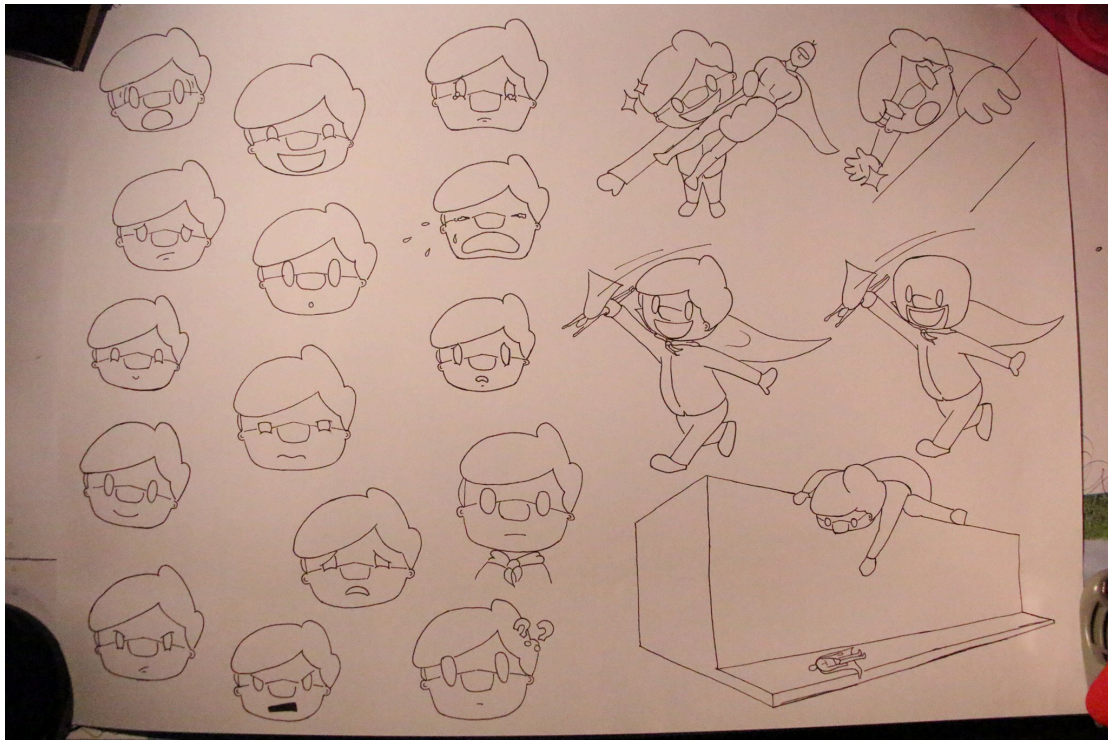


Imagem 18, Expressões de Clark

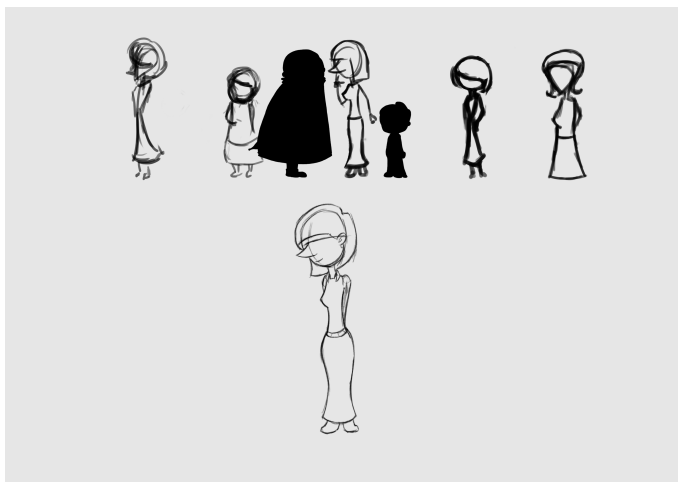
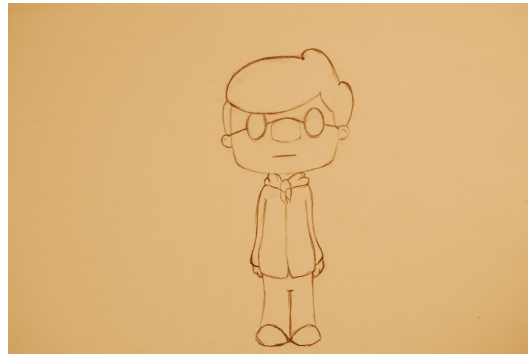
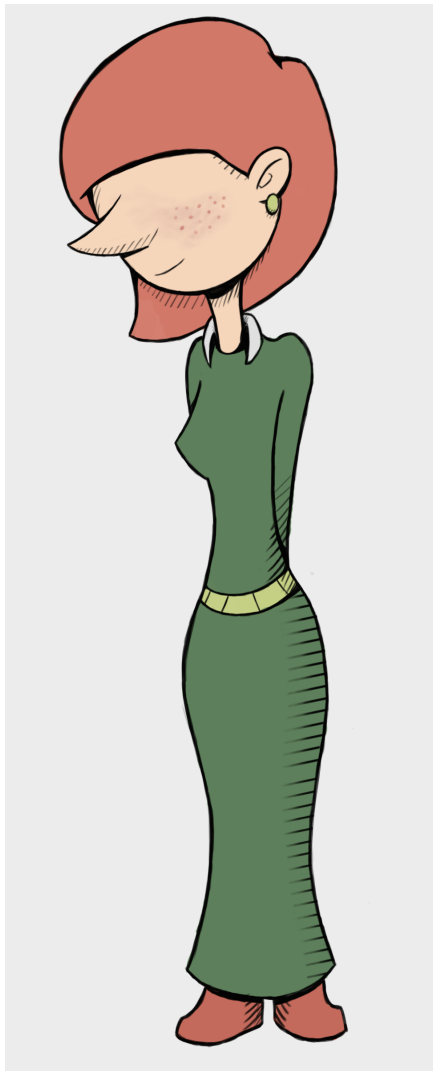


Imagem 20, Testes de silhueta de May

A personagem May Ordinary foi criada de forma bastante simples. Após testes de silhuetas foram criadas as feições e pormenores. O objectivo desta personagem é o de criar uma imagem serena e

maternal. Uma vez que ela apenas é apresentada através de fotografias não foi necessário desenvolver vistas laterais.



Mais uma vez está aqui presente a característica “feia” da personagem. Novamente através do seu nariz.

Imagem 21, *Concept art* de May

5. Narrativa e storyboard

A narrativa deste projecto passou por várias instâncias até chegar à sua forma actual. Inicialmente estavam previstas interações mais directas entre Norman e os super-heróis. Nestas interações Norman iria demonstrar como este é superior aos super-heróis ou iria simplesmente reparar como estes são desnecessários para o funcionamento da cidade. Para este efeito iríamos ver vários indivíduos com máscaras a competir para ajudar uma senhora idosa até ao ponto em que estes envolvem-se em agressões físicas e esquecem a senhora em questão. Da mesma forma estariam demasiado ocupados para reparar que Norman salvou uma vida de um incêndio enquanto estes discutiam.



Imagem 22, Storyboard 1

Eventualmente foram introduzidas as personagens que viriam a tornar-se o Clark e a May. Inicialmente o Clark seria o filho dos dois e Norman fora um super-herói que se reformou quando não conseguiu salvar a mulher. Isto levou a que este se separa-se emocionalmente do filho até ao momento em que este cai do parapeito da varanda onde fica preso. Dois finais foram previstos para esta versão. No primeiro Norman atira ao filho uma mochila a

jacto que havia construído para este continuar a missão de super-herói que ele não tinha cumprido. No segundo ele superaria a sua aversão à sua vida passada e utilizaria o seu equipamento de super-herói para salvar o Clark reconciliando-se com o filho e com a sua tragédia.

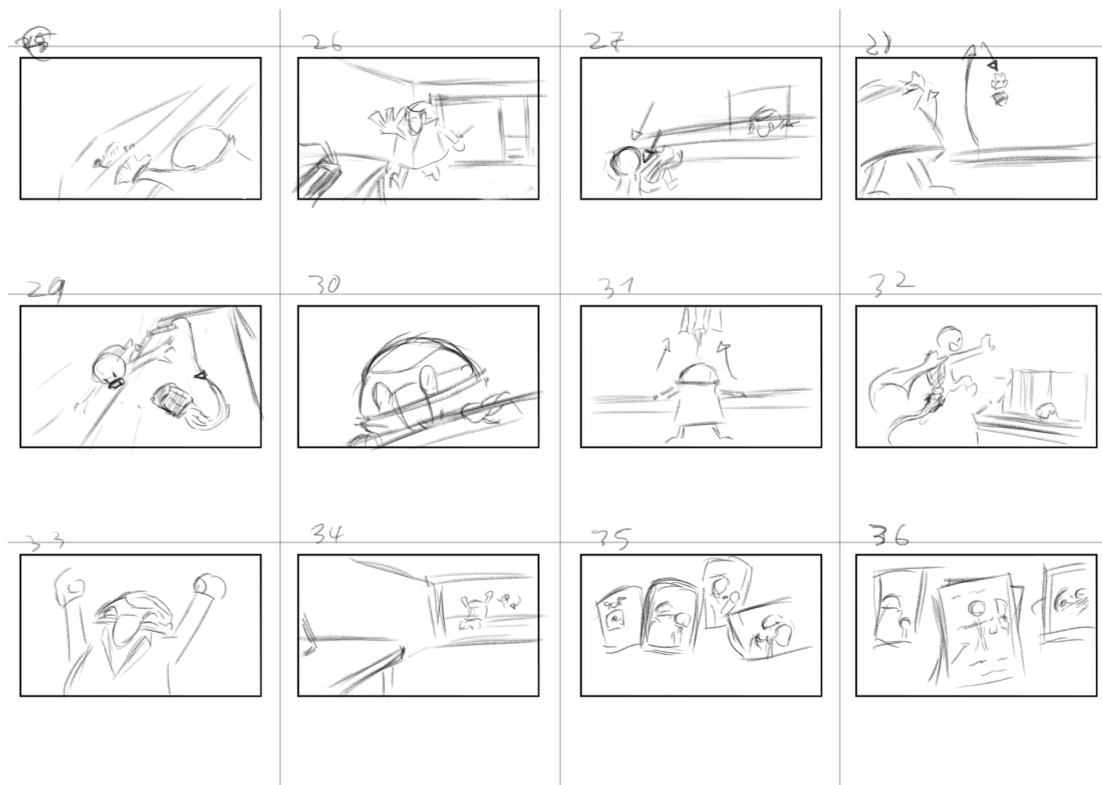


Imagem 23, Storyboard 2

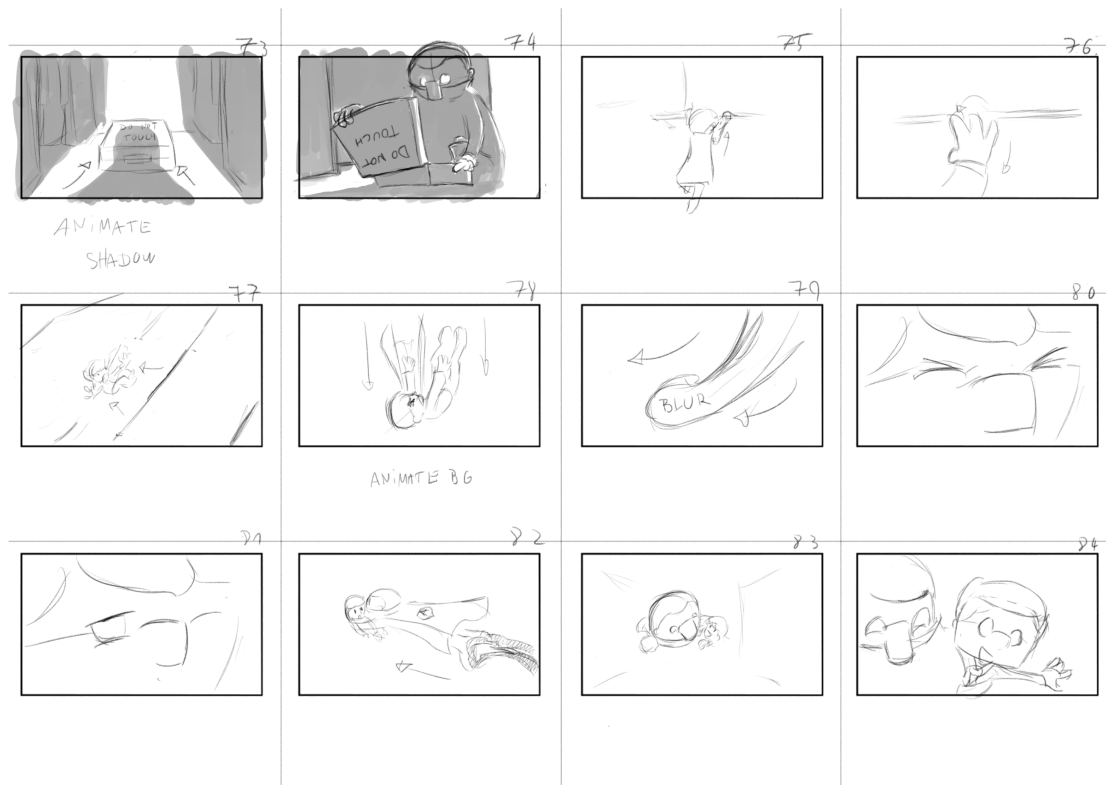


Imagem 24, Storyboard 3

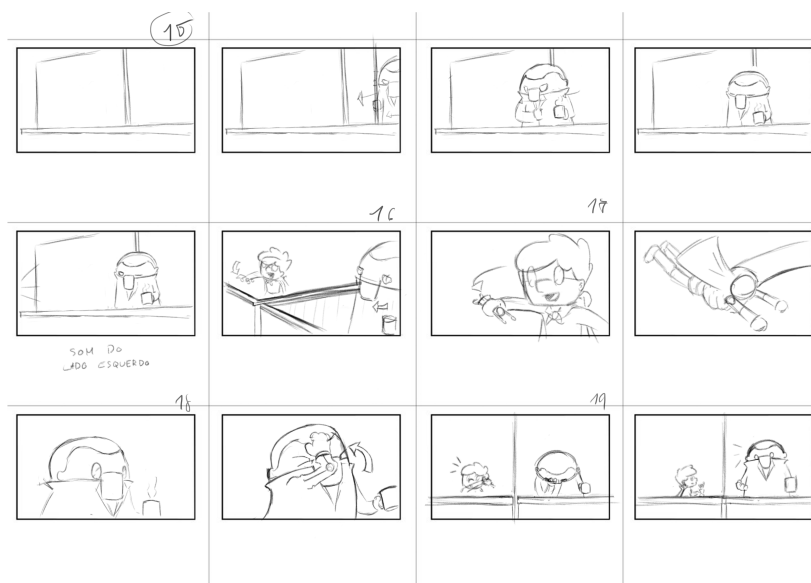


Imagem 25, Storyboard 4

Após estas hipóteses foi introduzido o super-herói que tenta salvar o Clark apenas para falhar e para Norman se servir dele para salvar a criança. Estando a resolução do conflito com um

final apropriado restava o facto de a relação entre pai e filho não estar devidamente explicita bem como o facto de Norman negligenciar excessivamente o Clark. Devido a isto tomei a decisão de os tornar vizinhos em vez de familiares de modo a desenvolver melhor a personagem do Norman em vez de a relação entre ambos.

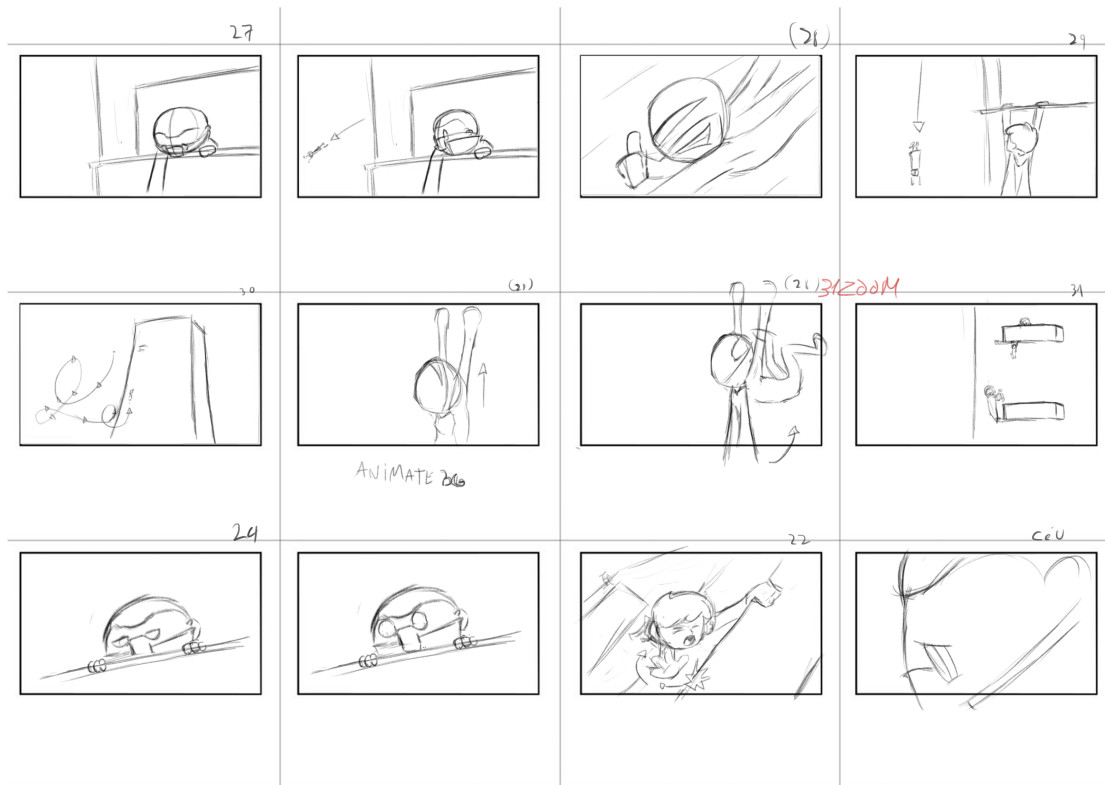


Imagem 26, Storyboard 5

Desta forma a curta-metragem foca-se melhor na personagem principal e utiliza de igual forma os planos mais interessantes trabalhados até então.

6. Cenários

Os cenários foram criados de forma a retratar um mundo de cores vivas e alegre em comparação com o mundo sombrio e melancólico do Norman. Para este efeito as cores de cada plano foram alteradas dependendo das



Imagem 27, Cenário 1

personagens e da acção do plano. Os planos que têm lugar na varanda foram estudados com ajuda de modelos simples em *Autodesk Maya* de forma a facilitar a finalização destes.



Imagem 28, Cenário 2

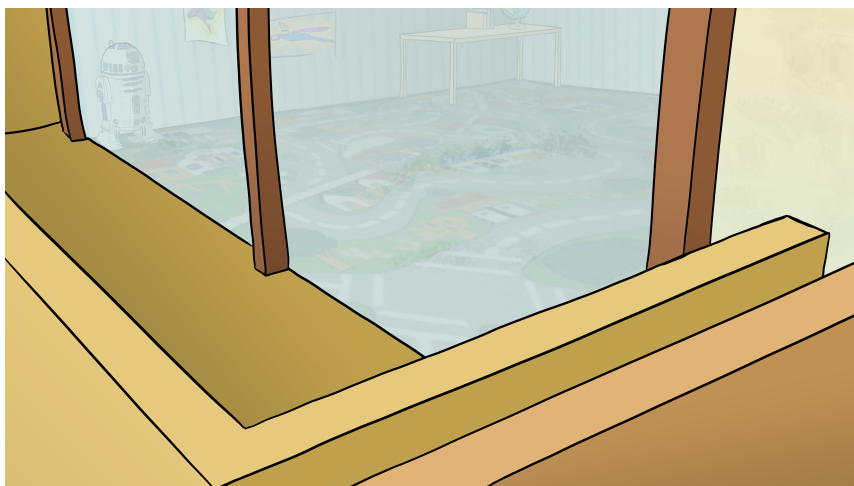


Imagem 29, Cenário 3

É de salientar a transição do espaço temporal de pôr-do-sol para o nascer-do-sol evidenciada pela colorização diferente em cenários reutilizados. Esta transição é feita de modo a representar o crescimento do Norman ao longo da narrativa.



Imagem 30, Cenário 4



Imagem 31, Cenário5

Da mesma forma, são utilizadas sombras para mostrar como o Norman está subjugado por super-heróis.



Imagem 32, Cenário 6

7. Animação

A animação deste filme foi inteiramente feita à mão, auxiliada pelo programa *Adobe Photoshop*, sem recurso a rotoescopia, animação 3D ou vectorial. Todos os *keyframes* foram desenhados e temporizados por mim sendo que apenas recebi ajuda para criar os *inbetweens* e finalizar o aspecto da animação.

Para tal era primeiro realizado um pequeno esboço do movimento da personagem bem como o número de fotogramas necessários para a realização do movimento. Posteriormente eram desenhados os *keyframes* com um pincel de forma a simular os traços a lápis e criados os *inbetweens* imediatamente a seguir.

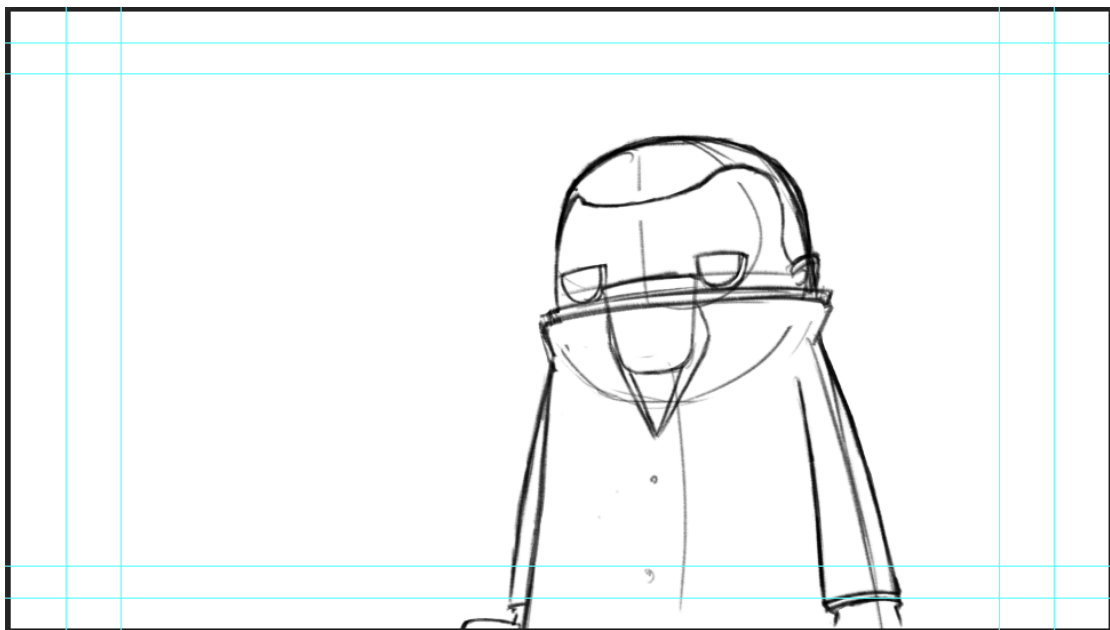


Imagem 33, Norman com linhas de construção

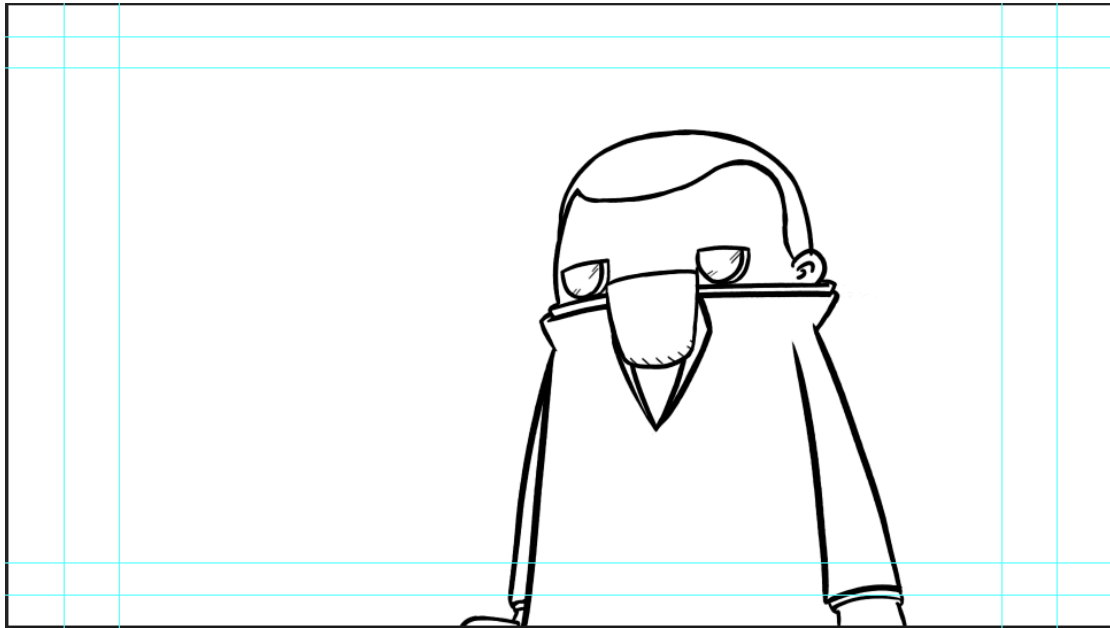


Imagem 34, Norman com linhas limpas

Após finalizada a animação esta é limpa tendo em conta os estudos de linhas previamente realizados e subsequentemente “pintados” com as cores devidas. Utilizando este processo era comum a maioria dos ficheiros dos planos terem algumas centenas de camadas.

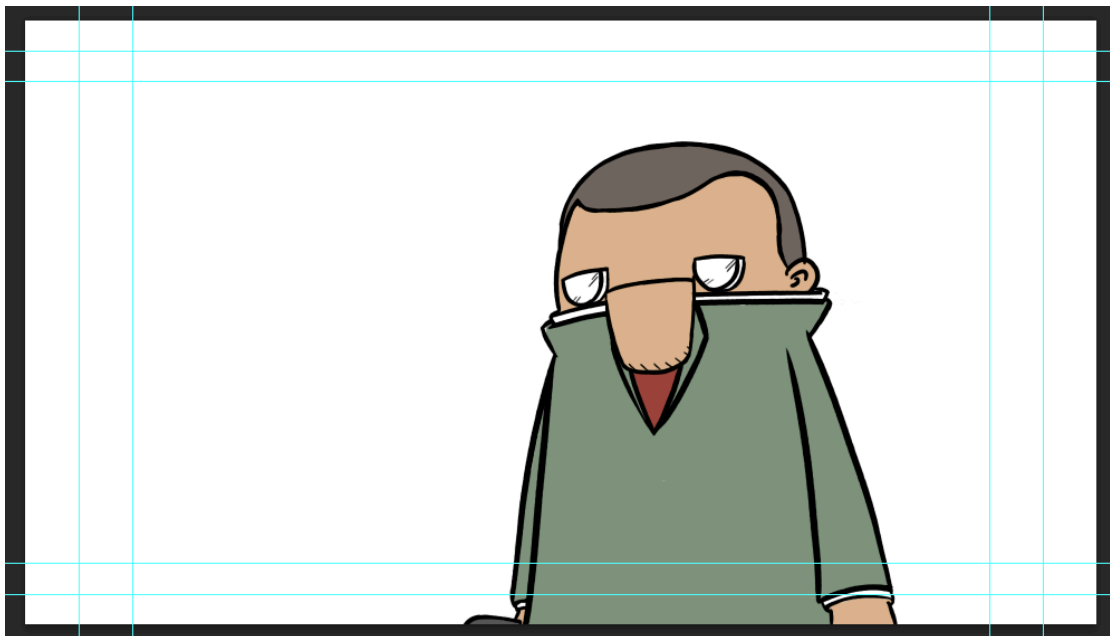


Imagem 35, Norman já com as cores necessárias



Imagem 36, Junção de animação e cenário e já com correcção de cor.

A animação do Norman é propositadamente rígida e desinteressante uma vez mais demonstrando o seu ambiente pesaroso e desprovido de alegria.

Os únicos momentos em que esta regra é quebrada é durante a sua interacção com super-heróis para sublinhar a sua aversão a estes.

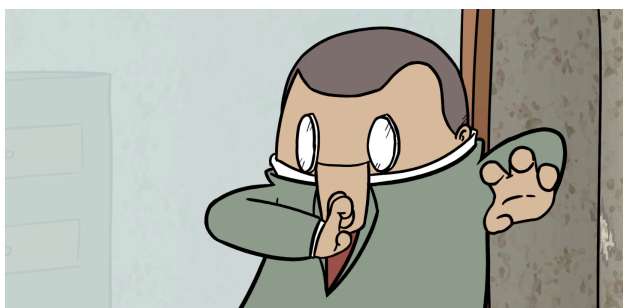


Imagem 37, Norman reage a um boneco

Clark e as restantes personagens apresentam no entanto animação mais fluída e respeitando regras de *follow-through* bem como uma forma mais elástica e movível.

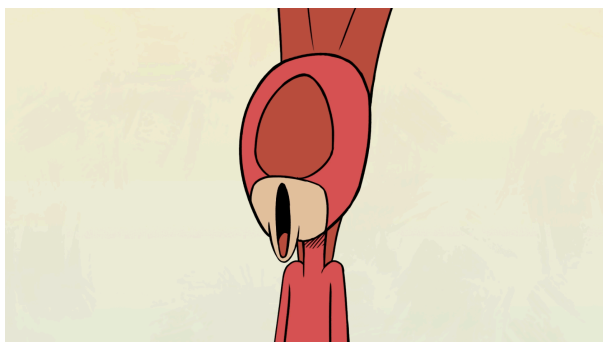


Imagem 38, Super Dude

8. Conclusão

Neste documento ficaram explícitos os processos e escolhas artísticas que fizeram parte da produção desta curta-metragem bem como o contexto no qual esta foi criada. Estas opções estão bem fundamentadas e justificadas nos capítulos anteriores.

Não posso deixar de agradecer a todos aqueles que me guiaram e ajudaram na criação deste filme bem como aqueles que me ofereceram apoio pessoal.

Estando então todos os pontos relevantes desta produção mencionados dou por terminado este relatório.