

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO

A CENOGRAFIA NA FICÇÃO CIENTÍFICA: DESENHO E CRIAÇÃO

Autoras:

Jessica R. V. Herling

Ligia M. Ruas

Orientadora: Prof. Ma. Christiane Wagner

São Paulo, setembro de 2011

Cenografia

Cenografia é o trabalho de criar cenários, tanto cenários de Filmes, curtas metragens, novelas, seriados ou teatros, o importante é fazer com que o público sintam-se transferido para outro espaço.

O cenário pode ser super-realista, cheio de detalhes, não deixando muito para se imaginar como por exemplo, o espaço dentro de uma espaçonave, cheio de botões e luzes que remeterão o espectador à um mundo futurístico. Ou o cenário pode ser mais minimalista com poucos estruturas e cores como por exemplo, um palco preto com apenas uma cadeira branco no meio, onde o ator irá fazer com que o espectador use muito a imaginação para poder visualizar o que está se passando.

Ficção Científica

Ficção Científica é um estilo de lidar com a ciência real ou imaginária e como um sociedade se portaria diante de tal, como o próprio nome já diz, vai tratar de algo fantástico e virtual, irreal. Porém muitas das referências para fazer dessa fantasia verdade estão no dia a dia. É encontrar na ciência uma forma de explicar um mundo de fantasia.

Selecionamos filmes de ficção científica e estudamos o processo de criação de seus cenários. Ressaltamos a importância da ilustração no processo de criação. Desde o desenvolvimento do conceito até ilustrações guias para a construção dos cenários reais ou em Computação Gráfica. Buscamos também nomes importantes do ramo que tiveram a genialidade de dar vida a universos tão irreais.

Na pesquisa para criação de cenários é imprescindível entender o enredo do filme. Em nossa pesquisa selecionamos alguns cenários e pesquisamos como que eles foram criados. Entender como os criadores traduziram a ideia para um meio mais real, o das ilustrações, até a concepção final. Sem mais delongas, abordaremos agora o filme escolhido e seus cenários.

Filme: *Star Wars*. Roteiro e direção: George Lucas.

Para George Lucas, Criador e diretor da saga Star Wars (que é dividida em duas trilogias, a primeira trilogia são os episódios IV, V e VI que foram lançados respectivamente em 1977, 1980 e 1983, e a segunda trilogia que são os episódios I, II e III, lançados em 1999, 2002 e 2005.) O cenário devia ser o mais realista

possível, tudo foi pensado e repensado, da ideia para o esboço, a escrita do roteiro, descrição dos lugares, então o *story board*, o *animatic* (pois se tratava de um filme), a *pré-vizualização* e então a imagem final. George Lucas tinha tudo anotado em um livro sobre tudo do filme, os *cenários* (que são muitos e diferentes planetas), as histórias.

Muitos cenários foram criados do zero, muitos deles foram inspirados por lugares reais. Abordaremos os planetas *Tatooine*, *Endor* e *Hoth*, que são exemplo de biodiversidades diferentes, mas todos muito reais. E o planeta *Coruscant* e a Fábrica de droids que foram criados a partir apenas da imaginação.

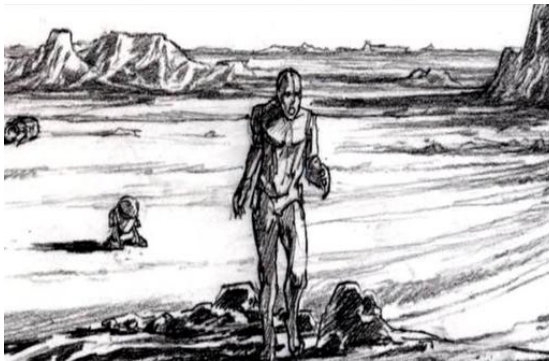
O Método - da trilogia 1977

Basicamente o método de criação entre as duas trilogias permanece o mesmo. Após o roteiro pronto, entram em ação os „conceptual designers“ (vamos chamá-los de desenhistas conceituais, em tradução livre), os artistas de animação e efeitos visuais. Trabalham junto com Lucas para criar fielmente o mundo que ele inventou. Tudo começa com o estudo do roteiro e desenvolvimento do *story board*. Trabalho feito pelos artistas de story board, diretor, produtor, diretor de arte, etc. Nesse momento já se tem uma noção de como será a cena, a tensão que está ocorrendo, o ritmo, pelo que os personagens estão passando, em que ambiente estão, que objeto estarão usando. Além de ambientar a equipe de produção com a história.

Podemos definir da seguinte forma, Criação/Roteiro/estudo do roteiro, desenvolvimento de *Story Board*/ Estudo do story board, desenvolvimento de artes conceituais, *animatic*, pré-visualização, arte final. Não incluiremos desenvolvimento e estudo de efeitos especiais, gravação com atores e outros detalhes da produção no nosso estudo. Trataremos de explicar o começo, desenvolvimento e arte conceitual, como a ilustração se aplica aí.

O Método - da trilogia 1977

Nomes como *Ralph McQuarrie* e *Joe Johnston* (trabalharam na saga ao longo da primeira trilogia) recebem rascunhos feitos por George Lucas. Eles contêm a ideia principal do cenário, personagem, elemento, etc. Eles trabalham sobre esse material mais o story board e o roteiro do filme. Como explicado no documentário *Império de Sonhos: A história da trilogia de Star Wars*.



Arte conceitual: Primeiros esboços do planeta *Tatooine*, os *droids*. E ao lado esboço de um personagem coadjuvante.

Então finalizam a conceituação para criação do cenário. Para viabilização, verdadeiras obras de arte são criadas com pinturas feitas de aquarela, lápis de cor, tinta guache, *airbrush*, etc. Essas ilustrações de como é o mundo da cena, o cenário, servem de guia ao longo da produção do filme.

A equipe de produção do filme trabalhará a partir dessa arte conceitual para escolha de aluguel de locações, desenvolvimento de objetos de cena e até mesmo construção de cenário em estúdio.

O Método - da trilogia 2000

Se a criação é basicamente a mesma, o que mudou? A época em que foi lançada a trilogia de 2000, foi propositalmente calculada por Lucas, devido à tecnologia cinematográfica. Quer dizer, o que mudou na criação é que você pode usar Photoshop ao invés de um *airbrush*. O método de criação não muda. Os artistas conceituais trabalham junto com o criador, George Lucas e seus rascunhos, idéias e roteiros, desenvolvem ilustrações do cenário proposto.



Arte conceitual: Ilustrações feitas com computação gráfica que serviam de apoio para todo o pessoal da produção.

As ilustrações se tornaram tanto digitais quanto tradicionais, mantêm sua beleza de nível artístico e servem de guia para toda a produção do filme; para os construtores de cenário, locações, desenvolvimento de objetos de cena, etc.

A grande mudança é na parte de viabilização/construção do cenário. Com a possibilidade da criação digital de grandes partes do cenário (geralmente as mais complexas) ou até ele por completo. De acordo com o documentário “*Filmagens em Locações ao redor do Mundo*” (DVD BONUS EP II) que ao longo dos três últimos filmes lançados, cada vez menos cenário real é utilizado. No lugar das locações e grandes cenários construídos em estúdio, tudo (uma boa parte) é gravada em tela verde ou azul. Nesse processo não só o cenário como os objetos dos cenários são adicionados digitalmente. Sem contar naves, criaturas, explosões, etc.

A decisão de o que será feito em Computação Gráfica e o que será construído é feita logo no começo do processo de produção do filme. Terminado o story board, durante seu estudo, Lucas dá uma noção aos seus produtores do que será feito em *Computação Gráfica* e o que será construído de fato, como visto no documentário *Império de Sonhos: A história da trilogia de Star Wars*.

Começa o trabalho dos artistas conceituais, são feitos estudos e inúmeras ilustrações conceituais. As aprovadas são melhoradas, aprofundadas, ampliadas. Ao ficarem prontas servirão como guia para os animadores aplicarem o cenário no *animatic* e posteriormente desenvolve-lo para a versão final do filme.

A partir das ilustrações conceituais também são construídos os sets de filmagens, cenários propriamente ditos. Eles e outros objetos de cena são fabricados pelos profissionais de cenário, objetos e moldes. E então constroem esse estúdio meio real meio digital como visto, entre outros, no documentário *Filmagens em Locações ao redor do Mundo*.

Foto da produção, cena em fundo azul com objetos reais e cena do filme.

Cenários para sequências de ação geralmente são colocados na *pós-produção*, ou seja, são inteiramente de computação gráfica, e filmados em fundo azul ou verde. A cena no momento em que é gravada com o ator fica com uma aparência estranha à primeira vista. Mais tarde, será adicionado o cenário de fundo à cena totalmente baseado na arte do ilustrador conceitual. Além de cenários mais elementos são adicionados na pós-produção, como criaturas, naves, estrelas e etc. Tudo seguindo um longo processo do estudo da cena, dos *animatics* feitos previamente pela equipe

de animação. Finalizado pelos animadores, iluminadores, arte finalistas, etc. Não vamos aprofundar nisso, ou teríamos que escrever outro artigo.

Esse recurso agiliza o processo de gravação, além de diminuir muito o valor da produção do filme, uma vez que não é necessária construção de cenários. Além do aspecto financeiro, há o aspecto físico: dar forma a universos alienígenas, de inúmeros mundos diferentes nunca foi tão simples. Praticamente tudo é possível através da criação de cenários e animação virtual.

Existe ainda outro tipo de cenário usado, os cenários usados nos planos gerais dos planetas, quando é apresentado um novo ambiente na história, ou um lugar novo. A técnica de criação desse tipo de ambiente é parecida com o cenário misto, quando há partes construídas realmente no set de filmagem e partes aplicadas digitalmente. Também só foi possível com o avanço da tecnologia.



Planeta *Naboo* – As cúpulas azuis são de um palácio Turco, as quedas d'água e naves foram adicionados digitalmente.

Familiar? Essa é uma proposta desde o início da saga. Além de facilitar o trabalho da produção, faz o público se identificar com ambientes desconhecidos. No processo de criação dos cenários, várias paisagens são misturadas. Se junta passagens de locais históricos do mundo, paisagens naturais de algum lugar exótico, maquetes e um pouquinho de computação gráfica. Dessa mistura nasce a paisagem de um mundo vindo de uma galáxia muito, muito distante.

Os cenógrafos não tem que produzir uma paisagem completa usando essa técnica, mas tem que partir em busca de pedaços para uma “colcha de retalhos”. Eles pesquisam locais que tem uma atmosfera parecida com a atmosfera conceitual do local da história. E depois fazem montagens juntando vários elementos de lugares diferentes, além de usar computação gráfica para adicionar elementos do filme, como as naves, pessoas, algum outro elemento do ambiente, etc.

Cenários Reais: Cenário: *Tatooine*



Tatooine tem um deserto aparentemente interminável, que é superaquecido pela intensa energia de dois amarelos gêmeos. Pedregulhos, Canyons e arroios quebram a monotomia de quilômetros de dunas. Os dias são quentes e as noites geladas. O ar é seco e o solo é ressecado.

(disponível em <http://www.starwars.com/databank/location/tatooine/index.html>)

Sendo um dos mais explorados planetas em Star Wars, Tatooine exigiu o maior número de lugares reais para as filmagens. Na África, Djerba, Matmata, Tozeur, Medenine, Ksar Hadada, the Chott El-Djerid e La Grande Dune como lugares de Tatooine. Na Califórnia, a equipe de produção visitou o Death Valley, e no Arizona, as Dunas de Areia de Yuma.



Esq. Arte conceitual do planeta árido de Tatooine. Centro, locação no deserto da Tunísia. Dir. Cena do episódio IV.

Cenário: *Endor*

Endor tem rios correndo através da espessa cobertura de árvores antigas, e a floresta se estende pelas chãs escuras e as montanhas baixas que tem nesse mundo. A sequência de Endor foi filmada em Smith River, no norte da Califórnia. Entre alguns animais mais mundanos vistos em Endor, então furões, cavalos, lhamas, cabras, corvos e é claro, patos.

(disponível em <http://www.starwars.com/databank/location/endor/index.html>)



Endor



Smith Valley

Cenário: Hoth



Hoth é um planeta de gelo, frio como os países nórdicos. Por isso o trabalho de criação cenográfica não precisou fazer muito esforço para criar o lugar, o que não significa que foi mais fácil de fazer, muito pelo contrário.

A batalha em hoth foi filmada acima de uma geleira em Finse, Noruega. O local ficava aproximadamente a 6,4 quilômetros do alojamento que ficava a equipe de produção. Formado por uma geleira azul e 1,800 metros de altura, a geleira precisou de pouquíssimos efeitos visuais para transformá-la no planeta de gelo Hoth.

(disponível em <http://www.starwars.com/databank/location/hoth/index.html>)

Após as principais fotografias tiradas em Finse, muitos dos efeitos da batalha de Hoth foram completados utilizando pinturas matte e sets em miniatura. A neve artificial para as miniaturas foi uma mistura de bicarbonato de sódio e bolhas microscópicas de vidro.

Cenários Imaginários: Desenho e Criação.

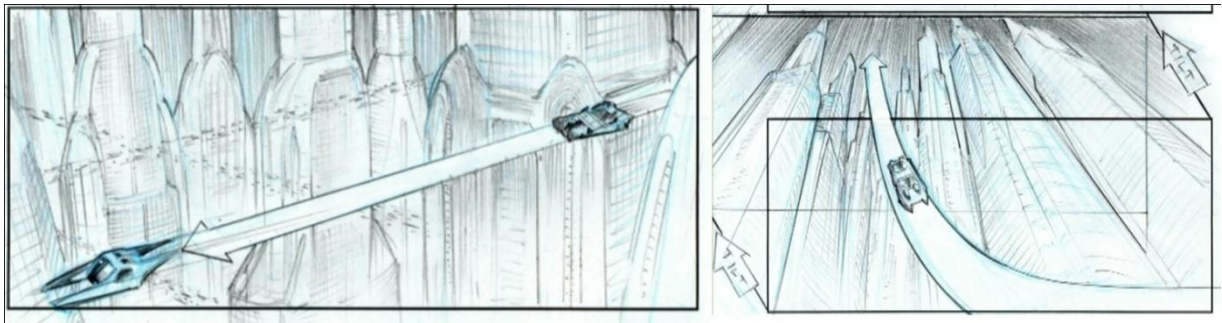
Cenário: Coruscant

Coruscant é planeta que se situa no centro da galáxia, é todo desenvolvido, cheio de arranhacéis e tecnologia, é um lugar onde ninguém nunca dorme, nem mesmo a noite, que é iluminada por luzes neon, faróis dos transportes voadores, tanto transportes públicos como individuais. Perto do chão de Coruscant, a luz do dia não chega, e apenas é iluminada por luzes artificiais, é um lugar onde há milhares de espécies diferentes de alienígenas, existe o anonimato, jubilo, e mais que simples violência. Nas camadas mais altas de Coruscant é onde se encontra o senado e também o templo Jedi.

(Disponível em <http://www.starwars.com/databank/location/coruscant/index.html>)

De acordo com George Lucas em o DVD Bonus de Star Wars episode II Coruscant apareceu pela primeira vez nos rabiscos e script com o nome Alderaan, e depois, Depois seu nome foi mudado para Granacius, e abandonado mais uma vez. Era uma época na qual criar Coruscant digitalmente ainda era muito complicado, as tecnologia da época que limitava os criadores os forçaram a deixar a criação de Coruscant para depois. No filme "O retorno do Jedi, episódio VI" Coruscant foi

resgatado, com o nome de Had Abaddon, e era descrito como "-plante-cidade coberto por poluição e lar do trono do imperador". Porém como ainda era impossível criar esse cenário na tela ainda, tanto quanto a história dele no episódio Vi, ele foi novamente abandonado. Quando foi remodelado para o lançamento da edição especial de O Retorno do Jedi, Lucas finalmente adotou o nome de Coruscant. O que possibilitou, ou melhor, mais ajudou com que Coruscant fosse finalmente criado, foi uma nova tecnologia chamada "pré-visualização" que ajudou em muito na construção das cenas e cenários. A pré-visualização ajudava com o vazio entre ideia e a criação final. Era possível visualizar aquilo que foi imaginado sem precisar de tanto tempo como seria se fosse feito o processo final, e então fazer as correções ou regravar o que fosse necessário.



Story Board da cena de perseguição de Coruscant.



Gravação

Animatic

Pré-visualização



Gravação

Imagens Finais

Cenário: Fabrica de Droids

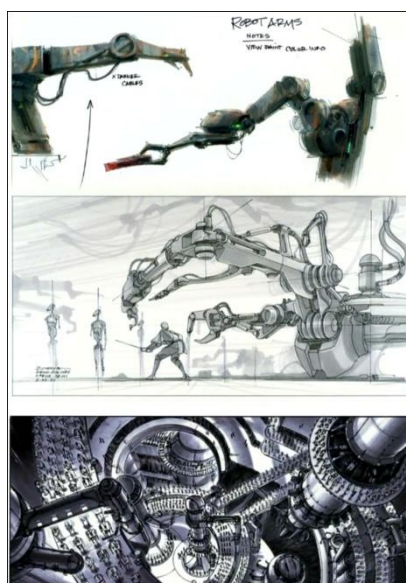
A fabrica de droids era um lugar sofisticado, com alta tecnologia, toda mecânica, que montava todos os tipos de droids. Não é um lugar de passeio, no qual se pode circular.

“Tinha que ser fumacento, um lugar bem assustador, ter muito vermelho, magenta, um tipo de inferno de Dante em Star Wars Land. George Lucas é chegado em usar a cor como um elemento da história. Cada lugar, cada sistema tem seu próprio sistema de cores. Os lugares tinham seus scripts de cores.” Fulano de Tal

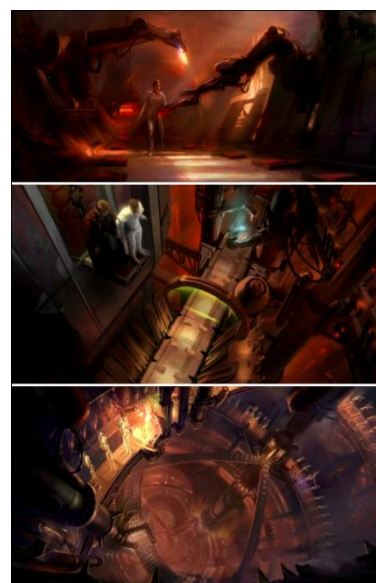
Em fabrica dos Droids, havia pouco tempo para a criação, por isso o animatic tinha que ser muito bem feito. Foram construídos modelos 3D, e então feito a animatic, e o animatic chegou tão perto do resultado final, que os animadores que fariam a criação final tinham que segui-lo precisamente. Era mais dar uns retoques, pintar os detalhes.



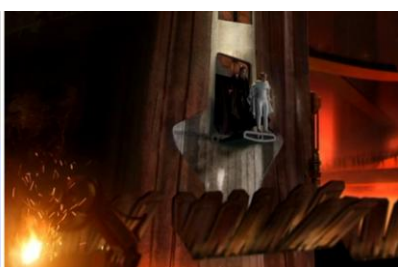
Story Board



Arte Conceitual: Do esboço a arte final



Gravação com fundo azul



Animatic super desenvolvido



Finalização: Apenas alguns retoques.

Cenário: Estrela da Morte

A Estrela da Morte não é bem um planeta, e sim uma estação espacial imensa. Todos seus cantos foram rabiscados e desenhados antes de serem concebidos. Foram feitas duas estrelas da morte. A primeira Estrela da Morte aparece na segunda trilogia, no episódio III e na primeira trilogia, no episódio IV. E a segunda

Estrela da Morte aparece na primeira trilogia, no episódio VI, e o desafio da segunda era fazer com que essa parecesse uma arma incompleta, e ainda assim, formidável. E nas primeiras trilogias elas foram todas construídas por modelos e maquetes, já que na época não havia possibilidade de criação digital.

Vemos cenários criados para o episódio IV “Uma Nova Esperança”, interior da Estrela da Morte. Nunca antes cenários tão grandes e tão audaciosos tinham sido construídos dentro de estúdio para cinema.

Todo esse processo leva muito tempo, demanda altos custos e pessoal, para fabricação, montagem e desmontagem. Além de haver o aspecto físico, é difícil construir “de verdade” um cenário alienígena, uma realidade totalmente nova. Contudo, não há tecnologia que substitua a beleza desses cenários.



Arte Conceitual da Death Star. Esq.: Sketches. Dir.: Artes finalizadas



Modelo da
Death Star

Modelo com
detalhes

Filmando
explosão.

Por dentro:
Cenários
construídos
completamente em
estúdio.

Bibliografia

Titelman, Carol, The Art of Star Wars, Episode IV - A New Hope, paginas 110 e 129;

Lucas, George, Star Wars episode II, Lucasfilmes, DVD bônus;

Lucas, George, Box da trilogia classica, Lucasfilmes, DVD bônus: Império de Sonhos: A história da trilogia de Star Wars;

Star Wars Databank, Coruscant, disponível em

<<http://www.starwars.com/databank/location/coruscant/index.html>> acesso em 20/06/2011;

Star Wars Databank, Death Star, disponível em

<<http://www.starwars.com/databank/location/deathstar/index.html>> acesso em 05/05/2011;

Star Wars Databank, Endor, Disponível em

<<http://www.starwars.com/databank/location/endor/index.html>> acesso em 12/05/2011;

Star Wars Databank, Hoth, disponível em

<<http://www.starwars.com/databank/location/hoth/index.html>> acesso em 20/05/2011;

Star Wars Databank, Tatooine, disponível em

<<http://www.starwars.com/databank/location/tatooine/index.html>> acesso em 28/05/2011;

Imagem de Death Valley, disponível em

<http://www.philarmitage.net/death_valley/death_valley10.html> acesso em 05/04/2011;

Imagem de Djerba, disponível em

<<http://www.golfplanet.cz/zajezdy/afrika/tunisko/djerba-1.html>> acesso em 05/04/2011;

Imagem da Estrela da Morte, disponível em

<<http://starwars.wikia.com/wiki/File:DeathStar2.jpg>> acesso em 05/05/2011 ;

Imagem da Estrela da Morte, disponível em

<http://www.alexandgregory.com/star_wars.html> acesso no dia 05/05/2011;

Imagem de Smith valley, disponível em

<http://www.americansouthwest.net/california/jedediah-smith-redwoods/smith-river_l.html> acesso em 04/02/2011;