



IPG Politécnico
|da|Guarda
Polytechnic
of Guarda

RELATÓRIO DE PROJETO

Licenciatura em Comunicação Multimédia

Daniel José Morgado Costa

setembro | 2020





Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto
Instituto Politécnico da Guarda

RELATÓRIO DE PROJETO FINAL
CURTA-METRAGEM “SER”

DANIEL JOSÉ MORGADO COSTA
RELATÓRIO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE LICENCIADO
EM COMUNICAÇÃO MULTIMÉDIA

Setembro 2020

Ficha de Identificação

Nome: Daniel José Morgado Costa

Nº de aluno: 1700293

Instituição: Instituto Politécnico da Guarda

Unidade orgânica: Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto

Curso: Licenciatura em Comunicação Multimédia

Professor Orientador: Prof. Doutor Carlos Francisco Lopes Canelas

Projeto: Curta-metragem Ser.

Agradecimentos

Agradeço primeiramente ao Instituto Politécnico da Guarda, mais especificamente à Escola Superior de Educação, Comunicação e Desporto que me deu a oportunidade de realizar o curso de licenciatura em Comunicação Multimédia, tendo-me apoiado ao longo deste percurso.

Para além da instituição, existe todos os docentes que a constituem, é a estes, os responsáveis por me instruírem, que devo um muito obrigado por me fazerem crescer tanto a nível profissional como a nível pessoal. Em particular, quero agradecer ao professor Carlos Canelas, não só por ter aceitado ser meu orientador de projeto, mas também por tudo o que fez ao longo destes três anos, mostrando-se sempre disponível para resolver quaisquer problemas dos alunos.

Devo também agradecer a algumas pessoas que se foram cruzando comigo ao longo deste percurso, desde a Sara Costa, a Maria Moreira e o Orlando Sá, que logo desde início ajudaram-me e integraram-me num sitio que ainda era desconhecido para mim, ao Miguel Cabeças, Maria Rocha e Andreia Neves que me acompanharam nesta cruzada, existindo sempre uma ajuda e companheirismo mútuo.

Por último e não menos importante, quero agradecer aos meus pais e ao meu irmão por tudo o que fizeram para me ajudar a que esta etapa pudesse ser iniciada e concluída.

Resumo

O presente documento retrata o percurso, os problemas e os métodos utilizados no desenvolvimento da curta-metragem “Ser”, realizada no âmbito do projeto final de curso da licenciatura em Comunicação Multimédia.

Muitas vezes, quando se fala em cinema, pensa-se num modo bastante objetivo e não num conjunto de áreas que formam um todo, é isso que também se pretende desmitificar com este documento, demonstrando que de um modo geral todas as áreas lecionadas neste curso são essenciais para construir cinema, ainda mais cinema de animação, um cinema que é bastante mais exigente e complexo do que cinema de imagem real.

O que é que se fica quando se vive sem cinema?
Normalmente fica-se mais pobre, não é? (...) (Monteiro, 2000)

Palavras chave: Animação de Recortes, Cinema de animação, Cinema de autor, Curta-Metragem, Stop motion.

Link para o visionamento do trailer: <https://youtu.be/kh3o2QpJLFI>

Link para o visionamento da curta-metragem: https://youtu.be/_xxxj3tcEtk

Índice Geral

Ficha de Identificação	i
Agradecimentos.....	ii
Resumo.....	iii
Índice Geral	iv
Índice de Figuras	v
Lista de Acrónimos e Siglas.....	vi
Glossário.....	vii
Introdução.....	1
Capítulo I- Contextualização teórica.....	2
1. Animação	3
1.1 Animação em Portugal.....	6
1.2 Animação tradicional.....	7
1.3 Animação digital.....	9
Capítulo II – Curta-metragem Ser	10
1. Pré-Produção	11
1.1 Investigação	11
1.2 Argumento	14
1.3 Storyboard.....	15
1.4 Planeamento.....	19
1.5 Animatic.....	20
2. Produção.....	21
2.1 Desenho e testes de cena.....	22
2.2 Transposição de digital para papel.....	23
2.3 Colorização	24
2.4 Captação.....	25
3. Pós-Produção.....	27
3.1 Edição de imagem.....	28
3.2 Montagem	29
3.3 Efeitos visuais	30
3.4 Edição de áudio.....	32
3.5 Tratamento de cor	32
4. Distribuição	33
Reflexão Final	35
Bibliografia.....	38
Anexos	
Apêndices	

Índice de Figuras

Figura 1 - Sinopse da curta-metragem "Ser"	15
Figura 2 - Storyboard (primeiro rascunho).....	16
Figura 3 - personagem principal - frontal	17
Figura 4 - personagem secundária - perfil	17
Figura 5 - teste de cor - cegonha.....	18
Figura 6 - teste de lettering - Ser	18
Figura 7 - cronograma da curta-metragem Ser	20
Figura 8 - Animatic - Cena 07	21
Figura 9 - Adobe Photoshop (Timeline).....	22
Figura 10 - Testes de movimento	22
Figura 11 - Transposição de desenhos para folha de papel vegetal.....	23
Figura 12 - Transposição de desenhos para o papel	23
Figura 13 - Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte (Georges Seurat), historiadasartes.com	24
Figura 14 - Colorização (personagem principal).....	25
Figura 15 - Estúdio de Produção	26
Figura 16 - Captação com Greenscreen.....	26
Figura 17 - Captação no Dragonframe	27
Figura 18 - Criação de uma "action"	29
Figura 19 - Timeline da montagem no Adobe After Effects	30
Figura 20 - Cena 07, Sopro - Sem efeitos.....	31
Figura 21 - Cena 07, Sopro - Adicionada a variação de temperatura com o "lumetri color"	31
Figura 22 - Cena 07, Sopro - Adicionado o "keylight"	31
Figura 23 - Timeline do Adobe Premiere depois da edição de som.....	32
Figura 24 - Tratamento de cor no Adobe After Effects.....	33

Lista de Acrónimos e Siglas

CMYK – Ciano, magenta, amarelo e preto;

DSLR – Digital Single Lens Reflex;

ICA – Instituto do Cinema e Audiovisual;

RTP – Rádio e Televisão de Portugal.

Glossário

Animatic – *Storyboard* animado de modo a cumprir a temporização necessária para cada cena;

Close-up – Grande plano ou enquadramento fechado do rosto da personagem;

Frame – Unidade mínima do vídeo;

GreenScreen – Fundo verde usado no cinema para retirar facilmente na pós-produção;

Layer – Camada representativa de um conjunto de vídeos ou sons;

Lettering – Estilo de texto;

Loop – Repetição constante de determinados *frames*;

Storyboard – Sequência de imagens de maneira a ilustrar um filme;

Stop motion – Técnica de animação que utiliza uma máquina fotográfica;

Teledisco – Vídeo que acompanha e ilustra uma música sendo sinónimo de *videoclipe*;

Timeline – Espaço onde é realizado a pós-produção, sendo esta devidamente numerada conforme o tempo.

Keylight – Efeito do programa *After Effects* que permite remover uma determinada cor do fundo de uma imagem.

Sound track – Os efeitos de som em conjunto com a música quem compõe todo um filme.

Introdução

Para a conclusão da licenciatura e, conseqüentemente, a obtenção do respectivo grau, os alunos realizam uma última prova, a mais importante, pois é esta que junta conhecimentos adquiridos ao longo dos três anos. Neste caso, foi realizado um projeto final, uma curta-metragem de animação, utilizando não só os valores aprendidos nesta instituição, mas também os valores adquiridos ao longo de toda a progressão, isto porque para além dos professores dentro das instituições, também existem professores e ensinamentos fora destas que não são mais nem menos valorizados, apenas com objetivos diferenciados para a maturação de um ser.

O objetivo desta curta-metragem, como podemos verificar no plano de projeto que se encontra no anexo 1, é tentar desmitificar o percurso humano, que este muitas vezes não necessita de ser tão linear como esperado. O ser humano é tão complexo, desde o ser curioso à inteligência que leva a essa curiosidade, muitas vezes necessita de explorar todos os caminhos para perceber qual é aquele que realmente quer tomar.

Este documento vai retratar e explicar todos os processos da realização desta curta e qual o seu destino pretendido. Para tal, o documento será dividido em dois capítulos. No primeiro capítulo será efetuada uma contextualização teórica dos assuntos trabalhados, principalmente o surgimento do cinema de animação, as suas técnicas e a relação que este tipo de cinema tem com o cinema de imagem real. No segundo capítulo teremos então o desenrolar do projeto, dividido em várias fases que são necessárias para chegar a um produto final: a pré-produção; a produção e a pós-produção.

Capítulo I- Contextualização teórica

Este capítulo centra-se na evolução da animação, abordando um pouco do que é o cinema de animação e quais as diferentes formas possíveis de o fazer. Este tipo de cinema, que considerado um mundo em muitos casos, destinado a um público mais infantil, tem-se vindo a demonstrar o contrário ao longo dos anos, sendo um grande mundo mágico e poético, capaz de satisfazer os propósitos tanto de um público infantil como de um público maduro.

A importância de falar sobre cinema de animação, nomeadamente sobre o cinema de animação português, passa, por um lado, pela desmistificação da ideia de que a animação é destinada exclusivamente ao público infantojuvenil e, por outro, tornar nítidos os gestos de feição política e social por si explorados (Gil, 2019, p. V).

1. Animação

A animação é a representação de um mundo que o cérebro humano imagina, mas não é de todo capaz de o expressar através de outra forma. Com este tipo de cinema, é possível expressar qualquer força ilusória, além da realidade já conhecida. “A animação – palavra derivada do verbo latino *animare*, que significa “dar vida a” - não poderia estar mais comprometida no processo de dar vida aos símbolos visuais de uma linguagem narrativa, cujo princípio de existência está na própria ideia de movimento: o cinema” (Cruz, 2006, p. 11).

Neste tipo de cinema, o princípio de movimento é o mesmo que no cinema de imagem real, ou seja, trata-se de um conjunto de imagens que proporciona a ilusão de movimento. Esta ocorre devido ao fenómeno da persistência da visão, que consiste “na ilusão ótica causada pela sucessão de várias imagens sequenciais, que a uma velocidade superior a dezasseis imagens por segundo associam-se na retina sem interrupção” (Prudêncio & Gomes, 2016, p. 197) retendo a imagem. Apesar desta semelhança, na animação, a técnica torna-se muito mais complexa e trabalhosa, isto porque nem sempre tivemos acesso à tecnologia que temos nos dias de hoje. Nos primórdios do cinema de animação, no seu tradicional, cada *frame*, unidade mínima do vídeo, era trabalhado ao mais profundo detalhe para o seu conjunto ficar bem conciso.

Para se realizar uma boa animação, é necessário transmitir da forma correta as emoções pretendidas através da forma e do movimento, não esquecendo as leis da física. “Em 1981, dois dos Nove Velhos Homens da Walt Disney (os mestres originais nos primeiros anos da idade de ouro da Disney), Frank Thomas e Ollie Johnston, lançaram um livro chamado *The Illusion of Life: Disney Animation*. Num esforço para descrever os métodos usados para criar personagens que pareciam existir no mundo físico, eles publicaram os doze Princípios da Animação pela primeira vez” (Brooks, 2017, p. XII)¹. Os doze princípios da animação viriam a ajudar a perceber o porquê de a animação ser um mundo imaginário, mas não fugindo de todo à realidade, as personagens também dariam a perceber o que sentiam, e as

¹ “In 1981, two of Walt Disney's Nine Old Men (the original masters in the early years of Disney's golden age), Frank Thomas and Ollie Johnston, released a book called *The Illusion of Life: Disney Animation*. In an effort to describe the methods used to create characters that seemed to exist in a physical world, they put the 12 Principles of Animation in public print for the first time.” (Brooks, 2017)

leis da física davam bastante proximidade ao espectador, o que tornava tão apelativo o seu visionamento (Nogueira, 2015). Estes princípios são: *Squash and Stretch*; *Anticipation*; *Staging*; *Straight Ahead and Pose to Pose*; *Follow Through and Overlapping*; *Slow in and Slow out*; *Secondary Action*; *Timing*; *Solid Drawing e Appeal*.

Relativamente aos princípios *Squash and Stretch*, estes procuram transmitir a física do material em questão. Por exemplo, se lançarmos uma bola de borracha ao ar, quando esta embater no chão irá achatarse, e ao ressaltar, automaticamente, irá esticar-se, ao contrário do que acontece com uma bola de ferro, que não altera a sua forma.

No que se refere ao princípio *Anticipation*, este pretende preparar a audiência para a ação que irá acontecer. Se tomarmos como exemplo o salto de uma pessoa, antes de saltar esta irá dobrar os joelhos e agachar-se um pouco, como se fosse uma mola a ganhar força para saltar, isto é, a antecipação do salto que irá ocorrer.

Quanto ao princípio *Staging*, este baseia-se na obtenção do controlo do foco da audiência, ou seja, o principal trabalho é feito com os planos e ângulos da câmara, de modo a persuadir o olhar do espectador e não lhe escapar nada. Enquanto que o *close-up* é adequado para transmitir expressões, o plano geral é bom para ações de grande desenvolvimento.

A respeito dos princípios *Straight Ahead and Pose to Pose*, aparentemente parece não existir grande finalidade, mas não é bem assim. Enquanto o desenho pose a pose é bom para ações imprevisíveis como é o caso da chama de uma fogueira, em que é fácil desenhar com o seu desenvolvimento, pelo contrário temos o desenho direto em que é bom para ações que têm um princípio e fim definido, adequa-se por exemplo ao salto de uma personagem por cima de um precipício. Neste desenhamos o início, e como não queremos que esta caia dentro dele, desenhamos o fim e de seguida o momento intermédio do salto. Depois, iremos desenhar todos os seus intervalos. Se neste caso utilizássemos a técnica pose a pose e no seu final não estivesse no sítio definido, teríamos de voltar a fazer tudo de novo.

No que concerne aos princípios *Follow Through and Overlapping*, nesta técnica é o oposto da *anticipation*. Nesta prevemos a continuidade de um objeto após a paragem de um corpo, como é o caso de alguém com cabelos cumpridos, quando para os cabelos mantêm-se em movimento por instantes.

Em relação aos princípios *Slow in and Slow out*, estes são mais básicos. No entanto, não deixa de ser essencial. Um exemplo simples e fácil de perceber é o exemplo de um carro. Dito por outras palavras, um carro ao começar a andar, começa devagar até atingir uma certa velocidade, quando para, reduz a velocidade lentamente até parar, seria estranho e fora da realidade um carro dos 0km/h, passar logo para os 50km/h instantaneamente, pelo contrário, isso pode acontecer com um robô, já que estes movem-se sempre a uma velocidade constante.

No que toca ao princípio *Secondary Action*, este tem como propósito complementar a ação principal, ou seja, se uma personagem estiver a realizar uma ação como a de comer, podemos complementar essa ação com o abanar da cabeça ao mastigar. Esta ação secundária vai transmitir que a personagem está tão estupefacta do quão bom é aquilo que está a comer, por consequência, esta ação nunca se pode sobrepor à ação principal.

No que diz respeito ao princípio *Timing*, como o nome indica, é a velocidade desejada para a transmissão de uma ação, quanto mais rápida esta for, menos *frames* irão ser necessários. Por outro lado, quanto mais lenta for, mais *frames* serão necessários.

A propósito do princípio *Solid Drawing*, este procura definir a profundidade do objeto, isto é, passa por construir um objeto com a devida profundidade para ficar próximo da realidade, não transmitindo aqueles desenhos tradicionais, em que são totalmente achatados e não contêm sombras.

Relativamente ao princípio *Appeal*, este é o design das personagens e dos objetos, desenhando-os dependendo das suas personalidades, desde as formas, proporções e simplicidade.

Um dos aspetos que também é essencial na animação é o som. Este, sendo o coração de qualquer suporte audiovisual, é ainda mais importante na animação, pois nesta, todo o som é produzido à parte de modo a que todo ele se pareça completamente autêntico. Para além disso, é este que irá dar o ritmo e o toque final nas emoções, desde os tons voz, efeitos de sons e às músicas. Muitos dos realizadores, principalmente realizadores de *stop motion*, gravam as vozes antes de animar, isto porque é necessário saber a quantidade de *frames* que cada fala irá precisar, ao contrário do que acontece nas dobragens dos filmes, que só depois

da distribuição destes, é que cada país, se pretender, recorrer à sua dobragem tentado ao máximo aproximar as falas dos movimentos de boca, nunca fugindo de todo ao contexto.

1.1 Animação em Portugal

Portugal, apesar de um país pequeno, já se começa a fazer ouvir internacionalmente entre grandes nomes, como é o caso de Álvaro Feijó, mais conhecido por Abi Feijó, um animador português que em 2019 “(...) foi convidado a integrar a Academia de Cinema dos Estados Unidos, que atribui anualmente os prémios Óscares” (Lusa, 2019, n.p.).

Esta grande evolução já tem vindo a ser conquistada desde os anos 20 do século passado, quando em 1923 surgiu o filme de animação “O pesadelo de António Maria”, cujo realizador foi Joaquim Guerreiro. Contudo, só nos anos de 1930 é que se começa a notar a evolução. Apesar da constante precariedade, existiu sempre apaixonados pela área, estes que ao longo dos anos foram construindo o caminho para o que hoje chamamos de cinema de animação em Portugal (Gil, 2019). “Num país onde tal objetivo teve, sempre, precárias possibilidades de concretização, conhecem-se vários esforços originais para levar projetos por diante, parte dos quais não passaram de teoria, virtualmente exposta em papel, outros chegando porém à construção ou adaptação técnica” (Jade, 2010, n.p.). Na entrada dos anos de 1960, começou-se a reproduzir animações na RTP para mandar as crianças dormir, sendo a primeira em 1965, “Vamos dormir”, com realização de Mário Neves e Ricardo Neto. É nesta altura que se começa a influenciar e a interessar gerações pelos desenhos animados, e em 1977, surge um festival internacional em espinho, o Cinanima, este festival influencia muitos realizadores ao mostrar o outro lado do cinema de animação, o cinema de autor (Gil, 2019).

Nos anos de 1990 começam a surgir novos realizadores, que apesar das grandes dificuldades ainda existentes a nível de comercialização de filmes, estes já se fazem ouvir internacionalmente (Pinto, 2012). Apesar de, em 1971, já existir pequenos incentivos originados pela Lei do Cinema Nacional, a data em que foi criado o Instituto de Cinema Português (ICA), só em 2007 é que começaram a surgir os apoios do ICA, sendo os concursos abertos anualmente (Fino, 2013)². Hoje, com o surgimento de novas tecnologias,

² Informação também disponibilizada no site do ICA.

possibilitando economizar não só bastante tempo, como também bastante valor monetário, o cinema de animação tem alargado bastante os seus horizontes desde então, tendo surgido cada vez mais cursos de animação. O nosso país encontra-se numa nova fase de crescimento. A atual geração irá dar um salto enorme neste progresso, mas apesar deste salto, os cineastas portugueses continuam ainda a ter grandes dificuldades para realizar cinema, isto porque, para além dos apoios continuarem a ser precários, o público em geral é mais facilmente atingido pelo cinema Norte-americano do que pelo cinema Europeu. Tendo em conta que a grande maioria das pessoas já nem frequenta cinemas, tendo hoje uma grande variedade de escolha sem sair de casa, desde a pirataria na internet, às plataformas *streaming*, tem-se vindo a demonstrar uma enorme batalha por parte de toda a indústria, quer de cinema comercial, quer de cinema de autor, contra este sistema.

O Manuel de Oliveira uma vez disse assim: João, prostitua-se para arranjar dinheiro para o filme, prostitua-se para vender um filme. Nunca quando filma (Botelho, 2017).

1.2 Animação tradicional

Durante um longo período, a animação tradicional foi objeto de estudo e adaptação a uma nova forma de realizar cinema. Primeiramente, era utilizada a animação por células, isto é, uma animação trabalhada *frame a frame*, redesenhando constantemente todos os objetos presentes de *frame* para *frame*, mas com a progressão, foram-se criando outras técnicas para reduzir os tempos de produção. Surgiu então a animação limitada e a animação em ciclos, a limitada que apenas são redeseñados os objetos que contêm movimento, e a de ciclos, baseia-se na criação de *loops* de animações repetitivas, como por exemplo uma personagem a caminhar. Neste tipo de animação por ciclos, no caso de uma personagem a caminhar, primeiramente são animados os primeiros passos, e de seguida basta repeti-los conforme a duração do movimento pretendido. Estas técnicas vieram poupar muito nos orçamentos que eram necessários para produzir projetos de animação (Tschang & Goldstein, 2004). Na

tentativa de inovar a forma de animar e tornar as animações mais realísticas, por volta de 1915, Max Fleischer inventou a técnica rotoscopia, esta é baseada em gravar o filme através de personagens reais, e de seguida, com uma mesa de luz, este é redesenhado *frame a frame* (Pratas, 2015). Um dos filmes mais conhecidos a utilizar esta técnica, foi a “A Branca de Neve e os Sete Anões”, em 1937, apesar de ser uma técnica antiga, ainda hoje é bastante utilizada, sendo esta a técnica que foi utilizada para o filme “Loving Vincent” de 2017, este que foi o primeiro filme onde mais de sessenta e cinco mil *frames* “foram pintados à mão” (Pais, 2017, n.p.) com a mesma técnica utilizada por Van Gogh.

Para simular a forma mais orgânica de uma animação, surge a técnica de *stop motion*, uma técnica que está literalmente “(...) nas mãos das pessoas.” (Priebe, 2011, p. XVII)³. Nesta técnica é utilizada uma câmara para tirar fotos de cada *frame* dos objetos e cenários pretendidos, este tipo de animação pode ser realizado com volumes ou com recortes dependendo do objetivo. A técnica de *stop motion* de volumes tem-se popularizado bastante ao longo dos anos, mesmo depois de surgir a animação digital, ainda se conseguem produzir bastantes filmes famosos com esta técnica, isto porque mesmo sendo fora do contexto da tecnologia, ainda consegue cativar muitos dos animadores pela sua simplicidade e orgânica, sendo que já se fazem filmes bastante igualitários aos digitais em termos de perfeição. Apesar disto, poucos são os que sabem distinguir uma animação digital de uma animação tradicional, sendo que a sua distribuição é menor, o que acaba “(...) por ser relevante a estreia desta animação de volumes em *stop motion* nas salas de cinema, dado que a generalidade dos filmes de animação que estreiam nas nossas salas de cinema recorrem sempre à técnica de animação computadorizada (animação digital)” (Resende, 2015, n.p.).

No que toca à animação de recortes, também conhecida como *Cut-Out*, esta, como o nome indica, é feita através de recortes de papel, em que na maioria das vezes, as articulações das personagens são interligadas de modo a fazerem as suas rotações facilmente. Foi através desta técnica, que o trabalho de muitos animadores independentes se tornou possível,

³ “Stop motion animation is in the hands of the people.” (Priebe, 2011)

permitindo-lhes “trabalhar com eficiência as personagens e cenários.” (Gökçearslan, 2018, p. 221)⁴.

1.3 Animação digital

Com a evolução da tecnologia surge a animação digital, sendo que a animação digital tridimensional é desde logo a descendente da técnica tradicional *stop motion* de volumes (Pratas, 2015). Com esta nova tecnologia, o trabalho dos animadores foi cada vez ficando mais facilitado, tornaria tudo virtual, desde as câmaras às personagens, os estúdios antes conhecidos pelas dimensões exorbitantes, agora eram reduzidos a pequenos espaços com pequenas máquinas poderosas, nestas são modelados desde cenários a personagens, sendo estas compostas por esqueletos virtuais para que de seguida sejam realizadas as animações (Cruz, 2006).

Esta nova realidade teve início nos anos de 1980, em que a curta-metragem “The Adventures of André and Wally B.” foi lançada em 1984, tendo sido o marco principal para o início desta nova indústria (Souza, 2012). Porventura, a primeira longa-metragem, “Toy Story” de 1995, foi o grande marco de já muitas tentativas antes falhadas, devido não só ao conhecimento que ainda estava a ser explorado, mas também por os programas ainda serem bastante arcaicos, sem qualquer comparação aos que temos atualmente. Com o grande sucesso deste filme, demonstrou-se que era possível fazer cinema de animação através da computação (Nogueira, 2015).

Adotar as novas tecnologias e o seu potencial, não significa abandonar as habilidades e conhecimentos anteriores. O antigo e o novo devem sempre ser reunidos para alcançar os desenvolvimentos mais persuasivos e originais da forma (Chong, 2008, p. 5)⁵.

⁴ “Because of this, independent animators found out cutout animation, which enables to efficiently work about character and scenario.” (Gökçearslan, 2018, p. 221)

⁵ “Embracing new technology and its potential does not mean abandoning previous core skills and knowledge. The old and new must always be brought together to achieve the most persuasive and original developments int the form.” (Chong, 2008)

Capítulo II – Curta-metragem Ser

As curtas-metragens, que até à data tenho realizado, são unicamente de cinema de autor, esta mais uma vez o será. Nunca realizei cinema com o intuito de “confortar as almas”, mas sim de mexer com elas, trazendo ao de cima o seu melhor através desse momento de reflexão. Segundo o realizador João Botelho (2011, n.p.), “o cinema também deve inquietar as almas como as outras artes, (...) o cinema desde o início tem um pecado original. Sempre que se via umas imagens metia-se uma moeda, e sempre que se fazia um filme era para ganhar dinheiro. Aquilo custa dinheiro, portanto tem de se ganhar dinheiro. Tu podes fazer quadros notáveis para não vender. O Van Gogh quando pintava não era para vender, tentava sobreviver. O Pessoa escreveu toda a vida e publicou dois livros em vida, e nunca ganhou nada com isso. Agora há 200 mil pessoas a ganhar dinheiro com o Pessoa, inclusive eu.”

O objetivo desta curta-metragem, como se pode ver na proposta de projeto presente no anexo 1, é abordar um pouco do ser humano, as suas lutas e os seus desafios, tanto interiores como exteriores. O existencialismo terá sempre presente de modo a tentar perceber o estado de consciência, um indivíduo em que a única impossibilidade de escolha é o seu nascimento, depois disso todas as escolhas feitas terão impacto tanto a nível individual como social. Este existencialismo, segundo Friedrich Nietzsche, representa o abismo do ser humano, sendo que o próprio afirma que se olhares “(...) durante muito tempo, para um abismo, o abismo também olha para dentro de ti.” (Nietzsche, 1886, p. 89).

1. Pré-Produção

Sendo a pré-produção o início de qualquer projeto audiovisual, a fase intelectual e de criação, é aqui que se reúnem todas as informações sólidas para construir o argumento, sendo este de forma adaptativo ou autoral. Neste caso, irá ser autoral, querendo questionar a existência do ser e o sistema onde habita, tentando, assim, que o público também reflita. Para que isto seja possível, será necessário começar por uma longa pesquisa, não só através de filósofos, mas também através de cineastas e psicanalistas, reunindo toda a matéria para formar uma ideia de modo a transmiti-la.

Na região dos estados de consciência, os sentimentos, sensações e ideias penetram-se entre si; se os contamos, deixam de ser percebidos confusamente, pois os transformamos numa multiplicidade distinta na qual cada sentimento, ideia ou sensação passa a ser representado por uma “unidade homogênea” ocupando um lugar determinado num meio que somente pode ser espaço. (Marques, 2006, p. 24)

1.1 Investigação

Atualmente, com a pandemia, os limites do ser humano estão a ser postos à prova. Segundo António Coimbra de Matos (2020, p.n.), esta “(...) veio tornar bastante mais nítidos os males sociais (...)”, desde as desigualdades sociais, sendo que esta atinge as pessoas com vidas mais precárias, ao interior dos males, que já se arrastam desde o início do ser humano, sendo esta a maldade humana. A noção de existência complica-se, quando definimos o ser humano como um ser social, mas que é apenas um modo de sobrevivência. Antes disso provêm o ser individual, o amor a si próprio, daí começa a crescer as raízes de um problema maior na sociedade atual. Uma sociedade onde tudo é em abundância, a sorte de uns é o mal de outros, isto é, “se se quer ser alguém, deve-se venerar a própria sombra” (Nietzsche, 1878, p. 44)⁶,

⁶ “If you want to be a personality you must even hold your shadow in honour.” (Nietzsche, Human, All-Too-Human, 1878)

caso contrário, a sombra dos outros será sempre capaz de esconder a nossa, não deixando que ela demonstre o seu real valor. Devido a estas situações, as pessoas ou até mesmo as empresas, tentam sempre evitar as relações íntimas num contexto profissional, existindo a separação entre duas vidas do indivíduo, a vida profissional e a pessoal, evitando ao máximo a sua mistura.

Desde cedo, o ser humano já tem desafios impostos pela sociedade, desde a educação, a formação, a integração e a estabilidade económica. Estes conceitos têm por base estabelecer uma sociedade equilibrada, mas será assim tão simples, equalizar todos os seres à mesma fórmula de crescimento, sendo estes tão diferentes e complexos?

Vivemos numa realidade em que as crianças estão sempre ocupadas, pouco é o tempo de liberdade que lhes é dado para brincar, explorar e sonhar. Vivemos numa realidade em que os adultos trabalham demasiadas horas, pouco é o tempo que lhes resta para os seus pensamentos e para a sua família. Por consequência, vivemos numa sociedade onde cada vez mais existem casos de depressão e ansiedade, a precisar de apoio constante. O problema começa logo desde cedo, quando as crianças vão para a escola e lhes são constantemente impingidos valores de competição que as leva ao sucesso, isto é, ter boas notas para conseguir um bom emprego. Estando elas a competir com o resto da turma, caso o valor de sucesso não seja atingido, visto que nem todas as crianças têm a mesma forma ou capacidade de aprendizagem, estas, já com o presente medo de falhar, irão criar um sentimento de culpa que começará a ascender os problemas de ansiedade e depressão. Por outro lado, este problema pode começar muito antes da criança, sendo que “as doenças mentais são vícios de doenças de relação” (Matos, 2020, n.p.). Os pais destas, se portadores da doença, serão os transmissores, de um modo direto ou indireto, tornando-se numa família disfuncional. As crianças precisam de se afirmar e ser ouvidas, precisam de saber sentir a liberdade, não ocorrendo extremos, como uma opressão ou uma libertinagem que as leve diretamente ao insucesso e ao sentimento de culpa. Conclui-se então, que cada vez mais vivemos numa “sociedade baseada na obediência e não na liberdade” (Matos, 2020, n.p.).

Ao longo dos tempos, vários artistas têm questionado bastante os temas políticos e sociais. Dentro desses temas, temos o questionamento da tradicional educação e a maneira como que cada indivíduo é enquadrado ou confrontado por esta. Neste caso, podemos mencionar a

música “*working class hero*” de John Lennon. Esta demonstra a opressão dos trabalhadores por parte de uma classe que enriquece às suas custas. Para além disso, com base na vivência de Lennon, também nos é transmitida a ideia das rígidas regras vividas por ele, estas que também podem ser vividas por tantas outras crianças. Uma vivência de constante opressão tanto na escola como em casa, tudo na esperança de que se siga uma carreira, mesmo que não seja do agrado da pessoa. Por consequência, a necessidade de realizar uma revolução interior vai crescendo, deste modo, será de certa forma feita uma explosão na tentativa de atingir o máximo de pessoas, tanto as que sentem o mesmo, e não têm a capacidade de realizar essa revolução, como outras que necessitem de refletir sobre algo que não lhes aconteceu, mas acontece constantemente a outros.

O álbum “*The Wall*” dos *Pink Floyd* que deu origem a um filme, também é um bom exemplo, “(...) não só devido à excelência musical, mas também ao lirismo marcado por temas políticos e sociais que seria altamente marcante (...)” (Malta, 2019, n.p.) para várias gerações. Este álbum tem por base a personagem “*Pink*” baseada no próprio músico, Roger Walters. Com cinco meses perdeu o pai vítima da Segunda Guerra Mundial, e o seu avô anteriormente também já teria falecido vítima da Primeira Guerra Mundial. Esta falta de uma figura paterna foi o início de uma revolta interior, que de seguida foi sendo alimentada ao longo da sua vida. Os principais acontecimentos para esta ascensão, foi o ser “oprimido pelos professores na escola, demasiado protegido pela mãe e traído pela mulher” (Malta, 2019, n.p.). Ao longo destas músicas, o muro, a maneira metafórica que ele representou a separação do seu mundo com o exterior, vai crescendo, passando por depressões, loucuras e tentações em busca de sentimentos reconfortantes.

Um outro exemplo mais recente que também podemos analisar, neste caso um filme, é o “*Joker*” de 2019, um filme que não é de todo de super-heróis, mas “por razões comerciais, as imagens lá teriam de vir disfarçadas” (Ferreira, 2019, n.p.). Este filme retrata a personagem, Arthur Fleck, que vive numa sociedade de extremos, onde só há ricos e pobres, não há lugar para o meio termo. Logo no início, reparamos que apesar de ser uma pessoa mentalmente problemática, desde o seu problema com o riso a ser depressivo e ansioso, tenta manter-se em sintonia com a sociedade, apesar desta o tratar constantemente mal. Durante uma sessão com uma assistente social, ele começa-se a questionar-se sobre a loucura

presente na sociedade. Desde logo, começamos a perceber que ele representa algo maior, mais do que um simples doente mental. Com o desenrolar do filme, começamos a notar que para além da opressão constante que a sociedade exerce sobre ele, este também dúvida da sua própria existência, até cometer um crime. Depois disso, começa a sentir que existe. Com esta introdução, o desenrolar da história começa a descambar passo a passo, levando Arthur ao limite. Depois de começar a descobrir o seu passado, um passado de constante violência exercida pelo padrasto para com ele e com a mãe, esta violência que seria a causa do seu problema com o riso. Neste ponto, podemos notar a sua entrada numa crise existencial ao qual não consegue sair, levando-o a pensar no suicídio, mas acaba por recorrer aos homicídios numa sociedade que sempre o desprezou.

A minha conceção de existência continua a ser esta: existe uma maldade no ser humano, virulenta e terrível, que não pode ser explicada, e de que, entre todos os animais, só ele é capaz (Bergman, 1990, p. 32).

1.2 Argumento

Com a intensa investigação anterior, e com o estado atual da saúde pública, veio-me consciencializar, e tirar as dúvidas que ainda tinha em relação ao que realmente queria, tanto representar com transmitir neste ponto final de mais uma etapa, a conclusão da licenciatura.

Primeiramente, para formar uma pequena noção, escrevi a sinopse como se pode ver na figura 1, e de seguida comecei a juntar os factos principais para elaborar o argumento como se pode visualizar no apêndice 1. Nesta curta-metragem seria representada uma personagem principal, cujo objetivo seria demonstrar o seu interesse inicial pela música, o seu desinteresse escolar, que por consequência o fazia sentir-se menor, a tentativa de se descobrir, o desinteresse total pelo seu mundo exterior, e a busca incansável pela satisfação. Já conhecendo o mundo do trabalho, começou a perceber que ainda não era tarde para tornar realidade algo mais satisfatório a nível pessoal.

Sinopse

Um ser humano logo após algum desenvolvimento é empurrado para a sua jornada vivencial. Este terá de lutar entre os estudos, o trabalho e o seu gosto pela bebida até se encontrar.

Figura 1 - Sinopse da curta-metragem "Ser"

O objetivo é tentar demonstrar que o percurso não precisa de ser tão linear assim. Muitas vezes, os sonhos são interrompidos pela aceitação de dinheiro mais fácil, originando uma total independência pessoal e sustento dos seus vícios, ou pelo desconhecimento de que é possível existir todo o tipo de estudos, para cada gosto pessoal. As pessoas não devem cair na aceitação de parar de sonhar, de lutar para viver o que realmente querem viver. Apesar de sermos todos diferentes, uns com mais facilidade de aprendizagem que outros, todos podemos chegar onde quisermos havendo força de vontade.

1.3 Storyboard

O *storyboard*, a parte em que se começa a ter noção visual de cada cena, a percepção visual que o guião não consegue dar. O estímulo para a perfeição dos enquadramentos, das cores, do *design* etc., “tem um papel de bastidor, é um elemento que serve para projetar entre os membros da equipa aquilo que deverá ser posteriormente filmado ou animado” (Fischer, Scaletsky, & Amaral, 2010, p. 57). Este provém desde o cinema de imagem real, mas “na animação encontrou a simbiose perfeita. Pois a animação encontra no desenho a sua realização pessoal procurando no *storyboard* uma versão emancipada e expressiva do filme” (Teixeira, Martins, Brandão, & Ferreira, 2016, p. 269).

À medida que se vai explorando cada cena, o *storyboard* vai sendo alterado de modo a tornar o filme mais perfeito possível, isto porque o pensamento criativo vai sendo estimulado. Para começar a ter noção das cenas, primeiramente realizei um pequeno esboço para perceber o que seria ou não possível de realizar, tanto em termos de produção como de pós-produção. Este primeiro rascunho resultou em 28 cenas como se pode ver na figura 2, mas apercebi-me de imediato que haveria algumas partes que não iriam resultar, tanto em termos de

narrativa como em termos de técnicas. Apesar disso, já teria uma ideia suficientemente esboçada para passar para o digital.

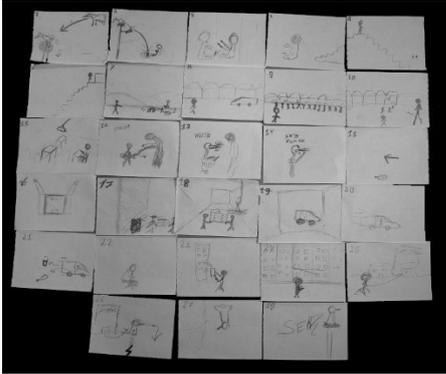


Figura 2 - Storyboard (primeiro rascunho)

Já em digital, com o *Adobe Photoshop*, um programa onde é permitido escolher o tipo de traço destinado a cada desenho, comecei a desenhar as cenas do *storyboard* como se pode ver de exemplo no apêndice 2, ainda com um *design* um pouco abstrato, ao qual resultou 13 cenas e 190 *frames*. Estas cenas, depois de aperfeiçoá-las ao máximo, no que toca aos elementos presentes e aos seus enquadramentos, foram desenhadas de forma concisa, ao que aqui já estaria a entrar num campo abrangente pelo *design*, e sendo que não iriam existir vozes, pretendia então tirar o máximo partido dele. As imagens quando usadas corretamente com objetivo de transmitir uma mensagem, “substituem as palavras e têm a habilidade de envolver, fazendo com que sua utilização seja cada vez mais comum na rotina dos indivíduos.” (Formiga, et al., 2018), em que até mesmo através das formas mais abstratas, estas falassem por si. Por exemplo, na personagem principal, figura 3, iria dar formas mais arredondadas, demonstrando o ser alternativo e exploratório, aberto a desenvolver qualquer molde de conhecimento, enquanto as outras, como por exemplo a figura 4, iriam ser construídas com recurso a linhas mais retas, demonstrando a força que estas têm pela mudança, sendo personagens mais simples, personagens que não levantam muitas questões acerca do seu meio envolvente.



Figura 3 - personagem principal - frontal



Figura 4 - personagem secundária - perfil

Para além das formas, também a cor é um elemento essencial, sendo preciso realizar vários testes de cor como podemos ver na figura 5. Dando o mesmo exemplo que dei anteriormente, no caso da personagem principal teria de colocar bastante cor para demonstrar o quão complexa e energética é, sendo que as cores escolhidas foram o vermelho, o verde e o azul. Apesar de no início ainda se notar algum amarelo presente, isto porque a personagem ainda está no início de uma descoberta perante o mundo, tendo em conta que o amarelo transmite imaginação, engano, alegria, relaxo e felicidade, enquanto que o vermelho transmite energia, raiva, paixão e força, o verde transmite cura, destruição, autoconsciência e natureza, por fim, o azul sendo uma cor que transmite calma, espiritualidade, depressão e lealdade. Por outro lado, temos outras personagens que são mais simples, daí ter sido escolhido a cor branca para elas, transmitindo respeito, proteção, pureza, simplicidade, paz e inocência.

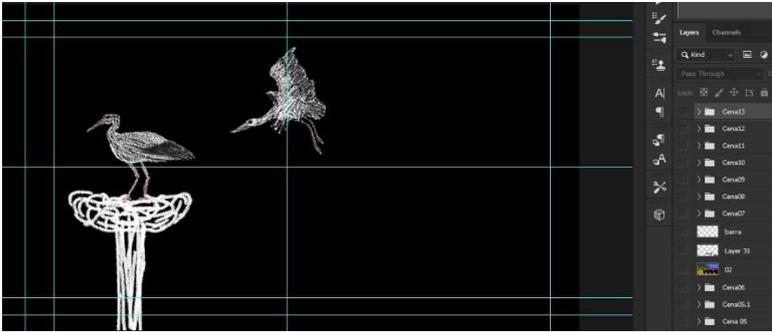


Figura 5 - teste de cor - cegonha

Tendo já as cores bem definidas, ainda faltava definir o *lettering*. Sendo esta uma curtagem baseada na existência e na criação, resolvi não escolher nenhum tipo de letra existente, mas criar eu o meu próprio *lettering*. Este iria ter por base a aparente simplicidade, mas com o seu interior bastante complexo. Comecei por desenhar um esboço de como seria esse tipo de letra, primeiramente em folhas brancas, mas apesar de utilizar medidas certas, com o tempo percebi que não estava a conseguir chegar ao que queria, então, comecei a esboçar testes no quadriculado como deveria ter feito desde o início. Em determinada altura, já estava a ver algo que tinha na ideia, figura 6, simples e com força, mas devido à falta de cor ainda parecia não ter força suficiente. Logo de seguida, comecei a fazer alguns testes de cor, sendo que obviamente teria de aplicar o mesmo estilo e a mesma cor que iria aplicar na personagem principal.

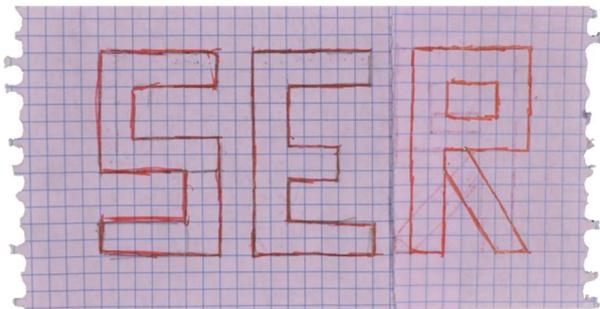


Figura 6 - teste de lettering - Ser

1.4 Planeamento

Para a fase de produção se desenvolver sem constantes obstáculos, é exigido um máximo cuidado no que toca ao planeamento, abordando a calendarização, materiais necessários e orçamentos. Para esta curta-metragem, não foi realizado nenhum plano de orçamento, visto que ficou tudo ao meu encargo, sendo totalmente independente. Se fosse necessário apoio orçamental, existe uma entidade, o ICA, que apoia com 90% do orçamento dos projetos audiovisuais, em que todos os anos abre candidaturas para projetos, sejam curtas ou longas-metragens.

A curta-metragem foi pensada para ser realizada através da técnica *Cut Out*, uma técnica que recorre a recortes de papel. Esta técnica terá sido “descoberto há milhares de anos e usado para diversos fins, tem sido um dos materiais importantes da animação desde o início dos anos 1900’s e permite a aquisição de formas de narração originais.” (Gökçearsan, 2018, p. 221)⁷. O motivo principal da escolha desta técnica é de tornar os objetos bastante imperfeitos e orgânicos, o que se relaciona totalmente com o ser humano, sendo que para além disso, a pintura dada, não sendo uma pintura *clean*, o que também iria ajudar a essa sensação. Para isto foram necessários vários materiais: papel aguarela de duzentos e cinquenta gramas, pastel a óleo, folhas de papel vegetal, cartolina verde, cartolina castanha, tinta acrílica, uma mesa digitalizadora, fontes de iluminação e uma câmara fotográfica (DSLR). De modo a captar bem os *frames*, utilizou-se o programa *DragonFrame*, e para a pós-produção, foram necessários os programas: *Adobe Photoshop*; *Adobe Premiere* e o *Adobe After Effects*.

De seguida foi necessário construir um cronograma, figura 7, de forma a ter uma ideia do início e fim do projeto, isto porque em todas as produções há prazos devido aos orçamentos estipulados. Quando esses orçamentos são ultrapassados, por norma é preciso arranjar forma de os reduzir, desde o corte de algumas cenas à redução dos profissionais envolvidos. No meu caso não era isso que estava em causa, mas o facto de querer seguir para mestrado, proporcionou um desenvolvimento de projeto de um modo mais profissional.

⁷ “Paper, which was found thousands of years ago and used for different purposes, has been one of the important materials of animation since the early 1900’s, and allows the acquisition of original narration forms.” (Gökçearsan, 2018, p. 221)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
	CRONOGRAMA										
MÊS	JUNHO						JULHO				
DIA	07 a 13	14 a 18	19 a 21	22 a 24	25 a 27	28 a 31	01 a 02	03 a 10	11 a 15	16 a 18	
PRÉ-PRODUÇÃO	ANIMATIC										
PRODUÇÃO		DESENHO E TESTES DE CENA	TRANSPOSIÇÃO DE DIGITAL PARA PAPEL	COLORIZAÇÃO	CAPTAÇÃO						
POS-PRODUÇÃO						EDIÇÃO DE IMAGEM	MONTAGEM	EFEITOS VISUAIS	EDIÇÃO DE ÁUDIO	TRATAMENTO DE COR	

Figura 7 - cronograma da curta-metragem Ser

1.5 Animatic

Com o planejamento finalizado, faltava uma última fase final na pré-produção, a mais importante, a construção do *animatic*. Este “é uma série de painéis de *storyboard* editados juntos e reproduzidos em sequência com uma faixa sonora de *scratch* ou diálogo adicionado a esta sequência, para testar se o som e as imagens funcionam em sincronização ou não.” (Pancharia, 2015, n.p.)⁸. Apesar desta curta-metragem não conter diálogos, não deixa de ser importante para ter uma ideia dos tempos de duração necessários para cada cena, se o conjunto de cenas resultarem como esperado, é a altura de avançar para a produção.

Este *animatic*, figura 8, podendo ser visto com mais detalhe no apêndice 3, foi realizado no *Adobe After Effects*, devido à simplicidade que tem em criar e ajustar composições. Todos os *frames* utilizados para o *animatic* são os mesmos realizados para o *storyboard*, que juntando-os todos, e com as cores já representadas, a harmonia delas estaria “ligada à percepção do ser humano na forma, como dois elementos se ligam e formam algo belo/feio” (Ramos, 2014, p. 17). A cada cor são atribuídos significados psicológicos, estes “não têm variado com o decorrer dos tempos” (Gonzales, 2003, p. 20). Depois de perceber se estava tudo a resultar ou não, em termos do seu *design* e enquadramento, percebi que, por exemplo, a sétima cena, em que a personagem sopra as cores todas para o exterior, não iria criar um problema, mas teria de ser pensada numa solução para a produção desta. Uma cena em que o *greenscreen* não iria de todo ser capaz de resolver, e se este não iria conseguir resolver por causa do verde presente nas cores, porque não colocar o branco normal, desenhando todo o

⁸ “Technically an animatic is a series of storyboard panels edited together and played in sequence with a scratch sound track or dialogue added to this sequence, to test whether the sound and images work in synchronization or not.” (Pancharia, 2015)

formato do sopro e colocando todas as cores dentro dele. De seguida, na pós-produção, teria de retirar o branco e conforme queria que a devida cor pretendida se sobressaísse, teria de mudar a temperatura da cor até alcançar o pretendido. Automaticamente, este efeito iria ser separado em várias *layres*, cada uma para cada cor. Sendo isto só uma teoria pensada, era preciso realizar apenas um pequeno teste como exemplo e ter certeza que resultava, ao qual o *feedback* foi positivo.

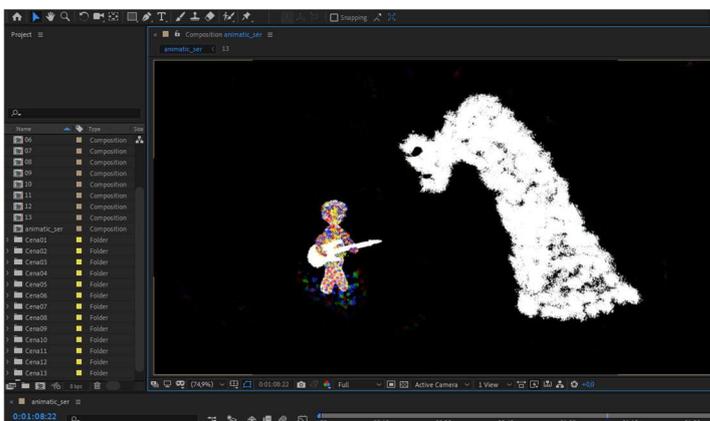


Figura 8 - Animatic - Cena 07

2. Produção

A produção de um projeto de “animação envolve o desenvolvimento de especificações, efeitos visuais, pintura de fundo e tinta” (Tschang & Goldstein, 2004, p. 7)⁹. É a parte onde todos os conteúdos até agora preparados, são postos à prova, surgindo certos problemas que automaticamente estimulam por uma solução alternativa. Para esta produção foram realizadas várias fases: desenho e testes de cena, transposição de digital para papel, colorização e captação.

⁹ “The production phase of animation involves developing the specifications, visual effects, background paint, and ink and paint (all of which shows the exact look of each character and background (i.e. color, textures and styles).” (Tschang & Goldstein, 2004)

2.1 Desenho e testes de cena

De modo a poupar recursos e tempo, os *frames* foram todos produzidos no *Adobe Photoshop*, com acesso à sua *Timeline*, figura 9, para testar a fluidez dos seus movimentos, como por exemplo, os ciclos do andar da personagem principal que podem ser vistos no apêndice 4. A facilidade com que o digital permite voltar atrás numa ação, para corrigir caso tenhamos errado, é excelente nestes casos em que existem prazos para cumprir. Para além disso, no que toca à animação, reduz bastante os orçamentos e recursos, deixa de ser necessário uma mesa de luz e centenas de desenhos. Para animar a personagem a levantar o braço, como podemos ver na figura 10, fiz apenas o desenho inicial e de seguida fui duplicando e alterando apenas a posição do braço, poupando imenso tempo, não tendo de desenhar toda a personagem novamente em todos os *frames*.

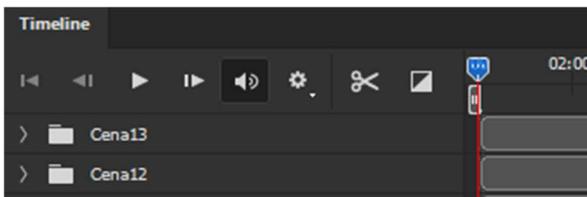


Figura 9 - Adobe Photoshop (Timeline)



Figura 10 - Testes de movimento

2.2 Transposição de digital para papel

Com os *frames* todos elaborados, era necessário transpô-los para o físico, para o papel, para isso, foi necessário imprimir 22 folhas onde continham todas as cenas necessárias. De seguida, para transpor tudo para o papel aguarela de 250 gramas, foi necessário utilizar as folhas de papel vegetal, como demonstra a figura 11. Com elas foram decalcadas todas as folhas anteriormente referidas, sendo que depois, decalcou-se as folhas de papel vegetal no papel aguarela como poderemos visualizar na figura 12.

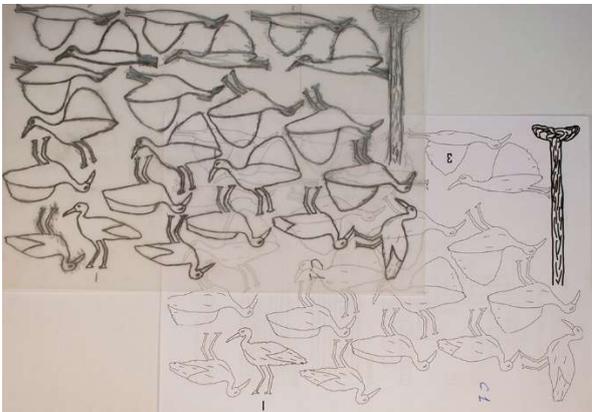


Figura 11 - Transposição de desenhos para folha de papel vegetal



Figura 12 - Transposição de desenhos para o papel

2.3 Colorização

Com a entrada na parte da colorização, estava cada vez mais a cair num atraso constante. De início não estava totalmente consciente do tempo, de que as coisas iriam demorar a elaborar, não só pela quantidade de cenas a produzir, mas também pela ambição de querer deixar tudo o melhor possível, daí conduzir a um extenso atraso. A esta altura já estava ciente de que teria de atrasar o fim do projeto, cerca de duas semanas, sendo que a parte mais demorosa de colorir, foi a maioria dos *frames* da personagem principal. Estes iriam ser pintados através da contradição perante a técnico pontilhismo, uma técnica que se baseia na pintura de pontos, colocados uns ao lado dos outros sem se misturarem. Esta técnica pontilhista, como podemos ver na figura 13, utiliza o mesmo sistema que a impressão a quatro cores, o CMYK, isto é, faz-se “uma mistura ótica, uma repartição das cores em zonas diminutas que se misturam no olho, correspondendo a luminosidade da cor resultante à média de toas as cores misturadas.” (Gamito, 2012, p. 58). A este sistema chamamos a síntese partitiva, sendo a junção da síntese aditiva e subtrativa. Segundo Patrícia Neves (2000), a aditiva, também utilizada no cinema, é a mistura direta de feixes luminosos, enquanto a subtrativa, utilizada sobretudo nas artes plásticas, é a cor obtida através da mistura de corantes. Estes que são a fonte de absorção de luz que resulta na cor, sendo “(...) uma linguagem que se manifesta a partir de características individuais e coletivas” (Neves, 2000, p. 12).

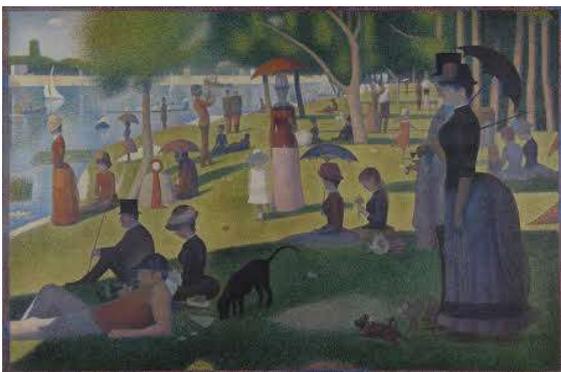


Figura 13 - Uma Tarde de Domingo na Ilha de Grande Jatte (Georges Seurat), historiadasartes.com

Para contrariar esta técnica, e também devido ao facto de o objetivo ser apenas colorir de modo abstrato, com o intuito de transmitir a imensa energia que esta personagem contém,

com o pastel de óleo, foram produzidos os pontos, mas estes não seriam separados. Apesar desta não separação, foram os poucos que tiveram a capacidade de se misturar de maneira a criar outro tom, neste caso será um cruzamento entre a síntese subtrativa e a partitiva como podemos ver na figura 14.



Figura 14 - Colorização (personagem principal)

2.4 Captação

As câmaras fotográficas do tipo DSLR são a melhor opção para este tipo de captação, não só pela sua facilidade de colocar as definições todas em modo manual, mas também a possibilidade de trocar a objetiva, existindo “vários modelos de objetivas para o mesmo corpo, cada qual demonstrando melhores resultados em situações específicas.” (Formiga, et al., 2018, n.p.). Neste caso foi utilizada o modelo D5600 da marca Nikon com a objetiva 18-55mm, sendo que esta foi sempre posicionada em 24mm.

Em primeiro lugar, foi necessário colocar a câmara suspensa em direção à mesa de trabalho. Como não tinha acesso a um tripé-girafa, foi necessário improvisar, inclinando o tripé contra a mesa e seguro com uma perna na parede, de modo a tentar alcançar o máximo possível dos noventa graus da mesa à objetiva. Para ligar a câmara ao programa *Dragonframe*, foi necessário conectá-la ao computador, um programa que iria permitir tanto visualizar o que a câmara estava a captar, como captar todas as fotografias e até mesmo alterar definições da câmara. Nesta fase, coloquei a cartolina verde ajustada ao plano da imagem para servir de *greenscreen*. Para a iluminação foram escolhidos dois candeeiros iguais, de modo a que a

temperatura de cor não diferenciasse de um para ou outro, sendo que para improvisar uma *softbox*, esta que serve para suavizar a luz, utilizei papel vegetal em volta da lâmpada, como demonstram os exemplos das figuras 15 e 16.



Figura 15 - Estúdio de Produção



Figura 16 - Captação com Greenscreen

O *Dragonframe* (figura 17) “é o primeiro programa completo de captura de imagem e *stop motion*” (Shaw, 2004, p. 13)¹⁰, no qual poderemos trabalhar desde movimentos de câmara, a movimentos e intensidades de luz. Uma das funcionalidades mais simples que acaba por ser bastante útil, é a possibilidade de importar áudio, sendo este repartido por *frames*, o que facilita bastante a vida dos animadores na hora de animar falas.

¹⁰ “Dragonframe, is the first complete image capture and stop motion system to incorporate, as well as the animation toolkit, a lip sync system, motion control, and lighting tools.” (Shaw, 2004)



Figura 17 - Captação no Dragonframe

3. Pós-Produção

A pós-produção é a fase onde se faz a “magia” no cinema de imagem real, enquanto no cinema de animação *stop motion*, “(...) a magia acontece enquanto passa por várias transformações” (Purves, 2008, p. 175)¹¹, esta já vem sendo feita desde a produção.

Nesta fase, montam-se as cenas, ou seja, onde se juntam todas as cenas na *timeline* de modo a criar a sequência filmica já projetada no *storyboard*. Para além disso, é a fase em que podemos adicionar efeitos visuais para complementar as ações, e onde podemos recorrer à correção de cor, de modo a intensificar os sentimentos e emoções de cada imagem. Segundo António Damásio (1994), o sentimento é o resultado de uma experiência emocional como o amor ou o ódio. Enquanto que a emoção é a reação do cérebro a um estímulo ambiental exterior como por exemplo o pânico ou a alegria, “(...) todas as emoções originam sentimentos, se se estiver desperto e atento, mas nem todos os sentimentos provêm de emoções” (Damásio, 1994, n.p.).

Por fim, temos o *soundtrack*, o modo de finalizar o que se quer transmitir ao espectador sendo que este é o coração de um filme, sem ele nada funciona, a não ser que apenas se queira transmitir loucura e desespero, como é o caso da sala anecoica criada pela *Microsoft*. Esta sala, que foi criada para testar e afinar aparelhos eletrónicos, “até hoje ninguém conseguiu passar mais de 45 minutos dentro dela” (Martins, 2019, n.p.). Na realidade do

¹¹ “Now the magic happens as it goes through several transformations.” (Purves, 2008)

cinema, temos também o exemplo do filme “Branca de Neve” de João César Monteiro, um filme que demonstra a importância do som, este que ora tem imagem e não som, ora tem som e não tem imagem. Com isto, é evidenciada a ideia de que “além da palavra, também é ruído, isto é, o som ambiente também é significativo” (Viveiros, 2001, p. 93). Assim sendo, podemos então afirmar que o som se torna mais valioso do que propriamente a imagem, que tanto é venerada na atual sociedade contemporânea.

3.1 Edição de imagem

Antes de começar a fase de montagem, para não subcarregar tanto os programas, resolvi fazer uma simples edição de imagem no *Adobe Photoshop*. Esta edição teve por base retirar todos *green screen* dos *frames*, utilizando a função automatizada denominada *action* (figura 18). Com esta função é possível criar uma lista de procedimentos, de modo a realizá-los utilizando apenas um atalho à escolha. Este procedimento também era possível realizar na fase de efeitos visuais, recorrendo ao *Adobe After Effects* com a função do *Keylight*, um procedimento que se desenvolvia com muito menos tempo despendido. Tendo em conta o computador usado neste processo, esta função do *Adobe After Effects* provavelmente não me iria compensar, visto que a longo prazo torna-se menos vantajoso, evitando assim as paragens constantes do programa. Neste caso, isto acontece porque em vez de serem carregadas apenas as imagens mais leves, são carregadas primeiramente as imagens em bruto, e de seguida é que é carregada a visualização final desta, tendo em conta todos os efeitos nela adicionados.

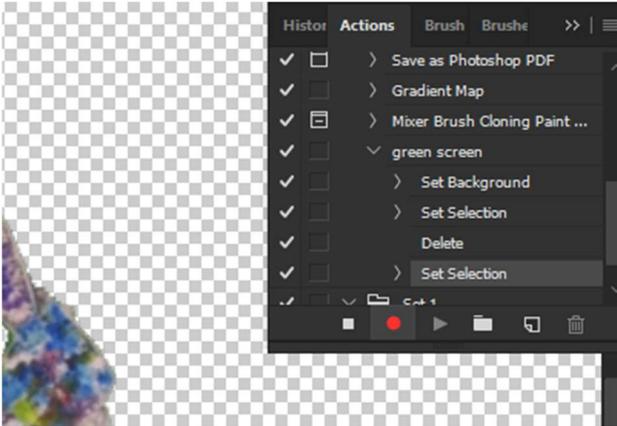


Figura 18 - Criação de uma "action"

3.2 Montagem

Antes de se começar a montagem, já se deve ter tido um simples cuidado anteriormente na organização das cenas por pastas, para facilitar a sua orientação. Muitos principiantes desdenham organização, mas após desenvolverem um primeiro grande projeto, apercebem-se o porquê de ser necessário fazer. Não é só nos grandes estúdios onde os projetos passam por centenas de pessoas que isto é importante.

A fase da montagem é um pouco relativa, dependendo dos projetos, esta fará sempre conexão com o *soundtrack*. Um projeto de um teledisco¹² é diferente de um projeto de cinema, no teledisco é o vídeo que tem de seguir o ritmo da música, não existindo qualquer escape a isso, enquanto que no cinema é o contrário, não invalidando que o cinema também precise desse ritmo. Dependendo da situação o ritmo vai variando, visto que “a duração dos planos vai ficando mais curta à medida que a tensão aumenta” (Canelas *et al.*, 2014, p. 30) transmitindo um enorme dramatismo, enquanto que planos mais parados, contendo uma duração mais longa, transmite uma maior serenidade. Pela lógica, quanto mais tempo tiver um plano, menos ritmo terá o *soundtrack*. Esta fase é mais um exemplo que nem tudo precisa de ser linear. Enquanto realizei as cenas do *storyboard* a pensar de um modo mais abstrato, em relação ao tempo que era necessário para cada cena dependendo daquilo que se queria transmitir, sempre deixando alguns segundos a mais, isto para depois ter maior margem de

¹² Vídeo que acompanha e ilustra uma música.

manobra a ajustar os seus tempos. Pelo contrário, no caso do realizador João Gonzalez, não tem tanto esse seguimento. Segundo ele, compõe a música ao mesmo tempo que está a realizar o *storyboard* (Gonzalez, 2020), criando desde logo o ritmo apropriado no corte de cenas e naquilo que pretende transmitir.

Tanto para a montagem, como se pode ver na figura 19, para a edição, ou para a colorização, utilizei o *Adobe After Effects* devido à complexidade que era necessária. Com este, tornando-se mais facilitado o trabalho envolvendo composições dentro de composições dependendo de cada uma.

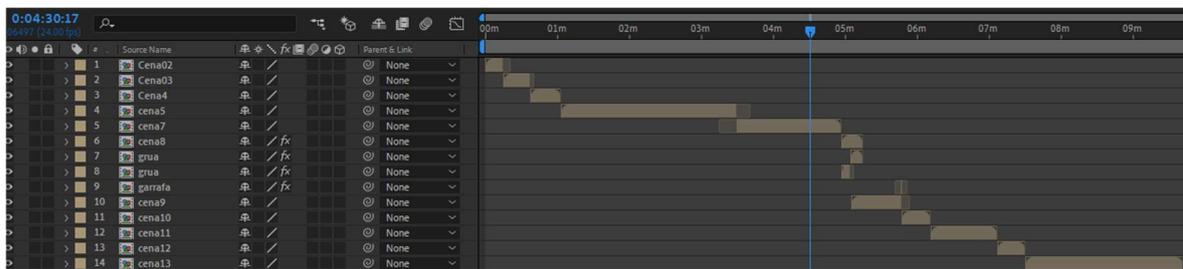


Figura 19 - Timeline da montagem no Adobe After Effects

3.3 Efeitos visuais

Depois de recorrer à montagem para ordenar as cenas na *timeline*, a fase dos efeitos visuais é aquela que a complementa. Apesar de complementar, não substitui de todo a essência natural da imagem, visto que o exagero desta fase provoca um distúrbio total na essência natural do cinema. Ao longo dos tempos, os países têm seguido rumos diferentes em relação ao cinema, as pessoas até já rotularam o cinema dependendo dos sítios, “os americanos como blockbusters ignorantes” (Petry, 2015, n.p.). Estes que fabricam cinema com base nos efeitos visuais, não tendo qualquer ponto de história, somente com o objetivo de entreter e gerar lucros, ao contrário do cinema europeu, mais especificamente o cinema português ou até mesmo o francês, sendo cinemas mais profundos, poéticos e inquietantes.

Para esta curta metragem, tentei, ao máximo com a câmara, realizar os efeitos visuais apenas na produção. Para facilitar a edição, o efeito visual predominante foi o *keylight* junto com o *lumetri color*, estes que facilitaram bastante a produção do efeito de sopro da personagem, tendo o sopro três cores, vermelho, verde e azul, foi necessário duplicar as *layers* de modo

a cada uma ser representante de uma destas cores. Em cada *layer*, a temperatura de cor foi alterada, de modo a que em conjunto com o *keylight*, a cor se sobressaísse executando a exclusão de todas as outras, como demonstram as figuras 20, 21 e 22.

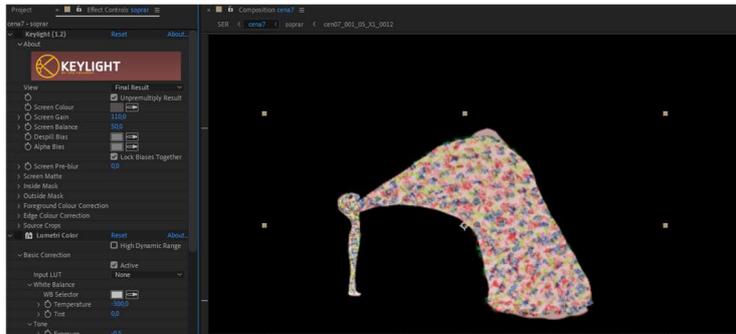


Figura 20 - Cena 07, Sopro - Sem efeitos

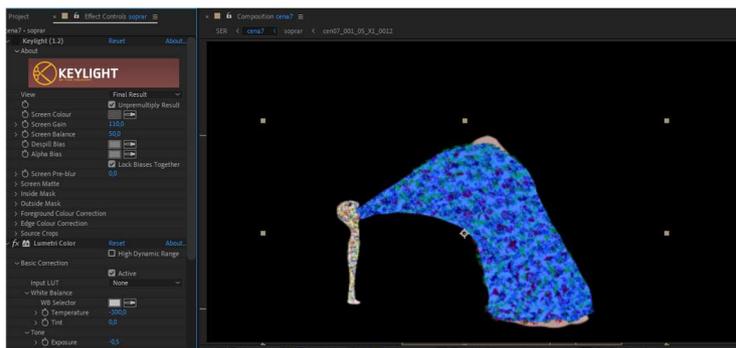


Figura 21 - Cena 07, Sopro - Adicionada a variação de temperatura com o "lumetri color"

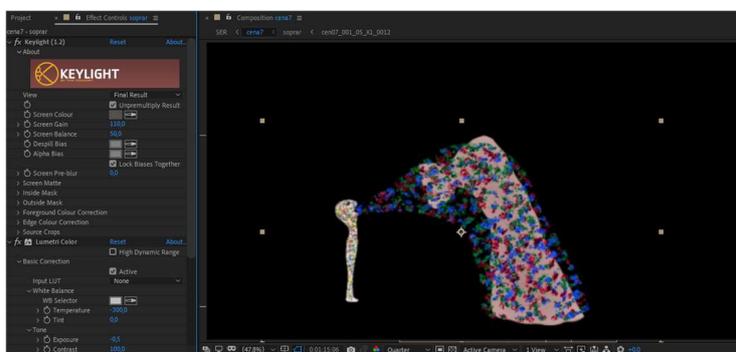


Figura 22 - Cena 07, Sopro - Adicionado o "keylight"

3.4 Edição de áudio

Sendo o áudio o coração do cinema, esta é a fase que necessita de bastante precisão, tanto a nível rítmica como sonora. Neste caso em específico, o objetivo era desenvolver o estilo conforme a personalidade da personagem se ia alterando ao longo da vida. Começou-se por explorar um pouco sons mais simples, passando por sons mais crus de modo a transmitir revolta, e, por fim, ir ao encontro de um autoconhecimento, passando por um experimentalismo, *noise*, delirante e até psicadélico.

Esta edição de áudio foi realizada no software *Adobe Premiere*, como se pode ver na figura 23, importando o projeto do *Adobe After Effects*, não só para servir de orientação, mas também para mais tarde recorrer à exportação do mesmo. Não sendo necessários muitos efeitos, sendo que os únicos utilizados aqui foram de corte e de variação de volume sonoro, estes que foram aprendidos ao longo da unidade curricular Comunicação Áudio, podendo ser visto com mais detalhe no apêndice 5. Nesta unidade curricular também nos foi facilitado vários *sites* para procurar tanto músicas como efeitos de som livres de direitos de autor, neste caso, utilizei o Free Music Archive (<https://freemusicarchive.org/>), o Youtube Audio Library e Freesound (<https://freesound.org/>) maioritariamente para efeitos de sons.

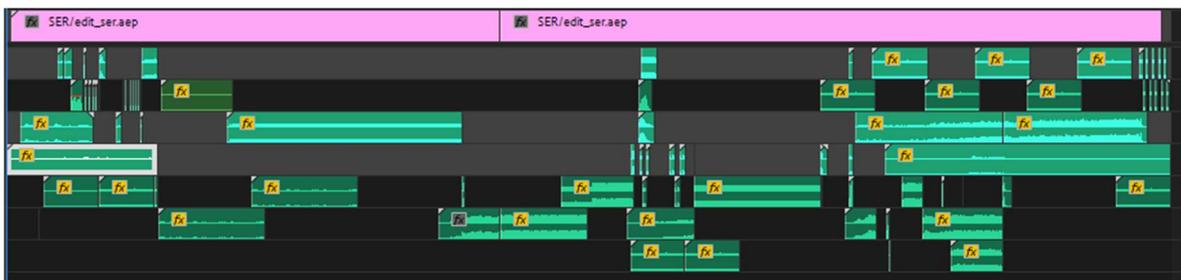


Figura 23 - Timeline do Adobe Premiere depois da edição de som

3.5 Tratamento de cor

A fase tratamento de cor é a fase que mais vai subcarregar o programa, por isso mesmo foi deixada para o final, esta que foi realizada no *Adobe After Effects*, pela necessidade de aceder a todas as camadas das cenas. Este tratamento de cor foi realizando de modo individual através do *lumetri color*, sendo que não envolveu um tratamento muito profundo, visto que

para além de ter sido tudo feito em estúdio, tive o cuidado de configurar a máquina de modo a não ter muitos problemas com a cor durante a pós-produção. Neste caso, alterei essencialmente os valores do contraste e da saturação, tendo em alguns casos de mexer nos *highlights* para suavizar um pouco a imagem como demonstra a figura 24.

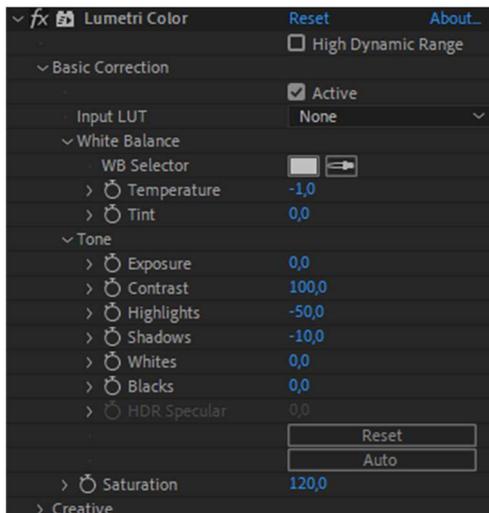


Figura 24 - Tratamento de cor no Adobe After Effects

4. Distribuição

Nenhum filme é realizado para ficar na gaveta, mas sim para ser mostrado ao público. Apesar de parecer uma ideia simples, na era da tecnologia, em que tudo está ao nosso alcance, não é assim tão simples, isto porque nenhum realizador quer fazer uma simples partilha na internet, levando as pessoas verem os filmes de forma gratuita. Os filmes são demasiado caros para serem desvalorizados entre cliques, desta forma existe a distribuição, cujo principal objetivo é distribuir os filmes por festivais ou cinemas. São com estes que existe um retorno financeiro, mesmo não sendo diretamente, pois no caso dos festivais, quantos mais os filmes percorrerem e mais prémios arrecadarem, mas facilidade os realizadores têm de ganhar apoio nas candidaturas do ICA. Não é por acaso que um realizador mais velho tem uma maior facilidade em adquirir apoios para os seus filmes, do que um realizador ainda nas suas primeiras obras.

Existe vários distribuidores em Portugal, desde a “alambique” à mais conhecida “NOS Lusomundo Audiovisuais SA”, podendo ser consultados muitos mais no *site* do ICA. Também existem algumas agências, pelo menos duas que eu conheça, que distribuem os filmes independentes pelos festivais, neste caso, irei tentar estabelecer contacto com a “Agência – Portuguese Short Film Agency”, uma entidade criada em 1999, sediada em Vila do Conde, a mesma que realiza o festival internacional de cinema Curtas Vila do Conde nascido em 1993. O ICA desde o início que decidiu associar-se a esta entidade, “de modo a que a missão da Agência fosse efetuada de forma cabal e sem quaisquer custos para os produtores portugueses.” (Agency, 1999). Segundo esta agência, os seus valores são a divulgação e promoção, a programação e a distribuição, tanto nacional como internacionalmente, de modo a descentralizar a exibição cinematográfica, através da sua exploração entre um circuito de difusão alternativo, às salas comerciais e à rentabilização financeira das obras. Caso não obtenha resposta desta mesma entidade, eu mesmo irei submeter a curta-metragem ao circuito de difusão alternativo, como já fiz anteriormente no início deste ano, com a minha curta-metragem anterior denominada “Esteio Jó”. Uma curta-metragem realizada através da técnica *stop-motion* de *puppets*, esta que já foi aprovada pelo Bang Awards - Festival Internacional de Cinema de Animação, um festival que vai decorrer no dia 2 e 3 de outubro do corrente ano, em Torres Vedras.

Para melhor divulgação do mesmo, e sendo que faz parte dos requisitos dos festivais, realizei um cartaz e um *trailer*, podendo ser visualizado nos apêndices 6 e 7, respetivamente. No que toca ao design do cartaz, resolvi fazer de forma simples, mas que demonstrasse toda a essência do filme, mas que deixasse um pouco de suspense, daí ter um fundo todo preto, o título associado à personagem e a personagem escondida no fato, dando apenas para ver o olho, esta já no precipício final, dando a entender que está prestes a acontecer alguma coisa, deixando assim, uma certa curiosidade ao público.

Reflexão Final

Ao longo de quase três meses, sem considerar apenas as tradicionais 8 horas laborais, caso isso acontecesse, a duração deste projeto iria disparar para mais do dobro do tempo, foram postos à prova os conhecimentos desenvolvidos ao longo destes três anos, e também desenvolvidos novos conhecimentos e percepções. De certa forma, tive de retirar o máximo proveito dos conhecimentos adquiridos, mesmo não sendo a minha área predominante, como por exemplo conhecimentos em relação a *Design*, ou até semiótica, sendo uma unidade curricular que muitos desdenham, mas de forma consciente ou inconsciente, é uma unidade curricular bastante essencial quer seja em cinema ou num simples *design*. Em relação ao facto do pensar enquanto animador, apesar de nas duas cadeiras de animação termos abordado um pouco de todas as técnicas, acho que não foi suficiente. Na minha opinião, o curso é bom, mas como tudo, tem algumas falhas, sendo essa a que acho predominante, a falta de tempo. Talvez se, no terceiro ano, existisse uma possibilidade de escolha das unidades curriculares conforme a área que se queira seguir, iria permitir ter um melhor foco e profundidade nessa mesma área.

Sendo a primeira vez que realizei uma curta-metragem com prazos definidos, acho que foi bastante evolutivo no que toca a um nível mais profissional, tanto como realizador como animador, de certa forma, inconscientemente, a percepção ficou mais consciente em relação aos prazos, material e orçamentos. Para um realizador ainda pouco maduro na área, ao ver os orçamentos de apoio por exemplo do ICA, achava bastante dinheiro, mas com o tempo vai perceber que apesar do valor grande, não é suficiente para uma produção cinematográfica, o que dificulta também a evolução do cinema em Portugal. A percepção que tenho para o futuro desta curta-metragem, será obviamente percorrer o maior número de festivais possíveis, como já mencionei anteriormente, mas antes, quero compor originalmente todo o *soundtrack*. Provavelmente, esta só ficará pronta para viajar no próximo ano, apesar da ideia inicial sempre ter sido esta, uma das barreiras que tinha era desde logo o projeto ser de natureza individual. Isto refletiu-se no que toca ao *soundtrack*, visto que para produzir o som iria precisar de ajuda de outrem, mesmo eu tendo bases de música e já ter produzido, nesta curta-metragem, quero mais do que uma simples produção à base de sons produzidos de forma eletrónica.

Em relação à percepção que tenho a nível profissional, tenciono carregar todos estes conhecimentos adquiridos até agora, tentar prosseguir para mestrado de Ilustração e Animação, e realizar também uma curta-metragem como projeto final. Sendo que essa, irá ser de um modo já profissional, concorrendo aos apoios do ICA, e estabelecendo contacto com uma produtora de cinema de animação, para ajudar tanto a nível de burocracias como a nível de produção da mesma.

No que toca aos programas utilizados da *Adobe*, não foi a melhor escolha, sendo que o *DaVinci Resolve*, atualmente é, na minha opinião, bastante melhor, não só pelos recursos que oferece, mas também devido à sua fluidez de trabalho, não correndo o risco de estar sempre a ocorrer *bug's*. Este programa foi conhecido através da unidade curricular de *Pós-produção Vídeo e Áudio* lecionada pelo professor Carlos Canelas, que optou por bem em lecionar este programa, visto que para além de ser melhor, pode também ser o futuro das empresas tendo em conta que existe a versão gratuita. Apesar disso, como nunca explorei muito o programa a nível de *stop motion*, não quis arriscar para já, podendo vir a perder muito mais tempo para me adaptar a 100% ao programa.

Durante a realização deste relatório, fui-me apercebendo que o cinema português ainda é algo bastante desconhecido pela maioria das pessoas, isto porque para além dos media não ajudam na sua difusão, as pessoas estão habituadas a ser constantemente bombardeadas com cinema norte-americano ou com um pouco de cinema comercial português. Na minha opinião, este tipo de cinema comercial não tem qualquer qualidade comparada com o cinema de autor, sendo que o cinema autor faz mais frente ao cinema Americano do que propriamente o cinema comercial português, que muitas vezes, nem consegue sair do país. Por consequência, as pessoas nem se apercebem do valor cinematográfico que temos, devido a isso, tenciono começar a partilhar e dialogar o máximo possível de cinema português com as pessoas, incentivá-las a perceber e a ver o bom do cinema que se faz em Portugal. Por experiência própria, arrisco-me a dizer que cerca de 90% das pessoas que me rodeiam não fazem a mínima ideia do que é o cinema português, surgindo sempre as questões do que faço com as minhas curtas-metragens, visto que não as exponho na internet, sendo os poucos que tem conhecimento do circuito de festivais de cinema independente. Segundo a realizadora Alexandra Ramires, muitos animadores acabados de sair da faculdade chegam ao mercado de trabalho, e se alguns produtores lhes oferecerem 500 euros por três minutos de animação,

ficam todos contentes, mas este trabalho pode demorar quase um ano a fazer (Ramires & Gonçalves, 2020) Por isto mesmo, mais tarde, também tenciono transmitir os conhecimentos obtidos em contexto educacional e profissional, desde técnicas, estéticas e burocracias a outras pessoas que ambicionem ser realizador ou simplesmente animador.

Bibliografia

- Agency, A. -P. (1999). *sobre nos*. Obtido em Agosto de 2020, de agencia.curtas: <http://www.agencia.curtas.pt/sobre-nos>
- Bergman, I. (1990). *bilder, imagens*. Lisboa: Edições Colibri.
- Botelho, J. (13 de Abril de 2011). Cinema Português. (P. M. Nuno Artur Silva, Entrevistador) Canal Q. Obtido de <https://www.youtube.com/watch?v=DnLAWXag1Qg>
- Botelho, J. (20 de Novembro de 2017). "90% dos filmes são circos infanto-juvenis". (Smack, Entrevistador)
- Brooks, S. (2017). *Tradigital Animate CC: 12 Principles of Animation in Adobe Animate*. Washington: CRC Press.
- Canelas, C., Abreu, J., & Godinho, J. (2014). As Bases Históricas e Teóricas da Montagem no Cinema. Em *Avanca | Cinema 2014* (pp. 622-629). Edições Cine-Clube de Avanca.
- Cardoso, C. (2017). *Tags de Cor para Facilitar a Identificação de Cenas e Shots em Storyboard e Animatic*. Florianópolis.
- Chong, A. (2008). *Digital Animation*. Londres: Bloomsbury Publishing.
- Cruz, P. R. (2006). *Do Desenho Animado à Computação Gráfica: A Estética da Animação à Luz das Novas Tecnologias*. Universidade Dederal da Bahia, Brasil. Obtido de biblioteca on-line de ciência da comunicação: <http://www.bocc.ubi.pt/>
- Damásio, A. (1994). *O Erro de Descartes - Emoção, Razão e o cérebro humano*. (T. e. Debates, Ed.) Companhia das Letras. Obtido de http://anakarkow.pbworks.com/w/file/113230870/O%20erro%20de%20Descartes_%20emocao%20ra%20-%20Antonio%20R.%20Damasio.pdf
- Ferreira, D. (08 de Outubro de 2019). *Joker Pequeno Como Nós*. Obtido em Agosto de 2020, de Cinema Sétima Arte: <https://www.cinema7arte.com/joker-pequeno-como-nos/>

- Fidalgo, A., & Serra, P. (2005). *Estética e Tecnologias da Imagem* (Vol. I). Covilhã: Universidade Beira Interior.
- Fino, Á. M. (2013). *Contributos para o estudo do cinema português nas décadas de 1980 e 1990 - Uma visão através da imprensa*. Tese de Doutoramento, Universidade Fernando Pessoa, Porto.
- Fischer, G., Scaletsky, C., & Amaral, L. (Maio-Agosto de 2010). Strategic Design Research Journal. *The storyboard as a project tool: Rediscovering the audiovisual*, pp. 54-61.
- Formiga, M., Pacheco, R., Rocha, F., Dayube, F., Dayube, C., Ribeiro, U., . . . Shibli, J. A. (2018). *Era Digital na Implantodontia: Compêndio de Idéias e Técnicas* (Vol. 8). VM Cultural.
- Gamito, M. (2012). *Cor no Mobiliário Urbano - um factor de Inclusividade, Orientação e Identificação*. Tese de Doutoramento em Design, Faculdade de Arquitectura de Lisboa, Lisboa.
- Gil, C. C. (2019). *A Dimensão Sociopolítica da Obra de Abi Feijó - Retrospectiva do Cinema de Animação em Portugal*. Dissertações de Mestrado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Ciências da Comunicação. Obtido de https://run.unl.pt/bitstream/10362/82081/1/GIL_Catarina%20Calvinho_A%20Dimensao%20Sociopolitica%20da%20Obra%20de%20Abi%20Feijo%20-%20Retrospectiva%20do%20Cinema%20de%20Animacao%20em%20Portugal_2019~1.pdf
- Gökçearslan, A. (29 de Junho de 2018). Cut-Out Animation As A Technic And Development. *Journal of Spatial and Organizational Dynamics*, 6(2), 217-223.
- Gonzales, L. (2003). *Linguagem Publicitaria Analise e Produção*. São Paulo: Arte Ciência Editora.
- Gonzalez, J. (24 de Junho de 2020). Entrevista com João Gonzalez. (O. a. Festival, Entrevistador)
- Hart, J. (2008). *The art of the Storyboard*. USA: Focal Press.

- Jade, Q. d. (11 de Maio de 2010). *Primórdios do cinema de animação em Portugal*. Obtido em Agosto de 2020, de Quarto de Jade: <https://quartodejade.wordpress.com/2010/05/11/primordios-do-cinema-de-animacao-em-portugal/>
- Lusa, A. (02 de julho de 2019). *Realizador português Abi Feijó entre os novos membros da Academia dos Óscares*. Obtido em Agosto de 2020, de Observador: <https://observador.pt/2019/07/02/realizador-portugues-abi-feijo-entre-os-novos-membros-da-academia-dos-oscares/>
- Malta, J. (29 de Novembro de 2019). *40 anos de “The Wall”, dos Pink Floyd. O muro que destruiu muros*. Obtido em Agosto de 2020, de Comunidade Cultura e Arte: <https://www.comunidadeculturaearte.com/40-anos-de-the-wall-dos-pink-floyd-o-muro-que-destruiu-muros/>
- Marques, S. T. (2006). *Ser, tempo e liberdade: as dimensões da ação livre na filosofia de Henri Bergson*. Editora Humanitas.
- Martins, V. M. (03 de março de 2019). *Sala mais silenciosa do mundo: Ninguém consegue estar mais de 45 minutos*. Obtido em Agosto de 2020, de pplware: <https://pplware.sapo.pt/informacao/sala-mais-silenciosa-mundo-ninguem-consegue-estar-mais-45-min/>
- Matos, A. C. (13 de Agosto de 2020). António Coimbra de Matos: “É impressionante a quantidade de pessoas que não dorme sem tomar uma droguinha à noite”. (M. D. Cardoso, Entrevistador)
- Monteiro, J. C. (2000). *Branca de Neve* (2000). Obtido de https://www.youtube.com/watch?v=DJ_TrFMBaG0
- Neves, P. S. (2000). *Esquemas Cromáticos Aplicados em Ambiente Internos*. Dissertação, Universidade Federal de Santa Catarina, Engenharia de Produção, Florianópolis.
- Nietzsche, F. (1878). *Human, All-Too-Human* (Vol. VII). (D. O. Levy, Ed., & P. Cohn, Trad.) Morrison & Gibb Limited. Obtido de <https://holybooks->

lichtenbergpress.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/The-complete-works-of-Friedrich-Nietzsche-VOL-VII.pdf

Nietzsche, F. (1886). *Além do Bem e do Mal*. edipro.

Nogueira, L. (2015). *Cinema e Digital: Ensaio, especulações, expectativas*. Covilhã: Livros LabCom.

O'Hailey, T. (2010). *Hybrid Animation: Integrating 2D and 3D Assets*. Taylor & Francis.

Pais, G. M. (23 de Outubro de 2017). 'Loving Vincent' é uma revolução no mundo da animação. Obtido em Agosto de 2020, de Comunidade Cultura e Arte: <https://www.comunidadeculturaearte.com/loving-vincent-e-uma-revolucao-no-mundo-da-animacao/>

Pancharia, V. (8 de Abril de 2015). *Digital Learning Environment for Design*. Obtido em Agosto de 2020, de Storyboard and Animatic Animation: <http://dsource.in/sites/default/files/course/storyboard-and-animatic-animation/downloads/file/storyboard-and-animatic-animation.pdf>

Petry, D. B. (2015). *Efeitos visuais e softwares: o cinema da nova hollywood*. Appris.

Phillips, T. (Realizador). (2019). *Joker* [Filme].

Pinto (Realizador). (2012). *A Arte de Animar Portugal* [Filme]. Obtido em Agosto de 2020, de <https://www.rtp.pt/programa/tv/p30282>

Pinto, M. H. (Realizador). (2010). *O mundo Animado de Abi Feijó* [Filme]. Obtido em Agosto de 2020, de <http://www.cinept.ubi.pt/pt/filme/8556/O+Mundo+Animado+de+Abi+Feij%C3%B3>

Pratas, C. C. (2015). *Caracterização de movimento através de walk cycles*. Mestrado de Desenho, Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas-Artes, Lisboa.

Priebe, K. A. (2011). *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Cengage Learning.

- Prudêncio, S. P., & Gomes, C. A. (21 de maio de 2016). *O brinquedo óptico enquanto pretexto para explorar a percepção e a relação com a imagem em movimento*, pp. 196-202.
- Purves, B. (2008). *Stop Motion - Passion, Process and Performance*. Taylor & Francis.
- Ramires, A., & Gonçalves, L. (06 de Junho de 2020). Entrevista a Alexandra Ramires e Laura Gonçalves. (O. A. Festival, Entrevistador) Obtido em Junho de 2020, de <https://www.youtube.com/watch?v=Ou4IsoavgTQ>
- Ramos, J. P. (2014). *O significado da Cor no Cinema*. Mestrado em Comunicação Audiovisual, ESMAE, Departamento de Artes da Imagem.
- Resende, T. (6 de Setembro de 2015). *ovelha chone filme aventura irresistivel*. Obtido em Agosto de 2020, de cinema sétima arte: <https://www.cinema7arte.com/ovelha-chone-filme-aventura-irresistivel/>
- Shaw, S. (2004). *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. Taylor & Francis.
- Souza, B. R. (2012). *A Expressão Corporal e a Evolução da Animação em Personagens*. Mestrado em Som e Imagem, Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa.
- Teixeira, P. M., Martins, N. D., Brandão, D., & Ferreira, A. (Janeiro de 2016). Análise do Storyboard na Metodologia Projetual do Cinema de Animação e dos Motion Graphics. pp. 265-275. Obtido em Agosto de 2020
- Tschang, T., & Goldstein, A. (2004). Production and Political Economy in the Animation Industry: Why Insourcing and Outsourcing Occur., (pp. 1-21). Obtido em Agosto de 2020
- Viveiros, P. (2001). Branca de Neve e as imagens no escuro. Em *Caleidoscópio : Revista de Comunicação e Cultura n° 02* (pp. 87-94). Edições Universitárias Lusófona.

Anexos

Anexo 1 - Proposta de Projeto

	PROPOSTA DE PROJETO Licenciaturas	MODELO GESP.006.02 1/2
1. ESTUDANTE		
Nome: <input type="text" value="Daniel José Morgado Costa"/> Escola: <input type="checkbox"/> ESECD <input type="checkbox"/> ESS <input type="checkbox"/> ESTG <input type="checkbox"/> ESTH Curso: <input type="text" value="Comunicação Multimédia"/> N.º estudante: <input type="text" value="1700293"/> E-mail: <input type="text" value="daniel97costa@gmail.com"/> Contactos: <input type="text" value="919533217"/>		
2. DESIGNAÇÃO DO PROJETO		
Produção de uma curta-metragem de animação 2D, com o título provisório: "Ser".		
3. RESUMO DO TRABALHO A DESENVOLVER		
<p>Nesta curta-metragem será abordada a parte do crescimento, a existência e os objetivos de um ser humano.</p> <p>Primeiramente, terá de ser realizada uma pesquisa em torno do ser humano, da sua existência e do que poderá ser um percurso aceitável pela sociedade atual.</p> <p>Seguidamente, terá de ser analisada toda a informação útil a ser transmitida e só posteriormente começar a realizar a pré-produção.</p> <p>Esta pré-produção terá o papel mais importante, sendo esta a bússola de toda a curta-metragem, desde a produção à pós-produção.</p>		
4. OBJETIVOS PREVISTOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar e, também, aprofundar os conhecimentos e competências, tanto estéticos como técnicos, adquiridos em diversas UC dos cursos, nomeadamente os referentes à animação, áudio, design gráfico, fotografia, vídeo, guionismo, entre outros. - Aprofundar a técnica de "cut out" no contexto de produção de uma curta-metragem de animação 2D; - Identificar e, acima de tudo, superar limitações e/ou dificuldades no âmbito da produção de curtas-metragens de animação 2D; - Produzir uma curta-metragem para esta ser submetida a festivais de cinema independente que se realizem em Portugal, principalmente em festivais destinados à promoção de cinema de animação, visto que é uma área ainda pouco explorada no nosso país. 		
5. METODOLOGIA A UTILIZAR		
<ul style="list-style-type: none"> - Seguir o Regulamento Geral de Estágios e Projetos de Fim de Curso do Instituto Politécnico da Guarda e a Adenda ao mencionado Regulamento; - Pesquisa sobre a temática a ser abordada na curta-metragem; - Revisão bibliográfica; - Aplicar conhecimentos e competências, de cariz estético e técnico, adquiridos nas diversas UC do curso; - Para a produção da mencionada curta-metragem será usada a animação 2D, mais especificamente a técnica de "cut out". - Para além disso, também serão usadas técnicas de ilustração. 		

	PROPOSTA DE PROJETO Licenciaturas	MODELO GESP.006.02 2/2
6. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES		
Início: <input type="text" value="24-05-2020"/> 1ª etapa: <input type="text" value="Pré-produção"/> 2ª etapa: <input type="text" value="Produção"/> 3ª etapa: <input type="text" value="Pós-produção"/> 4ª etapa: <input type="text" value="Relatório"/> Previsão de conclusão: <input type="text" value="30-07-2020"/> Previsão de apresentação/defesa: <input type="text"/>		
7. CONCLUSÕES / RESULTADOS PREVISTOS		
Aprofundamento de conhecimentos e competências, quer estéticos quer técnicos, sobre animação, áudio, design gráfico, fotografia, vídeo, guionismo, entre outros. Produção de uma curta-metragem para esta ser submetida a festivais de cinema independente que se realizem em Portugal.		
8. ASSINATURA		
Data: <input type="text" value="20-05-2020"/> O(A) Estudante: <input type="text" value="Daniel Costa"/> (assinatura)		
9. DOCENTE ORIENTADOR(A)		
Nome: <input type="text" value="Carlos Francisco Lopes Canelas"/> Escola: <input checked="" type="checkbox"/> ESECD <input type="checkbox"/> ESS <input type="checkbox"/> ESTG <input type="checkbox"/> ESTH N.º func.: <input type="text" value="749"/> UTC: <input type="text" value="Ciências Sociais e Comunicação"/>		
Informação do(a) docente orientador(a) sobre a proposta de projeto:		
<input style="width: 100%; height: 50px;" type="text" value="Após analisar a proposta apresentada, aceito orientar este projeto."/>		
Data: <input type="text" value="26-05-2020"/> O(A) Docente Orientador(a): <input type="text" value="Carlos Francisco Lopes Canelas"/> (assinatura)		
10. DECISÃO DO(A) DIRETOR(A) DE CURSO		
<input style="width: 100%; height: 60px;" type="text"/>		
Data: <input type="text"/> O(A) Diretor(a) de Curso: <input type="text"/> (assinatura)		
11. RESERVADO AOS SERVIÇOS		
Gabinete de Estágios e Saídas Profissionais (GESP):		
<input type="checkbox"/> Foi recebido 1 exemplar da proposta de projeto.		
Data: <input type="text"/> O(A) funcionário(a): <input type="text"/> (assinatura)		

Lista de Apêndice

Apêndice 1 - Argumento

Apêndice 2 - Storyboard

Apêndice 3 - Animatic

Apêndice 4 - Personagem principal – Ciclos de Caminhada frontal e de perfil

Apêndice 5 - Edição de som

Apêndice 6 - Cartaz

Apêndice 7 – Trailer

Apêndice 1 – Argumento

Ser

Sinopse

Um ser humano logo após algum desenvolvimento é empurrado para a sua jornada vivencial. Este terá de lutar entre os estudos, o trabalho e o seu gosto pela bebida até se encontrar.

Argumento

Tudo tem um início e um fim, mas nem todos os fins são definitivos, no caso de um filme, este pode ter sempre continuação, dependendo da vontade do realizador. Este filme não é muito diferente dos demais, contendo um início, uma fase de maturação e uma conclusão.

Com as primeiras sensações de luz, um ser começa a ter as suas primeiras noções de vida, desde a visão aos primeiros sons, estes que o vão ensinar a comunicar com o mundo exterior. Após este desenvolvimento básico, é encaminhado para a sua jornada vivencial, em que lhe é mostrado o mundo e as maneiras que o permitem explorar, desde diversos tipos de seres vivos a outras coisas mais básicas.

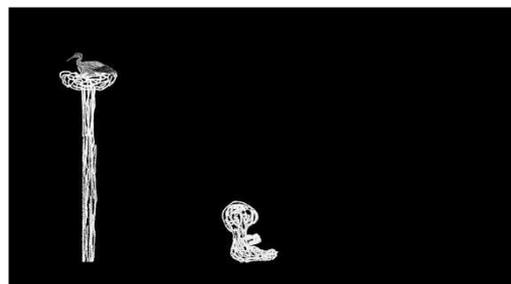
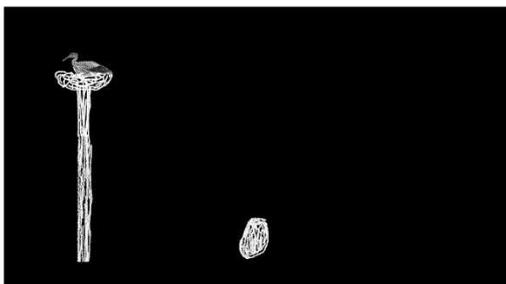
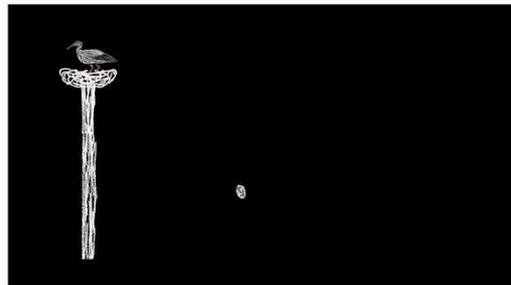
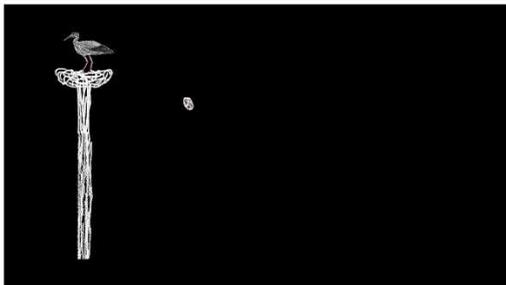
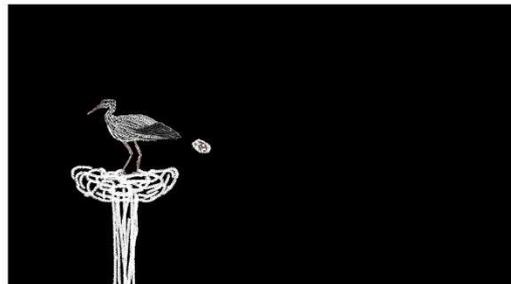
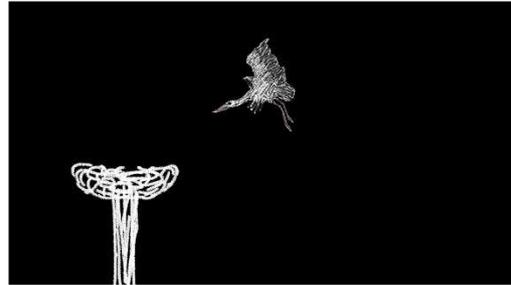
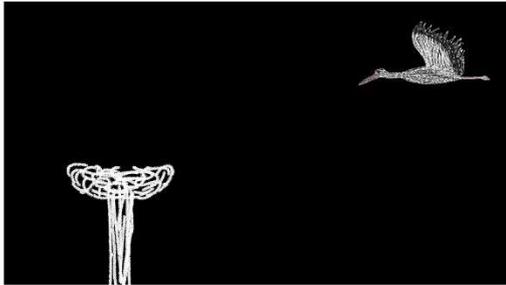
Depois de uma longa caminhada, este estaria pronto para entrar num processo de maturação, os estudos, ao qual desde o início desdenha e por consequência o faz sentir menor em relação aos outros seres, voltando então para as formas mais básicas de expressão, como o som, começa a desenvolver bastante essa capacidade, até lhe ser retirada.

Entre o mundo dos estudos, do trabalho e da busca por uma satisfação, este começa a entrar num autoconhecimento maior e a lutar por uma satisfação a nível pessoal, descobrindo assim a área que queria realmente explorar. Ao entrar num novo ciclo de conhecimento, evita distrações desnecessárias e explora todos os aspetos que lhe eram dados a explorar, para o permitir ganhar poder de crítica e escolha, até que surge um vírus, este põe em causa toda a humanidade.

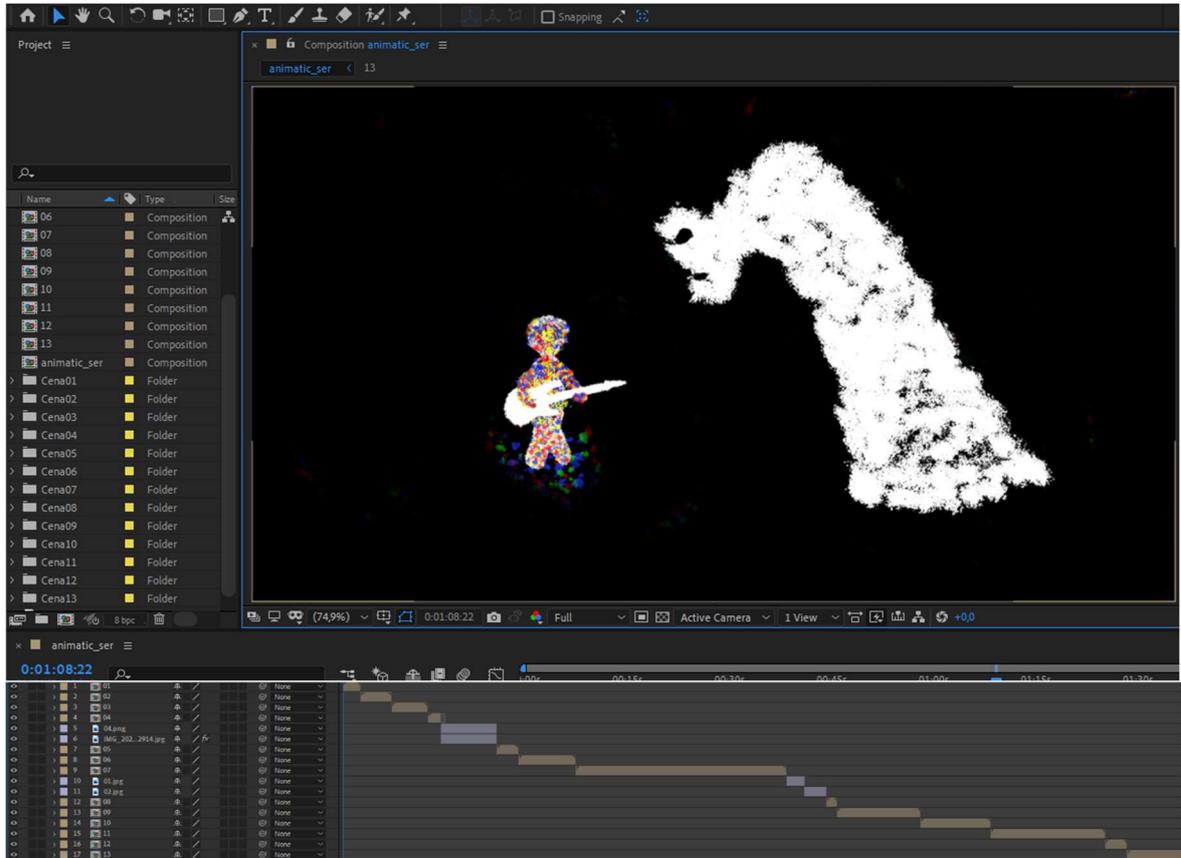
Apêndice 2 – Storyboard

Storyboard - Ser

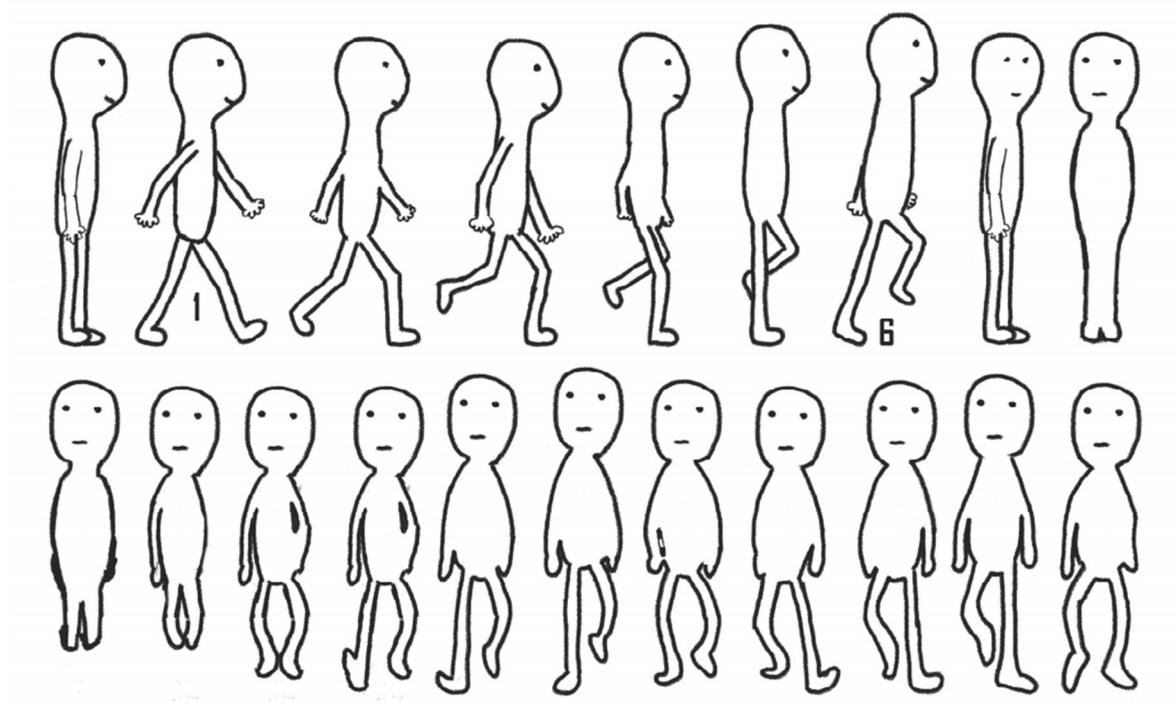
Cena 01



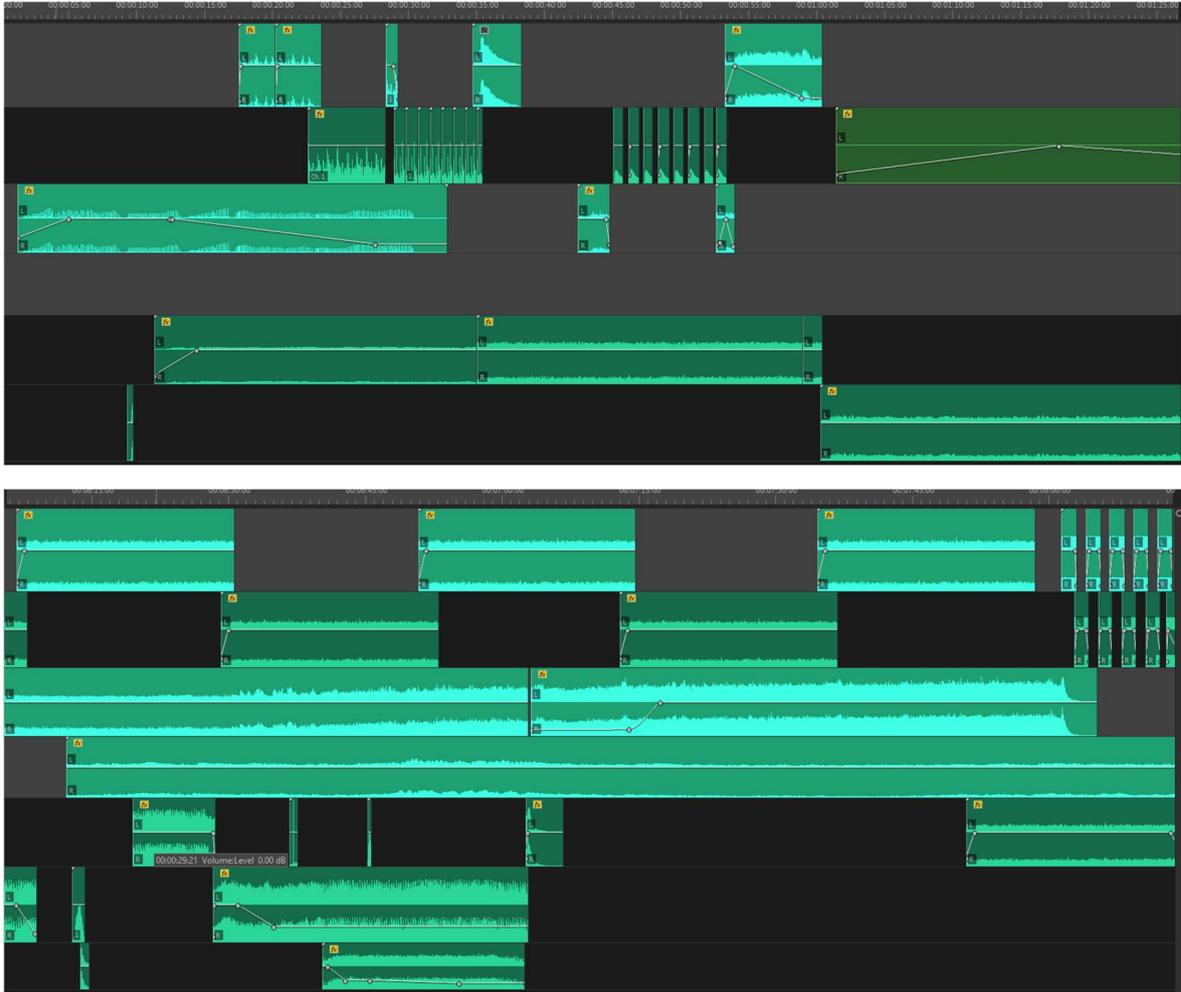
Apêndice 3 – Animatic



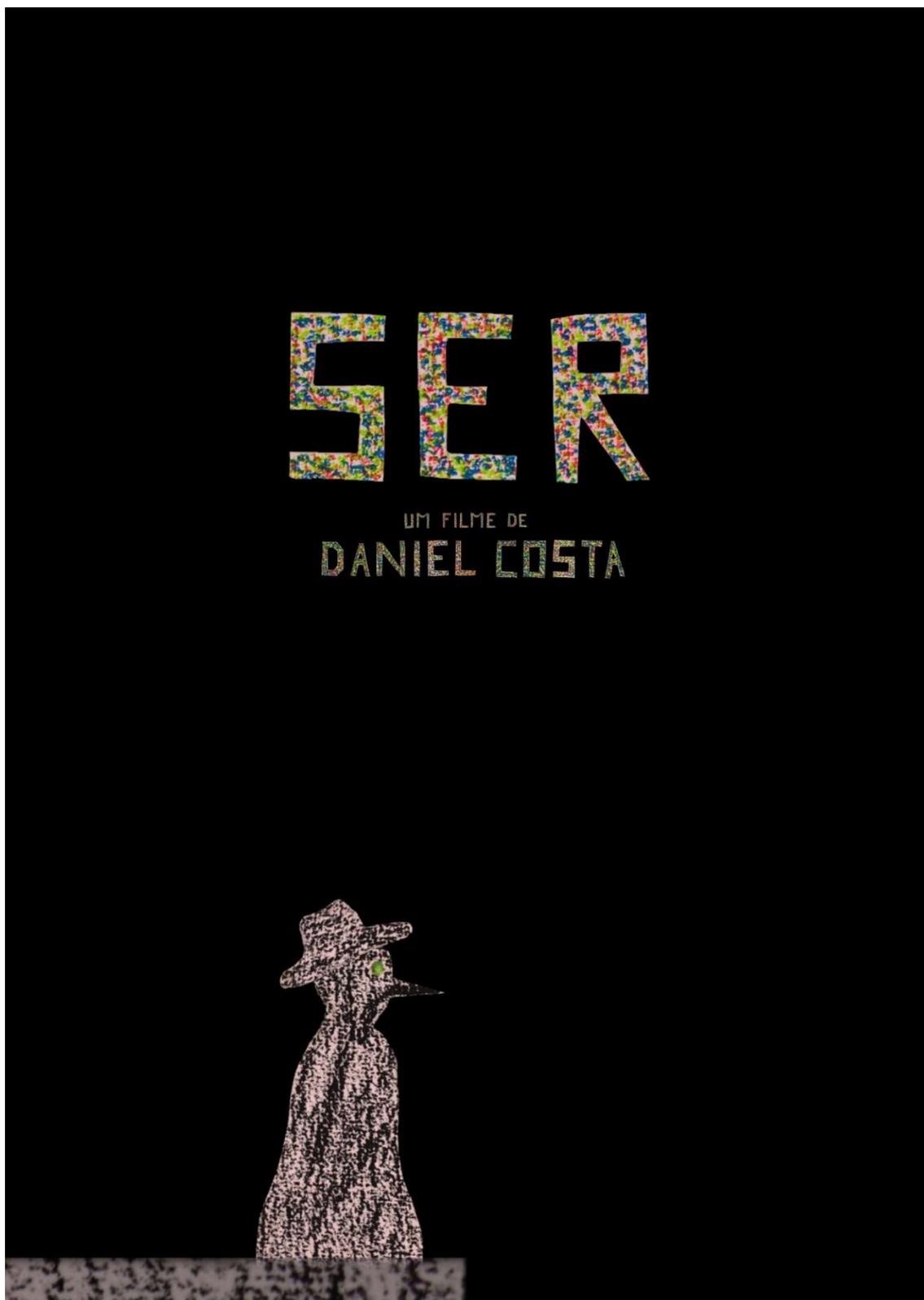
Apêndice 4 - Personagem principal – Ciclos de Caminhada frontal e de perfil



Apêndice 5 – Edição de som



Apêndice 6 – Cartaz



Apêndice 7 – Trailer

