

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



ANIMAÇÃO AUTORAL
Projeto e realização individuais

Diana Maria Silva Gomes

Trabalho de Projeto
Mestrado em Desenho

Trabalho de Projeto orientado pelo Prof. Doutor Henrique Antunes Prata Dias da Costa

ANO 2018

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Diana Maria Silva Gomes, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “Animação Autoral: Projeto e realização individuais”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

A Candidata

A handwritten signature in black ink that reads "Diana Maria Silva Gomes". The signature is written in a cursive style with a large initial 'D'.

Lisboa, 29 de Outubro de 2018

RESUMO

Este trabalho de projeto pretende acompanhar o processo de realização de uma curta-metragem de animação de caráter autoral e em tempo limitado. Deste modo serão descritas todas as fases necessárias para a concretização da curta de animação, desde a conceção da ideia para a história ao desenvolvimento técnico e até à pós-produção. Visto o trabalho ser de ordem singular são também referidas todas as dificuldades que se manifestaram ao longo da sua produção tal como o trabalho autoral diverge das obras de animação produzidas pelos grandes estúdios.

O trabalho encontra-se subdividido em duas vertentes: vertente prática e vertente teórica. Dentro da vertente teórica abordaram-se as temáticas do estado da arte, história e guião, pré-produção, personagens, estilo gráfico, animação e por fim a pós-produção. A temática do estado da arte contextualiza o trabalho de animação independente existente tanto a nível nacional como internacional, tal como os desafios e dificuldades que existem neste tipo de produção. Seguidamente, expõe-se a metodologia da autora para a criação da animação produzida para a vertente prática deste trabalho de mestrado começando por apresentar as várias fases incluídas na temática da história e do guião. Esta inclui a fase de *brainstorm*, a produção do guião, a sinopse e o uso de *mood-boards*. Na pré-produção apresenta-se a criação do *storyboard* e *animatic* antes de se avançar para a temática dos personagens que é constituída pelo processo de criação visual dos personagens e também as suas motivações e adequação à história que está a ser contada. A temática do estilo gráfico desenvolve-se sobre o tema anterior referindo as escolhas de cor e decisões estilísticas tanto dos personagens como dos cenários. A temática da animação aborda o desenvolvimento técnico da animação produzida para a vertente prática, dividindo-a em todos os tipos de cenas que foram necessárias produzir de modo a apresentar as características próprias de cada uma.

Palavras-Chave:

Animação; Desenhar; Curta; Independente; Filme

ABSTRACT

This project work aims to follow the process of realizing a short animation film that is made by a single author and produced in a limited amount of time. Thus, the phases necessary to produce the short animation film will be described, starting from the conception of the idea for the story, to the technical development and to the post-production. Since the work is of singular authorship, the difficulties that manifested during its production are also mentioned as well as how its production differs from those produced by the big animation studios.

The present work is subdivided in the theoretical part and practical part. Within the theoretical part different themes are explored and these include the state of the art, story and script, pre-production, characters, graphic style, animation and finally post-production. The theme of the state of the art contextualizes the independent animation work that has been produced both nationally and internationally, as well as the challenges and difficulties one faces in this type of productions. This is followed by exposing the author's methodology for the creation of the short animation film produced for the practical part of this project work, starting by the theme of story and script. This includes the phase of brainstorm, development of the script, the synopsis and the use of moodboards. In the pre-production the creation of the storyboard and animatic are presented before advancing to the theme of characters which is constituted by the process of the visual creation of the characters as well as their motivations and adequation to the story being told. The graphic style theme develops on the previous theme, referring the choice of colours and stylistic decisions made towards not only the characters but also backgrounds. The animation theme tackles the technical development of the short animation film produced for the practical part, dividing it according to the different scenes that were necessary for its production in order to present the particular characteristics of each of them.

Keywords:

Animation; Drawing; Short; Independent; Film

AGRADECIMENTOS

Este agradecimento é, antes de tudo, dirigido ao Professor Doutor Henrique Costa por me ter apoiado ao longo da minha licenciatura e por ter aceitado orientar este trabalho de projeto. A sua paciência, apoio e disponibilidade foram cruciais e a sua realização não teria sido possível sem ele.

Agradeço aos meus pais, Joaquim Luís Gomes e Maria João Gomes, e família que sempre apoiaram e incentivaram o meu crescimento como artista e estiveram sempre presentes nos bons momentos e me reconfortaram nos maus.

Quero também agradecer aos meus colegas de mestrado Carolina Patrão, João Santos e Hugo Passarinho pelo mútuo apoio e conselhos partilhados durante estes dois anos.

Por fim quero agradecer também aos meus amigos Leonor Lopes, Inês Cravo, Dinis Trindade, Raquel Pipa, Joana Afonso e Rebecca Novara por terem sempre acreditado em mim, apoiado e por terem oferecido palavras de apoio sempre que foi preciso.

ÍNDICE

ÍNDICE DE FIGURAS	viii
ÍNDICE DE TABELAS	ix
1. Introdução.....	1
1.1. Objetivos.....	2
1.2. Estrutura	2
2. Estado da Arte: Animação realizada por uma pessoa.....	4
2.1. Breve História do cinema de animação independente.....	4
2.1.1. Contexto Nacional	8
2.1.2. Contexto Internacional	10
2.1.2.1. Bill Plympton.....	11
2.1.2.2. William Kentridge	14
2.1.2.3. Outros Autores.....	16
2.2. Desafios / Dificuldades.....	25
3. História e Guião	32
3.1. <i>Brainstorm</i>	32
3.2. Guião	34
3.3. Sinopse	36
3.4. Mood-Board	38
4. Pré-Produção	43
4.1. <i>Storyboard</i>	43
4.2. <i>Animatic</i>	45
5. Personagens	47
5.1. Motivação/Adequação à história	51
6. Estilo Gráfico.....	54
6.1. Personagem/Color Study/forma	55
6.2. Antropomorfismo	58
7. Animação	60
7.1. Prólogo	62
7.2. <i>Close-Up</i>	62
7.3. O Grande Plano	63
7.4. 3D	64

7.5. Multidão	67
7.6. Cenário	68
8. Pós-Produção	69
9. Conclusão	72
9.1. Tempo de Trabalho.....	72
9.2. Considerações Finais	73
10. Referências Bibliográficas	75
10.1. Bibliografia Impressa	75
10.2. Bibliografia em Linha.....	77
10.3. Filmografia	85
APÊNDICE A	89
APÊNDICE B.....	90
APÊNDICE C	93
APÊNDICE D	96
APÊNDICE E.....	97

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Fotogramas da animação Projecto 2, Henrique Costa, 2010	9
Fig. 2 Fotogramas da animação The Voyager, João Gonzalez, 2017	9
Fig. 3 Fotogramas da animação Feral, Daniel Sousa, 2012	10
Fig. 4 Fotogramas da animação Your Face, Bill Plympton, 1987	11
Fig. 5 Fotogramas da animação The Tune, Bill Plympton, 1992.....	12
Fig. 6 Fotogramas da animação Cheatin', Bill Plympton, 2013	14
Fig. 7 Fotogramas da animação Felix in Exile, William Kentridge, 1994.....	15
Fig. 8 Fotogramas da animação Kanojo to Kanojo no Neko, Makoto Shinkai, 1999....	16
Fig. 9 Fotogramas da animação Hoshi no Koe, Makoto Shinkai, 2002.....	17
Fig. 10 Fotogramas da animação Medusa, Nick DiLiberto, 2010	18
Fig. 11 Fotogramas da animação Nova Seed, Nick DiLiberto, 2016.....	18
Fig. 12 Fotogramas da animação Romeo & Juliet: Sealed with a Kiss, Phil Nibbelink, 2006	20
Fig. 13 Fotogramas da animação Blood Tea and Red String, Christiane Cegavske, 2006	21
Fig. 14 Fotogramas da animação The Passenger, Chris Jones, 2006.....	22
Fig. 15 Fotogramas da animação Oasis, Gints Zilbalodis, 2017.....	24
Fig. 16 Imagem de mood-board para a paragem na Cena 2 (esquerda).....	39
Fig. 17 Imagem da paragem no filme (direita).....	39
Fig. 18 Estudo visual inicial da paragem de autocarro da Cena 2.....	39
Fig. 19 Imagem de mood-board para o autocarro na Cena 2 (esquerda)	40
Fig. 20 Modelo 3D do autocarro (direita)	40
Fig. 21 Imagem de mood-board para o espaço vazio na Cena 4 (esquerda).....	40
Fig. 22 Estudo visual inicial do espaço vazio da Cena 4 (direita).....	40
Fig. 23 Imagem de mood-board para o bar da Cena 5 (esquerda)	41
Fig. 24 Esboço inicial do bar da Cena 5 (direita).....	41
Fig. 25 Imagens de mood-board para o céu e mar na Cena 7	41
Fig. 26 Fotogramas de sequência de animação da Cena 7	42

Fig. 27 Storyboard VS Resultado final, fotografamas do episodio “The Stayover” da serie de animação televisiva, Powerpuff Girls, temporada 1, episodio 3, Cartoon Network, 2016	43
Fig. 28 Fotografamas do storyboard da animação Passagem, Diana Gomes, 2018.....	45
Fig. 29 Concept Art do estilo de desenho para a cara do Personagem A.....	48
Fig. 30 Estilos 12, 15 e 16 selecionados para o Personagem A	49
Fig. 31 Esboço do estilo simplificado para o Personagem A.....	49
Fig. 32 Resultados da mistura de estilos para a cabeça do Personagem B	50
Fig. 33 Duas versões para o familiar do Personagem A	51
Fig. 34 Cores escolhidas para o Personagem B	56
Fig. 35 Cores escolhidos para o Personagem A	56
Fig. 36 Corpo inteiro com roupas e cores dos Personagens A e B.....	57
Fig. 37 Concept Art do estilo de desenho para a cabeça do Personagem B (esquerda). 58	
Fig. 38 Desenho de outros animais no estilo desejado para a animação (direita).....	59
Fig. 39 Close up do Personagem A na Cena 2	63
Fig. 40 Grande plano na Cena 4	64
Fig. 41 Esquema 3D de representação da paragem de autocarro	66
Fig. 42 Desdobramento da textura do autocarro e modelo 3D do autocarro.....	66
Fig. 43 Planificação 3D do ambiente da Cena 2	67
Fig. 44 Sequencia de multidão na Cena 6	68
Fig. 45 Fotograma da Cena 4 antes e depois da pós-produção	69
Fig. 46 Fotograma da Cena 2 antes e depois da pós-produção	70
Fig. 47 Fotograma da Cena 2 antes e depois da pós-produção	70

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 – Cenas e planos segundo a metodologia aplicada no seu desenvolvimento . 62

Tabela 2 - Modelos tridimensionais segundo a técnica usada no seu desenvolvimento 65

1. Introdução

Pretende-se com este trabalho de projeto integrado no mestrado de Desenho, explorar o processo de realização de uma curta-metragem de animação de forma independente e em tempo limitado segundo a metodologia da autora. Também se referem as dificuldades que se manifestaram ao longo da sua produção e as soluções obtidas, tal como a forma de divergência entre o trabalho autoral e as obras de animação produzidas pelos grandes estúdios.

Visto a produção de curtas ou longas-metragens de animação ser um trabalho geralmente intensivo e demorado na indústria de animação o trabalho de produção é, na maioria das vezes, dividido por vários indivíduos que tem a seu cargo diferentes tarefas. Este processo permite uma produção mais acelerada, mas pede um grande nível de organização e que sejam seguidas fases de produção específicas. Assim o trabalho pode tornar-se bastante impessoal em que apenas os escritores e realizadores têm o poder sobre o que chega ao grande ecrã e o animador acaba por apenas ser uma peça necessária à produção do filme sem que a sua opinião tenha grande impacto. A dominância dos grandes estúdios de animação na indústria e a necessidade da rentabilidade dos mesmos é frequentemente a causa para se seguir o mesmo tipo de histórias e filmes sem que exista diferenciação ou inovação nos mesmos.

Deste modo a criação de animação independente e de carácter autoral pode ter um papel importante na inserção de novas ideias, mas devido a vários fatores como a falta de financiamento e o tempo necessário a dispensar para a sua produção, o trabalho independente de animação é escasso. Foi esta uma das razões que levou à escolha deste tema visto não só existir uma maior liberdade no desenvolvimento do trabalho estando a cargo de apenas um indivíduo, mas também porque o trabalho de carácter autoral é frequentemente encorajado dentro do estudo artístico. Contudo, pelo menos a nível nacional, não é possível encontrar muitos casos de trabalho completamente independente a nível de animação e daí ser ainda mais relevante a criação de uma curta-metragem de animação de carácter autoral para este trabalho de projeto de modo a documentar a sua realização.

Ao contrário de outros países, em Portugal, o estudo artístico é muitas vezes encorajado a ser de ordem individual incluído a produção de animação, apesar de em termos comerciais ser produzido por equipas em que cada um tem um único papel na produção. A produção de projetos individuais torna-se assim um pouco contraproducente visto ser expectável no mercado de trabalho que se seja especialista numa área. No entanto para o artista individual, que aprecia aplicar a sua individualidade criativa, é uma forma de começar a produzir trabalho próprio e de aprendizagem.

Para este feito o trabalho de projeto encontra-se dividido na vertente prática, que consiste na realização de uma curta-metragem de animação e na vertente teórica em que se abordaram as temáticas do estado da arte, história e guião, pré-produção, personagens, estilo gráfico animação e por fim a pós-produção.

1.1. Objetivos

O principal objetivo deste trabalho de projeto consiste na realização, em tempo limitado, de uma curta-metragem de animação em que todos os elementos de produção da mesma estão ao cargo de uma única pessoa. A parte prática do trabalho consiste na realização de uma curta-metragem de animação em duas dimensões e em formato digital com 24 fotogramas por segundo enquanto a parte teórica consiste em documentar este processo tal como expor o estado da arte de animação independente.

1.2. Estrutura

Dentro da vertente teórica abordaram-se as temáticas do estado da arte, história e guião, pré-produção, personagens, estilo gráfico animação e por fim a pós-produção. A temática do estado da arte contextualiza o trabalho de animação independente existente tanto a nível nacional como internacional, com um maior enfoque em Bill Plympton e William Kentridge, tal como os desafios e dificuldades que existem neste tipo de produção. Seguidamente, expõe-se a metodologia da autora para a criação da animação produzida para a vertente prática deste trabalho de mestrado começando por

apresentar as várias fases incluídas na temática da história e do guião. Esta inclui a fase de *brainstorm*, a produção do guião, a sinopse e o uso de *mood-boards*. Na pré-produção apresenta-se a criação do *storyboard* e *animatic* antes de se avançar para a temática dos personagens, que é constituída pelo processo de criação visual dos personagens, as suas motivações e adequação à história que está a ser contada. A temática do estilo gráfico desenvolve-se sobre o tema anterior referindo as escolhas de cor e decisões estilísticas tanto dos personagens como dos cenários. A temática da animação aborda o desenvolvimento técnico da animação produzida para a vertente prática, dividindo-a em todos os tipos de cenas que foram necessárias produzir de modo a apresentar as características próprias de cada uma.

2. Estado da Arte: Animação realizada por uma pessoa

No seguinte capítulo pretende-se fazer uma abordagem da história do cinema de animação independente, expondo as razões pela qual a produção de animação se tornou maioritariamente comercial e produzida a nível industrial. Pretende-se também expor os casos de indivíduos que, ainda assim, enveredam na produção de animação autoral tanto a nível nacional como internacional.

Existe um enfoque especial em animadores com trabalho autoral individual como Bill Plympton por ter um grande volume de animação e William Kentridge pela inserção das artes plásticas no seu trabalho de animação. São referidos também outros autores deste género que se destacam por inúmeros motivos.

2.1. Breve História do cinema de animação independente

Animação pode ser definida em termos gerais como a criação de imagens sucessivas que são mostradas por uma fração de um segundo de modo a causar a ilusão de movimento e teve início durante o século XIX.¹ As primeiras experiências que levaram ao princípio da sua história foram na sua maioria produto de trabalho independente de alguns indivíduos, começando em 1824 por Mark Roget que descobriu o princípio vital da “persistência da visão”². Este princípio baseia-se no facto de o olho humano reter, temporariamente, informação visual, tornando possível ligar várias imagens estáticas. O Taumatrópio, um disco com uma imagem em cada lado que ao ser rodado rapidamente dá a ilusão das imagens se fundirem numa única, foi o instrumento utilizado para exemplificar o princípio.³

Contudo, enquanto que o Taumatrópio permitia que duas imagens independentes parecessem fundir-se numa única, foi em 1829 com a criação do Fenacístoscópio inventado por Joseph Plateau, que permitiu a criação da primeira

¹ Cf. PURVES, Barry (2010) *Basics Animation 04: Stop-motion*, pág.7

² Cf. HARDY, Arthur C. (1920) *A Study of the Persistence of Vision*, pág. 221-224

³ Cf. WILLIAMS, Richard (2001) *The Animators survival kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*, pág.13

verdadeira imagem em movimento a que se pode chamar de animação. Este consistia em dois discos montados num eixo sendo que o da frente tinha recortes por onde o observador devia ver as imagens desenhadas sobre a frente do outro disco que ao girar causavam a ilusão de movimento.⁴

Este foi seguido pelo Zootrópio, também conhecido como roda-da-vida, criado por William George Honer em 1834, que tinha o mesmo princípio do Fenacistoscópio, mas em forma de tambor. Chegou aos EUA em 1867, mas já categorizado como um brinquedo ótico e vendido como tal. Não tão complexo, mas ainda assim um excelente método de produzir imagens animadas, surgiu em 1868 e consistia apenas num molho de folhas que eram seguradas num dos lados sendo que o outro era folheado com o polegar da mão contrária e tinha o nome de *flip-book*.

O *flip-book* contém em si os princípios centrais da produção de animação e a sua simplicidade torna-o numa ferramenta cativante que, ao contrário de muitas das outras ferramentas desta época, é ainda utilizada nos dias de hoje. Até ao advento das tecnologias informáticas, foi possivelmente a ferramenta mais acessível ao indivíduo comum sendo até incentivado a ser produzido por um público mais jovem. Por vezes é até possível adquirir excertos de animação digital impressa em formato de *flip-book* pelos próprios artistas, em lojas dedicadas ou mesmo em festivais de cinema de animação.

Em 1877 Emile Reynaud foi o autor de mais um objeto que seguia o mesmo princípio, o Praxinoscópio, que desta vez usava espelhos o que permitia uma imagem mais clara e nítida para o observador. Mais tarde, em 1889, Reynaud desenvolveu também o Teatro Ótico que possibilitava a projeção de um rolo mais longo de imagens animadas que eram transmitidas para maiores audiências, mas foi depois substituído em popularidade pela máquina de projetar dos irmãos Lumière.

⁴ Cf. Idem, pág.14

J. Stuart Blackton é considerado o pai da animação americana sendo que se pensa que o seu filme “The Enchanted Drawing”⁵ produzido em 1900, foi o primeiro filme gravando em “standard picture film” que continha sequências de animação apresentadas através de stop-motion. O mesmo autor produziu também “Humorous Phases of Funny Faces”⁶ em 1906 com um maior enfoque em animação onde duas figuras, desenhadas a giz sobre um quadro de ardósia, mudavam de expressão. Outros artistas como Edwin S. Porter, Segundo de Chomón e Arthur Melbourne-Cooper são também conhecidos por usaram técnicas de stop-motion no seu trabalho. Na Europa o primeiro filme de animação tradicional foi obra de Émile Cohl em 1908 e é intitulado de “Fantasmagorie”⁷. Este é composto por 700 desenhos que foram posteriormente fotografados em negativo e o resultado visual assemelha-se também a giz sobre um quadro de ardósia escura.

Winsor McCay, cartoonista para jornais de notícias, conhecido pela sua personagem Little Nemo, é autor de várias produções de animação autofinanciadas e completou 10 filmes entre 1911 e 1921. O primeiro intitulado “Little Nemo” (1911)⁸ é composto por 4000 desenhos tal como algumas sequências de imagem real e foi supervisionado por J. Stuart Blackton. Foi exibido no cinema a 8 de abril de 1911 e a reação positiva ao filme levou-o a pintar à mão todas as frames que previamente eram apenas a preto e branco. “Gertie the Dinosaur” (1914)⁹ é outro dos seus filmes mais conhecidos não só por na sua exibição o dinossauro parecer interagir com o autor, mas também por ser o primeiro filme de McCay com fundos mais detalhados. Em 1918 McCay exibiu “The Sinking of the Lusitania”¹⁰ que com uma duração de 12 minutos é considerado o filme de animação mais longo da época. Este foi produzido por ele e pelo seu assistente durante 22 meses e o tom e aspeto realista da animação com 25000 desenhos foi possível a partir do uso de *cels*. McCay foi também um pioneiro da técnica

⁵ BLACKTON, J. Stuart. (1900) *The Enchanted Drawing*. EUA: Edison Studios. Preto e branco, sem som, 1 minuto.

⁶ BLACKTON, J. Stuart. (1906) *Humorous Phases of Funny Faces*. EUA: Vitagraph Company of America. Preto e branco, sem som, 3 minutos.

⁷ COHL, Émile. (1908) *Fantasmagorie*. França: Société des Etablissements L. Gaumont. Preto e branco, sem som, 1 minuto.

⁸ MCCAY, Winsor. (1911) *Little Nemo*. EUA. Cor, sem som, 11 minutos.

⁹ MCCAY, Winsor. (1914) *Gertie the Dinosaur*. EUA: Vitagraph Company of America. Preto e branco, sem som, 12 minutos.

¹⁰ MCCAY, Winsor. (1918) *The Sinking of the Lusitania*. EUA: Jewel Productions. Preto e branco, sem som, 12 minutos.

de animação de fotograma chaves¹¹ e *inbetweens* usada na animação moderna. No entanto três dos seus filmes nunca foram mostrados comercialmente a audiências e deles só sobram fragmentos.¹²

Foi também durante esta década que a produção de filmes de animação ou desenhos animados começou a tornar-se uma indústria. Vários estúdios foram formados, a utilização de cels foi patenteada por John Randolph Bray e Early Hurd e em 1915 Max e Dave Fiesischer inventaram a técnica de rotoscopia. Esta última foi na altura revolucionária para a indústria de animação e com ela os seus autores produziram posteriormente filmes e series clássicos como “Koko the Clown” (1933), “Betty Boop”(1934), “Popeye the Sailor Man”(1933) e “Superman”(1941). No princípio do séc. XX começaram a florescer estúdios de animação, nomeadamente a Disney em 1923 e a Warner Bros em 1933. Estes estúdios tiveram um grande papel no crescimento da indústria de animação como forma de entretenimento, onde o filme de animação deixou de ser produzido por apenas um individuo, para passar a ter grandes equipas de produção.

A partir deste momento a animação passou a ser quase exclusivamente produto de trabalho de equipa. Foi apenas no final dos anos 90 e no princípio do século XXI que se voltou a ver um crescimento na produção de cinema independente. O aparecimento do computador pessoal e a sua rápida evolução tornou possível que um individuo pudesse produzir animação sozinho diretamente em sua casa sem necessidade de um estúdio. Estes podiam depois ser publicados na “World Wide Web” ainda que ao princípio existisse dificuldade na sua distribuição. O Flash e o GIF eram os métodos mais usados, mas foi a partir de 2005 com o aparecimento do Youtube¹³ e outros sites de distribuição de video que o acesso a trabalhos independentes de animação se tornou mais acessível.

Até aí muito do que existia era mostrado apenas em festivais de cinema e mesmo que independentes, muitos ainda eram produzidos por pelo menos dois

¹¹ *Key-Frame*

¹² Cf, CANEMAKER, John. (2005) *Winsor McCay: His Life and Art*, pág. 254

¹³ *YouTube* [consult. 2018-09-10] Disponível em <URL:<http://www.youtube.com>>

indivíduos. Contudo, a evolução tecnológica e o aumento de recursos disponíveis sobre animação, incluindo livros como “The Animator’s Survival Kit”¹⁴ e “Animation Writing and Development From Script Development to Pitch”¹⁵, potenciaram que não só curtas-metragens, mas também longas-metragens de animação fossem produzidas independentemente por apenas uma pessoa, sendo que muitas das vezes eram também autofinanciadas.

2.1.1. Contexto Nacional

No paradigma nacional, tendo em conta o fato de existir uma indústria de animação pouco desenvolvida e um reduzido número de estúdios de animação, em comparação a outros países, é raro encontrar-se curtas ou longas-metragens de animação que não tenham sido produzidas por uma equipa de pelo menos dois indivíduos. No website curtas.pt¹⁶ e no site [agência](http://www.agencia.pt)¹⁷ é possível ver uma lista de todos os filmes de animação inscritos em festivais de cinema por cada ano. Em 2017 o número total era de 81, mas dentro destes apenas “Três Semanas em Dezembro” (2013)¹⁸, uma curta com a duração de 6 minutos, tinha na posição de realizador, produtor, argumento, fotografia, montagem e animação apenas um só nome sendo este o de Laura Gonçalves. É possível que existam muitos outros que se aventuraram a produzir sozinhos curtas de animação em Portugal e existe também muito trabalho feito por estudantes. Para exemplificar esta situação refere-se Henrique Costa¹⁹ (n.1978), que produz curtas individuais e independentes desde 2007, este autor à exceção da mostra de animação “Anima-te” (2008 e 2009), uma mostra de curtas portuguesas na FBAUL²⁰, não tem outro trabalho individual publicado a não ser na internet. Pode-se referenciar a curta “Projeto 2” (2010)²¹ com 3 minutos, para ilustrar esta situação.

¹⁴ WILLIAMS, Richard (2001) *The Animators survival kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*,

¹⁵ WRIGHT, Jean Ann (2015) *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*

¹⁶ *Curtas PT* [consult. 2018-09-10] Disponível em <URL:<http://www.curtas.pt>>

¹⁷ *Agência da curta metragem* [consult. 2018-09-10] Disponível em <URL:<http://curtas.pt/agencia/estatisticas/2017/ani/>>

¹⁸ GONÇALVES, Laura. (2013) *Três Semanas em Dezembro*. Portugal. Cor, sonoro, 6 minutos.

¹⁹ Cf. *Site Blog do Henrique* (2010) COSTA, Henrique [consult. 2018-09-10] Disponível em <URL:<http://www.siteblogdohenrique.blogspot.com>>

²⁰ Anima-te, Mostra de Animação Portuguesa (2009) [consult. 2018-09-10] Disponível em <URL:<http://www.mostraanimate.blogspot.com/2009/10/anima-te-primeira-semana.html>>

²¹ COSTA, Henrique (2010) *Projecto 2*, Portugal. Cor, sonoro, 3 minutos.



Fig. 1 Fotogramas da animação *Projecto 2*, Henrique Costa, 2010

Contudo existem alguns nomes que se destacam começando por João Gonzalez que realizou como trabalho final da sua licenciatura em Multimédia pela Escola Superior de Media Artes e Design, em 2017, uma curta-metragem de 4 minutos intitulada “The Voyager”²². Este não só fez a animação, como também produziu todo o áudio, tendo vencido com este filme vários prémios: O Premio Sophia Estudante para melhor curta de animação em 2017, o primeiro prémio no Future Film Festival do British Film Institute em 2018 e Melhor Filme Português de Estudante no Festival de cinema Mostra, também em 2018.

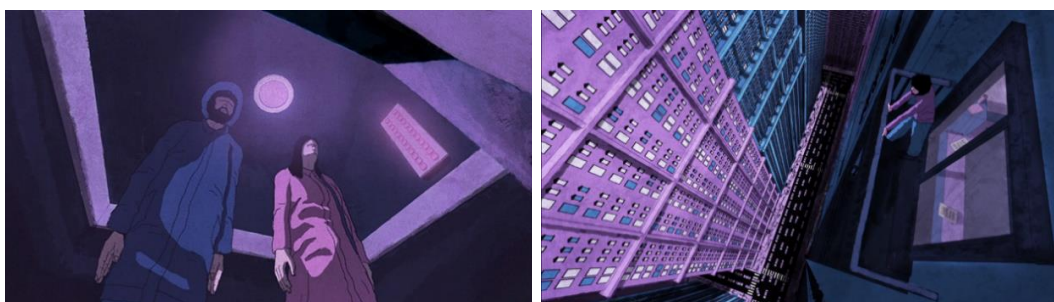


Fig. 2 Fotogramas da animação *The Voyager*, João Gonzalez, 2017

Daniel Sousa, nascido em Cabo Verde viveu em Portugal até aos 12 anos tendo-se depois mudado para os Estados Unidos da América, conta também com vários prémios para o seu trabalho independente em animação. A sua primeira curta-metragem foi publicada em 1998, tem 8 minutos e é intitulada de “Minotaur”²³ tendo sido vencedora do Prémio de Melhor Animação no Festival de Filmes Internacional de Humboldt. “Fable”²⁴, a sua segunda curta-metragem, foi publicada em 2005 e tem uma duração de 7 minutos, esta também recebeu vários prémios e menções honrosas. “The

²² GONZALEZ, João (2017). *The Voyager*. Portugal. Cor, sonoro, 4 minutos.

²³ SOUSA, Daniel. (1998) *Minotaur*. EUA. Cor, sonoro, 8 minutos.

²⁴ SOUSA, Daniel. (2005) *Fable*. EUA. Cor, sonoro, 7 minutos.

Windmill”²⁵ e “Drift”²⁶ ambas com 2 minutos de duração são pequenos projetos do artista, publicadas em 2007 e 2009, mas foi em 2012 que este autor publicou a sua mais reconhecida obra.



Fig. 3 Fotogramas da animação *Feral*, Daniel Sousa, 2012

“Feral”²⁷ esteve em produção durante 5 anos e tem 13 minutos de duração. Este filme esteve presente em mais de 40 festivais de cinema por todo o mundo e foi o vencedor de vários, sendo os mais emblemáticos os que foram entregues pelos Festival Internacional de Cinema de Animação de Annecy, Festival de Cinema de Sundance e pelo Festival de Cinema Anima Mundi. Foi também nomeado para o Óscar de melhor curta-metragem de animação pela Academia de Cinema dos Estados Unidos em 2014.

2.1.2. Contexto Internacional

No contexto internacional, regista-se imediatamente um aumento do número de autores sobre os quais é possível encontrar referências. Bill Plympton destaca-se pelo seu grande portefólio de obras de animação independente e pelas características plásticas do seu trabalho fortemente influenciado pelos seus anos de experiência como ilustrador e cartoonista. Com uma inclinação ainda mais plástica segue-se William Kentridge que aplica às suas obras de animação técnicas inusuais para o meio e cujo trabalho se alarga para vertentes como a escultura e a gravura. É de notar, também, os contextos históricos sobre os quais o seu trabalho se debruça tal como o facto de ser um artista plástico de renome que já expôs em várias galerias e museus por todo o mundo.

²⁵ SOUSA, Daniel. (2007) *The Windmill*. EUA. Cor, sonoro, 2 minutos.

²⁶ SOUSA, Daniel. (2009) *Drift*. EUA. Cor, sonoro, 2 minutos.

²⁷ SOUSA, Daniel. (2013) *Feral*. EUA. Cor, sonoro, 13 minutos.

Muitos outros autores destacam-se também por outros motivos, tais como a sua presença *online*, os prêmios recebidos pelas suas obras, ou simplesmente pela magnitude do trabalho que produziram partindo unicamente do seu próprio esforço e dedicação. Sem dúvida que existem outros nomes para além dos apresentados, mas não são aqui referidos pela dificuldade que existe em catalogar todas as obras que possam ter sido produzidas de forma independente.

2.1.2.1. Bill Plympton

Após uma carreira de 15 anos como cartoonista e ilustrador, foi em 1985 que Bill Plympton (n.1946), artista americano, trabalhou como diretor em “Boomtown”²⁸, uma curta-metragem de animação escrita por Jules Feiffer. Logo após esta ter sido completada, Plympton embarcou imediatamente na sua próxima produção, mas desta vez escrita e produzida inteiramente por ele. “Drawing Lesson #2”²⁹ foi publicada no mesmo ano com uma duração de 6 minutos. Apenas dois anos mais tarde, em 1987, publicou uma segunda curta-metragem que produziu e coescreveu com a compositora Maureen McEltheron, intitulada de “Your Face”³⁰, que recebeu uma nomeação para melhor curta-metragem de animação nos Óscares de 1988.



Fig. 4 Fotogramas da animação *Your Face*, Bill Plympton, 1987

O seu trabalho passou a ser transmitido com frequência no canal televisivo *MTV* e a ser requisitado para fins comerciais por inúmeros clientes incluindo a *United Airlines* e *Mercedes-Benz*. Enquanto isso continuou a produzir curtas-metragens de

²⁸ PLYMPTON, Bill. (1985) *Boomtown*. EUA: Reduta Deux. Preto e branco, sonoro, 6 minutos.

²⁹ PLYMPTON, Bill. (1985) *Drawing Lesson #2*. EUA. Preto e branco, sonoro, 6 minutos.

³⁰ PLYMPTON, Bill. (1987) *Your Face*. EUA. Cor, sonoro, 3 minutos.

animação e a conquistar inúmeros prêmios em festivais de cinema. Desta época destacam-se pela sua notoriedade as seguintes curtas-metragens: “How to Kiss”³¹ com 6 minutos e “One of Those Days”³² com 7 minutos, ambas de 1988, “25 Ways to Quit Smoking”³³ com 5 minutos realizada um ano mais tarde e “Plymptoons”³⁴ com 6 minutos, realizada em 1990.

Nos 2 anos seguintes, Bill Plympton desenhou e coloriu 30,000 fotogramas para a realização da sua primeira longa-metragem com a duração de 69 minutos. “The Tune” (1992)³⁵ foi autofinanciado pelo autor. Partes do filme foram primeiro apresentadas como curtas-metragens em vários festivais de cinema de modo a angariar fundos para a sua produção. As mais conhecidas são “The Wiseman” (1991)³⁶ com uma duração de 5 minutos e “Push Comes to Shove” (1991)³⁷ com 7 minutos, esta última recebeu em 1991 o Premio do Júri no festival de cinema de Cannes. Em 1992 o filme após este ter sido terminado este foi distribuído nacionalmente por *October Films* e conquistou o *Houston WorldFest Gold Jury Special Award* e recebeu uma nomeação para a Melhor Banda Sonora no *Spirit Awards*.



Fig. 5 Fotogramas da animação *The Tune*, Bill Plympton, 1992

As suas duas próximas longas-metragens foram, no entanto, produzidas a partir de imagem real visto este considerar que algumas das suas ideias não funcionavam em

³¹ PLYMPTON, Bill. (1988) *How to Kiss*. EUA. Cor, sonoro, 6 minutos.

³² PLYMPTON, Bill. (1988) *One of Those Days*. EUA. Cor, sonoro, 7 minutos.

³³ PLYMPTON, Bill. (1989) *25 Ways to Quit Smoking*. EUA. Cor, sonoro, 5 minutos.

³⁴ PLYMPTON, Bill. (1991) *Plymptoons*. EUA: MTV Networks. Cor, sonoro, 6 minutos.

³⁵ PLYMPTON, Bill. (1992) *The Tune*. EUA: October Films. Cor, sonoro, 69 minutos.

³⁶ PLYMPTON, Bill. (1991) *The Wiseman*. EUA. Cor, sonoro, 5 minutos.

³⁷ PLYMPTON, Bill. (1991) *Push Comes to Shove*. EUA: Big Man Pictures Corp. Cor, sonoro, 6 minutos.

animação e precisar de descansar a mão após o intenso trabalho que “The Tune” tinha requerido. Foi apenas em 1998 que se estreou a sua segunda longa-metragem de animação intitulada de “I Married a Strange Person!”³⁸ com uma duração de 73 minutos. A terceira, “Mutant Aliens”³⁹ com 81 minutos foi apresentada em 2001 no Festival de Cinema de Sundance e recebeu o Grande Prémio em Annecy antes de chegar aos cinemas no ano seguinte. Em 2004 foi a vez de “Hair High”⁴⁰ que foi coproduzido com a sua prima, Martha Plympton. Este filme não só foi visto nos cinemas por todo o mundo, mas a sua produção foi também transmitida em tempo real num website criado pelo artista. Até então nunca tinha havido nada parecido e o uso de uma pequena câmara colocada sobre a área de trabalho do animador tornou possível a milhares de pessoas assistirem durante um ano à produção dos cerca de 30 000 desenhos que compunham o filme.⁴¹

Bill Plympton continuou também a produzir cerca de duas a três curtas-metragens de animação por ano durante este espaço de tempo, mas foi “Guard Dog” (2004)⁴² que lhe proporcionou mais uma nomeação para um Óscar em 2005. Seguiram-se lhe duas sequelas e em 2008 a sua quinta longa-metragem com 78 minutos de duração intitulada de “Idiots and Angels”⁴³ chegou aos festivais de cinema e em 2010 ao grande ecrã.

“Cheatin’”⁴⁴, a sua sexta longa-metragem com uma duração de 76 minutos lançada em 2013, foi alvo de várias inovações para o artista. No que toca ao método de trabalho e produção, Plympton, desenhou analogicamente todos os fotogramas a lápis, mas foi a sua equipa de assistentes, composta por 10 membros, que as coloriu digitalmente. No entanto, foi na forma de obtenção de financiamento que se encontra algo definitivamente inédito para um filme de animação. A partir da plataforma de

³⁸ PLYMPTON, Bill. (1997) *I Married a Strange Person!*. EUA: Italtoons e Lions Gate Entertainment. Cor, sonoro, 73 minutos.

³⁹ PLYMPTON, Bill. (2001) *Mutant Aliens*. EUA: Plymptoons. Cor, sonoro, 81 minutos.

⁴⁰ PLYMPTON, Bill. (2004) *Hair High*. EUA: Plymptoons. Cor, sonoro, 78 minutos.

⁴¹ Cf. IMDb: *Hair High* Trivia [consult: 2018-09-12] Disponível em: <URL>
<https://www.imdb.com/title/tt0365296/trivia?item=tr0767751>

⁴² PLYMPTON, Bill. (2004) *Guard Dog*. EUA: Plymptoons. Cor, sonoro, 5 minutos.

⁴³ PLYMPTON, Bill. (2008) *Idiots and Angels*. EUA: Bill Plympton Studios. Cor, sonoro, 78 minutos.

⁴⁴ PLYMPTON, Bill. (2013). *Cheatin'*. EUA: Bill Plympton Studios. Cor, sonoro, 76 minutos.

crowdfunding americana, Kickstarter⁴⁵, Bill Plympton apresentou ainda num estado inicial o projecto para “Cheatin’” com o objectivo de angariar 75 000 dólares para a sua produção⁴⁶. Ao longo de 60 dias o projeto angariou um total de 100 916 dólares com o apoio de 1 334 fãs, sendo que dois destes ofereçam cada um 5 000 dólares.

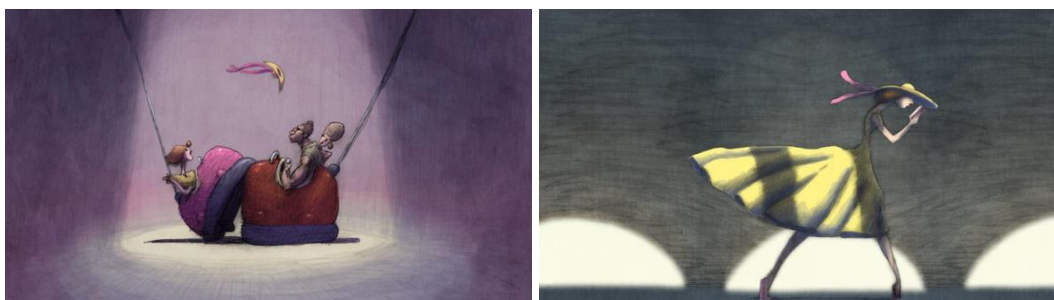


Fig. 6 Fotogramas da animação *Cheatin'*, Bill Plympton, 2013

Ao todo Bill Plympton produziu 45 curtas-metragens, 6 videoclips, 4 longas-metragens de imagem real, 2 documentários e 7 longas-metragens de animação sendo que a mais recente, “Revengeance”⁴⁷, tem uma duração de 75 minutos e chegou aos festivais de cinema em 2016. No entanto, apesar de esta continuar a ser animada e produzida por Bill Plympton e a sua equipa, “Revengeance” foi escrita por Jim Lujan, um outro animador independente, que produziu cerca de 50 curtas-metragens de animação que este partilha no seu canal de Youtube e página de Patreon.

2.1.2.2. William Kentridge

William Kentridge (n.1955) é um artista sul-africano conhecido pelo seu trabalho em várias áreas artísticas incluindo escultura, gravura e desenho. É também o autor de 9 curtas-metragens de animação, mas o seu método de trabalho contrasta fortemente com a animação tradicional. Em vez disso usa carvão e pasteis vermelhos ou azuis para desenhar sempre sobre folhas de grande escala em que cada folha consiste numa cena e o desenho nela é apagando e redesenhado. Cada filme conta com 30 a 40 desenhos sendo que cada versão do desenho é fotografada e as constantes mudanças vão deixando um rasto que oferece ainda mais profundidade ao que está a ser contado.

⁴⁵ *Kickstarter* [consult. 2018-09-10] Disponível em <URL: <https://www.kickstarter.com/>>

⁴⁶ *Kickstarter: Bill Plympton's CHEATIN' – An Animated Feature Film* [consult 2018-09-11] Disponível em <URL: <https://www.kickstarter.com/projects/billplympton/bill-plymptons-cheatin-an-animated-feature-film>>

⁴⁷ PLYMPTON, Bill; LUJAN, Jim. (2016). *Revengeance*. EUA: Shortcut Films. Cor, sonoro, 75 minutos.

Posteriormente o filme é exibido em conjunto com a exposição do resultado final dos desenhos e já foi exposto em museus como o Tate Modern e o MoMA.



Fig. 7 Fotogramas da animação *Felix in Exile*, William Kentridge, 1994

Muito do trabalho de Kentridge, especialmente o seu conjunto de 9 curtas-metragens, revolve-se à volta de temas políticos e sociais, tendo um grande enfoque no apartheid e o que isso significou para a vida de muitos sul-africanos. A primeira, intitulada de “Johannesburg, 2nd Greatest City After Paris”⁴⁸ foi finalizada em 1989, seguida de “Monument”⁴⁹ em 1990, “Mine”⁵⁰ e “Sobriety, Obesity & Growing Old”⁵¹ ambas em 1991, “Felix in Exile”⁵² em 1994, “History of the Main Complaint”⁵³ em 1996, “Weighing and Wanting” em 1997⁵⁴, “Stereoscope” em 1999⁵⁵, “Tide Table” em 2003⁵⁶ e finalmente “Other Faces” em 2011⁵⁷. “Felix in Exile” é, contudo, o mais emblemático e conta com uma nota do autor em que justifica o seu método de trabalho: “Da mesma forma que existe o ato humano de desmembrar o passado, existe um processo natural do terreno a partir de erosão, crescimento, dilapidação que também procura apagar eventos. Na África do Sul este processo tem outras dimensões. O próprio termo ‘nova África do Sul’ tem dentro de si a ideia de pintar por cima do velho,

⁴⁸ KENTRIDGE, William. (1988). *Johannesburg, 2nd Greatest City After Paris*. África. Preto e branco, sonoro, 8 minutos.

⁴⁹ KENTRIDGE, William. (1990). *Monument*. África do Sul. Preto e branco, sonoro, 3 minutos.

⁵⁰ KENTRIDGE, William. (1991). *Mine*. África do Sul. Preto e branco, sonoro, 5 minutos.

⁵¹ KENTRIDGE, William. (1991) *Sobriety, Obesity, and Growing Old*. África do Sul. Cor, sonoro, 8 minutos.

⁵² KENTRIDGE, William. (1994) *Felix in Exile*. África do Sul. Cor, sonoro, 8 minutos.

⁵³ KENTRIDGE, William. (1996) *History of the Main Complaint*. África do Sul. Preto e branco, sonoro, 5 minutos.

⁵⁴ KENTRIDGE, William. (1997) *Weighting and Wanting*. África do Sul.

⁵⁵ KENTRIDGE, William. (1999) *Stereoscope*. África do Sul.

⁵⁶ KENTRIDGE, William. (2004) *Tide Table*. África do Sul. Preto e branco, sonoro, 8 minutos.

⁵⁷ KENTRIDGE, William. (2011) *Other Faces*. África do Sul.

o processo natural de desmembramento, da naturalização de coisas novas.” (KENTRIDGE, 1994)⁵⁸

2.1.2.3. Outros Autores

Em 1999, após uma curta animação de pouco mais de um minuto intitulada “Tooi Sekai”⁵⁹, Makoto Shinkai (n. 1973), produziu de forma independente uma curta-metragem de cinco minutos intitulada de “Kanojo to Kanojo no Neko”⁶⁰ enquanto trabalhava como designer gráfico na empresa de jogos Falcom. Esta é constituída por uma narração sobre planos muitas vezes parados onde existe escasso uso de animação mesmo nas personagens presentes na história e sem qualquer uso de cor para além de preto e branco e de uma escala de cinzentos. No entanto, estas escolhas estilísticas foram deliberadas dado que as limitações presentes na tecnologia disponível na época levaram Shinkai a procurar soluções que lhe permitissem otimizar o seu método de trabalho e a minimizar a complexidade necessária na produção da sua curta. O uso de cor teria tornado o processo muito mais prolongado e ocuparia maior espaço no disco do computador. No que toca à produção do desenho este utilizou não só várias fotos como base, mas também software 3D disponível no seu local de trabalho.

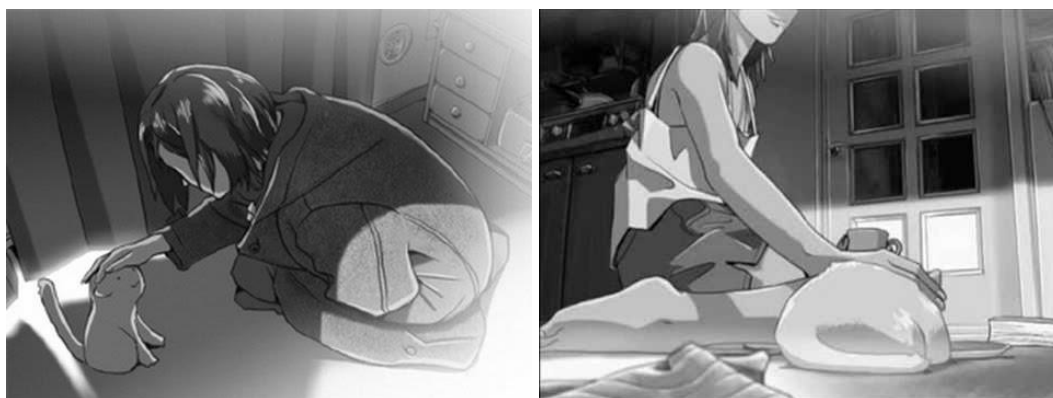


Fig. 8 Fotogramas da animação *Kanojo to Kanojo no Neko*, Makoto Shinkai, 1999

⁵⁸ NIEMEYER, K. (2014) *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, pág.218 “In the same way that there is a human act of dismembering the past there is a natural process in the terrain through erosion, growth, dilapidation that also seeks to blot out events. In South Africa this process has other dimensions. The very term 'new South Africa' has within it the idea of a painting over the old, the natural process of dismembering, the naturalization of things new.” Trad. livre da autora

⁵⁹ SHINKAI, Makoto. (1998) *Tooi Sekai*. Japão. Preto e branco, sonoro, 1 minuto.

⁶⁰ SHINKAI, Makoto. (1999) *Kanojo to Kanojo no Neko*. Japão. Preto e branco, sonoro, 5 minutos.

A próxima produção escrita, realizada e animada inteiramente por Makoto Shinkai foi publicada uns anos mais tarde em fevereiro de 2002. “Hoshi no Koe”⁶¹, também conhecido como “Voices of Distant Star”, é uma média-metragem com a duração de 25 minutos totalmente a cores que foi produzida num *Power Mac G4* onde o uso conjunto de softwares de desenho 2D e produção 3D foi novamente utilizado por Shinkai. A sua produção durou apenas 7 meses e teve auxílio externo unicamente nas vozes dos personagens e na produção da banda sonora.



Fig. 9 Fotogramas da animação *Hoshi no Koe*, Makoto Shinkai, 2002

Após estas duas produções independentes que proporcionaram uma série de prémios e visibilidade a Shinkai, este escreveu e dirigiu uma série de longas-metragens de animação a nível industrial incluindo “The Place Promised in Our Early Days” (2004)⁶², “5 Centimeters per Second” (2007)⁶³, “The Garden of Words” (2013)⁶⁴ e mais recentemente “Your Name” (2016)⁶⁵, publicado em 2016 e considerado neste momento o filme de animação japonesa com maior lucro de bilheteira desde o ano 2000. Este ocupa o primeiro lugar à frente de três famosos filmes de animação do estúdio Ghibli.

Contudo, enquanto que Makoto Shinkai progrediu de trabalho independente para produções comerciais com um maior número de indivíduos envolvidos na produção, existe quem tenha seguido o caminho contrário. Começando por ter a sua primeira experiência profissional na BioWare, uma empresa de videojogos, o seu

⁶¹ SHINKAI, Makoto. (2002) *Hoshi no Koe*. Japão. Cor, sonoro, 25 minutos.

⁶² SHINKAI, Makoto. (2004) *The Place Promised in Our Early Days*. Japão: CoMix Wave. Cor, sonoro, 91 minutos.

⁶³ SHINKAI, Makoto. (2007) *Five Centimeters per Second*. Japão: CoMix Wave. Cor, sonoro, 63 minutos.

⁶⁴ SHINKAI, Makoto. (2013) *The Garden of Words*. Japão: CoMix Wave. Cor, sonoro, 46 minutos.

⁶⁵ SHINKAI, Makoto. (2016) *Your Name*. Japão: CoMix Wave. Cor, sonoro, 106 minutos.

trabalho consistia em converter *storyboards* em animação final para o jogo “Mass Effect”. Nick DiLiberto, mudou-se para o Japão onde produziu a sua primeira curta-metragem de animação com apenas 2 minutos e intitulada de “Medusa” (2010)⁶⁶. No mesmo ano publicou também “Vampires”⁶⁷ com a mesma duração, mas o projeto que lhes seguiu demorou 4 anos na sua produção.



Fig. 10 Fotogramas da animação *Medusa*, Nick DiLiberto, 2010

Trata-se do filme “Nova Seed” (2016)⁶⁸, uma longa-metragem de animação com a duração de 64 minutos que este não só animou frame a frame, o que levou a mais de 60 000 desenhos, mas também fez parte dos efeitos sonoros. Foi publicado pelo seu próprio estúdio independente Gorgon Pictures e teve o apoio do estúdio House of Cool, baseado em Toronto no Canadá, para a pós-produção do filme.



Fig. 11 Fotogramas da animação *Nova Seed*, Nick DiLiberto, 2016

Phil Nibbelink (n. 1956) é outro animador que, anos antes de DiLiberto, passou 5 anos a trabalhar incessantemente numa longa-metragem de animação. Antes de tal

⁶⁶ DILIBERTO, Nick. (2010) *Medusa*. Japão. Cor, sonoro, 2 minutos.

⁶⁷ DILIBERTO, Nick. (2010) *Vampires*. Japão. Cor, sonoro, 2 minutos.

⁶⁸ DILIBERTO, Nick. (2016) *Nova Seed*. Canada: Gordon Pictures e House of Cool Studios. Cor, sonoro, 64 minutos.

acontecer Nibbelink trabalhou durante 10 anos nos estúdios de animação da Disney e foi supervisor de animação de filmes como “Who Framed Roger Rabbit” (1988)⁶⁹ de Robert Zemeckis, em que o diretor de animação foi Richard Williams. Após este período trabalhou com Steven Spielberg por mais 10 anos na mesma posição, sendo conhecido pelo seu trabalho em “Casper” (1995)⁷⁰. O seu trabalho a nível da indústria de animação não parou aí, mas em 2003, depois de tantos anos em que foi uma peça dentro da grande máquina da indústria de animação, decidiu dedicar-se inteiramente à produção do seu próprio filme.

Numa entrevista para o website Cold Hard Flash com Aaron Simpson⁷¹, Phil Nibbelink descreve esta decisão, “Mas eu trabalhei durante tanto tempo num ambiente de grande estúdio que fiquei doente e cansado do carrossel. Tanto dinheiro e tempo é gasto a andar em círculos e em intermináveis reuniões e mudanças inúteis. Eu estava sempre a dizer a mim mesmo “Isto seria mais rápido se o fizesse sozinho.” (NIBBELINK, 2006)⁷²

Não seria, no entanto, o seu primeiro filme sendo que este tinha previamente animado sozinho “Puss In Boots”⁷³ em 1999 com 75 minutos, baseado na obra clássica de Jacob Grimm, e “Leif Erickson: The Boy Who Discovered America”⁷⁴ no ano 2000, com uma duração de 85 minutos. Essa experiência permitiu-lhe saber exatamente por onde e como começar. De forma a completar o seu objetivo este tinha de fazer no mínimo 100 desenhos, 5 segundos ou 2 cenas por dia e não se deitava antes de tal ter acontecido. Todo o projeto foi financiado pelas suas poupanças e produzido com uma tablet wacom e o programa de animação vetorial Flash 4. O seu esforço resultou em

⁶⁹ ZEMECKIS, Robert. (1988) *Who Framed Roger Rabbit*. EUA: Buena Vista Pictures. Cor, sonoro, 104 minutos.

⁷⁰ SILBERLING, Brad. (1995) *Casper*. EUA: Universal Pictures. Cor, sonoro, 100 minutos.

⁷¹ Cf. SIMPSON, Aaron (2006) Cold Hard Flash: *One Man, One Movie, 112,000 Drawings* [consult. 2018-09-10] Disponível em: <URL: <http://coldhardflash.com/2006/10/one-man-one-movie-112000-drawings.html>>

⁷² Idem. “*But I worked for so long in the big studio environment that I just got sick and tired of the merry-go-round. So much money and time is wasted going in circles and having endless meetings and making useless changes. I kept saying to myself, “this would go faster if I just did it myself.”*” Trad. livre da autora

⁷³ NIBBELINK, Phil. (1999) *Puss in Boots*. EUA: Phil Nibbelink Productions. Cor, sonoro, 75 minutos.

⁷⁴ NIBBELINK, Phil. (2000) *Leif Erickson: The Boy Who Discovered America*. EUA: Phil Nibbelink Productions. Cor, sonoro, 85 minutos.

“Romeo & Juliet: Sealed with a Kiss”⁷⁵, uma longa-metragem publicada em 2006 com uma duração de 71 minutos e composta por 112 000 desenhos.



Fig. 12 Fotogramas da animação *Romeo & Juliet: Sealed with a Kiss*, Phil Nibbelink, 2006

“Blood Tea and Red String”⁷⁶ é uma longa-metragem de animação stop-motion com 71 minutos, publicada em 2006 e é o produto de 13 anos de trabalho de Christiane Cegavske. Desde a roupa aos cenários todos os elementos apresentados no filme são pacientemente produzidos pela artista que já tinha previamente feito, no ano 2000, uma pequena curta-metragem de um minuto intitulada “Blood and Sunflowers”⁷⁷ também em *stop-motion*. Cada minuto de filme criado pelo método clássico de *stop-motion* pode demorar entre um dia a uma semana a ser produzido o que pode tornar-se numa tarefa de grande magnitude para apenas um individuo. Sem contar com o tempo que todos os elementos demoraram a ser feitos, o processo de animação demorou 4 anos e foi executada com uma máquina fotográfica de 16mm. A banda sonora e o som tiveram ajuda externa, após a artista ter tentado fazê-los sozinha e ter chegado à conclusão que não tinha conhecimento suficiente na área, assim foi Mark Growden que compôs a música.

A artista refere que este é apenas o primeiro filme de uma trilogia e o segundo, intitulado “Seed in the Sand” tem a sua conclusão prevista para 2022.⁷⁸ Continua a querer trabalhar sozinha, mas já considerou empregar dois estagiários para facilitar o

⁷⁵ NIBBELINK, Phil. (2006) *Romeo & Juliet: Sealed with a Kiss*. EUA: Phil Nibbelink Productions. Cor, sonoro, 71 minutos.

⁷⁶ CEGAVSKE, Christiane. (2006) *Blood Tea and Red String*. EUA. Cor, sonoro, 71 minutos.

⁷⁷ CEGAVSKE, Christiane. (2000) *Blood and Sunflowers*. EUA. Cor, sonoro, 1 minuto.

⁷⁸ Cf. MORROW, Justine. (2016) *Beautiful Bizarre: Blood Tea and Red String stop-motion: Christiane Cegavske interview* [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL: <https://beautifulbizarre.net/2016/06/16/blood-tea-and-red-string-stop-motion-christiane-cegavske-interview/>>

trabalho com algumas das cenas que requerem que certos elementos estejam em constante movimento. Como outros animadores, a autora tem uma página de Patreon onde qualquer pessoa pode ajudar a financiar do filme a partir de um valor de 2\$. Como recompensa pela contribuição a autora permite ao doador seguir a produção do seu trabalho ou até receber cartões personalizados de natal e ano novo no caso de doar 15\$ por mês.



Fig. 13 Fotogramas da animação *Blood Tea and Red String*, Christiane Cegavske, 2006

Chris Jones é o autor de “The Passenger” (2006)⁷⁹ uma curta-metragem de animação 3D com apenas 7 minutos de duração, mas que demorou 8 anos na sua produção. A sua conceção começou em 1998 e Jones tem disponível no seu blogue oficial⁸⁰ a documentação sobre toda a produção da curta ao longo dos anos. Inicialmente a ideia nasceu da vontade de querer ter uma boa peça central para o seu *showreel* visto, apesar de ter trabalhado na indústria de videojogos por mais de 3 anos, o seu objetivo ser trabalhar em filmes.

O primeiro ano de produção de “The Passenger” não viu muito desenvolvimento. As únicas ideias definidas eram a personagem e que a história conteria um autocarro. No ano seguinte começou a desenvolver no seu tempo livre *storyboards* e *animatics* e escolheu como data para a finalização do projeto o Natal de 1999, mas no final do primeiro trimestre do ano 2000 a curta-metragem ainda estava longe de estar completa. Foi a partir daqui que Jones passou a ser financiado unicamente pelas suas poupanças e a trabalhar seriamente no seu projeto. Os 5 anos

⁷⁹ JONES, Chris. (2006) *The passenger*. Australia. Cor, sonoro, 7 minutos.

⁸⁰ *The Passenger Film: How to make a seven-minute film in just eight years* [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL: <http://thepassengerfilm.blogspot.com/p/year-1.html/>>

seguintes foram dedicados à modelação e animação da curta-metragem tal como à produção de todo o som incluído nesta. No sexto ano a Comissão de Cinema Australiana concedeu-lhe 55 000\$ para a finalização da pós-produção, mas após revisão das condições contratuais que incluíam a divisão dos direitos de autor, considerou que estas não era favoráveis e decidiu não assinar o contrato.

Finalmente em 2005 “The Passenger” teve a sua primeira exibição num festival de cinema organizado por um amigo, mas ainda foi alvo de algumas correções antes de ser oficialmente completado em 16 de março de 2006. A curta foi submetida para ao Festival de Curtas de Los Angeles e foi vencedora do premio para Melhor Animação o que a levou a ser exibida em conjunto com as curtas nomeadas para o Óscar de melhor curta-metragem de animação da Award Academy em 2007 em cerca de 50 salas de cinema nos Estados Unidos. Foi vencedora mais tarde, em 2008, do prémio de Melhor Filme Australiano no Festival de Cinema de Animação de Malbourne e conta também com várias exibições em outros festivais em todo o mundo. “The Passenger” está também disponível para venda em DVD que inclui 16 minutos sobre a produção técnica da curta-metragem.



Fig. 14 Fotogramas da animação *The Passenger*, Chris Jones, 2006

“Away” é uma longa-metragem feita em 3D ainda por publicar. O trailer já apresentado e o trabalho previamente feito pelo seu criador, Gints Zilbalodis (n.1994) um animador da Letônia, cria grandes expectativas. Apenas com 15 anos, Zilbadolis produziu a sua primeira curta-metragem com 1 minuto de duração intitulada “Rush” (2010)⁸¹. A segunda chama-se “Aqua” (2012)⁸², tem 7 minutos de duração, e foi produzida enquanto este ainda frequentava o ensino secundário. Foi selecionada pelo

⁸¹ ZILBALODIS, Gints. (2010) *Rush*. Letónia. Cor, sonoro, 1 minuto.

⁸² ZILBALODIS, Gints. (2012) *Aqua*. Letónia: Bilibaba. Cor, sonoro, 7 minutos.

website de host de video, Vimeo⁸³, como um StaffPick o que lhe proporcionou ser vista por um grande número de pessoas e ser partilhada em vários blogs dedicados à animação. Foi a partir daqui que Zilbalodis diz ter decidido não querer trabalhar para uma grande companhia e em vez disso querer continuar como produtor independente, responsável por todas as fases de produção dos seus filmes.⁸⁴

As suas curtas-metragens seguintes abandonaram o desenho 2D e passaram a ser produzidas em 3D. Isto premiu-lhe por de lado as suas dificuldades técnicas em relação ao desenho e utilizar movimentos de câmara muito mais complexos. “Priorities”⁸⁵ com 9 minutos de duração foi o resultado dessa mudança e esteve 18 meses em produção antes de ser publicado em 2014. Esta curta-metragem foi influenciada pelos trabalhos de Alfonso Cuarón, realizador mexicano, e de Emmanuel Lubezki o seu cinematógrafo. No entanto o programa de 3D escolhido para desenhar, que Zilbalodis não dominava, proporcionou alguns desafios que o levaram a tomar decisões estilísticas e técnicas usadas para esconder os seus erros, sendo um destes a falta de sombras nas figuras e nos objetos. Este foi também o seu filme de final de curso que foi novamente escolhido para StaffPick pelo website Vimeo e passou também em vários festivais de cinema.

“Followers” (2014)⁸⁶ com 7 minutos de duração é a sua quarta metragem e foi financiada pelo governo da Letónia. Apenas seis meses depois, já em 2015, foi a vez de “Inaudible”⁸⁷ também com 7 minutos de duração e que foi possível concretizar num espaço tão curto de tempo pelo fato do autor já não ser um estudante e de modo a manter o financiamento oferecido pelo estado. É também neste contexto que “Away” que pretende ter uma duração de 70 minutos, está a ser produzido. O filme está dividido em 4 capítulos que estão a ser apresentados cada um como curtas-metragens e apresentados em festivais de cinema de modo a que Zilbalodis possa continuar a ser

⁸³ Vimeo [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL: <http://www.vimeo.com>>

⁸⁴ Cf. SUMMERS, Nick. (2018) Engadget: ‘Away’ is a full-length CG movie made by one person [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL: <https://www.engadget.com/2018/03/30/away-is-a-full-length-cg-movie-made-by-one-person/>>

⁸⁵ ZILBALODIS, Gints. (2014) *Priorities*. Letónia: JRRMV. Cor, sonoro, 9 minutos.

⁸⁶ ZILBALODIS, Gints. (2014) *Followers*. Letónia: Bilibaba. Cor, sonoro, 7 minutos.

⁸⁷ ZILBALODIS, Gints. (2015) *Inaudible*. Letónia. Cor, sonoro, 7 minutos.

financiado pelo estado. A primeira das quatro já foi finalizada, tem uma duração de 17 minutos, é intitulada de “Oasis”⁸⁸ e foi lançada em 2017.

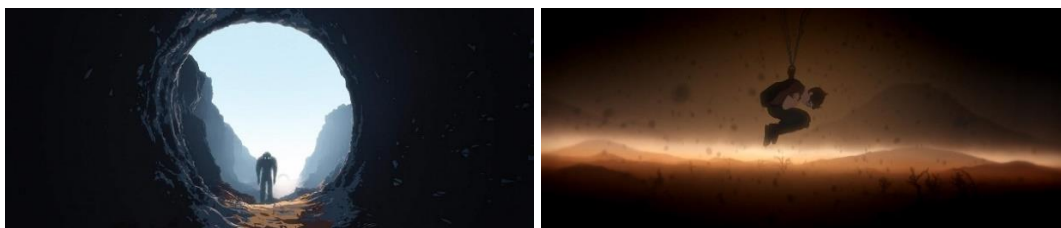


Fig. 15 Fotogramas da animação *Oasis*, Gints Zilbalodis, 2017

São também de realçar outras curtas-metragens das quais se destacam: “Singles”⁸⁹ com 3 minutos, produzida em 2009 como trabalho final de tese (Thesis Film) por Rebecca Sugar (n.1987), a criadora da famosa serie televisiva de animação, Steven Universe; “Double King”⁹⁰ publicada em 2017 com 9 minutos e dois anos de produção com a autoria de Felix Colgrave, (n.1992) um animador comercial independente que partilha muito do seu trabalho na sua pagina de Youtube onde esta conta já com 14 milhões de visualizações. É também o autor de duas outras curtas produzidas posteriormente intituladas de “The Elephant’s Garden” (2013)⁹¹ e “Man Spaghetti” (2012)⁹² também disponíveis no Youtube; Também no Youtube, Mike Inel é autor de várias curtas-metragens de animação e de alguns jogos. “Draw with Me” (2009)⁹³, que conta com 5.3 milhões de visualizações, e “Missing Halloween” (2015)⁹⁴ com 8.6 milhões de visualizações, são totalmente da sua autoria mas este animou também varias reinterpretações de series e filmes já existentes no seu próprio estilo visual; David Vandervoort, conhecido pelo seu trabalho em filmes de animação do estúdio de animação Laika Entertainment é também o singular autor de uma curta-metragem de animação 2D publicada em 2010, com 11 minutos de duração, intitulada “Pinched”⁹⁵, esta foi também escolhida como StaffPick no *website* Vimeo e conta com 101 mil visualizações.

⁸⁸ ZILBALODIS, Gints. (2017) *Oasis*. Letónia. Cor, sonoro, 17 minutos.

⁸⁹ SUGAR, Rebecca. (2009) *Singles*. EUA. Cor, sonoro, 3 minutos.

⁹⁰ COLGRAVE, Felix. (2017) *Double King*. Australia. Cor, sonoro, 9 minutos.

⁹¹ COLGRAVE, Felix. (2013) *The Elephant’s Garden*. Australia. Cor, sonoro, 5 minutos.

⁹² COLGRAVE, Felix. (2012) *Man Spaghetti*. Australia. Cor, sonoro, 1 minuto.

⁹³ INEL, Mike. (2009) *Draw With Me*. Filipinas. Cor, sonoro, 3 minutos.

⁹⁴ INEL, Mike. (2015) *Missing Halloween*. EUA. Preto e branco, sonoro, 10 minutos.

⁹⁵ VANDERVOORT, David. (2010) *Pinched*. EUA. Cor, sonoro, 11 minutos.

Para finalizar este capítulo refere-se que em 1959, Richard Williams (n. 1933), diretor do filme de animação “Who Framed Roger Rabbit” e autor do livro “The Animator’s Survival Kit” produziu também uma curta de animação sozinho intitulada de “The Little Island” (1958)⁹⁶ que tem 33 minutos de duração e foi autofinanciada.

2.2. Desafios / Dificuldades

Em 2015 a indústria de animação comercial a nível mundial estava estimada no valor de 244 biliões de dólares. Em 2017 este valor subiu para 254 biliões e estima-se que chegue aos 270 biliões em 2020. É uma das indústrias com maior crescimento e com cada vez mais espectadores visto que os públicos alvos deixaram de ser apenas as crianças e abrange agora um vasto publico e todas as faixas etárias. Existem inúmeras series televisivas de animação e em 2017 chegaram aos cinemas 131 longas-metragens de animação provenientes de várias partes do mundo.

Desde os anos 2000 que a Disney e a sua parceira Pixar produziram 50 longas-metragens de animação e o seu estúdio rival, DreamWorks, produziu 36. Sendo que uma longa-metragem tem de ter um mínimo de 60 minutos, este número de produções – que são em média 2 por ano no que toca os grandes estúdios de animação - é apenas possível com o trabalho de grandes equipas de produção e altos valores de financiamento. Sem estes dois fatores nada disto seria possível e alguns estúdios, chegam até a recorrer a *out-sourcing* e a enviar trabalho para outros estúdios de modo a acelerar a produção, especialmente quando se trata de series televisivas.

Outro fator importante é o modo como estes filmes são produzidos. Todos os níveis de produção estão estruturados de forma estática e funcionam juntos como uma máquina eficiente que permite manter grandes equipas organizadas. Neste universo os animadores são apenas uma peça da produção e geralmente não tem relação nenhuma com o desenvolvimento da história em que estão a trabalhar. Essas histórias são também produto de estudos de mercado que permitem a grandes corporações como a Disney, saber o que o publico tem interesse em ver de modo a angariar maior número de vendas de bilheteira e posteriormente continuar a obter fundos de outras fontes como por

⁹⁶ WILLIAMS, Richard. (1958) *The Little Island*. Reino Unido: Richard Williams Productions. Cor, sonoro, 33 minutos.

exemplo *merchandise* ou series televisivas com as personagens das suas longas-metragens.

A situação muda drasticamente quando se trata de pequenos estúdios de animação independente e ainda mais quando se trata de apenas uma pessoa responsável por todas as fases de produção. Muito dos fundos dedicados a produções feitas a este nível partem de ajudas dos governos dos países e institutos de cinema como é o caso em Portugal com o ICA ou até de prémios entregues por festivais de cinema. No entanto financiamentos deste género são alvo de grande burocracia e de processos complicados e podem incluir também obrigações como a partilha dos direitos de autor, entre outros.

Como já foi referido este último foi um dos fatores que levou Chris Jones a recusar o financiamento do Instituto de Cinema Australiano e que certamente fará outros autores a não considerar esta opção. No entanto para muitos outros o autofinanciamento pode ser algo impossível, nestes casos este tipo de fundos são muito importantes, ainda que, como por exemplo no caso de Gints Zilbalodis, que suporta as suas produções deste modo, poder significar a obrigação de cumprir prazos para que lhe seja permitido o financiamento.

Trabalho *freelance* ou até mesmo a tempo inteiro ou parcial na indústria são também opções, mas são muitas vezes fatores que podem atrasar ainda mais a produção de um filme visto este ter de ser relegado para segundo plano.

Contudo a internet permitiu também outras formas de financiamento que são cada vez mais populares e normalizadas. Obras publicadas online e disponíveis para serem visualizadas por qualquer pessoa pode permitir a angariação de fãs que estão muitas vezes dispostos a suportar o artista. Muitos estão também interessados em ver como as obras são produzidas e daí websites como o Patreon⁹⁷ que permitem obter diversos extras ao suportar um artista monetariamente, geralmente de forma mensal, estão a ganhar popularidade tanto para o público como para os artistas. As recompensas

⁹⁷ *Patreon* [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL: <http://www.patreon.com/>>

e valores de cada um são definidos por cada artista, personalizando-se assim às suas necessidades.

Para grandes projetos que precisem de um financiamento maior e mais imediato, websites de crowdfunding como o Kickstarter são os mais utilizados. É possível apresentar um projeto e permitir que com recompensas tão simples como o nome do doador estar nos agradecimentos do filme, conseguir obter o financiamento necessário e por vezes até superá-lo. O caso de Bill Plympton foi um caso de sucesso e desde aí que muitos outros projetos similares foram financiados a partir destas plataformas incluindo produções de estúdios independentes como é o caso de “Hullabaloo Steampunk” um filme de animação tradicional 2D, que em Maio de 2015 recebeu um financiamento de 470 726 dólares sendo que o valor base necessário era de 80 000 dólares⁹⁸. Este está a ser produzido por uma equipa composta maioritariamente por ex-animadores da Disney e encontra-se neste momento perto de ser finalizado.

Contudo, vários festivais de cinema pedem exclusividade dos filmes submetidos. Assim não serão aceites filmes que tenham sido previamente publicados na sua totalidade *online*. Isto leva a que o autor seja obrigado a fazer escolhas a este nível. Felizmente este paradigma tem vindo também a mudar mas há quem prefira primeiro apresentar a sua obra no contexto de festival de cinema como é o caso de Daniel Sousa que numa entrevista para o website Directors Notes⁹⁹ referiu que durante os primeiros anos da vida do filme segue a rota dos festivais e que, depois, se não for distribuído, publica-o online para que tenha alguma visibilidade.¹⁰⁰

Porém a existência ou não de financiamento, seja este de fonte externa ou produto de autofinanciamento, torna-se um fator secundário quando posto em contraste com o facto que a dedicação necessária para enveredar numa produção totalmente independente de vários minutos de animação, não é algo que de qualquer um é capaz. Tony White, autor do livre “How to Make Animated Films” refere-se a esta dedicação

⁹⁸ *Indiegogo: Hullabaloo Steampunk Animated Film* [consult: 2018-09-12] Disponível em: <URL: <https://www.indiegogo.com/projects/hullabaloo-steampunk-animated-film/>>

⁹⁹ *Directors Note* [consult: 2018-09-12] Disponível em: <URL: <https://directorsnotes.com/>>

¹⁰⁰ Cf. MUNDAY, Rob. (2013) Directors Notes: *TheyAreAnimators #14: Daniel Sousa* [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: <https://directorsnotes.com/2013/08/05/theyareanimators-14-daniel-sousa/>>

como uma espécie de obsessão: “Por fim, é preciso ter a tenacidade para aguentar quando tudo parece estar a falhar, ou o mundo parece estar contra a realização do teu sonho (que vai certamente acontecer ao longo desse período de tempo). [...] Boa animação é efetivamente uma grande obsessão. Apenas os verdadeiramente obcecados – ou posto de forma mais delicada, os mais dedicados – vão ter sucesso como puros animadores. É necessária uma vontade de ferro, sangue e suor, e por vezes algumas lágrimas para conseguir chegar à sua verdadeira conclusão.” (WHITE, 2009, pág. xxv)¹⁰¹

“A observação mais consistente que testemunhei em todos os pontos da minha carreira tanto como um animador e como um investigador de animação é que quer sejas um estudante, profissional ou amador, o ímpeto para dirigir, escrever e/ou produzir o teu próprio projeto é frequentemente forte.” (MITCHELL, 2016)¹⁰²

A uma velocidade de 12 a 24 fotogramas por segundo, em animação tradicional, um minuto de animação pode chegar a mais de 1400 desenhos que pela mão de um único indivíduo pode demorar semanas ou meses a produzir. Se estes forem coloridos o tempo necessário é ainda maior e no caso de uma produção em 3D, sem o equipamento necessários, os *renders* de apenas alguns segundos podem demorar dias. Deste modo, é compreensível que alguns dos projetos referidos anteriormente tenham levado anos a completar.

No entanto existem também casos notáveis de produções independentes que nunca chegaram a ser realizados sendo uma destas um projeto intitulado de “Rust Boy”. Este era um projeto para uma longa-metragem de animação 3D da autoria de Brian

¹⁰¹ WHITE, Tony (2009) *How to Make Animated Film*, pág. xxv “Finally, you need to have tenacity to hang in there when all seems to be failing, or the world seems against you fulfilling your dream (as it most certainly will over such a period of time). [...] Great Animation is effectively a great obsession. Only the truly obsessed – or to put it more delicately, the most dedicated – will ever fully succeed with it as pure animators. It takes an iron will, blood and sweat, and some tears sometimes to see it through to its fullest conclusion.” Trad. livre da autora

¹⁰² MITCHELL, Ben. (2016) *Independent Animation: Developing, Producing and Distributing Your Animated Films*, “The most consistent observation I’ve witnessed at all points of my career as both an animator and an animation researcher is that whether you are a student, professional, or hobbyist, the call of directing, writing and/or producing one’s own projects is often a strong one” Trad. livre da autora

Taylor durante o início dos anos 2000 cuja sua produção estava a ser documentado no blogue do autor. Chegou até a existir uma loja de produtos de *merchandise* sobre o personagem principal, mas tudo o que chegou aos dias de hoje foi apenas um vídeo de clips de teste¹⁰³ e a sequência de abertura¹⁰⁴ na página de Youtube de Taylor. É também possível adquirir um livro de 152 páginas¹⁰⁵ sobre o desenvolvimento do filme, mas o filme em si nunca foi acabado.

Assim, a produção de filmes independentes é drasticamente diferente da de filmes produzidos por grandes corporações. O autor independente tem de ser dotado de várias características sendo o empenho e perseverança os pontos centrais necessários.

Necessita também de uma grande criatividade e engenho de modo a não só decidir o que pretende mostrar com o seu trabalho, mas também para o auxiliarem na busca de soluções para as dificuldades que podem encontrar pelo caminho sejam elas a nível técnico ou de financiamento. Esta ideia era já expressa na nota de editor na Animation World Magazine numa edição dedicada aos produtores independentes em 1998: “Uma coisa tornou-se clara ao trabalhar nesta edição. Para se ser independente, não é so necessário ter a habilidade para ser incrivelmente criativo num sentido artístico, mas também num sentido de empreendedor.” (KENYON, 1998, pág. 4)¹⁰⁶

É importante notar que o trabalho de autores independentes tem grande importância nos dias de hoje. A forte comercialização da indústria de animação implica que o que chega aos cinemas e às televisões por todo mundo é muitas vezes resultado de uma fórmula já muito usada e abusada de ideias, que são recicladas para satisfazer o grande publico. A animação independente seja ela de apenas um individuo ou de outros pequenos estúdios e até mesmo de estudantes tem a capacidade de ser inovadora. Enquanto que grandes corporações não estão dispostas a correr o risco de perder

¹⁰³ Youtube: *Rustboy Test Clips* [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4SGCiCJ6vBw>>

¹⁰⁴ Youtube: *Rustboy* [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EyE5amLcoyc>>

¹⁰⁵ TAYLOR, Brian. (2003) *Rustboy: (re)animating a Lifelong Dream*

¹⁰⁶ KENYON, Heather. (1998) Editor's Notebook: The inventiveness of independents. Animation World Magazine: Independent Filmmakers and Commercials, vol. 3, n. 7, Outubro 1998, pág.4 “*One thing has become clear while working on this issue. In order to be independent, one must not only have the ability to be amazingly creative in an artistic sense but also in an entrepreneurial sense.*”

dinheiro, o produtor independente tem maior liberdade de explorar técnicas e histórias que de outro modo poderiam nunca ser abordadas.

Jean Ann Wright, autora do livro *Animation Writing and Development* um livro tanto para a indústria como para o artista independente, considera exatamente este ideal e escreve “Quando se vê filmes de Hollywood, televisão e jogos apreciados por todo o mundo, é uma boa indicação que estes métodos funcionam. Todas as regras, no entanto, são feitas para serem quebradas. Se tu consegues desenvolver uma história de uma forma que seja fresca, única e divertida ou comovente, mas não segue as regras, certamente, tenta-o da tua forma!” (WRIGHT, 2005, pág. ix)¹⁰⁷. O mesmo sentimento é partilhado no livro *How to Make Animated Films* por Tony White: “Aqueles que preferem animar os seus próprios filmes tem completa liberdade sobre o que podem e querem criar.” (WHITE, 2009, pág. xv)¹⁰⁸

“Todos nós desejamos uma história bem contada. As nossas almas desejam algo fresco e criativo. Na escola é aceitável experimentar e falhar. Mas vamos considerar a indústria de animação por um momento. A indústria quer e precisa de pessoas criativas, mas é em primeiro lugar um negócio. Executivos não gostam de insucesso! Se os executivos entenderem que tem de fazer uma escolha entre criatividade, frescura e arte ou manterem-se fora da falência e fazer montes de dinheiro, dinheiro vai ganhar praticamente sempre.” (WHITE, 2009, pág. 11)¹⁰⁹

¹⁰⁷ WRIGHT, Jean Ann. (2005) *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*, pág. xv “When you see Hollywood films, television and games enjoyed all over the world, it’s a good indication that these methods work. All rules, however, are meant to be broken. If you can develop a story in a way that is fresh, unique, funny or moving, but does not follow the rules, by all means, try it your way!” Trad. livre da autora

¹⁰⁸ WHITE, Tony (2009) *How to Make Animated Films*, pág. xv “Those who prefer to animate their own films have complete liberty toward what they can and want to create” Trad. livre da autora

¹⁰⁹ WHITE, Tony (2009) *How to Make Animated Films*, pág.11 “We all crave a good story well told. Our souls long for something fresh and creative. In school it’s okay to experiment and fail. But let’s consider the animation industry for a moment. The industry wants and needs creative people, but it is first and foremost a business. Business executives don’t like failure! If executives perceive that a choice must be made between creativity, freshness and art or staying out of bankruptcy and making lots of money, money will win pretty much every time.” Trad. livre da autora

Como se pode verificar existem vários obstáculos na criação de um filme de animação independente seja este uma curta ou longa-metragem. Sem uma equipa, todo o trabalho recai sobre o mesmo individuo, incluindo todas as responsabilidades financeiras que é muitas vezes um fator decisivo. Muitas vezes sem o auxílio de fundos dedicados ao cinema de animação independente ou poupanças prévias do próprio autor, muitas destas obras não teriam sido possíveis. É necessário também uma grande dedicação à causa para que as obras sejam completas. O trabalho pode demorar meses a anos e é deste modo compreensível que algumas obras não cheguem a ser acabadas e são louváveis as que, apesar de todas as possíveis dificuldades, chegam até ao público, seja porque meio for.

3. História e Guião

3.1. *Brainstorm*

“É importante que profissionais de animação aprendam como contar histórias. A maior parte das escolas de animação ensinam artistas que preferem desenhar ao ato de escrever. Mas a falta de experiência sólida em escrever histórias é notável na indústria. Independentemente de profissionais desenvolverem as suas histórias a partir de desenhos, *storyboards* ou guiões, ter habilidade narrativa profissional é muito importante!” (WRIGHT, 2005, pág. x)¹¹⁰

O processo de escrever a história para a curta metragem desenvolvida no âmbito deste trabalho de investigação passou por várias fases. Sendo que não havia uma ideia previamente definida foi necessário proceder a *brainstorming*, que tem como objetivo a criação de associações e que é muitas vezes usado num contexto de grupo. Cada pessoa propõem o maior número de ideias ainda que possam não ter nada que as relacione, mais tarde são reunidas e geralmente o líder do grupo seleciona as que contêm maior potencial. Esta atividade pode, no entanto, ser feita por apenas um indivíduo e é frequentemente usada nas áreas artísticas de modo a estimular a criatividade.

Foi também utilizada uma outra técnica derivada do *brainstorming* intitulada de *brainwriting*. Esta técnica foi desenvolvida pelo Battelle Institute de Frankfurt e consiste em escrever o problema que está a ser abordado e depois escrever duas a três colunas de associações relacionados com o mesmo. Depois pode ser aplicado o “Battele-Buildmappen-Brainwriting” ou “BBB” também desenvolvido pelo mesmo instituto e que inclui o uso de imagens para estimular mais ideias.

No caso deste projeto, escolheram-se termos iniciais que posteriormente fizeram surgir a restante historia. As palavras escolhidas foram “Autocarro”, “Sonho”,

¹¹⁰ WRIGHT, Jean Ann (2015) *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*, pág.x “It’s important that animation professionals learn story. Most animation schools teach artists who would prefer to draw rather than write. But the lack of a solid writing background is obvious throughout the industry. Whether professionals develop their stories as story development drawings, storyboards, or scripts, professional storytelling skills are all-important!” Trad. livre da autora

“Fotografia” e “Procura”. A partir destas criou-se uma curta lista de outras ideias que se ligaram às palavras iniciais e as definiram mais concretamente.¹¹¹ Para exemplificar, da palavra autocarro surgiram velocidade, transporte, comboio, passagem. Com maior ou menor relevância, todos estes novos conceitos foram implementados na história. Velocidade é o conceito menos relevante, mas naturalmente, o movimento de todos os transportes presentes está implícito. O autocarro é, no entanto, um ponto de partida da história e é um dos primeiros elementos apresentados. Este, tal como o comboio são ambos transportes e este último proporcionou o surgimento da ideia final da história. Por fim, mas certamente não menos importante, está o conceito de passagem que serve como ponto central de toda a história visto que o personagem principal percorre, durante toda a animação, um caminho por vários ambientes.

Após este processo foram organizadas de modo a poder contar uma história com algum seguimento lógico que depois foi, a partir de pontos, reescrita com um maior número de detalhes. Daqui resultaram várias páginas de ideias que, para serem condensadas, tiveram de ser analisadas de modo a escolher os pontos mais importantes.¹¹² A ideia visual que cada uma implicava foi um grande ponto de consideração na escolha de o que manter e o que descartar. Foi também definido que não existiram falas por parte das personagens e que a história se desenvolveria simplesmente através dos acontecimentos e da sua ligação.

No caso de uma produção comercial o próximo passo seria a criação de um guião devidamente estruturado, mas como se trata de um trabalho independente a existência de um guião formal não é estritamente necessária. É sem dúvida verdade que a produção de filmes independentes segue em parte o mesmo tipo de fases que um filme produzido para a indústria, mas este pode desviar-se delas sem grandes problemas. Quando se trata apenas de uma pessoa, desde que esta saiba o que pretende desenvolver, basta seguir em frente com a ideia visto não ser necessário a criação de elementos que ajudariam a coordenar uma produção feita em equipa em que todos os elementos têm de estar em sintonia. Deste modo o guião produzido para esta produção é apenas de um

¹¹¹ Ver Apêndice A

¹¹² Ver Apêndice B

simples documento com duas páginas que dita os acontecimentos escritos brevemente em 4 a 6 pontos e divididos inicialmente por 8 cenas.¹¹³

“Filmes independentes são sobre criatividade e expressão pessoal. Numa curta-metragem independente debes desenvolver um conceito ou tema com variações, reviravoltas e surpresas. O filme pode ou não ter uma história. Sem uma história pode não haver guião e podes não ter necessidade de ter uma apresentação para vender as tuas ideias. A partir dai podes querer ter um esboço do conceito antes de fazer o *storyboard*.” (WRIGHT, 2005, pag 86)¹¹⁴

3.2. Guião

Um guião é um elemento técnico de pré-produção de um filme onde, seguindo as regras deste meio, está escrito a história do mesmo. A sua formatação segue várias regras de modo a tornar a sua leitura e compreensão o mais fácil possível. Este deve conter em si descrições de todas as ações, ambientes e personagens incluindo o diálogo entre estas se existir. Deve também estar claramente divididos em atos e cenas. Estes fatores permitem navegar o guião de forma mais rápida e posicionar o leitor facilmente na cena e ato que deseja. Sem eles seria preciso dispensar tempo para encontrar uma linha específica de texto o que se torna mais difícil dependendo do número de páginas do guião.

Contudo, a escrita de guiões para animação pode não ser exatamente linear. Por vezes, os elementos descritos em texto podem não ser traduzido da forma expectável para o formato visual o que torna necessário repensar o guião uma ou mais vezes. A existência de um guião bem pensado e estruturado é importante para que mais tarde não sejam necessários fazer ajustes o que na produção de animação pode significar atrasar a

¹¹³ Ver Apêndice C

¹¹⁴ WRIGHT, Jean Ann (2015) *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*, pág. 86 “*Intendent films are about creativity and expressing yourself. In an independent short you want to develop a concept or theme with variations, twists, and surprises. The film may or may not have a story. Without a story you might have no script, and you could have no need for a presentation to sell your idea. You may choose instead to develop your film by listing your ideas. From there you might want to outline your concept before going to storyboard.*” Trad. Livre da autora

produção e descartar semanas de trabalho. No entanto, como já foi referido, no caso do animador independente a existência de um guião não é estritamente necessária.

“Normalmente animação começa com um guião. Se não existe um guião, existe pelo menos algum tipo de ideia escrita – um esboço ou um *treatment*. [...] O guião ou *treatment* vão sofrer várias mudanças ao longo do processo de desenvolvimento visual.” (WRIGHT, 2005, pág. 2-3)¹¹⁵

No trabalho de projeto desenvolvido no âmbito deste projeto de mestrado houve inicialmente a tentativa da criação de um guião de forma a seguir os passos de uma produção industrial. No entanto, rapidamente se concluiu que este não seria necessário para avançar com o projeto visto já existir um documento escrito que continha a história de forma lógica e organizada. O facto de se tratar de uma produção independente ajudou também nesta decisão pois ao ter controlo total sobre a ideia visual do resultado final, o esboço produzido inicialmente era suficiente.

“(...) a linha entre estritamente escrito e estritamente visual pode ser na melhor das hipóteses difusa, um fator chave que permanece é que a animação, é acima de tudo, um media visual. Por isso, enquanto que uma abordagem a partir de um guião e muitas vezes integral para uma curta de animação de sucesso, pela própria definição de animação, nunca é tao importante como o componente visual. Mais precisamente, escrever um guião tal como qualquer outro tipo de processo criativo, não é necessariamente fácil para toda a gente. Para além de ter a forte semente de uma ideias, o atual ato de descrever um ambiente ou escrever diálogo pode ser algo que é mais organicamente alcançável a partir de um processo visual. Felizmente, animação independente é um media acomodaticio para os filmes de quem não precisa de ser dependente de interações conversacionais entre personagens (ou a presença de “personagens”

¹¹⁵ WRIGHT, Jean Ann (2015) *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*, pág.2-3 “Usually animation begins with a script. If there is no script, then there is at least some kind of idea in written form – an outline or treatment. [...] The script or treatment will undergo many changes as the visual development progresses.” Trad. livre da autora

no sentido literal) e abordagens convencionais da estrutura filmográfica.”
(MITCHEL, 2017) ¹¹⁶

3.3. Sinopse

Em termos do conteúdo da história, esta consiste num personagem, que iremos denominar por personagem A, que inicialmente está sentado à espera de um autocarro. Faz passar o tempo a ver fotos no seu telemóvel pois está completamente sozinho na paragem. O ambiente à sua volta também está desolado de outros seres vivos apesar de ser uma rua urbana.

Finalmente o autocarro chega à paragem, mas ao entrar neste, o personagem A depara-se com o facto de o veículo não ter condutor. Antes que possa mudar de ideias o autocarro está de novo em movimento e depressa o personagem A se apercebe que existem outros passageiros para além dele. Contudo contrastando com ele, que é um ser humano, aparentam ser todos criaturas antropomórficas com corpo humano, mas com uma cabeça de animal.

O personagem A, confuso e apreensivo da situação, decide avançar pelo corredor do autocarro e tentar encontrar um lugar onde se possa sentar para seguir viagem. Não tem muita sorte e esta, ainda piora quando o autocarro sofre um solavanco e este acaba por embater contra outro passageiro denominado personagem B. Este mostra não ter ficado contente com a situação o que leva o personagem A a afastar-se, caminhando apressadamente até ao fundo do autocarro. Aí passa por uma cortina que é mais um ponto irrealista na situação e o lugar que encontra para lá dela apenas serve

¹¹⁶ MITCHELL, Ben. (2016) *Independent Animation: Developing, Producing and Distributing Your Animated Films* “Having established in the preceding chapter that the line between strictly written and strictly visual storytelling can be a blurry one at best, one key factor that remains is that animation, is, first and foremost, a visual medium. So while scripted approach is often integral to the successful animated short, by animation’s very definition, it is never quite as essential as the visual component. More to the point, writing a script like every other type of creative process, is not necessarily an easy thing for everyone. Beyond having the solid germ of an idea, the actual act of describing environment or writing dialog can be something that is more organically achieved through a visual process. Fortunately, independent animation is an accommodating medium for those whose films need not be dependent on conversational interactions between characters (or the presence of “characters” in a literal sense at all) and conventional approaches to film structure.” Trad. livre da autora

para lhe causar mais confusão. Um espaço vazio e coberto pela escuridão onde nada tem forma nem matéria e que também não parece ter uma saída.

Sem saber para onde ir o personagem A fica parado, mas pouco tempo depois o personagem B atravessa a mesma cortina e depara-se com ele. Este hesita apenas um segundo antes de seguir em frente e abrir uma cortina que estava impercetível. Sai sem olhar para trás e o personagem A acaba por seguir, mas ao fazê-lo depara-se com ainda outro ambiente diferente.

Desta vez trata-se de um bar e pelas mesas e mesmo atrás do balcão encontram-se outros personagens antropomórficos. Ainda confuso com toda situação o personagem A aproximasse do balcão, mas quando não consegue ler os menus e os outros clientes parecem olhar para ele de forma estranha, este tenta escapar novamente. O próximo local é uma estação de comboio e é aqui que o personagem A começa a ficar realmente frustrado com a situação bizarra em que se encontra. Esta só pode ser comparada a um sonho e quando pelo meio da multidão avista outro humano segue na sua direção sem pensar. Ao fazê-lo quase que cai na linha de comboio não fosse o personagem B que o agarra e impede que tal aconteça.

O comboio chega nesse momento e o outro personagem humano, que estava na plataforma em frente, fica escondido por este. O personagem A atinge assim ao auge da sua frustração e mostra-se chateado com o personagem B. Quando o comboio deixa a estação estão novamente noutra ambiente e desta vez sozinhos.

Trata-se de uma praia onde as ondas chegam suavemente, mas sobre as dunas existe uma porta solitária. O personagem A, um pouco mais calmo, olha em volta e quando o personagem B lhe toca na cara, oferecendo um olhar preocupado, este sucumbe. Abraçam-se, mas enquanto esse momento dura, as nuvens no céu aumentam e escurece do dia para a noite. O personagem B pega-lhe na mão e puxa-o com ele em direção a porta e quando a atravessam estão de volta ao autocarro do princípio da viagem. Contudo agora todos os outros passageiros são também humanos incluindo o

próprio personagem B. Seguem assim os dois para um dos lugares vazios e sentam-se encostados juntos.

Chega-se assim a final da história. Os personagens seguem viagem no autocarro até um destino desconhecido, mas tudo parece ter finalmente regressado ao normal, abandonado o estranho sentimento de sonho que dominou grande parte da história. Existe por fim uma calma sensação do regresso à normalidade.

3.4. Mood-Board

“Um *Mood-Board* pode representar cores, formas, tons e texturas, mas também pode ser usado para agrupar objetos visuais e definir a cena do trabalho artístico. Podem ser uteis como pontos de referência para o ilustrador e agir como excelentes guias visuais para o cliente.” (ZEEGEN, 2005, pág.29)¹¹⁷

A última fase de pré-produção passou pela recolha de imagens que serviram como guia visual para a produção prática do projeto de animação. Com a história desenvolvida já existia uma ideia de como esta seria desenvolvida visualmente, mas ainda assim a recolha de elementos visuais de referência era necessária. Tal como a fase de *brainstorm* os primeiros conceitos levaram a outros que ajudaram no desenvolvimento da história. Da mesma forma a pesquisa de imagens ajudou a decidir o aspeto visual da animação¹¹⁸.

Porém esta recolha de imagens foi exclusivamente usada para a conceção de ambientes e os objetos presente neles. Os personagens partiram apenas da imaginação e passaram por um tipo diferente de desenvolvimento. Deste modo seguem-se alguns exemplos de elementos que foram inspirados nas fotografias recolhidas.

¹¹⁷ ZEEGEN, Lawrence. (2005) *The Fundamentals of Illustration*, pág.29 “*Mood-Board may represent colours, shapes, tones and textures but can also be used to group visual objects and to set the scene of the artwork. They can be useful reference points for the illustrator and act as excellent visual guides for clients.*” Trad. livre da autora

¹¹⁸Ver Apêndice D

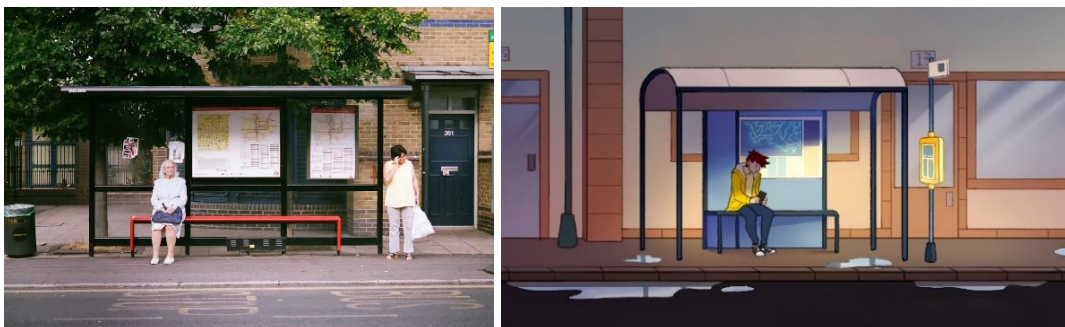


Fig. 16 Imagem de *mood-board* para a paragem na Cena 2 (esquerda)

Fig. 17 Imagem da paragem no filme (direita)

A paragem de autocarro que está presente no início da animação (Fig. 17) retirou influencia de vários elementos da paragem na fotografia (Fig. 16) tal como o banco e a estrutura base da mesma ainda que elementos como o teto tenham tido intervenção do imaginário. Encontra-se parecenças também no placar de informação ainda que as cores sejam diferentes tal como é o caso do resto da paragem. Contudo numa versão inicial também baseada em várias imagens recolhida (incluindo a fotografia acima) chegou a ter um esquema de cores mais parecido ainda que o ambiente envolvente fosse claramente diferente. Foi a primeira abordagem do ambiente desta cena, mas posteriormente decidiu-se ter um ambiente urbano em vez do que foi inicialmente esboçado.



Fig. 18 Estudo visual inicial da paragem de autocarro da Cena 2

Em outros casos o esquema de cores recolhido foi mantido ainda que não nos mesmo elementos. Um exemplo disto é o autocarro onde o esquema de cores constituído por amarelo, azul e branco, utilizados no exterior do veículo, foram inspirados pelas cores presentes na fotografia da Fig. 19. No entanto as mesmas cores não foram aplicadas no interior do autocarro, mantendo-se apenas o uso de amarelo nos varões. No caso dos acentos, no autocarro produzido para este projeto, optou-se pela utilização de vermelho.



Fig. 19 Imagem de *mood-board* para o autocarro na Cena 2 (esquerda)

Fig. 20 Modelo 3D do autocarro (direita)

Contudo em outros casos o uso das imagens recolhidas para o *mood-board* não teve uma ligação tão óbvia com o seu uso final na conceção da animação. Imagens de ambientes espaciais (Fig. 21) influenciaram a aparência do espaço vazio que o personagem principal encontra no princípio da Cena 4 ainda de que forma ténue (Fig. 22). Este pequeno detalhe oferece também mais carácter à narrativa visual da animação.

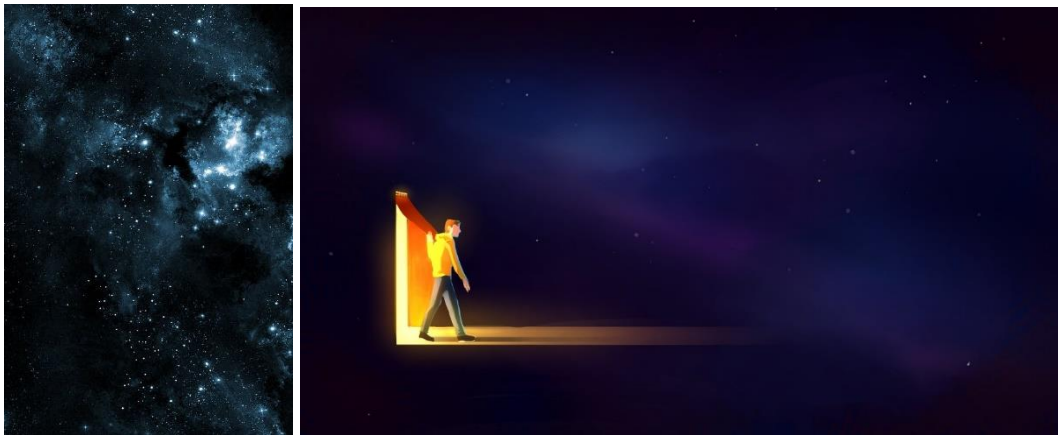


Fig. 21 Imagem de *mood-board* para o espaço vazio na Cena 4 (esquerda)

Fig. 22 Estudo visual inicial do espaço vazio da Cena 4 (direita)

Na cena seguinte onde existe um bar, um dos detalhes mais proeminente é a grande janela que deixa entrar luz no fundo do espaço. Este foi particularmente inspirado na janela da fotografia apresentada na Fig. 23 como exemplificado no esboço inicial desta cena (Fig. 24) que foi posteriormente melhorado de forma a ser utilizado na curta de animação.

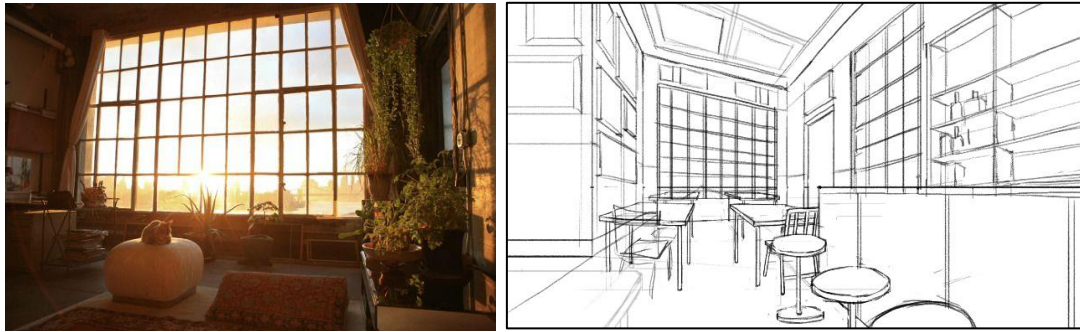


Fig. 23 Imagem de *mood-board* para o bar da Cena 5 (esquerda)

Fig. 24 *Esboço inicial do bar da Cena 5 (direita)*

A mesma ideia foi utilizada na estação de comboio na cena seguinte e, portanto, as duas são dotadas de grande luminosidade e luz quente. Contudo para a cena final, antes de os personagens regressarem ao autocarro, a ideia desejada era uma de fim de tarde com pôr do sol a tornar-se noite de forma a exemplificar de forma metafórica o final da história. Para este feito foram recolhidas imagens de praia, com e sem tempestade, (Fig. 25) para servirem de referência ao esquema de cores que iria ser utilizado.

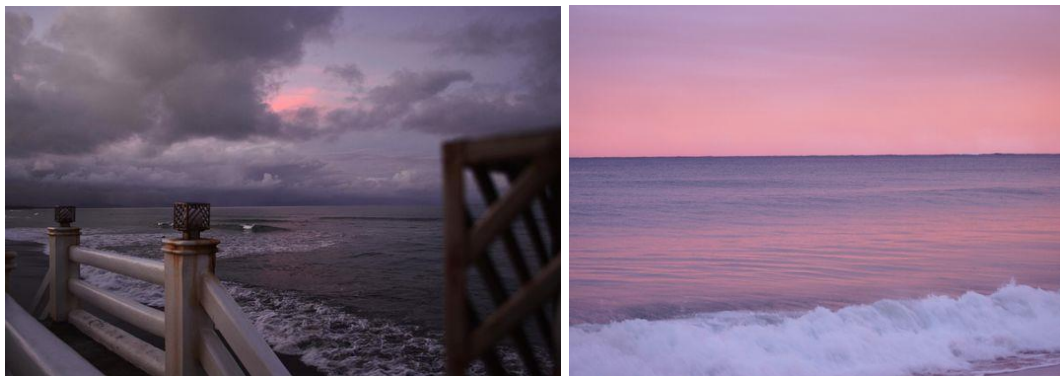


Fig. 25 Imagens de *mood-board* para o céu e mar na Cena 7

A sequência de desenhos apresentados na Fig. 26 apresentam este uso das cores na transição do ambiente de fim de tarde para a noite e a formação da tempestade. Para

a formação das nuvens foi também utilizado como material de referência vídeos de *time-lapse* de situações similares na vida real. O movimento foi no entanto acelerado de modo a acrescentar maior ênfase à mutação das nuvens.



Fig. 26 Fotogramas de sequência de animação da Cena 7

Deste modo é possível ver a importância da recolha de imagens para *mood-board* no processo de conceção do aspeto visual da animação. A sua existência permitiu a formação de uma ideia mais concreta para a posterior concretização dos ambientes que tinham de ser produzidos para o projeto de animação. Era possível ter criado todos os ambientes unicamente a partir da imaginação, mas ao fazê-lo em conjunto com referências visuais em formato fotográfico proporcionou uma maior sensação de realismo pretendido para a história. Deste modo foi possível melhor apresentar a narrativa de sonho onde o mundo real existe a partir de uma metamorfose com elementos estranhos e irrealis que nos pode ser confusa e ao mesmo tempo familiar.

4. Pré-Produção

4.1. Storyboard

O storyboard é um instrumento de representação visual do guião que consiste em esboçar o desenrolar da ação de modo a retratar uma melhor explicação visual da ideia. Este pode ser realizado em vários formatos desde várias caixas desenhadas numa folha A4 a folhas afixadas num quadro de cortiça de forma a permitir alterações. Quando produzido por uma grande equipa, a possibilidade de alterações é grande visto que muito provavelmente, existem diferenças de opinião. Deste modo os desenhos usados são geralmente apenas esboços rápidos, já que seria contraproducente ser gasto tempo desnecessário em tentar aprimorar cada desenho quando existe a possibilidade de um ou mais serem descartados e/ou mudados.



Fig. 27 Storyboard VS Resultado final, fotogramas do episódio “The Stayover” da serie de animação televisiva, *Powerpuff Girls*, temporada 1, episódio 3, Cartoon Network, 2016

Contudo, cada imagem do *storyboard* tem de conter um certo número de elementos, de forma a serem usadas de forma eficiente para a produção. Primeiro que tudo deve estar contido dentro de uma vinheta que representa os limites do ecrã e deve existir número suficiente de desenhos para tornar a ação clara. Podem também ser usadas indicações como setas que apontem uma direção ou anotações escritas por baixo de cada desenho que descrevam a ação ou contenham o diálogo das personagens. Ações mais complexas como movimentos de camera podem ser resolvidas a partir de apenas um desenho e várias vinhetas que representam cada um dos planos do filme.

“O uso do *storyboard* é a ferramenta principal da pré-produção de qualquer projeto. Quer o trabalho seja um filme de animação ou imagem real, o artista de

storyboard continua a ter de organizar a história numa narrativa sequencial lógica.” (HART, 2008, pág.3)¹¹⁹

É partir do *storyboard* que se desenvolve o passo seguinte denominado por *animatic* que serve como pré-visualização do filme. Este consiste na montagem do *storyboard* em formato de vídeo que pode ser visualizado em sequência. Regularmente é nesta fase que se define o tempo que cada cena dura tal como a coordenação entre os desenhos e as vozes e banda sonora que possam existir. É assim possível verificar se visualmente a história apresenta a fluidez desejada e determinar se existem detalhes que precisam de ser melhorados ou alterados. Esta fase serve também como base para a animação, por isso os desenhos do *storyboard* são normalmente redesenhados e melhorados e novos desenhos são acrescentados para melhor representar algumas das cenas do filme.

Contudo, no caso de uma produção independente, não se tem necessariamente seguir as regras estabelecidas pela indústria, tal como foi já verificado anteriormente na falta da existência de um guião formal no âmbito deste trabalho. Deste modo, a fase de *storyboard* sofreu também algumas diferenças da norma. Para começar, visto não existir falas e ter-se partido da noção que a produção do som seria feita por último, não foi necessário coordenar o *storyboard* com estes elementos. Na verdade, no sentido real de um *storyboard* físico, este nunca chegou a existir, e foi produzido inteiramente em formato digital, já com o intuito de ser usado como *animatic*. O produto final desta fase contava com um tempo de visualização de cerca de 2 minutos e meio.

Em suma, o uso do *storyboard* foi trocado pelo *animatic* de modo a poupar tempo de trabalho visto existir a necessidade de cumprir um prazo de entrega. Esta escolha fez com que fosse possível imediatamente ajustar os tempos e logo de seguida, após a melhor definição dos personagens, começar o processo de animação.

¹¹⁹ HART, John. (2008) *The Art of the storyboard: A filmmaker's introduction*, pág. 3 “*The use of the storyboard is the premiere tool in preproduction on any project. Whether you work in animated or live-action film, the storyboard artist must still arrange the story in a logical narrative sequence.*” Trad. livre da autora

4.2 Animatic

Geralmente na fase de *animatic* já se encontra previamente produzido o aspeto visual das personagens e por isso já é possível distinguir cada uma delas mesmo que os desenhos apresentem pouco detalhe. No caso do *storyboard/animatic* produzido para este projeto tal facto não se aplica na sua totalidade. Existia apenas uma ideia geral de que o personagem A seria um homem e que o personagem B e a maioria dos personagens secundários tinham um corpo humano com uma cabeça animal sendo a do personagem B a de um canídeo. Sendo assim estes foram desenhados de modo a que se pudessem distinguir, de forma muito simplista e ainda sem estar definido o seu aspeto final.



Fig. 28 Fotogramas do *storyboard* da animação *Passagem*, Diana Gomes, 2018

Para além deste facto, os fundos e ambientes foram também apenas esboçados tendo sido usada a cor cinzenta para definir ambientes mais escuros quando necessário. No entanto muitos dos ambientes estavam já de melhor forma definidos como por exemplo o autocarro incluindo as suas características principais. Este faz parte da Cena 2 e reaparece mais tarde de forma breve na Cena 8 e nestes dois momentos existem movimentos de câmara que para serem desenhados, fotograma a fotograma, exigiram que existisse um tempo maior de produção. Por esta razão foi, já nesta fase, decidido

que a utilização de desenho tridimensional em certos elementos, como o do autocarro, facilitaria a produção e por isso iriam ser adotados na metodologia de trabalho.

O *animatic* foi também a primeira abordagem da duração de tempos de cada cena e teve de ser revisto algumas vezes de modo a não ter demasiada velocidade ou velocidade a menos nas ações apresentadas. No entanto algumas das ações foram nesta fase descartadas visto não se considerar que todas eram necessárias para a apresentação da narrativa de forma lógica. Por exemplo a Cena 4 estava dividida em 8 planos diferentes, mas na versão finalizada da animação este número é menor e mesmo assim apresenta a mesma ideia.

Contudo é normal que nesta fase as cenas possam ainda sofrer algumas alterações e desviar-se do que tinha sido defendido no guião. No caso presente, talvez por o guião não ser formal e não ter previamente definido meticulosamente os tipos de planos, não existiram praticamente alterações aquando da criação do *animatic*. O guião definia os momentos-chaves apenas e por isso foi possível representá-los de forma visual diretamente a partir da imaginação que o texto escrito e as imagens de *mood-board* recolhidas potenciavam.

5. Personagens

A criação de personagens passa normalmente por definir as suas características psicológicas e físicas e é importante que estas possam ser facilmente distinguíveis, especialmente nas personagens principais. No caso de animação comercial, especialmente a que é dirigida a um público mais jovem e infantil, as personagens devem também ser pensadas de modo a que seja fácil posteriormente produzir *merchandise* das mesmas de forma a obter o máximo de lucro possível.

Seja qual for o tipo de produção, é expectável a existência de algum tipo de desenho de modelo das personagens antes da produção da animação. Em produções comerciais o uso de *model-sheets* é indispensável. Estes contêm o desenho das personagens de vários ângulos e variações das expressões que podem expressar. Isto permite que diferentes pessoas possam reproduzir sempre de forma igual a mesma personagem e assim existir consistência de estilo durante toda a produção.

“Quando estas a desenhar as personagens vais querer mostrar como é que elas se parecem de todos os ângulos (frente, costas e lados e possivelmente de um ângulo baixo e um ângulo alto também). Vais querer desenhá-las em ação e a exibir atitudes que apresentem a sua personalidade. Vais querer telas em poses que permitam ver facilmente o que estão a fazer se apenas pudéssemos ver a sua silhueta. Também queremos vê-las em relações com uma ou mais outras personagens, preferencialmente em ambientes típicos da série ou filme.”
(WRIGHT, 2015, pág.70) ¹²⁰

Como referido anteriormente já existia uma ideia base das personagens presentes neste projeto de animação. O personagem A era um ser humano do sexo

¹²⁰ WRIGHT, Jean Ann (2015) *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*, pág.70 “As you’re designing these characters you’ll want to show what they look like from all angles (front, back and side, and possibly from a low angle and a high angle as well). You’ll want them drawn in action and flaunting an attitude, showcasing their personality. You’ll want them posed so that we can see easily what they’re doing if we can only see a silhouette. We want to also see them in relationships with one or more of their characters, preferably in typical backgrounds of the series or film.” Trad. livre da autora

masculino e um jovem adulto enquanto que os outros personagens tinham características antropomórficas. O personagem B enquadrava-se neste último grupo sendo este da família dos canídeos. Foi quando se começou a desenhar as personagens que se decidiu que este seria inspirado na raça canina, *Dobermann*.

De forma a definir o estilo visual da Personagem A, a cara deste foi desenhada várias vezes em diversas formas utilizando sempre algumas características iguais como base que já tinham sido previamente definidas. Os olhos seriam escuros tais como as sobrancelhas e o cabelo levantaria para um dos lados. A partir destes detalhes foram então desenvolvidas várias versões estilísticas da cara do personagem dentro das quais foram posteriormente escolhidas as que mais se enquadravam com o aspeto visual desejado para a produção da animação.

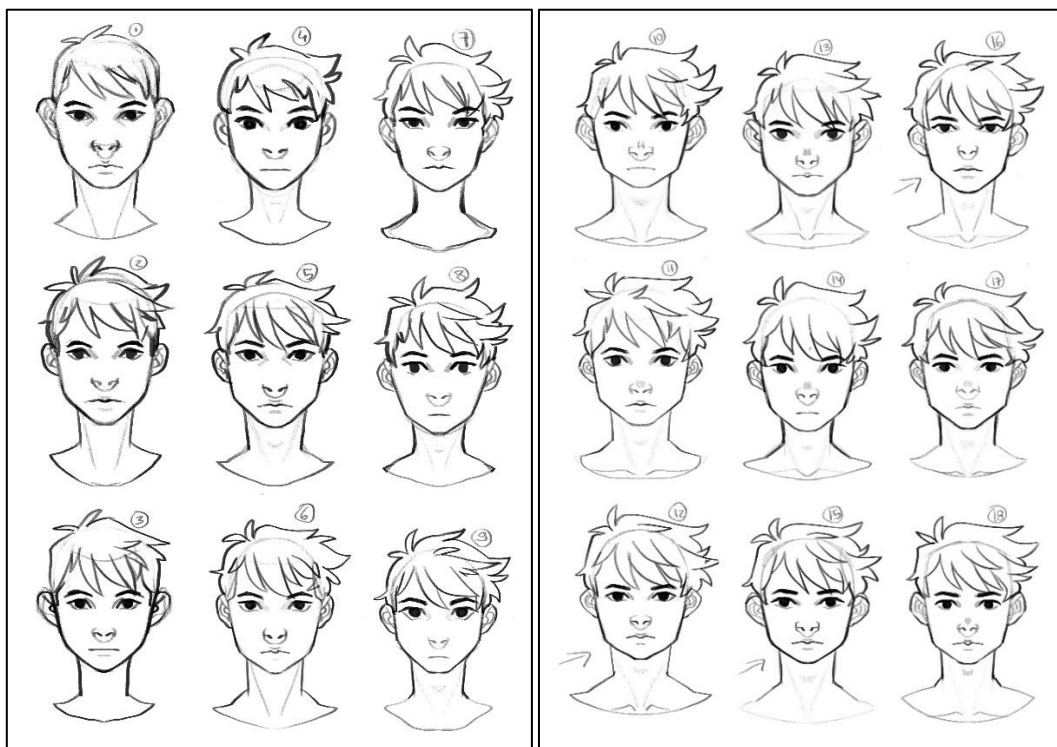


Fig. 29 *Concept Art* do estilo de desenho para a cara do Personagem A

Foram escolhidas para este feito as versões número 12, 15 e 16 do quadro da figura 29, sendo que a versão final escolhida inicialmente para ser o aspeto visual do Personagem A foi a número 15. Foi esta que foi usada mais tarde na conceção do *model-sheet* mas a versão que acabou por ser realmente usada na produção da animação

foi uma variação mais simplificada da numero 16. Contudo esta mudança não aconteceu até após o trabalho de animação ter sido inicializado e se ter percebido que a complexidade existente nas feições do personagem exigia uma maior demora na produção do desenho de cada fotograma.

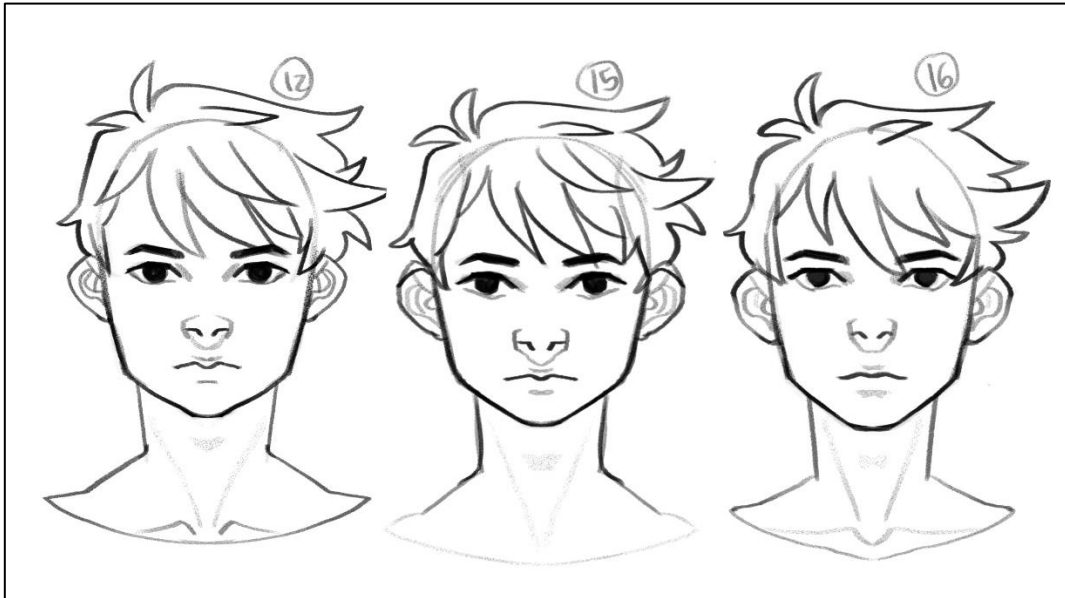


Fig. 30 Estilos 12, 15 e 16 selecionados para o Personagem A

Assim foi necessário a criação de uma versão mais simplificada que permitisse poupança no traço e que acabou também por se enquadrar melhor com os personagens antropomórficos visto estes serem dotados de maior estilização e simplificação na forma como são desenhados.



Fig. 31 Esboço do estilo simplificado para o Personagem A

No caso dos personagens antropomórficos tinha sido decidido um aspeto visual que não seguia tanto o aspeto que os animais teriam no mundo real. Optou-se por um tipo de desenho mais geométrico que quase proporcionasse um aspeto de máscaras às cabeças, ainda que seguindo cores e características dos animais nos quais foram inspirados.

Da mesma forma que foram produzidas várias versões para a Personagem A, o mesmo aconteceu com a Personagem B. Porém o processo de seleção de qual acabaria por ser a versão final foi um pouco diferente. A primeira página de esboços da cabeça do personagem foi mostrada a um grupo de pessoas para que estas votassem nas versões que consideravam mais apelativas sabendo que o intuito era o de representar a cabeça de um *Dobermann*. As cinco mais votadas foram, depois, analisadas e, a partir de características similares entre elas e a ideia de desenho geométrico desejada inicialmente, foram criadas três versões. Dentro destas três foi depois escolhida a que mais se enquadrava com a aspeto visual desejado sendo esta o desenho central da segunda fila da Fig. 32.

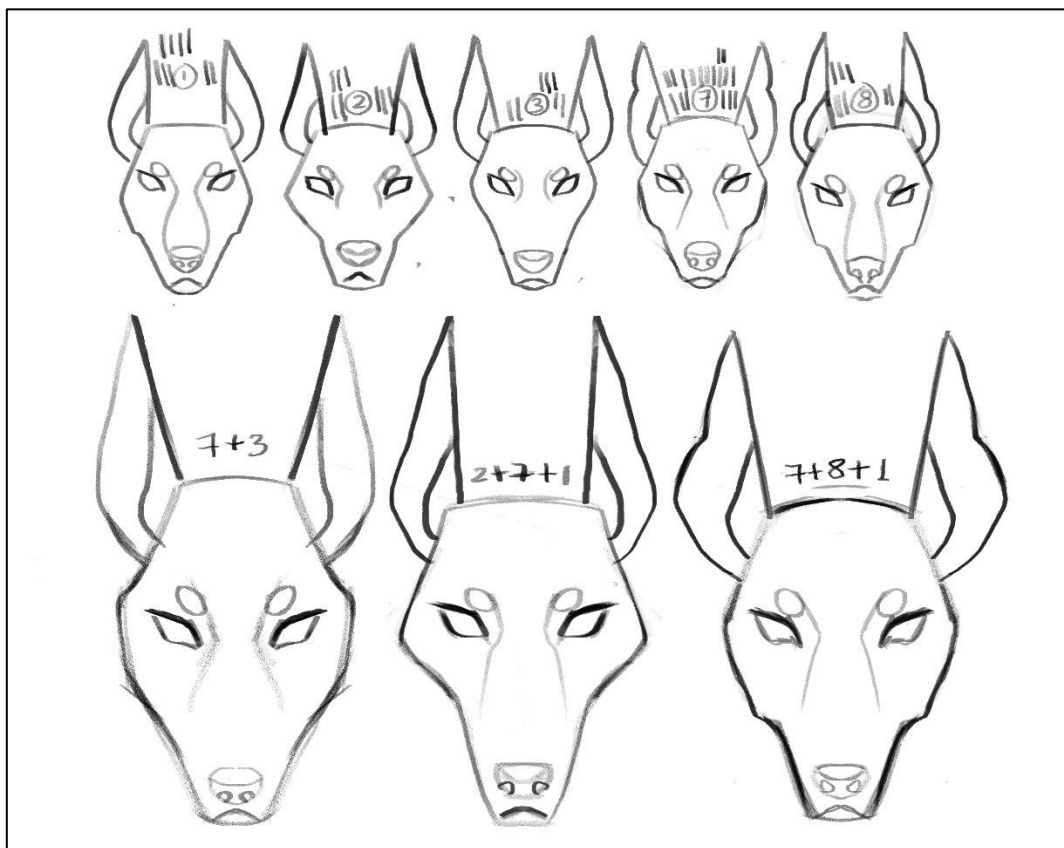


Fig. 32 Resultados da mistura de estilos para a cabeça do Personagem B

Com o Personagem A e B defendidos faltavam apenas definir o aspeto das personagens secundárias sendo estas as outras personagens antropomórficas e o outro ser humano presente na história. O conceito desta era ser um familiar do Personagem A e por isso foi desenvolvido a partir da imagem deste. Foram, no entanto, feitas alterações suficientes para que pudesse ser facilmente distinguível ainda que a sua presença na animação seja bastante reduzida, de apenas alguns segundos. Entre as duas versões (Fig. 33) escolheu-se a da esquerda visto o cabelo mais curto apresentar maior distinção em relação ao Personagem A.

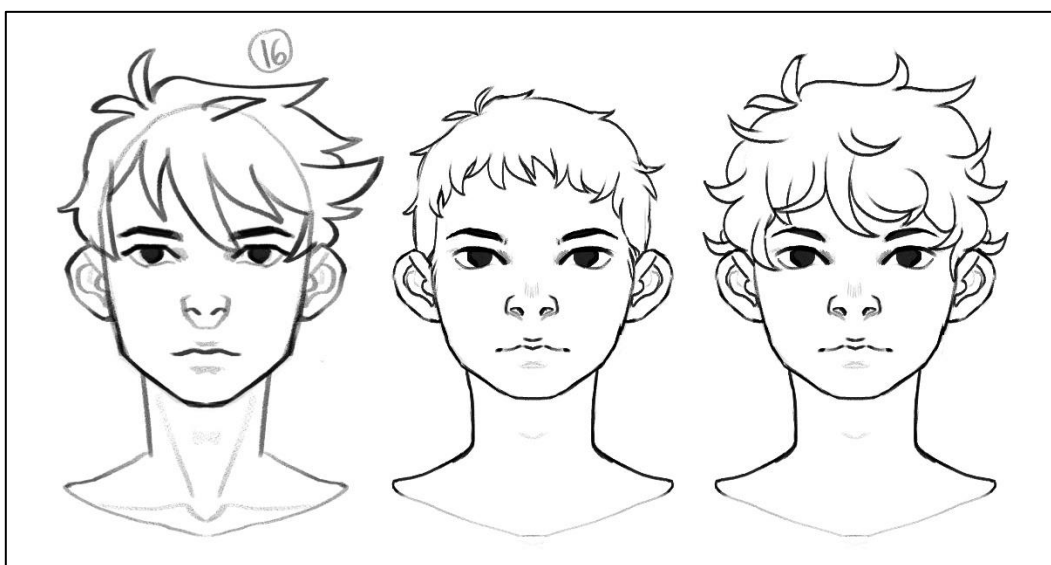


Fig. 33 Duas versões para o familiar do Personagem A

5.1. Motivação/Adequação à história

Na criação de personagens a sua aparência não é o único fator importante a ter em conta. Quando se conta uma história é importante que os personagens incluídos nela tenham substância de modo a não ser unidimensionais. Ainda que exista ocasiões em que a unidimensionalidade dos personagens seja favorável, regra geral, o espetador tende a querer criar uma ligação com eles e para isso é necessário que estes tenham personalidade e experiências de vida. Deste modo é possível que o espectador se identifique com os personagens e tenha maior interesse em seguir a história.

Uma forma de alcançar esta conexão é apresentar o passado das personagens quer direta ou indiretamente, algo utilizado geralmente em filmes ou series. Nestes casos existe tempo para poder introduzir esta informação extra sobre os personagens, mas quando se trata de curtas isto pode não ser possível. Deste modo é necessário abordar a criação de personagens de forma diferente mas, felizmente, apresentar de forma explícita o passado das personagens e as suas ambições não é estritamente necessário.

No caso da animação desenvolvida no âmbito deste projeto de mestrado, o passado das personagens foi pouco ou nada desenvolvido visto não haver grande necessidade disso na história que se queria desenvolver. No entanto, estes são ainda assim dotados de motivações e pode-se explicar o porquê da sua presença na narrativa.

Com esta história pretendia-se explorar a ideia de passagem e os seus vários significados sendo um deles a morte e a alienação que aqueles que ficam para trás podem sofrer. A intenção era esta ideia existir na forma de pistas inseridas na narrativa, que podem ou não indicar a quem visualiza a animação que este é um dos significados que pode retirar da história. Deste modo o personagem principal (Personagem A) é um humano com o qual o espectador se pode identificar. Ainda que não saibamos o seu passado seguimo-lo pela estranha viagem e as suas reações ao que se passa à sua volta oferecem-nos indicações sobre a sua personalidade e o que estas situações significam para ele.

Como já referido o outro personagem humano é um familiar do Personagem A e a forma como este aparece e o desespero com que o Personagem A o tenta alcançar são ainda mais indicadores do que realmente se passa. A sucessiva mudança de ambientes pretende também dar a mesma sensação de confusão ao espectador pela qual o Personagem A está a passar e assim fazer com que nos identifiquemos ou preocupamos com ele.

As personagens antropomórficas servem também como um fator de confusão e alienação, mas dentro destas é o Personagem B quem maior presença tem. As suas

ações são as que sofrem maior alteração ao longo da história também. Este começa por mostrar-se pouco amigável, mas a partir do meio da história o seu comportamento muda. No fim este serve como um braço de apoio para o Personagem A que finalmente aceitou o que se passou e por isso consegue finalmente seguir viagem. Assim o Personagem B mostra-se como o oposto às emoções do Personagem A e com um fator importante para o levar a continuar o seu caminho e evitar, no fim, que este tenha um terrível fim, levando-o de novo para a realidade. O Personagem B é deste modo um símbolo implícito das emoções e fases de luto que o Personagem A está a enfrentar e também um suporte emocional para o mesmo.

Em suma, a não existência de um passado explícito das personagens deve-se ao intuito da história não ser tanto o de explorar as personagens, mas o de apresentar uma ideia ainda que de forma metafórica. Cada um dos personagens serve um papel nesse processo e as suas reações são o suficiente para transmitir as suas motivações e papel na narrativa.

6. Estilo Gráfico

Desde o princípio da produção de animação foram abordados vários tipos de estilo gráfico desde o mais experimental à reprodução artística o mais fiel possível ao cinema de imagem real. Contudo nos anos mais recentes é possível determinar que alguns estilos gráficos se tornaram o que é expectável pelo público. Dependendo do tema da animação, do estúdio que a produz, do público alvo, da técnica e da área geográfica onde é produzido, existem diferentes características que são usadas vez após vez. Estes estilos acabam por ser considerados o *mainstream*.

Por exemplo, a animação produzida nos EUA apresenta um estilo gráfico bastante distinto da animação produzida no Japão. Dentro destes dois países as diferenças são também claras entre as animações produzidas para as diferentes faixas etárias e os temas apresentados. A maior parte das produções de animação que se encaixem numa destas categorias segue as mesmas características. Contudo nos dias de hoje é possível encontrar várias exceções à regra, mas ainda assim a maior parte da indústria segue o *mainstream* visto este continuar a obter resultados positivos como se pode comprovar com obras produzidas pela Disney.

No caso de produções de animação independente é possível escapar às convenções estabelecidas pelas grandes empresas, mas isto tem também os seus pontos positivos e negativos. Produções experimentais que se afastam de qualquer regra são um passo importante para a criação de novos estilos gráficos, mas a sua utilização pode levar a que o grande público não tenha interesse em vê-la. Se isso é ou não um problema real irá depender da opinião e objetivos de cada autor perante a sua obra. Para alguns a criação de trabalho experimental é mais importante do que apelar às massas, para outros a sua preferência estética pode ser a que é considerada *mainstream*. Seja qual for o estilo gráfico escolhido, qualquer um é válido ainda que possa existir debate sobre se a existência do *mainstream* é ou não benéfica para a criação considerada artística e não apenas com o intuito de ser comercial.

Deste modo, qualquer estilo poderia ter sido usado na produção da animação para este projeto de mestrado já que não tinha de ser baseado em convenções já

estabelecidas pela indústria. Ainda assim o estilo gráfico escolhido cai parcialmente dentro do que pode ser considerado *mainstream* e o seu universo segue em parte as regras estabelecidas no mundo real no sentido que existe fatores como gravidade e os personagens não sofrem deformações de modo a exagerar as suas ações.

Em relação à técnica, foi a escolhida a técnica de animação tradicional em duas dimensões. A produção a três dimensões poderia ter tornado a produção mais rápida, mas por preferência própria, escolheu-se desenhar essencialmente a animação fotograma a fotograma. Foi usado o formato digital de modo a tornar possível uma serie de escolhas estilísticas tal como o uso de cor. Caso fosse produzido totalmente de forma tradicional, em papel, com as mesmas características, implicaria um tempo de produção vastamente mais longo. No entanto, como referido anteriormente, optou-se também pelo uso de três dimensões em elementos com maior complexidade de modo a permitir um menor tempo de produção.

Foram também feitas outras escolhas de modo a que o tempo de produção fosse o mais contido possível, das quais se destaca o fato de se ter optado pelo desenho produzido com linhas pretas que depois é pintado com cores planas. Esta técnica foi aplicada tanto às personagens como aos cenários. Foi também implementada nos elementos produzidos em três dimensões de modo a que estes pudessem ser introduzidos no resto da animação sem que as suas diferenças fossem muito obvias. Podia-se, no entanto, ter optado por um desenho mais simplista e com menos detalhe que demoraria menos tempo a ser produzido, mas com todas as outras escolhas que tinham já sido feitas para poupar tempo foi possível não ter de conceder em mais aspetos morfológicos. Isto apenas aconteceu na simplificação das características faciais do Personagem A e foi também para que este se enquadrasse melhor com o estilo gráfico dos restantes elementos e personagens.

6.1. Personagem/Color Study/forma

Quanto à aparência dos personagens nesta animação referiu-se já algumas das características marcantes que foram escolhidas para os representar. O Personagem A tem cabelo que levantava para um dos lados e o resto dos personagens são

antropomórficos e o seu estilo gráfico é geométrico e estilizado, sendo o Personagem B um *Dobermann*. No entanto isto são apenas as características básicas e faltava ainda definir os seus corpos, roupas e o esquema cromático. Deste modo foram primeiro definidas as cores que iriam ser usadas nos personagens sendo que, para o Personagem B, se escolheu as cores características de um *Dobermann*, adaptando-as ligeiramente, enquanto para o Personagem A, se optou por pele clara, olhos escuros e cabelo castanho e avermelhado.



Fig. 34 Cores escolhidas para o Personagem B



Fig. 35 Cores escolhidos para o Personagem A

Estas escolhas de cores eram já por si bastante distintas, mas de modo a tornar os personagens ainda mais distintos e fáceis de identificar as roupas que teriam vestidas foram também pensadas para representar opostos. O Personagem A veste um casaco amarelo e uma camisola creme tal como umas calças simples escuras e umas sapatilhas pretas e brancas. Por outro lado, o Personagem B veste um casaco de cabedal, calças e botas escuras e uma camisola vermelha. O estilo do Personagem A é mais contido e simples e o do Personagem B é inspirado pela moda *punk rock* (**Fig. 36** *Corpo inteiro com roupas e cores dos Personagens A e B* Fig. 36).



Fig. 36 Corpo inteiro com roupas e cores dos Personagens A e B

A escolha da cor amarela para o casaco do Personagem A foi deliberada. Sendo uma cor vibrante e que chama a atenção, esta ajuda a pôr o personagem sempre no centro da atenção. O amarelo é também uma cor que não é muito usada na natureza e por isso foi fácil evitar usá-la nos ambientes e em outras personagens, e assim não roubar a atenção. Esta cor foi apenas usada em pequenos detalhes que não eram o suficiente para desviar a atenção do personagem principal. As cores mais escuras do Personagem B e o vermelho ajudam também a destacá-lo do resto dos elementos e personagens.

Para o resto dos personagens foram escolhidas cores para as roupas que não entrassem em conflito com os personagens principais, enquanto que para o o outro personagem humano escolheu-se as mesmas cores usadas no Personagem A.

6.2. Antropomorfismo

Como previamente referido, houve um grupo de fatores que levou à escolha de personagens antropomórficas para a história da animação produzida no âmbito deste mestrado. O seu simbolismo e papel como um fator estranho para o personagem foi um dos mais importantes, mas com também já referido anteriormente, o estilo gráfico desejado para este tipo de personagens era geométrico, dotado de linhas retas e consequentemente estilizado. Deste modo, a partir da cabeça de *Dobermann* do Personagem B, foram primeiro exploradas várias formas de chegar ao estilo desejado. É possível ver todas as versões que foram produzidas para este efeito na Fig. 37. Foi a partir destes que foram escolhidos os que depois foram misturados para chegar ao que foi escolhido para ser usado como a versão oficial para a animação.

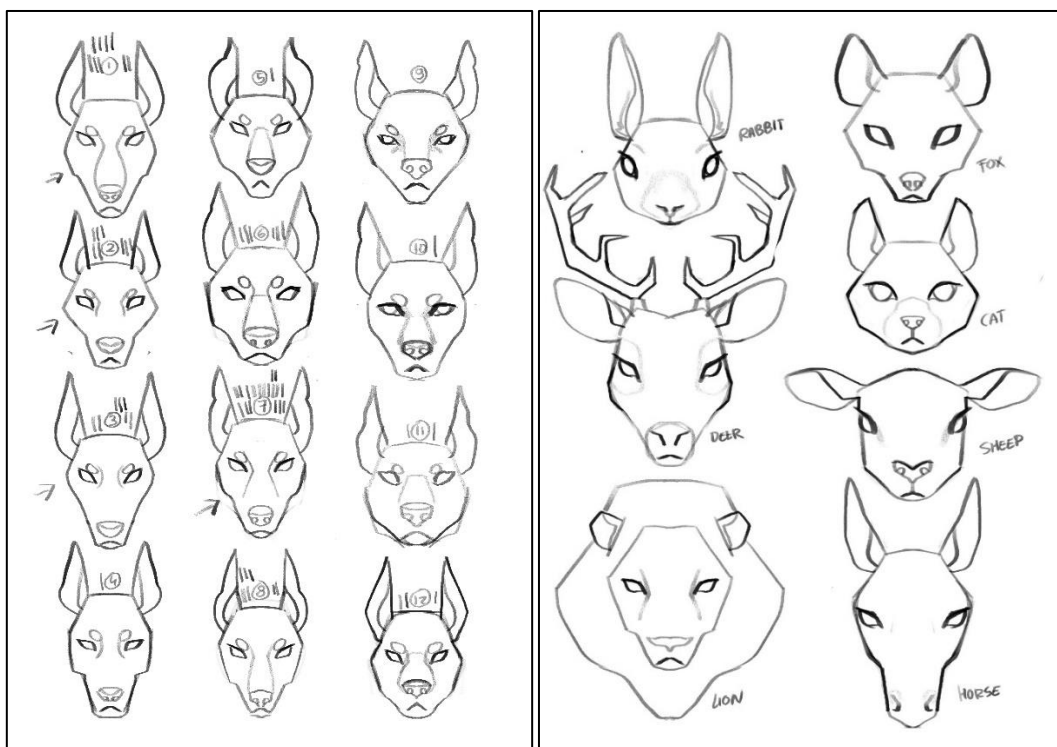


Fig. 37 Concept Art do estilo de desenho para a cabeça do Personagem B (esquerda)

Fig. 38 Desenho de outros animais no estilo desejado para a animação (direita)

Outros animais que apareceriam na animação foram desenvolvidos em concordância com o estilo gráfico do *Dobermann*. Em termos das cores que foram usadas posteriormente para os colorir foram baseadas nas cores que estes animais apresentam no mundo real. A ideia era a utilização do menor número de linhas de forma a simplificar o desenho e torná-lo concebível no tempo de produção existente. Esta regra foi seguida para todos os outros personagens antropomórficos ainda que de outras espécies que não estejam representados na Fig. 38.

6.2 Cenários

Para os cenários foi escolhido o mesmo tipo de estilo gráfico que foi escolhido para as personagens, ou seja, o uso de linhas pretas para o desenho, colorido com cores planas e algumas sombras para que ajudasse os personagens a destacarem-se. Em cada um dos cenários foram usadas cores diferentes dependendo da cena em questão e, como foi já referido, estes tiveram bastante inspiração nas imagens recolhidas no *mood-board*.

Excluindo casos em que os movimentos de câmara eram demasiado complexos e tornavam o desenho de fotograma a fotograma demasiado complicado e demorado, os cenários foram também todos desenhados em duas dimensões e são na sua maioria estáticos. Apenas foram desenhados os planos que seriam necessários para a produção final da animação. Mesmo os cenários que foram produzidos a partir de técnicas tridimensionais foram adaptados para ter a aparência de terem sido desenhados totalmente em duas dimensões.

Tal como nos personagens, estes têm ainda algum detalhe e não se tentou simplificar muito os elementos apresentados. O intuito era que, ainda que de forma estilizada, fosse claro que a maioria dos cenários apresentados eram baseados no mundo real, ainda que por vezes existissem elementos estranhos como uma cortina no fundo do autocarro ou uma porta nas dunas da praia.

7. Animação

As características inicialmente escolhidas para a curta-metragem de animação produzida no âmbito deste projeto de mestrado foram, como já referido anteriormente, o desenho em duas dimensões em formato digital. O *frame-rate* escolhido foi o de 24 fotogramas por segundo e o formato de vídeo 1920 por 1080 pixels com a proporção 16:9 e pixel quadrado.

Foi usado a técnica de *key-frames* para produzir a animação, começando-se por refinar o esboço previamente produzido para o animatic sendo que este foi depois todo redesenhado e limpo, acrescentando os fotogramas necessários para tornar o movimento fluido. Este processo foi feito plano a plano dentro de cada cena e após o trabalho de linhas estar terminado num dos planos este era imediatamente colorido. A pós-produção foi apenas aplicada na fase final de todo o trabalho.

Apresenta-se de seguida um quadro onde se relata os diferentes tipos de cenas presentes na animação, descrevendo para cada plano as suas propriedades. Cada um dos tipos tem as mesmas características e segue o mesmo procedimento de desenvolvimento e metodologias, que será descrito nos subpontos seguintes.

CENA 1

Plano 1	Um céu cinzento.	TIPO 1
Plano 2	Pessoas a passar de guarda-chuva.	TIPO 1
Plano 3	Um comboio a abrandar.	TIPO 1
Plano 4	Luzes de emergência de ambulância.	TIPO 1

CENA 2

Plano 1	Um telemóvel onde alguém passa fotografias no ecrã.	TIPO 2
Plano 2	Personagem A sentado numa paragem de autocarro.	TIPO 3 / TIPO 6
Plano 3	Personagem repara em algo.	TIPO 2
Plano 4	Chegada do autocarro.	TIPO 4 / TIPO 6
Plano 5	Personagem A entra no autocarro.	TIPO 3 / TIPO 4

CENA 3

Plano 1	O autocarro não tem condutor.	TIPO 4
Plano 2	O personagem A está surpreso. As portas fecham-se. Olha para o lado.	TIPO 2 / TIPO 4
Plano 3	O autocarro está cheio.	TIPO 4 / TIPO 5

Plano 4	O personagem A hesita, mas depois avança.	TIPO 2 / TIPO 4
Plano 5	O personagem A avança pelo autocarro.	TIPO 3 / TIPO 4
Plano 6	O autocarro passa sobre um buraco e o Personagem A tropeça e bate contra personagem B.	TIPO 3 / TIPO 4
Plano 7	Personagem B levanta-se chateado.	TIPO 3 / TIPO 4
Plano 8	Personagem A foge e atravessa o autocarro e passa por uma cortina.	TIPO 3 / TIPO 4

CENA 4

Plano 1	O personagem A entra num espaço vazio.	TIPO 3
Plano 2	O personagem A olha para o vazio e olha para trás quando vê uma luz.	TIPO 2
Plano 3	O personagem B entra no espaço vazio. Fica irritado.	TIPO 2
Plano 4	Personagem B dá encontrão no personagem A.	TIPO 3
Plano 5	O personagem B sai do espaço vazio.	TIPO 3

CENA 5

Plano 1	Personagem A entra num bar.	TIPO 3 / TIPO 5 / TIPO 6
Plano 2	Personagem A aproximasse do balcão.	TIPO 3
Plano 3	Personagem A olha para os menus.	TIPO 2
Plano 4	Personagem A repara que estão a olhar para ele.	TIPO 2
Plano 5	Personagem A apresasse para sair do bar.	TIPO 3

CENA 6

Plano 1	Personagem A entra na estação de comboio.	TIPO 2
Plano 2	Estação de comboio.	TIPO 6
Plano 3	Personagem A para ena multidão.	TIPO 5
Plano 4	Personagem A fica frustrado.	TIPO 2
Plano 5	Multidão.	TIPO 5
Plano 6	Personagem A repara em algo.	TIPO 2
Plano 7	Personagem C na multidão.	TIPO 2 / TIPO 5
Plano 8	Personagem A fica surpreso.	TIPO 2
Plano 9	Personagem C olha na direção da Personagem A.	TIPO 2
Plano 10	Personagem A avança pela multidão.	TIPO 5
Plano 11	Personagem avança em direção a linha de comboio.	TIPO 5
Plano 12	Personagem B agarra-o.	TIPO 2
Plano 13	Personagem A surpreso com o Personagem B.	TIPO 3
Plano 14	Personagem A chateia-se.	TIPO 2
Plano 15	Comboio passa.	TIPO 6

CENA 7

Plano 1	Paisagem de praia e do mar com Personagem A e B. Há uma porta na praia.	TIPO 3 / TIPO 6
Plano 2	Ondas a chegar à praia.	TIPO 2 / TIPO 6
Plano 3	Personagem A está surpreso.	TIPO 2

	O Personagem B acaricia-lhe a cara.	
Plano 4	Personagem B olha personagem A com preocupação.	TIPO 2
Plano 5	Abraçam-se. O seu fica nublado.	TIPO 3 / TIPO 6
Plano 6	Personagem B afasta personagem A.	TIPO 2
Plano 7	Personagem B leva Personagem A para a porta.	TIPO 3

CENA 8

Plano 1	Personagem A e B entram no autocarro.	TIPO 3 / TIPO 4
Plano 2	Passam pelos outros passageiros.	TIPO 3 / TIPO 4
Plano 3	Sentam-se num dos lugares vazios. Personagem A encosta a cabeça ao ombro de personagem B.	TIPO 2

LEGENDA

TIPO 1	TIPO 2	TIPO 3	TIPO 4	TIPO 5	TIPO 6
Prólogo	Close-Up	Grande plano	3D	Multidão	Cenário

Tabela 1 - Cenas e planos segundo a metodologia aplicada no seu desenvolvimento

7.1. Prólogo

Por prólogo entende-se o conjunto de cenas que existe antes do princípio real da história. No caso da animação produzida para este projeto de mestrado, este tipo de cena serve para apresentar pequenas pistas que ajudam a compreender a narrativa que se segue. Em termos visuais são de carácter parcialmente abstratos e por isso escapam ao resto do estilo gráfico da animação.

7.2. Close-Up

O livro “Grammar of the Shot”, descreve o close-up (ou plano aproximado) da seguinte forma: “O *close-up* é o plano mais íntimo de realização. Este fornece uma vista muito ampliada de uma pessoa, objeto ou ação.” (BOWEN e THOMPSON, 2009, pág. 8)¹²¹

Em cinema de imagem real, um plano aproximado pede apenas uma aproximação da câmara do que está a ser filmado de modo a enquadrá-lo da forma

¹²¹ BOWEN, Christopher J.; THOMPSON, Roy. (2009) Grammar of the Shot, pág. 8 “*The close-up is the intimate shot in filmmaking. It provides greatly magnified view of some person, object or action. [...] It also brings the subject inside the viewer’s personal space.*” Trad. livre da autora.

desejada. Por vezes este efeito pode também ser obtido através de pós-edição digital. Contudo, quando se trata de animação, um plano aproximado exige normalmente que o desenho passe a ser alvo de maior detalhe. Elementos que possam ter sido simplificados quando vistos no seu todo podem necessitar de maior rigor quando apresentados num plano aproximado de modo a se possa entender o que se está a ver. Ainda que haja quem opte por manter o mesmo tipo de detalhe sem nada acrescentar, este não foi o caso utilizado na produção desta animação, optando-se por acrescentar maior detalhe.



Fig. 39 Close up do Personagem A na Cena 2

Com o foco no objeto ou pessoa, o fundo e ambiente tornam-se itens secundários e contrariamente ao maior detalhe que existe no primeiro plano foi necessário que este passasse a ter ainda menos detalhe, seja desfocado ou até a ser trocado por apenas uma cor. Isto proporcionou ainda um maior destaque do primeiro plano.

7.3. O Grande Plano

O grande plano é, portanto, o contrário do plano aproximado. Este pretende apresentar a cena como se o observador estivesse mais afastado e pudesse deste modo ver toda a cena. Os cenários passam a ser mais complexos e as personagens e objetos, dependendo da distância a que estão, menos complexos. No caso da animação, os

desenhos chegam mesmo a perder detalhe, sendo reduzidos ao mínimo possível necessário para que ainda sejam reconhecidos. O excerto da Cena 4 apresentado na Fig. 40 é um bom exemplo desta perda de detalhe.



Fig. 40 Grande plano na Cena 4

A perda de detalhe é, no entanto, necessária pois manter o mesmo nível de detalhe que existe num plano aproximado iria apenas tornar confusa a leitura dos desenhos. Ainda assim, o nível de detalhe irá depender do quão afastados, ou não, estão os personagens e/ou objetos representados.

7.4. 3D

Existem duas cenas que necessitam do uso de modelos tridimensionais para serem de mais fácil realização. Refere-se a cena exterior quando o autocarro chega à paragem, e a cena interior do autocarro. Justifica-se o uso de modelos tridimensionais porque o autocarro é um objeto demasiado complexo e nas duas cenas anteriormente discriminadas é necessária uma câmara móvel. Devido a este facto teria de se redesenhar os objetos de maneira diferente a cada fotograma.

Assim nestes casos torna-se necessário o uso de modelos tridimensionais, uma vez que permitem poupar tempo e potenciam também uma maior correção geométrica.

Além do autocarro, também o cenário é apontado tridimensionalmente. Sendo que na cena interior do autocarro apenas existe o interior do autocarro com a câmara a deslocar-se dinamicamente desde a entrada do autocarro até ao fundo do mesmo, decidiu-se desenvolver este capítulo recorrendo à cena exterior do autocarro, pois contém mais elementos tridimensionais.

A cena começa num plano alto com vista para o ponto de fuga de uma rua com prédios circundantes. A câmara começa a descer e um autocarro a aproximar, sendo que quando a câmara chega ao plano do chão, se mostra uma paragem de autocarro com a Personagem A à espera. Nesta cena mostram-se diversos elementos tridimensionais, e com isto diversas técnicas para os resolver. Os elementos descritos neste espaço tridimensional são descritos no quadro seguinte assim como a técnica usada na sua resolução.

MODELO TRIDIMENSIONAL	TÉCNICA
Autocarro	Desdobramento de textura
Postes	Plano 3d
Paragem	Multiplanos 3d
Personagem	Multiplanos 3d
Ruas e prédios	Mapa de Camera

Tabela 2 - Modelos tridimensionais segundo a técnica usada no seu desenvolvimento

Existem assim três técnicas base de construção e mapeamento, o desdobramento de textura, os mapas planares e os mapas de câmara. O mais simples destes processos é o uso dos mapas planares, que pode ser atingido a partir de um só ou vários planos. No caso do uso de um só plano referencia-se o poste, no caso de múltiplos planos referenciam-se a paragem do autocarro e a personagem sentada. O processo de funcionamento desta técnica é o uso de um plano num espaço tridimensional onde vai ser mostrada uma imagem de cor projetada e outra imagem para definir o que é transparente.

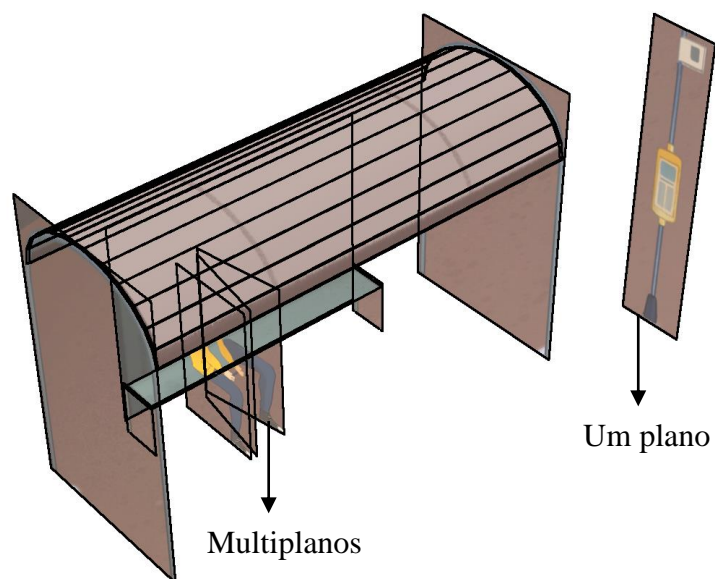


Fig. 41 Esquema 3D de representação da paragem de autocarro

No caso do autocarro foi usado um desdobramento de textura que permite desenhar sobre todas as superfícies do objecto a partir de uma imagem bidimensional como se mostra na imagem seguinte.

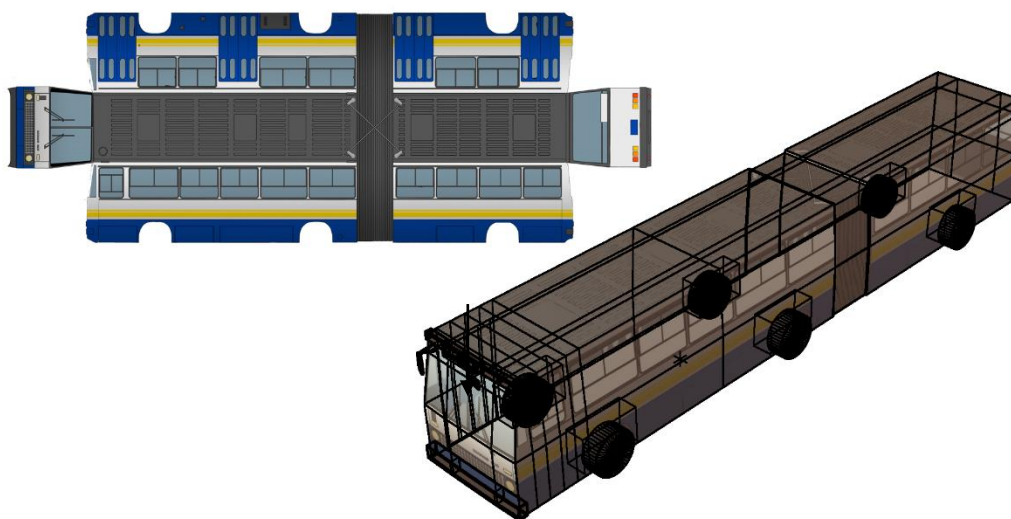


Fig. 42 Desdobramento da textura do autocarro e modelo 3D do autocarro

A técnica final a ser descrita é o mapa de câmara¹²² que permite desenhar diretamente sobre uma geometria complexa. O processo de funcionamento desta técnica

¹²² Cf. Costa, Henrique (2012) *Desenhar, saber desenhar*, p. 56-63

permite usar as coordenadas e definições de uma câmara que age como um projetor de imagem. Esta técnica foi usada no cenário, neste caso rua, prédios e céu.

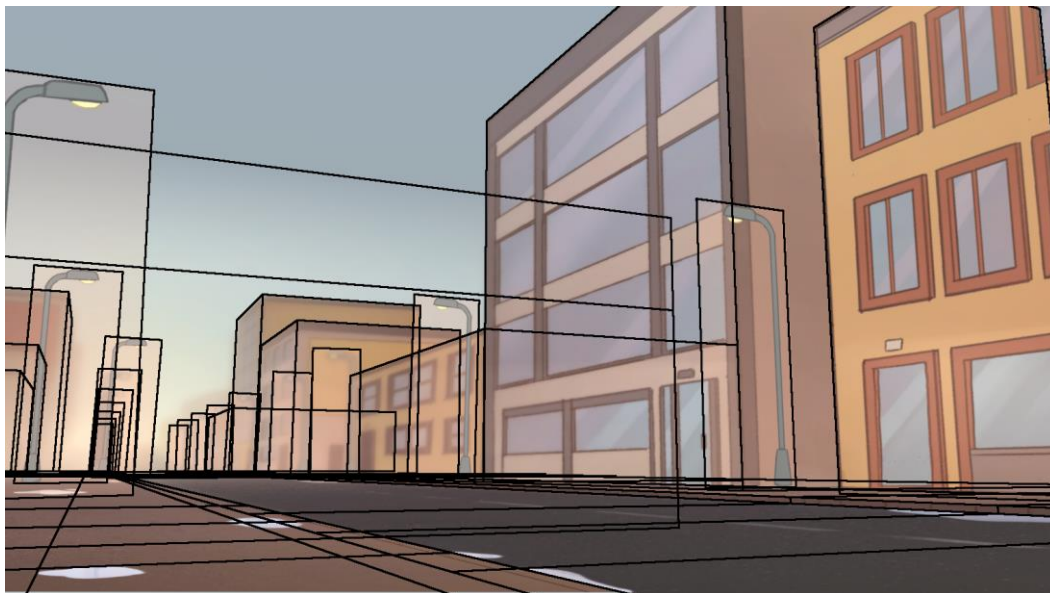


Fig. 43 Planificação 3D do ambiente da Cena 2

Resta referir que existiu animação dentro desta cena para além do movimento de câmara. O autocarro, para além de se deslocar, tem movimento independente nas rodas e também possui portas em dobradiça. O uso de um ambiente tridimensional veio assim ajudar em termos de tempo e de correção geométrica, obtendo-se o resultado pretendido para este género de animação.

7.5. Multidão

No caso das cenas que continham vários personagens o método de trabalho foi diferente. Devido ao maior número de elementos, e de modo a que todos eles tivessem alguma vida e não fossem apenas estáticos, cada um deles foi animado independentemente. Visto que a atenção estava sempre centrada no personagem principal, os personagens secundários que constituíam a multidão não precisavam de ter uma animação muito complexa. Deste modo foram produzidas pequenas animações, maioritariamente *loops*, para que os personagens da multidão parecessem estar a viver as suas próprias vidas sem roubar a atenção do centro da narrativa.



Fig. 44 Sequencia de multidão na Cena 6

Ao animar estes personagens independentemente do resto da ação permitiu também ser mais fácil fazer pequenos ajustes sem comprometer o resto dos elementos. Estes foram posteriormente montados na cena de modo a obter a composição desejada. O efeito era obtido a partir de várias camadas e o uso de efeitos de cor ajuda a distinguir os vários planos. Por exemplo na Fig. 44 as camadas são as seguintes: cenário, silhueta de multidão, personagens parados na multidão, personagem que se move, personagem principal e por último um personagem da multidão em primeiro plano que se move.

7.6. Cenário

Os planos que tem como tipo principal o cenário têm-no como ponto central da ação ou narrativa. Ou seja, nestes planos o cenário e os seus elementos têm maior protagonismo que os personagens. Por esta razão, ao contrário de outros planos onde o cenário é um elemento secundário que pode não ter muito detalhe, os planos em que o cenário é foco principal têm muito mais detalhe. Em vez de existir apenas como silhueta como acontece nas figuras apresentadas na secção anterior (Fig. 44) o cenário é apresentado com todo o detalhe possível seja este estático ou alvo de uma sequência animada.

8. Pós-Produção

A pós-produção, como o próprio termo indica, corresponde á última fase da realização de uma animação. Esta é a fase de trabalho num projeto de animação que ocorre após todas as cenas terem sido animadas. Pode incluir edição de som e imagem, criação de elementos gráficos e títulos, efeitos especiais, correção de cor, banda sonora, etc.¹²³ Em suma, é a fase onde se faz todo o trabalho extra imagem a partir da imagem em bruto de modo a tornar o produto final coeso desde o início ao fim, o que em animação, quando as cenas são produzidas separadamente, pode ser extremamente necessário.

No caso da animação produzida no âmbito deste projeto de mestrado, como já foi referido, as cenas foram apenas coloridas com cores planas na fase de animação sendo que houve algum esforço para que já nesta fase fossem aplicados filtros de cor de acordo com o tipo de limosidade desejada. No entanto, foi na pós-produção que se aplicou grande parte dos efeitos de modo a finalizar as cenas.

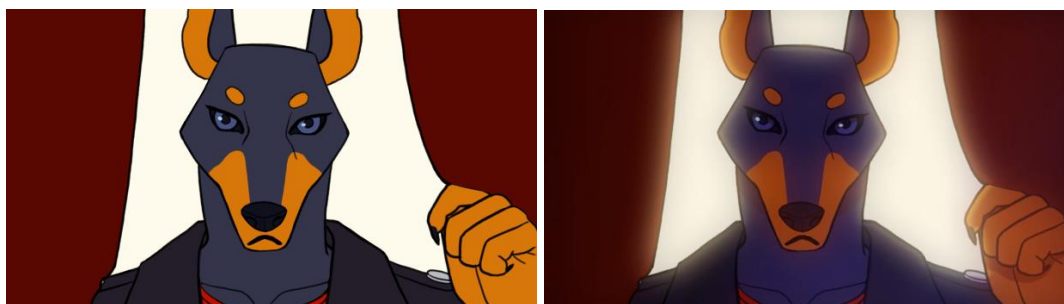


Fig. 45 Fotograma da Cena 4 antes e depois da pós-produção

No caso específico apresentado na Fig. 45 a luz e sombra foram trabalhadas em pós-produção sendo que se queria que o personagem estivesse retroiluminado. Para tal utilizou-se varias camadas de modo a obter o efeito desejado. Uma para escurecer o personagem em si, outra para dar o efeito da luz que se sobrepõem as linhas do desenho e ilumina o contorno do personagem, para dar um ar mais natural, e finalmente uma camada de gradiente azulada visto ser essa uma das características do ambiente em que está a entrar. Quando o personagem avança e deixa cair a cortina o efeito da

¹²³ Cf. BOWEN, Christopher J.; THOMSPON, Roy. (2009) *Grammar of the Shot*

retroiluminação diminui e a luz azulada fica mais forte o que é possível a partir da mudança da porcentagem de força da opacidade das camadas em questão.



Fig. 46 Fotograma da Cena 2 antes e depois da pós-produção

Uma situação parecida está representada na Fig. 46 onde foram, posteriormente, adicionadas várias camadas para introduzir a sombra sobre o personagem de modo a enquadrar-se com o resto do espaço. Os ambientes e fundos foram geralmente produzidos com as cores e efeitos de luz e sombra pretendidos para o aspeto final do filme e daí não ter sido necessário muita intervenção a este nível durante a pós-produção para além de correções gerais de cor e contrastes para harmonizar todos os elementos presentes na cena.



Fig. 47 Fotograma da Cena 2 antes e depois da pós-produção

Contudo, existiram também outros casos em que foi necessária uma intervenção mais complexa de modo a corrigir pequenos erros que existiam na imagem em bruto. Uma situação notável foi resultado de uma falha na imagem que ocorreu durante a utilização de elementos tridimensionais na produção. Ao produzir-se o *render* para um dos planos necessários para a Cena 2, uma pequena tira da imagem desaparecia do passeio no canto inferior direito e visto não ser possível solucionar diretamente no

programa que estava a ser utilizado sem que isto exigisse alteração de uma série de elementos, o problema foi resolvido através de pós-processamento. A partir de uma nova camada foi inserida a informação visual em falta e depois foi realizado o resto da pós-produção sobre toda a imagem (Fig. 47).

Foi nesta fase que foram também adicionados todos os efeitos sonoros necessários de modo a proporcionar maior vida à animação sendo que com isto, o título do filme e os créditos finais pode-se dar por concluído a curta-metragem de animação que constitui a parte prática deste projeto de trabalho.

9. Conclusão

Para referência futura achou-se necessário dividir a conclusão em dois campos, um referente ao tempo de trabalho e outro as considerações finais. O tempo de trabalho é relevante porque é aquilo que vai permitir ou não realizar um projeto desta envergadura e também para referência de futuros autores. Nas considerações finais cabe todos os outros aspetos que não são tratados no tempo de trabalho.

9.1. Tempo de Trabalho

O tempo de realização da curta-metragem era, devido às datas de entrega impostas pelo regulamento de mestrado, limitado e desse modo era necessário não só a planificação do projeto de modo a que este fosse possível completar, mas também estar ciente da possível existência de contratempos ou problemas físicos.

A fase de pré-produção demorou cerca de um mês e meio e após esta estar finalizada partiu-se para o processo de animar toda a curta-metragem. Sem contar com a fase de pós-produção, em média, os planos mais complexos e/ou longos demoraram 30 horas a completar e os menos complexos e/ou curtos demoraram 12 horas. No que toca às cenas com elementos tridimensionais, estas foram desenvolvidos ao longo de vários dias passando por várias fases. No entanto devido a contratempos não foi possível animar todos os dias e foi também dedicado um dia por semana para descanso. Mesmo assim, devido ao excesso de trabalho, este provocou danos físicos à autora na forma de tendinite que necessitou de fisioterapia. Isto exigiu que o trabalho de animação fosse suspenso durante cerca de um mês o que atrasou toda a produção. Contudo este tempo de descanso era indispensável para não agravar as lesões que poderiam voltar a afetar a produção.

Deste modo, mesmo tendo conseguido completar a animação segundo as cenas e planos que tinham sido definidos durante a pré-produção, foi necessário fazer concessões. Ou seja, um maior tempo de produção teria permitido fazer diferentes

escolhas no que toca ao aspeto visual da animação tal como um maior aperfeiçoamento da mesma.

9.2. Considerações Finais

O objetivo inicial deste trabalho de projeto era a realização de uma curta-metragem de animação de carácter autoral sendo que também existia uma parte teórica que consistia em documentar a mesma com um relatório. Como referido no ponto anterior, conseguiu-se concluir a animação¹²⁴ segundo o que tinha sido definido durante a pré-produção apesar das várias dificuldades que se manifestaram ao longo do processo. Contudo, na sua maioria os problemas surgiram a nível técnico e daí se terem adotado soluções que implicavam o uso de elementos tridimensionais mesmo que a animação estivesse a ser produzida com desenho em duas dimensões. Foi também necessário repensar e diminuir o detalhe usado em alguns dos elementos como foi o caso da cara do Personagem A. O tempo perdido devido a complicações causadas por danos físicos foi também causa para concessões a nível de animação que, se não existisse uma limitação de tempo e um prazo de entrega, teria sido possível aperfeiçoar.

No entanto, apesar das dificuldades que eram, em parte, esperadas, o fato de se ter conseguido completar o filme serve para reforçar que é possível realizar uma curta-metragem de animação de autoria singular e em tempo limitado. Isto serve também como forma de validação do projeto a nível académico visto não existirem casos deste tipo, além dos previamente referidos e muito menos que o tenham documentado no âmbito de uma dissertação.

Em suma, espera-se que os possivelmente interessados em enveredar por uma produção de animação independente possam usar este trabalho de projeto como auxílio ao desenvolvimento do seu próprio trabalho, seja como forma de evitar os mesmos erros ou como incentivo de que é de facto possível a sua realização, apesar das várias dificuldades que este tipo de trabalho apresenta. Esta expectativa baseia-se não só no trabalho da autora, mas também no trabalho produzido por todos os outros artistas

¹²⁴ Ver Apêndice E

apresentados no início da dissertação que mostram que não existe apenas uma forma de alcançar este objetivo e que é até possível a criação de filmes de longa duração. Os únicos fatores que são definitivamente necessários são a dedicação, perseverança e uma grande vontade de tomar total controlo sobre a criação do seu próprio trabalho.

.

10. Referências Bibliográficas

10.1. Bibliografia Impressa

BOWEN, Christopher J.; THOMPSON, Roy. (2009) *Grammar of the Shot*, Focal Press. ISBN 978-0240521213

CANEMAKER, John. (2005) *Winsor McCay: His Life and Art*, Abram books, ISBN 978-0810959415

CAVALIER, Stephen. (2011) *The World History of Animation*, Aurum Press, ISBN 978-1845137144

COOK, David A. (2003) *A History of Narrative Film*, 4ª Edição, W. W. Norton & Company. ISBN 978-0393978681

COSTA, Henrique (2012) *Desenhar, saber desenhar*, coord. António Pedro Ferreira Marques, Faculdade de Belas Artes - Universidade de Lisboa. ISBN 978-9898300430

HARDY, Arthur C. (1920) *A Study of the Persistence of Vision*, Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America, vol. 6, n. 4.

HART, John. (2008) *The Art of the storyboard: A filmmaker's introduction*, Focal Press. ISBN 978-0240809601

HURTADO, David. (2016) *Flipping Out: The Art of Flip Book Animation*, Walter Foster Publishing. ISBN 978-1633223240

MANNONI, Laurent. (2000) *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of the Cinema*, University of Exeter Press. ISBN 978-0859895675

MITCHELL, Ben. (2016) *Independent Animation: Developing, Producing and Distributing Your Animated Films*, CRC Press, ISBN: 978-11388557244

NIEMEYER, K. (2014) *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, Palgrave Macmillan UK. ISBN 978-1137375889

PURVES, Barry. (2010) *Basics Animation 04: Stop-motion*, Fairchild Books AVA, ISBN 978-2940373734

PLYMPTON, Bill. (2011) *Independently Animated: Bill Plympton: The Life and Art of the King of Indie Animation*, Universe, ISBN 978-0789322098

TAYLOR, Brian (2003) *Rustboy: (re)animating a Lifelong Dream*, XL5, ISBN 978-0954587208

WELLS, Paul. (2007) *Basics Animation 01: Scriptwriting*, AVA Publishing, ISBN 978-2940373161

WHITE, Tony. (2009) *How to Make Animated Films*, Focal Press, ISBN 978-0240810331

WILLIAMS, Richard. (2001) *The Animators survival kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*, Faber and Faber, ISBN: 978-0865478978

WRIGHT, Jean Ann. (2005) *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*, Focal Press, ISBN 0-240-80549-6

ZEENGEN, Lawrence. (2005) *The Fundamentals of Illustration*, AVA Publishing, ISBN 978-2940373338

10.2. Bibliografia em Linha

Agência da Curta Metragem [consult. 2018-09-10] Disponível em <URL: <http://curtas.pt/agencia/estatisticas/2017/ani/>>

AMIDI, Amid. (2012) Cartoon Brew: “*Pinched*” by David Vandervoort [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL: <https://www.cartoonbrew.com/shorts/pinched-by-david-vandervoort-70422.html>>

AMIDI, Amid. (2009) Cartoon Brew: *Cartoon Brew TV #21: “Singles” by Rebecca Sugar* [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL: <https://www.cartoonbrew.com/brewtv/singles-rebecca-sugar-15727.html>>

AMIDI, Amid. (2008) Cartoon Brew: *The Little Island by Richard Williams* [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL: <https://www.cartoonbrew.com/shorts/richard-williamss-the-little-island-1958-5155.html/>>

AMIDI, Amid. (2017) Cartoon Brew: *What If ‘The Amazing World Of Gumball’ Was Anime?* [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL: <https://www.cartoonbrew.com/anime/what-if-the-amazing-world-of-gumball-was-anime-108501.html>>

Anima-te, Mostra de Animação Portuguesa [consult. 2018-09-10] Disponível em <URL: <http://www.mostraanimate.blogspot.com/2009/10/anima-te-primeira-semana.html>>

ANTONIO, Ricardo. (2018) Layer Lemonade: *DESTAQUE: Pinched – David Vandervoort* [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL: <https://www.layerlemonade.com/destaque/destaque-pinched-david-vandervoort>>

CARBONE, Ken. (2010) Fast Company: *Stone-Age Animation in a Digital World: William Kentridge at MoMA* [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL:

<https://www.fastcompany.com/1561390/stone-age-animation-digital-world-william-kentridge-moma>>

Chris Jones [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL: <http://www.chrisj.com.au/>>

Christiane Cegavske: Blood Tea and Red String [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL: <http://christianecegavske.com/BloodTeaRedString.html>>

Curtas Metragens: The Voyager [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: <http://festival.curtas.pt/programa/2018/take-one/pt-1/>>

Curtas PT [consult. 2018-09-10] Disponível em <URL: <http://www.curtas.pt>>

Daniel Sousa [consult: 2018-10-13] Disponível em: < URL: <http://www.danielsousa.com/>>

DAVIS, Lauren. (2009) io9 Gizmodo: *Beware the Goldfish Monster in Animated Short "The Passenger"* [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL: <https://io9.gizmodo.com/5422187/beware-the-goldfish-monster-in-animated-short-the-passenger/>>

DEAN, Rob. (2014) AV News: *A digital artist remakes Gravity Falls as an anime* [consult: 2018-09-12] Disponível em: <URL: <https://news.avclub.com/a-digital-artist-remakes-gravity-falls-as-an-anime-1798272961/>>

Electric Egg (2017) *What is an Animatic?* [consult: 2018-10-15] Disponível em: <URL: <http://electricegg.co.uk/what-is-an-animatic/priorities/>>

ELVIS. (2014) One Small Window: *Interview With Gints Zilbalodis – Director Of Priorities* [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL: <http://onesmallwindow.com/interviews/interview-with-gints-zilbalodis-director-of-priorities/>>

Felix Colgrave [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL: <http://felixcolgrave.com/>>

FEST - New Directors, New Films Festival: The Voyager (Portugal) [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: <http://site.fest.pt/en/new-directors-new-films/film-program-2018/the-voyager-portugal/>>

Fliptomania: A History of Flipbooks and the Moving Image [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: <http://www.fliptomania.com/did-you-know/>>

GENTILE, Dan. (2016) Creators: *Why It's Better To Animate a Film Alone, Even If It Takes 4 Years* [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: https://creators.vice.com/en_au/article/kbndam/ animator-hand-draws-film-in-4-years-nova-seed>

GILL, Jenny. (2013) Creative Capital Blog: *In focus: Daniel Sousa's Animated Film 'Feral'* [consult: 2018-10-13] Disponível em: < URL: <https://blog.creative-capital.org/2013/01/in-focus-daniel-sousas-animated-film-feral/>>

Goodman Gallery: Drawings for 'Felix in Exile' [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: http://www.goodman-gallery.com/artists/bow_thumbs/3740>

Gorgon Pictures [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: <http://www.gorgonpictures.com/>>

HADICK, Matt. (2013) Steven Universe Wikia: *Rebecca Sugar's Thesis Project* [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL: http://steven-universe.wikia.com/wiki/User_blog:Matt_Hadick/Rebecca_Sugar%27s_Thesis_Project>

IMDb: Bill Plympton [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: <https://www.imdb.com/name/nm0687739>>

IMDb: Chris Jones [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<https://www.imdb.com/name/nm2947318/>>

IMDb: Christiane Cegavske [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<https://www.imdb.com/name/nm0147858/>>

IMDb: Daniel Sousa [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<https://www.imdb.com/name/nm1009789/>>

IMDb: David Vandervoort [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL:
<https://www.imdb.com/name/nm3248884/>>

IMDb: Gints Zilbalodis [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<https://www.imdb.com/name/nm6478535/>>

IMDb: Hair High Trivia [consult: 2018-09-12] Disponível em: <URL:
<https://www.imdb.com/title/tt0365296/trivia?item=tr0767751>>

IMDb: Makoto Shinkai [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<https://www.imdb.com/name/nm1396121/>>

IMDb: Nick DiLiberto [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<https://www.imdb.com/name/nm2844866/>>

IMDb: Phil Nibbelink [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<https://www.imdb.com/name/nm0629216/>>

IMDb: William Kentridge [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<https://www.imdb.com/name/nm2118912/>>

Indiegogo: Hullabaloo Steampunk Animated Film [consult: 2018-09-12] Disponível em: <URL: <https://www.indiegogo.com/projects/hullabaloo-steampunk-animated-film/>>

KENYON, Heather. (1998) Editor's Notebook: The inventiveness of independents. *Animation World Magazine: Independent Filmmakers and Commercials*, vol. 3, n. 7, Outubro 1998. [consult: 2018-09-12] Disponível em: <URL: <https://www.awn.com/mag/issue3.7/AWNMag3.7.pdf>>

Kickstarter: Bill Plympton's CHEATIN' – An Animated Feature Film [consult 2018-09-11] Disponível em <URL: <https://www.kickstarter.com/projects/billplympton/bill-plymptons-cheatin-an-animated-feature-film>>

LUSA. (2014) Publico: "*Feral*", de Daniel Sousa nomeada para os Óscares [consult: 2018-10-13] Disponível em: < URL: <https://www.publico.pt/2014/01/16/p3/noticia/feral-de-daniel-sousa-nomeada-para-os-oscares-1819061>>

LUSA. (2013) RTP Noticias: "*Feral*", curta-metragem de Daniel Sousa, vence prémio em festival brasileiro [consult: 2018-10-13] Disponível em: < URL: https://www.rtp.pt/noticias/cultura/feral-curta-metragem-de-daniel-sousa-vence-premio-em-festival-brasileiro_n673254>

MARKOV. Sergey. (2018) Genvive – The Universe of Creative People: *Battelle-Buildmappen-Brainwriting* [consult: 2018-10-15] Disponível em: <URL: <https://geniusrevive.com/en/battelle-buildmappen-brainwriting/>>

Media Kunst Netz: William Kentridge 'Feliz in Exile' [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: <http://www.medienkunstnetz.de/works/felix-in-exile/>>

MoMA: William Kentridge: Five Themes [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/963>>

MORROW, Justine. (2016) Beautiful Bizarre: *Blood Tea and Red String stop-motion: Christiane Cegavske interview* [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL: <https://beautifulbizarre.net/2016/06/16/blood-tea-and-red-string-stop-motion-christiane-cegavske-interview/>>

MUNDAY, Rob. (2015) Directors Notes: *Dialogue-Free and Unscripted: Welcome to the World of Gints Zilbalodis' 'Inaudible'* [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL: <https://directorsnotes.com/2015/08/16/gints-zilbalodis-inaudible/>>

MUNDAY, Rob. (2013) Directors Notes: *TheyAreAnimators #14: Daniel Sousa* [consult: 2018-10-13] Disponível em: < URL: <https://directorsnotes.com/2013/08/05/theyareanimators-14-daniel-sousa/>>

National Chiao Tung University (2013) Future Learn: *Brain writing for new product ideas* [consult: 2018-10-15] Disponível em: < URL: <https://www.futurelearn.com/courses/creative-problem-solving/1/steps/243402/>>

NewTek LightWave 3D (2012) *The Passenger: The Making of a Seven-Minute Epic: Artist of the Month Chris Jones shares his experiences and gives a peek at his newest project* [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL: <https://www.lightwave3d.com/news/article/the-passenger-the-making-of-a-seven-minute-epic/>>

PAGE, Justin. (2017) Laughing Squid: *Double King, An Animated Short About a Lonely King Who Goes on a Violent Crusade to Claim Crowns* [consult: 2018-09-12] Disponível em: <URL: <https://laughingsquid.com/double-king-an-animated-short-about-a-lonely-king-who-goes-on-a-violent-crusade-to-claim-crowns/>>

PASCALI, Chiara. (2017) Good short filmes: Double King – by Felix Colgrave [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL: <http://www.goodshortfilms.it/en/time/5-10/double-king-di-felix-colgrave>>

Patreon: Christiane Cegavske is creating Stop Motion Animation [consult. 2018-10-13]
Disponível em: <URL: <https://www.patreon.com/cegavske>>

Patreon: Jim Lujan is creating Animation [consult 2018-10-13] Disponível em <URL:
<https://www.patreon.com/jimlujan>>

RAAD, Raheel. (2017) Medium - BetweenTheFrames: “*Double King*” By Felix
Colgrave [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL:
<https://medium.com/betweentheframes/double-king-by-felix-colgrave-6139bf12b400>>

RAUGUST, Karen (2006) Animation World Network: Independence Day: *The Growth
of Indie Animated Features* [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<http://coldhardflash.com/2006/10/one-man-one-movie-112000-drawings.html>>

Research And Markets: Global Animation, VFX & Games Industry: Strategies, Trends
& Opportunities, 2018 [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL:
<https://www.researchandmarkets.com/reports/4449895/global-animation-vfx-and-games-industry>>

SANDALL, Simon. (2007) Reader’s Voice: *Chris Jones, animator, talks about The
Passenger* [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<http://www.readersvoice.com/interviews/2007/05/chris-jones-animator-talks-about-the-passenger/>>

SARTO, Dan. (2014) Animation World Network: *Daniel Sousas Talks ‘Feral’* [consult:
2018-10-13] Disponível em: < URL<https://www.awn.com/animationworld/daniel-sousa-talks-feral>>

SCHWARZ, John. (2013) Bubble Blabber: *EXCLUSIVE: We talk to David Vandervoort
about ‘Pinched’ from Titmouse* [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL:
<https://www.bubbleblabber.com/exclusive-talk-david-vandervoort-pinched-titmouse/>>

SAWERS, Paul. (2012) *The Next Web: Animation pioneer Bill Plympton takes to Kickstarter to fund his new feature film* [consult 2018-10-13] Disponível em <URL: <https://thenextweb.com/media/2012/12/07/animation-pioneer-bill-plympton-takes-to-kickstarter-to-fund-his-new-animated-feature-film/>>

SEPTIMA. (2018) *Comunidade Cultura e Arte: Curta-metragem de animação portuguesa 'The Voyager' vence prêmio do British Film Institute* [consult: 2018-10-13] Disponível em: < URL: <https://www.comunidadeculturaearte.com/curta-metragem-de-animacao-portuguesa-the-voyager-vence-premio-do-british-film-institute/>>

SIMPSON, Aaron (2006) *Cold Hard Flash: One Man, One Movie, 112,000 Drawings* [consult. 2018-09-10] Disponível em: <URL: <http://coldhardflash.com/2006/10/one-man-one-movie-112000-drawings.html>>

Site Blog do Henrique [consult. 2018-09-10] Disponível em <URL: <http://www.siteblogdohenrique.blogspot.com>>

SUMMERS, Nick. (2018) Engadget: *'Away' is a full-length CG movie made by one person* [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL: <https://www.engadget.com/2018/03/30/away-is-a-full-length-cg-movie-made-by-one-person/>>

TATE: *Felix in Exile* [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/kentridge-felix-in-exile-t07479>>

TATE: *Monument* [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/kentridge-monument-t07483>>

The Passenger Film: How to make a seven-minute film in just eight years [consult. 2018-10-13] Disponível em: <URL: <http://thepassengerfilm.blogspot.com/p/year-1.html>>

Vimeo: David Vandervoort [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL:
<https://vimeo.com/user2590863>>

Vimeo: Gintz Zilbalodis [consult: 2018-09-11] Disponível em: <URL:
<https://vimeo.com/gints>>

Vimeo: João Gonzalez [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<https://vimeo.com/user35647854>>

Wikipedia: List of highest-grossing anime films [consult: 2018-10-13] Disponível em:
<URL: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_anime_films#Highest-grossing_anime_franchises_and_film_series/>

YouTube: Mike Inel [consult: 2018-09-12] Disponível em: <URL:
<https://www.youtube.com/user/mikeinel/>>

YouTube: Nick DiLiberto [consult: 2018-10-13] Disponível em: <URL:
<https://www.youtube.com/channel/UCqnniNqb6SRdczRYPIe6b4Q/>>

Youtube: Rustboy [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=EyE5amLcoyc>>

Youtube: Rustboy Test Clips [consult: 2018-09-13] Disponível em: <URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=4SGCiCJ6vBw>>

10.3. Filmografia

BLACKTON, J. Stuart. (1900) *The Enchanted Drawing*. EUA: Edison Studios. Preto e branco, sem som, 1 minuto.

BLACKTON, J. Stuart. (1906) *Humorous Phases of Funny Faces*. EUA: Vitagraph Company of America. Preto e branco, sem som, 3 minutos.

CEGAVSKE, Christiane. (2006) *Blood Tea and Red String*. EUA. Cor, sonoro, 71 minutos.

CEGAVSKE, Christiane. (2000) *Blood and Sunflowers*. EUA. Cor, sonoro, 1 minuto.

COHL, Émile. (1908) *Fantasmagorie*. França: Société des Etablissements L. Gaumont. Preto e branco, sem som, 1 minuto.

COLGRAVE, Felix. (2017) *Double King*. Austrália. Cor, sonoro, 9 minutos.

COLGRAVE, Felix. (2013) *The Elephant's Garden*. Austrália. Cor, sonoro, 5 minutos.

COLGRAVE, Felix. (2012) *Man Spaghetti*. Austrália. Cor, sonoro, 1 minuto.

COSTA, Henrique (2010) *Projecto 2*, Portugal. Cor, sonoro, 3 minutos.

DILIBERTO, Nick. (2010) *Medusa*. Japão. Cor, sonoro, 2 minutos.

DILIBERTO, Nick. (2010) *Vampires*. Japão. Cor, sonoro, 2 minutos.

DILIBERTO, Nick. (2016) *Nova Seed*. Canada: Gordon Pictures e House of Cool Studios. Cor, sonoro, 64 minutos.

GONÇALVES, Laura. (2013) *Três Semanas em Dezembro*. Portugal. Cor, sonoro, 6 minutos.

GONZALEZ, João (2017). *The Voyager*. Portugal. Cor, sonoro, 4 minutos.

INEL, Mike. (2009) *Draw With Me*. Filipinas. Cor, sonoro, 3 minutos.

INEL, Mike. (2015) *Missing Halloween*. EUA. Preto e branco, sonoro, 10 minutos.

JONES, Chris. (2006) *The passenger*. Austrália. Cor, sonoro, 7 minutos.

KENTRIDGE, William. (1898) *Johannesburg, 2nd Greatest City After Paris*. Africa. Preto e branco, sonoro, 8 minutos.

KENTRIDGE, William. (1900) *Monument*. Africa. Preto e branco, sonoro, 3 minutos.

KENTRIDGE, William. (1991) *Mine*. Africa. Preto e branco, sonoro, 5 minutos.

KENTRIDGE, William. (1991) *Sobriety, Obesity, and Growing Old*. Africa. Cor, sonoro, 8 minutos.

KENTRIDGE, William. (1994) *Felix in Exile*. Africa. Cor, sonoro, 8 minutos.

KENTRIDGE, William. (1996) *History of the Main Complaint*. Africa. Preto e branco, sonoro, 5 minutos.

KENTRIDGE, William. (1997) *Weighting and Wanting*. Africa do Sul.

KENTRIDGE, William. (1999) *Stereoscope*. Africa do Sul.

KENTRIDGE, William. (2004) *Tide Table*. Africa. Preto e branco, sonoro, 8 minutos.

KENTRIDGE, William. (2011) *Other Faces*. Africa do Sul.

MCCAY, Winsor. (1911) *Little Nemo*. EUA. Cor, sem som, 11 minutos.

MCCAY, Winsor. (1914) *Gertie the Dinosaur*. EUA: Vitagraph Company of America. Preto e branco, sem som, 12 minutos.

MCCAY, Winsor. (1918) *The Sinking of the Lusitania*. EUA: Jewel Productions. Preto e branco, sem som, 12 minutos.

NIBBELINK, Phil. (1999) *Puss in Boots*. EUA: Phil Nibbelink Productions. Cor, sonoro, 75 minutos.

NIBBELINK, Phil. (2000) *Leif Erickson: The Boy Who Discovered America*. EUA: Phil Nibbelink Productions. Cor, sonoro, 85 minutos.

NIBBELINK, Phil. (2006) *Romeo & Juliet: Sealed with a Kiss*. EUA: Phil Nibbelink Productions. Cor, sonoro, 71 minutos.

PLYMPTON, Bill. (1985) *Boomtown*. EUA: Reduta Deux. Preto e branco, sonoro, 6 minutos

PLYMPTON, Bill. (1985) *Drawing Lesson #2*. EUA. Preto e branco, sonoro, 6 minutos.

PLYMPTON, Bill. (1987) *Your Face*. EUA. Cor, sonoro, 3 minutos.

PLYMPTON, Bill. (1988) *How to Kiss*. EUA. Cor, sonoro, 6 minutos.

PLYMPTON, Bill. (1988) *One of Those Days*. EUA. Cor, sonoro, 7 minutos.

PLYMPTON, Bill. (1989) *25 Ways to Quit Smoking*. EUA. Cor, sonoro, 5 minutos.

PLYMPTON, Bill. (1991) *Plymptoons*. EUA: MTV Networks. Cor, sonoro, 6 minutos.

PLYMPTON, Bill. (1992) *The Tune*. EUA: October Films. Cor, sonoro, 69 minutos.

PLYMPTON, Bill. (1991) *The Wiseman*. EUA. Cor, sonoro, 5 minutos.

PLYMPTON, Bill. (1991) *Push Comes to Shove*. EUA: Big Man Pictures Corp. Cor, sonoro, 6 minutos.

PLYMPTON, Bill. (1997) *I Married a Strange Person!*. EUA: Italtoons e Lions Gate Entertainment. Cor, sonoro, 73 minutos.

PLYMPTON, Bill. (2001) *Murant Aliens*. EUA: Plymptoons. Cor, sonoro, 81 minutos.

PLYMPTON, Bill. (2004) *Hair High*. EUA: Plymptoons. Cor, sonoro, 78 minutos.

PLYMPTON, Bill. (2004) *Guard Dog*. EUA: Plymptoons. Cor, sonoro, 5 minutos.

PLYMPTON, Bill. (2008) *Idiots and Angels*. EUA: Bill Plympton Studios. Cor, sonoro, 78 minutos.

PLYMPTON, Bill. (2013) *Cheatin'*. EUA: Bill Plympton Studios. Cor, sonoro, 76 minutos.

PLYMPTON, Bill. LUJAN, Jim. (2016) *Revenge*. EUA: Shortcut Films. Cor, sonoro, 75 minutos.

SHINKAI, Makoto. (1998) *Tooi Sekai*. Japão. Preto e branco, sonoro, 1 minuto.

SHINKAI, Makoto. (1999) *Kanojo to Kanojo no Neko*. Japão. Preto e branco, sonoro, 5 minutos.

SHINKAI, Makoto. (2002) *Hoshi no Koe*. Japão. Cor, sonoro, 25 minutos.

SHINKAI, Makoto. (2004) *The Place Promised in Our Early Days*. Japão: CoMix Wave. Cor, sonoro, 91 minutos.

SHINKAI, Makoto. (2007) *Five Centimeters per Second*. Japão: CoMix Wave. Cor, sonoro, 63 minutos.

SHINKAI, Makoto. (2013) *The Garden of Words*. Japão: CoMix Wave. Cor, sonoro, 46 minutos.

SHINKAI, Makoto. (2016) *Your Name*. Japão: CoMix Wave. Cor, sonoro, 106 minutos.

SILBERLING, Brad. (1995) *Casper*. EUA: Universal Pictures. Cor, sonoro, 100 minutos.

SOUSA, Daniel. (1998) *Minotaur*. EUA. Cor, sonoro, 8 minutos.

SOUSA, Daniel. (2005) *Fable*. EUA. Cor, sonoro, 7 minutos.

SOUSA, Daniel. (2007) *The Windmill*. EUA. Cor, sonoro, 2 minutos.

SOUSA, Daniel. (2009) *Drift*. EUA. Cor, sonoro, 2 minutos.

SOUSA, Daniel. (2013) *Feral*. EUA. Cor, sonoro, 13 minutos.

SUGAR, Rebecca. (2009) *Singles*. EUA. Cor, sonoro. 3 minutos.

VANDERVOORT, David. (2010) *Pinched*. EUA. Cor, sonoro, 11 minutos.

WILLIAMS, Richard. (1958) *The Little Island*. Reino Unido: Richard Williams Productions. Cor, sonoro, 33 minutos.

ZEMECKIS, Robert. (1988) *Who Framed Roger Rabbit*. EUA: Buena Vista Pictures. Cor, sonoro, 104 minutos.

ZILBALODIS, Gints. (2010) *Rush*. Letónia. Cor, sonoro, 1 minuto.

ZILBALODIS, Gints. (2012) *Aqua*. Letónia: Bilibaba. Cor, sonoro, 7 minutos.

ZILBALODIS, Gints. (2014) *Priorities*. Letónia: JRRMV. Cor, sonoro, 9 minutos.

ZILBALODIS, Gints. (2014) *Followers*. Letónia: Bilibaba. Cor, sonoro, 7 minutos.

ZILBALODIS, Gints. (2015) *Inaudible*. Letónia. Cor, sonoro, 7 minutos.

ZILBALODIS, Gints. (2017) *Oasis*. Letónia. Cor, sonoro, 17 minutos.

APÊNDICE A

O AUTOCARRO

- Um comboio a passar rápido.
- Uma luta/discussão entre personagens.
- Chuva.
- Uma foto a ser rasgada.
- Porta a bater.
- Sirenes de ambulância.
- Fita de polícia “Do not cross.”
- Mais chuva.
- Guarda chuvas.
- (Um funeral?)
- Uma palmada nas costas.
- O mar.
- Uma ponte.
- Um comboio.
- Uma paragem de autocarro onde o personagem vai esperar.
- O personagem vê a foto rasgada e amarrotada, mas quando vê o autocarro chegar guarda na carteira.
- É a única pessoa na paragem.

APÊNDICE B

- A personagem entra no autocarro.
- O autocarro não tem motorista, mas tem passageiros. Ninguém parece querer saber.
- Personagem observa o lugar vazio. O volante mexe, as portas fecham-se, o autocarro segue o seu caminho.
- Como realmente ninguém parece importado com a situação o personagem para de ficar ali parado a olhar e segue pelo corredor para encontrar um lugar para sentar.
- Alguns dos passageiros (antropomórficos) não parecem ser muito simpáticos.
- O personagem evita fazer contato visual, mas nem sempre funciona e um dos passageiros mostra-se descontente com isso por isso o personagem apressa-se a continuar. O autocarro é bastante comprido.
- Mais à frente há uma cortina que tapa o resto do caminho.
- O personagem passa para lá dela e entra numa zona negra e vazia. Olha para trás e o autocarro de facto continua lá a mover-se do outro lado da cortina.
- Personagem está confusa, mas volta a olhar para o escuro e larga a cortina para continuar.
- Dá uns quantos passos, mas nada muda por isso pára e volta a olhar para trás. A cortina continua lá. Considera voltar, mas um dos passageiros entra também e passa por ele. É o passageiro que ficou chateado antes.
- Fica ainda mais chateado porque o personagem está ali parado no meio do caminho com ar perdido. Dá-lhe um encontrão ao passar e continua mais uns passos e mais à frente abre uma outra cortina e passa para outro espaço.
- Personagem observa isto e fica a olhar por um bocado antes de o seguir.
- Do outro lado há um bar típico de carruagem de comboio e a paisagem é outra.
- Há passageiros a beber o seu café e pequeno almoço e no fundo há uma porta que dá para o fundo da carruagem.
- Personagem olha para o menu. A comida é normal, mas os preços estão numa moeda diferente e que é bastante estranha.
- Os outros passageiros parecem todos saber do que se trata e pagar de acordo, mas o personagem apenas tem dinheiro “normal” nos bolsos. Quando o retira para olhar o passageiro mais próximo olha-o com estranheza por isso o personagem esconde o dinheiro outra vez e afasta-se do balcão de bar.
- Enfia-se pelo meio de duas mesas para ir ver a vista em vez, confuso de que a paisagem é outra completamente diferente. Estão à beira mar e por vezes as ondas batem contra o vidro. (A água tem uma cor não natural?)
- Assusta-se um pouco a primeira vez que acontece, mas depois olha mais perto e eventualmente olha para a porta no fundo da carruagem outra vez.
- Na “varanda” do lado de fora está outro humano de costas a ver a vista passar.
- Tira a carteira do bolso à pressa e tira de lá uma foto rasgada com um indivíduo parecido, mas não pode ter a certeza porque o outro está de costas.
- Tenta aproximar-se e passar pelas pessoas. Com cuidado para não irritar o passageiro de antes, mas quando chega à porta e a tenta abrir esta não abre.

- Tenta várias vezes sem sorte e o indivíduo lá fora acaba por reparar e olha para trás. Sorri-lhe e destranca a porta do outro lado, mas quando o personagem a abre, tudo o mesmo, mas não está lá ninguém afinal.
- Sai confuso e olha de novo para a foto e confirma-se que era a tal pessoa e por isso olha a toda a volta em sua procura. Fica um bocado atordoado com a sua ausência.
- Um dos passageiros sai para fumar e tenta perguntar-lhe se viu o outro, mas o passageiro só abana a cabeça que não.
- Personagem fica desencorajado e frustrado e guarda a foto, mas ao fazê-lo esta voa-lhe da mão. Pânico.
- Tenta apanhar e quase cai, mas o passageiro que veio fumar agarra-o e puxa-o de volta para segurança. Isto chama a atenção de algumas pessoas lá dentro.
- Malta fica preocupada e meio em alvoroço porque não perceberam bem a situação. Pensam que se tentou atirar e trazem-no para dentro e sentam-no para lhe dar água.
- O personagem tenta explicar que não se passou nada. Não estava a tentar matar-se nem nada e tenta falar da outra pessoa, mas já não tem a foto.
- Fica mais deprimido por isto, o que não serve para convencer ninguém, e até o passageiro chateado de antes lhe vem dar uma palmadinha nas costas.
- O personagem fica emocional porque não encontra o outro lá começa a derramar umas quantas lágrimas e o passageiro lá o tenta confortar com um ar de quem não é pago o suficiente para isto.
- Eventualmente uma das lágrimas cai dentro do copo de água e faz transição para o mar que por sua vez faz transição para o autocarro a ir embora na estrada e na paragem está o personagem e o passageiro zangado. É uma paragem um bocado no meio do nada.
- O passageiro zangado sabe para onde quer ir, mas o personagem esta so ali com ar perdido e o passageiro tenta deixá-lo ali, mas acaba por rolar os olhos, suspirar e agarrar no braço do outro para o trazer com ele, tentando explica-lhe que a cidade é para ali.
- O personagem la se deixa arrastar, mas olha para trás e vê lá o outro humano sentado à beira mar e por isso tenta largar-se para ir a correr nessa direção. O passageiro olha e não vê lá nada só o tonto do personagem a ir tentar atirar-se para o mar.
- Fica a ver porque realmente não lhe pagam o suficiente para isto.
- Está sozinho o outro humano.
- Um homem deita fora as garrafas de bebidas alcoólicas antes de apanhar uma moldura do chão no meio da confusão e a pôr sobre a mesa de cabeceira. Senta-se no canto da cama onde dorme o personagem e move a mão para lhe puxar o cabelo da cara numa festa. Suspira.

Monstro do mar - mordida - qualquer coisa qualquer coisa - ir para cidade - sair a noite ver estrelas lol? - fechar os olhos - estar num sito vazio o outro humano desvanecesse - transição para o mundo real

- Tenta apanhá-la, mas ao fazê-lo desequilibra-se e cai da plataforma/varanda, mas não aterra no chão. Em vez disso cai pelo “vazio” que tem um aspeto um bocado espacial. Uma estrela muito brilhante (?) cai na distância. Lá em baixo está a terra com paisagem e luzes. No momento seguinte o personagem emerge da água do mar que tinha estado a ver da carruagem do comboio.
- Por sorte não é longe de terra e em pânico nada em direção a ela. Sai encharcado.

Estou a tentar encontrar alguém

- Pessoa/criatura ao balcão pergunta-lhe se quer beber alguma coisa, mas pouco depois é anunciada uma paragem. Alguns passageiros levantam-se e preparam-se para sair.
- O passageiro chateado está no mesmo barco, mas quando vê toda a confusão do personagem pergunta se não é ali que ele sai também. Costuma ser sempre assim.
- O personagem sabe lá, mas decide arriscar e mesmo que não quisesse é meio que arrastado para fora pela porta ao fundo da carruagem.
- Sítio mistério ainda não pensei nesta parte, mas o personagem ganha coragem e pergunta ao passageiro chateado para onde os outros como ele costumam ir.
- O fim?

APÊNDICE C

CENA 1

- Um céu cinzento e pessoas a passar de guarda chuva.
- Um comboio a abrandar.
- Luzes de emergência de uma ambulância.
- Uma fita de polícia a ser esticada.

CENA 2

- Um telemóvel onde alguém passa fotos de um acontecimento de família e desliga o ecrã (bloqueia-o) quando chega a uma foto de um tronco nu de um tipo.
- O personagem está sentado numa paragem de autocarro numa rua vazia. Há poças de água, mas já não chove.
- Passado um bocado chega o autocarro e ele levanta-se para fazer sinal para ele parar.
- A personagem entra no autocarro.
- O autocarro não tem motorista, mas tem passageiros. Ninguém parece querer saber.
- Personagem observa o lugar vazio. O volante mexe, as portas fecham-se, o autocarro segue o seu caminho.

CENA 3

- Como realmente ninguém parece importado com a situação o personagem para de ficar ali parado a olhar e segue pelo corredor para encontrar um lugar para sentar.
- Os lugares estão todos ocupados e alguns dos passageiros (animais antropomórficos) não parecem ser muito simpáticos.
- O personagem evita fazer contato visual, mas nem sempre funciona e um dos passageiros mostra-se descontente (lobo) com isso por isso o personagem apressa-se a continuar. O autocarro é bastante comprido.
- Cambaleia um bocado por o autocarro fazer uma curva.
- Mais à frente há uma cortina que tapa o resto do caminho.

CENA 4

- O personagem passa para lá dela e entra numa zona negra e vazia. Isto surpreende-o e olha para trás e o autocarro de facto continua lá a mover-se do outro lado da cortina.
- Personagem confusa, mas volta a olhar para o escuro e larga a cortina para continuar.

- Dá uns quantos passos, mas nada muda por isso pára e volta a olhar para trás. A cortina continua lá. Considera voltar, mas um dos passageiros entra também e passa por ele. É o passageiro que ficou chateado antes.
- Fica ainda mais chateado porque o personagem está ali parado no meio do caminho com ar perdido. Dá-lhe um encontrão ao passar e continua mais uns passos e mais à frente abre uma outra cortina e passa para outro espaço.
- Personagem observa isto e fica a olhar por um bocado antes de o seguir.

CENA 5

- Do outro lado há um café/bar que faz parte de uma estação de comboios.
- Há passageiros a beber o seu café e pequeno almoço e no fundo há uma porta que dá para as plataformas.
- Personagem olha para o menu. As imagens de comida, texto e os preços estão representados de uma forma pouca natural e elegível.
- Os outros passageiros parecem todos saber do que se trata e pagar de acordo, mas o personagem apenas tem dinheiro “normal” nos bolsos. Quando o retira para olhar o passageiro mais próximo olha-o com estranheza por isso o personagem esconde o dinheiro outra vez e afasta-se do balcão de bar.

CENA 6

- Enfia-se pelo meio de duas mesas para sair do café, confuso por para lá da porta se encontrar numa estação de comboio que é completamente diferente de onde estava antes e não faz sentido nenhum estar a acontecer.
- Pelo meio das criaturas repara que do outro lado dos carris na plataforma em frente se encontra outro humano como ele. Esta de costas e só repara na cor de cabelo, mas apressa-se a tirar o telemóvel do bolso para procurar uma foto (as fotos estão alteradas), olhando de um para o outro para não o perder de vista, movendo-se por entre as pessoas para ficar mais perto e chama-o também. Quando se vira a cara está “riscada” e irreconhecível.
- Uma voz de informação diz que um comboio está prestes a chegar.
- Nesse momento ele quase dá um passo a mais e corre o risco de cair nos carris, mas o personagem zangado agarra-o pela parte de trás da roupa e puxa-o para a segurança.
- Fica confuso e chateado, mas agora as criaturas estão a entrar e sair do comboio e quando finalmente este se vai embora o outro humano já não lá está.

CENA 7

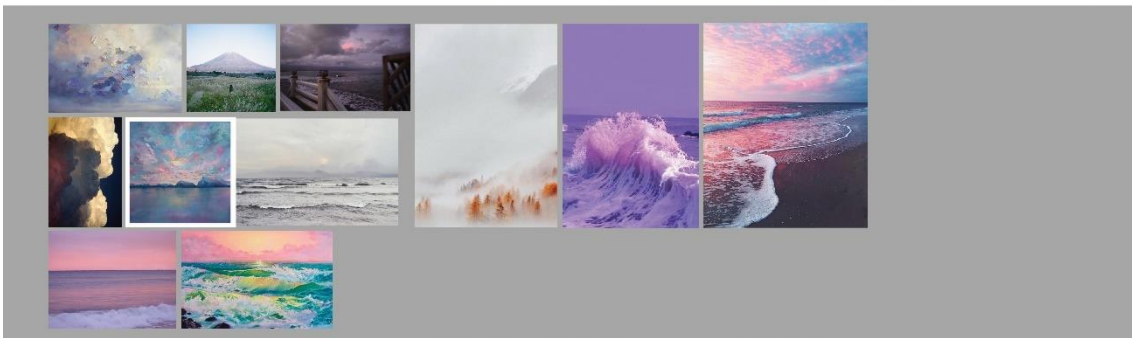
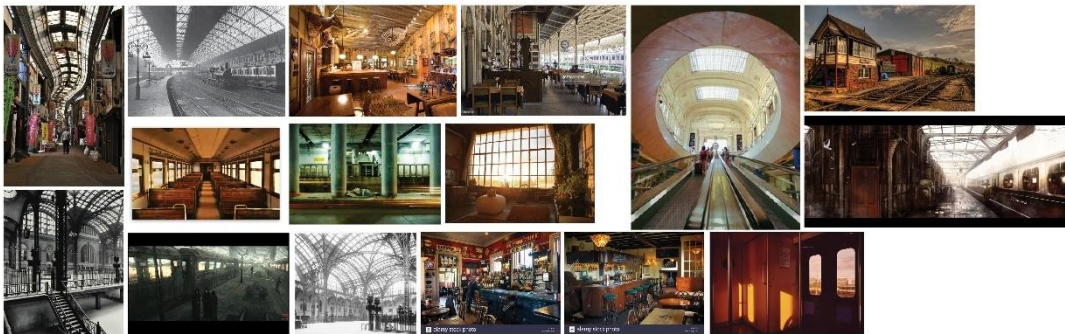
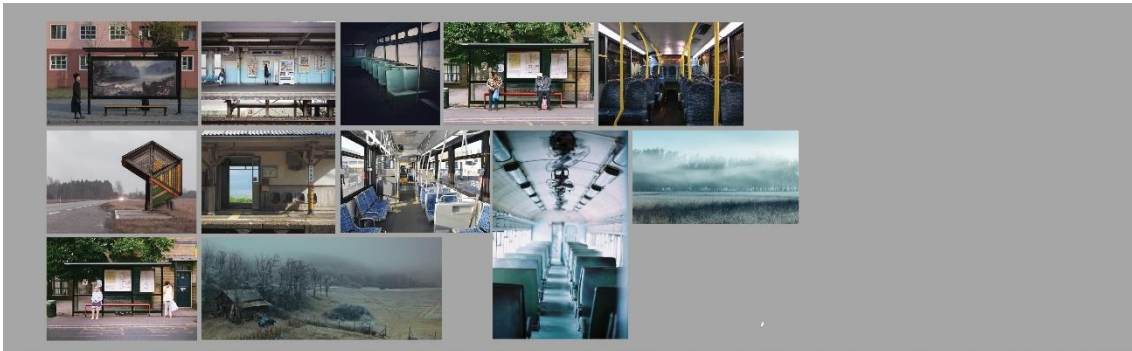
- No seu lugar está uma paisagem do mar e de uma praia vasta e vazia onde só está ele, uma porta, e o personagem zangado que olha com preocupação. Já não está zangado e faz-lhe uma carícia na cara e o personagem relaxa. Partilham um abraço.

- O personagem chora escondido e a criatura olha para a paisagem, uma tempestade a começar a formar-se sobre o oceano e por isso ele com cuidado afasta o personagem e guia-o para a porta.

CENA 8

- Voltam para o autocarro e são os dois humanos e é tudo humano e o passageiro leva-o a sentar-se e depois o personagem encosta a cabeça no ombro do outro.
- FIM

APÊNDICE D



APÊNDICE E

AMOSTRA

