

A Importância do Surrealismo na Animação
em *Jornada de Papel*
Emanuel Pereira de Oliveira

09/2021

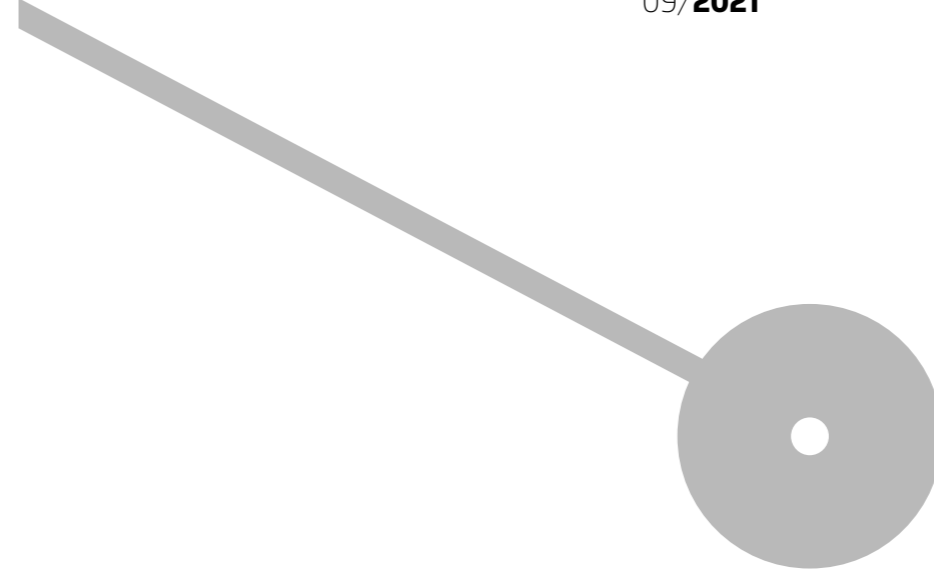
Emanuel Pereira de Oliveira

. A Importância do Surrealismo na Animação em *Jornada de Papel*

A Importância do Surrealismo
na Animação em *Jornada de
Papel*

Emanuel Pereira de Oliveira

09/2021



Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Emanuel Pereira de Oliveira

A Importância do Surrealismo na Animação em *Jornada de Papel*

Trabalho de Projeto
Mestrado em Comunicação Audiovisual
Orientação: Prof. Doutor Filipe Martins
Coorientação: Prof. Doutor Filipe Lopes

Vila do Conde, setembro de 2021

Emanuel Pereira de Oliveira

A Importância do Surrealismo na Animação em Jornada de Papel

Trabalho de Projeto
Mestrado em Comunicação Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof.^a Doutora Olívia Marques da Silva
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Orientador

Prof. Doutor Filipe Martins
Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Arguente

Prof. Doutor Pedro Mota Teixeira
Professor Adjunto – Instituto Politécnico do Cávado e do Ave

Vila do Conde, outubro de 2021

RESUMO

O cinema de animação tem vindo a tornar-se uma modalidade relativamente acessível da expressão cinematográfica, sobretudo ao longo das últimas décadas, em que assistimos a um *boom* na produção de curtas-metragens independentes. Se, nos seus primórdios, a produção de cinema de animação estava reservada às grandes produtoras, existe atualmente uma maior facilidade no acesso não apenas a *softwares* dedicados à animação como também a equipamentos (câmaras de alta resolução, computadores pessoais com grande capacidade de processamento, interfaces de desenho gráfico, equipamentos de captura de movimento, etc.). Há também um acesso facilitado a informações e tutoriais de animação disponibilizados através das diversas plataformas *online*. Esta maior acessibilidade dos meios e das técnicas tem contribuído para a crescente popularidade do cinema de animação e para o seu maior relevo no contexto cinematográfico.

Pela sua própria especificidade visual, o cinema de animação convida-nos, de um modo especialmente evidente, a suspender a relação com o real, permitindo libertar o imaginário humano. Ao longo deste ensaio, falaremos da importância do surreal e do onírico na criação dos mundos narrativos e imagéticos da animação. A partir da análise de alguns exemplos históricos (desde o cinema clássico da Disney às tendências experimentais do cinema independente de animação), passando pela referência a alguns conceitos da psicologia da percepção (como o de “Uncanny Valley”), questionaremos as formas pelas quais a imaginação e o real se relacionam através da animação, com vista a uma clarificação da importância da fantasia na animação, mas também da animação na fantasia.

PALAVRAS-CHAVE: Surrealismo; Fantasia; Animação; Onírico.

ABSTRACT

The animation cinema has been developing to become an approachable way of cinematography expression, mainly in the last few decades, where we experienced a boom in the production of independent animation films. If in its first moments, animation was reserved to big production companies, since they required a considerable amount of equipment and manpower; but, at the moment, there is an easy access not only to the software dedicated to animation production but also to the equipment (high resolution cameras, personal computers with high processing, graphic design interfaces and motion-capture devices, etc.).

There is also a free access to information and learning of how to do animation, with tutorials available in every online platform. This free access to equipment and techniques has been one of the main reasons why there is a rise in popularity in animation films and their crescent in cinematography importance.

Because of its visual specificity, the animation cinema invites us, in a clearly understandable way, to suspend our relationship with what we think is real, allowing us to tap into the human imagination. Through this article will approach the importance of the surreal and the oneiric in the creation of the narrative worlds of animation. Through an analysis of some historical examples (from classical Disney to experimental tendencies of the independent animation production), going through some psychological concepts of human perception (like the concept of “Uncanny Valley”), we will question the ways the real and the imaginary have a relation with the animation world, with the objective of clarifying the importance of fantasy in animation, but also of animation in fantasy.

KEYWORDS: Surrealism; Fantasy; Animation; Oneirism

ÍNDICE DE CONTEÚDOS

INTRODUÇÃO	10
PARTE I – ESTADO DA ARTE: Fantasia e Animação	14
CAPÍTULO UM: ENTENDENDO OS CONCEITOS.....	15
1.1. Introdução aos termos.....	15
1.2. Interdependência dos conceitos.....	17
CAPÍTULO DOIS: O PAPEL DA FANTASIA NA ANIMAÇÃO	20
2.1. Fantasia e o surrealismo.....	20
2.2. Uncanny Valey, A hiper-realidade das histórias	26
2.3. A fantasia animada e o público-alvo	30
PARTE II – A Curta-Metragem <i>Jornada De Papel</i>	34
CAPÍTULO TRÊS: A FANTASIA NA CURTA-METRAGEM <i>JORNADA DE PAPEL</i>	35
3.1. História, personagens e cenários.....	35
3.2. Referências visuais.....	38
CAPÍTULO QUATRO: OPÇÕES TÉCNICAS E CRIATIVAS.....	40
4.1. Metodologias de exploração narrativa	40
4.2. Criação da narrativa	42
4.3. Decisões estilísticas.....	44
CAPÍTULO CINCO: DIÁRIO DE DESENVOLVIMENTO	48
5.1. Organização da produção da curta-metragem.....	48
5.2. Primeira fase – Da aprendizagem 3D à edição	49
5.3. O progresso do trabalho no 3D.....	54
5.4. Segunda fase – A transição para o 2D	55
5.5. O progresso no 2D	60

5.6. A cor na obra.....	65
5.7. O som em <i>Jornada de Papel</i>	68
5.8. A importância da música na compreensão da obra	70
CONCLUSÃO	72
BIBLIOGRAFIA	74
FILMOGRAFIA.....	78

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1- Fantastic Fest. Do filme Bobby Yeah (2011). Retirado de https://fantasticfest.com/films/bobby-yeah	24
Figura 2. Willie Bouwer, François Human. (2017) Hypothetical graph of data that according to Mori's theory will show the uncanny valley. Acedido através do link https://www.researchgate.net/figure/Hypothetical-graph-of-data-that-according-to-Moris-theory-will-show-the	27
Figura 4. MovieClips (2010). Shrek (2001) - Love in the Air Scene (7/10). Extraído do link https://www.youtube.com/watch?v=xvZRXcg4iS8	29
Figura 5. OkCounsell. (2020). Initial Draft of Princess Fiona from Shrek. Acedido através https://mountiesbiomontclair.blogspot.com/2020/06/the-uncanny-valley-why-we-are-afraid-of.html	29
Figura 6. Agência da curta-metragem. (2020). Imagem do filme "A Menina parada" (2021). Acedido através http://agencia.curtas.pt/filmes/show/525	39
Figura 10. Teste de personagem em "Jornada de Papel" (2021).....	43
Figura 11. Design de personagem em "Jornada de Papel" (2021).....	43
Figura 8. Rotoscopes From Disney Animated Films Superimposed With Their Real-Life Models. (2013). Imagem encontrada no seguinte link, acedido no dia 20/08/2021 https://laughingsquid.com/rotoscopes-from-disney-animated-films-superimposed-with-their-real-life-mode	45
Figura 7 .Rotoscopes From Disney Animated Films Superimposed With Their Real-Life Models. (2013). Imagem encontrada no seguinte link, acedido no dia 20/08/2021 https://laughingsquid.com/rotoscopes-from-disney-animated-films-superimposed-with-their-real-life-mode	45
Figura 9. Frame da curta-metragem “Jornada de Papel” (2021) de Emanuel de Oliveira e Maria Ana Marques.....	47
Figura 12. Modelo 3D do barco	50
Figura 13. Modelo de Personagem 3D.....	51
Figura 14. Demonstração na timeline da personagem Monty no software Blender.....	52

Figura 15. Posição das Câmaras que acompanham Monty.....	53
Figura 16. Comportamento dos riscos nas personagens. Do lado esquerdo a personagem calma. Do lado direito a personagem assustada.	56
Figura 17. Diferenças na profundidade de campo. Lado esquerdo, uso dos 3 traços. Lado direito uso de 4 traços diferentes.....	57
Figura 22. Dados gerais de horas investidas, número de frames e média de horas por plano de cada cena da obra.	60
Figura 23. Número de frames de cada plano e organização de planos por cenas.	63
Figura 19. À esquerda, um estudo da cor e movimento do rio. À direita o resultado final.	66
Figura 20. Exemplo da textura aplicada por cima de cada plano.	67
Figura 21. Exemplo da textura aplicada a um plano.....	68

INTRODUÇÃO

Há muito que a fantasia, o surreal e o maravilhoso fazem parte do imaginário humano, representado nas artes com elevada frequência. Esta relação entre arte e o maravilhoso já foi incansavelmente estudada por Freud quando este refere que

The artist is an incipient introvert who is not far from being a neurotic. He is impelled by too powerful instinctive needs. He wants to achieve honor, power, riches, fame and the love of women. But he lacks the means of achieving these satisfactions. So like any other unsatisfied person, he turns away from reality, and transfers all his interests, his libido, too, to the elaboration of his imaginary wishes, all of which might easily point the way to neurosis (Freud, 2015, p. 360)

Deste modo, e sendo o cinema de animação uma forma de arte, podemos depreender que, de certa maneira, a animação também transparece estes impulsos instintivos.

A relação entre animação e fantasia tem sido aprofundada por diversos autores. Holliday e Sergeant, por exemplo, na sua obra *Fantasy/Animation* (2018), apresentam os seus argumentos com base num conjunto de exemplos, defendendo que é impossível separar a animação da fantasia e que estas vivem uma para a outra (p. 14). Os autores apontam vários exemplos de filmes como *Alice's Adventures in Wonderland* (Geronimi, Clyde; Jackson, Wilfred; Luske, Hamilton, 1951) - um filme cuja essência é já bastante surrealista - e revelam os momentos em que dominam a fantasia e a animação, ou mesmo quando ambas se cruzam. Exploraremos então, no primeiro subcapítulo, a ligação entre estes dois termos e a interdependência de ambos os conceitos, interdependência essa que não os torna opostos, mas também não necessariamente complementos um do outro. Percebemos, assim, que a fantasia e a animação trabalham lado a lado sem chegarem a um equilíbrio perfeito.

Após entendermos a diferença entre fantasia e animação e a importância umbilical entre estes dois termos, poderemos compreender com clareza a dificuldade de os separar.

Com a difícil separação dos termos, nos subcapítulos seguintes iremos aprofundar possíveis razões para tal acontecimento. Levantaremos duas possíveis razões para esta ligação entre fantasia e animação. Na primeira instância, abordaremos a

importância do surrealismo na animação. O surrealismo dita a libertação do subconsciente que, soberano, nos leva a uma dimensão profunda da experiência humana, que pode ser considerada igualmente verdadeira e real. “Surrealism is based on the belief in the superior reality of certain forms of previously neglected associations, in the omnipotence of dream, in the disinterested play of thought.” (Breton, 1969, p. 26)

Pegando no surrealismo, tentaremos ligar esta liberdade de pensamento à fantasia que encontramos na animação, tentando esclarecer a importância desta através dos princípios surrealistas. Após a assimilação de todos os conceitos referidos, analisaremos como caso de estudo a curta-metragem *Destino* (Monfery, Dominique, 2003), tentando compreender de que forma o surreal é imaginado na animação. Tomando como exemplo o filme, produzido por Walt Disney, levaremos a fantasia para as fábulas e folclore europeu através das animações deste grande estúdio, que permite ao espectador imaginar, através da animação, um mundo de possibilidades que não se prendem às leis da realidade.

No subcapítulo seguinte, tomamos um ponto totalmente diferente. Se anteriormente seguimos esta importância entre fantasia e animação de um ponto de vista artístico, passaremos agora a seguir um ponto de vista técnico. Falaremos do *Uncanny Valley*, termo introduzido pela primeira vez por Masahiro Mori, pensador da robótica, que defende a existência de uma fronteira que nunca deve ser atravessada na robótica. Mori sugere que quanto mais realistas forem os corpos artificiais “vivos” (ou seja, de robôs, personagens animados, etc.), mais empáticos eles parecerão para os seres humanos reais (que os consideram afáveis), até alcançar um ponto em que as criaturas artificiais se tornam tão reais e com traços tão humanos (mas não totalmente) que, de repente, evocam estranheza em vez de empatia (Tinwell, 2015, p. 27). “The graph predicts that as something looks more human it also looks more agreeable, until it comes to look so human, we start to find its nonhuman imperfections unsettling” (MacDorman & Ishiguro, 2006, p. 297). Ao longo deste capítulo, será explicada a necessidade de, na animação, se deixar o real irreal.

Espera-se ainda dar a entender a importância da fantasia e do seu conjunto de regras na fuga do *Uncanny Valley*. Quando isto acontece, este conceito já não se verifica. Esperamos concluir, neste subcapítulo, a real importância do *Uncanny Valley* na animação, pegando em alguns exemplos de animações feitas ao longo dos anos.

Concluiremos a primeira parte do ensaio abordando a perspectiva do recetor da animação. Se até então nos tínhamos focado na importância da fantasia na animação do ponto de vista do emissor (o autor da obra cinematográfica), trataremos agora da importância destes dois termos para o público-alvo da animação: as crianças. Neste novo capítulo, falaremos da psicologia infantil e da difícil diferenciação entre o real e fantasioso para as crianças, e do modo como a animação promove esta dificuldade em diferenciar o mundo real do imaginário, sem deixar, contudo, de promover também a criatividade. Espera-se, no final do capítulo, compreender por que razão se torna aliciante a animação para as crianças.

Na segunda parte, no terceiro capítulo, estabeleceremos uma ligação entre os termos aprendidos da fantasia e animação da parte I e estudo de caso da curta-metragem *Jornada de Papel*, realizada em conjunto com este ensaio, para falar de como a influência da fantasia é trazida para a história, personagens e técnicas da animação.

Aplicaremos ainda conhecimentos previamente adquiridos para expor de que forma o surrealismo (a nível de automatismo psíquico) influenciou a obra e de que forma o subconsciente fica representado nesta, através da simbologia que tão importante é para este movimento artístico. Abordaremos a simbologia da obra *Jornada de Papel* e a importância dos signos para a compreensão da narrativa.

Através deste capítulo, espera expor-se alguma luz na razão por trás da psique criadora do cinema de animação e nas possíveis razões pelas quais tantas animações possuem, na sua génese, algum tema de raiz fantasiosa.

Nos capítulos seguintes da segunda parte, falaremos do lado técnico da curta-metragem de animação *Jornada de Papel*. Explicaremos o significado de rotoscopia e a sua importância nesta animação, através das decisões relativas ao uso da cor, ao traço e ao aspeto visual na sua globalidade. O lado técnico será dividido em duas vertentes: o lado 3D e o lado 2D da animação. Serão também explicados os diferentes processos de cada uma das fases e a sua importância no aspeto final da obra, recorrendo também a um conjunto de dados criados durante o processo da animação, com um registo de horas e tempo passado em cada fase do projeto.

Referiremos ainda o aspeto sonoro, que, com recurso a *foleys*, tornou o mapa sonoro mais interessante e dinâmico. Finalmente, destacaremos ainda o papel

importante da música ao longo da animação, demonstrando de que forma esta evolui no decorrer do percurso.

PARTE I – ESTADO DA ARTE: FANTASIA E ANIMAÇÃO

CAPÍTULO UM: ENTENDENDO OS CONCEITOS

1.1. Introdução aos termos

Por animação compreendemos o termo utilizado por Luís Nogueira na sua obra *Géneros Cinematográficos*, onde refere “a animação não é a arte do desenho que se move, mas, antes, a arte dos movimentos que são desenhados”. (Nogueira, 2010, p. 59)“. Referindo ainda que” a animação, cuja propensão para o maravilhoso assegura à imaginação um papel absolutamente fulcral no seu processo criativo e na sua pluralidade estética” (Nogueira, 2010, p. 6)

Revela assim que a animação “prestar-se-ia, por isso, a conviver pacificamente com uma certa impressão de irrealidade” (Nogueira, 2010, p. 59).

De um ponto de vista técnico, esta é um género onde as imagens do filme são primariamente criadas por computador ou à mão, usando a principal técnica de *stop-motion* e onde as personagens são dobradas por atores.

Luís Nogueira associa a fantasia às narrativas e relações visuais onde a “causalidade mais se afasta das premissas realistas e das leis comuns do quotidiano” (Nogueira, 2010, p. 27). O fantástico está ligado ao sobrenatural e ao surreal e possui leis completamente diferentes das leis humanas, isto é, as leis do nosso mundo real e quotidiano, apoiando-se, no entanto, em personagens reais (filmadas usando atores reais) que habitam mundos imaginados, com situações que transcendem as regras do nosso mundo normal (American Film Institute, 2003).

Tal separação apresentada é, na verdade, muito ténue. Conseguimos compreender que ambos os termos coincidem, pois ambos criam mundos fora do normal.

Segundo o *website* do American Film Institute, que revela os filmes mais marcantes entre os mais importantes géneros cinematográficos, conseguimos entender a difícil separação entre fantasia e animação.

Em ambos os exemplos dados dos 10 filmes mais importantes de cada género, podemos encontrar, na lista de fantasia, filmes como *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Jackson, Peter, 2001) e *King Kong* (*idem*, 2005). Na sua essência, ambas as obras contêm aspetos de animação, como o uso de *CGI* (*Computer Generated Imagery*),

que, pelo termo referido, pode ser enquadrado na animação. Da mesma forma, nos exemplos apresentados relativamente aos 10 melhores filmes de animação, todos eles contêm em si aspetos fantásticos, que podem não ser gravados com atores reais, mas que incorporam realidades que transcendem o nosso mundo normal.

Sendo assim, em vez de criar uma clara distinção entre animação e fantasia, a explicação dos termos faz uma separação turva entre estes, que, em si, são bastante codependentes (Holliday & Sergeant, 2018, p. 16).

O que estas listas, na verdade, representam são filmes que não só pertencem a um dos géneros como também se integram no outro, podendo ser, assim, considerados fantasia e animação. Isto ilustra a verdadeira relação entre os dois termos e sustenta que há uma relação correlativa entre estudos de fantasia e animação que ainda não foi estabelecida no discurso académico existente.

Yet if fantasy films are usually animated, and usually animated films are fantasies, then the obviousness of this connection is perhaps deceptive, obscuring rather than highlighting the complex set of possible relationships that can exist between fantasy and animation (Holliday & Sergeant, 2018, p. 14).

Podemos ainda discutir o verdadeiro significado de animação, pois esta é geralmente vista como um género, apesar de certos académicos considerarem a animação não um género mas um meio. Brad Bird, realizador de sucessos da animação como *Ratatouille* (2007), *The Iron Giant* (1999) ou *The Incredibles* (2004) refere numa entrevista dada a Harvey Deneroff em 1997 que “animation is not a *genre*. It is a method of storytelling” (Deneroff, 2012).

Sendo assim, tal divisão do AFI (American Film Institute) induz-nos em erro face a tal afirmação de dependência entre ambos os termos.

Da mesma forma, a fantasia, tal como outros géneros, não possui em si códigos semânticos e sintáticos que facilmente a distingam como género, sendo mais considerada um impulso ou “modo” (Holliday & Sergeant, 2018, p. 18).

Portanto, se a animação não é um género, mas sim um método de contar histórias que está disponível para todos os verdadeiros géneros; e a fantasia não é um género mas sim um “modo” em que podemos encontrar em diversos géneros, então a fantasia e a animação têm uma relação tão abrangente que se torna quase impossível encontrar o seu limite.

1.2. Interdependência dos conceitos

Como referido acima, animação e fantasia, que compreendemos agora como não-gêneros, têm as suas fronteiras muito diluídas. Não é possível, tomando filmes como exemplo, perceber onde termina e começa cada uma delas.

A interdependência de ambos os termos é historicamente visível nos seus primórdios. Esta abordagem à fantasia ou animação, na qual uma destas categorias é dotada de uma determinada autoridade e domínio, é facilmente exemplificada na receção académica de Georges Méliès. Este realizador é muitas vezes designado como o “pai” da fantasia no cinema, referido por David Robinson como o “pai da fantasia cinematográfica”, e por Hans Richter como o “pai do filme fantástico” (Robinson, 1993, p. 22).

Em Méliès, a câmara toma o ponto de vista do espectador de um teatro, permanecendo em plano geral, como se estivesse a observar a ação de um palco. E, na verdade, com todo o espetáculo criado por Méliès através dos seus jogos de edição, fumos, luzes e espetáculo cénico, a câmara assume ali a função de um mero registo que acompanha o seu génio incomparável.

Se os filmes de Méliès são mergulhados em fantasia e no maravilhoso, os aspetos técnicos criados por este tornaram-no também um dos pioneiros no cinema de animação, devido à aplicação da técnica de *stop motion*, que consiste em gravar imagem por imagem para criar situações impossíveis de acontecer na nossa realidade (porém verossímeis, como já falamos anteriormente, na animação e na fantasia): por exemplo, transformar uma mulher num esqueleto, como acontece no pequeno filme *Escamotage d'une Dame au Théâtre Robert Houdin* (1896) ou criar quatro cabeças colocadas em duas mesas, como no filme *Un Homme De Têtes* (1901). Concluimos, assim, que a animação em Méliès é usada como meio técnico para atingir um fim, e a fantasia surge como um modo de expressar os seus mais ousados pensamentos e sonhos. Apesar de tudo, não é claro se terá vindo primeiro a animação ou a fantasia, se terá sido Méliès o homem que usou pela primeira vez a animação para contar as primeiras histórias de fantasia, ou o homem que usou histórias de fantasia para desenvolver técnicas de animação pioneiras. Infelizmente, não é possível assumir qualquer uma destas posições sem primeiro

surgirem questões sobre qual destes dois termos assume precedência, qual é o meio e qual o modo, qual é o método e qual é o resultado (Holliday & Sergeant, 2018, p. 24).

Esta dinâmica entre fantasia e animação continua ao longo da história do cinema, não sendo clara a tão requerida distinção entre os termos. Pretende-se, assim, situar a animação e a fantasia em conjunto, de forma que não se hierarquizem ou priorizem as partes do todo da fantasia animada, mas que, em vez disso, se coloque cada categoria numa base mais equilibrada e igualitária. De facto, em grande parte das vezes, a delimitação de cada um destes termos não é relevante para a devida apreciação das obras, sendo só necessário compreender a importância da ligação (quase que umbilical) entre a animação e a fantasia.

A animação tem vindo a sofrer uma ligação ao género da fantasia ao longo da história do cinema; por exemplo, por meio dos inovadores truques usados por Ray Harryhausen em *Jason and the Argonauts* (Chaffey, Don, 1963), que foram desenvolvimentos vanguardistas na área do cinema de animação, onde a animação coloca personagens em movimento juntamente com a presença de atores reais. Os requisitos para a animação nestes filmes têm duas vertentes que é importante referir: por um lado, novos desenvolvimentos tecnológicos levam a que haja uma necessidade de criar um mundo que é visivelmente diferente da realidade, com criaturas fantásticas voando através de mundos sobrenaturais enquanto cumprem tarefas mágicas; e, por outro lado, pretendem fazer com que estas personagens, eventos e mundos desconhecidos pareçam tão realistas quanto possível. Este aparente paradoxo, mais uma vez, é congruente com a caracterização mais básica do cinema de fantasia: a sua relação ambivalente com a realidade. Tzvetan Todorov definiu o fantástico pela sua relação básica entre o real e o imaginário, caracterizado pela introdução do sobrenatural nas suas narrativas, o fantástico assenta entre os polos do maravilhoso e o estranho em vez de ser um género próprio (Holliday & Sergeant, 2018, p. 77).

O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um género vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural. (Todorov, 2013, p. 19)

Semelhante à definição dada para o “género” da fantasia, a animação também tem a habilidade de turvar as fronteiras entre o real e o artificial. Embora tanto a fantasia como a animação partilhem uma qualidade transitória, o seu papel crucial como formas sobrepostas de entretenimento popular exige que funcionem ao lado das teorizações tradicionalmente realizadas do cinema narrativo de Hollywood como meio de envolvimento emocional e psicológico.

CAPÍTULO DOIS: O PAPEL DA FANTASIA NA ANIMAÇÃO

2.1. Fantasia e o surrealismo

Compreendendo então a difícil separação entre fantasia e animação, neste próximo subcapítulo tentaremos compreender uma das principais razões que possam explicar tal dificuldade.

O cinema fantástico é, na sua génese, um cinema muito difícil de precisar e cujas fronteiras cinematográficas se torna difícil explicar. Luís Nogueira refere:

Se a causalidade é, na concepção clássica e mais convencional da narrativa, uma das suas características fundamentais e um dos factores decisivos para a sua inteligibilidade, assegurando as necessárias condições de verosimilhança ou veracidade, o filme fantástico é aquele onde essa mesma causalidade mais se afasta das premissas realistas e das leis comuns do quotidiano. Aqui, as relações de causa-efeito como as conhecemos são constantemente desafiadas: seja na mente das personagens seja na mais reconhecível banalidade, tudo acaba por, a certo momento e em certas condições, se tornar possível. (2010, p. 33)

Do mesmo modo, os instigadores que deram início ao movimento surrealista tinham por principal objetivo o interesse em explorar a conjunção, o ponto de contacto, entre os diferentes reinos da existência (Richardson, 2006, p. 10).

Apesar de, numa primeira instância, ambos os termos terem em si algumas semelhanças, na verdade, há algumas diferenças que os distinguem.

David Hopkins refere que:

The afterlife of Dada and Surrealism is a subject in its own *right and* can only be touched on schematically here. Art, literature, and ideas in general, as well as advertising, film, and TV, were affected by the movements to such a degree that one would virtually end up writing a history of post-1945 culture. (Hopkins, 2004, p. 146)

Hopkins esclarece que, apesar de o movimento surrealista ter, em si, uma vida muito curta, com o seu início oficial em 1924 e um final estimado durante o período da Segunda Guerra Mundial (1939 a 1945), o movimento nunca perdeu a sua força total (Voorhies, 2004).

O surrealismo é um dos movimentos que mais marcaram do século XX. Um dos seus fundadores, André Breton, considerava o movimento como sendo "pure psychic automatism" (Breton, 1969, p. 26), isto é, um puro automatismo psíquico.

Breton, ao aplicar no manifesto esta expressão, pretendia revelar o seu interesse em expressar, quer seja verbalmente, quer seja pela escrita, ou por outra forma de expressão, o funcionamento do pensamento. O automatismo psíquico revelava, assim, uma liberdade motora. A ação (o desenho, a escrita, entre outros) era ditada pelo pensamento, na ausência de qualquer controlo da razão ou preconceito moral. Breton acreditava que esta técnica deveria ser usada em todos os aspetos da vida criativa. O surrealismo guiava-se por uma busca pela realidade superior, a onipotência dos sonhos, o livre pensamento. O manifesto surrealista é mais, na verdade, um chamamento para uma nova forma de compreender a arte, que espelha a vida, do que uma tentativa de definição de um novo movimento artístico. Não fazia parte dos objetivos dos autores surrealistas dividir o mundo em objetos inanimados e vivos; para eles, tudo era anímico, ou seja, relacionado com tudo o resto e em posse de uma alma (PIKKOV, 2013, p. 30).

Os surrealistas consideravam que a sociedade e a cultura viam a sua liberdade oprimida e estavam ávidas de exprimirem os seus impulsos, sendo o seu principal foco de trabalho o de liberar os desejos escondidos nas pessoas, particularmente as faculdades inconscientes e espontâneas. De forma a atingirem o objetivo de libertar a humanidade, basearam-se nos estudos de Sigmund Freud, pai fundador da psicanálise. Os surrealistas traçaram, então, como sua intenção a de atenuar as fronteiras entre a arte e a vida, e substituir a velha sociedade oprimida por uma que saciasse as suas verdadeiras necessidades humanas. Os membros deste movimento consideravam a espontaneidade e a expressão dos impulsos subconscientes como o principal instrumento para libertar as pessoas das algemas da razão (PIKKOV, 2013, p. 3).

Em *Rites of Realism: Essays on Corporeal Cinema* (1949, no capítulo *Death Every Afternoon* escrito por André Bazin, teórico cinematográfico que baseou o seu estudo no cinema como representação do real, afirma que “*a photograph does not have the power of film; it can only represent someone dying or a corpse, not the elusive passage from one state to the other.*” (Death Every Afternoon, 2003, p. 30). Viam no cinema uma máquina de fazer sonhos, algo que Méliès já tinha trabalhado ao longo das suas obras cinematográficas. Para os surrealistas, o cinema permitia a colaboração de uma exploração do irracional com o alucinatório, o inconsciente.

Tal como todos os movimentos modernistas da época, uma das suas principais funções inovar, apontando as suas energias para a criação de ideias completamente

novas e sem precedentes. Salienta-se ainda que as primeiras animações também visavam surpreender o público com algo original e extraordinário. Além desta gravitação para a novidade, os filmes de animação e o surrealismo partilham outros traços comuns.

Embora o ano de 1924 seja reconhecido como a data do nascimento do surrealismo, certas ideias surrealistas circulavam no mundo da arte muito antes, exercendo certa influência no desenvolvimento do cinema de animação. Por exemplo, descrevendo o trabalho de um dos primeiros cineastas de animação, Winsor McCay, Judith O'Sullivan observa que as suas bandas desenhadas, bem como os seus filmes posteriores, revelavam várias características surrealistas: ansiedade, atmosfera hostil, objetos que se juntam em conjunções irracionais, ou dispositivos mecânicos constantemente ameaçadores (Wells, 2002, p. 31). Nos dias de hoje, vários pioneiros do cinema de animação, como Piotr Dumala, James Stuart Blackton, Raoul Servais e muitos outros podem ser considerados sucessores dos pensamentos surrealistas (Wiedemann, 2007).

Mas o que torna um filme surrealista? De que forma determinamos as obras cinematográficas de animação que possuem, entre as suas características, aspetos surrealistas? Para o fácil entendimento do que distingue a animação do surrealismo, um conjunto de características terá de ser criado para a sua fácil identificação.

Os próprios filmes de animação já possuem, na sua essência, elementos surrealistas, como a irracionalidade, a vertente onírica, a fantasia ou a violação de leis como a gravidade. A técnica da colagem, que foi uma bastante divulgada pelo movimento dadaísta (no qual o surrealismo se inspirou), é bastante comum nas obras de animação. Roger Cardinal, historiador de arte, revela que o cerne da animação é o de suprimir as categorias da perceção normal humana (Wells, 2002, p. 5). Nestes termos, todas as obras de animação têm, na sua origem, alguma essência surrealista, já que todas estas possuem alguma característica que faz despertar nelas um lado irreal.

Contudo, algumas diferenças surgem entre estes dois termos. Para Breton, os artistas deviam conectar-se com o seu automatismo psíquico, isto é, suprimirem a razão e entregarem-se ao inconsciente (através de um conjunto de técnicas desenvolvidas por Freud). Na verdade, podemos contestar a viabilidade deste cenário na animação. Se considerarmos uma pintura de Dalí, que usa as técnicas surrealistas para deformar a sua razão e alcançar o seu inconsciente, verificamos que tal não é inteiramente possível na

animação. Na animação, uma pequena sequência de um minuto poderia demorar meses para ser terminada; portanto, seria possível elevarmo-nos unicamente ao inconsciente durante todo o tempo de produção de uma animação?

Robert Morgan, animador e realizador, aos três anos de idade, desenvolveu uma paixão pelo cinema quando o tio lhe mostrou *Fiend Without A Face* (1958), um filme de terror, no seu projetor de 8mm. Para Robert esta experiência levou à sua obsessão por monstros, tubarões e insetos. (Morgan, s.d.)

Robert Morgan pode ser considerado, essencialmente, um surrealista dos tempos modernos. Em 2001, cria *The Cat With Hands* (2001), que surge de um pesadelo recorrente da sua irmã Eleanor. A representação de sonhos e pesadelos nas obras de arte (pintura, cinema, literatura) era uma prática comum no surrealismo dos anos 20. Luis Buñuel, famoso realizador ligado ao surrealismo e criador (em conjunto com Salvador Dalí) do filme *Un Chien Andalou* (1929), afirma que o filme surgiu a partir de um sonho de teor surrealista (Elbert, 2000).

Anos mais tarde, Robert desenvolve *Bobby Yeah* (2011), o qual, além de demonstrar um maior domínio da arte cinematográfica, apresenta também na sua vertente mais visual maiores semelhanças com o movimento surrealista.

This film was a stream of consciousness. Previously, I have written scripts when I have a story to tell, and the visuals come second to the story, but this time around, there was no story. I just started filming, and the first shot of the film is the first shot I filmed, the last shot is the last, and everything in between was chronological. All I had at the start was just a visual sense. I just had a puppet and a set and just started animating that; I had this character run into the room; watched it back; thought, okay, now what can happen? and went from there. So it was only visual to begin with, and then you start noticing you're subconsciously telling a story. (Mitchell, 2017, p. 50)

Assim, através de *Bobby Yeah*, Robert Morgan consegue trazer para a sua obra de animação o surrealismo como expressão numa das suas formas mais extremas. Esta curta-metragem apresenta alguns conceitos já estudados pelos surrealistas, como o “automatismo psíquico” de Breton, desta vez aplicado à animação.



Figura 1- *Fantastic Fest*. Do filme *Bobby Yeah* (2011). Retirado de <https://fantasticfest.com/films/bobby-yeah>

O surrealismo pode ainda ser caracterizado por diferentes aspetos, adaptados ao cinema. No cinema de animação, podemos considerar, portanto, o efeito do surrealismo nas seguintes dimensões:

- Visual (o design visual do filme);
- Sonora (a construção sonora do filme);
- Do movimento (o ritmo e a aceleração do filme);
- Do desenvolvimento da história (a forma como a história progride, racional e logicamente);
- Da relação e conexão entre as personagens.

Uma obra cinematográfica pode, então, possuir uma ou mais características que a aproximem do surrealismo. Em *Destino* (Monfery, Dominique, 2003), uma curta-metragem de 7 minutos produzida por Walt Disney em parceria com Salvador Dalí, o filme apresenta elementos surrealistas somente a nível visual. O filme retrata o trágico destino do deus grego Chronos e da sua paixão por uma mortal (Dalí Universe, 2018). Por muitos considerado como um filme surrealista, os seus visuais enquadrados no domínio do onírico, com muitas figuras já imaginadas nas pinturas de Dalí, levantam uma questão: será a simples inspiração nos desenhos de Dalí suficiente para considerar o filme surrealista?

Destino, seguindo os pontos já previamente debatidos, apenas é surrealista quanto à sua vertente visual. O som, os movimentos, a progressão da história e a relação das personagens com o mundo seguem padrões muito tradicionais (PIKKOV, 2013, p. 6).

Pikkov debate que Destino não é, por si só, surrealista, uma vez que carece da sensação de estranheza que é importante nos filmes desse movimento. Essa sensação de estranheza foi primeiramente referida por Freud como “the class of frightening things that leads us back to what is known and familiar.” (Freud, *Uncanny*, 2003, p. 195). O *Uncanny* (que será abordado no próximo capítulo) é, portanto, para Pikkov, inexistente na obra de Walt Disney e Salvador Dalí. Tal poderá não ter sido alcançado pois Salvador Dalí (um dos maiores nomes surrealistas) não esteve presente durante a produção da curta-metragem, que se estendeu ao longo de 62 anos. Apesar de tudo, o filme é pensado seguindo os visuais de Salvador Dalí, pelo que, no seu todo, permanece como um filme surrealista.

A fantasia entra no surrealismo (ou melhor, o surrealismo entra na fantasia) pela própria associação de André Breton, que apesar de não usar a palavra “fantasia”, usa o conceito “*merveilleux*”, do francês “maravilhoso”, que podemos associar à palavra “fantástico”, “the marvelous is always beautiful, anything marvelous is beautiful, in fact only the marvelous is beautiful”. (Breton, 1969, p. 14).

O maravilhoso pode ser encontrado já nos pensamentos medievais, no livro de Pierre Mabille, *Mirror du merveilleux* (1940) onde podemos encontrar a seguinte definição:

For me, as for the realists of the Middle Ages, there exists no fundamental difference between the elements of thought and the phenomena of the world, between the visible and the comprehensible, the perceptible and the imaginable. Consequently, the marvelous is everywhere. Comprehended in things, it appears as soon as one manages to penetrate any object.’ (Bauduin, 2018, p. 8)

A diferença entre surrealismo e fantasia (maravilhoso) é, na verdade, bastante clara. No cinema surrealista, as imagens, as situações, acontecem sem qualquer razão aparente, sem qualquer explicação racional. Na fantasia, apesar de termos também situações que quebram a realidade do nosso mundo, estas são esclarecidas com um conjunto de novas regras. Ou seja, no surrealismo as situações desenrolam-se sem recebermos indícios que nos levem a decifrar a sua lógica ou razão, sem criarem regras que expliquem o motivo da irrealidade. Já na fantasia essas situações são explicadas por um conjunto de regras que racionalizam o irracional, que o tornam verosímil.

Em suma, podemos caracterizar o maravilhoso como uma metacategoria que se estende do passado até aos dias de hoje. Breton afirma que “loi de l’abandon pur et simple au merveilleux réside la seule source de communication éternelle entre les hommes” (Breton, 1999, p. 658), isto é, no abandono das leis puras e simples, ou racionais, encontramos a única fonte eterna de comunicação humana. Ou seja, Breton enfatiza a conexão importante entre o fantástico no real, e eleva o fantástico a uma nova realidade pertencente a esta era.

2.2. Uncanny Valley, A hiper-realidade das histórias

Se nos capítulos anteriores referimos a importância do surrealismo, da fantasia e do maravilhoso na arte da animação para a liberdade criativa e para a evolução criadora da sociedade, neste capítulo abordaremos o conceito de um ponto de vista diferente: explicaremos que uma das principais possíveis razões para a fantasia viver da animação (e vice-versa) poderá estar no conceito de “*Uncanny Valley*”.

A noção de *Uncanny Valley* foi primeiramente introduzida por Masahiro Mori, um estudioso da robótica que examina a influência da artificialidade da robótica na psicologia humana.

Mori afirma que existe uma empatia humana para com criaturas artificiais que tenham algum traço humano. O autor explica que, quando uma criatura artificial se assemelha parcialmente a um ser humano (cabeça, tronco, membros, talvez ainda um sorriso), temos tendência a criar empatia com esta criatura. Contudo, esse processo de semelhança tem um limite. Quanto mais parecida a criatura artificial for com um ser humano, mais repulsiva será a resposta humana. Ou seja, Mori estabelece um gráfico (**figura 2**) onde a percentagem de parecença humana da criatura artificial e a empatia humana são medidas (PIKKOV, 2013, p. 9). Segundo Mori, até certo ponto, há empatia por criaturas artificiais; mas, ao longo do gráfico, mais precisamente no seu terceiro quarto, a empatia desce consideravelmente. Estudaremos ao longo deste capítulo a terceira fração do gráfico, que revela ser o mais importante aspeto da robótica, e, por conseguinte, da animação.

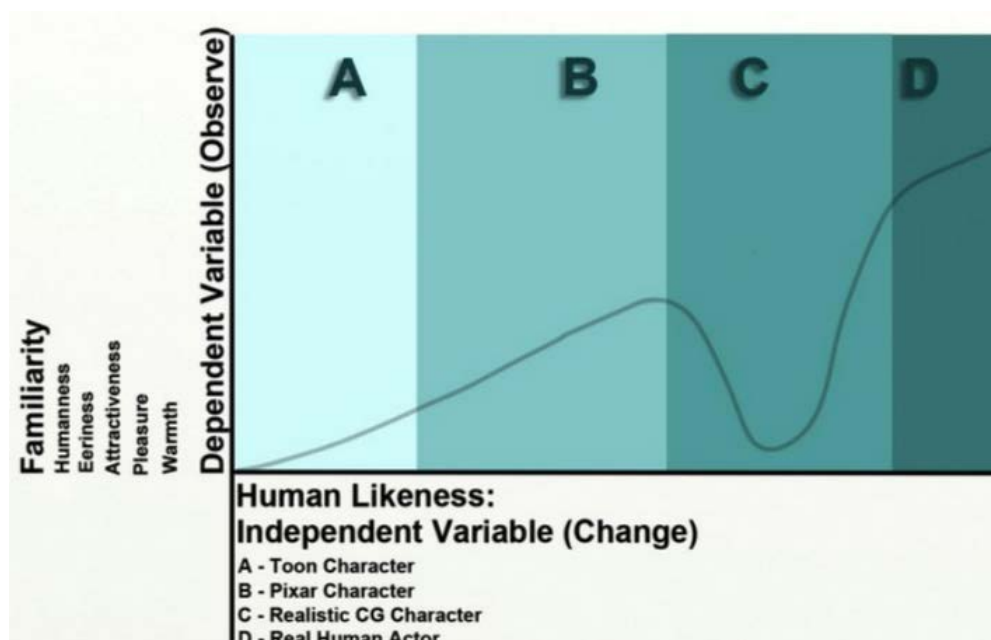


Figura 2. Willie Bouwer, François Human. (2017) Hypothetical graph of data that according to Mori's theory will show the uncanny valley. Acedido através do link <https://www.researchgate.net/figure/Hypothetical-graph-of-data-that-according-to-Moris-theory-will-show-the>

Como demonstrado no esquema de Mori, o aumento da semelhança humana na aparência de uma criatura artificial é aceitável até um determinado ponto, até que, como nos andróides, a criatura parece quase humana, mas não totalmente. Esta quase-parecença com um humano gera expectativas acrescidas no espectador e, se a criatura não corresponder a essas expectativas, arrisca-se a ser percebida como estranha ou assustadora. Portanto, o nosso comportamento humano leva-nos a esperar que essa criatura se comporte como um ser humano devido à sua aparência quase perfeita. Quando o comportamento da criatura não corresponde às nossas expectativas, desenvolvemos inevitavelmente este sentimento de estranheza.

Mori continua a sua tese afirmando que essa estranheza é ainda mais considerável quando falamos de criaturas artificiais que se movem, pois o movimento é algo fundamental para os humanos e, quando vemos, por exemplo, uma mão prótica, os movimentos são tão robóticos que nos causam estranheza (Tinwell, 2015, p. 34).

É importante denotarmos a complexidade das expressões humanas, desde as suas micro-expressões até à complexidade facial em cada emoção. A dificuldade está, então, em aperfeiçoar os *softwares* de animação 3D para, com a maior exatidão possível, “copiar” as emoções humanas. Com a constante evolução tecnológica, tal feito torna-se

cada vez mais possível de ser atingido. Avanços na tecnologia permitiram que os animadores e criadores de videogames conseguissem um mais alto grau de realismo simulado e incluíssem personagens realistas, semelhantes a humanos, em animações e jogos. Pretendia-se que este realismo acrescido permitisse ao espectador apreciar o estado emocional das personagens, conduzindo assim a um elevado estado de empatia (Hoggins, 2010). No entanto, em vez de o público ter aceiteado estas novas personagens como realistas, já que era o que de mais realista se fazia na época, as personagens caíram no *Uncanny Valley*. *Uncanny Valley* torna-se, assim, uma hipotética referência para medir se uma personagem é vista como realistamente credível e autenticamente humana. O realismo de uma personagem pode ser medido em diversos fatores, como a aparência, os movimentos, o comportamento, o som e a relação da personagem com o ambiente que a rodeia.

A palavra “*uncanny*”, que pode ser traduzida para a estranheza sentida num certo momento, já era usada por Freud no seu percurso do trabalho psicanalítico. Este refere o *uncanny* como aquele sentimento que experienciamos quando vemos objetos assustadores ou bizarros, o mesmo que sentimos quando uma personagem *CGI* demasiado realista nos repugna. Ernst Jentsch define esta estranheza como um estado mental que ocorre quando não conseguimos distinguir entre realidade e o imaginado, entre a morte e a vida (Jentsch, 1997, p. 8). Esta definição poderia ser aplicada mais à robótica e às figuras de cera, que transmitem esta estranheza e este estado de mentalidade em que não sabemos o que é real e o que não é.

Entre exemplos de filmes que caíram no *Uncanny Valley* temos *Final Fantasy: The Spirits Within* (Sakaguchi, Hironobu, 2001), em que a personagem principal causava estranheza pela sua realidade não correspondida (**figura 3**). O realizador Hironobu Sakaguchi usou o *CGI* com intenção de tornar a personagem principal mais empática, mas acabou por acontecer o oposto com o público. Com os seus movimentos erráticos e expressão facial nada natural e emocionalmente limitada, evocou uma reação totalmente contrária ao pretendido junto do público. Em vez de ser vista como atraente e que despertasse empatia, era considerada assustadora e estranha. (Tinwell, 2015, p. 37).

Outro exemplo de um filme que caiu no mesmo erro foi o filme de animação para crianças *Polar Express* (Zemeckis, Robert, 2004), que levou a que se fizessem alguns estudos demográficos baseados em idade e género, que revelou que as crianças têm

maior facilidade em aceder à estranheza, devido à dificuldade que apresentam face à interpretação do que é real e imaginário.

No filme *Shrek* (Adamson, Andrew; Jenson, Vicky, 2001) a personagem da Fiona, teve uma mudança mais “cartoonizada”, após terem mostrado o filme a crianças num cinema e essas crianças começaram a chorar quando a personagem da princesa Fiona aparece no ecrã (York, 2010).



Figura 4. OkCounsell. (2020). Initial Draft of Princess Fiona from Shrek. Acedido através <https://mountiesbiomontclair.blogspot.com/2020/06/the-uncanny-valley-why-we-are-afraid-of.html>



Figura 4. MovieClips (2010). Shrek (2001) - Love in the Air Scene (7/10). Extraído do link <https://www.youtube.com/watch?v=xvZRXcg4iS8>

Isso levou os criadores do filme a alterarem a personagem para suavizar alguns aspetos que a tornavam real. Com essa pequena alteração, fugiram assim do *Uncanny Valley* e *Shrek* tornou-se um filme premiado com o prémio de melhor longa-metragem de animação pela Academia de Artes e Ciências Cinematográficas.

Sendo assim, *Uncanny Valley* torna-se uma importante bússola para a criação de personagens animadas. A fantasia e o surreal vêm ajudar a animação a desprender-se

do realismo. Com o realismo de parte, e com a liberdade técnica possível através da imaginação, os filmes adquirem um aspeto fantasioso que agrada a crianças e adultos

2.3. A fantasia animada e o público-alvo

Como abordado em subcapítulos anteriores, a ténue diferença entre fantasia e animação leva a que estes termos se tornem interdependentes. Podemos entender a animação como método totalmente livre de criar mundos, com regras, realidades e personagens totalmente fora dos limites humanos, surgindo aliada à fantasia que, neste caso, pode considerar-se uma exteriorização do pensamento do animador, já que, não estando presos ao mundo humano, podem imaginar realidades que existem somente na mente do autor. Só aqui este autor se liberta das amarras humanas para criar, através da animação, um mundo totalmente novo, onde este pode ser o seu criador supremo. Com o subcapítulo seguinte do surrealismo na animação, conseguimos explorar a tão natural ligação entre o surrealismo e a animação. Se o surrealismo ditava o libertar da mente humana da razão, a animação é o meio mais natural de o conseguir, uma vez que não se encontra dependente de regras humanas, tornando possível a de, por exemplo, coiotes com aparência humana (bípedes) que quebram as leis da gravidade ao ficarem imóveis, pairando sobre um precipício.

Neste capítulo estudaremos o reverso da medalha. Se a animação liberta a mente do criador de forma a permitir-lhe criar mundos fantasiosos e ricos e criaturas paranormais, neste capítulo será feita a ponte entre tal poder de imaginação e o público-alvo. Espera responder-se, nesta secção, à razão pela qual as crianças são as principais consumidoras de cinema de animação. Poderá isto dever-se à fuga da razão que a animação proporciona aliada à fantasia apetecível às crianças, uma vez que elas próprias, nos inícios da sua infância, não conseguem distinguir a realidade da fantasia?

Para este efeito, começamos por entender se realmente se verifica que as crianças têm dificuldade em distinguir o real do fantasioso. Jean Piaget foi um psicólogo suíço célebre pelos seus estudos no desenvolvimento da psicologia infantil e pela sua importância no desenvolvimento da educação das crianças. Piaget revela no seu livro *The Child's Conception of the World*, através de várias perguntas e um estudo intensivo

da psique das crianças, que existe uma enorme dificuldade para estas conseguirem distinguir a realidade da fantasia.

It seems most probable that the first time a child dreams it confuses the dream with reality. On waking the dream is still held to be true and objective, and, above all, the memory of the dream becomes confused with ordinary memories. With regard to nightmares this seems quite. Everyone knows how hard it can be to calm a child who has just woken from a nightmare, and how impossible it is to convince him that the objects he dreamt of did not really exist. (Piaget, 1971, p. 91)

Tal dificuldade de distinção entre a fantasia e a realidade poderá ser exacerbada através do visionamento de cinema de animação, como veremos mais à frente. Esta possível dificuldade das crianças em discernir o real do imaginário é referida pelos surrealistas como a forma suprema de bem-estar.

Quando André Breton escreve:

Children set off each day without a worry in the world. Everything is near at hand; the worst material conditions are fine. The woods are white or black, one will never sleep. But it is true that we would not dare venture so far, it is not merely a question of distance. Threat is piled upon threat, one yields, abandons a portion of the terrain to be conquered. This imagination which knows no bounds is henceforth allowed to be exercised only in strict accordance with the laws of an arbitrary utility; it is incapable of assuming this inferior role for very long and, in the vicinity of the twentieth year, generally prefers to abandon man to his lusterless fate. (Breton, Manifestoes of Surrealism, 1969, p. 1)

Demonstra uma clara fixação (e mesmo inveja) pelas crianças e pela fácil ascensão ao *id*. De acordo com a teoria psicanalítica de Freud, o *id* é a instância primitiva e instintiva da mente que contém impulsos sexuais e agressivos e memórias escondidas; o super-ego funciona como uma consciência moral; e o ego é a parte realista que media os desejos do *id* e o super-ego.

Moreover, the ego has the task of bringing the influence of the external world to bear upon the id and its tendencies, and endeavours to substitute the reality-principle for the pleasure-principle which reigns supreme in the id. In the ego perception plays the part which in the id devolves upon instinct. The ego represents what we call reason and sanity, in contrast to the id which contains the passions. (Freud, The Ego and the Id, 2013, p. 15)

Freud argumenta ainda que, nos primeiros estágios da infância, as crianças começam governadas pelo *id*, que é o lado egoísta e animal, “Children are completely egoistic; they feel their needs intensely and strive ruthlessly to satisfy them...” (Freud,

2010, p. 268); com o passar do tempo, o ego e o superego amadurecem os comportamentos da criança. Ora, o id que as crianças tão facilmente atingem é o que os surrealistas tanto desejam alcançar.

“At an early age children are weaned on the marvelous, and later on they fail to retain a sufficient virginity of mind to thoroughly enjoy fairy tales” (Breton, 1969, p. 2). Aqui, tal como Breton refere, o maravilhoso que as crianças conseguem atingir nos primórdios da sua vida começa a desvanecer com a introdução das responsabilidades e regras terrenas. Esta dificuldade de pessoas mais velhas atingirem o id e, segundo afirma Breton, aproveitarem os contos de fadas, é uma das razões que levou à criação do movimento surrealista. Para os surrealistas, o id é a forma mais pura do pensamento humano, presente nos seus automatismos psíquicos e nas obras desse movimento, pelo que a conexão entre o surrealismo e as crianças seria de natural entendimento.

Ambos os mundos convergem ao longo da história, como por exemplo, em 1969, quando Salvador Dalí, enquanto pintor surrealista, alia a sua arte à obra de Lewis Carrol, escritor de obras de teor surrealista, para criar uma edição do *Alice's Adventures in Wonderland* ilustrada por Dalí e comissionado pela Random House. (Stewart, 2017).

Unique from the typical fantasy worlds utilized in children's literature, the surrealist novel or picture book is often characterized by its use of poetic nonsense language and a distinct set of rules that the child must learn in order to function "normally" in the new environment (Review, 2021)

Compreendendo agora a ligação umbilical das crianças com o seu *id*e, através do estudo dos capítulos anteriores, a presença, mesmo que residual, do *id* pelo autor da animação na sua obra, é-nos possível interpretar uma das razões pelas quais a animação é tão atrativa ao público infantil, que revê na animação uma realidade que lhe é mais familiar e de fácil entendimento.

A relação do público juvenil com a animação e fantasia foi objeto de estudo num artigo de 2020 pela Universidade do Teerão onde 65 pré-escolas foram confrontadas com 6 questões: qual é a animação preferida; quanto tempo é passado a ver animação por dia; qual é o jogo preferido; qual é a figura que gostariam de ser um dia; que tipo de pensamentos geralmente tem; qual é a imagem que projetam para o futuro.

O estudo revelou que existe uma relação entre a mente juvenil e a animação a que são sujeitos.

One of the ways to understand children's imagination is to know about their thoughts. With this question we could understand what was the common things that children imagined about, and if there was any relationship between their imagination and the animations they watch. The results showed that 13 children of 16 who consumed fantasy-oriented animations a lot talked to unrealistic characters and thought about fantasy stories. Some of the children stated that they dream about their favorite characters and like them so much so that they did not like to wake up. Some younger children talked to their imaginary friends or their dolls during the day (Khaleghipour & Shahghasemi, 2020, p. 17)

O estudo revela também que as crianças que não eram tão facilmente expostas a animação tinham uma mente mais racional e mais adulta. “(...) children who watched fantasy animations a little imagined themselves and the future of the world in the context of reality and had accepted challenges in their lives.” (Khaleghipour & Shahghasemi, 2020, p. 16)

Podemos, então, concluir que existe uma correlação entre a fantasia animada e o público-alvo, maioritariamente infantil. A fantasia, que liberta a mente humana, obrigando-a a aceitar um conjunto de regras que não fazem parte do mundo real mas sim do mundo da fantasia, aliada à mente infantil, que aceita estas regras, interpretando-as e assimilando-as, cria uma simbiose entre a mente do emissor (o autor da animação) e a mente do recetor (na sua maioria integrante de um público infantil) que, eventualmente, se tornará autor de outras obras de animação que criarão também mundos fantasiosos para outros públicos-alvo infantis

PARTE II – A CURTA-METRAGEM *JORNADA DE PAPEL*.

CAPÍTULO TRÊS: A FANTASIA NA CURTA-METRAGEM *JORNADA DE PAPEL*

Entendendo agora com mais detalhe a importância da animação na fantasia, mas também da fantasia na animação, integraremos esses conhecimentos no estudo de caso de *Jornada de Papel*, desenvolvido durante o mestrado em Comunicação Audiovisual na especialização de Produção e Realização Audiovisual.

A história é vista aos olhos de Monty, uma criatura que acorda dentro de um barco de papel, no meio de uma floresta, à beira de um riacho. Esta personagem é extremamente pequena em relação ao espaço, sendo do tamanho de um barco de papel A4. Do outro lado da margem, dentro de outro barco, conhece Manny, uma criatura semelhante que lhe indica, através de gestos, que terão de descer o rio. Esta ilusão de um destino a alcançar traça o rumo da história. Monty acaba por entrar no rio para ir atrás de Manny, enfrentando obstáculos pelo caminho que colocam a sua vida em perigo. No final, consegue encontrar-se com Manny.

Ao longo deste capítulo, abordaremos os casos em que a fantasia está presente na animação, de forma a exemplificar com maior detalhe o teor deste ensaio.

3.1. História, personagens e cenários

O filme *Jornada de Papel* nasce de um desejo de realizar um filme de animação direcionado para o público infantil. Tal como muitos filmes de animação, este é inconscientemente inspirado na nossa imaginação, refletindo uma relação entre o fantasioso e a animação.

O filme ganha vida pela primeira vez através de um sonho que tivera há alguns anos. Nesse sonho, barquinhos de papel desciam um pequeno rio, enfrentando obstáculos ao longo do seu percurso e chegando no final, a um pequeno lago onde podiam descansar. Nesse sonho, a paleta de cores em tons vermelhos (num aspeto de pôr-do-sol) dominavam o cenário.

Numa primeira instância, percebemos a importância do onírico nesta curta-metragem. Apesar de o filme em si não ser demasiado surrealista, isto deve-se mais a limitações técnicas do que propriamente escolhas artísticas; a obra foi pensada seguindo a fantasia e o surrealismo como base de estudo. Nesta fase, tinha ponderado produzir a

obra com recurso a imagens reais, mas provou-se impossível aliar o aspeto artístico ao aspeto técnico, pelo que a decisão de fazer uma animação foi bastante natural. Conseguimos, assim, compreender, como referido na primeira parte deste ensaio, que a animação surgiu como forma de combater um conjunto de regras impostas pelo nosso mundo real. Deste modo, neste mundo criado através da animação, não estamos limitados à gravidade, à hidrodinâmica nem à passagem do tempo. Sendo assim, a animação vem combater as regras naturais do mundo, de forma a que o conceito seja possível de produzir através desta técnica.

Além deste aspeto concetual, podemos aliar outros aspetos à fantasia. Porém, abordaremos primeiro as personagens.

Em *Jornada de Papel*, todas as personagens são semelhantes, sendo que o único traço que as distingue é uma cor dentro do peito, que varia de personagem para personagem. Essa cor tem a intenção de revelar a personalidade da personagem, seguindo a psicologia da cor do livro *Interaction of Color* de Andrew J. Elliot, Mark D. Fairchild e Anna Franklin (2015). As personagens são bastante simples, todas negras com dois grandes olhos brancos. O estilo da personagem vai buscar inspiração à ideia de “*Baby Schema*”. É um exemplo em que os animadores dão a personagens traços de bebés, como olhos grandes, bochechas arredondadas e testas largas, que despoletam a empatia do espectador (Holliday & Sergeant, 2018, p. 77). Apesar do seu aspeto simples e pequeno (do tamanho de um barco de papel A4), com pernas pequenas e cabeça pequena, os seus antebraços são surrealmente grandes. Numa primeira fase, os seus antebraços grandes causam de imediato alguma estranheza; não há proporção entre o braço e o antebraço, criando esta impressão de que algo está errado no corpo deles. Contudo, esta desproporção é justificada, já que, quando estão dentro dos barcos de papel, remam com os antebraços, precisando que os antebraços tenham esta característica para que possam realizar a tarefa. Esta desproporção não só coloca a personagem no campo da fantasia como estabelece uma regra para esta nova realidade. Além da fisionomia da personagem ser em si fantasiosa, estas criaturas possuem uma “textura”. Estão constantemente cobertas de fios (parecidos com fios de novelo) que estão constantemente a movimentar-se, tendo também a função de revelar os sentimentos das personagens: quando a personagem está calma, os fios estão juntos ao corpo; quando a personagem está assustada, o movimento dos fios torna-se mais errático e estes saem do corpo.

O aspeto físico das personagens foi inspirado no filme *Spirited Away* (Miyazaki, Hayao, 2001), em que as personagens de carvão da casa das máquinas possuem também elas uma textura semelhante.

É importante notar que *Spirited Away* é, na sua essência, um filme fantasioso, tal como muitas das obras de Miyazaki. Em relação a *Spirited Away*, Miyazaki refere:

To make it possible for the audience to get through reality, by letting them release repression from their daily lives and offering them a space where they can discover aspirations, innocence and self-assurance inside themselves (Miyazaki, 1996, p. 102)

Ou seja, a fantasia como experiência é uma tentativa de criar um espaço ficcional ancorado na realidade, repleto da ambiguidade da natureza humana, para incentivar as crianças a enfrentar desafios sem cair em niilismo ou escapismo.

Podemos, assim, compreender que as influências para a criação de *Jornada de Papel* são, em si mesmas, fantasiosas, pelo que é natural que o mesmo aconteça para a obra em estudo.

A fantasia na história foi sendo alvo de constantes mudanças ao longo do seu processo. Numa primeira fase, as personagens representavam as crianças perdidas da floresta, os espíritos das crianças que morreram ou desapareceram naquela floresta. O rio que tinham de atravessar era o seu percurso para o submundo.

Tal não chegou à fase final da história, que se tornou muito mais simples, dando azo a várias suposições e explicações. Mas, visualmente, a história centra-se num conjunto de personagens (espíritos da floresta) que são extremamente pequenos e têm como objetivo enfrentar o rio. Isto pode ser entendido pela já mencionada desproporção dos antebraços, que revela a sua ligação com o destino que enfrentam.

A nível de cenário, este não apresenta elementos fantasiosos, pois assemelha-se muito ao nosso mundo natural. Apesar de tudo, é a ligação das personagens com esse mundo que torna esse cenário fantasioso. A grandiosidade do espaço (em relação ao tamanho das personagens), aliada a uma dificuldade em precisar exatamente onde se passa a história, faz-nos pensar num sonho, onde não sabemos de onde vem o que nos rodeia, mas onde o destino se desenrola e segue o seu rumo sem nunca o conseguirmos travar.

A curta-metragem segue estruturas muito tradicionais de um filme de animação. Contudo, como referido, isso prende-se com necessidades técnicas e não artísticas, já que, sendo esta a primeira animação, não existia ainda um nível de conhecimentos técnicos que permitissem a criação de uma animação mais surreal visualmente. Apesar de não conter elementos de animação que pudessem caracterizar a obra como sendo surrealista (como a colagem, deturpação da forma e do desenho), a obra segue alguns elementos fantasiosos. Esses elementos, inspirados por diversas situações, trazem para a história o seu elemento fantasioso.

3.2. Referências visuais

Como já referido, as personagens em *Jornada de Papel* são visualmente inspiradas nas criaturas das casas das máquinas do filme *Spirited Away*. Mas os filmes de Miyazaki trazem outras inspirações para a curta-metragem. A ideia de uma floresta habitada por espíritos é também algo muito presente em Miyazaki. Este transparece muito do seu conhecimento com base nos ensinamentos de Shinto, que revelava que todos os objetos tinham em si uma alma.

In my grandparents' time, it was believed that spirits existed everywhere...in trees, rivers, insects, wells, anything... I like the idea that we should all treasure everything because spirits might exist there, and we should treasure everything because there is a kind of life to everything. (Boyd & Nashimura, 2004)

Na curta-metragem, as criaturas são também elas espíritos da floresta que, metaforicamente, percorrem o rio da vida dentro de barcos de papel.

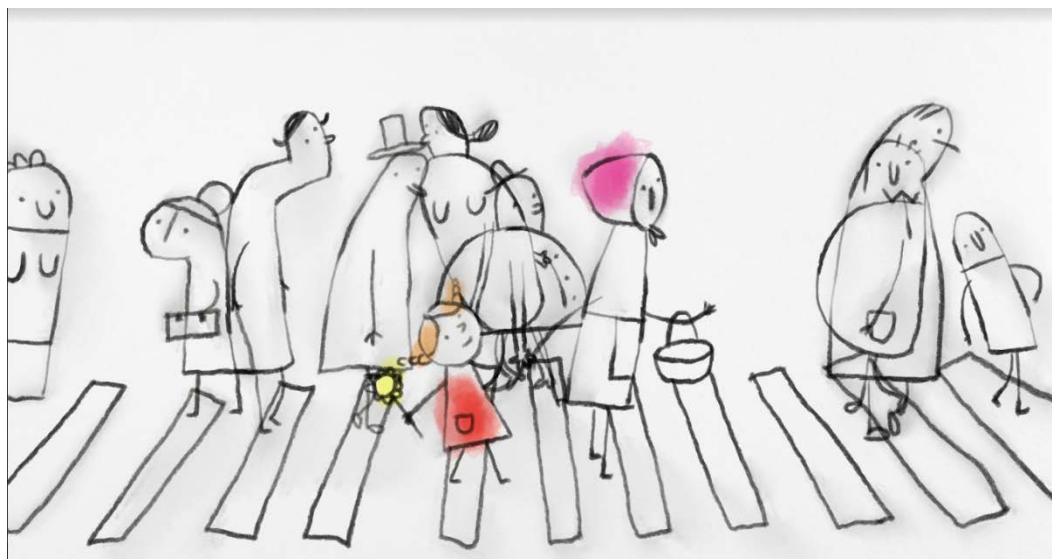


Figura 5. Agência da curta-metragem. (2020). Imagem do filme "A Menina parada" (2021). Acedido através <http://agencia.curtas.pt/filmes/show/525>

A nível artístico, a curta-metragem mostra uma vertente experimentalista na forma como a textura das personagens está em constante movimento. Há ainda uma influência da obra *A Menina Parada* (Toste, Joana, 2020), mais precisamente na forma como a cor é trabalhada.

CAPÍTULO QUATRO: OPÇÕES TÉCNICAS E CRIATIVAS

4.1. Metodologias de exploração narrativa

All movies are about change, so to say that Rites of Passage stories document a change is missing the point. These are tales of pain and torment, but usually from an outside force: Life. Sure it's about the choices we've made, but the "monster" attacking us is often unseen, vague, or one which we can't get a handle on simply because we can't name it. (Snyder, 2005, p. 33)

Blake Snyder, no seu livro *Save the Cat*, refere que é possível categorizar o tipo de *plots* existentes ao longo da história em 10 tipos. Um desses tipos é chamado *Rites of Passage*, uma categoria em que se lida com um monstro oculto a que a personagem tem de se render.

Em *Jornada de Papel*, podemos encontrar bastantes semelhanças entre esta categoria e os diferentes momentos do filme. O filme segue a personagem de Monty, uma criatura que acorda dentro de um barco de papel. Compreendemos imediatamente que a criatura é pequena em relação ao espaço que se encontra, que é uma floresta à beira de um riacho. Este é o mundo que conhece, e só se sente segura dentro do seu barco de papel.

A criatura entende que não está sozinha quando do outro lado do riacho vê uma outra figura (Manny), semelhante a Monty, que também se encontra dentro de um barco de papel. Ao longo dos primeiros momentos compreende que outras criaturas semelhantes, cada uma com o seu barco, começam a descer o rio com objetivo de chegar ao fim deste¹. O objetivo é revelado a Monty através das outras criaturas, mas esta recusa o chamado, que é descer o rio (Campbell, 1997, p. 31)². De seguida, Manny (a criatura do outro lado do rio) arrasta o barco para a margem e começa a descer o rio. Monty, a partir desse momento, começa a sair da sua zona de conforto (o barco) para ir atrás de Manny.

¹ Joseph Campbell revela que a maior parte das histórias seguem uma fórmula composta por 12 momentos (com algumas variações). Sendo um desses momentos o *Chamado para a Aventura*. A aventura do Herói começa quando recebe um apelo à ação, como uma ameaça direta à sua segurança, à sua família, ao seu modo de vida ou à paz da comunidade em que vive.

² *Recusa do Chamado* que é o momento em que o herói tem dúvidas sobre se está ou não à altura do desafio. Quando isto acontecer, o Herói recusará a chamada e, como resultado, poderá sofrer de alguma forma.

Acaba por arrastar o barco e entrar na água para ir atrás da outra criatura (Campbell, 1997, p. 41)³

Acabando o primeiro ato com a primeira cena, iniciamos agora o novo ato com novas aventuras. Monty tem de aprender a controlar o barco para conseguir sobreviver entre as correntes. Outras criaturas começam a rodeá-lo, cumprimentando-o, e o momento parece de calma. Entre estas criaturas conhece Lilly, que o ajuda, ensinando-o como deve manobrar o barco usando os seus braços como remos (Campbell, 1997, p. 59)⁴. O momento muda quando Lilly, distraída, bate numa grande pedra e fica para trás. A partir desse ponto, muitas pedras esperam Monty, e a criatura vai batendo nas pedras. As criaturas que o rodeavam começam a ficar para trás.

Ao fundo Monty vê Manny presa numa pedra. Monty começa a remar com os seus braços para ir ao encontro dela, tentando libertá-la (Campbell, 1997, p. 69)⁵. Neste momento Monty ultrapassa os seus receios e medos, e passa agora a comandar o seu rumo (demonstrado pelo esforço em remar usando os ensinamentos que aprendeu com Lilly).

Monty bate na pedra, tenta agarrar Manny, mas não consegue, seguindo novamente o percurso após o seu barco se desprender (Campbell, 1997, p. 79)⁶.

Monty segue o percurso, agora sem pedras nem nenhum outro tipo de obstáculo. Contudo, vê uma grande cascata à frente que não consegue evitar, fechando os olhos. Quando abre os olhos novamente está presa a uma pedra, no limite da cascata. Neste momento a personagem está no seu ponto mais baixo.

Ao fundo, vê Manny, que vai ao encontro de Monty com um ramo de uma árvore. Manny bate em Monty, dá-lhe o ramo e Monty cai à cascata. Manny fica agora presa no lugar onde estava a protagonista.

³ O momento em que o Herói inicia a sua jornada. *A passagem pelo primeiro limiar* o Herói está agora pronto para agir sobre o seu apelo à aventura e realmente começa a sua busca, seja física, espiritual ou emocional.

⁴ O momento que Campbell chama *O encontro com a deusa*. É o momento em que é dado ao herói algum conhecimento ou objeto que lhe ajudará no futuro.

⁵ *A sintonia com o pai*. Nesta etapa, o herói deve confrontar a figura que o atormenta que detém o poder máximo em sua vida.

⁶ Campbell chama a este momento *A apoteose*. Que é o momento em que o Herói, armado com este novo conhecimento e percepção, está pronto para a parte mais difícil da aventura.

Monty acorda na relva, pensando estar sozinha, mas Manny está ao lado dela. As duas criaturas dão as mãos, conseguindo terminar o percurso e se encontrarem no final apesar dos obstáculos (Campbell, 1997, p. 90)⁷.

A narrativa segue em si muitos dos princípios da fórmula descrita por Campbell, sendo esse um dos principais livros de estudo na criação da história em questão.

In the end, these tales are about surrendering, the victory won by giving up to forces stronger than ourselves. The end point is acceptance of our humanity, and the moral of the story is always the same: That's Life! (Snyder, 2005, p. 34)

Monty consegue, então, ao longo da história, ultrapassar os seus medos e, metaforicamente, deixar-se ir com a corrente.

4.2. Criação da narrativa

Jornada de Papel, como referido nos capítulos anteriores, teve a sua conceção como ideia para um projeto cinematográfico através de um sonho, há alguns anos, mas só tomou a sua forma como ideia de animação após visionamento de um dos episódios de *Love, Death & Robots* (Miller, Tim, 2019), “*The Witness*”, no qual a animação era toda hiper-realista, não se sabendo se era rotoscopia ou *Motion-capture*, o que dava uma naturalidade à animação. Como o maior impedimento de fazer uma animação residira na dificuldade de animar *frame a frame* e desenhar usando perspetiva, encontrou-se na técnica da rotoscopia a solução para criar a primeira animação.

A ideia original seguia a narrativa de barcos de papel que desciam pelo rio. Não havia uma estrutura da narrativa, só uma ideia geral de como seria o aspeto da história. Uma das primeiras dificuldades do projeto estava em conseguir estruturar a história, mantendo a ideia inicial, mas introduzindo conteúdo e elementos de elevação dramática. Usando então a fórmula de Campbell no seu livro *The Hero with a Thousand Faces* (1949), criamos uma narrativa o mais simples possível. A ideia seria simplificar a narrativa como forma de estudar de que maneira esta influencia a compreensão da história. A história seria, então, tão simples quanto possível, aliada ao uso da metáfora e

⁷ Este momento equipara-se ao momento que Campbell descreve como *A bênção última. É o atingir o objetivo da missão. É para isso que o herói partiu na jornada. O momento final.*

dos signos, que daria azo a várias formas de compreender os eventos que decorrem ao longo da obra.

Numa primeira fase da criação do guião, a ideia seria ter os barcos como personagens principais, o que facilitaria a criação da animação já que não seria necessário animar um modelo. O espaço da obra teria de ser o mais simplista possível, uma floresta e um rio. Não há alusão a mais nenhum local e os únicos objetos que aparecem são pedras e os barcos, juntamente com as árvores. (Anexo 1).

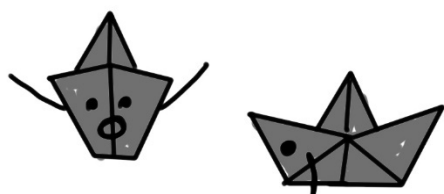


Figura 6. Teste de personagem em "Jornada de Papel" (2021)

Numa fase seguinte do guião, optou-se pela ideia das criaturas que vivem dentro dos barcos. A história manter-se-ia, mas assistiria agora a uma melhoria considerável, já que, assim, conseguir-se-ia transmitir emoção pelas personagens. Seria, contudo, mais difícil de animar, uma vez que obrigaria agora à modelagem de um boneco. A escolha do boneco deveu-se não só à importância de algo fácil de animar, mas também à influência em Miyazaki e dos seus *soot sprites* (figura 11). As criaturas (agênero) são pretas, com grandes olhos brancos e antebraços extremamente exagerados. Estão também envoltas numa camada de riscos (parecidos com um novelo). Estes riscos são erráticos, não

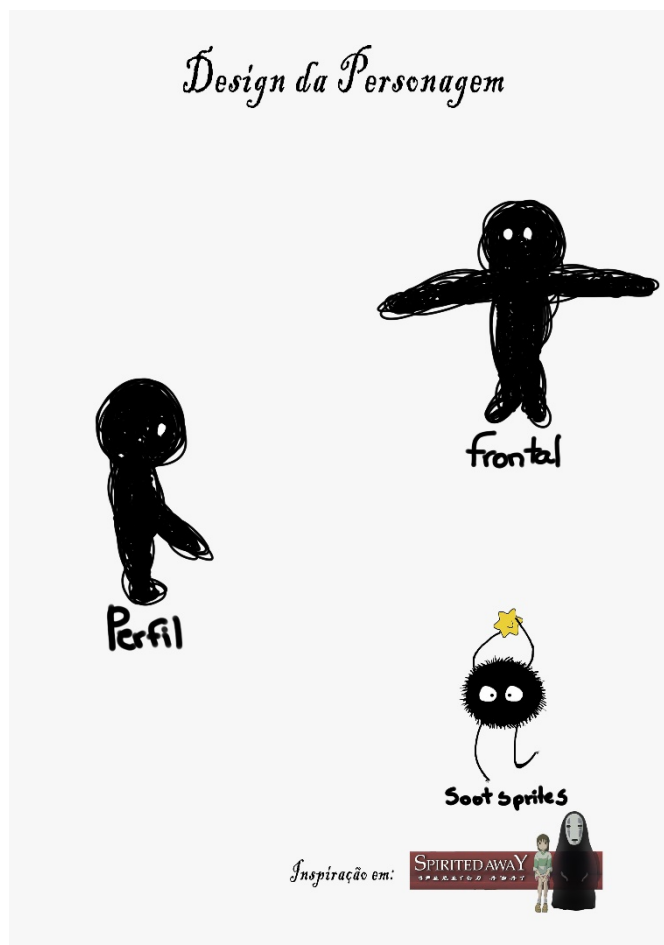


Figura 7. Design de personagem em "Jornada de Papel" (2021)

Nesta primeira ideia do guião, teríamos já alguns problemas em mãos. Os problemas surgiam, maioritariamente, da ideia de existirem barcos como personagens, e do aspeto que teriam esses barcos. Conseguiria um barco

expressar emoções? O barco possuiria características humanas (olhos, boca, ou mãos)?

possuem qualquer padrão e tendem a expandir quando a criatura se encontra nervosa. No seu temperamento normal, os riscos mantêm-se junto ao corpo. É importante denotar a ideia de caos nestes riscos, que são criados à mão, e que, devido à sua natureza errática e movimento constante, criam uma outra significação, da qual falaremos mais à frente.

Com a ideia da personagem desenvolvida, o guião foi sofrendo alterações no sentido de compreensão da história, como por exemplo, a criação das cascatas em momentos cruciais da narrativa em vez das pedras, o que traz um novo perigo à personagem, no momento de maior tensão. Com a finalização do guião (Anexo 2), houve agora a necessidade de desenvolver o *storyboard* (Anexo 3). O *storyboard* foi desenvolvido com a primeira versão do guião; contudo, trouxe uma maior clareza dos planos, movimentos e edição. Com a criação do *storyboard*, a passagem para a criação do 3D tornou-se mais fácil pois já havia um rumo bastante definido de como seria a história.

4.3. Decisões estilísticas

Jornada de Papel é uma curta-metragem animada em que a animação é conseguida usando o processo de rotoscopia e animação 2D digital. Dado este ser o primeiro projeto realizado usando a animação como processo técnico, o desenvolvimento da animação tem um teor autodidata, não havendo quaisquer bases académicas para a realização do projeto. Sendo assim, na ausência de bases de conhecimento a nível da técnica de criação 2D e de como animar uma personagem, houve uma necessidade de adaptação dos conhecimentos a algo que fosse de fácil realização. A técnica de rotoscopia permitiu assim uma facilidade acrescida já que retirou o processo de construção do desenho *frame a frame*.

A roscopia é uma técnica usada na animação para rastrear imagem por imagem a ação de uma personagem no *frame* (Bedard, 2020), ou seja, usar imagens reais, captadas com câmaras de vídeo, sendo, a cada *frame* da imagem, rastreado um movimento em 2D. Tal processo foi comumente usado nos primórdios da animação como forma de ajudar o processo de criação de uma obra, retirando tempo de trabalho aos animadores, que não tinham de criar as imagens de raiz. A técnica foi imaginada por Max Fleischer, que revolucionou o mundo da animação, trazendo mais naturalidade aos movimentos das personagens.



Figura 9. Rotoscopes From Disney Animated Films Superimposed With Their Real-Life Models. (2013). Imagem encontrada no seguinte link, acessado no dia 20/08/2021 <https://laughingsquid.com/rotoscopes-from-disney-animated-films-superimposed-with-their-real-life-mode>



Figura 9. Rotoscopes From Disney Animated Films Superimposed With Their Real-Life Models. (2013). Imagem encontrada no seguinte link, acessado no dia 20/08/2021 <https://laughingsquid.com/rotoscopes-from-disney-animated-films-superimposed-with-their-real-life-mode>

The first feature-length Disney film, Snow White and the Seven Dwarves, relied heavily on this technique. They would film real actors to use as reference for the animators to draw over. The studio would go on to use the technique for many more of their films, including some of the best animated movies like Pinocchio and Alice in Wonderland. (Bedard, 2020)

Em *Jornada de Papel*, a roscopia vem também facilitar o processo de animação, já que, sendo nula a experiência em criação de desenhos movimentados, o processo acelerou consideravelmente, que também não era muito longo, uma vez que a sua finalização teria de acontecer em menos de um ano.

Com a roscopia em mente, o processo de criação do filme em estudo constituiu as etapas que serão descritas de seguida. O início da animação foi feito com recurso ao

3D; nesta fase, criamos as personagens, cenário, câmaras e *mise-en-scène*⁸. O 3D seria, assim, usado como referência para a rotoescopia. Após terminada a criação do 3D na sua totalidade, passou-se às gravações das câmaras presentes na cena 3D para fazer a sua edição. Com a edição terminada, teríamos assim o *animatic*⁹ finalizado. Com o *animatic* terminado, a construção musical e sonora (das quais falaremos num próximo capítulo) poderiam iniciar o seu trabalho, mas o *animatic* seria também importante para o processo de rotoescopia.

A mudança do 3D para o 2D acontece, portanto, nesse momento em que pegamos na edição da curta-metragem com o 3D e, *frame a frame*, começamos o processo de desenho por cima dos *frames* da obra. Sendo assim, facilitamos o processo de desenho, já que todos os movimentos, personagens e objetos estão já criados, só necessitando desenhar o traço para o 2D.

Falaremos com mais detalhe nos próximos capítulos sobre o processo por trás do 3D e 2D, onde abordaremos os momentos mais importantes para a compreensão do processo de trabalho.

Falaremos agora sobre algumas das decisões estilísticas que ajudam a dar coesão à história, mais propriamente, a forma como o traço e a cor são trabalhados. A obra foi pensada, através da narrativa e do desenho das personagens, para agradar ao público infantil, maioritariamente. Sendo assim, a estética visual deveria refletir um aspeto simples, rudimentar, para criar alguma ligação entre a história, o público-alvo e a própria estética.

⁸ Luiz Carlos Oliveira Jr escreve que a *mise en scène* “...é um pensamento em ação, a encarnação de uma ideia, a organização e a disposição de um mundo para o espectador. Acima de tudo, trata-se de uma arte de colocar os corpos em relação no espaço e de evidenciar a presença do homem no mundo ao registrá-lo em meio a ações, cenários e objetos que dão consistência e sensação de realidade à sua vida.” (Oliveira Jr., 2014, p. 2)

⁹ O *Animatic* é uma versão animada do storyboard, onde já se pode encontrar o ritmo do filme usando um conjunto de key frames que estabelecem o movimento e cadência do filme. (Rall, 2018, p. 19)

Este aspeto rudimentar também poderá refletir-se na pouca experiência em desenvolvimento de uma animação; não pensando numa estética muito elaborada, permitiu-se aplicar uma melhor qualidade ao desenho e à cor. O traço é simples, em estilo *cartoon* (como se uma criança o desenhasse com marcadores) e a cor é rudimentar, com pouco acabamento e precisão, o que acaba por criar uma importante coesão.

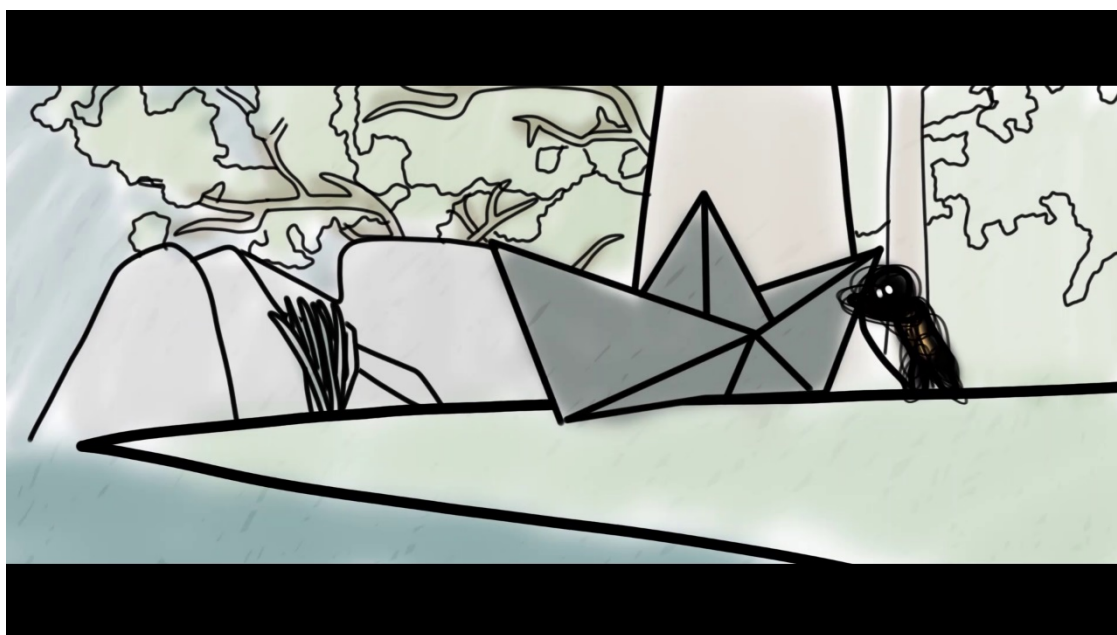


Figura 10. Frame da curta-metragem “Jornada de Papel” (2021) de Emanuel de Oliveira e Maria Ana Marques.

Em suma, podemos entender que as decisões estilísticas que levaram à estética final não só partiram da importância de dar um aspeto infantil à obra (já que é o público a que a obra tenta apelar), mas também parte da pouca experiência para a realização de uma animação mais sofisticada. Com a criação, *a priori*, de uma narrativa simples e de fácil compreensão junto de um público infantil, torna-se natural a utilização de uma estética mais simples, facilitando a compreensão da história como um todo, mas também o processo de desenvolvimento da animação.

CAPÍTULO CINCO: DIÁRIO DE DESENVOLVIMENTO

Neste enquadramento prático falaremos do processo de criação da animação *Jornada de Papel*. Ao longo dos próximos capítulos começaremos por falar do processo criativo e das decisões estilísticas presentes na criação da animação. Iniciaremos explicando o processo de rotoscopia usado na criação desta animação e que envolve, muito resumidamente, usar *frames* de vídeos reais desenhando-os por cima e assim criando um 2D. Com este processo em mente, falaremos dos diferentes momentos na criação da animação. Dividiremos o capítulo por dois momentos. O 3D, momento que inicia o processo de criação da curta-metragem que envolve animar o espaço, personagens e movimentos cénicos. Depois falaremos do segundo momento, o 2D, que envolve pegar nas imagens gravadas no primeiro momento e desenhar cada frame, usando o método tradicional de 2D, para criar o estilo 2D da animação. Aprofundaremos com mais detalhe estes dois momentos no capítulo seguinte, onde falaremos dos softwares usados, dificuldades iniciais e a forma como foram ultrapassadas. Falaremos da montagem através das câmaras do *software* 3D e da estruturação do 2D, tendo como exemplo alguns gráficos criados ao longo do processo.

Posteriormente, falaremos dos aspetos técnicos na estética do filme. Falaremos do espaço da animação, da criação das personagens e do seu estilo englobado na história e de outros aspetos também importantes.

Nos subcapítulos seguintes, abordaremos a animação do ponto de vista sonoro e musical. Explicaremos o processo, desde a sua ideia à sua concretização, expondo problemas e soluções que surgiram em ambas as vertentes (musicais e sonoras).

5.1. Organização da produção da curta-metragem

Descreveremos neste capítulo com grande detalhe os passos tomados, *softwares* usados e principais dificuldades na criação da estética da obra, que foram mais significativos dado o processo autodidata de criação do filme. Estruturaremos este capítulo da seguinte forma: começaremos por falar do processo de criação do guião, onde explicaremos de que forma o guião foi desenvolvido para ajudar na fácil adaptação para a animação; depois, levaremos o capítulo para o processo 3D, onde abordaremos com

maior detalhe este processo; no momento seguinte, exploraremos a evolução do 2D ao longo dos meses e mudanças que foram acontecendo a nível técnico e de estratégia de trabalho.

5.2. Primeira fase – Da aprendizagem 3D à edição

Com a nula experiência em *softwares* 3D, o processo de aprendizagem foi feito durante a criação da curta-metragem e sempre em modo autodidata. Usando o *software* gratuito *Blender*, estruturamos o trabalho começando com o momento mais complicado e que demoraria mais tempo, que criou o “calo” necessário para as cenas seguintes. O processo de criação do 3D teve o seu início a 15 de novembro, começando pela cena 2 do guião (momento em que Monty entra no rio).

Apesar de não haver uma experiência prévia na utilização do *Blender*, existia já em mente, contudo, a ideia base da conceção de uma animação, que parte em maioria da ideia dos *key frames*¹⁰. Existia também experiência em outros *softwares* como *Premiere* e *After Effects* que também usam a ideia de *key frames* para a criação de movimentos, tendo assim esta ideia já presente levou a uma mais fácil adaptação ao software.

Começamos por criar as margens do rio (para ter uma ideia do trajeto dos barcos possíveis), mas logo se levantou um conjunto de questões: de que forma faríamos a água e de que forma faríamos o flutuar dos barcos.

Os problemas foram ultrapassados abdicando do realismo do rio, que se tornou uma superfície 3D colocada ao mesmo nível da margem, aplicando um efeito Oceano (para que fosse subindo e descendo (dando as pequenas oscilações necessárias para a ilusão de movimento das águas). O flutuar dos barcos, infelizmente, teve de ser feito manualmente; para isso, foi criada uma pequena superfície por baixo do barco, que facilitaria a perceção visual de quando seria necessário descer ou subir o barco (**figura**

¹⁰ *Key frames é uma expressão importante na animação 2D e 3D que revela a importância dos pontos chave para a criação de um movimento. “Pose-to-pose animation primarily defines the most expressive key frames or extremes, which provide structure to the scene and make it predictable. Once the extremes have been defined, the in betweens are inserted”* (Rall, 2018, p. 170)

12). Ou seja, quando essa superfície fosse visível, seria necessário descer o barco, pois significaria que o barco estaria demasiado à superfície.

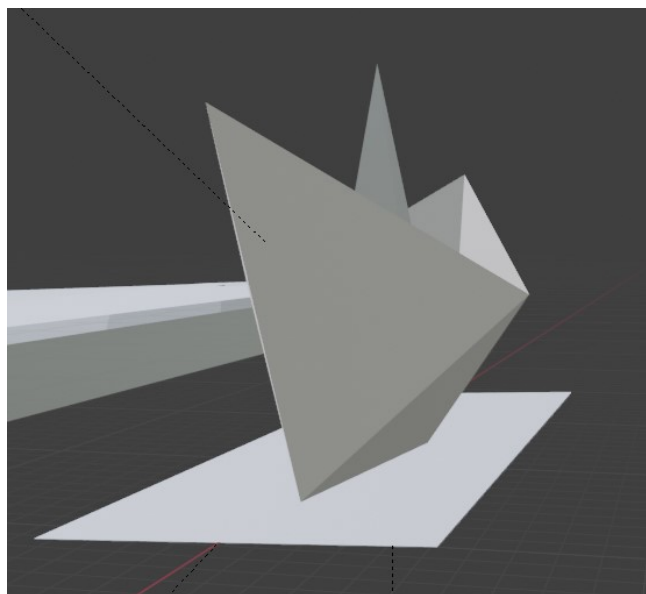


Figura 11. Modelo 3D do barco

Após criação de um rascunho de cenário (margem e rio), começamos por criar o trajeto dos barcos. Foi necessário começar pelo trajeto dos barcos pois só assim conseguiríamos criar a personagem, pedras, câmaras e tudo o necessário para avançar com o projeto. A trajetória dos barcos tornou-se o desafio mais complicado da criação 3D pois levou a estar ciente de nove trajetos. Não havendo uma experiência prévia em *Blender*, isto levou a que, sempre que alterasse o trajeto de um dos barcos, a velocidade desse barco teria de ser modificada (para este não atravessar outros barcos ou aparecer em câmaras que não seriam utilizadas).

Outra das dificuldades em criar a trajetória seria a de dar ritmo ao filme desde o seu início. Sendo que a criação 3D implicaria a gravação das câmaras em tempo real (multicâmara), o ritmo da cena teria de ser o mais fiel possível à visão da história, não havendo a mesma possibilidade que existe em filmes de imagens reais de gravar planos independentes, retornando cenas e planos. Contudo, um ponto positivo de o 3D permitir

a gravação de multicâmara é que, a nível de edição, o processo tornar-se-ia mais prático e natural (sem problemas de *raccord*¹¹).

A forma como se ultrapassou esta dificuldade do ritmo foi ao ir apontando os momentos-chave da narrativa ao longo da *timeline* do projeto. O ritmo do filme foi criado em tempo real. O processo foi o seguinte: usando a minha ideia de que ritmo teria o filme, fui imaginando, na minha mente, cada momento, e em que ponto da *timeline* cada momento aconteceria. Sendo que o filme tem 7 minutos, durante 7 minutos fui apontando os pontos-chave enquanto a *timeline* decorria; depois, ajustando esses pontos até sentir que a cadência do filme tinha sido alcançada.

Ultrapassadas as dificuldades das trajetórias dos barcos, procedeu-se à criação das personagens. Como esta fase do 3D seria somente usada como referência para o 2D, o aspeto da personagem é muito rudimentar (**figura 13**).

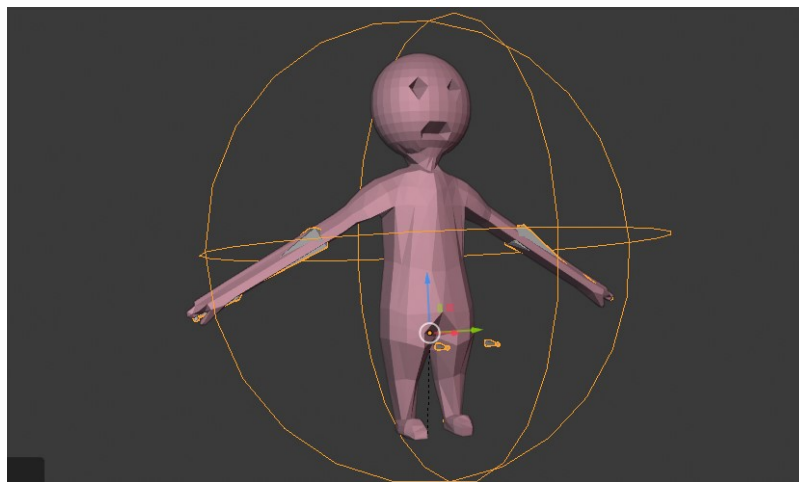


Figura 12. Modelo de Personagem 3D

Usando os *key frames* começamos por adicionar os pontos-chave de cada movimento (**figura 14**), adicionando, depois, os movimentos entre pontos (para evitar que as personagens trespassassem o barco, por exemplo). Da mesma forma que existiu

¹¹ Segundo o *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema* os problemas de *raccord* são “uma articulação mal realizada ou mal concebida (insuficientemente contínua).” (Jacques & Michel, 2006, p. 116) Ou seja um corte entre dois planos que não consegue ser bem feito, como por exemplo um plano onde um ator têm uma chávena de café, mas no plano seguinte a chávena não se encontra no sítio previamente mostrado.

uma complexidade de trajetórias para os nove barcos ao longo das cenas, a mesma complexidade foi aplicada para a animação de cada personagem ao longo do filme.

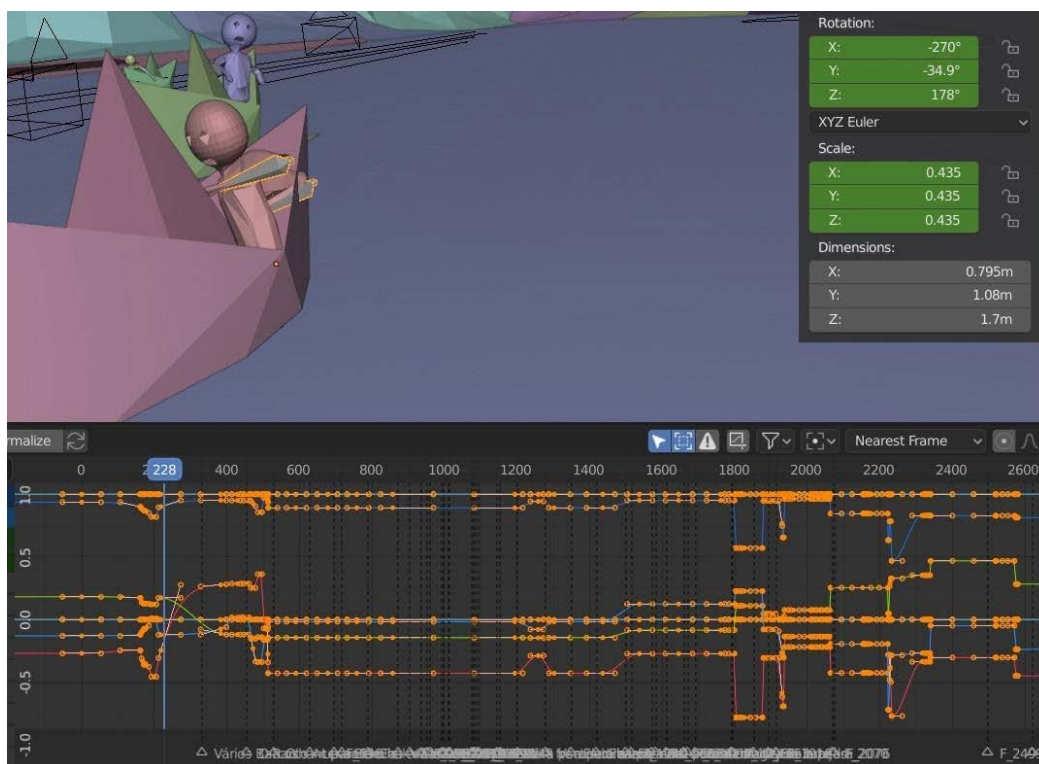


Figura 13. Demonstração na timeline da personagem Monty no software Blender.

É importante salientar que já havia em mente uma economia de personagens por câmara. Sabendo que o tempo para finalização do projeto era ambicioso, era forçoso ter de incluir o mínimo de personagens possíveis por plano. Podemos exemplificar tal economia na cena 2, no momento em que todos os barcos envolvem Monty. Sempre que um barco (e personagem) perdia a sua função na história, este era suavemente retirado da ação, evitando assim que aparecesse em outras câmaras sem necessidade e poupando tempo de trabalho no 3D e 2D.

Criados os movimentos de cada personagem, começamos por colocar as câmaras nas suas diversas escalas. Sendo o tempo de criação de cada câmara bastante reduzido, começou-se com um excesso de câmaras, pois havia esta necessidade (ainda que errada) de mostrar o máximo com o máximo de câmaras. Isto deveu-se à simples facilidade de criar uma câmara que mostrasse um novo ponto de vista, levando-me, assim, à criação de planos em demasia.

Do ponto de vista da realização, é importante ainda referir a importância da posição da câmara no cenário. Como as personagens são todas semelhantes, seria importante manter a ligação lógica de distinção de Monty das restantes personagens. Para isso, foi necessário manter sempre as câmaras no barco de Monty. A grande maioria das câmaras ao longo do rio está situada ou dentro do barco de Monty, ou mostrando Monty como personagem no primeiro plano. Caso contrário, se as câmaras estivessem livres pela cena, isto poderia confundir o espectador, que não saberia onde estava a personagem principal, perdendo a conexão empática com ela (**figura 15**).

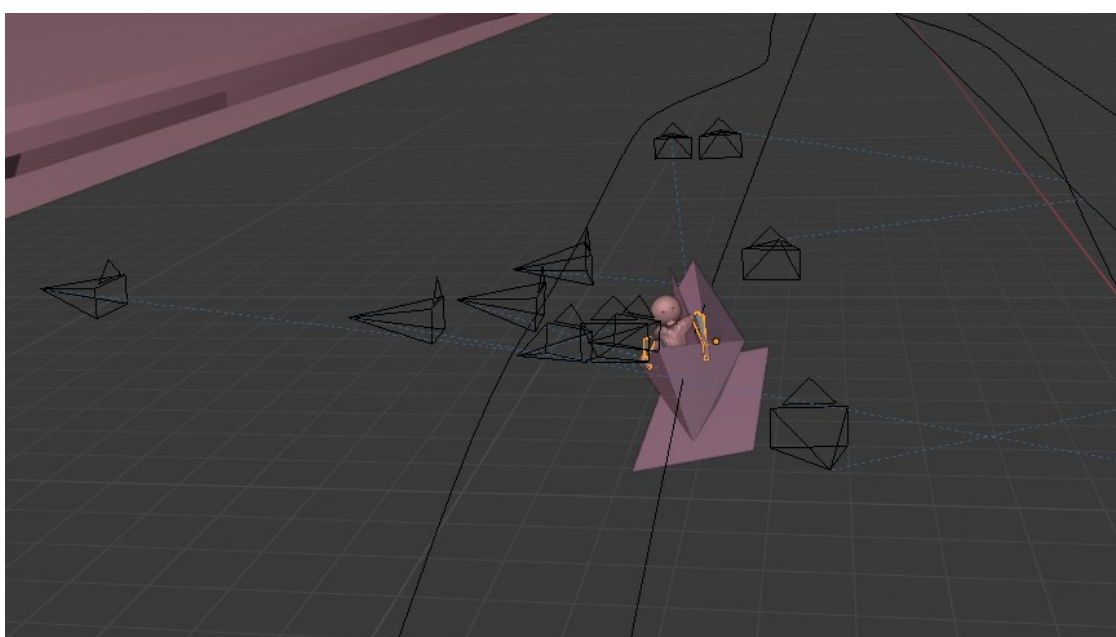


Figura 14. Posição das Câmaras que acompanham Monty.

Nas cenas seguintes do projeto, o plano de trabalho é idêntico, sempre começando do mais geral para o mais concreto, ajustando depois no seu final os pequenos movimentos e detalhes. O 3D, como expectável, teve um processo demorado ao início, não só porque se começou com a cena mais exigente, mas também pela pouca experiência de uso do *software*. Com o evoluir dos 3D, o processo começou a tornar-se mais simples e intuitivo.

Será importante referir também que a edição do projeto foi feita na mesma altura em que se criava o 3D. Como o ritmo da história tinha de ser desenvolvido ainda na sua criação, e para evitar, numa fase posterior durante a edição, que algum momento pudesse estar muito rápido (o que levaria a reestruturar todo o projeto 3D), houve a

necessidade de ir editando enquanto se produzia o projeto. Ou seja, ao criar uma parte da sequência, criaria também as câmaras e faria uma pequena edição. Sendo assim, a finalização do 3D coincide também com a finalização da edição. O processo 3D termina assim a 10 de janeiro, com mais de 230 horas aplicadas ao longo de mais de 50 dias.

Com a finalização da edição, teríamos também o *animatic* terminado. Um dos principais benefícios de o possuir num momento tão embrionário do projeto, ainda antes do início do 2D, com a edição totalmente terminada, seria a possibilidade de poder começar a trabalhar, em paralelo, o som e a música. O *animatic* torna-se, assim, o produto final para a equipa de música e som, que podem guiar-se pelo mesmo, uma vez que não haverá necessidade de reajustes num momento posterior.

5.3. O progresso do trabalho no 3D

Neste subcapítulo, falaremos do percurso da animação 3D ao longo dos 2 meses em que foi produzida. Sendo esta a primeira animação, há uma importância acrescida de relatar os esforços durante a sua fase de produção, para analisar mais facilmente se o tempo de duração de uma fase específica correspondeu às expectativas. Traremos à análise as expectativas de duração de cada fase de trabalho e confrontá-las-emos com a realidade. Para tal efeito, usaremos o anexo 5 como tabela de estudo, retirando toda a informação para as tabelas e imagens presentes neste capítulo.

Como falado anteriormente, o processo de criação 3D teve o seu início oficial a 15 de novembro de 2020. Antes da data referida, já se tinha algum conhecimento base do funcionamento do programa, mas a aprendizagem aconteceu enquanto os problemas surgiam. Da fase 3D, como já referido em capítulos anteriores, retêm-se as dificuldades técnicas na criação da cena 2, que, como se comprova através do anexo, se encontra, em conjunto com a cena 3, a ocupar um mês de produção. As cenas 2 e 3 são, assim, as cenas mais complexas da animação, não só pela exigência no movimento dos barcos, nos movimentos dos bonecos, como também devido à utilização extensiva das árvores e pedras. Se, na cena 2, consideramos a maior dificuldade a criação do trajeto dos cinco barcos que povoam a cena, na cena, 3 a maior dificuldade deveu-se à criação das pedras e do aperfeiçoamento dos barcos a baterem nestas. Ambas as cenas demoraram um mês

a serem finalizadas, sendo assim as duas cenas que ocuparam mais tempo na sua criação.

Das restantes cenas da fase, podemos evidenciar a rapidez de criação da cena 5, que, apesar de ser, em si, semelhante às cenas 2 e 3, não possui agora pedras nem barcos que acompanham a personagem principal. Sendo assim, em menos de uma semana consegue terminar-se a cena 5 e a cena 6. Da cena 6, estando a câmara e todos os objetos principais (barco e Monty) parados, a sua finalização foi facilitada. Uma das principais dificuldades desta cena terá sido a animação da relva que se encontra à beira do barco de Monty, que teve de ser animada manualmente. Nos restantes elementos, nenhuma dificuldade é merecedora de ser mencionada.

Deixamos de parte as cenas 4 e 7, que não possuem elementos suficientes para serem mencionadas, retendo somente a sua importância pela animação da personagem e movimento das câmaras.

Para finalizar a primeira fase 3D, será necessário falarmos da cena 1, não sendo tão complexa do ponto de vista de animação como a cena 2, mas levou a ter, pela primeira vez, de animar uma personagem total, mexendo as suas pernas.

Da cena referida, a maior exigência terá então sido a animação da personagem, pois é talvez nesta cena o momento em que a personagem tem o seu pico de expressividade. Foi, então, importante aperfeiçoar o comportamento da personagem, pois, uma vez que não fala, tem de se expressar através do seu corpo.

Tendo como referência a previsão de entrega da fase 3D (anexo 6), podemos evidenciar que houve já aqui um atraso: estava previsto ser finalizado a meados de dezembro e teve a sua finalização a 13 de janeiro. Apesar deste atraso, há uma relativa satisfação na rapidez da entrega desta primeira fase, que teve 2 meses de duração; mas, dados os possíveis atrasos de aprendizagem do *software*, é um feito considerável.

5.4. Segunda fase – A transição para o 2D

Se a fase 1 foi a mais técnica, incluindo o movimento, a câmara, a criação das personagens e a edição, a fase 2 é uma fase maioritariamente artística.

Durante esta fase, teve de se refletir acerca de um conjunto de decisões, como: que tipo de traço escolher, a cor ou de que forma o cenário seria ou não visível (através

da sua representação visual). Se a fase 1 trouxe os seus percalços, pela falta de experiência com o *software*, a fase 2 tornou-se ainda mais complicada. Antes de começar o processo de transição para o 2D, foi necessário escolher o *software* (do qual falaremos mais à frente) e fazer um conjunto de estudos na personagem, de que forma a sua animação se comportaria. Somente terminados estes estudos e aprendizagem no *software* foi possível começar o processo de transição.

Como explicado previamente, as personagens em *Jornada de Papel* têm riscos que as encobrem. Estes riscos são erráticos e estão em constante movimento, representando uma interiorização da *psique* da personagem. Quando esta se encontra num momento de tensão, estes tendem a afastar-se do corpo e a mover-se de forma mais errática; quando a personagem se encontra calma, tendem a manter-se mais perto do corpo. Este estudo foi importante para o início da transição, mas também para outro aspeto (que será referido posteriormente) em relação não à personagem, mas à forma como tudo exterior à personagem se comporta.



Figura 15. Comportamento dos riscos nas personagens. Do lado esquerdo a personagem calma. Do lado direito a personagem assustada.

O processo 2D teve o seu início a 25 de janeiro. A estratégia de trabalho foi a seguinte: começar-se-ia por uma cena simples (cena final) e, logo a seguir, uma cena mais complicada (cena 2). A decisão de começar, desta vez, por uma cena mais simples deveu-se simplesmente à pouca experiência em rotoscopia e à escolha do *software*. Começar por uma cena mais simples tornaria o processo de recomeço mais fácil, caso algo de errado acontecesse.

Apesar de o estudo da personagem ter sido feito em *Photoshop*, usando a função de *timeline*, que dá a possibilidade de fazer *upload* de um vídeo para o *software*,

encontraram-se mais benefícios em usar a ferramenta *Illustrator*. Com o *Illustrator*, haveria uma maior facilidade de controlar o traço (sendo possível, a qualquer momento, editá-lo e reformulá-lo) e uma maior liberdade no desenho (já que o próprio programa aperfeiçoa o traço). Contudo, o software não permite o upload de vídeos. Ou seja, para fazer a animação 2D seria necessário exportar todos os 10162 *frames* (7 minutos de filme) individualmente, abrindo cada *frame* individualmente no programa. Apesar deste ponto negativo, vimos maior benefício em usar o *Illustrator* em vez do *Photoshop*. Depois de 6 dias de trabalho e de 24 horas aplicadas a fazer um único plano, após a sua conclusão, juntamos todos os *frames* e fizemos um teste para ver o resultado final. O resultado final trouxe surpresas que já eram calculadas, mas que foram importantes para uma aprendizagem. Não havendo um ponto de referência do *frame* anterior na criação do *frame* seguinte, isto levou a que todos os traços tremessem demasiado, com uma aparência pouco natural ou agradável. Com o fraco sucesso deste primeiro plano, tivemos de descartar a ideia de usar o *Illustrator* e voltar para o *Photoshop*. Apesar da liberdade do traço não ser igual à do *software* anterior, o novo programa possuía a função *Onion Skin*, função usada pelos animadores 2D que usam como referência o *frame* anterior para criar o *frame* seguinte. Com esta função e a possibilidade de trabalhar no vídeo, ao contrário do *software* anterior que só permitia trabalhar no *frame*, foi possível dar início ao processo 2D.



Figura 16. Diferenças na profundidade de campo. Lado esquerdo, uso dos 3 traços. Lado direito uso de 4 traços diferentes.

Para a criação do 2D, foi necessário implementar um conjunto de traços, que variavam de grossura, para dar a impressão de profundidade de campo. Num momento inicial foram criados 3 traços; o traço 1 que tinha a grossura de 18; o traço 2 de 12 e o traço 3 de 9. Com esta estrutura inicial, foi possível atingir alguma profundidade de campo, como é possível verificar na figura 17. Ao longo do projeto, contudo, um novo traço foi criado com grossura de 6, que trouxe uma profundidade de campo mais agradável e com uma diferença mais clara entre o primeiro plano e plano de fundo.

Apesar de terem sido criadas diferentes técnicas para ajudar a diferenciar a personagem principal das outras, era ainda muito difícil distinguir as restantes criaturas entre si. Dada a importância desta distinção (já que a personagem de Manny aparece em 4 pontos ao longo da história), foi necessário criar uma nova forma de distinção. As personagens teriam uma cor no fundo do seu peito, que ficava por entre os riscos (**figura 18**). Cada personagem tem uma cor, mas as personagens que se encontram no meio das pedras e com os seus barcos destruídos não possuem cor. Criamos, assim, a ideia não só de que a cor é a alma das personagens, que metaforicamente se assemelha a uma chama, como também de que a cor reflete a personalidade das personagens. Monty, representado pela cor laranja, expressa o lado infantil, de alguém que está à procura de se encontrar; Manny, com a cor azul, que transmite maturidade e tranquilidade de pensamento. O laranja e o azul são cores complementares, tal como Monty e Manny são o complemento um do outro. Lilly, outra personagem importante que o ensina a remar, tem a cor vermelha, que representa a coragem e a rebeldia e que funciona como símbolo de atenção. A personagem que se encontra atrás de Monty na cena 1 e que está presente na cena final, Larry, têm a cor amarela, representativa da felicidade e da energia (Haller, 2019, pp. 62-78)

Com a cena final terminada, passamos para uma das cenas mais complicadas, a cena 2. O processo foi o seguinte: começou-se por desenhar os barcos (sempre com o traço mais grosso), passando depois para o desenho do fundo (dependendo da distância, usar-se-iam os diferentes traços); depois, passar-se-ia para o desenho da personagem, pintando os olhos de branco, a personagem de preto, a alma com a respetiva cor e, depois, finalizando com o traço errático que cobre a personagem.

Apesar de, no *Photoshop*, o traço não se mexer tanto como se mexia no programa anterior, continua a existir um movimento visível do traço. Podemos compreender esse

movimento como a falta de experiência e a pouca exatidão normal de um primeiro trabalho de animação, mas que não deixa de ser propositado. Como a personagem, com os seus traços erráticos, se movimenta constantemente, também o espaço segue esta mesma motivação. Ou seja, se optássemos por manter o traço do fundo estático (sem qualquer movimento) e continuássemos com o movimento errático da personagem, surgiria uma dissonância que não seria esteticamente agradável. Mas, seguindo por deixar o traço do fundo ir-se movimentando com os desenhos dos diferentes *frames*, é criada uma ligação entre a personagem e o fundo, que oferece uma certa união ao aspeto visual da animação. Podemos também ver este movimento dos traços como o movimento em si - o mexer dos traços cria a ilusão de movimento.

Outro aspeto importante de notar com esta transição do 3D para o 2D é a decisão de fazer a animação a 24 *frames* por segundo (fps). Ou seja, em cada segundo, haveria 24 *frames* que seria necessário desenhar. Por economia de planos seria de esperar que, em vez de se fazer 24fps se fizesse 20 (por exemplo), o que diminuiria a quantidade de *frames* de 10162 para 8470. Contudo, para vídeo, seria necessário converter os 20 fps para 24, o que faria com que 4 *frames* fossem repetidos ao longo do segundo, quebrando a impressão de velocidade e movimento. Ora, sendo que a decisão de seguir com os 24fps seria a de dar impressão de movimento, de velocidade, reduzir os *frame rates* tornar-se-ia, assim, contraproducente.

Como descrito acima, todas as cenas seguiam um ritmo, começando pelos barcos e terminando na personagem. Alguns planos foram mais complicados que outros (pois tinham mais árvores para desenhar), mas tudo correu como planeado.

É necessário também descrever que foi possível poupar algum tempo quando os planos eram fixos, ou seja, quando não havia movimento no plano era possível copiar e colar um conjunto de *frames* para economizar tempo. Grande parte da cena 1 é feita com essa economia de planos; caso contrário, acumular-se-ia um conjunto de horas consideráveis à finalização do projeto.

Com o processo da rotoscopia terminado, a 24 de julho, depois de um total de mais de 950 horas de trabalho, ficaria a faltar o processo de colorir a animação.

5.5. O progresso no 2D

Na fase 2D, será possível explicar pormenorizadamente a evolução da animação, dado que esta ocupou mais de 6 meses. Será descrito, com o maior detalhe possível, o progresso técnico de um ponto de vista analítico.

A fase de 2D iniciou-se a 25 de janeiro. O processo começou, na sua génese, em parceria com a co-realizadora, onde se dividiram as cenas pelos dois intervenientes. Numa fase avançada do projeto, este tornou-se um processo a solo, sendo que o processo foi maioritariamente terminado por mim. Usando como análise a **figura 22**, que teve por base o anexo 5, podemos evidenciar o número de *frames* de cada cena, o número de horas passadas em cada uma das cenas e uma média de horas por plano. Tendo ainda em conta o gráfico 1, podemos evidenciar a eficiência de cada cena, ou seja, comparando o número de horas e o número de *frames*, o quão eficiente foi o progresso de uma determinada cena.

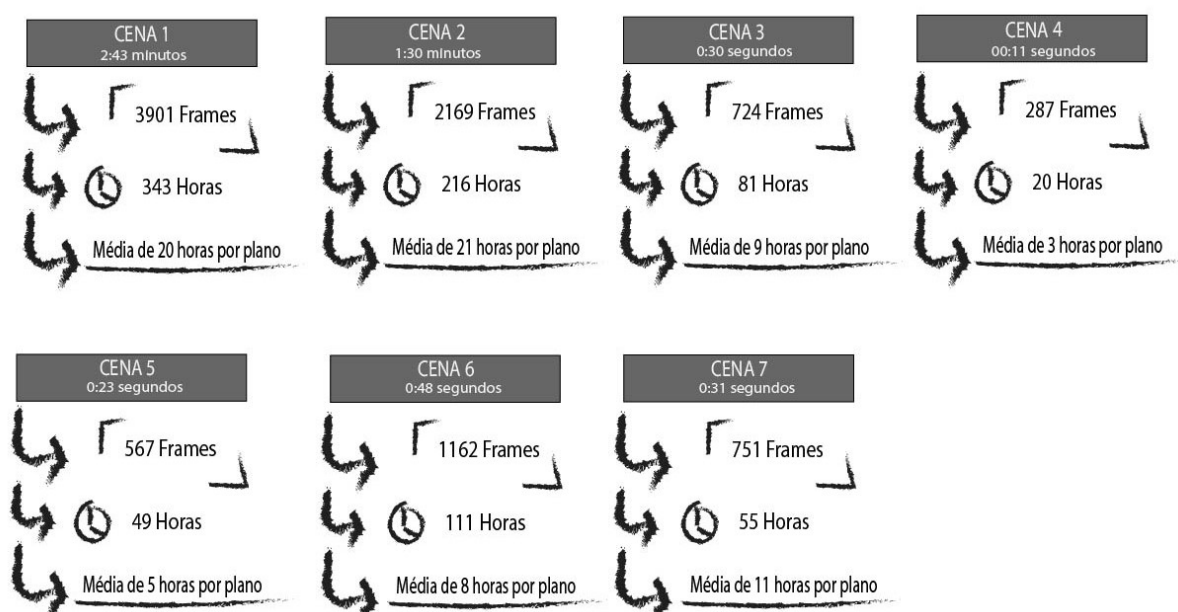


Figura 17. Dados gerais de horas investidas, número de frames e média de horas por plano de cada cena da obra.

Sendo que, numa fase inicial, o projeto estava dividido entre dois intervenientes, o trajeto criativo segue então por planos soltos, feitos cronologicamente (do primeiro plano ao último) que vão completando a cena (como se de um *puzzle* se tratasse), não sendo, por isso, elaborado por cenas inteiras, feitas de uma só vez. Desta forma, falaremos, neste capítulo, não da evolução por planos soltos, mas pelos dados que podemos elaborar de cada cena. Tentaremos, contudo, manter uma ordem lógica de evolução: sendo que os planos foram sendo realizados cronologicamente, podemos concluir que as cenas em si também foram sendo cronologicamente terminadas, à exceção da cena 1, que foi propositadamente deixada para último por conter nela planos sem muito movimento, o que tornaria o processo de criação mais fácil se fosse finalizada com uma maior maturidade criativa.

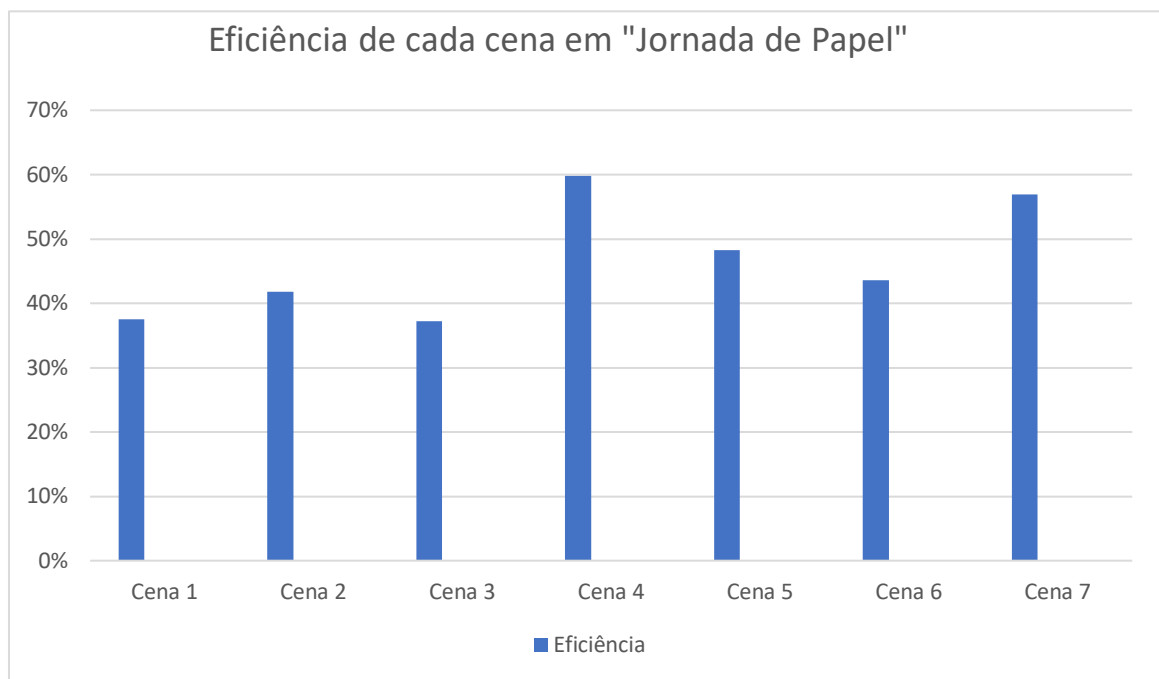


Gráfico 1. Eficiência de cada uma das cenas.

Com esta informação em mente, podemos evidenciar que a cena 7 (a primeira a ser trabalhada), apesar de se poder considerar uma das cenas mais eficientes, poderia ter sido ainda mais eficiente se tivesse sido feita *a posteriori*. Ou seja, sendo que a cena 7 serviu como cena de prática e iniciação ao projeto de animação, isto levou a que o tempo de processo fosse mais demorado, já que a cena em si não revela nenhuma dificuldade (em comparação com a cena 1, por exemplo). Tal como a cena 7, a cena 4 e,

posteriormente, a 8 (créditos finais que também tiveram de ser animados) não apresentam em si complicações ou dificuldades que devam ser mencionadas, já que tudo correu com a maior facilidade e as cenas em si não apresentam complexidade técnica. Por essa razão, não as referiremos.

Usando a figura 23, podemos evidenciar que existem quatro planos longos ao longo da obra. Todos estes planos longos, que considerariamos os planos 17 e 18 da cena 2 e os planos 15 e 16 da cena 1, foram os planos mais complexos e que trouxeram mais dificuldade; essa dificuldade traduziu-se, naturalmente, em tempo perdido. Esses 4 planos referidos, como eram mais longos, exigiram mais do programa que, numa fase mais avançada da sua criação, não conseguia aguentar o processamento, o que se traduziu em tempos de espera entre *frames* e vários minutos gastos a guardar projetos.

Na cena 2, podemos encontrar a segunda cena mais longa da obra, com 1 minuto e 30 segundos. Acerca dela, podemos referir que foi a primeira cena de planos com movimento a ser desenhada (ao contrário da cena 7, que não tinha movimento), sendo que foram os planos 17 e 18 os primeiros a serem começados. O plano 18, contudo, adquire maior complexidade pelo uso extensivo das árvores que aparecem de perfil. Todos os planos de perfil se tornam, assim, mais complexos e morosos, pois obrigam a um maior detalhe no desenho das árvores, ao contrário do plano 18 (por exemplo) onde as árvores são desenhadas de frente, o que facilita na rapidez do processo criativo. A cena 2 revela-se também uma cena com grande profundidade e, como falado anteriormente, enorme complexidade visual (com os barcos, árvores e montanhas) o que se traduz em 216 horas de trabalho, ao longo de mais de 88 dias.

Tal como explicado anteriormente, a cena 3 também revela alguma complexidade visual, com a presença das pedras, apesar da pouca visibilidade das árvores. À exceção das árvores da cena 3, já que as elevações das margens tornam mais difícil a visibilidade das mesmas, o processo de criação viu-se consideravelmente facilitado. Na cena 3, então, temos um conjunto de 81 horas de trabalho para um total de 30 segundos de animação. A cena 5 é a última cena movimentada (que acompanha o percurso do barco pelo rio) e uma das cenas mais curtas da animação, com 23 segundos.

Nela, já não temos a presença de pedras, mas voltamos a ter uma maior presença de árvores. Desta cena, podemos referir como principais dificuldades os planos que revelam o percurso percorrido, como os planos 41, 44, 45 e 47. Nestes planos, temos uma maior profundidade de campo, já que mostra no seu fundo o percurso já percorrido, o que implica desenhar um conjunto de montanhas e pedras longínquas, mas que não deixam de obrigar a algum nível de detalhe.

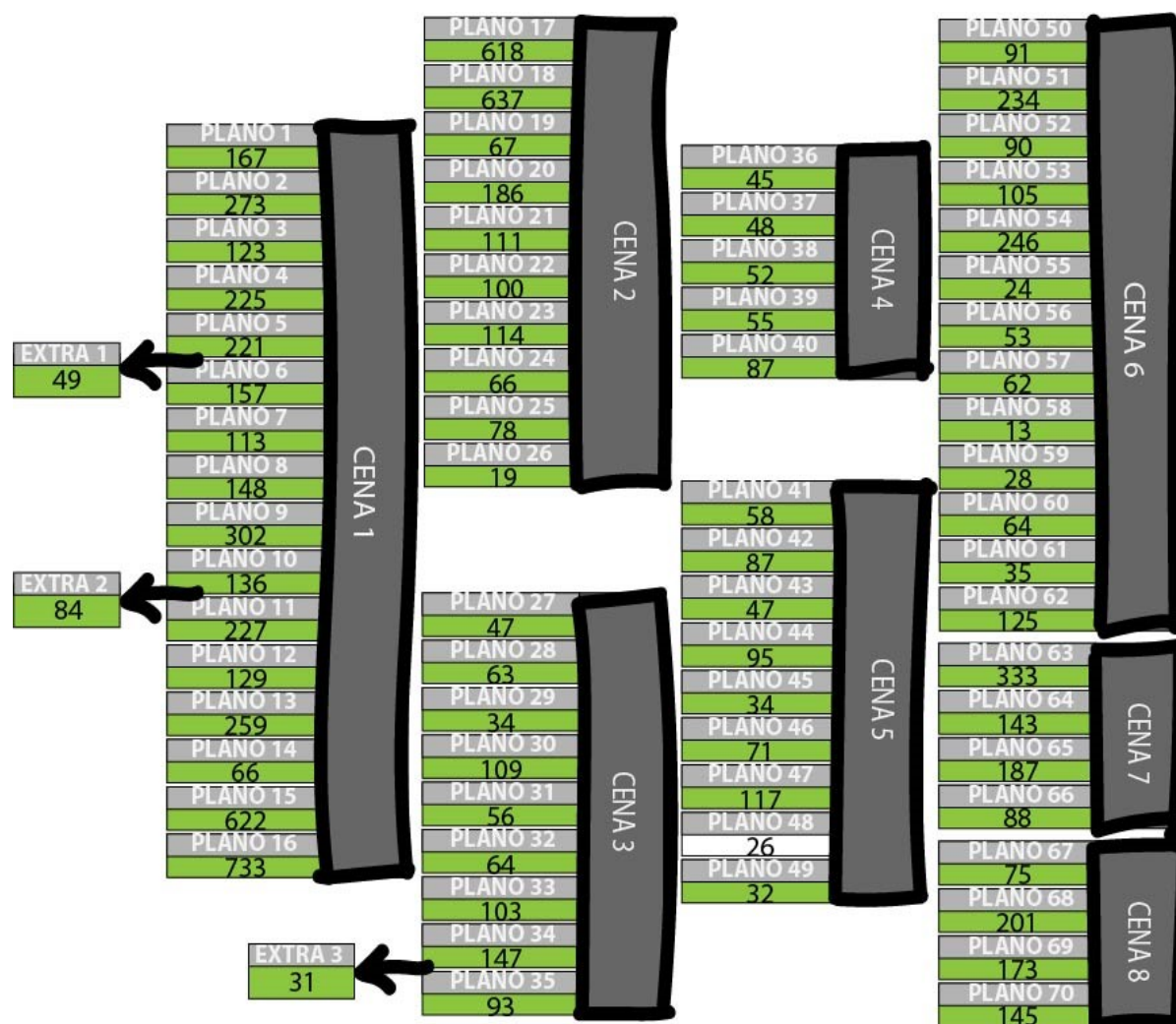


Figura 18. Número de frames de cada plano e organização de planos por cenas.

A cena 6, com um total de 111 horas para um total de 48 segundos, apresenta um conjunto de planos mais complexos, com várias panorâmicas que dificultaram o processo de criação. É importante referir que esta cena marca a primeira utilização de uma nova função aprendida no *Photoshop*, que permite a cópia de um conjunto de *frames* já criados para *frames* posteriores. Ou seja, se uma cena tivesse 50 *frames*,

poderia criar os primeiros 10 *frames* e repetir esse desenho nos seguintes 40. Contudo, este processo, só poderia ser usado em momentos em que a câmara está parada, já que não há possibilidade de ajustar os *frames* com os movimentos da câmara. Com este novo processo, conseguem poupar-se várias horas de trabalho para os planos seguintes, não tão aproveitado nesta cena, mas várias vezes abusado na cena 1. Tal como no 3D, houve uma enorme dificuldade em desenhar a relva que se encontra perto do barco de Monty, tendo esta ocupado muito do tempo de trabalho.

A cena 1 revela ser a cena com maior maturidade técnica, pois foi a última a ser produzida, o que levou a um grande aperfeiçoamento das ferramentas aprendidas. Sendo a primeira cena da animação, seria crucial ser o mais bem produzida possível, para assim agradar esteticamente ao espectador, esperando prendê-lo na história até ao final. Como suprarreferido, nesta cena, recorreu-se consideravelmente à técnica de copiar e colar *frames*. Um exemplo de um plano que usa essa técnica em grande peso é o plano 16. Este é o maior plano da curta, com 30 segundos. Durante a segunda metade desse tempo, a câmara encontra-se totalmente fixa, o que facilitou o uso da técnica, já que não seria necessário nenhum ajuste de movimento. Nos restantes planos, a técnica foi usada sempre que possível, para reduzir o tempo de criação. Os planos 5, 10, 12 e 14 também foram altamente acelerados, com a reutilização do fundo em cada um deles. Sendo esses planos todos pertencentes à mesma câmara, foi comum nesses planos a reutilização dos desenhos do fundo para os planos referidos, o que, mais uma vez, acelerou consideravelmente o processo criativo.

A cena 1 é a cena mais longa da animação, com 2 minutos e 43 segundos e 3901 *frames*, onde 343 horas foram investidas. Comparando agora a cena 1 com a cena 7, podemos entender que, apesar de, teoricamente, a cena 1 ter sido menos eficiente, foi, na verdade, uma das cenas que revelou uma maior eficiência.

Sendo a previsão inicial a de terminar o processo de desenho até ao final de março, podemos entender a pouca clareza e experiência na criação de uma previsão de calendário de produção. Dado que a real finalização da produção do desenho sem cor aconteceu no final de julho, verificaram-se 4 meses de atraso relativamente à previsão da calendarização.

Sabendo que a proposta de fazer uma animação como projeto final de mestrado seria ambiciosa, tudo foi possível graças a uma grande dedicação e perseverança. Fica,

assim, refletida nas 875 horas de trabalho, ao longo de mais de 198 dias, sendo que no primeiro mês (fevereiro) a média de horas por dia de trabalho era de 4 horas e no último mês (julho) passou para 6,5.

5.6. A cor na obra

Para o processo de cor, foi necessário fazer um novo estudo sobre como seria a cor no filme. Utilizando o filme *A Menina Parada* de Joana Toste (2021) como inspiração, o processo de estudo da cor foi bastante simples. Já sabíamos *a priori* que a cor, tal como o desenho, teria de demonstrar uma certa infantilidade, para, dessa forma, “casar” com toda a estética do filme. Com a ajuda deste filme como influência, e com a sua cor bastante heterogênea, sem graduação de cor e predominada pelas manchas que não ficavam contidas no desenho, criou-se um aspeto simples, mas eficaz. A cor em *Jornada de Papel* é pastel, recorrendo à técnica de *aerial perspective*¹² para dar destaque à cor em primeiro plano, perdendo a sua intensidade à medida que se afasta da câmara. Para isso, usaram-se 3 pincéis com diferentes opacidades: para primeiro plano, o pincel com 100% de opacidade (ou seja, a cor não sofreria perda de intensidade); num segundo plano usou-se 50% (a cor perde 50% da sua intensidade, ficando mais clara) e no terceiro plano 30% de opacidade. Com esta decisão artística, consegue-se uma maior profundidade de campo, bastante saliente nos planos do rio, onde a perspetiva permite ver as montanhas no fundo da paisagem.

A maior dificuldade no processo da cor foi decidir de que forma seria trabalhada a água e a corrente. Alguns estudos foram feitos (ver **figura 19**), mas o processo foi o seguinte: começou-se com uma versão muito elaborada de como seria a água; nesta, 2 camadas criavam a sua composição. Numa primeira camada, recorreu-se a uma cor base e homogênea; numa segunda camada, com uma cor mais escura, dávamos o efeito de corrente. Este efeito de corrente era conseguido com um conjunto de traços de cor mais escura que, em cada *frame*, se iam mexendo, dando a ilusão de movimento.

¹² *Aerial perspective* ou Prespetiva Atmosférica, refere-se ao efeito que a atmosfera tem na aparência de um objeto visto à distância. Conforme a distância entre um objeto e o interveniente aumenta, o contraste entre o objeto e o seu fundo diminui, e o contraste de quaisquer marcações ou detalhes dentro do objeto também diminuem. (Kemp, 2014)

A grande incerteza com este estudo era se não sobressairia muito do resto da animação. Pois toda a cor é simples, o que chamava demasiada atenção à água.

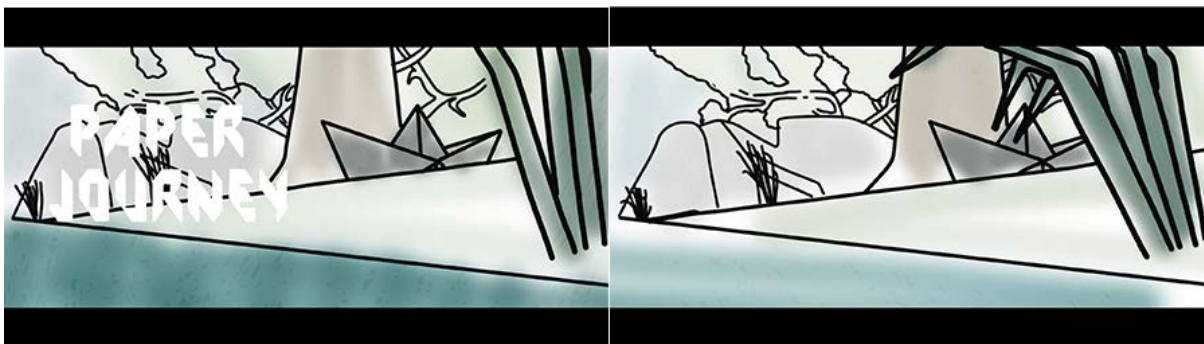


Figura 19. À esquerda, um estudo da cor e movimento do rio. À direita o resultado final.

Numa fase final, optámos por pintar a água da mesma forma que pintaríamos outro objeto qualquer, ou seja, levaria uma camada de cor, sem qualquer ilusão de movimento.

Estando cientes de que poderíamos cair no erro de perder clareza no aspeto da animação, esta pareceu-nos, apesar de tudo, a forma mais clara de manter a homogeneidade estética. Não é possível, num primeiro plano do rio, entender que se trata de facto de um rio, mas fica subentendido pela forma como o espaço é mostrado, pela sonorização do rio, e também pela forma como os barcos se movimentam dentro deste. Sendo assim, o primeiro estudo, se aplicado, teria sido supérfluo, conseguindo o mesmo efeito com recurso uma ideia mais simples e mais eficaz.

Após a finalização da cor, optamos por dar uma textura à obra. Por textura compreendemos algo que ficasse por cima dos planos e que tivesse algum padrão irregular. Esta textura ajudaria a dar o toque final ao aspeto visual da animação. Para a textura, abrimos um novo *Photoshop* e numa tela preta, usando um pincel branco fino (semelhante ao pincel usado para desenhar o fundo das paisagens), riscámos a tela até ficar quase toda branca, mas não propriamente branca. As falhas de preto que se veria seriam, então, a textura da obra (**figura 20**).

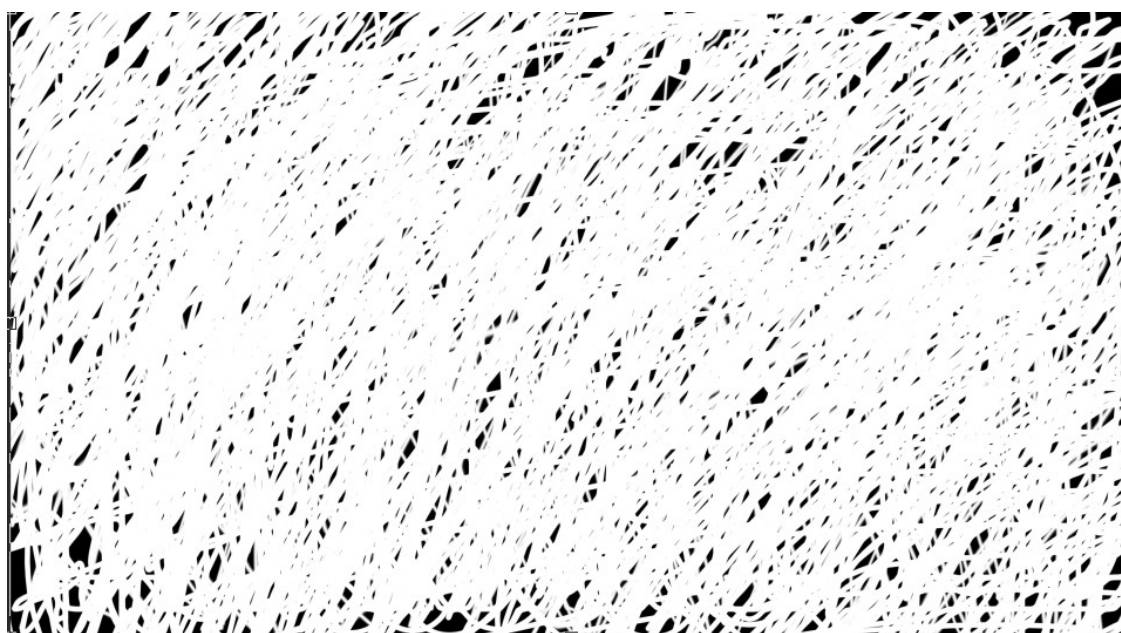


Figura 20. Exemplo da textura aplicada por cima de cada plano.

Ao aplicar esse vídeo da textura nos planos da obra, usando o efeito *Soft Light*, este mistura a textura com a cor, dando assim a textura ao plano. Com a texturização do plano usando riscos, ligamos mais uma vez toda a estética do plano: o risco das personagens, o movimento dos riscos do desenho, e agora o movimento dos riscos da textura (**figura 21**).

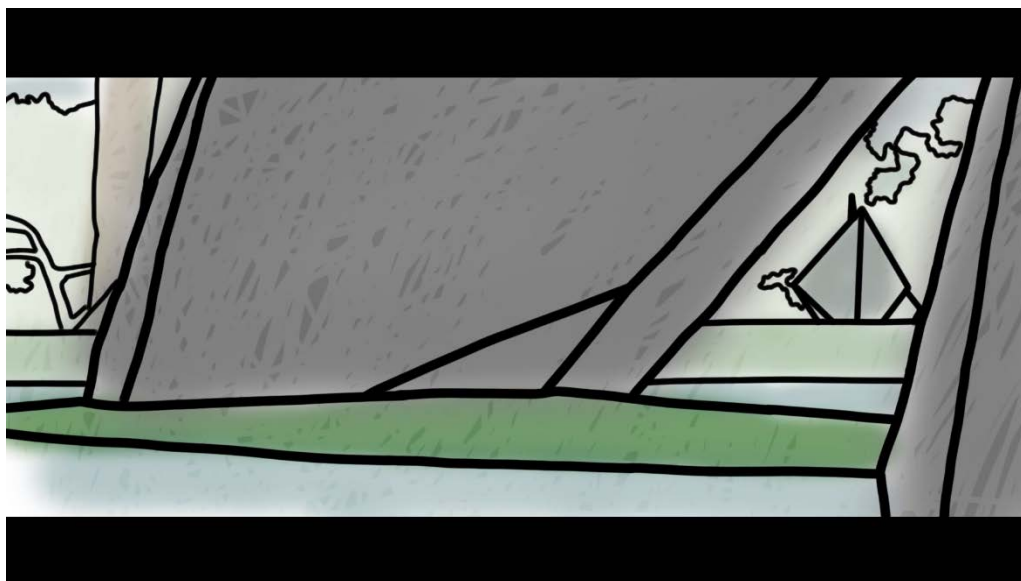


Figura 21. Exemplo da textura aplicada a um plano.

Como esperado, o processo da cor foi mais rápido, levando somente 24 dias e 170 horas aplicadas e terminando a 11 de agosto.

5.7. O som em *Jornada de Papel*

Sabendo *a priori* que o som é uma das componentes mais importantes de uma obra de animação, muita importância foi dada a esta componente. Como referido anteriormente, o *animatic* já tinha em si tudo o necessário para iniciar o processo de criação sonora do filme, contendo já o *timing* do filme e todos os elementos que seriam necessários sonorizar.

A partir do *animatic*, foram criadas 4 categorias de som. Numa primeira categoria, encontraríamos os sons ambiente a que chamaríamos tapetes de som: som de água (para os momentos em que os barcos navegam e som da cascata para o momento final do filme); som de vento, com diferentes intensidades variando de som de vento em altitude (para o momento em que a câmara se encontra muito acima do chão) e som de vento em velocidade (para os momentos em que os barcos descem em velocidade). Dentro desta categoria, podíamos ainda encontrar pequenos apontamentos de som que pertencem aos sons ambiente (sons de pássaros, por exemplo).

Numa segunda categoria, encontraríamos os sons produzidos pelas personagens. Esta seria formada pelos sons de roupa (partindo do princípio de que as

criaturas são feitas de novelas). Estes estariam presentes em todo o filme com o movimento das personagens. Aqui encontraríamos ainda os sons que as personagens produzem ao tocarem em coisas (maioritariamente quando tocam nos seus barcos).

Na categoria seguinte, teríamos os sons de barcos, que englobariam todos os sons produzidos pelos mesmos, sendo para isso usado o som de papel. Isto englobaria sons dos barcos a mexerem-se, som dos barcos a baterem nas pedras, sons dos barcos a baterem noutros barcos, entre outros.

Na última categoria, estariam presentes os apontamentos de sons de água. É uma categoria à parte dos sons ambiente pois nesta não são tapetes de sons que se mantêm durante um certo período não havendo grande alteração ao som, mas sim momentos em que a água precisa de libertar um determinado som. Nestes exemplos, poderíamos encontrar os momentos em que Monty coloca o seu braço na água (na cena inicial), o momento em que o barco de Monty mergulha na cascata (na penúltima cena) ou, onde esta categoria estaria mais presente, no movimento dos barcos na água (quando o barco se movem bruscamente na água, por exemplo).

Se, até aqui, o processo implicava começar do geral para o mais específico, no som, o processo seria invertido, começando pelos pequenos sons e finalizando nos sons mais gerais. O recurso a este processo permitiu dar uma maior dimensão ao som e criar uma maior diversidade sonora.

Das 5 categorias descritas, os sons ambiente seriam os últimos a serem colocados, já que, por serem tapetes de som, iriam cobrir o resto das categorias para dar uma coesão sonora. Sendo assim, começamos pelos sons dos bonecos, usando o som do esfregar de roupa para o conseguir, partindo depois para os apontamentos de água e dos barcos.

Algumas das dificuldades que foram surgindo ao longo do processo de criação sonora deveram-se à pouca experiência do técnico de som em montagem de som para cinema, já que a sua área de experiência estaria ligada mais à música, aliando-se isto também à minha pouca disponibilidade para o ajudar, uma vez que estava ocupado a desenhar os planos, o que levou a que o processo de som fosse arrastado durante alguns meses. Algumas das formas que foram encontradas para solucionar o problema e chegarmos a uma sintonia passou pela utilização de um som *high pitch* que seria colocado nos momentos onde se considerava haver necessidade de som.

Ou seja, esse som seria colocado nos momentos em que se sentia haver necessidade de algo mais, como um momento em que o toque das personagens no barco não estava suficientemente audível, por exemplo. O ponto positivo da utilização do *high pitch* seria que não só o técnico saberia em que momentos deveria colocar o som, como também esse momento ficaria visualmente representado na forma de onda do projeto.

Ultrapassados estes problemas de comunicação entre as partes, o resto da criação sonora correu sem grandes percalços, sendo que o som consegue assim dar uma nova camada ao visual em que se insere. Um desses exemplos é a importância da imponência do som da cascata nas últimas cenas, que ajuda a dar um maior sentido de perigo, com a importância que os graves da cascata têm para a compreensão de que esta seria um perigo a evitar, mas que, no ponto da história em que se insere, é um desastre pronto a acontecer.

5.8. A importância da música na compreensão da obra

A decisão da não utilização de voz ao longo do filme levou a que as componentes sonora e a musical tivessem uma importância acrescida na aproximação do espectador com a história. A música é, então, pensada, numa primeira instância, para estar presente em todos os instantes da história, unindo cada momento desta numa única música. A música teria então uma narrativa que seria dividida em três momentos.

Num momento inicial, que corresponderia à primeira cena, a música teria a intenção de criar o tom do filme. Seria composta por apontamentos sonoros, notas soltas, que dariam início à jornada. Durante esta primeira cena, a música começaria a ganhar ritmo a partir do momento em que Manny (do outro lado do rio) entra dentro de água e segue rio abaixo.

No segundo momento, que corresponde à cena 2, a música teria a intenção de mostrar o fácil percurso que Monty tem pela frente, sem pedras, com um espaço livre e desimpedido e rodeado de outros barcos que o cumprimentam. Esta música seria alegre, com um ritmo calmo. A música mudaria de tom no final da cena 2, quando Lilly (personagem que o ensina a remar) bate numa pedra e fica para trás. A partir deste momento, Monty compreende que o percurso não será fácil. A nível de música, a partir

deste ponto, o ritmo torna-se mais acelerado e violento, correspondendo musicalmente à forma como Monty é lançada rio abaixo, batendo nas pedras.

Este ritmo musical mantém-se ao longo das cenas 3 e 4, que correspondem ao momento em que Monty se desprende da pedra após ter tentado salvar Manny. Com o final da cena 4 e início da cena 5, voltamos a uma música menos ritmada, mais calma. Essa calma é rapidamente interrompida quando Monty entende que vai cair cascata abaixo. Nesse momento, a música tomaria um ritmo muito semelhante ao da cena 3 e 4 e seria interrompida quando Monty fecha os olhos.

Na cena 6, pouca música estaria presente, pois a imponência da cascata selaria o fim de Monty, sendo que a música só viria “atrapalhar” esse sentimento. A música estaria somente presente como *leitmotif*¹³, conceito que explicaremos já à frente. Com Monty a cair da cascata e com o corte a preto, a cena 7 (e final) inicia-se. Aqui, uma música muito semelhante à música usada na cena 1 estaria presente, ligando assim à retoma da normalidade e do conforto. Esta música estender-se-ia pela cena dos créditos, onde terminaria.

Como falado anteriormente, a presença do *leitmotif* prende-se com a importância de Manny na história. O *leitmotif* aparece, então, na cena 1, no momento em que Manny é apresentada; na cena 4, quando Manny se encontra presa na pedra; na cena 6, quando Manny aparece para desprender Monty da pedra; e na cena final, quando ambos dão as mãos. O uso do *leitmotif* tornar-se-ia outra das formas de distinguir Manny das restantes criaturas e de ajudar a entender a importância que Manny tem para Monty, tendo assim uma dupla intenção.

¹³ É um tema musical recorrente ao longo de uma ópera ou sinfonia musical, associado a uma pessoa, espaço, situação ou ideia. (The Editors of Encyclopaedia Britannica, 1998)

CONCLUSÃO

O ensaio teórico apresentado proporcionou a reflexão da importância do surreal e da fantasia, que tanto se encontram presentes na animação. Ao longo da primeira parte, foi possível aprofundar diferentes razões e condições que tornariam essa leitura tão evidente, trazendo ainda a sua importância para o público-alvo das animações, as crianças. Conseguimos, assim, correlacionar a animação com a psique do autor, já que este, através da animação, consegue desprender-se das regras que o restringem no mundo real, criando um mundo totalmente novo regido pela sua psique. Sendo assim, aliado ao estudo que fizemos do surrealismo, conseguimos entender a importância da negação da razão na arte, a qual, aliada a esta facilidade na negação do real, torna as animações um espaço de fantasia e imaginação, que agrada todo o tipo de público, mas, maioritariamente, às crianças.

Na segunda parte, trouxemos à luz de que forma podemos encontrar aspetos fantásticos e surreais na obra *Jornada de Papel*, que, apesar de não ser altamente fantasiosa, nos permite entender que o realismo na obra se deveu simplesmente à dificuldade de expressar formalmente o que tinha sido pensado para o projeto, não havendo uma experiência prévia em criação de animações.

Nos capítulos seguintes desta segunda parte, revelamos em detalhe o processo de criação de uma animação, sendo este particularmente especial, já que esta foi a primeira animação criada. Aqui conseguiram revelar-se as principais dificuldades e o processo “tentativa-erro” que foi decorrendo ao longo da sua criação.

Conclui-se, portanto, que o surrealismo e a fantasia, presentes na animação, poderiam ter sido potencialmente redobrados se existissem, *a priori*, alguns conhecimentos no âmbito da animação. Em larga medida, a animação segue um carácter naturalista, pela forma como as câmaras são usadas, pela linearidade narrativa e pelo próprio traço das personagens (que nunca perdem a sua forma), não deixando, contudo, de possuir em si características que tornariam o filme uma animação fantasiosa.

BIBLIOGRAFIA

- American Film Institute. (2003). *American Film Institute*. Obtido em 03 de 06 de 2021, de Afi's 10 Top 10: <https://www.afi.com/afis-10-top-10/>
- Bauduin, T. M. (2018). *Fantastic art, Barr, surrealism*. Amsterdam: Contemporary Art History at the University of Amsterdam.
- Bazin, A. (2003). Death Every Afternoon. Em I. Margulies, *Rites of Realism: Essays on Corporeal Cinema* (pp. 30-34). London: Duke University Press Books.
- Bedard, M. (20 de 09 de 2020). *What is Rotoscope Animation? The Process Explained*. Obtido em 20 de 08 de 2021, de StudioBinder: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-rotoscope-animation-definition/>
- Bouwer, W., & Human, F. (2017). *The impact of the Uncanny Valley Effect on the Perception of Animated Three-Dimensional Humanlike Characters*. Springer: The Computer Games Journal.
- Boyd, J. W., & Nashimura, T. (01 de 10 de 2004). *Shinto Perspectives in Miyazaki's Anime Film "Spirited Away"*. Obtido em 17 de 08 de 2021, de The Journal: <https://web.archive.org/web/20050827143921/http://www.unomaha.edu/jrf/Vol8No2/boydShinto.htm>
- Breton, A. (1969). *Manifestoes of Surrealism*. (H. R. Richard Seaver, Trad.) USA: The University of Michigan Press.
- Breton, A. (1999). *Le Merveilleux contre le mystère*. Paris: Éditions Gallimard.
- Bruce-Mitford, M. (1996). *The Illustrated Book of Signs & Symbols*. New York: DK PUBLISHING.
- Campbell, J. (1997). *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Pensamento Ltda.
- Chang, H., Ngunjiri, F. W., & Hernandez, K.-A. C. (2013). *Collaborative Autoethnography*. Walnut Creek, California: EFT COAST PRESS, INC.
- CIRLOT, J. E. (2001). *A Dictionary of Symbols*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Dalí Universe*. (20 de 06 de 2018). Obtido em 06 de 06 de 2021, de 'Destino' the Filme: <https://www.thedaliuniverse.com/en/news-destino-the-film>
- Deneroff, H. (12 de 6 de 2012). *Harvey Deneroff*. Obtido de Brad Bird: Animation is Not a Genre: <https://deneroff.com/blog/brad-bird-animation-is-not-a-genre/>

- Destino and animated surrealism pt. 1.* (20 de May de 2015). Obtido de Art Matters:
<https://stephenpersing.wordpress.com/2015/05/20/destino-and-animated-surrealism-pt-1/>
- Elbert, R. (16 de 04 de 2000). *Un Chien Andalou*. Obtido de Rogerebert.com:
<https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-un-chien-andalou-1928>
- Freeland, C. (2001). *But is it art?* New York: Oxford University Press Inc.
- Freud, S. (2003). *Uncanny*. England: Penguin Classics.
- Freud, S. (2010). *The Interpretation of Dreams*. New York: Basic Books.
- Freud, S. (2013). *The Ego and the Id*. Digital Edition: Kindle Edition.
- Freud, S. (2015). *A General Introduction to Psychoanalysis*. London, United Kingdom: Dodo Collections.
- Haller, K. (2019). *The Little Book of Colour*. United Kingdom: Penguin Books Ltd.
- Hoggins, T. (10 de 02 de 2010). *Telegraph*. Obtido em 06 de 06 de 2021, de Heavy Rain Video Game Review: <http://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/7196822/Heavy-Rain-video-game-review.html>
- Holliday, C., & Sergeant, A. (2018). *Fantasy I Animation, Connections Between Media, Mediums and Genres*. New York: Routledge.
- Hopkins, D. (2004). *Dada and Surrealism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- J. A., & M. M. (2006). *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*. Paris: Papyrus.
- Jentsch, E. (1997). *On the Psychology of the Uncanny*. Angelaki.
- Kemp, W. (01 de 01 de 2014). *Art School, professional secrets for aspiring artists*. Obtido em 20 de 08 de 2021, de How to Instantly add Depth to Your Mountains in Acrylic Landscape Painting: <https://willkempartschool.com/how-to-instantly-add-depth-to-your-mountains-in-acrylic-landscape-painting/>
- Khaleghipour, M., & Shahghasemi, E. (2020). *Fantasy Animations and Children's Imagination*. Prague, Czech: International Conference on Future of Social Sciences and Humanities.
- Lowenstein, A. (2015). *Dreaming of Cinema*. New York: Columbia University Press.
- MacDorman, K. F., & Ishiguro, H. (2006). *The uncanny advantage of using androids in cognitive and social science research*. Interaction Studies.

- Mitchell, B. (2017). *Independent Animation, Developing, Producing and Distributing your Animated Films*. New York: CRC Press.
- Miyazaki, H. (1996). *Shuppatsuten, 1979-1996*. Tokyo: Tokuma Shoten.
- Morgan, R. (s.d.). *ROBERT MORGAN writer/director*. Obtido em 6 de 6 de 2021, de Animus Film: <http://www.animusfilms.co.uk/robertmorgan.html>
- Nogueira, L. (2010). *Géneros Cinematográficos*. Covilhã: Livros LabCom.
- O'Leary, R. (05 de June de 2013). *How Surrealism Has Influenced the Animation Industry*. Obtido de How Surrealism Has Influenced the Animation Industry: <https://ryanophotography.wordpress.com/>
- Oliveira Jr., L. (2014). *A Mise en scène no cinema - Do clássico ao cinema de fluxo*. Lisboa: Papyrus Editora.
- Orfila, J., & Grimaldo, F. O. (2020). Fantasyland or Wackyland? Animation and Surrealism in 1930s America. *Journal of Surrealism and the Americas*, 1-19.
- Palmer, D. (2011). *Does the Center Hold? An Introduction to Western Philosophy*. New York: McGraw-Hill.
- Piaget, J. (1971). *The Child's Conception Of The World*. London, England: Routledge & Kegan Paul LTD.
- PIKKOV, Ü. (2013). *Surrealist Sources of Eastern European Animation Film*. Estonia: Estonian Academy of Arts.
- Rall, H. (2018). *Animation, From Concept to Production*. New York: CRC Press.
- Review, C. L. (15 de 08 de 2021). *Surrealism in Children's Literature*. Obtido de Encyclopedia.com: <https://www.encyclopedia.com/children/academic-and-educational-journals/surrealism-childrens-literature>
- Richardson, M. (2006). *Surrealism and Cinema*. New York: Berg.
- Robinson, D. (1993). *Georges Méliès: Father of Film Fantasy*. London: BFI.
- Scott, D. (25 de 03 de 2019). *What Sfumato Means*. Obtido em 20 de 08 de 2021, de Draw Paiting Academy: <https://drawpaintacademy.com/sfumato/>
- Snyder, B. (2005). *Save the Cat*. California: Michael Wiese Productions.
- Stewart, J. (31 de Julho de 2017). *Salvador Dalí's Rarely Seen 'Alice in Wonderland' Illustrations Are Finally Reissued*. Obtido em 01 de 08 de 2021, de My Modern Met: <https://mymodernmet.com/salvador-dali-alice-in-wonderland/>

- Stey, G. A. (2009). *Elements of Realism in Japanese Animation*. Ohio: The Ohio State University.
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. (20 de 07 de 1998). *Britannica*. Obtido em 20 de 08 de 2021, de Leitmotif: <https://www.britannica.com/art/leitmotif>
- Tinwell, A. (2015). *The Uncanny Valley In games & Animation*. New York, USA: CRC Press.
- Todorov, A. T. (2013). *Introdução à literatura fantástica*. México: Premia.
- Voorhies, J. (10 de 2004). *Department of European Paintings, The Metropolitan Museum of Art*. Obtido de Surrealism: https://www.metmuseum.org/toah/hd/surr/hd_surr.htm
- Wells, P. (2002). *Animation and America*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- Wiedemann, J. (2007). *Animation Now!*. Köln: TASCHEN.
- York, J. (05 de 05 de 2010). *NPR*. Obtido de Hollywood Eyes Uncanny Valley In Animation: <https://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=124371580&t=1622917658717>

FILMOGRAFIA

- Adamson, Andrew; Jenson, Vicky (2001). *Shrek*. Estados Unidos da América, Japão
- Bird, Brad (2007). *Ratatouille*. Estados Unidos da América
- Bird, Brad (1999). *The Iron Giant*. Estados Unidos da América
- Bird, Brad (2004). *The Incredibles*. Estados Unidos da América
- Buñuel, Luis (1929). *Un Chien Andalou*. França
- Crabtree, Arthur (1958). *Fiend Without A Face*. Reino Unido
- Geronimi, Clyde; Jackson, Wilfred; Luske, Hamilton (1951). *Alice's Adventures in Wonderland*. Estados Unidos da América
- Harryhausen, Ray (1963). *Jason and the Argonauts*. Reino Unido, Estados Unidos da América
- Jackson, Peter (2001). *Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*. Estados Unidos da América
- Jackson, Peter (2005). *King Kong*. Estados Unidos da América
- Méliès, Georges (1896). *Escamotage d'une Dame au Théâtre Robert Houdin*. França
- Méliès, Georges (1901). *Un Homme De Têtes*. França
- Miller, Tim (2019) *Love, Death & Robots* (episode *The Witness*). Estados Unidos da América
- Miyazaki, Hayao (2001). *Spirited Away*. Japão
- Monfery, Dominique (2003). *Destino*. Estados Unidos da América
- Morgan, Robert (2001). *The Cat With Hands*. Reino Unido
- Morgan, Robert (2011). *Bobby Yeah*. Reino Unido
- Sakaguchi, Hironobu (2001). *Final Fantasy: The Spirits Within*. Estados Unidos da América, Japão
- Toste, Joana (2020) *A Menina Parada*, Portugal
- Zemeckis, Robert (2004). *Polar Express*. Estados Unidos da América

ANEXO 1- Primeira versão história

Teste 1 – Papel

Cena 1- Introdução ao espaço

Vamos mostrando que o espaço é uma floresta. Há certos indícios que poderá ter havido uma guerra naquele espaço. Uma iluminação bastante amarela, talvez entre um pôr do sol. Temos um barquinho de papel (A) com alguma decoração...não sei se será ou não consciente ou se será um simples barco sem personificação. O barquinho está à beira do riacho...está pousado perto do riacho numa zona verde. O barquinho não está sozinho. Tem com ele um outro barco maior (B), que não está muito distante deste. Do outro lado da margem está um outro barco (C), estes cruzam olhares.

Cena 2 - Chamada à aventura

O B começa a tentar arrastar-se para a beira do riacho, sem medo. O A fica chocado, sabendo que o B se iria molhar na água com o seu barco. O barquinho A começa a puxar o outro para trás...mas o B vai se empurrando para a beira do riacho e a parte da frente começa a levemente ser puxada pela corrente...O barquinho A não querendo colocar-se em perigo, deixa o outro ir. O B vai todo feliz pela corrente.

Ao ver aquilo o barquinho A fica meio em pânico...depois repara que do outro lado da margem o barco C também se encontra um pouco reticente.

Pelo rio abaixo descem alguns barcos.

Mesmo assim o barco da outra margem (C) entra, passado alguns segundos...

A aproxima-se num impulso como que para salvá-la, mas para hesitante. A está na margem, ele vê uma carrada de barcos a descer o riacho a passar por ele. Ganhando assim coragem...ele começa a aproximar-se do riacho...Apesar de hesitante e de várias tentativas, ele lança-se.

Cena 3 - Obstáculos

O barquinho A começa a descer o riacho em pânico. Vai se tentando desviar das pedras e pedregulhos. Atrás deles outros seguem-no. O barquinho vai tentando se desviar das pequenas pedras que espreitam por entre as águas. Ao princípio parece divertido. Perto dele está um outro barco que começa a olhar para trás e a gritar freneticamente para ele (D). Pouco depois o frenético barco (D) bate numa pedra grande e fica descontrolado batendo no barco de trás (A) o que o deixa descontrolado e às voltas, puxado desalmadamente pelas águas abaixo. Mais à frente o barco A volta a bater noutra pedra o que lhe faz retomar o controlo do rumo dele, quase na mesma altura ele vê o o barco C preso numa pedra e a gritar para ele.

Ao fundo do riacho A vê um pequeno lago onde muitos dos barcos já se encontram. O objetivo dele é acabar o percurso que está prestes a terminar, mas não é bem-sucedido quando não se consegue desviar de uma grande pedra que o encalha ali. O barco A começa a ser puxado contra a pedra com tanta força que começa a desfazer-se. Sem destino evidente, o barco começa a aceitar o futuro reservado para ele.

A descer a corrente, ele vê um último barco que vem em sua direção, é o barco C que estava encalhado algumas pedras antes. A Começa a achar estranho que C vem realmente na sua direção. O C bate na pedra onde o A estava encalhado e começa a puxar o outro para fora da pedra. A recusa-se a seguir sem C

Altruisticamente, o C consegue libertar o A da pedra, que vai descendo já meio desfeito pelo final da corrente em direção ao lago.

A, fraco, perde consciência. Acorda no chão, juntamente com ele estão outros, o barco C está lá, e o B também, grita feliz.

FIM

ANEXO 2 – Script (V4)

Jornada Transparente

Emanuel de Oliveira, Maria Ana Marques, Inês Moreira

EXT.FLORESTA.DIA

Uma floresta com árvores grandes e vastas. A floresta estende-se pela imensidão do espaço. Há indícios de atividade humana, com algumas tendas espalhadas pelo espaço. Através das sombras que batem na tenda, ficamos a entender que alguém se encontra dentro delas. A floresta é atravessada por um pequeno riacho.

EXT.PERTO DA MARGEM.DIA

À beira do riacho vemos um barquinho de papel pousado a poucos centímetros da margem, numa zona de relva. O barquinho vai mexendo como se algo estivesse dentro dele. Do barco espreita um criatura, MONTY, cor preta, olhos brancos e braços longos, com semelhança a um novelo, com traços erráticos que vão mexendo consoante o estado de espírito. Monty olha em seu redor. No outro lado da margem vê um outro barco de papel, com uma outra criatura, MANNY, de mesmo aspeto, que vai saltando enquanto acena para este, Monty retribui com o mesmo gesto. Manny vai olhando em seu redor, vai dando pulinhos até chegar à frente do barco, onde olha para Manny novamente. Monty levanta o braço esquerdo e volta a acenar, Manny retribui usando o mesmo braço.

Enquanto Monty olha para Manny, algo bate no seu barco. Monty olha para trás e vê Larry a empurrar o seu barco. Ao empurrá-lo, Monty segura no barco deste, impedindo-o de empurrar mais, acenando a cabeça em negação. Os dois trocam olhares e Larry continua a empurrar, negando a força que Monty fazia. Larry entra no seu barco e é empurrado pela água, levanta os braços enquanto olha para Monty.

Após breves momentos, mais barcos de papel descem o rio. Monty olha para o seu barco e para o rio, finalizando o seu olhar na criatura que estava no outro lado da margem.

EXT.OUTRO LADO DA MARGEM.DIA

Manny, do outro lado da margem, sai do seu barco e aproxima-se do rio. Estica o braço, apontando o seu dedo para o barco e depois para o rio, enquanto olha para Monty.

EXT.PERTO DA MARGEM.DIA

Monty estica o braço para o rio, respondendo negativamente, acenando a cabeça.

EXT.OUTRO LADO DA MARGEM.DIA

Manny, do outro lado da margem, insiste nos seus gestos, ao que Monty mantém a sua negação. Manny empurra o seu barco para mais perto da margem e entra para este. O barco começa levemente a ser puxado pela corrente. Manny olha em redor e usa os seus longos braços para remar.

EXT.PERTO DA MARGEM.DIA

Monty sai do seu barco e aproxima-se do rio, vendo Manny a navegar. Ambos trocam olhares uma última vez, enquanto Manny levanta os braços e pula, animada.

Monty aproxima-se agora da água. Agacha-se e toca na água. Volta para o seu barco e empurra-o, até a ponta do seu barco tocar no rio. Sobe para o seu barco assim que a corrente o começa a levar rio abaixo.

EXT.RIO.DIA

Monty desce rio abaixo. Esconde-se atrás do seu barco, o barco abana, ajustando-se depois no seu rumo. Quando volta a espreitar, vê em seu redor meia dúzia de barcos que seguem rumo com ele. Alguns acenam para ele, ao que ele, hesitante, retribui. Sai de trás do seu barco e ao seu lado, num outro barco, conhece LILLY, que fixa o seu olhar em Monty, acenando. Monty acena em retorno. Lily olha para ele, vai para a frente do seu barco e coloca as duas mãos na água, ensinando Monty a remar. Monty tenta imita-la, mas ao fazê-lo bate num barco que se encontrava do seu lado direito. A criatura dentro do barco começa a gesticular os braços, zangado. Enquanto Monty tenta desculpar-se, Lilly ri-se. Monty olha em frente e vê Lilly a ir em direção a uma pedra. Monty levanta o braço tentando avisar a outra criatura, mas sem sucesso. O barco de Lily bate na pedra descontrolando-se. Monty não consegue ajudá-la, ao que Lilly fica presa na pedra enquanto Monty segue rumo.

EXT.RIO.DIA

Monty, que olhava para Lilly, rapidamente sente os seus pés a perder a gravidade. O barco de Monty cai numa pequena descida levando-o a um momento do rio cheio de pedras. O barco de Monty bate em algumas, perdendo o controlo, bate em outras, ganhando o controlo novamente. Ao longo do caminho cheio de pedras, vê criaturas e barcos encalhados. Algumas pedem ajuda. mas que ele nada consegue fazer à velocidade que segue. Mais à frente Monty vê uma enorme pedra com uma das criaturas encalhadas. A criatura encalhada pula enquanto agita os braços em sinal de ajuda. Monty percebe que a

criatura presa na pedra é Manny. Monty tenta remar e manipular o barco para bater na pedra, tentando soltar assim o barco encalhado.

EXT.PEDRA.DIA

O barco de Monty começa a fazer *zigzags* até chegar à pedra, mas falha o alvo, ficando encalhado durante alguns segundos a centímetros de Manny. Manny e Monty tentam esticar as mãos para se tocar, mas o barco de Monty solta-se. Monty repara que o seu barco está danificado, começando a entrar água. Quando olha novamente para cima, repara que o riacho parece parar bruscamente numa pequena cascata. Ele fecha os olhos. Quando abre os olhos, Monty encontra-se em cima de uma pedra rasa que se encontra no limite da cascata. Monty olha para baixo, ao fundo vê um pequeno lago com alguns barquinhos. Monty não consegue sair da pedra, senta-se no topo do barco, olhando para o rio. Ao fundo vê um barco em direcção a ele, é o barco de Manny. Monty acena a pedir ajuda. Manny manipula o barco para bater em Monty. Com ela traz um pequeno pau de madeira com folhas verdes.

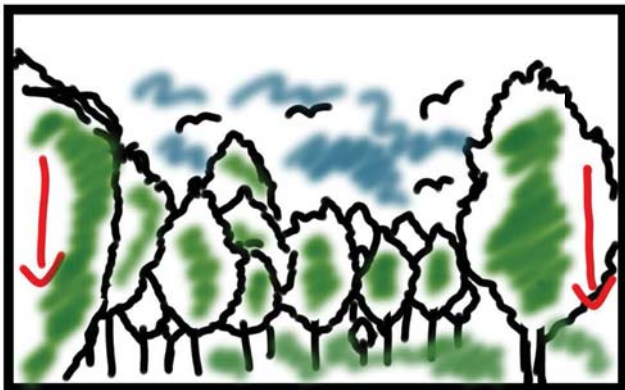
O barco de Manny bate em cheio no barco de Monty, libertando-o da pedra. Manny atira o pau para Monty, que começa a cair rio abaixo, deixando Manny encalhada no mesmo sítio onde este estava. As criaturas trocam olhares e Monty é engolido pela água.

EXT.MARGEM DO LAGO.DIA

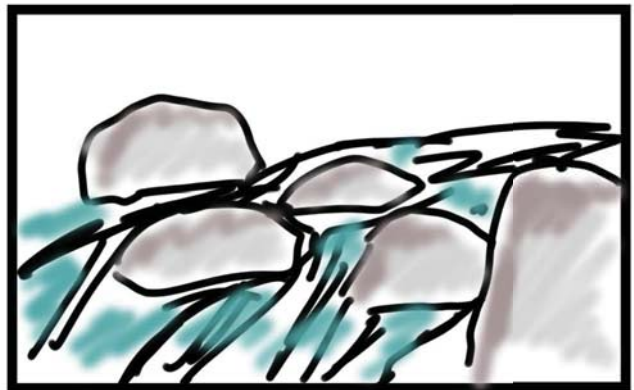
A criatura acorda deitada no chão, na relva. Levanta-se e Manny está ao lado dele. Ambos dão as mãos e os traços das criaturas percorrem ambos os corpos. Ao lado das duas criaturas, Larry também se encontra sentado, levantando os braços.

FIM

ANEXO 3 - Storyboard (v1)



Plano geral do espaço. Vento nas árvores e alguns pássaros no céu. Plano que desce



Plano aproximado da água e do rio. Plano fixo



Um barco, na margem. Plano tracking. O rio corre e as árvores mexem com o vento. O Barco mexe com algo dentro dele.



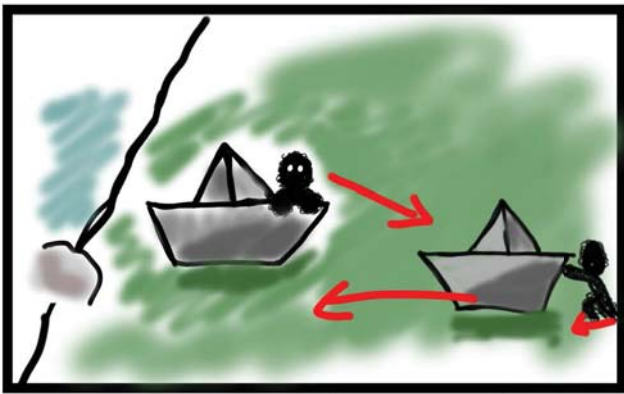
De dentro do barco, uma criatura esperta. Olha para os lados. Plano fixo. fixa o olhar no outro lado da margem.



A criatura avista para uma outra criatura que está no outro lado da margem. Plano fixo.



De trás do barco outra criatura aparece. Subindo um barco atrás do primeiro barco para ver melhor.



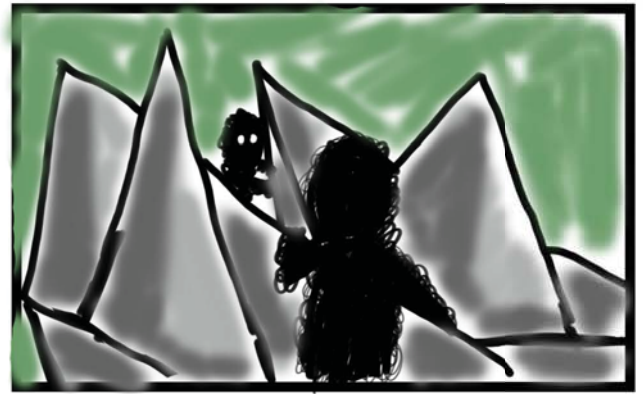
A criatura que estava atrás
Sai do barco e começa a empurrar
o barco em direção à água.
o outro observa-o. Plano fixo



A criatura continua a empurrar
o barco enquanto o outro olha
movendo-se depois para a
frente do barco. plano fixo



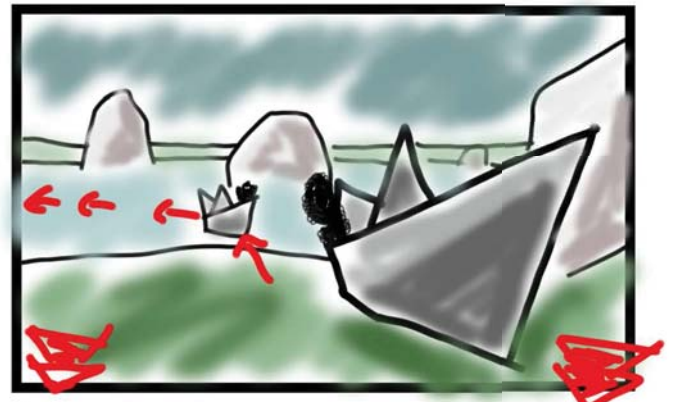
A criatura em cima do barco
agarrar o barco que o outro
estava a puxar. os dois
trocam olhares. Plano travelling



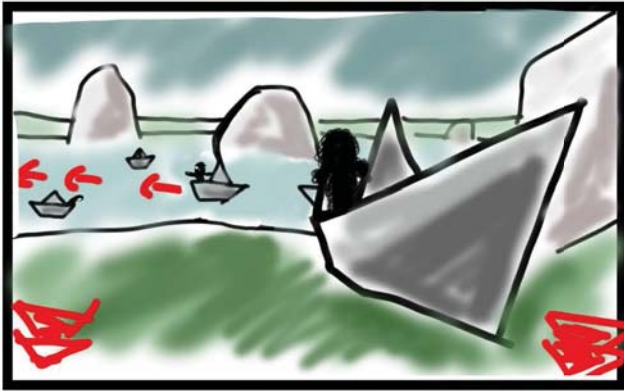
Ambos trocam olhares.
Plano fixo.



Contra-plano. os dois trocam
olhares. A criatura continua
a empurrar o barco. o outro olha.



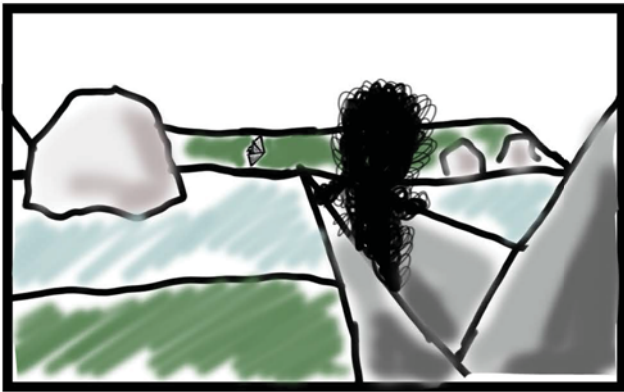
A criatura acaba de empurrar
o barco e volta a entrar. É
lanceado pela água. o outro fica
a olhar. travelling para trás
mas barcos começam a descer o
rio



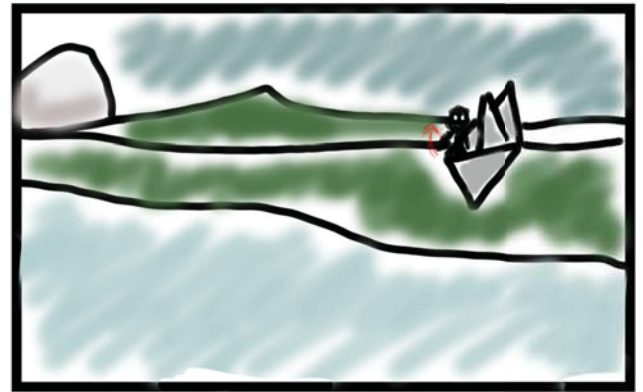
No mesmo plano do anterior
veremos que outros barcos com
mais criaturas desçam o rio.



A criatura olha para o
outro lado da margem. A
Criatura olha para baixo, para
o barco e de volta para a margem



A criatura volta a olhar para
a outra criatura no outro
lado da margem.



A criatura na outra margem
aponta para a água enquanto
olha para ele.



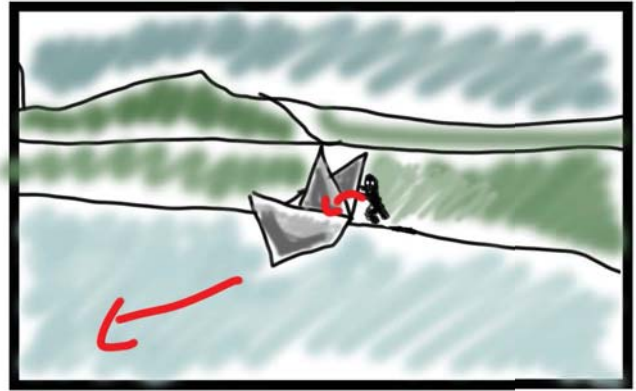
A criatura abana a cabeça
olhando para o outro.



O barco na outra margem aponta
para o seu barco e depois para o
rio, olhando para ele.



A criatura acena com a mão
mais forte.



A Criatura empurra o barco,
entrando depois nele.



A criatura desce do barco e
vê o barco da outra margem
e desce o rio.



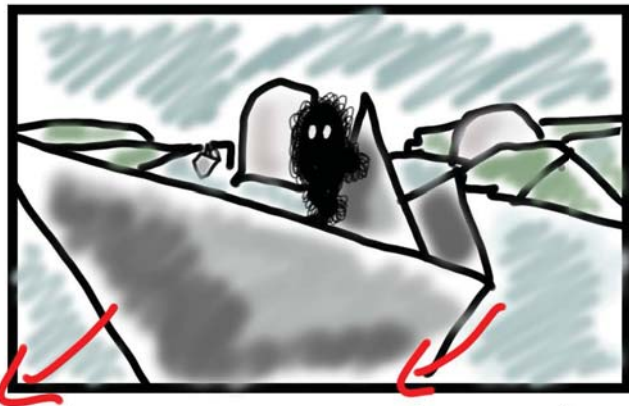
A criatura olha para o rio.
olha para a água, aproximando-se
dos poucos. Baixa-se para entrar
na água, volta para o barco.



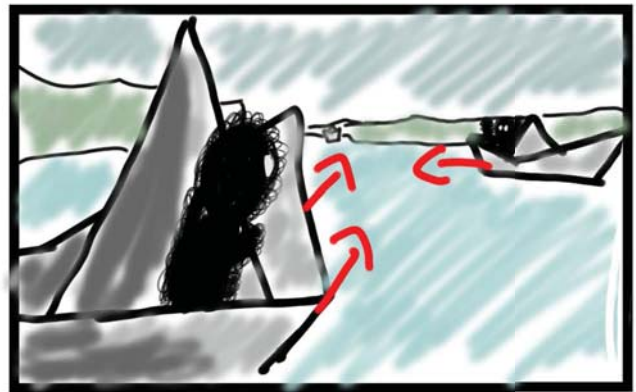
A criatura empurra o barco
até à margem, parando quando
a parte do barco chega à
água.



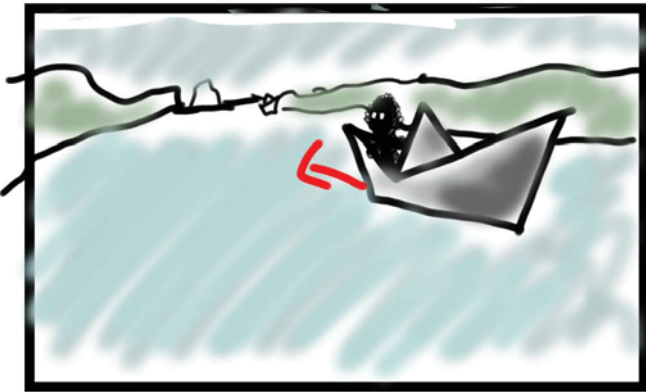
A criatura empurra o barco,
entrando para dentro dele após
ele começar a virar com a
corrente.



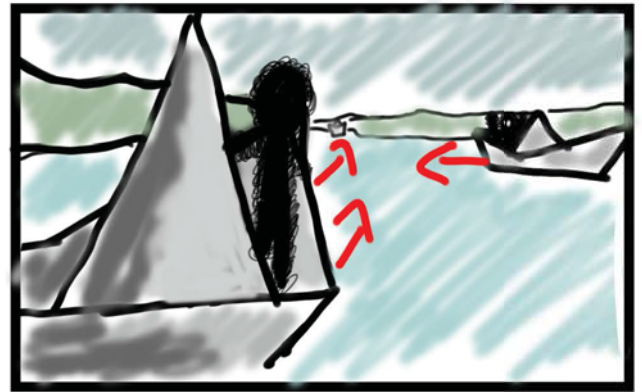
O barco começa a descer. A criatura espantou-se atrás do barco. A Câmara acompanha o barco.



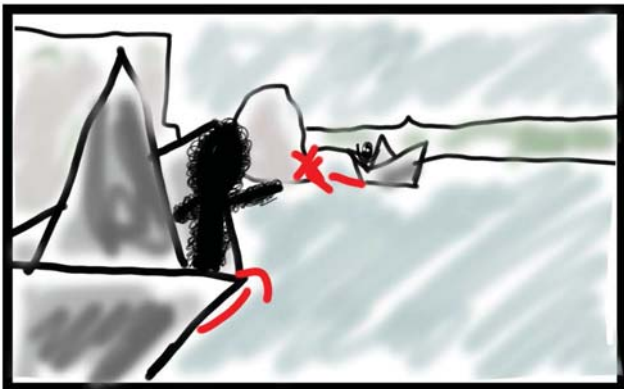
Uma outra criatura aparece à beira do rio. Ambos traçam outros esquemas o outro levanta os braços. A criatura sai de trás do barco e aproxima-se



A criatura tenta ensinar a outra a virar o barco. A criatura agarra os lados do barco. O barco vira conforme o esforço que ele faz.



A criatura tenta imitar o outro, tentando virar o barco. O outro começa levantar os braços.



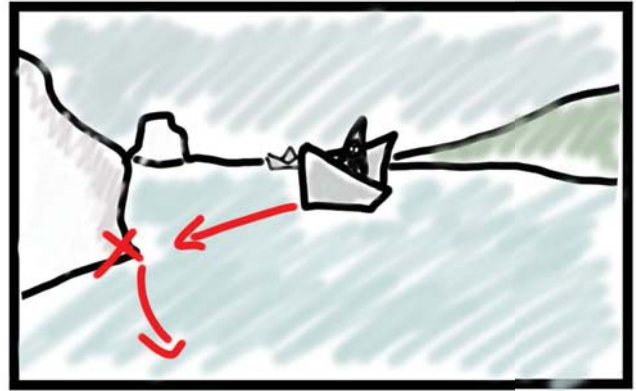
A criatura tenta avisar o outro que vai bater numa rocha. A criatura bate e descontrola-se.



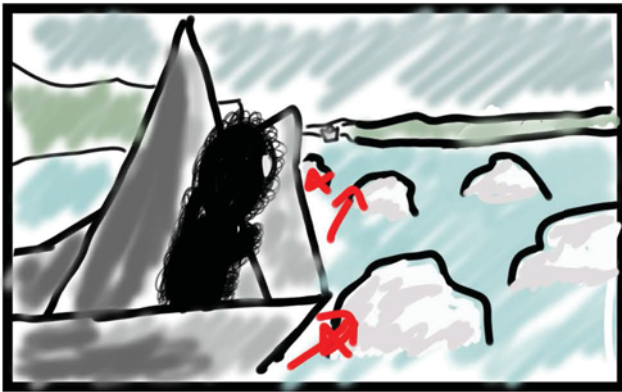
A criatura bate na pedra descontrolando o seu barco. A outra criatura passa ao lado sem forma e ajuda o barco dele também fica descontrolado



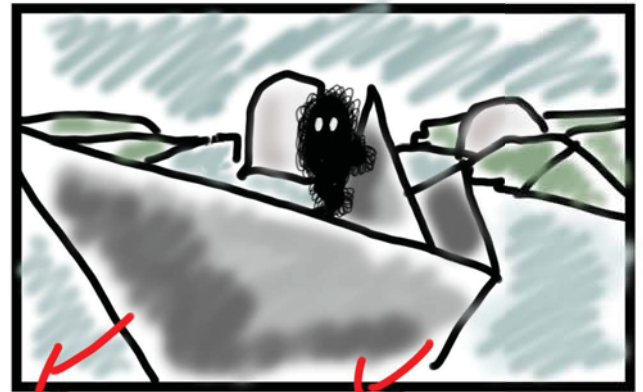
A criatura continua descontrolada. A outra criatura fica para trás. A criatura tenta recuperar o controle do barco. Plano que sepe o barco.



O barco bate numa pedra, ganhando o controle novamente.



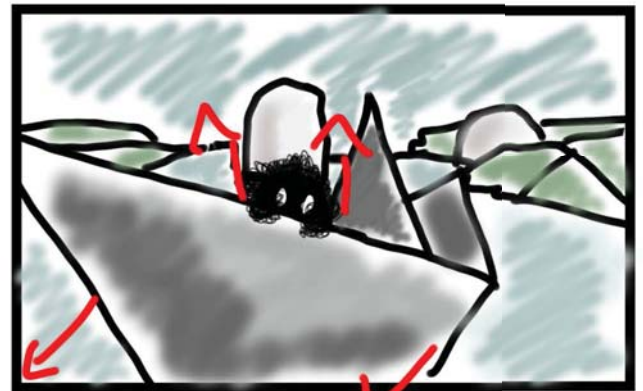
O barco passa por algumas pedras, bate em algumas delas mas recupera o controle.



A criatura vê uma pedra com uma das criaturas presa na corrente. Aproxima-se dela.



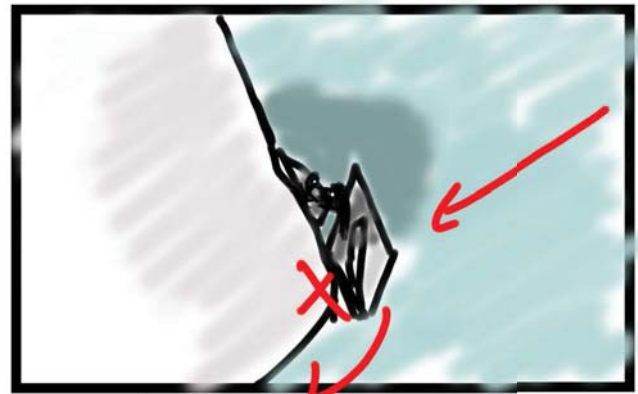
A criatura presa nas pedras abana os braços e pedir ajuda. A criatura é a mesma da margem. A câmera recua até ao barco (a metros de distância)



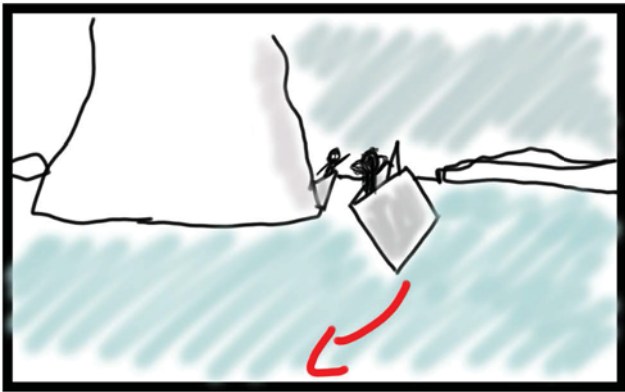
A criatura assiste do barco sem saber como ajudar. Usa a técnica de virar o barco para tentar bater no barco encalhado.



A criatura tenta controlar o barco, zigzag de um lado para o outro. Aproxima-se do barco encalhado.



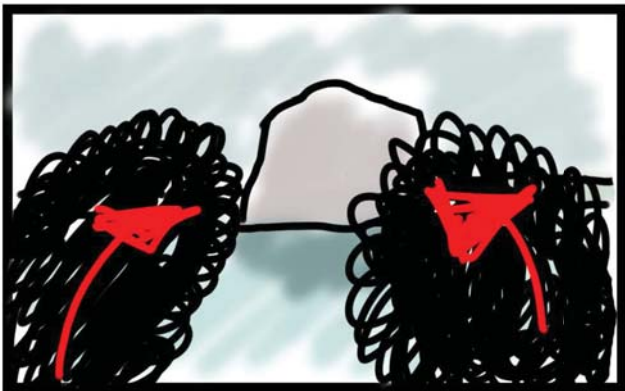
A criatura bate na pedra, mas não consegue ajudar o barco encalhado. Ele tenta puxar com as mãos, mas sem sucesso.



O barco da criatura continua.



A criatura sobe o barco e olha para uma grande pedra. Ele tenta virar o barco para evitar bater na pedra, mas não consegue. tapa os olhos



A criatura tapa os olhos com as mãos. tudo preto por alguns segundos



A criatura destapa os olhos. Olha para os pés



A criatura olha para baixo e tem os pés molhados. O barco desliza-se.



A Criatura tenta subir a pedra, mas a pedra é ressequida. O barco solta-se no pico do barco. Ao fundo vê novamente, um barco a descer o rio.

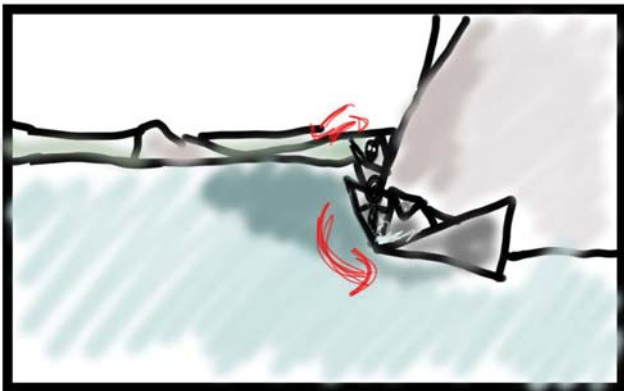


A criatura abana os braços para chamar a atenção do barco. O

Barco aproxima-se, batendo na pedra onde ele estava.



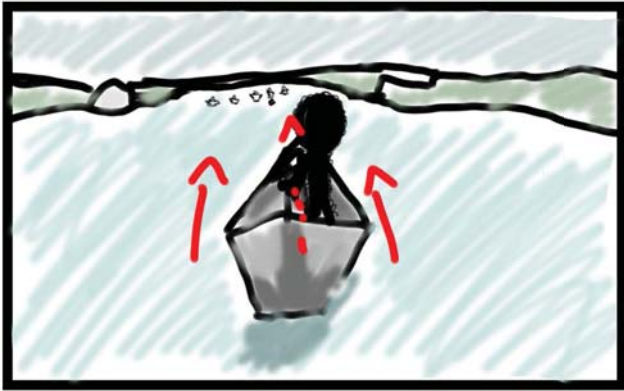
O barco que desce o rio bate no barco encalhado, libertando-o finalmente após um pequeno empurrão por parte da criatura recém-chegada.



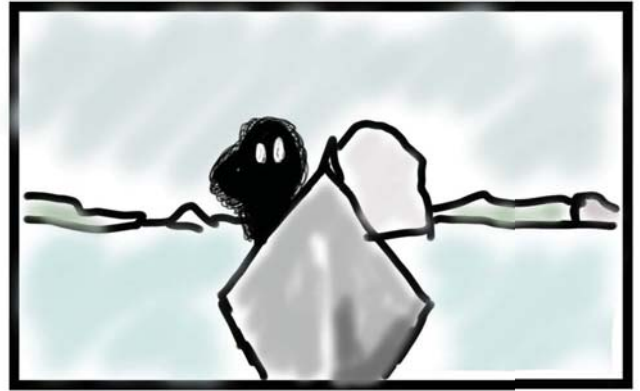
O barco desprende-se. A criatura agora encalhada desprende-se do barco, a vontade.



A criatura volta para a frente do barco. Ao fundo vê um lago. Volta a olhar para trás mais uma vez...



O barco continua a deslizar.
Vê ao fundo vários barcos
no lago.



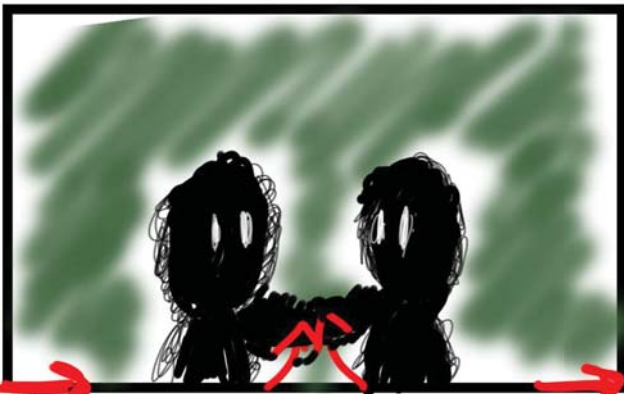
A criatura desmaia.
O plano fica negro.



A criatura acorda na rede.
Levanta-se



O barco levanta o torso.
olha para o lado. Câmera
anda para a direita.



As duas criaturas olham
uma para a outra.
Toçam-se e os braços
juntem-se como em simbiose
A câmara volta a mexer



Uma terceira criatura aparece,
a criatura que estava com ele
ao princípio. A criatura olha
para eles e levanta os braços

Jornada Transparente

de
Emanuel Oliveira e Maria Ana Marques

ANI. 2D ANIMATION, ROTOSCOPY, 5MIN. NO DIALOGUE. COLOR. PORTUGAL. 2021



Ficha técnica

ANI. 2D ANIMATION, ROTOSCOPY, 5MIN. NO DIALOGUE. COLOR. PORTUGAL. 2021

Sinopse

Esta é a história de Monty, uma criatura escura, irrequieta, mas adorável que navega um riacho pela primeira vez.

Sinopse por atos:

Monty é uma criatura tímida e assustadiça, acorda dentro de um barco de papel, no meio de uma floresta. Do outro lado da margem conhece Manny com quem estabelece uma conexão. Rapidamente percebe que outras criaturas iguais a eles despertam da mesma forma, mas todas têm o objetivo de descer um riacho que atravessa a floresta. Ele recusa-se, mas após Manny entrar no rio, Monty vai atrás da criatura.

Monty entra no riacho. Ao longo do percurso vai aprendendo com a ajuda das outras criaturas a enfrentar os seus medos e inseguranças, enquanto se desvia das pedras do riacho. Monty vê Manny presa numa pedra e tenta salvá-la, mas não consegue. Mais à frente no percurso uma imponente cascata ameaça colocar a vida dele em perigo, mas este fica preso numa pedra a poucos metros do perigo.

Manny vem ao encontro de Monty batendo nele para o libertar da pedra e dando-lhe um ramo para ele conseguir sobreviver à cascata. Manny despede-se de Monty enquanto este cai à água. Monty acorda na relva e ao lado dele está Manny. Ambos dão as mãos.

Explicação da história.

Num jeito de resumo, a história retrata a fragilidade humana, a inconstante procura por um lugar melhor e a perda de uma infância já vivida. A história segue uma criatura de 5 cm que aparece dentro de um barco de papel, à beira de um pequeno riacho muito próximo de onde esta se encontra. Rapidamente a criatura entende que não está sozinha, quando vê uma criatura muito semelhante do outro lado da margem, seguida de outros avistamentos de outras criaturas (umas descendo o riacho, outras entrando para ele). A pequena criatura começa a entender pelas ações dos seus pares que o seu objetivo é descer o riacho em busca de algo, algo que acredita ser o certo, o melhor.

A personagem é então chamada à aventura após ver a criatura do outro lado da margem a entrar também no riacho. Ao longo da história vai enfrentando alguns desafios que a fazem entender que a fragilidade estrutural do seu barco lhe poderá custar a vida, por entre as pedras do riacho. Também aprende que durante o seu percurso, o caminho que faz não tem de ser feito sozinho e terá ajuda de outras criaturas já lhe conhecidas. Após alguns sacrifícios, chega ao seu éden, ao seu lugar melhor, para entender que aquele foi só um dos seus pequenos obstáculos, mas, ao contrário do início, têm agora amigos com quem contar.



Nota de intenções

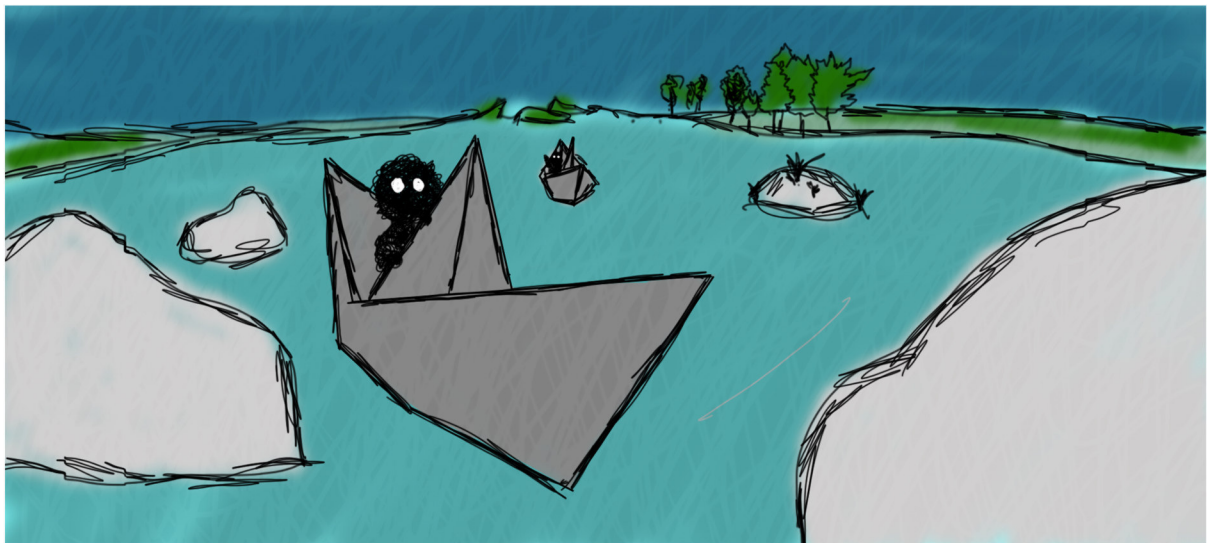
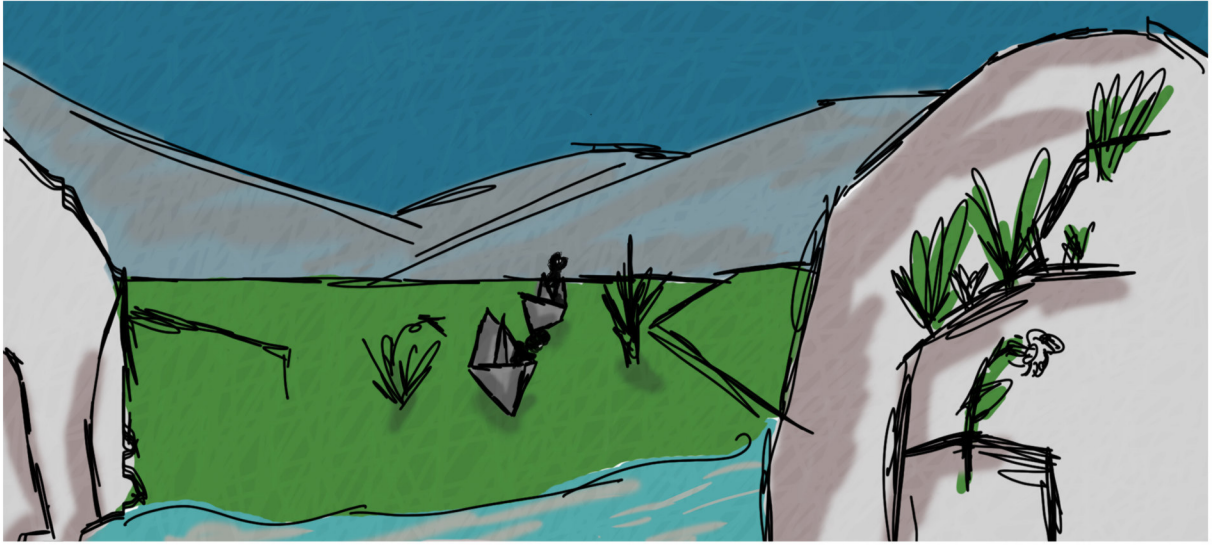
Sempre fui interessado em animação, mas nunca tive o intuito de criar uma animação minha. Talvez porque exija muito trabalho, talvez porque não me sinta confortável nas minhas capacidades de desenho. Contudo, usando a técnica de rotoscopia, consegui simplificar o processo de criação de uma animação para o tornar o mais fácil (tecnicamente) e mais criativo. Sempre tive imenso interesse na animação por me dar a facilidade de criar novos mundos, ou mesmo sobrepor o nosso mundo com algo sobrenatural. A história que vos apresento é fruto da minha vontade de criar algo surrealista e envolto no carácter espiritual. Acabando por ir beber um pouco à criatividade do Hayao Miyazaki.

A história foi concebida para agradar o público infantil (6 a 10). Têm o intuito de mostrar através de uma história simples, que o percurso que fazemos não o temos de fazer sozinhos. A história é simples, o desenho é minimalista e agradável ao olho. Os bonecos são simples, lembrando os desenhos das crianças, mas também inspirados nos "Soot Sprites", personagem criada por Miyazaki nos seus filmes "A Viagem de Chihiro" e "O meu vizinho Totoro".



Stills





Lista e biografia da equipa

EQUIPA COMPLETA

Realizador: Emanuel de Oliveira

Emanuel de Oliveira (Famalicão, 1996) estudante de cinema e audiovisuais, criou as suas primeiras histórias com animação 2d com os seus 8 anos, nutrindo assim a sua paixão pelo cinema e pela arte da animação. Formou-se em Cinema e Audiovisual na ESAP, onde mais tarde tira uma pós-graduação em realização na RESTART. Trabalhou durante alguns anos como fotógrafo e videógrafo, onde um dos seus spots publicitários ganhou um prémio atribuído pela Academia Portuguesa de Cinema. Neste momento encontra-se a tirar o Mestrado em Produção e Realização Audiovisual na ESMAD

Co-realizadora: Maria Ana Marques

Nascida em 1993, em Famalicão, ganhou paixão pelo cinema aos seus 15 anos, quando começou a fazer alguns pequenos filmes com a família. Em 2012 finaliza o curso profissional em Multimédia na Padre Benjamim Salgado e licencia-se na Escola Superior e Artística do Porto (ESAP).

Em 2015 finaliza o curso com o seu projeto “Estranha ligação” que é premiado no festival YMOTION – Festival de Cinema de Famalicão. Em 2016 começa a trabalhar numa pequena empresa de criação audiovisual, mas deixa um ano depois para ir trabalhar freelancer. Desde aí, tem trabalhado em alguns videoclips, com algumas das bandas como os Filtro e Rapper B Quest. Finalizou a Pós-Graduação em Realização na RESTART em 2018 onde fez o seu segundo filme “YOMI”. Trabalhou como coordenadora audiovisual da equipa de videojogos “Offset Esports”. Neste momento encontra-se a fazer trabalhos freelancer na área da moda e fotografia de produto.

Produtor: Emanuel de Oliveira

Animador: Emanuel de Oliveira, Maria Ana Marques

Assistente de Animação 3d: Rui Vasques

Licenciou-se em Multimédia pela ESMAD, sendo que atualmente está a tirar um Mestrado em Audiovisual mais especificamente o Mestrado em Comunicação Audiovisual com especialização em Produção e Realização Audiovisual pela ESMAD. Ao longo dos últimos anos realizou diversos projetos na área do audiovisual e da multimédia, sendo que no presente ano, trabalhou na produção de um filme académico e realizou um projeto cinematográfico junto da comunidade piscatória de Vila do Conde / Caxinas.

Argumentistas: Emanuel de Oliveira, Maria Ana Marques, Inês Moreira

Edição: Emanuel de Oliveira



Música: Isabel Gonçalves

Isabel Gonçalves é licenciada em Multimédia pela ESMAD, Escola Superior de Media Artes e Design, e frequenta o 1º ano da especialização em Produção e Realização, do Mestrado em Comunicação Audiovisual também na ESMAD. Fez alguns trabalhos na área de Multimédia e Audiovisual, destacando-se o seu último projeto como produtora numa curta metragem no âmbito do mestrado: "Póster".



ANEXO 5 – Progresso Fase 3D

Cena 2 + Cena 3

Name	Data	Responsável	Status
Barco Lilly	November 15, 2020 → December 14, 2020	Emanuel	Completed
Barco Extra 1	November 15, 2020 → December 14, 2020	Emanuel	Completed
Barco Extra 2	November 15, 2020 → December 14, 2020	Emanuel	Completed
Barco Extra 3	November 15, 2020 → December 14, 2020	Emanuel	Completed
Animação Câmara	November 15, 2020 → December 14, 2020	Emanuel	Completed
Barco Monty	November 15, 2020 → December 14, 2020	Emanuel	Completed
Criação Boneco Monty	November 29, 2020 → December 1, 2020	Ana	Completed
LILLY	December 1, 2020 → December 14, 2020	Emanuel	Completed
	December 6, 2020 → December 14, 2020	Emanuel	Completed
Modelação Cenário Extra 2	December 7, 2020 → December 31, 2020	Rui	Completed
Extra 1	December 9, 2020 → December 14, 2020	Emanuel	Completed
Extra 3	December 12, 2020 → December 13, 2020	Emanuel	Completed
Extra 3	December 13, 2020 → December 13, 2020	Emanuel	Completed

Cena 4

Name	Data	Responsável	Status
Modelação Cenário Manny	December 7, 2020 → December 31, 2020	Rui	Completed
Monty	December 13, 2020 → December 16, 2020	Emanuel	Completed
	December 13, 2020 → December 16, 2020	Emanuel	Completed
Animação Câmara	December 13, 2020 → December 16, 2020	Emanuel	Completed
Barco Monty	December 14, 2020 → December 17, 2020	Emanuel	Completed
Barco Manny	December 14, 2020 → December 17, 2020	Emanuel	Completed

Cena 5

Name	Data	Responsável	Status
Modelação Cenário Monty	December 7, 2020 → December 31, 2020	Rui	Completed
Relva	December 20, 2020 → December 22, 2020	Emanuel	Completed
Barco Monty	December 20, 2020 → December 21, 2020	Emanuel	Completed
	December 20, 2020 → December 22, 2020	Emanuel	Completed
Animação Câmara	December 20, 2020 → December 23, 2020	Emanuel	Completed
Barco Extra 5	December 21, 2020 → December 22, 2020	Emanuel	Completed
Barco Extra 6	December 21, 2020 → December 22, 2020	Emanuel	Completed
Barco Extra 4	December 21, 2020 → December 22, 2020	Emanuel	Completed
Extra 7	December 21, 2020 → December 22, 2020	Emanuel	Completed
Extra 8	December 21, 2020 → December 22, 2020	Emanuel	Completed
Extra 6	December 21, 2020 → December 22, 2020	Emanuel	Completed

Cena 6

Name	Data	Responsável	Status
Modelação Cenário	December 7, 2020 → December 31, 2020	Rui	Completed
Monty	December 22, 2020 → December 27, 2020	Emanuel	Completed
Barco Monty	December 22, 2020 → December 27, 2020	Emanuel	Completed
Animação Câmara	December 23, 2020 → December 27, 2020	Emanuel	Completed
Barco Manny	December 23, 2020 → December 27, 2020	Emanuel	Completed
Manny	December 23, 2020 → December 27, 2020	Emanuel	Completed
Relva	December 25, 2020 → December 27, 2020	Emanuel	Completed

Cena 7

Name	Data	Responsável	Status
Modelação Cenário	December 27, 2020 → December 28, 2020	Emanuel	Completed
Monty	December 27, 2020 → December 29, 2020	Emanuel	Completed
Barco Background	December 27, 2020 → December 28, 2020	Emanuel	Completed
Animação Câmara	December 28, 2020 → December 30, 2020	Emanuel	Completed
Manny	December 27, 2020 → December 29, 2020	Emanuel	Completed
Larry	December 27, 2020 → December 29, 2020	Emanuel	Completed

Cena 1

Name	Data	Responsável	Status
Modelação Cenário	January 01, 2021 → January 10, 2021	Emanuel	Completed
Barco Monty	January 01, 2021 → January 12, 2021	Emanuel	Completed
Monty	January 03, 2021 → January 12, 2021	Emanuel	Completed
Animação Câmara	January 10, 2021 → January 13, 2021	Emanuel	Completed
Manny	January 07, 2021 → January 11, 2021	Emanuel	Completed
Barco Manny	January 07, 2021 → January 11, 2021	Emanuel	Completed
Larry	January 03, 2021 → January 06, 2021	Emanuel	Completed
Barco Larry	January 03, 2021 → January 06, 2021	Emanuel	Completed

FASE 2D

JANEIRO / FEVEREIRO

EMANUEL						
FRAMES EACH DAY						
TOTAL POR MÊS						1651
DATA	Start	End	Hours	Daily Goal	Actual	
25 de janeiro de 2021	23:12	23:35	0:30:00	52	4	PLANO 63 no Illustrator
26 de janeiro de 2021	13:10:00 17:50	14:39:00 22:30	8:09:00	53	110	
27 de janeiro de 2021	20:00	23:00	2:00:00	51	27	
28 de janeiro de 2021	20:30	21:12	0:40:00	52	21	
29 de janeiro de 2021	16:00	23:30	6:30:00	53	82	
30 de janeiro de 2021	13:40:00 16:20	16:00:00 20:00	6:00:00	52	93	
31 de janeiro de 2021	15:10	22:00	6:00:00	51	153	PLANO 63 no Photoshop
1 de fevereiro de 2021	19:50	22:30	2:40:00	46	73	
2 de fevereiro de 2021	12:00:00 20:00	14.00 20:52	2:50:00	45	60	
3 de fevereiro de 2021	20:00:00	22:45:00	2:45:00	45	55	
4 de fevereiro de 2021	19:40:00	22:07:00	2:27:00	44	0	
5 de fevereiro de 2021	16:00 16:00:00	22:00 17:36:00	6:00:00	46	5	
6 de fevereiro de 2021	18:33 22:00	20:00 23:00	4:03:00	48	34	
7 de fevereiro de 2021	12:00:00 13:00	12:30:00 14:19	1:49:00	49	86	
8 de fevereiro de 2021	20:00:00	22:00:00	2:00:00	47	30	PLANO 17
9 de fevereiro de 2021	11:00:00 18:30	14:00:00 21:30	6:00:00	48	105	
10 de fevereiro de 2021	20:30:00	23:00:00	2:30:00	45	52	
11 de fevereiro de 2021	20:20:00	22:20:00	2:00:00	44	57	
12 de fevereiro de 2021	18:40:00	23:50:00	5:10:00	43	71	
13 de fevereiro de 2021	16:10:00	22:30:00	6:20:00	41	111	
14 de fevereiro de 2021	11:50:00 17:50	14:30 23:30	7:20:00	35	50	
15 de fevereiro de 2021	20:00:00	22:37:00	2:37:00	34	0	
16 de fevereiro de 2021	11:55:00 17:00	15:00:00 23:18	9:23:00	37	70	
17 de fevereiro de 2021	21:00:00	22:40:00	1:40:00	34	12	
18 de fevereiro de 2021	19:00:00	23:00:00	4:00:00	36	0	
19 de fevereiro de 2021	15:31:00 20:33	20:33:00 23:00	7:29:00	41	52	PLANO 22
20 de fevereiro de 2021	13:00:00 20:00	14:31:00 22:00	3:31:00	40	24	
21 de fevereiro de 2021	11:00:00 13:00	12:10:00 17:46	5:56:00	43	59	
22 de fevereiro de 2021	21:20:00	22:42:00	1:22:00	39	0	
23 de fevereiro de 2021	12:00:00 3:20 20:28	13:20:00 5:12 23:30	8:14:00	52	15	
24 de fevereiro de 2021	20:00:00	23:00:00	3:00:00	70	89	
25 de fevereiro de 2021	21:00:00	22:30:00	1:30:00	51	0	
Total					1 600.00	
131:55:00 % of goal met					96.91%	
% of pace					140.96%	

ANA						
FRAMES EACH DAY						
TOTAL POR MÊS						1651
DATA	Start	End	Hours	Daily Goal	Actual	
25 de janeiro de 2021	22:00	23:30	1:30:00	52	10	PLANO 64 no Illustrator
26 de janeiro de 2021	21:05 23:20	22:45 01:00	3:30:00	53	56	
27 de janeiro de 2021	16:00	16:15	0:15:00	53	7	
28 de janeiro de 2021	22:10: 00 01:10	23:50 02:20	2:50:00	54	36	
29 de janeiro de 2021	21:50: 00 23:40	23:00: 00 01:30	3:00:00	55	36	
30 de janeiro de 2021	0	0	0:00:00	56	0	
31 de janeiro de 2021	15:10	23:00	7:50:00	58	24	PLANO 64 E 65 NO PHOTOSHOP
1 de fevereiro de 2021	21:05 15:10: 00	00:20 15:50: 00	3:15:00 4:00:00	59 61	24 48	
2 de fevereiro de 2021	21:36 15:10: 00	00:55 15:35: 00	4:00:00 4:25:00	61 61	48 90	
3 de fevereiro de 2021	21:40: 00 00	01:40: 01:40	4:25:00	61	90	
4 de fevereiro de 2021	13:40: 00 23:30	14:20: 00:10	1:20:00	60	142	
5 de fevereiro de 2021	22:16	00:00	1:44:00	56	64 frames de riscos	
6 de fevereiro de 2021	0	0	0:00:00	59	0	
7 de fevereiro de 2021	15:15	20:00	4:45:00	62	0	
8 de fevereiro de 2021	0	0	0:00:00	65	0	
9 de fevereiro de 2021	0	0	0:00:00	69	0	
10 de fevereiro de 2021	22:00	02:20	4:20:00	74	afados e dois frames com arv	
11 de fevereiro de 2021	17:12	22:00	4:48:00	79	0	
12 de fevereiro de 2021	22:00	00:00	2:00:00	84	0	
13 de fevereiro de 2021	0	0	0:00:00	91	0	
14 de fevereiro de 2021	14:30	21:15	6:45:00	98	:(
15 de fevereiro de 2021	10:00 10:00: 21:10	16:00 15:45: 22:40	6:00:00 7:15:00	107 118	0 0	
17 de fevereiro de 2021	11:40	22:00	10:20:00	131	0	PLANO 18
18 de fevereiro de 2021	10:10	19:00	8:50:00	147	0	
19 de fevereiro de 2021	10:40	15:30	4:50:00	168	0	
20 de fevereiro de 2021	14:50	15:15	0:25:00	196	0	
21 de fevereiro de 2021	11:30	20:00	8:30:00	236	0	
22 de fevereiro de 2021	0	0	0:00:00	295	0	
23 de fevereiro de 2021	19:40	23:50	4:10:00	393	0	
24 de fevereiro de 2021	0	0	0:00:00	589	0	
25 de fevereiro de 2021	20:30	23:00	2:30:00	1178	0	
Total					473.00	
107:37:00 % of goal met					28.65%	
% of pace					48.25%	

FEVEREIRO / MARÇO

EMANUEL					
FRAMES EACH DAY					
TOTAL POR MÊS					1651
DATA	Start	End	Hours	Daily Goal	Actual
26 de fevereiro de 2021	16:20:00	18:00:00	6:20:00	53	0
27 de fevereiro de 2021	13:30:00	22:30:00	9:00:00	53	0
28 de fevereiro de 2021	12:10:00	21:11:00	9:01:00	55	0
1 de março de 2021	20:00:00	23:10:00	3:10:00	57	0
2 de março de 2021	12:00:00 14:00 18:40	13:12:00 15:10 22:00	5:42:00	59	191
3 de março de 2021	19:50:00	23:20:00	3:30:00	54	0
4 de março de 2021	19:30:00	23:06:00	3:36:00	56	0
5 de março de 2021	21:00:00	23:14:00	2:14:00	58	0
6 de março de 2021	14:50:00	21:00:00	6:10:00	61	113
7 de março de 2021	12:30:00 13:30	13:10:00 21:10	8:20:00	59	0
8 de março de 2021	20:30:00	23:45:00	3:15:00	61	0
9 de março de 2021	13:00:00 21:00	17:40:00 22:00	3:40:00	64	192
10 de março de 2021	22:00:00	22:30:00	0:30:00	58	0
11 de março de 2021	19:45:00	23:00:00	3:15:00	61	0
12 de março de 2021	19:00:00	22:34:00	3:34:00	64	0
13 de março de 2021	16:00:00	21:40:00	5:40:00	68	63
14 de março de 2021	12:00:00 13:30	13:00:00 21:30	10:30:00	68	0
15 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	73	0
16 de março de 2021	11:00:00 15:30 18:40	14:00:00 16:30 23:05	4 horas XX 4,15min	78	109
17 de março de 2021	19:50:00	00:00:00	4:10:00	76	0
18 de março de 2021	19:30:00	22:00:00	2:30:00	82	0
19 de março de 2021	20:00:00	23:10:00	3:10:00	89	0
20 de março de 2021	12:30:00	23:00:00	10:30:00	98	0
21 de março de 2021	14:00:00	21:00:00	7:00:00	109	56
22 de março de 2021	20:00:00	22:30:00	2:30:00	116	0
23 de março de 2021	11:00:00 19:00	13:00:00 22:00		132	64
24 de março de 2021	19:10:00	22:00:00	2:50:00	144	87
25 de março de 2021	19:10:00 21:30	21:00:00 22:50	1,50min 1,20 min	155	47
26 de março de 2021	18:00:00	22:30:00	4:30:00	182	0
27 de março de 2021	13:00:00	23:00:00	10:00:00	243	117
28 de março de 2021	14:00:00	21:40:00	7:40:00	306	0
29 de março de 2021	19:40:00	23:30:00	3:50:00	612	91

146:07:00 Total 1 130.00
 % of goal met 68.44%
 % of pace 66.30%

ANA					
FRAMES EACH DAY					
TOTAL POR MÊS					1651
DATA	Start	End	Hours	Daily Goal	Actual
26 de fevereiro de 2021	09:30:00	16:20:00	6:50:00	53	0
27 de fevereiro de 2021	14:25:00	19:30:00	5:05:00	53	0
28 de fevereiro de 2021	14:55:00	17:20:00	2:25:00	55	0
1 de março de 2021	20:00:00	00:00:00	4:00:00	57	0
2 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	59	0
3 de março de 2021	09:40:00 21:00	15:40:00 01:00	0	61	0
4 de março de 2021	23:13:00	00:55:00	1:42:00	64	0
5 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	66	0
6 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	69	0
7 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	72	0
8 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	75	0
9 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	79	0
10 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	83	0
11 de março de 2021	21:50:00	23:00:00	1:10:00	87	0
12 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	92	0
13 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	97	0
14 de março de 2021	19:45:00	23:00:00	3:15:00	103	0
15 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	110	0
16 de março de 2021	21:20:00	23:05:00	1:45:00	118	0
17 de março de 2021	21:10:00	23:00:00	1:50:00	127	0
18 de março de 2021	21:30:00	00:30:00	3:00:00	138	0
19 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	150	0
20 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	165	637
21 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	113	0
22 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	127	0
23 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	145	0
24 de março de 2021	11:10:00	13:00:00	1:50:00	169	0
25 de março de 2021	21:10:00	00:50:00	3:40:00	203	0
26 de março de 2021	22:00:00	24:00:00	2:00:00	254	0
27 de março de 2021	00:00:00	00:00:00	0	338	0
28 de março de 2021	21:00:00	00:00:00	3:00:00	507	77
29 de março de 2021				937	

41:32:00 Total 714.00
 % of goal met 43.25%
 % of pace 43.25%

MARÇO / ABRIL

EMANUEL						ANA						
FRAMES EACH DAY						FRAMES EACH DAY						
TOTAL POR MÊS						TOTAL POR MÊS						
DATA	Start	End	Hours	Daily Goal	Actual	DATA	Start	End	Hours	Daily Goal	Actual	
30 de março de 2021	19:00:00	22:20:00	3:20:00	53	0	30 de março de 2021	20:00:00	00:40:00	4:40:00	53	0	PLANO 1
31 de março de 2021	19:40:00	22:15:00	2:35:00	53	0	31 de março de 2021	21:20:00	00:40:00	3:20:00	53	66	
1 de abril de 2021	19:50:00	23:30:00	3:40:00	55	90	1 de abril de 2021	21:35:00	23:30:00	1:55:00	53	33	Plano 29 + 27
2 de abril de 2021	19:30:00	22:30:00	3:00:00	54	0	2 de abril de 2021	23:10:00	00:30:00	1:20:00	54	46	Plano 27
3 de abril de 2021	12:00:00 13:00	13:00:00 18:20	06:20:00	56	77	3 de abril de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	54	0	
4 de abril de 2021	15:40:00 20:20	20:00:00 23:00	07:00:00	55	0	4 de abril de 2021	22:05:00	23:25:00	1:20:00	56	0	
5 de abril de 2021	19:30:00	22:30:00	3:00:00	57	0	5 de abril de 2021	19:05:00	19:30:00	0:25:00	58	0	Plano 1
6 de abril de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	59	0	6 de abril de 2021	21:20:00	00:30:00	3:10:00	60	0	
7 de abril de 2021	20:00:00	23:15:00	3:15:00	62	0	7 de abril de 2021	21:55:00	00:10:00	2:15:00	63	24	
8 de abril de 2021	19:30:00	23:00:00	3:30:00	65	0	8 de abril de 2021	21:40:00	01:30:00	3:50:00	64	0	
9 de abril de 2021	18:20:00	23:10:00	4:50:00	67	273	9 de abril de 2021	22:40:00	23:50:00	1:10:00	67	0	
10 de abril de 2021	17:30	22:30	5:00:00	58	0	10 de abril de 2021	0	0	0:00:00	71	0	
11 de abril de 2021	0	0	0:00:00	61	0	11 de abril de 2021	0	0	0:00:00	74	0	
12 de abril de 2021	20:45:00	21:45:00	1:00:00	64	0	12 de abril de 2021	22:00:00	00:20:00	2:20:00	78	16	Plano 21
13 de abril de 2021	19:40	22:30:00	2:50:00	67	0	13 de abril de 2021	21:35:00	00:30:00	2:55:00	81	0	
14 de abril de 2021	20:30:00	23:00:00	2:30:00	71	123	14 de abril de 2021	21:25:00	00:10:00	2:45:00	86	0	
15 de abril de 2021	21:00:00	22:30	1:30:00	68	0	15 de abril de 2021	21:45:00	23:30:00	1:45:00	92	0	
16 de abril de 2021	20:00:00	22:40	2:40:00	73	0	16 de abril de 2021	22:50:00	01:15	2:25:00	98	0	
17 de abril de 2021	13:00	22:30:00	9:30:00	78	0	17 de abril de 2021	0	0	0:00:00	105	0	
18 de abril de 2021	11:00:00	21:30:00	10:30:00	84	225	18 de abril de 2021	0	0	0:00:00	113	0	
19 de abril de 2021	21:15:00	00:00:00	2:45:00	72	0	19 de abril de 2021	20:55:00	00:30:00	3:35:00	122	111	plano 24
20 de abril de 2021	20:00	24:40:00	4:40:00	78	0	20 de abril de 2021	21:05:00	23:00:00	1:55:00	123	0	
21 de abril de 2021	19:30:00	00:30:00	5:00:00	86	0	21 de abril de 2021	0	0	0:00:00	136	0	
22 de abril de 2021	20:30	23:30:00	3:00:00	96	0	22 de abril de 2021	0	0	0:00:00	151	0	
23 de abril de 2021	22:37:00	00:30:00	1:53:00	108	0	23 de abril de 2021	19:30:00	23:00:00	3:30:00	169	66	
24 de abril de 2021	09:30:00 20:23	12:00:00 23:00	5:00:00	123	221	24 de abril de 2021	0	0	0:00:00	184	0	
25 de abril de 2021	14:00:00	22:00:00	8:00:00	107	0	25 de abril de 2021	0	0	0:00:00	215	0	
26 de abril de 2021	17:50:00	01:00:00	7:10:00	128	157	26 de abril de 2021	22:00:00	00:20:00	2:20:00	258	0	Plano 1
27 de abril de 2021	17:00:00	00:30:00	7:30:00	121	0	27 de abril de 2021	21:20:00	00:20:00	3:00:00	322	0	
28 de abril de 2021	19:30:00	00:30:00	5:00:00	162	0	28 de abril de 2021			0:00:00	430		
29 de abril de 2021	20:50:00	26:00:00	5:10:00	243	0	29 de abril de 2021			0:00:00	430		
30 de abril de 2021	0	0	0:00:00	485	0	30 de abril de 2021			0:00:00	430		

Total	1 166.00
% of goal met	70.62%
% of pace	78.19%

Total	362.00
% of goal met	21.93%
% of pace	24.28%

MAIO / JUNHO

EMANUEL

FRAMES EACH DAY

TOTAL POR MÊS

1262

DATA	Start	End	Hours	Daily Goal	Actual	
1 de maio de 2021	11:00:00 19:00	13:30:00 20:20	3:50:00	41	0	Plano 9
2 de maio de 2021	0	0	0:00:00	42	0	
3 de maio de 2021	0	0	0:00:00	44	0	
4 de maio de 2021	0	0	0:00:00	45	0	
5 de maio de 2021	20:20:00	22:00	1:40:00	47	0	
6 de maio de 2021	20:30:00	24:20:00	3:50:00	49	0	
7 de maio de 2021	20:00	24:20:00	4:20:00	50	0	
8 de maio de 2021	13:30:00	16:50	3:20:00	53	302	
9 de maio de 2021	13:40:00	23:40:00	10:00:00	42	0	Plano 9
10 de maio de 2021	20:30:00	00:00:00	3:30:00	44	227	Plano 9
11 de maio de 2021	15:50:00	22:00:00	6:10:00	35	0	Plano 16
12 de maio de 2021	21:40	00:30	2:50:00	37	0	
13 de maio de 2021	22:40	24:30:00	1:50:00	39	0	
14 de maio de 2021	18:30:00	01:30:00	7:00:00	41	0	
15 de maio de 2021	18:30	02:50:00	8:20:00	43	0	
16 de maio de 2021	11:30:00	23:00:00	11:30:00	46	0	
17 de maio de 2021	19:00:00	01:00	6:00:00	49	0	
18 de maio de 2021	21:30:00	02:00	4:30:00	52	733	
19 de maio de 2021	00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
20 de maio de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
21 de maio de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
22 de maio de 2021	00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
23 de maio de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
24 de maio de 2021	00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
25 de maio de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
26 de maio de 2021	0	0	0:00:00	0	0	
27 de maio de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
28 de maio de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
29 de maio de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
30 de maio de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
31 de maio de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	0	0	
1 de junho de 2021	0	0	0:00:00	0	0	

Total	1 262.00
78:40:00	% of goal met 100.00%
	% of pace 110.71%

JUNHO / JULHO

EMANUEL					
FRAMES EACH DAY					
TOTAL POR MÊS					1262
DATA	Start	End	Hours	Daily Goal	Actual
2 de junho de 2021	0	0	0:00:00	41	0
3 de junho de 2021	0	0	0:00:00	42	0
4 de junho de 2021	0	0	0:00:00	44	0
5 de junho de 2021	0	0	0:00:00	45	0
6 de junho de 2021	00:00:00	00:00	0:00:00	47	0
7 de junho de 2021	00:00:00	00:00:00	0:00:00	49	0
8 de junho de 2021	15:40	24:40:00	9:00:00	50	0
9 de junho de 2021	0	0	0:00:00	53	0
10 de junho de 2021	20:00:00	22:00:00	2:00:00	55	0
11 de junho de 2021	21:50:00	23:30:00	1:40:00	57	0
12 de junho de 2021	20:20:00	23:00:00	2:40:00	60	0
13 de junho de 2021	14:00	01:50	11:50:00	63	0
14 de junho de 2021	20:30	23:00:00	2:30:00	66	0
15 de junho de 2021	13:00:00	00:30:00	11:30:00	70	0
16 de junho de 2021	22:00	00:00:00	2:00:00	74	0
17 de junho de 2021	0	0	0:00:00	79	0
18 de junho de 2021	22:00:00	02:00	4:00:00	84	113
19 de junho de 2021	14:00:00 20:10	19:30:00 03:00	12:20	82	284
20 de junho de 2021	18:50	01:00:00	6:10:00	67	0
21 de junho de 2021	22:00:00	02:40:00	4:40:00	72	195
22 de junho de 2021	12:00:00	00:00:00	12:00:00	61	0
23 de junho de 2021	21:00:00	03:30:00	6:30:00	67	0
24 de junho de 2021	11:30:00 20:12	17:30:00 23:40	9:28:00	74	259
25 de junho de 2021	21:00	00:40:00	3:40:00	51	0
26 de junho de 2021	0	0	0:00:00	59	0
27 de junho de 2021	11:30	24:15:00	12:45:00	69	0
28 de junho de 2021	21:00:00	01:00:00	4:00:00	82	0
29 de junho de 2021	14:00:00	00:30:00	10:30:00	103	0
30 de junho de 2021	21:00:00	03:00:00	6:00:00	137	0
1 de julho de 2021	20:20:00	02:00:00	5:40:00	206	0
2 de julho de 2021	20:30:00	28:30:00	8:00:00	411	622
3 de julho de 2021	15:50	24:30:00	8:40:00	-106	58

Total	1 531.00
157:33:00	% of goal met
	121.32%
	% of pace
	134.31%

JULHO / AGOSTO

EMANUEL

FRAMES EACH DAY

TOTAL POR MÊS

1262

DATA	Start	End	Hours	Daily Goal	Actual	
4 de julho de 2021	11:30:00 19:30	19:30:00 24:40	13:10:00	57	219	Plano 34+35
5 de julho de 2021	0	0	0:00:00	50	0	
6 de julho de 2021	14:00	24:40:00	10:40:00	52	95	Plano 44
7 de julho de 2021	21:30	26:20:00	4:50:00	50	71	Plano 46
8 de julho de 2021	22:00:00	22:55	0:55:00	49	0	
9 de julho de 2021	22:00:00 25:10	25:10:00.000 26:20	4:20:00	52	34	Plano 45+48
10 de julho de 2021	13:50:00 14:20 19:20	14:00:00.000 17:56 27:40	12:06:00	53	131	Plano 48+53+51
11 de julho de 2021	11:44:00 20:10	19:50:00 26:40	14:00:00	47	234	Plano 51
12 de julho de 2021	21:00:00	02:18:00	5:18:00	34	245	
13 de julho de 2021	11:20:00 18:00 24:00	12:30:00 23:00 25:30	7:40:00	18	90	Plano 59+57+60
14 de julho de 2021	22:30:00	01:00:00	2:30:00	12	64	Plano 60
15 de julho de 2021	0	0	0:00:00	7	0	
16 de julho de 2021	22:30	00:00	1:30:00	8	0	
17 de julho de 2021	09:50:00 24:20	10:30:00 25:10	1:30:00	9	35	Plano 61
18 de julho de 2021	19:00	23:30:00	4:30:00	6	103	Plano 33
28 de julho de 2021			0:00:00	0		
29 de julho de 2021			0:00:00	0		
30 de julho de 2021			0:00:00	0		
31 de julho de 2021			0:00:00	0		
1 de agosto de 2021			0:00:00	0		
2 de agosto de 2021			0:00:00	0		
3 de agosto de 2021			0:00:00	0		
4 de agosto de 2021			0:00:00	0		
Total					1 321.00	
% of goal						
82:59:00 met					104.68%	
% of						
pace					153.52%	

COR

EMANUEL

FRAMES EACH DAY

TOTAL POR MÊS

9293

DATA	Start	End	Hours	Daily Goal	Actual	
19 de julho de 2021	20:00:00	23:30:00	13:10:00		123	Plano 3
				443		
20 de julho de 2021	20:00:00	23:30	3:30:00		225	Plano 4
				459		
21 de julho de 2021	20:00:00	23:30	3:30:00		221	Plano 5
				471		
22 de julho de 2021	20:40	01:00:00	4:20:00		157	Plano 6
				485		
23 de julho de 2021	22:50:00	01:20:00	2:30:00		113	Plano 7
				504		
24 de julho de 2021	23:50:00	01:00:00	4:20:00		148	Plano 8
				528		
25 de julho de 2021	0	0	0	554	0	
26 de julho de 2021	11:50:00 23:20	17:00:00 24:50	14:00:00		438	Plano 9+10
				593		
27 de julho de 2021	11:00:00 14:00 15:00 00:00	12:41:00 14:50 19:50 00:00	10:45:00		681	11+12+13+14+15 Plano
				605		
28 de julho de 2021	21:20	26:50:00	5:30:00		733	Plano 16
				599		
29 de julho de 2021	11:20:00	01:10:00	13:50:00		622	Plano 15
				587		
30 de julho de 2021	12:50:00 00:16:40	13:41:00 00:24:30	8:41:00		618	Plano 17
				583		
31 de julho de 2021	16:30	01:50	9:20:00		0	Plano 18
				579		
1 de agosto de 2021	12:30:00 17:20 18:10 19:40	16:50:00 17:50 19:30 22:40	11:30:00		1167	18+19+34+35 +54 Plano
				652		

COR

EMANUEL

FRAMES EACH DAY

TOTAL POR MÊS

9293

DATA	Start	End	Hours	Daily Goal	Actual		
2 de agosto de 2021	20:00:00	21:00:00	7:16:00		192	Plano 41+42+43	
	21:20	21:58					
	22:12	23:00					
	23:00	27:50					
			578				
3 de agosto de 2021	11:50:00.000	13:50:00.000	10:00:00		577	Plano 44+45+46+47+48+51	
	14:00	15:40					
	18:00	19:00					
	19:30	22:00					
	22:30	23:00					
	23:10	25:30					
			-906				
4 de agosto de 2021	0	0	0:00:00	-1203	0		
5 de agosto de 2021	0	0	0:00:00	-1504	0		
6 de agosto de 2021	20:00:00	20:37:00	04:06		431	Plano 53+57+59+60+61	
	20:40	22:00					
	22:20	22:40					
	22:45	23:30					
	23:35	24:10					
	24:10	24:30					
24:31	24:40						
			-2005				
7 de agosto de 2021	08:40:00	09:40:00	14:43:00		410	Plano 40+39+36+33+34.5	
	09:45	09:50					
	09:52	10:20					
	10:35	13:00					
	15:00	15:50					
	16:10	25:20					
	25:25	26:10					
			-3223				
8 de agosto de 2021	11:50:00	17:00:00	13:50:00		655	Plano 20+21+22+23+24+25	
	17:05	18:40					
	18:45	21:10					
	21:20	23:40					
	23:50	24:50					
	25:10	26:30					
			-6856				
9 de agosto de 2021	22:50	25:10:00	2:20:00		192	Plano 26	
							-3756
10 de agosto de 2021	08:40:00	09:15:00	12:00:00		554	Plano 27+28+29+30+31+32+50+55+53+58	
	10:30	11:40					
	12:00	14:00					
	14:20	14:58					
	15:00	16:46					
	17:05	17:40					
	19:00	20:00					
	20:20	22:30					
	22:35	22:50					
	22:55	23:10					
	23:25	23:31					
	23:31	25:00					
			-856				
11 de agosto de 2021	20:50:00	21:20:00	2:47:00		594	Plano 67+68+69+70	
	21:50	22:50					
	23:00	23:34					
	23:30	23:57					
	24:00	24:20					
			-1032				
12 de agosto de 2021			0:00:00				
13 de agosto de 2021			0:00:00				
14 de agosto de 2021			0:00:00				
15 de agosto de 2021			0:00:00				
16 de agosto de 2021			0:00:00				
17 de agosto de 2021			0:00:00				
18 de agosto de 2021			0:00:00				
19 de agosto de 2021			0:00:00				

Total	15 739.00
171:58:00 % of goal me	169.36%
% of pace	177.83%

PAPER JOURNEY



A film by
Emanuel de Oliveira e Maria Ana Marques

Production:



Directed by EMANUEL DE OLIVEIRA, MARIA ANA MARQUES | Written by EMANUEL DE OLIVEIRA, INÉS MOREIRA, MARIA ANA MARQUES |
2D/3D Animation by EMANUEL DE OLIVEIRA | Assisting Animation by DANIELA VARGAS MATOS, JOAQUIM PINHEIRO, MARIA ANA MARQUES |
3D Scenery by RUI VASQUES | Editing by DANIELA VARGAS MATOS | Sound by BRUNO SANTOS | Music by FILIPE LOPES, ISABEL GONÇALVES

JORNADA DE PAPEL



Um filme de
Emanuel de Oliveira e Maria Ana Marques

Produção:

LUDUS  

Realizado por EMANUEL DE OLIVEIRA, MARIA ANA MARQUES | Escrito por EMANUEL DE OLIVEIRA, INÉS MOREIRA, MARIA ANA MARQUES |
Animação 3D/2D por EMANUEL DE OLIVEIRA | Assistência de Animação por DANIELA VARGAS MATOS, JOAQUIM PINHEIRO, MARIA ANA MARQUES |
Cenário 3D por RUI VASQUES | Edição por DANIELA VARGAS MATOS | Som por BRUNO SANTOS | Música por FILIPE LOPES, ISABEL GONÇALVES