



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

O PÁSSARO DE DENTRO

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

Laura Anahory

Porto, Julho de 2024



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

O PÁSSARO DE DENTRO

Relatório de Projeto Final apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Som e Imagem

- Especialização em Animação -

Laura Anahory

Trabalho efetuado sob a orientação de

Sahra Kunz
David Doutel

Porto, Julho de 2024

Agradecimentos

À minha irmã, Ana, a quem dedico este filme, cujo apoio me ajudou a superar tudo.

À minha mãe, por nunca ter desistido.

À minha família. Aos meus tios, pelo apoio em tempos difíceis e abrigo que me prestaram. Aos meus avós, pela sêmea fresca todos os dias.

Ao meu Ivo, por ser o meu porto seguro em mares atribulados. Obrigada pelo carinho e apoio que sempre me motivou a fazer melhor.

À Helena e ao Américo, pelo apoio imenso em tempos difíceis, e afeto constante. Obrigada pelo apoio incondicional que nunca ficará esquecido.

Ao Pedro e ao Guilherme, família escolhida e pilares de apoio na minha vida pessoal e criativa, e na da minha irmã.

Ao Carlos, por todas as boleias para a escola e risota constante.

Às minhas colegas; à Mariana, à Eliana e à Alina, por todas as viagens de carro e um trailer espetacular.

Ao professor David e à professora Saha, por apoiarem o meu percurso criativo e acreditarem nas minhas capacidades.

Aos meus amigos, pela sangria de maracujá.

ÍNDICE

Lista de Figuras	5
Lista de Tabelas	7
Glossário	8
Resumo	9
1. Introdução	12
1.1. Objetivos e Motivação	12
1.2 Sinopse / descrição do projeto final	13
1.2.1 Informações Gerais	13
1.2.2 Sinopse	13
1.3 Equipa do projeto final	14
2. Abordagem	15
2.1 Pesquisa e Referências	15
2.2 Tratamento Artístico / Técnico	22
2.3 Metodologia	29
2.4 Cronograma	33
3. Historial de Produção	35
3.1. Pré-Produção	35
3.2. Produção	44
3.3. Pós-Produção	49
4. Reflexão Crítica	51
4.1. Comparação de Resultados Obtidos com Objetivos Propostos	51
4.2. Reflexão sobre processo de aprendizagem	51
4.3. Constrangimentos da produção	52
5. Referências e Bibliografia	54
6. Apêndices	57
7. Anexos	60

Lista de Figuras

Figura 1 *Frame* de *But Milk Is Important* (Bjørnsen & Mantzaris, 2012)

Figura 2 O crocodilo de *In Between* (Bissonnet, et al. 2012), através de metáforas, impede a personagem principal de interagir com outras pessoas

Figura 3 Frames de *EGG* (2013), a personagem manifesta emoções de rancor e medo em relação ao ovo.

Figura 4 Frames de *Mizuko* (Rebelo & Dane, 2019)

Figura 5 Frames de *Carne*

Figura 6 Frames de *L'Œil du Cyclone* (Masanobu, 2015)

Figura 7 Frames retirados de *CONTRETEMPS* (Baille et al.,2021)

Figura 8 *Tanukis* de Takahata possuem a habilidade de se transformarem em diferentes objetos e pessoas

Figura 9 A corrupção de *Princess Mononoke* (Miyazaki, 1997) possui um corpo físico plasmático e características animistas

Figura 10 Close-up de dois fotogramas do pássaro de *Quase Me Lembro* (Mihajlovic & Lima, 2023)

Figura 11 Desenhos de lápis, carvão e pastel do pássaro de *O Pássaro de Dentro*

Figura 12 *Frames* do pássaro do filme *História Trágica com um Final Feliz* (2005) de Regina Pessoa

Figura 13 *Frames* do pássaro do filme *Birdsong* (2022) de Michelle Cheng

Figura 14 Frames da curta-metragem *GAKU 楽* (Wang, 2020)

Figura 15 Frames da curta-metragem *IMG_00:01:JPG* (Oborenko, 2014)

Figura 16 Ilustrações de Lois van Baarle. Da esquerda para a direita, *Rising* (2021) *Ghost* (2019) e *Moon* (2018)

Figura 17 Moodboard *Colour Script* (2024)

Figura 18 *Frames* da janela do filme *História Trágica com um Final Feliz*

Figura 19 Metamorfoses corpo surrealista de *EGG*

Figura 20 Espaço cúbico de *EGG*

Figura 21 Frames de *Liebling* (Plucinska, 2014) e *The Street* (National Film Board of Canada & Leaf, 1975)

Figura 22 *Tzadik* (Berkovits, 2014)

Figura 23 Frames da curta-metragem que mostram os papagaios

Figura 24 Registo de sintomas pessoais e gerais

Figura 25 Desenhos do pássaro, pequeno e grande

Figura 26 Esboços rápidos de exploração da interação entre a mulher e o pássaro

Figura 27 Ilustrações que exploram auto retratos para o *design* da personagem principal

Figura 28 *Moodboard* (2024)

Figura 29 Primeiros testes de cor do filme

Figura 30 *Moodboard Colour Script* (2024)

Figura 31 *Colour Scripts* coloridos por Ana Anahory.

Figura 32 *Colour Script* colorido por Ivo Freitas.

Figura 33 Dois cenários do mesmo *shot*.

Figura 34 Primeira página da primeira iteração do *storyboard*

Figura 35 Outras tentativas de *storyboard* desenhadas num quadro branco

Figura 36 Primeira experiência de animação digital e analógica, *shot* 1 da Cena 6

Figura 37 Fotografias do espaço de trabalho montado para desenhar o pássaro analogicamente

Figura 38 Resultado final antes de digitalização

Figura 39 Materiais riscadores usados para o desenho do pássaro

Figura 40 Fotografia tirada como referência para o ângulo e expressões do plano do espelho.

Figura 41 *Close-ups* da cara da personagem

Figura 42 Texturas de papel

Figura 43 Título e créditos

Lista de Tabelas

Tabela 1 Cronograma apresentado na proposta de tese.

Tabela 2 Cronograma adaptado aos atrasos ocorridos durante as fases de pré-produção e produção.

Tabela 3 Divisão de tarefas de pintura base entre os ajudantes.

Glossário

Animatic- uma versão preliminar de um filme de animação, composta por uma sequência de painéis do *storyboard* transformados num vídeo, cronometrados e sincronizados com som.

Animatics são usados para converter o *storyboard* em um rascunho muito preliminar do filme final, para determinar o tempo destinado a cada cena e cada ação e para sincronizar a ação com a trilha sonora. (Toon Boom, 2021)

Background- A obra de arte que preenche o campo da câmara e que está por detrás dos personagens e adereços. Tipicamente, esta obra de arte representa o cenário ou palco em que a ação ocorre. (Toon Boom, 2021)

Blending Mode- função de *software* de edição de imagem digital que determina a combinação visual da sobreposição de duas camadas com base em valores de cor e brilho.

Clean-up- Após os *roughs* serem testados e aprovados, todo o ruído na imagem (linhas excessivas, notas, etc.) é removido para criar os desenhos finais. O processo de *clean-up* refere-se a traçar uma linha limpa sobre um desenho preliminar para obter a versão final. (Toon Boom, 2021)

Colour Script- sequência de ilustrações que define a paleta de cores e o ambiente de uma cena ou projeto para estabelecer a narrativa visual e tom emocional. (Baarle, 2017:67)

Compositing- incorporação de todos os elementos de uma cena para criar o resultado final antes da renderização. (Toon Boom, 2021)

Concept Art- esboços e ilustrações criados durante a fase de pré-produção com o objetivo de estabelecer o estilo visual, composição e a atmosfera do projeto.

Extremes- desenhos ou posições nas extremidades da ação (Williams,2001:48)

Frame- desenhos ou imagens fotográficas individuais que compõem uma sequência animada quando exibidos em rápida sucessão. (Toon Boom, 2021)

In-Betweens- desenhos que existem entre as *extremes* ou *keyposes*. Estes são desenhados para criar transições fluidas entre as poses. (Toon Boom, 2021)

Keyframe / Keypose- frames ou desenhos de poses cruciais que definem momentos importantes da ação ou expressão de um personagem, ajudando a estabelecer o *timing* e a estrutura da animação. (Toon Boom, 2021)

Moodboard- painel ou colagem visual que reúne imagens e outros elementos visuais como ferramenta de referência ou inspiração para um projeto.

Rough Animation/ Roughs- primeiros desenhos que são usados como referência, mas que não fazem parte da imagem final, tipicamente soltos e rabiscados. (Toon Boom, 2021)

Storyboard- uma série de desenhos sequenciais em painéis que ilustram os principais eventos de uma animação. Serve como um guia visual para o planejamento da produção, composição das cenas e narrativa. (Toniko Pantoja, 2023)

Story Beats- semelhante a *storyboard*, *story beat* é o desenho que ilustra um resumo de uma parte da história. (Toniko Pantoja, 2023)

Resumo

Este relatório tem como objetivo a descrição de todo o processo de realização e criação da curta-metragem de animação *O Pássaro de Dentro*, realizado no âmbito da conclusão do Mestrado em Som e Imagem com especialização em Animação por Computador.

O Pássaro de Dentro é uma curta-metragem animada digitalmente e analogicamente em 2D com o intuito de explorar as diferentes técnicas de animação e a plasmaticidade do suporte animado como ferramenta para contar narrativas de saúde mental.

O relatório está dividido por várias fases, sendo que a primeira introduz uma breve descrição do projeto e o contexto dos principais objetivos e motivações para realizar a curta-metragem. De seguida, o documento expõe a pesquisa extensiva de referências cinematográficas e bibliográficas, bem como o método de trabalho e planeamento cronográfico do desenvolvimento do projeto.

Numa terceira fase, todo o trabalho prático e de reflexão é dividido em três fases: pré-produção, produção e pós-produção, onde é descrito todo o processo de preparação, ideação e realização do filme. Finalmente, a última fase realiza uma reflexão sobre todo o processo de realização do projeto e tira conclusões sobre os objetivos e resultados do filme.

Resumidamente, este relatório detalha toda a informação e processo de trabalho realizado ao longo do ano letivo 2023/24, desde as suas influências ao resultado final, como também detalha toda a pesquisa formal feita no âmbito da Bolsa de Investigação, no seguimento da apresentação de *The representation of environmental issues in animation through animism and anthropomorphism: Studio Ghibli*. (Anahory, L. 2023) na Conferência Internacional de Animação e Banda Desenhada Ink and Motion de 2024.

Palavras-Chave: Plasmaticity, Animação 2D, Saúde Mental, Animismo

Abstract

This report aims to describe the entire process of creating and producing the animated short film *O Pássaro de Dentro*, done as part of the completion of the Master's in Sound and Image with a specialisation in Computer Animation.

O Pássaro de Dentro is a short film digitally and analogically animated in 2D, aiming to explore different animation techniques and the *plasmaticity* of the animated medium as a storytelling tool for mental health narratives.

The report is divided into several parts, with the first introducing a brief description of the project and the context of the main objectives and motivations for creating the short film. Next, the document presents extensive research on cinematic and bibliographic references, as well as the work method and chronological planning for the project's development.

In the third phase, all the practical and technical work is divided into three stages: pre-production, production, and post-production, where the entire process of preparation, ideation, and creation of the film is described. Finally, the last phase reflects on the entire project creation process and draws conclusions about the film's objectives and results.

In summary, this report details all the information and work processes carried out throughout the 2023/24 academic year, from its influences to the final result. It also details all the formal research conducted within the scope of the Research Grant, following the presentation of *The representation of environmental issues in animation through animism and anthropomorphism: Studio Ghibli* (Anahory, L. 2023) at the International Conference on Animation and Comics Ink and Motion 2024.

Keywords: Plasmaticity, 2D Animation, Mental Health, Animism

1.Introdução

1.1. Objetivos e Motivação

O fascínio pelo desenho do corpo humano e a habilidade metamórfica da ilustração levou a um interesse profundo pela animação de personagens e pela experimentação dos limites do corpo fictício para traduzir temas e emoções pessoais ao longo dos anos. A temática do desenho e da ilustração focava-se maioritariamente no corpo e nos seus males e imperfeições, dores sofridas e sentimentos fortes, muitas vezes inexplicados. Apenas em anos recentes, comecei a tentar procurar explicações para os sintomas que tinha, e na exploração das maleitas do meu corpo e mente, surgiu a necessidade de as representar metaforicamente através da liberdade e elasticidade da animação e do corpo animado. À medida que ia identificando os sintomas físicos, o desenho permitia dar-lhes uma identidade, uma cara e um nome.

Por outro lado, o interesse de desenvolver uma curta metragem também partiu do fascínio pelo desenho animado e a sua liberdade infinita de abordar temas, narrativas e personagens impossíveis ou não-convencionais para *live-action*. O fascínio começou na infância, com filmes do Studio Ghibli como *Spirited Away* (Miyazaki, 2001), um filme que conta uma história sobre o crescimento e o alcance da maturidade de uma menina através de personagens fantasmagóricos e metamórficos. Desde então, a capacidade de transformar o corpo animado com o âmbito de abordar diferentes temas sociológicos, ecológicos ou políticos tornou-se um interesse de pesquisa, que levou à escrita de *The Representation of Environmental Issues in Animation Through Animism and Anthropomorphism: Studio Ghibli* (Anahory, 2023). O estudo elabora sobre a maneira como o suporte animado - em particular os filmes animados de Hayao Miyazaki e Isao Takahata - aproveita as particularidades do desenho animado para abordar temas e preocupações ecológicas através de personagens e elementos metamórficos. A exploração do conceito de animismo e metamorfose levou ao descobrimento do conceito de *plasmaticity* de Sergei Eisenstein que defende que os desenhos animados - particularmente os da Disney - possuem uma elasticidade semelhante à de um protoplasma, (1988:21) pertencente a um mundo animado de completa liberdade (1988:3).

Ambos o interesse pelo desenho animado e a necessidade de abordar o tema do corpo e mente levou à criação de um filme que explora a essência plasmática da técnica de animação, sobre um corpo humano e não-humanóide, para invocar a ideia de metamorfose, associada às mudanças da mente. A necessidade de traduzir os conflitos internos provocados por equilíbrios precários na saúde mental; para esse efeito, faz uso não só da narrativa, mas também a nível material. A combinação de animação digital e analógica é explorada para aprofundar a ideia de que a mulher é - ou se acha - incompatível com o pássaro, ao ponto de existirem em planos materiais diferentes, assim como para ilustrar a linguagem visual do corpo animado e do espaço físico. Já a inspiração que levou ao uso de animação analógica surgiu da expressividade do gesto

e traço de Joanna Quinn, particularmente *Body Beautiful* (Quinn, 1991), um filme sobre a emancipação e aceitação do próprio corpo que o anima com uma maleabilidade energética e texturada.

Com isto, o filme descrito neste relatório pretende transmitir uma mensagem sobre os efeitos físicos que estados de saúde mental ignorados e stress causam, mas de uma forma acessível; não abordando nenhum problema ou causa de saúde mental específico e abrindo a narrativa à interpretação de cada um, enquanto explora superimposição e as qualidades maleáveis da animação.

1.2 Sinopse / descrição do projeto final

1.2.1 Informações Gerais

Gênero: Animação, Ficção, Psicológico

Duração: 5:30 min

Técnica: Misto de Animação Digital e Animação Analógica em Papel

Materiais: Grafite, Carvão

O filme pode ser consultado no seguinte link: [O Pássaro de Dentro Laura Anahory](#)

1.2.2 Sinopse

O projeto final consiste na produção de uma curta-metragem animada em 2D e *mixed media*, sobre as lutas diárias da saúde mental e como se manifestam no corpo; e os danos físicos que causam. A curta-metragem é baseada na necessidade pessoal e íntima de representar o grande esforço necessário para manter o equilíbrio entre a saúde mental e física.

Segue a história de uma mulher e do pássaro que vive dentro dela que lhe provoca mudanças indesejáveis no seu corpo. A narrativa foca-se nas interações entre o pássaro e a mulher, que antagoniza o animal e vive uma vida cada vez mais frustrante. A incapacidade que estas duas personagens têm de coexistir causa danos, e a mulher tenta freneticamente livrar-se do animal intrusivo, oscilando entre a tolerância e a total rejeição.

O pássaro – uma manifestação metafórica da psique da mulher – influencia o corpo através de alterações físicas visíveis e, em torno, as tentativas de silenciar o pássaro afectam a sua forma também, representando a natureza cíclica e interligada da relação entre o corpo e a mente.

1.3 Equipa do projeto final

A equipa principal do projeto é composta por dois elementos: Laura Anahory e Ana Anahory, sendo que a segunda envolveu-se significativamente no projeto, colaborando no desenvolvimento do argumento, *storyboard*, *animatic*, *colour script* e pintura. O *colour script* também beneficiou da ajuda de Ivo Freitas.

Para a produção de captação e design de som e criação da banda sonora, juntaram-se Vasco Almeida e Lucía Beaumont, ambos alunos do Mestrado de Som e Imagem com especialização em Som.

Numa fase mais avançada da produção, foram recrutados cinco membros para a tarefa de pintura base - Carolina Ferreira, Flávio Gonçalves, José Torres e Miguel Junqueira, estagiários do décimo segundo ano da Escola Artística Soares dos Reis, e Carlos Mendes, colega de turma do Mestrado de Som e Imagem com especialização em Animação.

O cartaz final foi ilustrado por Ivo Freitas, e o desenvolvimento do argumento e *storyboard* beneficiou da ajuda de Guilherme Mateus.

O projeto foi apoiado pela Professora Sahra Kunz e Professor David Doutel, orientadora e co-orientador respectivamente, com acompanhamento semanal no desenvolvimento da curta metragem e escrita do relatório.

2. Abordagem

2.1 Pesquisa e Referências

A natureza do filme partiu de circunstâncias correntes e consistentes na vida pessoal em relação à saúde mental e como esta afeta o corpo físico de diferentes formas. Quase por coincidência, encontrou-se no início do projeto o poema *O Pássaro da Cabeça* (2012) de Manuel António Pina, que desencadeou o tema do filme e atribuiu uma identidade física à psique da personagem principal. A criação de personagens representativos de metáforas de saúde mental ou doenças mentais é um tema recorrente no filme animado, por isso a pesquisa partiu da análise de exemplos de filmes animados com essa temática.

Plasmaticity é o nome que Sergei atribui à qualidade livre e metamórfica da animação: “(...) the rejection of once-and-forever allotted form, freedom from ossification, the ability to dynamically assume any form.” (Eisenstein, 1998:20). A animação, por outras palavras, possui a habilidade de se transformar sem consequência física, e de assumir qualquer forma. Na sua investigação, Lehman (2022) explora o surrealismo em filmes de animação, como sendo um meio único e eficaz de criar narrativas sobre o estado da mente, através da metamorfose e *plasmaticity*, com cenários de sonhos e personagens impossíveis, que, como antagonistas ao personagem principal, servem como representações visuais dos estados de saúde mental.

Alguns exemplos de filmes que contam narrativas sobre saúde mental como *But Milk Is Important* (Bjørnsen & Mantzaris, 2012) e *In Between* (Bissonnet, et al. 2012) destacam a manifestação física de uma condição mental como uma espécie de mascote, com um antagonista humano que sofre com a intrusão da condição na sua vida.



Fig. 1 Frame de *But Milk Is Important* (Bjørnsen & Mantzaris, 2012)



Fig. 2 O crocodilo de *In Between* (Bissonnet, et al. 2012), através de metáforas, impede a personagem principal de interagir com outras pessoas

Ambos os filmes abordam tópicos de ansiedade social, quer na forma de timidez, como num estado mais incapacitante e limitativo. *In Between* fá-lo através da comédia com um crocodilo azul irrequieto, que impede a personagem principal fisicamente de interagir com outras pessoas devido às suas intervenções constantes. *But Milk Is Important* protagoniza a ansiedade social com uma mascote maior e mais sinistra, reforçando o quão intimidante é a condição do protagonista. Representar os problemas de saúde mental numa forma visível parece invocar um diálogo interessante entre duas personagens, traduzindo momentos de conflito interno e as dificuldades de viver com essas limitações do abstrato imaterial da mente através da animação.

Outro exemplo que utiliza uma estratégia narrativa semelhante é *Egg* (Scarpelli, 2013). O filme relata, de maneira visualmente surrealista, um episódio de recaída sofrido pela autora, que por sua vez sofre de anorexia nervosa. A personagem - uma mulher fechada num cubículo claustrofóbico, representante da ideia que tanto o distúrbio como a situação são ambos inescapáveis - batalha internamente com a tarefa que lhe foi imposta pelo médico: comer um ovo. Semelhante às histórias de filmes mencionados anteriormente, Scarpelli utiliza um objeto - o ovo - como veículo narrativo para representar visualmente uma condição ou emoção invisível. A interpretação animista do distúrbio psicológico que a personagem sofre existe para criar um alvo - uma causa - para o seu tumulto interno, criando uma vendeta contra o ovo. Como Scarpelli (2013) menciona na sinopse do seu filme, “She eats the egg, she repents. She kills it. She lets the egg die of hunger.” (Ela come o ovo, e arrepende-se. Ela mata-o. Ela deixa o ovo morrer de fome.), atribuindo ao ovo características tipicamente animistas.

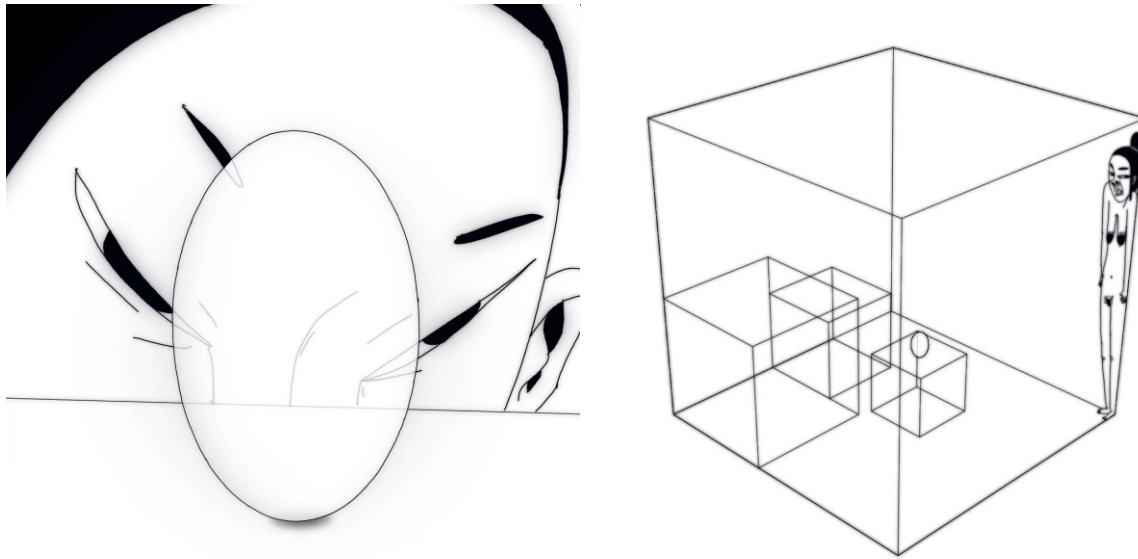


Fig. 3 Frames de *EGG* (2013), a personagem manifesta emoções de rancor e medo em relação ao ovo.

Na sua pesquisa, Pop (2022) estuda as narrativas de trauma corporal de *EGG* (Sarpelli, 2013) e *Mizuko (WaterChild)* (Rebelo & Dane, 2019) e como a técnica de animação do corpo é explorada para contar experiências de aborto e anorexia nervosa. *EGG* é uma animação digital em 2D e 3D sobre recaídas, mostrando a luta da personagem com um episódio de anorexia, a obsessão pela forma perfeita e o controle, através da metáfora de um cubo.

Mizuko é o resultado de uma combinação de vídeo, rotoscopia, stop-motion e animação analógica com aguarelas. O filme reconta a experiência emocional do aborto de Kira através de recontos da sua infância em aguarela e a exploração *plasmática* do seu corpo com papel rasgado e fios de lã. De forma semelhante a *EGG*, Dane tenta explorar um momento que ela própria não compreende totalmente, mas que tenta desvendar com a ajuda de seu filme. (Pop, 2022:85)

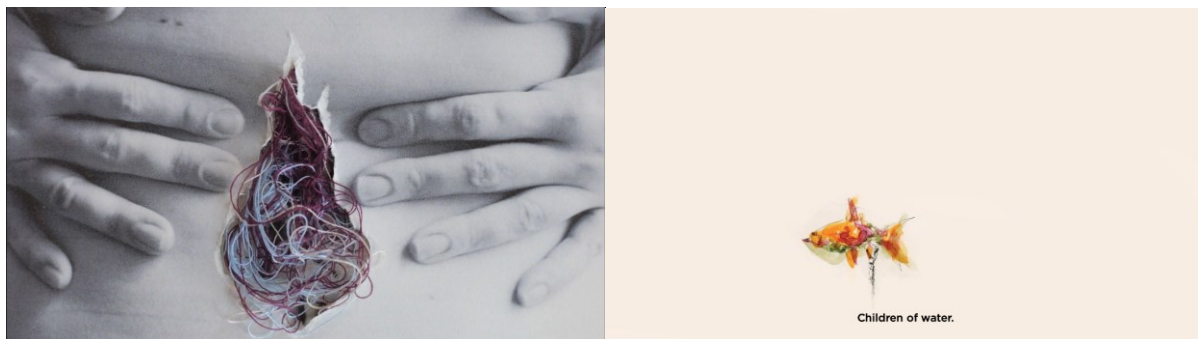


Fig. 4 Frames de *Mizuko* (Rebelo & Dane, 2019)

Para evocar uma perspectiva universal sobre o aborto, Dane e Rebelo utilizam um ponto de vista aberto no seu filme. Mais precisamente, a perspectiva deles é direcionada para o exterior, para outro continente, para o oceano, com uma lente espiritual. Por outro lado, *EGG*

está focado no interior, no interior do corpo, sugerindo fechamento e confinamento. O ovo de Scarpelli entra no seu corpo, torna-se o seu parasita, faz com que ela olhe para dentro de si mesma e não para fora (Pop, 2022:87). Esta perspectiva sobre o autor e a relação do corpo serviu de inspiração para determinar as personagens de *O Pássaro de Dentro* e relação entre elas, sendo o pássaro o equivalente do ovo parasita de Scarpelli, e o corpo da mulher, o corpo rasgado de Mizuko.

Carne (Kater, 2019) de Kater explora cinco memórias de experiências significativas relativas ao corpo feminino de várias mulheres- como o peso, menstruação, menopausa - e a eventual aceitação dos seus corpos metamórficos. A utilização de técnicas diferentes para cada secção explora as propriedades plasmáticas da animação para recontar temas sobre as nuances e mudanças constantes do corpo, como crescimento, sexualidade e idade.

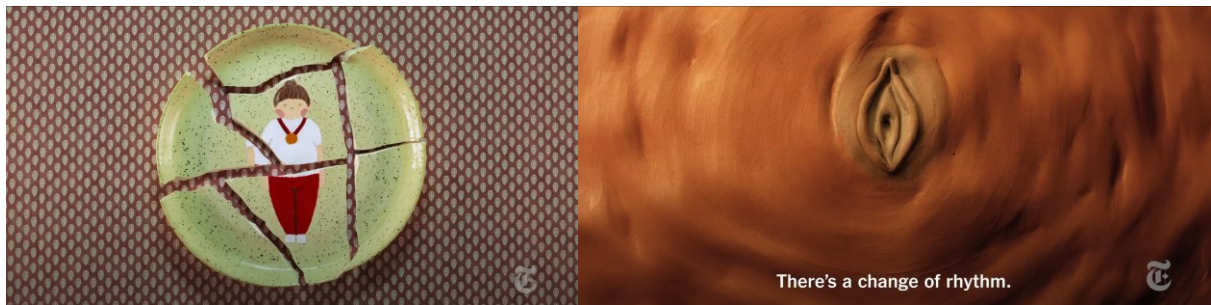


Fig. 5 Frames de *Carne*

A exploração pura da elasticidade das animações de Masanobu, em particular as de *L'Œil du Cyclone* (Masanobu, 2015), foram uma referência significativa para pensar na *plasmaticity* do corpo humano animado.

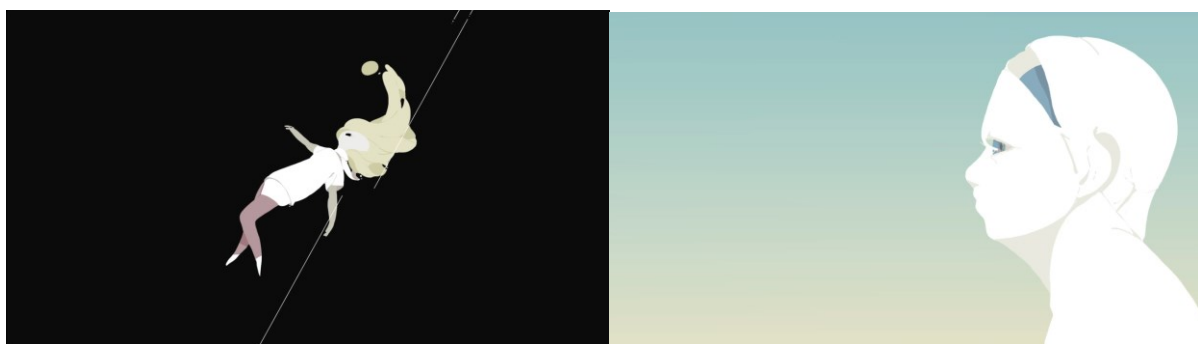


Fig. 6 Frames de *L'Œil du Cyclone* (Masanobu, 2015)

CONTRETEMPS (Baille et al., 2021) conta a história de uma mulher que, na tentativa de devolver uma ligadura do clarinete à irmã mais nova, confronta as suas barreiras mentais criadas pelo seu transtorno obsessivo-compulsivo. A sua viagem ao conservatório é atribulada devido

aos monstros vermelhos metamórficos que lhe criam obstáculos - uma manifestação física das dificuldades sofridas devido ao distúrbio compulsivo. A manifestação da doença bloqueia o caminho da personagem de alcançar a sua irmã mais nova, obrigando a personagem a ultrapassar o obstáculo através do confronto direto com os monstros. Este filme e tantos outros reforçam a ideia de haver uma necessidade de atribuir um corpo físico e visual às condições ou distúrbios mentais que atormentam os protagonistas dos filmes e, por vezes, os autores dos mesmos, para uma melhor compreensão empática por parte do público.



Fig. 7 Frames retirados de *CONTRETEMPS* (Baille et al.,2021)

Enquanto o objetivo narrativo de fazer uma curta-metragem era falar da relação entre a saúde mental e a saúde física, o segundo grande objetivo do projeto era investigar as particularidades da animação como *plasmaticity* e animismo através de uma pesquisa alargada do uso destes conceitos e, de seguida, a aplicação dos mesmos na curta-metragem final.

No seu livro *On Disney* (1988), o realizador de cinema e roteirista soviético Sergei Eisenstein (1988: 20) aplica o conceito de *plasmaticity* ou *plasmaticness* à liberdade protoplasmática que as personagens animadas de Disney possuem: capazes de assumir qualquer forma para além da sua estrutura original, sem repercussões. Os corpos assumem metamorfoses para enfatizar ideias, emoções e outros conceitos, fora das limitações do corpo físico real – esticando, espalhando e mudando, quebrando as leis da realidade material (Film & Media Studies, 2021). É precisamente este potencial ilimitado do desenho que separa filmes animados de live action, e o que motiva o seu uso para traduzir a ideia da saúde mental e as suas comorbilidades como algo não material. Aliando o conceito de *plasmaticity* à representação visual dos estados de saúde mental, o filme teve como objetivo explorar a elasticidade do desenho animado para representar conceitos imateriais como a psique e desequilíbrios da mesma.

A exploração científica de *plasmaticity* de Eisenstein (1988:20), conjuntamente com os tópicos de animismo e metamorfose na animação, foi abordada no Ink and Motion de 2024, através da apresentação de um artigo de pesquisa intitulado *The Representation Of Environmental Issues In Animation Through Animism And Anthropomorphism: Studio Ghibli* (Anahory, 2023). De acordo com a pesquisa (2023:5), o uso de animismo e *plasmaticity* como ferramentas narrativa é observado em vários exemplos literários e cinematográficos, particularmente nas obras do Studio Ghibli, atribuindo características típicas de humanos a objetos e animais com o intuito de atribuir uma forma física a conceitos imateriais, como críticas sócio-ecológicas encontradas em *Pom Poko* (Takahata, 1994) de Isao Takahata. Os protagonistas do filme, os *tanuki* - ou cão-guaxinim - são um animal prevalente no folclore tradicional japonês, conhecido pelas suas propriedades metamórficas. A sua capacidade de mudar de forma oferece uma metáfora poderosa para adaptação e resistência diante de mudanças drásticas ao seu habitat, fazendo deste animal espiritual um exemplo primordial do uso de animismo e *plasmaticness* na animação como meio de representar a resiliência da natureza. (Borlik 2015: 127)



Fig. 8 *Tanukis* de Takahata possuem a habilidade de se transformarem em diferentes objetos e pessoas

Os seus corpos infinitamente maleáveis - tanto graças às propriedades únicas da animação como à sua origem mágica mitológica - servem, tanto a nível literal como metafórico, para encarnar uma afronta ao inimigo humano que ameaça destruir a sua casa. Eisenstein (1988:43), em relação a Disney, refere que não é por acaso que a liberdade corporal das personagens encontra-se em filmes animados, especialmente filmes com personagens animais ou com características animistas. O desenho animado é uma manifestação direta do método de animismo sendo que, seguindo o princípio do animismo que todos os objetos sem vida e elementos naturais estáticos possuem vida no meio animado quando lhes é aplicado movimento e humanização. (Eisenstein, 1988:43)

Em *Princess Mononoke* (Miyazaki, 1997), o uso de *plasmaticity* e animismo como manifestação física de um problema é feita através de uma corrupção venenosa, cuja forma assemelha-se à de uma sanguessuga em constante movimento errático. Esta corrupção repugnante alastra-se e entranha-se no corpo das suas vítimas, tomando controlo sobre as suas vidas, e representante de um problema maior - uma maldição resultante do ódio de deuses animistas após a destruição da natureza onde viviam por parte dos humanos. (Miyazaki,

2008:31) Esta substância plasmática, desenhada sob várias formas, é a manifestação física do rancor e da morte contra a qual vários personagens lutam para sobreviver, sendo que se tocadas pela maldição, morrerão. Este parasita plasmático, apesar de ser associado com conotações negativas, é apresentado como um elemento natural pertencente à vida e à natureza, tal como o pássaro de *O Pássaro de Dentro*, que apesar de ser antagonizado pela mulher, faz parte da sua biologia.



Fig. 9 A corrupção de *Princess Mononoke* (Miyazaki, 1997) possui um corpo físico plasmático e características animistas

O resultado desta investigação dos tópicos de animismo e *plasmaticity* aplicados à curta-metragem deste projeto será complementada com uma instalação temática, que demonstrará como os tópicos de questões ambientais e saúde mental podem ser narrados através do uso de corpos animados.

Com a pesquisa de exemplos cinematográficos definida, o passo seguinte passou pela identificação de sintomas recorrentes na rotina diária, bem como o registo de memórias passadas, particularmente as de carácter marcante e desagradável. Aliou-se a lista de sintomas presentes à pesquisa de sintomas estudados e presentes como comuns no corpo e mente quando se lida com stress extremo e prolongado, depressão, trauma/ TEPT - Transtorno de Stress Pós-Traumático -, etc. A compreensão da existência destes sintomas foi aprimorada com a leitura de *O Corpo não Esquece* (2020) de Bessel van der Kolk, que elucida o leitor quanto à relação íntima entre a mente e o corpo, e como a desconexão insalubre entre os dois leva a mente a revelar sinais de apelo através da manifestação de maleitas físicas, aparentemente inexplicáveis, que pedem a nossa atenção. A incapacidade de identificar o significado das doenças ou sensações físicas faz com que não se esteja em contacto com as necessidades do corpo e da mente, pois sem uma relação amigável com o corpo, dependemos de regulações externas como medicamentos, drogas ou automutilação. (Kolk, 2020: 138) A protagonista da curta-metragem, na sua incapacidade de conectar verdadeiramente o corpo e a mente, recorre ao abafos dos sintomas que o pássaro provoca através da automedicação que, eventualmente, diminui na sua eficácia e exige doses mais elevadas que levam a sintomas mais agravados que os iniciais. Frustrada com a ineficácia das suas tentativas de controlar o pássaro, reage com agressividade excessiva, que a leva à

mutilação do seu próprio corpo e ao do pássaro.

2.2 Tratamento Artístico / Técnico

A linguagem visual do filme teve como inspiração variados estilos e autores de ilustração e animação. Após ter definido a intenção de usar diferentes suportes de animação, a pesquisa visual saltou da análise formal do uso de personagens nos filmes anteriormente mencionados para a apreciação das técnicas e suportes de animação utilizados em cada filme.

A escolha do carvão para o desenho do pássaro foi influenciada pela maneira como Dimitri Mihajlovic e Miguel Lima desenharam o pássaro da sua curta-metragem *Quase Me Lembro* (Mihajlovic & Lima, 2023), com a particularidade do pastel esfumado que lhe dá forma acrescentar uma peculiaridade onírica ao pequeno animal. A cabeça preta sem olhos visíveis adiciona uma qualidade misteriosa. As formas ambíguas do desenho de pássaros de Regina Pessoa em *História Trágica com um Final Feliz* (Pessoa, 2005) e o design simples de *Birdsong* (Cheng, 2022) inspiraram o design do pássaro desta curta-metragem, permitindo que mude de forma e tamanho sem estar preso à identidade de nenhuma espécie de pássaro em particular.



Fig. 10 Close-up de dois fotogramas do pássaro de *Quase Me Lembro* (Mihajlovic & Lima, 2023)



Fig. 11 Desenhos de lápis, carvão e pastel do pássaro de *O Pássaro de Dentro*

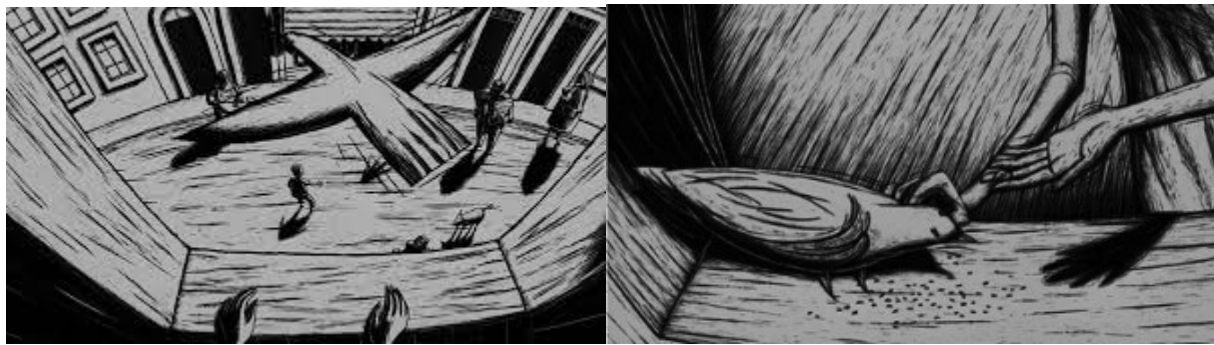


Fig. 12 Frames do pássaro do filme *História Trágica com um Final Feliz* (2005) de Regina Pessoa

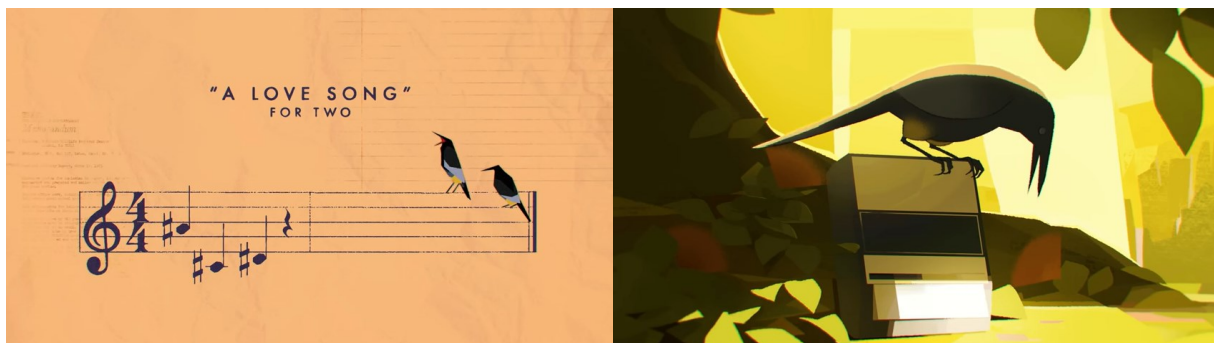


Fig. 13 Frames do pássaro do filme *Birdsong* (2022) de Michelle Cheng

As texturas do carvão e pastel no mar e personagens de *GAKU 楽* (Wang, 2020) brincam com o peso do material e alto contraste, aproveitando a qualidade suja do carvão para criar relevo e perspectiva. Da mesma forma, o desenho do pássaro desta curta-metragem tirou proveito da mancha do carvão para criar textura, com o auxílio de um lápis preto para o contorno do pássaro e detalhes.

IMG_00:01.JPG (Oborenko, 2014) também serviu de inspiração visual graças às texturas e arrastos resultantes da técnica de animação com areia e o alto contraste das imagens.

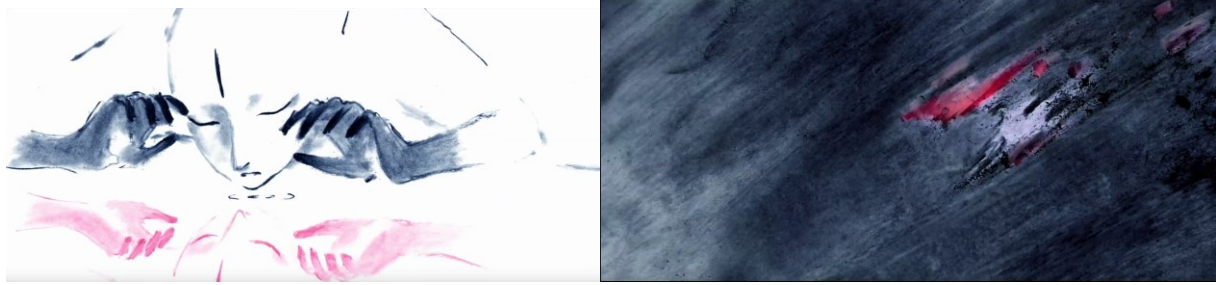


Fig. 14 Frames da curta-metragem *GAKU 楽* (Wang, 2020)

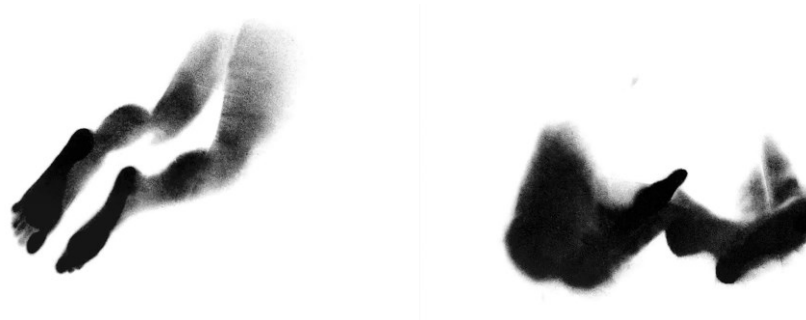


Fig. 15 Frames da curta-metragem *IMG_00:01:JPG* (Oborenko, 2014)

A escolha de cores do filme, além de trabalho de intuição, baseou-se no pensamento sobre cor de Lois van Baarle - mais conhecida por Loish - e James Gurney. O desenho do corpo feminino e a definição de silhuetas foram fortemente inspirados por algumas das ilustrações de Loish, em particular as suas obras com paletas mais limitadas ou monocromáticas. Já o tratamento de cor foi inspirado pelos trabalhos do seu livro, onde afirma que, apesar do tratamento de cor ser um processo maioritariamente intuitivo, gosta de usar cor como uma forma de exprimir emoções e estados de espírito que ressoem com o espectador (Baarle, 2018: 115). Por outro lado, a escolha dos amarelos e azuis seguiu o pensamento de Gurney, sendo que os azuis e cores frias tendem a sugerir temas como a noite e quietude, enquanto que os amarelos e cores quentes sugerem energia e calor (2010:112), uma sensação crescente à medida que a personagem do nosso filme se enfurece com o pássaro.

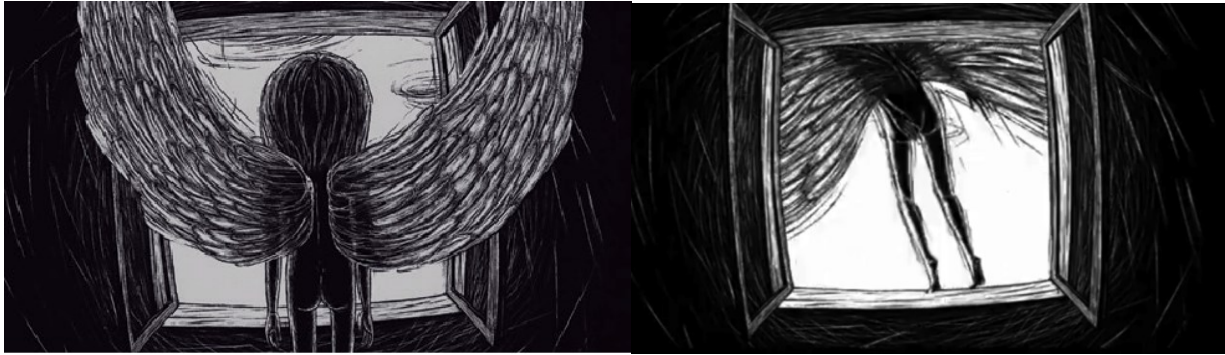


Fig. 18 *Frames da janela do filme História Trágica com um Final Feliz*

EGG serviu como referência narrativa para pensar no corpo da personagem principal deste projeto, tal como para pensar no design de *backgrounds* como um espaço em harmonia com as personagens. O auto retrato nu de Scarpelli - como protagonista da sua curta-metragem - sofre metamorfoses indesejadas quando finalmente come o ovo que temia consumir. O ovo atravessa a sua garganta, e cai num precipício surrealista que é a representação interna do corpo da mulher de *EGG*, cheio de apêndices impossíveis para reforçar a ideia de o seu corpo e qualquer alimento que entre nele ser revoltante. Quando o ovo finalmente pousa no seu estômago, incha em tamanho e, com ele, também o corpo dela. Os apêndices interiores tornam-se exteriores, e perante esta transformação plasmática, a personagem relata detestar a sensação resultante de comer o ovo, deixando-o para morrer de fome em retaliação. Esta relação entre a existência do ovo dentro do corpo nu da mulher e a influência metamórfica que possui sobre o mesmo foi uma referência relevante para o desenvolvimento da curta-metragem, em especial na definição da relação plasmática entre o pássaro - como o ovo, representativo do problema e/ou de um alvo a antagonizar - e o corpo da mulher. A nudez do seu corpo, além de simbolizar uma certa vulnerabilidade emocional numa narrativa sobre a forma do corpo, também facilita o desenho de metamorfoses e lacerações que sofre ao longo da curta-metragem.

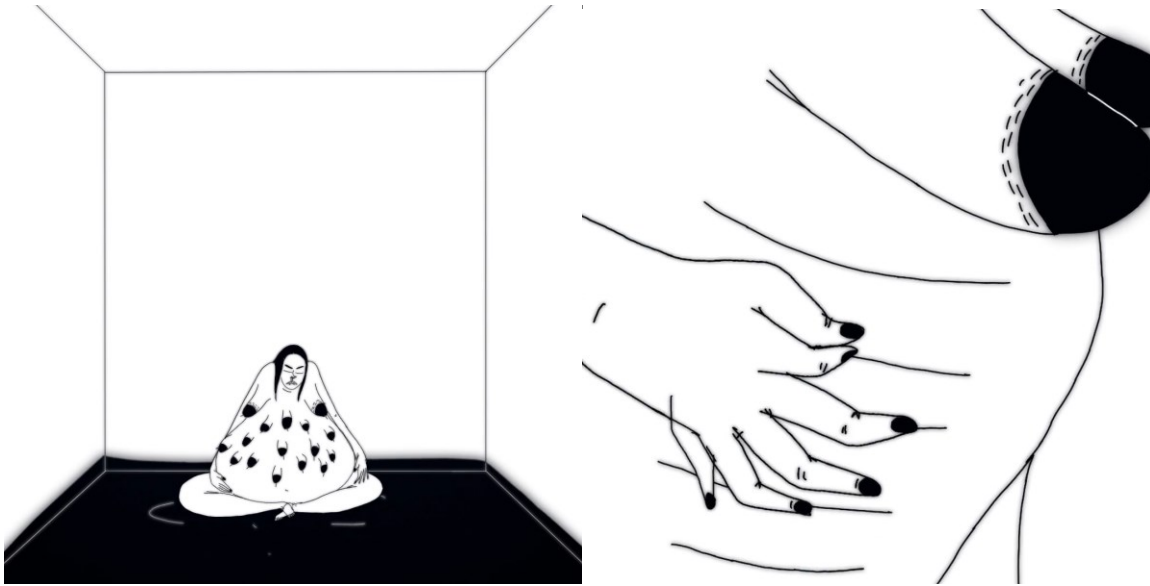


Fig. 19 Metamorfoses corpo surrealista de *EGG*

Quanto ao mundo em que a personagem se insere, *EGG* é característico devido ao espaço físico surrealista que aprisiona a mulher - “o cubo”, como é caracterizado por Scarpelli (2013).

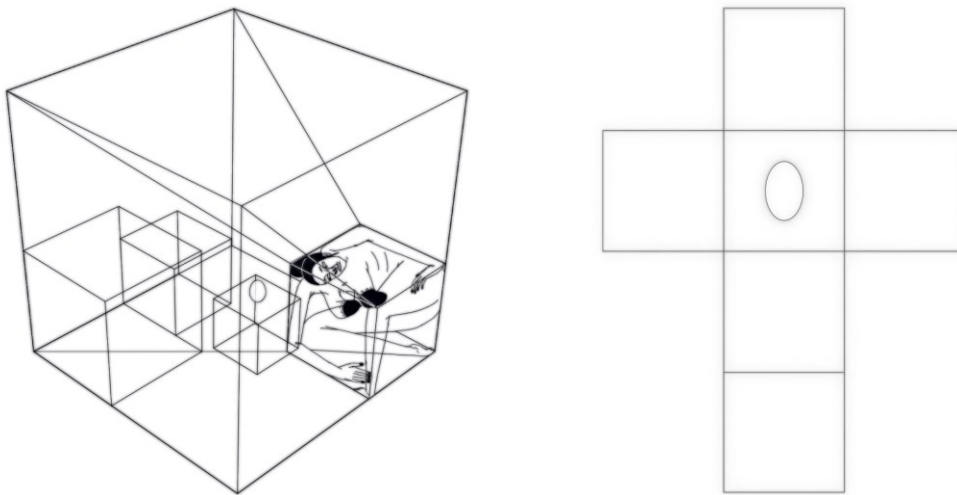


Fig. 20 Espaço cúbico de *EGG*



Fig. 21 Frames de *Liebling* (Plucinska, 2014) e *The Street* (Leaf, 1975)

Considerando estas referências, os *backgrounds* de *O Pássaro de Dentro* seguiram a mesma lógica simplista, limitando o design dos cenários a uma mancha de textura e cor de modo a protagonizar a relação narrativa entre as personagens do filme. O design do espaço limita-se ao uso de poucos elementos, suficientes para identificar o espaço no qual as personagens se encontram, à exceção do interior do corpo da mulher cujo o pássaro habita, onde não há elementos físicos representativos do espaço, apenas um vazio texturizado com design de som. Nos *shots* de transição entre a casa de banho e a cama do quarto, esta é inspirada pelas transições fluidas e plasmáticas dos cenários de *Liebling* (Plucinska, 2014) e *The Street* (Leaf, 1975).

Tzadik (Berkovits, 2014) também se limita a uma abordagem minimalista do seu mundo, consistindo apenas de um oceano numa noite escura e uma ilha no meio do mar, sendo que a última é representativa do objetivo da personagem de escapar a sua condição. Não sendo necessário o uso de mais detalhes, *Tzadik* limita-se a estes poucos elementos para contar a sua história. A câmara diminui o zoom para revelar uma série de pequenos oceanos empilhados como um escada, mostrando que a recuperação da depressão é uma jornada de várias etapas. (Lehman, 2022:33)



Fig. 22 *Tzadik* (Berkovits, 2014)

Tomando uma abordagem semelhante às ilhas de *Tzadik*, a personagem principal da nossa curta-metragem encontra-se deitada sob vários papagaios de papel que pairam no vento, e encontra-se no mesmo sítio no fim do filme, com apenas um papagaio, após algum tipo de entendimento alcançado entre ela e o pássaro. Os papagaios de papel, grandes e imponentes, lançam uma sombra sobre o rosto da mulher, bloqueando a luz. O número esmagador de papagaios no início diminui no final, mas o último papagaio continua a projetar uma sombra sobre a sua cabeça, simbolizando que o problema ainda não foi resolvido, mas que parece haver uma maneira de melhorar a sua situação.



Fig. 23 Frames da curta-metragem que mostram os papagaios

2.3 Metodologia

Para fazer uma curta-metragem sobre o corpo e a mente, a sensibilidade do tema do filme levou à necessidade de começar o projeto pelo estudo de exemplos de animações contemporâneas que abordam uma variedade de tópicos sobre a saúde mental, assim como artigos de pesquisa investigativa sobre a representação desses mesmos tópicos em forma de animação. Na sua pesquisa, Lehman (2022) investiga filmes de animação como sendo um meio único de traduzir visualmente o estado da saúde mental, através de metamorfoses e cenários de sonhos, com personagens e transformações impossíveis, que servem como representações visuais dos estados de saúde mental. O uso de duas personagens - uma representante da causa, outra sofredora da mesma - e as interações entre elas em exemplos como *But Milk Is Important* e *In Between* criam um diálogo interessante, representativo de como um indivíduo lida com a pressão da sua condição mental se esta fosse palpável e física, capaz de ser empurrada, golpeada ou visível, mas nunca ignorável.

A partir desta recolha de exemplos, foi-me possível compreender como tratar elementos invisíveis como a mente através de metáforas animistas, o que levou à criação do pássaro como representação física da saúde mental e da psique, que iria dialogar com a personagem da mulher.

A narrativa cíclica da curta-metragem é baseada em situações pessoais de saúde mental,

mas procurou absorver outros filmes que retratam experiências semelhantes de alguns dos seus autores, esperando entender o que faz da animação um meio único e bem-sucedido de expressar estas batalhas internas. Embora partisse de experiências e emoções pessoais, o filme também procurava alcançar uma audiência receptiva através de diferentes interpretações possíveis graças à leve ambiguidade das metáforas narrativas.

Para aprofundar a compreensão do tema, procurou-se perceber como é que problemas na nossa saúde mental afetam a saúde física, além do tipo de sintomas e de que maneira estes podem manifestar-se fisicamente. *O Corpo Não Esquece* de Dr. Bessel van der Kolk elabora na sua leitura a importância de existir uma relação saudável e amigável entre o corpo e a mente para se proteger de stress excessivo ou situações perigosas para a nossa saúde física e mental. Quando esta relação não existe, a mente desconectada do corpo recorre a manifestações de sinais de socorro físicos. Tornamo-nos incapazes de regular os sintomas físicos e necessitamos de regulação externa como medicamentos, álcool ou drogas (2020:138). Estes sintomas físicos aparentemente inexplicáveis variam entre enxaquecas, dores musculares, vômitos, consumo excessivo ou falta de comida, problemas digestivos, entre outros.

Esta investigação levou ao registo escrito de sintomas recorrentes que tivera sofrido ao longo da vida para, de seguida, poder iniciar a fase de desenho na tentativa de representar estes sintomas visualmente, através da metáfora do pássaro e da mulher. Portanto, o próximo passo passou por uma série de desenhos experimentais sobre a imagem da mulher, do pássaro, e da interação visual e corporal entre as duas figuras. O desenho das personagens partiu de uma série de silhuetas sem cara - um pássaro sem espécie definida, ou seja, partiu de e permaneceu o desenho de um pássaro genérico que não identifica nenhuma espécie em particular.

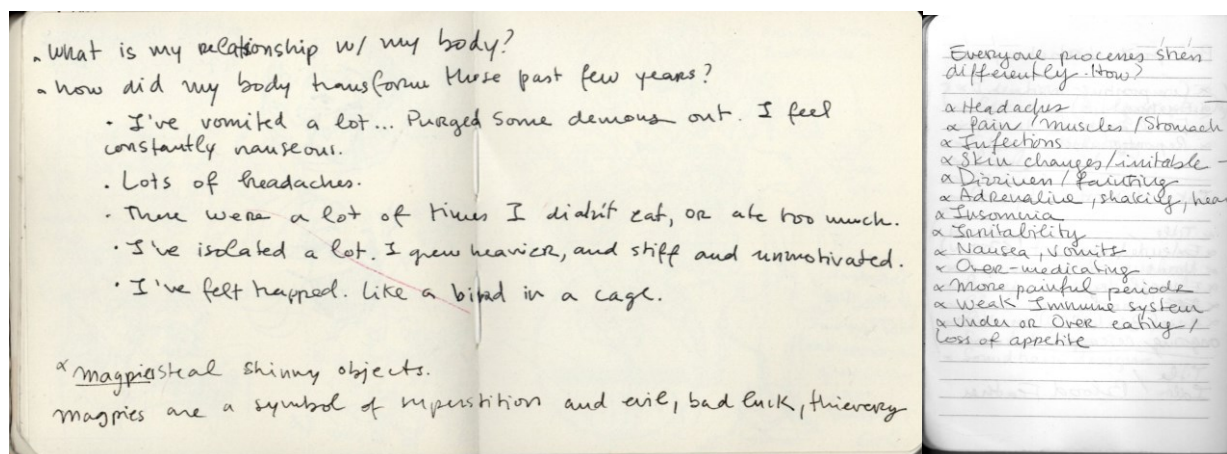


Fig. 24 Registo de sintomas pessoais e gerais

O anonimato da espécie do animal permitiu uma maior elasticidade da sua forma, - ou plasmaticidade - deixando que a animação pudesse modelar o tamanho e desenho do pássaro

conforme as suas emoções- quando pacífico, o pássaro permanece pequeno, semelhante em forma a um pardal. Quando ameaçado ou enfurecido, o animal cresce em tamanho, o bico modela-se para um mais curvo e afiado, ou transforma-se num redemoinho hipnotizante, ignorando qualquer forma única e estática. As suas asas crescem para além dos limites do corpo deste e do corpo dela, rasgando os contornos das costas da mulher para prestar voo para a sua salvação.



Fig. 25 Desenhos do pássaro, pequeno e grande

A fase do desenho de personagens acabou por definir, ao longo do processo de produção, a interação física e, por consequência, a narrativa da mulher e do pássaro. Ao longo do filme, a incompatibilidade dos dois é reforçada pela diferença de suportes de desenho, sendo a mulher desenhada em 2D digital, e o pássaro com lápis preto e lápis de grafite 6B sobre papel. A escolha de mix medium tanto serviu para reforçar a narrativa através do desenho e estilo, como também para experimentar e explorar o suporte analógico com fins de aprimorar a técnica de animação.

O pássaro e elementos associados à personagem - penugem, asas - foram desenhados primeiro digitalmente, e depois decalcados e aprimorados os desenhos finais com uma folha colada a um ecrã de computador como se fosse uma mesa de luz.

A pesquisa de exemplos narrativos práticos, de sintomas físicos da saúde mental, e de explorações desses sintomas através do desenho estático levou à abordagem da outra intenção principal do filme - a investigação de animismo, metamorfose e *plasmaticidade* como qualidades da animação que elevam o desenho como meio de abordar temas pessoais. Depois de identificadas as personagens do filme, restou descobrir como aproveitar o meio da animação para explorar a forma das personagens. Pretendeu-se testar a animação do corpo da mulher e do pássaro aplicando os princípios da *plasmaticidade*, a fins de explorar como a saúde mental atribulada pode manifestar sintomas físicos, alterando por consequência a forma do corpo. Eisenstein (1986:21), no seu fanatismo pela Disney, atribuiu significado à liberdade de animação

do corpo além das suas capacidades, sem consequências reais, para enfatizar as emoções e a mensagem subjacente. Para tentar alcançar este efeito inconsequente do corpo animado, o projeto partiu para uma nova pesquisa de exemplos práticos. Masanobu (2015) explora a metamorfose do corpo ao extremo da maleabilidade nas suas animações, servindo como uma interessante referência visual do pensamento no corpo animado das personagens da curta-metragem. Procurou-se expandir essa qualidade plasmática para outros aspectos do filme, nomeadamente os cenários em que a personagem da mulher se encontra. Visto que o foco do filme é o desenho do corpo, optou-se por simplificar os *backgrounds*, permitindo o protagonismo da mulher e do pássaro sem distrações. Durante a pesquisa de exemplos práticos existentes, descobriu-se *Darling/ Liebling* e *The Street*, de Plucinska e Leaf respectivamente, e a maneira como usam a plasticidade do barro e tinta em vidro para transformar o espaço físico com fluidez, criando mudanças que dão a impressão de um sonho, de acordo com o enredo. Inspirado por estes exemplos, os *backgrounds* da curta aplicaram as mesmas características que Plucinska e Leaf para limitar o espaço físico a poucos elementos relevantes ao enredo - a janela da qual a mulher salta delinea o espaço interior e exterior; o espelho e a sanita onde vomita os resquícios do pássaro marcam o espaço da casa de banho; as rugas dos lençóis sobre os quais a mulher se encolhe representam a cama e o quarto. A transição entre estes espaços é feita com a fluidez do virar da personagem, sem necessitar de se deslocar de uma divisão para a outra.

A aplicação destas pesquisas e inspirações foram a força motriz na produção deste curto filme.

2.4 Cronograma

A concretização deste projeto foi delineada num plano de três fases gerais - pré-produção, produção e pós-produção - cada uma consistindo em várias etapas.

A pré-produção começou com o desenvolver do conceito do filme, acompanhado pelo estudo científico sobre os temas abordados e como estes são retratados visualmente sob outras formas de *media*. Esta fase guiou-se pela primeira versão do cronograma proposta no início do projeto, no entanto, a conclusão do argumento e do *animatic* atrasou-se em relação às datas previstas devido a uma insatisfação em relação à história, tendo sido sobreposta com a fase seguinte do projeto. Além do constrangimento do argumento, o projeto sofreu atrasos significativos devido à realização simultânea de um *teaser trailer* animado em 2D para a 48ª edição do Festival de Animação Cinanima, gerido e realizado em conjunto com colegas do Mestrado de Som e Imagem - Alina Didenko, Eliana Silva, Mariana Pinheiro e Telma Pereira - e apenas concluído em meados de Junho de 2024.

Apesar da primeira fase ter sido atribulada e provocar alguns atrasos no cronograma, esta etapa

ajudou a estabelecer a linguagem visual da curta-metragem, através de estudos de desenho das personagens e de testes de experimentação com *mixed media*. Para a concepção do *animatic*, estudou-se a influência da edição de som e banda sonora no ritmo da narrativa através do uso de sons provisórios, para desenvolver o *design* de som com Vasco Almeida e Lucía Beaumont na fase seguinte.

A fase de produção consistiu na animação *rough* digital da personagem da mulher e do pássaro, sendo que a animação do último foi posteriormente decalcado em papel sobre um ecrã Cintiq Pro e aperfeiçoado os desenhos com carvão e lápis preto. O processo análogo de animação por decalque acabou por ser o mais demorado da fase de produção do filme, tendo ultrapassado a conclusão prevista até meados do mês de Junho, atrasando a fase posterior de pormenores da pintura.

Já em pós-produção, os *shots* animados e som foram combinados em *software* editor de vídeo como o Adobe After Effects e Adobe Premiere para aplicar efeitos visuais e criar o produto visual final.

Dados os atrasos ocorridos na fase de pré-produção e produção, criou-se uma versão atualizada do cronograma no início de Maio para re-organizar o calendário de tarefas restantes que se mostrou desafiantes de cumprir.

		Oct	Nov	Dec	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun
Pre-Production	I - Bibliographic Research									
	II - Visual Research & Studies									
	III - Script Writing									
	IV - Concept Art									
	V - Storyboard									
	VI - Adapting Storyboard to Animatic									
	VII - Analog animation tests									
Production	VIII - Rough Animation									
	IX - Clean Up									
	X - Colouring Frames									
	XI - Sound & Soundtrack Design									
Post-Production	XII - Compositing & Editing									
	XIII - Final Revisions									
	XIV - Report Writing									

Tabela 1 Cronograma apresentado na proposta de tese.

		Oct	Nov	Dec	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun
Pre-Production	I - Bibliographic Research									
	II - Visual Research & Studies									
	III - Script Writing									
	IV - Concept Art									
	V - Storyboard									
	VI - Adapting Storyboard to Animatic									
	VII - Analog animation tests									
Production	VIII - Rough Animation									
	IX - Clean Up									
	X - Colouring Frames									
	XI - Sound & Soundtrack Design									
Post-Production	XII - Compositing & Editing									
	XIII - Final Revisions									
	XIV - Report Writing									

Tabela 2 Cronograma adaptado aos atrasos ocorridos durante as fases de pré-produção e produção.

3. Historial de Produção

3.1. Pré-Produção

A produção de uma curta-metragem implica uma preparação inicial que define a direção criativa e estrutura do filme, incluindo tarefas como escrita do argumento, desenho de *storyboard* e personagens, desenvolvimento de um *animatic* e exploração das ferramentas de trabalho. Esta etapa do filme acabou por ser a mais longa e difícil devido ao desenvolvimento da narrativa.

A fase de pré-produção deu começo com a definição do conceito pretendido do filme. A ideia partiu de duas vertentes: de uma necessidade de catalogar e processar sintomas físicos recorrentes através do desenho animado, e um afeto particular por pássaros desde a infância. A ideia surgiu do descobrimento do poema *O Pássaro da Cabeça* (Pina, 1983), que invoca o animal como símbolo da inspiração e inquietude criativa, o que levou à ideia de usar a figura como uma representação metafórica da psique da personagem principal.

A partir do conceito geral, partiu-se para a pesquisa de exemplos cinemáticos e animados que utilizam duas personagens - uma principal sofredora da condição e uma personagem que representa fisicamente a condição- para abordar narrativas de doenças ou condições mentais. A pesquisa levou à conclusão que a dinâmica entre duas personagens como estas levava a uma compreensão mais intuitiva e empática da condição mental por parte do espectador, além da ferramenta animada proporcionar a capacidade de representar visualmente conceitos invisíveis.

A partir do conceito e intenções definidos, partiu-se em simultâneo para a escrita do argumento e desenhos iniciais de *concept art* (Apêndice B). Com dificuldade em realizar o argumento a partir de conceitos abstratos, a evolução da narrativa partiu maioritariamente de uma pesquisa de referências visuais, do desenho das personagens e da definição visual do estilo.

A maior consideração foi a interação visual das personagens em sobreposição das suas formas, ou seja, como é que o pássaro existiria dentro dos limites corporais da mulher, e até que ponto poderia quebrá-los. Inicialmente, a projeção do pássaro era livre de ultrapassar os limites da linha do desenho da mulher, mas após reflexão, o conceito de *plasmaticidade* que se pretendia explorar fazia mais sentido se o pássaro esticasse e desafiasse esses limites corporais, transformando-se e transformando o corpo da mulher. A relação entre a mente e o corpo foi também explorada através das interações físicas entre as ações do pássaro - movimento, expansão, metamorfose, cantar, etc. - e as consequências físicas das mesmas manifestadas pelo corpo da mulher - cabeça expandida, vômitos, arranque de penas que resulte em sangramento, cortes e perfurações, etc. Uma pesquisa de sintomas comuns resultantes de longos períodos de

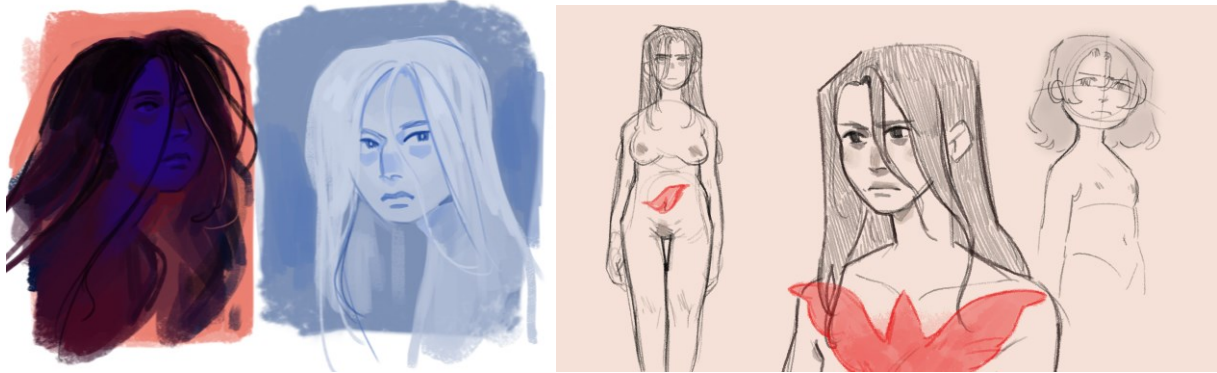


Fig. 27 Ilustrações que exploram auto retratos para o *design* da personagem principal

À medida que se foi explorando o *design* da personagem, recolheram-se imagens inspiradoras para realizar *Moodboard* (2024), composto por desenhos e ilustrações variados com um aspecto mono ou duocromático, com destaque no uso da silhueta do corpo contra um fundo simples. Esta colagem ajudou a definir a silhueta simples e monocromática da mulher, com apenas alguns detalhes de sombra e cor, especialmente no rosto.

Não estando completamente satisfeita com as cores, recorri à ajuda de Ana Anahory e Ivo Freitas para interpretarem o moodboard *Colour Script* com a pintura de alguns *frames* do storyboard. Tirando inspiração de ambas interpretações, foi finalmente possível passar à fase de pintura.

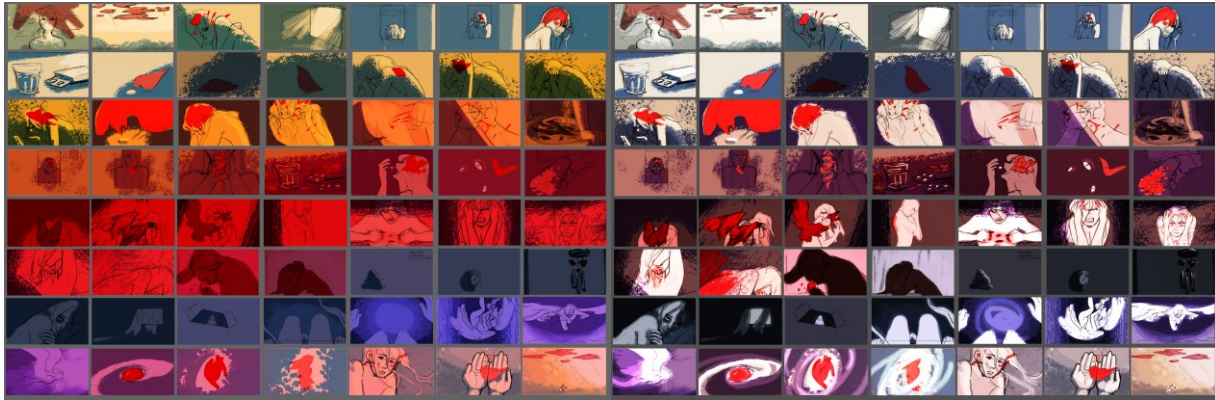


Fig. 31 *Colour Scripts* coloridos por Ana Anahory.



Fig. 32 *Colour Script* colorido por Ivo Freitas.

À medida que o estilo visual foi-se desenvolvendo, também o argumento se clarificava através da ajuda da concept art. A exploração narrativa da relação entre as personagens do filme

levou à decisão de experimentar dois meios de animação - digital e análogo em carvão e papel - por interesse em experimentar fazer animação em papel, como também como reforço narrativo sobre a incompatibilidade entre as duas personagens - ou seja, a relação entre os dois parece tão impossível devido aos universos físicos diferentes a que pertencem.

Como o foco principal da narrativa era a relação e interação das personagens, o desenho do cenário foi fortemente inspirado pela curta-metragem *Liebling* e os seus planos maleáveis, que mudam conforme a conveniência da narrativa, seguindo a ideologia do conceito *plasmático*. Da mesma forma, os cenários da curta-metragem *O Pássaro de Dentro* foram criados de forma a serem ambíguos, ou seja, apenas sugestivos da existência de um espaço com poucos elementos, visuais e sonoros, que acusem a sua identidade: para a casa de banho, um espelho, uma sanita e o som de passos nus em chão de azulejo; para o quarto, apenas algumas rugas da roupa da cama e som que ajude a identificar a superfície; finalmente, para o exterior, os papagaios de papel e a janela de cortinas ao vento. A transição entre espaços é também maleável. Quando a personagem passa de estar debruçada sobre a sanita para se abraçar em cima da cama sem se ter levantado do chão, o cenário muda subtilmente para sugerir a mudança de espaço sem revelar detalhes sobre os mesmos.



Fig. 33 Dois cenários do mesmo *shot*.

A narrativa do filme sofreu as maiores alterações, tendo sido a razão para a fase de pré-produção ter sido a mais demorada. Inicialmente, o filme tentava abordar vários temas e sintomas ao mesmo tempo que prejudicava a compreensão da narrativa - temas como o consumo de comida ou falta de consumo excessivo, como a psique afeta a criatividade e o trabalho, falta de motivação e energia ou agressividade espontânea - até ter sofrido escolhas sobre que sintomas representar e simplificações narrativas que permitissem um equilíbrio entre uma história de experiência pessoal e uma história aberta e ambígua o suficiente para a interpretação pessoal do espectador. O objetivo narrativo do pássaro também sofreu as maiores mudanças, passando de ser uma personagem aparentemente apenas maligna e prejudicial para a mulher para uma personagem que contribuiu positivamente para o bem estar dela.

Com as dificuldades sofridas no desenvolvimento do argumento, começou-se o *storyboard* (Apêndice A) a meio da escrita do mesmo para auxiliar a visualização da narrativa através de *thumbnails*. O desenho do *storyboard* ajudou a traduzir os problemas que queria abordar através da imagem, explorando o desenho do corpo da mulher e as interações entre ela e o pássaro. Ao abordar temas como comer em excesso ou não comer nada, os desenhos do *storyboard* ajudaram a pensar na relação entre o pássaro e estes sintomas, tal como ter a sua figura presente no estômago dela: a bicar migalhas quando ela não comia, e a abrir o bico como um pássaro recém-nascido quando a mulher comia em demasia. As interações pretendidas entre as duas personagens ajudaram a considerar composições mais interessantes e com foco na relação entre a posição do pássaro e o corpo da mulher. No processo de fazer o *storyboard*, exploraram-se as várias possíveis metáforas para temas como automutilação, ao fazer com que as penas arrancadas pela mulher lhe deixassem cicatrizes, ou auto-medicação excessiva.



Fig.34 Primeira página da primeira iteração do *storyboard*

Durante o desenvolvimento da narrativa, foram-se explorando *thumbnails* alternativos num quadro branco para resolver as partes mais frágeis da história, dependendo quase completamente da imagem para desenvolver uma narrativa, além de breves anotações e *story beats* ao longo do processo.

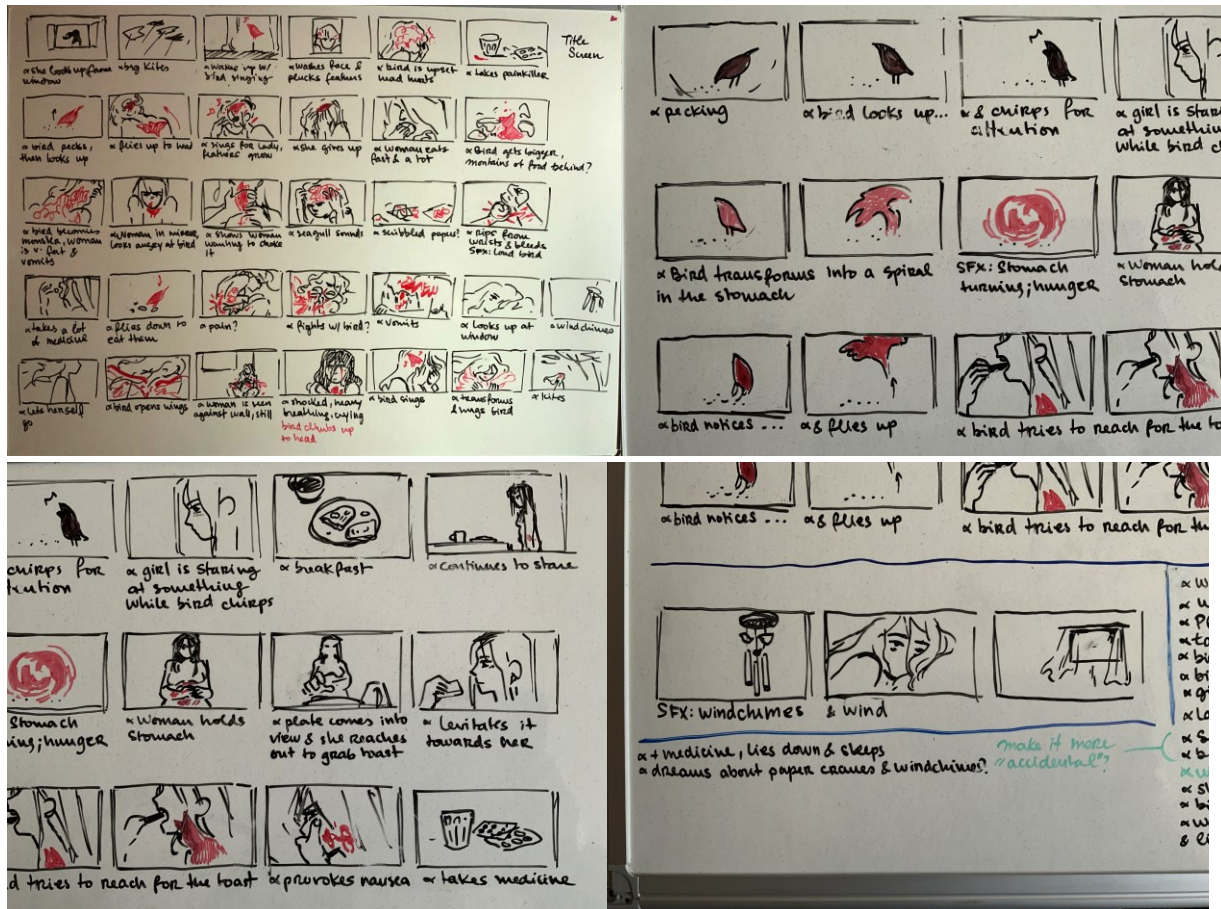


Fig. 35 Outras tentativas de *storyboard* desenhadas num quadro branco

Com as intenções narrativas definidas, o filme foi explorado e modificado várias vezes através da realização de várias versões de um *animatic* que, com as imagens do *storyboard* e desenhos extra, serviu para compreender o ritmo e melhorar a fluidez da narrativa.

Durante a realização do *animatic*, foi-se desenhando frames adicionais para perceber os tempos necessários para cada shot e complementar os desenhos do *storyboard* para uma melhor leitura do movimento. O desenvolvimento de um *animatic* também ajudou a retirar e recompor certas sequências da narrativa que se revelaram confusas ou redundantes, e a perceber que existiam demasiados temas para uma curta-metragem de cinco minutos. Apesar do *animatic* sofrer alterações significativas e ajustes pequenos ao longo da fase de produção, as primeiras versões mostraram-se suficientes para começar a fase de testes de animação.

3.2. Produção

O início da fase de produção sobrepôs-se à fase anterior de pré-produção devido ao desenvolvimento do argumento. Para facilitar a fluidez do processo, começou-se por experimentar a linguagem de animação num dos planos mais complexos do filme. Para pôr em prática a pesquisa estilística, a fase de produção arrancou com a animação digital solta do plano 1 da Cena 6 no software *Procreate Dreams*, em que a mulher luta com o seu próprio corpo na tentativa de remover, em vão, o pássaro de dentro à força bruta. O movimento das personagens teria de ser frenético e agressivo, o que permitiu usar um traço mais solto e com maior expressão de linhas para desenhar poses-chave com mais impacto do que os restantes planos do filme. Neste plano, as asas do pássaro rasgam as costas da mulher, o que a provoca à tentativa de o magoar ao agarrar-lhe as asas e puxar com força. Quando isso não resulta, num acesso de raiva, resolve estripar o seu peito para tirar o pássaro, de seguida enfiando a mão pela goela abaixo na tentativa de o agarrar. Todos estes atos de agressão necessitam de desenhos com movimento solto, maioritariamente inspirados no movimento fluído e corpos expressivos de Joanna Quinn em *Body Beautiful* (Quinn, 1991) e *Affairs of the Art* (Quinn, 2022). Os desenhos em papel de Quinn foram a principal inspiração para querer usar este projeto como uma oportunidade para experimentar animação em papel pela primeira vez, tendo como guia os “*How to*” de Joanna Quinn que explicam o processo de trabalho da autora (National Science and Media Museum n.d.), especial *Joanna Quinn: How I Animate* (National Science and Media Museum, 2009).

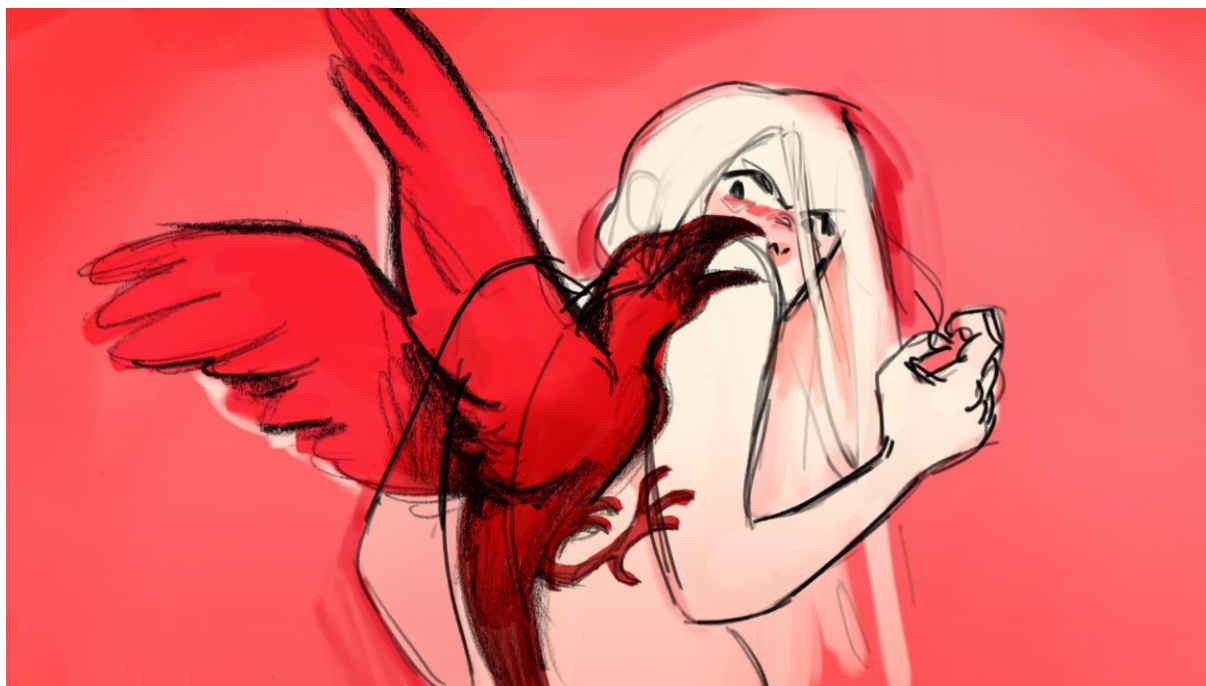


Fig. 36 Primeira experiência de animação digital e analógica, *shot* 1 da Cena 6

Antes de testar a animação do pássaro em papel, foram feitos rascunhos digitais bastante soltos em cima da animação da mulher para perceber o movimento do pássaro, visto que no *shot* 1 da cena 6, as mãos da mulher agarram as asas do animal, havendo uma interação direta entre as personagens. De seguida, saltou-se para os primeiros testes do pássaro em papel. De forma a simular uma mesa de luz de animador tradicional, foi utilizado um ecrã de computador Wacom Cintiq de 16 polegadas por recomendação do co-orientador do projeto David Doutel. A animação do pássaro foi realizada através do decalque da forma geral das *frames* digitalmente desenhadas e exportadas, com fita-cola de papel para segurar as folhas A5 ou A6 alinhadas pelas margens do desenho digital. O tamanho da folha utilizada dependeu da escala do pássaro em relação à composição, e o desenho foi feito com grafite 9B e um lápis de cor preto. Este processo de trabalho repetiu-se para todos os *shots* do pássaro, sendo que o primeiro teve sucesso na prática. À medida que se foi desenhando o pássaro, foram-se encontrando mais referências visuais que alteraram ligeiramente o desenho da personagem. Referências como *Quase Me Lembro* e *GAKU 楽* tiram proveito das qualidades do pastel e carvão esfumado para criar texturas e contrastes interessantes. Estes materiais foram implementados a meio da produção do pássaro para criar texturas vibrantes, principalmente em *shots* protagonizantes da personagem.

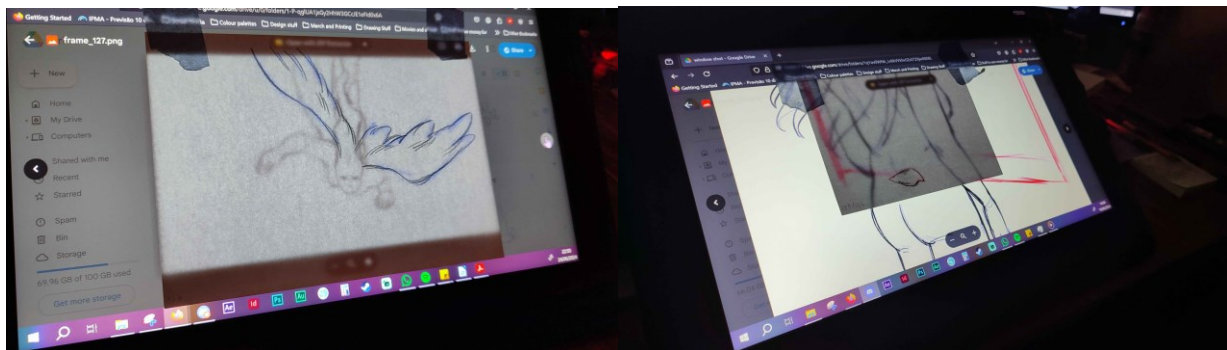


Fig. 37 Fotografias do espaço de trabalho montado para desenhar o pássaro analogicamente

A animação do pássaro passou por uma fase de animação *rough* - ou seja, imperfeita e rabiscada - antes de passar por uma fase de *clean up*. Depois de terminadas e numeradas, as *frames* resultantes foram digitalizadas com o *scanner* da impressora EPSON Ecotank ET-2850 e importadas para o *Procreate Dreams* para sobrepôr à animação digital da mulher.



Fig. 38 Resultado final antes de digitalização



Fig. 39 Materiais riscadores usados para o desenho do pássaro

Depois de definido o processo de animação com testes, passou-se ao resto da animação do filme. Cada novo *shot* começou pelo desenho de *keyposes* - as poses mais essenciais para capturar o movimento e intenção, e definir os *timings* antes de fazer o resto dos desenhos, mais conhecidos por *in-betweens*. (Williams, 2001)

Certos *shots* do filme representavam desafios a nível de desenho de expressões faciais,

sendo estas importantes para a personagem da mulher. Muitas das interações entre as personagens eram desagradáveis ou violentas, requerendo um desenho de caras bastante expressivas, nomeadamente incomodadas ou zangadas. Para alguns desses desenhos foi necessário empregar técnicas de animação, como o uso de um espelho para observar expressões e desenhá-las à vista.



Fig. 40 Fotografia tirada como referência para o ângulo e expressões do plano do espelho.

Outras cenas do filme tinham um tom mais sombrio, especialmente o momento em que a mulher se encolhe em silêncio e olha para a janela do seu quarto, a ponderar sobre uma escolha pesada. Enquanto que expressões zangadas requerem linhas fortes e vincadas, o olhar derrotado do *close-up* da figura 41 requer mais nuance no desenho e linhas para que a personagem parecesse exausta e sem vida.

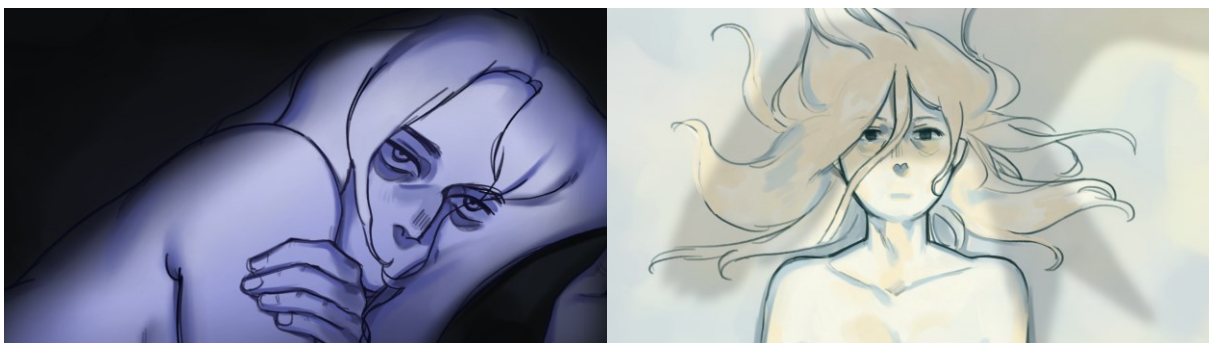


Fig. 41 *Close-ups* da cara da personagem

De modo a entender a melhor maneira de animar a mulher a sentar-se no parapeito da janela, foi necessário mais desenho de observação através da encenação do movimento de subir para cima de uma soleira, gravada em vídeo como referência.

Por volta de meados de Maio, foram introduzidos quatro estagiários ao projeto como ajudantes na pintura base das personagens, anteriormente estagiários de pintura para o *teaser*

trailer para o Cinanima - estes alunos finalistas da Escola Artística Soares dos Reis são Carolina Ferreira, Flávio Gonçalves, José Torres e Miguel Junqueira. Para além dos estagiários, Carlos Mendes e Ana Anahory também pintaram *frames* deste projeto, sendo que Anahory também foi uma ajuda significativa noutras fases do filme.

Cada vez que era completada uma nova sequência animada, era então exportada como uma sequência de imagens .PNG e atribuída a um dos ajudantes juntamente com um link para os ficheiros necessários, organizados no Google Drive, e uma data limite para uma melhor organização de todos os membros.

Cena/ Scene	Frames ou Duração	Formato	Nome	Data Acabamento
Fight part 1	14s	Dreams	Carlos	10/05/2024
Fight part 2	122	PNG Sequence	Carol	13/06/2024
Mirror Scene 1	133	PNG Sequence	Torres	04/06/2024
Head Hurt 1	75	PNG Sequence	Flávio	31/05/2024
Head Hurt 2	46	PNG Sequence	Carol	31/05/2024
Hands	70	PNG Sequence	Junqueira	31/05/2024
Swallowing pill	24	PNG Sequence	Junqueira	06/06/24
Bird makes her head hurt	127	PNG Sequence	Carol	07/06/24
Vomit Part 2	311 (w tons of repeated frames)	PNG Sequence	Junqueira	12/06/24
Vomit Part 1	213	PNG Sequence	Torres	13/06/24
Window part 1	179	PNG Sequence	Carlos	
Window part 2	100	PNG Sequence	Junqueira	19/06/24
Jump from window	101	PNG Sequence	Flávio	19/06/24

Woman at the window	64	PNG Sequence	Torres	07/06/24
Close-up of woman	97	PNG Sequence	Flávio	07/06/24
Flight part 1	148	PNG Sequence	Carol	19/06/24
Flight part 2	267	PNG Sequence	Torres	21/06/2024
Final shot	30	PNG Sequence	Ana	18/06/2024
Mirror scene 2	74	PNG Sequence	Ana	18/06/2024
Choke bird	130	PNG Sequence	Ana	24/06/2024
Large amount of pills	25	PNG Sequence	Ana	19/06/2024
Stomach hurts	90	PNG Sequence	Ana	21/06/2024
Wings and missing frames		PNG Sequence	Ana	29/06/2024

Tabela 3 Divisão de tarefas de pintura base entre os ajudantes.

Com isto, a execução da pintura e montagem da cor e animação aconteceu mais tarde do que o previsto devido aos atrasos descritos na primeira fase, e a correções necessárias à pintura de certos *shots*. Assim, a conclusão desta fase sobrepôs-se ao início da fase de pós-produção.

3.3. Pós-Produção

A fase de pós-produção deu início com o processo de montagem e edição da pintura feita pelos ajudantes no programa *Procreate Dreams* para poder aprimorar a pintura com filtros de cor e desenho de detalhes. O processo demonstrou-se demorado devido ao método de exportação e importação, como o software *Procreate Dreams* não está habilitado para exportar ficheiros .PSD (Photoshop), obrigando a uma exportação de sequência de PNGs, compatível com qualquer programa de edição ou pintura.

Parte do *compositing*, ou seja, composição de imagem e animação, foi feito no *Procreate Dreams* devido às suas características práticas de pintura. Com este software, foi possível usar pincéis digitais com texturas variadas para pintar os cenários e fazer animações de texturas.

Com os detalhes adicionados, restou aplicar filtros e texturas. Para isso, foi necessário exportar as sequências de animação de ambas as personagens em camadas separadas, tal como a

cor, cenários e detalhes, para importar para um software de *compositing* e edição de vídeo como o Adobe After Effects. Este programa de edição serviu para ajustar composições e fazer uma correção de cor, assim como explorar mais opções de *blending modes* e jogos de textura. Como o pássaro tinha sido feito em papel com lápis, carvão e pastel, por sugestão do co-orientador do projeto, foi adicionado uma textura animada de papel à composição para aproximar visualmente a animação análoga com a digital.



Fig. 42 Texturas de papel

Além das texturas, restava acrescentar a sequência do título do filme, bem como os créditos iniciais e finais. Para alinhar estas sequências com as escolhas estilísticas do restante do filme, as letras dos nomes dos créditos e do título foram desenhadas à mão no papel, em três *frames* distintos para criar uma animação tremida.

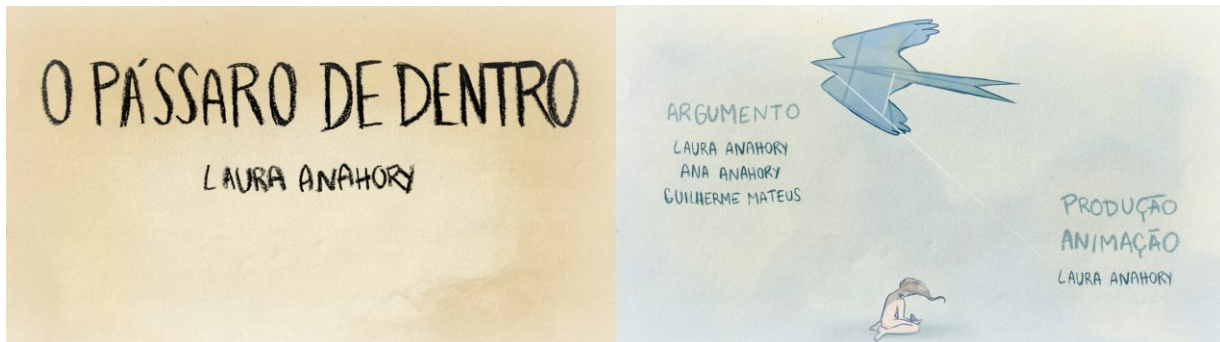


Fig. 43 Título e créditos

Para alguns dos efeitos de desfoque, filtros de cor e movimento de câmera, foram seguidos vídeos tutoriais como *Animation Post Production Like a PRO (After Effects Beginner Tutorial)* (Manu Mercurial 2023).

Finalmente, para fins de divulgação da curta-metragem *O Pássaro de Dentro*, foi criado um cartaz promocional com a ilustração de Ivo Freitas, baseado num fotograma do filme. (Anexo A)

4. Reflexão Crítica

4.1. Comparação de Resultados Obtidos com Objetivos Propostos

A realização de *O Pássaro de Dentro* foi uma experiência exigente. No entanto, como sempre me inclinei naturalmente para o desenho e animação em 2D, este projeto pareceu a oportunidade perfeita para expandir o meu leque de habilidades, visto que foi apenas o meu segundo projeto de animação. Dado que um dos meus objetivos técnicos era aprender a animar com lápis e papel, guiado pelas referências e pessoas certas, sinto que consegui alcançar esse objetivo proposto e, pelo caminho, descobrir uma afeição por texturas analógicas, apesar das limitações técnicas.

O tema escolhido para este projeto foi fortemente influenciado por experiências pessoais atribuladas com a saúde mental e física. Esta longa fase da minha vida mostrou-se frustrante e extremamente emocional, o que se tornou, acidentalmente, a motivação e substância para uma história nova que servisse de algum conforto pessoal. Queria, talvez, alcançar um entendimento com minha própria mente e corpo através da criação deste filme. Todo o processo investigativo trouxe à luz maneiras de considerar a relação entre o funcionamento psicológico e físico do meu corpo, não apenas teoricamente, mas também na animação.

Este filme também tinha o potencial de explorar mais a fundo os tópicos de *plasmaticity* e animismo, temas que já faziam parte da minha investigação do ano anterior e que continuavam a ser interessantes. Considerando a maleabilidade da animação e a constante metamorfose que nossos corpos sofrem ao longo da vida, acredito que consegui alcançar esse objetivo proposto até certo ponto, apesar de sentir que possa não ter aproveitado ao máximo a elasticidade da animação.

4.2. Reflexão sobre processo de aprendizagem

Tal como o primeiro filme de mestrado possibilitou um leque amplo de aprendizagem de novas técnicas e conceitos, este ano foi uma experiência mais intensa e diversificada.

Apesar de ainda ter pouca experiência no campo da animação, as minhas bases em desenho e ilustração permitiram-me as capacidades de explorar o movimento do corpo desenhado através de diferentes técnicas de animação. Além dos exercícios mais difíceis de *Walk Cycles* e animação de cabelo, com este projeto pude começar a explorar a animação de

metamorfoses no corpo humano e seu infinito potencial para metáforas interessantes.

Um dos principais objetivos era experimentar um novo meio de animação, e acredito que essa parte foi bem-sucedida e uma experiência de aprendizagem aproveitada. Conhecer o processo de produção de animação analógica, além de aprimorar minhas habilidades de animação em geral, também contribui para um leque mais amplo de capacidades e experiências que espero aplicar em projetos futuros.

Já o desenvolvimento de um argumento demonstrou diversos obstáculos, maioritariamente criados pela necessidade de querer criar uma história complexa. A atrapalhão causada por consequência levou à conclusão de precisar de simplificar em vez de complicar.

No entanto, gerir e trabalhar com uma equipa de pessoas, todas elas com as suas especialidades e pontos fortes, trouxe uma perspectiva mais realista sobre o processo de trabalho em equipa, onde comunicação e diálogo mostraram-se indispensáveis.

4.3. Constrangimentos da produção

A realização deste filme mostrou-se bastante desafiadora em vários momentos, especialmente ao conciliar a produção e direção do *trailer* promocional para o Cinanima, que consumiu uma parte significativa do tempo, resultando, contudo, em dois projetos completos e satisfatórios.

Os principais constrangimentos foram encontrados na fase de pré-produção, particularmente com a escrita da narrativa. Apesar do tema abordado ter sido definido desde o início, a maior fraqueza do projeto foi a escrita do argumento e definição de uma narrativa, aspetos que se tornaram mais confusos com cada tentativa de querer explorar todas as nuances do tema. Como a escrita parecia impossível, optou-se por protagonizar o *storyboard* e *animatic* como ferramentas narrativas, tornando mais fácil visualizar a história e perceber os soluços criados pelo excesso de conceitos.

O atraso da primeira fase provocou, por consequência, atrasos na fase de produção, principalmente na animação do pássaro. Devido a estes atrasos, não consegui ter planos prontos para pintura atempadamente, demorando ainda mais o arranque da fase de pós-produção. Apesar de toda a ajuda ser bem-vinda, a gestão de quatro estagiários de pintura também criou constrangimentos e atrasos na fase de produção. Muito do tempo do projeto foi despendido na correção de erros de pintura ou de exportação por parte dos alunos da secundária. O planeamento de *shots* e a criação de uma ficha editável de produção combateram alguns destes atrasos ocorridos, apesar de se ter perdido algum tempo nesta fase.

Em conclusão, realizar este filme e ter a oportunidade de trabalhar com várias pessoas que influenciaram o rumo do projeto foi uma experiência gratificante a nível pessoal, apesar de extremamente desafiadora.

5. Referências e Bibliografia

Bibliografia

Anahory, L. (2023) *The representation of environmental issues in animation through animism and anthropomorphism: StudioGhibli*. Presented at Ink and Motion - 2nd international conference on comics and animation - March 2024.

Baarle, L. (2018) *The Sketchbook of Loish: Art in Progress*. 3DTotal Publishing.

Baarle, L. (2017) *The Art of Loish: A Look Behind the Scenes*. 3DTotal Publishing.

Borlik, T.A. (2015). *Carnavalesque Ecoterrorism in Pom Poko. Resilience: A Journal of the Environmental Humanities* 2(3), 127-133. <https://www.muse.jhu.edu/article/614504>.

Eisenstein, S. (1988) *On Disney*. Seagull Books.

Film & Media Studies. (2021). *Sergei Eisenstein's Theory of Animation: Plasmatic Disney* [YouTube Video]. In YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=t82B0m-fty0>

Gurney, J. (2010). *Color and light: a guide for the realist painter*. Andrews McMeel Publishing.

Heise, U. (2014). *Plasmatic Nature and Animated Film: Animation between Technology and Nature*. *Public Culture* 26(2): 301–18.

Kolk, B. (2020). *O Corpo Não Esquece*. Lua de Papel.

Lehman K. (2022). *Self in Progress: Design in an Animated Mental Health Narrative Inspired by the Principles and Aesthetics of Surrealism*. [Master Thesis. Graduate School of The Ohio State University] The Ohio State University.
http://rave.ohiolink.edu/etdc/view?acc_num=osu165426510010221

Manu Mercurial (2023, 23 de Fevereiro) *Animation Post Production Like a PRO (After Effects Beginner Tutorial)* [Video] Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=jv4axtpnZps&t=65s&ab_channel=ManuMercurial

Miyazaki, H. (2009). *Starting Point 1979-1996*. VIZ Media, LLC

Miyazaki, H. (2014). *Turning Point 1997-2008*. VIZ Media, LLC

National Science and Media Museum (n.d.). *Drawings that Move: The Art of Joanna Quinn* [Youtube Channel] YouTube. Retrieved January 15, 2024 from <https://www.youtube.com/playlist?list=PLC8FCA8D57DE96A33>

National Science and Media Museum. (2009, 3 de Dezembro). *Joanna Quinn: How I Animate*. [Vídeo] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=rWfVEDbvdoE>

Pina, M. (2012). *O Pássaro da Cabeça e mais versos para crianças*. Assírio & Alvim.

Pop, L. (2022) *Mizuko (WaterChild) and Egg: From the Politics to the Poetics of Corporal Trauma through Eisenstein's Plasmacity*. *Concept* 2(25), pp. 81-90.

Toon Boom. (2021 03 de Novembro) *Toon Boom Glossary*. <https://docs.toonboom.com/help/glossary/glossary/glossary.html>

Toniko Pantoja. (2023, 21 de Fevereiro) *Storyboards VS StoryBEATS*. [Vídeo] Youtube. <https://youtu.be/1zVpAKnXCB0>

Williams, R. (2001). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber.

Filmografia

Berkovits, O. (2014) *Tzadik*. [Film] Bezalel Academy of Arts.

Bissonnet, A., Desoubries-Binet, A., Laurent, J., Han Jin Kuang, S., Markatatos, S. (2012). *In Between*. [Film] Gobelins.

Bjørnsen, E., Mantzaris, A. (2012). *But Milk Is Important*. [Film] Volda University College.

Baille, L. et al. (2021). *CONTRETEMPS*. [Film] Gobelins.

Cheng, M. (2022) *Birdsong*. [Film] CalArts.

Kater, C. (2019) *Carne*. [Film]

Leaf, C. (1976) *The Street*. [Film] National Film Board of Canada.

- Masanobu, H. (2015) *L'OEil du Cyclone*. [Film]
- Mihajlovic D., Lima, M. (2023) *Quase Me Lembro*. [Film] BAP.
- Oborenko, Z. (2014) *IMG_00:01.JPG* [Film] EKA Department of Animation.
- Pessoa, R. (2005) *História Trágica com um Final Feliz*. [Film] Office National du Film du Canada
- Plucinska, I. (2013). *Darling/Liebling*. [Film] Clay Traces.
- Quinn, J. (2022). *Affairs of the Art*. [Film] Les Mills.
- Quinn, J. (1991). *Body Beautiful*. [Film] Les Mills.
- Rebelo, K., Dane, K. (2019). *Mizuko (WaterChild)*. [Film] Tribeca Film Institute.
- Scarpelli, M. (2013). *EGG*. [Film] Martina Scarpelli Studio.
- Takahata, I. (1994) *Pom Poko* [Film] Studio Ghibli.
- Wang, X. (2020) *GAKU 楽* [Film] Academy of Art University.

Webgrafia

- Anahory, L. (2024) *Colour Script de O Pássaro de Dentro*. Retrieved from <https://pt.pinterest.com/lminority/the-bird-film/>
- Anahory, L. (2024) *Moodboard de O Pássaro de Dentro*. Retrieved from <https://pt.pinterest.com/lminority/the-bird-film/>
- Baarle, L. (2019) *Ghost*. [Ilustração Digital] Loish.net. <https://loish.net/project/ghost/>
- Baarle, L. (2018) *Moon* [Ilustração Digital] Loish.net. <https://loish.net/project/moon/>
- Baarle, L. (2021) *Rising*. [Ilustração Digital] Loish.net. <https://loish.net/project/rising/>

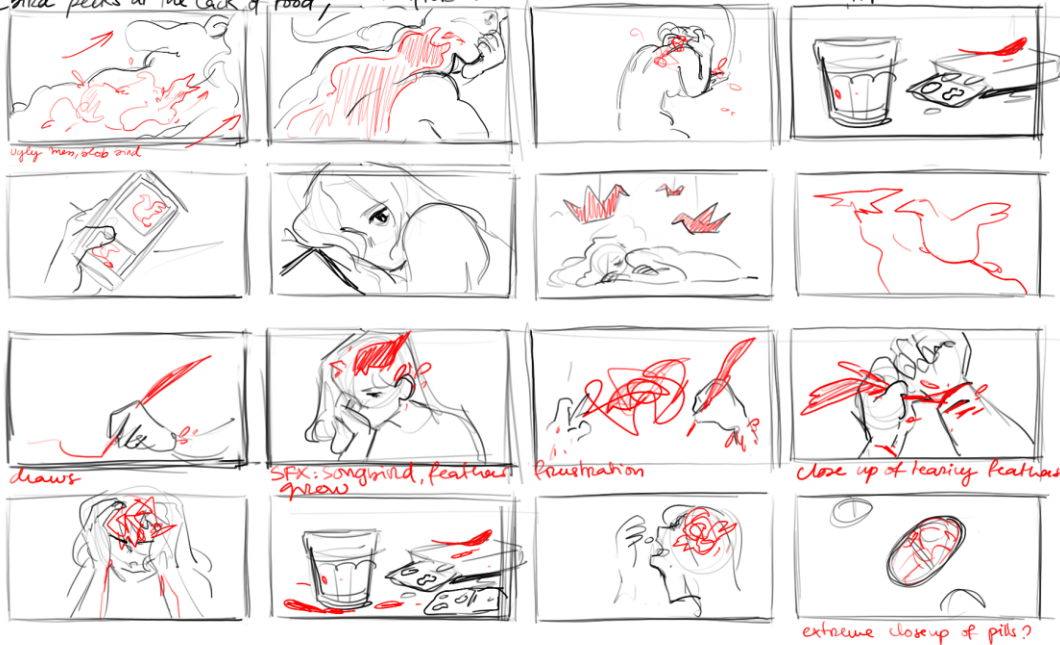
6. Apêndices

Apêndice A - Storyboard

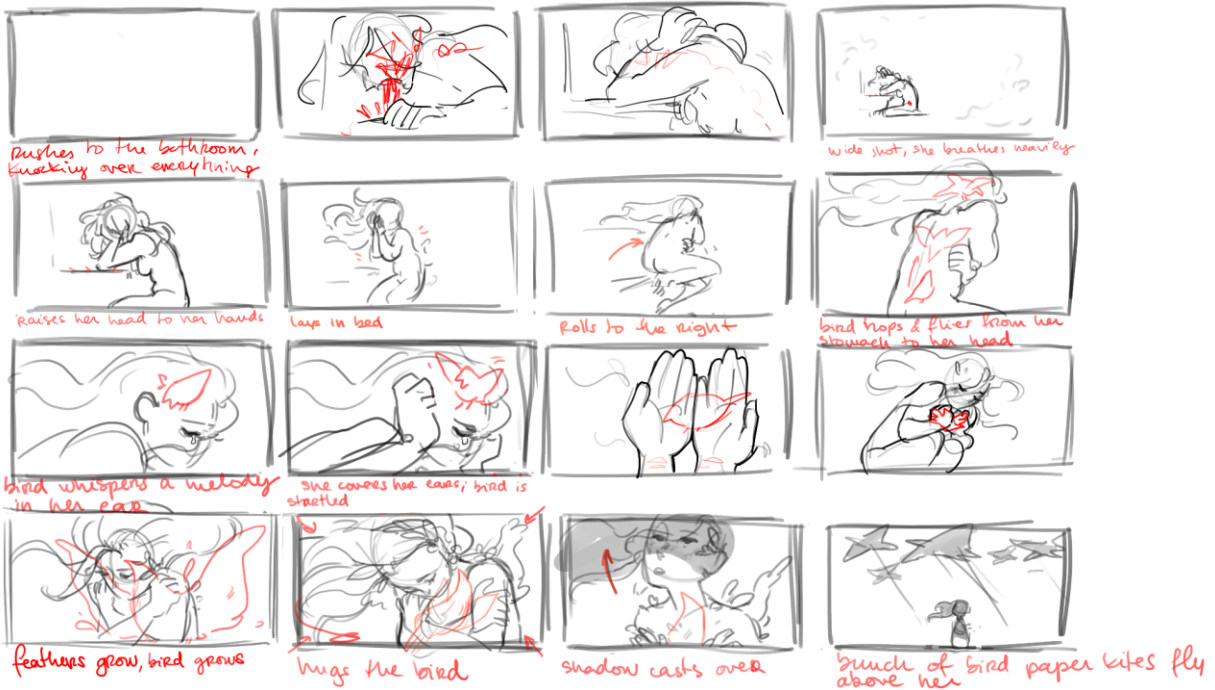
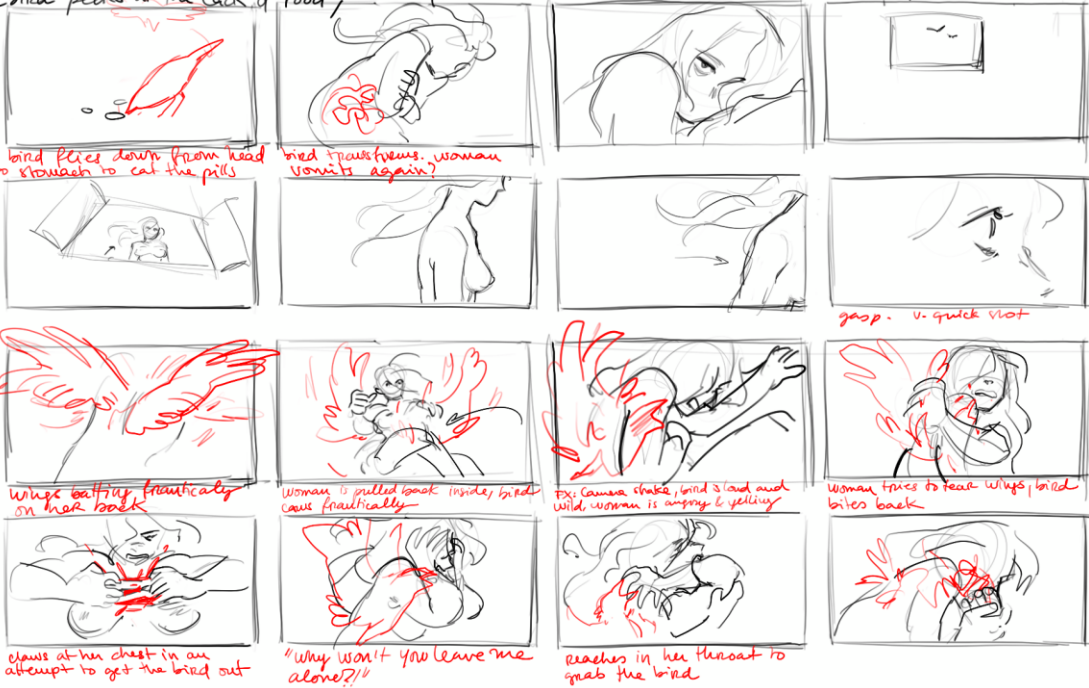
1 Woman doesn't eat for a while; 2 bird pecks at the lack of food; 3. she rushes to the bathroom to banf 5. Stares at the winner & sees feathers
4. After a while she washes her face 6. Rips



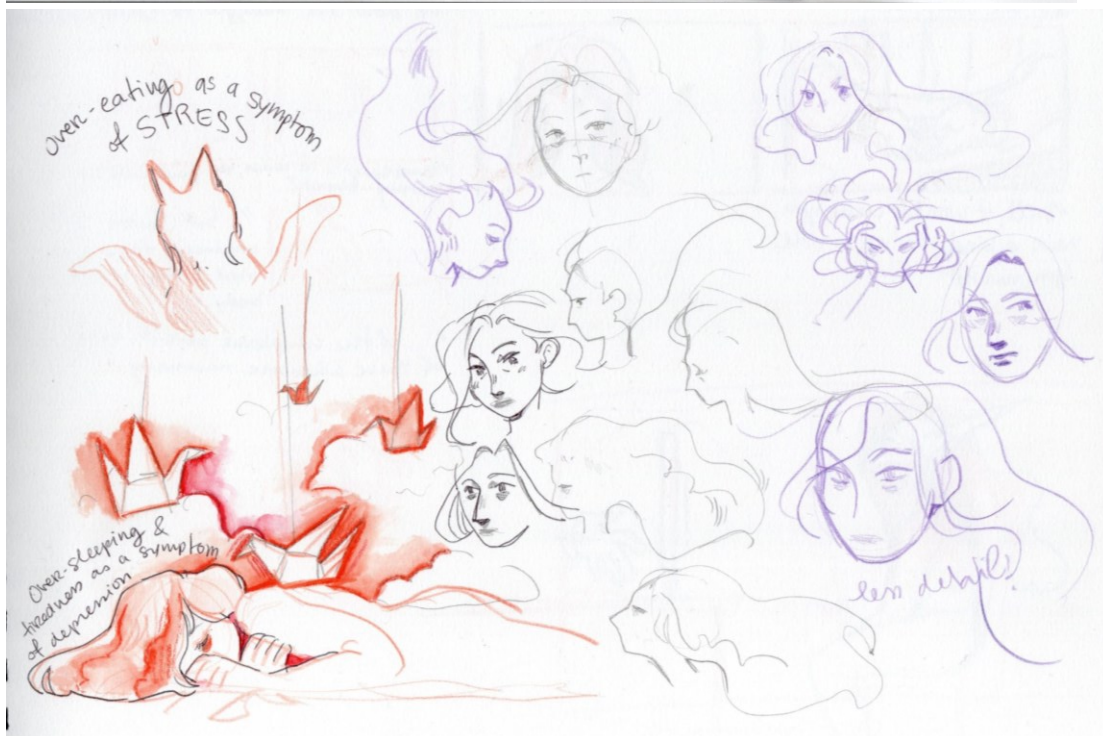
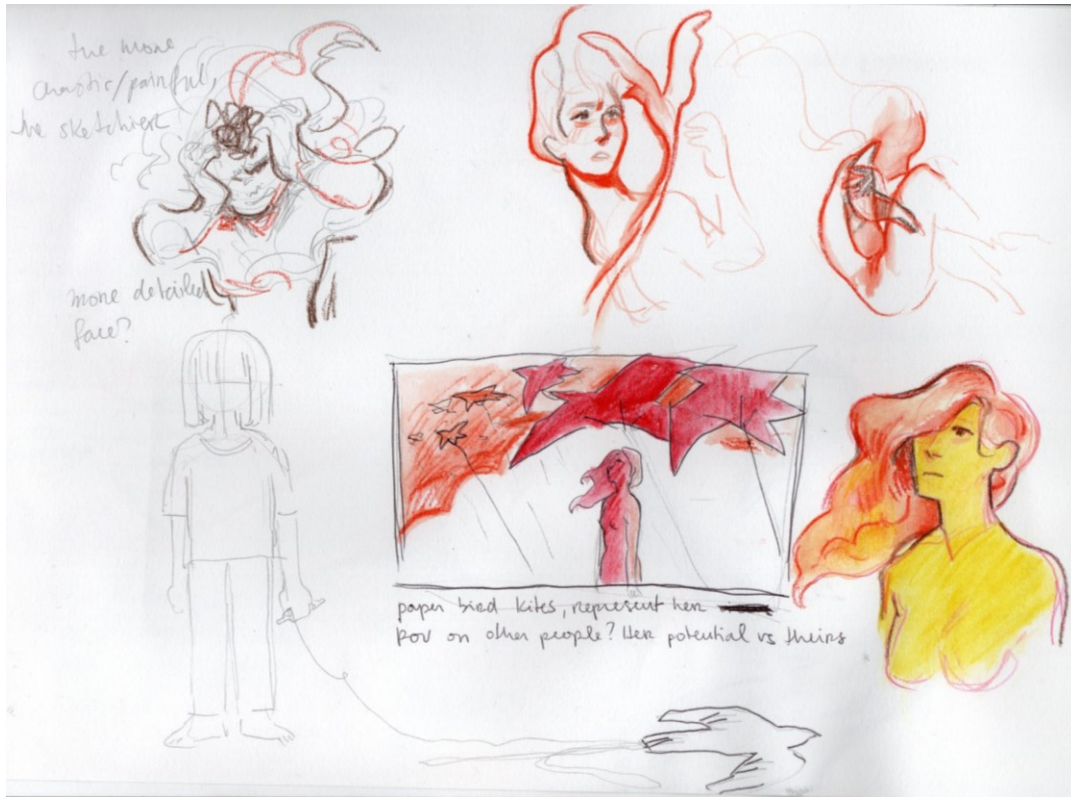
1 Woman doesn't eat for a while; 2 bird pecks at the lack of food; 3. she rushes to the bathroom to banf 5. Stares at the winner & sees feathers
4. After a while she washes her face 6. Rips



1 Woman doesn't eat for a while; 3. She rushes to the bathroom to banf 5. Stares at the window & sees
2 bird pecks at the back of food; 4. After a while she washes her face 6. Rips feathers



Apêndice B - Concept Art adicional



7. Anexos

Anexo A - Cartaz Promocional

