



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

ESTÁGIO NO BAP ANIMATION STUDIO:
“Cão Sozinho”

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

Telma Pereira

Porto, julho de 2024



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

ESTÁGIO NO BAP ANIMATION STUDIO:
“Cão Sozinho”

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

- Especialização em Animação -

Telma Pereira

Trabalho efetuado sob a orientação de

Pedro Alves

Porto, julho de 2024

Dedicatória

Aos meus pais que sempre me incentivaram a seguir os meus sonhos.

Agradecimentos

A minha gratidão vai, em primeiro lugar, para o meu orientador de estágio, Professor Pedro Miguel Alves, pela sua generosa disponibilidade, paciência e encorajamento ao longo da elaboração deste trabalho.

Agradeço também a todos os Professores da Escola das Artes que me acompanharam no primeiro ano, cuja troca de conhecimento e experiências contribuíram significativamente para a minha formação.

Estou igualmente grata à família do BAP, especificamente toda a equipa do “Cão Sozinho”, pela colaboração e pelo ambiente acolhedor, que foram essenciais, e por me proporcionarem uma experiência de estágio enriquecedora.

Por fim, quero agradecer aos meus pais, por acreditarem sempre em mim, ao meu João pelo amor e paciência, e aos meus amigos sempre prontos para irem apanhar um pouco de sol.

A realização deste Mestrado teria sido impossível sem a colaboração, auxílio, e dedicação por parte de várias pessoas ao longo deste percurso da minha formação. Por este motivo, quero expressar a minha gratidão para todos aqueles que, direta ou indiretamente, contribuíram para o meu sucesso e para a minha chegada até aqui.

Resumo

Este trabalho, elaborado no quarto semestre do Mestrado em Som e Imagem da Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa, é apresentado sob a forma de relatório que tem como objetivo o relato crítico de todo o percurso feito, no contexto de estágio curricular, com duração de 6 meses, no estúdio BAP Animation Studio. Este foi realizado no âmbito da produção da curta-metragem “Cão Sozinho”, realizado por Marta Reis Andrade, onde as minhas tarefas foram dedicadas a auxiliar na pintura do projeto.

Este relatório tem como objetivo descrever e analisar as diversas fases do estágio, os conceitos estudados, e sua aplicação prática, bem como as dúvidas que surgiram ao longo do processo e a procura por respostas para essas questões.

Palavras-chave: BAP Animation Studio, “Cão sozinho”, Animação, Estágio

Abstract

This document was produced in the fourth semester of Sound and Image Master, at the School of Arts of Universidade Católica Portuguesa, and it's presented in the form of a report aims to reflect upon my six month internship at BAP Animation Studio. This intership was carried out during the production Marta Reis Andrade's short film “Cão Sozinho”, where my efforts were dedicated to helping with the painting of the project.

This report has the purpose to describe and analyse the different stages of the internship, the state of the art and its practical application, as well as the doubts that arose throughout the process and the search for answers to these questions.

Keywords: BAP Animation Studio, “Cão Sozinho”, Animation, Internship

Índice

| | |
|---|------------|
| Lista de figuras | vii |
| Glossário | ix |
| 1. Introdução | 9 |
| 1.2. Estrutura do relatório | 10 |
| 1.3. Sobre o estúdio | 10 |
| 1.3.1 Concursos e financiamentos no BAP | 12 |
| 2. Estado da arte | 13 |
| 2.1. O cinema de autor | 13 |
| 2.2. <i>Visual Haptic</i> | 17 |
| 3. O “Cão Sozinho” | 20 |
| 3.1. A realizadora | 20 |
| 3.2. Descrição do projeto “Cão Sozinho” | 20 |
| 3.3. Influências e escolhas estéticas e materiais | 21 |
| 3.4. Concursos e financiamentos para o “Cão Sozinho” | 24 |
| 3.5. Fases da curta | 25 |
| 3.6. Planificação para divulgação | 26 |
| 4. O estágio | 28 |
| 4.1. Descrição e tarefas | 28 |
| 4.2. Integração na equipa de trabalho e funções específicas assumidas | 29 |
| 4.3. Adaptação | 30 |
| 4.4. Revisão e planificação | 31 |
| 4.5. Método de trabalho | 32 |
| 4.6. Estímulos | 34 |
| 4.7. C04_P29 | 35 |
| 4.8. Término da pintura | 37 |
| 4.9. Reflexão sobre tarefas realizadas | 38 |
| 4.10. Extensão pessoal do estágio: curta-metragem | 38 |
| 5. Considerações finais | 43 |
| Bibliografia | 44 |
| Filmografia | 45 |
| Anexo A | 46 |

Lista de figuras

Fig.1 - Logo BAP Animation Studios -

<https://www.animest.ro/en/guest-studio-bap-animation-studio> (p. 11)

Fig.2 - Screenshot da curta-metragem “Quase me lembro” (2023) -

<https://bapstudio.com/quase-me-lembro/> (p. 13)

Fig.3 - Screenshot da curta-metragem “Das Gavetas Nascem Sons” (2017) -

<https://bapstudio.com/das-gavetas-nascem-sons/> (p. 14)

Fig.4 - Screenshot da curta-metragem “Elo” (2020) -

<https://bapstudio.com/elo/> (p. 15)

Fig.5 - Screenshot da curta-metragem “Purple Boy” (2019) -

<https://bapstudio.com/purpleboy/> (p. 16)

Fig.6 - Screenshot da curta-metragem “Agouro” (2018) -

<https://bapstudio.com/agouro/> (p. 16)

Fig.7 - Screenshot da curta-metragem “De Imperio” (2023) -

<https://bapstudio.com/de-imperio/> (p. 16)

Fig.8 - Screenshot da curta-metragem “Lunch” (1992) -

<https://www.youtube.com/watch?v=0yM3uxZjdfo&t=10s> (p. 17)

Fig.9 - Screenshots da curtametragem “Dots” (1940) -

<https://www.youtube.com/watch?v=E3-vsKwQ0Cg> (p. 18)

Fig.10 - Screenshot da curta_metragem “Blanket Statement #2: All or Nothing” (2013) -

<https://jodiemack.com/blanket-statement-2-all-or-nothing> (p. 19)

Fig.11- Screenshots da curta_metragem “Sunday Lunch” (2015) -

<https://www.shortoftheweek.com/2021/03/10/le-repas-dominical-sunday-lunch/> (p. 21)

Fig.12 -Screenshot “The Raven with Lou Reed 2009” Lorenzo Mattotti -

https://www.instagram.com/p/CLqtd48h_aj/?locale=pt_BR&img_index=1 (p. 22)

Fig.13 - Desenho inicial para o “Cão Sozinho” -

<https://bapstudio.com/production/493/> (p. 23)

Fig.14 - Desenho inicial para o “Cão Sozinho” -

<https://bapstudio.com/production/493/> (p. 23)

Fig.15 - Fotografia do diário de bordo com questões, reflexões sobre o método e distribuição dos planos - elaboração própria (p. 31)

Fig.16 - Fotografia do diário de bordo com questões, reflexões sobre o método e distribuição dos planos - elaboração própria (p. 32)

Fig.17 - Fotografias da mesa de luz construída a partir de um antigo monitor de computador e organização de secretária - elaboração própria (p. 33)

Fig.18 - Fotografia da disposição das folhas para a secagem do ecoline vermelho - elaboração própria (p. 34)

Fig.19 - Fotografia do C4_P29 concluído na caixa para ser fotografado e todos os planos já documentados arrumados- elaboração própria (p. 36)

Fig.20 - Fotografia boil a ser feito realizado - elaboração própria (p. 37)

Fig.21 - Documentação dos restos das folhas com excessos de tinta - elaboração própria (p. 39)

Fig.22 - Documentação dos restos das folhas com excessos de tinta - elaboração própria (p. 40)

Fig.23 - Documentação dos restos das folhas com excessos de tinta - elaboração própria (p. 40)

Fig.24 - Screenshot da curta-metragem desenvolvida -

<https://youtu.be/Nn59gplsW2o> (p. 42)

Fig.25 - Screenshot da curta-metragem desenvolvida -

<https://youtu.be/Nn59gplsW2o> (p. 42)

Fig.26 - Screenshot da curta-metragem desenvolvida -

<https://youtu.be/Nn59gplsW2o> (p. 42)

Glossário

.cr2 - formato de ficheiro cru emitido pela Canon

Animação 2D - animação tradicional e/ou digital, em formato bidimensional.

Animatic - uma sequência preliminar de imagens/esboços, organizado com ritmo, com o objetivo de começar a materializar a ideia de um filme

After Effects - programa da Adobe, de criação de efeitos visuais e pós-produção de animações

Boil - Ação “parada” numa sequência de seis desenhos do mesmo *frame*. Os seis desenhos, voláteis ao tremer na mão, resultam numa sequência trémula da imagem parada.

ClipStudio Paint - software de ilustração e animação digital desenvolvido pela empresa japonesa Celsys

Compositing - trabalho de pós-produção onde se junta todos os elementos numa única sequência

DragonFrame - Dragonframe é um software de animação em stop motion

Frame - imagem fixa retirada de determinado plano em movimento

ICA - Instituto do Cinema e do Audiovisual

Keyframe - indica a posição/movimento/expressão da personagem/objeto no momento crucial da sequência animada

Layout - representação detalhada que define a composição visual, posições de personagens e elementos de cena, além dos ângulos de câmara.

Loop - sequência de uma ação num ciclo repetitivo onde o último frame é o primeiro

Pegbar - barra onde os desenhos são afixados. É uma ferramenta fundamental para garantir a continuidade visual durante o processo de animação

Procreate - software de desenho e pintura da Apple Inc., concebido exclusivamente para os sistemas operacionais iOS e iPadOS

Premiere Pro - software desenvolvido pela Adobe, mais direcionado para o tratamento de áudio e vídeo.

Visual haptic - experienciar o tato através da visão

TvPaint - software de pintura 2D e animação digital

1. Introdução

Para concluir o segundo ano de mestrado no curso de Som e Imagem com especialização em Animação na Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa (Porto), optei pela realização de um estágio que me permitisse perceber o funcionamento real de um estúdio de animação e criar uma rede de contactos, enfrentando novos desafios.

Para tal, iniciei uma busca priorizando estúdios que me oferecessem a possibilidade de compreender o desenvolvimento de uma linguagem visual singular cujo método de trabalho destacasse a exploração de técnicas e, em consequência, as suas texturas. O BAP Animation Studio foi a minha escolha.

O estágio teve uma duração de seis meses, sendo o principal foco o contacto direto com um estúdio de animação portuguesa e com os seus profissionais, e resultou numa oportunidade que me permitiu perceber como se materializa uma ideia num filme de animação e observar atentamente como os profissionais trabalham as texturas nos seus filmes, tema que sempre me fascinou. Neste estágio, tive a oportunidade de trabalhar na fase de produção, mais concretamente pintura analógica da curta-metragem “Cão Sozinho” de Marta Reis Andrade.

O presente relatório aborda a minha experiência única no estúdio e apresenta reflexões sobre o meu trabalho aí desenvolvido.

1.1. Descrição dos objetivos gerais do estágio e das funções assumidas

Para este meu percurso como estagiária, ambicionava adquirir um conjunto de ferramentas que contribuíssem para o meu desenvolvimento profissional e tivessem um impacto no meu crescimento pessoal.

Por um lado, um dos principais objetivos foi compreender o funcionamento real de um estúdio de animação, desde a génese de criação dum filme ao seu produto final. Por outro, destacou-se a interação com profissionais da área e o seu método de trabalho e ritmo. Operei, portanto, empenhada, disponível e atenta, e tentei adquirir o máximo de conhecimento e habilidades, para fomentar a minha aprendizagem e sentir-me competente dentro do mercado de trabalho da animação.

Para isso, num primeiro momento, realizei os preparativos para o início do estágio, o que implicou uma pesquisa significativa sobre o Estado da Arte relativamente à área de atuação no mesmo e dei início a uma procura extensa de referências teóricas e práticas consideradas relevantes.

No estúdio, realizei uma imersão no contexto do projeto em desenvolvimento, observando o desempenho interno da equipa e os seus métodos de trabalho. A integração na equipa de pintura da curta-metragem “Cão sozinho”, produzido por Marta Andrade, provou-se um terreno fértil para crescer.

1.2. Estrutura do relatório

Neste documento, apresentam-se todas as atividades executadas durante os seis meses de estágio no estúdio BAP, dividindo-se em diferentes capítulos.

Em primeiro lugar, apresenta-se o perfil do estúdio, a equipa, a dinâmica e organização de trabalho, os concursos e financiamentos.

Seguidamente, serão abordados - no capítulo do estado da arte - o conceito de cinema de autor e o porquê de o BAP estar nele inserido, bem como o conceito de *visual haptic* e exemplos concretos de autores que exploram a taticidade visual. Estes conceitos são investigados no Estado da Arte pois são essenciais para compreender a abordagem criativa e técnica do estúdio, bem como a natureza da experiência de estágio, que envolveu a pintura direta de *frames* e a exploração de uma estética visual tátil.

Num terceiro capítulo apresenta-se também a realizadora do filme “Cão Sozinho”, a sua história e as suas inspirações para o filme. De seguida, num quarto capítulo, descreve-se e analisam-se todas as tarefas e funções desempenhadas ao longo deste estágio, assim como os principais constrangimentos e as principais aprendizagens. Nesse capítulo apresenta-se, também, uma aplicação prática do estágio, onde se desenvolve, numa narrativa não linear e experimental, uma curta-metragem com restos de papéis da pintura, onde se limpam os excessos de tinta, que reflete alguns dos temas desenvolvidos no capítulo do Estado da Arte, explicando o processo e os resultados.

Num último capítulo, apresentam-se algumas considerações finais sobre o relatório e seus principais conteúdos, seguindo-se a indicação das referências (bibliográficas e videográficas) utilizadas.

1.3. Sobre o estúdio

Criado em 2011 como estúdio de animação da produtora cinematográfica Bando à Parte, em 2018 o mesmo tornou-se autónomo como Cooperativa, sob a designação de BAP Animation Studio. O BAP, localizado na Rua de Cunha Júnior, 109, no Porto, é uma produtora de animação, formada por um coletivo de diretores, animadores e *storytellers* que acreditam no poder da colaboração. Desde o seu aparecimento, foi a produtora responsável pela criação de diversas curtas-metragens de animação autorais, cuja qualidade e diversidade artística têm conquistado reconhecimento nacional e internacional (BAP Animation Studio, s.d).

Os filmes do BAP já marcaram presença nos principais festivais internacionais de animação como Annecy, Zagreb, Hiroshima, Anima Bruxelas ou AnimaMundi. Foram, também, selecionados para alguns dos mais importantes festivais internacionais de cinema (Cannes, Sundance, Toronto, Locarno ou

Clermont-Ferrand).¹ Distinguindo-se, ainda, a seleção da curta-metragem Garrano (2022) de David Dou-
tel e Vasco Sá no festival Sundance de Cinema, e a nomeação da curta-metragem Homem do Lixo (2022)
de Laura Gonçalves para os Prêmios da Academia de Hollywood.



Fig. 1: Logótipo do BAP Animation Studios.

A organização legal do estúdio é uma cooperativa, tendo uma direção cíclica eleita por todos os cooperantes, refletindo uma estrutura horizontal que visa anular qualquer hierarquia. Os fundadores da cooperativa, David Dou-
tel e Vasco Sá, bem como Alexandra Ramires, Laura Gonçalves, Vítor Hugo Rocha e Rodrigo Areias, ocupam os cargos da direção. Por terem maior conhecimento e experiência, para além do cargo na direção, muitos elementos também assumem os cargos de produção dos filmes. Ficam, assim, encarregues de procurar modos de financiamento, que envolvem preparar as candidaturas dos filmes a concursos e apoios, estabelecer uma relação com coprodutores e estúdios internacionais, procurando cumprir os calendários e orçamentos previstos para os projetos. Estes membros procuram trabalhar em plano de igualdade, tanto nas tomadas de decisões, como nas responsabilidades do dia a dia, que vão sendo partilhadas por todos.

A diversidade de habilidades e conhecimentos é um fator relevante que contribui para o sucesso do estúdio. Este, para além de ter colaboradores com passados distintos e ser solicitado por várias escolas e alunos para a realização de estágios curriculares e estâncias de Erasmus, faz com que haja um constante fluxo de pessoas. Por este motivo, a criatividade de cada indivíduo aliada à liberdade dos autores é o que permite que o produto final também o seja. Assim, os filmes de animação do BAP constituem um imenso contributo artístico das pessoas e das mãos que nele trabalham, seja a pintar, a intercalar, ou a animar.

¹ Este ano, a curta-metragem “Percebes” de Alexandra Ramirez e Laura Gonçalves ganhou o Prémio Cristal de Melhor Curta-Metragem do Festival de cinema de Animação de Annecy, França.

Neste estúdio, para que haja liberdade no processo de criação, fomenta-se um ambiente muito positivo, pois o entusiasmo, a motivação, as técnicas e habilidades, traduzem-se notavelmente nos seus filmes.

1.3.1 Concursos e financiamentos no BAP

Os projetos são pensados e organizados em cronogramas por equipas (também chamados de cronogramas “em cascata”), onde o projeto é dividido em partes/tarefas do processo, e, tendencialmente, uma tarefa começa quando a outra acaba. Este método mostra-se frequentemente problemático pois, apesar de transmitir uma ideia e sensação de organização, se a primeira tarefa atrasar, as restantes também atrasarão. Este aspeto, muitas vezes, origina uma dificuldade no cumprimento dos prazos estabelecidos inicialmente pelo financiamento.

Este método é sobretudo compatível com projetos mais pequenos, como é o caso das muitas curtas-metragens produzidas pelo estúdio. No entanto, no caso de uma longa-metragem, como é “Una” - a primeira a ser desenvolvida pelo estúdio -, esse método pode acarretar complicações. Nesse sentido, o estúdio encontra-se atualmente a pensar noutras formas de organização, como o SCRUM, que permitam maior flexibilidade e capacidade de antecipação das dificuldades que poderão surgir.²

Relativamente aos prazos de trabalho e financiamentos, estes estão normalmente condicionados por 3 fatores:

A primeira condicionante está relacionada com os tipos de financiamentos, nomeadamente, o financiamento público do ICA. Neles, são determinadas várias etapas e, ao longo do processo, é necessário ir entregando materiais/relatórios e ir dando a conhecer o desenvolvimento do projeto. À medida que se vai entregando o filme, recebe-se uma percentagem do orçamento. A última tranche é enviada com a conclusão do filme. Apesar do rigor destas entregas, elas não apresentam problemas pois os prazos não são muito restritos e, normalmente, é possível geri-los autonomamente.

A segunda condicionante está ligada às candidaturas a festivais. Dependendo dos filmes, existe, previamente, alguma calendarização dos festivais onde quer que eles sejam estreados ou exibidos. Como os prazos das candidaturas terminam muito mais cedo do que as datas em que são realizados os festivais, é necessário ter os filmes quase concluídos para os festivais poderem ou não selecioná-los, o que condiciona os prazos de produção e pós-produção.

Por último, a gestão de prazos envolve também uma organização interna do estúdio, pois, como as pessoas que trabalham nos projetos vão passando de projeto para projeto, isto implica, muitas vezes, prever a transição de pessoas a trabalhar num filme para começarem a dedicar-se a outro.

² Segundo a Scrum.org (2020), SCRUM é uma forma de executar o trabalho em equipa, dividindo-o em pequenas partes, com experimentação contínua e ciclos de feedback ao longo do caminho para aprender e melhorar à medida que o projeto avança.

2. Estado da arte

2.1. O cinema de autor

O cinema de autor, surgindo como reação à comercialização, e distanciando-se da produção de lucros, é marcado por uma grande criatividade e expressão artística. No mundo do cinema de animação em Portugal, o tipo mais comum é o cinema de animação português de autor, marcado por múltiplas temáticas, pela liberdade criativa e pelas ilimitadas linguagens e formas visuais e plásticas. Neste tipo de cinema, mais experimental, qualquer material pode ser animado, desde tinta húmida, película, silhuetas, uma tela cheia de pinos móveis, areia, postais. (Knowles, 2020, p. 7).

Um bom exemplo deste tipo de cinema é o filme “Quase me lembro” (2023) de Dimitri Mihajlovic e Miguel Lima, curta-metragem produzida pelo BAP que reflete o apreço pelo cinema experimental. Numa narrativa abstrata, sensorial e introspetiva, uma personagem tenta alcançar as suas memórias. A ideia de perda de memória foi realçada pela técnica escolhida, sendo que os desenhos são, primeiro, pintados digitalmente e depois impressos. Num segundo momento, a impressão é quase toda apagada para ser redesenhada. Por último, faz-se a documentação através da fotografia (Candeias, 2022).



Fig. 2: *Screenshot* da curta-metragem “Quase me lembro” (2023).

Outro exemplo de animação de carácter experimental é o filme “Das Gavetas Nascem Sons” (2017) de Vítor Hugo Rocha. Esta curta-metragem teve como ponto de partida um instrumento sonoro com 42 gavetas, caixas e outras peças de mobiliário que, antes de tudo, gerou som. Assim, com a parte sonora já criada, de forma mecânica, aleatória e misteriosa nasceram as imagens. Deste modo, o filme expande-se

do *stop-motion*, usando as gavetas como marioneta até a animação 2d, com os *key frames* pintados a acrílico e a restante animação feita digitalmente.



Fig. 3: *Screenshot* da curta-metragem “Das Gavetas Nascem Sons” (2017).

“No meu entender, é a diversidade e confluência artística e experimental que se cruza nos realizadores de animação em Portugal. (...) Num mundo marcado pela “homogeneizante” globalização, as confluências destas características conferem à animação portuguesa uma particularidade e singularidade (quase) únicas no panorama mundial.” (Galrito, 2010, p. 8)

Surgindo o BAP como um coletivo de autores, ainda nos dias de hoje procura caminhar no sentido de encontrar uma forma organizada de produzir curtas-metragens nas quais a produção esteja, de facto, entregue aos autores, de forma que eles possam tomar todas as decisões e ter a possibilidade de não sacrificar a sua visão em prol de outras vontades. É, também, por estes motivos que o estúdio não trabalha com animação comercial ou publicidade, pois teria de se submeter a clientes e a outras formas de expressão que se distanciariam daquelas que procuram.

No que diz respeito à animação de autor, são poucos os investidores privados que têm interesse em investir, sem a garantia de um retorno, tais como são as curtas-metragens que não possuem uma estrutura social ou de distribuição lucrativa.

Uma curta é lançada, e faz um percurso de festivais, melhor ou pior (com mais ou menos exposições e prémios) de acordo com o filme e com a receção do público desses festivais o que, normalmente, dura entre dois a três anos. Os filmes são enviados através de uma candidatura para a sua seleção, não podendo ter sido lançados há mais de 2 a 3 anos. Deste modo, os filmes antigos não entram em competição com filmes recentes, mas faz com que os filmes tenham um percurso de festivais muito curto.

Assim, a razão de o estúdio ter nascido, juntamente com a sua estrutura horizontal, permite aos

realizadores expressarem a sua voz em todas estas questões acima referidas. Segundo DN/Lusa (2024), Laura Gonçalves afirma que “a liberdade criativa e o cinema autoral é aquilo que faz com que o nosso trabalho seja reconhecido da forma como é”.

No BAP, o realizador possui a visão do filme; a direção artística é responsável pelos dossiês para candidatura, cartazes e materiais de produção, gerindo os projetos e a direção de produção faz a gestão de pessoas, equipa e materiais. Dentro de cada projeto, vão-se construindo as equipas, de acordo com as necessidades e com aquilo que o projeto em si implica.

Sendo um dos elementos essenciais ao estúdio o apreço pela animação tradicional 2d, a manifestação do carácter plástico e íntimo revela-se vital e, através dessas mesmas particularidades, também a exploração de temas de natureza documental, pessoal e social.

Neste sentido, os projetos principais do estúdio são os filmes que melhor representam cada realizador, como o “Homem do lixo” de Laura Gonçalves (2022), “Garrano” de David Doutel e Vasco Sá, (2022), “Purple boy” de Alexandre Siqueira (2019), “De Imperio” de Alessandro Novelli (2023), “Elo” de Alexandra Ramirez (2020). Como tal, cada filme tem uma linguagem muito coesa, mas, individualmente, são muito diferentes. Este é o principal motivo para o estúdio apresentar uma estética tão distintiva ao longo das suas produções.



Fig. 4: Screenshot da curta-metragem “Elo” (2020).

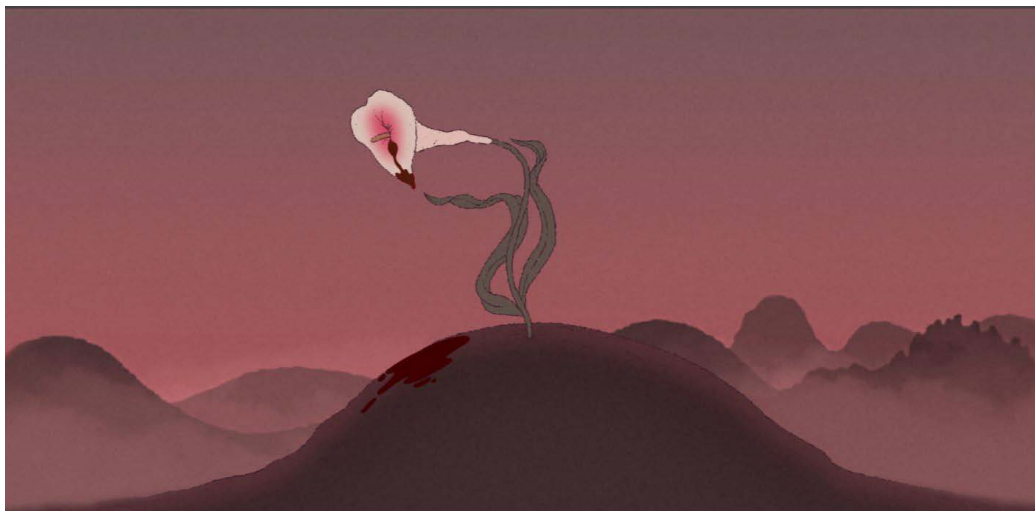


Fig. 5: Screenshot da curta-metragem "Purple Boy" (2019).



Fig. 6: Screenshot da curta-metragem "Agouro" (2018).



Fig. 7: Screenshot da curta-metragem "De Imperio" (2023).

2.2. *Visual Haptic*

Sabendo que, durante o processo de pintura, iria estar envolvida numa atividade altamente tátil, efetuei também uma pesquisa sobre esse tema, que queria aprofundar no estágio. A conexão emocional nasce, em grande parte, devido ao nosso sentido tátil e expõe a maneira como a visão pode ser tátil. Desta forma, pode ter-se uma experiência háptica através da visão sem qualquer uso exclusivo do próprio sentido do tato. A visualidade háptica destaca o sentido do tato para focar, exclusivamente, aquilo que é vivenciado por meio da visão (Marks, 2000, pp. 162-183).

Motivada por este tema e para melhor compreendê-lo, realizei uma procura por conceitos e artistas que explorassem esta temática nas suas obras.

Segundo Tarnay (2015), a diferença entre ver algo e tocar-lhe não está na quantidade de informação, mas no imediatismo da sensação, ou seja, qualquer coisa experimentada através do tato é “imediate” e, como tal, evoca uma forte resposta emocional.

Neste sentido, parti em busca de autores cuja obra refletisse a tatilidade. O primeiro nome a surgir foi o de Jan Svankmajer (1960-2005), um protagonista no cinema avant-garde, tendo produzido obras provocadoras. No seu trabalho, faz a ponte entre *live-action* e animação, provando que as duas práticas não são entidades separadas, mas apenas variações dentro do reino maior da produção da imagem em movimento.

No filme “Lunch” de 1992, uma peça altamente surrealista, a experiência tátil desenrola-se numa amalgama grotesca entre dois atores, esculturas e objetos. Esta narrativa perturbadora, como outras da sua autoria, foi usada como cerne para a investigação do toque e das suas capacidades como ferramenta epistemológica estimulante da imaginação.



Fig. 8: *Screenshot* da curta-metragem “Lunch” (1992).

Na exploração do potencial do tato, Švankmajer descobriu que o toque tem, não só a capacidade de proporcionar conhecimento objetivo, mas, mais importante, no contexto certo, pode ativar a imaginação, desencadeando associações analógicas que divergem do estímulo habitual de sensações puramente visuais (Noheden, 2013, p. 3).

Evocando o conceito de sinestesia, a estas peças junta-se a banda sonora que, desafiando os limites da percepção sensorial, em que as fronteiras entre as diferentes modalidades sensoriais se tornam fluidas e maleáveis, o espectador é convidado a imergir num mundo de imagens e sons.³

Um outro autor explorado foi Norman McLaren (1914-1987), cuja obra, experimental, embora não se tenha debruçado diretamente sobre o tema da taticidade, é uma investigação sobre a interseção sincronizada entre o som e imagem.

Por definir o filme como um laboratório, propôs formas e processos de percepção a serem experimentados. Desta forma, estabelecendo um paralelo direto entre as transformações visuais e as de áudio, traduziu-as em narrativas geométricas rítmicas. O seu método de criação, totalmente manual, revelou-se com uma das suas criações mais relevantes. (Graça, 2003, p. 5).

No seu filme “Dots” de 1940, o autor desenha e pinta diretamente sobre película. Numa coreografia e sincronia com o som, pontos e formas simples emergem movimentando-se e dançando com o espaço abstrato. Nesta dinâmica visual, o espectador pode “sentir” a qualidade dos movimentos e a interação dos pontos, um traço que ressoa com o conceito de *visual haptic*.

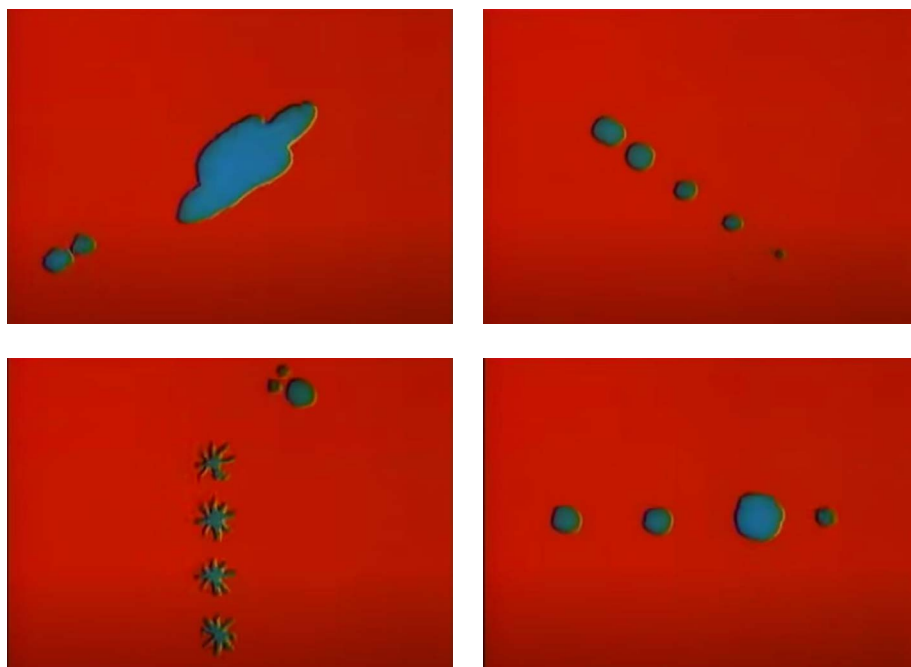


Fig. 9: Screenshots da curta-metragem “Dots” (1940).

3 O fenómeno da percepção sinestésica envolve a associação espontânea de vários sentidos e sensações: auditivo, visual, tátil, gustativo, olfativo. (Rucsanda & Rucsanda, 2023). Por exemplo, ver a letra B como azul, associar a palavra “pedra” à sensação de áspero, sentir um sabor amargo quando se pensa num triângulo, etc.

Realçando, também, a interseção entre o tátil e o visual, Jodie Mack (1983), animadora experimental, desafia as expectativas do público em relação à narrativa e à representação visual. Os seus filmes imersivos questionam o valor que atribuímos às coisas, iluminando a relação entre decoração e utilidade. Em “Blanket Statement #2: All or Nothing” (2013), imagens em close-up de tapeçarias, são visualizadas a um ritmo frenético, explorando o peso das imagens, as texturas e sua sensação tátil. Desta forma, é criada uma sensação de tangibilidade que pode ser percebida de forma visual e tátil.

A forma como percebemos a sua textura está nitidamente relacionada com dois conceitos cinematográficos, o enquadramento e profundidade de campo, ou seja, a proximidade da câmara com a superfície de um objeto. Por um lado, o enquadramento estabelece o que preencherá a tela, por outro, a profundidade de campo determina onde os objetos estão situados em relação à câmara (Brown, 2007, p. 65).

Os seus filmes permitem uma interpretação e simbologia subjetivas em cada espetador, juntamente com abordagens não convencionais de composição e produção musical (servindo-se frequentemente de sons atípicos, com texturas e estruturas não lineares), o que proporciona, também, a sinestesia.



Fig. 10: *Screenshot* da curta-metragem “Blanket Statement #2: All or Nothing” (2013).

3. O “Cão Sozinho”

Após uma análise detalhada da organização do estúdio e dos conceitos teóricos abordados no estado da arte, torna-se fundamental contextualizar o projeto desenvolvido durante o estágio.

O próximo capítulo será dedicado à descrição detalhada da curta-metragem, na qual estive envolvida, “Cão Sozinho”. Nele destaca-se o princípio do cinema de autor incorporado no processo criativo da realizadora e, através de uma conexão física e tátil com o trabalho em execução, a aplicação prática do conceito de *visual haptic*.

3.1. A realizadora

Nascida em 1991, Marta Andrade estudou realização na Escola Superior de Teatro e Cinema (ESTC), e terminou a sua licenciatura na FAMU em Praga. Estudou durante um ano na área de animação no Atelier de Sèvres, em Paris, tendo também completado o seu mestrado em Animação no Royal College of Art de Londres. “Come to me”, no seu primeiro ano, foi selecionado para festivais de todo o mundo, e o seu filme de final de curso, “The Village Game”, foi pré-selecionado para uma nomeação BAFTA na categoria de filmes de estudantes. Marta Andrade trabalhou em Londres para instituições como a BBC, Google e a CNN como *concept artist* e animadora. Desde junho de 2018, vive em Portugal, trabalhando atualmente como realizadora e animadora no estúdio de animação BAP (Andrade, 2024)

3.2. Descrição do projeto “Cão Sozinho”

No dia em que visitei o estúdio pela primeira vez, numa conversa com a realizadora Marta Andrade (que acabara de conhecer), ela partilhou a história que norteou a criação deste filme. Assim, Marta, motivada pelo sentimento da solidão, quis fazer um filme que pudesse comunicar, ainda que de diferentes formas, com todos. Acrescenta que o abandono e a solidão sempre a acompanharam, e foi quando estudava em Londres que essas emoções voltaram à superfície.

À sua solidão, pessoal e involuntária, juntaram-se outras. De regresso a casa, em Portugal, deparou-se com a casa da sua tia onde havia cinco cães que estavam sempre juntos. Agora, sem a tia, apesar de serem alimentados pelos vizinhos, os cães tinham ficado ao abandono. Aos poucos, os cães foram morrendo e o seu número ficou reduzido a um. O que sobreviveu, ficou conhecido na aldeia pelo cão que uivava dia e noite. E, assim, as pessoas começaram a projetar nele sentimentos humanos, como saudade e dor. Este episódio, retirado do seu contexto, serviu como metáfora e gatilho para trabalhar sobre o tema do abandono e solidão, dando início ao projeto “Cão sozinho”.

3.3. Influências e escolhas estéticas e materiais

Em conversa com a Marta, pude compreender que, no que diz respeito a influências visuais, estas foram recolhidas a vários níveis. A pesquisa do grafismo traduz os seus gostos e trabalhos pelos quais sente atração e, por isso, o primeiro nome a surgir foi o de Céline Devaux (1987), realizadora de filmes de animação (Andrade, 2024). Marta partilha com esta realizadora o apreço pelo trabalho do alto contraste, com o fundo branco e as personagens pretas. As similitudes do visual do filme “Sunday Lunch” (2015) com “Cão Sozinho” são evidentes. Depois, surge o nome Lorenzo Mattotti (1954), pela sua forma de captar a figura humana e o contraste das suas formas, entre curvas e retas, trabalhando-a em movimento e dinâmica. O seu trabalho serviu como base para parte das sequências do filme.



Fig. 11: Screenshot da curta_metragem “Sunday Lunch” (2015).

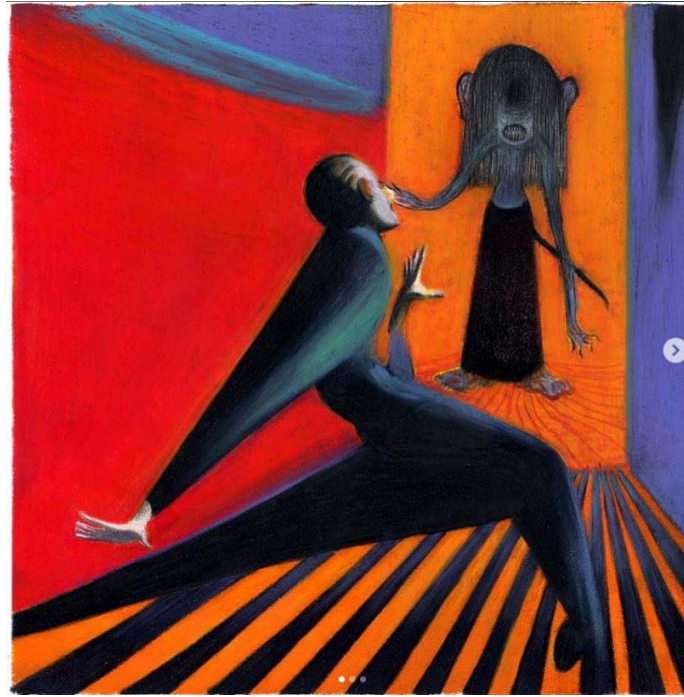


Fig. 12: Screenshot “The Raven with Lou Reed 2009” de Lorenzo Mattotti.

Na escolha da composição de planos e storyboard, a realizadora recorre à imagem real em filmes como “O senhor dos anéis” (2001) de Peter Jackson ou o “Gladiador” (2000) de Ridley Scott. (Andrade, 2024).

Para comunicar eficazmente a narrativa, o estilo visual da animação foi desenvolvido através do método de tentativa/erro, seja através do desenho, da escrita, ou mesmo até fenomenologicamente sentir que o estilo estaria a servir o melhor possível o filme e o seu desejo pessoal de concretização.

Para tal, foi desenvolvido um estilo que funcionasse bem em 2D e pudesse servir as suas intenções. O estilo começou por ser desenvolvido através do desenho na mesa de luz, técnica que permite passar muitas vezes por cima, seja para desenhar de maneira diferente ou para pintar com outros materiais. Apesar de não ser evidente a forma como iria ser adaptada na fase de animação, essa sobreposição de desenhos, onde surgiram várias transparências e zonas translúcidas de imagens fixas, suscitaram interesse na realizadora.

O foco e desfoque, a cor sépia do papel, e alguns elementos de cor viva, serviram o propósito de contar uma história um tanto ficcionada e um tanto verídica, entre o passado, as suas memórias e a maneira como se contam histórias (Andrade, 2024).



Fig. 13 e 14: Desenhos iniciais do “Cão Sozinho”.

O filme, animado digitalmente, foi traçado e pintado analogicamente, pois, neste segundo método, é possível alcançar um aspeto estético, que, se, por um lado, nunca vai ser possível de ser replicado no digital, por outro, torna-se uma forma de abraçar o erro. Com diferentes mãos a trabalhar no projeto, as variantes que daí resultam permitem deixar o toque humano de cada um, um toque único. Ainda, a esco-

Iha do analógico assenta no seu aspeto visual, refletindo uma proximidade com o espetador, procurando atraí-lo para a tutilidade da animação.

Partindo destas imagens fixas, e sabendo que queria trabalhar o alto contraste entre preto e branco, o primeiro material a definir foi a caneta. Por um lado, por ser um material fácil de ser replicado digitalmente, caso fosse necessário regressar ao lado tecnológico, por outro, o traçar da caneta revelou-se como constante e com pouca margem para errar.

Relativamente à procura e à seleção de cores completamente planas, as tintas escolhidas foram as chamadas de *ecolines*. Apesar de serem à base de água, não possuem o aspeto de uma aguarela, mas apresentam uma cor homogénea e compacta. Deste modo, a sua mancha, apesar de ter variações, é contida pela sua forma, e quando animada, não é tão agitada ou dispersa como a aguarela.

3.4. Concursos e financiamentos para o “Cão Sozinho”

Para o financiamento deste filme, prepararam-se candidaturas para vários concursos, tendo o concurso anual do ICA sido o mais almejado. À terceira tentativa, o projeto conseguiu obter o financiamento pretendido

Em Portugal e, mais especificamente, no BAP, sem um financiamento principal, a produção de um filme torna-se muito difícil. Assim, o concurso do ICA é fulcral para possibilitar a produção de um projeto. No concurso do ICA obtém-se 80% do orçamento delineado para o filme e, como o BAP é uma cooperativa e não possui capital retido, é sempre necessária a procura de financiamento complementar para suprir os restantes 20%, através de outros concursos.

Desta forma, obtido este primeiro financiamento do ICA, iniciou-se a procura de um segundo financiamento, externo e, mesmo proveniente de fora do país.⁴

Como a realizadora estudou animação em França, surgiu um desejo pessoal de fazer uma ponte com esse país e com as pessoas que lá conheceu. Para além disso, França é um país com uma forte reputação em animação e onde existem muito recursos a ela destinados. Por estas razões, foi lá que se procurou o segundo financiamento. Candidataram-se a seis concursos, mas sem sucesso.

Com Olivier Catherin, Edwina Liard e Nidia Santiago, produtores independentes, e com o estúdio de animação IKKI films, foi finalmente conseguida essa ponte e o financiamento restante, tornando-se o projeto, assim, uma co-produção luso-francesa.

4 Uma coprodução serve para colmatar outras necessidades financeiras que o projeto tenha.

3.5. Fases da curta

Prosseguirei neste capítulo com a descrição das várias fases necessárias à criação do filme de animação “Cão Sozinho”.

Aquando da apresentação de um projeto ao concurso do ICA, é necessário ter várias matérias desenvolvidas. Ao longo dos três anos de candidatura, a ideia, apesar de sempre a mesma na sua essência, foi tendo abordagens diferentes. A ideia final para o filme, tanto em termos de narrativa como em termos visuais, mesmo depois de ganhar o concurso, ainda sofreu algumas alterações.

Assim, estimulada pela história do cão sozinho, a realizadora entrevistou todas as pessoas da sua aldeia que falavam dele. Desta forma, a primeira proposta foi trabalhar sobre essas gravações e usar, pela sua naturalidade e veracidade, as vozes destas pessoas que deram a sua opinião. Deste modo o primeiro desafio foi encontrar a voz do filme, sair do documentário para entrar num filme de ficção e aventura, géneros com os quais a realizadora sente maior conexão (Andrade, 2024).

Assim, ainda que ambicionando um filme de aventura e a construção de uma narrativa ficcionada, foram mantidos certos elementos documentais como as vozes das personagens. Porém, o rumo do projeto começou a traduzir-se no que seria um documentário, e não se querendo prender às regras de um, foi através da escrita de muitos e diferentes argumentos e *storyboards*, na Residência Internacional para os Filmes de Animação. em Nantes, França, organizada pela NEF Abadia de Fontevraud, que conseguiu escrever a sua história.⁵ Já em Portugal, no estúdio BAP, o argumento passou por uma última fase de revisão.

As etapas seguintes, que fazem parte da pré-produção foram o desenvolvimento de personagens e cenários, bem como o desenvolvimento de um *storyboard*, dos *layouts*, e depois transformá-los num *animatic*. De seguida, passa-se à fase de produção do filme, mais concretamente a de animação. Nesta houve uma estratégia de separação de personagens pelos animadores. Assim, para cada um foi criado espaço e tempo para a compreensão da sua área/personagem, para, depois, poderem dar respostas a movimentos/ ritmos que ainda não estavam resolvidos no *animatic*. Assim, houve liberdade para que, à medida que várias partes do filme estivessem nas mãos dos animadores, eles pudessem dar o seu *input*.

Posteriormente, faz-se a intercalação, o ato de unir desenhos. Nesta etapa, à equipa de intercalação, são entregues os *key frames* de cada plano, para que possam desenhar os *frames* que faltam entre eles, completando o movimento.

Iniciei o meu estágio na produção do filme, especificamente na pintura. Saber que ia pintar em papel com pincéis e tintas reais, e não digitalmente num computador, foi uma surpresa muito agradável, pois tendo um *background* em pintura e ilustração, é um método no qual me sinto muito confortável e sabia que iria ser uma oportunidade para aprimorar as minhas capacidade de realizar pinturas detalhadas

e precisas. Coube à equipa de pintura a documentação dos *frames* concluídos, através duma mesa de luz e duma câmara fotográfica para a posterior edição.

Por sua vez, à equipa de pós-produção, compete editar as fotos das pinturas, corrigir erros de pintura e montar todas as camadas e planos numa única animação, a final.

As cenas animadas são organizadas na ordem correta de acordo com o *storyboard* e o *animatic*, incluindo ajustes no tempo das transições entre cenas e *timing*. O facto de o filme ter tantos planos (150), foi para a equipa de pós-produção, composta apenas por dois elementos, um grande desafio para não deixar nenhum detalhe escapar.

Por fim, a trilha sonora foi, ao longo da fase de produção, sendo desenvolvida em várias *jam sessions* que se desenrolavam em torno da visualização paralela do filme. Depois destas sessões, o compositor, num processo livre, foi criando a música, compilando as sessões e compondo, acrescentando elementos e retirando outros.

3.6. Planificação para divulgação

Relativamente à planificação da divulgação do filme, o mesmo seguiu o percurso que a maior parte dos filmes de animação fazem. Dadas as opções e as condicionantes existentes, não é possível ser muito criativo na elaboração desta planificação.

Inicialmente, é costume concorrer-se aos grandes festivais, também conhecidos como festivais de classe A. Estes festivais são definidos em função dos Óscares da Academia de Hollywood, isto é: se um filme é selecionado para estes festivais de classe A, como, por exemplo, o Sundance Film Festival, Annecy International Animated Film Festival ou Clermont-Ferrand Short Film Festival, este fica automaticamente pré-selecionado para os Óscares. Ao mesmo tempo que os Óscares funcionam como uma métrica de divulgação para o mundo inteiro, depois de estar nessa lista, é necessário promover o filme e aplicar um grande investimento, para poder, por exemplo, ter o filme em 60 cinemas diferentes dos Estados Unidos ou ter um serviço de marketing consistente para poder concorrer com outros filmes de grandes estúdios.

Findo o prazo estimado para terminar a curta-metragem o “Cão Sozinho”, o filme ainda podia concorrer a Cannes. No entanto, por só haver uma pessoa responsável pelo *compositing* em fevereiro e na reta final do filme, bem como pela urgência em finalizar outra curta-metragem do estúdio - “Percebes” de Alexandra Ramires e Laura Gonçalves (que viria a vencer o prémio de melhor curta-metragem no festival de Annecy), a finalização do filme “Cão sozinho” ficou suspensa. Assim, em vez de se concluir o trabalho e poder concorrer em março com o filme “Cão Sozinho”, optou-se por abdicar do concurso neste ano, e assim poder terminar o filme com mais tempo, maior profissionalismo e dedicação total, de modo a garantir que, no final, se fizera o possível para ter um filme de qualidade.

Assim, no primeiro ano de divulgação (que agora se inicia), o plano é tentar concorrer aos grandes festivais que requerem uma estreia, com exceção de Cannes, que ficará para o segundo ano.

No segundo ano, tentar-se-á os que não exigem uma estreia, e depois todos os outros. Por último, colocar o filme numa plataforma de *streaming*, para que este não fique guardado na “gaveta”. Por isso, durante um período de dois anos, o filme apenas será divulgado para festivais e membros da equipa e, passado esse período, todos os espectadores passarão a ter acesso ao filme.

4. O estúdio

4.1. Descrição e tarefas

Ao longo da fase de produção do filme “Cão Sozinho”, cada membro da equipa de pintura teve de cumprir tarefas que estavam compreendidas num plano, antecipadamente determinado pela realizadora da curta-metragem. Essas tarefas incluíam:

Traçagem: A traçagem implica retrazar em papel o que foi animado digitalmente. Nesta atividade, através do software *ClipStudio* e de uma *pegbar*, passa-se do digital para o papel. Assim, para não danificar o trabalho da equipa de animação, é imprescindível um grande controlo da mão e um traço rigoroso. Aquando do uso de movimento de câmara numa cena, é necessário traçar todo o cenário, objeto/s e personagem/s.

Pintura: Pintura final dos *frames*. Para que não haja equívocos e para que o filme se mantenha coerente, nesta tarefa há sempre um exemplo do plano a pintar, previamente feito pela realizadora, que temos que seguir. Nele, teremos o tom de cinza correto para cada sombra, as zonas que serão preenchidas totalmente a tinta-da-china, bem como os elementos a cor pintados com *ecoline*.

Fotografia: Após a conclusão da pintura, segue-se a fotografia. Nesta fase, será seguida uma lista de instruções para documentar cada *frame*: a limpeza do vidro para que não haja dedadas; o ligar da mesa de luz na intensidade correta; os passos para trabalhar no *DragonFrame* e guardar nas pastas corretas; e, por último, libertar espaço desse computador para que não fique sobrecarregado.

Compositing: Esta tarefa não deve ser encarada como uma tarefa original da equipa de pintura. Uma vez que a documentação dos *frames* fica concluída, chega o momento do *compositing*. Esta tarefa consiste na utilização do programa *AfterEffects* para que, através dele, seja feita a montagem de todos os planos previamente pintados e fotografados.

Auxílio de organização: furar folhas, organizar e guardar os planos de *frames* pintados à mão.

Durante a permanência no estúdio, é comum ser criado um diário de bordo para guardar as experiências do estúdio, relativas às tarefas, aos desafios e às estratégias empregues para a sua solução.

4.2. Integração na equipa de trabalho e funções específicas assumidas

O meu primeiro contacto físico com o estúdio BAP aconteceu em agosto. Nesta breve reunião, conheci as instalações e os membros da equipa. Em especial, Alexandra Ramires, pessoa com quem contactara para falar sobre o possível estágio no estúdio, e Marta Andrade, realizadora da curta-metragem “Cão sozinho”, filme em que iria trabalhar quando começasse o estágio em setembro.

Neste primeiro encontro com a realizadora, fiquei a conhecer a história por detrás da curta e vi, pela primeira vez, o *animatic*, já com a animação completa, mas sem cor e sem som. A cor já estava a ser trabalhada por duas estagiárias com quem iria partilhar trabalho, Milly e Florence.

No primeiro dia oficial no estúdio, rapidamente percebi que a equipa de pintura tinha aumentado substancialmente: em vez de sermos três a pintar, éramos sete, provenientes de vários cantos do mundo: eu, o Ethan (Estados Unidos), a Anita (Itália), o Luca (Hungria), Florence (Bélgica) e a Milly (Austrália). Na verdade, o que já seria uma troca de conhecimentos significativa, tornou-se numa experiência ainda mais enriquecedora. Eu, todos os estagiários, a Marta e a Inês Munhoz (responsável pelo *compositing* da curta) tivemos uma reunião com o objetivo de fazer o ponto de situação para os que já lá trabalhavam e para eu ficar a conhecer a grelha do *Excel* com a distribuição dos planos e o que já estava concluído (assinalado a verde, na altura ainda muito pouco) e o que ainda faltava (assinalado a vermelho). Nesse momento, aprendi os passos necessários para fotografar os planos concluídos, desde limpar o vidro, ligar o computador e abrir o software do *DragonFrame*, a guardar na pasta correta e eliminar do computador os ficheiros em uso por falta de espaço.

Depois de conhecer toda a equipa, instalei a minha secretária. Pela troca constante entre etapas, projetos e pessoas a trabalhar neles, as secretárias são improvisadas em cavaletes e tampos, para que seja mais fácil lidar com as constantes trocas entre projetos. Na minha secretária, foi colocado um computador fixo e criado um *email* para que tivesse acesso ao *synology*.⁶ Foi colocado o ecrã do computador, virado ao contrário, que juntamente com a *pegbar* serviria como mesa de luz para fazer a transição de digital para analógico. Por último, foram-me entregues os materiais de pintura: pincéis, canetas pretas, grafite, lápis de cor vermelho, *ecoline* vermelho, tinta-da-china. Para me ambientar ao suporte e ao material, passei essa tarde a fazer testes de pintura em alguns *frames* de um plano.

⁶ A *synology* é uma pasta *online* a que todos têm acesso e onde são depositados todos os ficheiros de animação necessários para fazer a pintura.

4.3. Adaptação

O primeiro desafio tornou-se evidente logo no primeiro momento da pintura com o processo de *tracing*, ou seja, contornar o desenho digital, numa folha de papel, presa à *pegbar*. Para um bom *tracing* e de modo a não deturpar todo o trabalho da equipa de animação, é preciso uma mão firme e controlada, e a minha não era. Por isso, foram necessários vários testes e várias folhas para melhorar este aspeto. As folhas novas estão numa caixa ao alcance de todos, e as furadas no centro da mesa partilhada. Estes furos têm a mesma distância das barras da *pegbar*, e servem para que a folha, uma vez que se comece a trabalhar, não fuja ou saia do sítio, garantindo o rigor na passagem de digital para analógico. Quando não há folhas furadas, pega-se em novas, e descendo ao piso inferior, encontra-se um furador.

Nesta etapa inicial, cedo verifiquei que o plano onde estava a testar a pintura era mesmo o ponto de partida da minha pintura dos planos, tendo constatado também que, de modo a manter o ritmo de trabalho e a coesão, faria os restantes planos que lhe fossem parecidos. O segundo dia e os dias restantes foram inteiramente dedicados à pintura oficial da curta.

Também aprendi logo na primeira semana a realizar a documentação dos planos pintados concluídos. Esta realizava-se na zona de fotografia, uma sala escura improvisada, composta por um computador, uma mesa com uma mesa de luz, um tripé e uma câmara e uma cadeira.

A primeira etapa passava por ligar o computador e verificar e limpar caso houvesse alguma sujidade no vidro, colocado em cima da mesa de luz para tornar planas as folhas onduladas pelo uso da água. Num segundo momento, abrir o software *DragonFrame* e criar um novo *take*. A partir daí, era necessário criar um novo *take* sempre que se começasse a fotografar outro plano ou se um plano fosse composto por várias *layers*.

Quando terminada a documentação de cada plano, devia copiar apenas os ficheiros *.cr.2* e colocá-los na *Synology Drive*, na pasta a eles correspondente.

O último passo era verificar que os ficheiros colocados na *Synology Drive* ficavam online e apagar os ficheiros do armazenamento do computador, libertando assim espaço para a utilização seguinte.

4.4. Revisão e planificação

De modo a garantir a coerência estética do filme, um *frame* de todos os planos é sempre pintado pela Marta. Desta forma, a margem para variações é mais pequena. Ainda assim, ficou estabelecido que, após a conclusão do primeiro *frame* do plano a desenvolver, deveríamos confirmar com a realizadora para esta dar o seu *OK* para continuarmos. Além disso, houve sempre uma coordenação constante com a Inês Munhoz, responsável da fase de pós-produção (*compositing*), para perceber se certos erros de pintura poderiam ou não ser corrigidos na pós-produção. A resposta foi quase sempre positiva; no entanto, de modo a não sobrecarregar a equipa da pós-produção, algumas partes de planos foram mesmo repetidas.

No início de cada mês, foi feita uma planificação que dividia os planos por número de *frames* e dificuldade de execução. Esta estratégia revelou-se útil, porque me permitia escolher o trabalho a realizar. Por exemplo, mantive-me mais motivada, começando pelos planos mais longos, ou demorados, para no final do mês, estar a concluir os planos mais pequenos. Como nos dois meses anteriores da minha entrada no estúdio houve um atraso de cerca de 400 desenhos em relação à expectativa inicialmente delineada, a estratégia adotada foi a de tratar de todos os planos “fáceis” - pequenos relativamente ao número, ou com poucos elementos, de execução simples - para tentar compensar a falta. Como entrei na segunda metade do mês de setembro, e por ainda me estar a adaptar, o número de planos que me foi entregue foi significativamente menor.

Nos meses seguintes, não houve uma definição tão rígida de um plano a distribuir, ora porque estavam a ser feitas correções na parte da animação, ora porque o animatic ainda estava a ser revisto.

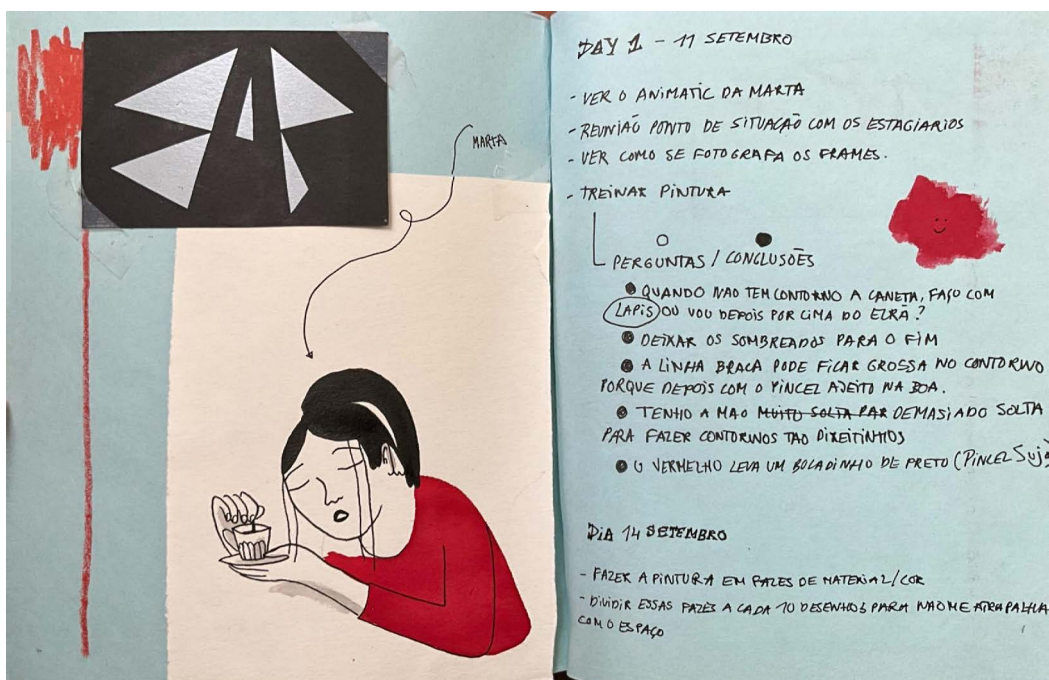


Fig. 15: Fotografias do diário de bordo com questões, reflexões sobre o método e distribuição dos planos.

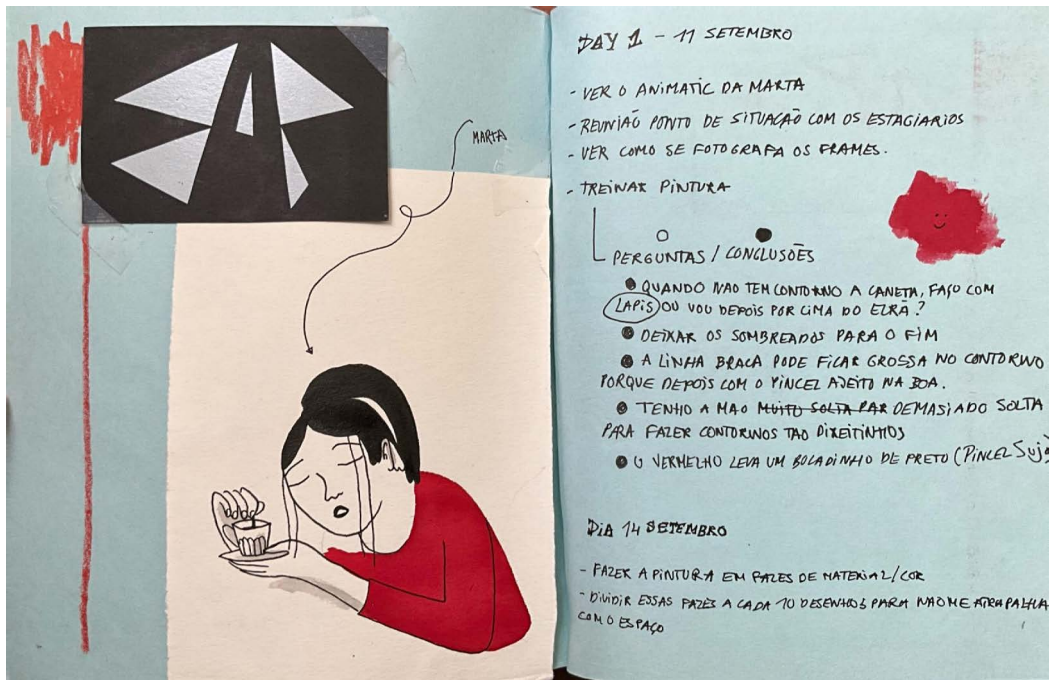


Fig. 16: Fotografias do diário de bordo com questões, reflexões sobre o método e distribuição dos planos.

4.5. Método de trabalho

Durante as primeiras semanas do estágio, um dos meus principais focos foi encontrar o meu método de trabalho. Esse método atendia ao critério da rapidez, da execução, compassos de espera entre materiais e ao meu estado anímico. Surgiram imediatamente várias questões. Por exemplo, no corpo das personagens que não tinham contorno a caneta preta, deveria optar por deixar em branco e depois regressar ao ficheiro no computador para fazer a mancha ou passo leve com grafite, para não ter de voltar a prender a folha no ecrã? Deveria deixar os sombreados para o fim? Ou quanto preto leva o vermelho para ficar com o tom certo?

Primeiramente, experimentei o método de completar um *frame* antes de passar ao próximo, mas rapidamente percebi que não era o ideal. A troca constante de técnica e material não tornava o trabalho fluido, e pintar em cima do ecrã não me permitia ajustar a folha conforme o gesto da mão.

Assim, para economizar tempo, decidi dividir a pintura em fases de material e cor, isto é, primeiro contornar todos os *frames* do plano, e dar as sombras a cinza para não ter de voltar a pousá-la no ecrã, e depois, com a folha em cima da mesa, pintar o *ecoline* vermelho, a tinta-da-china, e os detalhes a lápis de cor/amarelo. Como as personagens da Marta e do avô não têm contorno na roupa, o *tracing* nessas partes era feito com lápis vermelho e azul, respetivamente. Este método apenas foi possível porque coloquei o computador no extremo direito da secretária para poder ter espaço de trabalho e de secagem de desenhos.

Por falta de espaço para pôr as folhas a secar, mantive este método, mas dividido, isto é, a cada 15/20 *frames* que fazia o contorno, concluía a sua pintura.



Fig. 17: Fotografia da mesa de luz construída a partir de um antigo monitor de computador e organização de secretária.

Como nos primeiros planos que pintei (C03-P9.1, C03-P9.2 e C03-P9.3) ainda não estava totalmente familiarizada com a estética e os pormenores do filme, após a revisão tive de corrigir alguns elementos. Por exemplo, a pupila preta dos olhos com falhas de caneta, a risca branca entre as pernas da personagem grossa de mais, e a sombra da personagem estar clara de mais. Em relação às sombras claras, foi preciso ter uma atenção especial, pois, apesar de a olho nu parecerem bem, no momento de as documentar, por o desenho estar sob uma mesa de luz, desapareciam.

O seguinte plano, C05_05, foi complicado e confuso. O ficheiro no *typaint* não tinha camadas, pelo que era como se todos os elementos fossem transparentes, ocorrendo várias sobreposições. Neste caso, eram as mãos de duas personagens, o avô a segurar nas mãos da Marta - ou seja, na mão que ficaria no topo viam-se os contornos das outras. Este erro no ficheiro fez com que a conclusão deste plano fosse muito mais demorada e difícil. Por este e outros erros, como *frames* desnecessários no ficheiro que poderiam ser *boils* ou *loops*, todos os ficheiros passaram a ser revistos e corrigidos pela realizadora antes de serem distribuídos os planos.

Aceitei o desafio de pintar o primeiro movimento de câmara (C03_P4.3) com apenas 36 *frames*. Um plano com movimento de câmara implica traçar e pintar todos os elementos que aparecem na mesma camada/folha. Este plano tinha duas personagens, a Marta e o pai, bem como o fundo com uma cadeira, plantas e corrimão, e ainda uma sombra que cobria quase todas as superfícies. Neste plano, foi introduzido um novo material: um pincel chinês que, por ter uma forte absorção de água, permitia pintar a grande superfície de sombra de forma mais homogênea ou, dito de outra forma, com muito menos textura do que

os pincéis em uso. No entanto, devido aos vários elementos, o plano foi mais demorado do que o plano C03_P02, plano que realizei em três dias e que continha 72 *frames*.

4.6. Estímulos

A partir da sexta semana de estágio, o trabalho repetitivo começou a fazer sentir-se na minha motivação. Até então, como estava a experienciar vivências novas, o trabalho era mais estimulante. Agora que os planos mais pequenos já estavam concluídos, e já começava a habituar-me ao espaço, às pessoas e ao trabalho, senti-me um pouco desmotivada. Neste momento, pelo término de um outro estágio e a consequente secretária livre, mudei de espaço de trabalho. Esta mudança foi boa para fomentar os estímulos e numa lógica de *team building*, visto que agora estava inserida no local destinado à pintura junto das pessoas que também o estavam a fazer e não deslocada numa secretária improvisada como até então.

Feita a transferência de computador e materiais, tive de me adaptar ao facto do computador estar do lado esquerdo e o espaço de secagem do lado direito. Apesar de ser uma pequena alteração ao nível de postura e gestualidade da mão, esta teve algum impacto no ritmo de trabalho. Prosseguindo com a pintura, o plano C04_34.1 foi o plano com elementos de todo o estágio. É composto por 39 *frames* de muitas folhas de plantas que se transformam em pássaros. Foi necessário ter à mão vários tons de cinza pois cada folha tinha o seu.



Fig.18 :Fotografia da disposição das folhas para a secagem do *ecoline* vermelho.

A partir deste momento, as tampas de garrafa que estava a usar para misturar os diferentes tons, já não serviam o seu propósito. A tinta secava de um dia para o outro e acabava por perder muito tempo a tentar recriar cada tom. Por isso, optei por quatro boiões de vidro de iogurte, que permitiram usar os mesmos tons de cinza durante semanas.

Comecei o mês de novembro ainda com muitos planos previstos para outubro, e dezembro com o plano mais comprido que fiz até então C03_P41_A, com 147 *frames*. Apesar do número de *frames*, como era só a personagem da Marta, de costas, o ritmo de trabalho foi rápido.

No C04_P35, surgia a personagem da Marta em pequena escala e o cão. Esta foi a primeira oportunidade que tive para pintar a personagem do cão que envolvia bastantes linhas a caneta para o pelo, nuances de cinza para o pelo, lápis vermelho para as feridas e *ecoline* amarelo para os dentes. Para traçar personagens em pequena escala, é necessário usar uma caneta 01 pois, sem ela, torna-se difícil fazer os detalhes, especialmente a cara.

Isto tornou-se ainda mais evidente no plano C03_P24, planos com muitas personagens em pequena escala, o pai, o avô e as tias. À exceção do avô, as roupas das personagens são pintadas a preto a tinta-da-china, para posteriormente, na pós-produção serem acrescentadas as linhas na camisola do pai e bolas na das tias. O serem pintas em preto, a tinta-da-china, implicava deixar uma linha branca (fina) para dar a entender os volumes do corpo, por exemplo, linha branca entre pernas que estejam juntas ou linha branca nos braços que estejam à frente do corpo. Não esquecendo a escala, é necessário dar uma atenção especial às personagens das tias que, para além de terem essa característica da linha branca, uma possui colar, brincos e sombra nos olhos, e a outra tem o cabelo feito com caneta e pinceladas finas de cinza, tornando a sua pintura cansativa.

4.7. C04_P29

Em janeiro iniciei o plano mais longo do filme, o C04_P29, com 500 *frames*. Como é um plano muito longo, foi decidido que uma parte seria feita em digital e, por isso, foram necessários testes para garantir que a fusão do analógico com o digital funcionaria, antes de pintar todo o plano em vão, ou de serem necessárias demasiadas mudanças na pós-produção. Posto isto, este plano foi feito em conjunto com a estagiária Milly. Esta fez as secções para realizar os testes e a mim coube-me fazer os restantes 251 *frames*.

Por ser um plano partilhado e de modo a manter a coerência do filme, surgiram várias preocupações em relação ao facto da minha mancha e linha serem semelhantes à da pessoa que trabalhou antes em determinado *frame*. Os elementos que nele surgiam eram a personagem da Marta em pequena-escala, um movimento de câmara com essa personagem e uma paisagem campestre com algumas casas e vários

ções a correr. A coerência deste último *frame* foi o processo que mais me preocupou ao longo do estágio.

Devido à sua dimensão, pensei num método para economizar tempo e para facilitar o meu ritmo de trabalho. Assim, começava cada *frame* pela sua parte mais difícil, fazer o *tracing* e pintar sombras, o que me permitia não voltar a pousar a folha em cima do ecrã. De seguida, a tinta-da-china, primeiro o cabelo, mais recortado e com mais detalhe, e depois as pernas e botas. Colocava cada desenho no lado direito da secretária, sobreposto ao anterior, sem que as partes húmidas se tocassem, para poder ter mais espaço, mas, ao mesmo tempo, para secarem novamente, sem borrar. Por último, sem tirar estas folhas do sítio, pois ficavam a secar, pintar o vermelho que, pela aquosidade da tinta e a forma do corpo, não precisa de tanto controlo. Depois desta personagem, executar o mesmo método para os outros elementos.

Terminado o C4_P29, avancei com o C4_P29_EXTRA, que implicava a pintura duma animação de lágrimas a caírem. Este plano foi muito estimulante pois, para além da pintura ser apenas com pincel - técnica que me é mais fácil e prazerosa -, permitiu-me também desenvolver um pouco de criatividade nos seus brilhos.

Proseguí para a pintura de outros planos e organizei-os para deixar para o fim o plano mais curto, com 12 *frames*. Quando chegou a hora de o fazer, o ficheiro não estava pronto e foi-me atribuído o único plano que faltava atribuir, com as tias e o pai, composto por 89 *frames*.



Fig. 19 : Fotografia do C4_P29 concluído na caixa para ser fotografado e todos os planos já documentados arrumados

4.8. Término da pintura

Com a pintura a chegar a um término, começou-se a discutir qual seria o próximo passo para mim. Continuando a acompanhar o filme, a próxima etapa seria passar para a pós-produção, mais especificamente a fazer máscaras, um método básico e mecânico, mas indispensável. Estas “máscaras” são uma pintura geral digital, como uma forma de seleção automática da área da personagem/objeto/ elemento. As máscaras permitem separar este objeto selecionado do resto da folha, para poder não só editá-lo, mas movê-lo para fazer o *compositing*. Nesta nova fase, iria mascarar um plano da relva, uma espécie de animação direta, o que me deixou muito entusiasmada, pois poderia, além de pintar, aprender novas habilidades. Passada a parte das máscaras, iria ajudar no *compositing*, algo incrível visto que aprenderia novas competências e a mexer em softwares que seriam extremamente úteis num futuro profissional.

Porém, descobriram-se novos planos e *boils* que ainda eram preciso pintar. Conforme o *compositing* ia avançando, foi determinado que, para alguns elementos dos fundos, os mais relevantes ou os que estivessem mais próximos fossem feitos também em *boils*.

Assim, para além de serem feitos *boils* para as personagens, estes começaram a ser feitos também para os cenários, ou algumas partes dele, de modo que a realizadora pintava um *frame* e, através da mesa de luz, eram feitos os outros cinco.



Fig. 20: Fotografia de *boil* a ser realizado.

4.9. Reflexão sobre tarefas realizadas

Durante estes seis meses no BAP, pude adquirir e aprofundar uma enorme variedade de aprendizagens, tanto no âmbito técnico quanto teórico e colaborativo. As tarefas realizadas neste estágio possibilitaram um entendimento prático dos processos de produção, ao mesmo tempo que fortaleceram as minhas competências interpessoais.

A rotina diária, que envolvia a pintura manual de *frames*, contribuiu para o aprimoramento das habilidades técnicas. Além disso, ao desafiar a minha capacidade de manter o foco e o compromisso ao longo do tempo, esta tarefa mecânica e repetitiva relevou-se um teste de paciência e dedicação. A necessidade de manter a precisão e a coerência estética aguçou a minha atenção aos detalhes e realçou a minha resiliência e determinação, características essenciais para a prática artística e profissional em qualquer área.

Por outro lado, o trabalho em equipa e colaborativo realçou o valor de competências interpessoais e da comunicação eficaz. A compreensão da dinâmica de equipa foi possibilitada pela interação assídua com os elementos do estúdio, desde os produtores, à realizadora, aos estagiários. Além disso, enquanto o *feedback* construtivo e a abertura à crítica foram fundamentais para a minha evolução, a colaboração criativa e a divisão de tarefas revelaram-se indispensáveis para a realização eficiente do projeto.

Desta forma, esta experiência apresentou-se como uma oportunidade de consolidar não só as bases preexistentes, evidenciando a importância da integração entre teoria e prática e a constante busca por inovação e excelência no campo da animação, e também abriu novas perspetivas para a prática artística.

Ao refletir sobre estas aprendizagens, comprovei o quão relevante foi um estágio como componente essencial na minha formação enquanto profissional competente e criativa na área de animação.

4.10. Extensão pessoal do estágio: curta-metragem

Durante os seis meses em que estive a pintar, comecei a reparar nas folhas onde se limpava o excesso de tinta dos pincéis. Nelas apareciam manchas sucessivas e descontroladas, desde o tom mais claro de cinza até ao preto mais escuro, consequência das incessantes pinceladas sobrepostas.

Considerando que a minha experiência de estágio na fase de pintura contribuiu para a estética do filme e para incorporar uma dimensão sensorial, imprimindo a minha sensibilidade tátil e expressão artística próprias, enriquecendo a experiência visual tátil do espetador, rapidamente identifiquei o potencial destas manchas como elemento central de uma narrativa visual e tátil. Assim, iniciei a recolha destas folhas – não apenas as minhas, mas também as de quem estava a pintar e que nelas apenas via uma eventual troca para uma nova. Este arquivo rapidamente se tornou num trabalho conjunto, com membros da equipa a recolherem e a guardarem as suas folhas.

Segundo Dicker (2018), um trabalho experimental deve submeter algo a um teste. Desta forma, e tendo como referência o trabalho de Norman McLaren e Jodie Mack, o trabalho que me propus desenvolver a partir destas folhas foi uma curta-metragem, que aborda o tema de visual *haptic* e pretendia descobrir se estas manchas são capazes de evocar e tomar conta de uma narrativa não linear, em que as suas texturas são simultaneamente percorridas pelo som.

Em primeiro lugar, contactei uma pessoa que iria tratar do som. A pessoa escolhida foi o Sérgio Alves (Alcrud3), um músico, *Dj* e sonoplasta sediado em Braga. Membro de vários coletivos artísticos, Sérgio procura encontrar constantemente a sua musicalidade, explorando os mais variados estilos musicais sem qualquer compromisso entre eles.

Ao apresentar a ideia ao Sérgio e dialogar com ele sobre a mesma, mostrei-lhe o trabalho de McLaren, Svankmajer e Mack, para que pudesse compreender a relação entre o som e imagem que eu procurava. Depois de expor a ideia para a minha curta, a sua primeira sugestão, foi a de começar a criar um banco de sons, com folhas a serem cortadas, rasgadas e roçadas por pincéis a serem limpos nelas, e, posteriormente, explorar a sua fobia ao barulho de marcadores a riscar papel e unhas a roçarem em papel com muito relevo. A partir desse momento, ficou acordado que o nosso trabalho em conjunto fosse uma espécie de diálogo entre as minhas imagens e o seu som.

O segundo passo foi a documentação. A ideia inicial foi documentar os desenhos numa mesa de luz que tenho em casa. Desta forma, poderia tirar proveito das texturas das manchas e do próprio papel. No entanto, pelo mau estado da mesa de luz, as fotos não ficaram com a qualidade que desejava. Foi então que regresssei ao estúdio para fotografar as minhas manchas da mesma forma que foram documentados os desenhos para o “Cão Sozinho”.



Fig. 21: Documentação através de mesa de luz e câmara das folhas.



Fig. 22: Documentação através de mesa de luz e câmara das folhas.



Fig. 23: Documentação através de mesa de luz e câmara das folhas.

Num primeiro momento deste processo criativo, agrupei manchas parecidas em forma de gradiente e tingi-as digitalmente de azul no software *Procreate*. De seguida, passei o projeto para o Adobe Premiere Pro, software de escolha para montar o vídeo, e comecei a brincar com a escala e *timing* das fotos.⁷ Entre fotos estavam *frames* vazios. No entanto, estas pausas, em vez de criarem ritmo, acabavam por quebravam-no, rompendo o efeito de hipnose e imersão que procurava. Rapidamente me apercebi também que o azul ofuscava as texturas reais, e regresssei às fotos originais. Além do mais, considerei relevante trocar

⁷ Brincar neste sentido implica ideia inconsciente de desafiar os nossos limites e os limites do nosso conhecimento.

o formato de vídeo de 1920x1080, para um formato parecido com o tamanho das folhas de papel, 4445 x 2881px.

Pela dificuldade em trabalhar com ritmos no Adobe Premiere, a manipulação destas manchas (algo que inicialmente me pareceu cheio de potencial) transformou-se numa tarefa complexa. Foi então que optei por mudar de software para o *Adobe AfterEffects*. Esta mudança mostrou-se de imediato muito produtiva. Em pouco tempo, obtive alguns resultados satisfatórios, nomeadamente a alteração da opacidade de algumas imagens que criou o efeito de papel vegetal, alusivo à mesa de luz onde fiz a traçagem dos desenhos, bem como, evidentemente, a facilidade em alterar os ritmos das imagens.

Considerando que nesta experiência prática fiz tenção de evocar a tutilidade visual e as diversas aprendizagens que adquiri sobre curtas-metragens - em particular, a do “Cão sozinho” -, o efeito de desfoque pareceu-me relevante. Na exploração da escala das imagens, ao ampliá-las exageradamente, algumas sequências de manchas tornaram-se desfocadas. Como no “Cão sozinho”, isto permite que a atenção do espetador, neste caso bombardeada por estas imagens, se concentre em partes específicas do ecrã, possibilitando, simultaneamente, um leve descanso ao olhar do espetador.

Assim, nesta experiência, aludindo aos conceitos de *loop* e repetição, na primeira parte são expostas algumas imagens, como um catálogo, num ritmo lento, e de seguida, este vai crescendo à medida que vão sendo introduzidas novas imagens com transparências para, num terceiro momento, se instalar o caos, num ritmo pulsante e frenético.

Neste último momento, recorri ao efeito de *flicker*, que envolve a rápida alternância entre *frames*, gerando um padrão visual dinâmico. Através da repetição e variação dos padrões de *flicker*, consegui manipular a perceção do tempo com o intuito de imergir o espectador num ambiente sensorialmente intenso. Os filmes que seguem esse estilo tendem a ser visualmente exigentes e com ritmo acelerado, transmitindo uma sensação de intensidade, muitas vezes com uma austeridade que alguns podem considerar agressiva (Dicker, 2018, p. 62).

Desta forma, através de tentativa/erro, um método assente numa abordagem descomprometida do erro, estas imagens não só foram encontrando o seu lugar, como também, ao trabalhar com ferramentas digitais, foi possível controlar a sua frequência e intensidade, proporcionando diferentes ritmos e combinações visuais.⁸

8 Esta curta-metragem pode ser consultada neste link: <https://youtu.be/Nn59gplsW2o>. Durante a sua visualização aconselha-se o uso de auscultadores para uma experiência imersiva.

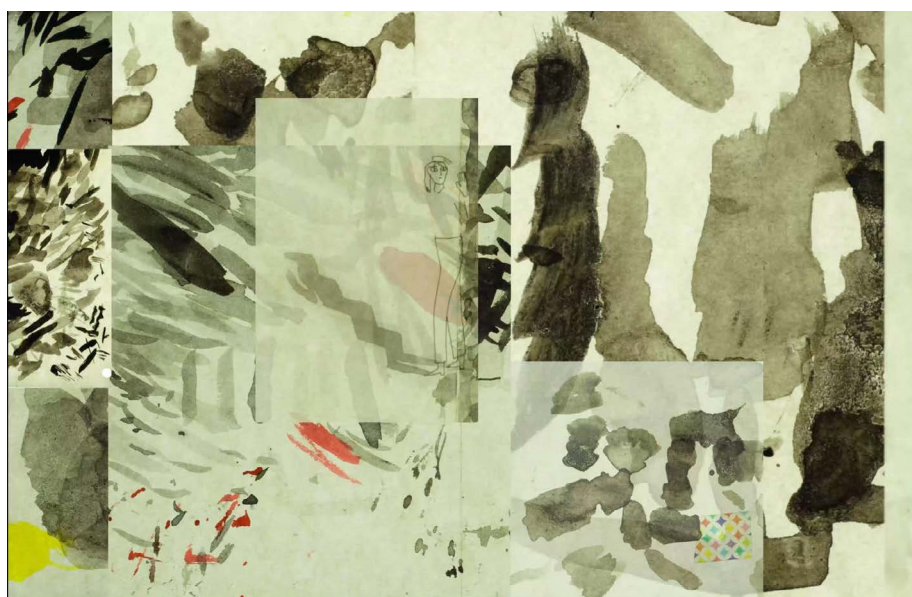


Fig. 24, 25, 26: Screenshots da curta desenvolvida.

5. Considerações finais

Estes seis meses no BAP permitiram-me atingir o objetivo inicial de contactar diretamente com um estúdio de animação portuguesa e os seus profissionais numa experiência de total imersão e integração.

Por um lado, a equipa de pintura que tive a oportunidade de conhecer, ao ser tão diversificada, superou todas as minhas expectativas, com uma troca imensa de conhecimentos profissionais e culturais. Por outro lado, poder conhecer os autores do estúdio e poder questioná-los sem barreiras sobre o seu processo de criação, revelou-se naturalmente como uma experiência bastante positiva.

Relativamente ao estágio, apesar da integração ter sido a ideal, considero que, infelizmente, não tive a oportunidade de expandir as minhas habilidades tanto quanto desejava. Aquando da minha chegada ao estúdio, compreendi a estrutura organizativa e percebi que as suas necessidades eram, especificamente, a pintura do filme “Cão sozinho”. No entanto, gostaria de ter podido experimentar outras etapas da produção, talvez noutros projetos em desenvolvimento no estúdio, que me possibilitassem um trabalho mais criativo e menos repetitivo e mecânico como foi a pintura do filme. Sendo formada em Artes Plásticas com especialização em Pintura, é um método em que já tenho experiência e me sinto muito confortável. Neste estágio e no projeto em que estive envolvida, a minha formação foi, sem dúvida, uma mais-valia.

Não obstante ter já desenvolvido outros trabalhos, este foi o primeiro na área a responder à linguagem visual de outra pessoa. Inicialmente, senti que tinha uma barreira de ego, que não queria responder à vontade de terceiros, mas foi rapidamente quebrada pela incrível comunicação entre a equipa e pela minha crescente vontade de querer que o meu trabalho correspondesse às expectativas. Ter a consciência de que este produto não era meu nem apenas da realizadora, mas de todas as mãos que passaram pelo projeto, bem como a consciência de que cada desenho pintado por mim seria uma impressão da minha gestualidade... Tudo me motivou sempre e cada vez mais em cada dia que passou.

Este estágio permitiu-me realizar uma investigação no campo da animação generalizada e da animação experimental em particular. Permitiu também que, a partir dela, realizasse um trabalho prático, sobre taticidade visual. Nele, pude testar os seus princípios, tais como enquadramentos e a aproximações de algo texturado - neste caso, o papel e manchas de tinta -, num processo muito livre. Além deste entendimento teórico, pude dedicar-me à aprendizagem de pós-produção, especificamente, a aquisição de conhecimentos no programa *AfterEffects*, que me permitiu a experimentação de novos ritmos, cruciais para a curta-metragem em questão. Ainda, através do trabalho prático, pude compreender outro tipo de taticidade, a sonora.

Deste modo, considero que o estágio cumpriu os objetivos propostos e foi uma etapa muito importante na consecução da minha formação enquanto mestrande de Som e Imagem na especialização de Animação.

Bibliografia

Andrade, M. (2024, março 13).Entrevista pessoal.

BAP Animation Studio (s.d.). ABOUT. Acesso a 04.07.2024 em: <https://bapstudio.com/about/>

Brown, C. (2007). Flowerpot men: The haptic image in Brian Cosgrove and Richard Hall's animations. *Animation Studies Online Journal* 2: 2007: 64-74.

Candeias, P. (2022) 'Quase me lembro', O primeiro Filme de Dimitri Mihajlovic e Miguel Lima, Está a ser produzido no Porto, Filmaporto. Acesso a 04.07.2024 em: <https://www.filmaporto.pt/quase-me-lembro-o-primeiro-filme-de-dimitri-mihajlovic-e-miguel-lima-esta-a-ser-produzido-no-porto/>

Dicker, B. (2018) 'Twenty-first century flicker: Jodie Mack, Benedict Drew and Sebastian Buerkner', *Experimental and Expanded Animation*, 61-78. Acesso a 04.07.2024 em: doi:10.1007/978-3-319-73873-4_4.

DN / Lusa (2024, junho 16). "Filme 'Percebes' de Laura Gonçalves e Alexandra Ramires premiado em Annecy. Acesso a 04.07.2024 em: <https://www.dn.pt/5716055071/filme-percebes-de-laura-goncalves-e-alexandra-ramires-premiado-em-annecy/>

Galrito, Fernando (2010) História da animação portuguesa. A alma portuguesa. Catálogo MONSTRA. Acesso a 04.07.2024 em: <https://monstrafestival.com/wp-content/uploads/2023/06/Monstra-2010.pdf>.

Graça, M. (2003) 'About animated sound: Norman McLaren's experiences with synthetic sound ', SEMINÁRIO DE MÚSICA NO CINEMA - ENCONTROS DE CINEMA, Cineclube de Faro

Knowles, K. (2020) 'Experimental film and photochemical practices', *Experimental Film and Artists' Moving Image*. Acesso a 04.07.2024 em: doi:10.1007/978-3-030-44309-2.

ICA Instituto do Cinema e do Audiovisual. (s.d.). Acesso a 04.07.2024 em: <https://ica-ip.pt/pt/o-ica/quemsomos/apresentacao/>

Marks, L. U. (2000). The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses

Noheden, K. (2013). The imagination of touch: Surrealist tactility in the films of Jan Švankmajer. *Journal of Aesthetics & Culture*, 5:1, 21111, DOI: 10.3402/jac.v5i0.21111.

Rucsanda, M. and Rucsanda, A.I. (2023) *Interdisciplinary Aspects of Synaesthesia Vol 16*. 1st edn. *Bulletin of the Transilvania University of Braşov Series VIII Performing Arts*. Acesso a 04.07.2024 em: DOI: 10.31926/but.pa.2023.16.65.1.7.

Tarnay, L. (2015) ON THE PHILOSOPHICAL BACKGROUND OF HAPTIC VISUALITY , pp. 1–18.

Silva, A. (2022) *O Cinema de Animação Português de Autor: Uma Proposta de Estudo e de Valorização*. Universidade do Porto. Acesso a 04.07.2024 em: <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/142906/2/572783.pdf>

Scrum.org. (2020). What is Scrum? Acesso a 04.07.2024 em: <https://www.scrum.org/about>

Filmografia

Mihajlovic, D., & Lima, M. (2023). *Quase me lembro* [Curta-metragem]. BAP Animation Studios.

Rocha, V. H. (2017). *Das gavetas nascem sons* [Curta-metragem]. BAP Animation Studios.

Devaux, C. (2015). *Sunday lunch* [Curta-metragem]. <https://www.shortoftheweek.com/2021/03/10/le-repas-dominical-sunday-lunch/>







Švankmajer, J. (1992). *Lunch* [Curta-metragem]. <https://www.youtube.com/watch?v=0yM3uxZjdfo>

McLaren, N. (1940). *Dots* [Curta-metragem]. <https://www.youtube.com/watch?v=E3-vsKwQ0Cg>

Mack, J. (2013). *Blanket statement #2: All or nothing* [Curta-metragem]. <https://jodiemack.com/blanket-statement-2-all-or-nothing>

Anexo A

Lista de planos de “Cão Sozinho” em que trabalhei

| Imagem do plano | Nome do plano | Descrição do plano | Descrição das tarefas realizadas |
|---|-------------------------|---|--|
|  | C02_P02_A | Roupa no estendal a esvoaçar e relva a mexer | -Tracing -Pintura da cor correspondente de cada peça de roupa + sombras - Pintura da relva |
|  | ☐ C03_02_MAIN ANIMATION | Tia1+Tia2 coloca roupa a secar, enquanto sombra de avião passa por elas | -Tracing -Pintura das personagens - Pintura dos detalhes (com lápis vermelho e tom de cinza para as bochechas, amarelo para colar e brincos) - Pintura da roupa do estendal |
|  | C03_P4.1_A | Marta sobe escadas enquanto os familiares falam para ela | -Tracing - Pintura das personagens + sombras |
|  | C03_P04.2 | Movimento de câmara, Marta sobe as escadas e passa pelo Pai | -Tracing - Pintura das personagens - Pintura do cenário (plantas, corrimão e sombra) |
|  | C03_P4.1_A | Marta sobe escadas | -Tracing - Pintura das personagens+ sombra -Pintar fundo |
|  | C03_P4.1_B_CHARACTERERS | Tia 1 olha para Avô | -Tracing - Pintura das personagens + detalhes da cara + sombras |



C03_P4.1_B_
MARTA

Marta inclina-se para ver
melhor o Avô

-Tracing
- Pintura da personagem +
sombra



C03_P08.1_
GRANDPA

Boil da cara do avô

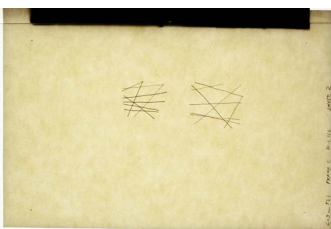
-Tracing
- Pintura da personagem



C03_P08.1_
REFLECTION

Boil do reflexo da Marta nos
óculos do Avô

-Tracing
- Pintura da personagem



C03_P08.1_
SCRATCHES

Boil de riscos nos óculos do
Avô

-Tracing



C03_P08.2_
REFLECTION

Reflexo da Marta a falar para
o Avô

-Tracing
- Pintura da personagem



C03_P08.2_
SHADOW

Sombra da mão da Marta a
aceno em frente ao avô







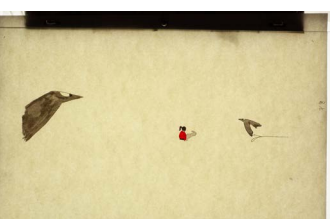
-Pintura da sombra



C03_P08.3

Avô reage ao aceno de Marta

-Tracing
-Pintura da personagem

| | | | |
|---|-----------|---|--|
|  | C03_P09.2 | Boil de marta com a chávena pousada no pires | -Tracing -Pintura da personagem + sombra |
|  | C03_P09.3 | Boil de marta a beber da chávena | -Tracing -Pintura da personagem + sombra |
|  | C03_P09.3 | Mão da Marta a segurar na chávena enquanto a outra mexe a colher no chá | -Tracing -Pintura de sombras |
|  | C03_P11 | Boil de Marta com a chávena levantada do pires | -Tracing -Pintura de personagem + sombras |
|  | C03_P24 | Avô, Tias e Pai olham para a câmara | -Tracing -Pintura de personagens -Pintura de planta + sombra |
|  | C04_P04 | Marta caminha | -Tracing -Pintura de personagem |
|  | C04_P17 | Marta caminha à distância enquanto pássaros a observam | -Tracing -Pintura de personagem -Pintura de pássaros |

| | | | |
|---|------------------------|--|---|
|  | C04_P27.1 | Marta tapa os ouvidos do barulho dos pássaros | -Tracing -Pintura de personagem + sombra |
|  | C04_P27.2_EXTRA LOOP | Loop de Marta a tapar os ouvidos | -Tracing -Pintura de personagem |
|  | C04_P27.2_MARTA | Marta tapa ainda mais os ouvidos do barulho dos pássaros | -Tracing -Pintura de personagem |
|  | C04_P27.2_SHADOW | Sombra | -Pintura da sombra |
|  | C04_P29.2-23 | A relva transforma-se numa onda que leva a Marta | -Tracing -Pintura da personagem -Pintura da relva |
|  | C04_P29_EXTRA- | Marta olha para Cão | -Tracing -Pintura da personagem |
|  | C04_P29_MAIN ANIMATION | Marta passa a mão no pelo do cão | -Tracing -Pintura da personagem + olho do Cão |



C04_P29_MAIN
ANIMATION

Marta sente algo na relva

-Tracing
-Pintura da personagem + sombra



C04_P29_MAIN
ANIMATION

Cão corre com Marta às costas

-Tracing
-Pintura da personagem +
Cão



C04_P29_MAIN
ANIMATION

Marta agarra-se ao pelo do
Cão

-Tracing
-Pintura da personagem + pelo
do Cão



C04_P30

Movimento de câmara de
Marta a subir as escadas

-Tracing
-Pintura da personagem + cenário
+ sombras



C04_P31-7

Marta sobe as escadas

-Tracing
-Pintura da personagem + sombra



C04_P32.1_BIRDS

Pássaros fazem barulho

-Pintura dos Pássaros



C04_P32.1_MARTA

Marta para nas escadas
enquanto diminui de tamanho

-Tracing
-Pintura da personagem + sombra



C04_P32.2

Marta para nas escadas
enquanto pássaros a picam

-Tracing
-Pintura da personagem + sombra
-Pintura dos pássaros



C04_P34.1

Marta olha para os arbustos
e eles transformam-se em
pássaros

-Tracing
-Pintura da personagem + sombra
-Pintura das folhas (pássaros) +
sombras



C04_P35_BUSHES

Arbustos a mexes

-Tracing



C04_P35_MARTA

Marta tenta acabar de subir
as escadas enquanto pássaros
dificultam

- Tracing
-Pintura da personagem + sombra
-Pintura dos pássaros



C05_P03

Marta corta linha de costura
com os dentes

-Tracing
-Pintura do cabelo, olhos e lábios
+ sombra



C05_P05

Marta entrega a Avô a caixa
com as agulhas

-Tracing
-Pintura das personagens



C05_P05

Pernas de Marta a
descruzarem

-Pintura das pernas



C05_P05

Mãos de Avô pegam nas de
Marta

-*Tracing*
-Pintura das personagens