



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

## ”SADNESS COMES IN WAVES”

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

*Joana Leal*

Porto, Setembro de 2023



CATOLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

## ”SADNESS COMES IN WAVES”

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

Especialização em  
Animação

*Joana Leal*

Trabalho efetuado sob a orientação de

Sahra Kunz  
Jorge Ribeiro

Porto, Setembro de 2023

## **Dedicatória**

Às minhas amigas e ao meu irmão, por me fazerem acreditar que eu consigo fazer alcançar aquilo a que me propuser.

Aos meus pais, por me darem sempre a possibilidade de seguir os meus sonhos.

À minha avó que, mesmo nunca tendo percebido bem o que eu estudava, me fazia sentir que tudo o que eu faço é extraordinário.

## **Agradecimentos**

A todas as pessoas da UCP - Escola das Artes, que estiveram direta ou indiretamente envolvidas no trabalho realizado, contribuindo para o seu sucesso.

À professora Sahra Kunz pela sua disponibilidade para ajudar e pelas críticas construtivas que ajudaram este projeto a ser o que é.

Ao professor Jorge Ribeiro por todo o apoio, com o seu jeito descomplicado, pela sua paciência, sem nunca perder o sentido de humor e por toda a sua incondicional dedicação.

À Ema, à Rita e à Mariana que me acompanharam ao longo deste projeto e me ajudaram, cada uma ao seu jeito, a torná-lo um pouco melhor.

À minha família e às minhas amigas por terem lidado até ao fim com o meu desespero diário.

# Índice

Lista de Figuras .....	6
Glossário.....	7
Resumo .....	10
Abstract.....	11
1.    Introdução.....	12
1.1.    Objetivos e Motivação.....	12
1.2.    Sinopse/descrição do projeto final .....	14
1.2.1.Informações Gerais.....	14
1.2.2.Sinopse .....	15
1.2.3.Descrição de Personagens .....	15
1.3.    Equipa do projeto final (papel do autor na equipa).....	15
2.    Abordagem e tratamento .....	16
2.1.    Pesquisa e referências.....	16
2.2.    Tratamento Artístico/Técnico.....	20
2.3.    Metodologia.....	21
2.4.    Cronograma.....	22
3.    Historial da produção .....	24
3.1.    Pré-Produção .....	24
3.2.    Produção.....	32
3.3.    Pós-Produção.....	35
4.    Reflexão Crítica.....	37
4.1.    Comparação de resultados obtidos com objetivos propostos.....	37
4.2.    Reflexão sobre processo de aprendizagem.....	37
4.3.    Constrangimentos da produção (problemas encontrados, e sua resolução) .....	38
Referências e Bibliografia .....	39
APÊNDICE A - Poema Sadness Comes in Waves .....	41
APÊNDICE B - Storyboard.....	44

## Lista de Figuras

<b>Figura 1</b> - O Corcunda de Notre Dame (1996).....	12
<b>Figura 2</b> – Mulan (1998).....	13
<b>Figura 3</b> – O Planeta do Tesouro (2002) .....	13
<b>Figura 4</b> - "The Starry Night" de Van Gogh.....	17
<b>Figura 5</b> - Midnight Gospel 1 .....	17
<b>Figura 6</b> - Midnight Gospel 2 .....	18
<b>Figura 7</b> - Ilustração 1 Alexandra Zutto .....	18
<b>Figura 8</b> - Ilustração 2 Alexandra Zutto .....	18
<b>Figura 9</b> - Vídeo de Space Dawg.....	19
<b>Figura 10</b> - Vídeo de kurzgesagt .....	19
<b>Figura 11</b> - Vídeo “É preciso que eu diminua” .....	20
<b>Figura 12</b> - Vídeo “No One Knows Who We Are”.....	20
<b>Figura 13</b> - Cronograma .....	23
<b>Figura 14</b> - Fase 1 e 2 do <i>mood board</i> .....	24
<b>Figura 15</b> - Fase 3 e 4 do <i>mood board</i> .....	25
<b>Figura 16</b> - <i>Concept Art</i> Noite 1 .....	25
<b>Figura 17</b> - <i>Concept Art</i> Floresta .....	26
<b>Figura 18</b> - <i>Concept Art</i> Espaço .....	26
<b>Figura 19</b> - <i>Concept Art</i> Noite 2 .....	27
<b>Figura 20</b> - <i>Thumbnail</i> cena 1 .....	28
<b>Figura 21</b> - <i>Thumbnail</i> cena 2 .....	29
<b>Figura 22</b> - <i>Thumbnail</i> cena 3 .....	29
<b>Figura 23</b> - <i>Thumbnail</i> cena 4 .....	30
<b>Figura 24</b> - <i>Thumbnail</i> cena 5 .....	31
<b>Figura 25</b> - <i>Thumbnail</i> cena 6 .....	31
<b>Figura 26</b> - Planeamento sequências .....	32
<b>Figura 27</b> - Sequência 1 <i>Animatic</i> .....	33
<b>Figura 28</b> - Sequência 1 final.....	34
<b>Figura 29</b> – Aspeto do título com a fonte desenhada à mão.....	35

## Glossário

**Animação** - Vídeo com ilusão de movimento conseguido através do registo de vários *frames*, sendo que cada um mostra uma posição diferente do objeto. Desta forma consegue-se a ilusão de movimento quando se passam os vários *frames* a alta velocidade. (Roncarelli, 1989: 8)

**Animação rough/ rough animation** - Desenhos da animação feitos antes do *clean-up*, normalmente utilizados para compreender o movimento. (Goldberg, 2008: 19)

**Animatic** - De forma simplificada, é um *storyboard* já editado e acompanhado de uma banda sonora. O *animatic* é utilizado para que seja possível visualizar o projeto inteiro com os tempos e a estrutura que irá ter. (White, 2006: 173)

**Clean-up** - Desenhos de uma cena de animação refinados para a pintura final ou digitalização. Estes costumam ser colocando uma folha de papel sobre o desenho bruto e aperfeiçoando-o. (Goldberg, 2008: 17)

**Compositing** - A junção de vários elementos de um filme. Este processo tanto pode ser feito através de película como de um processo de edição ótica digital. (White, 2009)

**Concept art** - Conceitos iniciais que ajudam a perceber o aspeto final do filme. Estes devem resumir o aspeto e *mood* da história. (White, 2009)

**Design de som/ sound design** - Forma de os realizadores darem corpo ao mundo sonoro de um filme. Desta forma é possível melhorar o ambiente, a atmosfera e o tom. O design de som inclui efeitos sonoros ou design de som SFX, mistura, design de som Foley, diálogo e música. Sound design é o elemento final e mais importante na criação de uma experiência imersiva. (Kench, 2023)

**Frame** - Imagem individual presente numa tira de filme. (White, 2009)

**Inbetweens** - Desenhos da animação que se encontram na posição entre os *keyframes* e os *breakdowns*. Os *inbetweens* tanto podem estar exatamente no meio, como podem favorecer a posição anterior ou posterior, dependendo do efeito que se queira dar ao movimento. (Goldberg, 2008: 18)

**Keyframes** - Desenhos mais importantes da animação. Os *keyframes* são os desenhos que estabelecem o movimento básico de uma animação. (Goldberg, 2008: 18)

**Mood board** - Uma compilação de imagens que representa visualmente o *mood* que se quer no filme. (Rall, 2017: 89)

**Motion Design** - Convergência de *media*, filosofia e atividade. É a síntese dos princípios de design visual e de animação. Estes são usados não só para comunicar mas também para amplificar o significado de mensagens, através da demonstração de mudanças espaciais dinâmicas. Para isto são utilizados elementos temporais como o movimento, o som, a velocidade, o ritmo, a estratificação, a profundidade, a capacidade de resposta e a direção. (Stone & Wahlin, 2018: 2)

**Podcasting** - Meio com vários elementos técnicos, culturais e materiais que, funcionando em sincronia, formam uma rede amplamente considerada como *podcasting* (Euritt, 2023: 8)

**Storyboard** – Sequência de imagens que representa visualmente a história de um guião, *frame a frame* e cena a cena. Normalmente apresentado como várias imagens numeradas e enquadradas sequencialmente, os *storyboards* apresentam uma configuração similar à de uma banda desenhada. (White, 2006: 160).

***Thumbnails*** - Esboços utilizados para compreender a história, a sua representação em desenhos e as posições principais. Estes esboços são, normalmente, pequenos, daí o nome *thumbnail*. (Goldberg, 2008: 20)

***Wave principle*** - Base do ritmo da ação da animação. A “linha da curva de beleza“, semelhante ao S, é animada como uma onda para a forma oposta de Z, voltando depois à posição inicial. Com esta sucessão de movimentos, a onda é empurrada ou manipulada de um lado para o outro. (Blair, 1994: 142)

## Resumo

O presente relatório foi realizado no âmbito da Unidade Curricular Projeto Final do Mestrado em Som e Imagem na especialização em Animação por Computador. Este tem como objetivo descrever o processo de trabalho, prático e teórico, da realização da curta-metragem *Sadness Comes in Waves*.

Este relatório é composto por quatro partes:

1. Introdução - nesta parte introdutória são abordados, em primeiro lugar, os objetivos do projeto e as motivações da autora para a realização do mesmo. De seguida, algumas informações gerais do projeto, mais especificamente, a sinopse e descrição de personagens. Por fim é também apresentada a equipa que trabalhou no projeto e o papel de cada membro.

2. Abordagem e tratamento - aqui são apresentadas as diversas referências e inspirações para a realização da curta-metragem, assim como a metodologia utilizada e o cronograma com as diferentes fases do projeto devidamente organizadas.

3. Historial da produção - aqui é descrito de forma detalhada o trabalho realizado nas fases de pré-produção, produção e pós-produção do projeto, realizado no ano letivo 2022/2023.

4. Reflexão crítica - é a parte final deste relatório onde são comparados os resultados obtidos com os objetivos propostos. É também feita uma reflexão sobre a aprendizagem que este projeto proporcionou, as dificuldades encontradas pelo caminho e as soluções encontradas para as contornar.

Em suma, ao longo deste relatório será apresentada toda a informação relacionada com o processo de criação da curta-metragem *Sadness Comes in Waves*. As inspirações, as escolhas artísticas, as dúvidas e certezas em cada etapa da transformação de uma ideia ambiciosa, mas embrionária, numa obra complexa acabada.

**Palavras-Chave:** Animação 2D digital, Animação experimental, *Concept art*, Poesia

## **Abstract**

This report was developed as part of the Final Project Curricular Unit of the masters degree in Sound and Image, specializing in Computer Animation. It aims to describe the practical and theoretical work process involved in making the short film Sadness Comes in Waves.

This report consists of four parts:

1. introduction - this introductory part first addresses the project's objectives and the author's motivations for carrying it out. This is followed by some general information about the project, specifically the synopsis and description of the characters. Finally, the team that worked on the project and the role of each member are described.

2. Approach and treatment - here the various references and inspirations for making the short film are presented, as well as the methodology used and the schedule with the different phases of the project duly organized.

3. Production history - this describes in detail the work carried out in the pre-production, production and post-production phases of the project, which took place in the 2022/2023 academic year.

4. Critical reflection - this is the final part of the report where the results obtained are compared with the proposed objectives. It also reflects on the new knowledge that this project has provided, the difficulties encountered along the way and the solutions found to overcome them.

In short, this report presents all the information related to the process of creating the short film Sadness Comes in Waves. The inspirations, the artistic choices, the doubts and certainties at each stage of the transformation of an ambitious but embryonic idea into a complex finished work.

**Keywords:** 2D digital animation, Experimental animation, Concept art, poetry

## 1. Introdução

### 1.1. Objetivos e Motivação

Uma das memórias mais queridas que tenho da minha infância é de ficar completamente encantada com filmes de animação. Clássicos como *O Corcunda de Notre Dame* (1996) de Gary Trousdale e Kirk Wise, *Mulan* (1998) de Tony Bancroft e Barry Cook e o *Planeta do Tesouro* (2002) de Ron Clements e John Musker, são algumas das obras que ainda hoje me fazem voltar aos dias de criança. Quando, sentada em frente à televisão, e assim que uma das muitas cassetes que adorava era introduzida no leitor, me sentia transportada para um mundo só meu. Lembro-me de, durante muito tempo, me questionar sobre como seriam feitos esses filmes de que tanto gostava e, chegada à adolescência, comecei a procurar respostas. No entanto, só ao ingressar na licenciatura em Novas Tecnologias da Comunicação na Universidade de Aveiro, é que comecei a utilizar alguns programas de animação e a apaixonar-me não só por ver, mas também por ter a capacidade de eu própria poder animar.



*Figura 1 - O Corcunda de Notre Dame (1996)*



*Figura 2 – Mulan (1998)*



*Figura 3 – O Planeta do Tesouro (2002)*

Sempre tive um grande fascínio pela música. Nasci no seio de uma família muito “musical”. São poucos os membros que não tocam pelo menos um instrumento. E eu não sou exceção. Com 6 anos comecei a ter aulas de piano e ao longo da adolescência fui aprendendo a tocar também guitarra, e até um pouco de bateria. Por essa altura comecei a fazer algumas músicas minhas. Coisas simples, mas que me permitiam exprimir-me de forma criativa, o que muito cedo comecei a perceber que adoro fazer.

A poesia, ao contrário das duas vertentes anteriores que sempre estiveram presentes na minha vida, só começou a surgir no ensino secundário, quando na escola se começou a falar de Fernando Pessoa. Desde aí já li obras de diversos poetas, mas Pessoa continua a ser o meu preferido. Por volta dessa altura comecei a tentar escrever pequenos poemas nas esquinas das folhas dos cadernos da escola, hábito que se mantém até aos dias de hoje, mas em vez de escrever nos cadernos da escola passei a digitar no telemóvel.

O projeto “Sadness Comes in Waves” surgiu do meu desejo ambicioso de juntar num projeto único as diversas áreas artísticas do meu interesse pessoal. Assim, procurei fazer uma abordagem multidisciplinar, integrando poesia, música e animação 2D, com envolvimento total, mas não exclusivo. Assumi a escrita do poema e a realização da animação, enquanto a música foi fruto de um trabalho de equipa. Mas, apesar do projeto abranger estas diferentes áreas, o foco principal foi sempre a animação.

A junção de poesia e animação era algo pelo qual eu nutria muito interesse. Comecei por isso por pensar no poema. Após algumas experiências, defini finalmente o caminho a seguir, optando por construir uma corrente de pensamentos, feita de divagações e explorando diferentes ideias à volta do tema principal. Penso ter assim conseguido uma perfeita representação da forma como estava a pensar no assunto. Todo este trabalho acabou por ser essencial para perceber mais claramente a mensagem que pretendia passar através do filme e entender como poderia ser a sua representação visual.

## **1.2. Sinopse/descrição do projeto final**

### **1.2.1. Informações Gerais**

Título: Sadness Comes in Waves

Ano: 2023

Duração: 4:00 min

Formato: 16:9

Resolução: 1080p

Género: Experimental

Técnica: Animação 2D digital

### **1.2.2. Sinopse**

No subconsciente há infinitos locais por onde navegar.

### **1.2.3. Descrição de Personagens**

#### **Zoe**

Zoe é uma personagem desiludida com o que o mundo real lhe dá. Prefere refugiar-se no imaginário que a sua mente lhe proporciona, onde gosta de navegar ao sabor dos ventos tranquilos da sua sensibilidade e criatividade. Encontra ali a magia, a ilusão de uma vida alternativa, e o conforto de um porto seguro. Esta sensação de fuga não passa, no entanto, de uma falsa solução para as suas angústias, que não deixarão de voltar, enroladas nas ondas de uma nova maré.

Zoe corre agora o risco de ser sugada pela espiral avassaladora de problemas não resolvidos.

Introspeção e uma boa dose de coragem são as armas que Zoe usará para ultrapassar os obstáculos e para vencer esta batalha interior prestes a ser travada.

### **1.3. Equipa do projeto final (papel do autor na equipa)**

O projeto *Sadness Comes in Waves* foi desenvolvido a nível individual. Por este motivo, o único elemento principal, a nível de animação, Joana Leal. A nível de som a equipa é composta por Alexandre Leal, que participou na criação da banda sonora e Louis Wilkinson, que fez o *sound design*. A orientadora foi a Professora Sahra Kunz e o coorientador o Professor Jorge Ribeiro, que foram um grande apoio e fundamentais no desenvolvimento de todo o projeto. As reuniões periódicas de acompanhamento e revisão permitiram subir com segurança os degraus desta construção, um de cada vez.

Mais tarde, mas ainda a tempo de dar o seu valioso contributo ao projeto, chegaram Beatriz Real, Beatriz Teixeira, David Dias, Eva Santos, Fátima Rodrigues, Inês Manuel, Miguel Dias e Rute Duarte. Estes alunos da Escola Artística Soares dos Reis, a realizar estágio, juntaram-se à equipa, dando uma preciosa ajuda na realização de testes visuais e naquelas intermináveis tarefas repetitivas de desenho e pintura.

## 2. Abordagem e tratamento

### 2.1. Pesquisa e referências

Era claro desde o início que neste projeto se queria trabalhar a animação de uma forma um pouco experimental e em conjunto com a música. A ideia de haver a narração de um poema foi algo que surgiu como forma de juntar três das áreas de grande interesse: animação, música e poesia. Começou-se, assim, por escrever o poema. Para esta parte não houve tanta pesquisa como para a animação, no entanto, leram-se diversos poemas para tentar perceber do que se queria falar. Foi dada especial atenção a poemas de Fernando Pessoa, que é a maior referência, tanto pessoalmente, como no contexto deste trabalho. Poemas como *Autopsicografia* (1942), *EU* (1923) e o *Livro do Desassossego* (1982) são um ótimo exemplo das inspirações usadas.

Enquanto se escrevia o poema começou-se também a fazer uma pesquisa na tentativa de se compreender o estilo visual que se queria apresentar nesta curta-metragem.

O projeto “Sadness Comes in Waves” foi realizado em animação 2D digital. Tem 4 minutos e 52 segundos de duração e foi realizado a doze *frames* por segundo.

Era ponto assente que se pretendia um estilo visual que explorasse as ideias do Expressionismo (Imbroisi e Martins, 2022) na exploração de sentimentos e cores irreais, e Surrealismo (Imbroisi e Martins, 2022), na capacidade de deixar a imaginação manifestar-se livremente. Por este motivo, e por se tratar de uma abordagem completamente diferente de tudo o que se tinha feito antes, foi complicado começar a definir o aspeto visual. Apesar de pertencer a outro movimento artístico, Van Gogh foi, dentro da pintura, uma grande referência. O seu famoso quadro, *The Starry Night* (1889), é uma inegável inspiração na procura da representação desejada do céu estrelado no filme.



**Figura 4 - "The Starry Night" de Van Gogh**

Outra referência essencial para este projeto foi a série da Netflix *Midnight Gospel* (2020) que foi uma inspiração a vários níveis. Visualmente, com as suas cores exuberantes e formas orgânicas - uma cena específica da série inspirou a visão do espaço: no episódio quatro quando o personagem principal "Clancy" cai para dentro do seu animal de estimação "Charlotte" e fica durante uns segundos em queda livre naquele ambiente escuro, mas texturizado e cheio de pormenores coloridos. Também foi importante do ponto de vista da narrativa, pelo facto de abordar temas relevantes, tais como meditação e luto, e por ter nascido de um *podcast* posteriormente integrado numa série de animação, assim como este projeto tem origem no poema e desenvolve-se através da realização da curta-metragem.

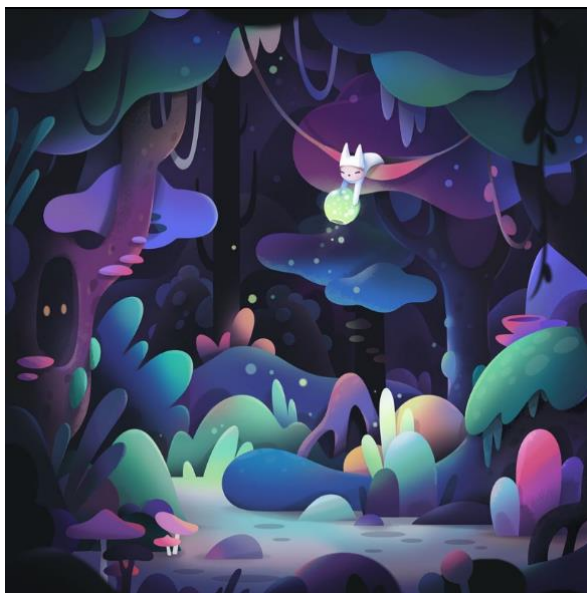


**Figura 5 - Midnight Gospel 1**



**Figura 6 - *Midnight Gospel 2***

A artista Alexandra Zutto com as suas ilustrações cheias de cor, em especial o seu conjunto de obras “spirits” (2020), foi também particularmente inspiradora. Foi, sem dúvida, a maior referência para a parte da floresta, na forma como usa as cores e formas características para representar a natureza. No mundo do desenho vetorial, também são referência alguns artistas de *motion graphics*. Interessa-nos bastante o movimento de câmaras e metamorfose



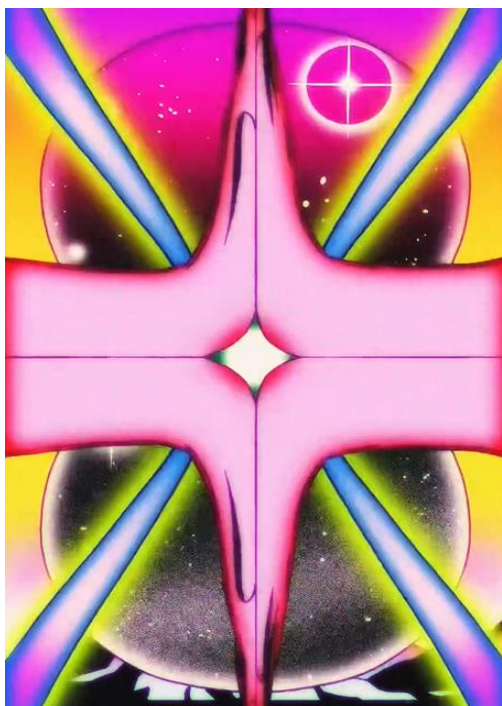
**Figura 7 - Ilustração 1 Alexandra Zutto**



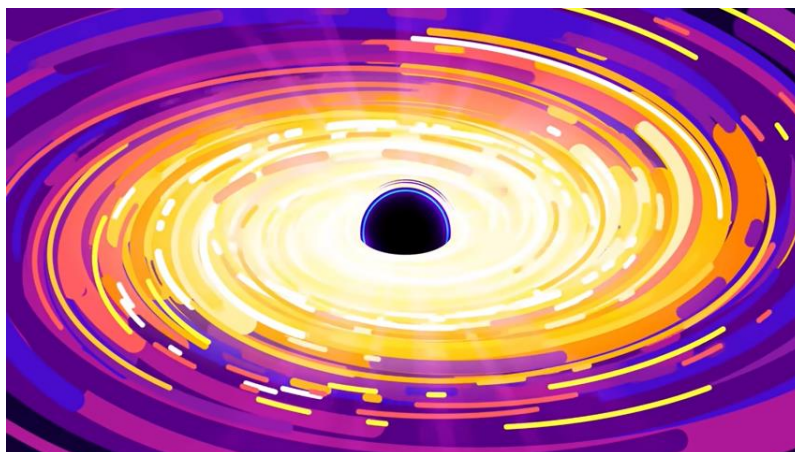
**Figura 8 - Ilustração 2 Alexandra Zutto**

frequentemente usados pelos *motion designers*. O projeto teve duas grandes referências nessa área. A primeira foi um artista chamado Space Dawg, que é um animador independente que faz animações extremamente dinâmicas e explora bastante a metamorfose. Um ótimo exemplo do seu trabalho que serviu de inspiração para este projeto foi a animação *Seeing through something we never know* (2022), que demonstra na perfeição as características mencionadas. A segunda

foi o canal de YouTube *Kurzgesagt – In a Nutshell*, que faz vídeos de animação sobre ciência, como o *What If You Fall into a Black Hole?* (2021), que é uma grande referência. Os seus vídeos têm um estilo vetorial muito característico, cheio de vida e movimento.



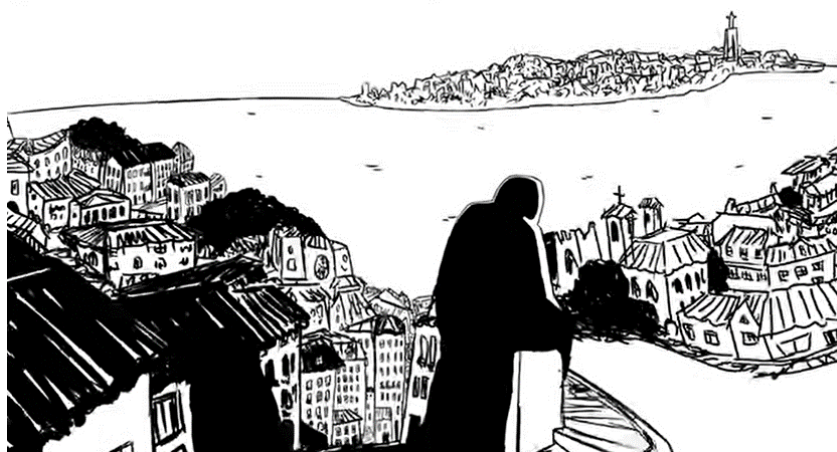
*Figura 9 - Vídeo de Space Dawg*



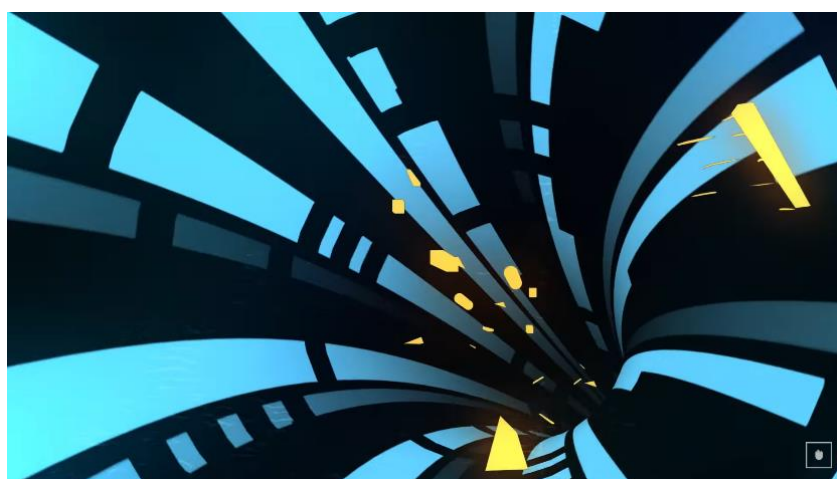
*Figura 10 - Vídeo de kurzgesagt*

Também foram uma referência alguns videoclips como é o caso de *É preciso que eu diminua* de Samuel Úria (2016). Este vídeo, com animação de Pedro Serrazina, Yue Wang, Gonçalo Encarnação e João Fortuna, usa movimentos de câmara e perspectivas muito interessantes, que foram usados como inspiração para o projeto. O vídeo *No One Knows Who*

*We Are* (Ultra Records, 2013), de Kaskade, Swanky Tunes e Lights também foi uma referência a nível dos *motion graphics*.



*Figura 11 - Vídeo "É preciso que eu diminua"*



*Figura 12 - Vídeo "No One Knows Who We Are"*

## **2.2. Tratamento Artístico/Técnico**

A fase seguinte à pesquisa de referências foi começar a decidir os estilos visuais da curta-metragem. Era ponto assente que se queria usar animação digital 2D e, após o estudo das referências, também ficou claro o desejo de ter estilos visuais distintos conforme as diferentes partes do filme, de forma a realçar os diversos locais na mente da personagem. Apesar de não se querer que a animação acompanhasse de forma literal o poema, pretendia-se que estes tivessem uma ligação clara.

Algumas decisões já tinham sido previamente tomadas, como o facto de se querer explorar

um pouco a metamorfose e movimentos de câmara. Também já existiam alguns planos pré-definidos desde o início. O primeiro plano, de Zoe com o seu cabelo ao vento a olhar para o céu estrelado, cheio de textura, é exemplo disso. Também se sabia se queria usar grão na animação, como na referência de *Midnight Gospel*. Mas de resto, apenas durante o desenvolvimento do projeto se foi percebendo o que era mais adequado para cada plano. Foi este, por exemplo, o procedimento seguido para opções visuais como a colocação ou não de uma linha ou as cores a utilizar em cada cena.

### 2.3. Metodologia

O objetivo desta curta-metragem foi explorar a animação digital e as portas que se abrem com a junção de diferentes áreas artísticas, nomeadamente: animação, poesia e música.

Foi essencial neste projeto a exploração de cada vertente, mas também o planeamento e organização, de forma a conseguir manter a qualidade nas três áreas utilizadas sem comprometer a coerência do produto final. Tiveram-se em conta diversos trabalhos de ilustradores e animadores procurando inspiração em filmes, séries e videoclips. Foi fundamental ter conhecimento do que já foi feito para conseguir, de forma informada, pensar criativamente na realização desta curta-metragem.

A primeira fase consistiu em pensar no poema. Após diversas tentativas pouco satisfatórias acabou por se seguir uma abordagem diferente, tratando o poema como uma corrente de pensamento, que vai divagando e “viajando” à volta do tema principal. Simultaneamente, investigaram-se diferentes referências visuais para ajudar a definir o aspeto certo para esta animação.

A fase seguinte consistiu na escrita do argumento e na realização de alguns testes conceptuais até sentir que o estilo visual final para a curta-metragem estava encontrado. Foi também necessário proceder à elaboração do *storyboard*, à gravação da narração do poema e, finalmente, à realização do *animatic*.

A realização do *animatic* permitiu concluir que o filme teria nove sequências e começou-se a fazer um cronograma para perceber que tempo estaria disponível para cada uma. Com esta organização já definida, deu-se início à realização da animação propriamente dita, começando pelos planos mais trabalhosos. Partiu-se dos *keyframes*, ou *keys*, e da animação *rough*, ou *roughs*, e só depois se passou para a realização dos *inbetweens*, o *clean up* e por

último a pintura dos *frames*. Foi também desenvolvida nesta fase a música para o projeto.

Por fim, foi feita a pós-produção, que consistiu na junção de todas as cenas e na colocação e sincronização da e do design de som. As tarefas terminaram com a realização da abertura e os créditos finais.

Durante todo este processo foi-se registando o trabalho feito e as decisões tomadas, para facilitar posteriormente a elaboração do relato detalhado do projeto.

## 2.4. Cronograma

Podemos, portanto, considerar três fases principais na realização do projeto: Pré-produção, Produção e Pós-produção.

A primeira fase foi a pré-produção, que se iniciou com a escrita do poema. Em simultâneo, foi também preciso fazer uma recolha de referências, tanto a nível de escrita como a nível visual, e realizar o *concept art*. Este foi fundamental para determinar a estética a utilizar na curta-metragem. De seguida, escreveu-se o argumento e realizou-se o *storyboard*. Nesta fase foi também importante fazer uma gravação da narração e ter alguma ideia da música, de forma a começar a montar o *animatic*, já com os tempos corretos. Para finalizar esta fase, foram feitos alguns testes de animação.

A fase de produção consistiu na realização da animação, que começou com a animação *rough* e de seguida o *clean up*. Enquanto se passava toda a animação a limpo realizaram-se, simultaneamente, testes de pintura para cada um dos planos, de forma a perceber exatamente como se ia pintar cada cena. Por fim, fez-se a pintura dos *frames* e realizou-se a música, juntamente com Alexandre Leal, e o *design* de som, desenvolvido por Louis Wilkinson.

Na fase de pós-produção montaram-se as cenas e, numa fase final, realizou-se a edição final, juntou-se o som e imagem e fizeram-se a abertura e os créditos. Relativamente à fase de escrita do relatório foram, ao longo de todo o processo, sendo tiradas notas diárias sobre a evolução do trabalho de forma a simplificar a sua posterior elaboração. Por fim, foi feita uma última revisão e procedeu-se à entrega do projeto. Finalmente, após a devida preparação, será realizada a sua apresentação oral.

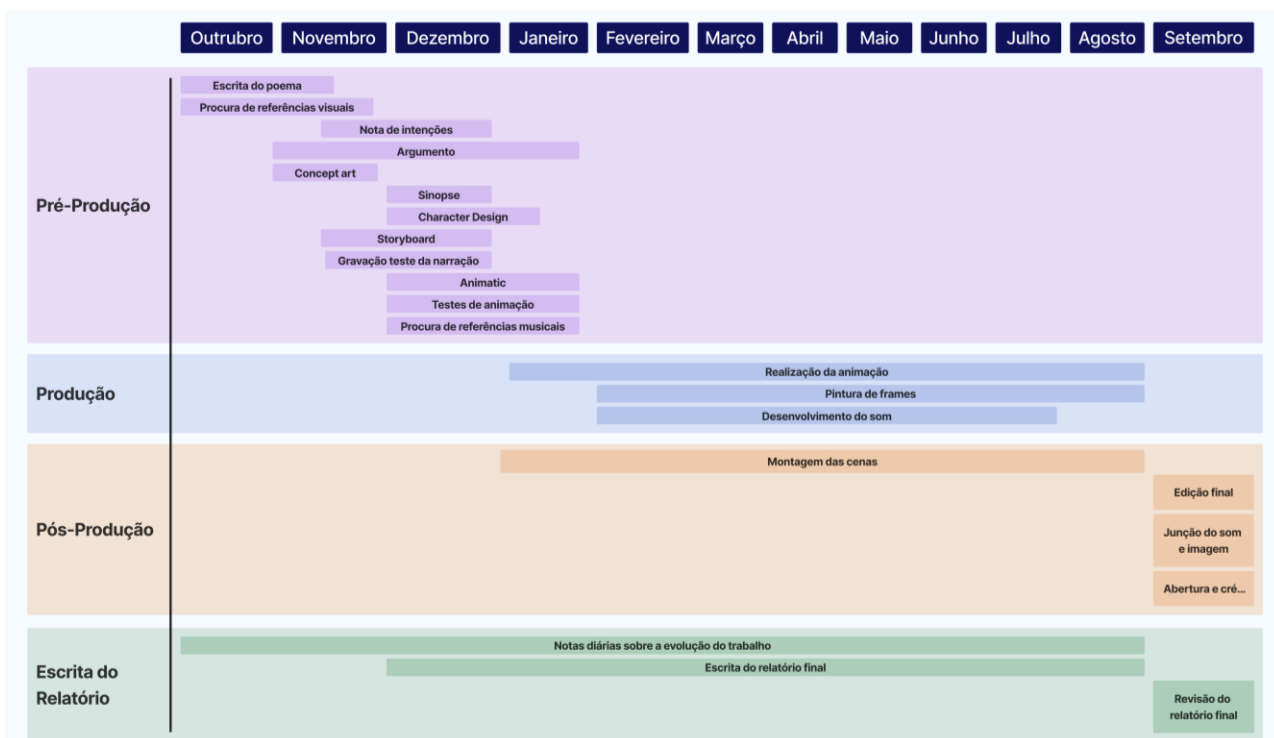


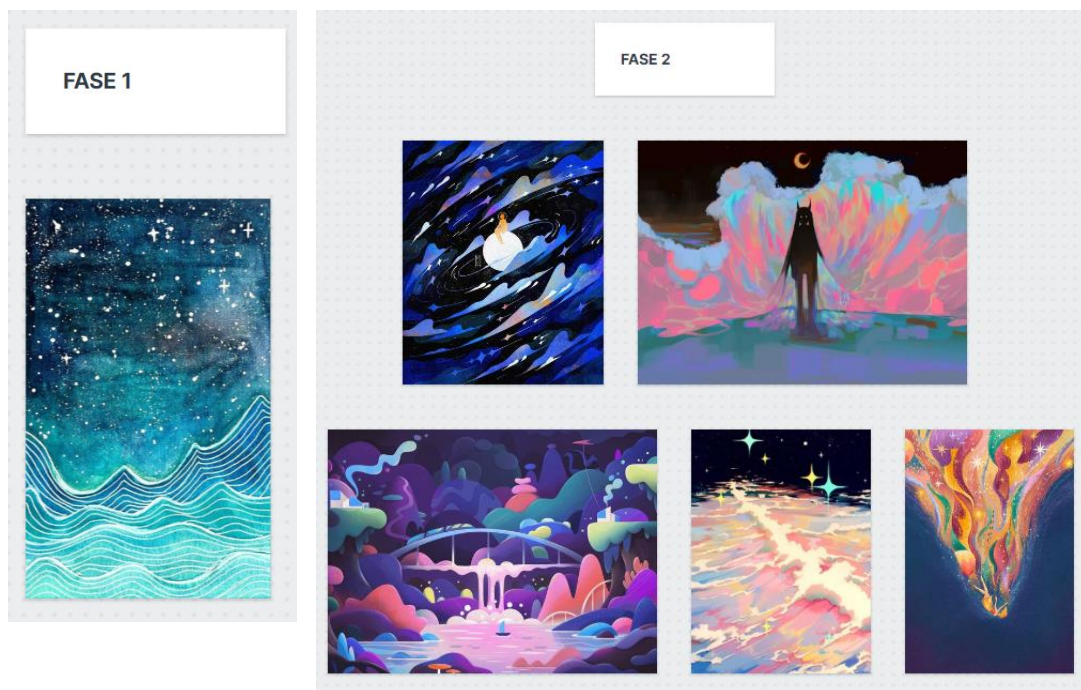
Figura 13 - Cronograma

### 3. Historial da produção

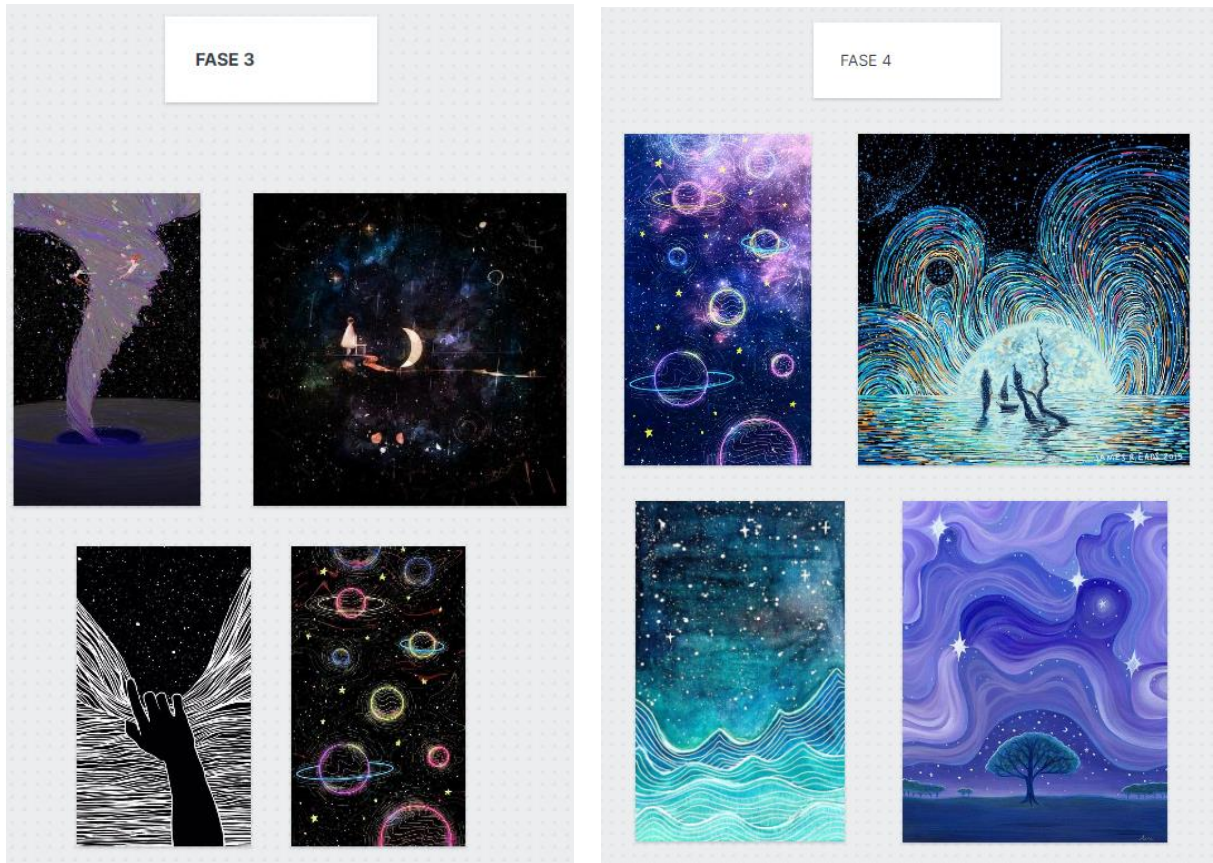
#### 3.1. Pré-Produção

A pré-produção é uma fase fundamental de qualquer projeto. Por esse motivo, foi uma fase em que se demorou bastante tempo e em que foram sentidas algumas dificuldades. Quando se iniciou esta fase apenas se sabia que o filme iria ser em animação 2D digital e que se queria utilizar um poema como narração e desenvolver em conjunto a música. Rapidamente se compreendeu que, ao contrário do ano passado, se queria realizar uma animação um pouco mais experimental.

Começou-se por escrever o poema, tarefa que demorou cerca de um mês e meio. Nessa altura iniciou-se também a procura por referências visuais. Uma vez que o poema seguiu uma estrutura que simula uma corrente de pensamentos, existiam nele uma variedade de assuntos e sentimentos. Assim que se deu este como terminado começou-se a tentar perceber como representar estas diferentes partes do poema de forma não literal e condizente com o espírito do texto. Optou-se assim por destacar três locais: o espaço, a floresta e o mar. De seguida usaram-se as referências já guardadas para montar um *mood board* que permitiu ter uma melhor perceção das diferentes partes do filme.



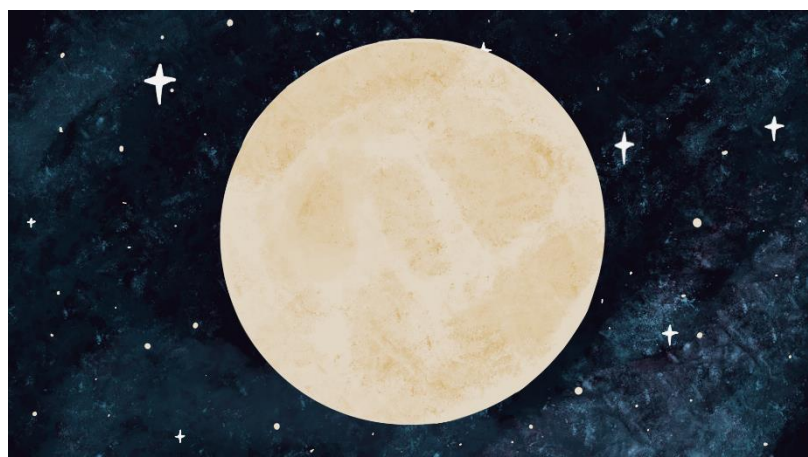
*Figura 14 - Fase 1 e 2 do mood board*



*Figura 15 - Fase 3 e 4 do moodboard*

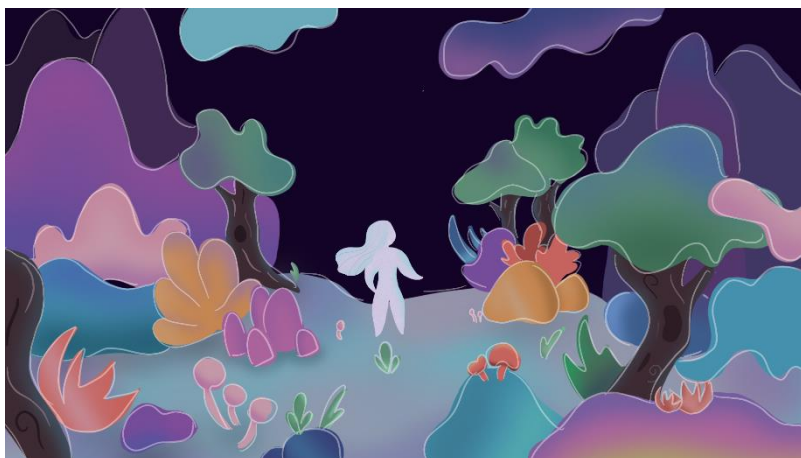
Isto facilitou o processo seguinte, a realização do concept art. Realizaram-se quatro desenhos para perceber que cores e estilos diferentes podiam ser explorados no filme, procurando a melhor harmonia e complementaridade.

O primeiro teste de arte conceptual foi do céu. Neste pode-se ver que se queria utilizar uma textura rica para o fundo, a dar a ideia de névoa. Também se experimentou com algumas estrelas diferentes até chegar a este aspeto, que acabou por ser o final. Nesta fase não se trabalhou tanto a lua, só mais à frente é que se testou umas opções e se chegou ao aspeto final.



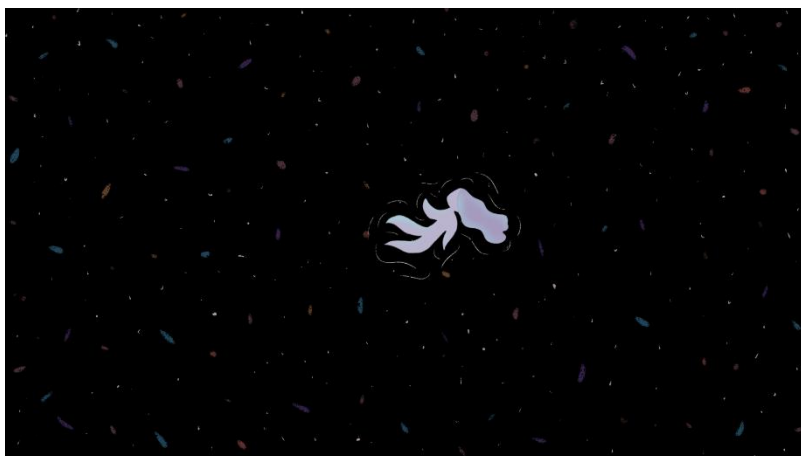
*Figura 16 - Concept Art Noite 1*

O segundo teste foi a floresta. Neste plano queria-se explorar mais com as cores e a linha. Sabia-se que se queria um fundo bastante colorido e com o contorno sempre a mexer, de forma a não bater sempre certo com a mancha. Este foi o teste mais divertido de se fazer.



*Figura 17 - Concept Art Floresta*

O terceiro teste serviu principalmente para perceber como poderia dar alguns toques de cor ao espaço, sem fazer com que este deixasse de parecer escuro e vazio.



*Figura 18 - Concept Art Espaço*

O quarto e último teste foi novamente do céu, mas, desta vez, para o final do filme. Queria-se que o final do filme fosse alusivo ao início, mas com mais cor e positividade.



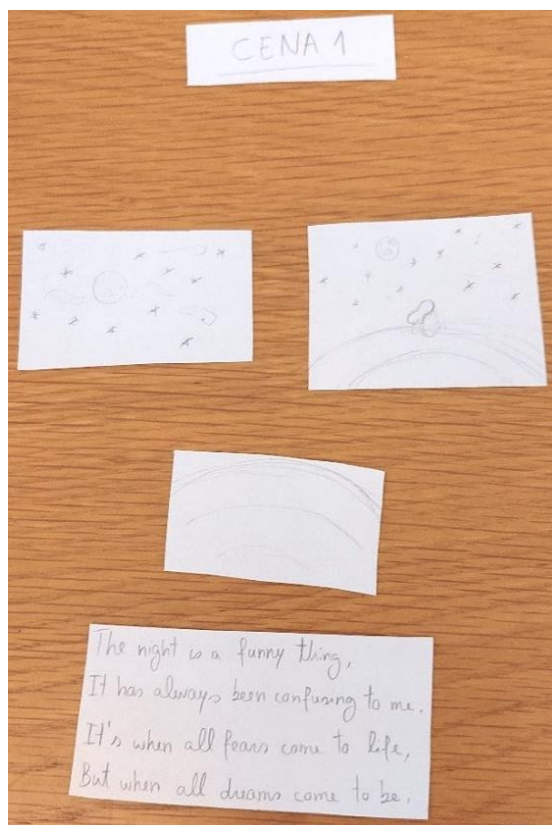
*Figura 19 - Concept Art Noite 2*

Para além dos testes conceptuais, foi também nesta fase que se fez a primeira gravação do poema para começar a ter noção do tempo que demorava.

Posteriormente iniciou-se a realização de uns *thumbnails* muito simples para começar a definir a história. Esta parte foi um pouco difícil, mas foi essencial para começar realmente a ter noção do que se queria contar.

A cena 1 era a que estava mais clara desde o início. Sabia-se que se queria a Zoe sentada num planeta a olhar para a lua. Durante esta fase tomou-se a decisão de começar com um plano do céu estrelado e só depois aparecer a personagem. Inicialmente pensou-se em passar para o plano seguinte com um simples movimento de câmara a descer.

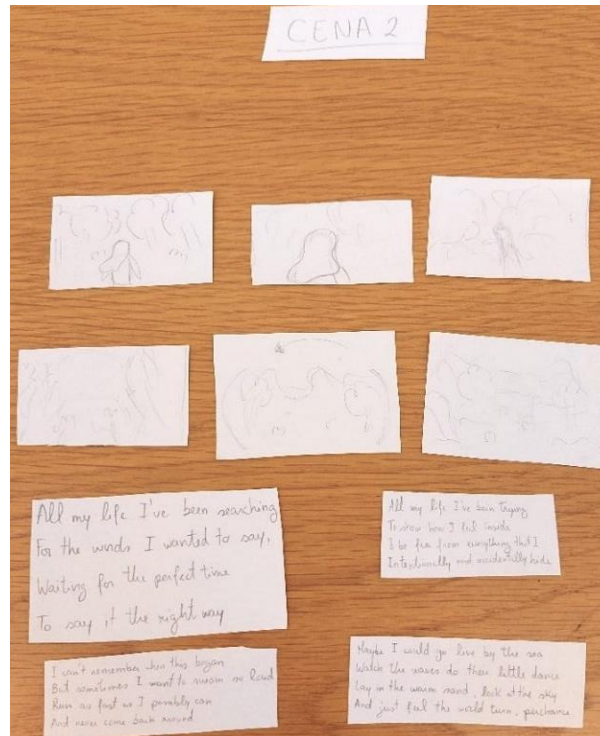
A única coisa que se mudou desta ideia inicial foi a transição para a cena seguinte. Em vez de o fazer apenas com um movimento de câmara, optou-se por também derreter a personagem, que se espalha pelo planeta. De seguida, este começa a partir-se e a transformar-se no plano seguinte.



**Figura 20 - Thumbnail cena 1**

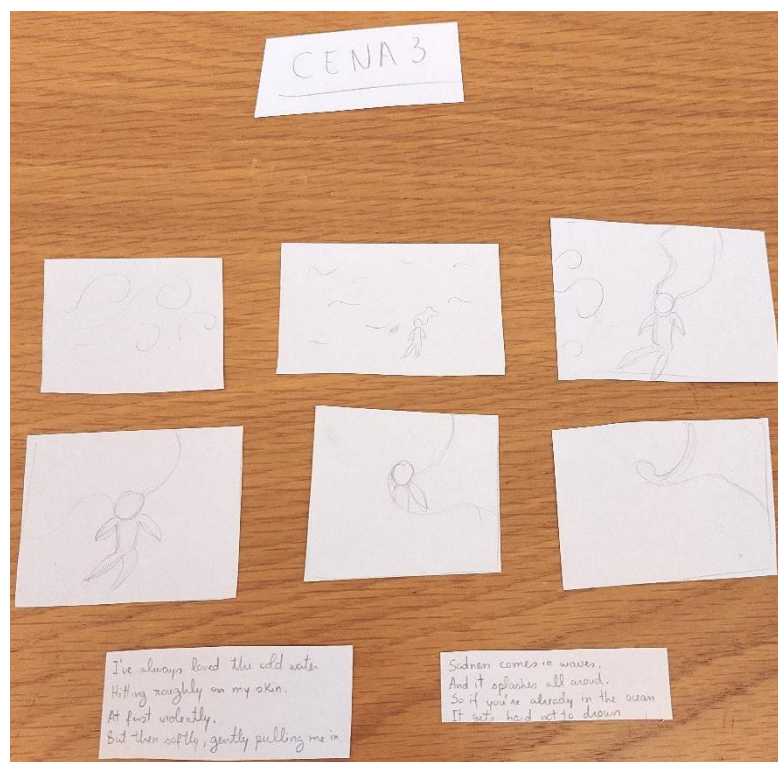
Para a cena 2 surgiu a ideia de uma floresta. Pensou-se em usar um caminho com várias árvores dos dois lados, que se movimentariam como se nós fossemos a personagem a andar por esse caminho. A ideia era que a velocidade das árvores a passar começasse a acelerar até se chegar ao fim do caminho. Nesse momento, a vista transformar-se-ia num globo que rodava quando se ouvissem as palavras “watch the world turn”.

Esta cena manteve-se praticamente igual. A grande diferença para a versão final é que nesta fase ainda não se tinha pensado em como fazer a transição para a cena seguinte. Por este motivo, nestes *thumbnails* falta a cena em que a Zoe se encontra com o globo na mão, até que o deixa cair e os seus pedaços partidos se transformam no mar.



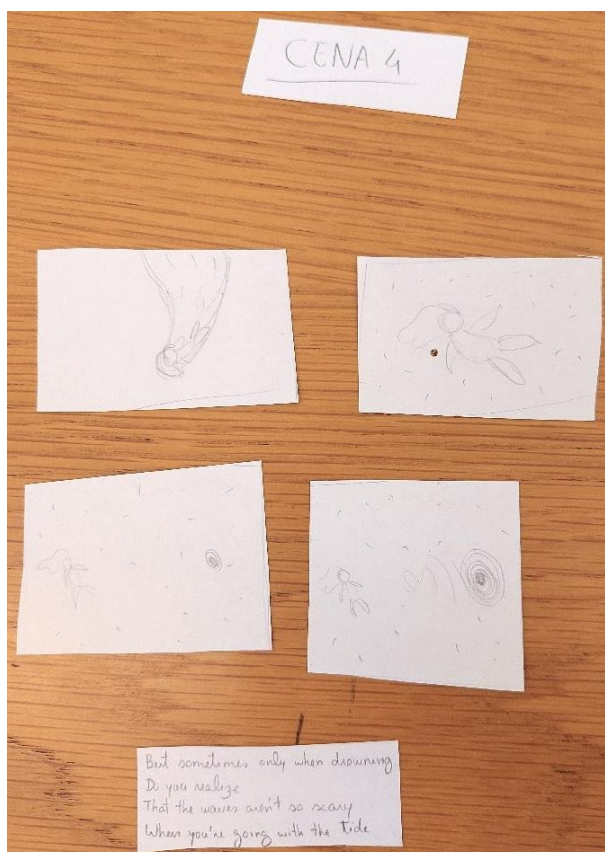
**Figura 21 - Thumbnail cena 2**

Na cena 3 queria-se utilizar o mar, uma vez que é algo tão importante no poema. Pensou-se em iniciar com Zoe a admirar as ondas enquanto a câmara se aproximaria dela. Quando a câmara parasse o cabelo da personagem rodaria fazendo a transição para a cena seguinte, onde o espaço não ocupado pelo cabelo se transformaria no seu rasto a cair no espaço.



**Figura 22 - Thumbnail cena 3**

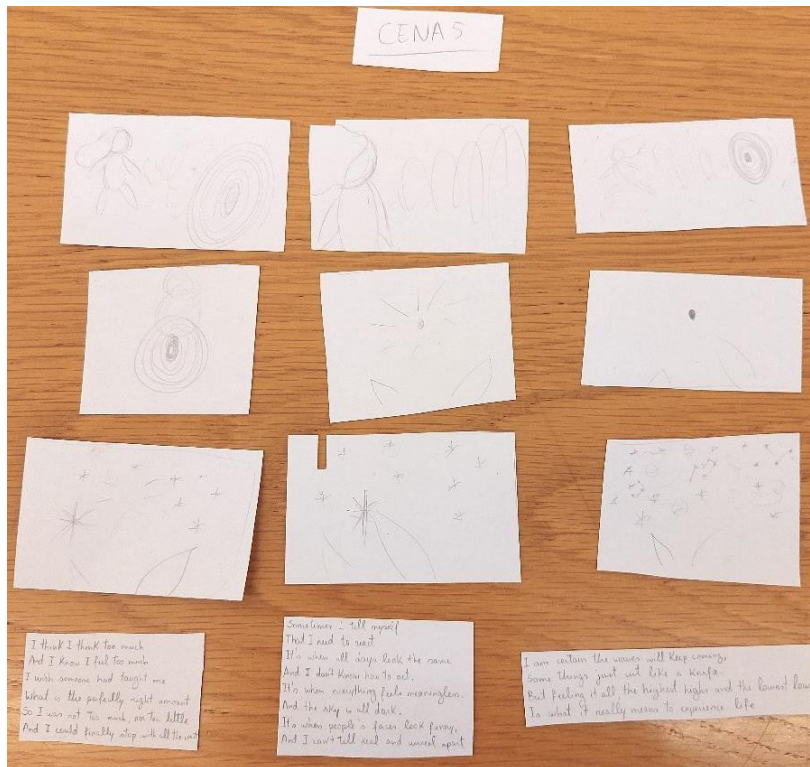
A cena 4 começaria com Zoe a cair no espaço até que fica a levitar no meio do vazio. De seguida, a personagem avistaria um buraco negro que se começaria a aproxima dela.



**Figura 23 - Thumbnail cena 4**

Para a cena 5 surgiu esta visão de haver um confronto entre a Zoe e o buraco negro. Pensou-se em pôr o buraco negro a crescer e a tentar “engoli-la”, mas após alguma luta, a personagem conseguir escapar. De seguida, quando o buraco negro estivesse enfraquecido a Zoe aproximava-se e tocava-lhe fazendo com que este libertasse para o espaço, anteriormente escuro, toda a luz dos planetas e estrelas que tinha “engolido”.

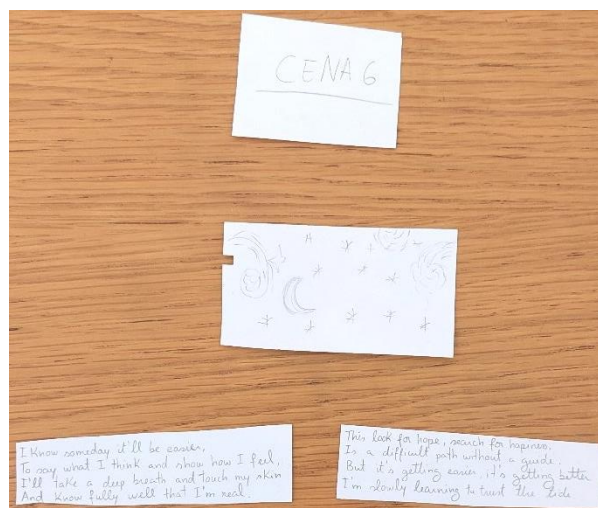
Na versão final esta cena foi bastante modificada. Após a personagem cair no espaço, esta tem um momento em que está sozinha numa “luta consigo mesma” antes de começar a lutar com o buraco negro. Uma das grandes diferenças é que durante esta luta ela inicialmente perde e é “engolida” pelo mesmo. Só quando tudo parece perdido é que Zoe consegue escapar, derrotando-o, e regressando para o espaço, agora mais luminoso.



**Figura 24 - Thumbnail cena 5**

Na cena 6 havia a ideia de se voltar ao céu estrelado, fazendo referência ao início do filme. No entanto, este regresso mostraria o céu com muita mais cor, tentando assim transmitir que após toda a viagem da personagem, onde conseguiu enfrentar todos os seus medos e inseguranças, o mundo dela estava agora mais bonito.

Na versão final manteve-se esta ideia. No início desta cena parece que estamos a ver o céu, só passado uns segundos é que se percebe que estamos na verdade a ver o reflexo do mesmo no mar. Nesse momento a Zoe aparece a flutuar enquanto é levada pela corrente, “trusting the tide”.



**Figura 25 - Thumbnail cena 6**

Após terminar os *thumbnails* juntaram-se numa *timeline* estes desenhos e a narração, tendo assim o primeiro esqueleto da curta-metragem. A partir disso foi muito mais fácil construir o *storyboard* e, de seguida, o *animatic*.

A título experimental, foi ainda testada uma tradução integral do poema para português. No entanto, o resultado não agradou e optou-se por manter a versão original, em inglês.

Antes de entrar na fase de produção, a Direção da Escola das Artes organizou um concurso para obtenção de apoio por parte do ICA. Para participar neste concurso foi necessário elaborar e submeter um documento com diversas informações sobre o projeto, assim como o argumento e o *storyboard*. Houve posteriormente uma apresentação deste documento, onde foram também exibidos uns testes de animação, já com música e a narração do poema, de forma a transmitir-se uma ideia mais concreta do resultado final. Obteve-se finalmente um apoio financeiro total de 500€ para a realização da curta-metragem.

### 3.2. Produção

A fase de produção arrancou com o planeamento da mesma. Este consistiu na divisão do filme em nove sequências, na indicação da dificuldade de cada uma e em preparar o estado do *clean up*, pintura e *compositing* para ir atualizando conforme se fosse fazendo.

Aa Name	⌵ Dificuldade	⚙️ Linha	⚙️ Cor	⚙️ Compositing	+ ...
📄 Seq 1	Simple	● Not sta...	● Not started	● Not started	
📄 Seq 2	Diffcil	● Not sta...	● Not started	● Not started	
📄 Seq 3	Médio	● Not sta...	● Not started	● Not started	
📄 Seq 4	Simple	● Not sta...	● Not started	● Not started	
📄 Seq 5	Médio	● Not sta...	● Not started	● Not started	
📄 Seq 6	Diffcil	● Not sta...	● Not started	● Not started	
📄 Seq 7	Diffcil	● Not sta...	● Not started	● Not started	
📄 Seq 8	Médio	● Not sta...	● Not started	● Not started	
📄 Seq 9	Simple	● Not sta...	● Not started	● Not started	

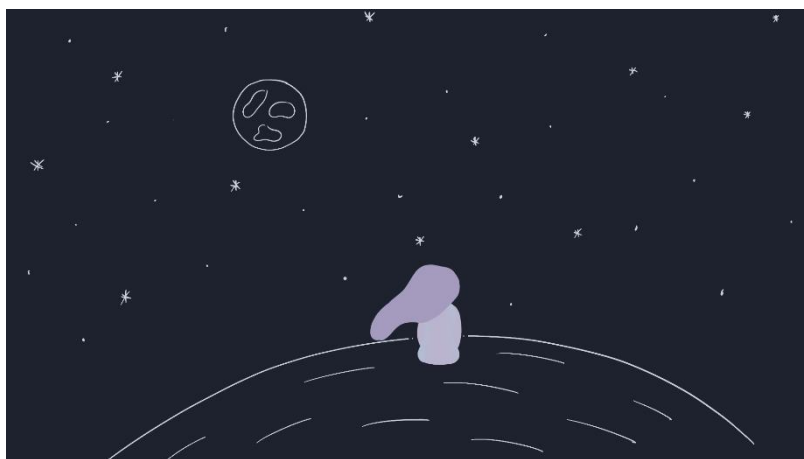
**Figura 26** - Planeamento de sequências

Ao proceder a esta divisão tornou-se mais clara a necessidade de cortar algumas partes do poema. Por esse motivo foram retiradas algumas das estrofes iniciais. Acabou por se cortar

um total de oito estrofes, deixando assim o poema muito mais simples.

Decidiu-se iniciar a animação pela sequência três. Esta sequência é o momento em que o plano da floresta passa a estar dentro de um globo que, após a câmara se afastar do mesmo, se percebe que este se encontra na mão da Zoe. A personagem deixa cair o globo e este parte-se, transformando-se no mar. Esta sequência foi a escolhida para servir de teste para calcular a velocidade com que se conseguia trabalhar. No entanto, este teste não correu da melhor forma. Eram muitas as hesitações, nomeadamente sobre o tipo de pintura a utilizar, e perdeu-se aí muito tempo até decidir seguir em frente, adiando a resolução do problema para mais tarde. O *clean up* foi feito relativamente rápido, mas a pintura estava a dar diversos problemas pois não se chegava ao aspeto visual desejado.

Quando se decidiu avançar, optou-se por trabalhar a sequência um. Por ser relativamente simples, era ideal, no nosso propósito obter rapidamente uma visão final da curta-metragem. A única parte mais complexa no trabalho desta sequência foi dedicar algum tempo a realização de exercícios de *wave principle* de forma a compreender bem o seu funcionamento, uma vez que é extremamente importante para o movimento do cabelo da personagem. Toda a criação desta sequência foi especialmente divertida pois foi a primeira vez que se viu o filme a ganhar vida. Foi também muito interessante pois proporcionou muita experimentação a nível das texturas, tanto no céu como no cabelo da personagem.



**Figura 27** - Sequência 1 Animatic



*Figura 28 - Sequência 1 final*

Inicialmente pensou-se em fazer a *rough animation* e *clean-up* de toda a curta-metragem e só depois a pintura e o *compositing* de tudo. No entanto, após realizar a primeira sequência, acabou por se mudar a estratégia optando por completar cada sequência de maneira individual antes de iniciar a seguinte.

Nesta fase foram utilizados maioritariamente os programas *Procreate* e *Adobe Photoshop*. A ideia era utilizar o *Procreate* para a animação e o *Photoshop* para a pintura, no entanto, mais no final, houve algumas cenas que se optou por animar no *Photoshop*. Isto deveu-se ao facto de o *Procreate* não ser um programa de animação, portanto, apesar de ter essa opção, não tem a melhor abordagem para tal. Desta forma, houve certas partes da curta-metragem que foram mais fáceis animar no *Photoshop*.

Para maior parte da produção pode-se contar com a ajuda de alguns alunos da Escola Artística Soares dos Reis. Inicialmente teve-se a ajuda dos estagiários Beatriz Real, Eva Santos, David Dias e, mais tarde, Beatriz Teixeira, Inês Manuel, Fátima Rodrigues, Miguel Dias e Rute Duarte. Estes foram sem dúvida uma mais-valia, tanto a nível de testes de visual, como animação e pintura.

As partes em que se sentiu maior dificuldade na fase de produção foram, sem dúvida, a sequência dois e a sequência seis. A sequência dois é a parte da floresta e foi complicada tanto a nível da animação como da pintura. A animação foi difícil pelo facto de não só terem de se fazer muitas árvores, mas também terem de se fazer as mesmas em movimento e com as raízes a crescer. Na pintura optou-se por se usar gradientes, o que foi muito demorado, e uma vez que ainda se estava a aprender a usar o *Adobe Photoshop* para animação houveram alguns problemas que atrasaram o processo. Em relação à sequência seis, esta também foi especialmente trabalhosa por se tratar de uma cena muito dinâmica em que a personagem se

move bastante e há diversos movimentos de câmara. Também foi um desafio chegar ao aspeto final do buraco negro e fazer a pintura do mesmo.

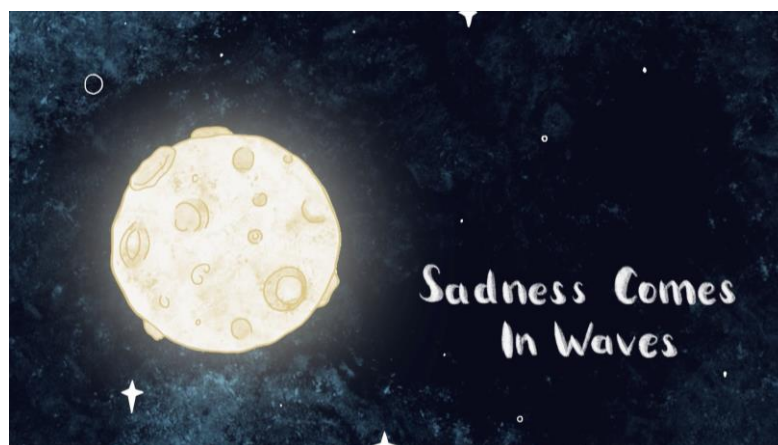
Nesta fase foi também desenvolvida a música e o *sound design*. A música foi feita juntamente com o Alexandre Leal e ainda ocupou alguns meses. Foi desenvolvida no programa *Ableton Live* e foram utilizados piano e sintetizadores. Para o *sound design* foi convidado o Louis Wilkinson, que já tem desenvolvido alguns trabalhos nessa área.

### 3.3. Pós-Produção

Como foi referido anteriormente, ao contrário do plano inicial, a pós-produção acabou por começar a ser realizada em simultâneo com a produção. Esta foi desenvolvida no Adobe After Effects e no DaVinci Resolve.

O processo de pós-produção no After Effects consistiu, de modo geral, na junção das várias *layers* de cada plano, nos movimentos de câmara necessários, eventuais máscaras e edição de cor. No DaVinci procedeu-se à junção de todos os planos, sobrepondo cada plano por cima da respetiva parte do *animatic* assim que este tivesse pronto. Foi também neste programa que se colocou a música e o *sound design*.

Para finalizar realizou-se a abertura e os créditos finais. Inicialmente estabeleceu-se que a fonte seria desenhada à mão e testaram-se várias até encontrar a que combinava melhor com o aspeto visual do filme.



**Figura 29** - Aspeto do título com a fonte desenhada à mão

De seguida, decidiu-se que a abertura fazia todo o sentido aparecer no céu estrelado da

primeira cena. Por esse motivo, fez-se um *close-up*, onde aparecia a introdução, antes de haver uma passagem para o plano inicial, a personagem sentada no planeta a admirar a lua e as estrelas.

Os créditos finais mantêm a mesma fonte desenhada à mão e a mesma estética do filme. Como fundo também se optou por utilizar um plano do céu estrelado, com cuidado para que este não se sobrepusesse aos créditos.

## **4. Reflexão Crítica**

### **4.1. Comparação de resultados obtidos com objetivos propostos**

*Sadness Comes in Waves* foi, sem dúvida, o projeto ambicioso que se tinha idealizado. Este projeto visava a consecução de vários objetivos. A criação de um trabalho artístico concreto, complexo e coerente com recurso à animação digital 2D era obviamente o objetivo mor. Mas, para tal, outros teriam que ser atingidos. Desenvolver as competências em animação, conseguir uma junção competente e harmoniosa da poesia e da música ao projeto e por fim, como qualquer obra artística, tocar e encontrar algum tipo de compreensão e reconhecimento no seu público.

A tarefa adivinhava-se árdua e a experiência só veio confirmar, ou até reforçar a perceção do gigante que enfrentava. Foi um longo caminho, mas, chegada agora à fase de conclusão, posso considerar que, não sem algumas cedências ou mudanças de estratégia necessárias, os principais objetivos foram atingidos. A obra está criada. Os três pilares em que ela assenta, desenho, poema e música, parecem encaixar de maneira eficaz, dando à obra o sustento e a significância ambicionadas. Sinto-me hoje exausta, mas também mais rica, e tecnicamente e artisticamente mais capaz. Aguardo por isso com alguma expectativa a concretização do último objetivo: um retorno positivo por parte do público, qualquer que ele venha a ser.

### **4.2. Reflexão sobre processo de aprendizagem**

Este projeto foi apenas o segundo projeto de animação que alguma vez realizei e aventurei-me a fazer algo deveras complexo, o que demonstrou ser um trabalho árduo e exaustivo, mas enriquecedor.

A nível de aprendizagens, obviamente melhorei as minhas competências de animação, assim como as minhas capacidades com os programas já mencionados. A maior aprendizagem a nível de programas deu-se com o *Adobe Photoshop*, que previamente não sabia como utilizar para fazer animação e agora diria que utilizo de forma eficaz.

Uma evolução que também senti, a nível mais pessoal, foi a facilidade em saber o que desenhar. Normalmente sinto resistência em começar um desenho, fico muito tempo a olhar para uma folha ou um ecrã branco sem saber o que fazer. Isto não foi magicamente ultrapassado na realização da curta-metragem, muitas vezes continuou a acontecer. No entanto, ter este

trabalho simplificou um pouco esse processo. Mesmo que não fosse propriamente trabalhar no projeto, podia sempre desenhar a personagem e experimentar novas posições com a mesma, o que acabou por fazer com que desenhasse mais e, por esse motivo, desenvolvesse mais essa capacidade. Algo em que também senti uma grande evolução foi no *wave principle*, uma vez que tive de o utilizar em variadas partes da curta-metragem.

Uma coisa que a realização deste projeto demonstrou foi também a importância de fazer um cronograma realista e segui-lo com máximo rigor. Existem sempre contratempos que vão atrasar o projeto, por isso se não se tiver um cronograma para acompanhar de perto é muito provável que o projeto não corra tão bem como poderia ter corrido.

#### **4.3. Constrangimentos da produção (problemas encontrados, e sua resolução)**

Houve, sem dúvida, diversos constrangimentos ao longo do desenvolvimento da curta-metragem. Esta demorou vários meses, foi o projeto mais demorado que alguma vez tinha realizado e foi muito exigente fazer um projeto tão grande maioritariamente sozinha.

O primeiro constrangimento a surgir foi a dificuldade em terminar o poema. Este acabou por ocupar mais tempo do que era suposto o que atrasou todo o processo. Sabia-se o tema que se queria abordar e os sentimentos que se queriam transmitir, mas ainda se demorou a encontrar as palavras certas para o fazer.

A nível da fase de produção o maior desafio foi definitivamente a pintura. Uma vez que pintar nunca foi o meu forte, esta era a parte que me deixava mais nervosa. E, como deduzia, foi o que me custou mais a fazer. A pintura era uma parte essencial do projeto e apesar de ter pessoas a ajudar era sempre eu que explorava as possibilidades e decidia as cores e os pincéis e a forma de pintar e isso para mim foi extremamente complicado e cansativo.

Apesar de me considerar uma pessoa organizada e dedicada, e pensar que não teria muita dificuldade em seguir a calendarização que fizesse para o projeto, tenho de admitir que fazê-lo foi extremamente complexo. Estive durante quase todo o processo com algum tipo de atraso e deixei-me levar por perfeccionismos e medos que me atrasaram imenso e complicaram ainda mais o trabalho.

## Referências e Bibliografia

### Bibliografia

- Blair, P. (1994). *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing.
- Cachim, S. (2018). Bruma - Relatório de Projeto final (Mestrado). Universidade Católica do Porto.
- Conde, L. (2022). Alberto - Relatório de Projeto final (Mestrado). Universidade Católica do Porto.
- Euritt, A. (2023). *Podcasting as an Intimate Medium*. Reino Unido: Taylor & Francis.
- Goldberg, E. (2008). *Character Animation Crash Course!*
- Hart, J. (2013). *The Art of the Storyboard: A filmmaker's introduction*. Taylor & Francis.
- Rall, H. (2017). *Animation: From concepts and production*. CRC Press.
- Roncarelli, R. (1989). *The Computer Animation Dictionary*. In Springer eBooks. <https://doi.org/10.1007/978-1-4612-3670-2>
- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber Limited. London; Expanded Edition
- White, T. (2006). *Animation from pencils to pixels*. Focal Press, Burlington.
- White, T. (2009). *How to Make Animated Films*. Focal Press, Burlington.
- Pessoa, F. (1982). Livro do desassossego. In *Assírio & Alvim eBooks*.
- Stone, R., & Wahlin, L. (2018). *The theory and practice of motion design*. Focal Press, Taylor & Francis

### Filmografia

- Jean Marc. (2020, June 15). The Midnight Gospel: Clancy Falls Inside Charlotte [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eIuuwVzXWjU>
- Kurzgesagt – In a Nutshell. (2021, April 27). What If You Fall into a Black Hole? [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QqsLTNkzvaY>
- Ultra Records. (2013, February 26). Kaskade & Swanky Tunes feat. Lights - No One Knows Who We Are (Official Video) [Video]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_Ic2kOFqPRA](https://www.youtube.com/watch?v=_Ic2kOFqPRA)

## Webgrafia

- Alexandra Zutto @zuttoworld. (2018, 1 de Setembro) “Part of project #zutto #illustration #background #concept #fireflies” [Fotografia]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/BnMPM2oB\\_fi/](https://www.instagram.com/p/BnMPM2oB_fi/) Acesso em 20 Dec 2022
- Alexandra Zutto @zuttoworld. (2018, 1 de Setembro) “Part of project #zutto #illustration #fireflies #forest” [Fotografia]. Instagram. [https://www.instagram.com/p/BnMPM2oB\\_fi/](https://www.instagram.com/p/BnMPM2oB_fi/) Acesso em 20 Dec 2022
- *Arquivo Pessoa: Obra Édita - AUTOPSICOGRAFIA* -. (n.d.). <http://arquivopessoa.net/textos/4234> Acesso em 20 Set 2022
- *Arquivo Pessoa: Obra Édita - EU* -. (n.d.). <http://arquivopessoa.net/textos/1580> Acesso em 20 Set 2022
- Gogh, V. van. (n.d.). The Starry Night - Vincent van Gogh. Google Arts & Culture. <https://artsandculture.google.com/asset/the-starry-night-vincent-vangogh/bgEuwDxel93-Pg> Acesso em 20 Dec 2022
- IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Surrealismo. História das Artes, 2022. Disponível em: <https://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo-20/surrealismo/> Acesso em 26 Dec 2022
- IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. Expressionismo. História das Artes, 2022. Disponível em: <http://www.historiadasartes.com/nomundo/arte-seculo20/expressionismo/> Acesso em 26 Dec 2022
- Kench, S. (2023). What is Sound Design for Film? Definition and Examples. *StudioBinder*. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-sound-design-for-film/>
- *Mulan (1998)* - *IMDb*. (1998, June 19). IMDb. [https://www.imdb.com/title/tt0120762/?ref =nv\\_sr\\_srg\\_3\\_tt\\_7\\_nm\\_1\\_q\\_mulan](https://www.imdb.com/title/tt0120762/?ref =nv_sr_srg_3_tt_7_nm_1_q_mulan) Acesso em 10 Mar 2023
- *The Hunchback of Notre Dame (1996)* - *IMDb*. (1996, June 21). IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0116583/> Acesso em 10 Mar 2023
- *Treasure Planet (2002)* - *IMDb*. (2002, November 27). IMDb. [https://imdb.com/title/tt0133240/?ref =nv\\_sr\\_srg\\_0\\_tt\\_8\\_nm\\_0\\_q\\_planeta%2520do](https://imdb.com/title/tt0133240/?ref =nv_sr_srg_0_tt_8_nm_0_q_planeta%2520do) Acesso em 10 Mar 2023

## APÊNDICE A - Poema Sadness Comes in Waves

The night is a funny thing.  
It has always been confusing to me.  
It's when all fears come to life,  
But when all dreams come to be.

All my life I've been searching  
For the words I wanted to say,  
Waiting for the perfect time  
To say it the right way.

All my life I've been trying  
To show how I feel inside.  
To be free from everything that I  
Intentionally and accidentally hide.

I can't remember when this began  
But sometimes I wanna scream so loud,  
Run as fast as I possibly can  
And never come back around.

Maybe I could go live by the sea.  
Watch the waves do their little dance,  
Lay in the warm sand, look at the sky,  
And just feel the world turn, perchance.

I've always loved the cold water  
Hitting roughly on my skin.  
At first violently,  
But then softly, gently pulling me in.

Sadness comes in waves,  
And it splashes all around.  
So if you're already in the ocean,  
It gets hard not to drown.

But sometimes only when drowning  
Do you realize,  
That the waves aren't so scary  
When you're going with the tide.

I think I think too much.  
And I know I feel too much.  
I wish someone had taught me  
What is the perfectly right amount,  
So I would never  
Be too much, nor too little  
And I could finally stop with all this measure.

Sometimes I tell myself  
That I need to react.  
It's when all days look the same  
And I don't know how to act.

It's when everything feels meaningless,  
And the sky is all dark.  
And people's faces look funny,  
And I can't tell real and unreal apart.

I am certain the waves will keep coming.  
Some things just cut like a knife.  
But feeling it all, the highest highs and the lowest lows  
Is what it really means to experience life.

I know someday it'll be easier,  
To say what I think and show how I feel,  
I'll take a deep breath and touch my skin  
And know fully well that I'm real.

This look for hope, search for happiness,  
Is a difficult path without a guide.  
But it's getting easier, it's getting better,  
I'm slowly learning to trust the tide.

# APÊNDICE B - *Storyboard*

