



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

BLOSSOM

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

Mariana Pinheiro

Porto, Julho de 2024



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

BLOSSOM

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

- Especialização em Animação -

Mariana Pinheiro

Trabalho efetuado sob a orientação de

Sahra Kunz

Trabalho efetuado sob a coorientação de

David Doutel

Porto, Julho de 2024

Agradecimentos

Quero agradecer aos meus pais, à minha irmã e, especialmente, ao meu sobrinho por me aguentarem até nos meus melhores dias, mas também por me trazerem muita alegria e ajuda nos momentos mais difíceis.

À professora Sahra e ao professor David por todo o apoio e motivação para não desistir das minhas próprias convicções e defender este projeto até ao fim.

Às colegas de turma e amigas, Eliana, Catarina, Laura e Alina, pela partilha constante de apoio, ideias e sonhos, mas especialmente de chocolates.

À Bea, por ser a minha salvadora sonora que sempre esteve disposta a aceitar as minhas espontâneas alterações.

E, por último, mas não menos importante, aos meus companheiros felinos, que tanto atrapalharam nos momentos de stress e de puro caos, como pela sua estimada companhia e troca de mimos, Simba, Chica e, especialmente, Milka, que apesar de já não estar entre nós, estará sempre no meu coração.

Índice

Lista de Figuras	5
Lista de Tabelas	7
Glossário	8
Resumo	10
Abstract.....	11
1. Introdução	12
1.1. Objetivos e Motivação	12
1.2. Sinopse e Descrição do Projeto	13
1.2.1. Descrição da Personagem	14
1.2.2. Equipe de Projeto Final.....	14
2. Abordagem e tratamento.....	15
2.1. Pesquisa e Referências.....	15
2.2. Tratamento Artístico/Técnico	18
2.3. Metodologia	23
2.4. Cronograma	28
3. Historial da produção.....	28
3.1. Pré-Produção.....	30
3.2. Produção	40
3.3. Pós-Produção	45
4. Reflexão Crítica	45
4.1. Comparação dos resultados obtidos com os objetivos propostos.....	50
4.2. Reflexão sobre processo de aprendizagem	51
4.3. Constrangimentos da produção.....	51
Referências e Bibliografia	53
Apêndice A (Argumento)	56
Apêndice B (<i>Storyboard</i>)	60
Apêndice C (Cartaz).....	62

Lista de Figuras

Figura 1: Representação visual das duas versões da personagem Ryu	14
Figura 2: <i>Frame</i> da curta-metragem “ <i>The shadow inside</i> ”, realizado por Moana Vonstadi.....	18
Figura 3: <i>Frame</i> da curta-metragem “ <i>MISALIGNED</i> ”, realizado por Marta Magnuska.....	19
Figura 4: <i>Frame</i> da curta-metragem “ <i>IMG_00:01.JPG</i> ”, realizado por Zane Oborenko	19
Figura 5: Páginas do manga “ <i>Toilet-bound Hanako-kun</i> ” do autor Aidairo.....	20
Figura 6: Páginas do manga “ <i>The Girl from The Other Side</i> ” do autor Nagabe	20
Figura 7: <i>Frame</i> da curta-metragem “ <i>300g/m2</i> ”, realizado por Kamila Kučíková	21
Figura 8: <i>Frame</i> da curta-metragem “ <i>Kut Corner</i> ”, realizado por Lucija Mrzljak	21
Figura 9: <i>Frames</i> da curta-metragem “ <i>25 Ways to Quit Smoking</i> ”, realizado por Bill Plympton	22
Figura 10: <i>Frames</i> da curta-metragem “ <i>Silvering</i> ”, realizada por Eilidh Nicoll.....	22
Figura 11: <i>Frame</i> da série “ <i>Arcane</i> ”	23
Figura 12: <i>Frames</i> do filme “ <i>Chungking Express</i> ”, do realizador Kar-Wai Wong	23
Figura 13: Testes visuais da construção narrativa que não foram aproveitados.....	25
Figura 14: <i>Frame</i> da curta-metragem “ <i>The Boy Who Saw the Iceberg</i> ” (A); <i>Frame</i> da curta-metragem “ <i>Late Afternoon</i> ” (B); <i>Frame</i> da curta-metragem “ <i>The Coin</i> ” (C); <i>Frame</i> da curta-metragem “ <i>Negative Space</i> ” (D)	26
Figura 15: Demonstração das texturas criadas e contraste dos tons, <i>frame</i> da curta-metragem deste relatório “ <i>Blossom</i> ”	27
Figura 16: Programa <i>Adobe Premiere</i> onde se realizou a correção de erros, os ajustes de cor e adição dos créditos e do som	28
Figura 17: <i>Concept art</i> da primeira ideia.....	30
Figura 18: Estudos visuais da personagem da primeira ideia.....	31
Figura 19: <i>Moodboard</i> realizado com base na visão artística pretendida	32
Figura 21: Manifestação dos pensamentos da personagem Ryu, <i>frame</i> da curta-metragem deste Relatório “ <i>Blossom</i> ”	33
Figura 20: Dinâmica de perseguição das esferas, <i>frame</i> da curta-metragem deste relatório “ <i>Blossom</i> ”	33
Figura 22: Manifestação de Ryu a tentar se libertar da Caixa, <i>frame</i> da curta-metragem deste relatório “ <i>Blossom</i> ”.....	34

Figura 23: Transformação corporal de Ryu, <i>frame</i> da curta-metragem deste relatório “ <i>Blossom</i> ”	34
Figura 24: Abraço das personagens e o início do flash de luz, <i>frame</i> da curta-metragem deste relatório “ <i>Blossom</i> ”	35
Figura 25: O florescer da personagem Ryu, <i>frame</i> da curta-metragem deste relatório “ <i>Blossom</i> ”	35
Figura 26: <i>Concept art</i> da curta-metragem “ <i>Blossom</i> ”	36
Figura 27: Estudos visuais do rosto da personagem Ryu em diferentes perspectivas.....	37
Figura 28: Estudos visuais da personagem Ryu	38
Figura 29 : <i>Character sheet</i> da personagem Ryu em diferentes ângulos	38
Figura 30: Testes visuais no <i>storyboard</i> das transformações da personagem Ryu que não foram aproveitados.....	39
Figura 31: Montagem do <i>animatic</i> no programa <i>After Effects</i>	40
Figura 32: <i>Interface</i> do programa <i>Clip Studio Paint EX</i> , onde se realizou a animação deste projeto.....	42
Figura 33: Processo de animação – fase de <i>clean up</i>	42
Figura 34: Testes de cor da personagem Ryu	43
Figura 35: <i>Color script</i> e tipografia do projeto “ <i>Blossom</i> ”	44
Figura 36 : Textura desenvolvida para o <i>background</i> (A); Textura desenvolvida para a personagem Ryu (B).....	44
Figura 37: Elementos visuais, desenvolvidos para representar as formas pensamentos da personagem Ryu	45
Figura 38: <i>Layer styles</i> aplicadas na sequência de <i>frames</i> da cor, no programa <i>After Effects</i> .	46
Figura 39: Demonstração do efeito de movimento arrastado, incluindo os efeitos usados do programa <i>After Effects</i>	47
Figura 40: Demonstração do efeito de reflexo e efeito utilizado no programa <i>After Effects</i> ...	48
Figura 41: Textura e ruído criada no programa <i>After Effects</i>	48
Figura 42: Capa do livro vintage japonês (A). Esboço do cartaz da curta-metragem “ <i>Blossom</i> ” (B).....	49

Lista de Tabelas

Tabela 1: Cronograma das etapas para a elaboração deste projeto, realizado pela autora	29
Tabela 2: Cronograma de produção	41

Glossário

Alfa	“Um canal de imagem que ajuda um personagem ou objeto animado a se misturar com seu plano de fundo.” (Brush Ninja, 2024)
Animação	“Uma simulação de movimento ou a percepção de movimento criada pela exibição rápida de uma série de imagens estáticas.” (Blaise, n.d.)
Animação 2D	“Quando uma animação é criada usando uma série de desenhos em um ambiente bidimensional (por exemplo, "plano").” (Blaise, n.d.)
Animatic	“Um filme feito sequenciando os painéis em um <i>storyboard</i> , cronometrando cada painel para a duração aproximada da ação que eles representam, e em sincronia com a trilha sonora.” (Toon Boom, 2021)
Background	“Fundo; A parte de uma superfície pintada ou esculpida contra a qual os objetos e formas representados são percebidos ou representados.” (Dictionary, n.d.-a)
Blossom	“Florescer; O estado de floração.” (Dictionary, n.d.-b)
Blur	“Burrão; Obscurecer, confundido na forma ou no contorno; fazer indistintamente.” (Dictionary, n.d.-c)
Clean up	“Processo de refinar os esboços e desenhos dos animadores em linhas e formas suaves e consistentes.” (Brush Ninja, 2024)
Compositing	“A composição é a ação de incorporar todos os elementos de uma cena para criar o resultado final antes da renderização.” (Toon Boom, 2021)
Concept art	“Processo de projetar os diferentes elementos que fazem uma animação.” (Brush Ninja, 2024)
Dpi	“Pontos por polegada é a medida padrão de resolução para impressoras computadorizadas.” (Toon Boom, 2021)
Frame	“Um “ <i>frame</i> ” de animação é uma única imagem fotográfica em um filme.” (Toon Boom, 2021)
Inbetween	“Um intermediário basicamente preenche o que está acontecendo entre as quebras para a pose A e a pose B.” (Blaise, n.d.)
Keyposes	“Posições importantes na ação definindo os pontos de partida e término de qualquer transição suave.” (ADOBE, n.d.)

Layer	“Camada; As camadas na animação são como folhas de papel que são colocadas umas sobre as outras para criar uma imagem.” (Brush Ninja, 2024)
Montagem	“Uma obra produzida pela combinação de partes menores.” (Cambridge Dictionary, 2024a)
Moodboard	“Uma ferramenta visual que o ajuda a definir e a comunicar o estilo, o tom e a atmosfera do seu projeto de animação.” (Movsisyan, n.d.)
Software	“Programas de computador” (Cambridge Dictionary, 2024b)
Storyboard	“Um plano visual de todas as cenas e planos em uma animação. O <i>storyboard</i> indica o que vai acontecer, quando vai acontecer e como os objetos em uma cena são dispostos.” (Toon Boom, 2021)
Renderização	“A etapa final ao animar pelo computador.” (Brush Ninja, 2024)
Rough animation	“Esboço do rascunho da animação”
Run Cycle	“Uma sequência de desenhos em uma animação que mostram um personagem a correr.” (Brush Ninja, 2024)
Frame	“Na animação, um “ <i>frame</i> ” é como uma imagem que compõe um vídeo.” (Brush Ninja, 2024)
Timeline	“Uma representação horizontal dos elementos, tempo e quadros-chave de uma cena.” (Toon Boom, 2021)

Resumo

Este relatório, realizado no âmbito da unidade curricular Projeto Final, para a conclusão do Mestrado em Som e Imagem na especialização de Animação por Computador, tem como objetivo descrever e clarificar o projeto por detrás do processo de produção da curta-metragem de animação “*Blossom*”.

Inicialmente, este documento descreve os objetivos e motivações que levaram à criação do projeto, acompanhado por uma sinopse e descrição de diversos aspetos do mesmo. Assim como, as abordagens artísticas que influenciaram este através da pesquisa, das metodologias utilizadas e dos cronogramas.

Em seguida, será explicado o processo completo que envolveu a realização do projeto, através de três fases: pré-produção; produção; e, pós-produção. Na fase de pré-produção, serão descritas as ideias que acompanharam este projeto, os respetivos *concept art*, o desenvolvimento narrativo e da personagem principal, assim como os seus estudos visuais, a realização de um *storyboard* e *animatic*. Na fase de produção, será explicado o processo prático para a realização da animação. Na fase de pós-produção, será apresentado o processo de composição, de edição e de correção, assim como, a realização do cartaz de divulgação.

Em conclusão, será incluída uma reflexão crítica do processo de criação da curta-metragem “*Blossom*”, através da apresentação dos resultados obtidos, das desavenças e aprendizagens que permitiram a sua conclusão.

Palavras-chave: Curta-metragem, Animação 2D, *Concept art*, Processo de Individuação

Abstract

This report, produced as part of the Final Project course, for the completion of the Master's Degree in Sound and Image in the Computer Animation specialization, aims to describe and clarify the project behind the production process of the animated short film "Blossom".

Initially, this document describes the objectives and motivations that led to the creation of the project, accompanied by a synopsis and description of various aspects of it. As well as the artistic approaches that influenced it through research, the methodologies used and the timelines.

The complete process involved in making the project will then be explained through three phases: pre-production; production; and post-production. The pre-production phase will describe the ideas that accompanied this project, the respective concept art, the development of the narrative and the main character, as well as their visual studies, the creation of a storyboard and animatic. In the production phase, the detailed process for making the animation will be explained. In the post-production phase, the process of composition, editing and correction will be presented, as well as the creation of the promotional poster.

In conclusion, a critical reflection on the process of creating the short film "Blossom" will be included, by presenting the results obtained, the disagreements and the lessons learned that allowed it to be completed.

Keywords: Short film, 2D animation, Concept art, Process of individuation

1. Introdução

1.1. Objetivos e Motivação

O objetivo principal deste projeto foi desenvolver uma curta-metragem, explorando e desenvolvendo o conhecimento prático de técnicas de animação 2D, através de uma narrativa que abordasse o conceito de individuação, presentes na psicologia analítica ou junguiana desenvolvida pelo psicólogo suíço Carl Gustav Jung (Jung, 1968).

A escolha deste tema surgiu da necessidade pessoal de representar uma jornada de autodescoberta e de aceitar as qualidades que outrora foram reprimidas. Ao longo da nossa vida, desenvolvemos características que nos moldam enquanto indivíduos, física e psicologicamente. Contudo, devido a um mecanismo de defesa causado pelo medo de sermos julgados pelo que somos, e pela influência de estímulos externos, existe o instinto involuntário e inconsciente de omitir tais características às pessoas que nos rodeiam, com o objetivo de nos sentirmos integradas num contexto social e/ou familiar. Este comportamento, que inicialmente pode parecer inofensivo, pode revelar-se, a longo prazo, um problema. Esta omissão pode deixar de ser perceptível para nós mesmos, tornando-se cada vez mais difícil conseguirmos distinguir as características que nos definem, uma vez que, adquirimos uma “falsa sensação de felicidade”, e por medo de nos mostrarmos como realmente somos, acabámos por desenvolver um medo de viver em plenitude, e tornámo-nos cada vez mais reclusos e sem esperança, devido à relação tóxica que desenvolvemos com o nosso corpo e a nossa mente.

Para consolidar este ponto de vista, realizou-se uma breve investigação, tendo-se encontrado uma considerável semelhança com a psicologia junguiana, desenvolvida pelo psicólogo suíço Carl Gustav Jung, e os seus conceitos de estudo – o inconsciente e o processo de individuação, um processo que envolve a formação de uma personalidade estável, desenvolvendo-se um senso mais claro sobre si, ao aceitar todas as nuances contidas no seu inconsciente (Jung, 1977).

Desta forma, assumiu-se um novo objetivo com a pretensão de compreender como os conceitos da psicologia analítica poderiam influenciar este projeto a nível narrativo e visual.

Assim, este projeto pretende ser abordado de uma perspetiva mais intimista e de autorreflexão, com uma base científica, mas com foco nas próprias vivências, experiências e perspetivas. Ao trazer uma reflexão mais pessoal, não se pretende restringir este projeto a nenhum público-alvo em específico, pois o objetivo principal é alcançar quem esteja disposto a percorrer uma jornada de autoconhecimento através de uma animação fluida.

Através desta breve reflexão pessoal, surgiu a motivação de desenvolver uma narrativa não linear e uma animação mais fluida que retratem uma jornada de autodescoberta e aceitação,

das qualidades que outrora foram reprimidas mostrando a complexidade do tema através do confronto direto da mente e do corpo.

1.2. Sinopse e Descrição do Projeto

Informações gerais:

Duração: 4:08 Mins;

Formato: 1920 x 1080p 16:9;

Género: drama e suspense;

Técnica: Animação Digital 2D;

A curta-metragem pode ser consultado no seguinte link:

<https://drive.google.com/file/d/1wBPqRVNx4O0NIF0jKdAtffwvotf-55M8/view?usp=sharing>

Sinopse:

Numa jornada visual e emocionante, acompanhámos Ryu, uma personificação lúdica da alma, que se vê obrigada a aprofundar-se numa jornada através da complexidade da sua própria mente, onde terá de confrontar os seus sentimentos, pensamentos e aspetos de si mesma que foram reprimidos ao longo da vida.

Esta curta-metragem tem uma narrativa não linear, contudo, por retratar uma jornada de autodescoberta, a sua história será contada em quatro fases. A primeira fase retrata a negação, através da tentativa de fugir de algo, a segunda fase retrata o despertar, através da tentativa de se libertar da caixa, a terceira fase retrata o confronto, através de todas as alterações corporais que ocorrem com a personagem e, por último, a aceitação, representada através da união das duas personagens e a sua metamorfose numa flor.

1.2.1. Descrição da Personagem

Ryu:

Ao ter a aparência mais feminina, Ryu é a representação de uma alma jovem e inocente, com pele clara, olhos pretos, com um subtil brilho, e cabelos brancos e longos que representam o longo tempo que se resguarda na escuridão, devido a uma sucessão de experiências negativas, como: a correção de comportamento; a pressão estética; o conflito de personalidade, entre muitos outros. Com isto, a personagem desenvolveu o medo de viver e a falta de esperança, e decide tornar-se reclusa, reprimindo-se na escuridão, que apesar de se apresentar como um espaço vazio, frio e escuro, Ryu desenvolve nele a ilusão de um mundo perfeito, onde nenhum sentimento ou pensamento pode interferir consigo.

“In the individuation process, it anticipates the figure that comes from the synthesis of conscious and unconscious elements in the personality”

(Jung, 1977. p.164)

Apesar que parecer que só no final vemos uma segunda versão de Ryu, existe a intenção subtil, por parte da realizadora deste projeto, de intercalar as duas versões de Ryu ao longo da curta-metragem. Sustentada pela frase anterior, estas dualidades têm como objetivo retratar o inconsciente, através dos momentos instáveis e vulneráveis da personagem, e o consciente, através dos momentos em que a personagem se encontra calma (Figura 1).

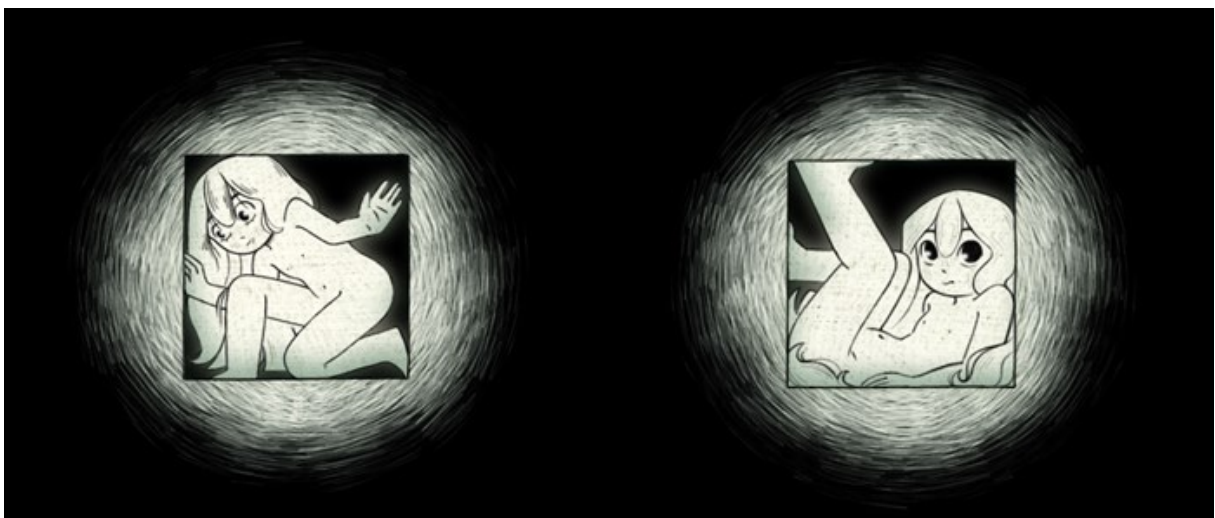


Figura 1: Representação visual das duas versões da personagem Ryu.

2.1.1. Equipa de Projeto Final

A equipa responsável pela concretização da curta-metragem “Blossom” foi composta pela realizadora Mariana Pinheiro, que ficou responsável por todas as etapas, como a construção do argumento, o desenvolvimento de um storyboard e animatic, os estudos visuais, assim como os estudos de personagem, a animação e a edição.

O desenvolvimento do som, da composição da banda sonora e dos efeitos sonoros ficaram a cargo de Bea Nandes, que teve disposta às necessidades, ideias, opiniões e pedidos da realizadora deste projeto. No decorrer do projeto, houve diversas contribuições por parte da orientadora Professora Doutora Sahra Kunz e do coorientador Professor David Doutel, que supervisionaram todas as etapas do projeto, contribuindo com comentários e ideias de forma a enaltecer a qualidade da curta-metragem.

3. Abordagem e tratamento

3.1. Pesquisa e Referências

Após estabelecer os objetivos principais deste projeto, tornou-se perceptível a necessidade de realizar uma pesquisa no âmbito da psicanálise, começando por entender os diferentes pontos de vista elaborados por Sigmund Freud e Carl Jung perante o conceito de inconsciente.

Sigmund Freud, conhecido como o fundador da psicanálise, no seu estudo teórico “O Inconsciente” (Freud, 1915), explora a complexidade da mente humana ao relacionar o comportamento na área da psicologia. Desta forma, ele define que, apesar de ser algo único e variável para cada pessoa, o inconsciente é uma parte da mente onde são reprimidos desejos, traumas, conflitos, memórias dolorosas e instintos primitivos (Freud, 1915, p.128).

Mais tarde, na sua obra “Ego e Id” (Freud, 1923), Freud aprofunda a sua perceção sobre o inconsciente ao propor a divisão da mente em três partes: Id, Ego e Superego. Com o objetivo de explicar o seu impacto no comportamento humano através do desenvolvimento da personalidade. Para Freud, o Id é um aspeto da personalidade completamente intrínseco no inconsciente, pois é neste espaço que se encontram os nossos instintos e desejos biológicos, como a sede e a fome, e que operam unicamente de acordo com o prazer e o sentimento de gratidão, sem medir a consequência das suas ações (Freud, 1923, p.21-22). O Ego é definido como o lado da personalidade que lida com os estímulos externos, navegando entre o Id e o Superego, com o objetivo de manter o equilíbrio dos estímulos e as necessidades do inconsciente (Id) e do consciente (Superego) (Freud, 1923, p.22-23). Por fim, o Superego diz respeito aos valores morais e às aprendizagens que adquirimos através da influência social, familiar, cultural ou simplesmente por experiências próprias, revelando-se ser totalmente ligado

ao consciente através das ações morais que nos permitem manter socialmente estáveis (Freud, 1923, p.52-53).

Apesar de utilizar como base a compreensão de inconsciente de Freud, Carl Gustav Jung (psicologia junguiana), interpretou o inconsciente como algo potencialmente importante para o crescimento pessoal e não como algo que depende, necessariamente, dos conflitos e repressões. No seu livro “*Aion: Researches into the Phenomenology of the Self*” (Jung, 1968), Jung explora o conceito de inconsciente, e divide-o em duas interpretações – pessoal e coletivo. A sua interpretação de inconsciente pessoal, fortemente influenciada pelos conceitos pré-estabelecidos por Freud, concorda que esta parte da mente contém as memórias e as experiências que foram reprimidas, no entanto, Jung ainda acrescenta que o envolvimento direto de pensamentos reprimidos, os desejos que não foram realizados e os diversos complexos emocionais, sofrem uma influência direta das informações ou estímulos que uma pessoa adquire ao longo da vida (Jung, 1968, p.8-10). No que diz respeito ao conceito de inconsciente coletivo, Jung define-o como um padrão universal e compartilhado pela Humanidade, diretamente relacionado com a aprendizagem e evolução da sociedade, compartilhada por todos os indivíduos, sendo proveniente da herança genética (Jung, 1977, p.42).

Jung ainda acrescenta que o inconsciente coletivo é composto por arquétipos universais, sendo eles representados por sinais, símbolos ou padrões de pensamento ou de comportamento que na sua maioria se manifestam através de mitos, contos, religiões e sonhos ao surgirem repetidamente em diversas culturas (Jung, 1977, p.20).

O arquétipo sombra, por exemplo, é a parte do inconsciente composta por ideias, fraquezas, desejos, instintos e deficiências reprimidas. A sua formação ocorre a partir das nossas tentativas de nos adaptarmos às normas culturais, sendo assim composto por tudo o que é inaceitável, não só socialmente, mas também pelos próprios valores morais. Por fazer parte do inconsciente torna-se algo difícil de reconhecermos em nós mesmos, sendo o nosso ponto cego (Jung, 1968, p.8-9).

Para Jung, tornar os elementos pertencentes de cada inconsciente partes do consciente, são vistas como um meio essencial para o desenvolvimento de um indivíduo funcional, ao trazer equilíbrio psicológico através de uma personalidade estável, e esse percurso é chamado de individuação.

Assim, apesar de entender que as duas interpretações destes dois autores têm uma relação com os objetivos deste projeto e com a narrativa desenvolvida na curta-metragem, e ao entender o conceito do processo de individuação, tornou-se claro que este projeto passaria a ter apenas em conta os conceitos junguianos da psique humana.

Processo de individuação:

O processo de individuação é o conceito central da psicologia junguiana. Na obra, “*AION Researcher into the Phenomenology of the Self*” (Jung, 1968), Jung considera a individuação como um processo terapêutico longo, difícil e não linear, no qual a pessoa ou indivíduo se torna mais autêntico ao se permitir tornar-se consciente dos seus próprios valores morais, incluindo tudo que tem reprimido no seu inconsciente e no seu arquétipo sombra, com o objetivo de alcançar o equilíbrio pessoal, tanto a nível psicológico quanto espiritual.

Jung também reconhece a existência de três arquétipos, ligados ao desenvolvimento, fundamentais ao processo de individuação, que são: sombra; anima/animus; e, *self*. O reconhecimento da sombra, presente no arquétipo sombra, consiste em reconhecer e aceitar os aspectos reprimidos e negativos da personalidade, a integração dos arquétipos *anima/animus* é processo de reconhecer os aspectos femininos, no caso de um indivíduo masculino, e os aspectos masculinos, no caso de um indivíduo feminino e, por último, o desenvolvimento do *self*, que consiste em alcançar o estado de total equilíbrio ao desenvolver a harmonia entre o consciente e inconsciente, através de uma personalidade completa (Jung, 1968, p.266).

Perceber estes conceitos foi importante para ir de encontro a um dos objetivos deste projeto, compreender como os conceitos da psicologia junguiana, mais concretamente o processo de individuação, sustentando assim a narrativa e o argumento (Apêndice A) do mesmo. Assim, tentou-se criar uma relação entre os conceitos de sombra, inconsciente e consciente, presentes no processo de individuação, com a narrativa do projeto.

3.2. Tratamento Artístico/Técnico

“One does not become enlightened by imagining figures of light, but by making the darkness conscious. The latter procedure, however, is disagreeable and therefore not popular.”

(Jung, 1970; p. 265)

Relativamente à influência do trabalho de Jung, ao constatar o uso da dualidade luz e sombra para representar e definir o processo de individuação, surgiu o interesse em desenvolver um estilo visual único, através da utilização dos tons preto e branco, com a intenção de desenvolver e construir o conflito da personagem com o espaço.

“The shadow inside” (Vonstadi, 2011) (Figura 2), é uma curta-metragem que conta a história de uma rapariga que inicia uma jornada pelos pensamentos à procura da sua sombra. Esta curta-metragem serviu de inspiração e como um caso de estudo para o presente projeto, como uma forma diferente de interpretar os objetivos do mesmo, mais especificamente a primeira etapa do processo de individuação e do reconhecimento da sombra.



Figura 2: *Frame* da curta-metragem *“The shadow inside”*, realizado por Moana Vonstadi

A curta-metragem referida acima, juntamente com “*MISALIGNED*” (Magnuska, 2023) (Figura 3) e “*IMG_00:01.JPG*” (Oborenko, 2014) (Figura 4), serviram de apoio para o entendimento da leitura do espaço positivo e negativo, e como os tons preto e branco poderiam ser aplicados numa animação sem esta perder os seus detalhes. Desta forma, a realizadora optou por utilizar na curta-metragem apenas os tons preto e branco, e igualmente percebeu-se que o uso de texturas seria algo essencial para enriquecer este trabalho.



Figura 3: *Frame* da curta-metragem “*MISALIGNED*”, realizado por Marta Magnuska



Figura 4: *Frame* da curta-metragem “*IMG_00:01.JPG*”, realizado por Zane Oborenko

Com o intuito de complementar o estudo de como poderia usufruir da utilização desse espaço positivo e negativo, surgiu o interesse em analisar a influência e a utilização deste conceito noutra meio artístico.

Para isso, recorreu-se a análise das bandas desenhadas japonesas, mais conhecidas por *manga*, que utilizam este tons tanto para propósitos narrativos e estéticos. Analisaram-se os *manga*: “*Toilet-bound Hanako-kun*” (Aidairo, 2014) (Figura 5); e, “*The Girl from The Other Side*” (Nagabe, 2021). (Figura 6). Foi possível observar que quando os tons escuros recebem mais destaque (espaço negativo), têm como objetivo estabelecer uma atmosfera mais sombria, ao despertarem no leitor emoções como o suspense e o medo. Por outro lado, a utilização de tons brancos (espaço positivo), na sua maioria remetem-nos a momentos mais emocionantes, desenvolvendo o sentido de empatia com os protagonistas das obras. Ao analisar estas duas *manga* também foi possível observar a utilização de tons pretos sob tons pretos, com detalhes em tons brancos.



Figura 5: Páginas do *manga* “*Toilet-bound Hanako-kun*” do autor Aidairo



Figura 6: Páginas do *manga* “*The Girl from The Other Side*” do autor Nagabe

As curtas-metragens “300g/m2” (Kučíková, 2018) (Figura 7) e “Kut | Corner” (Mrzljak, 2016) (Figura 8), por também utilizarem apenas duas cores serviram para compreender como poderia tirar proveito do espaço e da tela, e a possibilidade de utilizar enquadramentos mais dinâmicos. No entanto, ao analisar estes filmes e de refletir ao iniciar com alguns estudos visuais, concluiu-se que para este trabalho fazia mais sentido utilizar uma sequência de enquadramentos mais centrais, pelo simples facto da narrativa retratar algo intimista, centrado na personagem Ryu e como ela experiêcia aquele mundo.



Figura 7: *Frame* da curta-metragem “300g/m2”, realizado por Kamila Kučíková

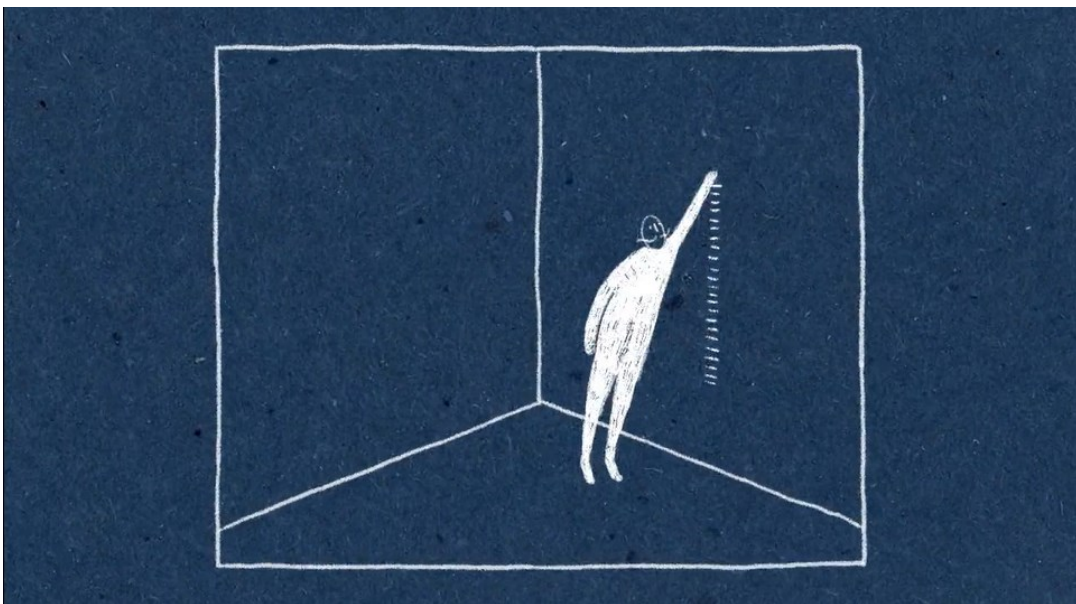


Figura 8: *Frame* da curta-metragem “Kut | Corner”, realizado por Lucija Mrzljak

“25 Ways to Quit Smoking” (Plympton, 1989) (Figura 9), é uma curta-metragem de animação que ilustra as diversas formas de parar de fumar. Em alguns desses momentos, a animação faz uso da plasticidade do corpo do personagem para criar situações cômicas. Desta forma, tentou-se compreender as diversas formas de aproveitar a plasticidade do corpo e como seriam aplicadas no corpo de Ryu. Além disso, por esta curta-metragem utilizar uma sequência de planos mais centrada, ajudou a consolidar a de construir igualmente uma sequência de planos mais centrada para este projeto.

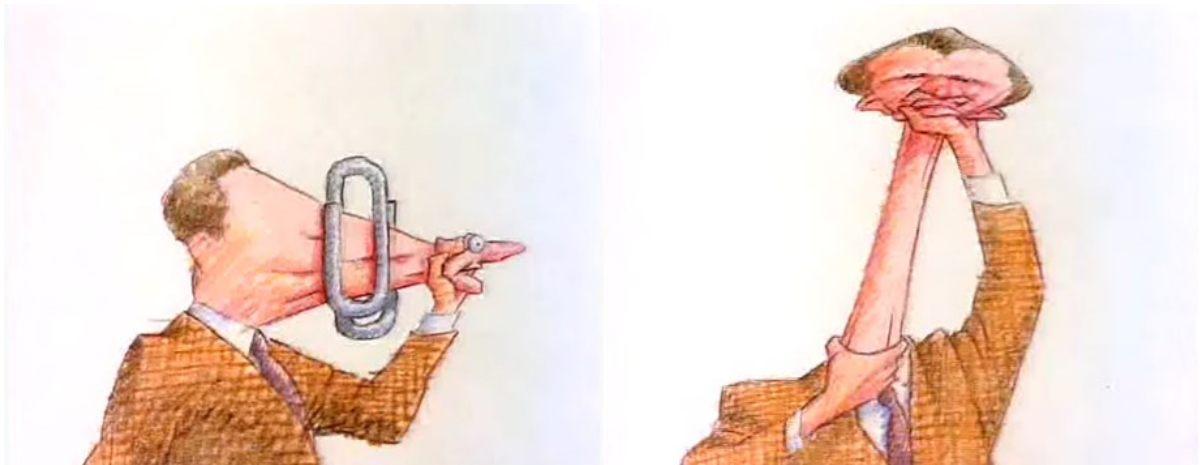


Figura 9: Frames da curta-metragem “25 Ways to Quit Smoking”, realizado por Bill Plympton

“Silvering” (Nicoll, 2022) (Figura 10), é uma curta-metragem que ilustra a espiral de pensamentos caóticos que uma mulher tem quando vê pela primeira vez um cabelo branco. Ao analisar esta animação tornou-se claro como na maioria das vezes, os pensamentos das mulheres estão relacionados com a aparência. Apesar de neste caso estes pensamentos estarem mais ligados ao envelhecimento, serviu para uma reflexão de como poderia elaborar as alterações corporais da personagem Ryu, ao mesmo tempo que a plasticidade dessas transformações poderia ajudar no desenvolvimento de uma animação sequencial, sem cortes, de forma a trazer um fluxo contínuo, tanto narrativo quanto visual.



Figura 10: Frames da curta-metragem “Silvering”, realizada por Eilidh Nicoll

A série de animação “*Arcane*” (Charrue & Arnaud, 2021) (Figura 11), utiliza uma linguagem visual muito distinta e repentina. A forma visual como os pensamentos caóticos e as alucinações da personagem Jinx são apresentados, serviram de suporte à realizadora deste projeto para compreender como poderia representar e ilustrar as formas de pensamentos da personagem Ryu, tendo adaptado esse conceito a este projeto.



Figura 11: *Frame* da série “*Arcane*”

Apesar de visualmente o presente projeto não ter qualquer semelhança com as obras cinematográficas de Wong Kar-Wai ¹, “*Chungking Express*” (Wong, 1994) e “*Fallen Angels*” (Wong, 1995), foram uma forte influência para o desenvolvimento narrativo deste projeto, pois Kar-Wai retrata através de uma narrativa não linear e uma montagem complexa a temática dos desafios de um futuro incerto.

O movimento de câmara que causa o desfoque e o arrastamento no ambiente ao redor da personagem principal utilizada por este autor (Figura 12), serviu de inspiração para representar o momento clímax da curta-metragem aqui apresentada.



Figura 12: *Frames* do filme “*Chungking Express*”, do realizador Wong Kar-Wai

¹ Um dos realizadores mais popular do movimento “*Hong Kong New Wave*”, no final do século XX (J. Song, 2014).

3.3. Metodologia

Este projeto final consistiu na realização de uma curta-metragem de animação 2D, onde foram utilizados os *software* – “*Scenarist*”, “*Clip Studio Paint EX*”, “*Adobe After Effect*” e “*Adobe Premier*”.

A pré-produção iniciou-se com a definição dos objetivos que iriam compor este projeto. Definiu-se que o tema abordado seria o de uma jornada de autodescoberta, enfrentando os elementos reprimidos que adquirimos ao longo da nossa vida. Para consolidar este ponto de vista, realizou-se uma pesquisa no âmbito da psicologia junguiana de Carl Gustav Jung, com o interesse de entender a semelhança das ideias pré-estabelecidas com o conceito de individuação. Ao longo desta etapa, foram lidos os livros ou partes dos livros: “*Two Essays in Analytical Psychology*”(Jung, 1966) “*AION Researcher into the Phenomenology of the Self*”(Jung, 1968), “*Archetypes and the Collective Unconscious*” (Jung, 1977). Para complementar assistiu-se ao documentário “*The World Within - C.G. Jung in His Own Words*” (Psychology Library, 2017), a uma entrevista com o Dr. Carl Jung de 1957 (The Introverted Thinker, 2019), e de forma a obter mais inspiração, ao livro “*Dream Worlds*” (Bacher, 2008). Durante esta pesquisa foram realizadas diversas anotações, para posterior consulta.

Inicialmente, houve a intenção de utilizar neste projeto técnicas mistas, como: a animação analógica, através de materiais como carvão, marcadores e tinta-da-china; a animação 3D; e, a animação digital 2D. No entanto, à medida que a ideia do projeto se solidificava, chegou-se à conclusão de que esta intenção já não se enquadrava com o novo rumo a ser seguido. Com isto, a única técnica utilizada neste projeto foi a animação digital 2D. Esta escolha resultou do facto da se ter uma preferência por esta técnica, e também devido ao tempo existente para a realização desta curta-metragem. Além disso, serviu para se aprofundar os conhecimentos relativamente à execução das texturas no meio digital.

A curta-metragem aqui apresentada (“*Blossom*”) exhibe uma montagem não-linear que provém da sua estrutura narrativa e, por isso, numa primeira instância, o argumento foi adaptado de forma a ressaltar os principais eventos. Seguindo os conselhos do professor David Doutel, realizaram-se, em simultâneo, os estudos visuais da ideia, de forma a simplificar a estrutura do projeto. Só depois de ter uma boa estrutura é que se recorreu ao desenvolvimento de um argumento, tendo sido para isso utilizado o programa *Scenarist*. A escolha por uma

narrativa não-linear, deveu-se, principalmente, ao facto de que o processo de individuação variar de pessoa para pessoa (Schmidt, n.d.). Segundo David Bordwell “*Art-cinema narration can blur the lines separating objective diegetic reality, characters’ mental states, and inserted narrational commentary, the classical film asks us to assume clear distinction among these states*” (Bordwell, 1987, p. 162). Esta citação sugere que, na arte do cinema, a narrativa pode ser flexível ou complexa, ao misturar diferentes níveis de realidade e consciência, ao desafiar o espectador a interpretar o filme de forma ativa e pessoal. Por isso, por haver o objetivo de retratar uma jornada mental e pessoal, compreendeu-se que uma estrutura não-linear necessita de uma série de desafios e revelações ao longo da mesma, como acontece na curta-metragem aqui apresentada (Figura 13).

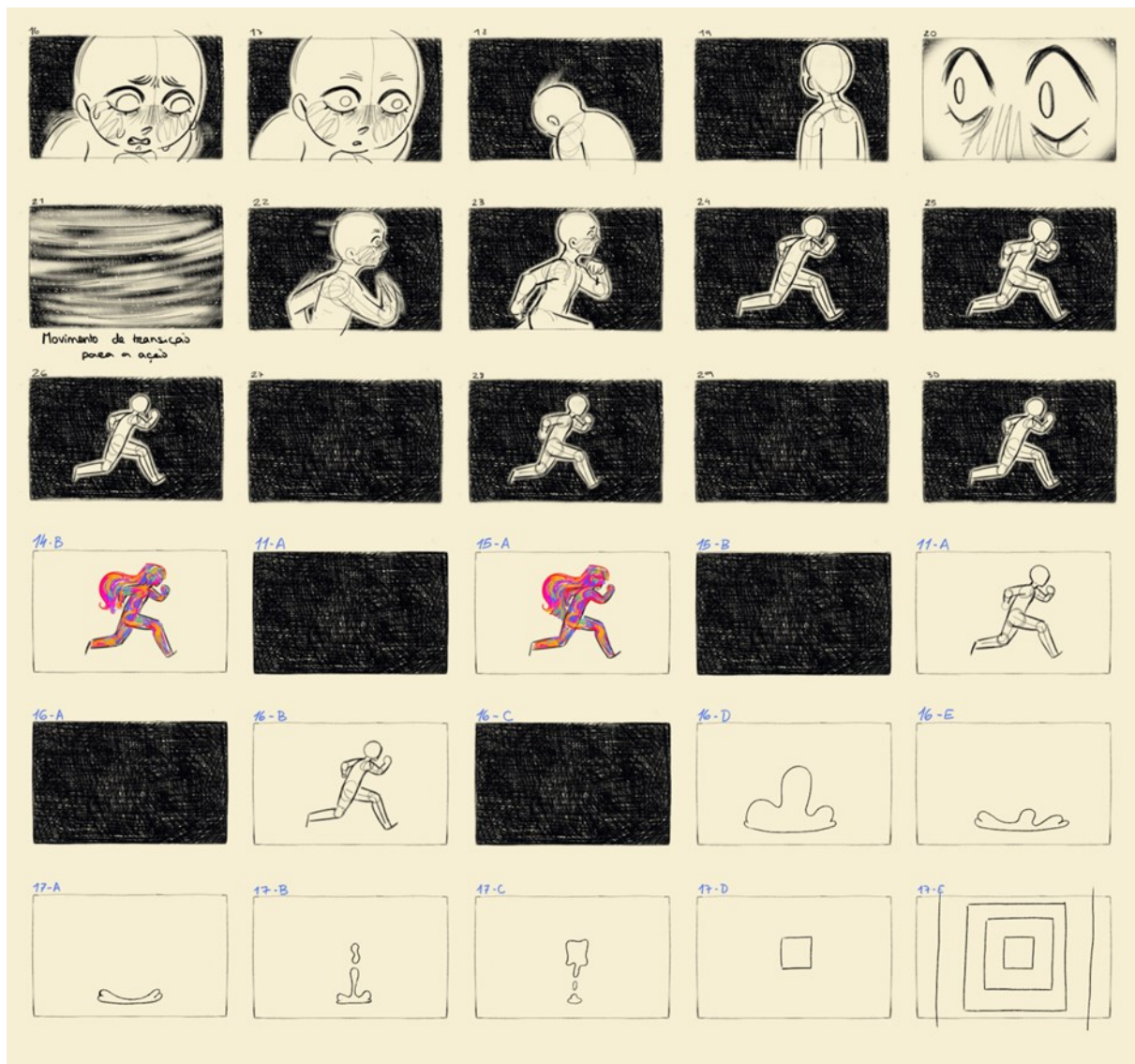


Figura 13: Testes visuais da construção narrativa que não foram aproveitados

Para suportar a realização de uma estrutura não-linear, e de forma a compreender como esta estrutura poderia ser retratada visualmente, analisaram-se as seguintes curtas-metragens: “*The Boy Who Saw the Iceberg*” (Driesen, 2000) (Figura 14A); “*Late Afternoon*” (Bagnall, 2017) (Figura 14B); “*The Coin*” (Song, 2020) (Figura 14C) e “*Negative Space*” (Kuwahata & Porter, 2017) (Figura 14D).

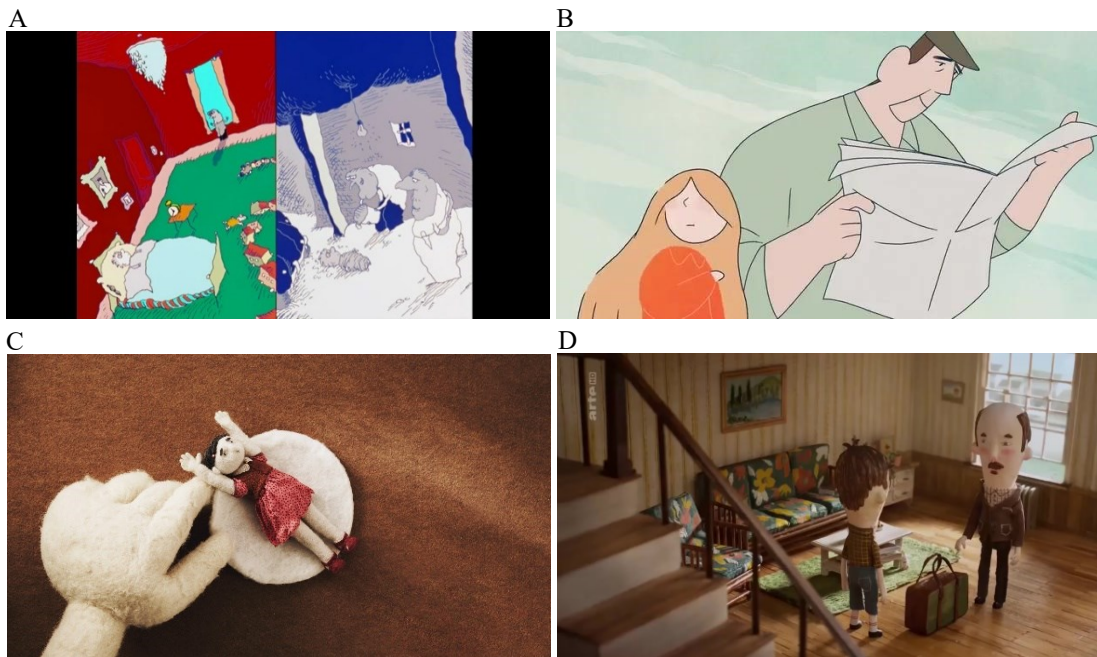


Figura 14: Frame da curta-metragem “*The Boy Who Saw the Iceberg*” (A); Frame da curta-metragem “*Late Afternoon*” (B); Frame da curta-metragem “*The Coin*” (C); Frame da curta-metragem “*Negative Space*” (D)

Antes de iniciar o desenvolvimento do *storyboard* recorreu-se ao livro “*The art of Storyboard*” (Bluth, 2004), com o objetivo de compreender a forma mais eficiente de o realizar. No entanto, devido a uma preferência pessoal, o *storyboard* e o *animatic* foram desenvolvidos em simultâneo. Esta necessidade surgiu da intenção de realizar uma animação sequencial, com poucos cortes. Posto isto, foi necessário começar por fazer a *rough animation*, para assim ser possível ter uma maior perceção da sequência de animação que melhor se enquadrava com o momento a retratar, assim como, da composição e dos tempos de cada plano.

Ao iniciar o processo de animação, foram usados como auxílio os livros: “*The Animator’s Survival Kit*” (Williams, 2009); “*Timing for Animation*” (Whitaker & Halas, 2006); e, “*The fundamentals of Animation*” (Wells & Moore, 2016).

Na fase anterior, por já se ter iniciado uma parte da animação, optou-se por começar a fase de produção, diretamente numa animação em 12 *frames* por segundo, juntamente com o *clean up* da mesma. Nesta etapa, apenas se utilizou o programa *Clip Studio Paint EX*, devido a uma maior familiarização com o mesmo, assim como, os materiais e as ferramentas de

animação presentes nesse. Nesta etapa não foram utilizadas referências visuais, preferindo-se utilizar o auxílio de um espelho para entender o movimento do corpo humano.

Para estabelecer que cores iriam ser usadas neste projeto, realizou-se um *colorscript*, e para a sua criação analisou-se o livro “*The Art of Pixar*”(Amidi, 2011). O processo de colorir também foi realizado no programa *Clip Studio Paint EX*, no entanto, de forma a conseguir cumprir com os prazos, foi necessário adaptar esta etapa, sem comprometer as expectativas já estabelecidas, assim como a qualidade do projeto. Para isso, foram desenvolvidas duas texturas animadas, uma de tons brancos e uma de tons pretos, que foram aplicadas sobre a pintura base da personagem (tons brancos) e do cenário (tons pretos) (Figura 15).



Figura 15: Demonstração das texturas criadas e contraste dos tons, *frame* da curta-metragem deste relatório “*Blossom*”

A fase de pós-produção, teve início à medida que a animação dos primeiros planos era finalizada e colocada em composições, respetivas a cada plano, no programa *After Effects*, e que iam sendo colocadas sobre o *animatic*. Ao terminar a pintura de cada plano, todos os *frames* da linha e da cor foram exportados individualmente no programa *Clip Studio Paint EX* e colocados dentro das composições criadas anteriormente.

O facto de exportar os *frames* de cada elemento em separado, deveu-se ao facto de assim ser possível aplicar os efeitos e os estilos de camadas necessários, de forma a não interferir com os restantes elementos. Para se entender como poderia tirar maior proveito das ferramentas e efeitos do programa *After Effects* foram analisados os vídeos tutoriais “*Animation Post*

Production Like a PRO” (Mercurial, 2023) e *“How I use After Effects for my Animation Work”* (Pantoja, 2021).

Após terminar o *compositing*, os ajustes dos efeitos e os créditos, exportou-se individualmente a animação e os créditos, e foram importados para o programa *Adobe Premiere* para realizar a correção de erros, o ajuste de cor, a adição dos créditos e do som (Figura 16).



Figura 16: Programa *Adobe Premiere* onde se realizou a correção de erros, os ajustes de cor e adição dos créditos e do som

3.4. Cronograma

O planeamento de um cronograma foi uma das etapas mais importantes deste projeto. Para manter a organização, teve-se em conta a forma pessoal de trabalhar, por isso, ao construir o cronograma geral (Tabela 1) as três fases foram colocadas sobrepostas de forma propositada.

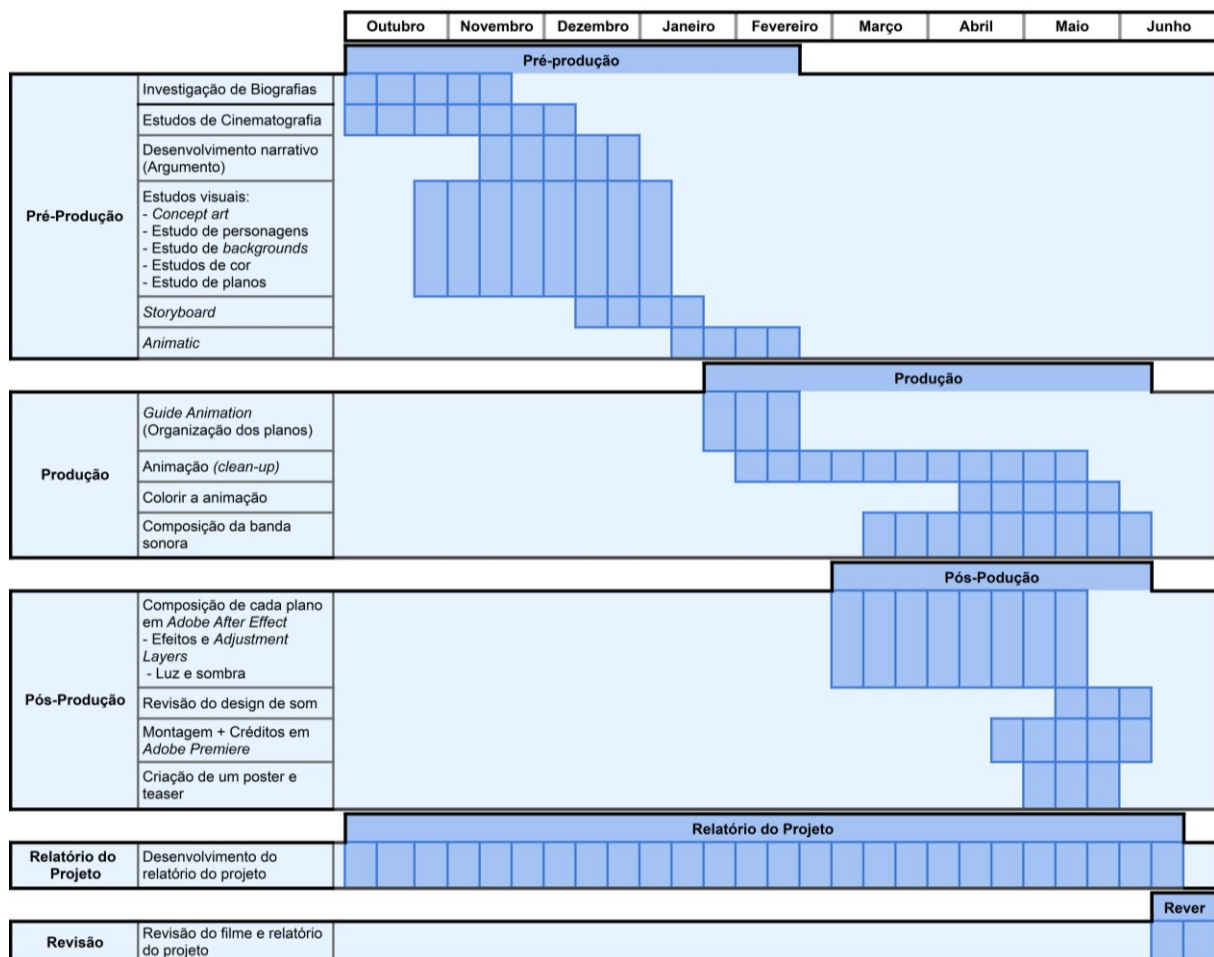
A fase de pré-produção foi composta pela realização da investigação, do argumento, dos estudos visuais, do *storyboard* e do *animatic*. Esta fase foi iniciada em outubro de 2023 e terminou no final de fevereiro do presente ano. Existiu a necessidade de esta fase ser a mais longa para o projeto ser bem planeado e de forma a ser possível avançar para as próximas fases. Contudo, as fases de produção e, conseqüentemente, a de pós-produção, sofreram um atraso de uma semana, devido à participação, em simultâneo, no projeto responsável pelo *trailer* do festival *“Cinanima”*², o que exigiu um breve ajuste no cronograma. Por isso, a fase de produção teve início em fevereiro de 2024 e apenas terminou a meio do mês de junho do mesmo ano,

² *“Cinanima”* é um festival internacional de cinema de animação da cidade de Espinho, Portugal.

sendo que antes estava previsto terminar no início do mesmo mês. Nesta fase foram realizadas a animação, o processo de colorir e o planeamento da banda sonora. Assim como na fase anterior, a pós-produção teve um atraso de uma semana, tendo terminado no final do mês de junho. Esta fase consistiu na composição de todos os planos, no programa *Adobe After Effects*, assim como a aplicação de efeitos, estilos de camadas e dos *adjustment layer*, perante a necessidade de cada plano, e só depois, se utilizou o *Adobe Premiere* para adicionar o ajuste de cor, os créditos e o som.

Ao longo das três fases, foram tiradas anotações de todas as fases para a elaboração deste relatório.

Tabela 1: Cronograma das etapas para a elaboração deste projeto, realizado pela autora



4. Historial da produção

4.1. Pré-Produção

A fase de pré-produção foi a mais longa sofrendo com diversas alterações devido à dificuldade de estabelecer uma narrativa que cumprisse com os objetivos pré-estabelecidos, por isso, ao longo desta fase existiram diversas ideias, mas apenas para uma se chegaram a realizar alguns *concept art* e estudos visuais que de certa forma ajudaram a chegar ao resultado presente em “*Blossom*”.

A primeira ideia que surgiu neste projeto, foi algo muito rudimentar do que mais tarde viria a ser *Blossom*. A premissa era quase a mesma, afinal a intenção sempre foi realizar uma jornada de autodescoberta, mas que neste caso seria a fuga de uma vida caótica, através da imagem de uma criança que usa a sua imaginação como válvula de escape devido aos medos e às dificuldades de crescer.

Além disso, neste ideia, havia a intenção de retratar como o comportamento infantil é reprimido nas mulheres/raparigas ao atingirem uma certa idade ou quando começam o seu ciclo menstrual, sendo de certa forma obrigadas a terem de se comportar e agir mais como adultas, enquanto por outro lado, os homens continuam a ter a mesma liberdade, independentemente de ambos terem a mesma idade. Para ajudar a ilustrar e a entender melhor esta ideia, foram realizados alguns *concept art*, assim como estudos visuais de como poderia vir a ser a protagonista (Figura 17 e 18).



Figura 17: *Concept art* da primeira ideia



Figura 18: Estudos visuais da personagem da primeira ideia

Contudo, com o aprofundamento da pesquisa, juntamente com o desenvolvimento narrativo a ganhar forma, surgiu a necessidade de seguir um rumo de maior reflexão e maduro, deixando de fazer sentido utilizar a imagem de uma criança no contexto a ser retratado.

O amadurecimento deste projeto, decorreu de um maior entendimento da relação quase direta dos conceitos de estudo pela psicologia analítica com o objetivos já pré-estabelecidos, mais concretamente, a relação do interesse em representar essa jornada de autodescoberta através do confronto de qualidades reprimidas ao longo do tempo, com o processo de individuação e outros conceitos que derivam do mesmo. Assim, foi estruturado aos poucos o que seria a ideia principal abordada nesta curta-metragem.

À medida que esta fase avançava e se tornava mais complexa de ser expressa, surgiu a necessidade de reunir diversas fotos e ilustrações encontradas *online*, num *moodboard* (Pinheiro, 2023) (Figura 19), que expressasse a visão artística e a disposição através da percepção e os objetivos que a realizadora pretendia retratar ao se expressar neste projeto.



Figura 19: Moodboard realizado com base na visão artística pretendida

Ao se tornar cada vez mais claro como retratar os objetivos deste projeto à medida que a ideia era desenvolvida, tornou-se necessário começar a desenvolver um argumento (Apêndice A) que conseguisse, em simultâneo, retratar a temática pretendida e os objetivos já pré-estabelecidos.

Por utilizar como referência o processo de individuação, como referido anteriormente neste relatório, foi importante entender como estabelecer uma conexão dos conceitos da psicologia junguiana com o que aconteceria ao longo da narrativa da animação. Por isso, numa primeira instância a narrativa foi desenvolvida por etapas, dos aspetos mais importantes a ser retratado em cada fase.

A narrativa desta curta-metragem tem o propósito de ser não linear, assim como o próprio processo de individuação. Por isso, foi necessário ter em conta que por se tratar de um processo (de individuação) teria de ter uma linha de eventos que nos levasse a concluir esta narrativa, mas uma vez que se trata de um trabalho pessoal, sentiu-se a necessidade de interpretar o tema a partir de um ponto de vista mais pessoal e artístico. (frase enorme – dividir) Com isto, serão destacados em seguida os momentos da narrativa que sofreram uma influência direta com os estágios de individuação.

Relação da narrativa com o processo de individuação:

Inicialmente, no plano introdutório, existe a intenção, com a divisão de uma esfera em duas, de representar a dualidade do consciente e do inconsciente, e a criação de uma dinâmica de perseguição existe a intenção de representar o quanto o inconsciente quer se manter recluso (Figura 20).



Figura 20: Dinâmica de perseguição das esferas, *frame* da curta-metragem deste relatório “*Blossom*”

Com as duas esferas a unirem-se e, conseqüentemente, com o surgimento da protagonista Ryu, insinua-se que a protagonista da obra é a representação, em simultâneo, das dualidades do consciente e do inconsciente, e que através da sua nudez se representa a vulnerabilidade do processo de individuação. Além disso, a transição dos planos de Ryu ao olhar para o espectador e depois para a escuridão, simboliza o confronto com os elementos reprimidos no arquétipo sombra, manifestando-se inicialmente através do simbolismo do pensamento e evoluindo para distorções visuais em Ryu (Figura 21).

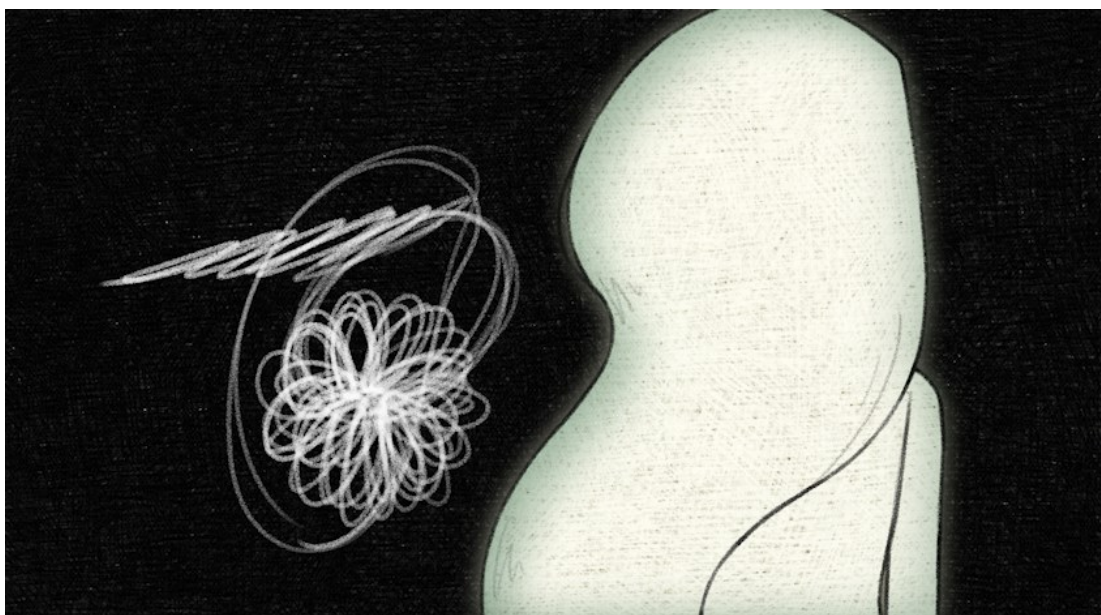


Figura 21: Manifestação dos pensamentos da personagem Ryu, *frame* da curta-metragem deste Relatório “*Blossom*”

O momento em que a protagonista se encontra dentro de uma caixa, da qual se tenta libertar, tem como objetivo representar a barreira e os obstáculos que os outros nos impõem, assim como, as que criamos sobre o nosso preconceito pessoal, daí a manifestação consequente da tentativa de se libertar daquele espaço pequeno, referenciar o acumular dos elementos presentes do inconsciente (Figura 22).

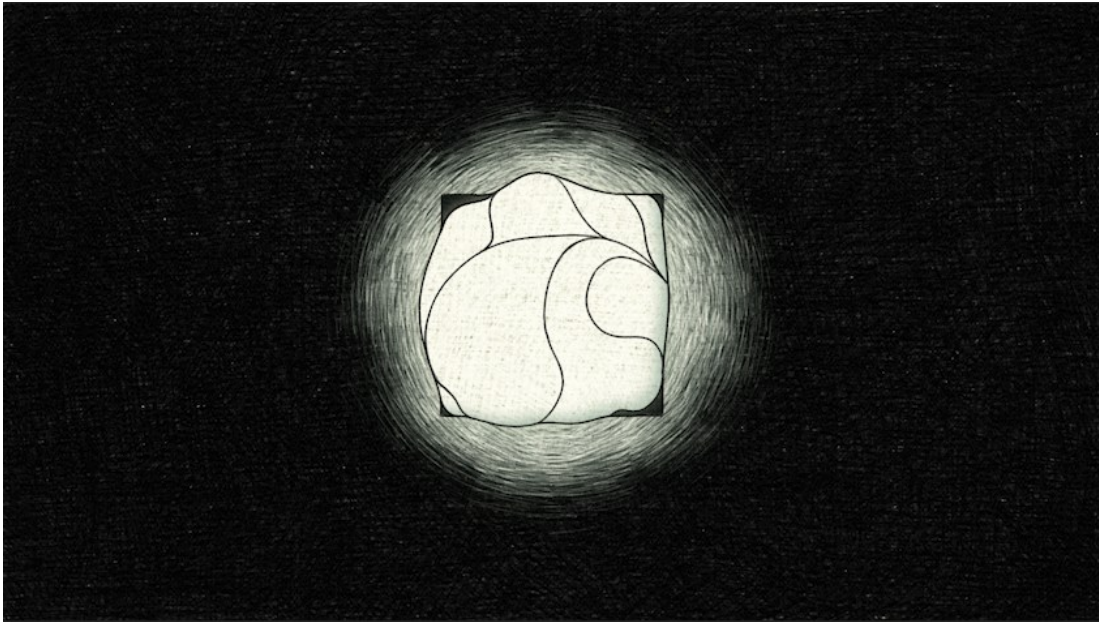


Figura 22: Manifestação de Ryu a tentar se libertar da Caixa, *frame* da curta-metragem deste relatório “*Blossom*”

Já as diversas transformações corporais são a representação direta do confronto com o inconsciente, o facto de se tratarem de fatores corporais e físicos, deriva também do propósito de tentar retratar a própria sombra que se manifesta em sonhos (Figura 23).

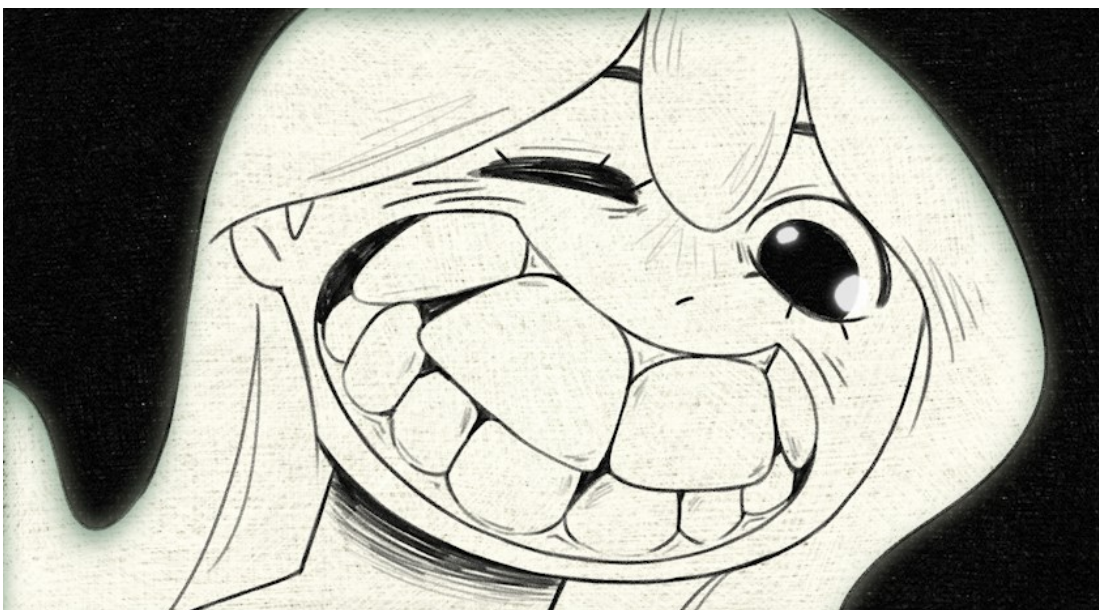


Figura 23: Transformação corporal de Ryu, *frame* da curta-metragem deste relatório “*Blossom*”

No final, quando Ryu encontra uma versão idêntica de si mesma e se interlaçam até formarem uma enorme flor, tem como objetivo simbolizar o crescimento pessoal, ao finalmente

desenvolver uma harmonia do consciente e do inconsciente. Esta cena simboliza, através do abraço e do *flash* de luz (criação da figura de luz descrita por Jung), a harmonia dos opostos, tornando a escuridão parte do consciente (Jung, 1970; p. 265). E assim se conclui o processo de individuação (Figura 24).

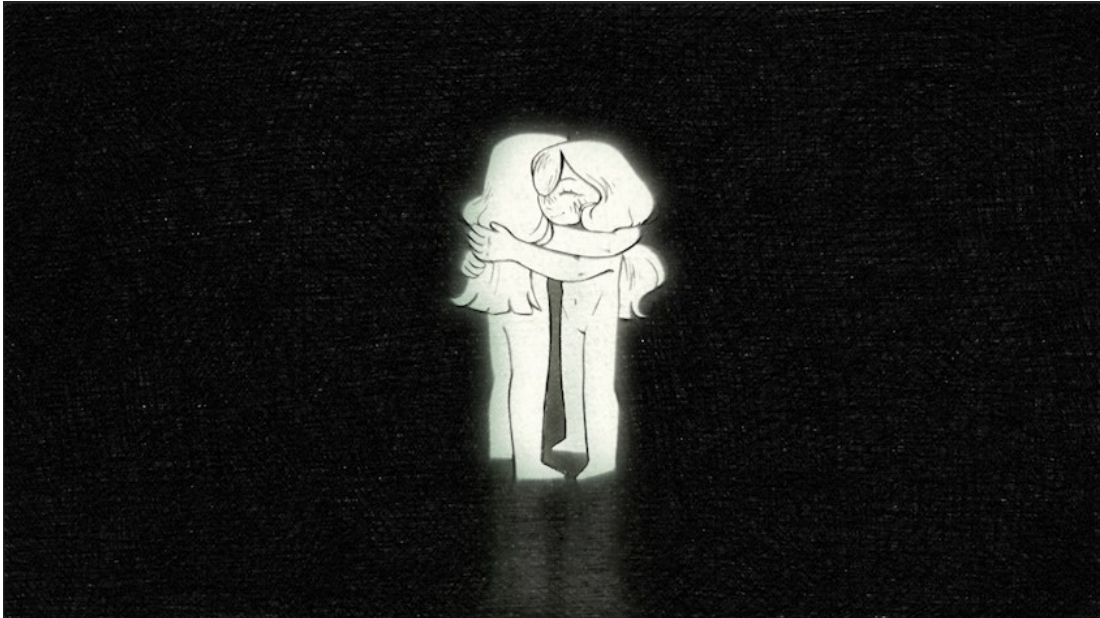


Figura 24: Abraço das personagens e o início do flash de luz, *frame* da curta-metragem deste relatório “*Blossom*”

A flor (Figura 25), além de simbolizar o crescimento e um florescer pessoal, para Ryu simboliza que a jornada não foi apenas de autoconhecimento, mas também de integração do seu consciente e inconsciente, ao levantar as camadas que ecoam as teorias junguianas sobre a individuação. A aceitação, como tema central da narrativa, emerge ao ser retratada através do interlaçar das duas personagens, criando-se um indivíduo completo, seguro e confiante de si mesmo. A partir do abraço que irradia luz, dissolve-se a escuridão que já não é mais temida.

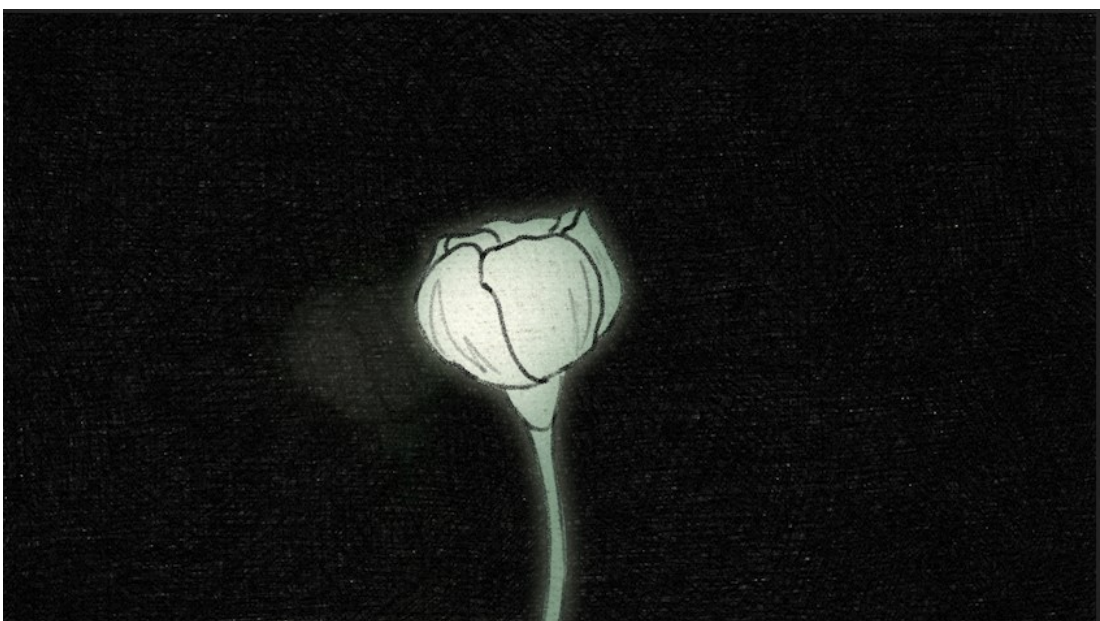


Figura 25: O florescer da personagem Ryu, *frame* da curta-metragem deste relatório “*Blossom*”

Para concluir, juntamente com o nome desta obra, “*Blossom*”, surge a reflexão sobre o percurso de metamorfose, seja tanto pela plasticidade das transformações criadas pelas personagens, inspiradas em parte pela curta-metragem “*Little Nemo*” (McCay,1911) mas também pelo crescimento introspectivo da personagem ao florescer e compreender que tem de se aceitar.

Como referido na secção “2.3. Metodologia”, foram realizados em simultâneo alguns *concept art* (Figura 26) que expressassem a visão dos eventos que seriam retratados na narrativa. Por ser uma pessoa muito mais visual, assim como qualquer outro artista, tornou-se muito mais eficaz entender o percurso da narrativa ao mesmo tempo que conseguia explorar um pouco o aspeto visual e também da personagem que pretendia aplicar neste projeto.

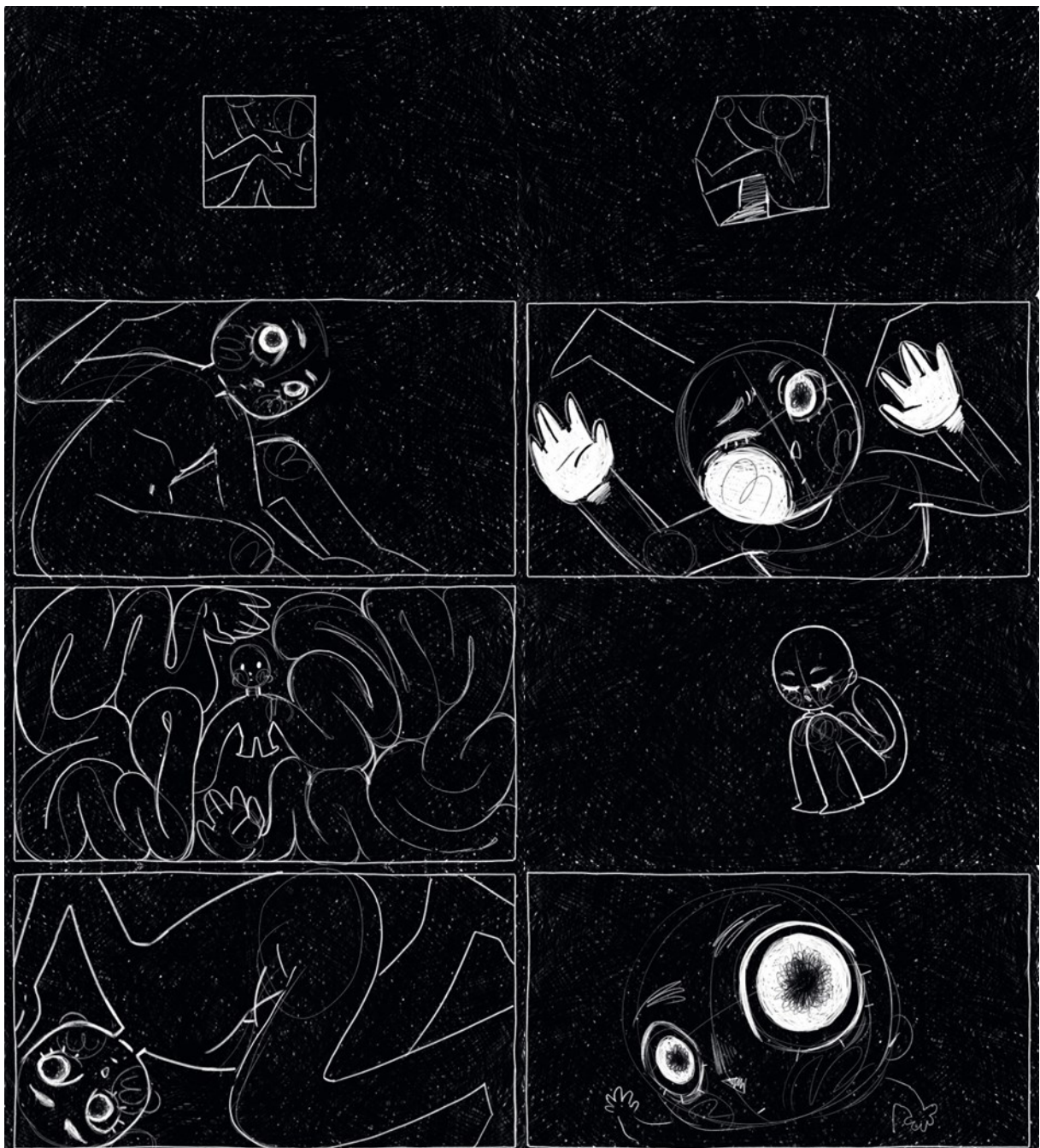


Figura 26: Concept art da curta-metragem “*Blossom*”

Juntamente com o *concept art*, também se iniciaram os estudos visuais da personagem. Como é possível observar desde a primeira ideia, havia a intenção de retratar apenas uma personagem, e que esta tivesse uma personalidade feminina.

O desenvolvimento narrativo do projeto, fizeram-se estudos visuais da personagem (Figura 27 e 28), que receberam uma grande influência dos personagens do *manga*: “*Toilet-bound Hanako-kun*” (Aidairo, 2014) e do estilo usado no projeto do primeiro ano do mestrado. Numa primeira instância, os esboços da personagem foram realizados em papel, existindo a preocupação de explorar a anatomia base da personagem e as suas dimensões.

Desde o início deste projeto, ficou claro que haveria apenas uma personagem principal com uma personalidade feminina. A escolha de uma única personagem deveu-se ao fato de o tema abordado ser uma experiência individual e bastante pessoal. Em simultâneo, decidiu-se que a personagem teria uma imagem mais feminina desde o início.

Apesar de que para Jung o processo de individuação deve ser praticado desde a infância, uma vez que o tema da narrativa e a abordagem visual amadureciam, optou-se por desenvolver uma personagem que não tivesse uma aparência tão infantil, apesar de essa ter sido a ideia inicial. No entanto, existiu o objetivo de tentar interpretar esse conceito, por isso, foram definidos elementos de personalidade que seriam essenciais a personagem transmitir, sendo eles: a pureza, a inocência, a calma e a timidez. Em termos visuais, foi importante ter em conta a seguinte característica, de forma a sustentar a narrativa – o cabelo longo, para dar a sensação que a personagem se encontra naquele ambiente há muito tempo.

Outro aspeto importante foi desenvolver uma personagem que não nutrisse uma característica exagerada de nenhum género (feminino ou masculino), para não ligar a personagem a nenhum público-alvo em específico. No entanto, o resultado final da personagem Ryu acabou por receber mais influência do género feminino, uma vez que surgiu a necessidade de representar a essência da realizadora e a sua opinião da importância de destacar experiências, muitas vezes, vivenciadas apenas por mulheres.

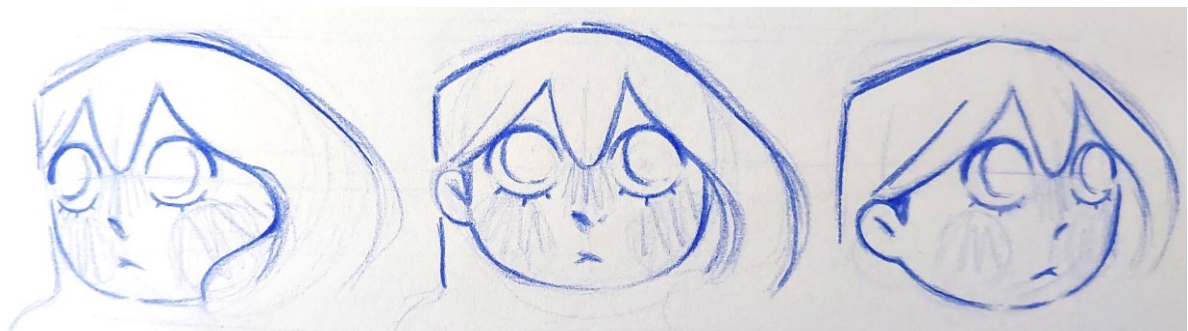


Figura 27: Estudos visuais do rosto da personagem Ryu em diferentes perspetivas

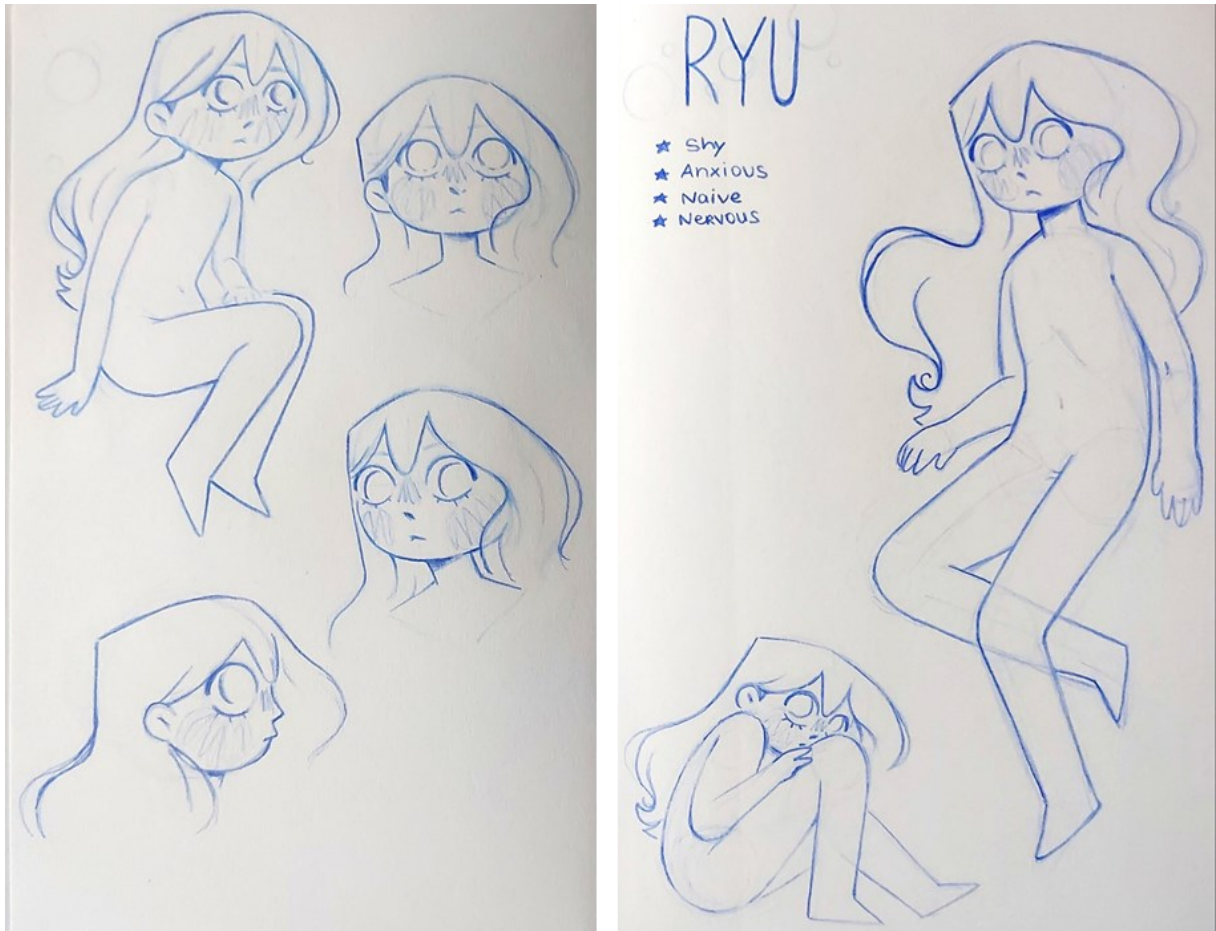


Figura 28: Estudos visuais da personagem Ryu

Mais tarde, tentou-se transferir a leitura da personagem para o digital, em simultâneo, tendo-se chegado à conclusão que iria ser importante para a fase de produção, ter uma referência visual da personagem, por isso, foi desenvolvido o *character sheet* (Figura 29), que serviu de auxílio sempre que surgia uma dúvida acerca da anatomia ou das características essenciais para a animação da personagem Ryu.

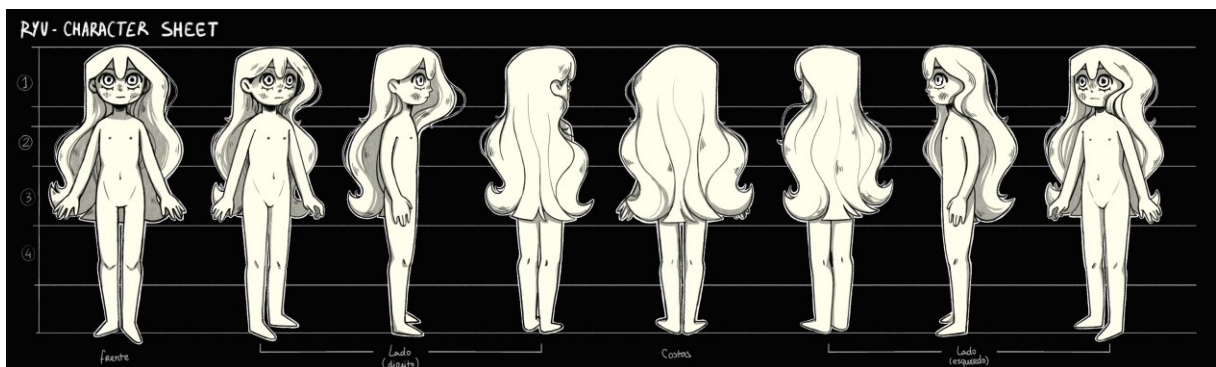


Figura 29 : Character sheet da personagem Ryu em diferentes ângulos

Após os conceitos narrativos e visuais estarem bem estabelecidos, foi necessário começar a desenvolver um *storyboard* (Apêndice B). Esta fase foi uma das mais complexas, e passou por diversas alterações, tendo inclusivamente sido intercalada com a fase de produção. As alterações aconteceram, maioritariamente, pelos diversos testes que foram feitos, pois tentou-se entender que transformações corporais poderiam ocorrer e quais faziam mais sentido para este projeto (Figura 30). Por sugestão da orientadora Doutora Professora Sahra Kunz, tentou-se trazer um exagero na forma através de determinados detalhes.

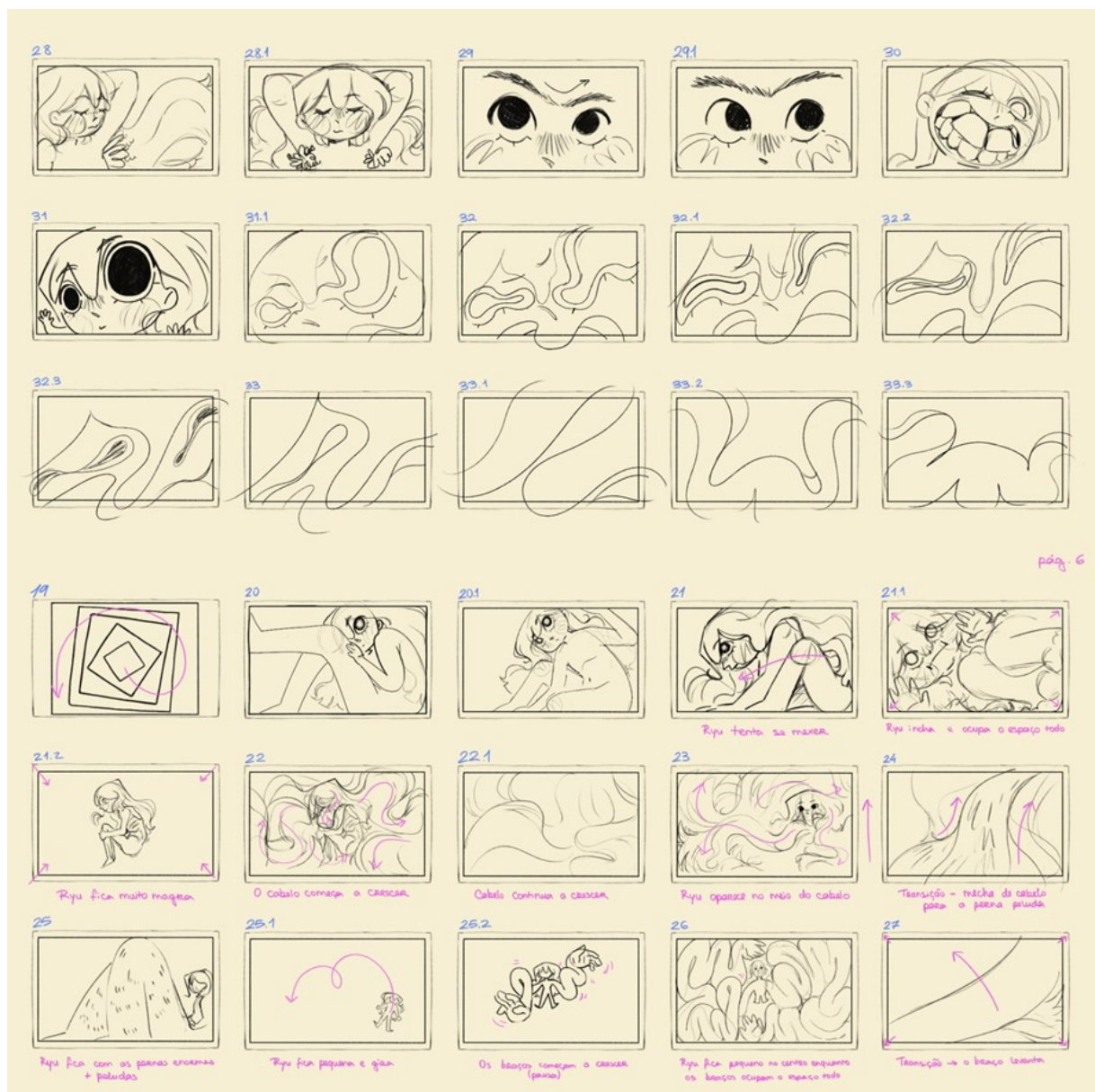


Figura 30: Testes visuais no *storyboard* das transformações da personagem Ryu que não foram aproveitados

Como foi referido anteriormente, começou-se a desenvolver o *animatic* em simultâneo, e a razão para esta decisão, foi por compreender que desta forma seria mais perceptível entender como poderiam ocorrer as transformações do corpo da personagem e de que forma seria o movimento das mesmas. Mas também serviu para explorar as diferentes possíveis transições de forma a manter o fluxo da animação entre as transformações. (frase enorme, dividir)

Por sugestão do coorientador Professor David Doutel, surgiu a ideia de fazer a curta-metragem sem cortes ou diminuir a frequência dos mesmos, por isso, foi necessário perceber como poderiam ser aplicados e em que momentos isso se aplicava. De forma a entender como seria o movimento e o tempo de cada plano, concluiu-se que seria necessário realizar uma parte da *rough animation* nos planos que seriam mais complexos, por isso, realizou-se uma sequência de 6 *frames*, que foram exportados e colocados na *timeline* do programa *After Effects*. (Figura 31).

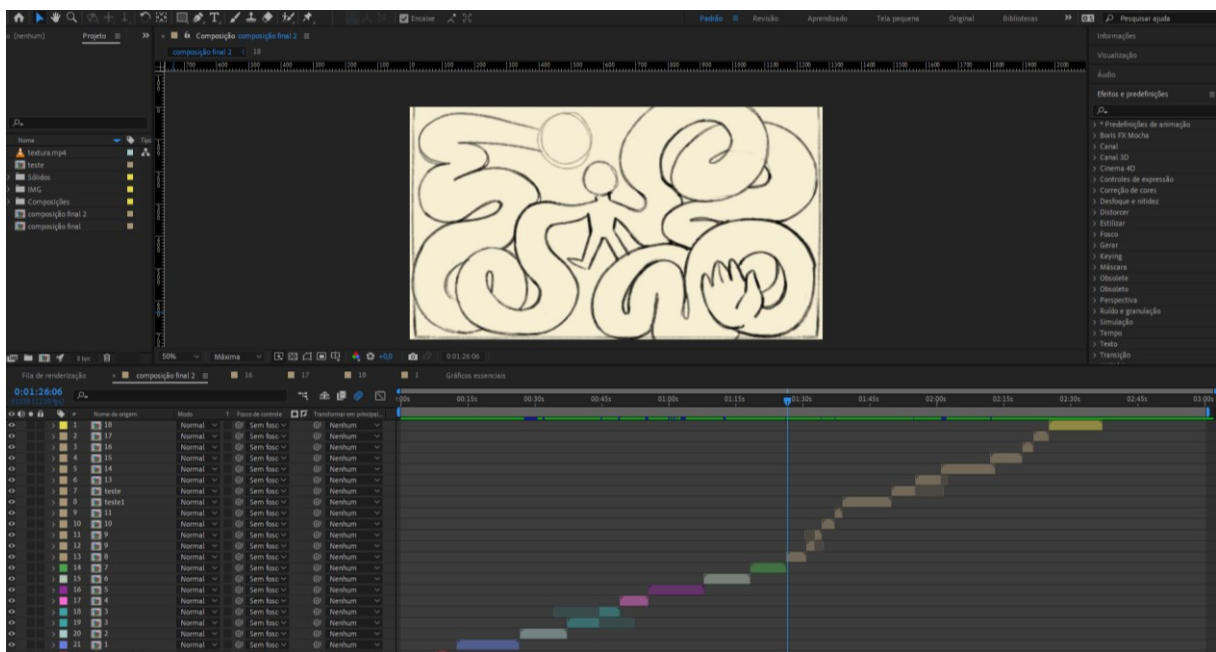


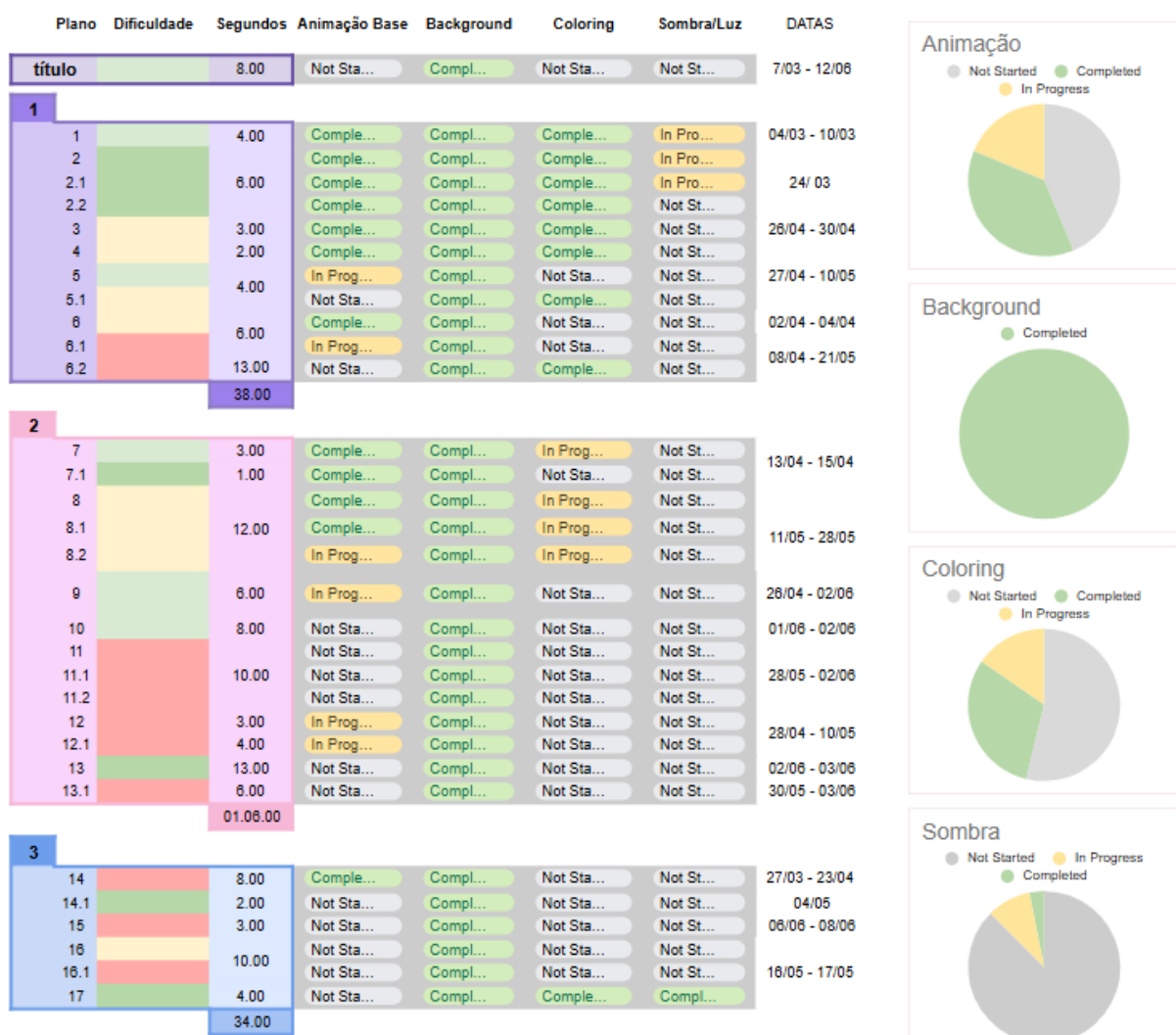
Figura 31: Montagem do *animatic* no programa *After Effects*

4.2. Produção

Assim que se finalizou o *animatic*, deu-se início à fase de produção, tendo existido a necessidade de criar um cronograma de produção, com a ajuda de gráficos circulares que mostravam o avanço de cada etapa (Tabela 2). Esta necessidade surgiu para se conseguir organizar e ter uma maior noção do progresso da animação, do *background*, do processo de colorir e da sombra e luz.

Após a finalização do *animatic*, realizou-se a seguinte divisão, de forma a ter uma carga de trabalho bem distribuída: 1, 2 e 3 aos planos principais; e, 2.1, 5.1 e 6.1 aos planos de transição. Além disso, foi feita uma breve análise, de forma a distribuir o nível de dificuldade de cada plano através de uma cor: verde para os planos mais fáceis; amarelo para os intermédios; e, vermelho para os mais difíceis. Desta forma, foi possível ter uma melhor noção do tempo que cada plano precisava para ser finalizado, como também foi possível ter uma maior noção do prazo de cada plano. Mesmo assim, ao longo deste processo alguns planos precisaram de mais tempo, tornando-se difícil cumprir com algumas datas pré-estabelecidas.

Tabela 2: Cronograma de produção



Após a finalização do cronograma, tornou-se necessário começar com a animação deste projeto. Toda a animação do projeto foi feita no programa *Clip Studio Paint EX*, que apesar de não ser um programa exclusivo para animação, foi escolhido devido ao facto de existir uma maior familiarização com o mesmo, e pela *interface* deste ser bastante acessível, pois permite criar uma composição com todos os ficheiros de cada plano utilizados na animação (Figura 32).

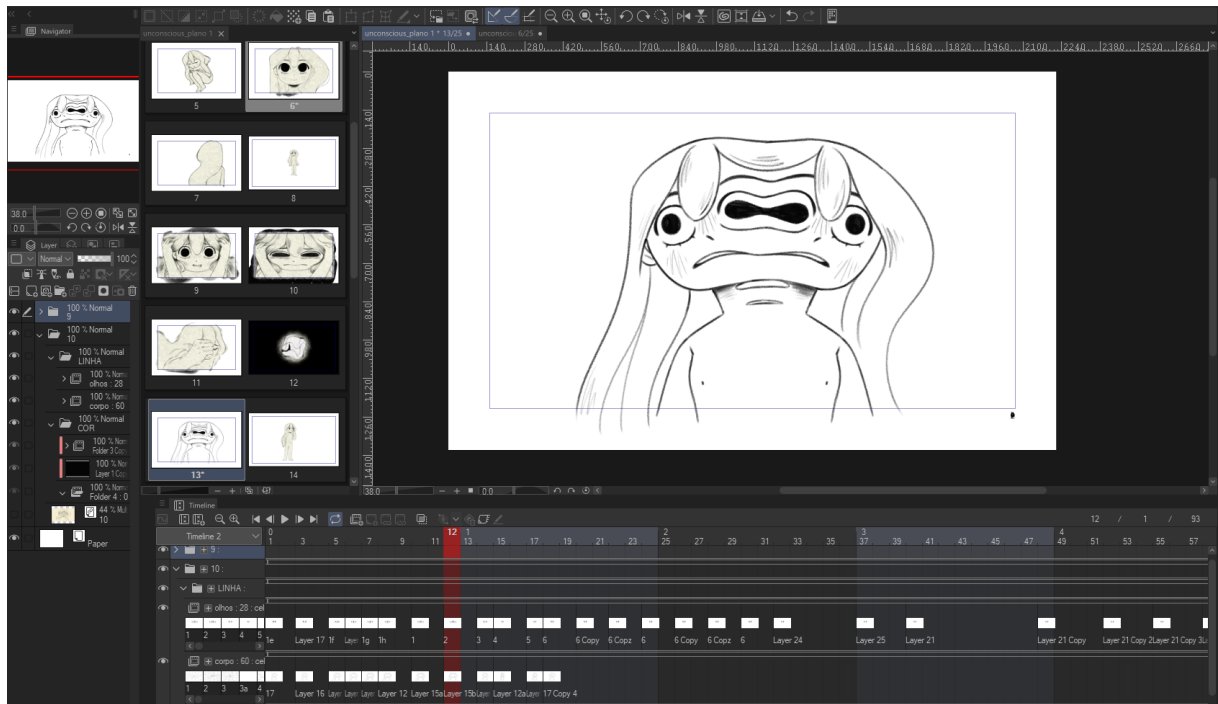


Figura 32: Interface do programa Clip Studio Paint EX, onde se realizou a animação deste projeto

Uma vez que parte da *rough animation* foi realizada na fase anterior, a produção da animação iniciou-se diretamente no *clean up* (Figura 33), tendo-se realizado sobre os vídeos do *animatic*. Assim foi possível melhorar ou acrescentar detalhes na animação, tendo-se acrescentado os *in-betweens* posteriormente. Ou seja, por ter sido executada uma animação de 12 *frames*, isto significa que a cada 6 *frames* das *key poses* são intercalados com 1 *frame* dos *in-betweens*. O processo de animação teve um pequeno atraso por não se ter compreendido que alguns planos precisavam de mais tempo de trabalho.

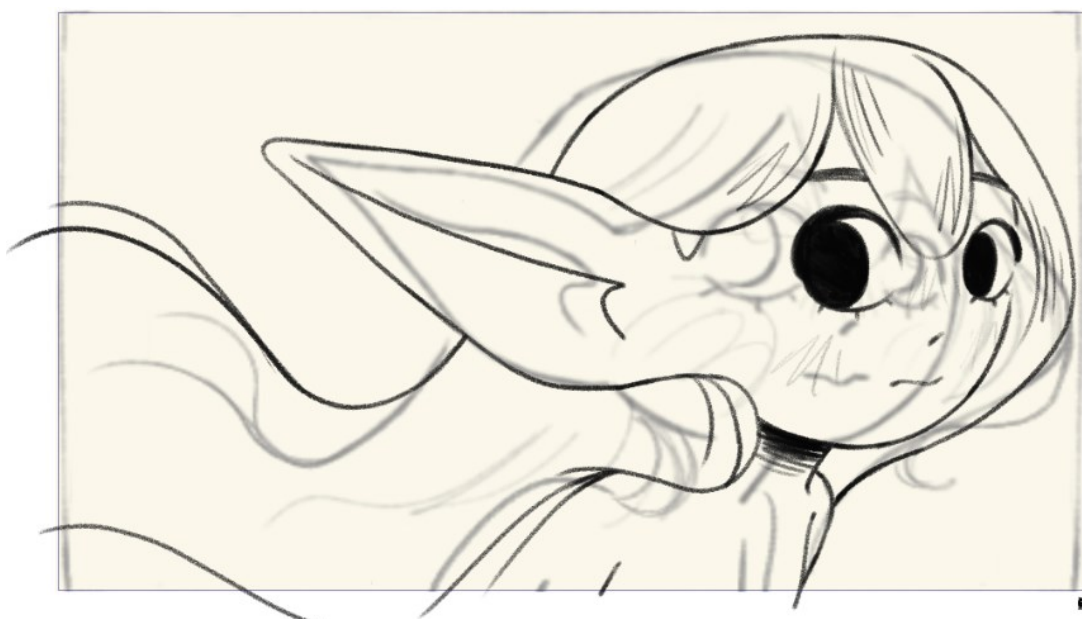


Figura 33: Processo de animação – fase de *clean up*

À medida que a animação avançava, realizaram-se alguns teste de cor, e apesar do objetivo ser de apenas utilizar dois tons (preto e branco), decidiu-se experimentar outras cores e combinações com a finalidade de entender que impacto poderiam trazer para o projeto. Este estudo foi inicialmente feito na personagem (Figura 34) e posteriormente criou-se um *color script* (Figura 35) a partir dos *storybeats* retirados do *storyboard*, onde também foi efetuado o teste final da tipografia utilizado para o título desta curta-metragem.

Neste caso, já se procurou entender que tons de branco e preto iriam ser utilizados, definindo no final que o tom seria um branco creme (#fffeec)³ e um tom totalmente preto (#050505), além disso, por se tratar de uma animação, concluiu-se que poderia ser necessário a presença de sombras, por isso, foi aplicada na pós-produção uma sombra de tons esverdeados (#21553e).

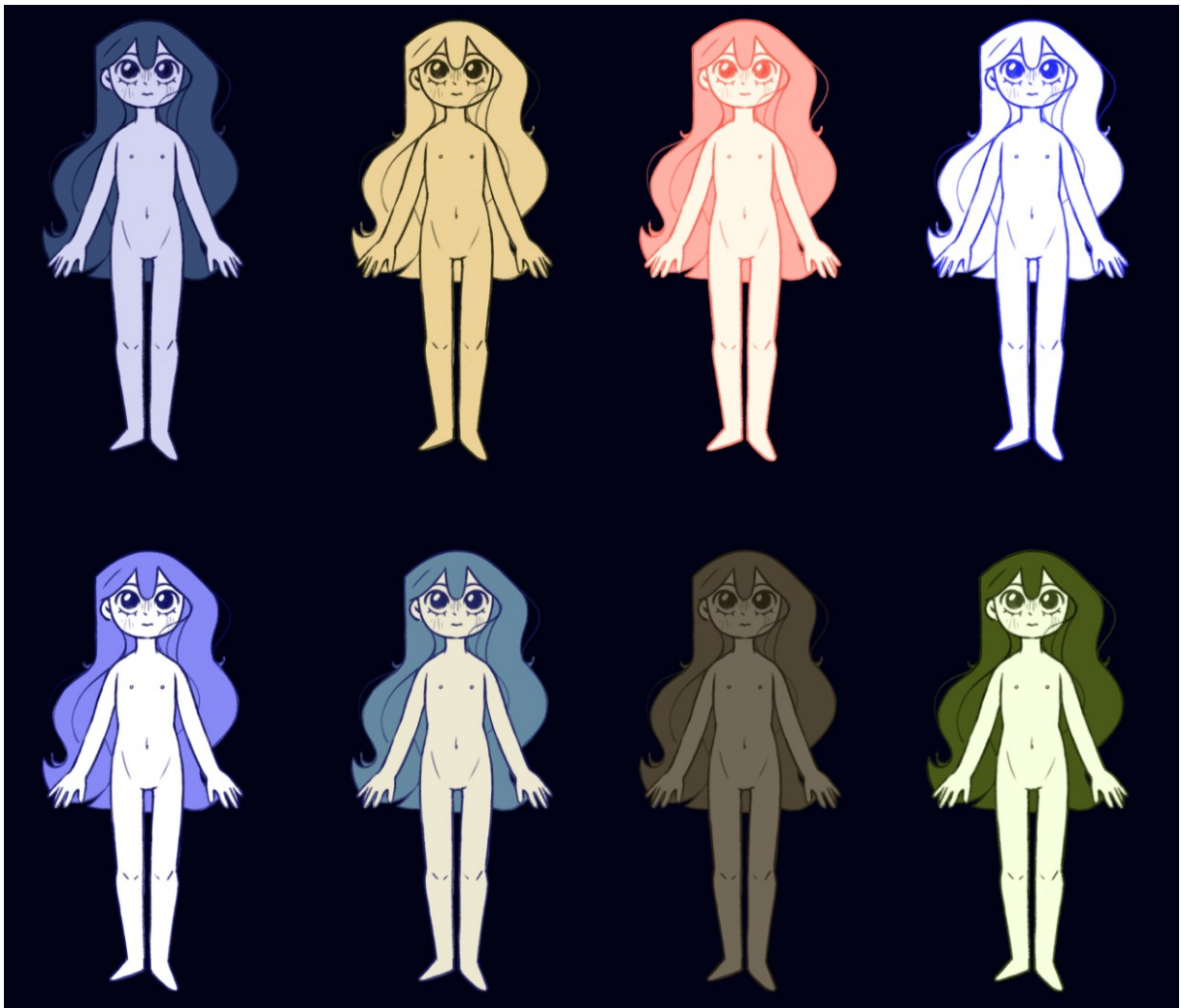


Figura 34: Testes de cor da personagem Ryu

³ Valores HSV das cores: “Matiz, Saturação e Valor. Método de definição de cores em termos de matiz (tonalidade), saturação (tonalidade) e valor (tom ou luminância)” (Toon Boom, 2021).

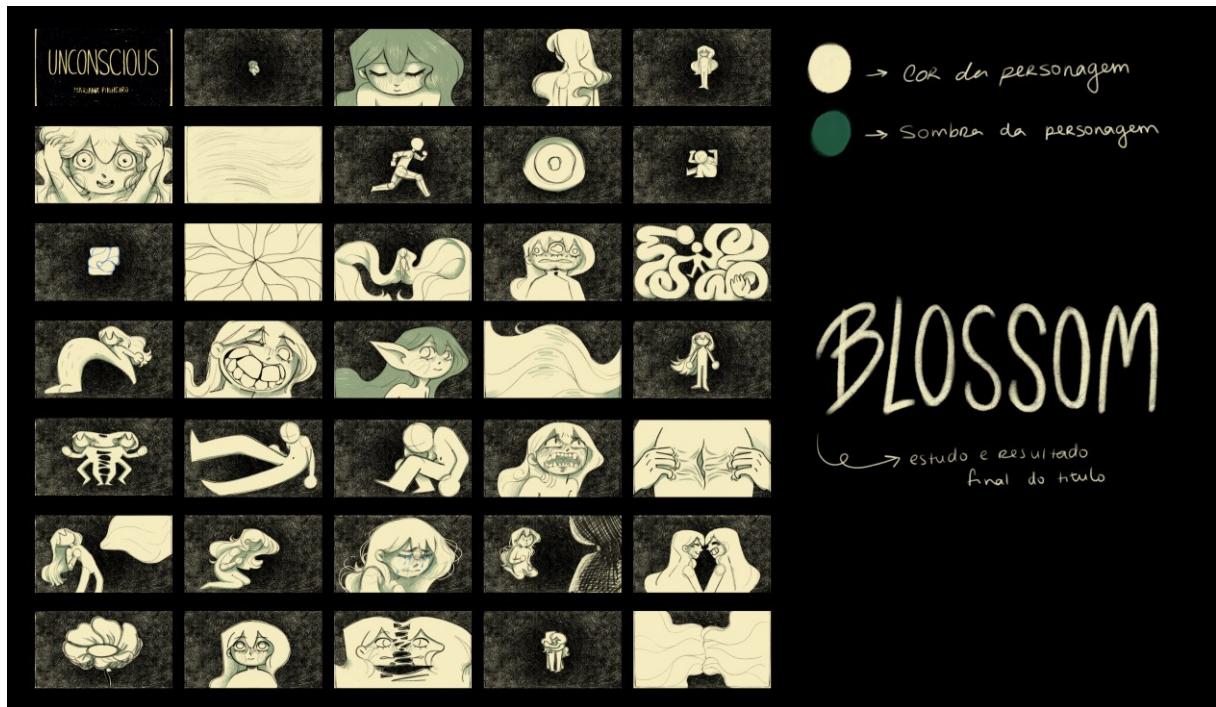


Figura 35: Color script e tipografia do projeto “Blossom”

No processo de colorir, desenvolveram-se duas texturas de animação cíclica, uma de preto que seria apenas aplicada do fundo (Figura 36A) e outra na personagem (Figura 36B). Quanto à pintura apenas foi necessário colorir a personagem, e como o objetivo era aplicar a textura, pintaram-se todos os *frames* com uma cor base, azul vibrante, com o intuito de não transpôr a silhueta da personagem e também para ser usada como uma máscara para aplicar a textura.

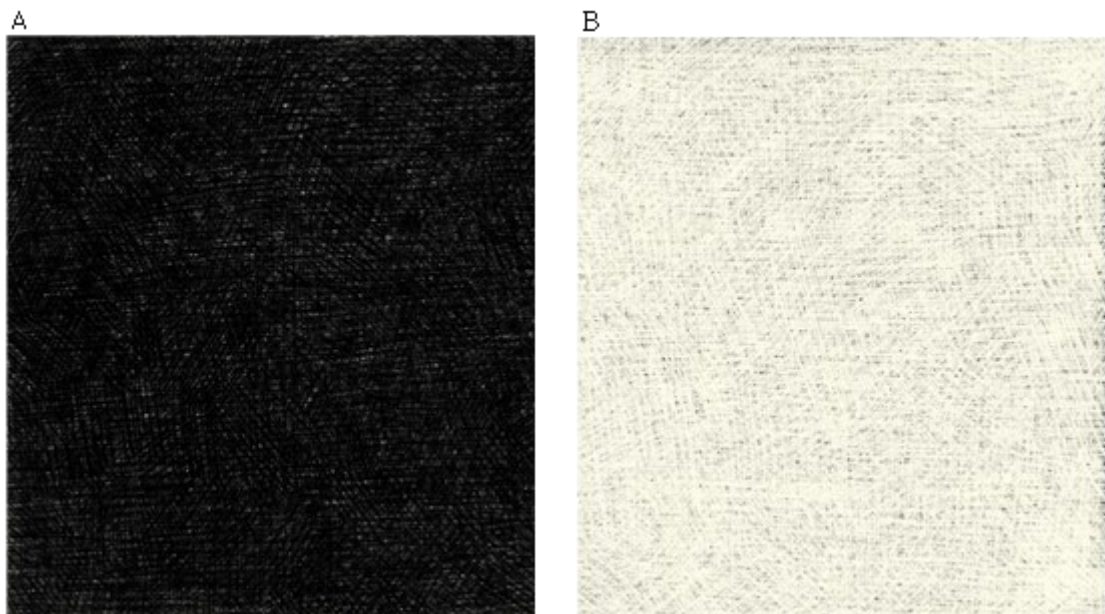


Figura 36 : Textura desenvolvida para o *background* (A); Textura desenvolvida para a personagem Ryu (B)

Com o avanço do processo de pintura, foi perceptível que em alguns planos seria necessário fazer determinados detalhes em branco, para não se perder os detalhes da animação no fundo preto, como também o detalhe em branco nos olhos da personagem.

Além disso, nesta fase elaboraram-se os elementos visuais que iriam ser utilizados para representar visualmente os pensamentos de Ryu, tendo sido feitas três animações cíclicas de uma composição composta por símbolos abstratos e espontâneos. Foi essencial que cada um deles tivesse pelo menos um símbolo que se assemelhasse a uma flor, com o objetivo de representar o florescer do pensamento e do desabrochar da personagem, e criando em simultâneo uma relação com o nome da curta-metragem – “*Blossom*” (Figura 37).

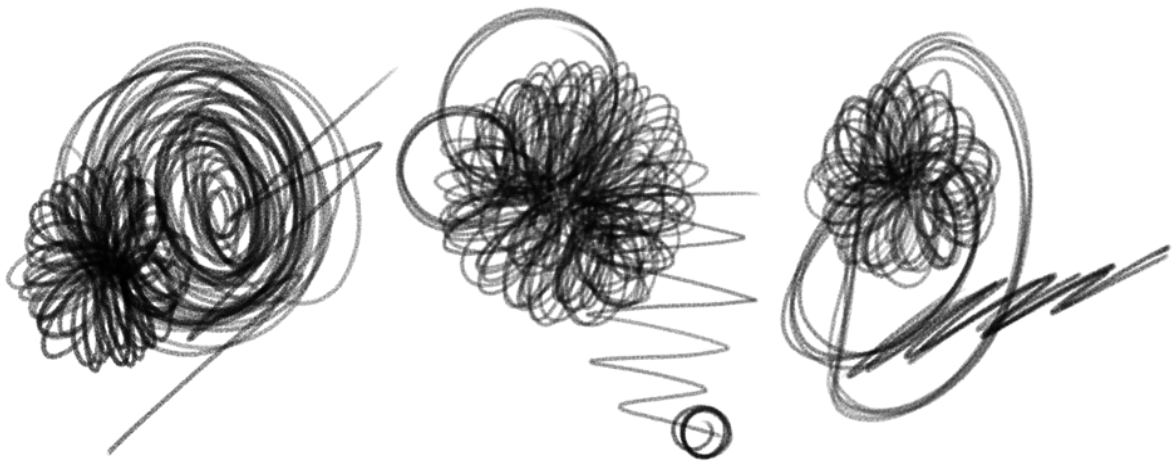


Figura 37: Elementos visuais, desenvolvidos para representar as formas pensamentos da personagem Ryu

Durante esta fase, também foi iniciado o trabalho de som, que ficou a cargo da Bea Nandes, onde se começou por desenvolver a banda sonora e só depois foram introduzidos os efeitos sonoros.

4.3. Pós-Produção

Conforme o planeado, a fase de pós-produção sobrepôs-se à fase de produção, que começou à medida que a animação dos planos terminava, os *frames* eram exportados em formato de vídeo e colocados sobre o *animatic*, no programa *After Effects*. Desta forma, foi possível começar a fazer algumas correções, relativamente ao tempo e à alteração de alguns planos, como também à criação antecipadamente das composições respetivas a cada plano.

Assim que a pintura de cada plano era terminada, exportavam-se em separado os *frames* que pertenciam, respetivamente, à linha e à cor, e eram colocados nas composições criadas

anteriormente. O *After Effects* é um programa muito bom para se conseguir trabalhar individualmente em cada plano, através do processo de *compositing*.

De forma a manter a organização, tanto pessoalmente como dentro do programa, os *frames* foram exportados com o respetivo nome. LN^a para os da linha e o número do plano, e CN^o para os da cor e o número do plano. A decisão de exportar a animação e a cor em separado, deveu-se ao facto de que no processo de *compositing* se pudesse aplicar efeitos ou *layer styles* aos respetivos elementos, como é possível observar na Figura 38.

Em todas as sequências de cor foram colocados dois *Layer Styles* (ou estilos de camada internos), como: a sombra interna para colocar o efeito da sombra esverdeada; e, o efeito *ceim* para suavizar a cor da personagem, de forma a não perder a textura. Também se utilizou um estilo de camada externo, como a sombra projetada para criar uma silhueta subtil à volta da personagem.



Figura 38: *Layer styles* aplicadas na sequência de *frames* da cor, no programa *After Effects*

Movimento arrastado:

O momento de clímax, em que a personagem fica grande e muda constantemente de posição na tela, recebeu inspiração no movimento de câmara arrastado do realizador Wong Kar-Wai. Para criar este efeito foi necessário criar uma composição à parte apenas com os *frames* desta sequência de animação (Figura 39).

Sob a composição criada foram aplicados os efeitos: *CC Wide Time*, que permite criar um rasto do movimento; *Eco*, que combina *frames* de tempos diferentes da mesma *layer*; e, *CC Cross Blur*, que permite criar o efeito de *blur*. Os valores foram alterados de forma a intensificar

gradualmente os efeitos, de forma a seguir o ritmo com o objetivo de alcançar o clímax da narrativa.

Com a intensificação dos efeitos, existiu a necessidade de criar uma mancha, que ao vincular a composição à *layer* de cor do plano seguinte, através da ativação do fosco de controle alfa, foi possível criar uma transição mais orgânica entre os planos.



Figura 39: Demonstração do efeito de movimento arrastado, incluindo os efeitos usados do programa *After Effects*

Efeito de reflexo:

Por se sentir a necessidade de dar mais dimensão ao espaço em que a personagem Ryu se insere, surgiu a ideia de desenvolver um efeito de reflexo (Figura 40). Para criar esse efeito foi necessário duplicar a composição do *background* e da composição da animação, criando uma composição individual. A composição da animação foi invertida horizontalmente e posicionada no lado inferior para criar a sensação de que existe um chão. Esta foi editada na *timeline* apenas para aparecer nos planos em que seria necessário o efeito.

Ao criar um *ajustment layer* aplicou-se o efeito “desfoque composto”, que ao definir a composição de *background* como referência de desfoque, fazia com que a composição de animação desfocasse ao manter a textura do *background*. Para isto funcionar era preciso ter o *background* ocultado na *timeline*. Para adaptar a composição do efeito à composição final, foi necessário aplicar o efeito *CC Cross Blur*, para dar um leve desfoque, e também foi necessário colocar a composição do efeito reflexo no modo “luz de pino”, para mesclar melhor entre as cores usadas.



Figura 40: Demonstração do efeito de reflexo e efeito utilizado no programa *After Effects*

Textura e ruído:

No estágio final da pós-produção, conclui-se que seria de suma importância aplicar mais ruído de forma a texturizar o resultado final. Para isso, foi necessário combinar três texturas animadas, criadas no programa *Clip Studio Ex*, que foram importadas para o *After Effects* numa composição unicamente para as texturas. Sobre a composição foi aplicado o efeito “alternar canais de cor”, alterando o alfa para luminosidade, pois desta forma era possível destacar apenas os elementos em branco das texturas. Adicionalmente, criou-se uma *adjustment layer* em que foram aplicados os seguintes efeitos: *CC Vignette*, para criar uma borda preta à volta da composição; *Noise* para criar um leve ruído e os efeitos corresponderem; e, dois efeitos de granulação. Foi ainda necessário alterar os valores de opacidade, para ajustar a textura ao pretendido (Figura 41).

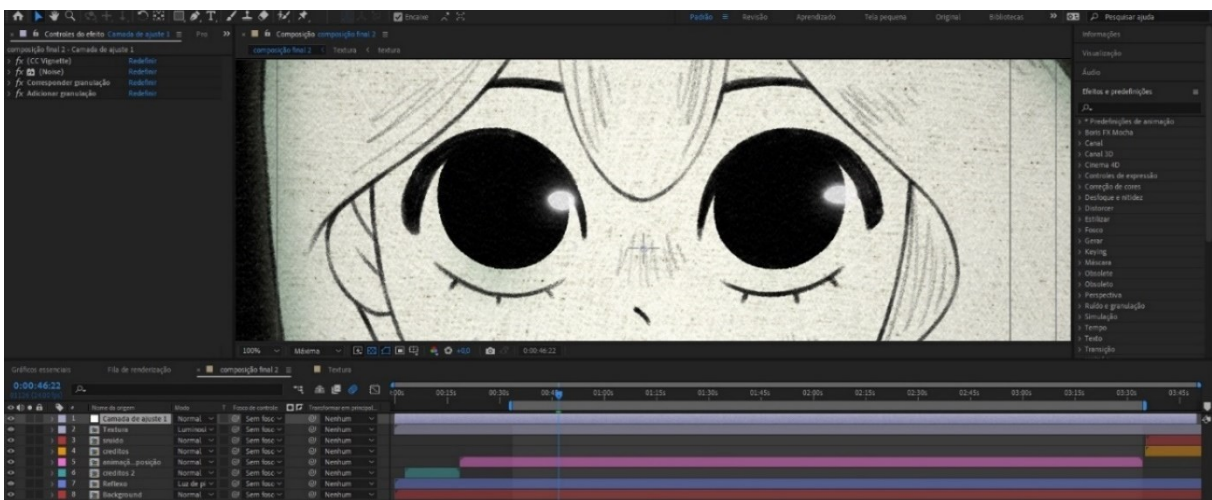


Figura 41: Textura e ruído criada no programa *After Effects*

As composições da animação e dos créditos iniciais e finais foram exportados no formato “DNxHD 1080p 10 bits”, para obter uma maior qualidade, fidelidade da imagem e flexibilidade na edição de cor (ao utilizar o efeito *Lumetri*), efetuada no programa *Adobe Premiere*, assim como a montagem final, a correção de alguns erros e a adição do som.

Cartaz:

À medida que a fase de pós-produção terminava, deu-se início à criação de um cartaz (Apêndice C) que refletisse o conceito deste projeto. Utilizou-se como inspiração a capa de uma revista japonesa de 1924, que se encontra no livro “Book Cover Design in Japan 1910-40” (2003), apenas como referência para a estrutura do mesmo (Figura 42A). Na Figura 42B, é possível ver o esboço inicial do cartaz. A ilustração utilizada para a sua composição deriva da readaptação de um concept art feito na fase de pré-produção.



Figura 42: Capa do livro vintage japonês (A). Esboço do cartaz da curta-metragem “*Blossom*” (B)

4. Reflexão Crítica

4.4. Comparação dos resultados obtidos com os objetivos propostos

Blossom, com toda a certeza, foi um grande desafio, mas fico grata por não ter cedido em facilitar o seu percurso. Com este projeto, entrei por caminhos totalmente desconhecidos da psicologia e, apesar de no início ter sido um caos total, por não conseguir compreender a maioria dos conceitos, sinto-me realizada por ter insistido e persistido em entendê-los. Agora tenho a certeza de que irei procurar saber mais, pois tornou-se uma área pessoal de interesse, ao ponto de criar as minhas próprias reflexões, sendo elas: apesar de abordar o inconsciente pessoal, ao retratar neste projeto as minhas experiências e vivências pessoais, acredito que desta forma, este projeto ao entrar em contacto com o espectador, passará a representar o inconsciente coletivo, pois poderá existir um determinado grupo de pessoas que se reflita nos eventos desta curta-metragem.

Apesar de, inicialmente, ter a ideia de utilizar e de experimentar diversos materiais e técnicas, devido a um processo pessoal de reflexão de forma a entender o que seria melhor para mim e para o meu projeto, concluí que apenas utilizaria a técnica de animação 2D. Em vez de me deixar influenciar pelo que os outros faziam, concluí que nem sempre o que é mais significa melhor, e ao entender qual a minha área de interesse e o que seria mais vantajoso aprofundar, decidi utilizar apenas esta técnica de animação, com o objetivo de aprofundar as minhas competências e aumentar o meu portefólio, a apresentar após a conclusão do meu percurso académico.

Com o propósito de retratar uma jornada de aceitação, foi muito difícil estabelecer uma narrativa que conseguisse retratar esse tema, sem criar um projeto ambíguo e desproporcionado em relação ao tempo disponível. Por isso, existiram algumas ideias que nunca passaram de pensamentos e palavras soltas ou de anotações, tendo apenas uma só passada a *concept art*. Agora, tenho a consciência que todas as ideias que tive foram essenciais para a produção desta curta-metragem, sendo que ainda existe a intenção de explorar mais, para além da narrativa aqui construída, de forma a não deixar desaparecer todas as ideias surgidas.

Ao longo deste projeto, existiram sempre incertezas e dúvidas do que ia sendo desenvolvido. Por vezes, existiram desmotivações e receios ao ponto de criar em mim um pensamento crítico de fracasso, ao imaginar que no futuro não iria conseguir alcançar o que tanto tinha almejado com este trabalho, no entanto, mesmo nestes momentos mais baixos, tentei manter-me firme nas minhas convicções e certezas, estabelecendo metas e observando com mais clareza o que ia sendo produzido. Assim, nasceu em mim um pouco mais de orgulho, a cada dia, por este projeto, a curta-metragem chamada “*Blossom*”, que agora apenas consigo

olhar com emoção e apego pelo que consegui alcançar. Espero, um dia, conseguir partilhá-lo num ecrã grande.

4.5. Reflexão sobre processo de aprendizagem

Acredito que haver um processo de aprendizagem seria algo inevitável, contudo, agora ao terminar este projeto, consigo finalmente respirar fundo e refletir os inúmeros conhecimentos que foram adquiridos ao longo deste processo, sendo eles tanto técnicos como pessoais.

Realizar dois projetos de suma importância em simultâneo, o projeto aqui apresentado e o *trailer* do Cinanima (onde fui responsável pelo *concept art* e parte da animação), pode parecer uma loucura, mas a verdade é que, apercebo-me agora, a tamanha importância que teve em termos de aprendizagens. Consegui aprender a organizar-me de forma mais eficaz, conseguindo conciliar dois projetos ao mesmo tempo, obrigando-me a intensificar o meu ritmo de trabalho, o que me fez crescer a nível técnico, melhorando e aperfeiçoando as minhas capacidades técnicas como artista de animação.

Como dito anteriormente, este projeto permitiu-me evoluir as minhas capacidades técnicas, ao procurar melhorar competências de animação, ao desafiar-me a ser mais criativa, ao explorar dinamismos e alternativas de desenvolver uma animação que na sua maioria é sequencial, ao mesmo tempo que definia planos e animações que fossem propositadamente complexos, como: fazer o meu primeiro *run cycle*, com uma ligeira rotação; e, todas as transformações e transições presentes neste projeto.

Assim como, o facto de decidir aprofundar na fase de pós-produção, o que me permitiu explorar mais os programas *After Effects* e *Adobe Premiere*, e a importância desta fase, apesar de já ter algumas bases do funcionamento destes programas, possibilitou conseguir explorar as suas ferramentas mais aprofundadamente. No caso do *After Effects* o uso de efeitos e da aplicação de textura e ruído, e no *Adobe Premiere*, a edição de vídeo e de cor.

4.6. Constrangimentos da produção

Apesar da fase de produção ter corrido bem, muitos dos constrangimentos que surgiram foram mais por causa de incertezas pessoais, uma vez que, por realizar um trabalho sozinha receava que o tempo que tinha para completar o projeto não fosse o suficiente para conseguir fazer tudo o que havia sido proposto, principalmente, por se tratar de desenvolver uma animação

que na sua maioria fosse composta por planos contínuos e fluídos, ao mesmo tempo que existia o objetivo de retratar algo tão pessoal.

No entanto, ao retirar proveito das viagens para a faculdade, os momentos com amigos e família, e dos encontros que foram havendo ao longo deste ano com as minhas colegas de turma e com os orientadores, foram de grande importância ao permitir-me tirar tempo para ouvir e refletir sobre os meus propósitos. Os novos pontos de vista, as críticas e as ideias que foram sugeridas, permitiram-me estabelecer e organizar as minhas ideias e pensamentos, revelando que a partilha constante de ideias e opiniões são de grande importância para estar constantemente a aprender e a melhorar.

Desta forma, tornou-se gratificante perceber o avanço exponencial deste projeto, ao apreciar tanto as pequenas conquistas da mesma forma para as grandes, por isso, agora espero continuar neste rumo, e apreciar cada desafio, fracasso e conquista, ao mesmo tempo que espero conseguir partilhar esta jornada com outras mentes tão criativas e dispostas a percorrer este percurso tão complexo, mas tão doce e belo que é a criação de um projeto de animação.

Referências e Bibliografia

Bibliografia:

- Aidairo. (2014). *Toilet-bound Hanako-kun*. Yen Press.
- Amidi, A. (2011). *The Art of Pixar*. CHRONICLE BOOKS.
- Bacher, H. (2008). *Dream Worlds* (Focal Press).
- Bluth, D. (2004). *The Art of Storyboarding*.
- Bordwell, D. (1987). *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin.
- Jung, C. G. (1968). *The Collected works of C.G.jung, AION Researcher into the Phenomenology of the Self: Vol. 9 part II*. Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1970). *The Collected works of C.G.jung, Alchemical Studies* (Vol. 13, pp. 265–266). Princeton University Press.
- Jung, C. G. (1977). The Collected works of C.G.jung, Archetypes and the collective Unconscious. In: *Vol. Volume 9, Part 1*. (pp. 3–354). Princeton University Press.
- Jung.C..G. (1966). *The Collected works of C.G.jung, Two Essays in Analytical Psychology* (Vol. 7). Princeton University Press.
- Nagabe. (2021). *The Girl from the Other side*. Mag Garden.
- Schmidt, M. (n.d.). *Individuation and the Self*. The Society of Analytical Psychology . Retrieved July 1, 2024, from <https://www.thesap.org.uk/articles-on-jungian-psychology-2/about-analysis-and-therapy/individuation/>
- Sigmud, F. (1923). Eu e o Id. In *O Eu e o Id, “Autobiografia” e Outros Textos* (Vol. 16, pp. 9–64).
- Sigmund, F. (1963). The Unconscious (1915). In *General Psychological Theory* (pp. 116–150). COLLIER BOOKS.
- Song, J. (2014). *Modernist Aesthetics in the Films of Wong Kar-wai*.
- Wells, P., & Moore, S. (2016). *The Fundamentals of Animation* (Second Edition). BLOOMSBURY.
- Whitaker, H., & Halas, J. (2006). *Timing for Animation*. www.focalpress.com.
- Williams, R. (2009). *The Animator’s Survival Kit* (Faber & Faber).

Filmografia:

- Bagnall, L. (2017, July 17). *Late Afternoon*. Cartoon Saloon.
https://www.youtube.com/watch?v=62YX7VQkOdM&ab_channel=BrunoFedri
- Charrue, P., & Arnaud, D. (2021, November 7). *Arcane*. Netflix.
- Driessen, P. (2000). *The Boy Who Saw the Iceberg*.
https://www.youtube.com/watch?v=JBGGYWb5U5Q&t=1s&ab_channel=J%C3%A9%20meLabb%C3%A9
- Kučíková, K. (2018). *300g/m2*. EKA Department of Animation.
<https://vimeo.com/274721759>
- Kuwahata, R., & Porter, M. (2017, June 13). *Negative Space*.
https://www.youtube.com/watch?v=KI2lsdXJQ40&ab_channel=ShortoftheWeek
- Magnuska, M. (2023). *MISALIGNED*. <https://www.shortverse.com/films/Misaligned-marta-magnuska?tab=details>
- Manu Mercurial. (2023, February 23). *Animation Post Production Like a PRO (After Effects Beginner Tutorial)*.
https://www.youtube.com/watch?v=jv4axtpnZps&t=924s&ab_channel=ManuMercurial
- McCay, W. (1911). *Little Nemo*.
https://www.youtube.com/watch?v=K8qow7jTyom&t=549s&ab_channel=silentfilmhouse
- Mrzljack, L. (2016). *Kut | Corner*. EKA Department of Animation.
<https://vimeo.com/274454587>
- Nicoll, E. (2022, November 17). *SILVERING*.
<https://www.shortverse.com/films/silvering?tab=details>
- Oborenko, Z. (2014). *IMG_00:01.JPG*. Estonian Academy of Arts.
<https://vimeo.com/105216086>
- Plyptom, B. (1989, June). *25 Ways to Quit Smocking*.
https://www.youtube.com/watch?v=iJg6ud3r7sw&ab_channel=FanatykAnimacjiAnimacja2d%2F3d
- Psychology Library. (2017). *The World Within - C.G. Jung in His Own Words - Documentary*.
https://www.youtube.com/watch?v=HcWOUV77m24&list=PLqFosbL4OzGXCY0LxIrWE0ttCShkei8aK&index=10&ab_channel=PsychologyLibrary
- Song, S. (2020). *The Coin*. https://www.youtube.com/watch?v=VuVKX-x9ABM&t=311s&ab_channel=ShortoftheWeek
- The Introverted Thinker. (2019). *Interview with Dr Carl Jung 1957*.
https://www.youtube.com/watch?v=bs3HK3pxVAY&list=PLqFosbL4OzGXCY0LxIrWE0ttCShkei8aK&index=12&ab_channel=TheIntrovertedThinker
- Toniko Pantoja. (2021, April 8). *How I use After Effects for my Animation Work*.
https://www.youtube.com/watch?v=XjKT9rMEKKU&t=245s&ab_channel=TonikoPantoja

- Vonstadl, M. (2011, November 10). *Shadows inside*.
<https://vimeo.com/showcase/2160096/video/31920551>
- Wong, K. W. (1994, July 14). *Chungking Express*. The Criterion Collection.
- Wong, K. W. (1995, September 6). *Fallen Angels* . Kino International.

Webgrafia:

- ADOBE. (n.d.). *How to create and animate key poses*. ADOBE. Retrieved July 1, 2024, from
<https://www.adobe.com/creativecloud/animation/discover/animation-key-poses.html>
- Blaise, A. (n.d.). *Animation Glossary* . Creature Art Teacher . Retrieved July 1, 2024, from
<https://creatureartteacher.com/animation-glossary/>
- Brush Ninja. (2024). *Animation Glossary* . <https://brush.ninja/glossary/animation/>
- Cambridge Dictionary. (2024a). *Montagem* . Cambridge Dictionary .
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/montage?q=Montage>
- Cambridge Dictionary. (2024b). *Software* . Cambridge Dictionary .
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/software>
- Dictionary. (n.d.-a). *Background*. Dictionary . Retrieved July 1, 2024, from
<https://www.dictionary.com/browse/background#word-of-the-day>
- Dictionary. (n.d.-b). *Blossom* . Dictionary . Retrieved July 1, 2024, from
<https://www.dictionary.com/browse/background#word-of-the-day>
- Dictionary. (n.d.-c). *Blur* . Dictionary . Retrieved July 1, 2024, from
<https://www.dictionary.com/browse/blur>
- Movsisyan, A. (n.d.). *What is a Moodboard? - How You Can Use it in Animation Production*.
Yans Media.
- Pinheiro, M. (2023). *Moodboard* . <https://pt.pinterest.com/Eveemoonie/unconscious/>
- Schmidt, M. (n.d.). *Individuation and the Self*. The Society of Analytical Psychology .
Retrieved July 1, 2024, from <https://www.thesap.org.uk/articles-on-jungian-psychology-2/about-analysis-and-therapy/individuation/>
- Toon Boom. (2021, November 3). *Toon Boom Glossary*.
<https://docs.toonboom.com/help/glossary/glossary/glossary.html>

Apêndice A (Argumento)

BLOSSOM

Mariana Pinheiro

1. INT. ESCURIDÃO - NEGAÇÃO

Um ponto de luz surge a partir do centro da escuridão, revelando-se numa pequena esfera. A esfera divide-se em duas (A e B) que começam a mover-se: A parece fugir de B, que a persegue numa tentativa de confrontar, mas sem sucesso.

Elas afastam-se para lados opostos, reencontrando-se no lado inferior da tela. As duas esferas entrelaçam-se e transformam-se numa manifestação que cresce e, ao elevar-se, sai de cena, deixando um rasto de luz.

Da luz surgem dois pés que tocam gentilmente o chão. À medida que subimos, percorremos um corpo nu até ao rosto de Ryu (pele clara, cabelos longos e brancos, olhos pretos com um subtil brilho e nua), que se ergue e abre os olhos, olhando diretamente para a frente (na direção do espectador).

Num movimento rotacional, acompanhamos o olhar de Ryu, que se dirige para a sua direita, encarando apenas a escuridão. Símbolos aparecem brevemente sobre Ryu, que se mostra incomodada e encolhe-se. Ryu coloca as mãos sobre a cabeça, entrelaçando os dedos pelo cabelo.

À medida que a sua respiração se intensifica, os símbolos voltam a aparecer, cada vez mais frequentes e intensos.

O rosto de Ryu começa a distorcer-se, primeiro esticando-se horizontalmente e dividindo-se brevemente em dois, depois encolhendo e esticando-se novamente, transformando-se numa mancha em constante movimento.

A mancha leva-nos ou transforma-se no punho de Ryu, que ganha mais forma enquanto se afasta. Vemos então Ryu a correr. Inicialmente, vemos Ryu ligeiramente de frente, e numa rotação de 35 graus, passamos a vê-la de lado.

Na sua barriga, aparece uma linha que começa a fazer o seu corpo desaparecer na direção das extremidades (cabeça e pés).

2. INT. CAIXA - DESPERTAR

Brevemente no escuro, vemos uma linha branca ganhar forma, revelando-se num olho que abre abruptamente. Num movimento travelling, viajamos por dentro do olho até encontrar Ryu dentro de uma pequena caixa.

Ainda dentro da caixa, Ryu, que se encontra sentada, acorda sobressaltada e, mesmo com pouco espaço, tenta mover-se com dificuldade.

2.

Ao conseguir levantar-se, ainda toda dobrada, transforma-se numa mancha que se manifesta pela caixa, que permanece intacta.

A mancha volta a ser Ryu, que olha na nossa direção.

Novamente, Ryu transforma-se numa mancha que se manifesta uma vez mais dentro da caixa, que se mantém firme.

A mancha volta a transformar-se em Ryu, na posição inicial, ofegante, com uma expressão assustada e olhos arregalados.

Vemos Ryu transformar-se numa mancha uma última vez dentro da caixa. A mancha oscila em tamanho, distorcendo brevemente a caixa ao seu redor. Esta sequência repete-se algumas vezes, até que a mancha ultrapassa os limites da caixa, expandindo-se cada vez mais, preenchendo a cena.

3. INT. MANIFESTAÇÃO – CONFRONTO

No meio da mancha, os símbolos reaparecem brevemente até que a mancha gradualmente se transforma no cabelo comprido de Ryu, que tem agora uma expressão calma no rosto.

De repente, o rosto de Ryu divide-se em dois, mostrando uma expressão de espanto.

Eleva a mão à bochecha, como se sentisse algo diferente no corpo. De repente, o seu braço estica e a mão dobra de tamanho, caindo no chão devido ao peso. Ryu tenta puxar a mão, mas o braço continua a esticar.

Acompanhamos a mão à medida que o braço se estica cada vez mais, entrelaçando-se sobre si mesmo, até que para. Ao afastarmos-nos (movimento de zoom out), observamos ambos os braços de Ryu esticados e entrelaçados, fazendo-a parecer pequena.

Lentamente, os braços voltam ao sítio, mas, devido ao impacto das mãos no corpo, Ryu desequilibra-se para trás. Neste momento, o pé cresce, desencadeando uma série de alterações corporais, até que Ryu se torna gigante, movendo-se freneticamente e transformando-se numa enorme mancha de pouca definição.

A mancha transforma-se numa esfera, tentando conter o caos.

3.

No entanto, surgem duas grandes mãos por detrás da esfera, que tentam esticá-la (com o objetivo de rasgar), sem sucesso.

A esfera apenas se estica cada vez mais, e dela surge Ryu com uma expressão animalesca.

Mal se liberta, rasga o peito, de onde sai uma manifestação

4. INT. FLORIR - ACEITAÇÃO

Ryu fica sozinha em cena, com uma aparência frágil, e cai enquanto chora.

Ao acalmar-se, uma sombra intensifica-se sobre Ryu, que olha para cima.

No reflexo dos seus olhos, vemos a manifestação aumentar e ganhar forma de algo bastante familiar. Um braço surge e estende a mão em direção a Ryu, que inicialmente hesita, mas acaba por segurar a mão.

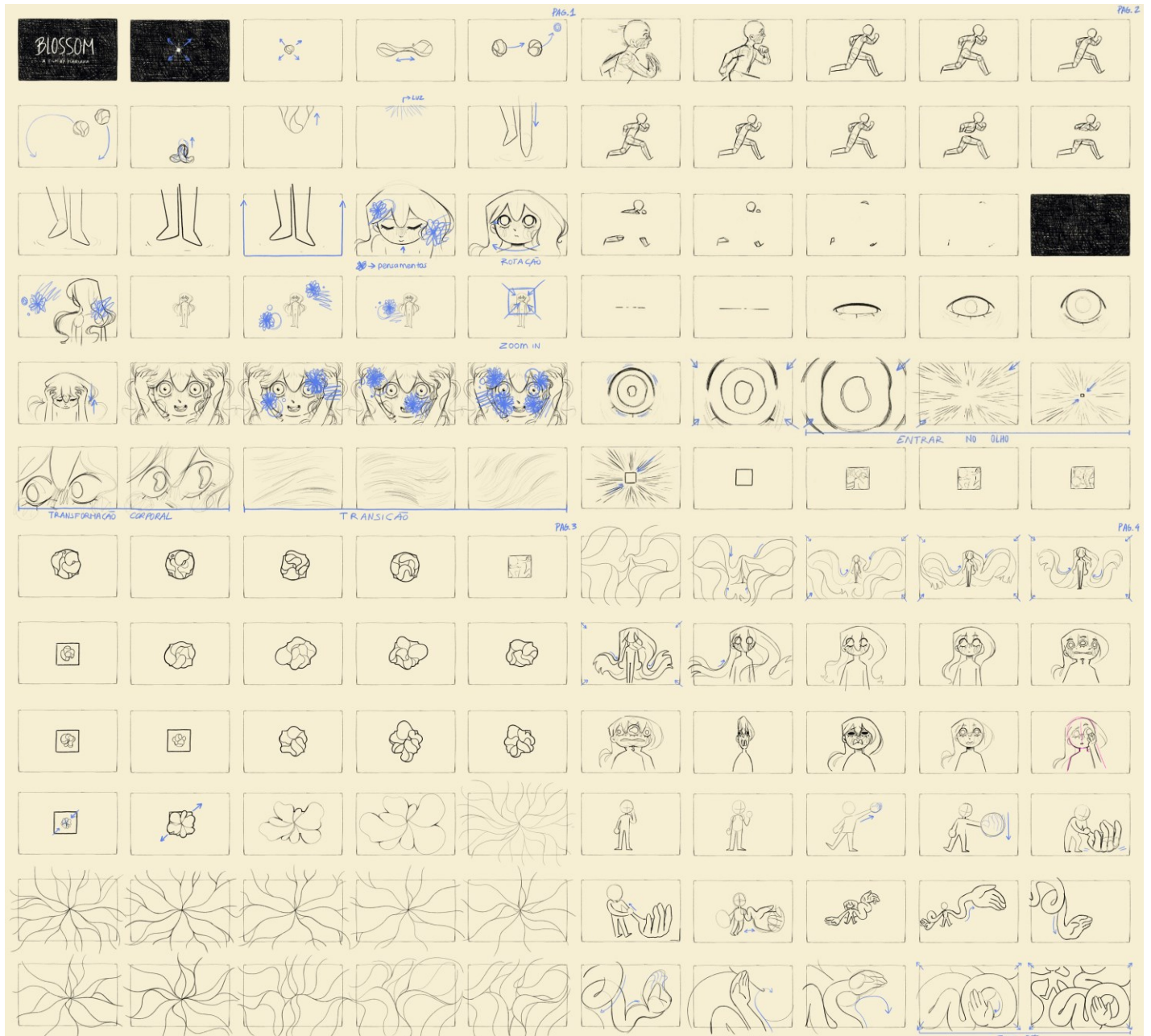
Ryu, com uma expressão preocupada, é puxada para cima, revelando uma versão idêntica a si, que a espera com um enorme sorriso. As duas aproximam-se até encostarem as testas.

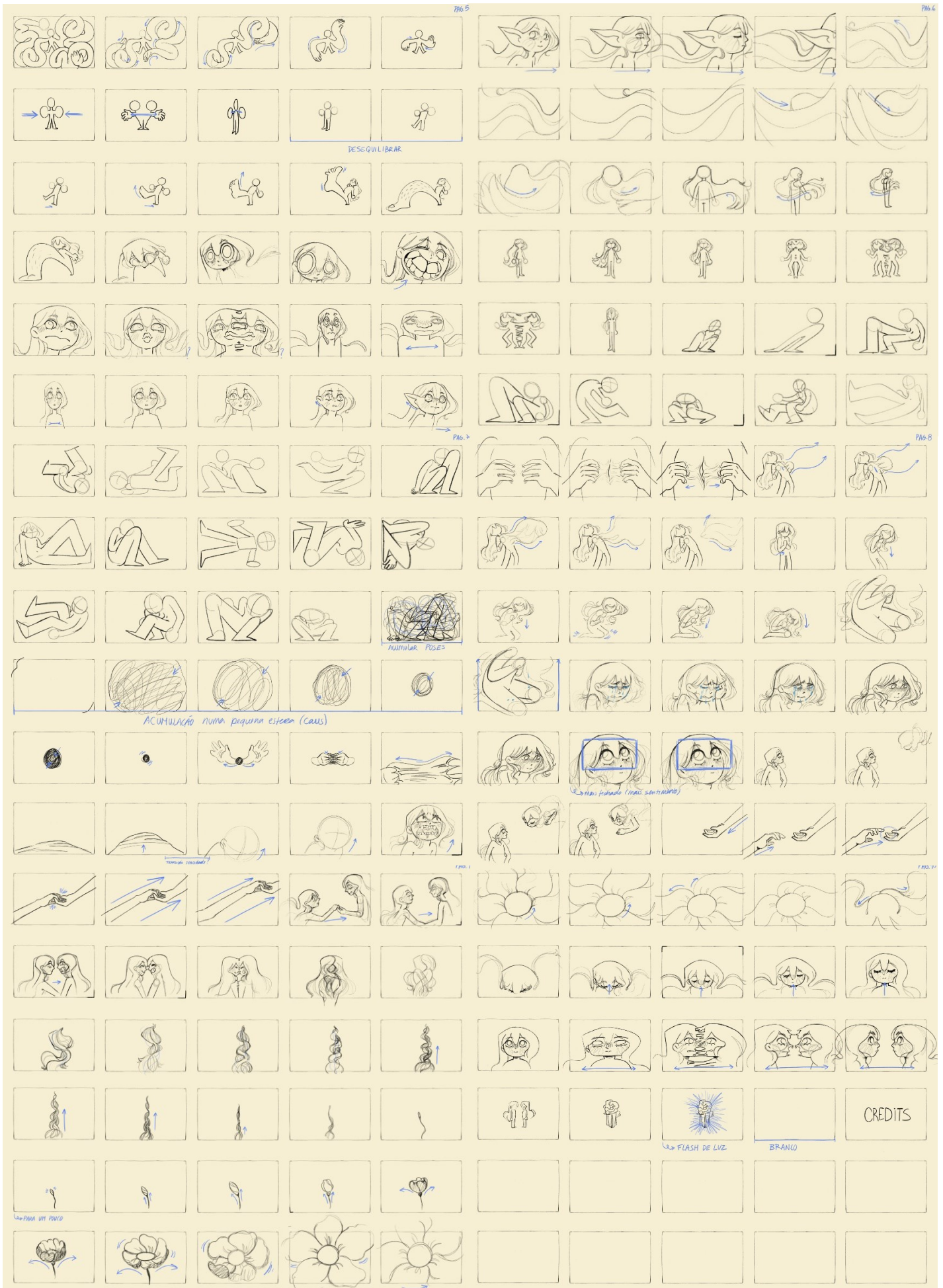
A versão sorridente finalmente faz Ryu sorrir.

Os seus corpos entrelaçam-se e erguem-se até formarem uma enorme flor, que cresce cada vez mais até se transformar novamente em Ryu, que se divide novamente em duas versões de si mesma.

Agora, as duas Ryu se olham com uma expressão feliz e abraçam-se. Do abraço, surge um enorme foco de luz que torna tudo branco.

Apêndice B (Storyboard)





Apêndice C (Cartaz)

