



CATÓLICA

ESCOLA DAS ARTES

PORTO

ALBERTO

Produção, Realização e Pós-produção de uma curta- metragem de animação

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

Ana Marta Oliveira Mendes

Porto, junho 2022



CATÓLICA ESCOLA DAS ARTES

PORTO

ALBERTO

Produção, Realização e Pós-produção de uma curta- metragem de animação

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

- Especialização em -
Animação por Computador

Ana Marta Oliveira Mendes

Trabalho efetuado sob a orientação de

Sahra Kunz

Jorge Ribeiro

Porto, junho 2022

Dedicatória

Dedicado à minha sanidade mental por se ter aguentado até agora.

Estás dispensada.

Agradecimentos

Índice

Dedicatória	3
Agradecimentos	4
Glossário	9
Resumo	11
Abstract	12
1 Introdução	13
1.1 Objetivos e Motivação	13
1.2 Sinopse/descrição do projeto final (formato, duração, género, etc.)	14
1.3 Equipa	17
2 Abordagem e tratamento	18
2.1 Pesquisa e referências	18
2.2 Tratamento Artístico/Técnico	23
2.3 Metodologia	24
2.4 Cronograma	25
3 Historial de Produção	26
3.1 Pré-Produção	26
3.2 Produção	31
3.3 Pós-Produção	36
4 Reflexão Crítica	41
4.1 Comparação de resultados obtidos com objetivos propostos	41
4.2 Reflexão sobre o processo de aprendizagem	41
4.3 Constrangimentos da produção (problemas encontrados e a sua resolução)	42
5 Referências e Bibliografia	44
5.1 Bibliografia	44
5.2 Filmografia	44
5.3 Webgrafia	45
APÊNDICE A [se apropriado]	45
<Título do Apêndice A>	Erro! Marcador não definido.
APÊNDICE B [se apropriado]	Erro! Marcador não definido.
<Título do Apêndice B>	Erro! Marcador não definido.
ANEXO A [se apropriado]	48
<Título do Anexo A>	48

Lista de Figuras

Figura 1 Storyboard da animação inspirada pelo bailado de Igor Stravinsky, *Sagração da Primavera* (1913).

Figura 2 - Pintura de Francis Smith (1927) da casa no Largo do Menino de Deus, retirada do catálogo da Fundação Calouste Gulbenkian (2009)

Figura 3 – Fotografias da casa no Largo do Menino de Deus.

Figura 4 - Outi Heiskanen: *Mila – Repa II* (1986), retirado do site do Finnish National Gallery/Ateneum Art Museum

Figura 5 - *Drama* (2006), colaboração entre Janne Laine e Outi Heiskanen retirado do site de Janne Laine

Figura 6 - Vinheta do livro *Paraíso Perdido* (2018) de Pablo Auladell

Figura 7 - *Frame* retirado do filme *La Coda* (1989)

Figura 8 - *The Coffin* (2014) de Isabella Massanti, retirado do Artstation da artista

Figura 9 - *Pintura Habitada* (1976) de Helena Almeida.

Figura 10 - Vinhetas do livro *Ice Cream* (2010) de Anthony Pastor

Figura 11 - *Frames* da curta *História Trágica com Final Feliz* (2007) de Regina Pessoa

Figura 12 – *Frames* pintados. O primeiro a grafite e guache, o segundo a grafite e o terceiro a carvão sintético.

Figura 13 - Testes iniciais de cor sobre grafite.

Figura 14 - Testes de grafite, carvão sintético, carvão natural e guache sobre diferentes tipos de papel e de gramagem.

Figura 15 - Testes finais com os materiais já escolhidos (grafite, carvão sintético e guache) em papel de gramagem diferente. Acabou-se por escolher papel de 120g.

Figura 16 - Planta inicial desenhada pela autora.

Figura 17 - Modelo base para referência feito pela autora.

Figura 18 - Nomenclatura dos *keyframes*, *breakdowns* e *in-betweens*.

Figura 19 - Furador de folhas de animação da Escola das Artes.

Figura 20 - À esquerda a *peg bar* e à direita a mesa de luz com a *peg bar* encaixada.

Figura 21 - Alguns dos materiais adquiridos com o apoio do ICA: folhas de papel, pincéis, borracha massa pão, laca, bisturi, guache e mesa de luz portátil.

Figura 22 - Sequência de *frames* de um excerto do plano C05_P01 em animação *rough*.

Figura 23 - Referências 3D das escadas feitas pela autora.

Figura 24 - *Frames* de vídeo de referência que se tirou usando a colega Laura Conde como modelo.

Figura 25 - *Frames* de animação *rough* do plano C04_P05, usando como modelo a colega Laura Conde e as referências do modelo 3D feita pela autora.

Figura 26 - *Timeline* da animação *rough* do plano C04_P05, após os *in-betweens*, mas antes das correções finais.

Figura 27 - *Timeline* da animação *rough* quase completa com uma parte inicial do som final.

Figura 28 - Exemplos de *frames* em fase de *clean up* à esquerda e à direita, depois da pintura na cena 6.

Figura 29 – *Frames* pintados de vários planos da animação.

Figura 30 – *Frames* pintados de vários planos da animação.

Figura 31 - Estrutura que segura a câmara com uma pequena *peg bar* para segurar as folhas.

Figura 32 - Câmara usada para fotografar os desenhos.

Figura 33 - *Timeline* do título do projeto.

Figura 34 - Nas imagens um e dois são um *frame* do título e um *frame* do fundo respectivamente. A imagem três é a montagem inicial e na imagem quatro, a montagem com a correção de cor.

Figura 35 - Protótipo de cartaz.

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Distribuição dos cargos pelos elementos da equipa.

Tabela 2 - Cronograma inicial.

Tabela 3 - Lista de ideias iniciais.

Tabela 4 - Orçamento no documento de apoio ao ICA.

Tabela 5 - Orçamento depois da adjudicação pelo ICA de 800€.

Tabela 6 - Divisão de planos e de tarefas entre a equipa.

Glossário

Animação Tradicional — Animação feita em papel, desenhada manualmente imagem a imagem.

Animatic — Junção dos desenhos de *storyboard* e alguns desenhos extra num vídeo, a fim de temporizar os desenhos e planear o movimento. Em geral, é complementado por algum tipo de áudio, como música ou falas.

Aquatint — “A técnica consiste em expor uma placa de cobre ao ácido por meio de uma camada de resina granulada fundida. O ácido morde a placa apenas nos interstícios entre os grãos de resina, deixando uma superfície uniformemente corroída que produz amplas áreas de tom quando os grãos são removidos e a placa é impressa.” (*aquatinta | Definição, Processo e Fatos*, 2020).

Breakdowns — Desenhos feitos antes dos *in-betweens* de forma a melhor definir o movimento.

Concept art — Desenhos/*frames* onde é desenvolvido o visual de um conceito, este podendo ser um filme, um jogo, uma banda desenhada, entre outros. É normalmente feito na fase inicial de um projeto.

Clean-up — Processo de limpar ou refazer os desenhos da animação *rough* como preparação para serem pintados.

Dry point — Um tipo de impressão parecido com gravura, mas em vez de ser utilizado uma goiva, é usado uma agulha de metal ou uma ponta de diamante.

Frame — Imagem que se encontra dentro de um grupo de imagens que passadas sucessivamente criam uma ilusão de movimento.

Heliogravura — Processo fotográfico em que uma gelatina fotossensível é aplicada sobre uma placa de metal e exposta à luz solar.

In-between — Desenhos/*frames* feitos depois dos *breakdowns* que completam a animação de forma a ser mais fluida.

Keyframes — Desenhos/*frames* com as posições-chave da animação.

Peg Bar — Régua com pinos onde o papel furado é colocado de forma que não se mova.

Stop-motion — Técnica de animação que consiste no uso de fotografias de objetos de forma sequencial.

Storyboard — Grupo de vinhetas com imagens e informações de câmara, personagens, luz, entre outros, dos momentos mais importantes de cada plano e cena colocadas em ordem de forma a contar a história pretendida.

Rough Animation — Animação inicial que é feita de forma mais livre com o intuito de decidir o movimento correto antes de criar desenhos mais minuciosos.

Zootropo — Brinquedo ótico onde imagens são postas em sucessão numa estrutura cilíndrica que depois é rodada, criando a ilusão de movimento nas imagens.

Resumo

Este relatório tem como propósito expor o processo técnico e teórico da criação da curta-metragem *Alberto*, inserido na Unidade Curricular Projeto Final do Mestrado em Som e Imagem com especialização em Animação por Computador.

Alberto é uma curta-metragem de animação tradicional onde o objetivo principal é explorar o grafismo do grafite, carvão e guache em papel texturado, em junção com o estudo de distorção visual e perspética da ação.

Desta forma, este relatório é composto por quatro capítulos distintos. Os objetivos e motivações, a sinopse e a equipa e o papel que cada elemento teve no projeto são descritos na introdução. Na abordagem e tratamento são analisadas as referências visuais e teóricas, a metodologia e o cronograma. No historial de produção são descritas a pré-produção, a produção e a pós-produção, onde se pode observar o processo de realização do projeto. Por último, este relatório conta com uma reflexão de tudo o que foi feito, desde os problemas encontrados, até a uma observação do resultado final.

Palavras Chave: Animação Tradicional, Animação 2D, Curta-metragem, Papel, Pós-produção

Abstract

This report aims to display the technical and theoretical process involved in the creation of the short film *Alberto*, produced for the class of Final Project in the Master in Sound and Image with a major in Computer Animation.

Alberto is a traditional animation short film whose main purpose is to explore the graphical properties of graphite, charcoal, and gouache in textured paper, in conjunction with the study of visual and perspective distortion of the environment.

In this way, this report is composed of four distinct chapters. The objectives and motivations, the synopsis, the team and the role each element had in the project are described in the Introduction. In the approach and treatment section, visual and theoretical references, the method and schedule are analysed. In the production history are described the pre-production, the production and post-production, where the process of creation is observed. Lastly, this report counts with a reflection of what has been made, from problems found to an observation of the final product.

Keywords: Traditional animation, 2D animation, Short film, Paper, Post-production

1 Introdução

1.1 Objetivos e Motivação

As primeiras vezes em que tive contacto com animação deram-se através de meios analógicos, desde *stop-motion* com Barbies, a canetas de feltro em papel de impressora num zootropo. Esta tendência progrediu assim que comecei a ter cadeiras de animação na faculdade, onde os exercícios e projetos eram feitos maioritariamente em papel, e faziam uso dos mais diversos materiais. Inicialmente, estes exercícios correspondiam a linhas e círculos, feitos a marcador preto, que criando pequenos contos de tinta-da-china de 2 segundos ou 3 segundos, que ganhavam vida no papel. Neste seguimento, não tardou até que estes mesmos exercícios se transformassem em grandes projetos - como por exemplo, o de um pássaro chateado desenhado a lápis de cor, que rapidamente se transformou na animação duma dramática história ao som de *Sagração da Primavera* (1913), bailado de Igor Stravinsky, agora pintado a tinta acrílica e tinta-da-china.

No meu último ano de licenciatura, houve uma transição para a animação digital, em parte, provocada pela pandemia. Ainda assim, um dos projetos em que trabalhei envolveu desenhos feitos a caneta de tinta-da-china sobre talões de supermercado, e posterior animação *stop-motion* dos mesmos. Ao estar num mestrado em animação, no qual a totalidade dos projetos foram realizados em animação digital, encontrei neste Projeto Final uma razão para regressar à animação analógica.

Procurei combinar dois aspetos que me são característicos: o meu sentido de humor, muito absurdo e a minha espontaneidade, explorando-os na narrativa que criei para este projeto. Todo o seu desenvolvimento foi feito em conjunto com a minha colega Laura Conde, visto que notamos ter a mesma vontade de explorar os limites da animação em papel, onde queríamos sobretudo jogar com a distorção de perspetivas e de pontos de vista.

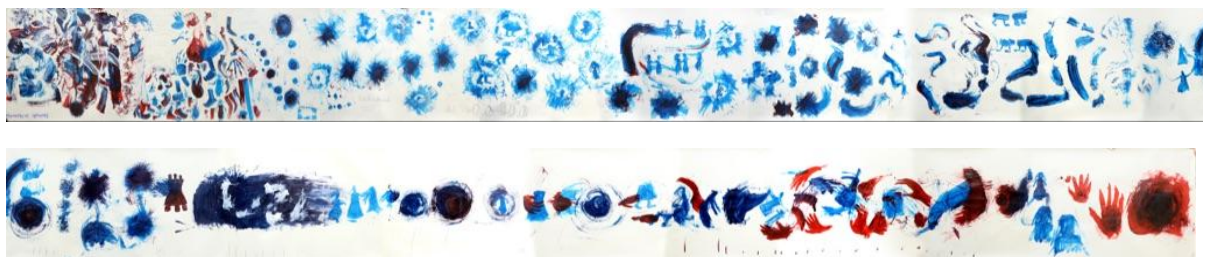


Figura 1 Storyboard da animação inspirada pelo bailado de Igor Stravinsky, *Sagração da Primavera* (1913).

1.2 Sinopse/descrição do projeto final (formato, duração, género, etc.)

1.2.1 Informações Gerais

Título: Alberto

Ano: 2022

Duração: 4:30 min

Formato: 16:9

Resolução: 1080p

Gênero: Ficção, Suspense

Técnica: Animação Analógica em papel

Materiais: Grafite, Carvão e Guache

1.2.2 Sinopse

Marlene e Zé Carlos, um casal de universitários, chegam à sua nova casa. Rapidamente são apanhados desprevenidos por acontecimentos singulares que ocorrem entre aquelas paredes, como eletrodomésticos a ligarem-se, chamas a saírem do forno, objetos a flutuar, entre outros. Depois de um acidente mais grave, decidem chamar uma Vidente para perceberem o que se passa, mas esta acaba por fugir. Mais tarde, arrastam um Padre para exorcizar a casa, no entanto, este morre durante o ritual às mãos de Alberto - o fantasma que estava por detrás de todo o caos que se dava dentro desta casa. Por fim, Alberto chega a uma sala secreta, onde abre uma caixa cheia de terços com sangue seco e, nesse momento, percebe-se que o objetivo do fantasma sempre foi o de matar um padre.

1.2.3 Descrição de Personagens

Alberto

Alberto é um fantasma, tem duzentos e sessenta e seis anos, um metro e sessenta e é muito pálido.

Nasceu em Lisboa em mil setecentos e trinta e seis na Mouraria, vindo de uma família pobre. Em mil setecentos e cinquenta e quatro, em agosto, mês do seu aniversário, viu seus pais e irmã mais nova morrerem devido a uma epidemia, originada pela enorme quantidade de lixo existente nas ruas da cidade. Foi adotado pelo Padre do Passado, que era seu primo em quarto grau, todavia, não tardou que Alberto percebesse que este seu primo era maquiavélico. Alberto nunca pensou que este o magoasse, mas o Padre acaba por o matar.

Despertando como fantasma, Alberto jura que, a partir daquele dia, nunca mais confiaria na religião Católica. O seu ressentimento irracional a padres foi crescendo e Alberto decide assombrar a casa onde morreu, definindo como novo objetivo assustar quaisquer novos habitantes até ao ponto de eles chamarem algum padre para o exorcizar. Sempre que um padre se encontra naquela casa, Alberto mata-o e rouba-lhe o terço, colecionando-o como “prémio”. Fica para a eternidade na janela da sala onde foi morto, a observar a rua e à espera de uma nova família que lhe traga a sua próxima vítima.

Marlene

Marlene tem vinte anos, um metro e sessenta e cinco e cabelos castanhos. É de Santarém, de Vila Nova da Barquinha, terra cujos únicos locais de interesse são um Jardim e um Castelo. Crescer nesta pequena vila fez dela uma pessoa aventureira e extremamente curiosa. Gosta de dar voltas à noite e não tem medo de estar sozinha, manias estas que fazem dela extraordinariamente cética.

Só quando foi para a faculdade é que conheceu a vida citadina, pela qual se apaixonou. Apesar disto, Marlene continua a gostar de tudo o que a faz lembrar de casa. Foi na faculdade que conheceu Zé Carlos, seu namorado. Pelo segundo ano do seu relacionamento, decidiram que iriam morar juntos. Marlene encontrou uma casa relativamente grande, mas muito velha, de ar um algo suspeito, todavia, que a lembrava de casa e que fez com que de imediato se apaixonasse. Acabou por conseguir convencer Zé Carlos a mudar-se para lá, pelo simples facto de esta ser extremamente barata.

Zé Carlos

Zé Carlos tem vinte e um anos, um metro e oitenta e cabelo castanho. É de Viana do Castelo, tem muito orgulho em ser minhoto e não perde uma Romaria. Aprendeu com o seu avô, desde muito cedo, a ser supersticioso e a tocar concertina. Gosta muito de ir à praia e de passar tempo com os amigos e o que mais detesta são filmes de terror.

Tem muitos amigos, mas aquela que não consegue substituir é Marlene, a sua namorada. A ideia de viverem juntos foi dele e apesar de não ter gostado muito do aspeto da casa que Marlene encontrou, o seu preço tornou-a irresistível.

Padre da Atualidade

O Padre da Atualidade tem cinquenta anos e não tem cabelo no cocuruto da cabeça. Conhece toda a gente da cidade e das redondezas e é bastante estimado pelos mesmo. No entanto, este Padre não gosta muito do trabalho que tem e só envervou por esta carreira para ter uma vida melhor.

Padre do Passado

O Padre do Passado tem sessenta anos e não tem cabelo, mas usa sempre um chapéu e vestes da sua época. Escolheu ser padre porque sabia que lhe iria dar conforto e riqueza. Está sempre chateado e não olha aos meios para atingir um fim. É mau, oportunista, muito ganancioso e não perde oportunidades, especialmente, se ganhar alguma coisa com isso.

Vidente

Vidente tem quarenta e cinco anos e costuma usar um turbante para esconder o seu cabelo, que já é todo branco. Desde pequena que tem mais sensibilidade que o resto das pessoas, sendo isso o que a levou a procurar objetos que a ajudassem a canalizar a sua energia: desde pedras, cristais, cartas, velas e até uma bola de cristal. Ao completar dezoito anos começou a exercer a profissão de cartomante, bruxa e vidente.

1.3 Equipa

Este projeto foi concretizado por uma equipa constituída no final do ano letivo 2020/2021, sendo os dois membros principais Ana Marta Mendes e Laura Conde. Depois do primeiro ano de Mestrado de Som e Imagem, com especialização em Animação, encontraram similaridades nos seus trabalhos e interesses, especialmente o de fazer animação em papel. Sendo esta técnica bastante trabalhosa, decidiu-se que formar equipa seria a melhor decisão para concretizar um projeto mais ambicioso e consistente.

No entanto, foi necessária ajuda externa, tendo-se contado com cinco elementos. Para a produção sonora da animação, Maria Callapez foi a pessoa mais indicada e chamou-se Andreia Carrilho para ajudar na animação. Para a pintura, teve-se o auxílio de Aurora Amado, Edna Serrão e Madalena Marques. Para além disso, também houve apoio em reuniões semanais com a Professora Sahra Kunz e o Professor Jorge Ribeiro, orientadora e coorientador do projeto, que ajudaram na discussão de ideias narrativas e visuais para mais facilmente se decidir a história e a melhor técnica para se usar.

Mais tarde, também se teve a ajuda de uma estagiária do décimo primeiro ano da Escola Artística Soares dos Reis, Catarina Paiva, para pintar os *frames* a grafite.

Sendo uma equipa pequena, houve um envolvimento geral em todas as fases pela autora e a colega Laura Conde. Apesar disso, tentou-se haver uma divisão um pouco mais clara em certas fases do projeto de forma a poder ser realizado de forma mais rápida e eficaz, direcionando-se também para os domínios de cada uma.

Cargo	Destinatário
Realização	Ana Marta Mendes e Laura Conde.
Produção	Ana Marta Mendes e Laura Conde.
Argumento	Ana Marta Mendes e Laura Conde.
<i>Concept Art</i>	Laura Conde.
<i>Storyboard</i>	Ana Marta Mendes e Laura Conde.

<i>Animatic</i>	Ana Marta Mendes.
<i>Rough Animation</i>	Ana Marta Mendes, Laura Conde e Andreia Carrilho.
<i>Clean Up</i>	Ana Marta Mendes e Laura Conde.
Pintura	Ana Marta Mendes, Laura Conde, Aurora Amado, Catarina Paiva, Edna Serrão e Madalena Marques.
Edição	Ana Marta Mendes.
Captação de Som	Maria Callapez.
Banda Sonora	Maria Callapez.

Tabela 1 - Distribuição dos cargos pelos elementos da equipa

2 Abordagem e tratamento

2.1 Pesquisa e referências

Alberto é um projeto com intenções de natureza misteriosa e lúdica, ao género do terror sob um cenário tipicamente português. A época e eventos da narrativa contada exigem algum rigor histórico, o que, numa primeira fase do projeto, direcionou a pesquisa no sentido de compreender como era a vida quotidiana em Portugal no século XVIII. Fruto desta pesquisa, deve mencionar-se a casa no Largo do Menino de Deus - situada perto do Castelo de S. Jorge - que é um edifício sobrevivente ao terramoto e que se tornou numa fonte de inspiração como cenário do projeto (Lobo, 2019).

“Alberto” tem uma presença misteriosa e desconfortante que alude à aura no género do terror. *O Exorcista* (1973) de William Friedkin, entre outros filmes do género, foram bastante importantes para compreender o funcionamento deste estilo de narrativa. Foi a partir deste filme que se tirou a inspiração para a cena do padre a exorcizar a casa, já que numa sequência de *O Exorcista* ocorre uma situação semelhante com uma criança. O ritmo da animação e o modo como este seria explorado eram de extrema importância para ditar o tom da narrativa. Tendo por base os filmes *Hereditário* (2018) de Ari Aster e *Pulsión* (2020) de Pedro Casavecchia, solidificou-se a vontade de narração de um modo lento que conduz a um culminar súbito.



Figura 2 - Pintura de Francis Smith (1927) da casa no Largo do Menino de Deus, retirada do catálogo da Fundação Calouste Gulbenkian (2009)



Figura 3 – Fotografias da casa no Largo do Menino de Deus.

Autores e diretores como Tim Burton e Henri Selick foram uma grande inspiração pessoal. O característico humor da autora mencionada está representado em filmes como *Coraline* (2009), *Corpse Bride* (2005) e *Edward Scissor Hands* (1990), onde o terror reside de maneira humorística. Ainda que estes não tenham sido referências diretas para a curta-metragem Alberto, devem ser mencionados pelo seu estilo humorístico, que é semelhante ao que se pretendia abordar.

Filmes como *Os Outros* (2001) de Alejandro Amenábar e *Poltergeist* (1982) de Tobe Hooper contribuíram enquanto referências narrativas, nas quais ocorrem acontecimentos inexplicáveis, tal como na curta-metragem “Alberto”.

O projeto teve, desde o princípio, a intenção de explorar diferentes técnicas, que viessem a destacar e complementar a narrativa. Desta forma, ter como referência a artista finlandesa Outi Heiskanen foi fundamental para a concretização visual do mesmo. As suas obras, de traços e marcas a preto e branco e aspeto texturizado, foram uma clara referência no produto final do nosso projeto.

Também Janne Lain, um outro artista finlandês, influenciou o estilo texturizado e *look* monocromático que se assumiu no projeto, nomeadamente através das suas obras em colaboração com Outi Heishanene, nas quais utilizaram técnicas de Heliogravura, trama, *aquatint* e *dry point*. Todas estas técnicas foram bastante apelativas para a autora e colega Laura Conde, porém, eram pouco acessíveis e a sua execução de alguma complexidade para animação. Em compensação, as ilustrações a carvão e grafite na banda desenhada *Paraiso Perdido* (2018) de Pablo Auladell, serviram de inspiração para o que poderia ser um estilo mais simplificado a adotar.

Contudo, foi com Gianluigi Toccafondo e o seu filme *La coda* (1989) que surgiu a ideia de complementar a textura e ruído visual com o guache, de forma a sugerir transformação de certos elementos e conseqüente destaque dos mesmos em cada cena.

Com a intenção de incluir o guache e a cor, a forma como Isabella Mazzanti apresenta as suas ilustrações, com a presença de certo suspense e terror compassado, aludem exatamente à natureza pretendida na curta-metragem “Alberto”. Inclusive, foi na ilustração *The Coffin* de Isabella Mazzanti - que consta no livro *Carmilla* (2014) - que surgiu a inspiração para em representar a força que Alberto manifesta como uma única cor, que desponta no meio de grafite.

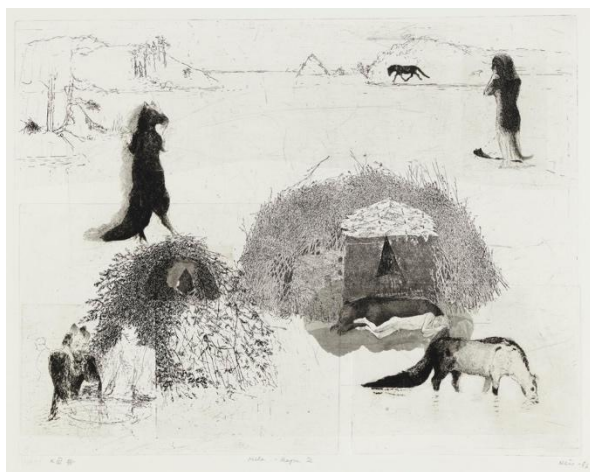


Figura 4 - Outi Heiskanen: *Mila – Repa II* (1986), retirado do site do Finnish National Gallery/Ateneum Art Museum



Figura 5 - *Drama* (2006), colaboração entre Janne Laine e Outi Heiskanen retirado do site de Janne Laine



Figura 6 - Vinheta do livro *Paraíso Perdido* (2018) de Pablo Auladell



Figura 7 - *Frame* retirado do filme *La Coda* (1989)



Figura 8 - *The Coffin* (2014) de Isabella Massanti, retirado do Artstation da artista



Figura 9 - *Pintura Habitada* (1976) de Helena Almeida.

No entanto, a implementação das manchas de tintas, que surgem enquanto pormenores na curta-metragem, foi inspirada em Helena Almeida. A artista portuguesa utilizava nas suas obras mais conceituadas o azul, que para si simbolizava “espaço e energia” (Gulbenkian, 2015). Foi através desta referência que se escolheu usar o azul-ultramarino para representar o personagem Alberto no filme.

Pessoalmente, nutre-se uma preferência por obras com contraste e fontes de luzes bem definidas, visível nos trabalhos próprios, pelo que, quando surgiu o livro de banda desenhada *Ice Cream* (2010) de Anthony Pastor, se este tornou numa referência visual bastante afirmada.

Em “Alberto” a perspetiva e os movimentos de câmara tiveram como inspiração a curta-metragem *História Trágica com Final Feliz* (2007) de Regina Pessoa. A autora imprime os seus desenhos num papel especial e trabalha-os posteriormente, pintando-os com tinta-da-china e aplicando uma técnica de raspagem. (Pessoa, sem data) Disto resulta uma textura vigorosa, que fortalece o aspeto visual do projeto. Os dinamismos dos movimentos de câmara nas sequências da rua, na curta-metragem de Pessoa, contribuem em grande parte para o estabelecimento do ponto de vista da primeira pessoa no projeto.

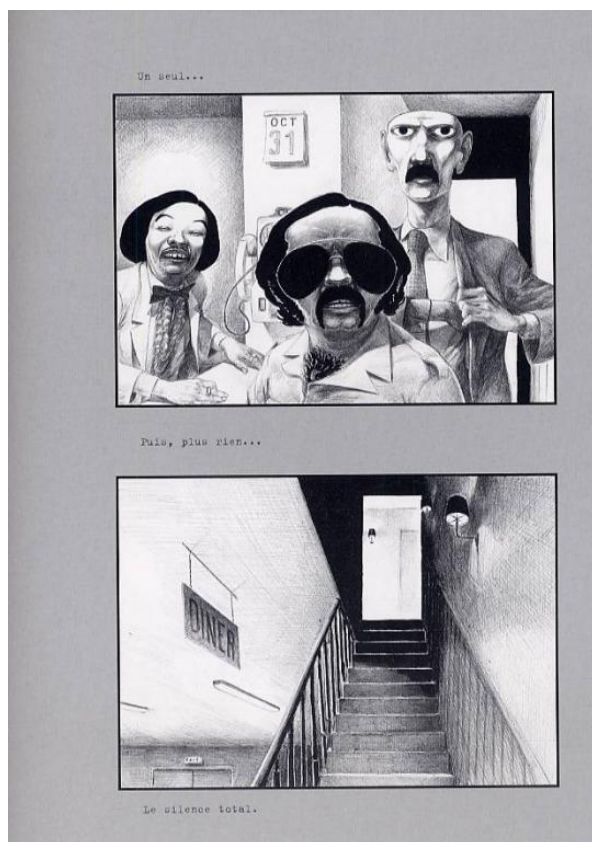


Figura 10 - Vinhetas do livro *Ice Cream* (2010) de Anthony Pastor



Figura 11 - Frames da curta *História Trágica com Final Feliz* (2007) de Regina Pessoa

2.2 Tratamento Artístico/Técnico

Uma das características principais do projeto é o ponto de vista da câmara. Desde o início que, para desenvolver uma narrativa mais assente no mistério e obter uma sensação de desconforto provocada pela distorção visual, decidiu-se fazer a animação toda do ponto de vista de Alberto. Desta forma, abriu-se também a possibilidade do uso de *flashbacks* para ajudar na perceção das intenções do personagem principal.

Para diferenciar a mudança temporal entre o presente da ação e o passado do Alberto, escolheu-se retratar os dois espaços temporais com materiais diferentes. Usou-se o grafite para o presente, já que se consegue ter um resultado visual bem definido e controlado. Para contrastar, o carvão foi usado para os *flashbacks*, o que os torna visualmente menos nítidos e mais confusos, como memórias normalmente são.

Por último, queria-se de alguma forma mostrar a força que Alberto exercia no ambiente sem que a sua forma fosse visível, com exceção da parte final. Para isso, pensou-se que usar outro material numa cor viva seria a forma mais indicada de o fazer, pelo que foi usado guache ultramarino para o efeito.

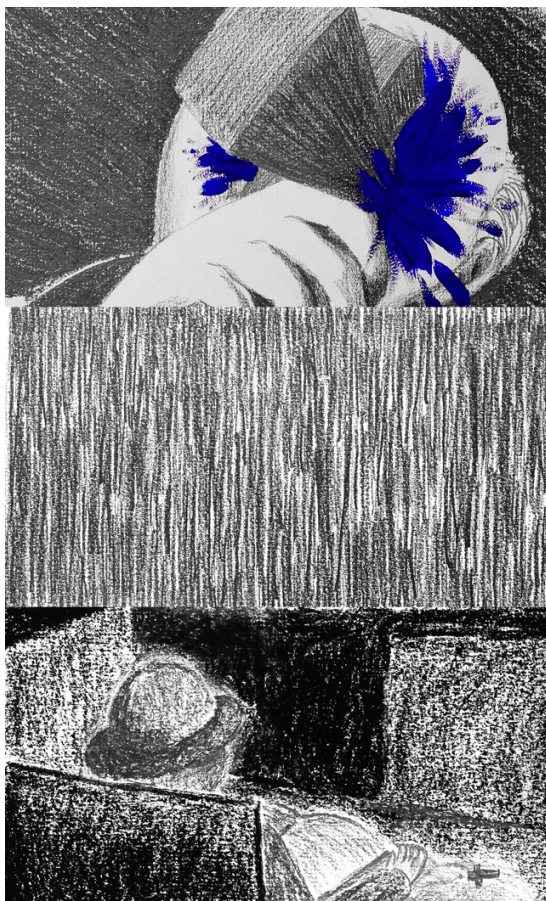


Figura 12 – *Frames* pintados. O primeiro a grafite e guache, o segundo a grafite e o terceiro a carvão sintético.

2.3 Metodologia

A realização deste projeto iniciou-se com a pesquisa efetuada tanto em termos narrativos como visuais. Em termos narrativos, esta pesquisa incidu em filmes e ilustrações no género do terror e suspense, para além da adicional pesquisa relativa a locais que serviram de inspiração para o desenrolar da história. Em termos visuais, a pesquisa baseou-se sobretudo em Bandas Desenhadas - pela sua característica narrativa visualmente mais complexa -, ilustrações e curtas-metragens de animação, que contribuíram para o desejo do uso de materiais mais texturizados e uma paleta monocromática, aliada ao uso de uma única outra cor para certos destaques.

Após vários testes gráficos onde se testaram materiais, optou-se pelo uso do grafite, carvão e guache com o intuito de explorar a animação tradicional em papel. Apesar da abordagem mais tradicional da curta-metragem “Alberto”, utilizaram-se meios digitais para facilitar o processo, nomeadamente a realização da planta do espaço onde iria decorrer a narrativa e um modelo 3D, para facilitar a realização de perspetiva e pontos de vista.

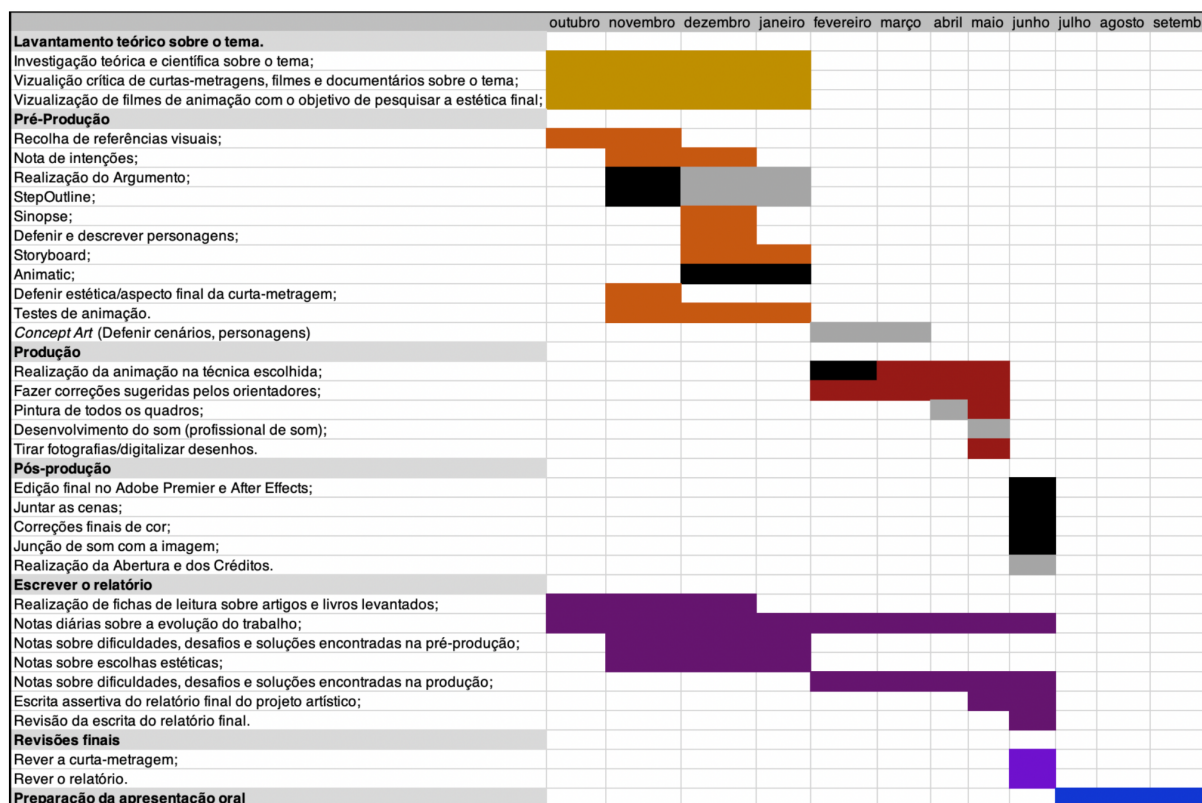
Iniciou-se a criação do argumento que se desenvolveu e solidificou no *storyboard*, um meio mais visual que facilitou à autora e à colega Laura Conde a expressão do que se pretendia narrativamente para a curta-metragem. De seguida passou-se para a realização do *animatic*, que foi sofrendo metamorfoses no decorrer do projeto, com o entendimento de que certas mudanças iriam ajudar à perceção e consolidação da história. Simultaneamente, a colega Laura Conde explorou os estudos visuais em busca de um resultado satisfatório. Após estes passos, foram realizados testes de animação simples - digitais e tradicionais - sobre o uso e movimento do guache para visualizar o efeito que teriam.

O passo seguinte incidu na definição de sete cenas e vinte e seis planos de forma a estruturar e organizar melhor o projeto e a sua execução. Foi desta organização que se começaram a fazer *keyframes* e a iniciar a animação *rough* dos planos mais complexos. Depois de alguns planos feitos começou-se o processo de *clean up* e consequente pintura. Nesta fase obteve-se a ajuda de uma aluna da Escola Artística Soares dos Reis, cuja ajuda surgiu pela sua realização de um estágio curricular, e também de antigos colegas do ensino superior, Andreia Carrilho na animação e na pintura Aurora Amado, Edna Serrão e Madalena Marques. Por último, tiraram-se fotografias aos desenhos e montou-se digitalmente o conjunto, com som produzido por Maria Callapez. Procedeu-se para a pós-produção, onde se juntaram as cenas e se produziu a abertura e os créditos finais.

Todo o processo foi registado, para que mais tarde, fosse possível fazer uma observação crítica das escolhas e dos caminhos que se descartaram. Isto também facilitou que o relatório representasse de forma consistente e detalhada o projeto.

2.4 Cronograma

No decorrer do desenvolvimento do projeto, as datas estipuladas no cronograma não foram cumpridas. Foi feita uma previsão muito generalizada tendo em conta os prazos estipulados de forma que existisse alguma flexibilidade na produção e ser possível a realização de ajustes. O cronograma abaixo apresentado foi realizado para integrar na candidatura ao concurso de apoio ao ICA.



Legenda:	Ana Marta	Laura	Ambas
	Preto	Cinzento	Todas as outras cores

Tabela 2 - Cronograma inicial.

3 Historial de Produção

3.1 Pré-Produção

A fase da Pré-Produção teve início na exploração de ideias e temáticas a abordar para o projeto, onde a intenção era desenvolver o tópico de lugares nos quais com acontecimentos estranhos se dão, dado que ambas as autoras partilhavam esse interesse. Inicialmente realizou-se uma lista onde se enumeraram locais com rumores ou histórias anexadas, que poderiam ser interessantes de explorar.

Locais estranhos.	Ideias.
Floresta	- Animais a comportar-se de forma estranha; - Perseguição de uma sombra que só no final é que se revela (ambiente estranho e intimidante apenas com a luz da lua ou da candeia).
Apartamentos	- Eu e o Alberto, fantasma que habita e assombra uma casa povoada.
Igrejas	- História da Bruxa da Mei Via; - Livro de São Cipriano.
Cave/sótão	- Figura de autoridade tem um segredo escondido no sótão, personagem principal tenta descobrir o que é. (Tem alguém escondido? Alguém preso? Matou alguém? Cometeu algum crime?) A personagem ouve barulhos singulares e questiona-se porque que é esta figura passa tanto tempo lá. - Parasita escondido em casa (do ponto de vista do parasita);
Bunkers	- Cenário apocalíptica reverso, fora do Bunker está tudo bem enquanto dentro do mesmo está um caos; - Claustrofobia.
Ruas Estreitas	- Uma fuga numa cidade com o aspeto de Veneza.
Túneis Subterrâneos	- Deslocação de um local para o outro (túneis subterrâneos do Porto (água))
Casas de banho	- Passagem de tempo numa casa de banho velha, inundada, portas escritas/ apagadas.
Cemitério	- Fogo fátuo- Substância Fosfina: substância orgânica proveniente da decomposição de cadáveres (material orgânico).
Apagão	- Exemplo do apagão sucedido no Texas em pleno inverno (morte hipotermia); - Apagão gerado por uma tempestade solar.
Nevoeiro	- Nevoeiro que entra para dentro das casas e faz ver outras vidas; - Nevoeiro que faz esquecer; - Nevoeiro que sobrevoa o rio; - Nevoeiro que transforma seres- humanos em animais.
Casa do Bosque	- Casa isolada numa tempestade que acaba por ser destruída. - Natureza na sua forma mais agressiva.
Cais antigos	- Barco que anda sozinho todas as noites (Barqueiro da Morte). (Os peixes é que dirigem o barco debaixo de água).

Tabela 3 - Lista de ideias iniciais.

Desta lista destacaram-se duas ideias: o Apartamento e o Parasita. O apartamento era relativo à história de uma autora que vivia em Martim Moniz (Lisboa) e foi incluído por conter uma história partilhada entre colegas de casa: este local antigo tinha ocorrências estranhas como

ruídos vários, ou pedaços de teto a caírem em circunstâncias bizarras, pelo que se tornou normal assumir então que a casa era assombrada por um fantasma chamado Alberto. O Parasita baseava-se na caracterização de um estranho a viver escondido na casa de outra pessoa, mas contado do ponto de vista dele. As ideias fundiram-se e a narrativa de Alberto acabou por incidir no ponto de vista de um “parasita” que se manifesta e provoca acontecimentos estranhos a quem habita e visita o espaço.

Alberto era no início uma narrativa centrada nos eventos do terramoto de 1755, decisão tomada após a descoberta que o apartamento no Martim Moniz foi construído após o evento. Foi este detalhe que provocou a conseqüente pesquisa e a importância no projeto em obter um rigor histórico que ajudou a completar posteriormente certos detalhes do filme.

A curta-metragem, inicialmente, abordava a história de Alberto, um espírito que morreu nos eventos do terramoto de 1755 e que desde então assombra o local. Este personagem assassina padres porque no leito da sua morte um padre oportunista ao invés de o ajudar tira proveito da situação e assalta-o. Os eventos da curta-metragem iriam decorrer no tempo presente quando um grupo de estudantes universitários se mudam para a casa em questão e eventos estranhos decorrem - provocados por Alberto - até convocarem um padre para exorcizar a casa e este morrer nas mãos do personagem principal, que coleciona o seu terço.

No entanto, após discussões sobre o argumento, concluiu-se que a parte decisiva na morte do Alberto era o padre e não o terramoto, pelo que foi preferencial excluir da narrativa o evento e caracterizar o padre como o antagonista que assassinou Alberto. Todavia os eventos da morte do Alberto permanecem na época do evento do Terramoto de 1755, aspeto cuja menção é importante, visto que as vestes incluídas e alguns detalhes da animação são alusivos ao século XVIII.

A par do desenvolvimento do argumento, foi elaborado o aspeto visual do filme. Pretendeu-se que este fosse a preto e branco, com a utilização de apenas uma cor para certos detalhes e que fosse texturizado, para maior riqueza a nível da informação visual. Para tal, a equipa optou pelo uso de grafite, carvão e guache, levando a cabo a intenção de explorar a animação tradicional em papel. A fim de obter estes resultados foram-se realizadas experimentações onde se variou o tipo de papel, a densidade, pressão e variação de traço. Também foram testados os tipos de carvão - natural e sintético - e a dureza do grafite. A cor foi também explorada sob grafite, tendo-se experimentado com várias cores até se optar pelo azul-ultramarino.

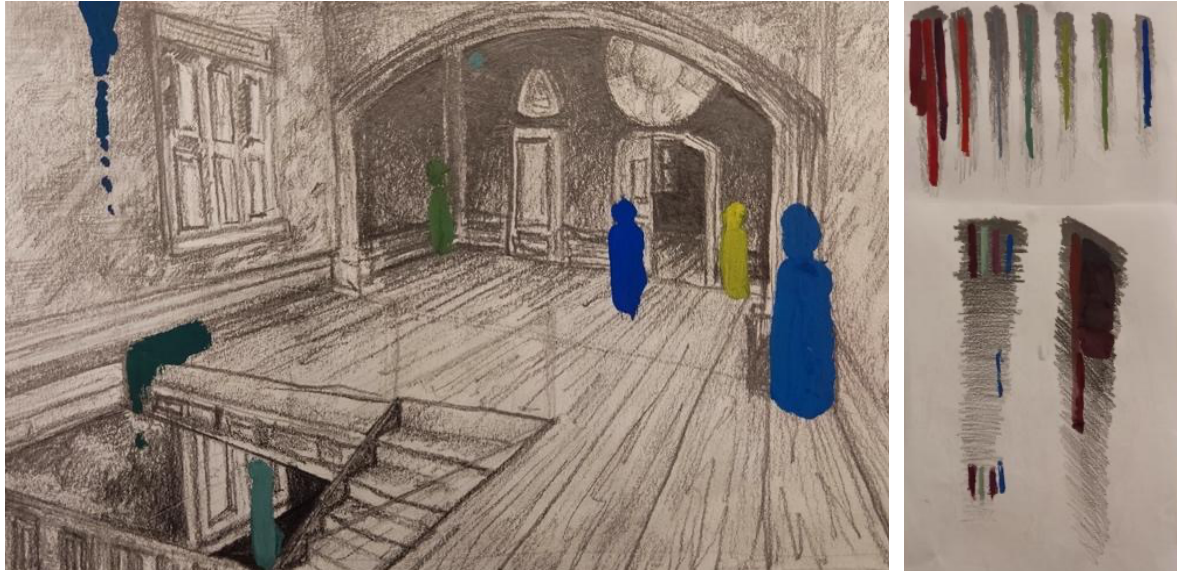


Figura 13 - Testes iniciais de cor sobre grafite.

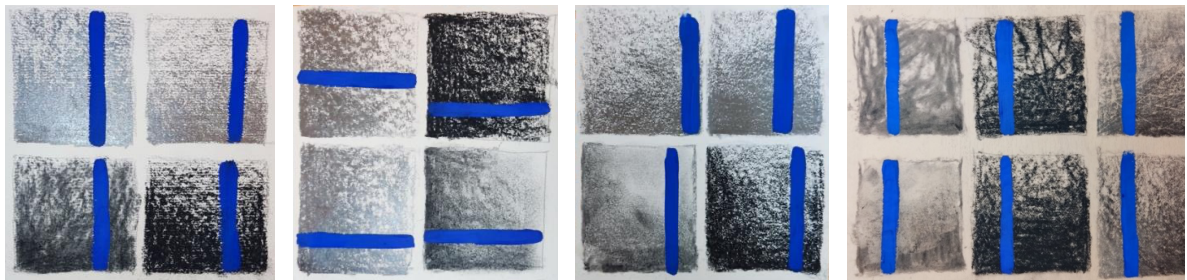


Figura 14 - Testes de grafite, carvão sintético, carvão natural e guache sobre diferentes tipos de papel e de gramagem.

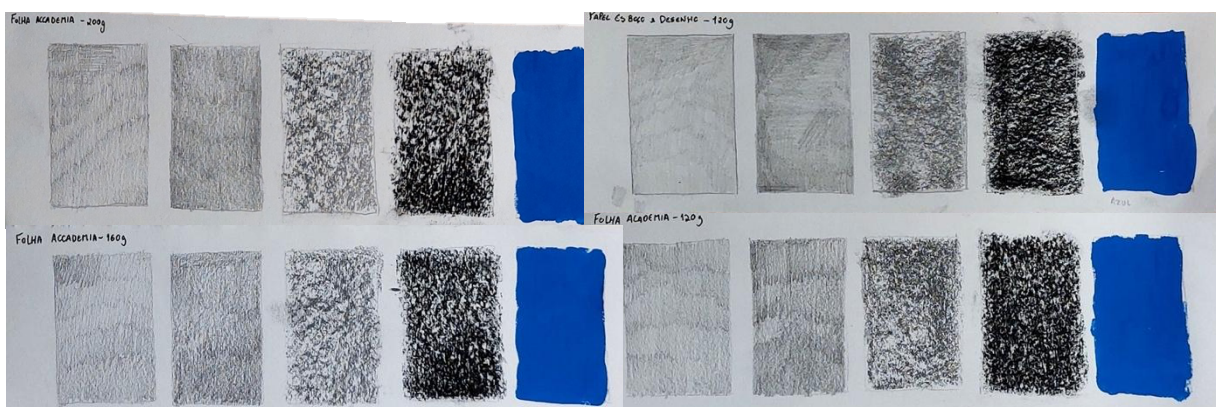


Figura 15 - Testes finais com os materiais já escolhidos (grafite, carvão sintético e guache) em papel de gramagem diferente. Acabou-se por escolher papel de 120g.

Em termos cinematográficos, pretendia-se ter a câmara no ponto de vista da primeira pessoa. Elaborou-se uma planta e um modelo 3D simples do espaço onde ocorre a narrativa, que auxiliou na elaboração e definição de enquadramentos e ângulos.

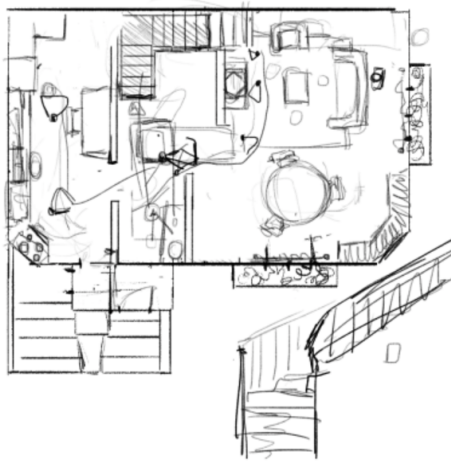


Figura 16 - Planta inicial desenhada pela autora.

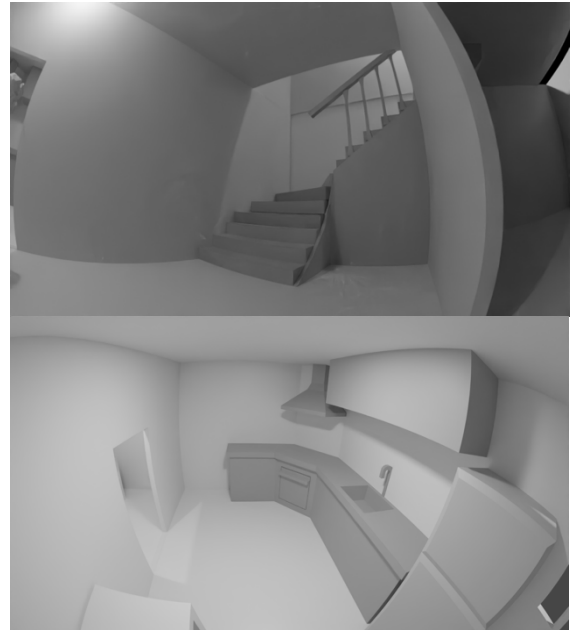


Figura 17 - Modelo base para referência feito pela autora.

Visto que ambas as autoras sentem maior facilidade em se exprimirem através do desenho, o *storyboard* começou a ser desenvolvido antes do argumento estar definido na totalidade, sendo então desenvolvido a par com o argumento.

Ao escolher realizar-se o filme com recurso à animação tradicional, foi necessário apoio para adquirir materiais e outras ferramentas, pelo que foi feita a candidatura no Concurso para obtenção de Apoio do ICA organizado pela Direção da Escola das Artes, utilizando-se o argumento inicial. Foi realizada uma apresentação, com as devidas justificativas, com o intuito de requisitar um orçamento de 1000€, ao qual foram adjudicados 800€.

A elaboração do *animatic* foi desenvolvida em simultâneo com o *storyboard*, já que este foi utilizado visualmente para a montagem e colocação de tempos. Foi a partir do *animatic* que se foi analisando o que funcionava ou não na narrativa, tanto em termos visuais como narrativos. O processo evoluiu-se assim através da adição/exclusão e alteração de certos planos, e até mesmo aspetos narrativos em Alberto.

Tabela 4 - Orçamento no documento de apoio ao ICA.

Despesas	Quantidade	Preço por unidade	Valor total
MATERIAL			
GRAFITE			
Lápis de Grafite Toison D'Or 1900 Koh- 8B	40	1,53 €	61,20 €
Taça com Pasta Grafite - 450gr	1	22,40 €	22,40 €
Barras de Grafite Derwent- Escuro	10	1,53 €	15,30 €
Bastão Artesanal de Grafite Aguardável ArtGraf XL Viarco- 250gr	1	24,98 €	24,98 €
GUACHE			
Guache Extra-Fino Talens- Tamanho: 50ml - Azul Ultramarino Escuro (506)	6	5,30 €	31,80 €
Guache Extra-Fino Talens- Tamanho: 50ml - Branco (100)	2	5,30 €	10,60 €
PAPEL			
Bloco de Papel Vegetal Técnico Inart - A4 - 20 Folhas - 100gr	1	4,69 €	4,69 €
Bloco Desenho Esboço Colado 1557 Canson- Tamanho A4 - 50 folhas - 120gr - Vertical	60	4,90 €	294,00 €
CLIP			
Clip Deslizante - Klein - Para 30 Folhas	20	0,79 €	15,80 €
BORRACHAS			
Borracha Miolo Pão Conté à Paris	7	1,92 €	13,44 €
Borracha Elétrica Recarregável USB	2	24,71 €	49,42 €
Borracha Elétrica Recarregável USB- Recargas: 30 unidades	2	3,39 €	6,78 €
Pack de Borrachas Art Eraser Derwent	5	2,76 €	13,80 €
CARVÃO			
Barras de Carvão Prensado Derwent - Dureza: Claro	5	1,53 €	7,65 €
Barras de Carvão Prensado Derwent - Dureza: Escuro	5	1,53 €	7,65 €
Barras de Carvão Prensado Derwent - Dureza: Médio	5	1,53 €	7,65 €
LACA			
Fixativo Delacroix Lápis e Carvão Semelher	3	11,43 €	34,29 €
PINCEIS			
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194 - Pincel nº 0	2	1,82 €	3,64 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 1	2	1,99 €	3,98 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 2	2	2,16 €	4,32 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 4	2	2,51 €	5,02 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 6	2	2,85 €	5,70 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 8	2	3,11 €	6,22 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 10	2	3,89 €	7,78 €
ARMAZENAMENTO			
Western Digital Elements Portable 1TB - 2,5"			50 €
SOM			
Banda Sonora e Tratamento de Som			143 €
ANIMAÇÃO			
Ajuda a animar e a colorir			144 €
TOTAL			995,11 €

Tabela 5 - Orçamento depois da adjudicação pelo ICA de 800€.

Despesas	Quantidade	Preço por unidade	Valor total
MATERIAL			
GRAFITE			
Lápis de Grafite Toison D'Or 1900 Koh- 8B	40	1,53 €	61,20 €
Taça com Pasta Grafite - 450gr	1	22,40 €	22,40 €
Barras de Grafite Derwent- Escuro	10	1,53 €	15,30 €
Bastão Artesanal de Grafite Aguardável ArtGraf XL Viarco- 250gr	1	24,98 €	24,98 €
GUACHE			
Guache Extra-Fino Talens- Tamanho: 50ml - Azul Ultramarino Escuro (506)	6	5,30 €	31,80 €
Guache Extra-Fino Talens- Tamanho: 50ml - Branco (100)	2	5,30 €	10,60 €
PAPEL			
Bloco de Papel Vegetal Técnico Inart - A4 - 20 Folhas - 100gr	1	4,69 €	4,69 €
Bloco Desenho Esboço Colado 1557 Canson- Tamanho A4 - 50 folhas - 120gr - Vertical	60	4,90 €	294,00 €
CLIP			
Clip Deslizante - Klein - Para 30 Folhas	20	0,79 €	15,80 €
BORRACHAS			
Borracha Miolo Pão Conté à Paris	7	1,92 €	13,44 €
Borracha Elétrica Recarregável USB	2	24,71 €	49,42 €
Borracha Elétrica Recarregável USB- Recargas: 30 unidades	2	3,39 €	6,78 €
Pack de Borrachas Art Eraser Derwent	5	2,76 €	13,80 €
CARVÃO			
Barras de Carvão Prensado Derwent - Dureza: Claro	5	1,53 €	7,65 €
Barras de Carvão Prensado Derwent - Dureza: Escuro	5	1,53 €	7,65 €
Barras de Carvão Prensado Derwent - Dureza: Médio	5	1,53 €	7,65 €
LACA			
Fixativo Delacroix Lápis e Carvão Semelher	3	11,43 €	34,29 €
PINCEIS			
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194 - Pincel nº 0	2	1,82 €	3,64 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 1	2	1,99 €	3,98 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 2	2	2,16 €	4,32 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 4	2	2,51 €	5,02 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 6	2	2,85 €	5,70 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 8	2	3,11 €	6,22 €
Pincel Van Gogh Para Aquarela e Guache S194- Pincel nº 10	2	3,89 €	7,78 €
ARMAZENAMENTO			
Western Digital Elements Portable 1TB - 2,5"			50 €
SOM			
Banda Sonora e Tratamento de Som			143 €
ANIMAÇÃO			
Ajuda a animar e a colorir			144 €
TOTAL			995,11 €

3.2 Produção

A fase da produção iniciou-se com a divisão das Cenas e dos Planos da curta-metragem “Alberto”. Organizou-se cada cena e plano através do estabelecimento de uma ordem, ditada pela lógica e atribuída a cada um consecutivamente - por exemplo, ao plano da Cena nº1, Plano nº1, deu-se o nome de “C01_P01”.

Cenas	Rough Animation	Clean Up	Pintura	Plano
Cena 1 (Janela)	Ana Marta Mendes	Ana Marta Mendes	Laura Conde	C01_P01
Cena 2 (Corredor)	Laura Conde	Laura Conde	Ana Marta Mendes	C02_P01
	Laura Conde	Laura Conde	Ana Marta Mendes	C02_P02
	Laura Conde	Laura Conde	Laura Conde	C02_P03
Cena 3 (Sala/Cozinha)	Laura Conde	Laura Conde	Catarina Paiva	C03_P01
	Laura Conde	Laura Conde	Catarina Paiva	C03_P02
	Laura Conde	Laura Conde	Catarina Paiva	C03_P03
	Laura Conde	Laura Conde	Catarina Paiva	C03_P04
	Laura Conde	Laura Conde	Ana Marta Mendes	C03_P05
	Laura Conde	Laura Conde	Catarina Paiva	C03_P06
Cena 4(Sala/Escadas)	Laura Conde	Laura Conde	Ana Marta Mendes	C04_P01
	Laura Conde	Laura Conde	Ana Marta Mendes	C04_P02
	Laura Conde	Laura Conde	Ana Marta Mendes	C04_P03
	Ana Marta Mendes	Laura Conde	Ana Marta Mendes	C04_P04
	Ana Marta Mendes	Laura Conde	Ana Marta Mendes	C04_P05
Cena 5 (Sala/ Janela)	Ana Marta Mendes	Ana Marta Mendes	Laura Conde	C05_P01
	Laura Conde	Ana Marta Mendes	Laura Conde	C05_P02
	Laura Conde	Ana Marta Mendes	Laura Conde	C05_P03
	Laura Conde	Ana Marta Mendes	Laura Conde	C05_P04
Cena 6 (Corredor)	Ana Marta Mendes	Ana Marta Mendes	Catarina Paiva, Edna Serrão	C06_P01
	Ana Marta Mendes	Ana Marta Mendes	Catarina Paiva	C06_P02
	Ana Marta Mendes	Ana Marta Mendes	Aurora Amado	C06_P03
	Andreia Carrilho	Ana Marta Mendes	Madalena Marques	C06_P04
Cena 7 (Sala da Janela)	Ana Marta Mendes	Ana Marta Mendes	Laura Conde	C07_P01
	Ana Marta Mendes	Ana Marta Mendes	Ana Marta Mendes	C07_P02
	Ana Marta Mendes	Ana Marta Mendes	Laura Conde	C07_P03
	Andreia Carrilho	Ana Marta Mendes	Ana Marta Mendes	C07_P04

Tabela 6 - Divisão de planos e de tarefas entre a equipa.

Sendo o projeto executado de modo tradicional - animação sobre papel - foi necessário o uso e aquisição de vários materiais: alguns já estavam disponíveis na Escola das Artes, tais como as mesas de luz, *peg bars*, digitalizadora, câmara, furador, suporte da câmara e luzes. Com o apoio do ICA foram adquiridos os lápis, barras de grafite, papel de impressora e *Canson*, guache, pincéis, carvão sintético e borrachas.

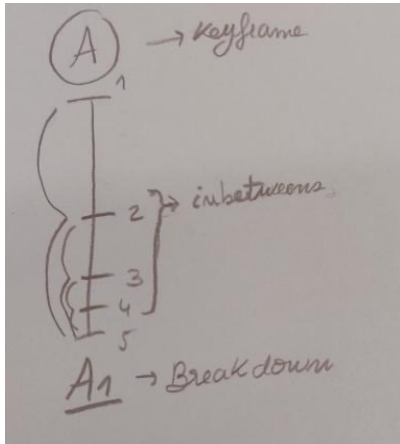


Figura 18 - Nomenclatura dos *keyframes*, *breakdowns* e *in-betweens*.

Figura 19 - Furador de folhas de animação da Escola das Artes.

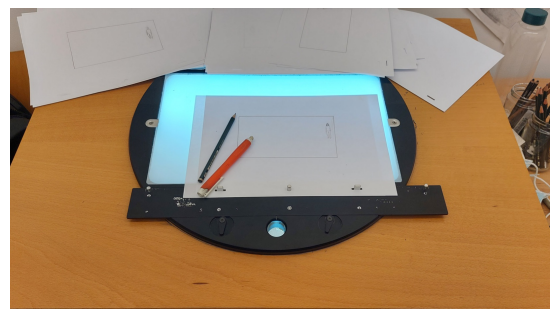


Figura 20 - À esquerda a *peg bar* e à direita a mesa de luz com a *peg bar* encaixada.



Figura 21 - Alguns dos materiais adquiridos com o apoio do ICA: folhas de papel, pincéis, borracha massa pão, laca, bisturi, guache e mesa de luz portátil.

Iniciou-se o processo com o furar das folhas, utilizando-se um furador. Começou-se por fazer o plano C05_P01 (em folhas de impressão) em animação *rough*: um dos planos de maior duração e complexidade. Este exigia uma rotação de câmara em volta de três personagens, com *zoom*. Para este efeito, primeiramente, fizeram-se os *keyframes*. De seguida, *breakdowns* de forma a ter o movimento base definido e por último, os *in-betweens* para completar a animação. Os *keyframes* eram identificados com uma letra circundada, os *breakdowns* com a letra do *keyframe* anterior e um número adicional sublinhado, por fim os *in-betweens* eram identificados de forma numérica.



Figura 22 - Sequência de *frames* de um excerto do plano C05_P01 em animação *rough*.

Após este primeiro teste de execução, optou-se por completar as cenas em animação *rough* antes de prosseguir para o *clean up*. Nesta fase teve-se o auxílio da Andreia Carrilho, que ajudou no processo da animação *rough* de outras cenas.

Para alguns planos mais complexos, como C04_P05, fez-se um modelo básico 3D de um espaço da curta-metragem como referência para a perspetiva e o movimento de câmara. Para exemplificar o movimento e perspetiva, filmou-se a colega Laura Conde a subir as escadas a correr.

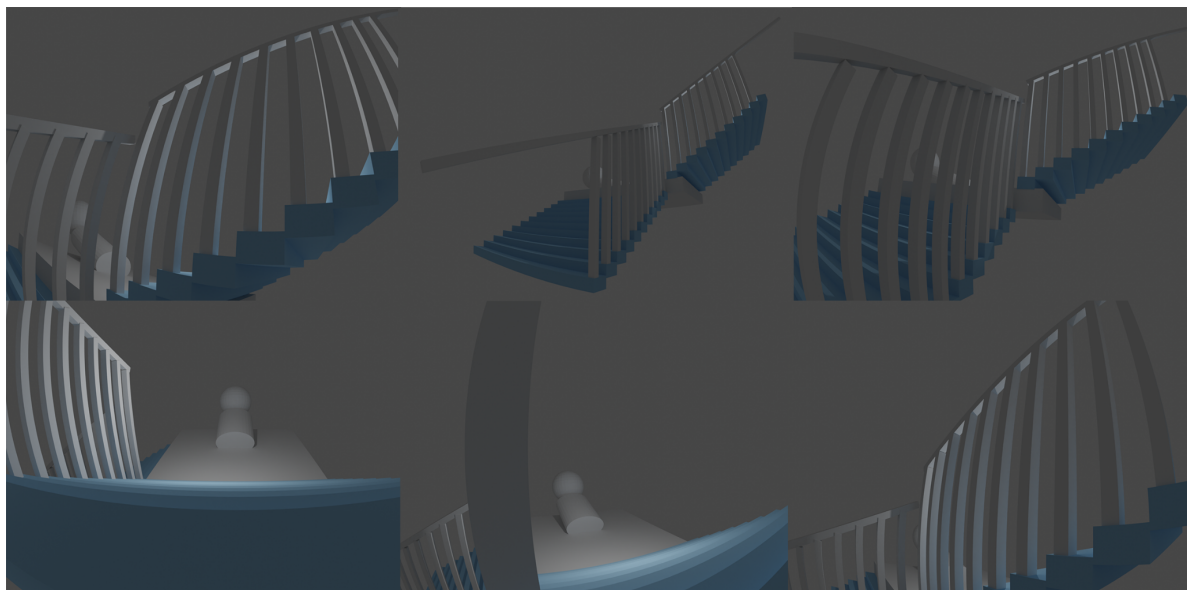


Figura 23 - Referências 3D das escadas feitas pela autora.



Figura 24 - Frames de vídeo de referência que se tirou usando a colega Laura Conde como modelo.

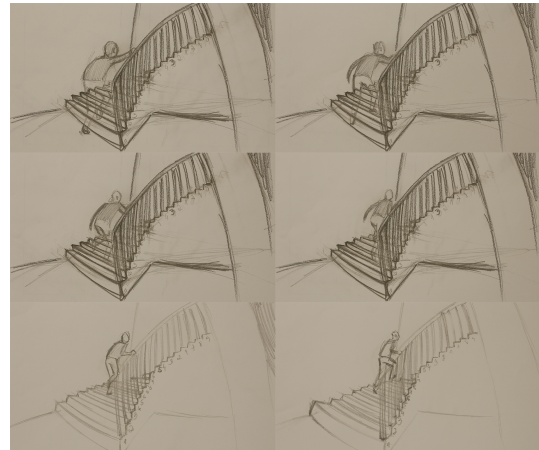


Figura 25 - Frames de animação *rough* do plano C04_P05, usando como modelo a colega Laura Conde e as referências do modelo 3D feita pela autora.

O processo fundou-se em desenhar os *keyframes*, fotografá-los para visualização no Adobe Premiere e colocação da sequência nos tempos corretos. Após a verificação, faziam-se os *breakdowns* e fotografavam-se novamente, com todas as adições. Voltavam-se a colocar no Adobe Premiere Pro e acertavam-se os tempos. Este método permitia anotar os intervalos necessários para fazer os *in-betweens*, que depois de realizados eram fotografados e colocados no Adobe Premiere Pro, mais uma vez. Foi-se repetindo o processo, até estarem feitas todas as correções necessárias. À medida que os planos em *rough* eram terminados, iam-se adicionando ao *animatic*, que ia sendo enviado à colega Maria Callapez, responsável pela produção e gravação do som que acompanha o projeto.

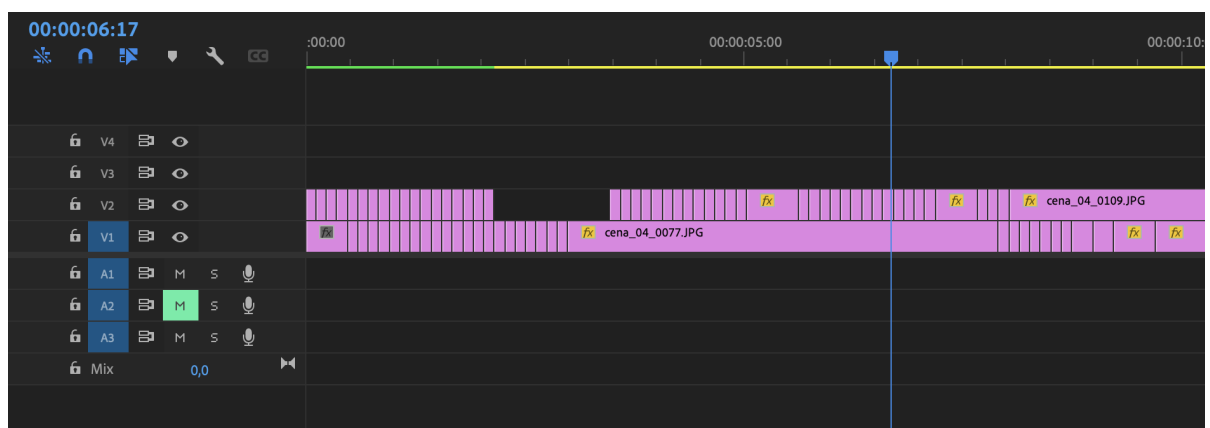


Figura 26 - Timeline da animação *rough* do plano C04_P05, após os *in-betweens*, mas antes das correções finais.

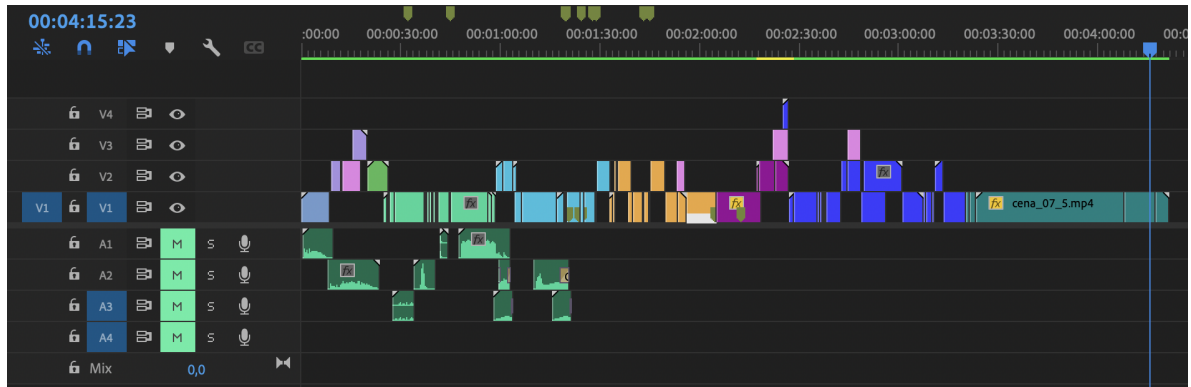


Figura 27 - Timeline da animação *rough* quase completa com uma parte inicial do som final.

Após a execução da animação *rough*, deu-se início ao *clean up*, onde se limparam os desenhos previamente feitos para o papel Canson e prepararam-se para o processo de pintura. Simultaneamente, começaram-se a pintar estes mesmos desenhos - inicialmente, fez-se um desenho de exemplo e em seguida, foi dada continuidade ao processo, através do auxílio de Aurora Amado, Edna Serrão e depois Catarina Paiva, uma estagiária da Escola Artística Soares dos Reis. Esta parte do projeto foi a mais longa, pelo tempo que cada desenho levou a ser pintado.

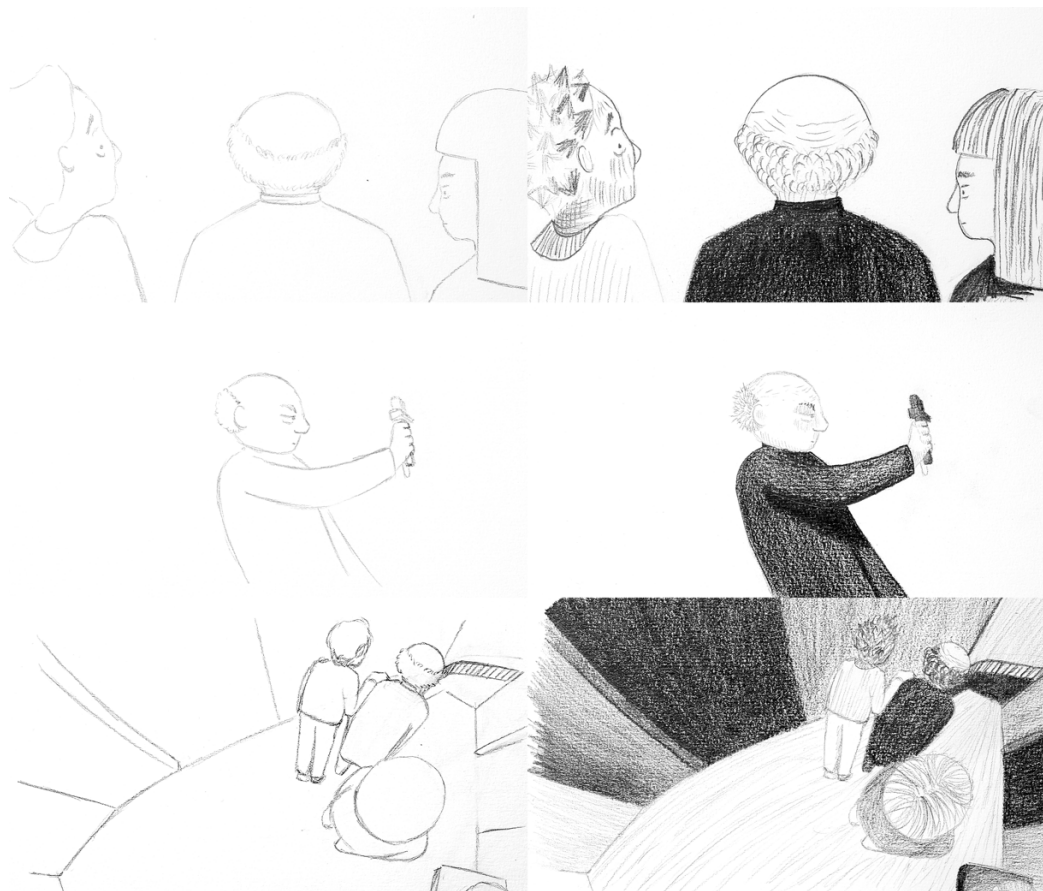


Figura 28 - Exemplos de *frames* em fase de *clean up* à esquerda e à direita, depois da pintura na cena 6.

O plano C07_P03 foi a única exceção, sendo que foi executado imediatamente na fase do *clean up*, sem a necessidade da animação *rough*. Por ser um plano longo, executado a carvão, tomou-se esta decisão. Não houve necessidade de quaisquer outros passos, já que o aspeto pretendido era traduzido pelo uso do carvão. Após a fase da pintura, cada desenho a carvão foi fotografado imediatamente após estar completo, sendo-lhe aplicada laca, que reduz o risco de danos no traçado. Todos os restantes desenhos a grafite foram também fotografados.

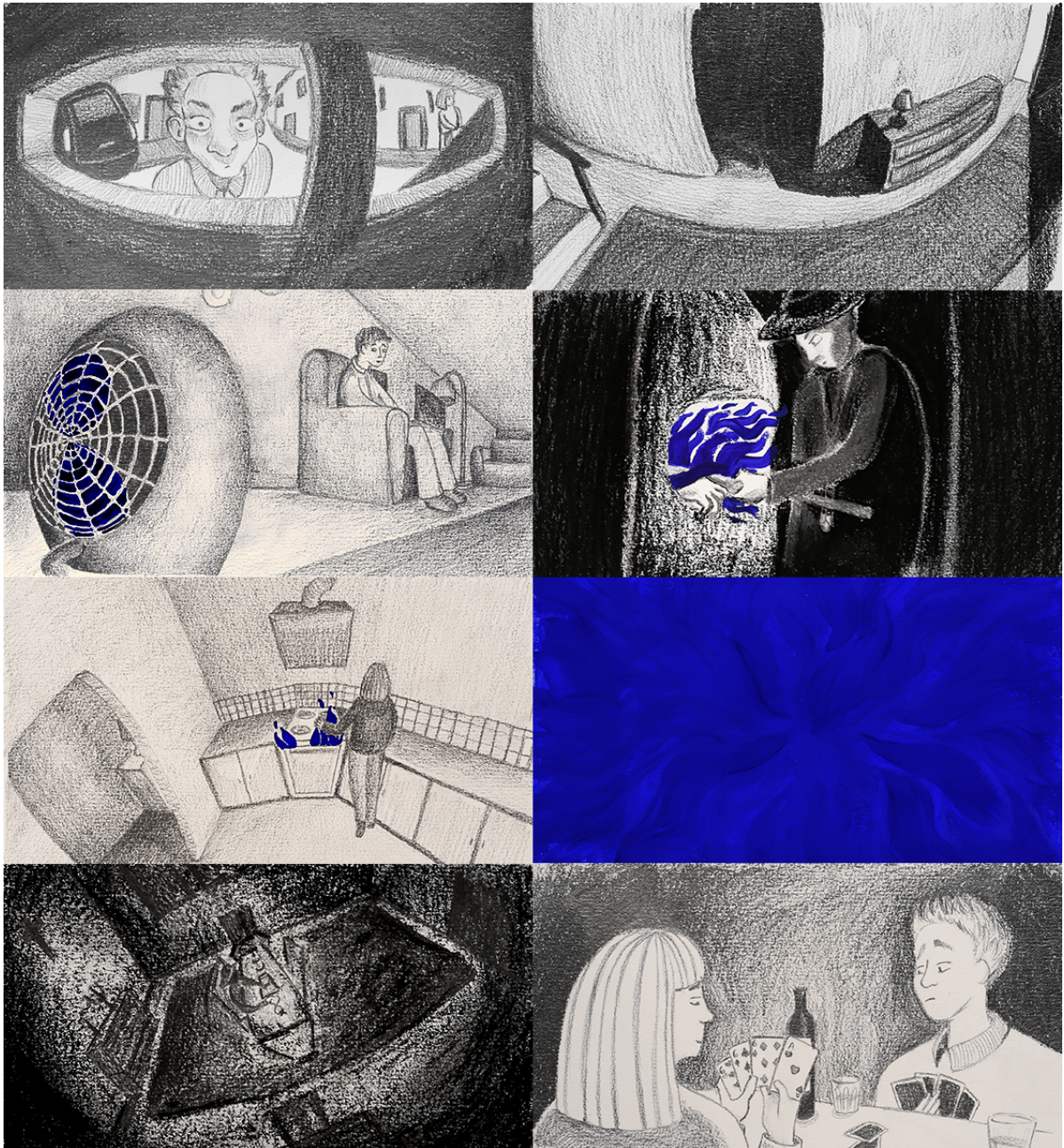


Figura 29 – Frames pintados de vários planos da animação.

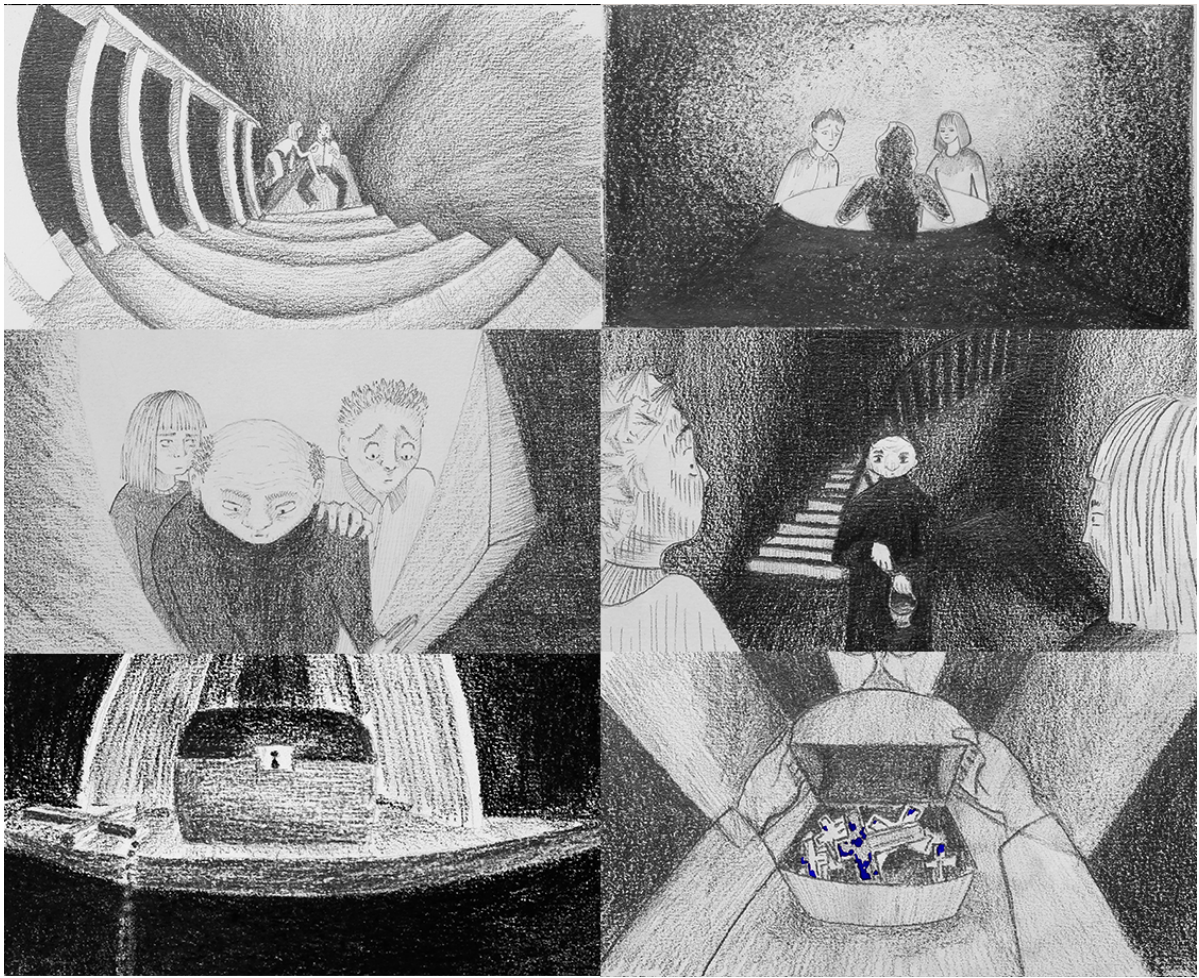


Figura 30 – Frames pintados de vários planos da animação.

3.3 Pós-Produção

Numa última fase de produção, passou-se à finalização da pintura dos *frames*. De modo a salvaguardar toda a substância e informação visual dos desenhos, testou-se a iluminação (recorrendo-se à luz ambiente e à de candeeiros), bem como a abertura e a velocidade da câmara fotográfica, procurando-se entender qual a melhor forma de fotografar os desenhos. Visou-se que não houvesse brilho refletido na grafite e que, ao mesmo tempo, a textura ficasse bem definida. Ao fim desta longa fase, fotografaram-se todos os desenhos, com o auxílio de uma câmara EOS 6D ligada ao computador e do programa EOS Utility 3, que permitiu que se tirassem fotografias a todos os *frames*, sem que se mexesse ou se tirasse a câmara de sítio.



Figura 31 - Estrutura que segura a câmara com uma pequena *peg bar* para segurar as folhas.



Figura 32 - Câmara usada para fotografar os desenhos.

Após a captação, a maioria das fotografias foi diretamente importada para o programa Adobe Premiere Pro (programa com o qual se estava já familiarizada), e organizaram-se na *timeline*. Em alguns casos, certos *frames* tiveram de ser pintados com as personagens e outros elementos em folhas separadas dos fundos, e portanto, foi necessário passá-los pelo programa Adobe Photoshop, para que se lhes recortasse o fundo, antes da importação para o Adobe Premiere Pro. Após a sua correta colocação, realizou-se a correção de cor, que atentou sobretudo o ajuste do contraste dos desenhos a grafite e a carvão e a saturação e tonalidade da cor do guache.

Com os planos montados na *timeline* e a correção de cor terminada, adicionou-se o som produzido pela colega Maria Callapez e assistiu-se à projeção do projeto no Auditório Ilídio Pinho, na Escola das Artes. A visualização da animação num grande ecrã permitiu anotar o que estaria em falta e atentar aos detalhes. Notou-se ser necessário o aumento do contraste e um novo ajuste de cor. Por fim, fizeram-se alguns testes para os créditos de abertura e de final. Optou-se por utilizar letras a grafite, sob fundo escuro, pintado a carvão e riscado com grafite por cima. Este efeito consegue-se ao se inverter e aumentar o contraste das letras, ao mudar o modo de mesclagem a divisão (que torna a cor preta invisível) e colocando-se sobre a animação texturada do fundo. Por sua vez, o fundo também sofreu correção de cor, de forma a aumentar o contraste e escurecer o preto.

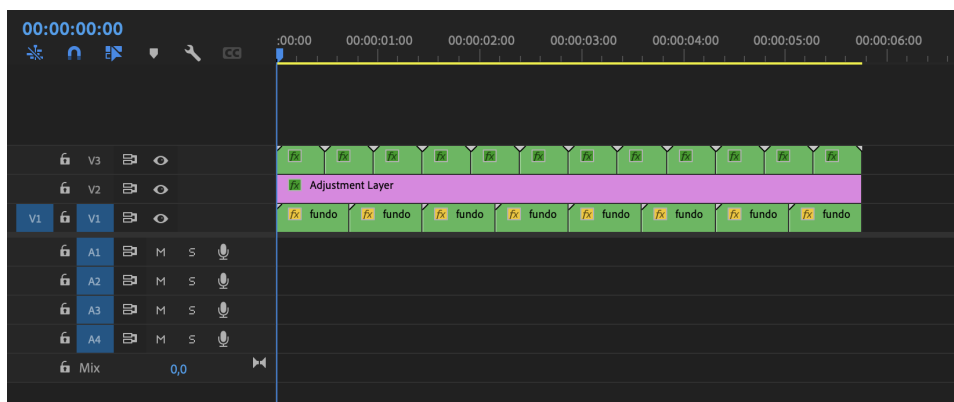


Figura 33 - *Timeline* do título do projeto.



Figura 34 - Nas imagens um e dois são um *frame* do título e um *frame* do fundo respectivamente. A imagem três é a montagem inicial e na imagem quatro, a montagem com a correção de cor.

A fim de enviar a curta-metragem a festivais, elaborou-se um protótipo de um cartaz promocional. Foi-se também planeada a criação de uma conta de Instagram com conteúdo exclusivo relativo à curta-metragem: como ilustrações iniciais, animações de teste e pequenos vídeos que demonstrariam o processo e trabalho da equipa, de modo a melhor divulgar e promover a animação.

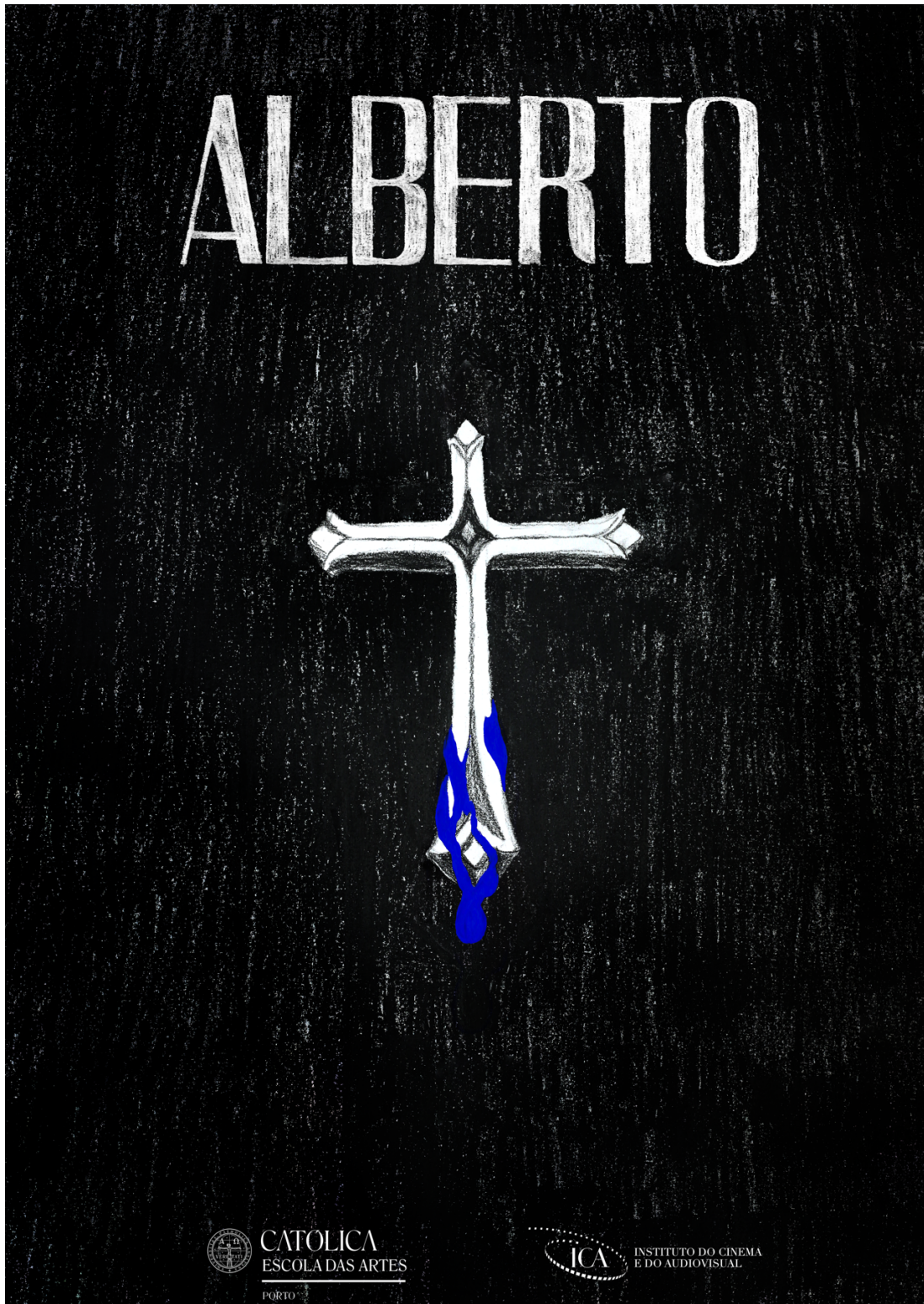


Figura 35 - Protótipo de cartaz.

4 Reflexão Crítica

4.1 Comparação de resultados obtidos com objetivos propostos

De todos os projetos já realizados pela, a curta-metragem *Alberto* foi a mais ambiciosa, tanto a nível da sua complexidade, como a nível da sua duração. Anteriormente, já tinha estado envolvida em projetos de animação colaborativos, mas pela primeira vez vi-me a realizar uma curta-metragem de raiz, colaborando apenas com uma outra pessoa e, simultaneamente, dirigindo uma pequena equipa. Ainda que este tenha sido um trabalho difícil (e por vezes esgotante), ter criado uma animação complexa e visualmente apelativa foi gratificante e contribuiu para o meu desenvolvimento pessoal e profissional.

Propusemos-nos a criar uma curta-metragem de animação que fosse feita em papel, um processo que sabíamos ser demorado, que necessitaria de diversos materiais e aprendizagem mais alargada, tanto relativamente à animação, como relativamente aos materiais usados e métodos de captação da animação em si. Apesar de todas as adversidades desta execução, as competências adquiridas e o resultado final do projeto seriam uma mais-valia para a minha vida profissional.

A complexidade deste projeto demonstrou-se ainda maior do que o inicialmente esperado, já que houve uma grande quantidade de movimentos de câmara que envolveram a perspetiva exagerada, complexa e com distorção. De modo a facilitar e encurtar o processo, foram-se arranjando alternativas através da simplificação nalguns planos, que evitaram movimentos mais complexos.

Ainda que este tenha sido um projeto de elevado nível de dificuldade, cumpriu-se aquilo que fora proposto. Criou-se uma animação que funde harmoniosamente, tanto a nível visual como a narrativo, combina os estilos, o humor e as competências dos dois elementos da equipa.

4.2 Reflexão sobre o processo de aprendizagem

Tendo já animado em papel em várias ocasiões, estava já familiarizada com o processo para a produção e concretização deste projeto. Não obstante, houve uma grande aprendizagem, tanto a nível de organização, como da colaboração com outros membros de equipa, e também a nível técnico, tanto pela qualidade do trabalho, como pela velocidade de execução.

Perceber qual o movimento que uma personagem faria enquanto o espaço se moveria, foi um dos maiores desafios encontrados. Desenhar constantemente as personagens e os ambientes orientados pela perspetiva, melhorou consideravelmente a minha capacidade de desenho anatómico e perspetiva. Para além disso, deu-se um aumento exponencial na velocidade em que os planos foram sendo acabados ao longo do projeto - planos que inicialmente demorariam semanas a concluir, finalizaram-se em apenas alguns dias.

A divisão do trabalho foi também uma aprendizagem. A distribuição de tarefas, não só entre mim e a colega Laura Conde, mas também entre o resto das pessoas que ajudaram na animação, na pintura e no som. A título de exemplo, destacou-se o conciliar entre fazer o *clean up* rapidamente para que este pudesse ser pintado pelos ajudantes, enquanto se davam retoques na animação. Ainda que se tenha realizado um cronograma, subestimou-se o tempo que cada um dos elementos demoraria a terminar certas tarefas e portanto, constatou-se que a atentar a organização e rigor seria bastante importante em projetos futuros.

Em suma, este projeto foi essencial para o desenvolvimento de competências técnicas, mas também de capacidade de gestão e organização da autora.

4.3 Constrangimentos da produção (problemas encontrados e a sua resolução)

Desde o início que houve alguns constrangimentos, nomeadamente em relação ao argumento. Encontrar uma ideia que agradasse a ambas foi fácil, mas no que diz respeito ao desenvolvimento da narrativa, comprovou-se mais uma vez, certa dificuldade, já sentida em projetos anteriormente realizados. Por isto, a história foi sendo alterada ao longo de quase todo o processo de produção da animação. O visual foi sempre o foco do projeto, sendo que a dificuldade no estabelecimento de uma narrativa se deu como uma menor adversidade.

Porém, deve-se admitir que não ter o argumento totalmente definido, atrasou o cumprimento do cronograma. Também se subestimou quanto tempo levaria cada fase, acabando

por se ter demorado muito mais na animação *rough* do que o previsto. Tal aconteceu visto que tínhamos uma perceção errada da nossa velocidade de animação, mas também pelo facto de inicialmente contarmos com ter mais gente a ajudar. Este imprevisto de falta de mão de obra deveu-se ao desconhecimento de uma regra no apoio do ICA, que diz não ser permitido remuneração a ajuda extra. Isto atrasou ainda mais a fase de pintura, e de modo a resolver esses atrasos, procuraram-se algumas alternativas como a simplificação de certos movimentos de câmara ou recorrendo-se a *loops*.

A isto, acrescenta-se ainda o *animatic*, que apesar de ter sido realizado durante a pré-produção, se mostrou estar demasiado acelerado, aquando da junção do som e substituição dos planos pelas partes animadas. Assim, a curta-metragem passou dos previstos três minutos e quarenta, para cerca de quatro minutos e meio.

5 Referências e Bibliografia

5.1 Bibliografia

Auladell, P., & Milton, J. (2012). *El paraíso perdido de John Milton: Libros I y II*. Huacanamo.

Carvalho Dias, J., & Freitas, H. de. (2009). *Lisboa: Memórias de outra cidade = Lisbon : bir baska sehirden hatiralar*. Fundação Calouste Gulbenkian.

Le Fanu, J. S., Mazzanti, I., & Girard, G. (2014). *Carmilla*. Soleil.

Pastor, A. (2006). *Ice cream*. Éd. de l'An 2.

Williams, R. (2009). *The animator's survival kit* (Expanded ed). Faber and Faber.

5.2 Filmografia

Amenábar, A. (2001, agosto 2). *The Others* [Horror, Mystery, Thriller]. Cruise/Wagner Productions, Sogecine, Las Producciones del Escorpión.

Aster, A. (2018, junho 14). *Hereditary* [Drama, Horror, Mystery]. PalmStar Media, Finch Entertainment, Windy Hill Pictures.

Burton, T. (1991, maio 10). *Edward Scissorhands* [Drama, Fantasy, Romance]. Twentieth Century Fox.

Burton, T., & Johnson, M. (2005, dezembro 22). *Corpse Bride* [Animation, Drama, Family]. Warner Bros., Tim Burton Productions, Laika Entertainment.

Casavecchia, P. (2019, junho 11). *Pulsión* [Animation, Short, Drama]. Atlas V.

Friedkin, W. (1974, novembro 1). *The Exorcist* [Horror]. Warner Bros., Hoya Productions.

Hooper, T. (1982, setembro 28). *Poltergeist* [Horror, Thriller]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), SLM Production Group.

Pessoa, R. (sem data). *Histoire tragique avec fin heureuse* [Animation, Short]. Folimage, ARTE, Ciclope Filmes.

Selick, H. (2009, fevereiro 19). *Coraline* [Animation, Drama, Family]. Focus Features, Laika Entertainment, Pandemonium.

Toccafondo, G. (1989, fevereiro 10). *La coda* [Short]. Mix Film, arte France Développement.

5.3 Webgrafia

♠ *Carmilla the Countess of Karnstein* ♠, *Isabella Mazzanti*. (sem data). ArtStation. Obtido 15 de junho de 2022, de <https://www.artstation.com/artwork/3dwAA>

Aquatinta | Definição, Processo e Fatos. (2020, junho 28). aquatinta | Definição, Processo e Fatos. <https://delphipages.live/pt/artes-visuais/arte-grafica/aquatint>

Janne Laine. (2020). *Collaboration with Outi Heiskanen*. Janne Laine. <https://www.jannelaine.net/collaboration-with-outi-heiskanen>

Lobo, R. L. (2019, outubro 28). *Edifícios em Lisboa que sobreviveram ao terramoto de 1755*. Time Out Lisboa. <https://www.timeout.pt/lisboa/pt/atraccoes/edificios-em-lisboa-que-sobreviveram-ao-terramoto-de-1755>

martin, dominique. (sem data). *Ice Cream*. Obtido 15 de junho de 2022, de http://www.canalbd.net/dernier-rempart_catalogue_detail_Ice-Cream--9782848560595

Outi Heiskanen. (sem data). *Ateneum Art Museum*. Obtido 15 de junho de 2022, de <https://ateneum.fi/en/exhibitions/outi-heiskanen/>

Pessoa, R. (sem data). *Exposição dos Desenhos Originais—Ciclope Filmes*. Obtido 11 de junho de 2022, de <http://www.ciclopefilmes.com/filmes/historia-tragica-com-final-feliz/exposicoes>

Pintura Habitada. (sem data). Centro de Arte Moderna. Obtido 12 de junho de 2022, de https://gulbenkian.pt/cam/works_cam/pintura-habitada-156660/

Vinicius, P. (2018, junho 19). *Resenha: «Paraíso Perdido» de Pablo Auladell baseado na obra original de John Milton*. Ficcoeshumanas. <https://www.ficcoeshumanas.com.br/post/resenha-paraíso-perdido-de-pablo-auladell-baseado-na-obra-original-de-john-milton>

ANEXO A

Concept art

