



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

CÃO SOZINHO

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

Maria Contente

Porto, Julho de 2023



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

CÃO SOZINHO

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

- Especialização em -
Animação por Computador

Maria Contente

Trabalho efetuado sob a orientação de

Sahra Kunz

Porto, Julho de 2023

Dedicatória

Dedico este trabalho à minha família, amigos e entes queridos.

À minha família, as minhas irmãs Ana Contente e Leonor Contente, por me acompanharem nesta longa caminhada, por me apoiarem e me trazerem muitas alegrias. Ao meu pai, Jorge Contente, por me dar a oportunidade de crescer com a melhor educação e carinho, pela paciência e o apoio constante que recebo de uma das pessoas que mais respeito. Em especial queria agradecer à minha mãe, Cristina Contente, pelo incentivo e apoio na minha escolha de estudos e carreira profissional. Pelo tempo, carinho e paciência que teve comigo.

Estou grata por estas pessoas fazerem parte da minha vida e por não me deixarem desistir quando me deparei com vários obstáculos, por me fazerem crescer e ter orgulho na pessoa que sou e me estou a tornar por cada experiência que acumulo.

Agradecimentos

A concretização deste relatório foi o culminar de um árduo processo que não teria sido possível sem ajuda e incentivos obtidos ao longo de todo o período formativo. Por esta razão estou muito grata as pessoas que me acompanharam e ajudaram nesta fase importante da minha vida.

Em primeiro gostaria de agradecer à minha coordenadora de estágio, professora Sahra Kunz, pela disponibilidade que demonstrou desde o primeiro momento, pela orientação e acompanhamento dados durante estes seis meses. Pelo apoio que obtive durante esta fase final do meu percurso neste mestrado, guardá-los-ei com muito carinho e respeito.

Um agradecimento à equipa da BAP *animation studios*, em especial à equipa do filme “Cão Sozinho”, na qual tive o prazer de participar. À Marta Reis, realizadora do filme, obrigada pelo carinho e disponibilidade demonstrados desde o primeiro dia do estágio. À Diana Peixoto, realizadora assistente, pela paciência e disponibilidade, à Leonor Pacheco pelo contínuo apoio e orientação, ao Vítor Hugo Rocha pela boa disposição e disponibilidade.

Gostaria também de agradecer aos meus professores de mestrado, em especial, à professora Sahra Kunz, ao professor Ricardo Megre, ao professor Pedro Alves e ao professor Jorge Ribeiro, pelo apoio e ajuda ao longo destes dois anos, por motivarem-me e ajudarem a adquirir e aperfeiçoar ferramentas indispensáveis no mundo da animação.

Resumo

Este estágio curricular realizado no estúdio *BAP Animation Studios* teve como objetivo principal estudar as metodologias utilizadas na indústria de animação portuguesa. Durante este estágio, foi possível presenciar e participar ativamente num projeto de animação em contexto profissional, mais especificamente no filme “Cão Sozinho”, dirigido por Marta Reis de Andrade.

Durante o estágio, foram realizadas tarefas de assistência à produção da curta-metragem “Cão Sozinho” e adquiridos conhecimentos práticos sobre os processos de trabalho no campo da animação. Também houve a oportunidade de aprender novas ferramentas de *software*, aplicáveis em outros contextos de produção audiovisual, especialmente no cinema de animação.

Além de adquirir conhecimentos específicos sobre a produção de animação 2D, o estágio permitiu uma imersão no ambiente de trabalho de um estúdio profissional, proporcionando o entendimento das várias etapas pelas quais um filme de animação passa, bem como a experiência de trabalhar dentro de uma equipa durante a fase de produção.

O objetivo deste relatório é destacar os aspetos mais relevantes do trabalho desenvolvido durante o estágio e as diferentes etapas na produção do filme “Cão Sozinho”, e de que forma as ferramentas anteriormente adquiridas em contexto académico, destacam-se numa produção em contexto profissional, bem como a evolução sentida após o término do mesmo.

Palavras-Chave: Animação portuguesa, *BAP animation studios*, animação 2D, produção cinematográfica, intercalação, animação, *frames*.

Abstract

This curricular internship held at BAP Animation Studios main objective was to study the methodologies used in the Portuguese animation industry. During this internship, it was possible to witness and actively participate in an animation project in a professional context, more specifically in the film “Cão Sozinho”, directed by Marta Reis de Andrade.

During the internship, tasks were carried out to assist the production of the short film “Cão Sozinho” and practical knowledge about the work processes in the field of animation were acquired. There was also the opportunity to learn new software tools, applicable in other contexts of audio-visual production, especially in animation.

In addition to acquiring specific knowledge about the production of 2D animation, the internship allowed an integration in the working environment of a professional studio, providing the understanding of the various stages through which an animated film passes, as well as the experience of working within a team during the production phase.

The objective of this report is to highlight the most relevant aspects of the work developed during the internship and the different stages in the production of the film “Cão Sozinho”, and how the tools previously acquired in an academic context stand out in a production in a professional context as well as the evolution felt after the end of the same.

Keywords: Portuguese animation, BAP animation studios, 2D animation, film production, intercalation, animation, frames.

Índice

<i>Lista de Figuras</i>	<i>viii</i>
1. Introdução	10
1.1 BAP Animation Studios	10
1.2 Produção do filme “Cão Sozinho”	11
1.3 Objetivos gerais do estágio e das funções assumidas	12
1.4 Estrutura do relatório	15
2. Plano de estágio e cronograma de atividades	16
2.1 Introdução do filme “Cão Sozinho” e das suas personagens	16
2.2 Cronograma de atividades.....	17
2.3 Organização e gestão do filme	19
2.4 Conclusão de Capítulo.....	21
3 Desenvolvimento de tarefas da produção do filme “Cão Sozinho”	22
3.1 TvPaint.....	22
3.2 Intercalação de planos do filme	23
3.3 Organização e edição de <i>Storyboard</i>	29
3.4 Organização e edição do Dossiê do filme “Cão Sozinho”	30
3.5 Exportação de planos	30
3.6 Animação de planos do filme	30
3.7 Conclusão de Capítulo.....	35
4 Considerações finais	36
<i>Bibliografia</i>	<i>37</i>
<i>Webgrafia</i>	<i>38</i>

Lista de Figuras

1. Logotipo BAP Animation Studios - https://www.facebook.com/photo/?fbid=381067074025617&set=a.381067050692286	10
2. Capa do filme “Cão Sozinho” - https://bapstudio.com/production/493/	11
3. Capa do filme “As Horas” - https://bapstudio.com/as-horas/	11
4. Capa do filme “O Homem do Lixo” - https://bapstudio.com/homem-do-lixo/	12
5. <i>Modelsheet</i> da personagem do Cão - fotografia tirada pela produtora Marta Reis Andrade.....	16
6. <i>Modelsheet</i> da personagem da Marta - fotografia tirada pela produtora Marta Reis Andrade.....	16
7. <i>Modelsheet</i> da personagem do Avô - fotografia tirada pela produtora Marta Reis Andrade	16
8. <i>Modelsheet</i> da personagem do Tono - fotografia tirada pela produtora Marta Reis Andrade.....	17
9. <i>Modelsheet</i> da personagem da Tia Guida - fotografia tirada pela produtora Marta Reis Andrade	17
10. <i>Modelsheet</i> da personagem da Tia Bela - fotografia tirada pela produtora Marta Reis Andrade.....	17
11. Primeiro cronograma estipulado para a realização do estágio no BAP - fotografia tirada pelo autor (2023, Novembro,02)	18
12. Cronograma realizado durante o estágio no BAP - fotografia tirada pelo autor (2023, Janeiro,13)	18
13. Exemplo da divisão de uma cena com diferentes planos livro – fotografia retirada do livro “ <i>Directing the Story</i> ” (Glebas, 2009, p. 93)	19
14. Gestão de tarefas usando a ferramenta <i>Google Sheets</i> - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,03)	19
15. Gestão de tarefas usando a ferramenta <i>Trello</i> - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,03)	20
16. Tarefa definida dentro da ferramenta <i>Trello</i> - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,03)	20
17. Área de trabalho com a <i>Wacom Cintiq</i> usada - fotografia tirada pelo autor (2023, Março,20).....	22
18. Interface <i>TvPaint</i> - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,03)	22
19. Exemplo espinhas e da divisão de <i>frames</i> numa animação - fotografia retirada do livro “ <i>The Animator’s Survival Kit Expanded Edition</i> ” (Williams, 2009, p. 49).....	23
20. Exemplo de um movimento em arco ou <i>arcs</i> - fotografia retirada do livro “ <i>The Animator’s Survival Kit Expanded Edition</i> ” (Williams, 2009, p. 153)	23
21. Exemplo do princípio <i>timing</i> a ser aplicado - fotografia retirada do livro “ <i>Timing for Animation</i> ” (Whitaker & Halas, p. 32).....	24
22. Exemplo de aceleração e desaceleração a serem aplicados - http://www.pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/os-12-principios-da-animacao/index.html	24
23. Exemplo de <i>squash and stretch</i> a serem aplicados - fotografia retirada do livro “ <i>Timing for Animation</i> ” (Whitaker & Halas, p. 26).....	24
24. Cena C02_P05 do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	24
25. Cena C02_P02_A do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	25
26. Cena C02_P02_D do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	25
27. Cena C02_P07 do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	25
28. Cena C02_P07 do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	25
29. Cena C03_P15_A do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	26
30. Cena C03_P15_B do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22).....	27
31. Cena C03_P07_A do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	28
32. Cena C04_P03 do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	28
33. Cena C04_P03 do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	28
34. Resultado da impressão e exposição do <i>storyboard</i> - fotografia tirada pelo autor (2023, Março,20).....	29
35. Cena C02_P07 do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	31

36. Cena C02_P07 do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	31
37. Cena C04_P29 do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	31
38. Cena C04_P09 do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22)	32
39. Cena C03_P17_B do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22).....	33
40. Cena C03_P17_B do filme “Cão Sozinho” - fotografia tirada pelo autor (2023, Junho,22).....	34

1. Introdução

Este estágio curricular foi realizado no estúdio português *BAP Animation Studios*. O principal objetivo deste estágio teve como base a aplicação de conhecimentos adquiridos anteriormente em contexto académico, na área de animação, e a aplicação dos mesmos num contexto profissional, bem como um interesse especial em adquirir não só novas ferramentas, mas também de perceber as metodologias usadas na produção de um filme de animação portuguesa.

1.1 BAP Animation Studios

O *BAP Animation Studios* é um estúdio de animação portuguesa com sede no Porto.

O BAP, foi estabelecido em inicialmente em 2011 como o estúdio de animação do Bando à Parte. No entanto, em 2018, tornou-se uma entidade autónoma conhecida como *BAP Animation Studios*.



1. Logotipo *BAP Animation Studios*

Como uma produtora de animação formada por diversos realizadores, animadores e contadores de histórias, o estúdio acredita no poder da colaboração. Desde sua fundação, o *BAP Animation Studios* tem-se dedicado à criação de curtas-metragens de animação, cuja qualidade e diversidade artística têm recebido reconhecimento tanto nacional quanto internacional.

Os filmes produzidos pelo estúdio têm sido selecionados e exibidos em importantes festivais internacionais de animação, como Annecy, Zagreb, Hiroshima, Anima Bruxelas e AnimaMundi. Além disso, essas produções também foram selecionadas para festivais de cinema de renome, incluindo Cannes, Toronto, Guadalajara, Clermont-Ferrand e Sundance.

Ao longo dos anos, o BAP adquiriu uma valiosa experiência e estabeleceu sólidas parcerias internacionais de coprodução com países como França, Croácia, Lituânia e Bélgica. Essas colaborações têm enriquecido a diversidade artística e a qualidade das produções do estúdio.

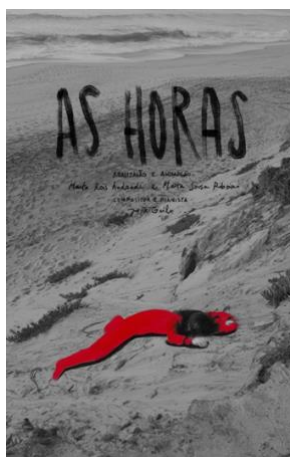
Com uma visão artística única e uma abordagem colaborativa, o BAP continua a destacar-se no panorama da animação em Portugal e a expandir sua presença além das fronteiras do país. A sua dedicação à arte da animação e sua busca por narrativas originais mantêm o estúdio na vanguarda da indústria, promovendo a excelência e a inovação no campo da animação. (About - BAP - Animation Studios)

1.2 Produção do filme “Cão Sozinho”



2. Capa do filme “Cão Sozinho”

“Cão Sozinho” é um filme de animação atualmente em produção, com uma duração estimada de cerca de 10 minutos, e com uma resolução de ecrã de 1920x1080 pixéis¹ também dado como resolução 16:9 e com uma taxa de projeção de *frames*² de 12 *fps*³. (White, How to make animated films, 2009) Este filme está a ser desenvolvido pelo BAP *Animation Studios*, com a realização de Marta Reis Andrade, responsável pelo argumento e desenvolvimento visual. (Cão Sozinho) Marta Reis Andrade, que anteriormente produziu o filme “As Horas” no ano de 2022, em colaboração com Marta Sousa Ribeiro, traz sua experiência para este novo projeto. (Andrade & Sousa, 2022) Diana Peixoto, assistente de realização do “Cão Sozinho”, é também uma participante ativa na indústria cinematográfica da animação portuguesa, tendo feito parte de produções como “Troada” (Rocha, Troada, 2022) , “Das Gavetas Nascem Sons” (Rocha, 2017) e “Fuligem” (Doutel & Sá, 2014), através destes contributos em outras produções Diana traz uma metodologia para a esta produção bastante distinta.



3. Capa do filme “As Horas”

¹ Um pixel é a menor unidade de uma imagem gráfica ou digital que pode ser representado em um dispositivo digital. Um pixel também é conhecido como um elemento de imagem (pix = imagem, el = elemento). (Pixel)

² Um *frame* corresponde a uma única imagem numa sequência. Em geral, um segundo de animação é composto por 24 ou 30 *frames* por segundo, também conhecidos como *fps*. (Frame)

³ *Fps* refere-se a *frames per second* ou taxa de *frames* por segundo.

Para além da realizadora Marta Reis Andrade e da Diana Peixoto, outros membros pertencentes ao BAP desempenham papéis essenciais nesta produção, principalmente na fase de produção do filme. Como o Vítor Hugo Rocha, conhecido por trabalhar em produções como “Das Gavetas Nascem Sons” (2017), “Troada” (2022) e o filme recentemente estreado no festival Mostra, em Lisboa, “O Homem Das Pernas Altas” (2023). Vítor traz a sua visão para enriquecer este projeto. (O Homem Das Pernas Altas) Leonor Pacheco, produtora do filme “Alento” (2022), também desempenha um papel crucial no desenvolvimento de “Cão Sozinho” em especial no que toca a fase de animação do filme.

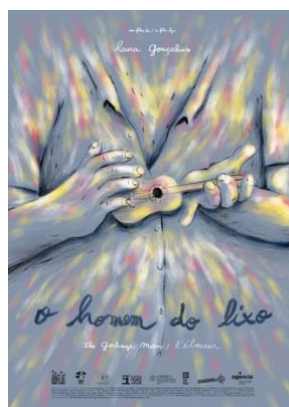
É através destes membros, que transformam a visão da realizadora e dão uso as ferramentas adquiridas das suas experiências anteriores, que o filme tem potencial para alcançar uma visão única e diversificada.

Utilizando diversas técnicas de animação, como animação digital 2D, pintura digital e pintura analógica sobre impressões a jato de tinta, “Cão Sozinho” promete proporcionar uma experiência visual envolvente. Através de uma narrativa cuidadosamente construída e uma estética visual marcante. (Cão Sozinho)

1.3 Objetivos gerais do estágio e das funções assumidas

O estágio curricular realizado no BAP *Animation Studios* teve como objetivo principal estudar as metodologias utilizadas na indústria de animação portuguesa, e participar ativamente num projeto de animação, neste caso na produção do filme “Cão Sozinho”, realizado por Marta Reis de Andrade, em contexto profissional. Através deste projeto, procuraram-se compreender as metodologias de produção de um filme de animação de autor em contexto profissional, além da sua aplicação desses mesmos métodos ao filme em questão.

Apesar do longo percurso do cinema de animação portuguesa, ainda há pouco acesso aos filmes realizados por diretores e animadores portugueses, o que faça com que seja essencial aumentar a visibilidade dessas obras tanto para o público em geral quanto para aqueles interessados nesta indústria desafiante. Numa notícia do JornalismoPortoNet (JPN), Laura Gonçalves realizadora do filme “Homem do Lixo” (2022), fala sobre a possibilidade do crescimento desta indústria, como também refere as contínuas dificuldades ainda existentes apesar da quantidade de filmes de animação produzidos com uma qualidade elevada. (Pereira & Andrade, 2022)



4. Capa do filme “O Homem do

Grande parte destes filmes, como o “Homem do Lixo” de Laura Gonçalves, realizadora do BAP *Animation Studios*, só conseguem ser produzidos através de apoios financeiros de instituições como o ICA, Instituto do Cinema e do Audiovisual. Isto permite que estúdios como o BAP tenham a possibilidade de continuar a produzir filmes de animação de forma a enriquecer o património cultural. Por vezes, também há a possibilidade de os mesmos serem realizados com o apoio de coproduções e apoios de estúdios internacionais.

Podemos concluir que apesar de ser uma indústria ainda em crescimento e com ainda bastantes obstáculos, pouco a pouco, vemos progresso e perseverança pelos amantes de animação portuguesa que continuaram a produzir filmes de animação e fazer esta indústria chegar ao seu máximo potencial.

Devido a estes acontecimentos despertou-se uma curiosidade para entender o processo interno do desenvolvimento de filmes realizados pelo BAP *Animation Studios*. Quer o desenvolvimento de produções audiovisuais, como a gestão no que toca à divulgação do trabalho realizado pelos diferentes animadores e colaboradores do estúdio.

Durante o estágio no BAP *Animation Studios*, realizaram-se várias tarefas, incluindo a assistência na produção da curta-metragem de animação “Cão Sozinho”. Além disso, adquiriram-se conhecimentos práticos e processos de trabalho, bem como o conhecimento de novas ferramentas de *software*, como o *TVPaint*⁴, aplicáveis noutros contextos de produção audiovisual, principalmente no cinema de animação. Este estágio proporcionou não apenas uma compreensão e forma de aplicação de diferentes metodologias na produção de um filme de animação 2D⁵, mas também a compreensão do funcionamento de um estúdio profissional e as várias etapas pelas quais um filme de animação portuguesa passa, para além de vivenciar o processo em equipa durante a sua fase de produção.

Numa primeira fase de integração na equipa de produção do filme “Cão Sozinho”, houve um período de adaptação ao ambiente e ao trabalho em equipa com os membros do BAP, Marta Reis Andrade, Diana Peixoto, Vítor Hugo Rocha e Leonor Pacheco. Durante esta primeira fase, houve a necessidade de compreender as capacidades e limitações de cada membro da equipa de produção, quer os membros pertencentes ao BAP *Animation Studios*, quer aos membros exteriores que iriam auxiliar na produção do filme. A fim de gerenciar melhor o tempo de produção em relação às necessidades e ao cronograma estabelecido para o filme. Nesse sentido, a função de intercalação⁶ foi a considerada a mais adequada, intercalando cenas de teor mais simples e prático para estudar o tempo necessário e o ritmo adequado para cumprir essas tarefas. Conforme o cronograma avançava, o grau de dificuldade e complexidade das cenas para intercalar aumentava, proporcionando satisfação tanto para a equipa do BAP quanto para os estagiários, pois permitia uma maior independência e adaptação ao ritmo de trabalho. Enquanto os demais membros do BAP estavam responsáveis pela animação de novas cenas e momentos do filme, conforme instruídos pela realizadora Marta Reis Andrade.

Numa segunda fase, foi necessário prestar auxílio na edição do dossiê do filme “Cão Sozinho” para ser enviado a possíveis coprodutores. Embora fosse um trabalho completamente diferente do anterior, também teve seus pontos positivos. Além de ser uma tarefa executada com facilidade e destreza, permitiu estudar e compreender como a realizadora desenvolveu inicialmente o projeto e os passos que foram seguidos até o momento atual. Além disso, proporcionou a compreensão de como organizar um dossiê de produção de um filme de

⁴ O *TVPaint Animation*, é um *software* criado em 1997 por Hervé Adam. É um *software* usado em todo o mundo por produtoras e artistas independentes, que oferece um conjunto abrangente de ferramentas flexíveis de desenho e animação para computadores ou *tablets* gráficos. (About TVPaint Développement)

⁵ Animação 2D é a arte de criar a ilusão de movimento num espaço bidimensional. (Winkler, 2022)

⁶ Intercalação (*Inbetweening*) em animação é o processo de criação de desenhos ou *frames* que estão entre os *keyframes* na animação. *Frames* referem-se a um desenho, e *Keyframes* são aos desenhos no início e no final da animação, sendo estes os pontos chaves da animação em questão. (White, How to make animated films, 2009)

animação como o “Cão Sozinho”.

Na última fase, após uma maior integração e adaptação por parte de todos os membros da equipa, houve a possibilidade de refazer e animar pequenas cenas de acordo com as alterações propostas pela realizadora e animadores encarregues das cenas, para além de ter a oportunidade de animar uma nova cena do filme de raiz.

No que diz respeito aos recursos e metodologias, foram adotadas diversas ferramentas e técnicas de pesquisa e trabalho. Novos conhecimentos e ferramentas foram adquiridos para a produção deste filme, sendo que foram aplicadas metodologias previamente aprendidas em contextos académicos e pessoais. Ao longo do estágio, as funções desempenhadas incluíram: assistência de realização, intercalação e produção de animação de mais que uma cena do filme, recorrendo a *software* como *TVPaint*, *Adobe InDesign*⁷ e *Adobe Photoshop*⁸. Essas ferramentas foram fundamentais para o desenvolvimento eficiente do filme “Cão Sozinho”.

⁷ *Adobe InDesign* é um *software* de edição e *layout* para criar livros, revistas, bem como publicações impressas e digitais. (When to use InDesign vs. Illustrator)

⁸ *Adobe Photoshop* é um *software* de edição de fotografia, onde artistas também podem criar colagens e composições de fotografias, sobrepor imagens e criar imagens originais a partir de diferentes arquivos de fotografias. (Illustrator vs. Photoshop: When to use each application.)

1.4 Estrutura do relatório

O presente relatório está organizado em várias partes que abrangem as diferentes etapas e atividades desenvolvidas ao longo do estágio.

Primeiramente é apresentada uma visão geral do estágio, a integração na equipa de produção do filme “Cão Sozinho”, juntamente com o cronograma de tarefas estabelecido. São identificadas as tarefas realizadas ao longo do período de estágio, refletindo as alterações que ocorreram no cronograma da equipa de produção à medida que o projeto avançava.

De seguida o relatório concentra-se no desenvolvimento das tarefas em si. São descritas as diferentes tarefas realizadas, desde a intercalação de planos, até a animação de novos planos de diferentes cenas do filme, bem como a edição e organização de um *storyboard* e de um dossiê de argumentação. Ao longo da descrição de cada tarefa realizada também se referem os desafios encontrados ao longo deste período e a forma como foram superados.

Por fim, temos um momento de reflexão sobre a evolução das metodologias aplicadas antes e depois do estágio. Destaca-se o impacto dessa experiência no desenvolvimento de competências práticas e exploração destas competências em relação à produção de filmes de animação.

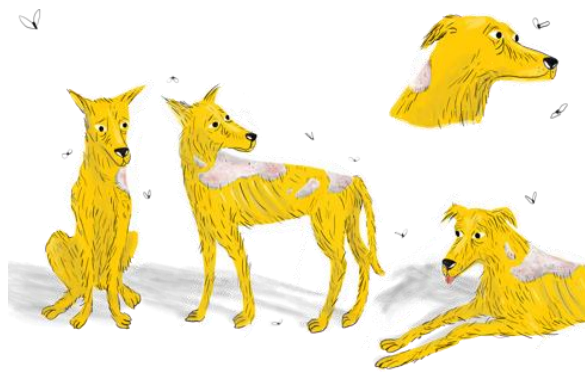
Esta estrutura permite uma leitura organizada e abrangente, fornecendo uma compreensão completa do percurso feito ao longo deste estágio, das atividades realizadas e do seu impacto no desenvolvimento da produção do filme de animação “Cão Sozinho”.

2. Plano de estágio e cronograma de atividades

2.1 Introdução do filme “Cão Sozinho” e das suas personagens

Por este projeto ainda se encontrar em fase de produção e futuramente ir circular em festivais de animação, não foi permitido apresentar a nota de intenções da realizadora, Marta Reis Andrade, porém através da sinopse do filme e a apresentação das personagens, podemos ter uma melhor percepção do que este filme retrata. Sinopse do filme “Cão Sozinho”:

“Depois da morte da dona e dos seus companheiros, um cão fica sozinho. Uiva dia e noite incomodando toda a vizinhança. Na casa ao lado, um senhor acabara de perder a esposa. A sua neta, Marta, regressa de Londres, onde se sentiu mais sozinha do que nunca. Com a sua chegada, chega também a mudança.” (Cão Sozinho)



5. Modelsheet⁹ da personagem do Cão

Através desta sinopse observamos que o filme retrata uma história sobre a solidão e o vazio emocional vividos tanto por um cão, tanto por um senhor de idade. Este filme surge como uma oportunidade de explorar questões emocionais profundas por meio da linguagem da animação, utilizando a arte visual para transmitir sensações e emoções de forma única e cativante.



6. Modelsheet da personagem da Marta



7. Modelsheet da personagem do Avô

⁹ Um *Modelsheets* é a descrição visual de uma personagem. Aí define-se o tamanho, construção e proporções bem como traços da sua personalidade. Tradicionalmente um *modelsheet* deve demonstrar a personagem em vários ângulos. Isso dá ao animador uma ideia clara da forma da personagem e de todos os detalhes da mesma. (White, Animation from Pencils to Pixels, p. 38)

Este filme é composto por seis personagens: a Marta, o Cão, o Avô, o Tono pai da Marta, e as duas tias, a Tia Guida e a Tia Bela. Marta é a protagonista deste filme, uma jovem que regressa de Londres e é a personagem chave para o desenvolvimento da narrativa. O Cão é considerado uma personagem principal também, ele é um cão que fica sozinho após a morte da sua dona e dos seus companheiros. Ele expressa essa solidão através de uivos constantes. O Avô é um senhor de idade, que acaba de perder a esposa e se perde num mundo de solidão. Tono é o pai da Marta, ele desempenha um papel importante na história, assim como as duas tias, Tia Guida e Tia Bela, que contribuem para o desenvolvimento do filme.



8. Modelsheet da personagem do Tono



9. Modelsheet da personagem da Tia Guida



10. Modelsheet da personagem da Tia Bela

2.2 Cronograma de atividades

Durante o percurso com o estúdio BAP e a equipa que integra o projeto “Cão Sozinho” pretendeu-se não só adquirir novos conhecimentos e ferramentas a aplicar numa produção de animação, mas também usar metodologias já anteriormente adquiridas em contexto curricular para melhor auxiliar a equipa do filme.

No início deste percurso estabeleceu-se inicialmente um cronograma no qual se definiram as diversas tarefas a serem realizadas durante o estágio. Neste cronograma houve uma divisão de tarefas entre o período de produção e pós-produção do filme “Cão Sozinho”.

Aqui referimos a produção como uma das três etapas na realização de um filme ou animação. Estas fases dividem-se nomeadamente em pré-produção, produção e pós-produção. A pré-produção é a fase inicial da produção de um filme onde se descreve toda a história e se desenvolve um guião, como o nome indica serve para guiar o leitor durante a história, aqui é onde se distingue o espaço em que a ação se passa, falas e gestos das personagens e outros detalhes relevantes para o desenrolar da história. (White, How to make animated films, 2009, p. 225) Posteriormente ao guião cria-se um *storyboard*¹⁰ visual como um guia para a história. Também é aqui que se desenvolvem os *modelsheets* das personagens e testam-se as diferentes técnicas de animação a serem aplicadas no filme. Nesta fase também se desenvolve um *animatic*¹¹. A seguir vem a fase de produção, onde se começa a animar cada cena de forma mais detalhada e pormenorizada seguindo as notas e ideias dadas pelo realizador. Após a fase de animação estar finalizada passa-se para a fase de intercalação. (CG Production: Pre-production, Production and Post-production) Por último temos a terceira fase, da pós-produção, onde se finaliza e compõem o filme final. Nesta fase trabalha-se na traçagem e pintura, edição usando os *software* de preferência da produção, adiciona-se os sons e falas, bem como efeitos especiais. (Post Production)

¹⁰ Um *storyboard* é um guião visual da história. Divide-se vários planos em sequência, onde em cada um deles desenha-se o que está a acontecer na cena, possíveis perspetivas da câmara, gestos específicos de personagens e falas ou sons. (Glebas, 2009)

¹¹ Denominamos como *animatic* um *storyboard* animado, aqui podemos ver um primeiro formato em vídeo que como será o produto final, já com sons e falas. Assim pode-se perceber se a ideia para a cena resulta para transmitir o que se pretende ou não. (White, How to make animated films, 2009, p. 296)

Como referido, inicialmente definiu-se um cronograma com foco na fase de produção e também na pós-produção. As tarefas durante a fase de produção seriam trabalhar na intercalação de cenas do filme, estipuladas pelos animadores do BAP, prestar assistência de realização e edição de dossiês do filme, apesar de não ser uma fase específica dentro da produção não deixa de ter a sua importância, pois ajuda a melhor compreender o processo de gestão e organização da produção bem como melhor compreender o desenvolvimento do filme. Para a pós-produção realizar-se-iam tarefas como traçagem¹², pintura e realização de máscaras de partes do filme.

Ações	2022				2023			
	Nov	Dez	Jan	Fev	Março	Abril		
Semanas								
Integração na entidade acolhedora								
Apresentação do projeto "Cão Sozinho"								
Intercalação								
Assistência de realização								
Traçagem								
Pintura								

11. Primeiro cronograma estipulado para a realização do estágio no BAP

Apesar do cronograma inicialmente proposto, dado a alterações no processo de produção durante o percurso no BAP, e após uma melhor integração e compreensão das capacidades de cada elemento da equipa do filme, houve a necessidade e oportunidade de adaptação de novas tarefas como animação de cenas do filme. Esta parte dividiu-se não só em alterar e refazer animações anteriormente feitas pelos membros do BAP *Animation Studios*, de acordo com as alterações dadas pela realizadora, prestar auxílio e co-animar cenas em conjunto com os animadores do BAP, mas também a oportunidade de animar uma parte de uma das cenas do filme "Cão Sozinho".

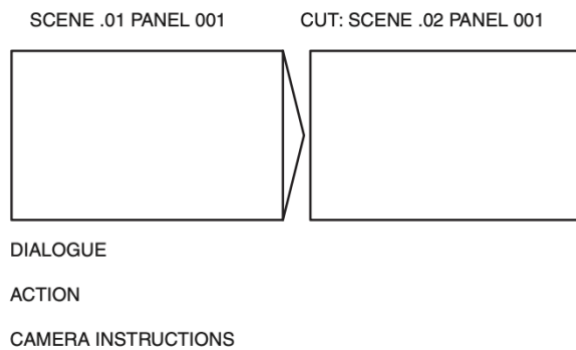
Ações	2022				2023			
	Nov	Dez	Jan	Fev	Março	Abril		
Semanas								
Integração na entidade acolhedora								
Apresentação do projeto "Cão Sozinho"								
Intercalação								
Assistência de realização								
Animação								

12. Cronograma realizado durante o estágio no BAP

¹² A traçagem descreve-se como a fase seguinte à realização da intercalação onde usando um traço específico, determinado pelo realizador do filme em questão, passam-se por cima dos desenhos em todos os *frames* da cena do filme. (White, How to make animated films, 2009, p. 358)

2.3 Organização e gestão do filme

Em primeiro lugar é necessário compreender não só como é feito esta divisão de tarefas, mas também de que forma pudemos identificá-las. Esta divisão é estabelecida durante a pré-produção, durante a criação do guião e do *storyboard*. No caso do “Cão Sozinho”, o filme divide-se em quatro cenas, cada uma delas distintas pelos acontecimentos no decorrer da história do filme. Cada cena do filme divide-se em diferentes planos, que podemos definir de acordo com o *storyboard* e os vários desenhos criados e devidamente identificados. (Glebas, 2009)



13. Exemplo da divisão de uma cena com diferentes planos¹³

No processo de produção do filme “Cão Sozinho”, foram utilizadas ferramentas como o *Google Sheets*¹⁴ e a plataforma *Trello*¹⁵ bem como a plataforma *Synology*¹⁶ para auxiliar na gestão e organização do filme. Estas ferramentas permitiram uma comunicação eficiente e uma coordenação precisa entre os membros da equipa. Através do *Google Sheets*, foi possível gerir o trabalho de cada membro da produção e permitir que os prazos estipulados pela equipa fossem cumpridos de acordo com a planificação inicial da produção.

Month	Planos	Intercalação	Tempo Total	Objetivo	Total
novembro / 2022	C02_P05	22			50
	C03_P14	4			
	C02_P02	24			
	TOTAL	50			
dezembro / 2022	C02_P07	8			18
	C03_P01	4			
	C03_P02	6			
	TOTAL	18			
janeiro / 2023	C03_P15B	6			20
	C02_P07		animação mão		
			animação mão		
			Organização storyboard para enviar		
			Edição, impressão e montagem do storyboard		
			Exportações planos		

14. Gestão de tarefas usando a ferramenta *Google Sheets*

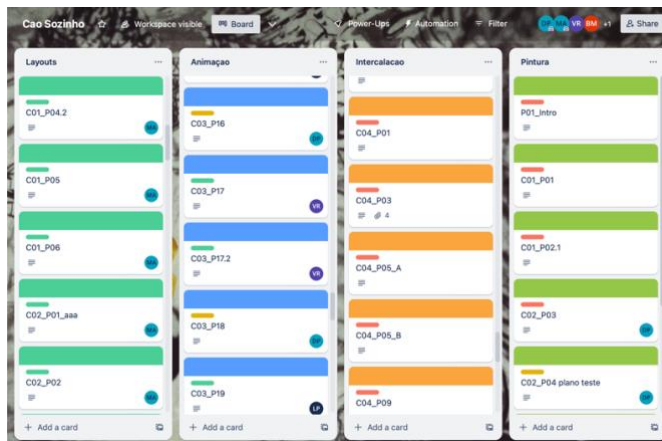
¹³ Fonte: livro “*Directing the Story*” (Glebas, 2009, p. 93)

¹⁴ *Google Sheets* é uma plataforma online de folhas de cálculo colaborativas. O *Sheets* foi concebido para dar acesso imediato às informações descritas no documento, permite colaborar com qualquer pessoa, em qualquer altura. (Folhas de cálculo)

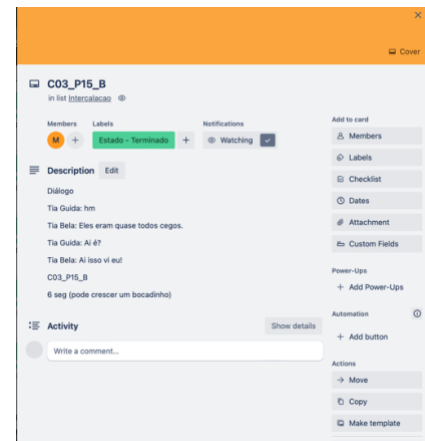
¹⁵ O *Trello* é uma ferramenta visual online que possibilita as equipas organizarem e gerirem qualquer tipo de projeto, fluxo de trabalho e atualizarem os seu projetos e tarefas ao longo do tempo. (Trello makes it easier for teams to manage projects and tasks)

¹⁶ O *Synology* é uma plataforma de armazenamento conectado a uma rede. Proporcionando um local centralizado para armazenamento dados de forma privada onde se pode aceder, fazer *backup* e partilhar arquivos com liberdade e segurança. (About Synology)

Já o *Trello* ofereceu uma visão direta do progresso de cada tarefa, permitindo que cada membro acompanhasse as suas responsabilidades e o progresso feito à produção, e permitiu o cumprimento e realização dos objetivos estabelecidos no cronograma do filme. A utilização destas ferramentas facilitou a gestão do tempo, contribuindo para um trabalho em equipa mais eficaz e um ajuste mais fluido ao trabalho de cada elemento de acordo com a necessidade da produção para que a mesma pudesse prosseguir.



15. Gestão de tarefas usando a ferramenta Trello



16. Tarefa definida dentro da ferramenta Trello

O filme “Cão Sozinho”, como referido anteriormente, divide-se em quatro cenas, e cada cena divide-se em diferentes planos. Para a identificação de cada um destes planos utilizaram-se termos como C03_P15_B. Neste caso referimo-nos ao décimo quinto plano da cena três do filme. Este plano em particular foi dividido em duas partes, uma parte A e uma parte B.

Para o armazenamento destes planos e outros ficheiros importantes do filme, como *storyboard*, *animatic*, entre outros, usou-se a plataforma *Synology*. Desta forma todos os membros da produção podiam aceder e guardar com facilidade os planos a serem trabalhados. Para além de facilitar a transição de trabalho, por exemplo, entre a realizadora e os animadores do filme.

2.4 Conclusão de Capítulo

Usar ferramentas de gestão para uma maior eficácia durante a produção de um filme, permite-nos compreender o quão importante é manter um cronograma e manter uma planificação organizada e controlada. Desta forma obtêm-se não só os resultados pretendidos, como também permite orientar e entender de que forma a produção progride ou regride, e de que forma estes atrasos podem ou não prejudicar o avanço do resto da produção. Posteriormente, estes atrasos podem impedir o cumprimento de prazos estipulados não só pela equipa de produção, mas também entre parcerias e colaboradores que auxiliam filmes como o “Cão Sozinho”.

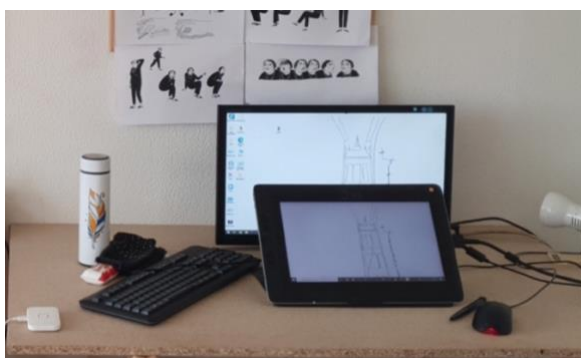
Uma melhor gestão permite também que haja uma melhor colaboração, e por sua vez uma forma mais harmonizada, de trabalhar num projeto em equipa. Conseguir perceber que os atrasos por parte de um membro podem prejudicar o cronograma de tarefas de outro e consequentemente impedir o avanço da produção para fases seguintes. Como por exemplo, passar da animação de um plano numa cena do filme, para a intercalação do mesmo, feito por outro membro que não o animador original do plano.

Desta forma pudemos concluir também a importância e o cuidado a ter-se em questões como organização e gestão de tempo, quer em equipa, quer por cada indivíduo. Compreendeu-se a importância de participar em projetos em ambiente coletivo e profissional, algo que não foi possível vivenciar anteriormente a esta experiência passada com a equipa e membros da produção do filme “Cão Sozinho” do BAP *Animation Studios*.

3 Desenvolvimento de tarefas da produção do filme “Cão Sozinho”

Durante o percurso no BAP *Animation Studios* realizaram-se tarefas como intercalação de planos de diferentes cenas do filme em produção “Cão Sozinho”, organização e edição de ficheiros de *storyboard* e dossiês de argumento do filme, bem como animação de planos do filme de forma coletiva e individual.

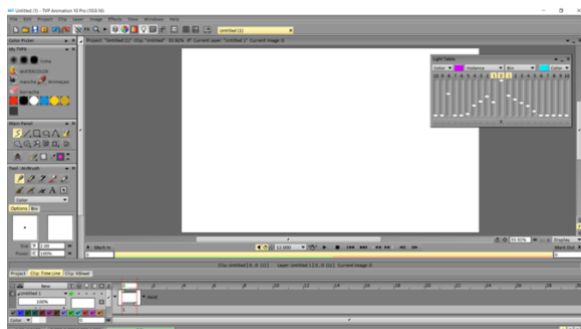
Todas estas tarefas foram realizadas com o auxílio de motores de pesquisa como *websites* e livros, bem como ferramentas de *software* como *Adobe InDesign*, *Adobe Photoshop* e *TvPaint*. Para além destas ferramentas, usou-se uma *Wacom Cintiq*¹⁷, que contribuiu para a fluidez e versatilidade no desenvolvimento das tarefas propostas durante a fase de produção. Também é importante referir-se a importância da comunicação entre membros da equipa do filme, principalmente entre os membros do BAP, cujo a experiência na indústria se destacou durante este período de produção. Isto permitiu aos membros menos experientes a oportunidade de adquirir novas ferramentas e técnicas com o acompanhamento de um profissional da área da animação.



17. Área de trabalho com a Wacom Cintiq usada

3.1 TvPaint

Para a execução dos planos do filme foi usado o *software* de animação *TvPaint*, um *software* de preferência para muitos dos membros do BAP pela sua eficácia e versatilidade durante o processo de produção de animação 2D. Não havendo experiência prévia na utilização deste programa, houve desde início a necessidade de uma pesquisa e introdução de como trabalhar no *TvPaint*. Através de ferramentas como o *Youtube*¹⁸ e a auxílio pela parte dos membros do BAP, conseguiu-se com facilidade adaptar-se ao uso deste programa.



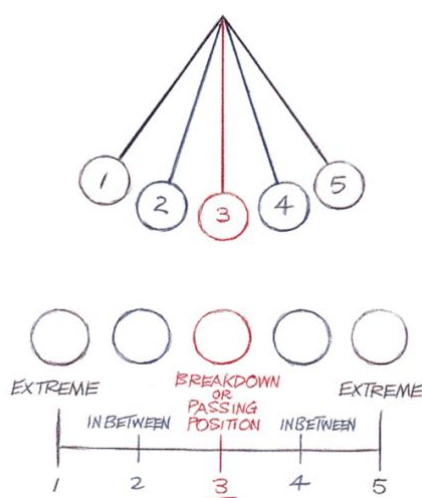
18. Interface TvPaint

¹⁷ *Wacom Cintiq* é um monitor interativo usado por ilustradores, animadores e outros criadores. (Wacom Cintiq)

¹⁸ *Youtube* é uma plataforma *online* onde usuários podem visualizar vídeos por meio da internet. Existem diferentes canais dedicados a diversos tópicos de acordo com o gosto e necessidades de como indivíduo. Esta plataforma foi fundada no ano de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim. (Conceito de Youtube)

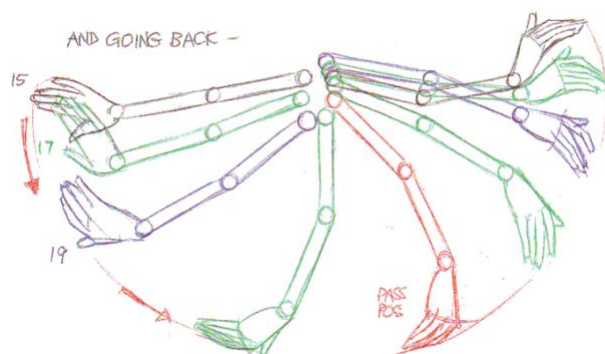
3.2 Intercalação de planos do filme

A intercalação é uma das etapas fundamentais na produção de uma animação. Dependendo da forma como trabalhamos cada plano podemos obter resultados muito diferentes, daí que deve de haver um cuidado pela parte do animador quando produz cada plano. Quando o animador trabalha uma sequência de animação deve de pensar na forma como quer que a ação seja passada, para além de um cuidado na interpretação do que o realizador deseja. O animador também tem de orientar o intercalador na forma como quer que o plano seja desenvolvido após desenhar os pontos chaves (*keyframes*) para guiar a ação e os *frames* intermédios (*breakdowns*). Estas orientações normalmente são indicadas através do uso de espinhas (*inbetweening charts*) para orientar como deve de ser feito o movimento e em que altura da animação. Depois de definidos, o plano é passado para um intercalador que irá desenhar os *frames* restantes para completar a animação. (White, 2009)



19. Exemplo espinhas e da divisão de frames numa animação¹⁹

Para o desenvolvimento destas tarefas da forma mais correta estudaram-se os doze princípios da animação desenvolvidos pelos animadores Frank Thomas e Ollie Johnston. Estes dozes princípios servem como guias para a criação de animações de forma fluida e dinâmica. Isto possibilitou-nos uma eficácia na realização de diferentes planos com diferentes níveis de complexidade. Os princípios de animação referem-se a: *Squash and stretch* (comprimir e esticar), antecipação, *staging* (encenação), animação direta ou pose a pose, continuidade e sobreposição, aceleração e desaceleração, *arcs* (movimento em arco), ação secundária, *timing*, exagero, desenho sólido/volume e apelo. (Thomas & Johnston, 1981, p. 47)



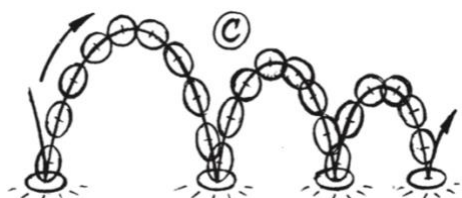
20. Exemplo de um movimento em arco ou arcs²⁰

¹⁹ Fonte: livro “*The Animator’s Survival Kit Expanded Edition*” (Williams, 2009, p. 49)

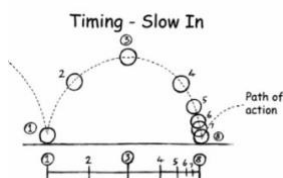
²⁰ Fonte: *ibid* (Williams, 2009, p. 153)

Através destas regras pudesse manter uma fluidez durante o desenvolvimento dos vários planos trabalhados. Para além de expandir estas competências observou-se também uma uniformidade e crescimento no nível de complexidade de plano para plano.

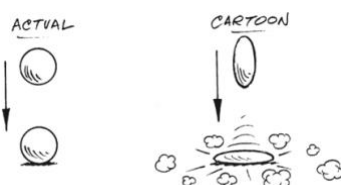
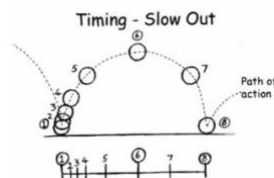
O primeiro fator a denotar-se no desenvolvimento dos primeiros planos intercalados foi o uso de princípios de animação como *timing*²¹, aceleração e desaceleração²² e *squash and stretch*²³.



21. Exemplo do princípio timing a ser aplicado²⁴

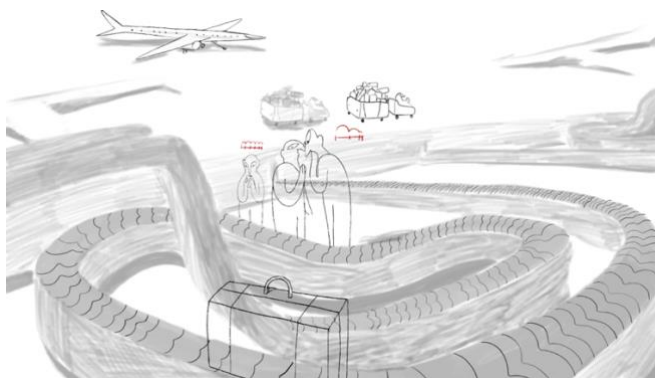


22. Exemplo de aceleração e desaceleração a serem aplicados²⁵



23. Exemplo de squash and stretch a serem aplicados²⁶

Por exemplo, no plano C02_P05, intercalaram-se elementos como o avião, a mala e as três figuras presentes na imagem abaixo, teve de se ter um cuidado com a compressão ou *squash* do nariz da figura do meio. Ou o cuidado no *timing* anotado a vermelho pelo animador do plano. O que nos permite perceber a forma como as personagens devem de ser intercaladas. Neste caso a figura da esquerda deve de manter um movimento constante, ao contrário da figura da direita que tem a indicação que deve de haver uma pequena desaceleração na intercalação.



24. Cena C02_P05 do filme "Cão Sozinho"

²¹ *Timing* refere-se a um dos doze princípios de animação. Este princípio refere-se à quantidade de desenhos ou *frames* a serem usados de acordo com o tempo necessário para a ação ser mostrada. Quanto mais *frames* usados mais lenta será a ação, e quanto menos *frames* mais rápida será a ação. (Thomas & Johnston, p. 64)

²² Aceleração e desaceleração ou *Slow In and Slow Out* refere-se a um dos doze princípios de animação. Este princípio fala da velocidade inicial e final nos movimentos de um objeto ou personagem. Normalmente isto implica desenhar os *frames* mais perto dos extremos/*extremes*. (Thomas & Johnston, p. 62)

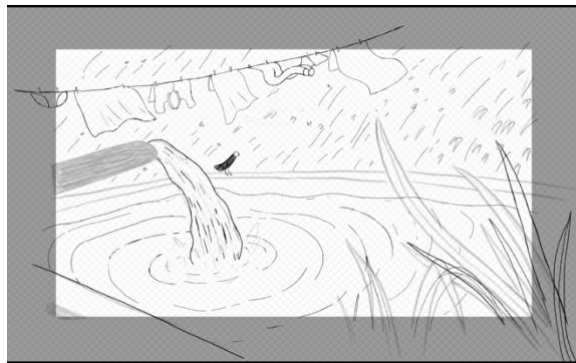
²³ *Squash and stretch* refere-se a um dos doze princípios de animação. Este princípio trabalha o conceito forças físicas como gravidade, peso e flexibilidade. Por exemplo, quando um objeto ou personagem são puxadas contra uma superfície precisam manter a massa geral, por isso, se comprimem e posteriormente esticam para sugerir que estão sujeitos a essa força e impacto. (Thomas & Johnston, p. 47)

²⁴ Fonte: livro "*Timing for Animation*" (Whitaker & Halas, p. 32)

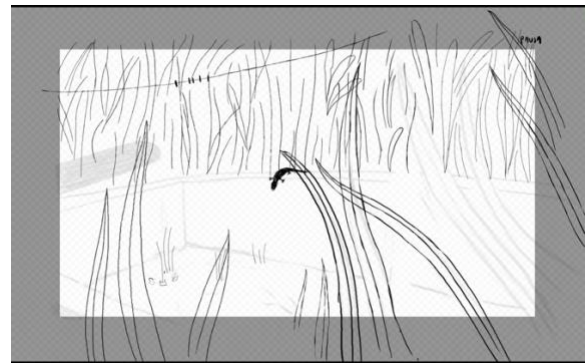
²⁵ Fonte: [pixstudios](http://pixstudios.com); (Os 12 princípios da animação)

²⁶ Fonte: livro "*Timing for Animation*" (Whitaker & Halas, p. 26)

Nos próximos planos intercalados os mesmos princípios de animação foram tomados em atenção, apesar do nível de complexidade aumentado. Devido à experiência anterior houve uma facilidade na abordagem tomada na intercalação de cada um dos planos. No caso do plano C02_P02 houve a necessidade de dividi-lo em diferentes partes, mais especificamente as partes A, B, C e D respetivamente. No plano C02_P02_A intercalaram-se elementos como a roupa pendurada numa corda, a água a cair, as folhas e a relva no fundo e a personagem do pássaro. Já no plano C02_P02_B foi concentrado em intercalar elementos como as diferentes folhas, o cordel com molas penduradas, uma gota a cair e um lagarto a andar pela cena.

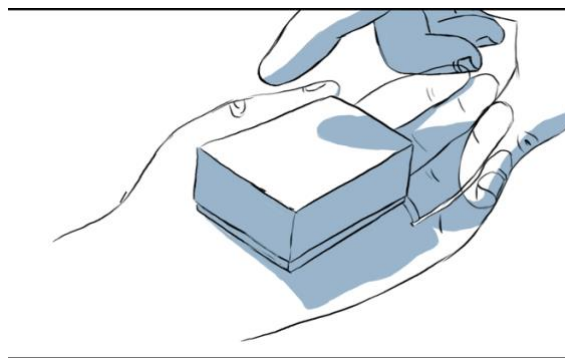


25. Cena C02_P02_A do filme “Cão Sozinho”

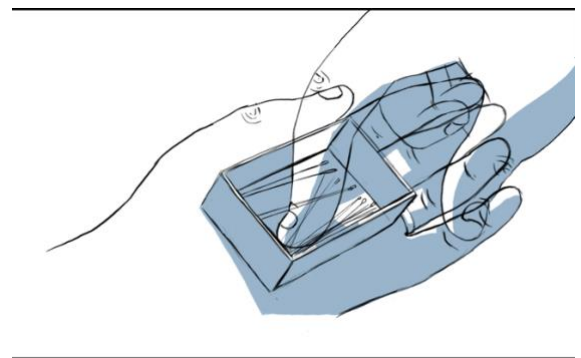


26. Cena C02_P02_D do filme “Cão Sozinho”

Para a intercalação do plano C02_P07 para além de se intercalarem as mãos, a caixa e as agulhas, também se intercalaram as sombras da mão esquerda e da caixa de agulhas. No caso das sombras pintaram-se usando uma cor distinta permitindo que posteriormente na fase da pintura distinguir o que é sombra e o que não é. Aqui houve um cuidado e observação de onde haveria sombra e onde seria luz, principalmente no fundo da caixa aberta.



27. Cena C02_P07 do filme “Cão Sozinho”



28. Cena C02_P07 do filme “Cão Sozinho”

Após algum tempo de integração na equipa do filme “Cão Sozinho” passou-se a intercalar planos mais complexos. Por exemplo, intercalaram-se planos com faixas de áudio. Para a execução destas tarefas estudou-se a melhor forma de prosseguir com a intercalação de diálogo.



29. Cena C03_P15_A do filme “Cão Sozinho”

Para o plano C03_P15_A começou-se por intercalar elementos como a água no fundo, e depois a personagem da tia Bela, que durante este plano só piscava e mexia os olhos. De seguida, intercalou-se a personagem da tia Guida, esta personagem mexia os braços e consequentemente a mão segurando um cigarro, também mexia um pouco a cabeça e piscava os olhos. Após intercalar estes elementos mais básicos da personagem, passou-se a intercalar o fumo vindo do cigarro. Este foi deixado para último porque era preciso entender o movimento da mão e consequentemente do cigarro antes de começar a intercalar o fumo. Visto que o fumo surge do cigarro era necessário ter em conta e seguir o movimento da mão. Para além disso o resto do fumo interage também com a mão por isso tinha de se ter em atenção como é que o fumo se movimentava com a força da mão.

Por último intercalou-se a frase da tia Guida. Durante este processo foi necessário ouvir várias vezes a faixa de áudio com cuidado, para perceber quando cada som surgia e de que forma os sons iriam influenciar o movimento da boca. Inicialmente houve alguma dificuldade na forma de abordar este processo, porém depois de alguma pesquisa e algumas tentativas conseguiu-se obter o resultado desejado. Para uma melhor execução optou-se por desconstruir a frase e as diferentes palavras e estudar os diferentes sons que a boca fazia. Também tinha de se ter em atenção a existência de pausas entre as palavras, pois muitas vezes a forma da boca segue-se diretamente para o som seguinte ao invés de fechar-se a boca. Outro fator importante foi enfatizar a forma da boca em certos sons, como no fim de uma frase. (Williams, 2009, p. 304)

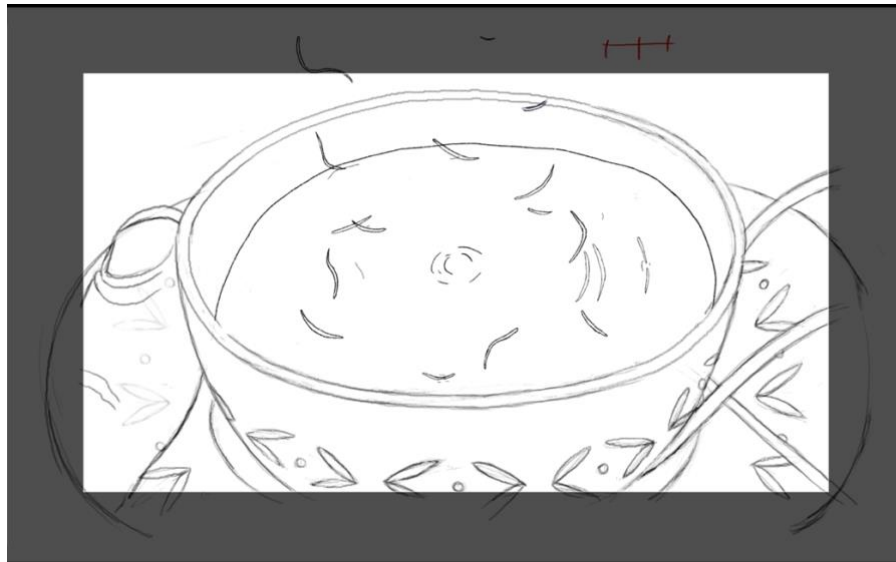


30. Cena C03_P15_B do filme "Cão Sozinho"

Ao passar para a intercalação do plano C03_P15_B o resultado foi obtido com maior facilidade em comparação ao plano anterior. Dado ao estudo e experiências realizadas no plano C03_P15_A havia uma melhor compreensão da metodologia a ser adotada para a execução deste plano.

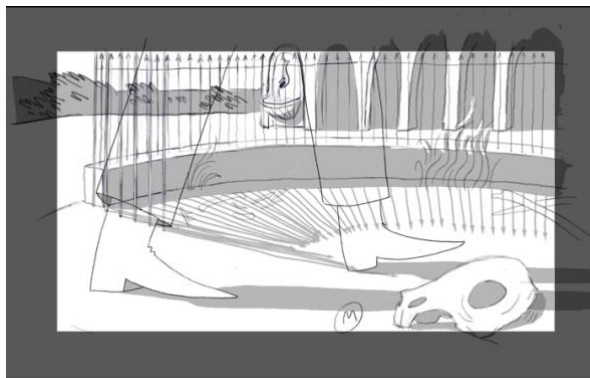
Daí que, tal como no plano anterior começou-se por intercalar elementos do fundo como a água. De seguida intercalou-se a personagem da tia Guida, que neste plano movimentava a parte superior do corpo, os braços e a mão a segurar a chávena, para além disso no início do plano também mexe a chávena com a colher antes de a pousar. Vemos ainda a Guida a inclinar ligeiramente a cabeça para beber o café ia abrir e piscar os olhos, neste caso houve um cuidado na forma como intercalar o abrir dos olhos pois estes teriam de expressar a ação de acordo com o plano, como indicado pelo animador. De seguida, passou-se a intercalar a personagem da tia Bela, que também mexe a parte superior do corpo, como os braços, a cabeça e as mãos. Depois de intercalar os movimentos de ambas as personagens, passou-se a intercalar o fumo vindo do cigarro da tia Guida. Visto que já se tinha intercalado fumo no plano anterior isto facilitou o processo de intercalação do fumo neste plano.

Por último, intercalou-se o diálogo das duas personagens. Como foi referido anteriormente, devido ao estudo feito para a intercalação do som no plano anterior, conseguiu-se adotar a mesma metodologia com uma maior eficácia e desta forma obter resultados satisfatórios mais rapidamente.

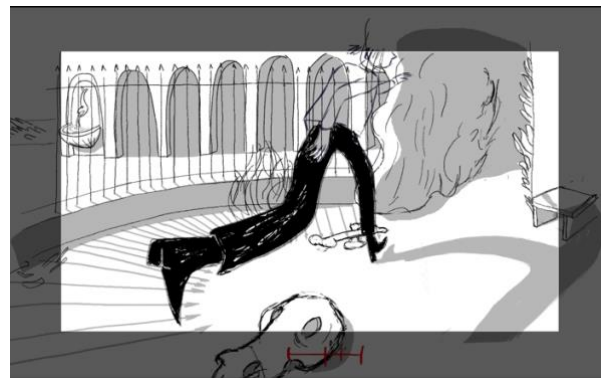


31. Cena C03_P07_A do filme “Cão Sozinho”

Ao longo do percurso dentro da produção do filme “Cão Sozinho”, puderam-se intercalar diferentes planos com diferentes níveis de complexidade. Para cada um deles houve um cuidado em observar e compreender o melhor procedimento de intercalá-los de forma a obter os resultados desejados pelos animadores responsáveis por cada plano. No caso do plano C03_P07 teve de se observar o movimento de cada pêlo a cair na chávena, bem como a forma como o café interagia com os pêlos a caírem e flutuarem. Dado a já ter adotado uma metodologia e experiência em intercalar diferentes planos ao longo do percurso dentro do BAP não houve hesitação em executar esta tarefa da forma mais eficiente e perspicaz.



32. Cena C04_P03 do filme “Cão Sozinho”



33. Cena C04_P03 do filme “Cão Sozinho”

Quanto ao plano C04_P03, onde temos um movimento de câmara, o processo de intercalação foi mais complexo que os planos anteriores. Neste plano para além de termos a personagem da Marta a deslocar-se da esquerda para a direita, temos elementos como ossos e a caveira no chão, bem como as grades e o portão. Aqui também temos ao fundo, vegetação e uma estrutura a ser também intercalada.

Após observar o plano, bem como as notas deixadas pelo animador, adotou-se a metodologia já usada durante a execução dos outros planos e começaram-se por intercalar elementos mais simples, como o relvado ao fundo, seguido pelo edifício no fundo. Após estes elementos estarem intercalados procedeu-se a intercalar o muro e as grades bem com os arbustos e vegetação, seguidos por as janelas e banco, bem como os ossos no chão.

Intercalou-se a personagem da Marta seguindo o movimento de câmara, havendo no fim um ajuste para acentuar mais o salto dado pela personagem, conforme as indicações da realizadora do filme.

Por último, intercalaram-se as sombras acompanhando o movimento feito por cada elemento anteriormente intercalado. Aqui teve de se ter em atenção às sombras das grades, pois a realizadora pretendia que estas seguissem o movimento da personagem.

Para concluir, após intercalar diferentes planos e cenas do filme “Cão Sozinho” e estudar diferentes formas e métodos de intercalar planos com diálogo, movimentos de câmara e planos compostos por diversos elementos, desenvolveu-se uma maior confiança e facilidade no que toca às metodologias a adotar para intercalação.

Conseguiu-se observar a forma como os doze princípios de animação são aplicados em diversos planos bem como a forma como cada plano é desenvolvido pelos animadores. A forma como os animadores decidem aonde deve de haver uma desaceleração ou aceleração, ou quando temos um movimento constante. Concluiu-se também a importância da comunicação pela parte do animador e do intercalador para conseguir produzir o resultado desejado em cada plano.

3.3 Organização e edição de *Storyboard*

Ao contrário de tarefas como intercalação ou animação de planos do filme, houve um momento em que se atualizou o *storyboard* do filme “Cão Sozinho”, dado que este anteriormente se encontrava com um fim indeterminado. Desta forma prestou-se assistência na edição do *storyboard* atual com o auxílio de *software* como *Adobe Photoshop* e *Adobe InDesign*.

Tais tarefas foram feitas de acordo com as recomendações da realizadora, que pretendia posteriormente à organização e edição das imagens do *storyboard*, que o mesmo fosse impresso e exposto numa parede para acesso rápido por toda a equipa de produção. Esta tarefa, para além de requerer uma organização e capacidade de edição das imagens fornecidas, através dos *software* de escolha, possibilitou compreender melhor a história e os pontos principais que a realizadora pretendia demonstrar no *storyboard* a ser editado e impresso. Para a edição do *storyboard* usou-se o *Adobe Photoshop*, para fazer uma limpeza do ruído e realçar as cores das imagens, bem como ajustar as imagens para corresponder ao formato do filme, com uma resolução de 1920 por 1080 píxéis. Após feita a edição, as imagens foram ordenadas e dispostas ao longo de uma folha A4 na horizontal, com o auxílio do programa *Adobe InDesign*. Depois de impresso, recortaram-se as folhas A4 e dividiu-se cada imagem, identificando-as respetivamente de acordo com a cena e o plano a que correspondiam. Por último as imagens foram expostas num painel para visualização.

Por este filme ainda se encontrar em produção com destino a circulação em festivais não foi permitido revelar o *storyboard* do “Cão Sozinho”.



34. Resultado da impressão e exposição do *storyboard*

3.4 Organização e edição do Dossiê do filme “Cão Sozinho”

Outro momento distinto durante o percurso no BAP *Animation Studios* foi a edição de um dossiê de argumento do filme “Cão Sozinho”, a ser apresentado posteriormente a possíveis colaboradores do filme. Como anteriormente se realizou a edição do *storyboard* do filme havia uma percepção das competências necessárias para a concepção deste dossiê. Ferramentas como *Adobe Photoshop* e *Adobe InDesign* foram usadas novamente para a produção do dossiê, onde se organizou a estrutura do mesmo, adicionando o *storyboard* atualizado, editando e adicionando estudos gráficos do filme, os *modelsheets* das personagens e acrescentou-se informação requerida pela realizadora.

Por este dossiê conter o *storyboard* e as notas de intenção da realizadora do filme “Cão Sozinho”, não foi permitido revelar os conteúdos do mesmo.

3.5 Exportação de planos

Durante a fase de intercalação houve um período focado na exportação de diversos planos do filme. Isto deveu-se não só a uma questão de organização entre planos intercalados e não intercalados, como também para atualizar o *animatic* do “Cão Sozinho”. Assim obteve-se uma percepção geral da velocidade a que os diversos planos estavam a ser produzidos, e se os mesmos estavam a ser entregues de acordo com os prazos estipulados pelo cronograma da produção.

Após a exportação dos planos desejados, de acordo com a formatação e resolução estipulada durante a fase de produção, de 2314 por 1430 pixels e com uma taxa de projeção de *frames de 12 fps*, colocaram-se os mesmos numa pasta no *Synology* dedicada às exportações do filme, de forma organizada, divididos entre as diferentes cenas e planos do filme. Os planos foram exportados de acordo com uma lista proporcionada pela realizadora.

Apesar de breve, este momento permitiu compreender o avanço da produção do filme desde a primeira fase de integração na equipa do “Cão Sozinho” até esse momento, bem como refletir a evolução da metodologia usada nos diversos planos trabalhos e exportados nesse momento.

3.6 Animação de planos do filme

Para além das tarefas anteriormente descritas, em diferentes momentos ao longo do percurso com a equipa de produção do “Cão Sozinho”, teve-se a cargo a animação de diferentes planos do filme. Alguns planos animados tinham sido sujeitos a alterações, daí haver a necessidade de rever e redesenhar o plano para melhor interpretar a visão da realizadora. Em outros casos, foi feita uma colaboração com os animadores do BAP para auxiliar na animação de planos em que estes estavam a trabalhar ou que posteriormente foram, também, sujeitos a alterações indicadas pela realizadora. Juntamente a estes exemplos surgiu a oportunidade de animar um novo plano, desde a sua fase de *layout*²⁷. Aí demonstraram-se as competências e metodologias adquiridas ao longo do percurso na equipa do “Cão Sozinho”.

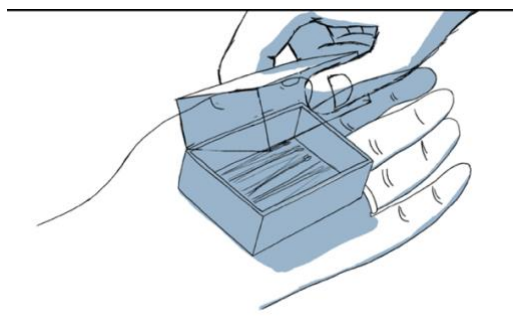
Um dos planos sujeito a alterações foi um plano anteriormente intercalado, o plano C02_P07, seguindo as indicações dadas pela realizadora, onde se alterou o movimento feito pela mão ao abrir a caixa.

Anteriormente a personagem abria a caixa com uma trajetória mais vertical e mecânica, e pretendia-se que a caixa fosse aberta de forma mais orgânica e fluida. Neste plano houve um cuidado em relação a perspetiva e trajetória desejada para o movimento. Relembrando os doze princípios de animação, no que toca a fluidez e a movimentos mais orgânicos, o princípio de

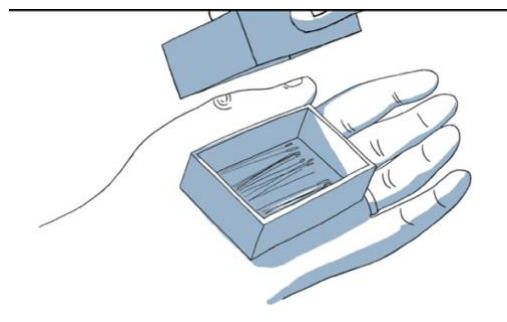
²⁷ *Layout* refere-se a fase anterior a animação de um plano, onde se visa definir os diversos elementos que incorporam a cena e dividi-los entre os elementos que vão ser animados, e os que não vão ser animados. Aqui existe um cuidado quanto à perspetiva a adotar, a composição e o formato do ficheiro em que se vai animar. (White, *How to make animated films*, p. 304)

movimento em arco, *arcs*, teve bastante influência na forma de interpretação deste plano. (Thomas & Johnston, 1981, p. 61)

Após corrigir o movimento da mão a abrir a caixa da mesma forma redesenhou-se a forma como a mão retira uma das agulhas da caixa. O objetivo pretendido pela realizadora era que a mão rodasse ao pegar na agulha antes de sair de cena, ao invés de pegar na agulha e levantar a mão sempre na mesma perspectiva.



35. Cena C02_P07 do filme “Cão Sozinho”

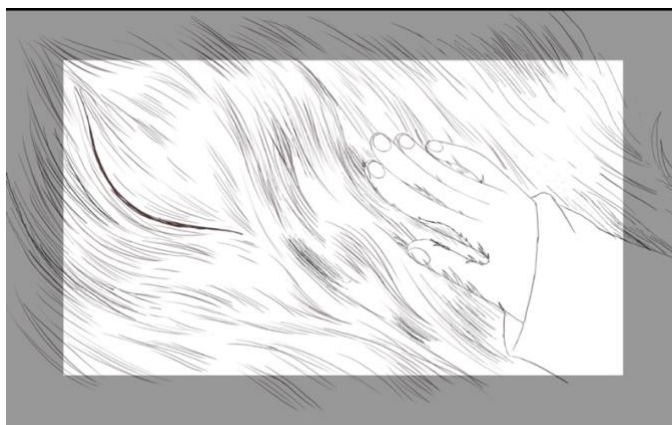


36. Cena C02_P07 do filme “Cão Sozinho”

Ao contrário de casos como intercalação de um plano animado por um dos membros do BAP, em que o intercalador segue as orientações e anotações dadas pelo animador, a colaboração e a comunicação feita quando se co-anima o mesmo plano ainda em fase de concepção, revela em nível de criatividade e subjetividade que não é pretendido de um intercalador, para além de possibilitar a troca de opiniões e momentos de reflexão.

Isto ocorreu durante a produção do plano C04_P29, cuja complexidade e duração tornou necessária a cooperação de outro membro da equipa para facilitar e obter melhores resultados. Aqui interveio-se principalmente em elementos como os pêlos da cena. O pretendido era que estes se movimentassem de forma mais fluida e orgânica, bem como que se movessem em tempos diferentes e de forma espontânea.

Teve-se também cuidado com a forma como os pêlos interagem com outros elementos com a mão para conseguir-se transmitir a sensação desejada. Para transmitir mais eficazmente esta interação usou-se o motor de pesquisa *Pinterest*²⁸, para obter referências visuais da interação de pêlos com outros objetos e mãos para melhor representar o desejado para o plano. Este processo requereu paciência e atenção, pois era necessário observar várias vezes o percurso feito pelos pêlos e verificar se no decorrer da animação os mesmos representavam o movimento pretendido.



37. Cena C04_P29 do filme “Cão Sozinho”

²⁸ *Pinterest* é um motor de pesquisa visual que permite descobrir imagens, ou *Pins*, e criar diferentes pastas de imagens de forma organizada e de fácil acesso. (All about Pinterest)

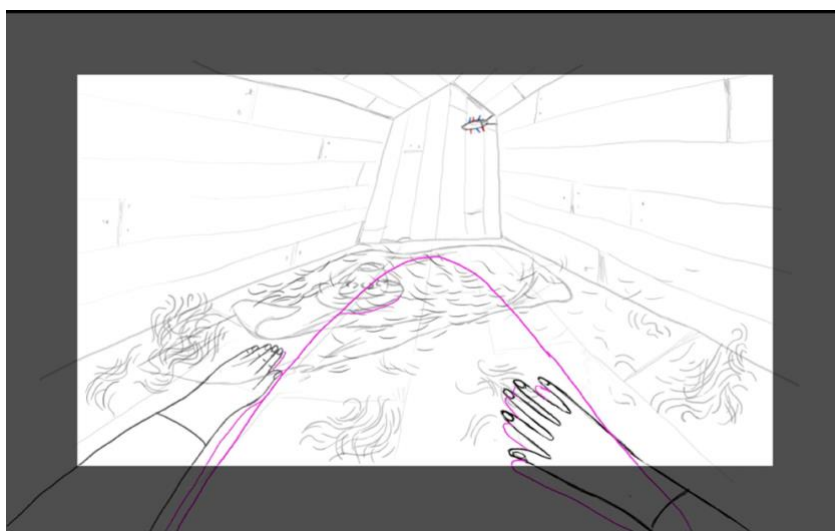
Outro exemplo de um plano sujeito a alterações foi o plano C04_P09. Neste plano alteraram-se diversos elementos, como a barata, a movimentação da chávena e dos pêlos, a trajetória e o *timing* de ambas as mãos, bem como as sombras das mãos e da chávena.

Em primeiro lugar, alterou-se a trajetória da barata, como indicado nas anotações da realizadora relativamente a este plano. Aqui teve-se o cuidado de diversificar os tempos da barata a andar havendo momentos mais acelerados e outros mais cautelosos.

De seguida, da mesma forma como se diversificaram os movimentos da barata, o mesmo foi aplicado a mão esquerda, dando-lhe movimentos mais desfasados e espontâneos indicando a interação da mesma com os restantes elementos da cena, como a barata, os pêlos, a manta e a chávena, sugerindo momentos de pausa, de surpresa e curiosidade. Também se alterou o tamanho e perspetiva da mão quando ela puxa o pano.

Após animar a mão esquerda, redesenharam-se os movimentos da mão direita para que ambas se assemelhassem, no que toca ao seu movimento e formato, dando-lhe uma forma mais angulada e fina. Em seguida procedeu-se a animar a mão direita a sacudir os pêlos de cima da chávena e depois retirando-a de cena para baixo, para posteriormente a mesma surgir novamente e rodar a chávena.

Em relação a elementos como os pêlos e a chávena, animaram-se os mesmo a cair lentamente após serem sacudidos pela mão da personagem. No caso da chávena redesenhou-se a trajetória feita desde o momento em que ela é arrastada com a manta e de seguida levantada e trazida para perto.



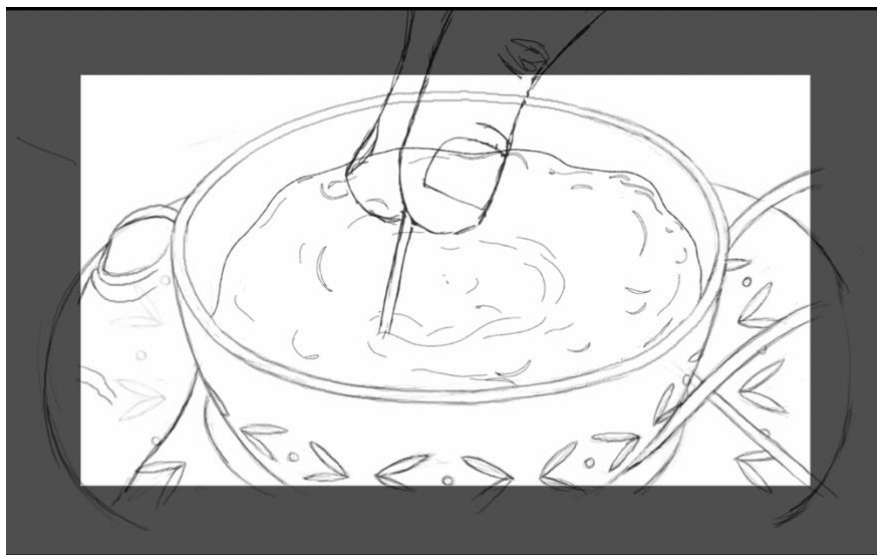
38. Cena C04_P09 do filme "Cão Sozinho"

Por último, surgiu a oportunidade de animar um plano do filme, com uma duração aproximada de 4 segundos. Seguindo as indicações dadas pela realizadora, o plano C03_P07_B englobava inserir uma colher na chávena de café com os pêlos enquanto estes iam ser puxados pela turbulência criada pela colher. De seguida a colher dá duas voltas, mexendo o café e os pelos, seguido por retirar a mesma e bater numa das extremidades da chávena. Por último, a colher e a mão saem de cena, enquanto o café e os pêlos continuam a mover-se lentamente e vão desacelerando.

Usando o *layout* criado para o plano C04_P09_A, observou-se rapidamente o tamanho e perspetiva a ser mantidos para este plano. Daí teve-se o cuidado de ao animar o plano C04_P09_B manter o tamanho de elementos como a mão e a colher em relação a chávena e a mão a segurar a chávena.

Tendo o plano quatro segundos, primeiramente, foi importante determinar o tempo de

ação entre colocar a colher no café, dar as duas voltas, retirar do café, bater a colher na chávena e retirar a colher e a mão de cena.



39. Cena C03_P17_B do filme “Cão Sozinho”

Após determinado o tempo de cada ação desenhou-se cada movimento, tendo sempre em conta aos princípios de animação como aceleração e desaceleração, *timing* e movimentos em arco. Isto permitiu transmitir visualmente a ideia de forma concisa e dinâmica.

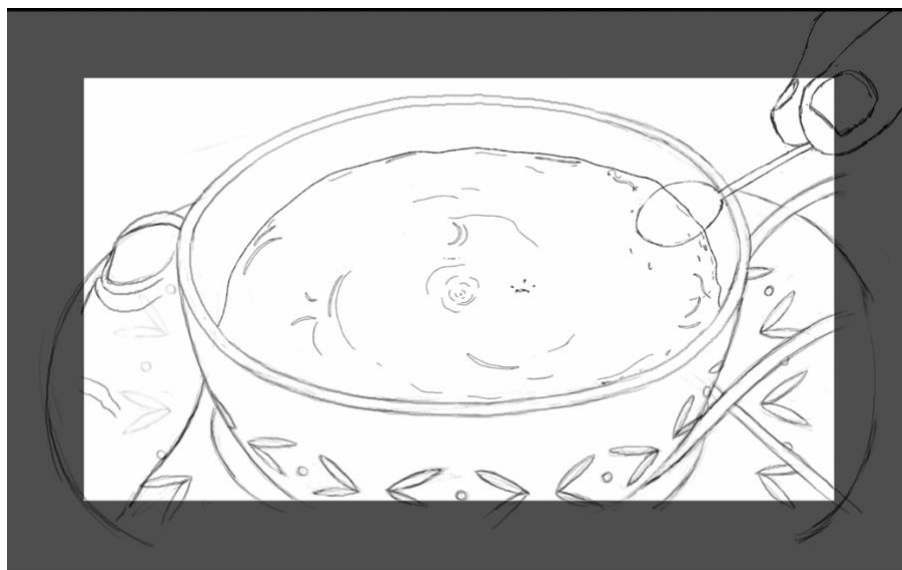
Para as duas voltas dadas pela colher, desenhou-se um trajeto, separadamente, para guiar o movimento, tendo em atenção à perspetiva e a posição da chávena. Aqui estudou-se o *timing* ideal para o movimento da mão e da colher. Para este procedimento optou-se por fazer uma pesquisa visual usando o motor de pesquisa *Pinterest*, obtendo-se referências visuais para facilitar a produção do plano a ser animado.

Estando estabelecidos estes movimentos prosseguiu-se para animar a colher a sair do café e a bater na chávena, usando um movimento em arco. Para obter um resultado mais orgânico tomou-se a decisão de bater a colher duas vezes na chávena e de seguida retirar a mesma de cena. A adição de detalhes como as gotas a cair quando se retira a colher do café ou pequenos salpicos de café quando a colher bate na chávena, enriqueceu a cena.

Quanto ao café e aos pêlos, animaram-se estes elementos acompanhando o movimento da colher. Usando as mesmas referências e tendo em atenção a forma como os pelos interagem não só com a colher, como também com a força do movimento do café.

Por último, relembrando a forma como foi animada a mão a segurar a agulha e a sair da cena, no plano C02_P07, teve o mesmo cuidado de rodar a mão e consequentemente a colher quando estes elementos saem de cena, como também de animar um movimento arqueado.

Foi um processo enriquecedor, permitindo explorar e compreender a necessidade de planificar e experimentar mais que uma forma de interpretação do que o realizador pretende com a cena, e de conseguir de forma precisa transmitir visualmente essa ideia.



40. Cena C03_P17_B do filme "Cão Sozinho"

3.7 Conclusão de Capítulo

Através do uso de livros e de plataformas como o *Pinterest* obtiveram-se os resultados desejados e cumpriram-se as tarefas incumbidas. Estes motores de pesquisa ajudaram a compreender melhor os fundamentos e princípios da animação, bem como o processo da realização de uma animação.

Cada tarefa realizada permitiu estudar, observar e seguidamente aplicar os fundamentos que constituem uma animação precisa e dinâmica. Aplicaram-se não só competências anteriormente adquiridas bem como novas ferramentas.

É importante também mencionar a importância da comunicação entre membros da produção do filme, pois através desta comunicação houve a oportunidade de adquirir novas ferramentas e técnicas de forma a enriquecer a forma de interpretação visual e produção de uma animação. Pôde-se compreender a importância em manter um ritmo de trabalho constante e dinâmico de forma a cumprir o cronograma estipulado para a produção de um filme de animação como o “Cão Sozinho”.

4 Considerações finais

Ao longo deste percurso no BAP *Animation Studios*, pretendeu-se estudar as diferentes metodologias de produção e realização de uma curta-metragem de animação 2D. Foi possível refletir sobre as competências adquiridas anteriormente em contexto académico, e a forma como as mesmas são aplicadas numa produção como o filme “Cão Sozinho”.

Sendo que este período de estágio se concentrou na fase de produção, uma grande parte deste estágio focou-se em intercalar diversos planos do filme. Porém, dado a esta prática constante pôde-se observar uma evolução das competências e metodologias a serem aplicadas em tais tarefas, como por exemplo os doze princípios de animação, que servem como bases indispensáveis para a criação de uma animação dinâmica e apelativa.

Anteriormente a este estágio, não houve oportunidade de realização de animação de forma coletiva, daí que esta experiência foi enriquecedora e melhorou a capacidade de trabalhar em equipa numa produção de animação.

Num caso mais concreto, anteriormente a este estágio nunca se tinham usado ferramentas auxiliares como o uso de espinhas (*inbetweening charts*) para orientar o intercalador na forma como deve desenvolver um plano. Apesar das dificuldades iniciais, facilmente se adotou este sistema de uso de espinhas o que permitiu uma maior eficácia na interpretação e desenvolvimento dos diversos planos.

Apesar de não ter havido oportunidade de realizar tarefas durante a pós-produção deste filme, como tinha sido inicialmente proposto, não deixou de ser uma experiência extraordinária não só pelo facto de se terem desenvolvido competências e posto os doze princípios da animação em prática em contexto profissional. Mas também, pelo facto da dedicação e dinamismo na realização de planos de intercalação ter possibilitado a oportunidade de animar um plano do filme “Cão Sozinho”, onde foi possível demonstrar as competências e metodologias adquiridas ao longo deste percurso e deixar uma marca distinta no filme.

Esta experiência permitiu adotar metodologias mais eficientes na produção de um filme de animação, bem como compreender melhor o funcionamento de um estúdio profissional e das diferentes etapas de produção.

Resumidamente, este estágio proporcionou a oportunidade de colocar em prática e aprimorar competências, cumprir objetivos estabelecidos e obter uma visão crítica sobre o trabalho realizado. Apesar das limitações e desafios, as potencialidades identificadas mostram o caminho para um desenvolvimento contínuo de trabalho na área da animação.

Bibliografia

Glebas, F. (2009). *Directing the Story*. Focal Press.

Pereira, C. B., & Andrade, M. P. (2022). Em Portugal, ainda "é difícil formar público" para o cinema de animação. *JPN*.

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life: Disney Animation*. Walt Disney Productions.

Whitaker, H., & Halas, J. (2009). *Timing for Animation*. Focal Press.

White, T. (2006). *Animation from Pencils to Pixels*. Focal Press.

White, T. (2009). *How to make animated films*. Focal Press.

Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit Expanded Edition*. Faber and Faber.

Webgrafia

- 11 Steps Of A 2D Animation Pipeline.* (s.d.). Obtido em Junho de 2023, de Business of Animation: <https://businessofanimation.com/11-steps-of-a-2d-animation-production-pipeline/>
- About - BAP - Animation Studios.* (s.d.). Obtido em Maio de 2023, de BAP - Animation Studios: <https://bapstudio.com/about/>
- About Synology.* (s.d.). Obtido em Junho de 2023, de Synology: <https://www.synology.com/en-eu/company>
- About TVPaint Développement.* (s.d.). Obtido em Maio de 2023, de TVPaint: https://www.tvpaint.com/v2/wp/?page_id=1282&lang=en
- All about Pinterest.* (s.d.). Obtido em Junho de 2023, de Pinterest: <https://help.pinterest.com/en/guide/all-about-pinterest>
- Andrade, M. R., & Sousa, M. (Realizadores). (2022). *As Horas* [Filme].
- As Horas.* (s.d.). Obtido em Maio de 2023, de BAP - Animation Studios: <https://bapstudio.com/as-horas/>
- Cão Sozinho.* (s.d.). Obtido em Maio de 2023, de BAP - Animation Studios: <https://bapstudio.com/production/493/>
- CG Production: Pre-production, Production and Post-production.* (Maio de 2017). Obtido em Julho de 2023, de Medium: <https://medium.com/cgwire/cg-production-pre-production-production-and-post-production-c4723a62ca1c>
- Character Model Sheets.* (Abril de 2013). Obtido em Junho de 2023, de Creative Animation World 3: <https://caworld3.wordpress.com/2013/04/26/character-model-sheets/>
- Conceito de Youtube.* (s.d.). Obtido em Junho de 2023, de Conceito.de: <https://conceito.de/youtube>
- Doutel, D., & Sá, V. (Realizadores). (2014). *Fuligem* [Filme].
- Folhas de cálculo.* (s.d.). Obtido em Junho de 2023, de Google Workspace: <https://workspace.google.com/products/sheets/>
- Frame.* (s.d.). Obtido em Julho de 2023, de Dar Video: <https://darvideo.tv/dictionary/frame/>
- Gonçalves, L. (Realizador). (2022). *Homem do Lixo* [Filme].
- Illustrator vs. Photoshop: When to use each application.* (s.d.). Obtido em Maio de 2023, de Adobe: <https://www.adobe.com/creativecloud/design/illustrator-vs-photoshop.html>
- O Homem Das Pernas Altas.* (s.d.). Obtido em Maio de 2023, de BAP - Animation Studios: <https://bapstudio.com/o-homem-das-pernas-altas/>
- Os 12 princípios da animação.* (s.d.). Obtido em Junho de 2023, de PixStudios: <http://www.pixstudios.com.br/blog/novidades-de-computacao-grafica-e-games/os-12-principios-da-animacao/index.html>
- Pacheco, L. (Realizador). (2022). *Alento* [Filme].
- Pixel.* (Agosto de 2020). Obtido em Julho de 2023, de Techopedia: <https://www.techopedia.com/definition/24012/pixel>
- Post Production.* (s.d.). Obtido em Junho de 2023, de Darvideo: <https://darvideo.tv/dictionary/post-production/>
- Rocha, V. H. (Realizador). (2017). *Das Gavetas Nascem Sons* [Filme].

- Rocha, V. H. (Realizador). (2022). *Troada* [Filme].
- Taggart, E. (Julho de 2022). *Storyboarding in Animation: What is It and How to Create One*. Obtido em Junho de 2023, de Vectornator: <https://www.vectornator.io/blog/storyboarding-in-animation/>
- Trello makes it easier for teams to manage projects and tasks*. (s.d.). Obtido em Junho de 2023, de Trello: <https://trello.com/tour>
- Troada*. (s.d.). Obtido em Maio de 2023, de BAP - Animation Studios: <https://bapstudio.com/troada/>
- Tweening to create animated action*. (s.d.). Obtido em Maio de 2023, de Adobe: <https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/tweening.html>
- Wacom Cintiq*. (s.d.). Obtido em Junho de 2023, de Wacom: <https://www.wacom.com/pt-br/products/wacom-cintiq>
- When to use InDesign vs. Illustrator*. (s.d.). Obtido em Maio de 2023, de Adobe: <https://www.adobe.com/creativecloud/design/illustrator-vs-indesign.html>
- Winkler, E. (Maio de 2022). *What Is 2D Animation?* Obtido em Maio de 2023, de softwarehow: <https://www.softwarehow.com/what-is-2d-animation/>