



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Artes e Letras

Relatório de Projeto

**Processo criativo da curta-metragem de animação *stop motion*
*Malluma***

Raquel Mota de Oliveira Leite

Relatório de projeto para obtenção do grau de Mestre em
Design Multimédia
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Professor Doutor Luís Nogueira

Covilhã, junho de 2018

Agradecimentos

Gostaria de agradecer primeiramente aos meus pais, Lúcia Maria e Adroaldo Leite, os quais sempre acreditaram em mim e fizeram o meu mestrado possível. Agradeço também à minha parceira de projeto e amiga, Lorraine Silva, sem a qual nada disso seria possível. Agradeço ainda, ao nosso professor orientador Luís Nogueira pela paciência e fé investidas em nosso potencial. E mais, agradeço a todas as pessoas e organizações que, direta ou indiretamente, nos ajudaram no decorrer da realização deste projeto, nomeadamente: Professor Fernando Cabral, Professora Sara Velez, Restaurante 3 Naus, Câmara Municipal de Santa Comba Dão, Ribadão Indústria de Madeiras - SA, Daniel Felipe, Nicola Pedro, Nuno Queiroz, Laís Rupf, Carolina Coelho, Marta António, Apolo Santos, Rafael Leal, Denys Predytkevych, Alberto Silva, Alexis Silva, Laura Gomes, Giovani Ramos, Ivan Paz, Ana Rita Gonçalves, Daniel Rendeiro, Priscila Reis, João Gonçalves e Celeste Costa.

Resumo

Desde de meados dos anos 1800 o estilo de animação *stop motion* vem fascinando pessoas ao redor do mundo. E, embora em certa altura tenha se discutido a extinção dessa técnica, o estilo continuou firme em sua trajetória e trabalho árduo. A produção da curta de animação em *stop motion* *Malluma* não é diferente, e se apoia nessa dedicação para trazer o projeto à vida; munidas de muitas horas de trabalho e muita paciência, pensámos em uma história, fabricamos dois cenários e passámos muitas horas imersas nas rotinas de fotografia e animação. Neste projeto além de ser possível acompanhar passo a passo a rotina de construção, ainda é possível apreciar o resultado final com um *Making of*, um *Teaser* e um poster digital, feitos a divulgação e marketing. *Malluma* é uma curta-metragem que transmite todas as ambições que tivemos ao longo deste projeto, os nossos desastres, os nossos sucessos, a paixão e a magia de realizá-lo, e principalmente a dor e a delícia do inesperado.

Palavras - chave

stop motion, animação, cenário, personagem

Abstract

Ever since the mid-1800s the style of animation called stop motion has fascinated people around the world. Though the extinction of this technique was discussed at certain point, the style remained firm in its trajectory of hard work. The production of the animated short Malluma, is no different, it is based on this dedication to bring the project to life; with many hours of hard work and lots of patience, we thought of a story, we've managed to make two sets, we spent many hours of immersed work in the photography and animation routines. In this report, besides being possible to follow step by step the routine of construction, it is still possible to appreciate the final results with a Making of, a Teaser and a digital poster, all for the purpose of marketing for the movie. Malluma is a short film that conveys all the ambitions we had throughout this project, our disasters, our successes, the passion and the magic of accomplishing it, and especially the pain and the delights of the unexpected.

Key Words:

stop motion, animation, set design, puppet animation

Índice

Introdução	01
Capítulo 1 - Enquadramento teórico	
1.1 Design Multimédia e <i>stop motion</i>	03
1.2 Uma breve história sobre a técnica de animação em <i>stop motion</i>	04
1.3 Conceitos e referências da curta-metragem	11
1.4 Nota de Intenções das realizadoras	12
Capítulo 2 - Curta-metragem Malluma	
2.1 Sinopse	15
2.2 Poema	15
2.3 Guiões	16
2.3.1 Argumento inicial	17
2.3.2 Argumento final	18
2.4 Personagens: Processo de criação e construção	19
2.4.1 Kit de sobrevivência de um animador e/ou <i>Model Maker</i>	19
2.4.2 Aspectos a serem considerados no design e na fabricação de personagens.....	19
2.4.3 Lista de materiais comumente usados em <i>Model Making</i>	22
2.4.4. Comparação entre materiais	23
2.4.1.1 Arame torcido x <i>ball and socket</i>	23
2.4.1.2 Plasticina x <i>clay</i> de polímero	24
2.4.1.3 Espuma de látex x silicone	24
2.4.5 Lista de materiais utilizados neste projeto	25
2.4.6 <i>Concept Art</i> dos personagens	26
2.4.7 Proceso de contrução do Malluma	27
2.4.7.1 Perfil psicológico	27
2.4.7.2 Perfil físico.....	27
2.4.7.3 Fabricação da cabeça.....	27
2.4.7.4 Fabricação do esqueleto	29
2.4.7.5 Revestimento e figurino	29
2.4.7.6 Fabricação das mãos	31
2.4.7.7 Resultado final	35
2.4.8 Processo de construção da Ari	36

2.4.8.1 Perfil Psicológico	36
2.4.8.2 Perfil físico	36
2.4.8.3 Fabricação da cabeça	36
2.4.8.4 Fabricação do esqueleto	37
2.4.8.5 Revestimento e figurino	38
2.4.8.6 Fabricação das mãos	39
2.4.8.7 Coração da Ari	40
2.4.8.8 Coração do Malluma	41
2.4.8.9 Resultado final	42
2.5 Cenários	43
2.5.1 Planeamento dos cenários	44
2.5.2 Processo de construção dos cenários	45
2.5.2.1 Base/Relva	45
2.5.2.2 Ponte e lago	46
2.5.2.3 Flores	47
2.5.2.4 Árvores	48
2.5.2.5 Veado	53
2.5.2.6 Salmão	53
2.5.2.7 Bancada	54
2.5.2.8 Fundos	55
2.5.2.9 Considerações finais sobre o processo de fabricação	56
2.6 Direção de fotografia	57
2.7 Direção de som	59
2.8 Divulgação	60
2.8.1 Identidade gráfica	61
2.8.2 Cartaz	62
2.8.3 Teaser	62
2.8.4 Making Of.....	63
Conclusão	65
Bibliografia	67
Anexos	71

Lista de Figuras

Figura 1: Gráfico ilustrativo da trajetória da animação stop motion.....	7
Figura 2: Timeline ilustrada sobre a história da animação stop motion.....	11
Figura 3: Rascunho da cabeça do Malluma.....	27
Figura 4: Estrutura interna da cabeça do Malluma.....	28
Figura 5: Desenho do esqueleto do Malluma.....	29
Figura 6: Processo de construção do esqueleto do Malluma.....	29
Figura 7: Processo de estofamento e acabamento do Malluma.....	30
Figura 8: Processo de modelagem do figurino.....	30
Figura 9: Recorte da forma do personagem em espuma.....	30
Figura 10: Amostras de pigmentação do silicone.....	31
Figura 11: Desenho para o esqueleto das mãos do Malluma.....	32
Figura 12: Testes de esqueleto para as mãos e processo de colagem dos dedos.....	32
Figura 13: Cama de argila e parede do molde das mãos do Malluma.....	33
Figura 14: Enchimento do molde com gesso e resultado final.....	33
Figura 15: Testes com silicone.....	34
Figura 16: Detalhes das mãos finalizadas.....	34
Figura 17: Detalhes das mãos finalizadas.....	35
Figura 18: Vista frontal do personagem Malluma.....	35
Figura 19: Rascunhos da Ari.....	36
Figura 20: Processo de modelagem da cabeça da Ari.....	36
Figura 21: Desenho do esqueleto da Ari.....	37
Figura 22: Esqueleto da Ari.....	38
Figura 23: Esboço da modelagem do vestido da Ari.....	38
Figura 24: Processo de revestimento do tronco da Ari.....	38
Figura 25: Processo de fabricação do figurino da Ari.	39
Figura 26: Esqueleto das mãos da Ari e mãos finais.	39
Figura 27: Processo de modelagem do coração da Ari.	40
Figura 28: Processo de moldagem em gesso.	40
Figura 29: Processo de utilização do molde.....	40
Figura 30: Corações após irem ao forno.....	41
Figura 31: Coração do Malluma.	41
Figura 32: Detalhes do coração do Malluma.	41
Figura 33: Vistas da personagem Ari finalizada.....	42
Figura 34: Vista frontal da personagem Ari.	42
Figura 35: Cenário da floresta quando ainda era do projeto Whispers of Magic.	43
Figura 36: Esboços do cenário da floresta.....	44
Figura 37: Concept digital do cenário da floresta.....	44
Figura 38: Testes digitais de iluminação.	45
Figura 39: Planeamento e processo de construção das bases dos cenários.	46
Figura 40: Esboço da ponte.....	46
Figura 41: Processo de construção da ponte e do lago.....	46
Figura 42: Processo de fabricação das flores.....	47

Figura 43: Flor Pervinca.....	48
Figura 44: Testes com a espuma de poliuretano.....	48
Figura 45: Planeamento da quantidade de árvores necessária.....	49
Figura 46: Planeamento do posicionamento das árvores.....	49
Figura 47: Aplicação da espuma de poliuretano.....	49
Figura 48: Espuma já seca e lixada.....	50
Figura 49: Processo de aplicação da textura das árvores.....	50
Figura 50: Processo de colocação dos galhos e preparação para aplicação da tinta..	51
Figura 51: Processo de pintura e secagem.....	51
Figura 52: Esboço do cenário da clareira.....	51
Figura 53: Processo de adição da folhagem das árvores.....	52
Figura 54: Processo de fabricação e finalização da árvore principal.....	52
Figura 55: Concept e processo final do Veadinho.....	53
Figura 56: Concept, processo de modelagem e produto final do Salmão.....	53
Figura 57: Arranjos de ervas secas.....	55
Figura 58: Fundo da floresta.....	55
Figura 59: Fundo da clareira.....	56
Figura 60: Kung Fu Panda (2008).....	57
Figura 61: Maleficent (2014).....	57
Figura 62: Cinematografia Riverdale (2018).....	58
Figura 63: Esboço de set up de iluminação.....	58
Figura 64: Cinematografia Malluma	59
Figura 65: Esboços para a logo.....	60
Figura 66: Mock up com aplicação da logo.....	60
Figura 67: Painel de apresentação da logo.....	61
Figura 68: Cartaz digital.....	62

Introdução

Durante o século XIX, os alemães conhecidos como irmãos Grimm ficaram conhecidos por transcrever as histórias que ouviam dos camponeses, amigos e família. Por serem folcloristas e linguistas se valiam disto como uma forma de manter viva as memórias e tradições de seu povo. Jacob e Wilhelm estavam muito interessados em investigar o passado e misturar materiais da literatura tradicional de países e regiões como Escandinávia, Espanha, Países Baixos, Irlanda, Escócia, Inglaterra, Sérvia e Finlândia. Nas histórias dos Grimm, a natureza sempre exercia o papel de agente místico, onde coisas sobrenaturais eram possíveis.

Também no século XIX, um ilustrador e escritor sueco, John Bauer, começou a contar histórias sobre lagos encantados, *trolls*, gnomos e princesas para sempre perdidas em dimensões esquecidas. Mágica, elementos místicos e lições de aprendizado foram os temas principais de seu trabalho.

Então de uma paixão por trabalhos manuais, um fascínio pelo fantástico e uma loucura necessária para se aventurar num projeto como este, nasce a curta-metragem de animação em *stop motion*, *Malluma*. Com um gosto pelo misticismo e forças da natureza nos inspiramos nas histórias dos Irmãos Grimm e nos contos do autor John Bauer, para dar vida a nossa própria história.

Malluma é a história de uma criatura apaixonada que perdera sua amada para as forças místicas da natureza. Ele então, passa os dias imerso em uma floresta obscura em busca de algo que possa a trazer de volta à vida. Entretanto, *Malluma* se esquecera que o equilíbrio da natureza é delicado, e trazer um ser de volta a vida, provavelmente vinha com um preço.

Durante este relatório, além de um breve apanhado sobre a história da indústria do *stop motion*, também será possível acompanhar todo o processo criativo de duas pessoas, Lorraine Silva e eu, Raquel Leite, no que diz respeito ao processo de concessão da curta-metragem de animação em *stop motion*, *Malluma*. A estrutura deste relatório divide-se em dois capítulos, sendo o primeiro um breve apanhado da história da indústria do *stop motion*; e o segundo, sobre todo o processo de desenvolvimento e construção tanto dos cenários, quanto dos personagens. Terminámos o relatório falando rapidamente sobre questões de pós-produção e divulgação, uma vez se até a data da entrega ainda não teríamos a curta pronta.

Para o processo em si, escolhemos a técnica de animação com modelos, ou *puppet animation*, pela familiaridade com o processo e maior identificação com a fabricação de personagens e um cenário multimédias. Foram incontáveis horas de trabalho árduo em dupla, para planear e executar um argumento que fosse crível, um roteiro compatível e um storyboard¹ (que é possível visualizar nos anexos) que respondesse a todas as nossas necessidades narrativas. Estima-se que, ao total, foram 560 horas de trabalho empregadas apenas na

¹ Processo de planeamento visual do filme.

fabricação; divididas entre 30 árvores, 1923 folhas, mais de 100 flores, algumas latas de tinta e dois cenários. Eu e a Lorraine conseguimos tirar da manga um trabalho digno de uma equipe inteira. Passámos por momentos em que as resoluções vieram facilmente e por momentos em que o stress acumulado já não nos deixava chegar a um resultado satisfatório. Entretanto, mesmo com todos os contratemplos de produção, como por exemplo, o tempo frio e húmido que atrasava os nossos testes com espuma de poliuretano, e também problemas com a câmara que não respondia ao estímulo do diafragma em tempo real no software, nós, as duas, ultrapassamos as adversidades para trazer um projeto bem produzido à vida, com certeza feito do nosso melhor.

Capítulo 1

Enquadramento teórico

1. 1 Design Multimédia e animação *stop motion*

Se fizermos uma busca à internet acerca da definição do que é multimédia, podemos encontrar vários conceitos segundo por exemplo, segundo o site www.conceito.de. Nele multimédia está descrito como: “um termo que provém da língua inglesa e que se refere àquilo que utiliza vários meios em simultâneo na transmissão de uma informação. Um produto multimédia, por conseguinte, pode incluir fotografias, vídeos, sons e texto. O conceito é aplicado a objetos e sistemas que recorrem a múltiplos meios físicos e/ou digitais para comunicar os seus conteúdos.” Já Leandro D. cita os autores Fetterman & Gruppa (1993) que descrevem multimédia como sendo “um conceito que se restringe a aplicações que envolvam interatividade, cor e, claro, apresentações multissensoriais. Para estes autores, multimédia é uma experiência simultaneamente multissensorial e participativa, com um impacto emocional que advém de informação auditiva, imagens e vídeo, e que ocorre num ambiente interativo de computador”.

Ao pegarmos nestas definições, poderíamos assumir que, até mais do que os filmes convencionais, a técnica de animação em *stop motion* dá origem a, talvez, o produto mais multimédia existente no mercado nos dias atuais. O design por sua vez, está presente em praticamente em todo o processo de conceção do filme; desde os processos embrionários de idealização, através dos desenhos, *concepts*² e de *storyboard* até a parte finalíssima de divulgação e distribuição. As potencialidades que o design carrega em sua versatilidade, com certeza é de dar inveja a outras profissões.

Dentro de todos os ramos abrangidos pelo design, a animação *stop motion* é um dos mais ricos, exige profissionais de todas as áreas como: ilustradores, engenheiros, construtores, marceneiros, pintores, escultores, artistas de efeitos especiais, editores, escritores, designers gráficos e um mundo de outros especialistas. Por este motivo, é possível entender que a animação em *stop motion* e o Design Multimédia podem caminhar de mãos dadas: o *stop motion* vive e respira agarrado ao Design Multimédia, se vale de todos os seus meios e artifícios na esperança de produzir mais e melhor a cada dia acompanhando o desenvolvimento das novas tecnologias, o que tem levado uma técnica tão antiga e tão tradicional de animação a sua reinvenção.

² Termo que começou a ser utilizado pela indústria de animação em 1930 para descrever o processo de criação dos elementos visuais de uma animação.

1.2 Uma breve história sobre a animação *stop motion*

Quando *stop motion* começou como forma de arte, era quase como se os grandes produtores quisessem manter a técnica em segredo. Contavam mentiras sobre como o estilo de animação era utilizado, na tentativa de manter o interesse da audiência naquilo que parecia acontecer como mágica nas telas do cinema.

The idea of fooling or tricking the eye has always been fascinating to people and the manipulation of live-action filming was the origin of this technique. Imagine the early days of filmmaking when audiences were seeing projected images on a screen, images that appeared to be alive and real for the first time. That was magic in itself. (Gasek, 2017, p. 2)

A técnica de animação *stop motion*, traduzido para o Português como ‘movimento parado’, foi descoberta por acaso a partir de experimentos fotográficos. A partir dos anos 1800 começaram a ser realizados uma série de experimentos com fotografias e, em um destes testes, a câmara empacou, o que era conhecido na época como trucagem, fazendo com que os objetos desaparecessem magicamente em frente aos olhos do expectador. Mais tarde, os estudiosos desenvolveram um processo milagroso para capturar o movimento em filme, tendo revelado que as imagens juntas e reproduzidas a uma velocidade de 12 ou 24 quadros por segundo criavam a ilusão de movimento, lançando as bases para a indústria cinematográfica.

Depois de explorarem esses “erros”, os artistas começaram a criar seus próprios estilos. *stop motion* é dividido em muitas escolas; a mais reconhecida hoje em dia é a *model ou puppet*³ *animation*, onde se utiliza modelos pré-fabricados e os personagens são feitos com esqueletos de arame ou têm esqueletos de *ball and socket*⁴. Existe também a escola *Claymation*, onde os personagens e objetos são feitos de massinha ou de técnicas mistas; e também a *Pixilation* onde os próprios seres humanos são usados como *puppets*. Além destas existem tantas outras, como a *cut out* (recortes) que pode ser apenas com papel, areia, pintura e praticamente tudo, limitado apenas pela imaginação.

Em 1898, o cinema norte-americano exibiu o primeiro filme em *stop motion* da história dos cinemas; *The Humpty Dumpty Circus* de Albert E. Smith e J. Stuart Blackton. O filme utilizava um conjunto de pequenas bonecas de circo da filha de Smith, os quais tinham membros articulados para que pudessem ser equilibrados no lugar. Lamentavelmente, o filme se perdeu, e hoje só existem poucos registros dele.

Cinco anos depois, em meados de 1910, a companhia de filmes Edson contrata o cineasta e estudioso de efeitos visuais, expressões faciais e linguagem corporal Willis O’Brien. Em 1933, *King Kong* dos diretores Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack chegava aos

³ Modelos para animação em *stop motion*

⁴ Esqueletos metálicos criados por Jiri Trnka, em 1949. Os quais possuem juntas que permitem a movimentação e a fixação da pose dos personagens.

cinemas, numa mistura de *live-action*⁵ e animação stop motion. O filme conta a história de uma enorme criatura que se assemelha a um gorila, chamada Kong. O longa ficou especialmente conhecido por sua animação em *stop motion* por Willis O'Brien e sua trilha sonora inovadora para a época de Max Steiner. O'Brien chegou a ganhar o Oscar de Melhores Efeitos Especiais, mas acabou por prejudicar sua carreira quando pediu que sua equipe inteira também recebesse a estatueta, e como isso não aconteceu, acabou por recusar o prémio.

O'Brien depois convida Ray Harryhausen, outro que seria mais um grande nome da animação, para trabalharem juntos em *Mighty Joe Young* (1949), “um *remake* não assumido do célebre *King Kong* (...) A colaboração com Willis O'Brien e o êxito obtido por *Mighty Joe Young* (1949), constituem um momento chave na carreira de Ray Harryhausen. O filme, que venceu o Óscar para os melhores efeitos especiais em 1950, representou não só a consagração definitiva deste pioneiro dos efeitos visuais, mas também, o reconhecimento (pelo próprio criador da criatura King Kong) da competência técnica de Harryhausen.” (Carrega, 2016, p.9). A partir daí Harryhausen decide sair das sombras de seu mestre, produzindo filmes memoráveis como: *Jason and the Argonauts* (1963), *One Million Years, B.C.* (1966), e *Clash of the Titans* (1981), o que viria a ser contribuição decisiva no desenvolvimento do cinema de fantasia, muito antes de grandes nomes como George Lucas e Steven Spielberg.

O'Brien e Harryhausen, então, tinham sido os maiores responsáveis pela disseminação da técnica de animação *stop motion* que vinha ganhando cada vez mais notoriedade. Nos anos que se seguiram, a indústria cinematográfica foi contemplada com filmes como *Star Wars - The Empire Strikes Back* (1980), onde a sequência dos *Imperial Walkers* foi feita em *stop motion* e até mesmo algumas cenas dos personagens Tauntaun e Luke. *The Terminator* (1984), que contava com a versão miniatura e animada do personagem principal, e *Robocop* (1987), que também possuíam cenas animadas na técnica.

Em 1989, enquanto trabalhava nos Aardman Stúdios, notoriamente conhecido pelo uso da técnica *claymation*, Nick Park criou dois personagens que resultariam em vários curtas metragens. Como, *Wallace and Gromit - A Grand Day Out* (1989), que ganhou o *British Academy Award* desbancando o filme do próprio Nick Park, *Creature Comforts* (1996), o qual depois rendeu a Park um Oscar de Melhor Curta Animado.

Em 1993, Tim Burton trazia às grandes telas a história do ingênuo Jack Skellington e o roubo do Natal em *The Nightmare Before Christmas*, filme que criou um grande furor: era o primeiro longa metragem animado a ser distribuído em todo o mundo, e que tornaria uma obra de culto. No mesmo ano, *Jurassic Park* e seus dinossauros animados numa mistura de CGI e *stop motion* colocavam a técnica, que custava mais caro, em perigo. Em 1995, o primeiro filme da Pixar, *Toy Story*, chegava ao mercado e ameaçava matar de uma vez por todas as técnicas “mais antiquadas” de animação.

Nos anos 90 as técnicas mais tradicionais de animação experienciaram uma queda, à medida que novas tecnologias foram surgindo e sendo incorporadas ao cinema. A velocidade de reprodução e disseminação

⁵ Trabalhos que são realizados por pessoas reais.

de imagens se tornou uma marca dos tempos recentes. A arte de encantar e ludibriar através das ilusões projetadas nas telas do cinema precisou se submeter a um refinamento técnico, procurando se adequar às exigências do mercado e da alta definição. Com o desenvolvimento da computação gráfica, as chamadas técnicas digitais, como a animação 3D digital, passaram a dominar os efeitos visuais e, pouco a pouco, diminuiu o uso dos bonecos animados. O uso dos computadores e dos softwares gráficos, e recursos de criação de personagens e ambientes virtuais representou uma grande mudança na indústria do cinema, reduzindo o número de pessoas, a necessidade de construção e compra de materiais e, portanto, favorecendo a redução de gastos e aceleração do processo [...]. Chegou-se a preconizar a “morte” do *stop-motion* - ou mesmo da animação 2D tradicional. (Guimarães & Gino, s.d., pp. 7-8)

Se a fundação dos estúdios Walt Disney foi um pico importante para história da animação, o filme da Pixar, *Toy Story* (1995), poderia ser considerado o grande ponto de virada. A Pixar revolucionou o modo de se fazer animação, os filmes agora demorariam menos para chegar aos cinemas, custariam menos e lucrariam muito mais, tudo em conta da nova tecnologia emergente de computadores de mesa e portáteis. A técnica de animação *stop motion* que já demandava muito tempo para a fabricação, combinada ao esforço extra necessário para produzir mais de uma hora de filme, seguia no caminho da desvalorização. O sucesso ou fracasso comercial desses filmes tinham um impacto na regularidade de como eram produzidos; afinal era muito mais difícil de financiar projetos de grande magnitude.

Entretanto, os tempos continuavam mudando e o *stop motion* começa a experienciar uma espécie de renascença, que o trouxe mais uma vez a um lugar de evidência na indústria de filmes, começando a estar disponível cada vez mais e mais, em vários meios digitais. Os blogs e jornais online começaram a surgir e a se tornarem populares. *Facebook*, *Twitter* e *Livestream* ainda não existiam, *Youtube* era a nova sensação. Apenas alguns anos mais tarde, *stop motion* começava a ressurgir em todos os lados - online, na TV, nos cinemas; e as pessoas ainda amam a técnica nos dias de hoje como eles amaram quando viram King Kong escalar o Empire State Building em 1933. A mágica por trás do *stop motion* ainda continua a mesma, mas agora temos melhores softwares, melhores resoluções, melhores gráficos, e o advento da impressão 3D.

Nos anos 2000, com clara influência do cinema de animação *claymation* dos estúdios britânicos Aarmans, entrava em evidência no mercado da animação o realizador português José Miguel Ribeiro com a curta-metragem *A Suspeita* (1999); depois de quatro anos de árduo trabalho, o filme levou para casa o Cartoon D'Or 2000 e mais 25 outros prémios internacionais chegando a concorrer para a lista do Oscar de Melhor Curta-Metragem Animada, para qual infelizmente acabou não qualificado.

Fundada em 2005, a Laika Films lutava pelo mercado. *Coraline* (2009) era o primeiro longa-metragem do estúdio, e a grande novidade era como aproveitaram a tecnologia emergente de impressão 3D para ajudar no processo de design dos personagens. *Coraline* foi filmado em 2 anos após um período de pré-produção de apenas 8 meses. Eram 21 personagens que possuíam mais de 15000 diferentes expressões faciais. A Laika mudaria o modo como vemos

animação para sempre. Enquanto o *The Nightmare Before Christmas* (1993) ainda impressionava pelas 400 expressões diferentes do Jack Skellington, um personagem de *Coraline* tinha mais de um milhão, algo somente possível pela associação da tecnologia de impressão 3D ao processo de escultura. “*These little guys have more emotional range than I will ever have*”, disse Brian McLean, chefe do departamento de prototipagem rápida da Laika, em vídeo de divulgação do filme *Coraline*.

O *stop motion* continua na sua ascensão, mesmo custando mais caro, mesmo dando mais trabalho. Os que ainda fazem, escolhem a técnica pelo amor, e pela mágica que ela representa. A animação mudou bastante ao longo das décadas. Então, neste mundo onde a animação 100% computadorizada tomou conta dos cinemas e canais infantis de TV, é estranho dizer que existe um grupo de artistas que ainda prefere o meticuloso trabalho da animação em *stop motion*. A explicação poderia ser o fato de a técnica tocar numa fantasia infantil que todos tivemos em algum ponto: a de dar vida a objetos inanimados e o poder de ser o criador do seu próprio mundo. “*There's just something fundamentally cool about seeing the world you live in observed in miniature*” (Fell, 2012, p. 37).

Como já visto anteriormente, alguns eventos afetaram diretamente a forma como a animação *stop motion* evoluiu ao longo dos anos, mas com certeza o evento mais preocupante foi a chegada das novas tecnologias nos anos 90. A possibilidade de respirar vida em objetos inanimados, e de criar o seu próprio universo continuaria a fascinar alguns muitos adultos ao redor do mundo, e a técnica que supostamente tinha os seus dias contados, reencontra a sua renascença aliando-se a tecnologia.

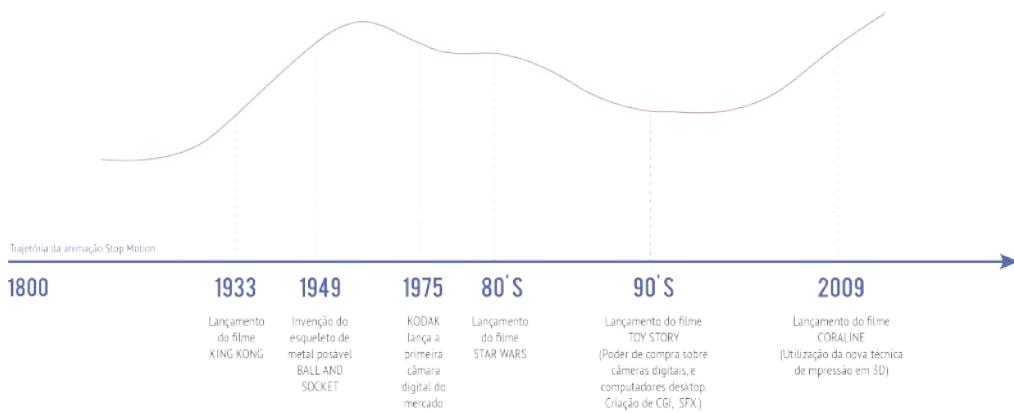
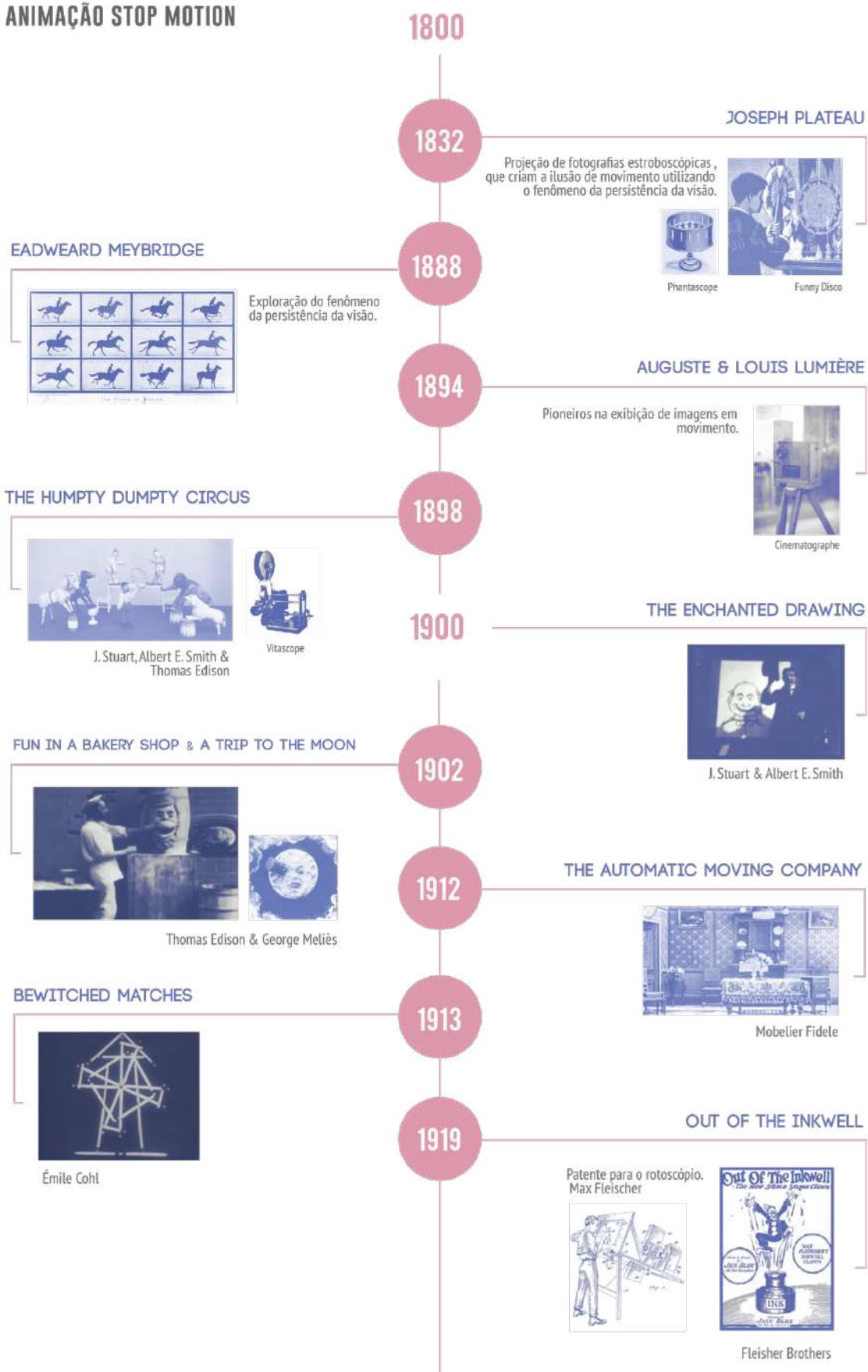


Figura 1: Gráfico ilustrativo da trajetória da animação stop motion.

A mesma breve história, mas agora ilustrada:

LINHA DO TEMPO ANIMAÇÃO STOP MOTION



THE LOST WORLD



Willis O'Brien

1925

PUPPETOONS



George Pal

1930

THE MASCOT & THE TALE OF THE FOX



Wladyslaw Starewiz & Charley Bower

1931

MIGHTY JOE YOUNG



Willis O'Brien & Ray Harryhausen

Ball and Socket -
Jiri Trnka



1949



Willis O'Brien

THE GOLDEN VOYAGE OF SINBAD



Ray Harryhausen

1953

JASON AND THE ARGONAUTS



Ray Harryhausen

1963

KODAK



Invenção da câmera digital



AARDMAN STUDIOS



1972

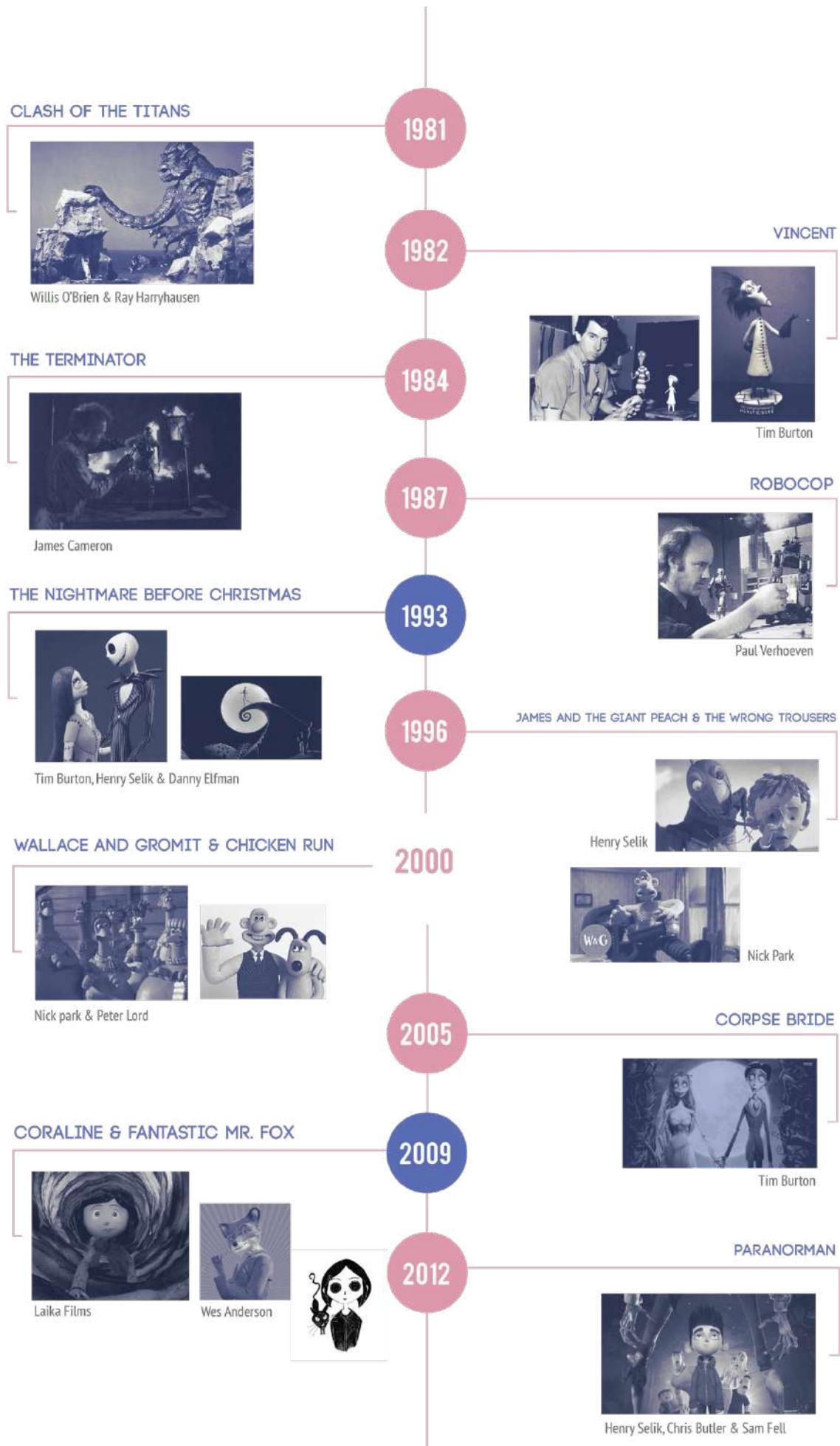
STAR WARS - THE EMPIRE STRIKES BACK



Lucasfilm

1975





THE BOXTROLLS

2014



Laika Films

Figura 2: Timeline ilustrada sobre a história da animação stop motion.

1.3 Conceito e referências da curta-metragem

No começo do cinema de fantasia hollywoodiano, autores como Willis O'Brien, Ray Harryhausen e Charles H. Schneer foram os grandes responsáveis por trazer às telas dos cinemas cenas que antes povoavam apenas o imaginário popular. Segundo o produtor Schneer:

What interested me was putting something on the screen that nobody else had on the screen (...). I was interested in visuals and locations that had not been photographed (...)

e, nas palavras de Ray Harryhausen:

They always talked about the mythological creatures, but you never saw them on the screen. So, I was determined to put these things on the screen (...) (Schickel, 1998. Citado por Carrega, 2016, p. 10).

Ao analisarmos as raízes de todas essas histórias fantásticas que o cinema vem contando desde então, é possível assumir que sua origem tenha se dado através do folclore de alguns séculos atrás. A etimologia da palavra folclore advém de dois termos da língua inglesa, *folk*, que significa povo, e *lore*, que significa conhecimento, o mesmo pode ser descrito como o conjunto de tradições e/ou histórias orais (mitos e lendas) passado de geração em geração por um povo.

Já a definição de fantasia, descreve a capacidade humana de imaginação e representação de eventos irreais. Na literatura, o gênero fantástico apresenta cenários intocáveis; é onde se escodem forças sobrenaturais e onde acontecem coisas surreais.

Tanto no folclore quanto na fantasia, é recorrente o tema de florestas mágicas e lugares encantados. Elas representam lugares inexplorados pelos personagens, situações de rituais de passagem e transformação. A floresta pode representar um lugar perigoso, um lugar de refúgio, e até mesmo uma chance para aventura. Ela é o lugar onde se vai explorar o desconhecido,

onde coisas estranhas podem acontecer ou onde pessoas estranhas moram, a casa de monstros, bruxas e fadas. A literatura está cheia de histórias que retratam a floresta como sendo um lugar encantado, e por consequência o mundo do cinema também. Como no filme *The Forest* (2016) dirigido pelo Jason Zada que retrata uma floresta amaldiçoada, onde os velhos eram abandonados para morrer por causa da fome e onde pessoas iam para tirar a própria vida. Nesta floresta os espíritos chamados de Yres brincam com os medos mais profundos das pessoas, usando-os contra aqueles que eram corajosos o suficiente para se atrever a aventura-se lá. Também se acreditava que a floresta servisse de passagem deste para outro mundo.

Partindo deste pressuposto, nosso conceito então, baseia-se nas relações do suspense com o fantástico, tira proveito do imaginário coletivo sobre as forças mágicas da natureza e seus habitantes sagrados, apoia-se nas mais diversas lendas, vai buscar inspiração à mitologia celta, espreita o folclore de leste europeu, cria significados diferentes para as coisas mais simples, e por fim, incita uma reflexão sobre o ditado: “para tudo na vida existe um preço”. E, desta forma, transporta o espectador para uma viagem dentro de nossas cabeças.

1.4 Nota de Intenções das realizadoras

O ponto de partida deste projeto se deu através da cadeira de animação do primeiro ano do mestrado em Design Multimédia. Nesta cadeira, nos havia sido proposto a entrega de uma animação do gênero que escolhêssemos e com a minha experiência prévia em fabricação para *stop motion* adquirida enquanto estudava filme e animação no Rochester Institute of Technology, e o talento inato da Lorraine Silva para as artes, foi possível realizar o projeto chamado de *Whispers of Magic*. Esta iniciativa se focava principalmente no processo de fabricação e não chegava a culminar numa animação de fato; entretanto, tínhamos algo muito promissor em mãos, foi quando resolvemos nos agarrar a isso para desenvolver a nossa curta-metragem em animação *stop motion* “Malluma” como projeto final de mestrado.

Para *Whispers of Magic* fomos buscar referências à mitologia celta, seus deuses, sua magia e misticismo. Retratamos o deus Cernunnos, que significa ‘aquele com chifres’, o qual incorpora a força da natureza, seu delicado equilíbrio e também representa proteção. Ilustramos e criamos uma série de outros elementos místicos: a ponte, associada com a busca interior das coisas que almejamos na vida; o salmão, a que se atribuía poderes de cura e a alcada de nadar livremente entre os mundos; o portão, guardado por Cernunnos, aquilo que representava o caminho trancado para a vida após a morte; O Carvalho, o qual, para os celtas, representava a “porta” de acesso para os planos etéreos de pensamento e para todos os saberes; e o veado, que era considerado um mensageiro/xamã, a personificação da feminilidade.

Ao idealizarmos a primeira versão do argumento, estávamos demasiadas agarradas a história que tínhamos concebido no âmbito da disciplina de Animação, isso impediu-nos, inicialmente, de sermos criativas e de nos afastarmos da ideia inicial. Nossa história ainda se apoiava em muitos conceitos empregados em *Whispers of Magic*, entretanto, procuramos alcançar uma história original, que contivesse elementos já presentes no cenário anterior, mas que isso não nos limitasse a criatividade. As ideias foram surgindo à medida que víamos filmes, séries e discutíamos sobre elas entre ambas. Para além disto, a medida que íamos reescrevendo mais histórias, novas perspetivas eram introduzidas e nosso argumento ganhava melhor forma. Assim, *Malluma* toma lugar em uma dessas tantas florestas que escondem segredos. Seus habitantes, seres encantados, tinham o propósito de ser guardiões dos portões entre este e o outro mundo. Até que um deles cometeu um grande erro.

Queríamos que o nossa curta-metragem de animação tivesse uma atmosfera mágica e ao mesmo tempo grotesca, onde o espectador pudesse se relacionar com os personagens, ter familiaridade com sua forma humanoide sem deixar de se aperceber que nos inspiramos em animais comuns ao imaginário das lendas, como o carneiro e o veado, mas ao mesmo tempo, estranhá-los pela sua representação sombria e original. Para o cenário, pretendíamos que ele possuísse uma atmosfera quase pura, intocada, mas ao mesmo tempo perigosa e traiçoeira. Sendo assim, a nossa curta enquadra-se no género de suspense e fantástico, onde o objetivo é causar ao espectador uma sensação de curiosidade que remete para o mistério, sobretudo através da iluminação cuidadosamente escolhida e trabalhada.

Escolhemos a técnica de animação *stop motion*, primeiramente, por incitação e curiosidade: queríamos que fosse possível desenvolver nossas aptidões na área, descobrir novos materiais e novas formas de resolver problemas. A experiência prévia com a fabricação de personagens, ditou a escolha da modalidade de animação *model animation*. E depois, em segundo lugar, achamos que, por si só, a técnica já possui uma qualidade mágica intrínseca que remonta a fantasias infantis de trazer objetos estáticos (mortos) à vida, levanta a curiosidade do espectador que talvez não consiga deixar de se perguntar: “mas como é que elas conseguiram fazer isso?”. E principalmente representa um amor ao detalhe e ao processo, mostrando a forma mais pura de representação da paciência e dedicação.

Capítulo 2

Curta-metragem Malluma

2.1 Sinopse

Malluma e Ari estão apaixonados. Durante muitos anos, os dois foram responsáveis por guardar o equilíbrio entre o bem e o mal na Terra. Entretanto, algo trágico acontece e Ari falece. Malluma, então, dedica a sua vida à busca de alguma coisa que traga a sua amada de volta, sem perceber que tudo acontece por um motivo e que para a morte não há volta.

2.2 Poema

Durante a realização do processo de *storyboarding*, notou-se que existiam lacunas em nossa representação visual da história. Estas lacunas, idealmente, teriam que ser preenchidas por mais animação; como fazer isso consumiria um tempo que não tínhamos disponível na altura, a solução, então, foi criar um poema que serviria de *voice-over* e isso nos ajudaria a contar toda a história sem necessariamente ter que animá-la inteiramente.

Segue o poema:

1

Olá, eu sou Malluma.
Eu vivo numa clareira, sabe? Entre árvores?
Numa floresta fria e escura.
Aqui vivemos eu e esta criatura.

2

Os dias por aqui são assim,
Em busca de algo que a traga de volta para mim.

3

Ari dizia que cada parte da natureza,
Possuía o seu significado mágico.
O que ela não teve tempo de dizer,
Era que também tinha o seu lado trágico.

4

Não acredito que mais uma vez não tenha encontrado,
Pus-me a pensar:
Se existe uma flor capaz de matar,
Porquê ainda não consegui achar uma para ressuscitar?

5

Eu, que já me sentia triste e esgotado,
Encontrei mais uma dessas flores, numa árvore ao lado.
Algo nela me chamou a atenção,
Seria esta a salvação?
E uma voz lá no fundo dizia: É claro que não...é claro que não.

6

E, em mais uma tentativa de a trazer de volta vida,
Encaixei a pedra em seu peito.
Ari acordou por um momento,
Apenas para desfalecer novamente em seu leito.

7

Já não sabia o que fazer...
Mesmo que ela não fosse mais aquela que eu pensava conhecer,
Ela sempre seria a razão do meu viver.
Disse a ela que a amaria até morrer.

2.3 Guiões

A escolha do argumento foi no mínimo desgastante. Cada uma de nós apresentou pelo menos três textos diferentes. Após seis versões, concluímos a última, a qual se deu a partir da junção de várias de nossas ideias. A primeira versão introduzia elementos para os quais não haviam explicações e era ambiciosa de mais para o pouco tempo que tínhamos. Assim, a história que inicialmente contava a saga do personagem Guri e era focada em sua jornada, se tornou a fábula de duas criaturas que eram apaixonadas, da qual o Guri já não fazia parte.

Uma vez finalizado nosso argumento, finalmente chegou a hora de passar a escrita dos guiões. Esta etapa também foi um bocado custosa e cheia de revisões, já que nossa experiência com guiões não era assim muita. Fomos buscar ajuda em alguns livros da área e após 4 revisões do guião literário passamos ao guião técnico, que por sua vez foi finalizado com a segunda revisão (onde é possível visualizar nos anexos).

2.3.1 Argumento Inicial

Eram dois colares encantados; um havia sido roubado e dos dois guardiões da floresta, Malluma e Arri, apenas um tinha restado. Arri sobreviveria apenas por um tempo determinado, sem o seu colar encantado. E quando o último grão de areia ecoasse um som mudo e calado, era mesmo porque o tempo havia se esgotado.

Malluma desde então, procurava sem parar uma forma do colar recuperar. Num mapa um x marcava o lugar de onde o colar supostamente deveria estar. Malluma esperava o encontrar antes do tempo se esgotar; então, um livro especial fora confeccionado, com capa de couro e um ar meio bizarro. Nele um pó especial havia sido colocado, e uma inscrição avisava para ter cuidado. Num piscar de olhos o livro não estava mais lá, mas Malluma sabia exatamente onde havia ido parar, em meio a livros menos importantes, na prateleira de uma estante, Guri estava destinado a o encontrar.

Guri vivia num casebre perdido em meio a imensidão de uma floresta majestosa. Não se cansava de ver aquilo tudo e imaginar: quais outras criaturas existem lá? Guri viveu toda vida assim, achando que estar sozinho não era tão ruim. No pescoço Guri carregava um colar, nunca soubera exatamente como lá fora parar. Sabia que sua família havia o instruído a viver em segredo, se escondendo e vivendo em medo. Pois pelo colar, outros viriam procurar.

Ao longo dos anos, Guri havia acumulado uma boa coleção de livros, era praticamente impossível que houvesse um que ainda não tivesse lido. E entre livros batidos e empoeirados, Guri viu algo que lhe saltou aos olhos, um velho livro com capa de couro e nela uma apagada inscrição: Para os que ousam ser curiosos, cuidado! Este livro não é achado por acaso. Era estranho aquele livro lá estar, afinal Guri não se lembrava daquele tão especial furtar. Guri então curioso, o livro começou a folhear, ansioso pelo que iria encontrar, entre as páginas amarelas e gastas vivia a história engraçada de uma floresta meio mágica e encantada, com criaturas estranhas e amaldiçoadas. Guri virou mais páginas, e nelas havia um tipo de pó diferente meio amarelado, e do lado uma imagem de um fungo um tanto estranho e sofisticado; então Guri sentiu algo mudar e do nada o chão começou a ondular, surgiam mãos que o queriam arrastar, levá-lo para algum lugar.

Guri muito assustado, correu para fora de casa apressado, correndo em direção a floresta na esperança de ficar a salvo lá. Ao chegar na floresta, Guri se deparou com o inesperado; que susto, era só um piado. Guri então se sentiu maravilhado, pois, tal coisa nunca havia vivenciado, flores de vários tipos, tamanhos e cores, e um lago que mais parecia encantado. Guri pensou entusiasmado, aquilo tudo parecia muito com o que no livro havia encontrado.

Apressado, Guri foi em direção ao lago, e se assustou com o salmão que saltou ao seu lado. Cores e luzes irradiavam das águas em direção a todos os lados, era como se o lago o pedisse para tocá-lo. E então, Guri tocou o lago, foi quando percebeu algo de errado, Guri conseguia sentir o perigo espreitando logo ao lado. Atravessando a ponte por cima do lago. Guri avistava

um portão velho enferrujado. O portão se abriu sozinho num barulho bizarro, Guri então avistou uma sombra muito estranha do outro lado.

Guri não entendia com o que havia se deparado, que criatura estranha, será que eu deveria estar assustado? Então um lobo uivou, levando Guri a olhar para o lado, e quando Guri voltou a olhar, a criatura não estava mais lá. Assustado, Guri procurou fugir. Dali correu para o portão que por algum motivo, não queria se abrir, Guri se sentiu encurralado, e na cabeça levou com um grande estalo.

E assim Guri havia sido assassinado, sendo arrastado para uma gruta do outro, outro lado. E do outro lado num trono cheio de musgo esverdeado, o motivo daquele assassinato jazia sentado. O colar então havia sido recuperado, e Malluma respirava aliviado, sem se dar conta de que o tempo de Arri havia, entretanto, se esgotado.

Ao final deste primeiro argumento, chegamos a conclusão de que haviam demasiados acontecimentos que não eram devidamente explicados e o enredo ficava confuso. Fizemos, então, um total de 6 histórias diferentes pegando nas características do primeiro argumento. Escolhemos uma para nosso argumento final, a qual passou por 4 revisões até estar finalizada como segue abaixo.

2.3.2 Argumento Final

Numa clareira, entre árvores, em meio a uma grande floresta, vê-se uma bancada com ervas e especiarias. Vidros de vários tamanhos e tipos, livros antigos e empoeirados. Logo ao lado, nota-se o local de descanso de uma criatura, a Ari, a qual está sentada ao pé de uma árvore grande e imponente. Ari tem um ar muito debilitado com uma postura de quem já se encontra naquele lugar há muito tempo.

No centro da floresta avista-se um lago, vê-se uma ponte, e por baixo dela nota-se um peixe a saltar. No meio de árvores, em cima de um monte, observa-se um veado abanar as orelhas. Malluma, entretanto, chega a floresta, caminha até a toca de uma árvore, retira de lá algo que não se percebe o que é, e coloca num saco de couro preso na sua cintura.

Malluma chega à clareira e dirige-se a Ari, coloca a mão no rosto dela e o afaga gentilmente, abaixa-se para retirar as ervas que cresceram em seus pés. Ele põe-se em frente a Ari e leva a sua mão ao saco na sua cintura. Neste momento, vê-se Malluma, de costas, a fazer alguma coisa. Logo a seguir Malluma encolhe os ombros frustrado e atira algo para o lado. É possível observar um pequeno monte de pedras ao lado da grande e imponente árvore. Nota-se uma pedra a ser jogada no monte.

De volta à floresta, Malluma olha suavemente ao seu redor. Malluma caminha em direção a um ninho de passarinho, retira de lá algo (que não se percebe o que é) e coloca novamente no saco preso à sua cintura. Observa-se, novamente, um monte de pedras, mas desta vez avista-se ao fundo a Ari.

Mais uma vez de volta a floresta, a caminhar por um caminho de árvores, Malluma anda cabisbaixo quando avista um arbusto de flores. Ele caminha até a flor e olha para ela com entusiasmo. Leva a sua mão até o arbusto e arranca uma delas. Malluma então envolve a flor em suas mãos e a transforma numa espécie de pedra. Ele a contempla por um tempo e depois coloca-a no saco preso a sua cintura.

Na clareira, Malluma desloca-se até a Ari. Encaixa a pedra em seu peito, esta acorda por uma fração de segundos e volta a desfalecer. Uma leve neblina assume o terreno. O ambiente torna-se mais frio. Malluma frustrado e triste abaixa os ombros e dá as costas cabisbaixo. Ouve-se um barulho de passos e Malluma olha para o lado. Ele vira-se novamente para o lugar onde descansa Ari; entretanto, o lugar está vazio. Malluma sente um distúrbio nas suas costas, vira-se e dá de cara com Ari. Ari, calmamente, leva a mão ao peito de Malluma, eles trocam olhares por um momento. De repente, ouve-se um barulho e os olhos de Malluma se apagam. Vê-se Malluma a cair sem vida no chão. Observa-se Ari, parada, a segurar o coração ainda ensanguentado de Malluma nas suas mãos.

2.4 Personagens: Processo de criação e construção

2.4.1 Kit de sobrevivência de um animador e/ou *Model Maker*⁶

- Ferramentas para modelagem
- Chaves de fenda
- Alicates
- Berbequim (furadeira)
- Cola quente (e uma variedade de outras colas)
- Fita adesiva

2.4.2 Aspectos a serem considerados no design e na fabricação de personagens

1. Pensar e planear o personagem que quer se retratar e ter em mente como ele vai emotir, se comunicar;

Existem algumas formas de se trazer um personagem a vida. Que seja por meio de olhos, boca e sobrancelhas, ou até mesmo apenas através dos olhos. A técnica de *replacement*

⁶ Model Maker é um termo em inglês utilizado para caracterizar o profissional que trabalha na área de planeamento e construção de personagens.

animation possibilita a criação de movimentos faciais por substituição das peças. No planeamento, cria-se uma peça para cada ação. Para a fala, por exemplo, são necessárias pelo menos 7 poses diferentes da boca.

Em filmes como *The Corpse Bride* (2005) do diretor Tim Burton, a tecnologia usada para os movimentos faciais foi a *head armature*. Engenhos complicados, acessíveis por meio de chave Allen em partes do esqueleto da cabeça, como orelhas e cabelo, permitiam que os animadores controlassem os movimentos faciais dos personagens. O esqueleto depois é coberto com a parte exterior, “pele”, do *puppet*, normalmente feita de silicone. Embora mais complicada, a técnica permite uma maior performance na animação das expressões do que a *replacement animation*.

2. Lembrar sempre que o que não se vê, não se vê;

As partes dos personagens que são escondidas por roupa e acessórios, podem ter apenas o mínimo necessário de acabamento.

3. É importante pensar no peso que o personagem terá;

É importante planear o personagem de acordo com suas necessidades. Por norma, é melhor que o personagem não seja muito pesado, a não ser que seja necessário. Para tanto, o esqueleto pode ser feito de madeira balsa, massa epóxi, espuma ou qualquer material que julgar mais adequado ao projeto.

4. Pensar na escala em que se vai trabalhar;

A escala humana geralmente é entre 20-25 cm, entretanto os personagens podem ter uma variedade de 15 a 35 cm. Se alguma cena de *close up* for necessária, as partes podem ser confeccionadas separadamente, em uma escala diferente, para que as câmaras capturem bem as texturas.

5. Avaliar o quão robusto o modelo precisa ser, se ele será utilizado por um longo período de tempo e se será necessário mais de um modelo do mesmo personagem;

Cada produção exige um cuidado diferente e uma quantidade diferente de modelos. Se a produção for longa, convém que exista mais de uma cópia do personagem, uma vez que eles são frágeis e podem se partir durante o processo de animação.

6. Planejar toda a animação que seu personagem será capaz de executar;

Pensar que absolutamente tudo que será animado deverá conter uma estrutura que possibilite tal ação. Levar em consideração o quanto o personagem precisa ser maleável: isso

ditará o quanto forte o esqueleto precisa ser, de que material ele precisa ser feito e onde os pontos fracos podem estar.

Pode-se optar pelos esqueletos industriais *ball and socket*, os quais são mais resistentes e oferecem maior qualidade de animação, ou também pode optar-se pelos fabricados com *twisted wire*⁷, os quais são mais baratos e não tão resistentes, entretanto, servem o propósito para animações curtas e não muito complexas.

7. Por norma, é mais fácil construir os personagens por partes;

Na cabeça, a estrutura interior é importante. Como ela será fixada ao pescoço, como funcionarão os olhos e se o personagem fala ou não.

No tronco é preciso pensar no tipo de movimentação que o personagem fará, se ele se abaixa e levanta, vira para um lado ou para o outro.

Os braços podem ser revestidos com espuma e silicone para possibilitar a movimentação, mas também podem ser feitos de outros materiais.

Com as mãos e pés é importante planejar a movimentação e ações necessárias: se serão acoplados ao corpo ou removíveis. É aconselhável que pelo menos as mãos possam ser de encaixe, uma vez que, a depender da quantidade de animação, e como são peças muito frágeis, precisam ser substituídas com frequência.

8. Levar em consideração os tipos de materiais que serão usados e se serão precisos moldes das partes;

Cada material contém sua peculiaridade e convém ser testado para o fim desejado. Arame, *clay*, espuma, látex, silicone, madeira, resina, couro, tecido, esferovite, e fibra de vidro: as possibilidades são infinitas. Convém começar com os materiais mais familiares e sempre experimentar quando necessário.

9. Pensar na fixação do personagem no cenário;

Existem vários tipos de design de personagem e por consequência várias formas de prendê-lo ao cenário, tudo vai depender da necessidade. O método com *tie downs* consiste em parafusos presos em buracos perfurados no próprio cenário. Para isso o personagem precisa ter em seus pés algo que permita a afixação com parafusos. Já o método com imãs, necessita que a base do cenário seja feita de aço perfurado para que seja possível se afixar o personagem através de grandes imãs posicionados por baixo do cenário; também requer que os pés dos personagens sejam de metal. O *rigging* é o processo que permite que o personagem seja suportado no cenário por meio de uma base pesada; é normalmente mais utilizado para as cenas

⁷ Arame de alumínio geralmente torcido com a ajuda de um berbequim.

em que o personagem precisa estar suspenso no ar, e após a animação, é removido em pós-produção. Já se o personagem consegue suportar o seu próprio peso e não precisa de fixação, pode-se usar cera ou fita adesiva apenas para que ele não saia da posição na hora da animação.

2.4.3 Lista de materiais comumente utilizados em *Model Making*

Chave Allen e de fenda: chaves hexagonais disponíveis em vários tamanhos, usadas para apertar os esqueletos (*ball and socket*) ou para afixação dos personagens.

Arame de Alumínio: vem em vários tamanhos, que variam de 0.5 a 10 mm de diâmetro.

Forno: Um forno que suporte baixas temperaturas já que o *clay* de polímero é sensível a temperaturas altas.

Esqueleto *ball and socket*: pode-se mandar vir de empresas especializadas o modelo completo, ou pode-se fabricar o seu próprio com partes separadas.

Massas para modelagem: Existente nos mais variados tipos como argila mineral, pasta de modelas DAS, etc.

Clay de polímero: precisa ser levado ao forno a uma baixa temperatura para que enrijeça. Dispõe de marcas como: Fimo, Super Sculpey (Original Sculpey, Super Sculpey, Sculpey III, e Premo Sculpey). Podem ser encontrados em diversas cores.

Plasticina: massa moldável plástica existente em várias cores. Pode ser derretida em banho maria e usada na forma líquida. Uma vez arrefecida ela volta a seu estado maleável.

Adesivos de contato: também disponível nas mais variadas marcas como: Cola UHU, super- cola, tolueno, etc.

Colas epóxi: colas de duas partes de secagem rápida como: JB Weld de consistência pastosa e cura de 5 min, ou massa epóxi de duas partes de cura rápida, etc.

Espuma de látex: um tipo de espuma que precisa ser assada no molde para curar. Pode ser misturada para resultar em diferentes densidades. Se batida rapidamente na batedeira, resultará em uma mistura mais leve (ideal para próteses). Uma mistura mais devagar, resultará em uma espuma mais densa ideal para modelos e *puppets*.

Fibra de vidro: usada para fortificar os moldes de gesso muito grandes, complexos ou de grande espessura.

Gesso: utilizado para moldes rígidos das várias partes dos personagens.

Resina: é um material de moldagem frio usado para fazer partes rígidas, também utilizado para moldar com silicone ou látex; é também um material tóxico e deve ser utilizado com cuidado.

Silicone: compõe um material emborrachado, com características similares a pele humana como textura suave e translucidez. Pode ser levado ao forno para acelerar o processo de cura de aproximadamente 4 horas (para silicone de duas partes); também pode ser colorido

com pigmentos especiais para silicone ou com alguns tipos de tinta óleo (muita tinta, ou alguns tipos de metais presentes na tinta óleo podem evitar que o silicone cure). É elástico, resistente a rasgos e fácil de limpar.

Agentes demoldantes: vaselina é um demoldante/lubrificante barato e versátil. Deve ser utilizada para evitar que o molde fique preso, principalmente nos cantos. Pode ser afinada quando aquecida para facilitar o seu uso. Também podem ser encontrados demoldantes aerossóis a base de petróleo.

Ferramentas para modelar: usadas para nivelar, texturizar, arrancar e modelar *clays* e argilas. É comum que se monte um kit com uma variedade de ferramentas preferidas.

Sticky wax (cera): adesivo de fácil remoção que pode ser utilizado para a fixação dos personagens no cenário.

Madeira: pode ser utilizada para as bases de suporte dos personagens, como partes fundamentais do esqueleto do personagem, ou para objetos de cena.

As possibilidades de usos de materiais para a fabricação em *stop motion* são praticamente infinitas, só tem que se levar em consideração o que esperamos dos personagens, quais materiais nos sentimos mais a vontade e saber que a experimentação é a chave de todo o processo.

2.4.4 Comparação entre materiais

2.4.4.1 Arame Torcido X Ball and Socket

O arame de alumínio tem a qualidade de ser altamente flexível e não possui memória (capacidade de voltar a seu estado original) o que é ideal para os casos de animação mais simples como curtas-metragem independentes e até mesmo curtas comerciais. É aconselhável que o arame seja trançado com mais um ou dois recortes de arame do mesmo tamanho, preferencialmente com a ajuda de um berbequim e na velocidade mínima para que o arame não fique ‘stressado’ e parta facilmente. Desta forma sua resistência e durabilidade aumentam.

O esqueleto articulado industrial conhecido como *ball and socket* é mais caro e mais difícil de ser produzido em casa; entretanto, a qualidade de animação e sutileza de movimentação atingida por esses esqueletos é muito superior. O mesmo possui juntas de metal que permitem a movimentação do personagem tal qual um esqueleto humano. Apesar de ser possível fazer o seu fabrico em casa (existem alguns manuais de fabricação disponíveis), muitas vezes vale mais a pena comprá-los a companhias especializadas.

2.4.4.2 Plasticina X *Clay* de polímero

Criar um personagem completamente de plasticina é, provavelmente, a rota mais barata para a construção de modelos para animação. Entretanto, a plasticina tem características que, se por um lado facilitam a modelagem, por outro atrapalham a animação. A plasticina é muito maleável e sensível ao calor; isso quer dizer que existe a possibilidade de o personagem derreta se exposto às luzes quentes dos sets de filmagem. Durante a animação, também é mais fácil atingir as expressões que se deseja, mas por outro lado, isso quer dizer que o tempo gasto em reesculpir sempre que se anima é muito grande. A plasticina também tem uma qualidade aderente; isso faz com que toda e qualquer sujeira adira a sua superfície podendo virar um pesadelo para a animação em si.

O *clay* de polímero possui uma qualidade diferente de modelagem. Enquanto algumas raízes da marca Sculpey não são resistentes ao calor e derretem facilmente nas mãos, tornando impossível o detalhamento, a Super Sculpey é mais firme e dá a liberdade de conseguir detalhes bastante refinados. Por norma, o *clay* de polímero enrijece quando levado ao forno, significando que uma vez finalizada a escultura e exposta a baixas temperaturas do forno, o resultado final é uma peça rija e de bom acabamento. Como o *clay* de polímero tem o resultado final rijo, a animação fica restrita ao método de *replacement animation*.

2.4.4.3 Espuma de látex X Silicone

A espuma de látex vem com uma série de cinco agentes líquidos diferentes que devem ser misturados para virar um material leve, macio e esponjoso. Uma vez curada num forno de convecção, se comporta como espuma para estofados, a qual retoma sua forma imediatamente depois de tocada. A sua aparência tem uma qualidade opaca e para pigmentá-la o processo deve ser feito após a finalização do modelo. Embora a espuma de látex liberte um mau cheiro quando misturada e seja complicada de se misturar apropriadamente, é relativamente fácil de reparar e tem a qualidade de ser muito leve, que são características muito importantes para um modelo de *stop motion*.

Silicone é mais fácil de misturar do que a espuma de látex, pois só precisa de dois agentes ao invés de cinco e pode ser usado tanto para os modelos quanto para os próprios moldes. A sua aparência tem uma qualidade mais macia e mais translúcida e para sua pigmentação basta misturar o pigmento enquanto mistura-se as partes A e B. O silicone resulta numa peça um bocado mais pesada do que a peça de látex, entretanto, a quantidade de detalhes alcançada pelos moldes é incrivelmente superior. Outra vantagem do silicone é que ele apenas adere a si próprio, dando liberdade para ser trabalhado juntamente com outros materiais. Por outro lado, existem alguns materiais que não se comportam bem na presença do silicone como látex ou qualquer *clay* a base de enxofre.

2.4.5 Lista de materiais utilizados neste projeto

Argila	Cola universal UHU
Super Sculpey	Fita adesiva e fita de papel
Fimo translúcida	Vaselina
Pasta de modelar DAS	
Massa relevo	Papel de cozinha
Gesso	Papel artesanal reciclado
	Cartão
Tubos PVC	Papel mesa
Tubos de espuma de Poliuretano	Papel de publicidade
Diluente	Papel reciclado
Silicone para moldar Dragon Skin	Caixa de ovos de papel
Espuma	Tubos de papel
Tinta acrílica	Papel crêpon
Tinta óleo	Feltro
Cordão	Papel prensado
Linha	Cabedal
	Tecidos e pelo
Musgo	
Pedras	Parafusos
Flores e folhas secas	Sacos plásticos
Flores e arbustos de plástico	Cortador de folhas
Casca de árvore	Luzes Led
Pinhas secas	Baterias
Fibra de coco	Conectores eletrônicos
Bases de madeira	Arame
Galhos de madeira	Berbequim
	Alicates
Cola massa epóxi	Chaves de fenda
Cola epóxi líquida JB Weld	Máscara
Cola quente	Luvas de tecido
Cola de trigo	Luvas de látex
Cola Branca	Lixas
Cola UHU	

2.4.6 Concept Art dos personagens

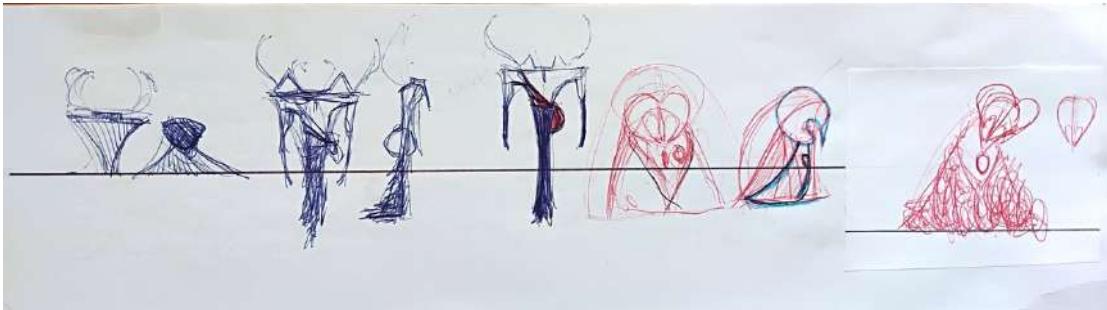


Figura 3: Rascunho da silhueta dos personagens.



Figura 4: Concept art digital.

O design dos personagens foi concebido pelo Daniel Felipe, outro amigo que se dispôs a nos ajudar. Apresentamos a ele o perfil dos personagens, conversamos sobre referências (onde é possível visualizar nos anexos) e como imaginávamos que eles seriam. Falámos sobre as limitações que tínhamos, dos elementos que cada personagem precisava ter e de questões técnicas que nos ajudariam na animação. Com a ajuda do Daniel foram feitos estudos de formas, desenhos de silhuetas (*Figura 3*) e por fim os primeiros desenhos de como finalmente seriam os modelos (*Figura 4*).

A partir deste ponto, começámos o planeamento da fabricação dos personagens. Os dias de bagunça pareciam intermináveis. Divididas entre dois “estúdios”, neste caso nossos quartos, trabalhámos em média de 9-12 horas diárias. Em função das nossas limitações de produção independente e orçamento, é claro que fomos nos deparando com problemáticas ao longo do processo de construção; sendo assim, o design dos personagens teve de ser adaptado às nossas necessidades a medida que avançávamos no projeto. Como resultado da pouca experiência e do tempo escasso, o processo de tentativa e erro acabou por se tornar bastante frustrante e exaustivo.

2.4.7 Processo de construção do Malluma

2.4.7.1 Perfil psicológico

Malluma e Ari eram dois seres sagrados que habitavam uma clareira na floresta. Com a morte de Ari, Malluma havia ficado sozinho. Ele apresenta-se psicologicamente afetado pela morte de sua amada e vive com conflitos interiores de angústia, em que apenas o seu objetivo é ressuscitá-la. A sua expressão é maligna e obscura. Os seus sentimentos são de constante tristeza e sofrimento.

2.4.7.2 Perfil físico

É uma personagem do sexo masculino. Bípede, fisicamente magro, mas grande e imponente, usa uma máscara de ossos com grandes chifres, veste uma roupa velha castanha e preta, com um cachecol de pelo e com uma sacola. Apresenta-se com um aspecto sombrio e negro.

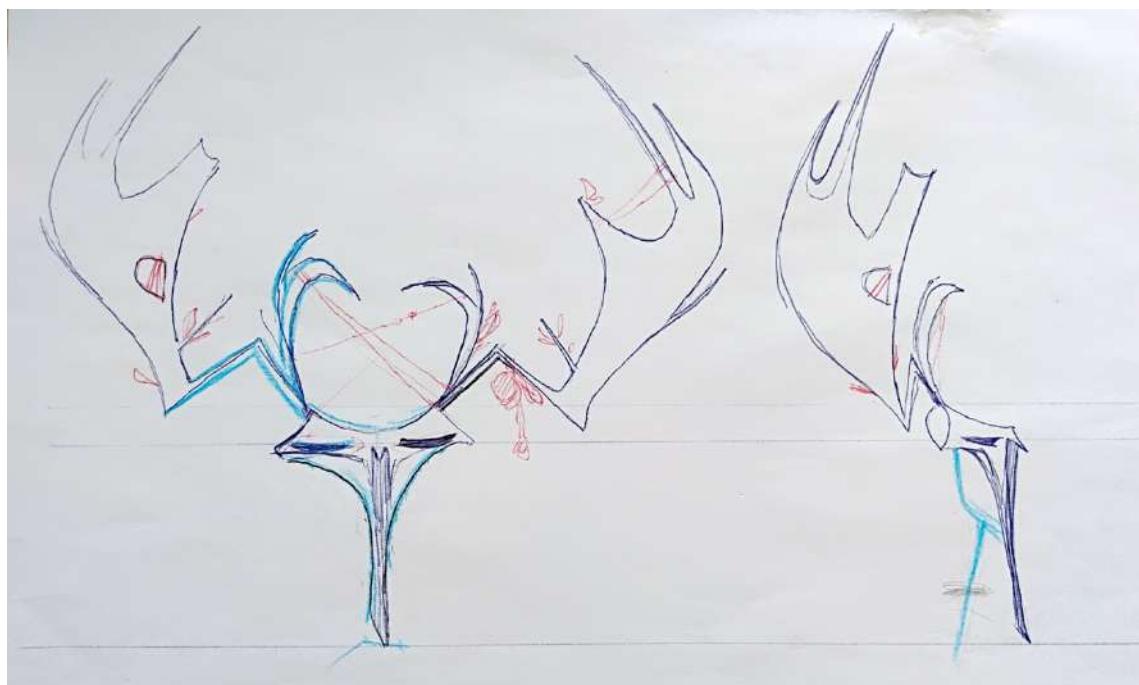


Figura 3: Rascunho da cabeça do Malluma.

2.4.7.3 Fabricação da cabeça

Para o Malluma, decidimos que usariamos o *clay* de polímero e que a única forma de comunicação com o espectador que o personagem teria seriam os olhos. Isso porque com o tempo escasso, quanto mais precisássemos de uma animação muito elaborada, mais tempo demoraríamos para realizá-la, e neste projeto, definitivamente tempo foi algo que correu na direção oposta.

Na modelagem, primeiramente usámos papel de alumínio, por sua qualidade moldável e firmeza mínima, para fazer um *core*⁸ que sustentaria o *clay* de polímero, neste caso o Super Sculpey, pois, assim, depois que o *clay* fosse ao forno e enrijecesse aquele *core* de alumínio, além de permitir uma escultura mais leve, poderia ser retirado, deixando assim a estrutura interna da cabeça oca e pronta para receber o mecanismo de luzes LEDS que configuraria os olhos. Como já mencionado, os olhos foram pensados para que funcionassem com dois LEDS de 3 mm, mas bateria; assim seria possível trazer o personagem a vida através do piscar dos olhos (neste caso, piscar das luzes).

Uma vez finalizado o processo de modelagem, usou-se uma linha de costura para dividir a cabeça em duas partes, retirou-se o *core* de alumínio, adicionou-se 4 imãs nas duas partes, de maneira a suportar o encaixe e o desencaixe das lâmpadas LEDS na parte interna da cabeça (*Figura 6*); a mesma também foi pensada para que os fios de ligação da bateria saíssem por debaixo do queixo fazendo com que o espectador não se aperceba que há ali alguma engenhoca. Para a parte de traz da cabeça foi feita uma estrutura de arame destinada a suportar os chifres, a qual foi adicionada antes de ir ao forno.

A estrutura de *clay* de polímero (Super Sculpey) da cabeça, após ser levada ao forno e ter enrijecido, levou por cima mais uma fina camada de *clay* de polímero (Fimo) para que conseguíssemos alcançar a qualidade de osso que pretendíamos para o personagem. Após a finalização desta parte, pintou-se os chifres com tinta acrílica e adicionou-se detalhamento de linhas e folhas ao mesmo.

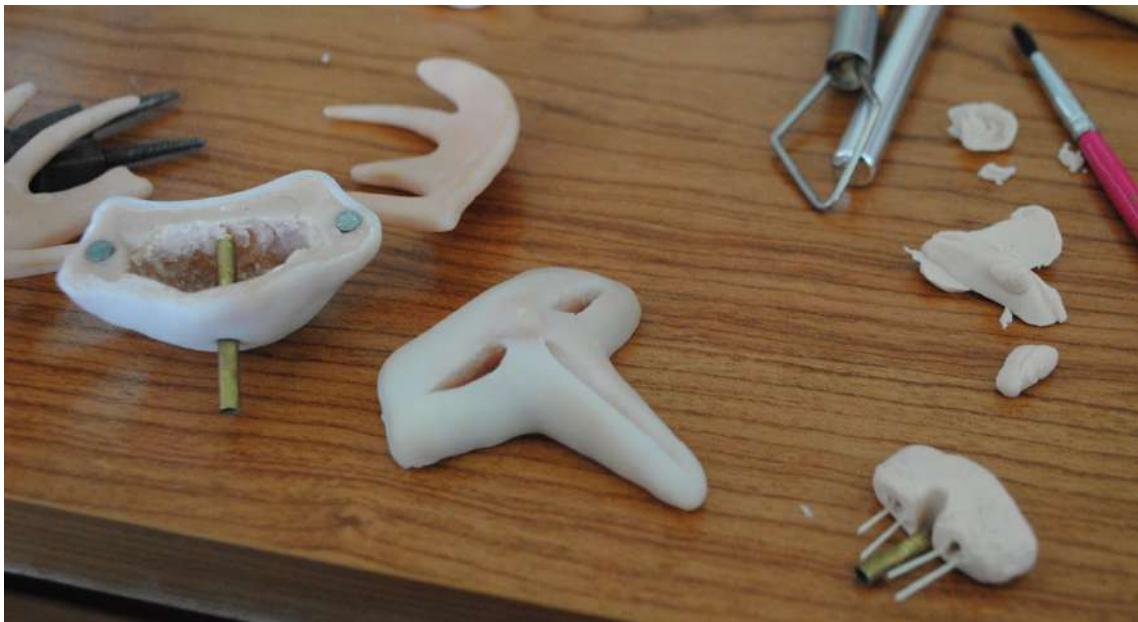


Figura 4: Estrutura interna da cabeça do Malluma.

⁸ Termo usado para definir a parte de dentro de um modelo para *stop motion*.

2.4.7.4 Fabricação do esqueleto

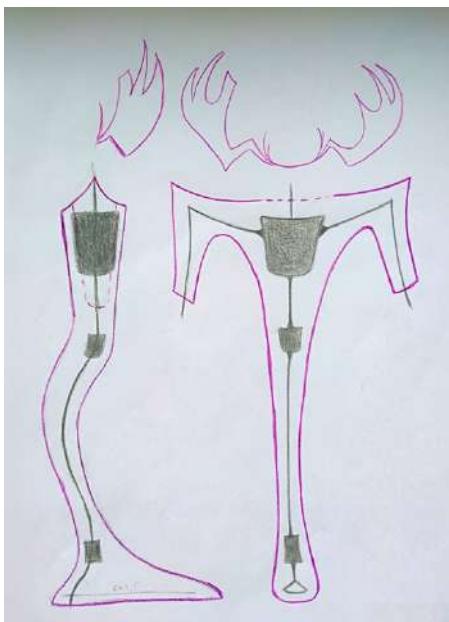


Figura 5: Desenho do esqueleto do Malluma.

A forma de andar do Malluma foi inspirada em um personagem da série animada *The Grim Adventures of Billy & Mandy* (2001) do canal de televisão Cartoon Network chamado Grim Reaper. O personagem, que é um ceifador, caminha como se flutuasse pelo chão e é tão fino que aparenta ter uma perna só. O esqueleto do Malluma então foi planeado de forma a facilitar o nosso processo de animação e como o Grim Reaper, teria apenas uma perna; entretanto, a animação final traria a ilusão de duas, e por esse motivo precisaria apenas de um ponto de fixação no cenário em seus pés.

Foi confeccionado um primeiro modelo de *twisted wire*, contudo, esse modelo foi feito apenas com dois arames trançados comprometendo a estabilidade do personagem. Em um segundo modelo, utilizámos três arames trançados, o que resultou em mais estabilidade e melhores resultados para o que pretendíamos. Finalmente, foram acoplados à parte final dos braços conectores eletrônicos que iriam nos possibilitar o encaixe e desencaixe das mãos dos personagens.



Figura 6: Processo de construção do esqueleto do Malluma.

2.4.7.5 Revestimento e figurino

Por dentro, o Malluma leva espuma de estofados, recortada à sua forma, depois revestida com bocados de tecido para um resultado mais refinado (Figura 9). Idealmente essa parte é feita com *vet wrap*, também conhecido como bandagem veterinária autocolante, um material que não foi possível de ser encontrado. A bandagem facilita o *shaping*⁹, produzindo um acabamento final mais acurado da forma final do personagem.

Costurar para escalas em miniatura é sempre um grande desafio, ainda mais para corpos com formas tão diferentes. Para o figurino, tivemos a ajuda de um colega de Design de Moda,

⁹ Termo em inglês que significa dar forma, modelar.

Nuno Queirós, onde ele nos mostrou como deveria ser feita a modelagem das peças. A partir daí a Lorraine tomou a liderança do figurino. Experimentámos uma gama de tecidos completamente diferentes; após os testes, concluímos que alguns tecidos eram demasiados grossos para a escala pretendida e dificultavam a costura, enquanto outros desfiavam bastante. Como não tínhamos acesso à maquinas de costura, isso nos dificultaria o processo. Com muitas tentativas e erros, chegámos a um resultado final satisfatório.



Figura 7: Processo de estofamento e acabamento do Malluma.

A gola de pelos do Malluma foi especialmente pensada de forma a esconder a bateria de alimentação para os LEDS que configuram seus olhos, e a cauda da vestimenta dele leva arame em sua base para possibilitar a animação. Tudo costurado a mão aos mínimos detalhes pela Lorraine Silva.



Figura 9: Recorte da forma do personagem em espuma.



Figura 8: Processo de modelagem do figurino.

2.4.7.6 Fabricação das mãos

Para as mãos, os nossos planos iniciais eram usar silicone para moldagem. O que acreditávamos, nos permitiria uma maior liberdade de movimentação e melhor acabamento. Eu já havia experimentado a confeção de moldes de gesso, mas nunca havia moldado com silicone antes. Resolvemos então que, mesmo assim, usaríamos esse material, o que culminou numa série de testes e frustrações. Comprámos o silicone de duas partes (A+B) da marca Smooth-On/Dragon Sking que é tido como o melhor silicone para moldagem e fabricação de máscaras para efeitos especiais, o qual foi sem dúvida o investimento mais caro do nosso projeto. Depois, descobrimos que existia uma pigmentação especial para o silicone, e como a pigmentação era muito cara, procurámos alternativas. Começámos os testes e podemos dizer que o processo de aprendizado apesar de frustrante por não produzir o resultado final desejado, foi bastante construtivo.



Figura 10: Amostras de pigmentação do silicone.

Para os testes usámos tinta óleo de cor verde, tinta acrílica e pigmento em pó de giz pastel de cor marrom. Desta forma, se deram os testes e seus resultados respetivamente:

- Mistura de pigmento óleo em parte B + parte A (levado ao forno)
- Mistura de pigmento óleo em AB (levado ao forno)
- Mistura de pigmento acrílico em B + parte A (sem ir ao forno)
- Mistura de pigmento em pó em parte B + parte A (levado ao forno)
- Mistura de pigmento em pó em AB (levado ao forno)
- Mistura de pigmento óleo em parte B + parte A (sem ir forno)

Descobriu-se que:

- 1 - A ordem de mistura das partes do silicone aparentemente não influencia em seu processo de cura.

2 - Silicone usa a temperatura de 23° C (ambiente) e leva aproximadamente 4 horas para curar. Sendo assim, o frio atrapalhava o processo de cura. Expostas a uma temperatura ambiente de inverno ($\pm 10^{\circ}\text{C}$) as amostras demoraram mais de 10 horas para curar. Já expostas a uma temperatura de 170°F ($\pm 50^{\circ}\text{C}$), no forno, aceleraram o processo de cura para aproximadamente 5 minutos sem nenhum prejuízo aparente para as propriedades elásticas do silicone.

3 - Silicone é a base de óleo, e por esse motivo rejeita pigmentos à base de água, como por exemplo, tintas acrílicas. Os testes com pigmentos acrílicos não resultaram, ficaram pegajosos e nunca curaram.

4 - Silicone é avesso a látex e enxofre; então se os pigmentos usados tiverem um dos dois componentes químicos a cura do produto também é afetada, o deixando com uma qualidade completamente pegajosa.

Quando finalizámos os testes com silicone, passámos ao design do esqueleto e modelagem das mãos em *clay* de polímero que nos seria necessário para a confeção dos moldes de gesso.

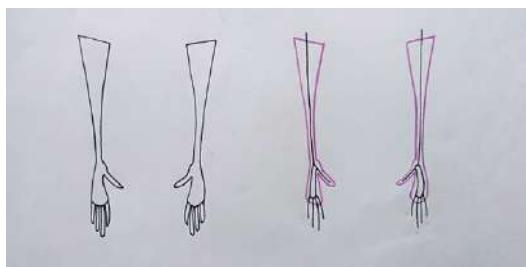


Figura 11: Desenho para o esqueleto das mãos do Malluma.

Os primeiros testes com esqueletos se centraram apenas na construção do comprimento do braço e palma, e deixavam para depois a adição dos dedos. Este processo nos consumiu muito tempo, e não produziu o efeito desejado, embora o esqueleto tivesse resultado para a modelagem com *clay* de polímero (o qual não precisava ser maleável); quando passámos a adição de silicone com o esqueleto no molde de gesso, descobrimos que a cola universal usada para a fixação dos dedos interferia no processo de cura do silicone.



Figura 12: Testes de esqueleto para as mãos e processo de colagem dos dedos.

Depois de modeladas em *clay* de polímero, era hora de passar a fase de moldagem em gesso das mãos do Malluma para que pudéssemos fazer cópias em silicone. Construiu-se uma “cama” de argila à volta da escultura, depois, fez-se uma barreira com cartão plástico à volta, para que a mesma contivesse o gesso em sua forma líquida e por fim, cuidadosamente, pincelou-se vaselina sobre a escultura para facilitar a demoldagem. O próximo passo foi a adição do gesso. Esperámos o gesso curar, extraímos a argila da parte de trás, refizemos as paredes de contenção, lubrificámos novamente e seguimos para a segunda parte do molde. Ao todo fizemos 7 moldes, sendo que apenas o primeiro resultou minimamente bem. Algo aconteceu com o gesso que estávamos a usar, e por alguma razão desconhecida, todos os nossos moldes partiram-se a seguir a sua abertura; suspeitamos que isso tenha acontecido, ou por causa da qualidade do gesso ou por conta da humidade.



Figura 13: Cama de argila e parede do molde das mãos do Malluma.



Figura 14: Enchimento do molde com gesso e resultado final.

Ao fim deste processo tínhamos 6 pares de mãos de silicone e nenhuma delas servia ao nosso propósito. Em algumas, o silicone, que havia sido aplicado com seringa para evitar bolhas, parecia ter feito mais bolhas do que nos testes em que não usámos a seringa, em outras a cola universal causou o derretimento do silicone, a não cura. No fim, como falhámos miseravelmente nos testes, por conta do pouco tempo que nos restava, resolvemos seguir em frente e tentar fabricar as mãos de outra forma. Fizemos os esqueletos com *twisted wire*, aos quais foram

acoplados conectores eletrônicos (de computador) para que isso nos possibilitasse o intercâmbio dessas peças que, por serem demasiado frágeis, podem vir a partir-se facilmente. Revestimos os esqueletos com linha de costura preta de forma a alcançar a forma desejada do comprimento do braço e da mão, o que no fim, se provou ser a melhor saída. O resultado final das peças realizadas com linha se provou muito eficaz para a hora da animação em si. Conseguimos ter peças delicadas e ao mesmo tempo resistentes e bastante responsivas às nossas necessidades.



Figura 15: Testes com silicone.



Figura 16: Detalhes das mãos finalizadas.

2.4.7.7 Resultado final



Figura 19: Vistas do personagem Malluma finalizado.



Figura 18: Vista frontal do personagem Malluma.

2.4.8 Processo de construção da Ari

2.4.8.1 Perfil psicológico:

Ari era o exato oposto de Malluma. Também ser sagrado da floresta, sempre foi mais feliz e alegre, e vivia de um modo mais leve; eram o equilíbrio entre o macabro a pureza e o grotesco.

2.4.8.2 Perfil físico:

É uma personagem do sexo feminino. Bípede, apresenta-se com uma constituição física elegante e magra, tem os olhos expressivos. Apresenta indícios de que se encontra naquela posição durante muitos anos. Descansa sentada numa espécie de trono de aspetto velho e antigo. Veste um vestido claro, tem musgo e flores que crescem em seus pés.

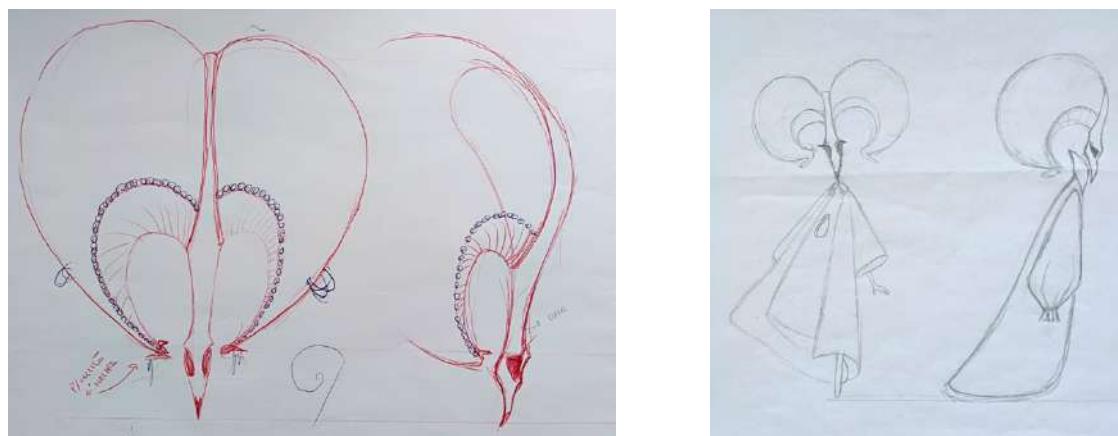


Figura 19: Rascunhos da Ari.

2.4.8.3 Fabricação da cabeça

A modelagem da cabeça da Ari foi certamente um desafio. O processo, entretanto, foi basicamente o mesmo usado para o Malluma. Usámos *clay* de polímero, luzes LED para os olhos e cores de alumínio, tanto para suportar a forma da cabeça, quanto para a dos chifres. Os primeiros problemas começaram a surgir quando, após ir ao forno, a fina camada de Fimo branca com a qual cobrimos a escultura da personagem reagiu de uma forma muito estranha.

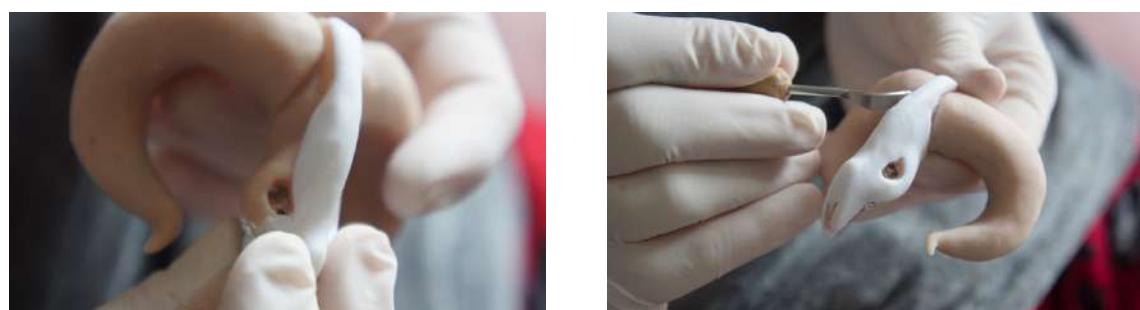


Figura 20: Processo de modelagem da cabeça da Ari.

Começou a aparecer na massa uma espécie de textura em bolhas que não era suposto ter acontecido, percebemos então que aquilo havia sido causado pela temperatura demasiada alta do forno, nos levando a entender que o *clay* de polímero é sensível a altas temperaturas. Esse erro nos levou a ter que revestir a escultura com mais uma fina camada de Fimo na tentativa de melhorar o aspetto final.

Tínhamos um design de personagem em nossas mãos que possuía um formato de cabeça muito fino, o que nos impossibilitava de fazer a instalação dos LEDS por dentro dos olhos. A solução para esse percalço foi alargar um pouco o formato do rosto da personagem; contudo, isto não foi suficiente para resolver o problema. Mesmo com a cabeça mais larga, a peça que serviria para suporte dos LEDS era muito pequena e frágil. Aliado a isso, nós ainda teríamos que achar uma solução para como faríamos com que o pescoço da personagem funcionasse como peça de encaixe e desencaixe também. Depois de instalar as luzes por dentro do suporte que seria encaixado dentro da cabeça, colocámos um pequeno tubo de cobre que serviria como pescoço. Outro problema surgiu quando percebemos que o tubo de metal causava interferência na corrente entre a bateria e as luzes, fazendo com que elas deixassem de funcionar. Tivemos então que isolar o tubo, tendo que levar em consideração que se o engrossássemos de mais, ele não caberia de volta no encaixe da peça. Depois de todos os problemas resolvidos, o resultado foi uma peça um tanto quanto frágil, mas que atendia as nossas necessidades.

2.4.8.4 Fabricação do esqueleto

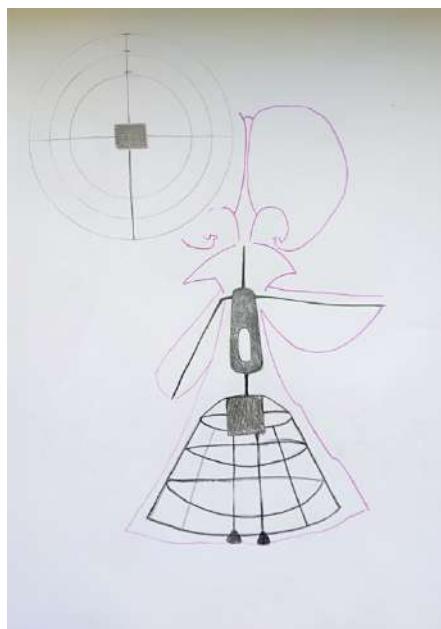


Figura 21: Desenho do esqueleto da Ari.

O planeamento do esqueleto foi feito tendo em consideração que a personagem não andaria muito e teria um longo vestido de cauda. A Ari também teria um buraco no peito para que o Malluma fizesse as suas tentativas de trazê-la de volta a vida.

Para que fosse possível a movimentação do vestido, precisava existir uma estrutura de arame que segurasse as posições pretendidas para a animação. Então, pensámos em uma espécie de saiote com *twisted wire*, o qual foi preso a altura do quadril da personagem com cola epóxi. Embora tenha duas ‘pernas’, a personagem tem apenas um ponto de fixação no cenário em seus pés.

Num primeiro momento, pensou-se que o esqueleto poderia ser fabricado de modo a ter duas partes superiores (ombros) removíveis, para que assim, pudéssemos remover a estrutura metálica de suporte/animação. Isso, por um lado, nos possibilitaria posar a personagem em

modo sentado, mas por outro, requeria que replicássemos o figurino, algo que a falta de tempo não nos permitia fazer. Entretanto, percebeu-se que era mais simples que ela tivesse duas estruturas de pernas, uma que a permitia sentar-se, e outra que a permitia estar em pé e andar, partes estas intercambiáveis.



Figura 22: Esqueleto da Ari.



Figura 23: Esboço da modelagem do vestido da Ari.



Figura 24: Processo de revestimento do tronco da Ari.

2.4.8.5 Revestimento e figurino

O processo de revestimento da Ari foi relativamente mais simples do que o do Malluma uma vez que a única parte revestida por espuma do esqueleto dela é a parte superior. Entretanto, a primeira tentativa de revestimento não resultou, e tivemos que fazer de novo. Depois de revestido com espuma de estofados, o esqueleto levou também bocados de tecido para definir melhor a forma da personagem, e por fim, lhe foi feito no peito o buraco de encaixe para as pedras.

Para a parte inferior, foi costurado um saio com tecido grosso de forma a suavizar a estrutura de arame. Para a parte superior, foi feito um colete que levou por cima o vestido. O vestido da Ari leva uma estrutura de arame a volta de suas costuras para que assim também possa ser animado como a personagem.



Figura 25: Processo de fabricação do figurino da Ari.

2.4.8.6 Fabricação das mãos

A mãos da Ari foram mais rápidas a serem resolvidas uma vez que já havíamos descoberto a fórmula. Juntou-se ao conector eletrônico com cola universal, três arames dos mais finos. Por fim, acabámos as mãos com linha de costura. Para a personagem foram feitos dois pares de mãos.



Figura 26: Esqueleto das mãos da Ari e mãos finais.

2.4.8.7 Coração da Ari



Figura 27: Processo de modelagem do coração da Ari.



Figura 28: Processo de moldagem em gesso.



Figura 29: Processo de utilização do molde.

O processo de fabricação dos corações da Ari foi o mesmo de moldagem a gesso já descrito anteriormente, diferindo no resultado final o qual foi muito satisfatório. Este molde por ser de pressão (conter apenas uma parte) e conter menos detalhes foi finalizado com sucesso. Com ele conseguimos replicar o coração quantas vezes quisermos. Processo este muito importante para o conceito geral do filme.



Figura 30: Corações após irem ao forno.

2.4.8.8 Coração do Malluma



Figura 31: Coração do Malluma.

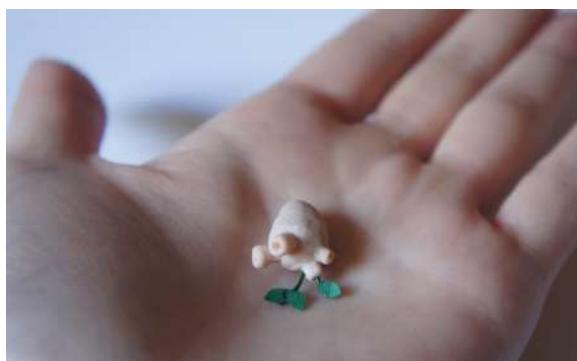


Figura 32: Detalhes do coração do Malluma.

No fim do filme, o nosso personagem principal tem seu coração tragicamente arrancado pela sua tão estimada amada. Esse coração foi modelado com *clay* de polímero, depois foi adicionado detalhamento dos ramos; ainda falta a parte final que é a pintura e a adição de mais alguns detalhes como por exemplo o sangue. Essa peça nos serviu de inspiração para a identidade gráfica deste projeto, sobre a qual falarei um pouco mais a frente.

2.4.8.9 Resultado final



Figura 33: Vistas da personagem Ari finalizada.



Figura 34: Vista frontal da personagem Ari.

2.5 Cenários

The set is trundled in here and unpacked and then the set dressers go to work adding all the details—the dirt, the rust, what the director of photography (DP), Tristan Oliver, rather poetically describes as the patination of real life. “When the set goes in,” he says, “it is perfect but dead. The set dressers make it start to breathe. [...] “They build what we shoot” In other words, there is a kind of symbiosis wherein, in order for the art direction to shine, the sets must be beautifully shot, and in order for the photography to shine, the camera must be pointed at beautiful sets.” (Alger, 2012, pp. 263-264)

Como já abordado anteriormente, nosso processo criativo para o cenário, inicialmente, ficou um pouco limitado porque nos deixámos prender ao cenário que já tínhamos em mãos. Contudo, a medida em que a história evoluía, nós não só havíamos decidido que contruiríamos outro cenário completamente do zero, mas que também reformularíamos quase que por completo o outro. Fomos nos desprendendo dos conceitos antigos e por consequência o resultado final que alcançámos é bem diferente do que tínhamos quando finalizamos o projeto Whispers of Magic. Retirámos vários elementos, decidimos que as árvores seriam trabalhadas de uma forma diferente, dentre muitas outras alterações. Foi aí que a Lorraine começou o processo de *concept* dos nossos cenários.



Figura 35: Cenário da floresta quando ainda era do projeto Whispers of Magic.

2.5.1 Planeamento dos cenários



Começámos o planeamento a partir de muitas referências (onde é possível visualizar nos anexos) e de desenhos. Inicialmente fez-se esboços dos vários elementos que deveriam estar presentes e, de acordo com eles, como deveria ser o posicionamento das árvores, pois queríamos, por meio da disposição delas, construir uma maior sensação de profundidade e diminuir o máximo possível a necessidade de um fundo muito trabalhado.



Também foram feitos estudos digitais de cor e iluminação, o que serviria para nos apontar o caminho na hora da fabricação. A partir do fim destes estudos, começámos a nossa imersão de trabalho na parte da fabricação, um processo árduo de horas a fio dedicadas ao desenvolvimento físico dos nossos dois cenários, o qual durou aproximadamente um mês.



Figura 38: Testes digitais de iluminação.

2.5.2 Processo de construção dos cenários

2.5.2.1 Base/relva

Para a base da floresta foi utilizada uma peça de madeira de tamanho 78 cm por 1,50 m, a qual nos foi oferecida pela loja de ferragens por ser uma madeira que eles não utilizariam. Trabalhámos a base com papel de mesa amassado, colado com cola quente para criar o relevo. Em segunda fase foi acrescido papel crépon na cor verde colado com cola feita de farinha de trigo. Em terceira fase, e final, uma vez que já tínhamos todas as árvores e componentes do cenário afixados ao mesmo, cobrimos a base com uma camada de cola de trigo e musgo batido no liquidificador para que mimicasse a sensação de relva.

Já para a base da clareira, que é também de madeira e mede 1 m por 50 cm, havíamos feito o mesmo processo; entretanto, uma vez que passámos a fixação das árvores percebemos que o relevo não funcionaria pois atrapalhava a estabilidade delas no cenário. Sendo assim, retirámos todo o revestimento e o afixámos as árvores, para só depois retrabalhar a mesma cobertura de papel crépon a volta das árvores já presas em seu lugar final.



Figura 39: Planeamento e processo de construção das bases dos cenários.

2.5.2.2 Ponte e lago

A ponte foi construída de gravetos que foram recolhidos numa zona de floresta da Covilhã. Uma vez medidos e devidamente serrados, os gravetos foram presos por arame de alumínio. Em fase final foram adicionadas flores fabricadas de papel crêpon e também flores de plástico com caule de arame de alumínio.

O lago foi pensado para ser animado de uma forma bem simples. Ele leva sacos plásticos transparentes recortados e colados à sua forma; entretanto ao invés de ter sido colado rente a base, fez-se algumas ondulações para que assim trouxesse a ilusão de ser água. A sua volta finalizámos com pedras dos mais variados tamanhos e tipos, e por fim adicionámos as flores, os arbustos e o musgo.

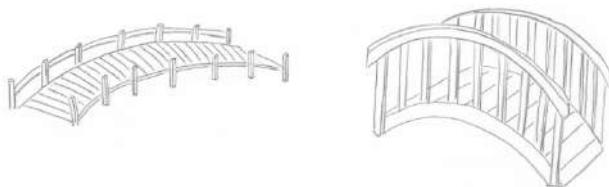


Figura 40: Esboço da ponte.



Figura 41: Processo de construção da ponte e do lago.

2.5.2.3 Flores



Figura 42: Processo de fabricação das flores.

Na confecção das flores foram usados vários tipos de materiais, como papel crêpon, feltro, papel alumínio, arame e cola. A maior parte delas, ou praticamente todas, foram fabricadas para o já referido Whispers of Magic, sendo completamente reutilizadas para o atual projeto. Assim como a escolha das espécies e *concept art* das flores, elas também foram feitas pelas mãos da Lorraine Slva com a ajuda da Ana Rita.

E no meio de tantas espécies de flores, a nossa história precisava de uma em especial. A pervinca foi escolhida pelo seu significado que ia de encontro a história que queríamos contar. Os italianos a conhecem como “flor da morte” e os franceses como “violeta da feitiçaria”. Ela é associada com uma tradição que conta que os mortos habitam o interior delas e, estranhamente, também são associadas com um longo relacionamento. Para a fabricação do que seria a nossa “flor principal” foi usado feltro branco e por dentro de suas pétalas foi adicionado um esqueleto de arame que possibilitasse a sua animação. Por fim, pintámos as suas pétalas de azul com tinta acrílica.



Figura 43: Flor Pervinca.

2.5.2.4 Árvores

O primeiro passo para a reconstrução do cenário da floresta foi planejar a posição e a quantidade de árvores que seriam necessárias, o segundo passo foi decidir de que material seriam fabricadas. Depois de alguma pesquisa descobrimos uma técnica que aparentava trazer os resultados que pretendíamos. Essa técnica consistia em tubos de plástico revestidos com espuma de poliuretano, a qual possui uma qualidade expansiva, o que nos possibilitaria deixar as árvores mais próximas do formato final desejado, sem que o produto final pesasse no cenário.

Realizámos alguns testes e notou-se que a espuma aplicada em uma superfície humedecida expandia mais do que se aplicada em uma superfície seca.



Figura 44: Testes com a espuma de poliuretano.



Figura 45: Planeamento da quantidade de árvores necessária.



Figura 46: Planeamento do posicionamento das árvores.

A partir daí, decidiu-se que das 30 árvores planeadas para o cenário, 10 seriam revestidas primeiramente com espuma de poliuretano. Ao iniciar o processo usámos um spray com água para humedecer os tubos e uma vez que aplicássemos a espuma, sabíamos que teríamos que trabalhar rápido por ela ser um produto com o tempo de trabalho muito reduzido.

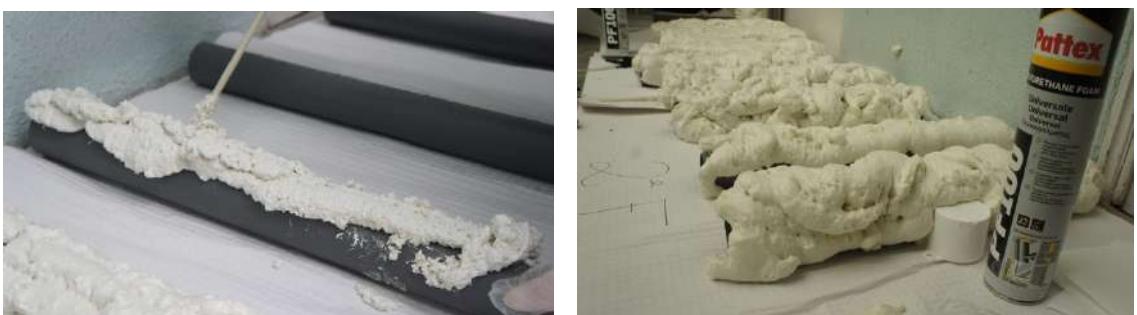


Figura 47: Aplicação da espuma de poliuretano.



Figura 48: Espuma já seca e lixada.



Figura 49: Processo de aplicação da textura das árvores.

Após a secagem da espuma, passou-se à segunda fase onde foram lixadas e depois revestidas com papel de cozinha. O papel foi colado com a nossa mistura de farinha de trigo de forma a criar uma textura de casca de árvore. Todo esse processo foi atrasado por conta das condições climáticas da época; a chuva, o frio e a humidade foram nossos inimigos nesta parte do processo, o que nos levou a ter que secar as peças com secador de cabelos.



Figura 51: Processo de pintura e secagem.



Figura 50: Processo de colocação dos galhos e preparação para aplicação da tinta.

Depois da cola secar, era hora de aplicar a tinta. Optámos por tinta spray porque isso nos pouparia bastante tempo, ao todo foram gastos 6 latas de tinta spray marrom. Os galhos foram adicionados em última fase pois precisávamos que as árvores já estivessem afixadas, para só assim saber a melhor posição deles em relação às ações do personagem. Apesar de também usarmos pedaços reais de madeira para os galhos, a maior parte deles foi feita de papel de propaganda, algo que foi trabalhoso, mas conseguiu nos poupar dinheiro. Ao final, eles também foram revestidos com papel de cozinha e depois de secos também levaram tinta spray.

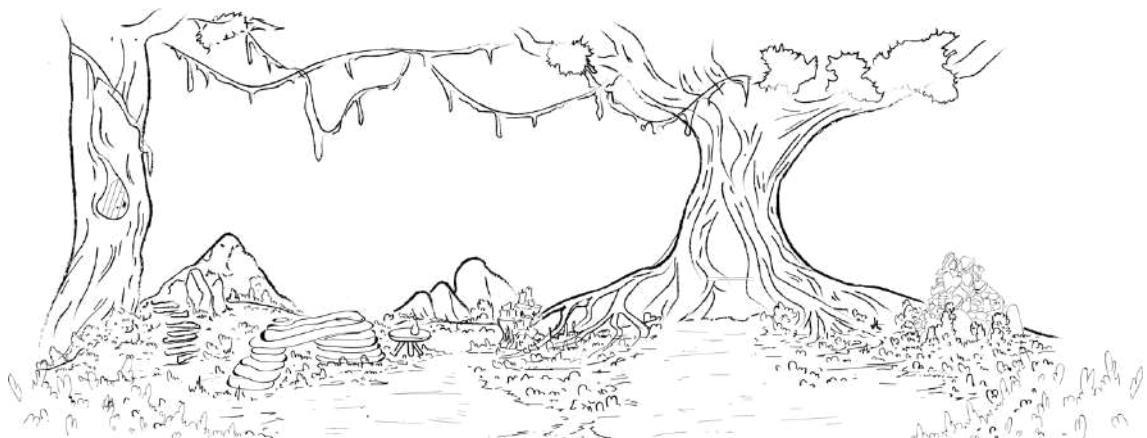


Figura 52: Esboço do cenário da clareira.

A nossa árvore principal foi baseada numa conhecida como Mafumeira, uma árvore que cresce entre 60-70 m de altura e possui um tronco bastante volumoso, de até 3 m de diâmetro, com raízes alargadas. Escolhemos essa árvore porque a disposição das raízes dela nos fez lembrar uma espécie de trono que era mais ou menos a ideia que tínhamos para o local de descanso da Ari. O revestimento dela foi um bocado diferente do das outras porque primeiro tivemos que usar o papel propaganda para alcançar a forma final desejada, a partir daqui o resto do processo foi o mesmo das outras.

Para a folhagem nos inspirámos numa árvore chamada Euphorbia Leucocephala, também conhecida como “neve-da-montanha” a qual fica branca após o período do verão; achámos que, como o cenário já era bastante colorido, o branco contrastaria bem com todo o verde e marrom. Para isso, usámos um tipo de papel reciclado caseiro, por causa da textura, cortado com um cortador especial em formato de folhas. Ao todo foram 1923 folhas divididas em arranjos de 3 galhos com 3 folhas cada para os dois cenários.



Figura 54: Processo de fabricação e finalização da árvore principal.



Figura 53: Processo de adição da folhagem das árvores.

2.5.2.5 Veadinho

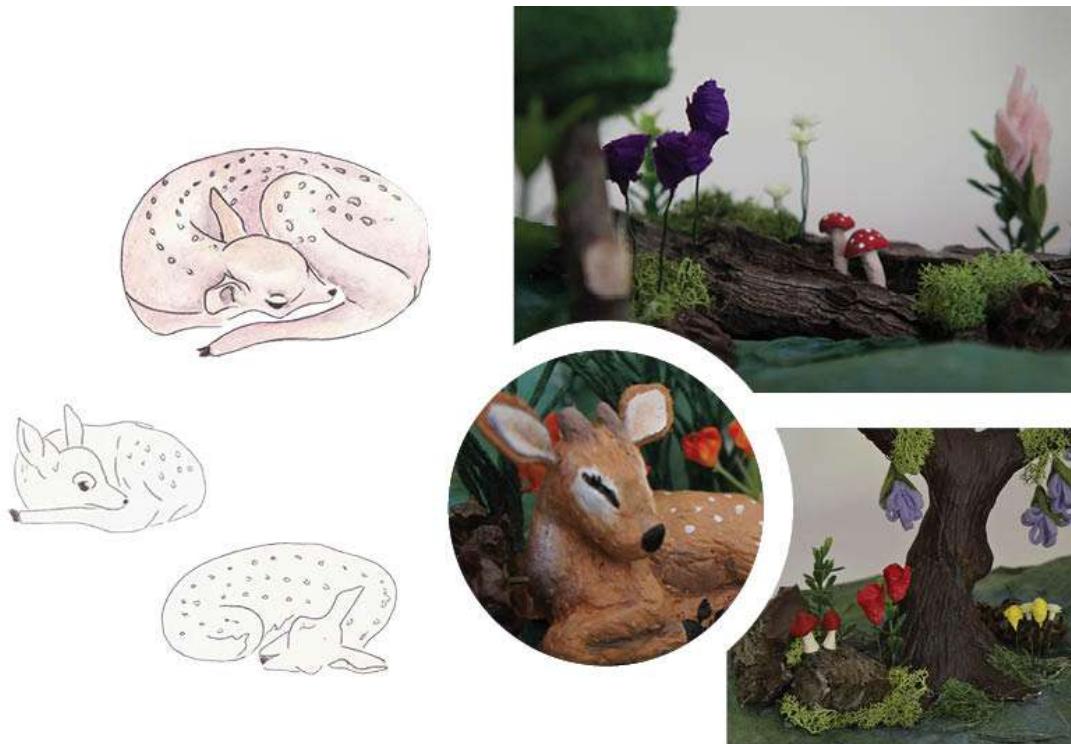


Figura 55: Concept e processo final do Veadinho.

O veadinho foi fabricado com massa de modelar DAS pela Lorraine. Suas orelhas são de feltro e têm arame por dentro para possibilitar a animação. Esse pequeno personagem já fazia parte do nosso cenário anterior e decidimos mantê-lo porque achámos que ele enriquecia nossa narrativa.

2.5.2.6 Salmão

O salmão é outro elemento que decidimos manter. Ele foi modelado com *clay* de polímero e para animá-lo usámos a técnica de *replacement* onde a ação é dividida em momentos. São ao todo 5 partes que juntas representam uma única ação, a de saltar no lago. Quando o peixe está no ar ele é segurado por um *rig*, que é depois retirado em processo de pós-produção.



Figura 56: Concept, processo de modelagem e produto final do Salmão.

2.5.2.7 Bancada



Figura 58: Planeamento e execução da bancada.



Figura 59: Detalhes dos potes e livros.

Para a banca havíamos pensado em uma gama de objetos místicos que remontassem ao lar de uma bruxa/feiticeiro. Buscamos referências e vimos que traria uma apelo interessante se ao invés de uma mesa normal, a banca se assemelhasse a pedras, como se o próprio Malluma as tivesse trazido de algum lugar e montado ali seu pequeno atelier. Todo o processo a partir

daí, desde a modelagem dos potes e a fabricação dos livros até a confeção da banca em si (fabricada a partir de cartão prensado), foi feita pela Lorraine Silva. Ela também recolheu algumas ervas e as transformou em arranjos miniaturas que serviriam para enfeitar os jarros em cima da bancada. Depois de concluída esta parte, eu procedi à pintura e montagem dos elementos na mesa, este foi um processo demorado e que demandou muita atenção pois cada elemento tinha que ser arranjado de forma a não interferir com o outro e para que no final a composição ficasse bastante interessante ou até mesmo intrigante.



Figura 57: Arranjos de ervas secas.

2.5.2.8 Fundos



Figura 58: Fundo da floresta.

Os cenários foram pensados de tal forma onde os fundos fossem apenas um complemento. Para eles usamos tecidos de tela, pintados com tinta acrílica, colados a um suporte de cartão. Para a clareira queríamos passar a ideia de ambiente mais recluso, um pouco “casa”, como já existia muito verde na composição a escolha do fundo verde foi feita para que o mesmo pudesse se misturar e da a impressão que esperávamos. Já para a floresta, com todas as cores que já presente no cenário, achamos que um fundo mais azulado com tons de pôr-do-sol enriqueceria a nossa narrativa.



Figura 59: Fundo da clareira.

2.5.2.9 Considerações finais sobre o processo de fabricação

Agora que já tínhamos todos os elementos em seus lugares, podíamos passar aos retoques finais e ao detalhamento. Adicionamos casca de árvore, folhas, musgo, cogumelos e todos os detalhes que transformariam os nossos cenários naquele mundo mágico saído de nossas cabeças. Foi incrível poder finalmente ver que o resultado de um trabalho árduo e apaixonado tinha tomado forma e se tornara real. Agora era chegada a hora de passar a parte da produção, definir paleta de cores, iluminação e todo o resto necessário para de fato trazer os personagens Malluma e Ari à vida.

2.6 Direção de Fotografia

"We're not afraid to let the highlights burn out; we're not afraid to let the shadows go to black." The first thing Oliver did when coming on to ParaNorman, months before shooting began, was to pull together a reel of references—films and stills that captured the feeling he wanted from the filmography. (Alger, 2012, pp. 264-265).

No cinema, a luz tem a capacidade de determinar o significado de uma imagem e transparecer emoções; já a cor favorece a narrativa e traz expressividade. O uso desses elementos em conjunto consegue traduzir as intenções de seu criador e, por esse motivo, é possível assumir que a luz e a cor são elementos fundamentais de uma composição cinematográfica.

No geral, as cores podem remeter a uma série de elementos, como por exemplo: o vermelho pode representar amor, paixão, violência, perigo, raiva e poder; o verde, natureza, imaturidade, corrupção, obscuridade e perigo; o azul, frio, isolamento, melancolia e calma; o violeta, fantasia, etéreo e misticismo. Ainda assim, mesmo que algumas cores sejam associadas a convenções já instituídas, isso não quer dizer que seja necessariamente algo definitivo, pois a reação do espectador à cor vai depender da forma de como ela é usada no filme.

Para a nossa curta, nos inspirámos em diversos filmes e na sua direção de fotografia, como *Maleficent* (2014), filme de fantasia que recorre a tons de azul, verde e cinzentos e o filme de animação 3D *Kung Fu Panda* (2008) com a sua cena noturna da floresta, a qual traz tons de violeta e azul evocando assim a sua natureza mística. Entretanto, em nosso processo de análise, achámos uma referência fora da temática fantástica que tanto procurávamos num seriado de televisão, *Riverdale* (2017), é um drama adolescente, produzido pela Warner Bros Television e em parceria com CBS Television Studios, que retrata em seu enredo violência, tensão e paixão, características estas que iam de encontro ao nosso conceito e se aproximavam ao visual que imaginávamos para o nosso filme.



Figura 61: Maleficent (2014)



Figura 60: Kung Fu Panda (2008)

Escolhemos para a nossa curta um esquema de cores análogas; isso significa que, no círculo cromático, essas cores ficam próximas umas das outras trazendo uma harmonia maior para a composição cinematográfica. As cores análogas são melhor aproveitadas para paisagens exteriores e são comumente usadas na natureza, exatamente o que precisávamos para acentuar o nosso tema. Em nosso filme, o azul representa a tristeza profunda sentida pelo Malluma após a perda de sua amada e o vermelho representa a paixão e, ao mesmo tempo, o perigo de trazer a Ari de volta a vida, assim como a violência com que ela tira a vida do Malluma.

Para que nossa iluminação fosse possível, usámos dois refletores LED, um na cor azul e outro na cor vermelha, ambos com filtros difusores; uma fita de LED que varia em tons mais fortes e mais fracos de vermelho e azul para ressaltar o fundo colocada por cima dos cenários; uma luz diretamente perpendicular ao cenário com filtro difusor e filtro *foil* preto para destacar a silhueta dos personagens e suavizar as sombras e luzes pontuais com candeeiros simples e uma gama de filtros diferentes. Para a captura de imagens, usámos primeiramente uma Nikon 5100; entretanto, tivemos problemas com a qualidade da imagem exibida no computador e trocámos para uma Cannon 6D Mark II.

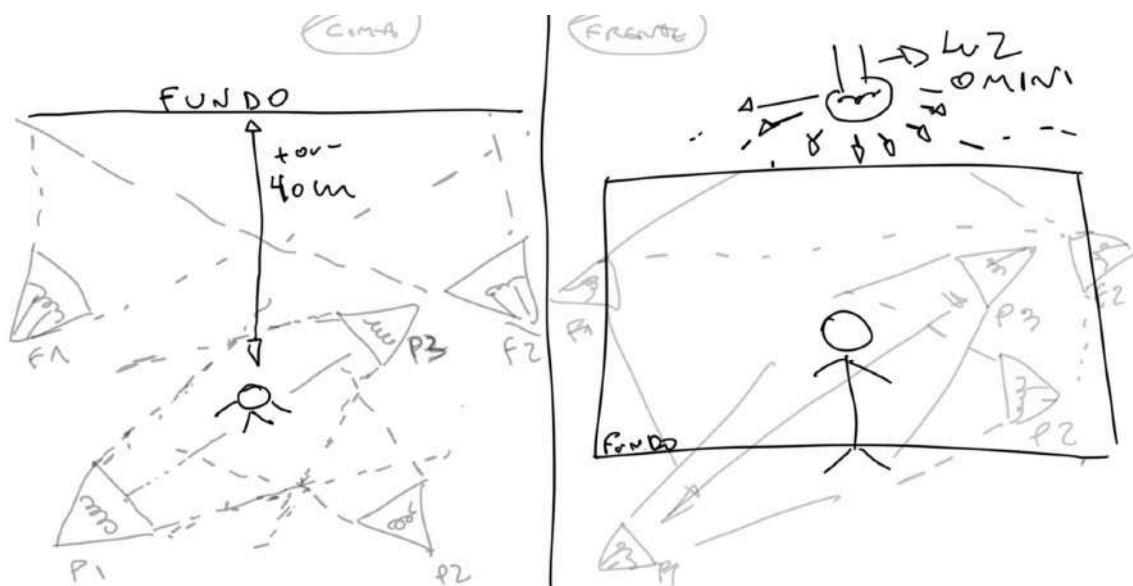


Figura 63: Esboço de set up de iluminação.



Figura 62: Cinematografia Riverdale (2018)

Foi feito um esboço de como deveria ser o *set up* das luzes tendo em consideração o posicionamento dos personagens: as luzes F1 e F2 são os refletores de fundo; a luz perpendicular que vem de cima, também é chamada de omini; P1 e P2 são os candeeiros em jogo cruzado diretamente em frente ao cenário: e a P3, supostamente vinda de trás dos personagens. A partir deste ponto, passados os testes com iluminação, seguimos para os testes de enquadramento e a realização do *photoboard*. O resultado final segue ilustrado abaixo.

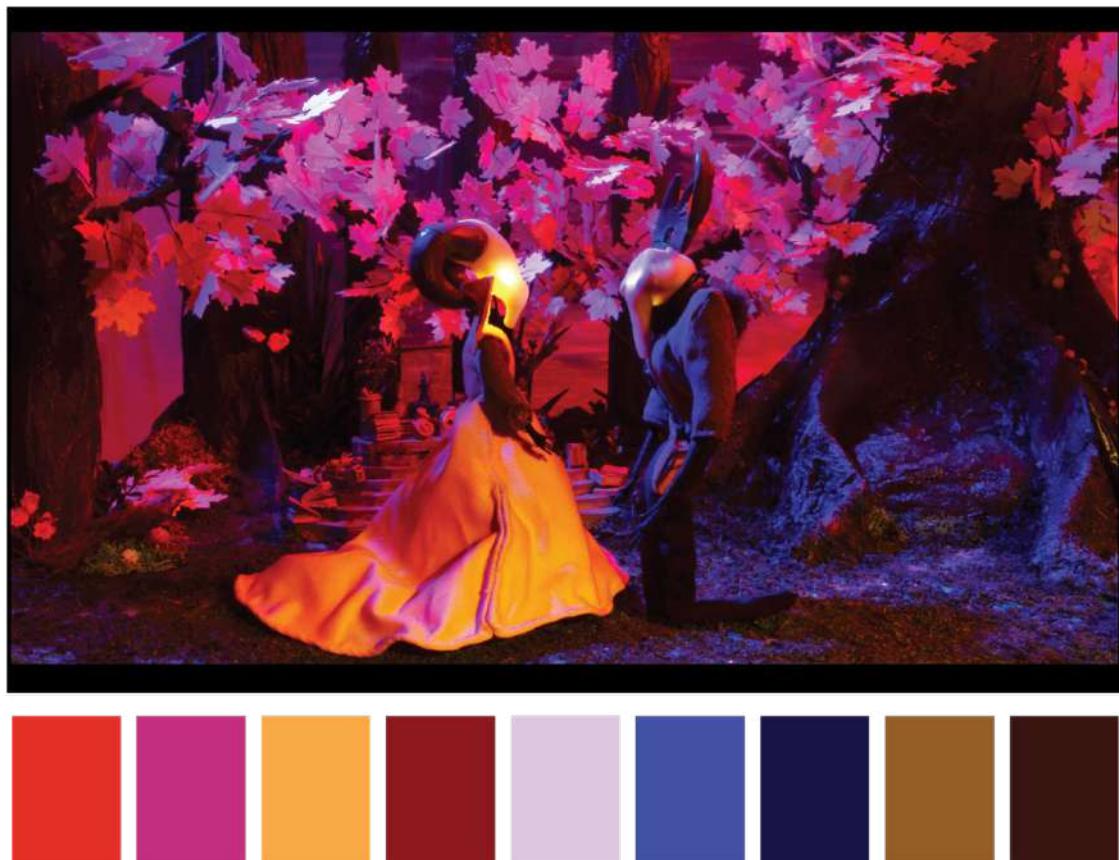


Figura 64: Cinematografia Malluma

2.7 Direção de Som

Como já mencionado anteriormente, nossa história foi pensada para ser contada juntamente a um poema. Dentre as inspirações que fomos buscar, a que mais nos influenciou foi o curta metragem do diretor Tim Burton, *Vincent* (1982), e as narrações do próprio Vincent Price, narrador ídolo do autor. Pedimos a um colega que fizesse as gravações, ao todo 6, onde ele testava vários tipos de abordagem da voz do personagem. A fase seguinte agora seria a edição para a e finalização, juntamente com os sons de *foley*, e a trilha sonora.

2.8 Divulgação

2.8.1 Identidade gráfica

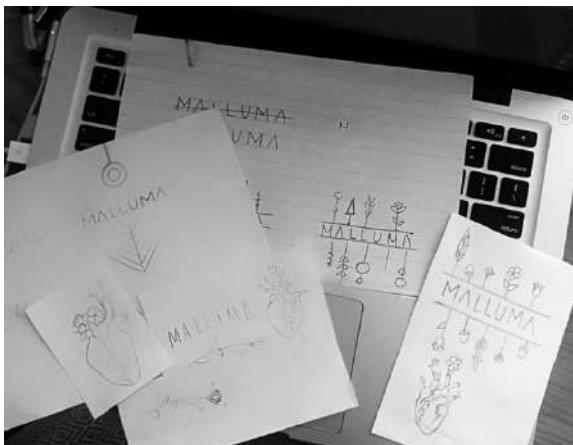


Figura 65: Esboços para a logo.

A identidade visual do filme teve vários pontos de partida. Primeiro, começámos por usar os símbolos que se associavam às primeiras histórias que fizemos. A medida em que essas histórias foram evoluindo, o nosso logo também evoluiu. Nos inspirámos em dois dos elementos mais importantes para a nossa narrativa, a flor pervinca e o coração do Malluma, os quais foram transformados em elementos gráficos.

Um fator que influenciou fortemente o logo

principal foi a decisão de que um dos tipos de reprodução dos nossos materiais de divulgação seria em gravura, o que de certa forma ditou o estilo de nossa ilustração. Para a tipografia escolhemos a *SewModern* que, para nós, não só compõe o visual minimalista pretendido, mas também evoca a natureza mística do nosso filme.



Figura 66: Mock up com aplicação da logo.

2.8.1.1 Logo



CORES



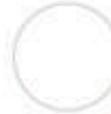
C: 0% H: 37% T: 66% K: 0%
R:250 G:174 B:04



C: 71% H: 43% T: 64% K: 88%
R:40 G:40 B:40



C: 21% H: 17% T: 28% K: 0%
R:201 G:199 B:197



C: 0% H: 0% T: 0% K: 0%
R:255 G:255 B:255

TIPOGRAFIA

SewModern

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

PT Sans Narrow

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

LOGO ALTERNNTIVA



M A L L U M A

A Stop Motion short movie

ELEMENTOS GRÁFICOS



Figura 67: Painel de apresentação da logo.

2.8.2 Cartaz

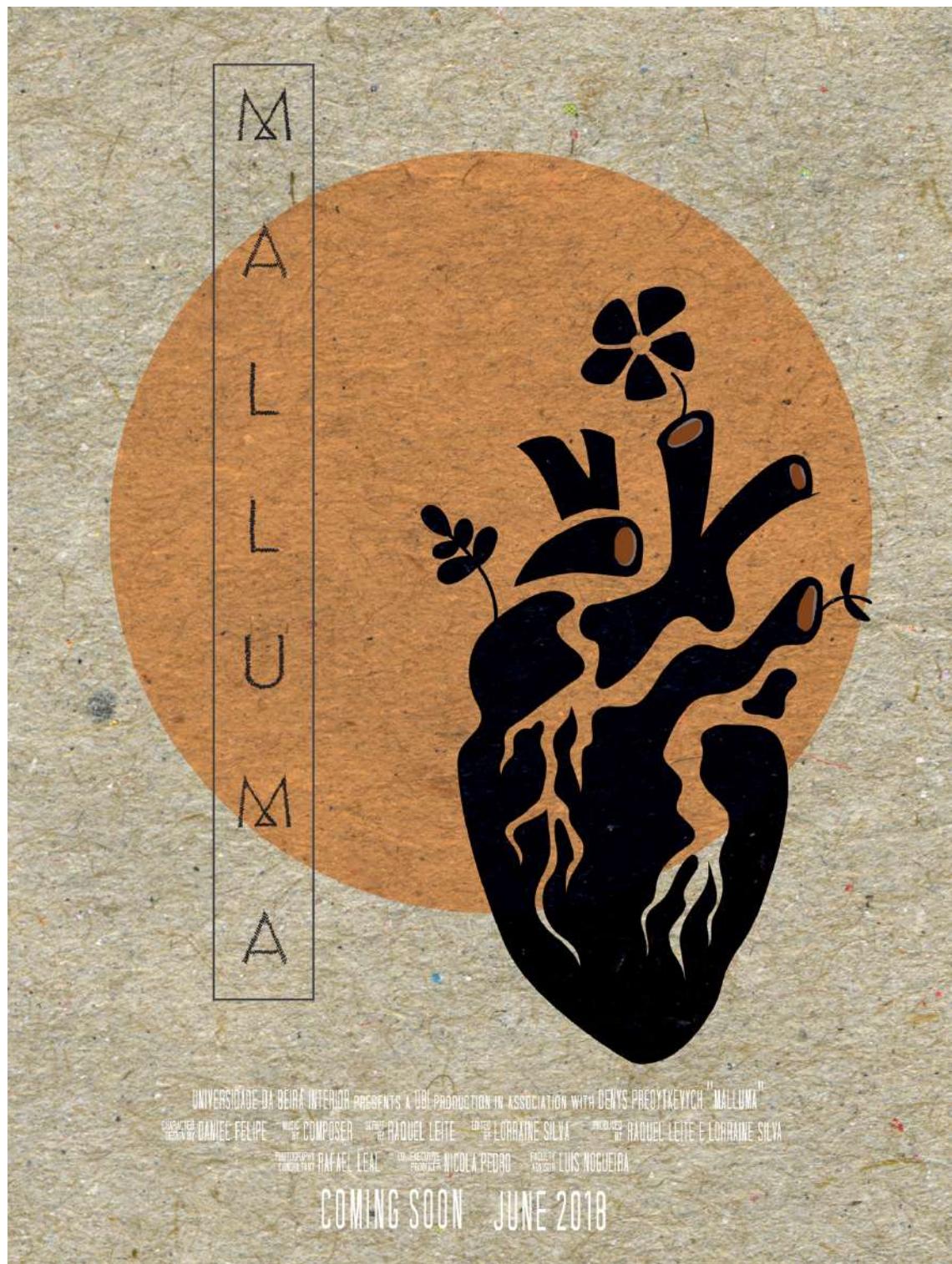


Figura 68: Cartaz digital.

2.8.3 Teaser

O teaser foi produzido a partir de alguns planos selecionados da própria animação. Possui 37s de animação e pode ser encontrado nos anexos do CD.

2.8.4 Making Of

O making of possui a duração de 3:30 min e ilustra toda a jornada desse projeto e pode ser encontrado nos anexos do CD.

Conclusão

Cair de cabeça num projeto deste tamanho em apenas duas poderia ser considerado loucura. Para nós, as duas, era a oportunidade de uma experiência sem igual. Durante esses últimos meses vivemos grande parte dos nossos dias dedicadas a este projeto. Neste período, foram muitas as frustrações, era quase como um jogo de tabuleiro com uma regra ruim, avance uma casa e volte duas; e muitos os momentos em que pensámos em desistir, foi aí que percebemos a importância de ter uma a outra durante esse processo, porque assim, nunca nos deixávamos duvidar de nós mesmas.

Porque o cinema de animação se faz imagem a imagem, é necessário tempo, paciência e determinação para se ultrapassarem as dificuldades e se conseguir chegar ao fim. Miguel, J. (2014)

Pensámos com cuidado em todo o processo que seria realizado desde o início; escrevemos histórias e mais histórias, perdemos a conta de quantas vezes reescrevemos os roteiros e de quantas vezes revisamos o *Storyboard*. Fizemos *concepts* dos cenários e dos personagens e uma vez que estávamos prontas para avançar a parte de fabricação, tínhamos uma ideia em mãos que já não satisfazia a qualidade que pretendíamos alcançar, corremos então o risco de reformular completamente o cenário já existente e construir um outro completamente do zero; fabricar personagens com qualidades estéticas que nunca tínhamos feito antes e desenvolver uma direção de fotografia sem nenhuma experiência prévia. Nos metemos em muitos desafios somente para sair do outro lado mais profissionais, competentes e ter em mãos um trabalho sem igual.

Aprendi que silicone é um material traiçoeiro para se trabalhar, que nem todo tipo de tecido é apropriado para certas situações e que o material que se usa em um projeto assim tem que ter uma qualidade escolhida a dedo. Aprendi também que o cansaço era nosso inimigo número um, aquilo que sempre nos sabotava nas horas mais críticas, mas que a força de vontade teve um papel muito importante do outro lado da balança. Percebi que sem parceria não teríamos conseguido chegar muito longe e que cada pessoa que nos ajudou nesse processo tem um papel igualmente importante nessa história. Finalmente, entendi que por mais experientes que achámos ser em alguma coisa, isto é algo que sempre será posto em perspetiva uma vez que se decide dar um passo maior e mais a frente. “Acredito que a alma deste filme nasceu da inspiração repentina de todos que nele se deram sem limites.” Miguel, J. (2014).

Bibliografia

- A. Priebe, K. (2011) *The Advanced Art of Stop Motion*. Estados Unidos: Stacy L. Hiquet
- Alger, J. (2012). *The Art and Making of Paranorman*. 1º ed. San Francisco: LAIKA, Inc.
- BECK, J. (2004). *Animation Art - From Pencil to pixel the illustrated history of cartoon, anime and CGI*. Fulham, London: Flame Tree Publishing.
- Culhane, S. (1990). *Animation from script to screen*. New York, NY, Estados Unidos: St. Martin's Press.
- Carrega, J. (2013). O cinema de Ray Harryhausen: Efeitos especiais e maneirismo no cinema de Hollywood. 14(1), 7-19.
- Gasek, T. (2017) *Frame-by-frame stop motion: the guide to non-traditional animation techniques*. 2º ed. Estados Unidos: Taylor & Francis Group.
- Guimarães, G. Gino, M. (s.d.). Histórico e desenvolvimento do stop-motion e dos personagens articulados no cinema de animação. 1-15.
- Rodrigues, C. (2007). *O cinema e a produção*. 3º ed. Rio de Janeiro, BR: Lamparina.
- Shaw, S. (2017). *Craft Skills for Model Animation*. 3º ed. Boca Raton, FL: CRC Press, Taylor & Francis Group.
- Trindade, E. (2013). *Desenho e Cinema* (Unpublished master's thesis). Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Porto.

Webgrafia

- Araújo, F. (n.d.). Irmãos Grimm. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/biografias/irmaos-grimmm/>> Acesso em fevereiro de 2018.
- Autor desconhecido (n.d.). História da Escrita. Disponível em: <<https://www.suapesquisa.com/artesliteratura/historiadaescrita.htm>> Acesso em janeiro de 2018
- Autor desconhecido (2013). Contos de fadas dos irmãos Grimm. Disponível em: <<https://www.cartacapital.com.br/educacao/carta-fundamental-arquivo/contos-de-fadas-dos-irmaos-grimmm>> Acesso em fevereiro de 2018.
- Autor desconhecido (2012). La estética cinematográfica. Disponível em: <<http://cineyvalores.apoclam.org/la-estetica-cinematografica-luz-y-color.html>> Acesso em fevereiro de 2018.
- Autor desconhecido (2009). História do Pré-cinema. Disponível em: <<https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/persistencia-retiniana/>> Acesso em fevereiro de 2018.
- Autor desconhecido (n.d.). The history of stop motion - In a nutshell. Disponível em: <<http://stopmotionmagazine.net/history-stop-motion-nutshell>> Acesso em fevereiro de 2018.

Dawson, N. A Short History of Stop Motion. Disponível em: <http://www.focusfeatures.com/article/a_short_history_of_stop_motion>. Acesso em setembro de 2015

Gonçalves, J. I. (2017). Dos EUA à UBI: uma viagem pelo cinema. Disponível em: <<http://www.urbi.ubi.pt/pag/16942>> Acesso em dezembro de 2017

Scott, A. How Laika is Revolutionizing Stop-Motion Animation with ‘The Boxtrolls’. Available at: <<http://www.pdxmonthly.com/articles/2014/9/2/how-laika-is-revolutionizing-stop-motion-animation-with-the-boxtrolls-august-2014>>. Acesso em setembro de 2015

Zeke (2015). New York Film Academy, Student Resources. Disponível em: <<https://www.nyfa.edu/student-resources/quick-history-animation/>> Acesso em dezembro de 2017

Field, S. (1982). Manual do Roteiro. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/247033/mod_resource/content/1/Syd%20Field.pdf> Acesso em março de 2018

Williamson, M. (2012). How to professionally paint silicone. Disponível em: <<http://witandwhimzyrebornnursery.blogspot.pt/2012/01/article-how-to-professionally-paint.html>> Acesso em fevereiro de 2018

Bauer, J. (n.d.). Art Passions Fairy Tale Illustrations by Swedish Artist and Illustrator John Bauer. Disponível em: <<http://www.artpassions.net/bauer/bauer.html>> Acesso em fevereiro de 2018

Binder, S. (2016). How to use color. Disponível em: <<https://www.studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/>> Acesso em março de 2018

Zack, D. (2014). Stop motion: where it came from. Disponível em: <<http://cutprintfilm.com/features/history-of-stop-motion-animation/>> Acesso em maio de 2018

Gladstone, W. (n.d.). The history of stop motion animation. Disponível em: <<https://williamgladstone.wordpress.com/boa/boa-tv-units/unit-33-stop-motion-animation/the-history-of-stop-motion-animation/>> Acesso em maio de 2018

Flynn, N. (2014). Nathan Flynn blog. Disponível em: <<http://nathan-flynn.blogspot.pt/search?q=making+of#.Wn2Im5OFiRt>> Acesso em dezembro de 2017 Nathan Flynn

Autor desconhecido (n.d.). Digital Synopsis, Color Palette for famous movies. Disponível em: <<https://digitalsynopsis.com/design/cinema-palettes-famous-movie-colors/>> Acesso em dezembro de 2017

Hillgos, N. (n.d.). Building a puppet. Disponível em: <<http://stopmotionfacil.webcindario.com/plantilla.html>> Acesso em maio 2018

Fleischer, M. (2010). Fleischer and the Rotoscope: Out of the Inkwell. Disponível em: <<http://seesaw.typepad.com/blog/2010/01/max-fleisher-cartoon-1910.html>> Acesso em maio de 2018

Moraes, R. (n.d.). Folclore: sobre a etimologia. Disponível em <<https://www.infoescola.com/folclore/folclore-sobre-a-etimologia/>> Acesso em junho de 2018

Autor desconhecido (2018). The Grim Adventures of Billy and Mandy. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Grim_Adventures_of_Billy_%26_Mandy> Acesso em junho de 2018

Autor desconhecido (n.d). Passeio de domingo, José Miguel Ribeiro. Disponível em <<http://www.curta.pt/agencia/filmes/197/>> Acesso em junho de 2018

Autor desconhecido (n.d). José Miguel Ribeiro filmography and biography. Disponível em: <<https://dafilms.com/director/9123-jose-miguel-ribeiro>> Acesso em junho de 2018

Autor desconhecido (2014). Quatro anos da minha vida, José Miguel Ribeiro. Disponível em: <<http://suspeita.wixsite.com/stopmotion/ps-produgo>> Acesso em junho de 2018

Autor desconhecido (2014). Conceito de Multimédia. Disponível em <<https://conceito.de/multimedia>> Acesso em junho de 2018

Leandro D. (2014). O que é multimédia. Disponível em: <<https://www.slideshare.net/Lenamaru7/multimdia-39231756>> Acesso em junho de 2018

Autor desconhecido (2012). Conceito de fantasia. Disponível em: <<https://conceito.de/fantasia>> Acesso em junho de 2018

Autor desconhecido (2017). Una herramienta para aprender a interpretar el lenguaje audiovisual. Disponível em: <<http://www.cineyvalores.apoclam.org/>> Acesso em junho de 2018

Videografia

Gertie the Dinosaur (1914) - World's 1st Keyframe Animation Cartoon - Winsor McCay. Disponível em:<<https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU>>

Oh, Yeah, Wow! Elliot The Bull - Colourblind. (2014). Disponível em: <<https://vimeo.com/87178317>>

How is made Stop Frame Animation. (2012). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=irOecGxh36g>>

Thriller - Michael Jackson (1982). Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>>

Out of the Inkwell: The Tantalizing Fly (1919). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=YDXOioU_OKM>

A Shrot film by Tim Burton - Vincent (1982). Disponível em: <<https://vincentmall0y.wordpress.com/>>

Wayne McCauslin, Husky (2015). Disponível em: <<https://vimeo.com/150877480>>

Stefan V. The Little Prince (2016). Disponível em: <<https://vimeo.com/164860211>>

Péter Vácz, James - Dear John. (2016) Disponível em: <<https://vimeo.com/163578226>>

National Film Board of Canada, All the Rage (2015). Disponível em: <<https://vimeo.com/124832264>>

Travelling Through Brush and Ink | National Palace Museum Taiwan 筆墨行旅 | 台灣故宮逐格動畫 (2017), Disponível em: <<https://vimeo.com/221351889>>

José Miguel Ribeiro, A suspeita (1999). Disponível em: <<https://vimeo.com/26584420>>

Noise Jockey, Sterile flower (2017). Disponível em: <<https://vimeo.com/218107498>>

Filmografia

John Musker and Ron Clements, *The princess and the frog* (2009)

Mark Osborne, *The little prince* (2015)

Spike Jonze, *Where the wild things are* (2009)

Tomm Moore, Nora Twomey, *The secret of kells* (2009)

Guillermo del Toro *Pans labyrinth* (2006)

Mark Waters, *Spiderwick chronicles* (2008)

Steven Spielberg, *The Big Friendly Giant* (2016)

Robert Stromberg, *Maleficent* (2014)

Irvin Kershner, Stars Wars - The empire strikes back (1980)

Henry Selick, *Coraline* (2009)

Chris Butler and Sam Fell, *Paranorman* (2012)

Graham Annable and Anthony Stacchi , *Boxtrolls* (2014)

Travis Knight, *Kubo and the two strings* (2016)

Tim Burton, *Vincent* (1982)

Tim Burton, *Corpse Bride* (2005)

Henry Selick, *The Nightmare Before Christmas* (1994)

Steven Spielberg, *Indiana Jones The Temple of Doom* (1984)

The CW Television Network, *Riverdale* (2017)

Jason Jada, *The forest* (2016)

Anexos

Roteiros

Storyboard

Mapa das rodagens

Autorizações legais

Roteiros Literário e Técnico

Malluma

Por

Lorraine Silva
Raquel Leite

Baseado em mitologias Celtas sobre a relação da natureza com
o fantástico.

MALLUMA

FADE IN

Lua cheia. Uma floresta. Vê-se um vulto que caminha entre as árvores.

CRÉDITOS DE ABERTURA

Aparece o texto (MALLUMA). Texto some.

FADE BLACK

1 INT. CLAREIRA

(V.O.)
Eu sou Malluma.
Eu vivo numa clareira, sabe?

Entre árvores, numa clareira, mostra-se uma bancada com ervas e especiarias, vidros de vários tamanhos e tipos, livros antigos e empoeirados.

(V.O.)
Entre árvores.
Numa floresta fria e escura.

Logo ao lado, mostra-se um lugar onde descansa uma criatura. Ari tem um ar muito debilitado e já não consegue se mover pois ramos de plantas cresceram por suas pernas e estão pouco a pouco tomando seu corpo.

(V.O.)
Aqui vivemos, eu e esta criatura.

2 EXT. FLORESTA

No centro da floresta observa-se entre árvores uma ponte, e por baixo dela vê-se um peixe a saltar.

Vê-se Malluma a chegar a floresta. Avista-se um veado junto a uma árvore.

(V.O.)
Os dias por aqui são assim,

Malluma vai até a uma toca de uma árvore e retira algo (que não se vê o que é) e coloca no saco preso na sua cintura.

(V.O.)
Em busca de algo que a traga de volta p'ra mim.

2.

3 INT. CLAREIRA

(V.O.)
Ari dizia que cada parte da
natureza, possuía o seu
significado mágico.

Malluma chega à clareira, desloca-se até Ari, afaga o seu rosto gentilmente...

(V.O.)
(O que ela não teve tempo de
dizer, era que também tinha o
seu lado trágico.)

Malluma baixa-se para retirar as ervas que cresceram junto aos seus pés. Observa-se Malluma de costas, a colocar a mão no saco preso na sua cintura. Vê-se Malluma a fazer algo em frente a Ari. Malluma encolhe os ombros e atira algo para o lado. Observa-se um pequeno monte de pedras.

4 EXT. FLORESTA

Na floresta, Malluma caminha em direcção a um ninho de passarinho. Malluma retira algo (que não se percebe o que é) e coloca no saco preso a sua cintura.

5 INT. CLAREIRA

Observa-se um monte de pedras e avista-se ao fundo a Ari. Vê-se uma pedra ser jogada no monte.

6 EXT. FLORESTA

Observa-se um caminho de árvores. Avista-se junto a uma árvore um arbusto de flores.

(V.O.)
Eu que já me sentia triste e
esgotado.

Malluma anda cabisbaixo pelo caminho de árvores quando avista um arbusto de flores.

(V.O.)
Encontrei mais uma dessas
flores, numa árvore ao lado.
Algo nela me chamou atenção.

Malluma caminha até a flor e olha para ela com entusiasmo. Leva a sua mão até a flor e arranca uma delas.

(V.O.)
Seria esta a salvação?

Observa-se Malluma a envolver a flor nas suas mãos e a transformá-la numa espécie de pedra. Malluma a contempla por um tempo e depois coloca-a no saco preso a sua cintura.

(CONTINUED)

(V.O.)
 E uma voz lá no fundo dizia: É
 claro que não...é claro que
 não.

7 CLAREIRA

Malluma chega na clareira e desloca-se até a Ari.

(V.O.)
 E mais uma tentativa, de a
 trazer de volta à vida,

Malluma encaixa a pedra no peito de Ari, esta acorda por uma
 fracção de segundos e volta a desfalecer.

(V.O.)
 Coloquei a pedra em seu peito.
 Ari acordou por um momento
 apenas para desfalecer
 novamente em seu leito.

Uma leve neblina assume o terreno. O ambiente torna-se mais
 frio. Malluma frustrado e triste, abaixa os ombros e dá as
 costas cabisbaixo.

(V.O.)
 Já não sabia o que fazer...

Ouve-se um barulho de passos e Malluma olha para o lado.
 Malluma vira-se novamente para o lugar onde descansa Ari,
 entretanto, o lugar está vazio. Malluma sente um distúrbio
 nas suas costas, vira-se e dá de cara com Ari.

(V.O.)
 Mesmo que ela não fosse mais
 aquela que eu pensava
 conhecer.

Ari coloca a mão no peito de Malluma, trocam olhares por um
 momento. De repente, ouve-se um barulho e os olhos de
 Malluma se apagam.

(V.O.)
 Ela sempre seria a razão do
 meu viver.

Vê-se Malluma a cair sem vida no chão. Observa-se Ari com o
 coração de Malluma na sua mão.

FADE TO BLACK

(V.O.)
 Disse a ela que a amaria até
 morrer.

CRÉDITOS

Malluma

Por

Lorraine Silva
Raquel Leite

Baseado em mitologias Celtas sobre a relação da natureza com
o fantástico.

FADE IN

CRÉDITOS DE ABERTURA

PLANO GERAL

CENA A

Lua cheia. Uma floresta. Vê-se um vulto que caminha entre as árvores. Aparece o texto (MALLUMA). Texto some.

FADE BLACK

CENA B - CLAREIRA

PLANO DETALHE

Vidros de vários tamanhos e tipos, livros antigos e empoeirados.

PLANO GERAL

Ao lado da bancada, ao pé de uma árvore grande e imponente, Ari encontra-se sentada; tem um ar muito debilitado com uma postura de quem já se encontra naquele lugar há muito tempo.

PLANOS DETALHE

- Vê-se o rosto de Ari, que se mostra desgastado pelo tempo.

CENA C - EXT. FLORESTA

PLANO GERAL

Entre árvores, vê-se uma ponte, por baixo dela corre um rio.

GRANDE PLANO

Do rio aparece a cabeça de um peixe. O peixe volta a entrar na água. Vê-se o peixe saltar.

PLANO GERAL

Vê-se um veado deitado ao pé de uma árvore. O veado abana suavemente as orelhas.

PLANO MÉDIO

Vê-se Malluma a chegar na floresta. Malluma caminha até uma toca de uma árvore.

PLANOS DETALHE

Vê-se o rosto do Malluma por dentro da toca da árvore.

PLANO GERAL

Malluma retira algo (não se vê o que é).

PLANO DETALHE

Malluma coloca o que retira da toca, num saco preso em sua cintura.

CENA D - CLAREIRA

PLANO INTEIRO

Malluma chega à clareira e dirige-se a Ari.

PLANOS DETALHE

- Malluma coloca a mão no rosto de Ari e o afaga gentilmente.
- Malluma retira as ervas que cresceram em seus pés.

PLANO MÉDIO

De costas, em frente a Ari Malluma mete a mão no saco preso a sua cintura. Vê-se que está a fazer algo. Malluma encolhe os ombros. Malluma atira algo para o lado.

PLANO DETALHE

O objeto atirado acaba numa pilha de outros objetos semelhantes.

CENA E - EXT. FLORESTA

PLANOS DETALHE

- Vê-se um ninho de passarinho.
- A mão de Malluma se estica e de lá retira algo (não se percebe o que é).
- Vê-se a mão de Malluma a meter algo dentro do saco preso a sua cintura.

CENA F - CLAREIRA

PLANO MÉDIO

Vê-se outro objeto a ser atirado na pilha. - Se sucede uma sequência de cenas onde a pilha vai aumentando gradativamente. (demonstração de passagem de tempo). Atrás da pilha de pedras vê-se Ari.

CENA G - EXT. FLORESTA

PLANO GERAL FECHADO

Vê-se um caminho de árvores. Vê-se Malluma que caminha em direção a câmera.

PLANO DETALHE

Vê-se arbusto de flores que se diferem das outras.

PLANO INTEIRO

Malluma anda cabisbaixo pelo caminho de árvores quando avista o arbusto de flores.

PLANO INTEIRO

Malluma caminha até a flor.

PLANOS DETALHE

- Vê-se a mão de Malluma a arrancar uma das flores.

- Vê-se Malluma a envolver a flor em suas mãos e a transformá-la em uma espécie de pedra. Malluma a contempla por um tempo.
- Malluma mete a pedra no saco preso a sua cintura.

CENA H - CLAREIRA

PLANO GERAL

Malluma chega na clareira e desloca-se até Ari.

PLANO O.S. (Over Shoulder)

Malluma encaixa a pedra no peito da Ari, esta acorda por uma fração de segundos e volta a desfalecer.

PLANO AMERICANO

Malluma frustrado e triste afasta-se dela cabisbaixo. Ouvi-se um barulho diferente.

PLANO DETALHE

Malluma olha para o lado.

PLANO AMERICANO

Malluma se vira novamente para o lugar onde descansa Ari, entretanto, o lugar está vazio. Malluma sente um distúrbio nas suas costas, vira-se e dá de cara com Ari.

PLANO CONJUNTO FECHADO

Ari coloca a mão no peito de Malluma, trocam olhares por um momento. Ouvi-se um barulho. Os olhos de Malluma se apagam.

PLANOS MÉDIOS

- Vê-se Malluma deslizar para baixo até sair de cena.
- Vê-se Ari, que segura o coração de Malluma em sua mão.

FADE TO BLACK

Créditos

Storyboard



Plano A.1

FADE IN

Cena A (abertura)

PLANO MÉDIO



Plano A.2



Plano A.3

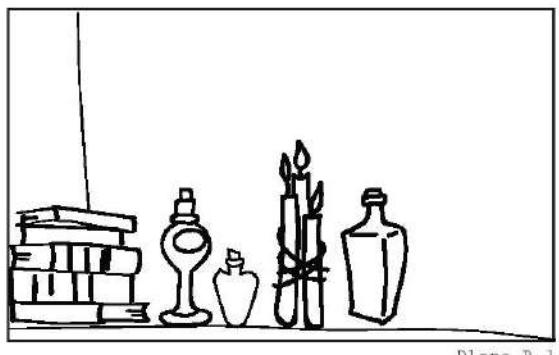


Plano A.4

CRÉDITOS DE ABERTURA

FADE BLACK

01



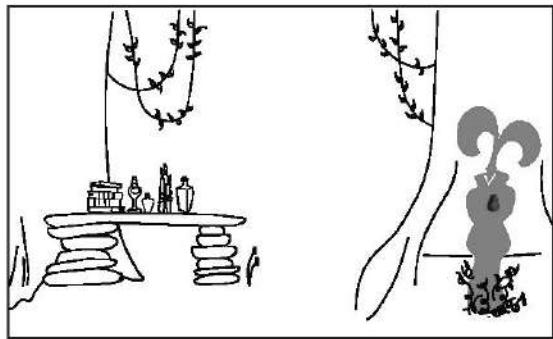
Plano B.1

FADE TO COLOR

Cena B
CLAREIRA - DIA

PLANO DETALHE

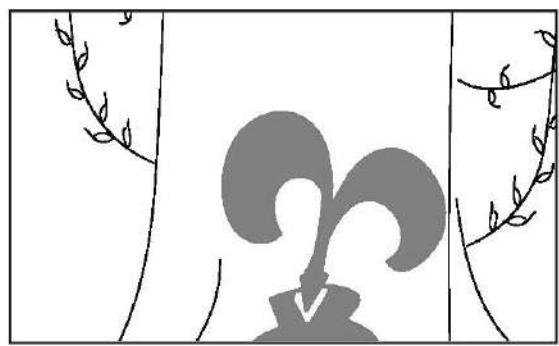
(V.O.)
Eu sou Malluma. Vivo numa
clareira sabe?



Plano B.2

PLANO GERAL

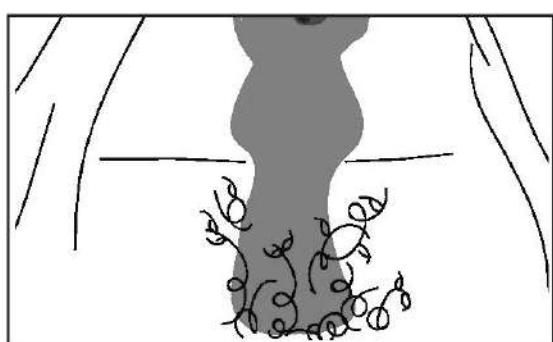
(V.O.)
Entre árvores. Numa
floresta fria e escura.



Plano B.3

PLANO DETALHE

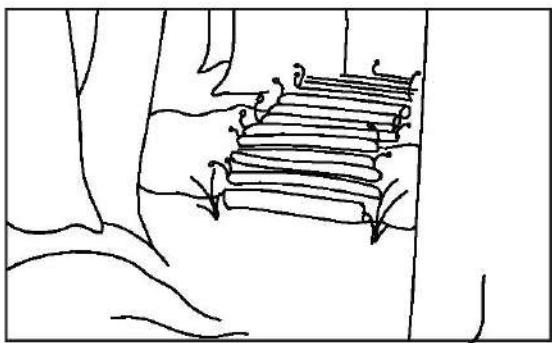
(V.O.)
Aqui vivemos, eu e esta
criatura.



Plano B.4

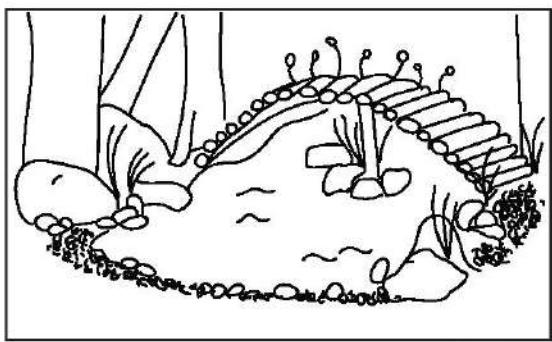
PLANO DETALHE

Cena C
EXT. FLORESTA - DIA



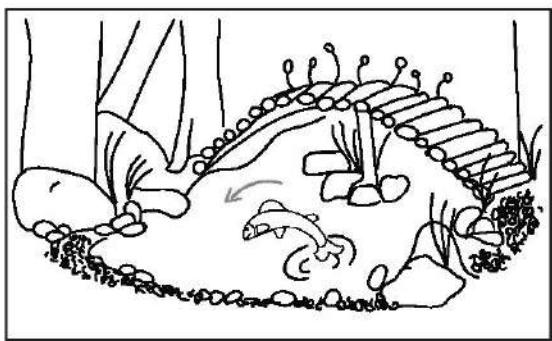
Plano C.1

PLANO GERAL



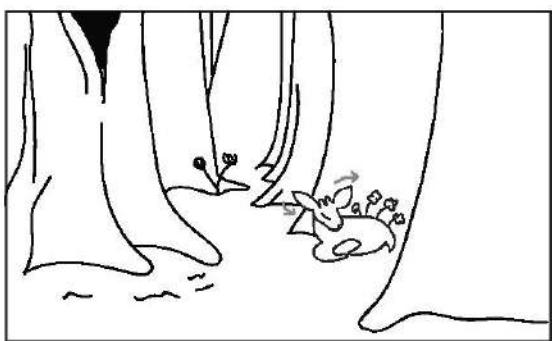
Plano C.2

PLANO GERAL



Plano C.3

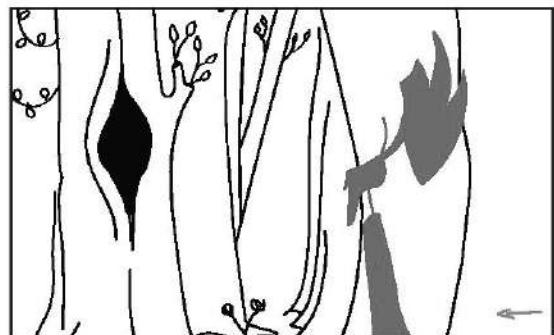
PLANO GERAL



Plano C.4

PLANO GERAL

03

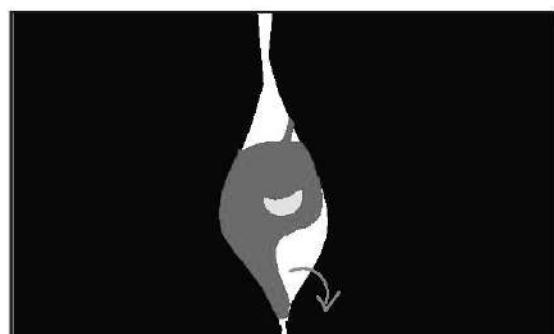


Plano C.5

PLANO MÉDIO

(V.O.)

Os dias por aqui são assim.

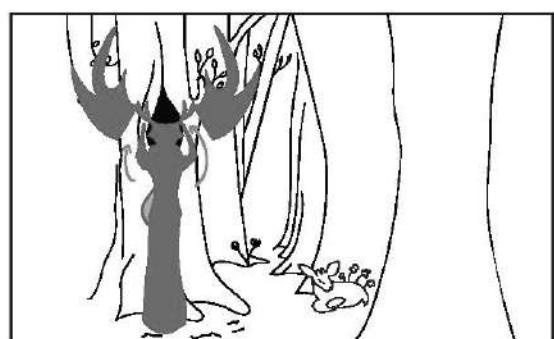


Plano C.6

PLANO DETALHE

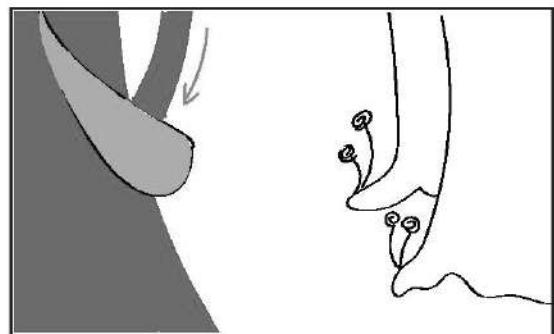
(V.O.)

Em busca de algo que a traga de volta para mim.



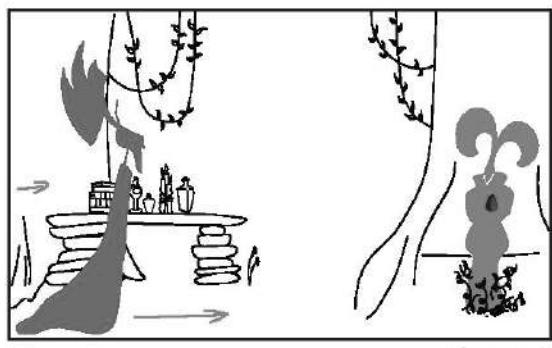
Plano C.7

PLANO GERAL



Plano C.8

PLANO DETALHE

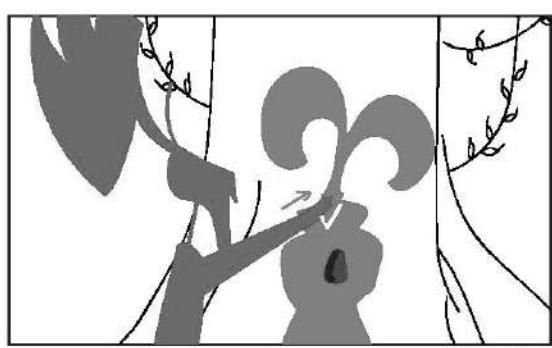


Cena D
CLAREIRA - DIA

PLANO INTEIRO

(V.O)

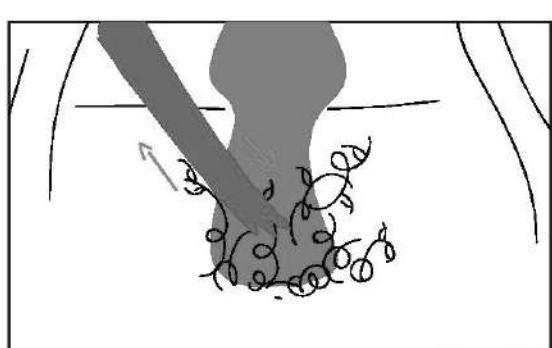
Ari dizia que cada parte da natureza, possuía o seu significado mágico.



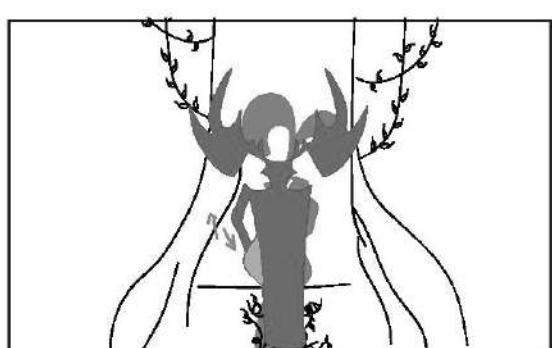
PLANO MÉDIO

(V.O.)

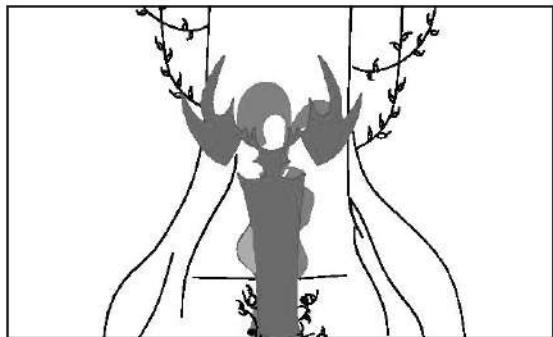
O que ela não teve tempo de dizer, era que também tinha o seu lado trágico.



PLANO DETALHE



PLANO AMERICANO

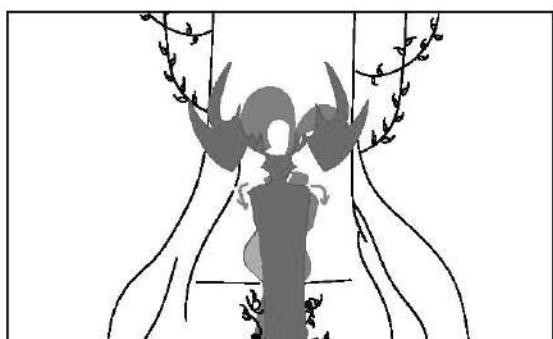


Plano.D.5

PLANO AMERICANO

(V.O.)

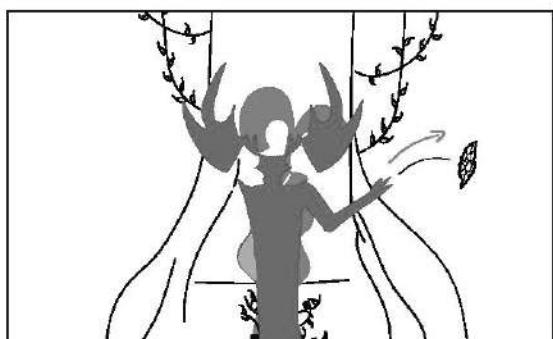
Não acredito que mais uma vez não tenha encontrado.



Plano D.6

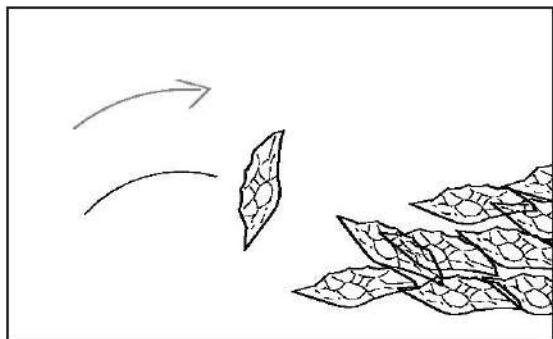
(V.O.)

Pus-me a pensar: Se existe uma flor capaz de matar,



Plano D.7

(V.O.)
porque ainda não consegui achar uma para ressuscitar?

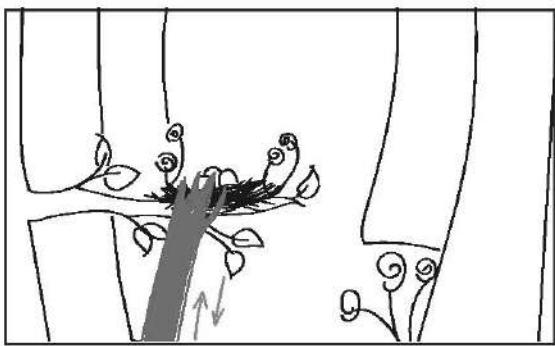


Plano D.8

PLANO DETALHE

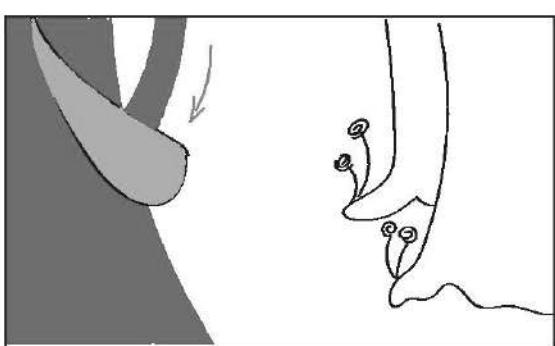
06

Cena E
EXT. FLORESTA - DIA



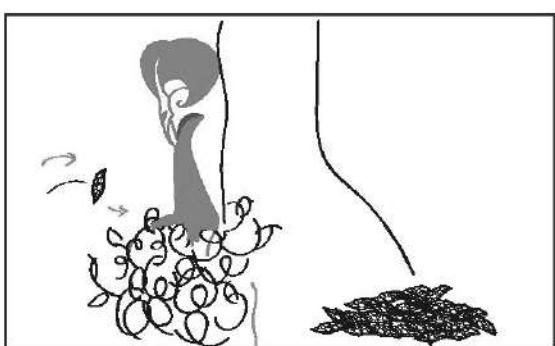
Plano E.1

PLANO DETALHE



Plano E.2

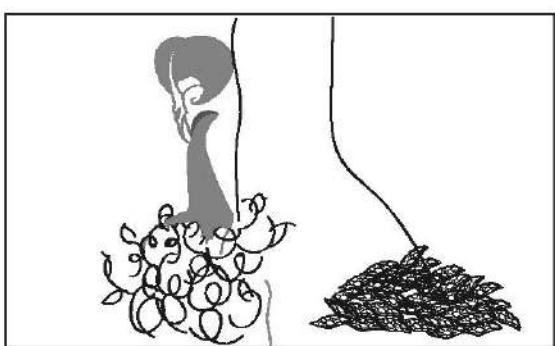
PLANO DETALHE



Plano F.1

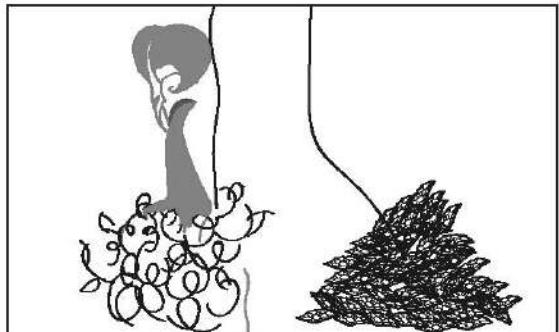
Cena F
CLAREIRA - DIA

PLANO MÉDIO



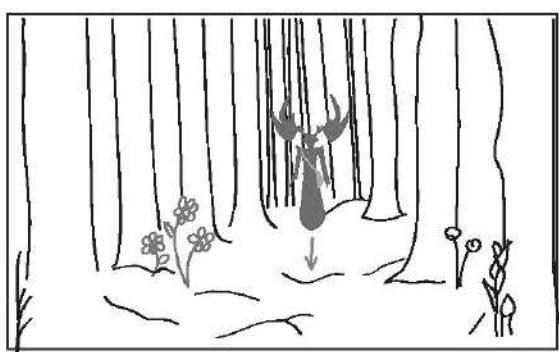
Plano F.2

07



Plano F.3

PLANO MÉDIO

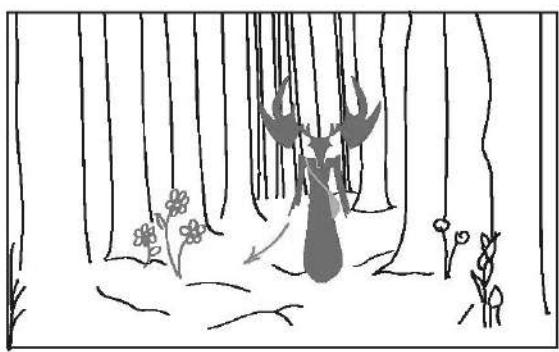


Plano G.1

Cena G
EXT. FLORESTA - DIA

PLANO GERAL FECHADO

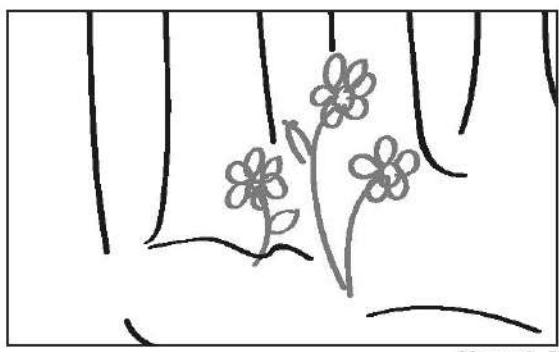
(V.O.)
Eu, que já me sentia triste
e esgotado.



Plano G.2

PLANO GERAL FECHADO

(V.O.)
Encontrei mais uma dessas
flores, numa árvore ao
lado.



Plano G.3

PLANO DETALHE

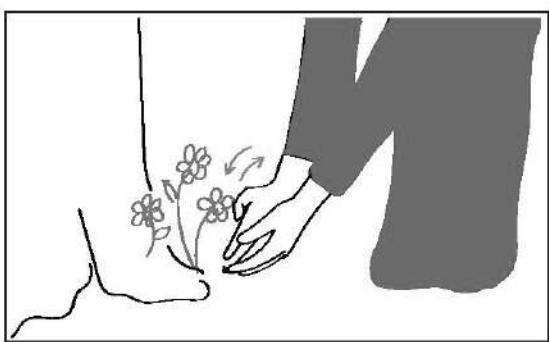
(V.O.)
Algo nela me chamou
atenção.

08



Plano G.4

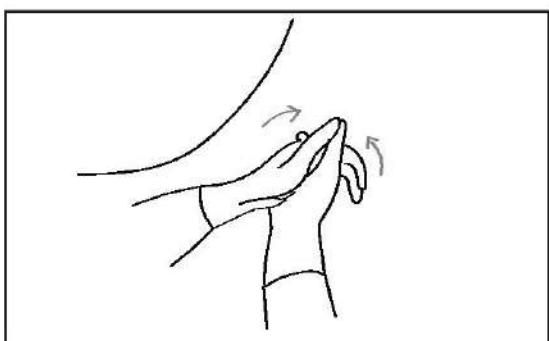
PLANO INTEIRO



Plano G.5

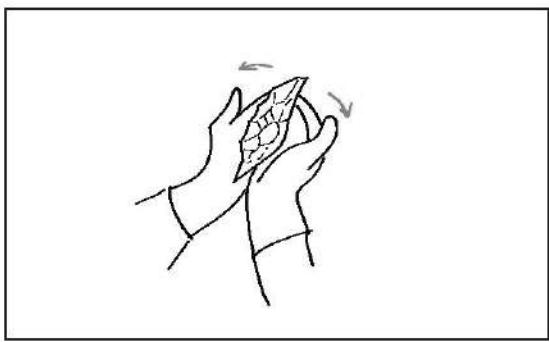
PLANO DETALHE

(V.O.)
Seria esta a salvação?



Plano G.6

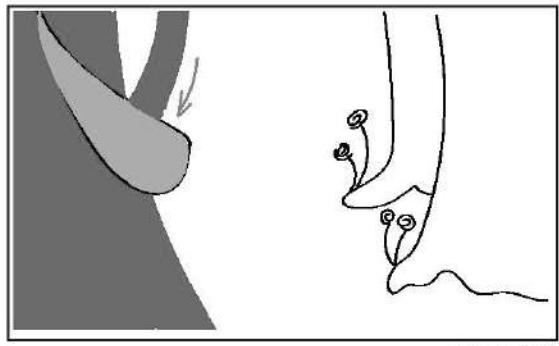
PLANO DETALHE



Plano G.7

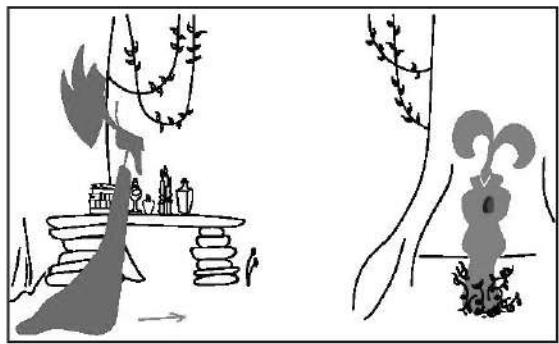
(V.O.)
E uma voz lá no fundo
dizia: É claro que não...é
claro que não.

09



Plano G.8

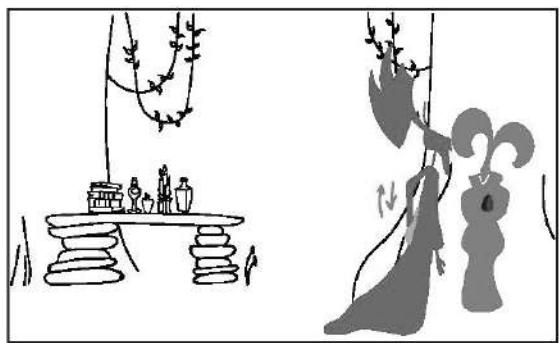
PLANO DETALHE



Plano H.1

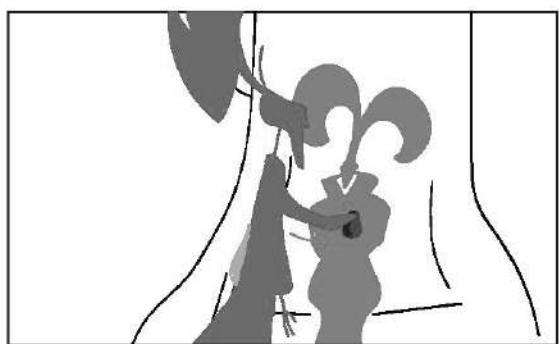
Cena H
CLAREIRA - DIA

PLANO GERAL



Plano H.2

(V.O.)
E, em mais uma tentativa de
trazer de volta a vida

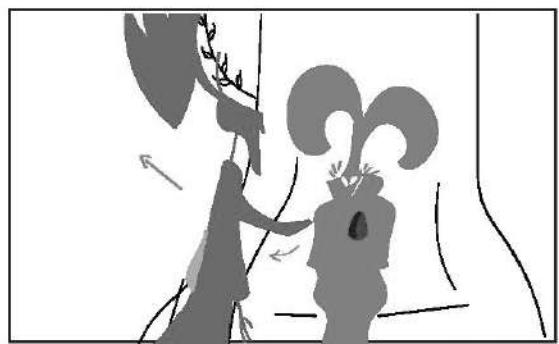


Plano H.3

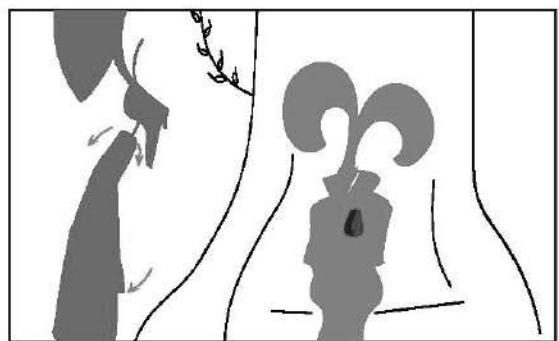
PLANO AMERICANO

(V.O.)
Encaixei a pedra em seu
peito.

10

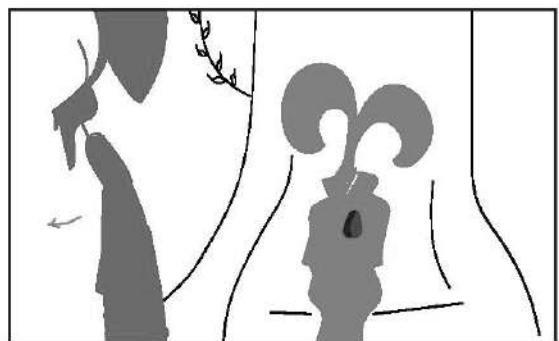


Plano H. 4



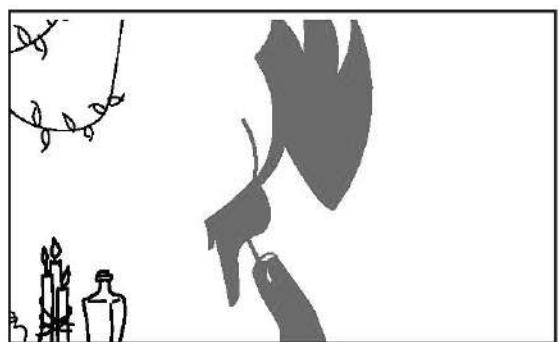
Plano H. 5

(V.O.)
Ari acordou por um momento,
apenas para desfalecer
novamente em seu leito.



Plano H. 6

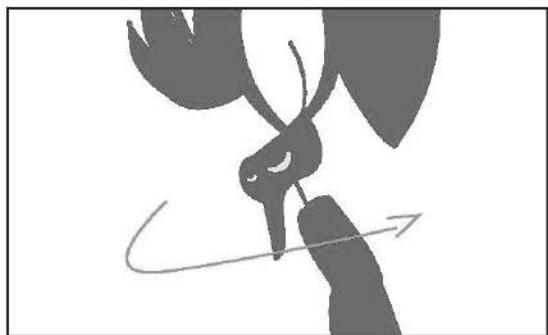
(V.O.)
Já não sabia o que fazer..



Plano H. 7

GRANDE PLANO

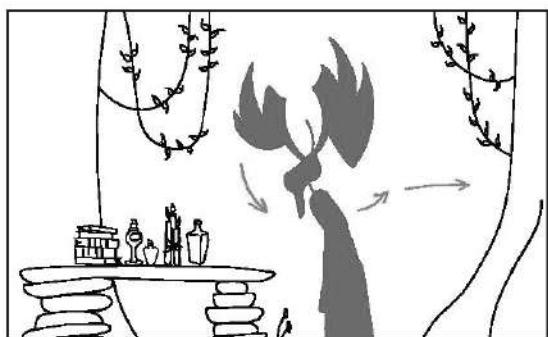
*tristeza



Plano H.8

PLANO DETALHE

*Ouve-se passos.

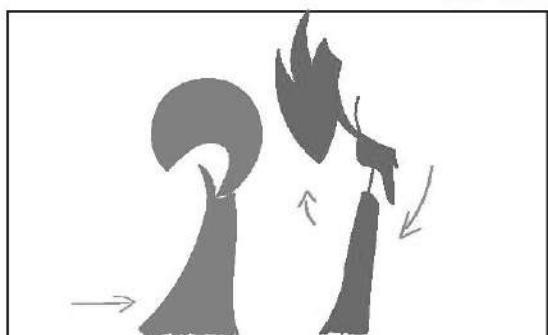


Plano H.9

PLANO AMERICANO

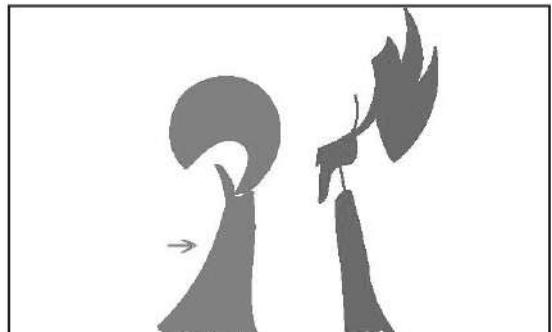


Plano H.10



Plano H.11

12



Plano H.12

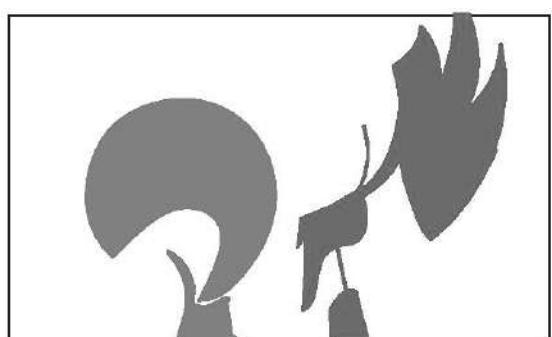


Plano H.13

PLANO CONJUNTO FECHADO

(V.O.)

Mesmo que ela não fosse
mais aquela que eu pensava
conhecer

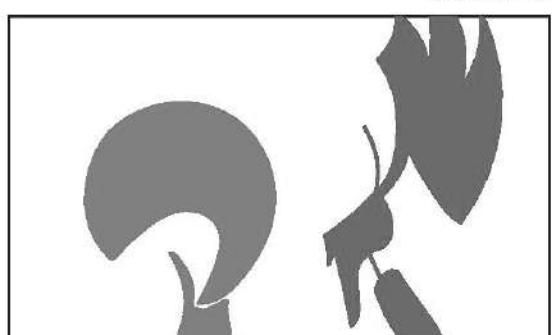


Plano H. 14

PLANO MÉDIO

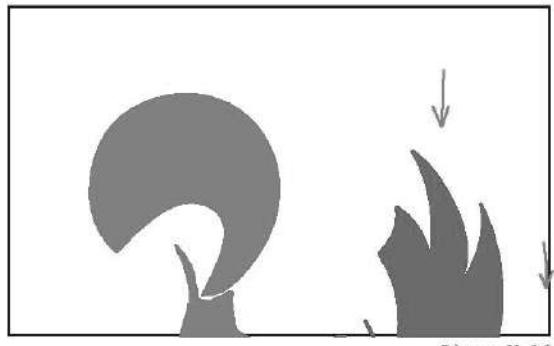
(V.O.)

Ela sempre seria a razão do
meu viver.

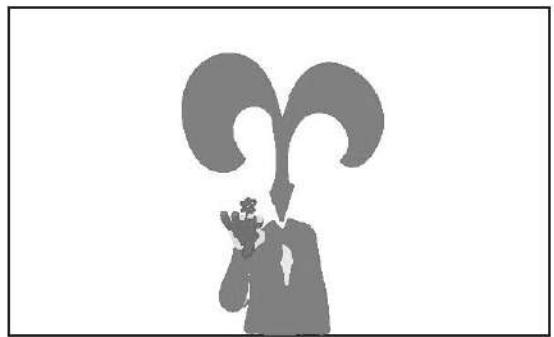


Plano H.15

13



Plano H.16



Plano H.17

PLANO MÉDIO

FADE TO BLACK

(V.O.)
Disse a ela que a amaria
até morrer.

CRÉDITOS

Mapa das Rodagens

MAPA DE RODAGENS “MALLUMA”

DIA	CENA	PLANOS
27/04	Cena A	A 1 / A 2
11/06	Cena B	B 1 / B 3 / B 4
	Cena D	D 2
	Cena B	B 2
	Cena D	D 1 / D 4 / D 5 / D 5 / D 6 / D 7 / D 8
	Cena F	F 1 / F 2 / F 3
	Cena H	H 1 / H 2 / H 3 / H 4 / H 5 / H 6
11/06	Cena H	<u>H 7 / H 8 / H 9</u>
	Cena H	H 10 / H 11 / H 12 / H 13 / H 14 / H 15 / H 16 / H 17
11/06	Cena C	C 1 / C 2 / C 3
11/06	Cena C	C 4 / C 5 / C 6 - <u>C 7 / C 8</u>
11/06	Cena E	<u>E 1 / E 2</u>
	Cena G	G 1 / G 2 / G 4 / G 8
11/06	Cena G	<u>G 3 / G 5 - G 6 / G 7</u>

Autorizações legais



Filme	Malluma
Produtor	Raquel Leite e Lorraine Silva
Realizador	Raquel Leite e Lorraine Silva

DECLARAÇÃO CEDÊNCIA DIREITOS

(actores/actrizes)

Eu (abaixo assinado) autorizo expressamente a Universidade da Beira Interior a filmar, fotografar, gravar a minha voz, performances, poses e ações e utilizar a minha imagem, fotografia, silhueta e outras reproduções físicas relacionadas com a minha imagem no projecto cinematográfico ***Malluma***.

Reconheço ainda que a UBI (Universidade da Beira Interior) será a detentora exclusiva de todos os direitos relativos a estas filmagens, fotografias e gravações da minha voz, assim como o direito de usar o meu nome relacionado com a exposição, publicidade, exploração e / ou divulgação do corrente projeto.

Concordo que não terei direito a compensação monetária ou qualquer outra forma de pagamento pela exploração das Gravações realizadas no âmbito do projecto cinematográfico ***Malluma***.

(EU)
ASSINATURA:

NOME (LETROS MAIÚSCULAS): **DENYS PREDYTKOVYCH**

27 de ABRIL de 2018



FACULDADE
ARTES E LETRAS

Departamento de
Comunicação e Artes

DECLARAÇÃO CEDÊNCIA UTILIZAÇÃO DE TRABALHO ARTÍSTICO

Eu (abaixo assinado) autorizo a Universidade da Beira Interior, para uso do trabalho artístico (como descrito abaixo) no filme provisoriamente intitulado *Malluma*, a utilizar e reproduzir no contexto do filme, sem limitação de tempo ou número de séries, para a reprodução, exposição e exploração, em todo o mundo, em toda e qualquer forma, por todos os métodos e meios de comunicação, na publicidade, venda, licenciamento, divulgação, promoção e exploração do mesmo, a título definitivo.

Afirmo ser o proprietário e / ou representante autorizado do trabalho artístico, e ter autoridade para conceder a autorização e os direitos descritos neste documento, que não é necessária a permissão de mais ninguém com respeito aos direitos aqui concedidos e que o trabalho artístico não infringe quaisquer direitos de terceiros.

Descrição do Trabalho Artístico

Criação e desenho digital dos dois personagens presentes no filme.

(EU)
ASSINATURA:

NOME (LETRAS
MAIÚSCULAS): DANIEL FELIPE DE OLIVEIRA

28 de Abril de 2018