



(A)stray **Relatório de Projeto**

Marisa Alves Pedro

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em
Cinema
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Paulo Manuel Ferreira da Cunha

junho de 2025

Declaração de Integridade

Eu, Marisa Alves Pedro, que abaixo assino, estudante com o número de inscrição M10317 de Cinema da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referência de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 09 / 06 / 2025

Marisa Alves Pedro

(assinatura conforme Cartão de Cidadão ou preferencialmente assinatura digital no documento original se naquele mesmo formato)

Agradecimentos

À minha mãe, pelos muitos exemplos que me deu do que é ser uma pessoa infinitamente inspiradora. Por me ter mostrado o lado criativo da vida, por nunca ter duvidado do meu caminho, visto por muitos como algo sem saída, por me auxiliar sempre, como se ainda estivesse a segurar pelas mãos, a criança que está a aprender a andar sozinha, e pela teimosia genética, que muito me move no dia a dia e que muito a moveu e ainda move, para sempre a minha mulher guerreira.

Ao meu pai, por me ter ensinado e mostrado a árdua, mas mesmo assim bonita, vida do campo, que me permitiu crescer sempre com uma perspectiva humilde da vida.

Ao meu irmão, que cada vez mais sinto como uma pequena extensão de mim, vê-lo crescer e se tornar um homem responsável, encantador e criativo, é uma das coisas mais gratificantes da vida.

Ao meu companheiro de vida, João, o amor da minha vida e igualmente o meu melhor amigo, pelos dez anos de apoio emocional e racional, por não deixar de ter paciência para me aturar e por me desafiar a ser a melhor versão de mim própria.

Aos restantes familiares e amigos, por todo o apoio.

Ao professor Paulo Cunha, por ser um orientador incrivelmente dedicado e atento a todos os detalhes, por todo o apoio que me deu e sobretudo por, depois destes quase cinco anos, não ter desistido nem de mim, nem do projeto.

Ao professor Fernando Cabral, pelo longo empréstimo dos materiais de captação de imagem.

Aos restantes professores da Licenciatura e do Mestrado de Cinema da Universidade da Beira Interior, que durante todo o meu percurso académico me inculcaram inúmeros valores e conhecimentos que levo para o resto da vida.

Resumo

O presente relatório encontra-se dividido em três capítulos. No primeiro, um breve enquadramento teórico da história da animação *stop motion*, onde são abordados três tópicos: i) a presença do anseio pelo movimento ao longo da história da arte; ii) a descoberta e desenvolvimento da animação *stop motion*; iii) as várias sub-técnicas da animação *stop motion*. No segundo capítulo, dá-se a conhecer todo o processo de criação de *(A)stray*, detalhando todas as etapas de pré-produção inerentes à conceção de uma obra cinematográfica académica, explorando desde o surgimento das ideias que alavancaram o conceito da curta-metragem, até à construção de todas as personagens, elementos e cenários. O terceiro capítulo aborda todo o processo das rodagens, encontra-se dividido em duas partes: i) apresentação e justificação das decisões de Realização; ii) apresentação e justificação das opções de Direção de Fotografia. No quarto capítulo descreve-se a fase de pós-produção, onde é mostrando todo o processo de montagem e também de edição do som e da banda sonora. Finalmente, também o presente relatório apresenta reflexões pessoais sobre as consequências de um projeto feito quase praticamente “a uma só mão”, expondo dificuldades sentidas, obstáculos apresentados e objetivos cumpridos.

Palavras-chave

Cinema; Animação; *Stop motion*.

Abstract

This report is divided into three chapters. The first provides a brief theoretical framework of the history of stop motion animation, where three topics are covered: i) the presence of the desire for movement throughout the history of art; ii) the discovery and development of stop motion animation; iii) the various sub-techniques of stop motion animation. The second chapter introduces the entire process of creating *(A)stray*, detailing all the pre-production stages inherent in the conception of an academic film, exploring everything from the emergence of the ideas that led to the concept of the short film, to the construction of all the characters, elements and scenarios. The third chapter deals with the entire shooting process and is divided into two parts: i) presentation and justification of the Directing decisions; ii) presentation and justification of the Direction of Photography options. The fourth chapter describes the post-production phase, showing the entire editing process as well as the sound and soundtrack editing. Finally, this report also presents personal reflections on the consequences of a project done almost “single-handedly, exposing difficulties experienced, obstacles encountered, and objectives achieved.

Keywords

Cinema; Animation; Stop motion.

Índice

Introdução	1
Capítulo Um - Enquadramento teórico	5
1.1. O fascínio pelo movimento	5
1.2. A descoberta da animação <i>stop motion</i>	11
1.3. As técnicas do <i>stop motion</i>	16
Capítulo Dois - Etapas de produção da curta-metragem (<i>A</i>) <i>stray</i>	24
2.1. Pré-produção	24
2.1.1. Memória Descritiva do Projeto - Estratégias, Metodologias de Trabalho e Dificuldades	24
2.1.2. Guião Literário	25
2.1.3. Guião Técnico e <i>Storyboard</i>	26
2.1.4. As personagens	29
2.1.4.1. Criação física das personagens	36
2.1.5. Cenários	42
Capítulo Três - Produção	64
3.1. Realização	64
3.2. Direção de Fotografia	98
Capítulo Quatro - Pós-produção	100
Reflexões finais	105
Bibliografia	111
Anexos	115
I - Pesquisa Científica	115
II - Pesquisa Cinematográfica	118
III - Guião: Ideia Original	122
IV – Guião: Versão Final	129
V – Guião técnico: Primeira Versão	136
VI – Storyboard: Versão Final	137
VII – Lista de Materiais	150
VIII – Link de acesso à curta-metragem (<i>A</i>) <i>stray</i>	159

Lista de Figuras

Figura 1 - Eu com as minhas musas caninas: Violeta, Atena e Shiva (por ordem da última foto).	2
Figura 2 - Exemplos ilustrativos de gravuras: A e B, rocha I da Canada do Inferno; C, rocha I de Fanseu; D, rocha 31 da Canada do Inferno; E, rocha 35 da Canada do Inferno; F. rocha 3 da Penascosa; G, rocha 5B da Penascosa (seg. Baptista e Gomes, 1997, p. 264, 293, 296, 380, 388).	5
Figura 3 - <i>Nu Descendant un Escalier No. I</i> , Marcel Duchamp (1911-12).	Erro! Marcador não definido.
Figura 4 - <i>Vitruvian Man</i> , Leonardo da Vinci (1490).	Erro! Marcador não definido.
Figura 5 - Câmara escura e a propagação retilínea da luz.	7
Figura 6 - Aparelhos óticos que contribuíram para o desenvolvimento da fotografia.	8
Figura 7 - Em cima: Ilustração do Teatro Praxinoscópio. Em baixo: Ilustração do Praxinoscópio de Projeção.	8
Figura 8 - À esquerda: <i>Le galop de Daisy</i> (1878), uma das experiências fotográficas de Muybridge. À direita: Zoopraxinoscópio (1879-1880).	9
Figura 9 - Réplica do Cinetógrafo, com visão do mecanismo interior.	10
Figura 10 - Utilização de um Cinetoscópio, com visão do mecanismo interior.	10
Figura 11 - Cinematógrafo, com visão do mecanismo interior.	11
Figura 12 - Exemplo da técnica utilizada por Méliès em <i>La Voyage dans la Lune</i> (1902).	12
Figura 13 - Exemplo dos efeitos presentes na obra <i>The Electric Hotel</i> (1908).	12
Figura 14 - À esquerda: Fotograma do filme <i>The Lost World</i> (1925). À direita: Fotograma do filme <i>King Kong</i> (1933).	13
Figura 15 - Fotogramas do filme <i>Composition in Blue</i> (1934).	14
Figura 16 - À esquerda: Exército de esqueletos, em <i>Jason and the Argonauts</i> (1963). À direita: Luta com Medusa, em <i>Clash of the Titans</i> (1981).	14
Figura 17 - Fotogramas do filme <i>Alice</i> (1988).	14
Figura 18 - À esquerda: Tim Burton e Henry Selick no set de <i>The Nightmare Before Christmas</i> (1993). À direita: Fotograma do filme.	15
Figura 19 - Fotogramas dos filmes da produtora LAIKA Studios: <i>Coraline</i> (2009) de Henry Selick, <i>ParaNorman</i> (2012) de Sam Fell e Chris Butler, <i>BoxTrolls</i> (2014) de Anthony Stacchi e Graham Annable, <i>Kubo and the Two Strings</i> (2016) de Travis Knight e <i>Missing Link</i> (2019) de Chris Butler.	15
Figura 20 - Fotogramas das obras produzidas pela <i>Aardman Animations</i> : <i>Chicken Run</i> (2000) de Peter Lord e Nick Park, <i>Shaun the Sheep</i> (2015) de Mark Burton e Richard Starzak, <i>The Pirates! In an Adventure with Scientists!</i> (2012) de Peter Lord e Jeff Newitt, <i>Early Man</i> (2018) de Nick Park e <i>Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit</i> (2005) de Steve Box e Nick Park.	16
Figura 21 - Fotogramas da curta-metragem <i>Humorous Phases of Funny Faces</i> (1906).	17
Figura 22 - À esquerda: Fotograma do filme <i>Die Abenteuer des Prinzen Achmed</i> (1939). À direita: Fotograma da curta-metragem <i>Tales of Tales</i> (1979).	18
Figura 23 - Terry Gilliam no programa <i>The Do-It-Yourself Film Animation Show</i> (1974).	18
Figura 24 - Fotogramas da curta-metragem <i>Neighbours</i> (1952).	19
Figura 25 - Fotogramas da curta-metragem <i>Long Live the Bull</i> (1926).	19
Figura 26 - Fotogramas da curta-metragem <i>Closed Mondays</i> (1973).	20

Figura 27 - À esquerda: Joan Gratz a demonstra a captação da técnica. À direita: Fotogramas de <i>Mona Lisa Descending a Staircase</i> (1992), que mostram o exemplo de transições presentes na obra.	20
Figura 28 - Ladislav Starewicz com as suas criações.	21
Figura 29 - Construção do esqueleto para uma personagem do filme <i>Corpse Bride</i> (2005).	22
Figura 30 - À esquerda: Exemplo do processo de substituição para uma personagem do filme <i>Paranorman</i> (2012). À direita: Exemplo do processo de substituição em <i>Puppetoons</i> (1932-1947).	22
Figura 31 - Página perdida do <i>Storyboard</i>	27
Figura 32 - Criação digital do <i>Storyboard</i>	28
Figura 33 - À esquerda: cenário de dia. À direita: cenário à noite.	28
Figura 34 - Ilustração da personagem Vadio, presente no <i>Storyboard</i>	29
Figura 35 - Referências visuais para a personagem Vadio.	29
Figura 36 - Referências do aspeto pretendido para o boneco final do Vadio.	30
Figura 37 - Referências visuais para a personagem Sancho Panza.	30
Figura 38 - Ilustração da personagem Sancho Panza, presente no <i>Storyboard</i>	31
Figura 39 - Referências do aspeto pretendido para o boneco final do Sancho Panza.	31
Figura 40 - Referências visuais para as personagens Menina e Joy.	32
Figura 41 - Ilustração das personagens Menina e Joy, presente no <i>Storyboard</i>	32
Figura 42 - Referências visuais para personagem Menino.	33
Figura 43 - Ilustração da personagem Menino, presente no <i>Storyboard</i>	33
Figura 44 - Referências visuais para as personagens Sem-abrigo.	34
Figura 45 - Ilustração das personagens Sem-abrigo, presente no <i>Storyboard</i>	34
Figura 46 - Referências visuais para personagem Senhora.	35
Figura 47 - Ilustração da personagem Senhora, presente no <i>Storyboard</i>	35
Figura 48 - Algumas personagens desenhadas em papel.	36
Figura 49 - Referências de versões de esqueletos.	36
Figura 50 - Materiais usados para construção dos esqueletos.	37
Figura 51 - Esqueletos finais.	37
Figura 52 - Modelagem da forma de alguns dos bonecos.	38
Figura 53 - Exemplos de elementos criados para a curta.	38
Figura 54 - Versão final da personagem Vadio.	39
Figura 55 - Versão final da personagem Sancho Panza.	39
Figura 56 - Versão final das personagens Menina e Joy.	40
Figura 57 - Versão final da personagem Menino.	40
Figura 58 - Versão final das personagens Sem-abrigo.	41
Figura 59 - Versão final da personagem Senhora.	41
Figura 60 - Ilustração do cenário Rua, presente no <i>Storyboard</i>	42
Figura 61 - Ilustração do cenário Quintal, presente no <i>Storyboard</i>	42
Figura 62 - Ilustração do cenário Beco, presente no <i>Storyboard</i>	43
Figura 63 - Ilustração do cenário Casa do Menino, presente no <i>Storyboard</i>	43
Figura 64 - Ilustração do cenário Espaço, presente no <i>Storyboard</i>	44
Figura 65 - Ilustração do cenário Praça, presente no <i>Storyboard</i>	45
Figura 66 - Ilustração do cenário Casa da Senhora, presente no <i>Storyboard</i>	45
Figura 67 - <i>Making of</i> : folhas.	46
Figura 68 - <i>Making of</i> : árvore.	47
Figura 69 - <i>Making of</i> : cerca.	47
Figura 70 - <i>Making of</i> : <i>close up</i> do olho do Vadio.	48
Figura 71 - <i>Making of</i> : contentor de lixo.	48

Figura 72 - <i>Making of</i> : parede de tijolos.....	49
Figura 73 - <i>Making of</i> : candeeiros de rua.	49
Figura 74 - <i>Making of</i> : Néon velho de bar.....	50
Figura 75 - <i>Making of</i> : paredes com <i>graffitis</i> (autocolantes).....	50
Figura 76 - <i>Making of</i> : quarto do Menino.	51
Figura 77 - <i>Making of</i> : hambúrguer.....	51
Figura 78 - <i>Making of</i> : canteiros de flores.....	52
Figura 79 - <i>Making of</i> : carro.....	52
Figura 80 - <i>Making of</i> : Casas da Praça.	53
Figura 81 - <i>Making of</i> : telhados.....	53
Figura 82 - <i>Making of</i> : portas.	54
Figura 83 - <i>Making of</i> : coroas de Natal (detalhes das portas).	54
Figura 84 - <i>Making of</i> : estante de livros.	55
Figura 85 - <i>Making of</i> : lareira.	55
Figura 86 - <i>Making of</i> : cadeirão.	56
Figura 87 - Versão final do cenário Rua.....	57
Figura 88 - Detalhes do cenário Rua.	57
Figura 89 - Versão final do cenário Quintal.	58
Figura 90 - Detalhes do cenário Quintal.....	58
Figura 91 - Versão final do cenário Beco.....	59
Figura 92 - Detalhes do cenário Beco. (1).....	59
Figura 93 - Detalhes do cenário Beco. (2).....	59
Figura 94 - Versão final do cenário Casa do Menino.....	60
Figura 95 - Detalhes do cenário Casa do Menino.....	60
Figura 96 - Versão final do cenário Espaço.....	61
Figura 97 - Detalhes do cenário Espaço.	61
Figura 98 - Versão final do cenário Praça.	62
Figura 99 - Detalhes do cenário Praça. (1).....	62
Figura 100 - Detalhes do cenário Praça. (2).....	62
Figura 101 - Versão final do cenário Casa da Senhora.....	63
Figura 102 - Detalhes do cenário Casa da Senhora. (1).....	63
Figura 103 - Detalhes do cenário Casa da Senhora. (2).....	63
Figura 104 - Local de gravações.....	64
Figura 105 - Exemplo de planeamento do movimento das personagens.....	65
Figura 106 - Exemplo da ferramenta <i>onion skin</i> (<i>frame</i> retirado do <i>Youtube</i>).....	65
Figura 107 - Diagrama do local de gravações.	98
Figura 108 - Exemplo de disposição de focos de luz.	99
Figura 109 - Construção das <i>softboxes</i>	99
Figura 110 - Exemplo da linha de montagem final da cena Espaço.....	100
Figura 111 - Exemplo de edição. (1).....	101
Figura 112 - Exemplo de edição. (2).....	101
Figura 113 - Exemplo de edição. (3).....	102
Figura 114 - Exemplo de edição. (4).....	102
Figura 115 - Exemplo de edição. (5).....	103
Figura 116 - Exemplo de edição. (6).....	103
Figura 117 - Linha de montagem final do som e música.....	104
Figura 118 - Planificação original.	105
Figura 119 - Planificação final.....	105
Figura 120 - Assistentes temporários (irmão, afilhada e mãe).	106
Figura 121 - A amarelo: zonas de recorte; A vermelho: zonas de colagem.	107

Introdução

*O essencial da forma é saber se ela nasceu ou não de uma
necessidade interior.*

Wassily Kandinsky, 1912

Para que um conceito se materialize, existe a necessidade primária de um desenvolvimento, tanto artístico como técnico, de uma ideia ou conjunto de ideias. Assim, é necessário exercitar alguns processos intrinsecamente presentes no ser humano. Primeiramente, a inspiração, constituída como o princípio de todo o processo adjacente. É esta que promove a criatividade e impulsiona o artista numa busca por formas distintas que lhe permitem expressar emoções, visões sobre o mundo e as suas ideias. Para Kandinsky (1996, p.28), a verdadeira forma de arte é aquela que é criada pelo artista que “vive uma existência completa, requintada, e a obra nascida do seu cérebro irá provocar no espectador capaz de sentir as mais delicadas emoções, que a nossa linguagem não pode exprimir”.

No fundo procurando sempre um “aprimoramento constante” (Nisio, 2011, p. 11), o artista serve-se do processo de criação para que este permita uma construção contínua do seu próprio ser, seja a nível psicológico, físico ou social. Por meio da arte, o artista atua consoante o seu próprio equilíbrio interno criando reflexões que compensam as rigorosas experiências do mundo real, através de manifestações de valores significantes (como a emoção, o desejo, o amor...), que de outra maneira não podiam ser comunicados, permitindo ao espectador olhar para o interior de outra criatura que não pode ser considerada só obra ou só artista (Nisio, 2011, p. 12); seguidamente, e para que eventualmente estas últimas ganhem consistência, surge a necessidade de elaborar pesquisas sobre determinadas técnicas e modos de operar, para que o conceito se forme a partir de uma base estudada, o que permite ao artista perceber que caminhos estéticos e técnicos pode vir a seguir, ou até, em certos casos, que regras pode quebrar.

Desta forma, o artista seleciona os atributos da obra conforme a sua criatividade e especialidade técnico-artística, como afirma Kandinsky (1991, p.113) “a verdadeira obra de arte nasce do ‘artista’- criação misteriosa, enigmática, mística. Separada dele, ela adquire vida própria, converte-se numa personalidade, num sujeito independente, animado por um sopro espiritual, um sujeito vivo com existência real – um ser”, a arte passa a comunicar a sua própria linguagem, torna-se a materialização dos sentimentos, a consciência do artista retratada de forma a inquirir o observador, a criatura proveniente desse processo de composição agora é também interiorizada e externalizada na figura do espectador (Nisio, 2011, p. 12).

Interligada e exemplo perfeito deste conceito anterior, considero a arte da animação *stop motion* um processo de atuação fascinante, uma técnica que fornece ao artista criador o poder de soprar vida em objetos inanimados, dando-lhes sentimentos, personalidades e objetivos, resultando numa obra com vida própria.

É exatamente a partir deste sentimento criativo que me propus à criação de uma curta-metragem utilizando a técnica de animação *stop motion* para a conclusão do 2º ciclo de estudos em Cinema, na Universidade da Beira Interior. Esta vontade surgiu do facto de, num momento de introspeção, perceber que a minha essência criativa se revela melhor aos outros através de dois modos de produção e duas formas cinematográficas: o documentário e a animação.

Não é por acaso que dois dos que considero serem os meus melhores projetos académicos terem sido desenvolvidos nessas formas. No documentário *Flor de Lótus* (2018) considero que me foi permitida uma liberdade criativa díspar à de uma produção de ficção, mas esta sensação de liberdade tornou-se absoluta na animação *cut-out One Minute Show Time* (2019), onde, sem guião, apenas com a referência e influência do realizador Terry Gilliam, fui criando pequenas cenas surreais através do uso de recortes.

Senti que é na animação que sou completa, que me mostro aos outros como artista, e depois de ter visto o filme *Isle of Dogs* (2018), do realizador Wes Anderson, fiquei completamente rendida à ideia de criar uma obra também com cães como personagens. Sempre gostei de animais, mas os cães sempre foram passageiros prioritários no meu coração, desde a minha infância que a casa dos meus pais conta com a presença de cães, que, pela lei natural da vida, acabaram por nos ir deixando, mas foi ao longo destes últimos quinze anos que três deles se tornaram muito importantes: a Violeta (cadela média cinzenta e branca, a mais velha), a Shiva (cadela média-grande branca e preta, a segunda mais velha) e a Atena (a mais pequena e a mais nova) (Figura 1).



Figura 1 - Eu com as minhas musas caninas: Violeta, Atena e Shiva (por ordem da última foto).

São elas a fonte inspiradora para a criação desta curta-metragem, no sentido em que, por termos uma relação tão carinhosa por elas, queríamos escrever e dar vida a personagens que fossem cães. Uso o plural porque a fase da conceção da curta-metragem foi partilhada com o meu irmão, Rodrigo, vários cenários que pudessem ser interessantes de abordar. Inicialmente optámos por uma exploração mais utópica de um conceito que achámos curioso de explorar: a possível capacidade que os cães possuem de sonhar, criando vários cenários onde os episódios dos sonhos refletissem características diferentes do que os cães eram na vida real.

No entanto, após algumas alterações na narrativa, que serão detalhadamente esclarecidas mais à frente, este conceito anterior que abordava os sonhos, acabou por se tornar algo mais secundário, passando a história a focar-se no abandono animal, especificamente dos cães, onde conseguimos perceber que Portugal apresenta números exorbitantes, de acordo com dados divulgados pela DGAV (Direção Geral de Alimentação e Veterinária), os centros de recolha oficiais (CRO) recebem, por ano, mais de 30 mil animais abandonados, somando as centenas ou milhares de abandonos não reportados (Lopes, s.d.).

É então, a partir deste conceito, que surge o nome da obra. *(A)stray* possui dois significados que acabam por se completar: em primeiro, a palavra *stray*, que traduzida para português significa vadio, referindo-se à personagem principal; a segunda, a palavra *astray*, que se traduz como alguém desviado do caminho ou perdido, referindo-se à situação retratada na curta.

O trabalho aqui apresentado está estruturado em três partes principais. O Capítulo Um, engloba o desenvolvimento histórico e técnico da animação *stop motion*. Numa primeira instância, referem-se alguns exemplos elucidativos do desejo pela reprodução do movimento, em áreas como a ilustração, a pintura e a fotografia. Seguidamente, mencionam-se os vários aparelhos óticos, desenvolvidos face ao interesse que existia em produzir e visualizar imagens de forma sequencial, até à revolucionária invenção do Cinematógrafo. Por último, apresenta-se a descoberta da técnica do *stop motion*, resultado da utilização do cinema como ferramenta de expressão visual.

No Capítulo Dois, são detalhadas todas as fases do processo de pré-produção da curta-metragem *(A)stray*. Aqui, as alterações feitas em materiais como o Guião Literário, o Guião Técnico e o Storyboard, são especificadas até à apresentação das suas versões finais. Seguidamente, é mostrado o processo conceptual de criação das personagens e dos cenários, através de pequenas descrições e do auxílio de imagens ilustrativas. Finalmente, apresentam-se pormenorizadamente os métodos de criação física dos personagens e dos restantes elementos que constituem os cenários idealizados.

O Capítulo Três, inclui todo o processo das rodagens, encontra-se dividido em duas partes: a primeira, aborda todas as escolhas de Realização, apresentando e justificando decisões como o local das gravações, a escolha do programa de captura e os planos que constituem a curta-

metragem; a segunda, mostra as decisões de Direção de Fotografia, nomeadamente a construção e colocação das luzes nos cenários.

No quarto capítulo descreve-se a fase de pós-produção, onde é mostrando todo o processo de montagem e também de edição do som e da banda sonora.

Também o presente relatório apresenta reflexões pessoais sobre as consequências de um projeto feito quase praticamente “a uma só mão”, detalhando alguns obstáculos encontrados na edição das imagens e como estes foram resolvidos, aborda igualmente a edição do som e da banda sonora, justificando as escolhas finais.

Capítulo Um - Enquadramento teórico

Englobando o desenvolvimento histórico e técnico da animação *stop motion*, o presente capítulo refere, primeiramente, alguns exemplos elucidativos do desejo pela reprodução do movimento, em áreas como a ilustração, a pintura e a fotografia. De seguida, menciona os vários aparelhos óticos, desenvolvidos face ao interesse que existia em produzir e visualizar imagens de forma sequencial, até à revolucionária invenção do Cinematógrafo, que permitiu o florescimento da chamada sétima arte. Por último, apresenta a descoberta da técnica do *stop motion*, resultado da utilização do cinema como ferramenta de expressão visual, conotando o cinema como um espetáculo potencialmente ilusionista.

1.1. O fascínio pelo movimento

Se retrocedermos no tempo, conseguimos encontrar a presença de anseio pelo movimento na história da arte, entre alguns exemplos: a arte rupestre, onde se suspeita que tanto na escuridão da noite como no interior da caverna, era a iluminação artificial (tochas de fogo ou fogueiras) que concedia movimento às pinturas e gravuras, através de uma dança de sombra e luz (Gomes, 2004-2005, p.38). Em certos casos, eram associadas a cada animal várias representações dos mesmos membros, em posições diferentes, na tentativa de transmitir a ideia de movimento. Exemplo disso é a arte paleolítica do Foz Côa (Figura 2), onde duas ou três cabeças eram relacionadas com o corpo do mesmo animal, representando movimentos ascendentes e descendentes, refletindo a ação ilustrada na realidade.

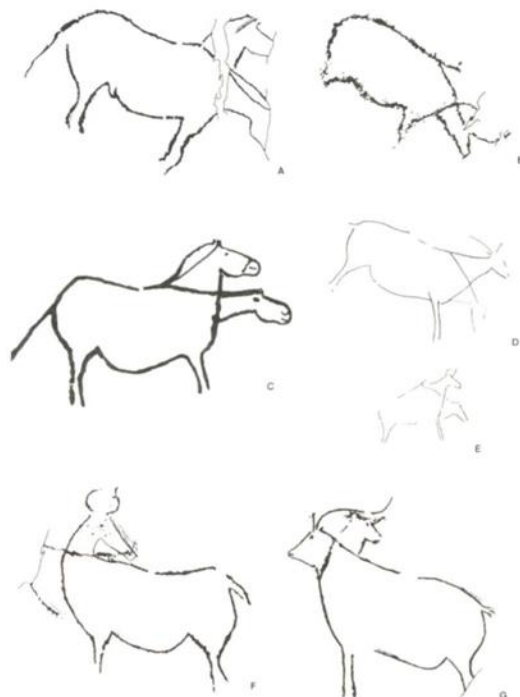


Figura 2 - Exemplos ilustrativos de gravuras: A e B, rocha I da Canada do Inferno; C, rocha I de Fanseu; D, rocha 31 da Canada do Inferno; E, rocha 35 da Canada do Inferno; F, rocha 3 da Penascosa; G, rocha 5B da Penascosa (seg. Baptista e Gomes, 1997, p. 264, 293, 296, 380, 388).

Outro exemplo é a ilustração *Vitruvian Man* (1490) (Figura 3), uma obra universalmente conhecida, onde da Vinci explora o interesse pela anatomia do corpo humano, ilustrando um homem com pernas fechadas e braços esticados dentro do quadrado e seguidamente os mesmos estão abertos no círculo, propondo assim o movimento do corpo;

Mais um exemplo é a pintura, onde na mesma tela surgem várias representações do mesmo objeto em fases diferentes, transmitindo assim a ideia de movimento, como por exemplo a obra *Nu Descendant un Escalier No. I* (1911-12) (Figura 4), onde, apesar de se tratar de uma representação imóvel, a sobreposição da imagem sobre si mesma cria o efeito de mudança imediata, permitindo ao recetor elaborar a percepção de uma ação.

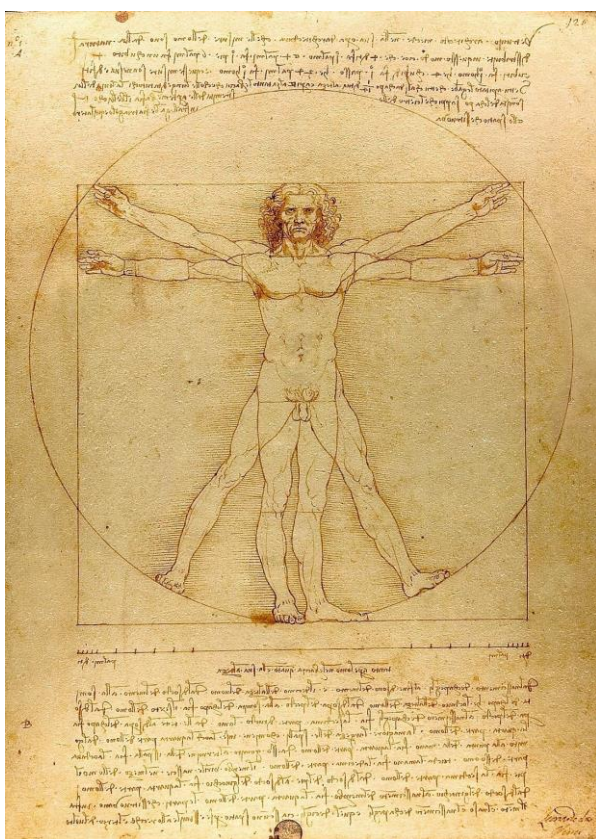


Figura 4 - *Vitruvian Man*, Leonardo da Vinci (1490).



Figura 3 - *Nu Descendant un Escalier No. I*, Marcel Duchamp (1911-12).

Finalmente, ao longo da história da fotografia, onde esta inaugura o processo da produção de imagens fotoquímicas, rompendo com as tradições pictóricas das gravuras, da pintura e do desenho, determinando assim um novo código visual, a partir do momento em que passou a ser vista, segundo Eduardo Ewald Maya (2008, p. 105), como “objeto antropológicamente novo”.

No século IV a.C., os gregos já dispunham de algum conhecimento sobre a câmara escura, a partir das observações do que os raios solares emitiam nos recintos fechados e escuros, mas foi apenas no período Renascentista que Leonardo da Vinci, a partir da descoberta da perspectiva, relata que a luz ao penetrar por meio de um furo, num quarto totalmente escuro, formaria uma

imagem invertida na parede à frente deste orifício (Figura 5), transpondo agora o mundo tridimensional para o bidimensional, tendo o seu registo, após séculos de tentativas, adquirido a dinâmica da reprodução do real (Maya, 2008, p. 106), dando-se assim ao início do processo da revelação.

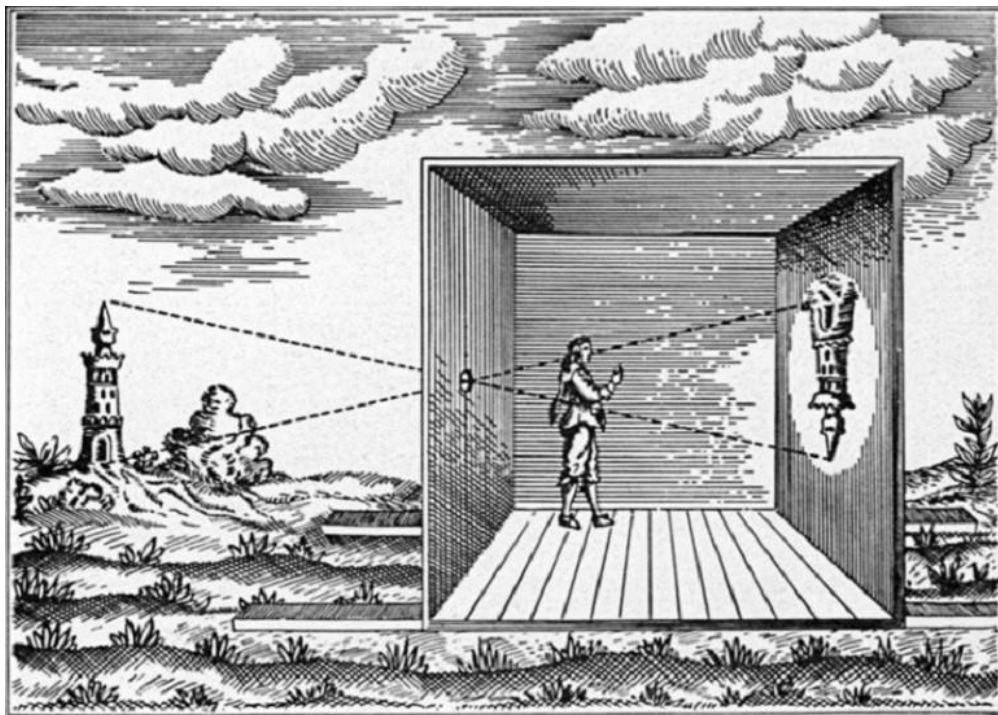


Figura 5 - Câmara escura e a propagação retilínea da luz.

Na sequência da câmara escura, desenvolveram-se outros aparelhos óticos (Figura 6) como a Lanterna Mágica, o Taumatrópio, o Fenaquistoscópio e o Daguerreótipo, destacando-se entre os mais populares, os aparelhos Zootrópio e Praxinoscópio, onde a repetição da imagem através de slides pintados (ou fotografias), passa a ter uma representação sequencial. Apesar destes “brinquedos” (Lucena Junior, 2005, p. 34) serem resultado da aplicação de princípios científicos, não eram considerados significativos para a arte, no entanto, é em 1882 que o pintor Emile Reynaud aperfeiçoa o modelo do seu aparelho Praxinoscópio (1877), criando assim o Teatro Praxinoscópio (Figura 7), este dispositivo permitia a visualização de figuras desenhadas em tiras, com perfurações laterais para serem movidas por uma engrenagem, a partir deste último, seguiu-se o Praxinoscópio de Projeção onde, com o auxílio de um lampascópio e um sistema complexo de espelhos e lentes, Reynaud conseguiu projetar as imagens numa tela (Figura 7).

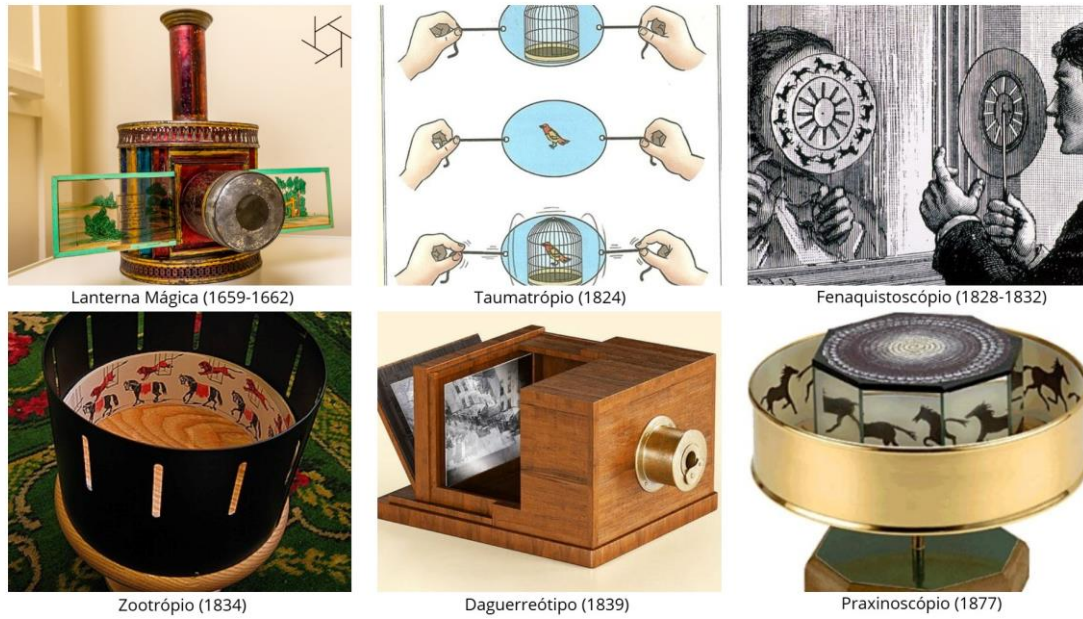


Figura 6 - Aparelhos óticos que contribuíram para o desenvolvimento da fotografia.

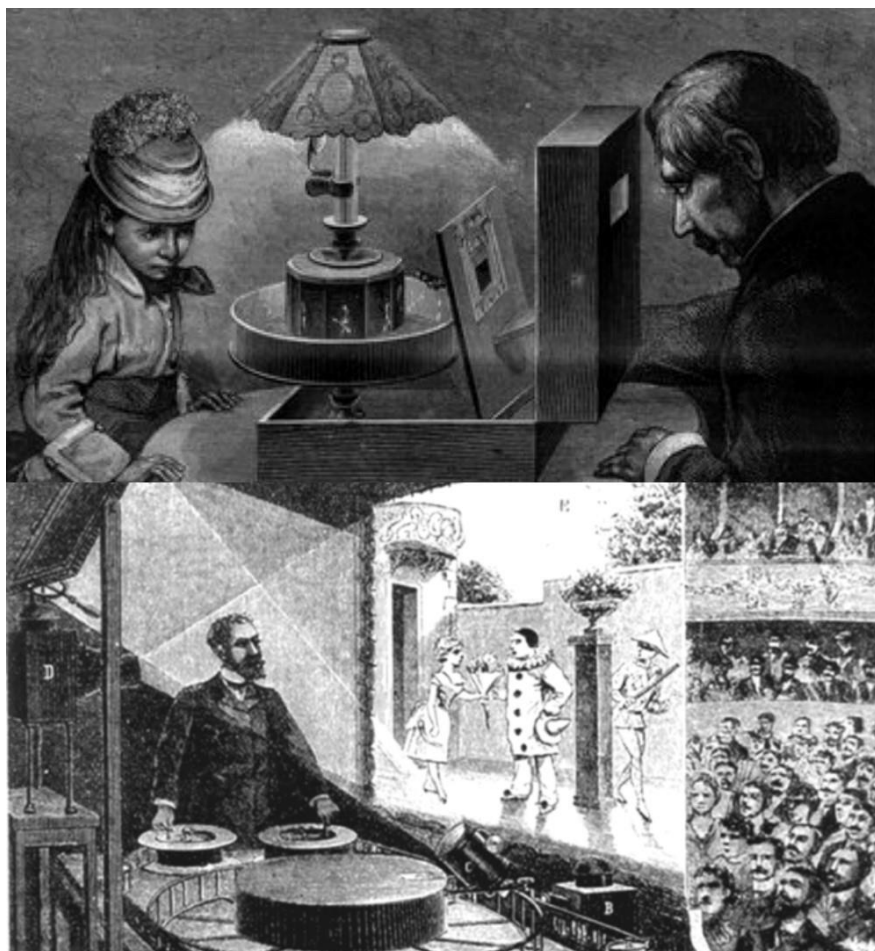


Figura 7 - Em cima: Ilustração do Teatro Praxinoscópio. Em baixo: Ilustração do Praxinoscópio de Projeção.

Em 1892, Reynaud abre o Teatro Ótico onde projetava os seus filmes, que denominava de *Pantomimes Lumineuses*. Tinham a duração de quinze minutos e segundo Alberto Lucena Junior (2005, p.36) eram coloridos, apresentavam um enredo, trilha sonora sincronizada e exigiam a elaboração de centenas de desenhos.

Ainda nos finais do século XIX, as experiências fotográficas de Eadward Muybridge sobre a captação do movimento fazem despertar interesse sobre o assunto. Inspirado nas teorias do fisiologista francês Étienne-Jules Marey sobre o modo de movimentação do cavalo, Muybridge dispôs sequencialmente várias máquinas fotográficas que permitiram captar a imagem do animal em diferentes posições (Figura 8). De forma a melhorar os seus estudos, Muybridge desenvolve, entre 1879 e 1880, o Zoopraxinoscópio (Figura 8), aparelho que também usava discos giratórios para gerar o movimento das imagens, mas que desta vez possuía a capacidade para projeção das mesmas (Baptista, 2015, p.23).



Figura 8 - À esquerda: *Le galop de Daisy* (1878), uma das experiências fotográficas de Muybridge. À direita: Zoopraxinoscópio (1879-1880).

Simultaneamente, em 1887, Hannibal W. Goodwin (fotógrafo amador) desenvolvia “uma novidade de grandes consequências” (Lucena Junior, 2005, p.39): a primeira fita celuloide transparente, tinha a capacidade de mostrar uma longa sequência de imagens, que permitia um movimento mais fluído, aproximando-se do movimento real. Pouco tempo depois, em 1891, Thomas A. Edison (inventor americano) contrata William Kennedy Dickson (engenheiro e fotógrafo escocês) para construir tanto o Cinetógrafo (Figura 9), uma câmara de filmar que registava as imagens animadas e o Cinetoscópio (Figura 10), aparelho que, segundo Lucena Junior (2005, p. 39), continha no seu interior um filme numa exibição sem fim, cujo ciclo tinha 25 segundos, era visualizado através de um orifício e devido a poder ser visto por apenas uma pessoa de cada vez, não era destinado à projeção.

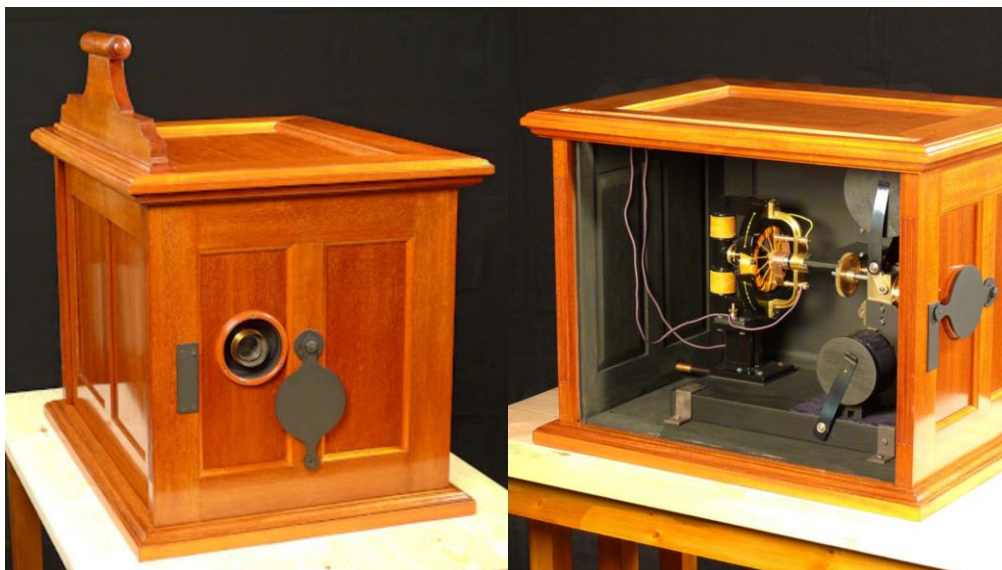


Figura 9 - Réplica do Cinetógrafo, com visão do mecanismo interior.

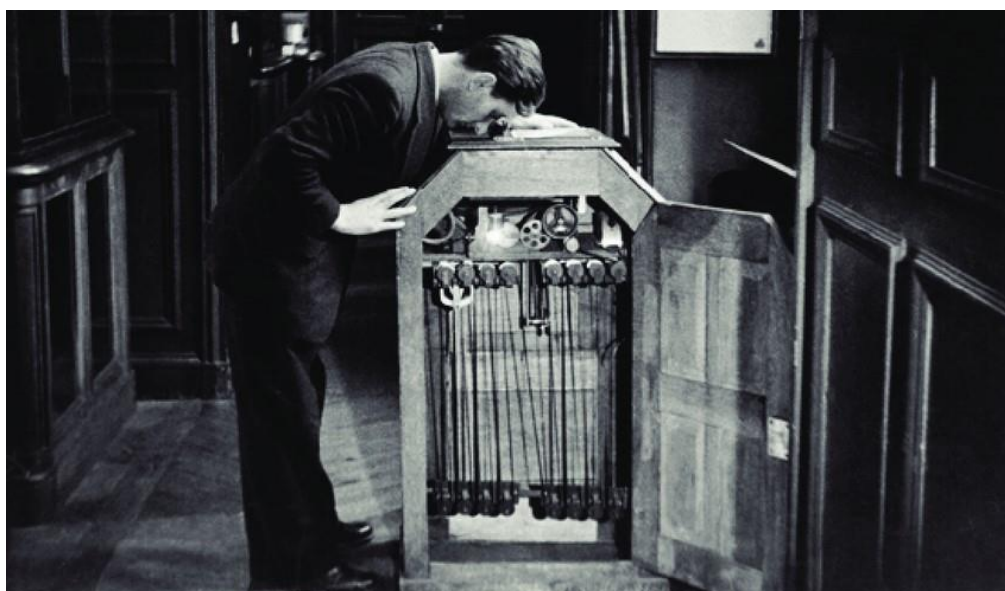


Figura 10 - Utilização de um Cinetoscópio, com visão do mecanismo interior.

No ano de 1895, resultado direto do aperfeiçoamento do Cinetoscópio de Edison, os irmãos Auguste e Louis Lumière criaram o Cinematógrafo (Figura 11), um dispositivo movido à manivela que utilizava negativos perfurados e servia tanto para filmar (capturar imagens) quanto para projetar. As potencialidades da sua invenção possibilitaram os irmãos Lumière a projetar os seus filmes, levando-os a público pela primeira vez em 1895. As suas obras representavam cenas cotidianas e cativavam cada vez mais públicos fascinados com a tecnologia “moderna”, como exemplos *La sortie de l'usine Lumière à Lyon* e *L'arrivée d'un train à La Ciotat*. Este último provocou nos espectadores uma reação de pânico, levando-os a sair dos seus lugares quando o comboio retratado no filme se aproximava gradualmente na projeção (Baptista, 2015, p.26). É este aparelho que se tornará revolucionário, e que, como refere Lucena Junior (2005, p. 40), abrirá as portas para a sétima arte, o cinema.



Figura 11 - Cinematógrafo, com visão do mecanismo interior.

1.2. A descoberta da animação *stop motion*

Até aqui, o movimento da fotografia categorizava-se apenas de avanços tecnológicos, o que segundo Lucena Junior (2005, p. 10), estava ainda muito distante do que se entendia como arte, e o cinema, de acordo com Isabella Thebas, era visto apenas para fins documentais e para registrar através de uma câmara estática, o que se apresentasse imediatamente à frente da lente.

No entanto, alguns artistas passam a usar o cinema como ferramenta de expressão visual, explorando novos métodos e potencialidades plásticas, não tardando a perceber que a arte no cinema estava em trapacear a realidade, rapidamente, o cinema começou a expandir o seu repertório e o “fantástico” tornou-se uma possibilidade de contar histórias. Desta forma, surge entre a primeira e a segunda década do século XX, um processo conhecido como substituição por parada da ação, o primeiro passo para a verdadeira técnica da animação (Lucena Junior, 2005, p. 42). Deste processo nascem novas formas de abordar o cinema, como o gênero *trickfilm* (filme de efeitos) e *Toys Coming to Life* (Maselli, 2018, p. 55) (brinquedos que ganham vida), que segundo Lucena Junior (2005, p. 41), apresentam o cinema como um espetáculo potencialmente ilusionista.

Em 1898, conforme consenso de pesquisadores (Nisio, 2011, p. 17) J. Stuart Blackton e Albert E. Smith realizam *The Humpty Dumpty Circus*, utilizando bonecos de brincar feitos de madeira. Apesar de ser considerado o primeiro filme que conta uma história através do uso de objetos tridimensionais animados, o seu registo filmográfico foi perdido.

O desenvolvimento e encanto que imperam os filmes de efeitos especiais coube a Georges Méliès (ilusionista francês) que, em 1902, apresenta a famosa obra *La Voyage dans la Lune*, filme que

contem pequenos truques (Figura 12) como múltiplas exposições e sobreposição de imagens, isto foi possível devido a uma falha na câmara de Méliès, que parou por alguns instantes, voltando a gravar em seguida. Este simples gesto de parar a ação e a câmara, substituir e/ou modificar a posição dos objetos e personagens em cena e posteriormente retomar a ação, continha a possibilidade de uma nova forma de fazer filmes, esta descoberta foi considerada como o princípio básico para as animações em *stop motion* (Nisio, 2011, p. 17).

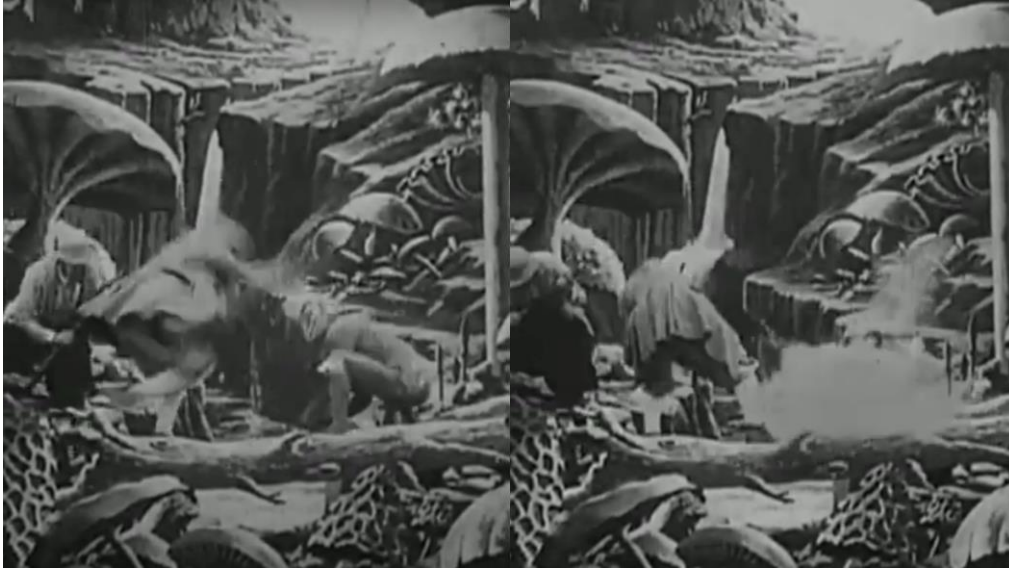


Figura 12 - Exemplo da técnica utilizada por Méliès em *La Voyage dans la Lune* (1902).

Abordando com maior desenvolvimento esta tecnologia de efeito de trucagem, Segundo de Chomón (cineasta espanhol) produziu, em 1908, *El hotel eléctrico*, ao fotografar cena a cena de modo a produzir o efeito ilusório de variados objetos (como malas, cadeiras e escovas) ganharem vida própria (Figura 13).



Figura 13 - Exemplo dos efeitos presentes na obra *El hotel eléctrico* (1908).

A partir da terceira década do século XX, o *stop motion* passou a ser a principal forma de criar efeitos especiais para filmes em *live action*, a proposta era utilizar animação de bonecos para representar monstros e criaturas medievais em filmes com atores humanos. Willis O'Brien foi um dos pioneiros desta técnica, criando os efeitos das obras *The Lost World* (1925) de Harry O. Hoyt (Figura 14) e *King Kong* (1933) de Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack (Figura 14).



Figura 14 - À esquerda: Fotograma do filme *The Lost World* (1925). À direita: Fotograma do filme *King Kong* (1933).

Entre outros nomes que se destacaram na história do *stop motion* estão ainda: Oskar Fischinger (pintor alemão) que segundo Fernando Nisio (2011, p. 18), tinha uma extrema facilidade em dar vida a objetos. Em 1934 cria a animação impressionista *Komposition in Blau* (Figura 15), onde figuras geométricas coloridas apresentam movimentos rítmicos coordenados com a banda sonora; Ray Harryhausen (animador americano), que segundo Jorge Mourinha (2013) possuía um estilo de trabalho inconfundível, ao criar e animar modelos e marionetas de monstros e criaturas mitológicas, duas cenas em particular são ainda hoje consideradas exemplares da sua estética: o exército de esqueletos em *Jason and the Argonauts* (1963), do realizador Don Chaffey (Figura 16), e a luta com Medusa em *Clash of the Titans* (1981), de Desmond Davis (Figura 16); e finalmente Jan Svankmajer (artista checo), que realiza adaptações de livros e contos sempre utilizando uma perspectiva inspirada no universo kafkiano (Nisio, 2011, p. 19), estas características podem ser observadas na sua obra *Něco z Alenky (Alice)* (1988) (Figura 17), uma adaptação do conto *Alice in Wonderland* (1951).

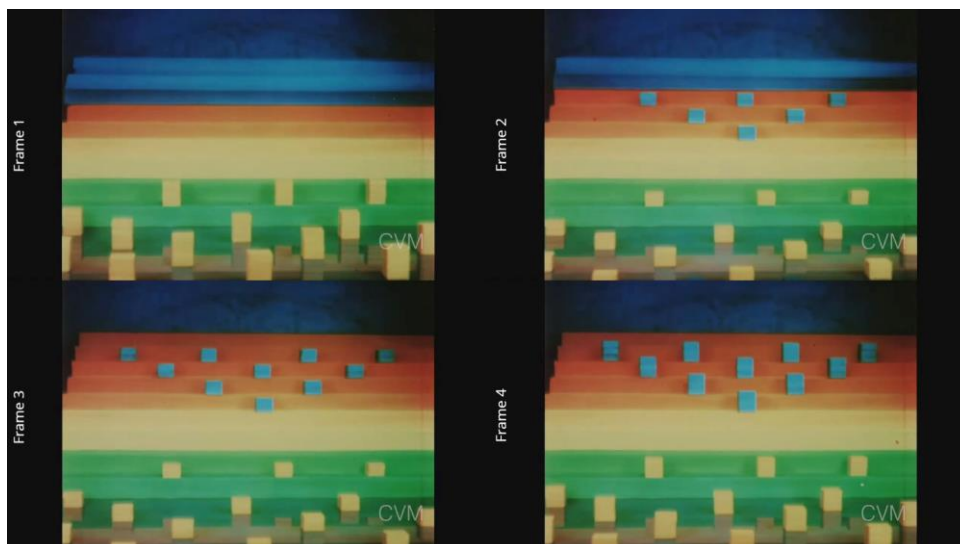


Figura 15 - Fotogramas do filme *Komposition in Blau* (1934).



Figura 16 - À esquerda: Exército de esqueletos, em *Jason and the Argonauts* (1963). À direita: Luta com Medusa, em *Clash of the Titans* (1981).



Figura 17 - Fotogramas do filme *Něco z Alenky (Alice)* (1988).

Segundo Flávio Gomes de Oliveira (2018), seria impossível falar do desenvolvimento da técnica *stop motion* sem referir *The Nightmare Before Christmas* (1993), realizado por Henry Selick e produzido por Tim Burton, um filme totalmente feito com bonecos (Figura 18). Oliveira considera também que esta obra se tornou um marco na história da técnica e que é a partir desta que a animação *stop motion* passou por uma grande evolução através do trabalho de duas grandes produtoras: a *LAIKA Studios* (Figura 19), estúdio norte-americano especializado em longas-metragens, que nos seus primórdios produziu também conteúdo comercial, videoclipes e curtas-metragens; e a *Aardman Animations* (Figura 20), estúdio de animação britânico conhecido por filmes e séries de televisão em *claymation*.



Figura 18 - À esquerda: Tim Burton e Henry Selick no set de *The Nightmare Before Christmas* (1993). À direita: Fotograma do filme.



Figura 19 - Fotogramas dos filmes da produtora LAIKA Studios: *Coraline* (2009) de Henry Selick, *ParaNorman* (2012) de Sam Fell e Chris Butler, *BoxTrolls* (2014) de Anthony Stacchi e Graham Annable, *Kubo and the Two Strings* (2016) de Travis Knight e *Missing Link* (2019) de Chris Butler.



Figura 20 - Fotogramas das obras produzidas pela *Aardman Animations*: *Chicken Run* (2000) de Peter Lord e Nick Park, *Shaun the Sheep* (2015) de Mark Burton e Richard Starzak, *The Pirates! In an Adventure with Scientists!* (2012) de Peter Lord e Jeff Newitt, *Early Man* (2018) de Nick Park e *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* (2005) de Steve Box e Nick Park.

1.3. As técnicas do *stop motion*

Como referido anteriormente, a animação *stop motion* consiste numa técnica de captura *frame a frame*, que tem como objetivo criar uma sequência de imagens que mostram uma ação, onde, com ajuda do animador, um ou mais objetos que por si só seriam inanimados, ganham movimento. A criação bem-sucedida de um movimento contínuo depende da forma como um fotograma se relaciona com os fotogramas anteriores e posteriores, quanto mais estes se relacionarem entre si, não só em termos de posições, mas também em termos de cor, composição, exposição e enquadramento, melhor e mais credível será o fluxo da animação. Se isto não acontecer e os fotogramas sequenciais não tiverem qualquer relação entre si, o cérebro do espectador terá dificuldade em dar sentido à informação que está a ser apresentada.

Normalmente existem 24 fotogramas num segundo de filme, isto quer dizer que para produzir um minuto de animação serão necessários aproximadamente 1440 *frames*. No entanto é bastante comum a utilização dos chamados “twos” e “trees”, que permitem reduzir o número de imagens necessárias para a animação, onde em vez de se capturarem 24 imagens para cada segundo de animação, se podem capturar apenas 12 ou 8 imagens por segundo, respetivamente, e repetir cada imagem para dois ou três fotogramas consecutivos.

Os meios de captura, na atualidade, consistem principalmente em câmaras digitais e software de assistência à captura. Os objetos capturados, por outro lado, são os materiais animados que se

colocam à frente da câmara, desta forma existem diferentes sub-técnicas de *stop motion* definidas pela natureza do objeto a fotografar.

A *cut-out animation* (animação de recortes), é uma técnica de animação que consiste na utilização de, tal como o nome indica, qualquer material que possa ser cortado. As peças das personagens podem ser feitas de vários tipos de materiais como papéis transparentes ou acetatos, cartolinas ou cartão, fotografias, revistas e livros. Segundo Daniel Pinheiro Lima (2009, p. 10) a primeira forma narrativa do recorte foi o teatro de sombras, que se julga ter-se originado na China, alguns destes bonecos eram usados para projetar sombras em superfícies e outros eram feitos para visualização direta. No entanto, só em 1906, é que se regista o primeiro uso da técnica de recortes numa animação, em *Humorous Phases of Funny Faces*, do realizador James Stuart Blackton, tanto os créditos como duas sequências do filme são realizadas com recortes (Figura 21).



Figura 21 - Fotogramas da curta-metragem *Humorous Phases of Funny Faces* (1906).

A partir daqui mais dois artistas se revelaram bastante importantes para o desenvolvimento da história da animação de recorte: Lotte Reiniger (cineasta alemã) foi a primeira a dedicar a sua carreira inteiramente a esta técnica. Em 1936, inspirada pela coleção de histórias de *As Mil e Uma Noites* (1704-1717), realiza a obra *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (Figura 22), demonstrando grande poder criativo e uma excelente habilidade para representar movimentos, Reiniger apresenta uma obra que permanece até hoje como a principal referência desta técnica (Lima, 2009, p. 14); e Yuri Norstein (animador russo), considerado um dos artistas mais inovadores da técnica, caracterizado por uma enorme atenção aos detalhes na criação das peças e movimentos extremamente convincentes, realiza em 1979, *Tales of Tales* (Figura 22), curta-metragem considerada a sua obra-prima (Lima, 2009, p. 18). Também Terry Gilliam (cineasta e animador) se torna um grande utilizador desta técnica, utilizando-a para alcançar um estilo surreal nas suas animações em *Monty Python's Flying Circus* (1969–1974). No programa de

televisão *The Do-It-Yourself Film Animation Show*, Gilliam explica o processo de criação das suas obras, mostrando desde a recolha dos materiais plásticos até à fase de captação da imagem (Figura 23).



Figura 22 - À esquerda: Fotograma do filme *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1939). À direita: Fotograma da curta-metragem *Tales of Tales* (1979).



Figura 23 - Terry Gilliam no programa *The Do-It-Yourself Film Animation Show* (1974).

A *pixilation* (pixilação) é uma técnica de animação *stop motion* que, ao contrário da animação tradicional onde objetos inanimados ou personagens desenhadas são manipuladas a produzir movimento, envolve pessoas reais que fazem uma sequência de poses meticulosamente coreografadas, enquanto a câmara captura *frame a frame* o movimento, esta técnica é muitas

vezes utilizada para produzir movimentos que desafiam a física convencional. Apesar de ser usada desde os primórdios do cinema (Leão, 2021, p.15), com raízes nos filmes experimentais de pioneiros da animação, já referidos anteriormente, como Émile Cohl e Segundo de Chomón, esta técnica só viria a receber o seu nome em 1950, a partir do trabalho de aperfeiçoamento da técnica por Norman McLaren (animador escocês), que realiza a curta-metragem de 1952, *Neighbours* (Figura 24).



Figura 24 - Fotogramas da curta-metragem *Neighbours* (1952).

A *claymation*, com a tradução direta de “barro animado” (Nisio, 2011, p. 19) é talvez uma das mais populares entre as várias técnicas da animação *stop motion*. Esta técnica é realizada com modelos feitos de materiais maleáveis como a plasticina ou o barro. Dois dos precursores desta técnica foram os realizadores Segundo de Chomón e Walter R. Booth, que incluem nos seus filmes *Modern Sculptors* (1908) e *Animated Putty* (1911), seqüências com montes de argila ou barro que se transformam em esculturas em movimento. No entanto, aquele que se considera o primeiro filme que utiliza na sua totalidade a técnica de *claymation* para produzir uma narrativa é *Long Live the Bull* (1926) de Joseph Sunn (Figura 25).



Figura 25 - Fotogramas da curta-metragem *Long Live the Bull* (1926).

Will Vinton (animador e cineasta norte-americano) também ajuda a desenvolver esta técnica ao produzir trabalhos que se tornaram bastante diferenciados e importantes para as experiências de animação em *stop motion*, devido à sua capacidade de demonstrar expressividade e sentimentos humanos através das suas construções em massa de moldar, exemplo disto é a curta-metragem de 1973, *Closed Mondays* (Figura 26), que Vinton realiza juntamente com o artista Bob Gardiner.



Figura 26 - Fotogramas da curta-metragem *Closed Mondays* (1973).

Dentro das sub-técnicas da *claymation*, vale referir a *clay painting*, animação em que a argila (ou outro material semelhante) é colocada e achatada numa superfície plana e seguidamente moldada em diferentes formas, semelhante ao uso de tintas a óleo (Figura 27). Joan Gratz, pioneira desta técnica, venceu o Óscar de Melhor Curta-Metragem de Animação em 1993, com *Mona Lisa Descending a Staircase* (1992) (Figura 27).

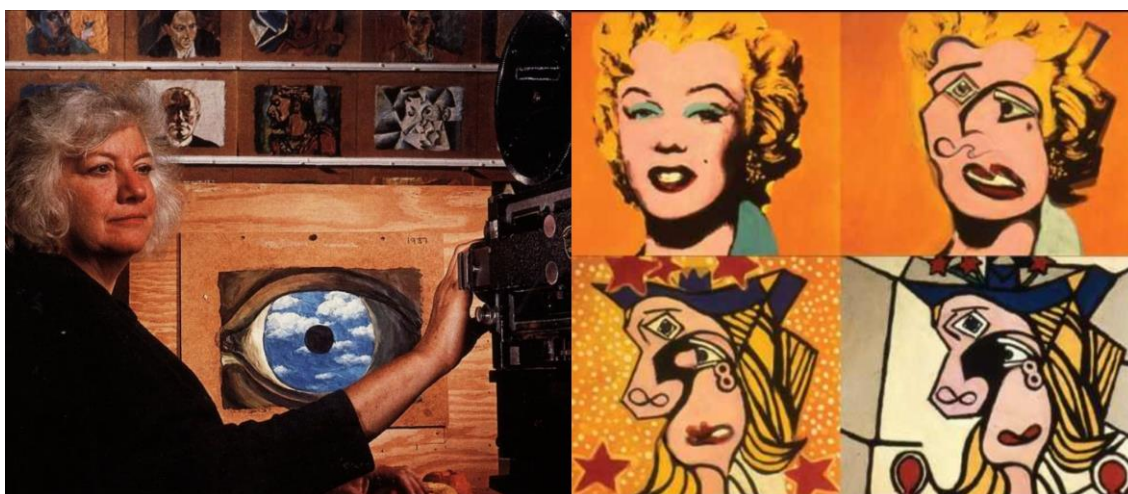


Figura 27 - À esquerda: Joan Gratz demonstra a captação da técnica. À direita: Fotogramas de *Mona Lisa Descending a Staircase* (1992), que mostram o exemplo de transições presentes na obra.

E por se terem referido os Óscares, também a *Aardman Animations*, já mencionada anteriormente, se revelou fundamental para o desenvolvimento e simultaneamente para a divulgação da técnica de *claymation* a um nível mais comercial, ao produzir o filme *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* (2006), vencedor do Óscar de Melhor Animação em 2005.

Por último, a *puppet animation* (manipulação de marionetas/bonecos), que, semelhante à *claymation*, consiste na utilização de bonecos para criação de uma narrativa. No entanto, o que difere esta técnica da anterior é a utilização de uma vasta tipologia de materiais plásticos (como metais, madeira, tecidos, látex, entre outros). Ladislav Starewicz (fotógrafo polaco) contribuiu para o processo de evolução da técnica *stop motion* ao utilizar fantoches para contar uma história com começo meio e fim. Starewicz apresenta uma proposta de produção de animação com bonecos feitos da reconstrução de insetos, usando como patas pequenos e finos pedaços de arame, para possibilitar a movimentação, o resultado desse processo foi *The Cameraman's Revenge* (1912). Posteriormente, este passou a usar esqueletos de metal com articulações, entre outros materiais como feltro e o couro, até substituir os delicados insetos por bonecos mais complexos (Nisio, 2011, p. 18) (Figura 28).



Figura 28 - Ladislav Starewicz com as suas criações.

Em grandes produções fílmicas atuais, resultado de anos de buscas por melhores movimentos de animação dos personagens, é normalmente aplicado um complexo sistema mecânico como esqueleto para os bonecos. As personagens do filme *Corpse Bride* (2005), de Tim Burton e Mike Johnson, foram os primeiros modelos de desenvolvimento de articulação interna, interligando o sistema mecânico à pele de látex de cada cabeça, que através de apertos em parafusos movimentam as engrenagens internas (Ribeiro, 2009, p. 133), desta forma, a mesma marioneta consegue atingir diferentes expressões faciais (Figura 29).



Figura 29 - Construção do esqueleto para uma personagem do filme *Corpse Bride* (2005).

Contrariamente, a produtora *LAIKA Studios* segue a tecnologia de impressão 3D para uma forma sofisticada de animação de substituição, na qual diferentes partes do corpo e do rosto são trocadas para criar movimentos e expressões das personagens (Figura 30). Criada por George Pal (*Puppetoons*, 1932-1947), esta técnica era tradicionalmente obtida a partir de vários modelos individuais de madeira que eram trocados entre *frames* (Figura 30).



Figura 30 - À esquerda: Exemplo do processo de substituição para uma personagem do filme *Paranorman* (2012). À direita: Exemplo do processo de substituição em *Puppetoons* (1932-1947).

A partir do ano 2000, deu-se um aumento significativo na quantidade de filmes produzidos com esta técnica, alguns nomes a destacar, entre os muitos, são: Henry Selick (*Coraline*, 2009, e *Wendell & Wild*, 2022), Wes Anderson (*Fantastic Mr. Fox*, 2009, e *Isle of Dogs*, 2018), Charlie Kaufman e Duke Johnson (*Anomalisa*, 2015) e também Guillermo del Toro, com *Guillermo del Toro's Pinocchio* (2022), o terceiro e último filme de animação *stop motion* vencedor de um Óscar, neste caso o de Melhor Filme de Animação.

Capítulo Dois - Etapas de produção da curta-metragem *(A)stray*

Neste capítulo, são detalhadas todas as fases do processo de pré-produção da curta-metragem *(A)stray*. Aqui, as alterações feitas em materiais como o Guião Literário, o Guião Técnico e o Storyboard, são especificadas até à apresentação das suas versões finais. Seguidamente, é mostrado o processo conceptual de criação das personagens e dos cenários, através de pequenas descrições e do auxílio de imagens ilustrativas. Finalmente, apresentam-se pormenorizadamente os métodos de criação física dos personagens e dos restantes elementos que constituem os cenários idealizados.

2.1. Pré-produção

2.1.1. Memória Descritiva do Projeto - Estratégias, Metodologias de Trabalho e Dificuldades

Tratando-se de um filme de animação *stop motion* com variados elementos (cenários, personagens, etc) criados a partir de materiais como lãs, feltro e tecidos, uma das principais dificuldades começou logo aí, no conseguir criar todos estes componentes, sendo que alguns poderiam ser pormenorizados ou terem escalas bastante divergentes. A estratégia decidida para ultrapassar esta dificuldade passou principalmente na procura de pequenos vídeo-cursos *online* que ensinassem e explicassem determinados pormenores importantes para iniciantes na técnica e exemplificassem a construção de um modelo passo a passo. Portanto, a aprendizagem e o treinamento precoce destas técnicas terá de ser essencial para um melhor resultado.

Outra das dificuldades que se previa, apesar de eu já ter alguma experiência com produções *stop motion* (curta-metragem *One Minute Show Time*), como se tratava de uma animação com uma duração mais alargada, seria implicar uma maior atenção a variados elementos, como a continuidade dos movimentos das personagens e elementos, a permanência fixa da câmara, mesmo quando existiam movimentos premeditados (isto é, um movimento limpo sem tremores ou outras), e a consistência continua dos focos de luz. Para que estes elementos fiquem mais salvaguardados, as maquetes e restantes elementos, como a câmara e luzes, iriam ter marcas previamente assinaladas e iriam estar sempre no mesmo local, sendo que o espaço de trabalho a utilizar seria um escritório pessoal.

Outra metodologia que poderia ser aplicada quando o projeto já estivesse na sua produção seria uma tentativa de ir montando as sequências de eventos assim que estivessem terminadas, ou

seja, o objetivo seria perceber se a estratégia simultânea entre as gravações e a montagem resultava ou se os dois momentos teriam de ser realmente separados. Uma das vantagens de rever o material após as gravações foi perceber se algo necessitaria de ser refeito.

Finalmente, outra das dificuldades que se previam era a qualidade do som e música, pois eram elementos bastante importantes, que muitas vezes conseguem alterar a aura do filme para um ponto totalmente diferente das imagens originais.

2.1.2. Guião Literário

Inicialmente, a história tinha como objetivo explorar os sonhos dos cães. Previamente investigado este conceito, que refiro e explico no documento “Pesquisa Científica” (Anexo I), foi possível perceber, através de fontes como a American Kennel Club e a Purina, que existem alguns estudos feitos por neurocientistas veterinários, tais como Stanley Coren (Departamento de Psicologia da Universidade da Colúmbia Britânica) e Jaak Panksepp (Universidade do Estado de Washington) que mostram que realmente os nossos cães (entre outros mamíferos, com os ratos) apresentam uma atividade cerebral durante os vários estágios do sono, semelhante aos humanos, mas que, apesar de todos estes estudos às suas respostas neurológicas, apenas se consegue supor (suposição esta apoiada pelos exemplos visuais que os cães apresentam enquanto sonham, como correr ou ladrar), que estes possam sonhar com episódios do quotidiano, como o ato de brincar ou de perseguir algo.

Neste momento do projeto, o objetivo seria criar uma exploração utópica deste momento do sonho, uma realidade totalmente construída, idealizada para ser exagerada. Após uma breve pesquisa cinematográfica (Anexo II), foi possível observar que, ao longo da história do cinema, a figura do cão recebe muitas vezes características antropomórficas, como o saber falar (Scooby, do filme *Scooby-Doo*), andar em duas patas (Gromit, do filme *Wallace e Gromit*) ou simplesmente agir de alguma forma senciente (Dug, do filme *Up*), e mesmo quando não se apresentam estas características anteriores, a representação do cão acaba por ser uma personalidade caricata.

Assim, nesta primeira versão do guião (Anexo III) criámos várias personagens caninas que apresentavam diferentes características visíveis, e que, nos seus sonhos, essas mesmas eram exageradas ou muitas vezes contrariadas. Como no caso de Salsicha, um cão da raça Dachshund, conhecida pelo comprimento corporal (muitas vezes chamados de cães salsicha, daí a origem do nome da personagem). Graças a esta característica, Salsicha sonha que se transforma num enorme e comprido dragão; também tínhamos o caso da Pepita, uma pequena e medrosa cadela da raça Chihuahua, que no seu sonho se transformava num animal gigante, que disparava *lasers* dos olhos (ligado ao forte temperamento). Como já referido, a ideia seria criar uma espécie de

episódios caricatos, que ilustrassem estas brincadeiras em relação à diferença ou exagero das características dos animais.

Depois da leitura da primeira versão, recebi o *feedback* do professor Paulo Cunha, também meu orientador, que considerou que talvez o nível de complexidade do guião fosse elevado, e conseqüentemente mais trabalhoso. Desta forma, sugeriu que elaborasse uma nova versão, mais simplificada, pensando sempre no que seria preciso fazer até chegar ao resultado final, aplicando uma estrutura narrativa mais convencional (três atos) e um momento de conflito.

Desta reflexão nasceu uma nova versão (Anexo IV), que se passa a focar mais no tema do abandono animal. Para não desperdiçar a totalidade do guião anterior, tentei criar esta nova versão à volta da cena do sonho de Sancho no espaço. Desta vez, já que se trata de um sonho onde planetas gigantes se transformam em comida, pensei em colocar uma outra personagem que passasse fome, para que a ação se tornasse mais dramática entre os dois.

Com a ajuda da minha amiga e colega Ana Paula Junqueira, chegámos à personagem do Vadio, um cão abandonado que vagueia pelas ruas, e à medida que vai passando por vários locais, vai deparar-se com variadas situações, desde testemunhar carinho e brincadeira entre um dono e o seu cão (coisa que o Vadio não tem há muito tempo), à recusa de comida, até finalmente ser acolhido por uma alma caridosa, que leva o Vadio para o calor da sua casa, dando-lhe tudo o que ele sempre mereceu.

Esta nova versão serviu então para ilustrar um problema muito real: o número de abandonos de animais de companhia, principalmente de cães, cada vez mais alto à medida que os anos passam. Muitos cães vivem em cenários impensáveis, sempre em constante modo de sobrevivência, muitas vezes acabando por morrer sozinhos. De maneira a tornar a história mais impactante, decidi criar um final mais dramático, ou que poderia deixar as coisas meio que em aberto: depois de acompanharmos toda a jornada até à casa da senhora, já com o Vadio deitado em frente à lareira, a última coisa que iríamos ouvir seria um forte suspiro. Assim, podemos supor dois finais distintos: um mais positivo, em que o Vadio finalmente encontrou um lar, onde pudesse recuperar energias e ser feliz; um mais triste, em que o último suspiro indica a sua morte, o “escapar para a terra dos sonhos eternos”, quase que deixando a ideia de que tudo foi tarde de mais.

2.1.3. Guião Técnico e *Storyboard*

Um guião técnico e um *storyboard* funcionam como bases muito importantes para o processo de produção, incluindo informações importantes sobre a cena. Desta forma, para a primeira versão do guião literário, elaborei, em formato Excel, um guião técnico (Anexo V), onde dispus várias informações: o número de cenas e de planos e se estes últimos eram interiores ou

exteriores, o ângulo e o movimento da câmara, a escala do enquadramento, e, finalmente, a descrição de cada ação. Este documento ajudou-me, portanto, a perceber a quantidade de planos necessários para contar a história, assim como que materiais necessitaria de obter para conseguir os planos em movimento.

Para o *storyboard*, senti que precisava de elaborar uma conceção visual da narrativa de uma forma criativa e interessante. Desta forma, o estilo inicial pretendido seria o da Figura 31, que foi conseguido ao misturar, no programa Adobe Photoshop, fotos verdadeiras (referências retiradas da internet) com elementos ilustrados digitalmente, criados por mim, com o objetivo de recriar o efeito de colagem tradicional. O objetivo era não só atribuir uma ajuda visual ao guião técnico, mas também já incorporar todos os elementos que seriam precisos construir para a composição das cenas, incluindo também a descrição da ação que se passaria em cada plano.

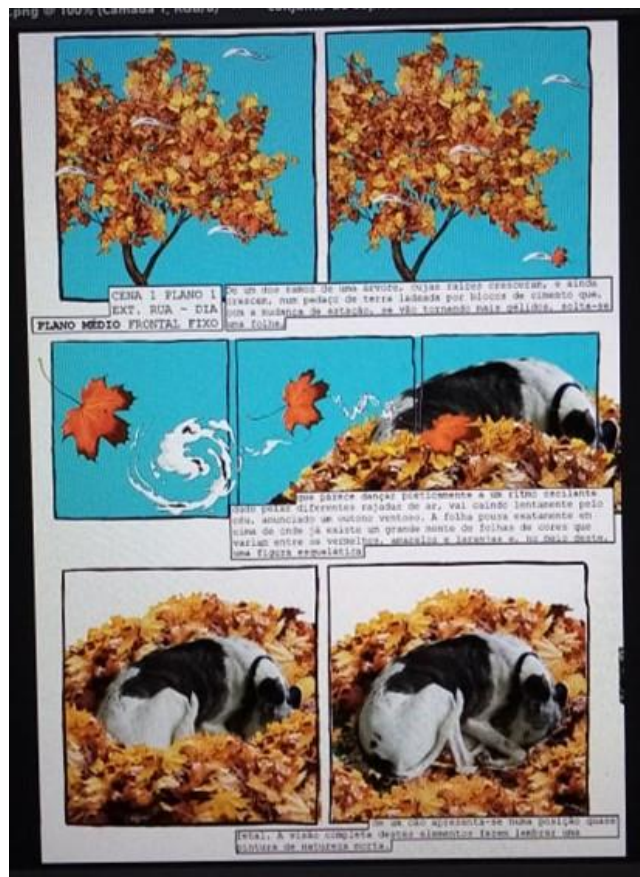


Figura 31 - Página perdida do *Storyboard*.

Infelizmente, devido a problemas no disco externo, que falarei mais à frente, perdi todos os ficheiros. Entre estes ficheiros perdidos, encontravam-se também ilustrações digitais feitas à mão, de conceitos de personagens que iam pertencer à curta. Partindo dessa ideia, e por ser relativamente mais simples do que voltar a repetir todo o processo que tinha feito anteriormente, decidi fazer uma nova versão do *storyboard* a partir de novas ilustrações.

Para a versão final (Anexo VI), incorporei novamente todas as informações consideradas necessárias para auxiliar o momento das gravações, tentei ao máximo criar ilustrações, usando a mesa digitalizadora *HUION H430P* (Figura 32), tanto das personagens, como dos cenários, que permitissem perceber o que era necessário construir na fase seguinte. Também através do *storyboard*, foi possível detalhar os movimentos pretendidos das personagens, da câmara e igualmente o que seria incorporado em cada enquadramento. Assim, tinha agora uma primeira forma visual da história escrita, garantindo-lhe um primeiro “sopro de vida”, mesmo que ainda no papel.



Figura 32 - Criação digital do *Storyboard*.

Para facilitar ainda mais o processo e torná-lo mais rápido, decidi criar o *storyboard* num estilo relativamente simples, com uma linha muitas vezes aproximada do estilo de *sketching*. Também a escolha do preto e branco permitiu abreviar o trabalho, evitando assim ter de colorir todos os elementos posteriormente. Decidi separar a noite e o dia através da alteração destas duas cores: nas cenas que se passam de dia a maior parte da composição é branca com traço preto (Figura 33, à esquerda); já nas cenas noturnas, ou com pouca luz, grande parte do fundo é preto com o traço branco (Figura 33, à direita).

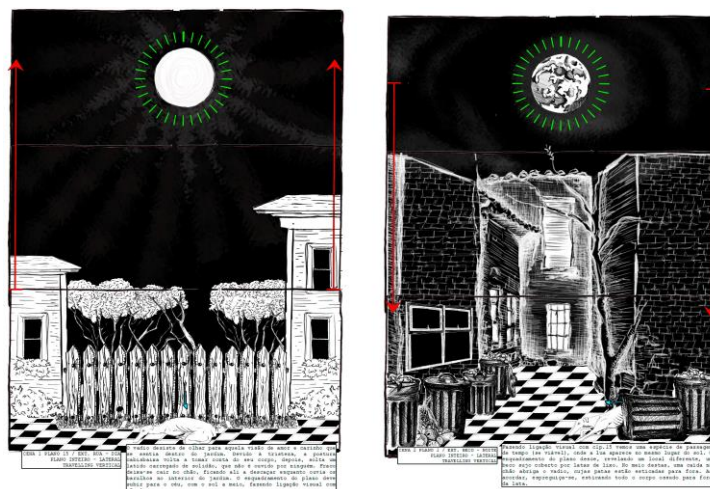


Figura 33 - À esquerda: cenário de dia. À direita: cenário à noite.

2.1.4. As personagens

Com base na versão final do guião literário, era necessária avançar para a criação de várias personagens, tanto humanas como animais. Desta forma, escolhi, para cada personagem, algumas imagens que refletissem o objetivo que pretendia alcançar para essa personagem a nível visual, no fundo um *moodboard*.

a) Vadio

É a personagem principal de *(A)stray*: um cão de rua, com patas compridas, muito magro, com o pelo maltratado e com uma personalidade medrosa. Pela sua aparência e pela maneira de reagir a todos os elementos ao seu redor, é possível deduzir que foi abandonado há muito tempo.



Figura 35 - Referências visuais para a personagem Vadio.

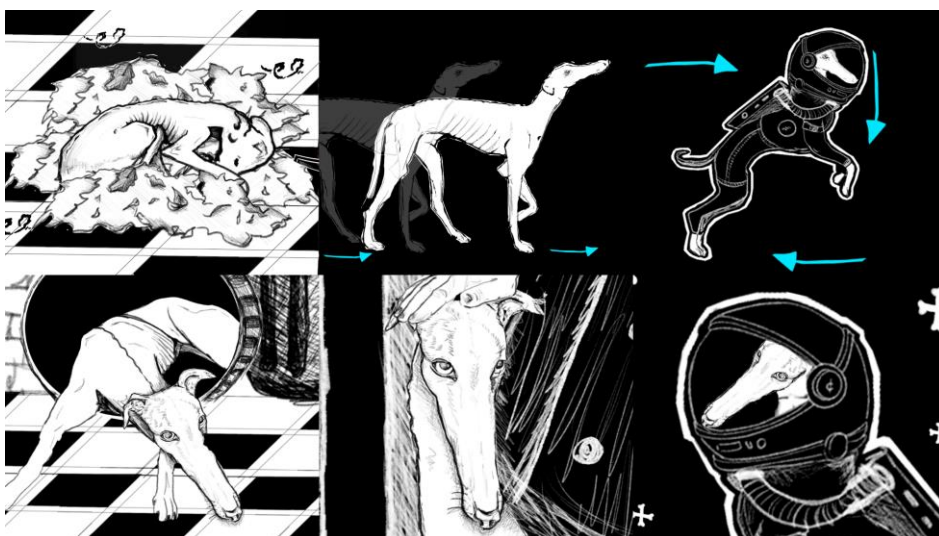


Figura 34 - Ilustração da personagem Vadio, presente no *Storyboard*.



Figura 36 - Referências do aspeto pretendido para o boneco final do Vadio.

b) Sancho Panza

Considerado mais como uma personagem secundária, Sancho é um cão corpulento com um rabo redondinho, característico da raça Corgi. Devido a essas características físicas, o seu nome foi inspirado na célebre personagem do livro *Don Quixote de la Mancha*, de Miguel de Cervantes, normalmente caracterizado como um homem baixo e robusto. É um cão que tem sempre fome, é muito guloso e muito territorial. Tem à volta da sua cabeça um grande cone de proteção, que faz parecer com que tenha um capacete espacial posto, como visto nos posters e imagens coladas nas paredes do quarto do seu dono.

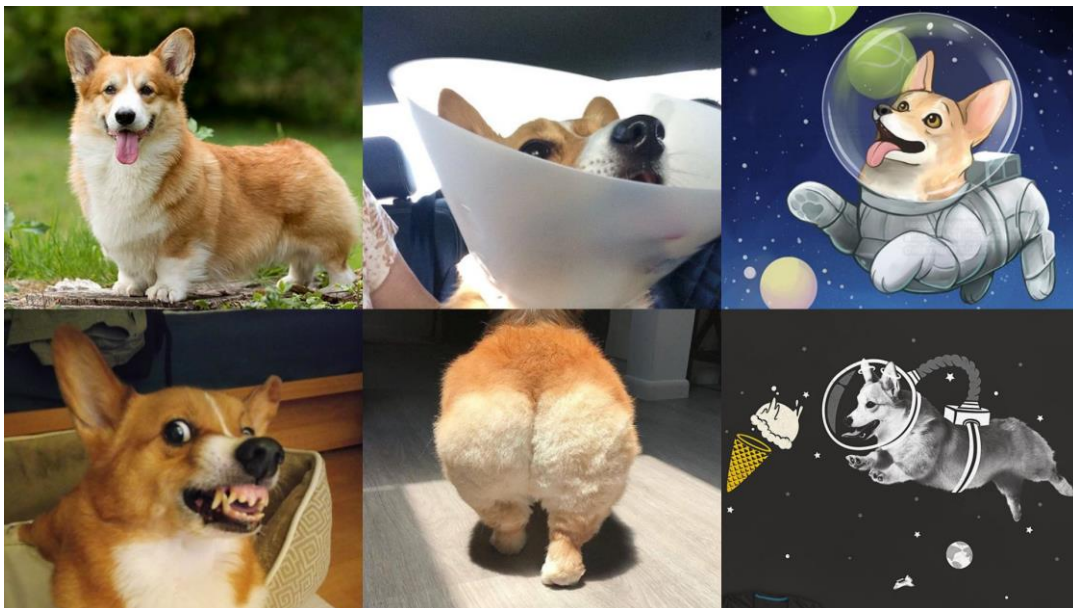


Figura 37 - Referências visuais para a personagem Sancho Panza.

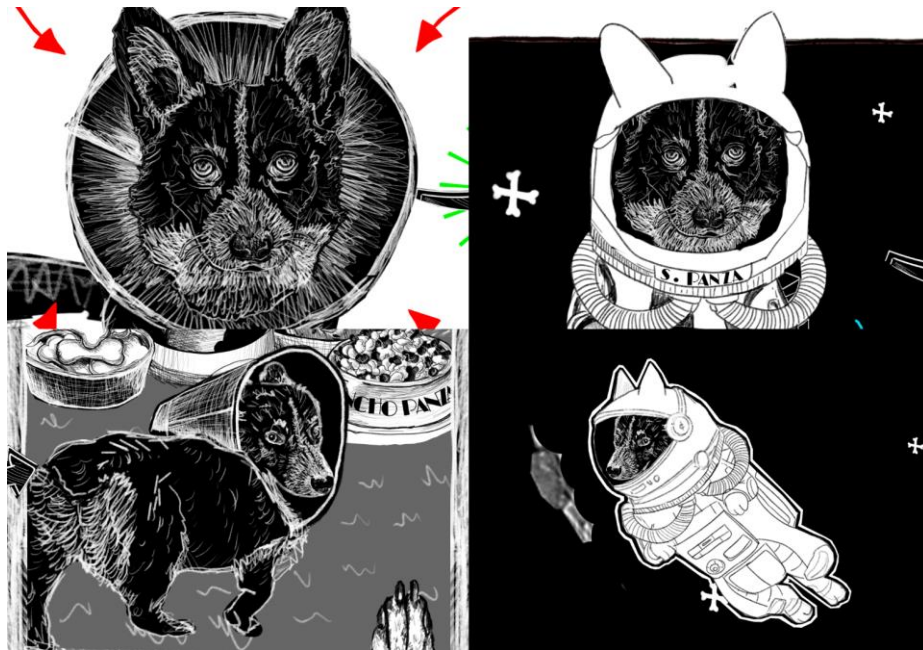


Figura 38 - Ilustração da personagem Sancho Panza, presente no *Storyboard*.



Figura 39 - Referências do aspeto pretendido para o boneco final do Sancho Panza.

c) A Menina e a cadela *pinscher* Joy

Para a criação destas duas personagens inspirei-me em mim própria e na minha cadela, Atena. A Menina, tem cabelos compridos que “dançam” com o vento, é muito carinhosa para com a sua cadela. Joy, é uma pequena *pinscher* muito brincalhona, adora correr atrás da bola.



Figura 40 - Referências visuais para as personagens Menina e Joy.



Figura 41 - Ilustração das personagens Menina e Joy, presente no *Storyboard*.

d) Menino

Dono de Sancho, é um menino loiro, fascinado pelo espaço. Tem um coração mole, fazendo de tudo para manter a barriga de Sancho cheia, chegando até a dar-lhe parte da sua própria comida para o manter feliz.



Figura 42 - Referências visuais para personagem Menino.



Figura 43 - Ilustração da personagem Menino, presente no *Storyboard*.

e) Homens sem-abrigo

Dois homens que tentam sobreviver na rua, aquecendo-se através de uma pequena fogueira, com as roupas rotas e sujas. Têm a barba por fazer e apresentam também algumas mazelas, como uma perna amputada e um olho cego.



Figura 44 - Referências visuais para as personagens Sem-abrigo.



Figura 45 - Ilustração das personagens Sem-abrigo, presente no Storyboard.

f) Senhora

Já tem alguma idade, usa óculos e tem à vista alguns cabelos brancos. É quem recolhe o Vadio para sua casa e lhe dá comida, mostrando compaixão.



Figura 46 - Referências visuais para personagem Senhora.



Figura 47 - Ilustração da personagem Senhora, presente no *Storyboard*.

2.1.4.1. Criação física das personagens

Para passar as personagens do papel para a vida real era necessário construir os respectivos bonecos. As personagens foram inicialmente desenhadas em folhas de papel, com a fisionomia e medida aproximada ao que se pretendia alcançar na vida real, cada desenho continha a indicação dos sítios onde deveriam existir partes maleáveis que permitissem movimento (Figura 48).



Figura 48 - Algumas personagens desenhadas em papel.

A construção física dos esqueletos dos bonecos foi uma aprendizagem constante. Após uma breve pesquisa foi possível ter acesso a várias versões de esqueletos, desde exemplos mais complexos (já com peças próprias nas articulações) até aos mais simples (feitos com arame) (Figura 49).

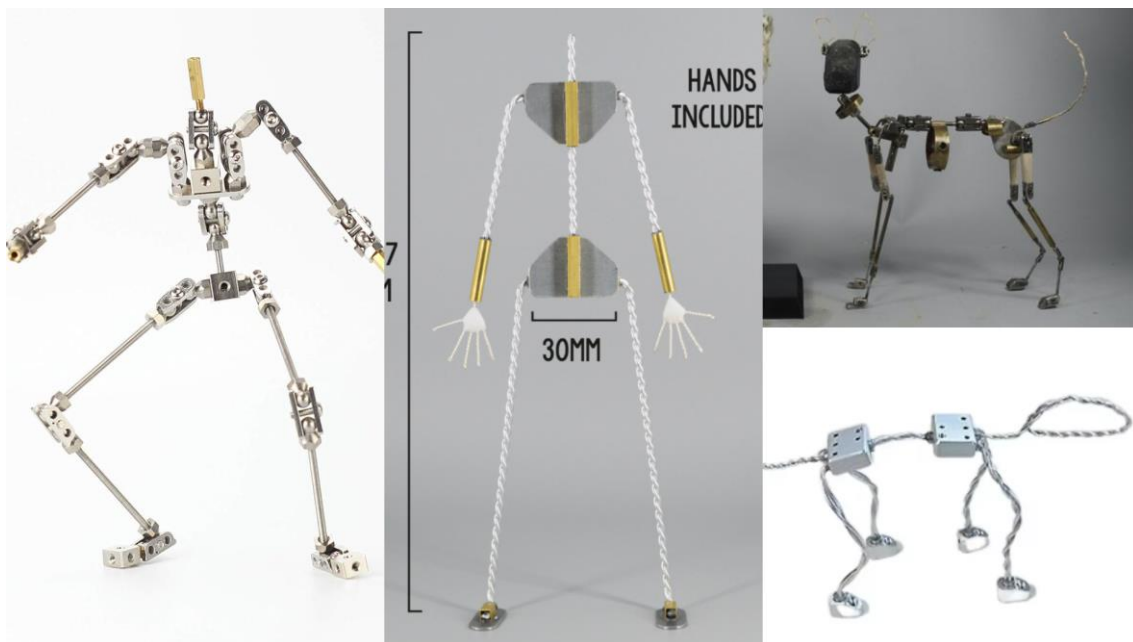


Figura 49 - Referências de versões de esqueletos.

Na impossibilidade de comprar ou criar esqueletos mais complexos, decidi optar pela versão mais simples, utilizando vários materiais (Figura 50): para o que seriam “os ossos” (partes duras), escolhi uma espécie de tubo de cobre de espessura fina, para que me fosse permitido cortar facilmente à medida pretendida; para as articulações, inicialmente usei pequenas peças que se usam nas dobradiças dos óculos, mas as mesmas limitavam bastante o alcance que pretendia a nível do movimento e eram difíceis de colar aos tubos, estando sempre a descolar-se, mesmo aplicando uma espécie de solda e também cola forte para metais; assim, era óbvio que esse método não ia resultar a longo prazo, face a isto decidi usar vários fios de arame entrelaçado para a parte das articulações (Figura 51), o que me garantia maior liberdade de movimentos e uma duração mais alargada em termos de utilização.

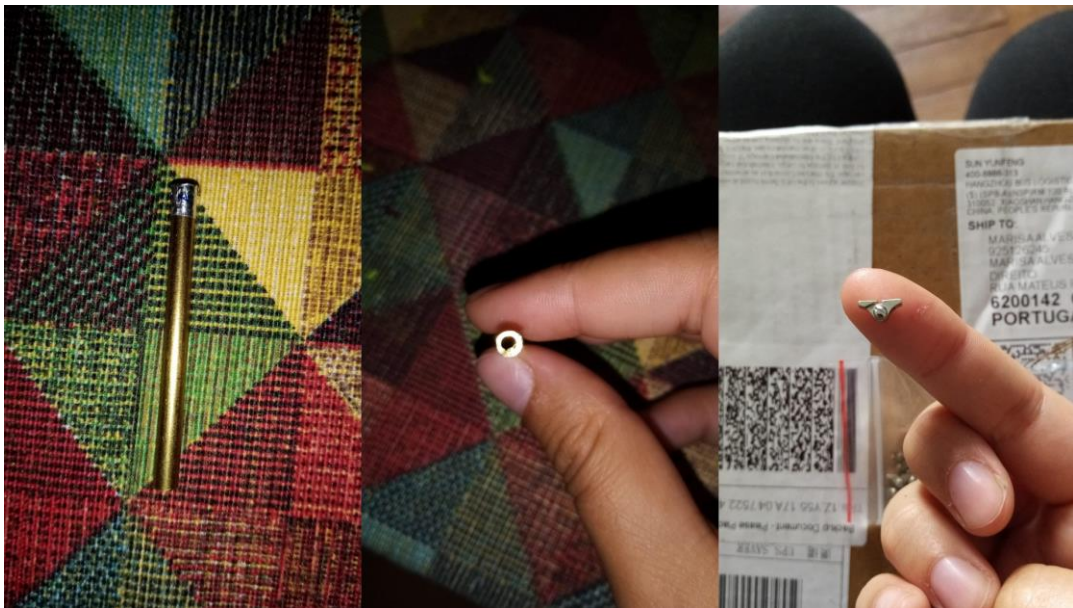


Figura 50 - Materiais usados para construção dos esqueletos.

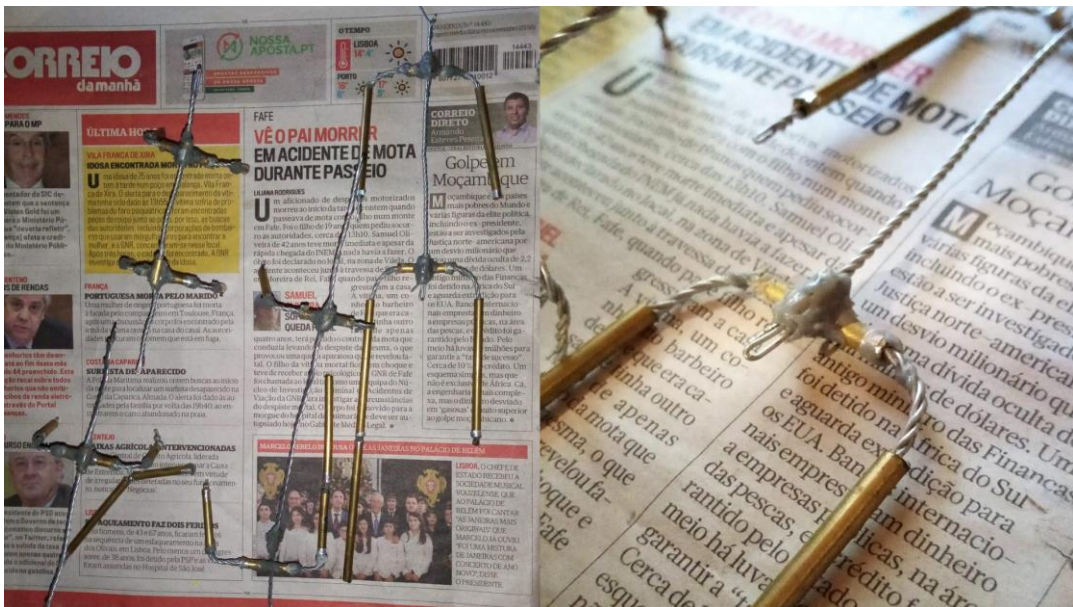


Figura 51 - Esqueletos finais.

Após ter feito os esqueletos de todas as personagens, comecei por forrar os mesmos com esponja e lã de feltro. Depois de colar pedaços de esponja ao esqueleto, modelava a parte principal do corpo (torço, barriga e pernas) na forma que pretendia com a ajuda de uma tesoura, depois com a lã de feltro vincava mais detalhadamente algumas partes (como por exemplo o peito ou as ancas e coxas) (Figura 52).



Figura 52 - Modelagem da forma de alguns dos bonecos.

Para os restantes elementos (Figura 54), foram usados materiais como missangas e tinta para os olhos, argila de modelar para os dentes, para a cabeça dos bonecos dos cães e também para os óculos da Senhora, meias e vários tipos de tecidos para as roupas, e bolas de esferovite e lã de feltro para as cabeças dos bonecos humanos. Também foram usados alguns elementos comprados já feitos (como por exemplo os sapatos) que depois foram pintados.

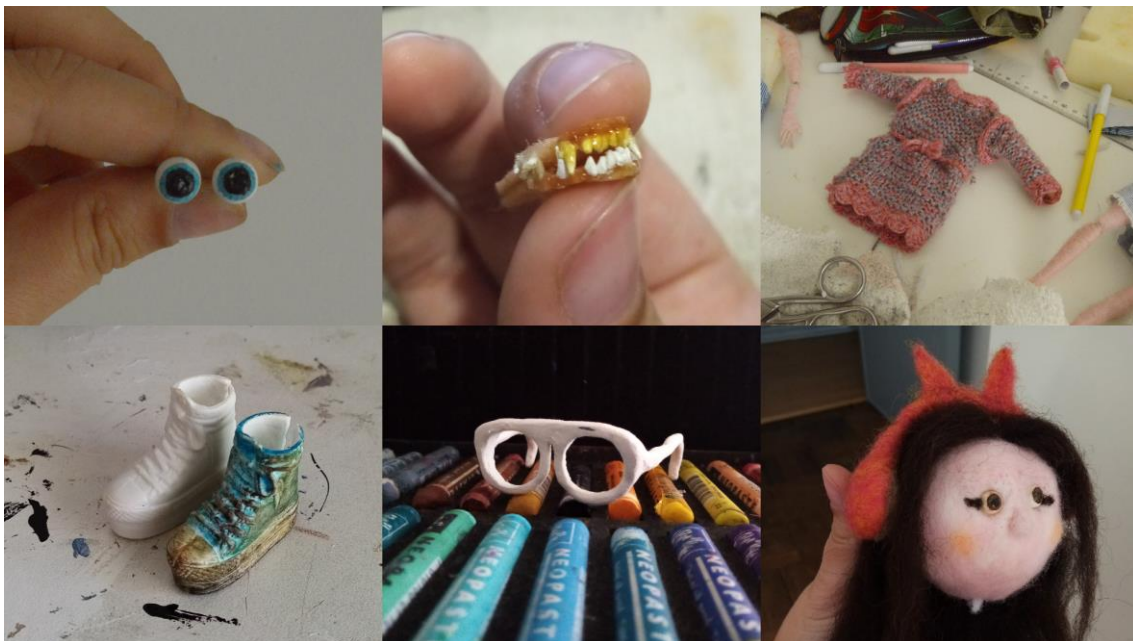


Figura 53 - Exemplos de elementos criados para a curta.



Figura 54 - Versão final da personagem Vadio.



Figura 55 - Versão final da personagem Sancho Panza.



Figura 56 - Versão final das personagens Menina e Joy.



Figura 57 - Versão final da personagem Menino.



Figura 58 - Versão final das personagens Sem-abrigo.



Figura 59 - Versão final da personagem Senhora.

2.1.5. Cenários

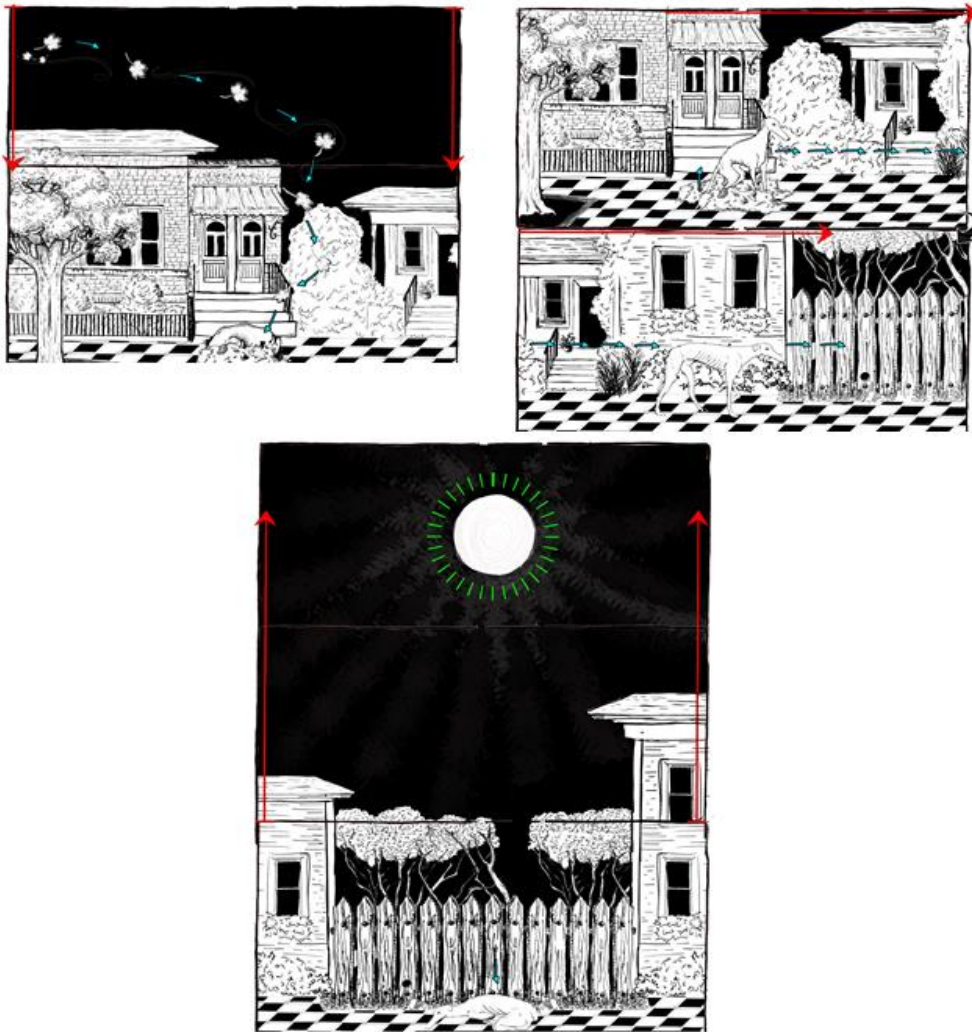


Figura 60 - Ilustração do cenário Rua, presente no *Storyboard*.



Figura 61 - Ilustração do cenário Quintal, presente no *Storyboard*.

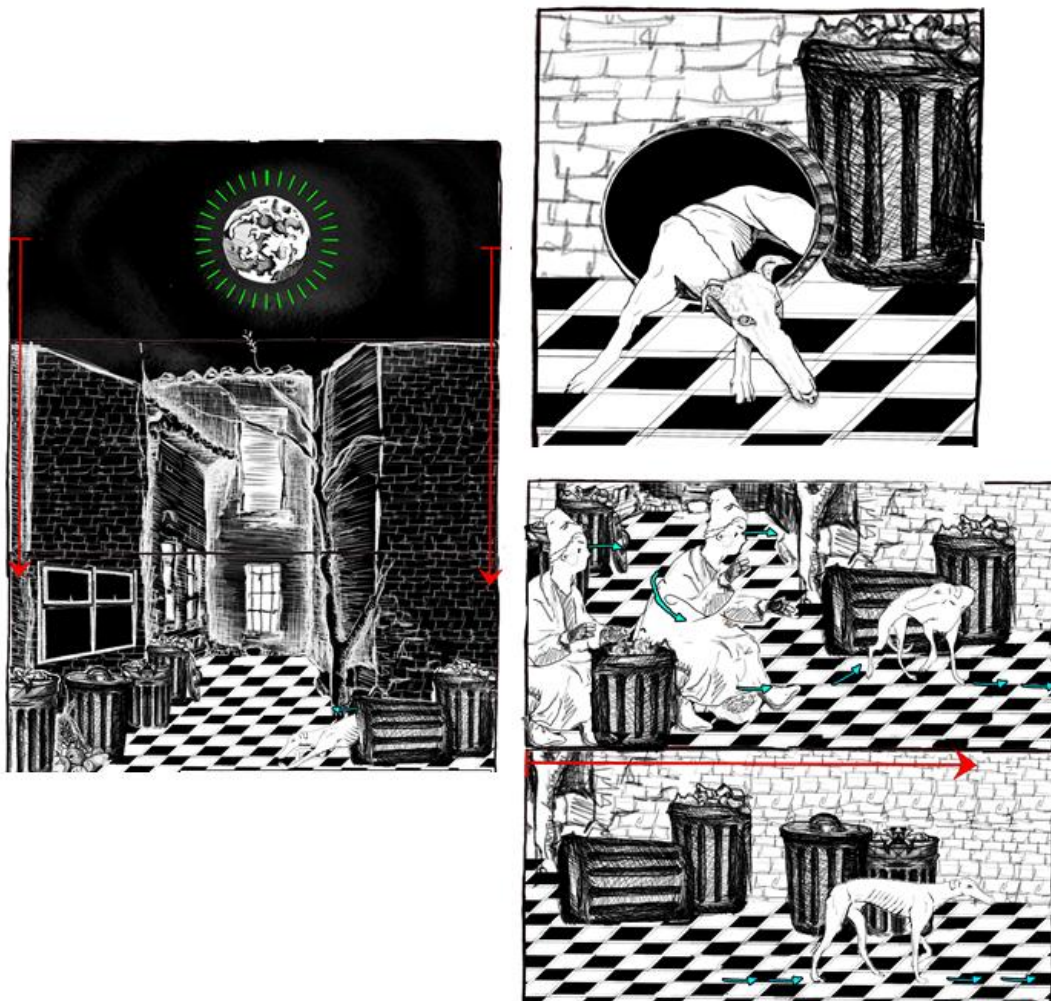


Figura 62 - Ilustração do cenário Beco, presente no *Storyboard*.

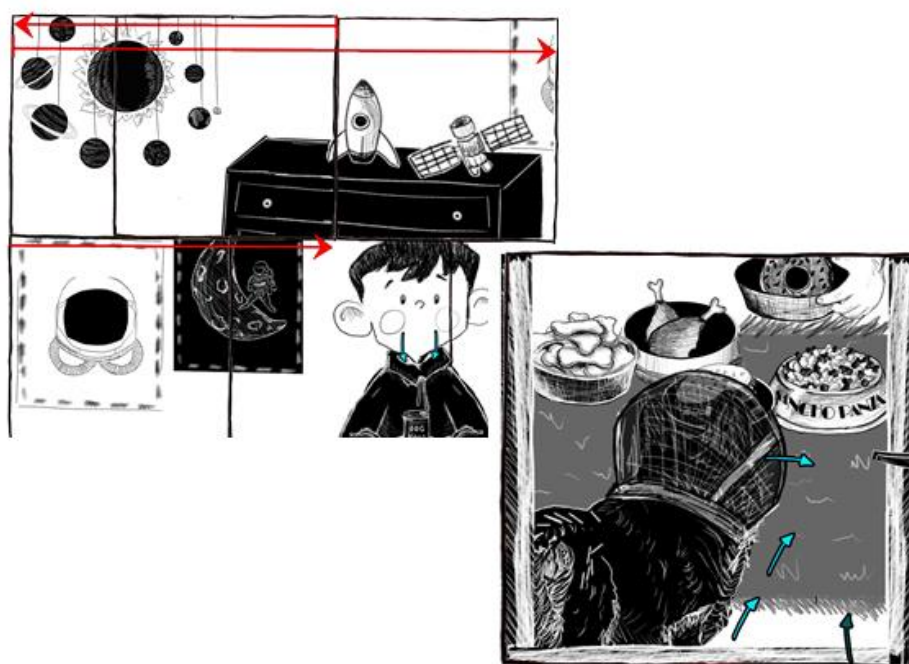


Figura 63 - Ilustração do cenário Casa do Menino, presente no *Storyboard*.

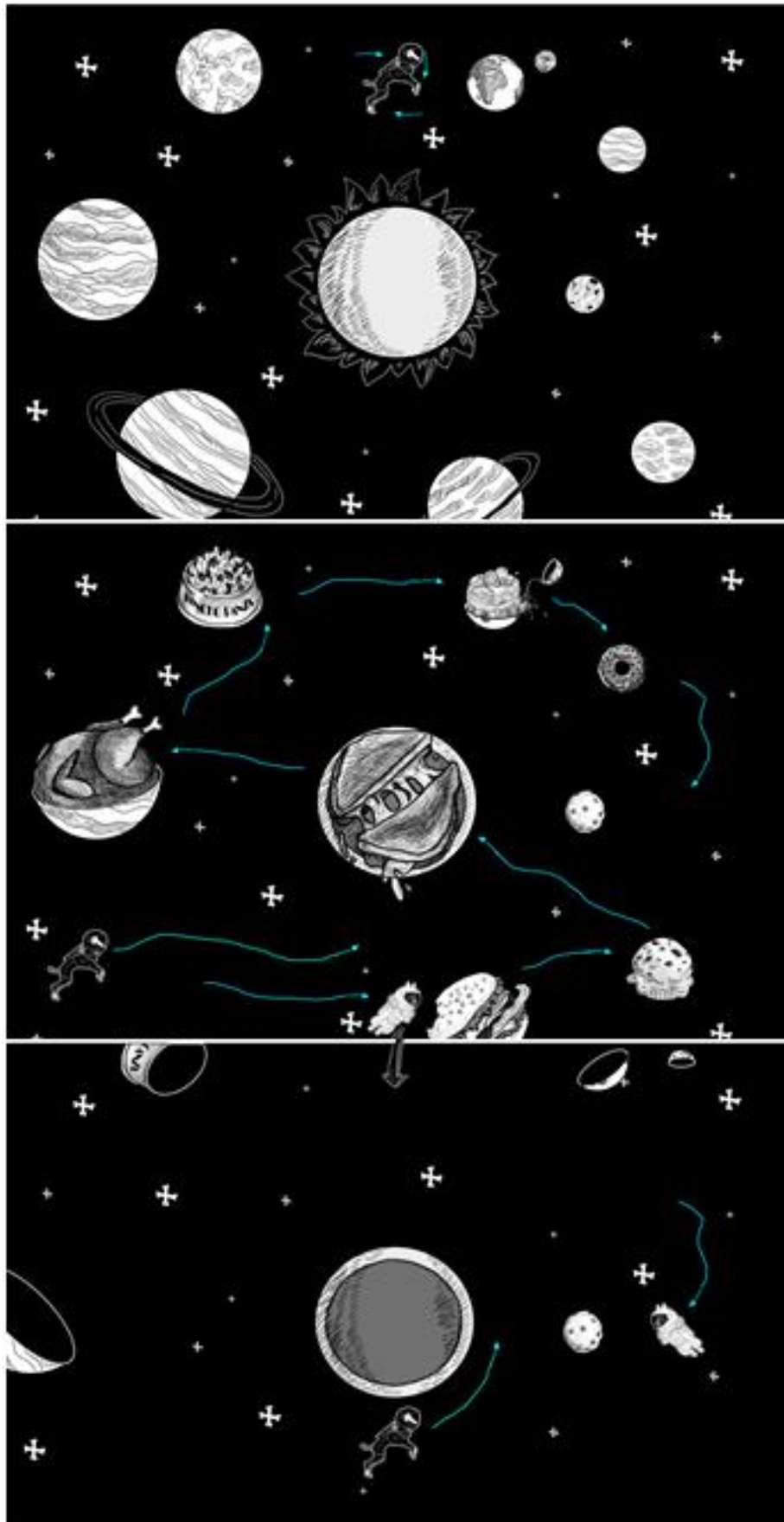


Figura 64 - lustração do cenário Espaço, presente no *Storyboard*.

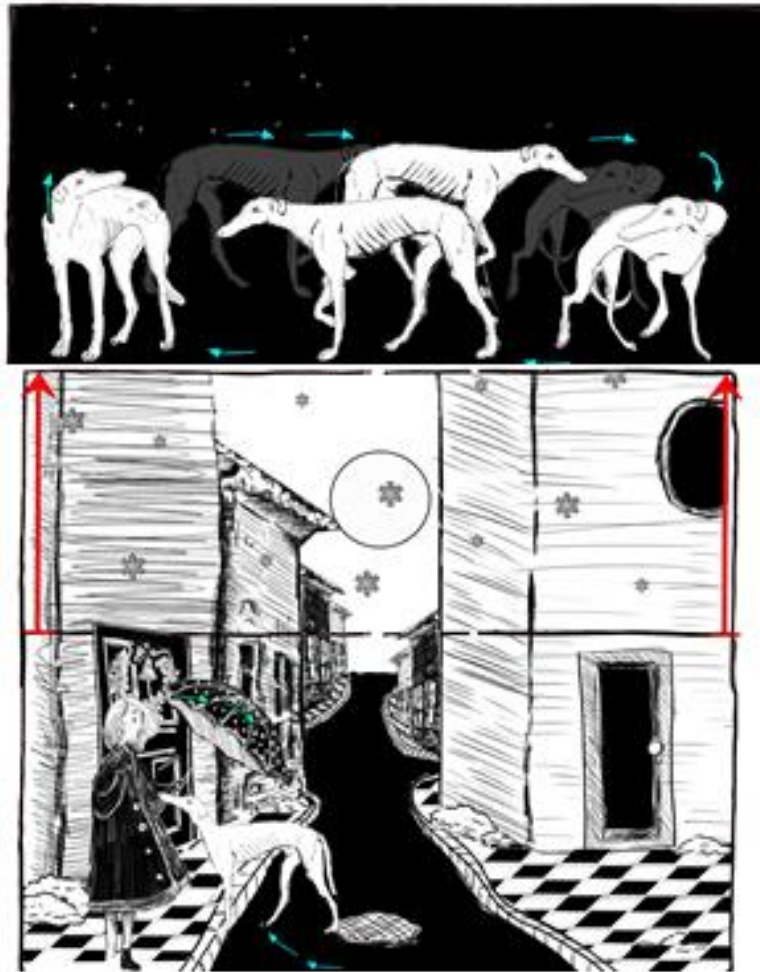


Figura 65 - ilustração do cenário Praça, presente no *Storyboard*.



Figura 66 - ilustração do cenário Casa da Senhora, presente no *Storyboard*.

Baseado no *moodboard*, também o objetivo da criação dos cenários e restantes elementos seria uma mistura equilibrada de texturas, mais focada na utilização, sempre que possível, de elementos como a lã de feltro e outros materiais “fofinhos”, com a intenção de transmitir um sentimento acolhedor a quem observar os cenários concluídos na versão finalizada da curta. A seguir, detalho momentos do processo de criação de alguns elementos, muitos deles infelizmente em falta, devido à perda de ficheiros presentes no disco externo avariado.

As folhas (Figura 67) foram criadas a partir de cartolinas de feltro. Com cerca de três ou quatro cores e silhuetas diferentes, desenhava a primeira forma e depois cortava para servir de molde para as restantes, finalmente desenhava o interior de cada folha para dar textura. Não tenho a quantidade certa de folhas, mas estimo que o número esteja perto de trezentas folhas feitas manualmente.

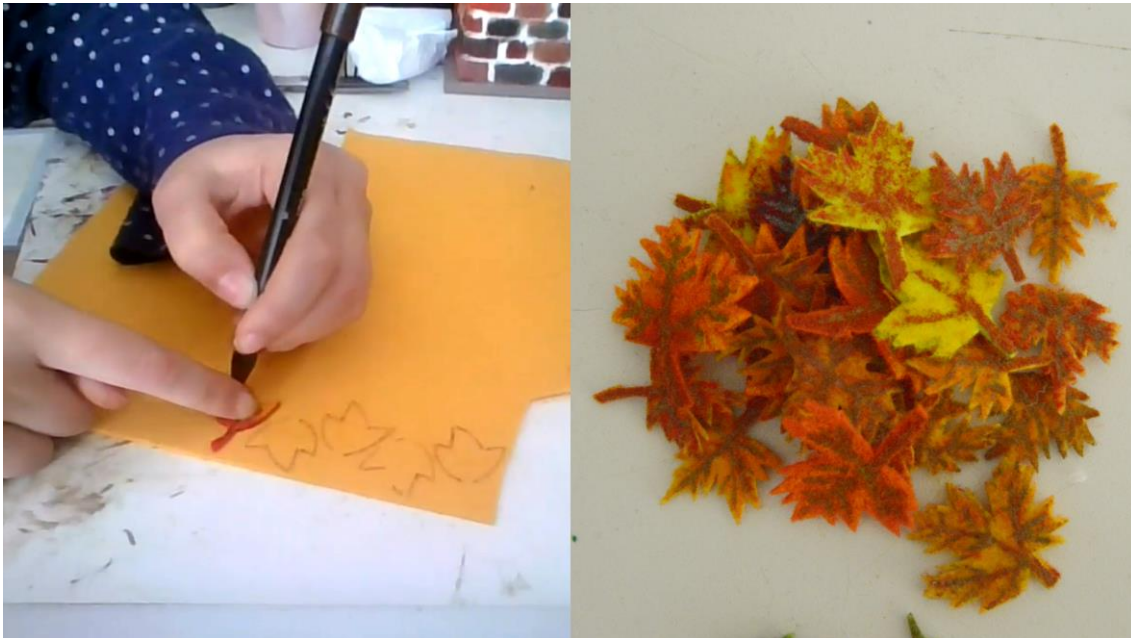


Figura 67 - *Making of:* folhas.

Para as árvores (Figura 68), comecei por fazer uma estrutura em arame (tipo mola) onde fui colando papel de jornal molhado em cola branca (técnica do papel machê), de modo a conseguir moldar a forma pretendida do tronco e galhos. Após o papel ter secado e conseqüentemente ter ficado rijo, fui passando um novelo de lã castanha para dar a textura da madeira. Finalmente, os ramos mais finos foram conseguidos através do uso de arame, também com a lã à volta, desta forma, estes pequenos ramos tinham possibilidade de movimento.



Figura 68 - *Making of:* árvore.

Também a cerca (Figura 69) foi conseguida através da utilização da técnica do papel machê em pedaços de cartão previamente cortados com a forma pretendida. Para os detalhes foram usadas tintas diluídas em água.



Figura 69 - *Making of:* cerca.

Para o plano aproximado do Vadio a olhar pelo buraco da cerca (Figura 70), decidi fazer uma versão maior do que o boneco, de modo a conseguir mais detalhes. Para tal, usei uma bola de esferovite que pintei com tinta e com lápis de pastel fiz os detalhes do olho, depois à volta coloquei lã de feltro para o pelo.



Figura 70 - Making of: close up do olho do Vadio.

O contentor do lixo (Figura 71) foi feito a partir de pedaços de cartão. Para as saliências frontais utilizei tiras de cartolina de espuma e para as de lado (pegas) paus de gelado cortados à medida. Finalmente, para a tampa retirei de pedaços de cartão a parte do papel de fora, ficando só o interior às ondinhas e depois de todos os elementos colados, pintei o contentor. Para um resultado mais aproximado da realidade imprimi algumas imagens de acesso gratuito, depois de coladas passei uma caneta preta para ficar mais semelhante aos *graffitis*.



Figura 71 - Making of: contentor de lixo.

O efeito das paredes de tijolos (Figura 72) foi criado ao marcar, com a ajuda de um ferro de soldar, linhas verticais e horizontais em folhas de cartolina de espuma.

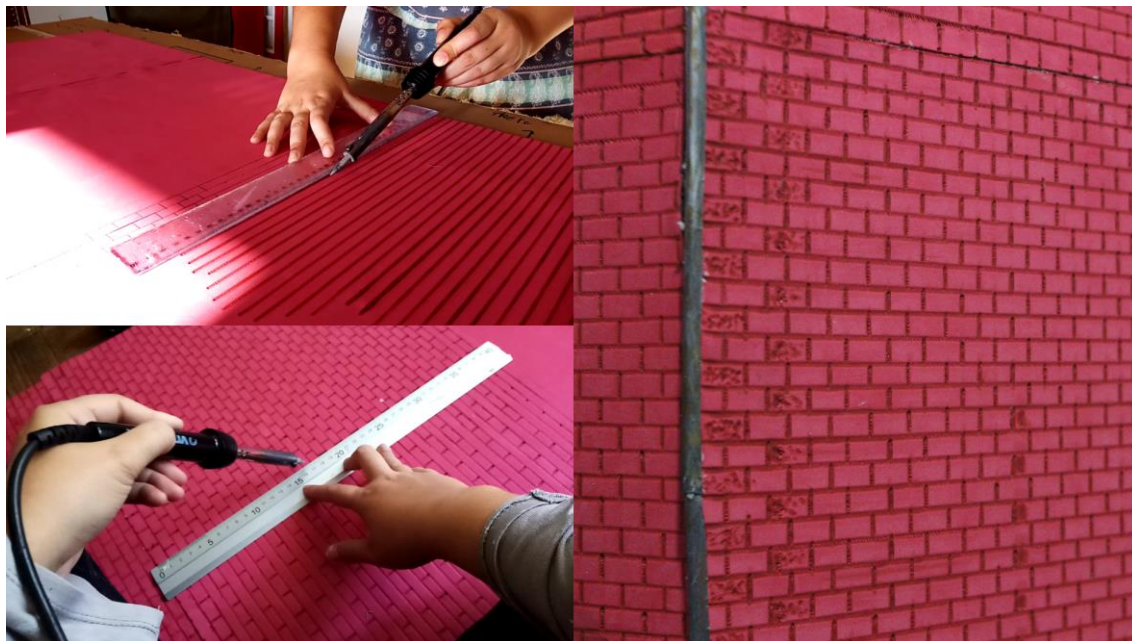


Figura 72 - *Making of:* parede de tijolos.

Para os candeeiros de rua (Figura 73), desenhei as formas pretendidas em cartão, que depois de cortadas foram coladas e pintadas. De seguida, colei papel autocolante para fazer de vidro. No seu interior colei uma vela a pilhas para dar o efeito de lâmpada.



Figura 73 - *Making of:* candeeiros de rua.

O néon velho de bar (Figura 74) começou por ser um desenho, que depois serviu de base para a criação física. Com arame fiz a parte exterior (tubos de néon) e colei em cima de uma folha de papel vegetal, que depois pintei para dar alguma cor.



Figura 74 - Making of: Néon velho de bar.

Assim como o contentor do lixo, também as paredes foram adornadas com imagens impressas (Figura 75), dando o efeito de *graffitis*, autocolantes e cartazes de publicidade, colados ao longo do tempo.



Figura 75 - Making of: paredes com *graffitis* (autocolantes).

Tal como nos restantes edifícios da curta, tanto as paredes como o chão foram construídos com caixas de cartão. Para o quarto do menino (Figura 76), forrei algumas partes com papel autocolante preto brilhante, coleí pequenas estrelas douradas e finalmente algumas imagens semelhantes a posters e os restantes elementos, como a estante e a porta. Para o chão, recortei tiras de papel autocolante com efeito de madeira e coleí uma a uma de moda a formar um padrão. Para este cenário também construí uma cama, com base de cartão e armação de paus de madeira quadrados, para o colchão e para a almofada usei bocados de espuma forrados em tecido, e também algumas comidas (Figura 77), usando massa de moldar que seca ao ar.

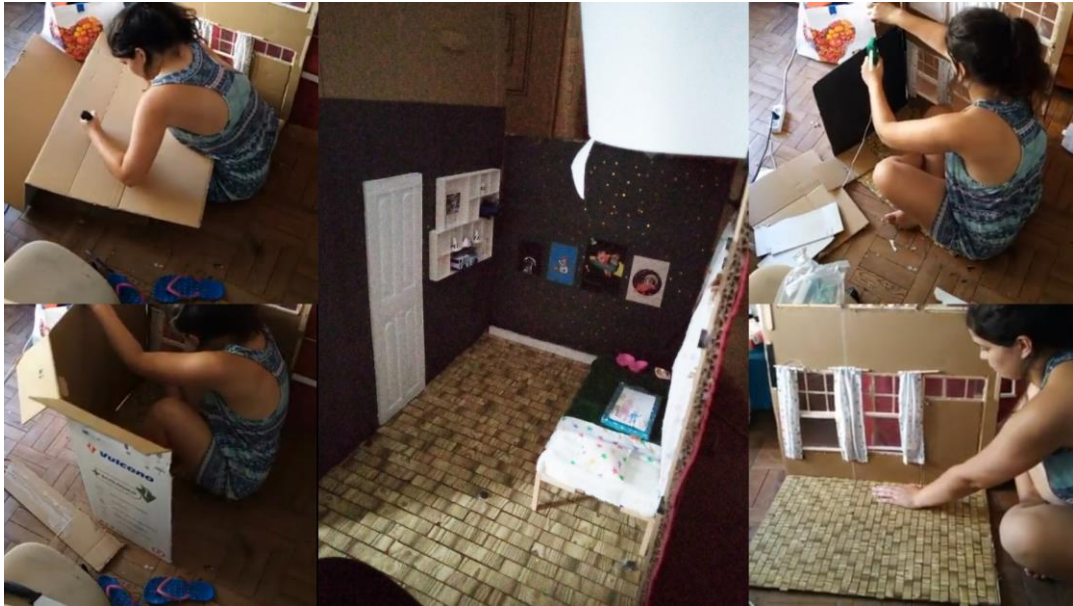


Figura 76 - Making of: quarto do Menino.



Figura 77 - Making of: hambúguer.

Para criar os canteiros de flores (Figura 78), utilizei embalagens de patê de cão, que pintei de preto e onde coleí “patas” de arame, também pintadas. Para os restantes elementos, usei pequenas flores que comprei e pintei de várias cores e lã de feltro castanha para o efeito da terra.



Figura 78 - Making of: canteiros de flores.

O carro (Figura 79) começou com uma base de cartão que foi depois coberta com papel *machê*, e posteriormente pintada. Para os detalhes interiores, usei caixas de papel que algumas latas de atum trazem, assim como espuma para os encostos dos bancos e cartão e papel de jornal para o resto dos elementos. Para os detalhes exteriores, dobrei folhas de papel de jornal até conseguir alguma espessura, que depois moldei e lixei para a forma que queria, como por exemplo: para conseguir os faróis dobrei o papel numa tira fina, depois fui encaracolando a mesma até ao tamanho pretendido.

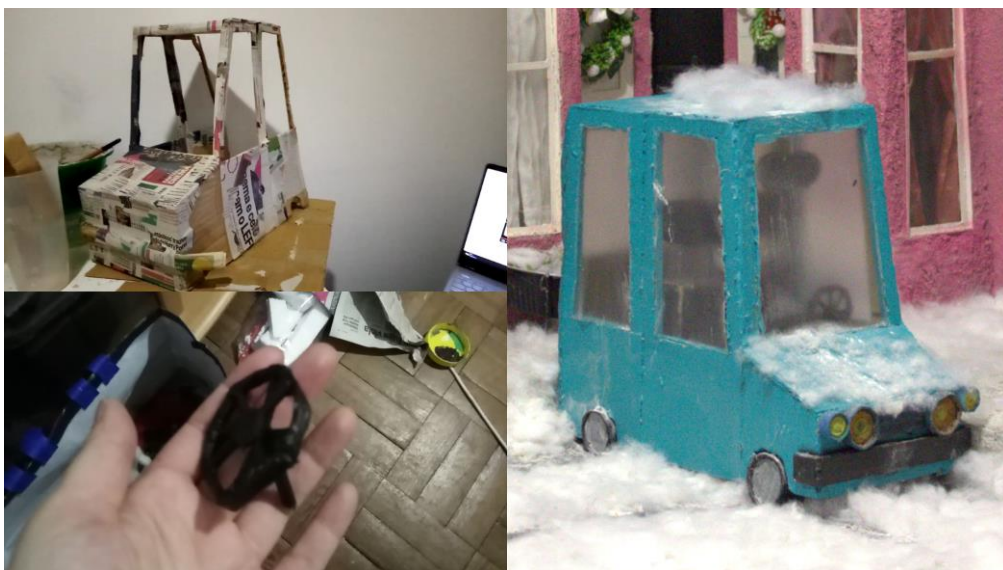


Figura 79 - Making of: carro.

As casas para o cenário da Praça (Figura 80) foram feitas a partir de cartão que depois foi coberto com pasta de cimento, de forma a conseguir uma textura diferente. Assim que secaram, foram pintadas de cores diferentes. Posteriormente, construí os restantes detalhes: as janelas com paus de gelado e papel autocolante; os telhados (Figura 81) com uma base em cartão e com tiras de cartolina de espuma, previamente marcadas com o ferro de soldar, seguindo um molde feito a partir da ponta de um pau de gelado, que depois eram coladas fila a fila de modo a conseguir um efeito de telhas; finalmente, as portas (Figura 82), que também foram feitas com cartão e pedaços de paus de gelado, para a parte dos vitrais, colei uma imagem com papel autocolante. Para o efeito da neve utilizei pó de talco e pedaços de algodão.

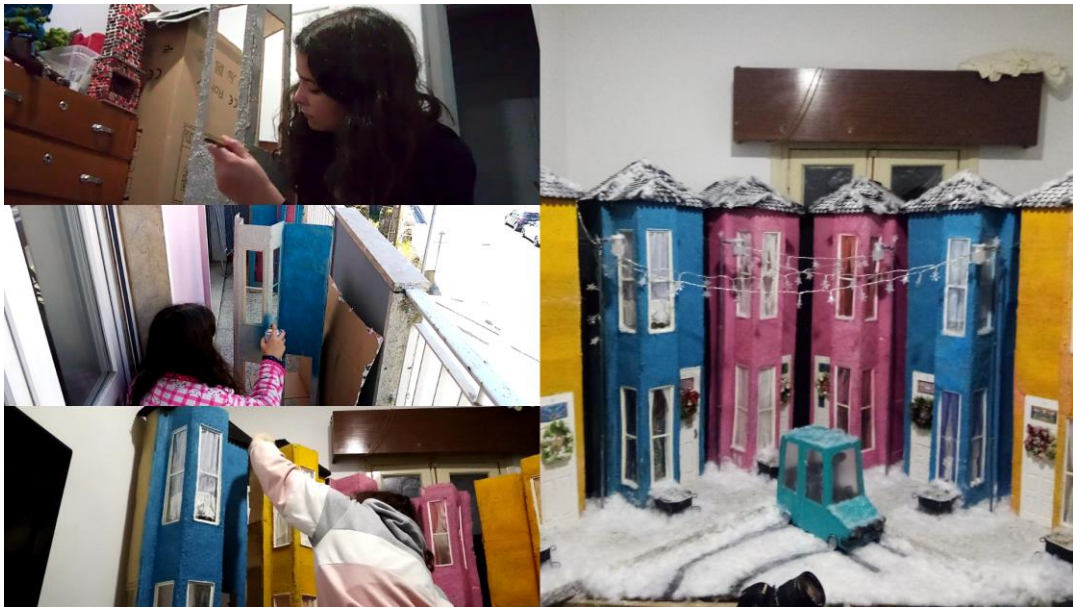


Figura 80 - *Making of:* Casas da Praça.



Figura 81 - *Making of:* telhados.



Figura 82 - Making of: portas.

Para as coroas de Natal (Figura 83) penduradas nas portas, foram usadas algumas bases de penderes de Natal comprados ou apenas ramos entrelaçados, onde depois foram colados materiais como verduras, flores e bagas artificiais, assim como fitas e brilhantes.

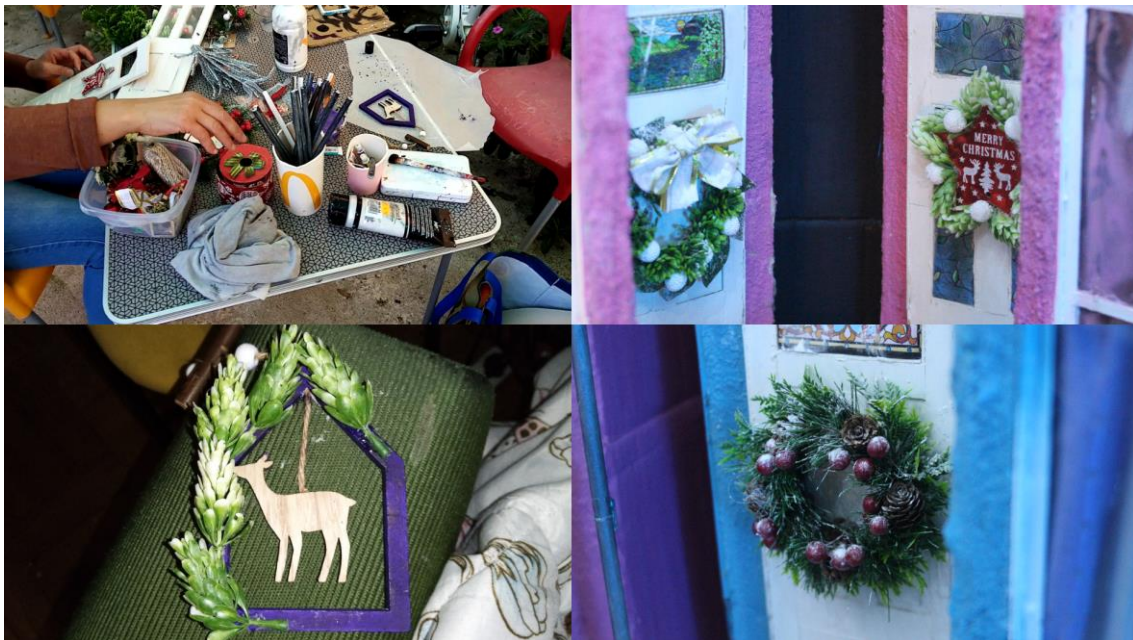


Figura 83 - Making of: coroas de Natal (detalhes das portas).

A estante de livros (Figura 84) foi criada a partir de uma caixa para armazenar chá, que pintei de castanho para imitar a madeira. Depois imprimi padrões de capas de livros que coleiei em cada prateleira, finalmente retirei a parte de vidro, para evitar reflexos.



Figura 84 - *Making of:* estante de livros.

Assim como a estante de livros, também a lareira (Figura 85) foi feita a partir de um objeto comprado que depois alterei. Comecei por retirar as portas ao pequeno armário, deixando assim espaço para o que seria o interior da lareira, onde coloquei depois uma espécie de proteção (que fiz com paus de madeira redondos), com lenha e chamas dentro (feitos com espuma e lã de feltro). Depois colei cartão para fazer a chaminé e finalmente recortei retângulos de espuma que pintei de cores diferentes, para imitar o efeito dos tijolos.

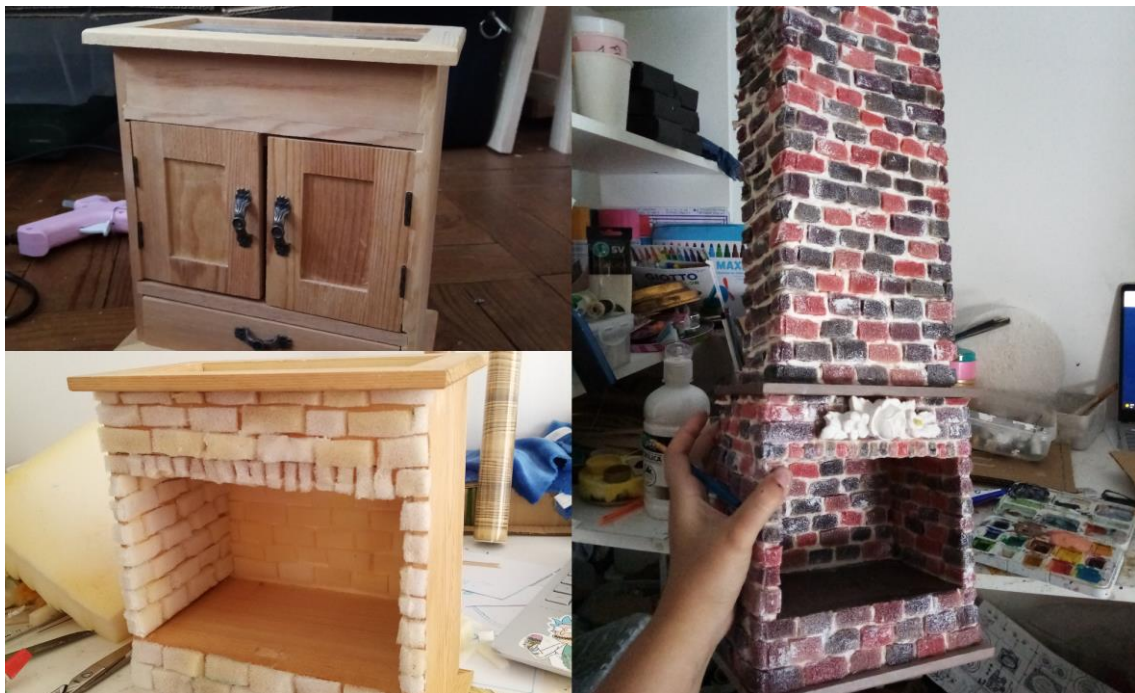


Figura 85 - *Making of:* lareira.

Para fazer o sofá (Figura 86), segui um padrão que encontrei na internet. Comecei por desenhar as formas pretendidas em papel recortando-as e decalcando-as depois no cartão, onde, depois de cortar, colei tiras de espuma e forrei com tecido. Restou então colar tudo e fazer as “patas” com paus de madeira redondos.



Figura 86 - *Making of:* cadeirão.



Figura 87 - Versão final do cenário Rua.



Figura 88 - Detalhes do cenário Rua.



Figura 89 - Versão final do cenário Quintal.



Figura 90 - Detalhes do cenário Quintal.



Figura 91 - Versão final do cenário Beco.

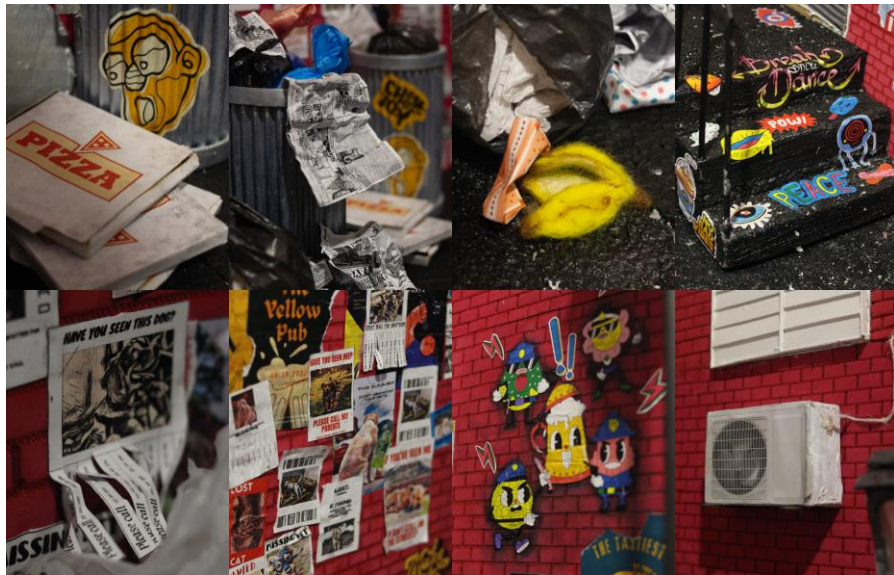


Figura 92 - Detalhes do cenário Beco. (1)



Figura 93 - Detalhes do cenário Beco. (2)



Figura 94 - Versão final do cenário Casa do Menino.

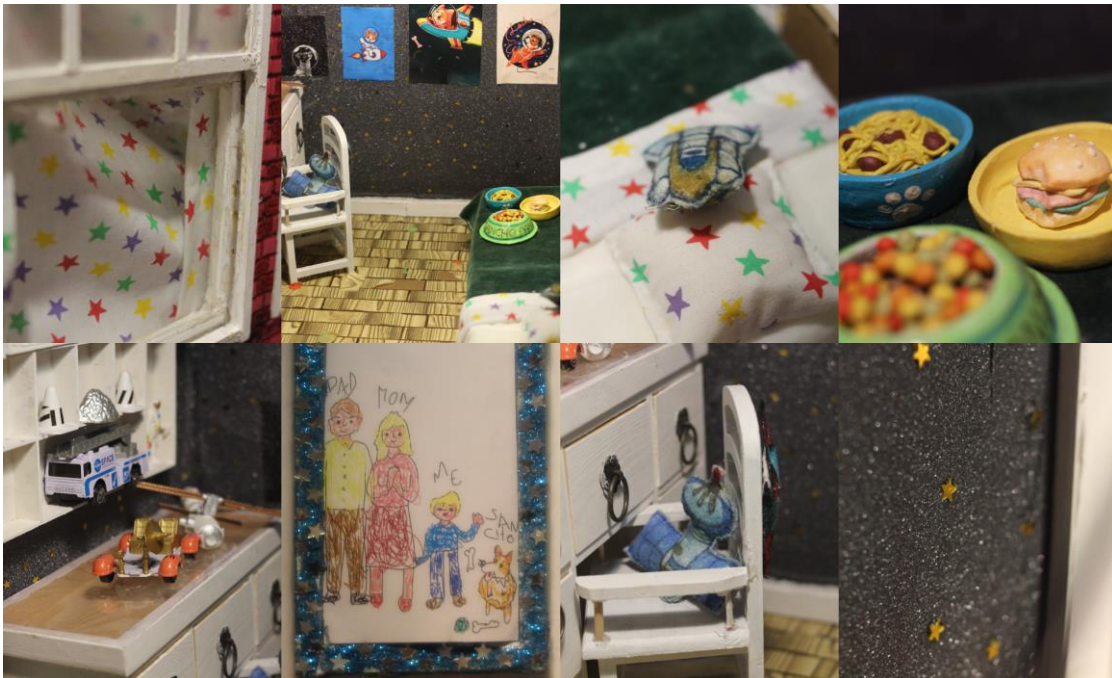


Figura 95 - Detalhes do cenário Casa do Menino.



Figura 96 - Versão final do cenário Espaço.



Figura 97 - Detalhes do cenário Espaço.



Figura 98 - Versão final do cenário Praça.



Figura 99 - Detalhes do cenário Praça. (1)



Figura 100 - Detalhes do cenário Praça. (2)



Figura 101 - Versão final do cenário Casa da Senhora.



Figura 102 - Detalhes do cenário Casa da Senhora. (1)



Figura 103 - Detalhes do cenário Casa da Senhora. (2)

Capítulo Três - Produção

O Terceiro Capítulo inclui todo o processo das rodagens, dividindo-se em duas partes: a primeira, aborda todas as escolhas de Realização, apresentando e justificando decisões como o local das gravações, a escolha do programa de captura e os planos que constituem a curta-metragem; a segunda, mostra as decisões de Direção de Fotografia, nomeadamente a construção e colocação das luzes nos cenários.

3.1. Realização

Decidi fazer as filmagens num pequeno quarto interior da minha casa, devido a só ter uma janela, que não dava diretamente para a rua. Desta forma, coloquei sacos de lixo e pedaços de cartão para bloquear a luz desta (Figura 104). Os cenários, suportados por duas placas de madeira apoiados por três cavaletes, ocupam o espaço quase de uma parede à outra. Para as gravações, montava o cenário em questão, colocando todos os elementos necessários. Depois, com ajuda do *storyboard*, planeava a movimentação das personagens (Figura 105), ajustando-a aos cenários agora concluídos.

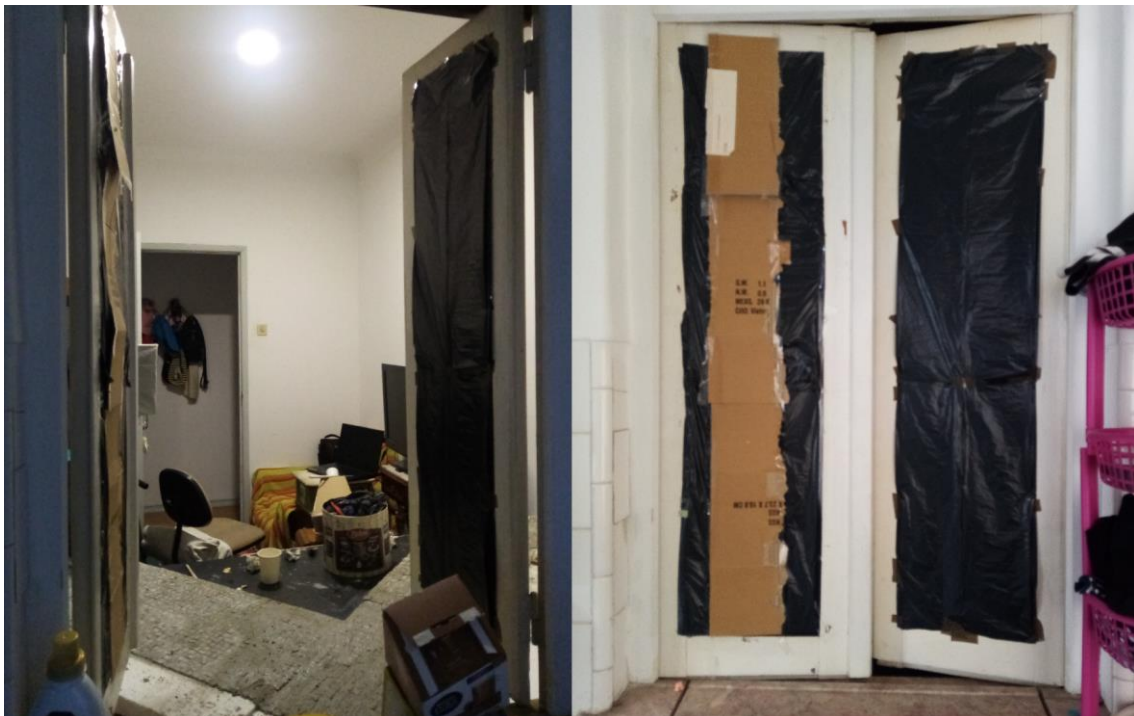


Figura 104 - Local de gravações.

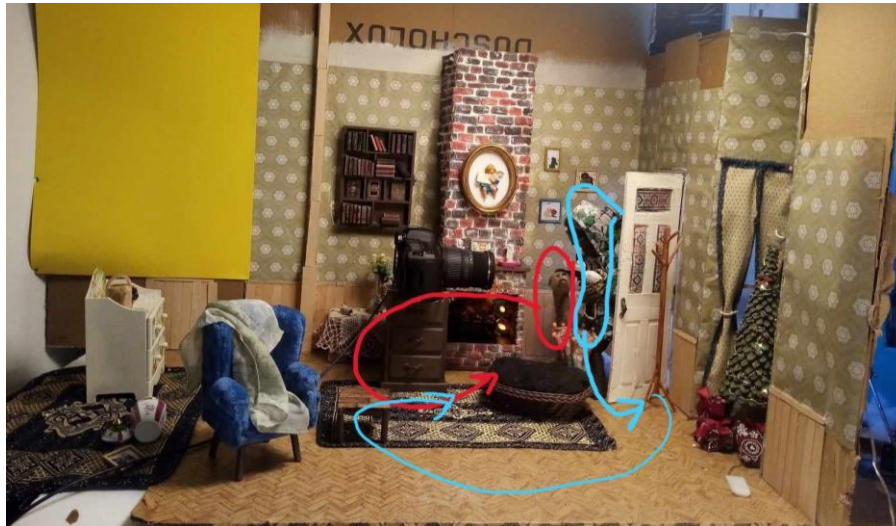


Figura 105 - Exemplo de planejamento do movimento das personagens.

Esta ação permitiu-me perceber que alguns dos planos anteriormente determinados podiam não ser exequíveis, não só por causa do espaço, mas também pela falta de materiais que me permitissem fazer os movimentos de câmara.




Comecei por usar uma aplicação de captação chamada *Stop Motion Studio Pro*, disponível na *Microsoft Store*. Mas esta apresentava alguns problemas a nível do reconhecimento da câmara, pelo que fui obrigada a procurar uma nova solução. Assim, encontrei o *AnimaShooter*, um *software* bastante fácil de trabalhar, que permitiu a captação de imagens com a ajuda de uma funcionalidade muito útil (*onion skin*) através da qual era possível ver a imagem anterior e a imagem real projetadas ao mesmo tempo, auxiliando assim o trajeto do movimento seguinte (Figura 106). Também neste programa foi possível observar em tempo real o que tinha sido capturado no momento, ajudando imediatamente a perceber se existiam algumas falhas visíveis.



Figura 106 - Exemplo da ferramenta *onion skin* (frame retirado do Youtube).

Graças à pesquisa sobre a técnica, tive o conhecimento da existência dos *twos*, o que me permitiu repetir cada imagem em dois fotogramas consecutivos, garantindo assim uma espécie de “atalho” ao reduzir o número de imagens necessárias para a animação. No entanto, por decidir fazer planos relativamente curtos, na medida em que seriam mais rápidos e eficazes de gravar, acabei por ter um grande número de planos para cada cena.


Apresento, de seguida, todos os planos que constituem a versão final da curta-metragem *(A)stray*, referindo o seu enquadramento, ângulo e movimento ou efeito pretendido, juntamente com algumas justificações dessas mesmas decisões.

CENA / PLANO	MINIATURA	ENQUADRAMENTO	ÂNGULO	MOVIMENTO / EFEITO	NOTAS
1 / 1		Começa em Plano Americano / Termina em Plano Médio	Contrapicado	<i>Zoom in</i> *	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i> .
1 / 2		Primeiro Plano	Lateral	N/A	N/A
1 / 3		Plano Geral Extremo	Frontal*	N/A	* Captado com a própria câmara

Cena 1, Plano 3



Apesar de, na versão final, o plano se apresentar como um ângulo frontal, este plano foi captado de forma zenital, com a câmara no tripé a apontar para o chão. Aquilo que no início se apresenta como nuvens no céu, torna-se parte da formação do título da curta-metragem, introduzindo o mesmo de forma original, evitando o uso de texto. A folha foi adicionada posteriormente, através do programa de edição.






1 / 4		Começa em Plano de Detalhe / Termina em Plano Geral Médio	Ângulo Alto (Plano de Topo)	Zoom out*	* Conseguído através do programa de edição Adobe Premiere
<p>Cena 1, Plano 4</p> <p>Gravado na sua totalidade em Plano Geral Médio, decidi transformar o seu início em Plano de Detalhe (através da edição), de forma a seguir o caminho da folha ao pormenor, até que esta pousasse junto à personagem principal, isto para que a revelação da composição do Vadio deitado no monte de folhas fosse mais marcada e não logo revelada desde o início do plano. A escolha do Ângulo Alto, planeado desde o <i>Storyboard</i>, tem como objetivo ajudar a transmitir a situação em que a personagem principal se encontra, visto que proporciona uma visão equilibrada da composição, ao mostrar o corpo magro do Vadio.</p>					
1 / 5		Plano Médio	3/4	N/A	N/A
1 / 6.1		Plano Geral Médio	3/4	Pan (da esquerda para a direita) *	* Captado com a rotação eixo da própria câmara
1 / 7		Plano Detalhe	3/4	N/A	N/A


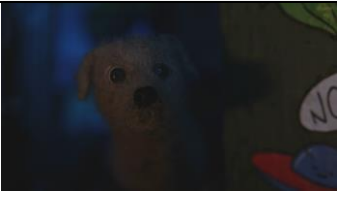
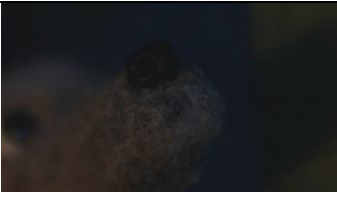


1 / 6.2		Plano Geral Médio	3/4	Pan (da esquerda para a direita) *	* Captado com a própria câmara
<p>Cena 1, Plano 6 (6.1 e 6.2)</p> <p>Este plano é constituído por uma panorâmica captada originalmente pelo movimento do eixo da câmara. Para tal, o movimento da personagem teve de ser bem calculado e ensaiado, de forma a perceber qual seria a melhor posição da câmara, para que o início do plano fosse igualmente equilibrado como o seu final.</p>					
1 / 8		Começa em Primeiro Plano / Termina em Grande Plano	Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Conseguído através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
1 / 9		Começa em Grande Plano / Termina em Plano de Detalhe	POV / Frontal	<i>Zoom in</i> / <i>Fade out</i> (ligação com o plano seguinte) *	* Conseguídos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
1 / 10		Começa em Plano de Detalhe / Termina em Primeiro Plano	Frontal	<i>Fade in</i> (ligação com o plano anterior) / <i>Zoom out</i> *	* Conseguídos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>





Cena 1, Plano 9 / Cena 1, Plano 10





Também considero a transição entre estes planos bastante interessante, visto que nos permite ver o momento através de duas perspectivas diferentes: primeiramente é possível acompanhar o POV do movimento de aproximação do buraco feito pela personagem, de fora para dentro; posteriormente é possível ver do lado de dentro, o Vadio a espreitar do lado de fora.


<p>1 / 11</p>		<p>Começa em Plano Médio / Termina em Plano Geral Médio</p>	<p>POV / Lateral</p>	<p>Pan (da esquerda para a direita) / Zoom in / Zoom out / Zoom in (ligação com o plano seguinte) *</p>	<p>* Conseguidos através do programa de edição Adobe Premiere</p>
<p>1 / 12</p>		<p>Começa em Primeiro Plano / Passa para Grande Plano / Termina em Plano de Detalhe</p>	<p>POV / Lateral</p>	<p>Zoom in (ligação com o plano anterior) / Pan (várias) / Zoom in *</p>	<p>* Conseguidos através do programa de edição Adobe Premiere</p>

1 / 13		Plano de Detalhe	Frontal	N/A	N/A
1 / 14.1		Começa em Plano Geral Médio / Termina em Plano Americano	POV / Lateral	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
1 / 15		Primeiro Plano	3/4	N/A	N/A
1 / 14.2		Começa em Plano Americano / Termina em Primeiro Plano	POV / Lateral	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
1 / 16		Plano Geral Extremo	Frontal	Tilt (de baixo para cima) / <i>Fade out</i> (ligação com o plano seguinte) *	* Conseguidos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>

2 / 1		Plano Geral Extremo	Frontal	<i>Fade in</i> (ligação com o plano anterior) / <i>Tilt</i> (de cima para baixo) *	* Conseguidos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
<p>Cena 1, Plano 16 / Cena 2, Plano 1</p> <p>Apesar do movimento destes dois planos já estar planeado no <i>storyboard</i>, o mesmo teve de ser criado no programa <i>Adobe Premiere</i>, devido a não ter espaço suficiente no local de gravações para captar o movimento com a própria câmara. No entanto, considero-os igualmente importantes a nível da realização pois apresentam uma transição diferente das restantes, apresentando uma forma criativa de alteração entre cenários.</p>					
2 / 2		Primeiro Plano	Frontal	N/A	N/A
2 / 3		Plano de Detalhe	3/4	<i>Zoom out</i> (ligação com o plano seguinte) *	N/A
2 / 4		Primeiro Plano	Frontal	<i>Zoom in</i> (ligação com o plano anterior) *	N/A
2 / 5		Plano Geral Médio	Frontal	N/A	N/A

2 / 6		Começa em Primeiro Plano / Passa para Grande Plano / Termina em Primeiro Plano	POV / Frontal	Zoom in / Pan (várias) / Zoom out *	* Conseguídos através do programa de edição Adobe Premiere
2 / 7		Plano Geral	Frontal	N/A	N/A
<p>Cena 2, Plano 7</p> <p>Em retrospectiva, considero este plano importante pois foi a primeira vez que coloquei a personagem principal a andar, num enquadramento de corpo inteiro (as gravações não foram feitas de forma cronológica das cenas). Desta forma, foi necessário planear a rota do movimento, para saber onde colocar o <i>rig</i> (braço de apoio), de forma a não aparecer no enquadramento. No entanto, tanto neste, como nos planos gerais seguintes, muitas vezes não foi possível esconder o <i>rig</i> e foi necessário corrigir essa presença utilizando o programa de edição.</p>					
2 / 8		Plano Médio	Lateral	N/A	N/A
2 / 9		Plano Médio	POV / Frontal / Ligeiramente picado	N/A	N/A

2 / 10		Grande Plano	Lateral	Pan (da direita para a esquerda) / Tilt (de baixo para cima) *	* Conseguídos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
2 / 11		Plano Geral	Lateral	N/A	N/A
2 / 12		Plano Americano	POV / Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Captado com a própria câmara
<p>Cena 2, Plano 12</p> <p>Este plano foi captado através do movimento de aproximação da própria câmara, sem recurso ao <i>zoom</i> ou ao uso do <i>Premiere</i>. Como se tratava de um cenário mais controlado, decidi testar como seria o resultado da captação desse movimento, ao colocar a câmara em cima de uma pequena caixa, movimentando a mesma para a frente, <i>frame a frame</i>. Apesar de se ter revelado um bom plano, acabei por considerar que, em outros cenários, este movimento era muito difícil de recrear, devido a não ter materiais que permitissem um movimento natural (como por exemplo um <i>dolly</i>). Assim, nos restantes planos, decidi gravar sempre um enquadramento mais aberto e reproduzir o efeito do movimento do <i>zoom</i> utilizando as ferramentas do programa de edição.</p>					
2 / 13		Primeiro Plano	¾	N/A	N/A


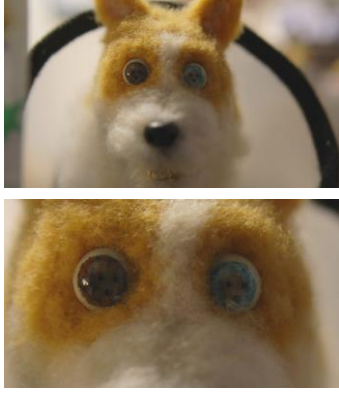
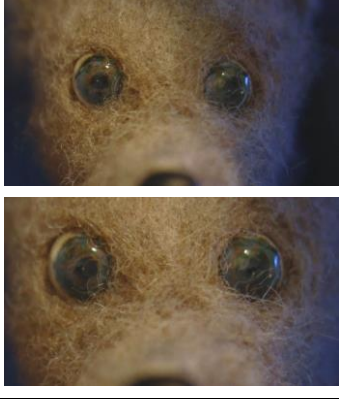
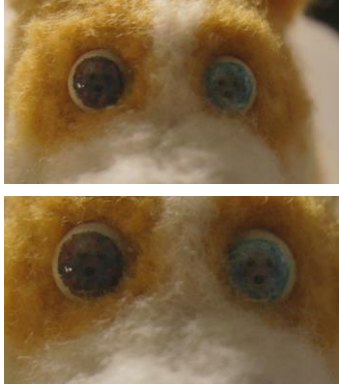
2 / 14		Primeiro Plano	POV / 3/4	Alteração de Foco	* Captado com a própria câmara
2 / 15		Grande Plano	Frontal	N/A	N/A
2 / 16		Plano Médio	POV / Frontal	Pan (da direita para a esquerda) *	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
2 / 17		Plano Geral Médio	Lateral	N/A	N/A
2 / 18		Plano Médio	POV / 1/4	N/A	N/A
2 / 19		Plano Americano	3/4	N/A	N/A
2 / 20		Plano de Detalhe	Frontal	N/A	N/A







2 / 21		Começa em Grande Plano / Passa para Primeiro Plano / Termina em Grande Plano	POV / Frontal	Pan (várias) / Tilt (várias) / Zoom in final (liga com o plano seguinte) *	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
2 / 22		Primeiro Plano	POV / 3/4	Zoom out inicial (liga com o plano anterior) / Zoom in final (liga com o plano seguinte) *	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
2 / 23		Começa em Grande Plano / Termina em Plano de Detalhe	POV / Lateral	Zoom out inicial (liga com o plano anterior) / Tilt (várias) / Zoom in *	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere





Cena 2, Planos 20, 21, 22, 23

Considero que estes planos constituem uma sequência interessante. O **Plano 20**, apresenta os olhos da personagem com o reflexo (editado no *Premiere*) do que está à sua frente durante a ação, desta forma, são apresentados no plano não só o seu olhar, como também o que está a observar. Esta decisão volta a ser empregue ao longo da curta, sobretudo em Grandes Planos e Planos de Detalhe. No **Plano 21**, através do uso das ferramentas do programa de edição, acompanhamos o POV do Vadio. Os efeitos dos movimentos foram exagerados de forma a simular um olhar curioso, que segue os alimentos até ao seu ponto final. O **Plano 22** surge de

uma transição do plano anterior, através de um *zoom out*, produzindo o efeito do desvio do olhar do Vadio para a sua pata. Finalmente, o efeito produzido no **Plano 21**, volta a ser reproduzido no **Plano 23**, seguindo o POV do Vadio, enquanto olha de forma confusa para as reações de Sancho, à medida que a ação se desenvolve.

2 / 24.1		Começa em Primeiro Plano / Termina em Grande Plano	Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
2 / 25.1		Começa em Primeiro Plano / Termina em Grande Plano	POV / Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
2 / 24.2		Começa em Grande Plano / Termina em Plano de Detalhe	Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
2 / 25.2		Começa em Grande Plano / Termina em Plano de Detalhe	POV / Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>

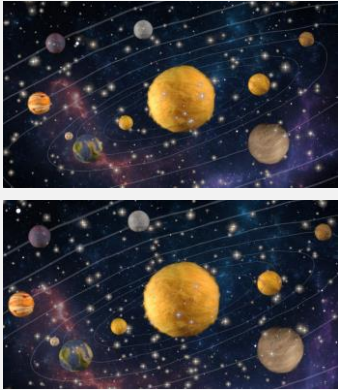

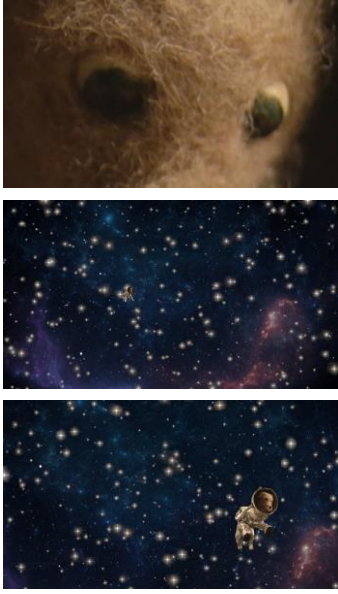
2 / 24.3		Plano de Detalhe	Frontal	N/A	N/A
2 / 25.3		Plano de Detalhe	POV / Frontal	N/A	N/A
2 / 26		Começa em Plano Médio / Passa para Plano de Detalhe / Para Plano Médio / Termina em Plano de Detalhe	POV / Frontal	<i>Zoom in</i> / Tilt (várias) / <i>Zoom out</i> / <i>Zoom in</i> final (liga com o plano seguinte) *	* Conseguídos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
2 / 27		Plano de Detalhe	POV / Frontal	N/A	N/A
2 / 28		Plano Geral Médio	3/4	N/A	N/A
2 / 29		Plano Americano	POV / 3/4	N/A	N/A


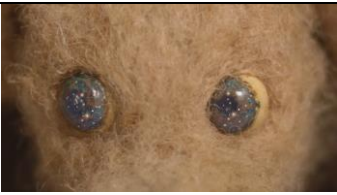



2 / 30		Primeiro Plano	3/4	N/A	N/A
<p>Cena 2, Plano 30</p> <p>Considero este plano um dos mais orgânicos da curta-metragem, na medida em que considero que o resultado final da animação está bastante fluído, semelhando-se à vida real. Inicialmente este plano não estava no <i>Storyboard</i>, mas enquanto trocava a posição da câmara, vi os elementos deste ângulo e decidi captar a reação do Vadio.</p>					
2 / 31		Começa em Primeiro Plano / Termina em Grande Plano	POV / Frontal	Zoom in*	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
2 / 32		Plano Médio	3/4	N/A	N/A
2 / 33		Começa em Plano de Detalhe / Termina em Primeiro Plano	3/4	Zoom out*	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
<p>Cena 2, Plano 33</p> <p>Assim como o Plano 30, também o Plano 33 apresenta uma ação com a qual me surpreendi assim que vi o resultado final, visto que a personagem parece que está mesmo a comer. A decisão da transição abrupta de Plano de Detalhe para Primeiro Plano reforça o susto que o Vadio passa assim que Sancho entra no enquadramento.</p>					






2 / 34		Plano Geral Médio	3/4	Pan (da esquerda para a direita) *	* Captado com a rotação eixo da própria câmara
2 / 35		Começa em Primeiro Plano / Termina em Plano de Detalhe	3/4	<i>Zoom in</i> / <i>Fade out</i> (ligação com o plano seguinte) *	* Conseguídos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 1		Plano de Detalhe	3/4	<i>Fade in</i> (ligação com o plano anterior) *	* Conseguído através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>

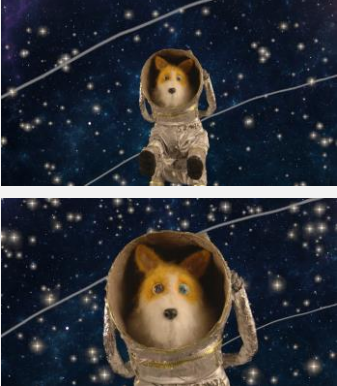

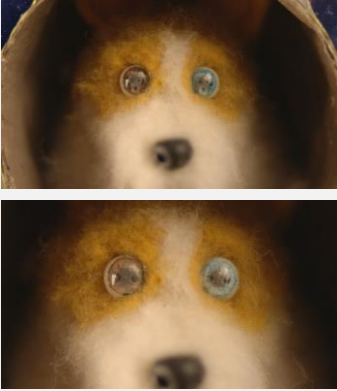


Cena 2, Plano 35 / Cena 3, Plano 1








Estes dois planos foram gravados em diferentes alturas do processo de gravação, tendo ambos com o mesmo enquadramento, a transição de um para o outro apresenta-se bastante fluída, passando de uma cena (2) para a outra (3) através dos efeitos de fade out e fade in. Como a personagem não está a exercer nenhuma ação de movimento corporal, apresentando maioritariamente o olhar, tomei a decisão de ir alterando a direção dos pelos, de forma a garantir que a imagem não ficava parada na totalidade, o que acabou por dar vida à personagem. Devido à terceira cena ter sido a primeira cena a ser gravada, comecei a adotar o método anterior a outros elementos dos cenários, como por exemplo, nas flores de fundo e nos ramos das árvores, dando ao resultado final um maior dinamismo entre o plano principal e o secundário, pois também os elementos do fundo ganharam vida.

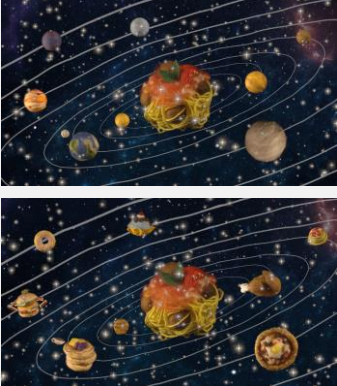



3 / 2		Plano Geral Extremo	Frontal	Ligeiro <i>Zoom in*</i>	* Conseguído através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
<p>Cena 3, Plano 2</p> <p>Também considero que este plano seja importante a nível da realização, pois trata-se de uma composição criada do zero, no programa <i>Adobe Premiere</i>. Todos os elementos foram gravados individualmente, em fundo preto, que depois retirei na edição, para ser possível integrá-los no mesmo plano, mas com um fundo diferente. Como se tratava de uma ideia meio abstrata daquilo que seria a representação do espaço (visto que a visão é criada pelo imaginário das personagens caninas) adicionei alguns detalhes que normalmente costumamos ver nas ilustrações do sistema solar, como é o caso dos anéis à volta dos planetas. Acabei por adicionar também algumas estrelas, que considero que garantem algum dinamismo e profundidade ao plano e conseqüentemente às restantes cenas.</p>					
3 / 3		Grande Plano	$\frac{3}{4}$	N/A	N/A
3 / 4		Começa em Grande Plano / Passa para Plano Geral Extremo / Termina em Plano Geral	$\frac{3}{4}$	<i>Zoom out</i> (ligação com o plano anterior) / <i>Zoom in</i> *	* Conseguídos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>




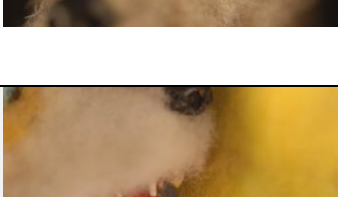


3 / 5		Começa em Plano Médio / Termina em Primeiro Plano	3/4	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 6		Grande Plano	Frontal	N/A	N/A
3 / 7		Plano Geral (mais próximo dos planetas)	POV / Frontal	<i>Zoom out</i> (ligação com o plano anterior) / Pan (da direita para a esquerda) *	* Conseguidos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 8		Começa em Primeiro Plano / Termina em Plano de Detalhe	Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 9		Plano de Detalhe	POV / Frontal	<i>Zoom out</i> (ligação com o plano anterior) / <i>Zoom in</i> (ligação com o plano seguinte) *	* Conseguidos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>

3 / 10		Plano de Detalhe	POV / Frontal	<i>Zoom out</i> (ligação com o plano anterior) / <i>Zoom in</i> (ligação com o plano seguinte) *	* Conseguídos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 11		Plano de Detalhe	POV / Frontal	<i>Zoom out</i> (ligação com o plano anterior) / Ligeiro <i>Zoom in</i> *	* Conseguídos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 12		Plano de Detalhe	Frontal	Ligeiro <i>Zoom in</i> *	* Conseguído através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 13.1		Plano Geral	POV / Frontal	Ligeiro <i>Zoom in</i>	* Conseguído através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 14.1		Começa em Plano Geral (mais próximo da personagem) / Termina em Plano Americano	Frontal	<i>Zoom in</i> *	* Conseguído através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>

3 / 13.2		Começa em Plano Americano / Termina em Plano Médio	POV / Frontal	Zoom in*	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 14.2		Começa em Plano Médio / Termina em Primeiro Plano	Frontal	Zoom in*	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 13.3		Começa em Primeiro Plano / Termina em Grande Plano	POV / Frontal	Zoom in*	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 14.3		Grande Plano	Frontal	Ligeiro Zoom in*	N/A
3 / 13.4		Grande Plano	POV / Frontal	N/A	N/A
<p>Cena 3, Sequência de Planos 13 e 14</p> <p>Esta sequência de planos pretende fazer referência à sequência dos Planos 24 e 24 da Cena 2, reproduzindo a ação que se passou na “vida real” no cenário dos sonhos.</p>					





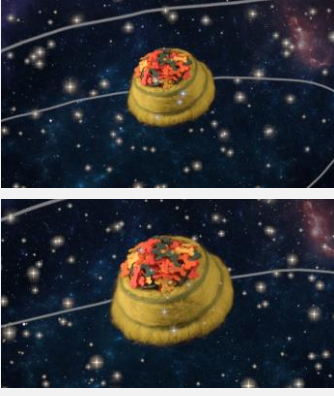
3 / 15		Começa em Plano de Detalhe / Termina em Plano Geral (mais próximo do planeta)	POV / Frontal	Zoom out (ligação com o plano anterior) *	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 16		Plano de Detalhe	Frontal	N/A	N/A
3 / 17.1		Primeiro Plano	Frontal	N/A	N/A
3 / 18		Grande Plano	3/4	N/A	N/A
3 / 19		Plano de Detalhe	Frontal	Zoom out (ligação com o plano seguinte) *	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 20		Grande Plano	3/4	Zoom in (ligação com o plano anterior) *	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 17.2		Primeiro Plano	Frontal	Ligeiro Zoom in*	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere


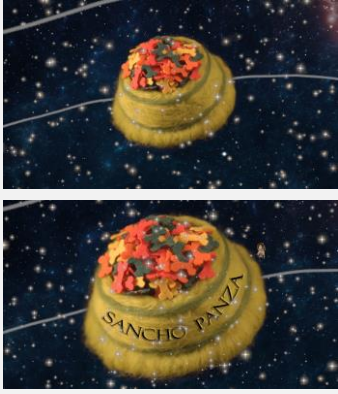



3 / 21		Plano Geral Extremo	POV / Frontal	Ligeiro <i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
<p>Cena 3, Plano 21</p> <p>Assim como o Plano 2, também considero que este plano demonstra o objetivo de criatividade deste projeto. Tal como os elementos do Plano 2, também as comidas foram gravadas individualmente, depois de retirar os fundos coloquei-as, através do programa de edição, no lugar dos planetas correspondentes, aplicando posteriormente o efeito de transição entre eles, passando de um sistema solar “normal”, para um formado por comidas.</p>					
3 / 22		Plano de Detalhe	¾	N/A	N/A
<p>Cena 3, Plano 22</p> <p>Inicialmente, este plano apenas seria composto pelo detalhe da boca de Sancho, mas enquanto estava a gravar lembrei-me de experimentar colocar glicerina líquida, que, devido a ter uma constituição mais grossa que a água, não se dissolve de imediato. Esta característica permitiu que fosse possível manobrar as gotas com q.b. de facilidade, imitando assim o corrimento da baba.</p>					
3 / 23		Grande Plano	Frontal	N/A	N/A
3 / 24		Plano Geral (mais próximo do planeta)	POV / Frontal	Pan (da esquerda para direita) *	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>


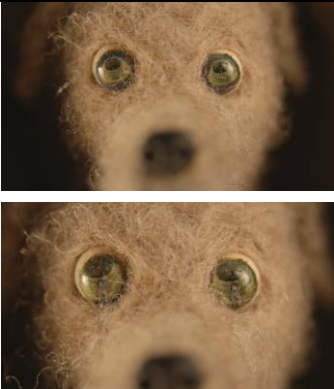



3 / 25		Plano de Detalhe	POV / Lateral	Pan (várias) / Tilt (várias)	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 26		Plano de Detalhe	POV / Lateral	Pan (várias)	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 27.1		Plano Geral Extremo	POV / Frontal	Ligeiro Zoom in*	* Conseguido através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 28		Grande Plano	3/4	Ligeiro Zoom in / Zoom in (ligação com o plano seguinte) *	* Conseguidos através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 29		Plano de Detalhe	POV / Lateral	Pan (várias) / Tilt (várias)	* Conseguidos através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 26 Invertido		Plano de Detalhe	POV / Lateral	Pan (várias) / Tilt (várias)	* Conseguidos através do programa de edição Adobe Premiere
3 / 25		Plano de Detalhe	POV / Lateral	Pan (várias) / Tilt (várias)	* Conseguidos através do programa de edição Adobe Premiere


Cena 3, Planos 25, 26 e 29

Penso que esta sequência de Planos de Detalhe garante um dinamismo especial à ação, na medida em que conseguimos observar detalhadamente Sancho a comer. Como só gravei estes três planos, e como a cena transmite uma ação de repetição (Sancho a devorar os alimentos), decidi repetir a utilização dos mesmos em dois pontos diferentes, utilizando enquadramentos, direções e movimentos diferentes.

3 / 27.2		Plano Geral Extremo	POV / Frontal	Ligeiro <i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 30		Plano de Detalhe	3/4	Ligeiro <i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 31		Plano Geral	POV / Frontal	Pan (da esquerda para a direita) / <i>Tilt</i> (várias) / Ligeiro <i>Zoom in</i> *	* Conseguidos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 32		Começa em Plano Geral / Termina em Plano Geral Médio	Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 33.1		Plano Geral (mais próximo do planeta)	POV / Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>


3 / 34		Grande Plano	3/4	Ligeiro <i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 33.2		Plano Geral (mais próximo do planeta)	POV / Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 35		Plano Geral (mais próximo do planeta)	Lateral	N/A	N/A
Cena 3, Sequência de Planos 33, 34 e 35					
Também esta sequência de planos se revela bastante interessante na medida em que apresenta três pontos de vista: o Plano 33 constitui-se como um POV do Vadio, à medida que este se aproxima do “planeta taça” e a personagem de Sancho é novamente revelada. Partindo desse plano anterior, é possível observar essa mesma ação nos olhos do Vadio. Já no Plano 34, os dois aparecem em conjunto na mesma cena.					
3 / 36		Plano Geral Médio	Lateral	N/A	N/A
3 / 37		Primeiro Plano	3/4	N/A	N/a





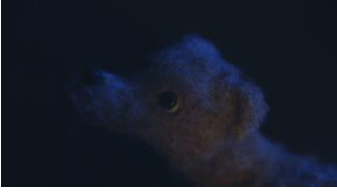


3 / 38		Plano Geral (ainda mais próximo do planeta)	POV / Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 39		Começa em Grande Plano / Termina em Plano de Detalhe	Frontal	<i>Zoom in*</i>	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 40		Começa em Plano Americano / Termina em Grande Plano	POV / Frontal	<i>Zoom in</i> / <i>Zoom in</i> (ligação com o plano seguinte) *	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
3 / 41		Plano de Detalhe	POV / Frontal	N/A	N/A
3 / 42		Plano de Detalhe	3/4	<i>Fade out</i> (ligação com o plano seguinte) *	N/A





4 / 1		<p>Começa em Plano de Detalhe</p> <p>/</p> <p>Termina em Primeiro Plano</p>	3/4	<p><i>Fade in</i> (ligação com o plano anterior)</p> <p>/</p> <p><i>Zoom out</i></p> <p>/</p> <p><i>Tilt</i> (de baixo para cima)</p> <p>/</p> <p>Ligeira Pan (da direita para a esquerda)</p> <p>/</p> <p><i>Zoom in</i> (ligação com o plano seguinte)</p> <p>*</p>	<p>* Conseguídos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i></p>
-------	---	---	-----	---	--






Cena 3, Plano 42 / Cena 4, Plano 1








Tal como o **Plano 35** da **Cena 2** e o **Plano 1** da **Cena 3**, também o **Plano 42** da **Cena 3** e o **Plano 1** da **Cena 4**, foram gravados em momentos diferentes das rodagens. Captado em Primeiro Plano, transformei digitalmente o início do **Plano 1** da **Cena 4** para Plano de Detalhe, de forma a reproduzir o efeito de transição de uma cena para a outra, como já conseguido anteriormente.

4 / 2		Grande Plano	3/4	<p><i>Zoom out</i> (ligação com o plano anterior)</p> <p>/</p> <p><i>Zoom in</i> (ligação com o plano seguinte)</p> <p>*</p>	<p>* Conseguídos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i></p>
4 / 3		Grande Plano	Frontal	<p><i>Zoom out</i> (ligação com o plano anterior) *</p>	<p>* Conseguído através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i></p>
4 / 4		Plano de Detalhe	Lateral	N/A	N/A
4 / 5		Grande Plano	Frontal	N/A	N/A

4 / 6		Plano Geral Médio	3/4	N/A	N/A
4 / 7		Primeiro Plano	3/4	N/A	N/A
4 / 8	 	Plano Geral	Frontal	Pan (da esquerda para a direita) *	* Captado com a rotação eixo da própria câmara
4 / 9		Plano Geral	Lateral	N/A	N/A
4 / 10		Primeiro Plano	Lateral	N/A	N/A
4 / 11	 	Plano Médio	Frontal	Pan (da esquerda para a direita) / Tilt (várias) *	* Conseguídos através do programa de edição Adobe Premiere
<p>Cena 4, Plano 11</p> <p>Este plano não constava no <i>Storyboard</i>, no entanto, após observar a composição que criei com as réplicas de cartazes e outros elementos, percebi que ao captar o mesmo iria adicionar contexto para a história, por conter informações sobre cães perdidos ou sobre o abandono animal, e conseqüentemente, mostraria alguns dos detalhes produzidos para a curta-metragem.</p>					







4 / 12		Plano Geral	Lateral	Pan (da esquerda para a direita) *	* Captado com a rotação eixo da própria câmara
4 / 13		Grande Plano	Lateral	N/A	N/A
5 / 1.1		Plano Geral	Lateral	Pan (da direita para a esquerda) *	* Captado com a rotação eixo da própria câmara
<p>Sequência Cena 4, Plano 12 e 13 e Cena 5, Plano 1</p> <p>Para conseguir o efeito de transição do cenário do Beco, para o cenário da Praça, optei por utilizar uma parte do cenário com fundo preto comum aos dois, o que permitiu desmontar um cenário e montar o outro. Enquanto montava o segundo cenário, tanto a câmara como a personagem sofreram algumas alterações mínimas em relação à sua posição, para disfarçar essa falha, decidi gravar o Plano 13, que detalha o olhar do Vadio, proporcionando a oportunidade para o corte do plano onde isso acontece.</p>					
5 / 2		Primeiro Plano	Lateral	N/A	N/A




5 / 1.2		Plano Geral	Lateral	Pan (da direita para a esquerda) *	* Captado com a rotação eixo da própria câmara
5 / 3		Começa em Primeiro Plano / Termina em Grande Plano	Lateral	<i>Zoom in</i> / <i>Zoom in</i> (ligação com o plano seguinte) *	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
5 / 4		Grande Plano	Frontal	Zoom out (ligação com o plano anterior) *	N/A
5 / 5		Começa em Plano de Detalhe / Termina em Grande Plano	Frontal	<i>Zoom out</i> *	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
5 / 6		Plano Americano	Frontal	N/A	N/A

5 / 7		Plano Americano	3/4	N/A	N/A
5 / 8	  	Começa em Primeiro Plano / Termina em Plano Americano	Frontal	<i>Zoom out</i> / <i>Tilt</i> (de baixo para cima) *	* Conseguídos através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
5 / 9		Plano Geral	Frontal	N/A	N/A
5 / 10		Plano Médio	Lateral	N/A	N/A
5 / 11		Plano Geral Extremo	Frontal	N/A	N/A

Cena 5, Planos 9 e 11



Para estes dois planos foi necessário um planeamento especial relativo à ação das personagens, visto que tinha de movimentar as duas simultaneamente. No caso da Senhora apenas tinha de movimentar duas pernas, enquanto no caso do Vadio tinha de movimentar quatro patas, desta forma, ambas as personagens precisavam de manter um ritmo constante, visto que o objetivo era encontrarem-se no mesmo ponto, ao mesmo tempo. Por se tratar de planos tão abertos, tive de recorrer à edição para apagar os *rigs* que apoiavam as personagens.

6 / 1		Plano Geral Médio	Frontal	N/A	N/A
6 / 2		Plano de Detalhe	Lateral	N/A	N/A
6 / 3		Plano Geral	Lateral	N/A	N/A
<p>Cena 6, Planos</p> <p>Tal como os Planos 9 e 11 da Cena 5, também este plano necessitou de ter uma atenção especial quanto à movimentação das personagens, visto que ambas produzem ações diferentes. Daí a escolha de um plano mais aberto, para ser possível observar várias coisas ao mesmo tempo.</p>					
6 / 4		Primeiro Plano	Frontal	<i>Tilt</i> (de baixo para cima) *	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
6 / 5		Primeiro Plano	Frontal	<i>Tilt</i> (de baixo para cima) *	* Conseguido através do programa de edição <i>Adobe Premiere</i>
6 / 6		Plano Geral Médio	Lateral	N/A	N/A

6 / 7		Primeiro Plano	3/4	N/A	N/A
6 / 8		Plano Geral Médio	Lateral	N/A	N/A
6 / 9		Grande Plano	Lateral	N/A	N/A








Cena 6, Plano 9

Tal como o **Plano 33** da **Cena 2**, senti que era necessário um plano aproximado do Vadio a comer, não só para mostrar os detalhes da ação como também mostrar a sua complexidade.

6 / 10		Plano Geral Médio	3/4	Alteração de foco*	* Captado com a própria câmara
6 / 11		Plano Médio	3/4 / Picado	Alteração de foco*	* Captado com a própria câmara

Cena 6, Plano 11

Este plano não estava presente no *Storyboard*, no entanto, ao observar a composição das duas personagens tentei espontaneamente colocar a câmara acima das mesmas e gostei do resultado. Desta forma, é possível observar o detalhe do interior da bebida da Senhora, permitindo também uma ligação mais orgânica da continuidade da ação do Vadio também presente no plano seguinte.

6 / 12		Primeiro Plano	Frontal	N/A	N/A
6 / 13		Grande Plano	3/4	N/A	N/A
6 / 14.1		Plano Geral	Lateral	N/A	N/A
6 / 15		Primeiro Plano	Lateral	N/A	N/A
6 / 14.2		Plano Geral	Lateral	N/A	N/A
6 / 16		Plano Geral Médio	3/4	N/A	N/A
6 / 17		Grande Plano	3/4	N/A	N/A

Cena 6, Planos 17

Tendo a curta-metragem inúmeros planos fechados e aproximados, com o objetivo não só de mostrar de perto todos os detalhes presentes nas personagens ou nos restantes elementos, como também para produzir certas intenções relativas à cena, senti que o plano final não podia ser diferente. É a última vez que vamos ver a personagem, o seu olhar, diretamente para o público, deve transmitir um sentimento de incerteza relativamente ao que irá acontecer dali para a frente.

3.2. Direção de Fotografia

De seguida, coloquei as luzes nos sítios pretendidos. Ao todo usei três fontes de luz principais (Figura 107) e algumas fontes de luz pontuais (Figura 108, a amarelo), consoante os cenários em questão. Com pedaços de cartão, papel de alumínio e papel manteiga, construí duas *softboxes* (Figura 109), para tornar a luz mais suave. A luz principal, ligeiramente acima do cenário, garantia a tonalidade da cena: amarela para o dia e azul para a noite. A luz secundária servia para iluminar a parte frontal das personagens, garantindo um contraste de luz. Finalmente, a terceira luz, ainda que poucas vezes utilizada, servia para ajudar a iluminar os planos em cenários de dia, como se fosse a luz do sol.

Também a câmara, uma CANON EOS 5D Mark II, com a lente SIGMA 28-70mm 1:2.8, foi colocada de acordo com o plano necessário (Figura 107). Como já referi, algumas vezes substituído por outro, de modo a ser trabalhado na montagem.

Devido a certas cenas serem em cenários diferentes, mas em sítios complementares, como os exemplos do cenário da casa do Menino, que também fica no cenário do beco, e do cenário do Quintal, que faz parte do cenário da Rua, tive de construir paredes ou outros elementos separados dos edifícios principais. Para isto, coleí vários ímanes em cada parte que pretendia que se unisse, assim era possível retirar esse elemento consoante o cenário a ser gravado no momento (Figura 108).

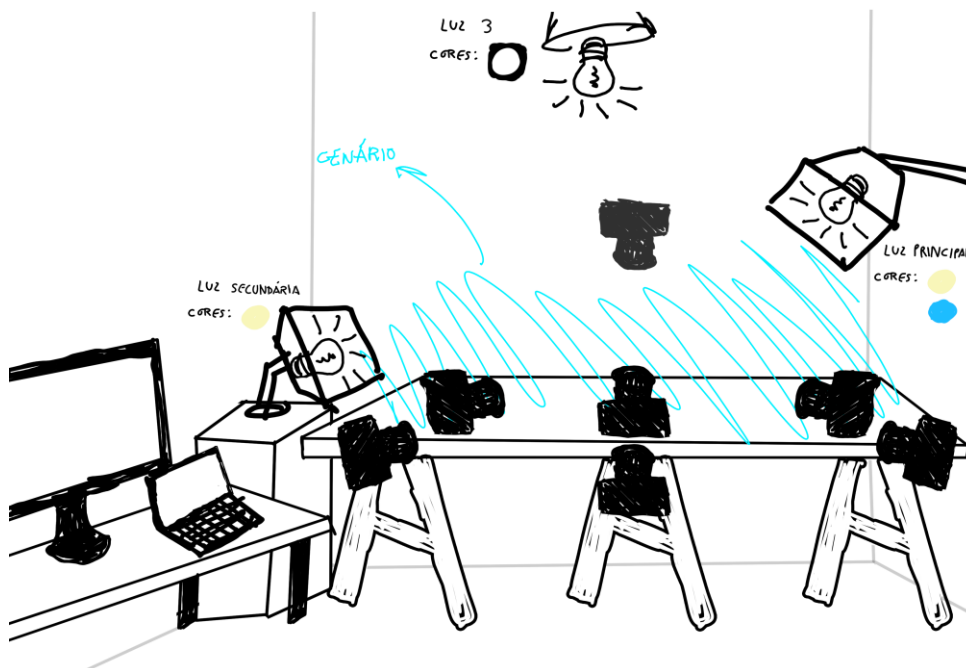


Figura 107 - Diagrama do local de gravações.



Figura 108 - Exemplo de disposição de focos de luz.



Figura 109 - Construção das *softboxes*.

Capítulo Quatro - Pós-produção

Este capítulo evidencia todo o processo de montagem, mostrando algumas alterações que tiveram de ser necessárias para um melhor resultado final, nomeadamente o reenquadramento de alguns planos e o uso de máscaras para transformar a imagem. Retrata também o processo de edição do som e da banda sonora.

Depois da fase de captação de todas as imagens necessárias, comecei então o processo de montagem, juntando todas as imagens, já organizadas em pastas próprias pelo programa de captação, em sequências que constituíram cada plano da cena em questão (Figura 110). Fazendo uma média com valores um pouco aproximados, percebi que durante todo o processo de gravação, isto incluindo imagens que usei na versão final, que acabei por não usar e também as que foram perdidas, captei cerca de vinte mil fotografias.

De forma a providenciar sempre o melhor ponto de vista possível ao público, depois da visualização dos resultados conseguidos, foi, por vezes, preciso fazer algumas alterações, nomeadamente quanto à velocidade da sequência (reduzir ou aumentar) e ao enquadramento dos planos, foi também preciso criar máscaras para eliminar ou adicionar elementos.

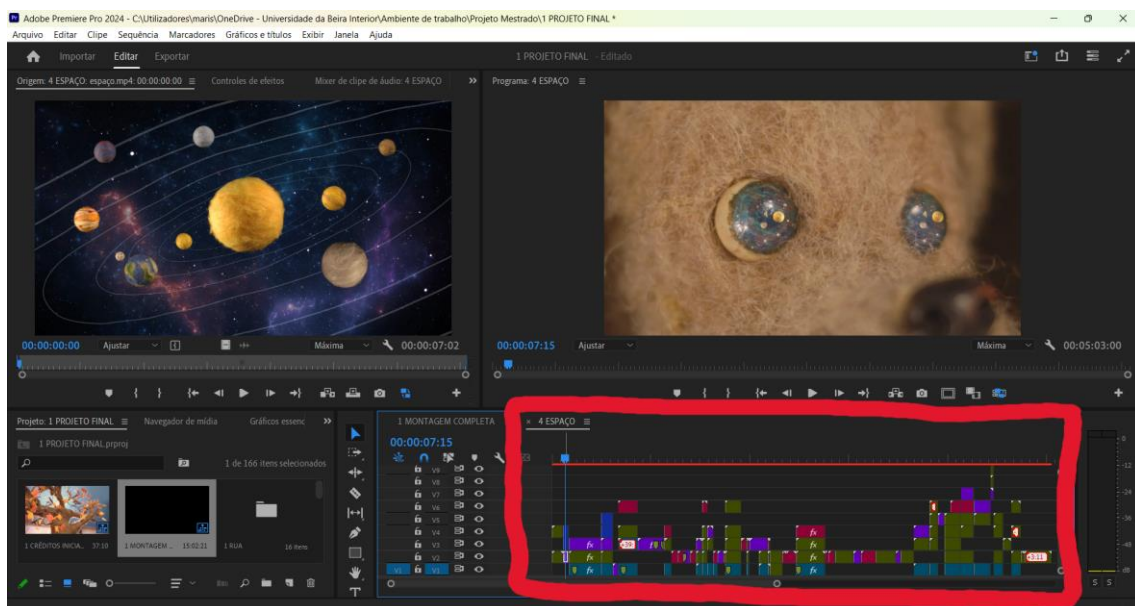


Figura 110 - Exemplo da linha de montagem final da cena Espaço.

Como já mencionado, alguns dos movimentos e enquadramentos dos planos finais acabaram por se revelar diferentes dos da captação original. No primeiro exemplo (Figura 111), o *travelling* vertical foi conseguido digitalmente através do programa, ao definir uma posição inicial e uma posição final à sequência.

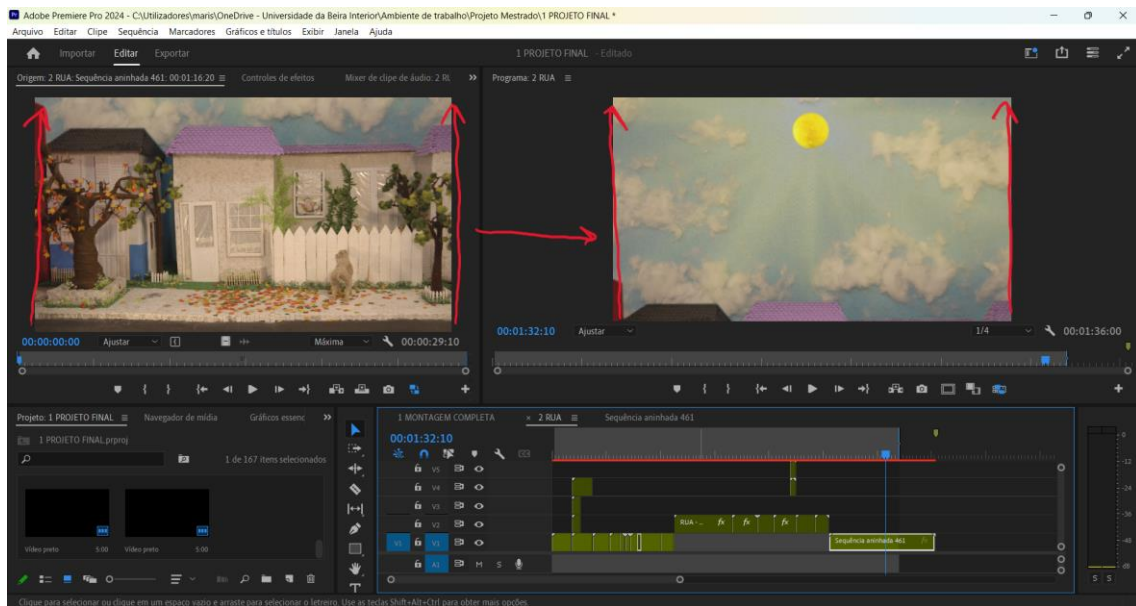


Figura 111 - Exemplo de edição. (1)

Já no segundo exemplo (Figura 112), apenas existiu uma aproximação do plano, de modo ao foco passar a ser apenas o olhar do Vadio.

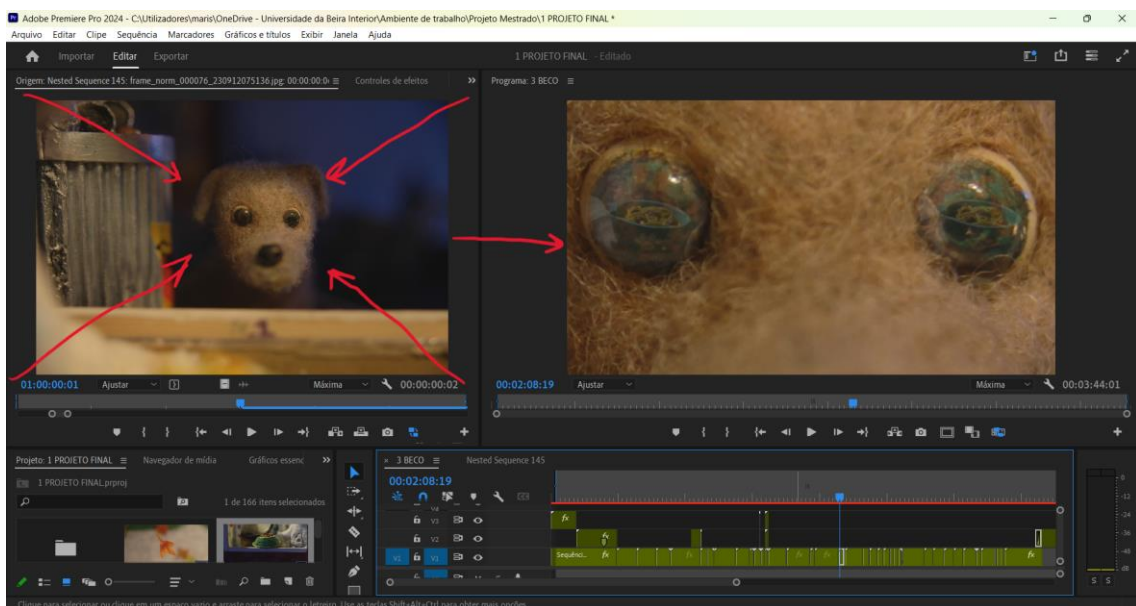


Figura 112 - Exemplo de edição. (2)

Nos seguintes exemplos, as sequências finais (quadros à direita) foram possível através do efeito de máscara referido anteriormente. Esta ferramenta está presente no programa de edição e permite retirar o elemento destacado do fundo da sequência (quadros à esquerda). Esta foi uma das decisões tomadas no momento de gravação, pois em certos momentos, como já referido anteriormente, era mais fácil de conseguir o resultado final através da montagem, evitando assim problemas com sombras ou vários elementos em contacto ao mesmo tempo. No primeiro

exemplo (Figura 113), retirei apenas a folha da sequência original e coloquei-a digitalmente no plano do céu, conseguindo assim uma maior liberdade de movimento.

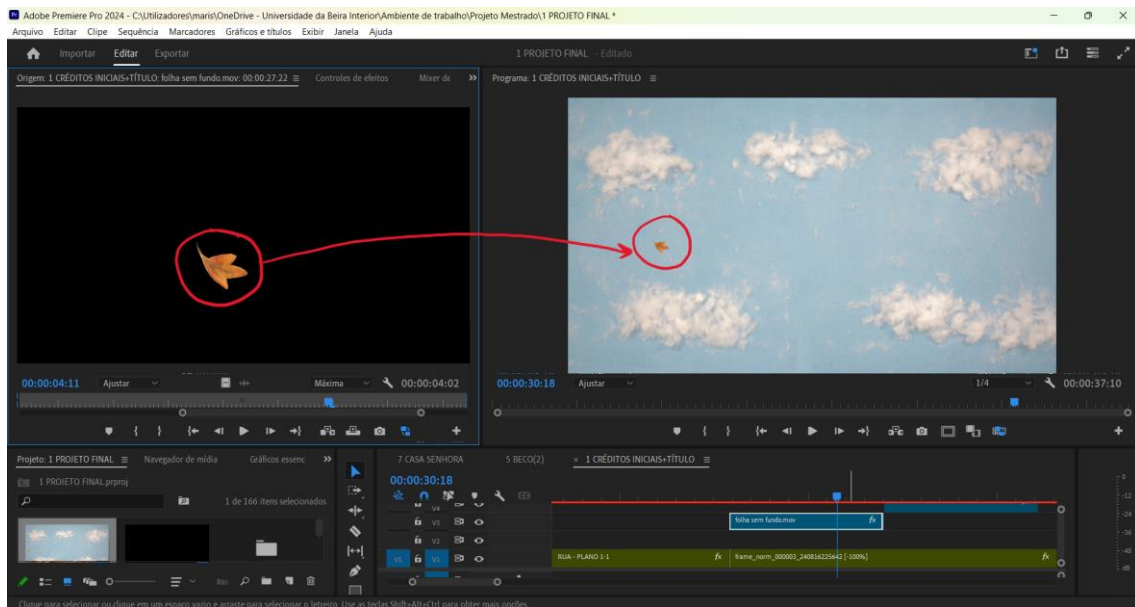


Figura 113 - Exemplo de edição. (3)

No segundo exemplo (Figura 114), devido ao fundo da sequência original não ser consistente e apresentar algumas falhas, tive de fazer uma máscara à volta do Vadio, acompanhando manualmente todos os movimentos, e colocá-lo sobre um plano de fundo preto para conseguir o resultado imaginado.

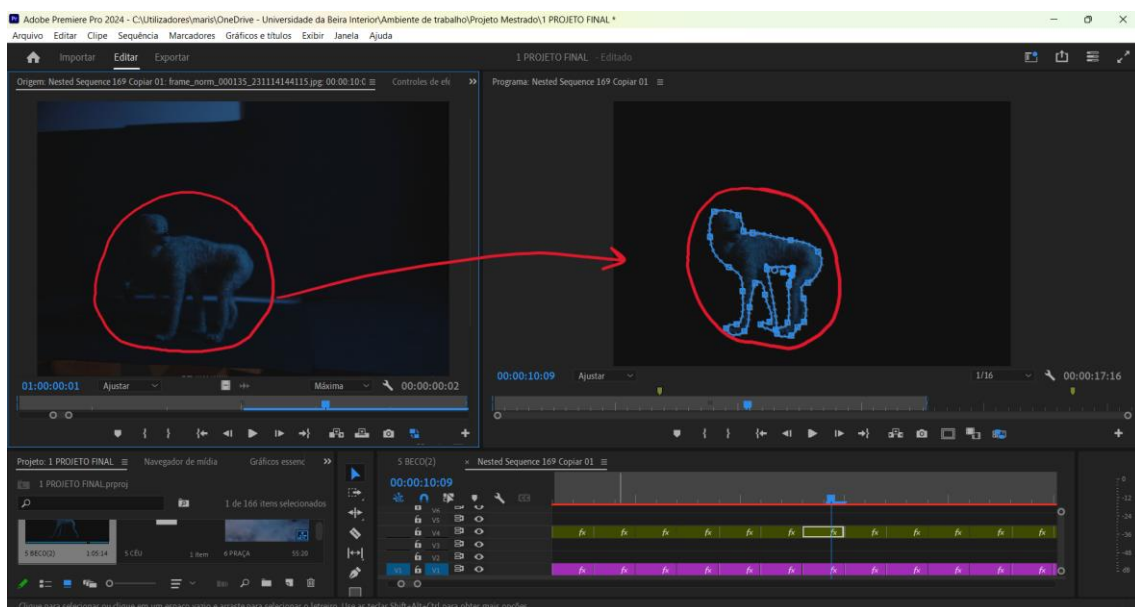


Figura 114 - Exemplo de edição. (4)

Também foi preciso retirar certos elementos de algumas das sequências, os mais recorrentes eram os suportes de metal que ajudavam o movimento das personagens e que na maior parte das vezes não era possível esconder (Figura 115 e Figura 116). Para conseguir o resultado final, tinha de procurar uma imagem onde estes elementos não apareciam em plano e substituir apenas aquela parte da imagem, conseguindo assim uma área limpa.

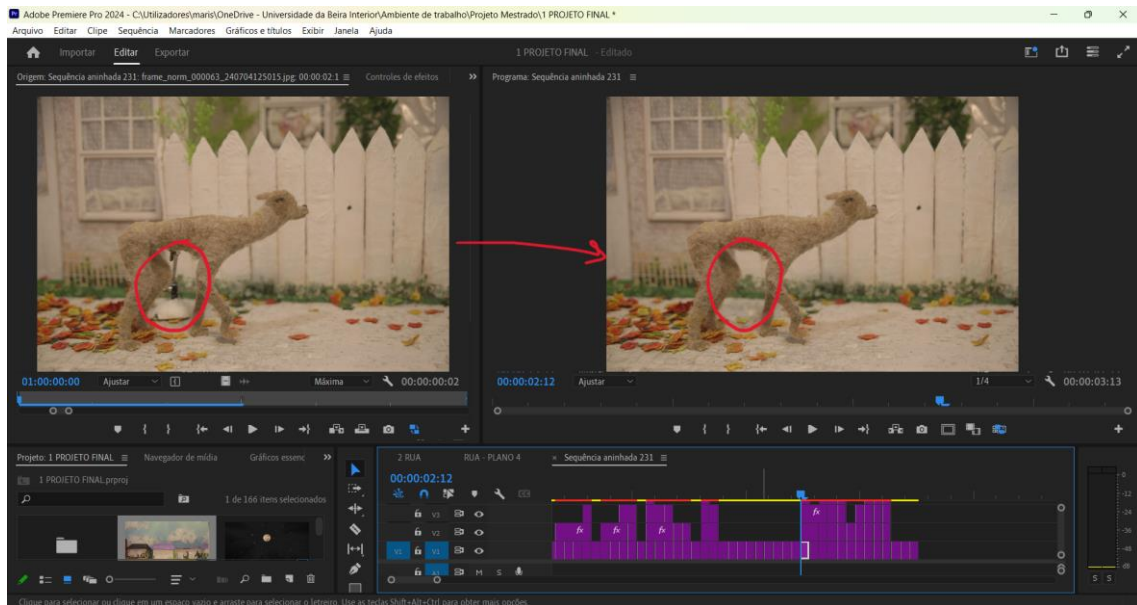


Figura 115 - Exemplo de edição. (5)

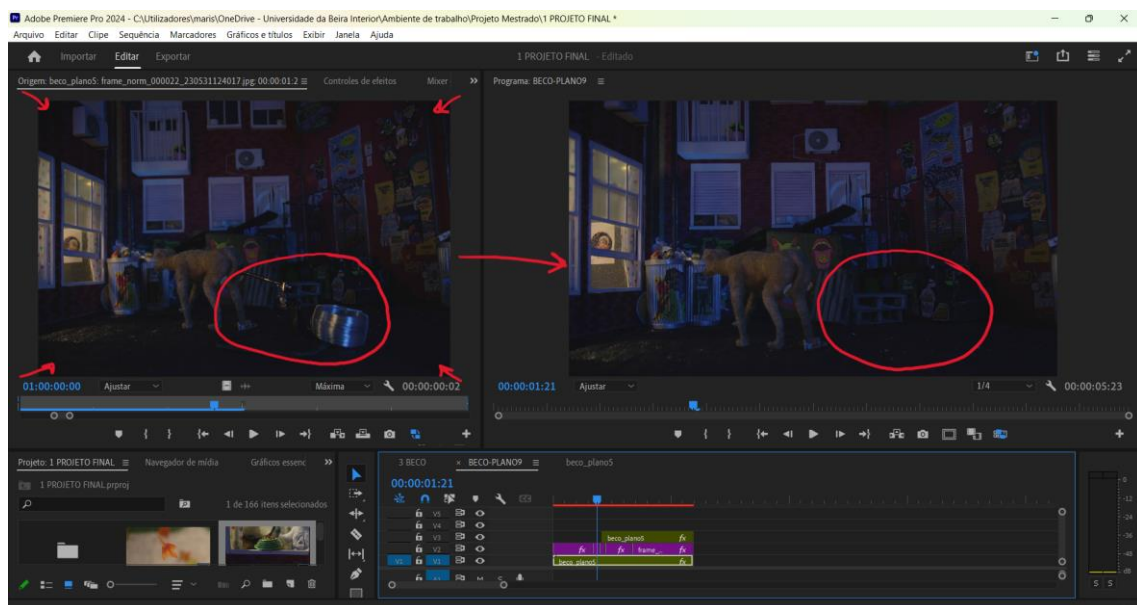


Figura 116 - Exemplo de edição. (6)

Por se tratar de captação de imagens paradas e não de vídeos em si, como por exemplo numa produção *live action*, no momento das gravações não existiu nenhuma banda sonora específica de fundo, nem existiu atenção aos sons, pois tudo isto iria ser criado apenas no momento da montagem/edição (Figura 117).

No entanto, à medida que as cenas iam sendo gravadas, e ao ver as personagens e todos os elementos em interação, ia tentando imaginar o que queria que o som e a banda sonora transmitissem no fim. Exemplo disso é a primeira cena, muito marcada pela presença do vento e consequentemente das folhas e outros elementos do cenário em movimento. Seria importante criar então uma ambiência com base nesses aspetos principais, e foi, portanto, este *modus operandi* que segui escolher nas restantes cenas da curta, trabalhar primeiro na construção de todos os sons e só depois procurar a banda sonora.

Para evitar ter de procurar sons em várias plataformas *royalty free*, decidi pagar uma subscrição na plataforma *Artlist*, o que me permitiu usar todos os sons que necessitei para construir o resultado final, desde os sons dos cães, aos sons das pessoas e também de ambiente. Para uma experiência mais sensorial, editei algumas partes do som com o efeito de espaço em movimento, como por exemplo, no beco é possível ouvir o som de uma ambulância que começa na esquerda e passa para a direita, produzindo o efeito do movimento do objeto.

Em relação à música, também retirada dessa plataforma, o processo de escolha foi orgânico. Tinha em mente algo leve para o início, algo mais carregado na cena do sonho e algo mais melancólico no final da curta. Depois foi só fazer algumas experiências até ao resultado final, que pessoalmente considero que encaixa muito bem.

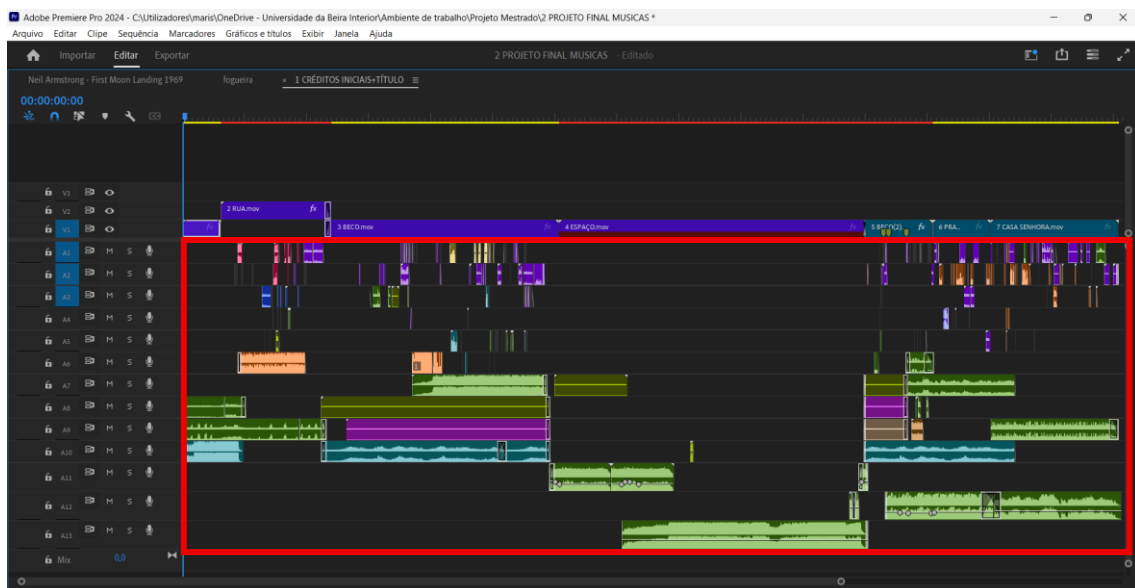


Figura 117 - Linha de montagem final do som e música.

Reflexões finais

Aqui serão incluídas as reflexões finais sobre todo o processo de criação do projeto. Abordando as consequências de um projeto feito quase praticamente “a uma só mão”, serão expostas as dificuldades sentidas, obstáculos apresentados e objetivos cumpridos.

Chegou, portanto, o momento de falar sobre “o elefante na sala”: a duração de produção da curta-metragem *A(stray)*, assunto que preferi apenas referir aqui, para que me seja permitida uma reflexão mais aprofundada. Inicialmente, assim como todos os projetos acadêmicos, a duração estipulada para todo o processo de produção (pré-produção, produção e pós-produção) era apenas de dez meses. Na planificação inicial (Figura 118), feita para ser apresentada no *pitch* do projeto, tinha estipulado todas as datas-limite, que pretendia, obviamente, cumprir. No entanto, um projeto que era para ser concluído em cerca de um ano acabou por ser concluído em quase cinco anos, tal como mostro na planificação final (Figura 119).

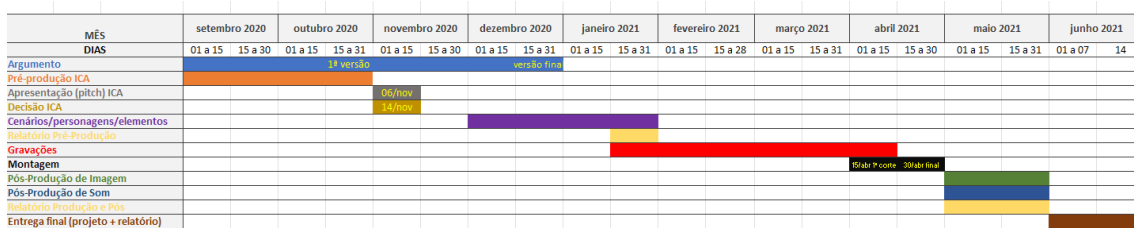


Figura 118 - Planificação original.



Figura 119 - Planificação final.

Na fase de pré-produção, planeei desempenhar sozinha os cargos de argumento, produção, realização e direção de fotografia. No entanto, relativamente ao cargo de direção de arte, estimei que seriam necessários um ou dois assistentes de direção de arte, para ajudar na criação de todos os elementos necessários. Desta forma, pedi a duas amigas e colegas de curso que me

ajudassem nestas tarefas. Numa primeira reunião apresentei-lhes o conceito da curta e acabámos por fazer uma lista de materiais que precisávamos de comprar ou recolher (Anexo VII). Depois, numa segunda reunião, já com tudo comprado, distribuámos os materiais necessários para o que cada uma tinha escolhido fazer (como, por exemplo, flores, folhas, etc). Numa outra reunião, já só com uma das minhas colegas, elaborámos alguns desenhos, já apresentados anteriormente, onde planeávamos a construção dos esqueletos e fizemos algumas alterações no guião literário, acabando por criar a versão final do mesmo. Depois disso, mesmo pedindo *feedback* recorrentemente, fui perdendo resposta das minhas colegas, ou porque saíram de Portugal ou porque tinham outras coisas em mãos. Face a isto, não podia ficar à espera de algo que não ia chegar, pelo que decidi seguir sozinha na construção e produção da curta-metragem.

Assim que expus esta situação à minha família, apresentaram-se prontamente para me auxiliar em tudo o que fosse preciso, desde a recolha de materiais até à construção e pintura de alguns elementos (Figura 120), mesmo isto só acontecendo aos fins de semana, quando ia para casa dos meus pais na aldeia, considero que ainda assim acabaram por me ajudar bastante nesta fase do processo.



Figura 120 - Assistentes temporários (irmão, afilhada e mãe).

Também os restantes cargos de edição de imagem e de som, que estavam inicialmente delegados a dois amigos, acabaram por ser igualmente tomados por mim, pois estes não se encontravam disponíveis para exercerem as funções, por motivos pessoais e profissionais. Desta forma, acabei por ocupar todos os cargos possíveis da curta-metragem, o que muitas vezes se tornou contraproduativo e, sendo honesta, um pouco solitário.

Depois de ultrapassada a longa fase de criação de todos os elementos necessários, passei então para a fase de captura de imagens. Tudo corria bem, até que, num certo dia, o disco externo parou de funcionar. Na altura, como percebi que ia capturar milhares de imagens, decidi colocar

a pasta de destino no disco externo, para não ocupar espaço no computador em si, o que se revelou uma péssima ideia, pois devido à sua avaria, perdi todas as imagens já capturadas. Admito que após este acontecimento acabei por desistir um pouco do projeto, por saber que teria de gravar tudo outra vez, o que acabou por começar todo o processo de adiamento do projeto.

Após algum tempo de reflexão, decidi retomar as gravações. No entanto, como seria de esperar, também estas revelaram alguns entraves. Como já referi anteriormente, o processo de construção dos esqueletos das personagens foi um pouco à base de tentativa e erro. Primeiramente as pequenas peças que se usam nas dobradiças dos óculos não resultaram como estava à espera, pois em certos movimentos (como, por exemplo, o cão a deitar-se) acabavam por se soltar do tubo de cobre, pelo que decidi apenas usar em partes do esqueleto que não necessitavam de grande liberdade de movimento; depois, também a segunda solução que arranjei, de várias tiras de arame entrelaçado, trouxeram algum constrangimento, na medida em que, depois de algum tempo de utilização e de muitas poses depois, tinha de trocar o arame, pois o mesmo acabava por partir. Assim, tinha sempre de recortar o boneco (Figura 121, a amarelo) na secção partida, voltar a entrelaçar o arame, com a ajuda de um berbequim, e colá-lo novamente nos tubos (Figura 121, a vermelho). Só depois de tudo colado pude voltar a montar o boneco em questão e continuar as gravações. Este problema acabou por muitas vezes se tornar incomodativo, pois acontecia a meio da gravação de uma cena, tendo na maior parte das vezes, de recomeçar a gravação do zero.

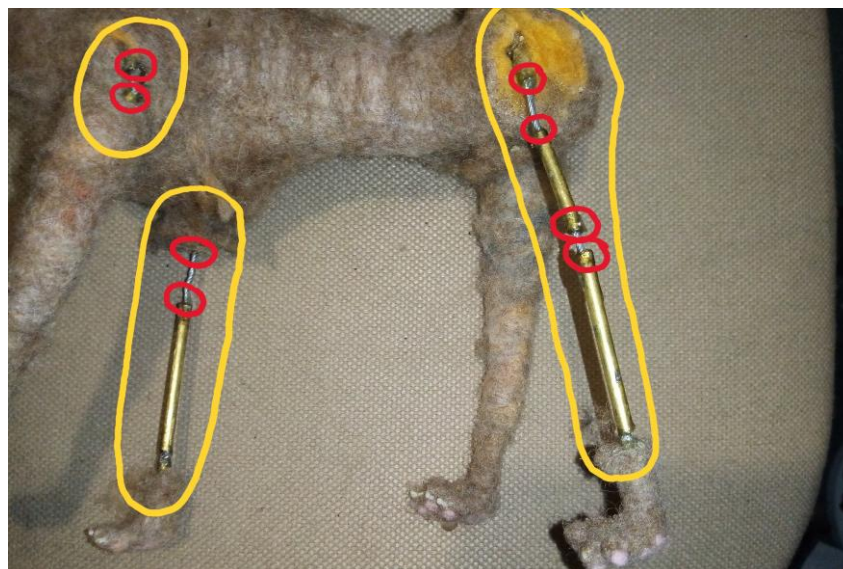


Figura 121 - A amarelo: zonas de recorte; A vermelho: zonas de colagem.

Refletindo sobre este problema, talvez devesse ter comprado um arame mais forte ou até ter feito várias réplicas do mesmo boneco tal como estava planeado inicialmente (Anexo VII), para evitar ter de repetir o processo de reparar a personagem partida, pondo obrigatoriamente as gravações em pausa, pois assim usava uma versão do boneco enquanto a outra estava a ser arranjada.

Como mostrado no diagrama do local de gravações (Figura 106), eu utilizava o computador para dar o comando de captura das imagens através do programa e, a partir de certo momento, trouxe uma televisão para visualizar tudo em grande plano. Utilizando apenas o ecrã do computador, e comparando depois as imagens capturadas nestes momentos distintos, foi possível perceber que quando utilizava só o ecrã do computador era mais difícil perceber que a imagem estava fora de foco.

Também quando estava a gravar, principalmente no início, aconteceu muitas vezes tocar sem querer em algum elemento do cenário, alguma coisa cair ou sair do sítio, tocar sem querer na câmara e nas luzes ou até a cena gravada não estar a sair como eu pretendia, o que implicava ter de repetir novamente toda a captação das imagens do zero. Muitas vezes senti-me desesperada e pensei que estas coisas eram um sinal de que não devia continuar com o projeto, pois estava a perder tempo, acabando muitas vezes por fazer pausas nas gravações, para refletir um pouco e libertar a tensão. No entanto, à medida que o tempo foi avançando, fui ganhando experiência, foi-me mais fácil ter consciência do ambiente que me rodeava e dos elementos sobre o qual precisava de ter especial atenção. De repente, parecia algo já coreografado e natural

Considero que toda a investigação sobre a técnica *stop motion*, e sobre vários exemplos de produção de curtas-metragens e filmes, me guiaram muito para perceber todo o processo de produção, garantindo-me conhecimentos a nível da técnica, que se mostraram muito produtivos na medida em que me permitiram arranjar soluções alternativas para alguns problemas. As limitações são muitas vezes inevitáveis, mas identificá-las e aceitá-las são os primeiros passos para encontrar soluções criativas e crescer como artista. Desta forma, e vendo o problema da perda do material de outra perspetiva, percebi que à medida que ia fazendo novamente as coisas ia também aperfeiçoando a técnica. Assim, se não tivesse de gravar novamente tudo o que foi perdido, talvez não conseguisse a qualidade a nível da execução da técnica que consegui na segunda vez que gravei.

Apesar de ter gostado bastante do processo de ter escrito e planeado a curta-metragem, uma das fases mais gratificantes foi a de construção das personagens e dos cenários, incluindo todos os elementos que os constituem. É absolutamente indescritível a sensação de realização quando vejo o que consegui criar, muitas coisas do zero, apenas com materiais soltos, que no fim mostram uma criação completa, de escalas variáveis, desde coisas grandes, até coisas minúsculas, que talvez para o olho desatento passem despercebidas, mas que na minha perceção se tornam elementos essenciais para a realização do objeto final, ser capaz de fundamentar as decisões criativas é um recurso importante para qualquer artista.

Senti-me duplamente realizada à medida que fui vendo em *playback* as minhas criações ganhar vida, adquirindo movimentos próprios, mesmo este momento tendo altos e baixos, o resultado final veio compensar todos os problemas enfrentados. Depois de terminar a montagem, onde

adicionei alguns elementos complementares e limei digitalmente aquilo que tinha ficado menos bom, senti que superei todas as minhas expectativas, não só a nível do que tinha conseguido executar, mas também ao ver a diferença entre a duração inicialmente apresentada (sete minutos) para a duração final (aproximadamente dezassete minutos).

Olhando para trás, este projeto foi sem dúvida uma montanha-russa. Mas a verdade é que voltaria a fazer tudo de novo, com uma maior organização em todas as etapas de produção e consequentemente com o cumprimento obrigatório da planificação estipulada e, sobretudo, com alguém que ajudasse nas etapas mais trabalhosas.

Cresci muito como artista, e sobretudo como pessoa, ao perceber que tal como toda a gente tenho limitações, mas que, com vontade e dedicação consegui ultrapassá-las. Vi também traços de determinação no facto de não querer desistir deste projeto, seguindo com ele até ao fim, o que acabou por infelizmente levar mais tempo do que o planeado. Foram uns longos anos de trabalho árduo. Sinto que concretizei o que planeei no papel, fazendo apenas pequenas nuances, como por exemplo a nível de planos ou movimentos de câmara, sempre justificados para alcançar um resultado melhor, e principalmente que criei algo com “cabeça, tronco e membros”, mesmo que *(A)stray* possa ser caracterizada como uma curta-metragem com uma narrativa mais simples, passa uma mensagem e conta na mesma uma história.

Após ter terminado a montagem, não resisti e tive de mostrar a alguns familiares e amigos, pois queria saber qual seria a receção da curta. Pessoalmente é muito fácil para mim detetar pequenos erros presentes na mesma. Na verdade, todos se mostraram encantados pelo pequeno mundo que consegui criar durante aqueles minutos, e aqueles que tinham conhecimento do processo de elaboração dos cenários e personagens, ainda ficaram mais surpresos por ver as criações ganharem vida.

Neste momento, e após refletir sobre todo o processo do projeto, vejo-me certamente a trabalhar na área do *stop motion*, tendo inclusive o convite, por parte das organizadoras do Festival Olhares do Mediterrâneo (que sabem do meu gosto pela técnica e que já selecionaram o meu filme anterior *One Minute Show Time*) para dar alguns *workshops* de *stop motion*.

Para o desenvolvimento e concretização deste projeto, considero úteis muitos dos conhecimentos adquiridos ao longo do Mestrado. A partir da UC “Filosofia do Cinema”, foi possível estudar mais aprofundadamente o infeliz apagamento e/ou esquecimento das mulheres cineastas ao longo da história do Cinema, desta forma, a escolha de realizar o projeto tornou-se quase inconsciente, permitindo-me assim, contribuir para o crescente número de realizadoras mulheres (ainda que de uma curta-metragem académica), numa esfera substancialmente masculina. Desta forma, ao se focar principalmente nos estudos feministas aplicados ao cinema, foi igualmente possível retirar desta disciplina metodologias importantes e aplicá-las

posteriormente, nomeadamente a sensibilidade de projetar nas imagens certas inquietações ou ideias.

Também através da disciplina “Cinema e Outras Artes” foi possível estudar detalhadamente o cinema como uma arte híbrida, sintetizador de várias outras formas de arte, como a fotografia, a pintura ou a música. Desta forma, tendo em conta o conteúdo lecionado na UC, que apresentou o cinema como forma de expressão artística e cultural, foi importante compreender a história da animação e como esta se veio a fundir com o cinema, de forma a permitir depois uma abordagem criativa para a curta-metragem.

Por fim, considero que na UC “Cinema Português” adquiri uma maior maturidade relativamente ao tratamento de material textual e de vídeo (publicação de um ensaio visual e um artigo sobre o mesmo). Estes conhecimentos permitiram-me uma maior disciplina relativamente à atenção ao detalhe e principalmente a uma organização muito mais criativa das ideias, refletindo-se não só no projeto *Será que esta dor se aquieta?* da disciplina “Projeto de Cinema”, como também em *A(stray)*.

Bibliografia

Autor desconhecido. (n.d.). *Da fotografia ao cinema*. Universidade do Algarve.

Baptista, M. A. F. (2015). *Animação musical aplicada à arquitetura cenográfica: Alfabetos, escritas e glifos* (Dissertação de mestrado, Universidade de Coimbra). Universidade de Coimbra.

Gomes, M. V. (2004). Vale do Côa 10 anos. *Arqueologia & História: Revista da Associação dos Arqueólogos Portugueses*, 56–57 (12ª série), 2–15.

Kandinsky, W. (1996). *Do espiritual na arte* (Á. Cabral & A. de Pádua Danesi, Trans.). São Paulo: Martins Fontes.

Kandinsky, W. (2010). *Do espiritual na arte* (8ª ed., M. H. de Freitas, Trans.). Lisboa: D. Quixote.

Leão, L. M., & Aquino, G. V. de. (2021). *Tic Tac: Realização de animação pixillation* (Trabalho de conclusão de curso, Instituto Federal de Goiás). Instituto Federal de Goiás.

Lima, D. P. (2009). *Animação de recorte: Do stopmotion ao digital*. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

Lucena Junior, A. (2005). *Arte da animação: Técnica e estética através da história* (2ª ed.). São Paulo: Editora Senac São Paulo.

Maselli, V. (2018). The evolution of stop-motion animation technique through 120 years of technological innovations. *International Journal of Literature and Arts*, 6(3), 54–62.

Maya, E. E. (2008). Nos passos da história: O surgimento da fotografia na civilização da imagem. *Discursos Fotográficos*, 4(5), 103–129.

Nisio, F. (2011). *Pré-produção de uma curta em stop motion* (Trabalho de conclusão de curso, Universidade de Brasília). Universidade de Brasília.

Oliveira, C. M. (n.d.). *Stop motion: Da teoria à prática*. Centro Universitário Ítalo-Brasileiro.

Ribeiro, T. F. (2009). *Animação em stop-motion: Tecnologia de produção através da história*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes.

Silva, L. F. da. (2018). *Processo criativo da curta-metragem em stop motion Malluma* (Relatório de projeto de mestrado, Universidade da Beira Interior). Universidade da Beira Interior.

Sousa, C. V. de. (2012). *Espiritualidade da pintura contemporânea: Para uma leitura teológica de Wassily Kandinsky* (Dissertação de mestrado, Universidade Católica Portuguesa). Universidade Católica Portuguesa.

Zilhão, J. (2000). *A arte rupestre do Vale do Côa: Salvaguarda e valorização*. Lisboa: Instituto Português de Arqueologia.

Websites

Mourinha, Jorge. Ray Harryhausen (1920-2013): morreu o senhor dos monstros. Disponível em: <https://www.publico.pt/2013/05/07/culturaipilon/noticia/ray-harryhausen-19202013-morreu-o-senhor-dos-monstros-1593666>

Thebas, Isabella. A Origem do Cinema. Instituto do Cinema, SP. Disponível em: <https://institutodecinema.com.br/mais/conteudo/a-origem-do-cinema>

Filmografia

Anderson, W. (Diretor). (1911). *Fantastic Mr. Fox* [Filme]. Twentieth Century Fox, Indian Paintbrush, Regency Enterprises.

Anderson, W. (Diretor). (2018). *Isle of Dogs* [Filme]. Fox Searchlight Pictures, Indian Paintbrush, American Empirical Pictures.

Box, S., & Park, N. (Diretores). (2005). *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit* [Filme]. Aardman Features, DreamWorks Animation.

Burton, M., & Starzak, R. (Diretores). (2015). *Shaun the Sheep Movie* [Filme]. StudioCanal, Aardman Animations, Anton Capital Entertainment.

Burton, T., & Johnson, M. (Diretores). (2005). *Corpse Bride* [Filme]. Warner Bros, Tim Burton Productions, Laika Entertainment.

Butler, C. (Diretor). (2016). *Missing Link* [Filme]. Laika.

Chaffey, D. (Diretor). (1963). *Jason and the Argonauts* [Filme]. Charles H. Schneer Productions.

Cooper, M. C., & Schoedsack, E. B. (Diretores). (1933). *King Kong* [Filme]. RKO Pictures.

Gratz, J. C. (Diretora). (1992). *Mona Lisa Descending a Staircase* [Filme]. Joan C. Gratz Productions.

Davis, D. (Diretor). (1981). *Clash of the Titans* [Filme]. Charles H. Schneer Productions, Peerford Ltd.

de Chomón, S. (Diretor). (1908). *El hotel eléctrico* [Filme]. Pathé.

de Chomón, S. (Diretor). (1908). *Modern Sculptors* [Filme]. Pathé.

del Toro, G. (Diretor). (2022). *Guillermo del Toro's Pinocchio* [Filme]. Netflix Animation, The Jim Henson Company, ShadowMachine.

Fell, S., & Butler, C. (Diretores). (2012). *ParaNorman* [Filme]. Laika.

Fischinger, O. (Diretor). (1935). *Komposition in Blau* [Filme]. Fischinger Studio.

Gardiner, B., & Vinton, W. (Diretores). (1974). *Closed Mondays* [Filme]. Lighthouse Productions.

Hoyt, H. O. (Diretor). (1925). *The Lost World* [Filme]. First National Pictures.

Johnson, D., & Kaufman, C. (Diretores). (2015). *Anomalisa* [Filme]. Paramount Animation, HanWay Films, Harmonius Claptrap.

Knight, T. (Diretor). (2016). *Kubo and the Two Strings* [Filme]. Laika.

Lord, P., & Newitt, J. (Diretores). (2012). *The Pirates! In an Adventure with Scientists!* [Filme]. Columbia Pictures, Sony Pictures Animation, Aardman Animations.

Lord, P., & Park, N. (Diretores). (2000). *Chicken Run* [Filme]. Pathé, DreamWorks Animation, Aardman Features.

Lumière, A., & Lumière, L. (Diretores). (1896). *L'arrivée d'un train à La Ciotat* [Filme]. Société Lumière.

Lumière, L. (Diretor). (1895). *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* [Filme]. Société Lumière.

McLaren, N. (Diretor). (1952). *Neighbours* [Filme]. National Film Board of Canada.

Méliès, G. (Diretor). (1902). *Le Voyage dans la Lune* [Filme]. Star Film.

Norstein, Y. (Diretor). (1979). *Tale of Tales* [Filme]. Sojuzmultfilm.

Park, N. (Diretor). (2018). *Early Man* [Filme]. StudioCanal, Aardman Animations, BFI.

Reiniger, L. (Diretora). (1926). *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* [Filme]. Paramount Pictures.

Booth, W. R. (Diretor). (1911). *Animated Putty* [Filme]. Kinetograph Films.

Selick, H. (Diretor). (1993). *The Nightmare Before Christmas* [Filme]. Touchstone Pictures, Skellington Productions.

Selick, H. (Diretor). (2009). *Coraline* [Filme]. Laika, Pandemonium Films.

Selick, H. (Diretor). (2022). *Wendell & Wild* [Filme]. Artists First, Gotham Group, Monkeypaw Productions.

Stacchi, A., & Annable, G. (Diretores). (2014). *BoxTrolls* [Filme]. Laika.

Starewicz, W. (Diretor). (1912). *The Cameraman's Revenge* [Filme]. Khanzhonkov.

Stuart Blackton, J. (Diretor). (1906). *Humorous Phases of Funny Faces* [Filme].

Sunn, J. (Diretor). (1926). *Long Live the Bull* [Filme]. Plastic Art Productions.

Svankmajer, J. (Diretor). (1988). *Něco z Alenky (Alice)* [Filme]. Condor Films, Film4 Productions.

Anexos

I - Pesquisa Científica

Para abordar as hipóteses dos distintos sonhos dos cães, seria importante perceber o lado teórico da temática e perceber se realmente é uma ação que acontece na vida real. Para tal, esta primeira pesquisa reúne dois artigos (dos muitos que existem) que clarificam e explicam o evento e como se dá o decorrer do mesmo, sempre através de perspectivas científicas.

Artigo 1

Os cães sonham?

Sabemos que os seres humanos sonham porque estudos demonstraram que os impulsos elétricos no cérebro podem tornar-se ativos, durante o sono. Cientistas usaram técnicas semelhantes para monitorizar os nossos companheiros caninos, de forma a determinar se todos os sons e movimentos engraçados que observamos quando os cães estão a dormir são evidência de que eles sonham. Usando um eletroencefalograma para registar a atividade cerebral durante o sono em cães, os cientistas descobriram que temos ainda mais em comum com os nossos cães do que pensávamos! Parece ser muito provável que os cães sonham, tal como nós.

Padrões de sono e sonhos no cão

Deve saber que os seres humanos passam por diferentes estádios de sono, durante a noite, e que é mais provável sonharmos num ponto específico do nosso ciclo de sono. Incrivelmente, parece que isto também acontece com os cães! O seu animal de companhia entra numa fase de sono chamada "REM", que se caracteriza por rápidos movimentos dos olhos. Neste ponto, a respiração do seu cão começará a parecer mais irregular e os seus olhos começarão a mover-se mais rapidamente. Pode também notar que as pálpebras começam a tremer. É durante esta fase do sono que os sonhos dos cães são mais prováveis de acontecer.

Sinais de que o seu cão está a sonhar

Se já viu o seu cão a dormir numa fase de sono profundo, ou REM, então é muito provável que ele estivesse a sonhar. Este tipo de sono não ocorre muito rapidamente, pelo que é pouco provável que aconteça durante uma sesta curta, ao longo do dia. Durante a fase REM, a respiração do seu cão torna-se irregular e poderá observar movimentos rápidos dos olhos. Outros sinais de que os cães sonham? Tal como os humanos, os cães parecem reagir de forma subconsciente aos sonhos, enquanto dormem. Pode ter já ouvido um rosnar suave, uivos ou gemidos. Podem também mexer as patas, como se estivessem a correr, e são também

observados espasmos ou tremores ocasionais. Por vezes, os cães também ladram enquanto dormem, chegando inclusive a acordar quando o fazem!

Com que sonham os cães?

Esta é a questão mais intrigante de todas! Todos os estudos científicos apontam para o facto de os cães sonharem, tal como nós, mas como podemos saber com que estão eles a sonhar? Infelizmente, até sermos capazes de saber o que se passa dentro das suas cabeças ou aprendermos a traduzir as suas ladradelas em linguagem humana, nunca saberemos com o que sonham os cães! No entanto, é provável que os cães sonhem de forma semelhante aos humanos: revivendo experiências do dia-a-dia e repetindo as suas atividades habituais. Por isso, se o seu cão costuma ladrar aos gatos e se costuma ladrar durante os sonhos, é provável que esteja a sonhar com o gato do seu vizinho! O que sabemos é que os cães de porte pequeno sonham mais vezes, durante os seus ciclos de sono, do que os cães maiores. Lynn Buzhardt DVM indica que um estudo do professor de psicologia Stanley Coren indica que a duração e frequência dos sonhos pode estar relacionada com o tamanho do cão. Por exemplo, um Caniche Miniatura pode exibir sinais de que está a sonhar a cada dez minutos, enquanto que um cão do tamanho do Golden Retriever pode sonhar apenas a casa 90 minutos.

Retirado e traduzido de: <https://www.purina.com/articles/dog/behavior/understanding-dogs/do-dogs-dream>

Artigo 2

Os humanos não têm monopólio dos sonhos. Na verdade, os cientistas acreditam que a maioria dos vertebrados, e talvez até mesmo a humilde mosca da fruta, pode - e sonha regularmente. Como nós, os cães e outros animais passam por vários ciclos de sono. Existem períodos de vigília, seguidos de sono com movimento rápido dos olhos (REM) e sono sem movimento rápido dos olhos. O sono REM é o período responsável pelos sonhos mais memoráveis e vívidos e acredita-se que faça parte do modo como o corpo processa a memória, entre outras coisas. Os cientistas podem rastrear esses ciclos e a atividade cerebral associada usando equipamentos especializados. Uma das mais famosas experiências oníricas envolveu ratos de laboratório, os ratos passaram o dia todo a correr num labirinto enquanto os cientistas monitorizavam a atividade cerebral para depois a compararem com a atividade cerebral durante o sono REM. O que descobriram foi que as mesmas áreas se iluminaram nos cérebros dos ratos, o que significava que os ratos provavelmente sonhavam com o labirinto e, comparando os dados, os pesquisadores conseguiram descobrir exatamente onde no labirinto os ratos sonharam. Isso sugeriu aos pesquisadores que os animais tendem a sonhar como nós. Pesquisadores do MIT concluíram que os animais têm sonhos complexos e podem lembrar-se e repetir longas sequências de eventos enquanto dormem.

A maioria dos cães levam vidas mais interessantes do que a dos ratos e para descobrir com o que os cães podem sonhar, os pesquisadores realizaram um teste que desativou temporariamente a ponte. A ponte é a parte do tronco cerebral que está envolvida no controle dos ciclos do sono e na regulação do sono profundo e é responsável por inibir os grandes músculos de se moverem durante o sono. Sem a ponte, poderíamos representar tudo o que sonhávamos - provavelmente com resultados desastrosos. Os cachorros e cães mais velhos contorcem-se e movem-se muito durante o sono, isso ocorre porque a ponte é subdesenvolvida em pequenos e menos eficiente em cães mais velhos, de acordo com Stanley Coren, professor de psicologia da Universidade de British Columbia. O mesmo se aplica a crianças e adultos mais velhos. Os pesquisadores descobriram que uma das maneiras de descobrir com o que os cães podem sonhar é desativar temporariamente a ponte durante o sono REM. Isso permitiu que, sob condições cuidadosamente controladas, os cães representassem seus sonhos. Os resultados foram praticamente o que todos suspeitávamos há anos. “O que basicamente descobrimos é que os cães sonham com coisas de cachorrinho... O padrão de sonho em cães parece ser muito semelhante ao padrão de sonho em humanos”, segundo os pesquisadores.

Retirado e traduzido de: <https://www.akc.org/expert-advice/lifestyle/what-do-dogs-dream-about/>

II - Pesquisa Cinematográfica

A pesquisa seguinte reúne alguns exemplos de obras fílmicas cujos papéis principais ou secundários são protagonizados por um ou vários cães, o importante é que a sua participação seja essencial para o desenrolar da narrativa. A sua finalidade serve como um estudo dos percursos e das evoluções dos filmes ao terem estes animais como protagonistas, isto é, são reunidas várias abordagens, não só ao longo da história do cinema, como por exemplo como são representados nos vários géneros cinematográficos (comédia, drama, ação, animação), mas também ao nível da construção de personagem, por exemplo, se são heróis ou cães normais, se falam telepaticamente ou na língua dos humanos, entre outros.



TOTO

THE WIZARD OF OZ

Fantasia, Musical / Longa-metragem

1939 | Victor Fleming

Dorothy e o seu cão Toto são levados por um tornado para a terra mágica de Oz. No caminho para a Cidade Esmeralda encontram vários companheiros de viagem.

Uma personagem aventureira, que se destaca pela sua lealdade e companheirismo face à dona, sendo o seu melhor amigo.

LASSIE COME HOME

Aventura / Longa-metragem

1943 | Fred M. Wilcox

Uma família, ao passar por tempos difíceis, vê-se forçada a vender o seu collie, Lassie. Infeliz na sua nova casa, a cadela faz de tudo para voltar para os donos.

Uma personagem que possui traços de atributos humanos, tanto emocionais como racionais.



LASSIE



TRAMP AND LADY

LADY AND THE TRAMP

Animação, Aventura / Longa-metragem

1955 | Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Hamilton Luske

Lady, uma cocker spaniel que vive com uma família de classe média alta, conhece um cão rafeiro chamado Vagabundo que a leva em aventuras românticas.

Todas as personagens animais conseguem comunicar entre si através da fala, também têm características humanas ao nível das personalidades.

BEETHOVEN

Comédia, Drama / Longa-metragem

1992 | Brian Levant

As crianças da família Newton convencem os pais a adotar um cachorrinho São Bernardo, que cresce e acaba por dar muito trabalho. Enquanto isso, um veterinário local está de olho nele para experimentos científicos.

Uma personagem adorável, usada também para construir ou sustentar momentos de comédia.



BEETHOVEN

THE MASK

Ação, Comédia / Longa-metragem

1994 | Chuck Russell

Um trabalhador de um banco desafortunado descobre uma máscara que o transforma numa personagem excêntrica, que age segundo os seus desejos.

Uma personagem corajosa, que faz frente aos maus da fita, por vezes até de uma maneira cômica.



MILO



SCOOBY

SCOOBY-DOO

Aventura, Comédia / Longa-metragem

2002 | Raja Gosnell

Dois anos depois de se separarem, a equipa da Mystery Inc. reúne-se novamente para investigar estranhos acontecimentos em Spook Island, um parque assombrado.

Uma personagem que é o companheiro de longa vida do dono. As semelhanças aos humanos são bastante visíveis, sabe falar algumas palavras e ficar sobre duas patas por muito tempo.

MARLEY & ME

Comédia, Drama / Longa-metragem

2008 | David Frankel

Uma família aprende lições de vida importantes graças ao seu cachorro adorável, mas travesso e neurótico.

Uma personagem que por um tempo ocupa o lugar de um filho para a família. É um cão teimoso e incorrigível, no entanto as suas atitudes e personalidade forte acabam por servir como fator unificador do casal.



MARLEY



BOLT

BOLT

Animação, Aventura / Longa-metragem

2008 | Byron Howard e Chris Williams

A estrela canina de uma série de TV acredita que tem superpoderes. Quando num dos episódios Penny é sequestrada pelo vilão da série, Bolt embarca numa jornada para a salvar, pois acredita ser real.

Uma personagem sonhadora e aventureira. Arrisca-se a correr riscos para salvar a dona.



GROMIT

WALLACE AND GROMIT: A MATTER OF LOAF AND DEATH

Animação, Comédia / Curta-metragem

2008 | Nick Park

Wallace e Gromit abrem uma padaria que se revela um sucesso. Gromit fica intrigado quando os padeiros da região começam a desaparecer misteriosamente e decide investigar o caso.

Uma personagem inteligente, sendo o cérebro da dupla, apesar de não falar verbalmente. A sua maneira de se deslocar é antropomórfica.

UP

Animação, Aventura / Longa-metragem

2009 | Pete Docter

Carl, para evitar ser internado num asilo, prende milhares de balões à sua casa, levantando voo. Só que, após o início da aventura, descobre que Russell, um menino de 8 anos, também viaja com ele.

Uma personagem divertida, consegue falar através de uma coleira especial que traduz os seus pensamentos em palavras.



DUG

FRANKENWEENIE

Animação, Terror / Longa-metragem

2012 | Tim Burton

Victor adora fazer filmes caseiros de terror, quase sempre estrelados por seu cão, Sparky. Quando o cão morre atropelado, Victor fica inconformado e constrói uma máquina que permite revivê-lo.

Uma personagem dedicada, curiosa e brincalhona, mesmo num filme com uma aura mais obscura. Exala toneladas de energia e entusiasmo, que mesmo a sua morte prematura não diminui.



SPARKY



THE PRESENT

Animação / Curta-metragem

2014 | Jacob Frey

Um rapaz, agarrado aos videogames, recebe como presente um cachorrinho que não tem uma perna. A princípio o miúdo rejeita o pequeno animal pela sua deficiência física, mas depois tudo muda.

Uma personagem que acaba por espelhar a situação do dono, a sua boa disposição acaba por promover uma sensação de normalidade e aceitação.

FEAST

Animação / Curta-metragem

2014 | Patrick Osborne

A história da vida amorosa de um homem, vista pelos olhos de seu melhor amigo e cachorro, Winston, revelada pedaço por pedaço por meio das refeições que compartilham.

Uma personagem comilona e engraçada, serve de meio de reconciliação do casal. Acaba por ser um auxílio para a abordagem de algumas problemáticas humanas, como a obesidade e depressão.



WINSTON

KITBULL

Animação / Curta-metragem

2019 | Rosana Sullivan

Uma conexão improvável surge entre duas criaturas: um gatinho vadio ferozmente independente e um pitbull. Juntos, experimentam a amizade pela primeira vez.

Uma personagem que sofre com o abuso nas mãos do seu dono. Serve de exposição do estereótipo relacionado com a raça pitbull e tenta quebrá-lo, ao mostrar que têm bom coração, ao contrário de muitos dos seus donos.



III - Guião: Ideia Original

FADE IN:

EXT. APARTAMENTOS

Ao longe vemos a estrutura de um prédio com 3 apartamentos como se estivéssemos do lado de fora e as paredes fossem transparentes.

À medida que nos vamos aproximando conseguimos observar com mais detalhe as várias divisões dos apartamentos.

INT. CASA DE BANHO - DIA

Dentro de uma banheira de pés cor de ouro brilhante, vemos SALSICHA, um cão da raça dachshund. As suas patas são rasas, o seu focinho longo e o seu pelo de comprimento médio é amarelado e tem até algumas zonas acastanhadas. O seu nome surgiu do óbvio, é que Salsicha realmente se assemelha a uma salsicha de comer, pois comprimento do seu corpo é diferente do habitual. A sua dona, quando chega a altura do banho, faz sempre o mesmo ritual, que para si lhe parece como uma brincadeira, mas que para Salsicha significa muito mais. Ainda molhado e dentro da banheira, a dona agarra-lhe na cabeça comprida, dá-lhe um beijinho na ponta do focinho e com as mãos percorre o corpo do cão até formar montinhos de pelo nas suas costas, que ficam em forma de picos, parecendo escamas pontiagudas.

Ainda na banheira, Salsicha dá voltinhas salpicando os restos de água que ainda não foram cano abaixo.

INT. SALA DE ESTAR - DIA

Depois de banhos tão divertidos, Salsicha gosta sempre de se deitar na borda do sofá, muito perto da figura da dona, para receber o seu calor. Está aninhado ao lado do ombro da dona, que se encontra reclinada com o braço também na borda do sofá enquanto vê um programa canino na televisão.

Salsicha olha sorrateiramente para a televisão, neste programa nenhum dos cães se parece fisicamente com ele, são apumados e com pelos bem penteados, pequenos, grandes, mas sempre com uma fisionomia normal.

Sai do pequeno sofá com um pulo que para si (devido à estatura rasa) lhe pareceu como um salto de metros. Dirige-se a um canto da sala onde se encontra um espelho de pé, e começa a olhar para o comprimento do seu corpo. Depois de algum tempo a olhar fixamente para o seu reflexo, dá umas voltinhas de modo a alisar o sítio escolhido para uma soneca, e deita-se.

CORTA PARA:
SONHO

EXT. FLORESTA - DIA

A primeira coisa de vemos são uns ramos de árvores com as suas folhas imóveis, pois não corre vento. Estamos numa floresta coberta por pinheiros de várias alturas e tamanhos, cujas raízes cresceram e ainda crescem entre grandes montes rochosos e prados verdes. Subitamente, vemos uma figura passar em segundo plano, por trás de alguns pinheiros, tanto as folhas das árvores, como as ervas e as flores agitam-se com a corrente. Após esta passar, tudo volta a acalmar-se.

Desta vez, ao voar mesmo à nossa frente, conseguimos ver a figura que passou anteriormente no fundo, um DRAGÃO CHINÊS amarelo com um corpo longo de tons avermelhados, revestido por escamas reluzentes.

Agora um pouco mais de longe conseguimos ver o monumental dragão enquanto ele rodopia no céu, ao observarmos com mais atenção conseguimos detetar algumas características familiares. O dragão, além de ter umas patinhas curtíssimas, tem também uma cauda peluda e umas orelhas caídas.

A verdade é que este dragão é nem mais nem menos que o nosso querido dachshund que, após cair no sono, se transformou num dragão chinês. Finalmente Salsicha estava no corpo de um animal que é conhecido pelo seu comprimento, e que quanto maior for, mais majestoso se torna.

Já no chão, o enorme dragão caminha sobre as minúsculas ervas e flores até encontrar a borda de um pequeno lago. Estar perto daquela água lembra-lhe o ritual do banho.

Sem olhar duas vezes, atira-se para dentro do lago. Tudo o que vemos à tona da água por agora, são os movimentos ondulares da mesma que abanam os nenúfares. Finalmente a sua cabeça enorme surge à superfície, mas Salsicha recusa-se a sair, pois rodopia feliz pela água enquanto olha para as suas escamas pontiagudas ao longo do corpo.

CORTA PARA:

EXT. APARTAMENTOS

Vemos novamente a estrutura de um prédio com 4 apartamentos como se estivéssemos do lado de fora, a imagem vai aproximando num apartamento diferente do primeiro.

INT. COZINHA - NOITE

Numa cozinha de chão axadrezado, vemos com maior clareza a parte traseira de SANCHO PANÇA, um Welsh corgi pembroke de comprimento médio, mas de tamanho bastante avantajado. O seu rabinho branco parece ter a forma de um coração ao fazer contraste com o resto do seu corpo coberto de pelo preto, por ser uma grande bola de

gordura e pelo (que não ajuda a estreitar a sua figura) da nossa perspectiva o que vemos mais deste cão é realmente a sua parte traseira, cuja cauda pequena se vai movendo rapidamente. Pelos movimentos da sua cauda e do resto do corpo e também através de alguns sons, conseguimos perceber que Sancho Pança está obcecado por conseguir algo.

Observamos os pés do seu DONO enquanto se aproxima dele. Ao ouvir a sua tigela a ser cheia de comida, Sancho Pança eleva finalmente a sua cabeça e vira-a para trás. O que vemos com certeza provocaria a qualquer um uma gargalhada espontânea, Sancho Pança tem à volta da sua cabeça um vistoso cone de proteção branco, que o faz parecer um estranho satélite espacial. Por mais monumental que se pareça este cone, as suas orelhas pontiagudas não se detêm dentro do mesmo.

Depois de tantos olhares atentos postos na ação do dono, a taça é finalmente colocada à sua frente, os seus cereais têm uma particularidade engraçada, têm a forma de pequenos ossos coloridos.

A comida desaparece em três segundos, mas Sancho Pança parece ficar satisfeito. Terminada a refeição, o cão e o seu dono caminham para o quarto.

INT. QUARTO - NOITE

Já dentro do quarto, Sancho Pança tenta ao máximo aninhar-se nas pernas do dono com algumas dificuldades, devido ao seu enorme cone. Para este cão, no quarto do dono nunca deixam de existir sítios para onde olhar, pois está coberto de posters de astronautas na parede e inúmeros modelos de naves, mas o que Sancho Pança mais adora contemplar são os pequenos planetas pendurados no teto.

Todas as noites o seu pequeno dono conta-lhe histórias sobre o espaço, sobre como um dia irão pisar a lua ou até descobrir outros planetas. Enquanto ouve a história, Sancho Pança fecha lentamente os olhos.

CORTA PARA:
SONHO

EXT. ESPAÇO

Os olhos de Sancho Pança ainda estão fechados, a imagem vai revelando que agora um capacete espacial deu lugar ao vistoso cone de proteção e o resto do seu corpo está coberto por um fato espacial feito exatamente à medida de um cão. À sua volta, pequenas estrelas em forma de ossos em cruz, iluminam o escuro e amplo espaço sideral que serve de fundo.

Depois de flutuar um pouco pelo vazio uma luz começa a surgir, cada vez mais perto, obriga finalmente a que o cão abra os olhos. O olhar semicerrado rapidamente se abre com todo o espanto e revela o que para Sancho Pança lhe parece uma miragem,

um enorme planeta, mas em vez de ser redondo, como os planetas que o seu dono lhe falara, era em forma de um delicioso osso com os seus anéis feitos de pequenos ossinhos coloridos, iguais à sua ração.

Com a barriga a RUGIR, tenta dirigir-se para aquele grande osso, fazendo de tudo para chegar perto, numa mistura de pequenos impulsos com uma espécie de natação canina, o seu grande objetivo era só chegar àquilo que para si era um sonho, um grande osso com bônus de ração.

Ao chegar perto, completamente rendido ao seu enorme apetite abre o capacete, lambe-se e dá uma enorme trica no osso. Mas uma só trica não o faz feliz (quem dizer, já olharam para aquela figurinha?) e de repente, depois de tantas dentadas, o planeta desaparece.

Ainda com fome, Sancho Pança olha à volta na esperançosa tentativa de encontrar mais tesouros assim, depois de flutuar mais um pouco, encontra outro planeta em forma da sua comida favorita.

Podíamos pensar que depois de ter devorado dois enormes planetas, Sancho Pança já estava com a barriguinha cheia, mas a verdade é que depois desses dois devora todos os restantes planetas até agora descobertos pelo ser humano, mas pensados por um cão.

A flutuar muito mais devagar, devido aos imensos kilos a mais, num ainda mais vazio sistema solar, Sancho Pança, finalmente saciado (pelo menos por agora), dá novamente uma lambidela para limpar quaisquer restos e dá um barulhento ARROTO.

CORTA PARA:

EXT. APARTAMENTOS

Estamos novamente do lado de fora dos apartamentos, mais uma vez a imagem vai aproximando num apartamento diferente dos anteriores.

INT. SALA DE ESTAR - DIA

Deitado num vistoso tapete no chão da sala, está PEPITA, um minúsculo cão de raça Chihuahua, de pelo curto amarelo com algumas manchas brancas no peito e na sua enorme e redonda cabeça. Para ver a sua pequena estatura, quase que é preciso uma lupa, mas o que lhe falta em tamanho é certo que não lhe falta em temperamento.

Ao seu lado brinca uma CRIANÇA, o tapete parece delimitar a área das crianças da área dos adultos, ou pelo menos assim foi decidido pela criança, isto porque o seu objetivo é construir uma cidade, portanto é preciso delimitar todas as extremidades do "seu reino". À medida que a criança vai adicionando peças às

suas construções, vão surgindo filas de prédios feitas de legos ou materiais de encaixe.

No meio de todos estes barulhos de construção a fingir, o pequeno cão, deitado na sua almofada redonda, observa com algum nervosismo estas enormes paredes à sua volta crescerem.

Depois da cidade de brincar estar finalmente completa, a criança olha para um carrinho vermelho de rodas amarelas e olha para Pepita, na sua cabeça aquele carrinho parece mesmo ter espaço para o cão caber lá. Apesar da reticência evocada por algumas refilices com direito a mostra de dentes a criança lá acaba por conseguir colocá-lo no carrinho.

Depois de alguns empurrões violentos, todo o corpo de Pepita é feito de tremeliques, coberto de medo decide saltar do carro e correr para baixo do sofá, numa tentativa de fugir àquele cruel mostro gigante.

CORTA PARA:
SONHO

EXT. RUA DA CIDADE - DIA

Vemos uma rua comprida ladeada por prédios, num estilo de avenida. Algumas luzes vindas das janelas dos prédios vão acendendo e outras apagando e a estrada em si parece vazia.

A julgar pela cor do céu e pelas grandes nuvens cinzentas, tinha chovido umas horas antes. Olhamos para uma poça de água retida da chuva e enquanto um abafado som grave de PASSOS, como se para nós se estivesse a dirigir uma manada de elefantes, fica cada vez mais audível, a água da poça vai ondulando como se anunciasse a proximidade do que está para chegar.

As luzes que antes se apagavam e desligavam de uma maneira completamente normal, começam agora a piscar freneticamente, assim como alguns ALARMES de carros.

Finalmente vemos uma colossal pata pousar mesmo em cima da poça, fazendo com que saltem alguns salpicos devido ao seu peso e tamanho. Numa outra perspectiva vemos aparecer o resto do corpo que complementa aquela pata, e se já esta espantava pelo seu tamanho, o resto do corpo impressiona ainda mais. O pequeno chihuahua transformou-se num enorme chihuahua, mas a sua fofura à primeira vista continuava a mesma.

Ao caminhar pela avenida, Pepita repara num carro característico, o carro em que a sua dona o tentou colocar. Ao pousar a sua gigante pata sobre o mesmo, este começa a GUINCHAR como um brinquedo canino. O som parece desencadear algo em Pepita, cujos olhos passam repentinamente de pretos para vermelhos, e faz com que comece a usar o seu tamanho para destruir os elementos que complementam aquela rua. À medida que vai avançando, vai esmagando uma boca incêndio, uma caixa de

correio azul, uma cabine telefónica, algumas árvores decorativas, entre outras coisas.

Os seus olhos não ficaram vermelhos por acaso, ficaram assim porque agora possuem a habilidade de disparar lasers vermelhos. Cada vez mais furioso com aquela cerca de prédios, usa a sua visão mortal para destruir estas torres infinitas, que se vão desfigurando devido ao calor extremo do olhar daquele chihuahua.

A confusão escala cada vez mais, vemos este cenário repleto de calamidades, desde buracos e rachaduras no alcatrão a restos dos abalados prédios cobertos por chamas, os GRITOS de pessoas e ALARMES de carros servem de banda sonora para aquele cão que parece feliz e que desde o início devia ser considerado como perigoso, mesmo tendo um ar fofinho. As primeiras impressões enganam mesmo.

CORTA PARA:

EXT. APARTAMENTOS

Estamos novamente do lado de fora dos apartamentos, dentro de cada um, vemos os nossos amigos patudos a dormir.

FADE OUT.

FIM

IV – Guião: Versão Final

FADE IN:

EXT. RUA - DIA

Uma folha, que parece dançar poeticamente a um ritmo oscilante dado pelas diferentes rajadas de ar, vai caindo lentamente pelo céu, anunciado um outono ventoso. A folha pousa exatamente em cima de onde já existe um grande monte de folhas de cores que variam entre os vermelhos, amarelos e laranjas e, no meio deste, uma figura esquelética de um cão apresenta-se numa posição quase fetal. A visão completa destes elementos fazem lembrar uma pintura de natureza morta.

No entanto, o animal não está morto. Quase soterrado pelas folhas, o seu corpo parece ter esta posição estratégica para se proteger do frio, enquanto várias rajadas vão levantando as folhas ao seu redor.

Finalmente descoberto pelo vento, o animal é obrigado a levantar-se, revelando completamente a sua figura, que apresenta todas as características da raça Galgo. Devido ao seu pelo curtíssimo, é possível detetar com ainda mais clareza os contornos das costelas e dos restantes ossos do corpo, as suas patas compridas estão visivelmente fracas.

Depois de alguns passos vagarosos, sem rumo pré-definido, o seu corpo cabisbaixo altera-se ao ouvir alguns LATIDOS, que fazem com que a sua atenção se direcione para a fonte deste som. Ao chegar perto de uma cerca branca de jardim, é através de um pequeno buraco redondo, feito numa das ripas de madeira, que o vadio consegue olhar para dentro de um quintal.

(PERSPETIVA DO VADIO PARA O INTERIOR DO JARDIM)

O buraco na cerca acaba por dar um efeito de moldura circular, para o interior do quintal. Aqui, uma CADELA da raça Pinscher caminha em direção à sua dona. A sua pelagem curta, apesar de ser praticamente toda preta, tem alguns apontamentos de amarelo e, devido à forte ventania que se tem sentido, veste um fatinho azul, que lhe cobre quase todo o corpo. As suas patas esguias ajudam a contribuir para a ilusão de que este cão parece muito mais alto do que realmente é, mas o seu tamanho minúsculo é denunciado assim que o pequeno animal apanha uma bola amarela, que na sua boca parece enorme, mas que na verdade tem um tamanho de uma bola de ténis normal.

A DONA, uma jovem adulta de cabelo castanho adornado com uns grandes fones de ouvidos, com uma roupa branca e ao seu lado um chapéu com uma fita coberta de flores, repousa perto numa toalha estendida na relva do jardim, com uma mão apoia o seu corpo no chão e com a outra segura um livro de capa castanha, enquanto balança os pés. Depressa tira os olhos do seu livro, ao observar que a cadela se aproxima de si, deixando a bola perto do seu corpo. Depois da dona colocar o livro na toalha, ao lado do chapéu, a cadela salta para o seu colo, recebendo alguns carinhos.

EXT. JARDIM - DIA

Pelo buraco inscrito na cerca, mas desta vez do lado oposto de onde se encontra o vadio, o seu olho observa atentamente estes acontecimentos.

(PERSPETIVA DO VADIO PARA O INTERIOR DO JARDIM)

A cadela, ainda dentro do jardim, satisfeita com os mimos, deita-se nas pernas da dona e aconchega-se para dormir. As duas ficam serenas, deitadas ao sol.

EXT. RUA - DIA

Do lado de fora, o vadio desiste de olhar para aquela visão de amor e carinho, coisa que olhando para ele, é notório lhe falta há algum tempo. A postura cabisbaixa volta de novo a tomar conta do seu corpo e depois de ter visto aquele momento, solta um latido carregado de solidão, que não é ouvido por ninguém.

Fraco, deixa-se cair no chão, ficando ali a descansar.

EXT. BECO - NOITE

A lua está cheia, a sua forma está bem à vista, e a sua luz ilumina o céu escuro.

Num beco sujo e cheio de lixo, levemente iluminado pelas luzes da rua à frente e pela luz da lua, no meio de várias latas de lixo prateadas está uma caída no chão. A sair desta lata de lixo tombada, vemos as grandes patas do vadio esticadas para fora.

Ao acordar de um sono profundo, espreguiça-se, esticando todo o corpo demarcado pelos ossos, até este já estar quase todo fora da lata.

O seu grande nariz mexe-se, numa tentativa de procurar a fonte de um cheiro delicioso que percorre pelo ar, mas tudo o que consegue encontrar são restos nojentos, talvez deixados por ratos ou outros animais que chegaram primeiro ao suposto banquete.

O vadio apoia-se agora em pé na borda de uma das latas de lixo, enquanto tenta enfiar o focinho no seu interior, com o objetivo de encontrar algo valioso, e mesmo nesse momento, uma janela à sua frente abre e de lá sai um objeto que o atinge na cabeça, fazendo ricochete para longe.

Com o seu nariz praticamente colado ao chão, de modo a conseguir encontrar o caminho para aquele objeto, rapidamente se desloca até ao que parece ser uma latinha de ração, mas que para seu azar está vazia.

Curioso, e com o estômago já a ecoar sons estranhos e assustadores, tenta descobrir de onde veio a latinha, imaginando que poderiam existir muitas mais de onde aquela veio.

(PERSPETIVA DO VADIO PARA O INTERIOR DO QUARTO)

Depois de se aproximar da janela vertical pequena, ao olhar para a parte de cima, o vadio vê, no interior de um quarto coberto de posters de astronautas na parede, inúmeros modelos de naves pelos móveis e pequenos planetas pendurados no teto, um RAPAZ que abre mais uma lata de ração.

EXT. BECO - NOITE

De modo a seguir o trajeto daquela lata, o cão apoia-se agora com as enormes patas traseiras no parapeito da janela.

(PERSPETIVA DO VADIO PARA O INTERIOR DO QUARTO)

Ao ficar mais perto, consegue observar, através da parte inferior da janela, a traseira de SANCHO PANÇA, um Welsh Corgi Pembroke de comprimento médio, mas de tamanho bastante avantajado. O seu rabinho branco parece ter a forma de um coração ao fazer contraste com o resto do seu corpo coberto de pelo preto. Por ser uma grande bola de gordura e pelo (que não ajuda a estreitar a sua figura) da perspetiva de fora, e devido a Sancho estar em cima da cama mas com a cabeça para baixo, o que mais se vê deste cão é realmente a sua parte traseira, cuja cauda pequena se vai movendo rapidamente.

INT. QUARTO - NOITE

Da perspetiva do interior, é possível observar que tanto Sancho, deitado na cama, quanto o vadio, que observa pela janela, seguem os movimentos do rapaz, à medida que este vai dispondo alguma variedade de comida em cima de uma mesa improvisada.

(PERSPETIVA DO VADIO PARA O INTERIOR DO QUARTO)

Novamente do lado de fora, o vadio observa, através da moldura da janela, a grande quantidade de comida que está à sua frente, que parece um banquete de qualidade.

EXT. BECO - NOITE

Finalmente, é quando observa que o rapaz coloca alguma da comida numa taça, com o nome de **Sancho Pança** inscrito a grande, que não consegue conter os seus movimentos e raspa com a pata na janela, dando a conhecer a sua posição.

(PERSPETIVA DO VADIO PARA O INTERIOR DO QUARTO)

Ao ouvir o barulho vindo do lado de fora da janela, Sancho Pança eleva finalmente a sua cabeça e vira-a para trás, ficando agora cara a cara com o cão vadio. Do ponto de vista do vadio, que agora também olha para Sancho, o que vemos com certeza provocaria **a qualquer um uma gargalhada espontânea**, Sancho Pança tem à volta da sua cabeça um vistoso cone de proteção branco, que o faz parecer um estranho satélite espacial. Por mais monumental que se pareça este cone, as suas orelhas pontiagudas não se detêm dentro do mesmo.

Também o rapaz se apercebe da presença do vadio, dirige-se para a janela, ainda com a taça de Sancho na mão, e abre a parte inferior. Ao observar o mau estado do vadio, o rapaz, quase que sem pensar, coloca a tigela cheia de comida no parapeito, para que o vadio possa comer.

Durante todo este tempo, Sancho não tirou os olhos da sua tigela e está agora ao lado da mesma, que repousa no parapeito. Ao perceber a ideia do dono reprova-a automaticamente, através de algumas refilices territoriais para com o vadio.

EXT. BECO - NOITE

Apesar de Sancho se ter feito ouvir quanto à sua posição, o vadio está esfomeado, mesmo com o corpo fraco precisa de arriscar a sua sorte, para poder comer algo de qualidade pela primeira vez em algum tempo. Com alguma delicadeza, tenta chegar à taça, e, antes que Sancho começasse a ladrar tresloucadamente com a cabeça fora da janela, o vadio consegue roubar alguma comida e fugir para dentro da lata de lixo caída, na tentativa de que esta sirva de refúgio.

Depois de comer o pouco que conseguiu roubar, o vadio decide ficar por ali, e ao dar uma volta para se aconchegar minimamente, é através da abertura da lata de lixo que se apercebe que Sancho ainda olha para ele através da janela. Finalmente, o vadio fecha os olhos para descansar.

CORTA PARA:
SONHO

EXT. ESPAÇO

Os olhos do vadio ainda estão fechados, mas algo está diferente, o seu corpo parece flutuar. Uma forte luz impossibilita a mais do que um pequeno semicerrar de olhos, mas o que vê depois obriga-o a abrir os mesmos com espanto.

Estamos no que parece ser o espaço, e pequenas estrelas em forma de ossos em cruz, semelhantes à ração que havia na taça de Sancho, iluminam o escuro e amplo espaço sideral que serve de fundo.

(PERSPETIVA DO VADIO)

Depois de flutuar um pouco pelo vazio, uma figura familiar surge à sua frente, bem perto de um enorme planeta, que, em vez de ser redondo, é em forma de um delicioso osso, com os seus anéis feitos de pequenos ossinhos coloridos. A imagem vai revelando que esta figura é nem mais, nem menos que Sancho Pança, só que agora também o resto do seu corpo está coberto por um fato espacial feito exatamente à medida de um cão e um capacete espacial deu lugar ao vistoso cone de proteção.

Com a barriga a RUGIR, Sancho tenta dirigir-se para aquele grande osso, fazendo de tudo para chegar perto, numa mistura de

pequenos impulsos com uma espécie de natação canina, o seu grande objetivo era só chegar àquilo que para si era um sonho, um grande osso com bônus de ração.

Ao chegar perto, completamente rendido ao seu enorme apetite abre o capacete, lambe-se e dá uma enorme trica no osso. Mas uma só trica não o faz feliz (quer dizer, já olharam para aquela figurinha?) e de repente, depois de tantas dentadas, o planeta desaparece.

EXT. ESPAÇO

Pávido com o que viu, o vadio paira sobre o vazio, tentando encontrar maneira de sair dali.

(PERSPETIVA DO VADIO)

Ainda com fome, Sancho Pança olha à volta numa esperançosa tentativa de encontrar mais tesouros assim e ao perceber a presença do vadio, esforça-se para flutuar mais um pouco para encontrar outro planeta.

Podíamos pensar que depois de ter devorado dois enormes planetas, Sancho Pança já estava com a barriguinha cheia, mas a verdade é que depois desses dois, devora todos os restantes planetas até agora descobertos pelo ser humano, mas pensados por um cão.

EXT. ESPAÇO

Sem nenhum lugar onde se esconder, o vadio acaba por ficar frente a frente a Sancho, ainda que um pouco longe um do outro.

(PERSPETIVA DO VADIO)

A flutuar muito mais devagar, devido aos imensos quilos a mais, em direção ao seu inimigo que considera um ladrão, num ainda mais vazio sistema solar, Sancho Pança, finalmente saciado (pelo menos por agora), olha para o vadio como se numa provocação ou se de uma lição ou vingança se tratasse, dá novamente uma lambidela para limpar quaisquer restos, e seguidamente um barulhento ARROTO.

CORTA PARA:
REALIDADE

EXT. BECO - AMANHECER

Ouve-se um ESTRONDO. Rapidamente, o grande cão vadio que dormia dentro da lata de lixo, é surpreendido por uma rajada de vento que o obriga a acordar.

Ao seu redor, surgiram velhas latas de petróleo que abrigam pequenas chamas que tentam imitar o calor de uma fogueira, onde agora alguns sem abrigo aquecem as suas mãos vestidas de luvas rotas.

Ao notarem a sua presença, os habitantes temporários daquele beco, obrigam o vadio a sair dali, talvez devido ao seu terrível aspeto, ou até por medo de que lhes roubasse a pouca comida que iam conseguindo recolher.

EXT. RUA - DIA

Semelhante à folha que caía anteriormente, também pequenos flocos de neve caem do céu, sincronizados como se num bailado, anunciando a passagem do tempo e a chegada do inverno.

Notavelmente depois de algum tempo a andar, devido a pequenas manchas brancas coladas ao seu corpo, deixadas pela neve, o vadio, visivelmente mais magro e cansado, deita-se um pouco no passeio. Depois, levanta a cabeça para observar aquela visão dos flocos de neve que se juntam em montinhos imaculados, sentindo um único floco de neve pousar-lhe na ponta do nariz.

CORTA PARA:
O QUE PODERÁ SER UM SONHO

EXT. RUA - DIA

Ao longe, o TILINTAR de um pequeno sino capta a atenção das orelhas do cão, que se movem procurando a direção do som. Do outro lado da rua, o sino pendurado numa grinalda de natal anuncia uma porta aberta, e mesmo ao lado, uma SENHORA segura um guarda-chuva aberto.

O cão arrasta-se incerto na direção da porta. Ao aproximar-se, a senhora estende-lhe o guarda-chuva, cobrindo-o dos eventuais flocos de neve, e dá passagem para que o enorme animal entre pela porta.

INT. CASA - NOITE

Do outro lado da porta, encontra-se tudo aquilo com que o cão tinha sonhado ter na vida. O apartamento pequeno não deixa de ser aconchegante, o seu chão é coberto por um grande tapete felpudo, a lareira acesa e as decorações de natal por todo o lado dão à divisão um ambiente mágico. Uma xícara de chá repousa em cima de uma mesa em frente a uma poltrona de veludo verde e ao seu lado, mesmo em frente à lareira, uma grande almofada, perfeita para acomodar as pernas longas e cansadas do animal, brilha com as cores das chamas.

O cão olha para cima, como se pedisse autorização para desfrutar daquilo que nem acreditava estar a ver, recebendo uma carinhosa festa na cabeça como sinal da aprovação da senhora.

Em passos saltitantes, como se a fraqueza que antes o limitava tivesse deixado de existir, o cão dirige-se para a almofada e dá uma voltinha nesta, antes de se ajeitar.

A senhora volta com uma bandeja de prata e repousa mesmo em frente ao cão uma grande tigela cheia até ao topo com biscoitos em formato de osso, com um maior em cima, que chama toda a atenção. Com mais um afago entre as orelhas do vadio, a senhora acomoda-se na poltrona ao lado dele e permite que ele descanse em paz, agora com um teto que o mantém aquecido, de barriga cheia, e com alguém que o observe com carinho.

O cão deita a cabeça na almofada e, ao som do crepitar da lareira, fecha lentamente os olhos, escapando para a terra dos sonhos eternos.

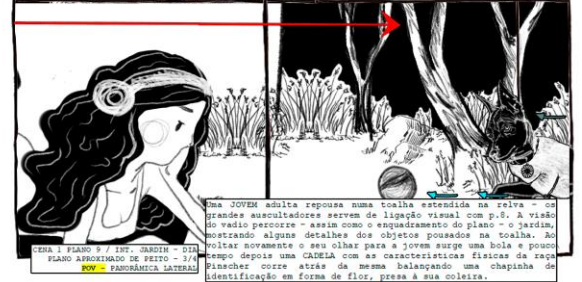
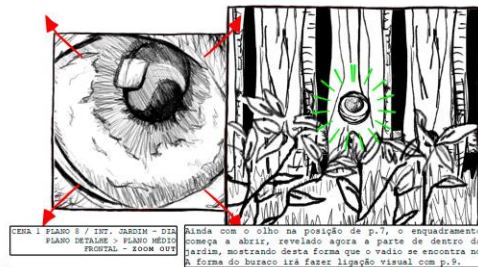
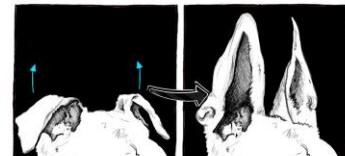
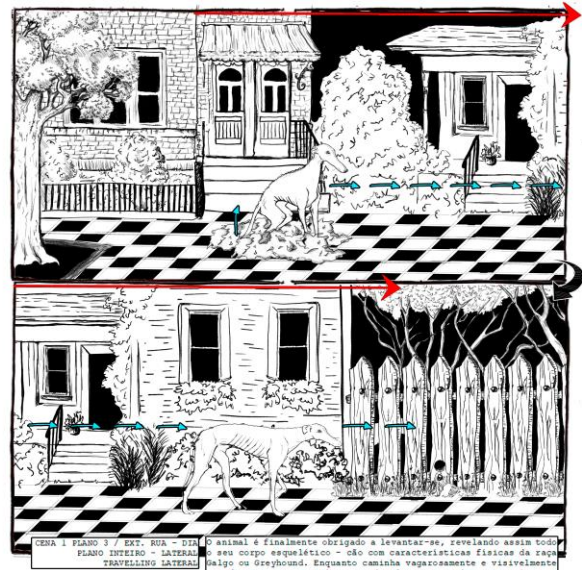
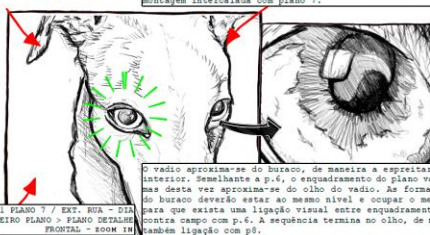
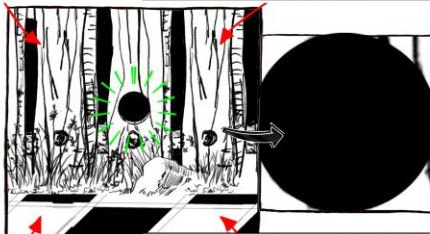
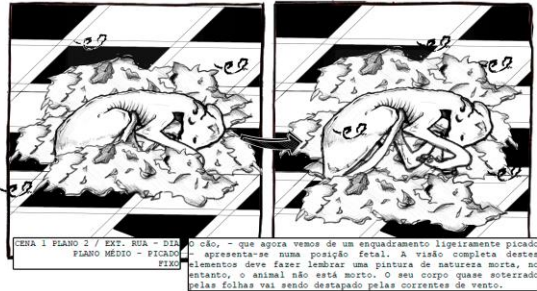
FADE OUT.

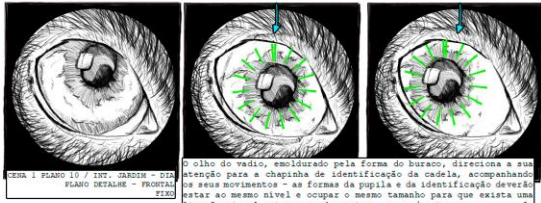
FIM

V – Guião técnico: Primeira Versão

CENA	PLANO	INT/EXT	ILUMINAÇÃO	ÂNGULO	ESCALA	MOVIMENTO	AÇÃO
1a	1	EXT. APARTAMENTOS	Artificial	Normal	PG a PM	Travelling frontal	Aproximação aos prédios
1b	2	EXT. APARTAMENTOS	Artificial	Normal	PG a PM	Travelling frontal	Aproximação a um apartamento
1c	3	EXT. APARTAMENTOS	Artificial	Normal	PG a PM	Travelling frontal	Aproximação a um apartamento
1d	4	EXT. APARTAMENTOS	Artificial	Normal	PG		Vista geral dos prédios
2a	1	INT. CASA DE BANHO	Artificial	Normal	PA		Salsicha dentro da banheira
2a	2	INT. CASA DE BANHO	Artificial	Normal	PM		Dono a brincar com o pelo
2a	3	INT. CASA DE BANHO	Artificial	Normal	PA		Salsicha brincar na banheira
2b	1	INT. SALA DE ESTAR	Artificial	Normal	PM		Salsicha no braço do sofá
2b	2	INT. SALA DE ESTAR	Artificial	Normal	PM ou PA		Televisão
2b	3	INT. SALA DE ESTAR	Artificial	Normal	PG		S. salta do sofá e vai para o espelho
2b	4	INT. SALA DE ESTAR	Artificial	Normal	PM		S. olha para o espelho e deita-se
3	1	EXT. FLORESTA	Artificial	Normal	PG		Floresta e ramos imóveis
3	2	EXT. FLORESTA	Artificial	Normal	PM		Algo passa em 2º plano/movimento ramos
3	3	EXT. FLORESTA	Artificial	Normal	PM		Dragão passa em 1º plano
3	4	EXT. FLORESTA	Artificial	Normal	PG		Dragão voa no céu e altera
3	5	EXT. FLORESTA	Artificial	Picado	PM		Dragão entra e brinca dentro de água
4a	1	INT. COZINHA	Artificial	Normal	PM		Sancho de costalidano a chegar
4a	2	INT. COZINHA	Artificial	Picado	PA		Dono a colocar comida/sancho a olhar
4a	3	INT. COZINHA	Artificial	Normal	PM		Sancho devora a comida
4a	4	INT. COZINHA	Artificial	Normal	PA		Vão para o quarto
4b	1	INT. QUARTO	Artificial	Normal	PM		Sancho nas pernas do dono
4b	2	INT. QUARTO	Artificial	Normal	PG		Vista do quarto
4b	3	INT. QUARTO	Artificial	Normal	PA		Sancho e o dono na cama
4b	4	INT. QUARTO	Artificial	Normal	GP		Olhos do Sancho
5	1	EXT. ESPAÇO	Artificial	Normal	GP a PM	Zoom reverso	Olhos de Sancho/olho revelado
5	2	EXT. ESPAÇO	Artificial	Normal	PM a PG	Zoom reverso	Sancho/fundo com estrelas
5	3	EXT. ESPAÇO	Artificial	Normal	PM		Sancho a flutuar e olhos abrir
5	4	EXT. ESPAÇO	Artificial	Normal	PA		Planeta em forma de osso
5	5	EXT. ESPAÇO	Artificial	Normal	PG		Sancho dirige-se ao planeta
5	6	EXT. ESPAÇO	Artificial	Normal	PM		Sancho lambete-se e come o planeta
5	7	EXT. ESPAÇO	Artificial	Normal	PMG		Sancho futele/encontra mais planetas e come-os
6	1	INT. SALA DE ESTAR	Artificial	Normal	PM		Pepita deitada no tapete
6	2	INT. SALA DE ESTAR	Artificial	Normal	PG		Criança a brincar na sala
6	3	INT. SALA DE ESTAR	Artificial	Normal	PM		Pepita olha para as construções
6	4	INT. SALA DE ESTAR	Artificial	Normal	PA		Criança olha para o carrinho
6	5	INT. SALA DE ESTAR	Artificial	Picado	PM		Criança coloca Pepita no carrinho
6	6	INT. SALA DE ESTAR	Artificial	Normal	PM		Pepita com medulões/come-se
7	1	EXT. RUA DA CIDADE	Artificial	Normal	PG		Avenida/olho cinzento
7	2	EXT. RUA DA CIDADE	Artificial	Normal	GP ou PM		Poça de água a condular
7	3	EXT. RUA DA CIDADE	Artificial	Normal	PM		Estrada da avenida
7	4	EXT. RUA DA CIDADE	Artificial	Normal	GP ou PM		Pala gigante cai na poça
7	5	EXT. RUA DA CIDADE	Artificial	Normal	PMG		Pepita gigante
7	6	EXT. RUA DA CIDADE	Artificial	Normal	PM		Pepita olha para o carro
7	7	EXT. RUA DA CIDADE	Artificial	Normal	PM		O carro é esmagado
7	8	EXT. RUA DA CIDADE	Artificial	Normal	PG		Pepita destrói a avenida
7	9	EXT. RUA DA CIDADE	Artificial	Normal	GP		Detalhes de elementos a serem esmagados
7	10	EXT. RUA DA CIDADE	Artificial	Normal	PG		Prédios a arder
7	11	EXT. RUA DA CIDADE	Artificial	Normal	PMG		Cidade destruída

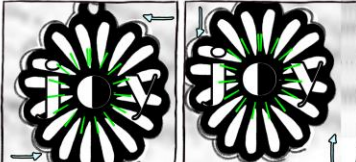
VI – Storyboard: Versão Final





CENA 1 PLANO 10 / INT. JARDIM - DIA
PLANO DETALHE - FRONTAL
FIXO

O olho do vadio, emoldurado pela forma do buraco, direciona a sua atenção para a chapinha de identificação da cadela, acompanhando os seus movimentos - as formas da pupila e da identificação deverão estar ao mesmo nível e ocupar o mesmo tamanho para que exista uma ligação visual entre enquadramentos - campo/contracampo com p.l.



CENA 1 PLANO 11 / INT. JARDIM - DIA
PLANO DETALHE - FRONTAL
MOV. FIXO

Fazendo de ligação visual entre enquadramentos - campo-contracampo com p.l., a chapinha de identificação vai-se movimentando a medida que a cadela se aproxima.



CENA 1 PLANO 12 / INT. JARDIM - DIA
PLANO MÉDIO - 3/4
MOV. FIXO

O tamanho minúsculo de JOY é denunciado assim que esta apanha uma bola amarela, que na sua boca parece enorme, mas que na verdade tem um tamanho de uma bola de ténis normal. A dona depressa tira os olhos do livro, pousando-o ao lado do chapéu, ao observar que a cadela se aproximava. Joy deixa a bola perto da dona e salta para o seu colo, de modo a receber alguns carinhos.



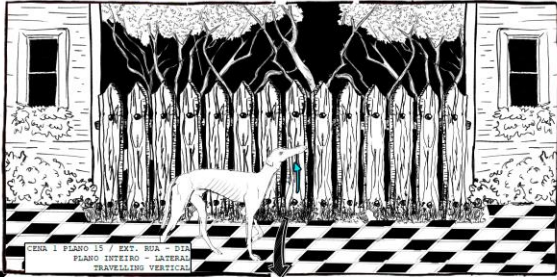
CENA 1 PLANO 13 / EXT. RUA - DIA
PLANO MÉDIO - 3/4
FIXO

Novamente do lado de fora da cerca, vemos o vadio, que se esforça ao máximo para conseguir continuar a observar para o interior do jardim.

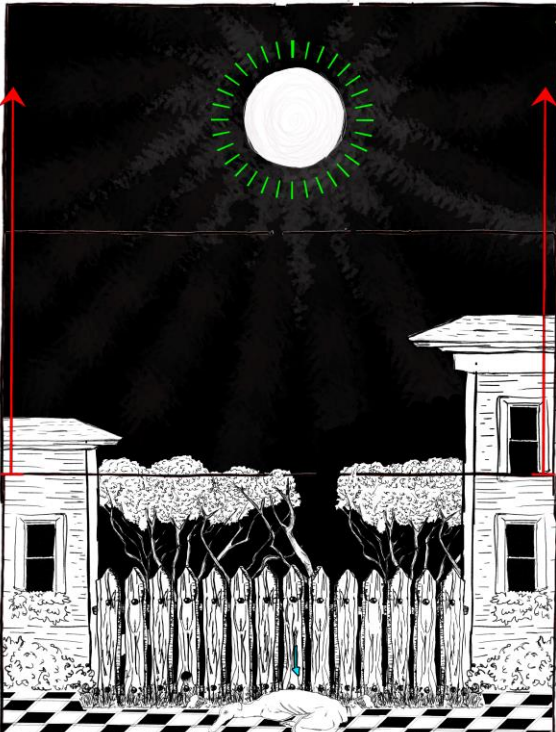


CENA 1 PLANO 14 / INT. JARDIM - DIA
PLANO INTEIRO - 3/4
MOV. FIXO

No interior do jardim, malafesta com os olhos da dona, JOY aconchega-se ao seu lado, que também volta a repousar na toalha. As duas ficam deitadas ao sol, trocando alguns mimos.



CENA 1 PLANO 15 / EXT. RUA - DIA
PLANO INTEIRO - LATERAL
TRAVELLING VERTICAL



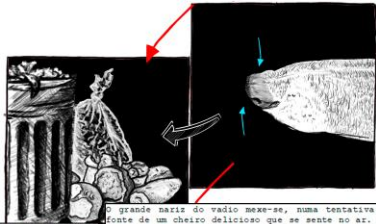
CENA 1 PLANO 15 / EXT. RUA - DIA
PLANO INTEIRO - LATERAL
TRAVELLING VERTICAL

O vadio desiste de olhar para aquela visão de amor e carinho que se sentia dentro do jardim. Devido à tristeza, a postura malafesta volta a tomar conta do seu corpo, depois, solta um latido carregado de solidão, que não é ouvido por ninguém. Fraco deixa-se cair no chão, ficando ali a descaçar enquanto ouvia os barulhos no interior do jardim. O enquadramento do plano deve subir para o céu, com o sol a meio, fazendo ligação visual com Sp.1.



CENA 2 PLANO 1 / EXT. SECO - NOTITE
PLANO INTEIRO - LATERAL
TRAVELLING VERTICAL

Fazendo ligação visual com clip.15 temos uma espécie de passagem de tempo (se viável), onde a lua aparece no mesmo lugar do sol. O enquadramento do plano desce, revelando um local diferente, um seco cujo coberto por latas de lixo. No meio destas, uma caixa no chão abriga o vadio, cujas patas estão esticadas para fora. Ao acordar, espreguiça-se, esticando todo o corpo ossudo para fora da lata.



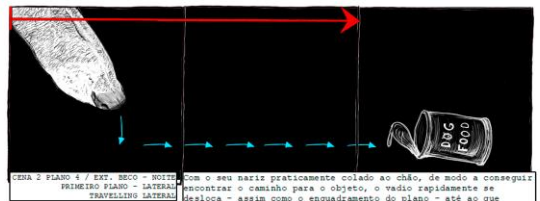
CENA 2 PLANO 2 / EXT. SECO - NOTITE
GRANDE PLANO - PANORÂMICA

O grande nariz do vadio mexe-se, numa tentativa de procurar a fonte de um cheiro delicioso que se sente no ar. Mas tudo o que consegue encontrar são restos mojetos, e o enquadramento do plano sai do nariz do vadio e direcciona-se para o lixo talvez deixados por ratos ou outros animais que chegaram primeiro (talvez colocou um rato a passear?).



CENA 2 PLANO 3 / EXT. SECO - NOTITE
PLANO INTERMÉDIO - LATERAL
FIXO

Desanimado, caminha para uma das latas de lixo, apoiando as suas patas da frente na borda da mesma, enquanto tenta entrar e focinho no seu interior, tentando encontrar algo mais comestível. Depois de algum tempo, uma janela à sua frente abre e de lá sai um objecto disparado, que acaba por atingir o vadio na cabeça, fazendo-o recuar para longe.



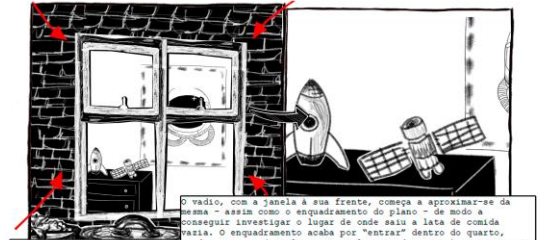
CENA 2 PLANO 4 / EXT. SECO - NOTITE
PRIMEIRO PLANO - LATERAL
TRAVELLING LATERAL

Com o seu nariz praticamente colado ao chão, de modo a conseguir encontrar o caminho para o objecto, o vadio rapidamente se desloca - assim como o enquadramento do plano - até ao que parece ser uma latinha de ração, mas que parece estar completamente vazia.



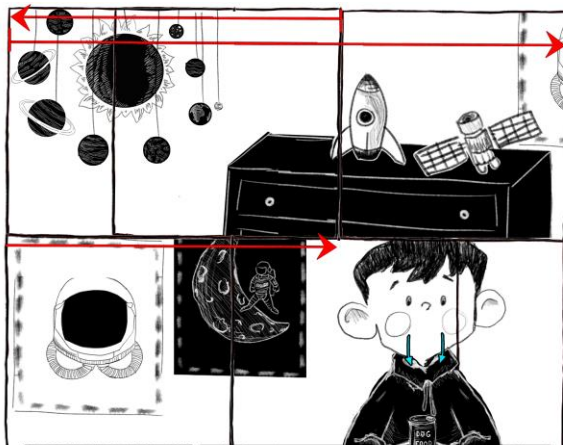
CENA 2 PLANO 5 / EXT. SECO - NOTITE
PLANO INTERMÉDIO - LATERAL
FIXO

Curioso e com o estômago a ecoar SONS estranhos, o vadio volta a aproximar-se da janela.



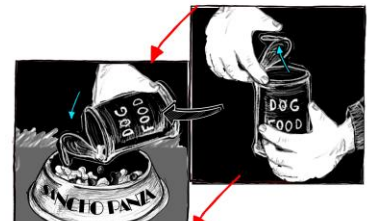
CENA 2 PLANO 6 / EXT. SECO - NOTITE
PLANO MÉDIO - F. APROXIMADO PELO
FRONTAL - MOV. TRAVELLING FRONTAL

O vadio, com a janela à sua frente, começa a aproximar-se da mesma - assim como o enquadramento do plano - de modo a conseguir investigar o lugar de onde saiu a lata de comida vazia. O enquadramento acaba por "entrar" dentro do quarto, vendo as naveas (ou algum outro elemento do quarto) tanto o ponto de aproximação do enquadramento em si, como a ligação entre o p. 5.



CENA 2 PLANO 7 / INT. QUARTO - NOTITE
PLANO APROXIMADO PELO
FRONTAL - MOV. PANORÂMICA LATERAL

O olhar do vadio percorre o quarto, observando alguns modelos de naveas nos móveis, posters com temática espacial e até um modelo do sistema solar pendurado no tecto. As naveas (ou algum outro elemento do quarto) que serviram de ponto de ligação com o p. 6, servem também como ponto de partida do enquadramento deste plano e da panorâmica. Finalmente, de um dos lados do quarto, aparece um RAPAZ, com uma lata de ração igual à que o vadio encontrara.



CENA 2 PLANO 8 / INT. QUARTO - NOTITE
FRONTAL - MOV. FIXO

Com o olhar fixo na latinha de comida cheia, o vadio segue o trajeto desta até o seu conteúdo ser despejado numa tigela de comida colocada no chão, com o nome de SANTO PANZA escrito à frente.



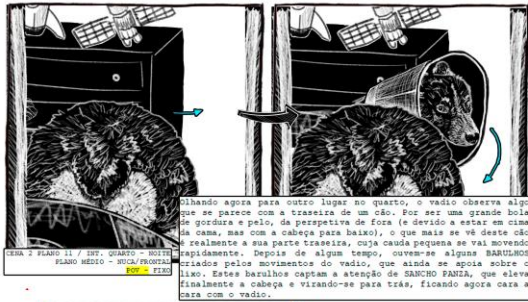
CENA 2 PLANO 9 / EXT. SECO - NOTITE
PLANO MÉDIO - LATERAL
FIXO

À fora, no lado, o vadio olha atentamente pela janela. De maneira a conseguir observar melhor o trajeto da lata, apoia-se melhor na lata do lixo, conseguindo uma postura e um ponto de vista interessante.



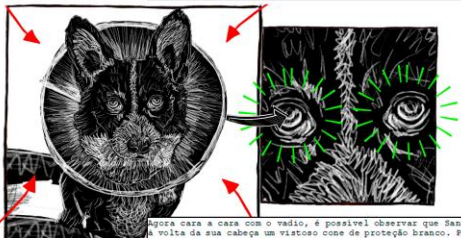
CENA 2 PLANO 10 / EXT. SECO - NOTITE
PLANO MÉDIO - LATERAL
FIXO

As patas visivelmente fracas do vadio acabam por trair a sua missão de reconhecimento, fazendo-o colapsar para cima da lata de lixo.



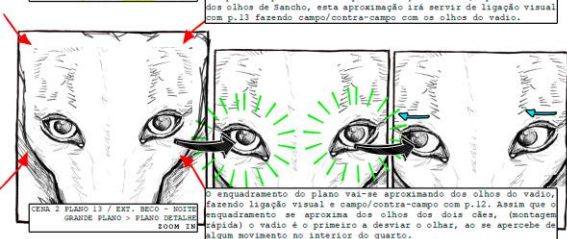
CENA 2 PLANO 11 / INT. QUARTO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - FIMO

Quando agora para outro lugar no quarto, o Vadio observa algo que se parece com a traseira de um cão. Por ser uma grande bola de gordura e pelo, da perspectiva de fora (e devido a estar em cima da cama, mas com a cabeça para baixo), o que mais se vê deste cão é realmente a sua parte traseira, cuja cauda pequena se vai movendo rapidamente. Depois de algum tempo, cobre-se alguns BARULHOS criados pelos movimentos do Vadio, que ainda se apoia sobre o chão. Estes barulhos captam a atenção de SANCHO PANZA, que eleva finalmente a cabeça e virando-se para trás, ficando agora cara a cara com o Vadio.



CENA 2 PLANO 12 / INT. QUARTO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - ZOOM IN

Agora cara a cara com o Vadio, é possível observar que Sancho tem a volta da sua cabeça um vistoso cone de proteção branco. Por mais monumental que se pareça este cone, as suas orelhas pontiagudas não se deitam dentro do mesmo. Os dois parecem criar alguma tensão - aqui o enquadramento do plano começa a fechar, aproximando-se dos olhos de Sancho, esta aproximação irá servir de ligação visual com p.13 fazendo campo/contracampo com os olhos do Vadio.



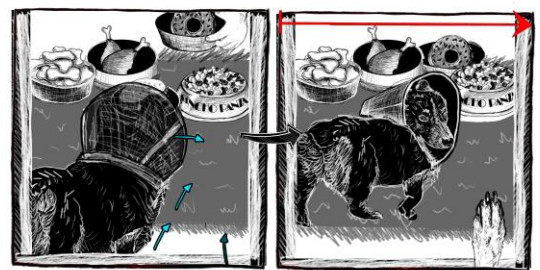
CENA 2 PLANO 13 / EXT. BECO - NOTI
GRANDE PLANO - PLANO DETALHE
ROOM IN

O enquadramento do plano vai-se aproximando dos olhos do Vadio, fazendo ligação visual a campo/contracampo com p.12. Assim que o enquadramento se aproxima dos olhos dos dois cães, (montagem rápida) o Vadio é o primeiro a desviar o olhar, ao se aperceber de algum movimento no interior do quarto.



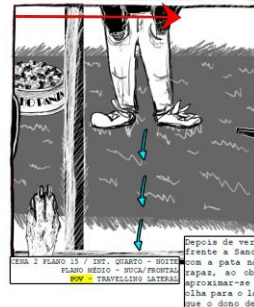
CENA 2 PLANO 14 / INT. QUARTO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - FIMO

Os movimentos no interior do quarto que captaram a atenção do Vadio, vêm do dono de Sancho, que vai colocando várias taças de comida no chão.



CENA 2 PLANO 15 / INT. QUARTO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - FIMO

Depois de ver todas aquelas comidas deliciosas serem colocadas em frente a Sancho, o Vadio não consegue conter o seu corpo e raspa com a pata na janela, captando novamente a atenção de Sancho. O rapaz, ao observar que Sancho fixa o olhar em algo, começa a aproximar-se da janela de maneira a conseguir ver - aqui o Vadio olha para o lado, quase que para o outro lado da janela, ao reparar que o dono de Sancho se aproxima.



CENA 2 PLANO 16 / INT. QUARTO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - FIMO

CENA 2 PLANO 17 / EXT. BECO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - FIMO



CENA 2 PLANO 18 / INT. QUARTO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - FIMO

Sancho, ao se aperceber que o seu dono está a dar atenção a outro cão, rosna, olhando para o Vadio. Recebe depois um toque na cabeça, como se o dono o estivesse a acalmar. No entanto, volta novamente o olhar para o Vadio e rosna.



CENA 2 PLANO 19 / INT. QUARTO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - FIMO

O rapaz pega na tigela de comida de Sancho.



CENA 2 PLANO 20 / INT. QUARTO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - FIMO

Finalmente coloca a tigela de comida de Sancho no parapeito da janela.

(Talvez estes 3 planos sejam montados com um certo ritmo rápido)



CENA 2 PLANO 21 / EXT. BECO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - FIMO

À fora, o Vadio recua a sua posição, com algum receio do rapaz, mas continua de olhos postos na janela.



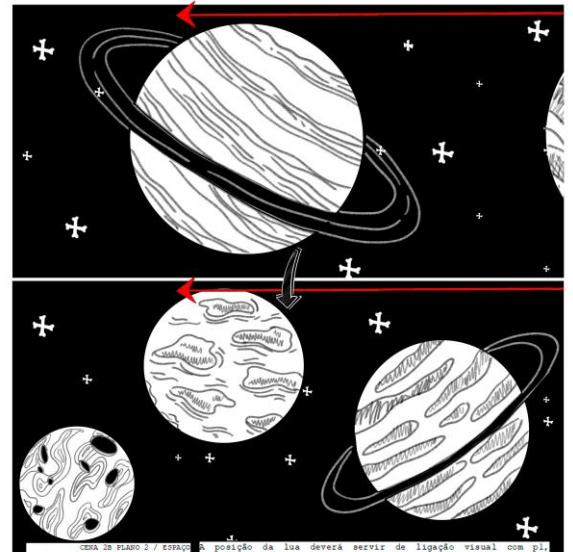
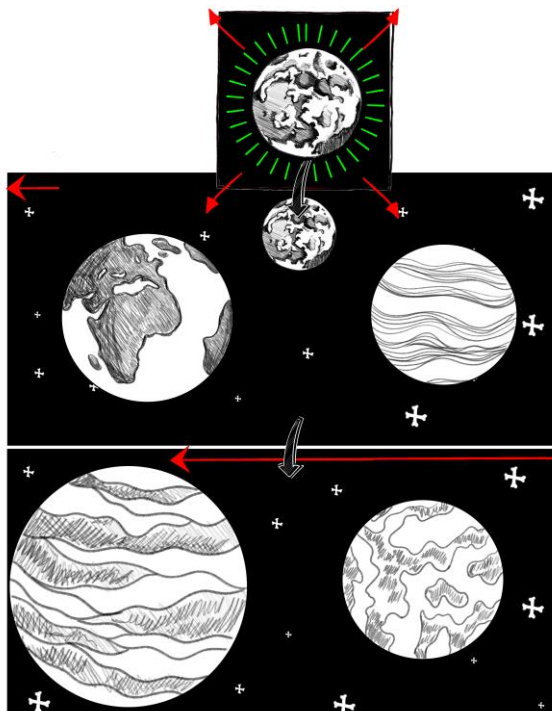
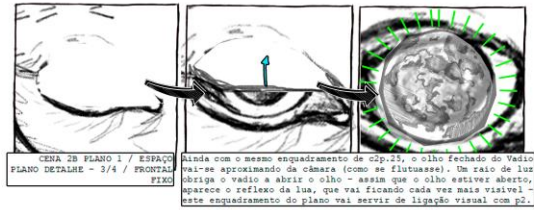
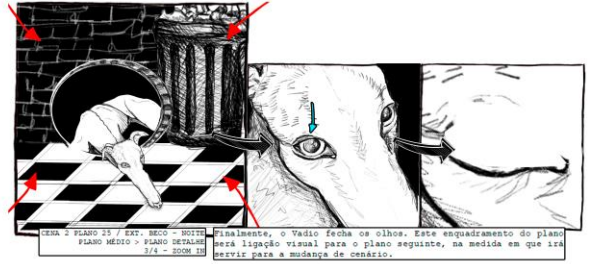
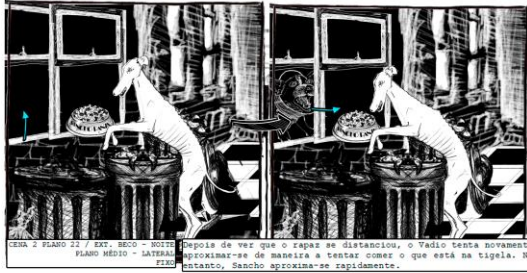
CENA 2 PLANO 22 / INT. QUARTO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - FIMO

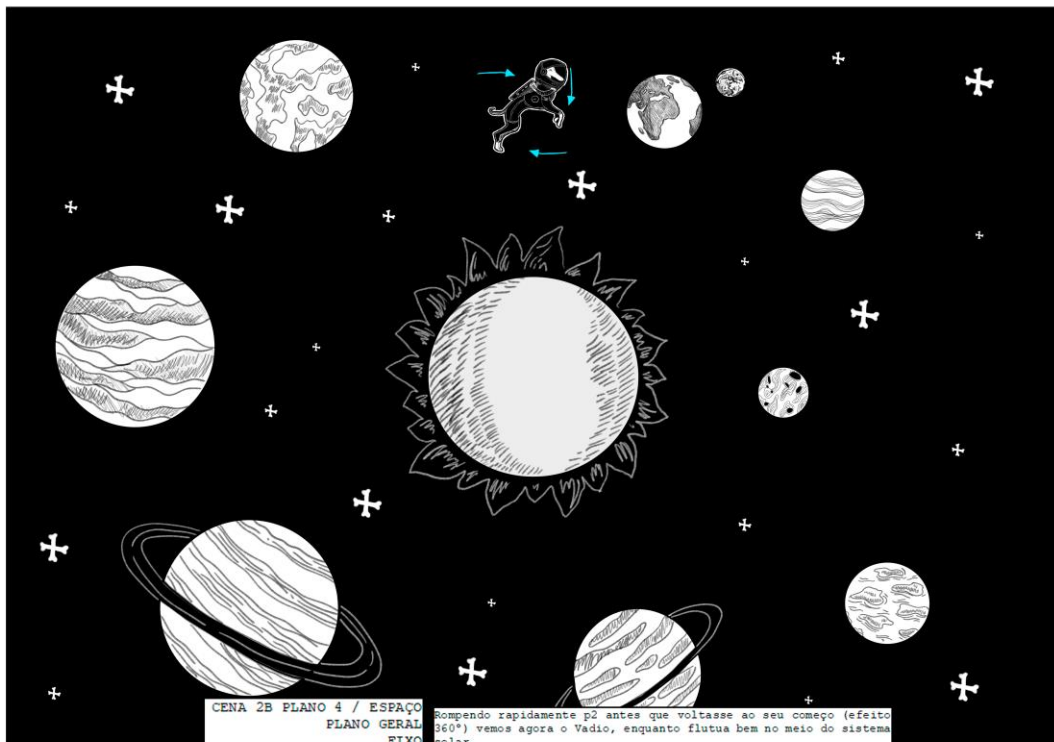
Abre a janela até ao chão.



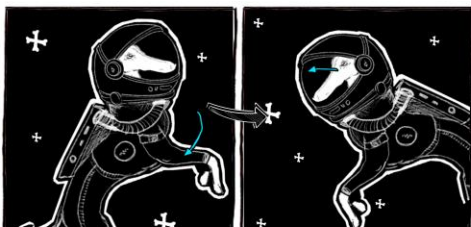
CENA 2 PLANO 23 / EXT. BECO - NOTI
GRANDE PLANO
FRONTAL - POV - FIMO

O rapaz, ao se aperceber que o Vadio ficou com medo de si, volta novamente para dentro do quarto, deixando a janela aberta com a tigela ainda no parapeito. Entretanto Sancho observa imediatamente atrás do seu dono.

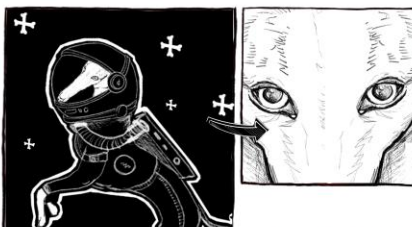




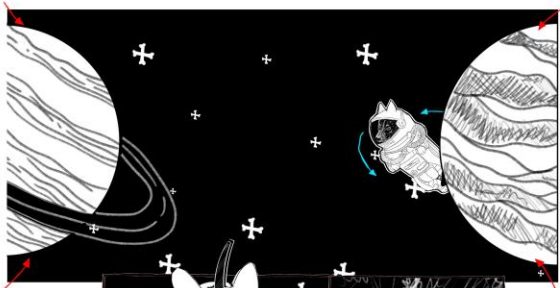
CENA 2B PLANO 4 / ESPAÇO
 PLANO GERAL
 FIXO
 Rompendo rapidamente p2 antes que voltasse ao seu começo (efeito 360°) vemos agora o Vadio, enquanto flutua bem no meio do sistema solar.



CENA 2B PLANO 5 / ESPAÇO
 PLANO MÉDIO
 LATERAL - FIXO
 Abalado, depois de flutuar por um pouco, o Vadio tenta virar-se para o outro lado. Os seus olhos semicerram-se, ao tentar perceber o que vê à sua frente.



CENA 2B PLANO 7 / ESPAÇO
 PLANO INTEIRO > PLANO DETALHE
 FRONTAL - ZOOM IN
 Em campo/contrá-campo com p6, também o enquadramento do plano se vai aproximando de Vadio, até os seus olhos ocuparem a imagem.



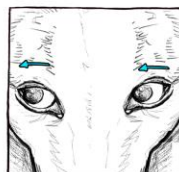
CENA 2B PLANO 6 / ESPAÇO
 PLANO INTEIRO > PLANO DETALHE
 LATERAL/FRONTAL - POV - ZOOM IN
 Uma figura familiar surge à sua frente, bem perto de um enorme planeta. A imagem vai revelando - assim que o enquadramento do plano vai aproximando - que esta figura é Sancho Pança, só que agora também o resto do seu corpo está coberto por um fato espacial feito exatamente à medida de um cão e um capacete espacial deu lugar ao visor como de proteção. Este plano serve de ligação visual com p7 em campo/contrá-campo.

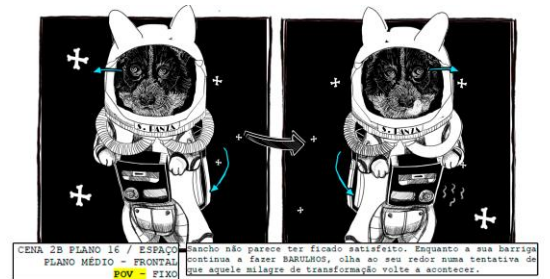
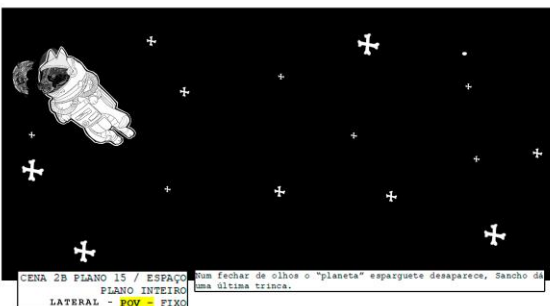
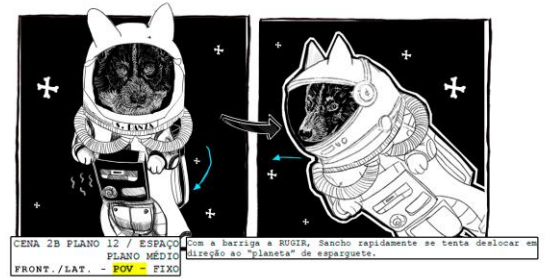
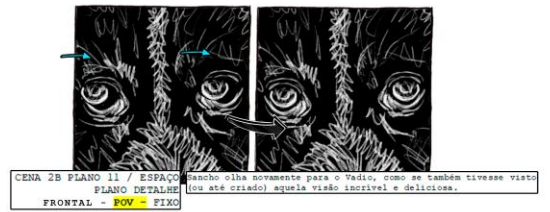
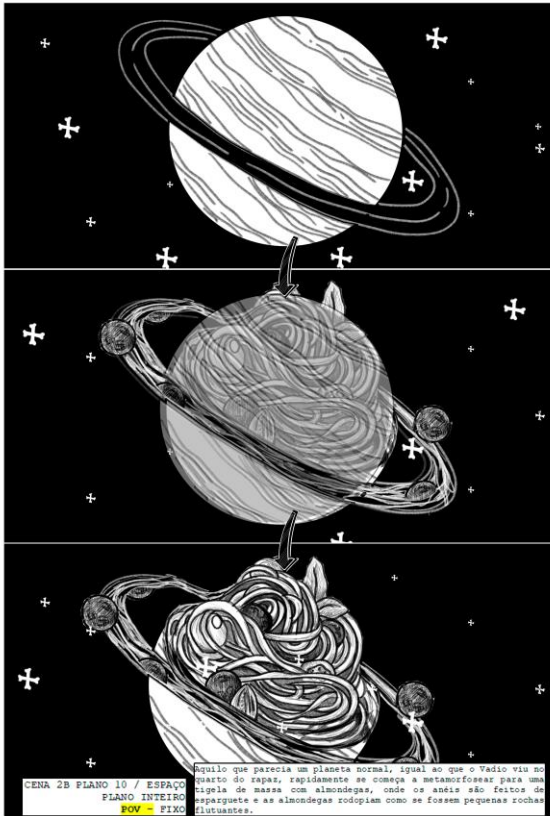


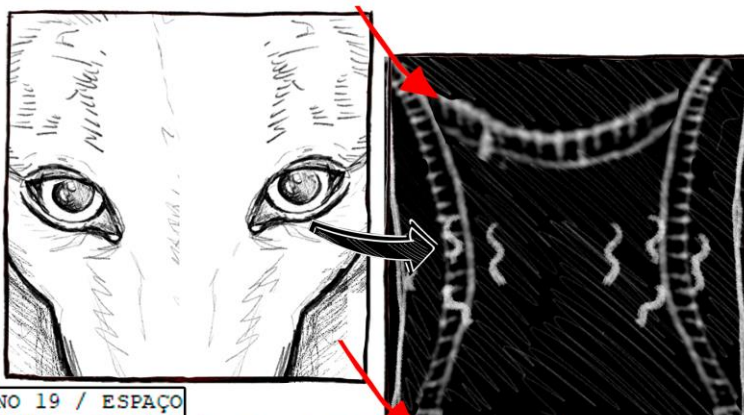
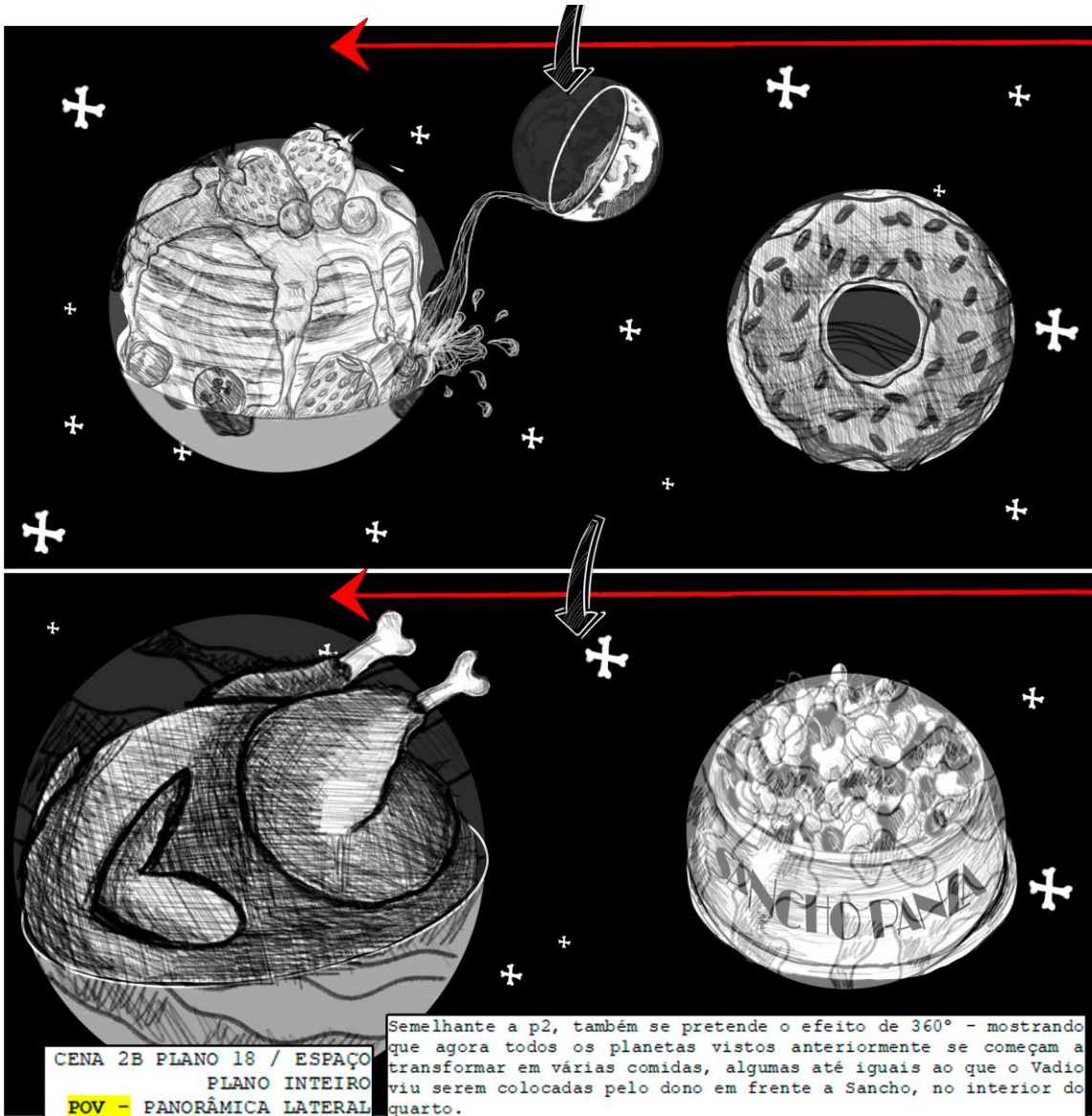
CENA 2B PLANO 8 / ESPAÇO
 PLANO DETALHE - FRONTAL
 POV - FIXO
 Desta vez é Sancho quem devia o olhar primeiro.

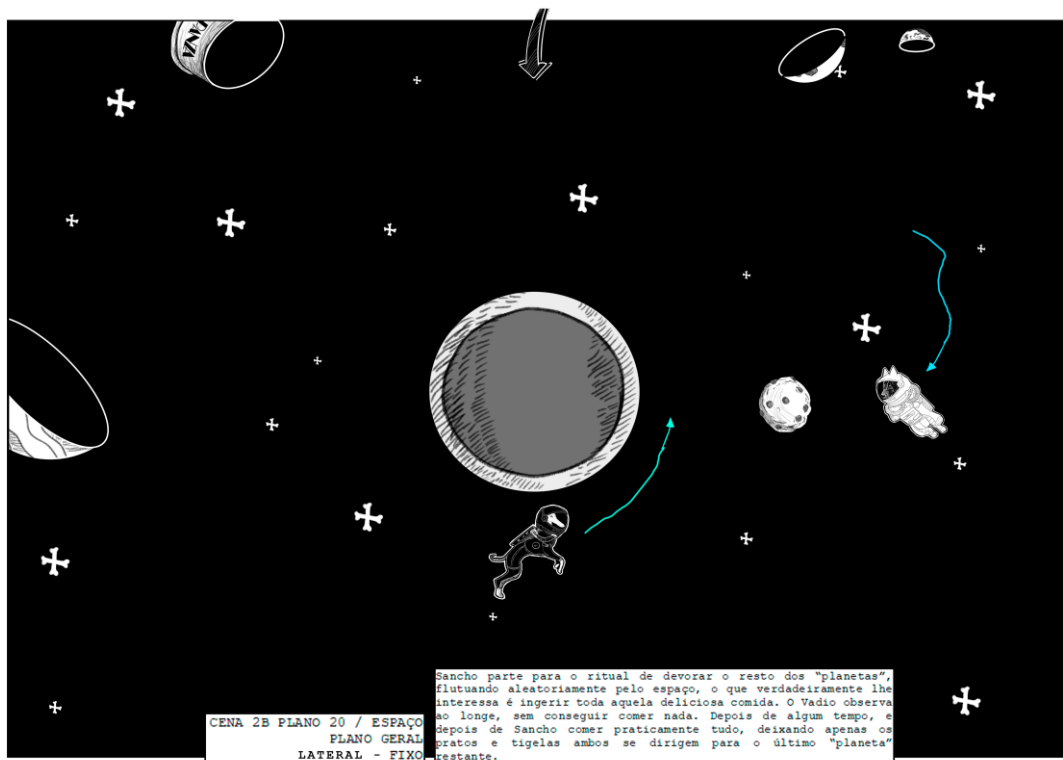
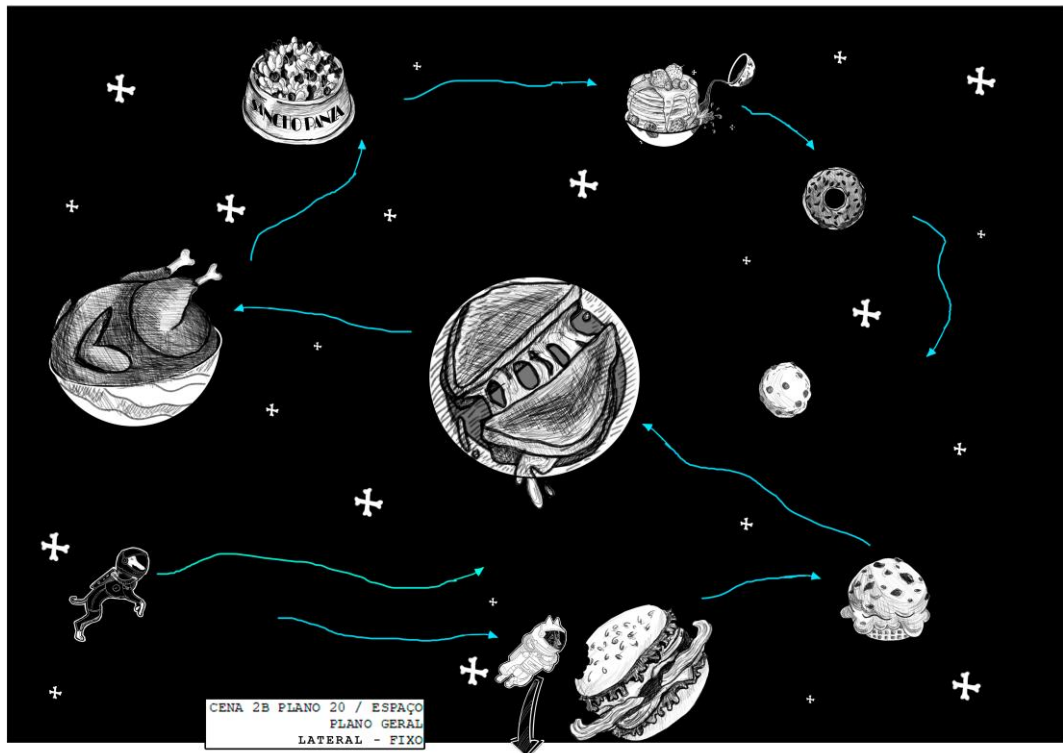


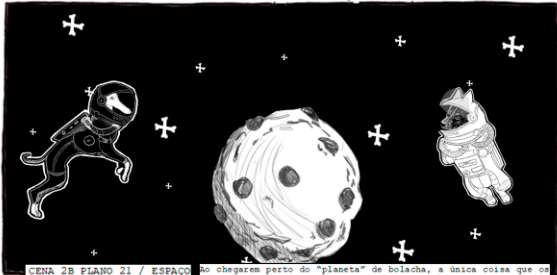
CENA 2B PLANO 9 / ESPAÇO
 PLANO DETALHE
 FRONTAL - FIXO
 O Vadio segue o movimento de Sancho.











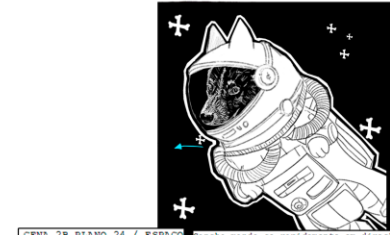
CENA 2B PLANO 21 / ESPAÇO
PLANO INTEIRO
LATERAL - FIXO
Ao chegarem perto do "planeta" de bolacha, a única coisa que os separa é mesmo isso. No entanto os dois não parecem muito amigáveis. Sancho começa novamente a cerrar os dentes para o Vadio, pois quer comer a última coisa que sobra. Um quase ambiente de guerra começa a fazer-se sentir.



CENA 2B PLANO 22 / ESPAÇO
PLANO AMERICANO - 3/4
PANORÂMICA LATERAL
Vemos o Vadio, de olhos postos em Sancho.



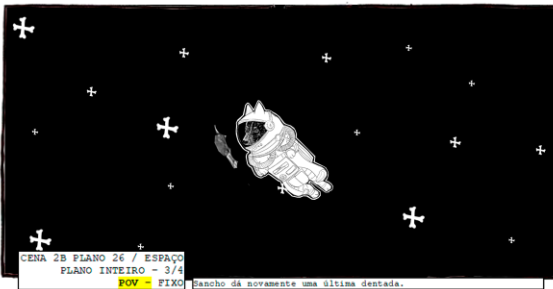
CENA 2B PLANO 23 / ESPAÇO
PLANO AMERICANO - 3/4
PANORÂMICA LATERAL
Também Sancho fixa o olhar no Vadio.



CENA 2B PLANO 24 / ESPAÇO
PLANO MÉDIO - 3/4
POV - FIXO
Sancho manda-se rapidamente em direção à bolacha.



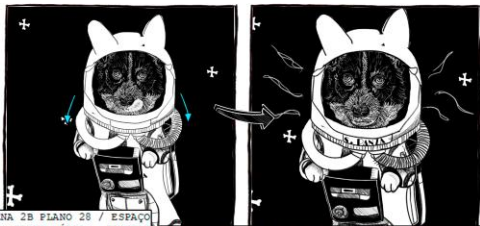
CENA 2B PLANO 25 / ESPAÇO
GRANDE PLANO - FRONTAL
POV - FIXO
Sendo o primeiro a chegar, obviamente começa a devorar o "planeta".



CENA 2B PLANO 26 / ESPAÇO
PLANO INTEIRO - 3/4
POV - FIXO
Sancho dá novamente uma última dentada.



CENA 2B PLANO 27 / ESPAÇO
PLANO GERAL - LATERAL
FIXO
Nada separa os dois cães agora. Ao ver que o Vadio não desiste de seguir e observar tudo o que faz, começa a aproximar-se.



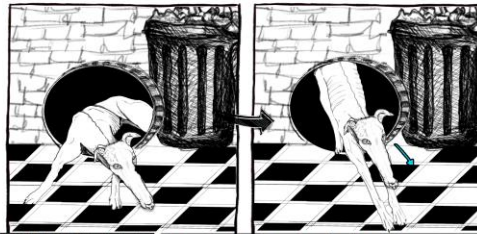
CENA 2B PLANO 28 / ESPAÇO
PLANO MÉDIO - FRONTAL
POV - FIXO
Sancho aproxima-se lentamente, lambendo quaisquer restos de comida. Subitamente, dá um arrotos.



CENA 2B PLANO 29 / ESPAÇO
GRANDE PLANO
FRONTAL - FIXO
O Vadio fecha rapidamente os olhos, tentando acordar daquela pesadelo. Este enquadramento do plano servirá de ligação visual com c20p.1.



CENA 2C PLANO 1 / EXT. BECO - DIA
GRANDE PLANO
FRONTAL - FIXO
Servindo de ligação visual com c2b p.29, o Vadio abre novamente os olhos.



CENA 2C PLANO 2 / EXT. BECO - DIA
PLANO MÉDIO - 3/4
FIXO
Depois de agitar o seu corpo, de modo a afastar o stress, o Vadio levanta-se, espreguiçando-se.



CENA 2C PLANO 3 / EXT. BECO - DIA
GRANDE PLANO - FRONTAL
POV - FICHA



CENA 2C PLANO 4 / EXT. BECO - DIA
GRANDE PLANO - 3/4
POV - FICHA



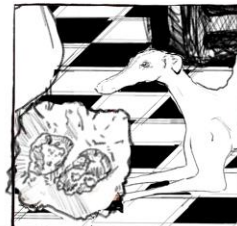
CENA 2C PLANO 5 / EXT. BECO - DIA
GRANDE PLANO - 3/4
POV - FICHA



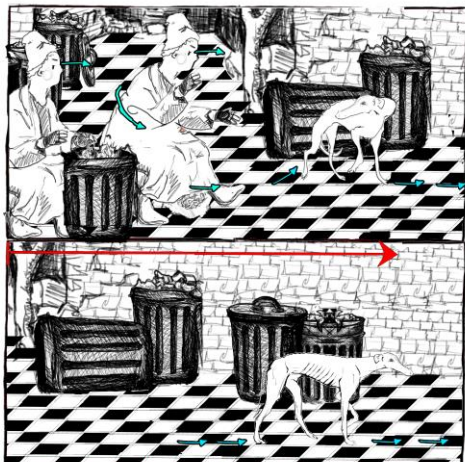
CENA 2C PLANO 6 / EXT. BECO - DIA
PLANO INTEIRO - LATERAL
FICHA



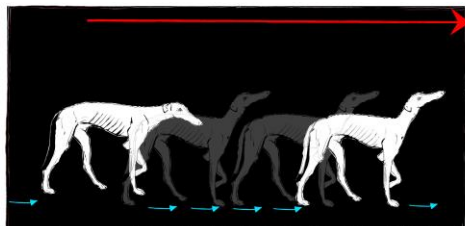
CENA 2C PLANO 6 / EXT. BECO - DIA
PLANO INTEIRO - LATERAL
FICHA



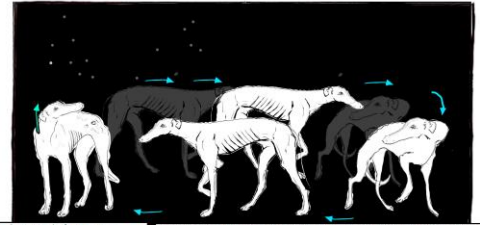
CENA 2C PLANO 7 / EXT. BECO - DIA
PLANO MÉDIO - 3/4



CENA 2C PLANO 8 / EXT. BECO - DIA
PLANO INTEIRO - LATERAL
TRAVELLING LATERAL



CENA 2C PLANO 9 / -
PLANO INTEIRO - LATERAL
TRAVELLING LATERAL



CENA 3 PLANO 1 / EXT. RUA - DIA
PLANO INTEIRO - LATERAL
FICHA



CENA 3 PLANO 2 / EXT. RUA - DIA
PLANO INTEIRO - LATERAL
FICHA



CENA 3 PLANO 3 / EXT. RUA - DIA
PLANO DETALHE - 3/4
FICHA



CENA 3 PLANO 4 / EXT. RUA - DIA
 PLANO DETALHE - FRONTAL / 3/4
 PANORÂMICA
 Ao longe, o TILINTAR de um pequeno sino capta a atenção das orelhas do cão, que se movem procurando a direção do som.



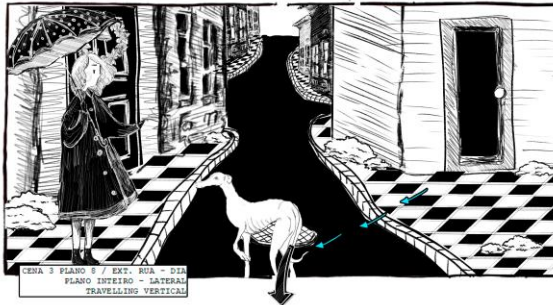
CENA 3 PLANO 5 / EXT. RUA - DIA
 PLANO MÉDIO - LATERAL
 DO outro lado da rua, o sino pendurado numa grinalda de Natal anuncia uma porta aberta, e mesmo ao lado, uma SENHORA segura um guarda-chuva aberto.



CENA 3 PLANO 6 / EXT. RUA - DIA
 PLANO MÉDIO - LATERAL
 FIXO
 O Vadio, visivelmente fraco tenta chamar a atenção da senhora.



CENA 3 PLANO 7 / EXT. RUA - DIA
 PLANO MÉDIO - LATERAL
 POV - FIXO
 A senhora dá costas do Vadio e tenta chamá-lo com uma das mãos.



CENA 3 PLANO 8 / EXT. RUA - DIA
 PLANO INTERIO - LATERAL
 TRAVELLING VERTICAL



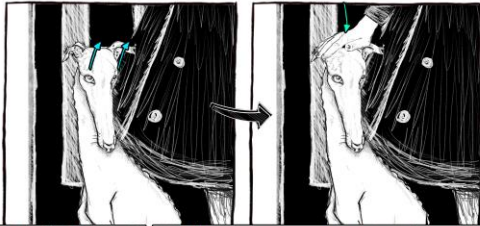
CENA 3 PLANO 9 / EXT. RUA - DIA
 PLANO INTERIO - LATERAL
 TRAVELLING VERTICAL
 O cão arasta-se incerto na direção da porta. Ao aproximar-se, a senhora estende-lhe o guarda-chuva, cobrindo-o dos eventuais flocos de neve, e dá passagem para que o enorme animal entre pela porta. O enquadramento do plano sobe para o céu, revelando o sol a meio - que servirá que ligação visual para o p.9.



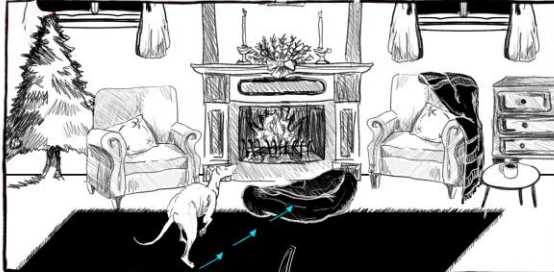
CENA 3 PLANO 9 / INT. SALA - DIA
 PLANO INTERIO
 POV - TRAVELLING VERTICAL
 Servindo de ligação visual com p.8, uma grinalda de verduras natalícias ocupa o lugar do sol no enquadramento. O plano desce, revelando o resto da sala.



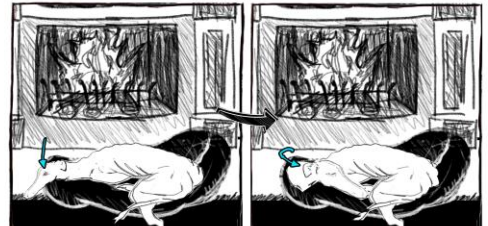
CENA 3 PLANO 10 / INT. SALA - DIA
 PLANO MÉDIO
 POV - FIXO
 O olhar do Vadio rapidamente se direciona apenas para a grande limalhada que brilha com as cores das chamas.



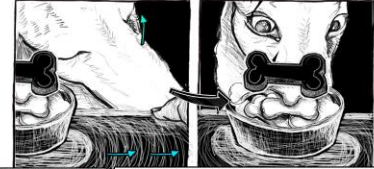
CENA 3 PLANO 11 / INT. SALA - DIA
PLANO MÉDIO - FRONTAL
FIM
O cão olha para cima, como se pedisse autorização para desfrutar aquilo que nem acreditava estar a ver, recebendo uma carinhosa festa na cabeça como sinal de aprovação da senhora.



CENA 3 PLANO 12 / INT. SALA - DIA
PLANO INTERIO - FRONTAL
FIM
Os passos saltitantes, como se a fraqueza que antes o limitava tivesse deixado de existir, o Vadio dirige-se para a almofada e para uma volchinha nesta, antes de se ajeitar.



CENA 3 PLANO 13 / INT. SALA - DIA
PLANO MÉDIO - FRONTAL
FIM
O Vadio parece finalmente sereno, recebendo o calor da lareira, no entanto o seu estomago ainda faz RUIDOS.



CENA 3 PLANO 14 / INT. SALA - DIA
GRANDE PLANO - FRONTAL
FIM
A senhora volta com uma bandeja de prata e repousa mesmo em frente ao cão uma grande tigela cheia até ao tope com biscoitos em formato de osso, com um maior em cima, que chama toda a atenção.



CENA 3 PLANO 15 / INT. SALA - DIA
PLANO INTERIO - LATERAL
FIM



CENA 3 PLANO 15 / INT. SALA - DIA
PLANO INTERIO - LATERAL
FIM
A senhora afasta-se do Vadio, deixando-o aproveitar aquela comida. Depois sentar-se na sua poltrona e pega na sua chávena de chá.



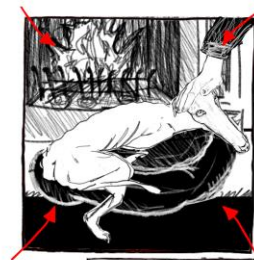
CENA 3 PLANO 16 / INT. SALA - DIA
PLANO MÉDIO - LATERAL
FIM
Finalmente o Vadio consegue comer. Rapidamente devora o conteúdo da tigela deixada pela senhora.



CENA 3 PLANO 17 / INT. SALA - DIA
PLANO MÉDIO - 3/4
FIM
A senhora, enquanto desfruta do seu chá, olha para o Vadio.



CENA 3 PLANO 18 / INT. SALA - DIA
PLANO INTERIO - LATERAL
FIM
O Vadio, agora de barriga cheia, volta novamente para confortável almofada. Após observar que o cão estava satisfeito, a senhora dobra-se para lhe fazer uma festinha.



CENA 3 PLANO 19 / INT. SALA - DIA
PLANO MÉDIO > PLANO DETALHE - 3/4
CORR. IN
O Vadio olha para a senhora, como que em agradecimento por aqueles últimos momentos. Finalmente, deita a cabeça na almofada e, ao som do crepitar da lareira, fecha lentamente os olhos, escapando para a terra dos sonhos eternos.

VII – Lista de Materiais

PERSONAGENS

1. VADIO

vários tamanhos:

- 1) x2 tamanho mais usado - talvez 15 cm
- 2) x1 com o fato espacial -- talvez 15 cm
- 3) x1 pescoço para cima (tamanho grande)
- 4) x1 pata – como se fosse do boneco de 15 cm

Arame
Espuma ou algodão
Ligaduras
Bola de esferovite
Pasta de moldar
Cola quente
Lã de feltro
+
Tecido
Molde de chocolate

2. JOY

apenas necessária 1 versão

Arame
Espuma ou algodão
Ligaduras
Bola de esferovite
Pasta de moldar
Cola quente
Lã de feltro
Tecido

3. DONA DA JOY

apenas necessária 1 versão

Arame
Espuma ou algodão
Ligaduras
Bola de esferovite
Pasta de moldar
Cola quente
Lã de feltro
Tecido

4. RPAZ

apenas necessária 1 versão

Arame
Espuma ou algodão
Ligaduras
Bola de esferovite
Pasta de moldar
Cola quente
Lã de feltro
Tecido

5. SANCHO

vários tamanhos:

1) x1 tamanho mais usado - talvez >10 cm

2) x1 com o fato espacial -- talvez >10 cm

3) x1 pescoço para cima (tamanho grande)

Arame
Espuma ou algodão
Ligaduras
Bola de esferovite
Pasta de moldar
Cola quente
Lã de feltro
+
Tecido
Molde de chocolate

6. SEM ABRIGO

vários tamanhos (SE VIÁVEL):

1) x2 tamanho normal - talvez 30 cm

2) x2 mãos em tamanho grande

Arame
Espuma ou algodão
Ligaduras
Bola de esferovite
Pasta de moldar
Cola quente
Lã de feltro
Tecido

7. SENHORA

apenas necessária 1 versão

Arame
Espuma ou algodão
Ligaduras
Bola de esferovite
Pasta de moldar
Cola quente
Lã de feltro
Tecido

CENÁRIO 1

RUA – DIA

1. CASAS ESTILO BAIRRO

Caixas de cartão
Cartão (portas, janelas, outros)
Caixas de ovos (telhas)
Papel machê + cola branca
Tintas para detalhes (branco, preto, cinzento e outras)
Lã de feltro

2. PASSEIO

Folhas de feltro (branco, preto, cinza)
Lã de feltro
Cartão ou papel machê + cola branca (saliências)
Placa de esferovite

3. ÁRVORES

Papel machê + cola branca
Papel higiênico ou/e jornal
Lã de feltro
Folhas de feltro (verdes, castanhos)

4. FOLHAS E VENTO

Lã de feltro (cores quentes)
Folhas de feltro (cores quentes)

5. CERCA DE JARDIM

Placa de esferovite
Tintas para detalhes
Lã de feltro
Folhas de feltro (branca ou outra)

6. ERVAS, FLORES E PEDRAS

Lã de feltro
Folhas de feltro
Arame
Esferovite
Espuma
Linhas (verde)

CENÁRIO 2

JARDIM – DIA

1. JARDIM

Caixas de cartão (casa)
Cartão
Esferovite
Palitos
Papel machê + cola branca
Tintas para detalhes

2. RELVA, FLORES, ÁRVORES

Lã de feltro
Folhas de feltro
Arame
Esferovite
Espuma
Linhas (verde)
Papel machê + cola branca
Papel higiênico ou/e jornal

3. CHAPINHA DE IDENTIFICAÇÃO (JOY)

Lã de feltro
Folhas de feltro

4. BOLA TÊNIS

Bola de esferovite muito pequena
Lã de feltro

5. AUSCULTADORES

Bola de esferovite muito pequena
Cartão
Lã de feltro

6. CHAPÉU COM FLORES

Lã de feltro
Folhas de feltro
Arame
Espuma
Linhas para crochet (?)

7. TOALHA

Tecidos

8. LIVRO

Cartão
Folha de feltro
Lã de feltro

CENÁRIO 3

BECO – NOITE

1. LUA E CÉU

Folhas de feltro
Bola de esferovite
Lã de feltro

2. BECO

prédios

Caixas de cartão
Cartão
Esferovite

chão

Esferovite
Tintas
Cartão

latas de lixo + lixo espalhado

Papel machê + cola branca
Copos de plástico para molde (latas de lixo)
Lã de feltro
Espuma
Folhas de feltro
Saco de lixo verdadeiro ou papel estilo filtro

iluminação (tipo candeeiros altos)

Papel tipo filtro
Palitos
Papel machê + cola branca
Lã de feltro

latinha de ração vazia

Papel machê + cola branca
Lã de feltro

CENÁRIO 4

QUARTO – NOITE

1. JANELA VERTICAL

Cartão
Palitos grossos
Folhas de feltro
Tintas

2. POSTERS

Folhas de feltro

3. NAVES

Papel machê + cola branca
Lã de feltro
Folhas de feltro

4. PLANETAS

Bolas de esferovite
Lã de feltro
Tintas

5. TAÇA DE SACHO

Papel machê + cola branca
Lã de feltro

6. CONE DE PROTEÇÃO

Folhas de feltro
Cartão

7. VARIEDADE DE COMIDAS EM TAÇAS

Lã de feltro
Papel machê + cola branca
Folhas de feltro
Tintas

CENÁRIO 5

ESPAÇO

1. CAPACETES E FATOS

Molde de chocolate

Tecido

Lã de feltro

Folhas de feltro

2. PLANETAS

Bolas de esferovite

Lã de feltro

Folhas de feltro

3. PLANETAS DE COMIDA

Bolas de esferovite

Espuma

Lã de feltro

Folhas de feltro

CENÁRIO 6

BECO – DIA

1. VENTO

Lã de feltro

2. FOGO NAS LATAS DE LIXO

Lã de feltro

CENÁRIO 7

RUA - DIA

1. CIDADE

Caixas de cartão
Cartão (portas, janelas, outros)
Caixas de ovos (telhas)
Papel machê + cola branca
Tintas para detalhes (branco, preto, cinzento e outras)
Lã de feltro

2. FLOCOS DE NEVE

(+1 grande)

Lã de feltro
Folha de feltro

3. NEVE

Lã de feltro
Algodão

4. SINO NUMA GRINALDA

Papel machê + cola branca
Lã de feltro
Folha de feltro
Arame

5. GUARDA-CHUVA

Arame
Papel machê + cola branca
Folha de feltro
Tecido

CENÁRIO 8

APARTAMENTO - DIA

1. APARTAMENTO

Caixas de cartão

Cartão (portas, janelas, outros)

2. CHÃO + TAPETE

Tecido fofo

Folha de feltro

3. LAREIRA E MOBÍLIA

Cartão (portas, janelas, outros)

Lã

Esferovite

Papel machê + cola branca

4. DECORAÇÕES DE NATAL

Papel machê + cola branca

Lã de feltro

Folha de feltro

Arame

velas

Palitos ou fósforos

Cera

ou Lã de feltro

5. CANECA

Papel machê + cola branca

Lã de feltro

6. CAMA DO CÃO

Espuma

Esferovite

Lã de feltro

ou tecido

7. BANDEJA COM TIGELA E COMIDA

Papel machê + cola branca

Lã de feltro

Folha de feltro

VIII – Link de acesso à curta-metragem (A)stray

[Marisa Alves Pedro Projeto Final \(A\)STRAY.mp4](#)

Caso o link não funcione, por favor contactar: marisa.pedro@ubi.pt