



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR  
Artes e Letras

# **Rúcus e Senhor Alfredo**

## **Processo Criativo e Artístico de uma Animação 2D**

**Rúben Emanuel Soares Rocha**

Relatório de Projeto para obtenção do Grau de Mestre em  
**Design Multimédia**  
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Nogueira

**Covilhã, outubro de 2017**

# Dedicatória

Dedico toda a minha formação acadêmica, a qual culmina neste projeto, aos meus pais. Por me possibilitarem a oportunidade de poder chegar tão longe e por todo o apoio durante esta fase da minha vida.

# Agradecimentos

Gostaria de agradecer:

A todos os amigos e colegas que me apoiaram na concretização deste projeto.

Ao meu orientador, o Professor Luís Nogueira, por todo o feedback, as partilhas de conhecimentos e o interesse demonstrado no decorrer de todo o projeto. O seu apoio e disponibilidade foram determinantes.

À minha namorada, Vitória, por todo o apoio prestado ao longo do projeto, pela sua disponibilidade e pelas palavras de incentivo nos momentos menos bons, que faziam toda a diferença. Um grande obrigado a ela por me fazer acreditar nos meus sonhos.

Por último, mas nunca menos importante, aos meus Pais, por me terem proporcionado todo o meu percurso e formação académica e por acreditarem sempre em mim. Um enorme obrigado a eles, por me concederem a possibilidade de perseguir os meus objetivos.

# Resumo

O processo criativo e artístico de uma animação engloba várias fases, sendo que a pré-produção é uma das que mais condiciona o sucesso da obra, uma vez que é nela que todos os elementos que a compõem são concebidos e pensados previamente em detalhe.

Este projeto descreve e explica o processo criativo e artístico de uma animação 2D intitulada *Rúcus e Senhor Alfredo*, nomeadamente a sua pré-produção. Pretende-se que este projeto seja o início daquilo que será uma web série, pelo que o trabalho desenvolvido refere-se ao primeiro episódio.

Começa-se por apresentar a ideia inicial que originou a animação e por explicar como foi feito o desenvolvimento da mesma. De seguida, são apresentados o guião literário que resultou do desenvolvimento da ideia, bem como o *visual design*, onde estão inseridos o *character design* e o *background design*. Estes passos culminam depois no *storyboard*, ao qual foi dado grande importância neste processo de pré-produção, uma vez que é um dos elementos mais exaustivamente trabalhados. Apresenta-se ainda um *rough animatic*, que embora sendo apresentado como um *work in progress*, consegue dar ao animador uma ideia do ritmo em que a história se deve desenrolar.

Assim, neste projeto conseguiu-se realizar a primeira e mais crítica fase dum processo criativo e artístico, a pré-produção. Pretende-se que o resultado deste trabalho seja completo o suficiente para que qualquer animador (mesmo que não esteja, à partida, ciente da história) possa proceder com segurança e clareza à animação da potencial web série *Rúcus e Senhor Alfredo*.

# Palavras-chave

Animação, 2D, Pré-Produção, Web Série

# Abstract

The creative and artistic process of an animation encompasses several phases, being the pre-production one of them that most conditions the work's success, since it is in it that all the elements that compose the animation are conceived and thought through previously in detail.

This project describes and explains the creative and artistic process of a 2D animation entitled *Rúcus e Senhor Alfredo*, namely its pre-production. It is intended that this project will be the start of a web series, thus the work developed refers to the first episode.

The project begins with the presentation of the initial idea that originated the animation and with the explanation of how it was further developed. Next, the literary script that resulted from the idea development is presented, as well as the visual design, where the character design and background design are included. These steps then culminate in the storyboard, to which a big importance was given in this pre-production process, since it is one of the most extensively worked elements. A rough animatic is still presented, which despite being a work in progress, manages to give the animator an idea of the pace to which the story should unfold.

Therefore, in this project it was possible to accomplish the first and most critical phase of a creative process, the pre-production. It is intended that the result from this work is complete enough so that any animator (even if it is not aware of the story at the beginning) can proceed, being sure and having clarity, to the animation of the potential web series *Rúcus e Senhor Alfredo*.

# Keywords

Animation, 2D, Pre-Production, Web Series

# Índice

<b>Dedicatória</b>	ii
<b>Agradecimentos</b>	iii
<b>Resumo</b>	iv
<b>Abstract</b>	v
<b>Lista de Figuras</b>	viii
<b>Introdução</b>	1
1. Apresentação do Projeto	1
2. Objetivos	1
3. Metodologia	2
<b>Parte I - Enquadramento Teórico</b>	4
I.1. Os Primórdios da Animação e a sua Evolução até à Atualidade	4
I.2. A Animação 2D: do Papel para o Digital	9
<b>Parte II - Processo Criativo e Artístico</b>	11
II.1. Método de Produção	11
II.2. Pré-Produção	12
II.2.1. Ideia Original/Desenvolvimento do Conceito	12
II.2.2. Guião Literário	13
II.2.3. Visual Design	14
II.2.3.1. Character Design	15
II.2.3.2. Background & environment design	42
II.2.4. Storyboarding	55
II.2.5. Animatic	56

<b>Trabalho Futuro</b>	57
<b>Conclusões</b>	58
<b>Bibliografia</b>	60
Livros	60
Sítios Web	60
<b>Filmografia</b>	61
<b>Anexos</b>	62
Anexo 1 - Guião Literário	62
Anexo 2 - Primeira versão do <i>storyboard</i> ao estilo tradicional	73
Anexo 3 - <i>Storyboard</i> final em desenho digital	83

# Lista de Figuras

**Figura 1:** Pintura rupestre presente na gruta de Lascaux, um dos sítios de arte rupestre mais famosos do mundo. (<http://cultura.culturamix.com/arte/pinturas-de-lascaux>)

**Figura 2:** Fragmento do Livro dos Mortos. Pintura sobre papiro para ilustrar vestígios de animação na antiga civilização egípcia. (<http://www.claseshistoria.com/bilingue/1eso/egypt/art-painting-esp.html>)

**Figura 3:** Vaso dos corredores. Pintor de Eufiletos. Presente no Museu Metropolitano de Arte de Nova Iorque. (<https://mariaeusebio12av1.files.wordpress.com/2012/10/vaso-dos-corredores-pintor-de-eufileto-c-5301.jpg>)

**Figura 4:** Mickey Mouse estreia-se no primeiro *cartoon* com som sincronizado. “Steamboat Willie” (1928). © Walt Disney Productions. (Lenburg, 2009).

**Figura 5:** Esboços iniciais com lápis em papel da personagem Rúcus.

**Figura 6:** Continuidade do desenvolvimento e procura das formas finais da personagem Rúcus.

**Figura 7:** Esboços a lápis e digital com uma estética mais próxima do que será a personagem final.

**Figura 8:** Criação do concept art da personagem Rúcus, nomeadamente esboço e clean up.

**Figura 9:** Criação do concept art da personagem Rúcus, nomeadamente pintura e criação de sombras.

**Figura 10:** Primeiros esboços a lápis da caracterização da personagem Alfredo.

**Figura 11:** Primeira exploração de concept art da personagem Alfredo com lápis de cor.

**Figura 12:** Desenhos digitais e a lápis da transição entre o primeiro concept art e a personagem final.

**Figura 13:** Esboços dos últimos passos na evolução da personagem Alfredo.

**Figura 14:** Criação do concept art da personagem Alfredo, nomeadamente esboço e clean up.

**Figura 15:** Criação do concept art da personagem Alfredo, nomeadamente pintura e criação de sombras.

**Figura 16:** Esboços a lápis com vista ao estudo das formas das personagens cegonhas.

**Figura 17:** Esboços a lápis para o estudo de expressões relevantes na história por parte das cegonhas.

**Figura 18:** Criação do concept art das personagens Cegonhas, nomeadamente esboço e clean up.

**Figura 19:** Criação do concept art das personagens Cegonhas, nomeadamente pintura e criação de sombras.

**Figura 20:** Evolução entre os primeiros esboços da personagem Tatu.

**Figura 21:** Esboços a lápis mais próximos da personagem final Tatu.

**Figura 22:** Criação do concept art da personagem Tatu, nomeadamente esboço e clean up.

**Figura 23:** Criação do concept art da personagem Tatu, nomeadamente pintura e criação de sombras.

**Figura 24:** Primeiras ideias para retratar a personagem Pombo, em esboços a lápis.

**Figura 25:** Evolução da personagem Pombo até à forma final.

**Figura 26:** Criação do concept art da personagem Pombo, nomeadamente esboço e clean up.

**Figura 27:** Criação do concept art da personagem Pombo, nomeadamente pintura e criação de sombras.

**Figura 28:** Primeiros esboços da personagem Jardineiro e corta-relvas.

**Figura 29:** Evolução da personagem em termos faciais, de acordo com o visual design.

**Figura 30:** Esboços finais da personagem Jardineiro e do corta-relvas que ele utiliza.

**Figura 31:** Criação do concept art da personagem Jardineiro, nomeadamente esboço e clean up.

**Figura 32:** Criação do concept art da personagem Jardineiro, nomeadamente pintura e criação de sombras.

**Figura 33:** Primeiros esboços a lápis do cenário 1.

**Figura 34:** Esboço do cenário 1 em formato digital, mostrando a sua evolução.

**Figura 35:** Concept art final do cenário 1 em digital, antes e depois da pintura.

**Figura 36:** Primeiro esboço a lápis do cenário 2, quando este apresentava duas zonas distintas.

**Figura 37:** Evolução do cenário 2, passando de duas zonas distintas (à superfície e sob o solo) para apenas uma zona, à superfície. Esboço a lápis.

**Figura 38:** Esboços com vista à procura da forma do poste de alta tensão, a lápis e em digital, por ordem.

**Figura 39:** Concept art final do cenário 2 em digital, antes e depois da pintura.

**Figura 40:** Esboço a lápis do cenário 3 que dá origem à forma final do buraco.

**Figura 41:** Concept art final do cenário 3 em digital, antes da pintura.

**Figura 42:** Concept art final do cenário 3 em digital depois da pintura. O primeiro é referente à altura em que Rúcus cai no buraco e está escuro. O segundo representa este cenário quando Rúcus liga a luz.

**Figura 43:** Esboço da posição e perspetiva do ninho conducente ao cenário 4.

**Figura 44:** Concept art final do cenário 4 em digital antes e depois da pintura.

**Figura 45:** Guião Literário para a Curta de Animação - Capa

**Figura 46:** Guião Literário para a Curta de Animação - Página 1

**Figura 47:** Guião Literário para a Curta de Animação - Página 2

**Figura 48:** Guião Literário para a Curta de Animação - Página 3

**Figura 49:** Guião Literário para a Curta de Animação - Página 4

**Figura 50:** Guião Literário para a Curta de Animação - Página 5

**Figura 51:** Guião Literário para a Curta de Animação - Página 6

**Figura 52:** Guião Literário para a Curta de Animação - Página 7

**Figura 53:** Guião Literário para a Curta de Animação - Página 8

**Figura 54:** Guião Literário para a Curta de Animação - Página 9

**Figura 55:** Guião Literário para a Curta de Animação - Página 10

# Introdução

## 1. Apresentação do Projeto

O presente projeto, intitulado “Rúcus e Senhor Alfredo - Processo Criativo e Artístico de uma Animação 2D”, incide essencialmente no desenvolvimento da pré-produção, que se revela uma das etapas mais importantes e determinantes de uma animação em desenho animado em duas dimensões. Procura desta maneira explorar a técnica, os métodos e o desenvolvimento da animação tradicional, no contexto da tecnologia digital.

Apesar das várias influências de animadores e estúdios de animação existentes, em que se destacam a Disney e a Pixar, uma das que se revelou mais preponderante enquanto inspiração desta animação viria a ser *Simon’s Cat* (ver Bibliografia - Sítios Web - Canal de *Youtube* de *Simon’s Cat*), da autoria de Simon Tofield. *Simon’s Cat* é uma série de episódios disponíveis na plataforma *Youtube* (portanto uma web série), que apresenta um estilo mais próximo da animação tradicional mas executada em desenho digital, à semelhança da animação que aqui se vai pré-desenvolver. Neste aspeto, a web série *Simon’s Cat* mostra-se também como uma das principais referências a nível de material de apoio, uma vez que o seu autor disponibiliza muitos *behind-the-scenes*.

Tendo a pré-produção um papel fundamental na criação de uma animação, organizámos e procedemos ao trabalho nas seguintes fases: a Ideia/conceito inicial, em que se avaliou a sua solidez estrutural; o Guião literário, em que se procedeu à redação do argumento, delineando os aspetos fundamentais de toda a dinâmica da animação e explicando sucintamente as ações dos personagens; o Visual Design, fase onde são criados todos os *sketches* e a *concept art*, de que constam o *character design*, que tem por base a criação e desenvolvimento das personagens desde os primeiros esboços até à arte final, e o *background design*, destinado à exploração e desenvolvimento dos cenários e ambientes onde decorre a história; o *storyboarding*, em que tudo o que foi descrito no guião vai agora passar para imagem, apresentando desenhos que vão facilitar a compreensão da dinâmica e ritmo da animação; por fim, o Animatic, que reúne todos os frames do *storyboard*, juntando a isso vozes e sons indicativos, para que desta forma seja possível pré visualizar aquele que será o ritmo da história.

## 2. Objetivos

Rúcus e Senhor Alfredo - Processo Criativo e Artístico de uma Animação 2D tem como objetivo primordial o aprofundamento do conhecimento das técnicas de animação, partindo da

animação tradicional e da sua estética e efetuando a sua transição para o mundo digital, numa perspetiva 2D.

Em *spots* publicitários, marketing, *design* de informação, curtas e longas-metragens, ilustração, entre muitos outros contextos, a animação é vastamente utilizada no nosso quotidiano. Desta forma, todo o desenvolvimento do processo criativo e demais conteúdos revelou-se uma mais-valia na aprendizagem de novos conceitos, técnicas e metodologias que não dominávamos totalmente e que são enriquecedores para qualquer artista nesta área.

Outro dos objetivos, este a longo prazo, dado o projeto ser um *work in progress*, será a conclusão de toda a animação para que posteriormente seja apresentada *online*, deixando em aberto a possibilidade de uma futura web série com vários episódios.

### 3. Metodologia

O método de trabalho deste projeto teve uma abordagem o mais próxima possível do processo criativo adotado pela maioria dos animadores ou pelas grandes produtoras cinematográficas da área, como são a Pixar e a Disney (agora unidas). Desta maneira, e seguindo as fases de pré-produção de uma animação 2D, o plano de trabalho viria a ser alvo de algumas adaptações. Estas adaptações deveram-se à complexidade de determinadas tarefas, bem como a algum desconhecimento das exigências e necessidades do processo. É importante referir que “no mundo real” o desenvolvimento de uma animação é em todas as suas fases assegurado por equipas com um número elevado de intervenientes, demonstrando o quanto trabalhoso é, o que reduz em muito o tempo de produção.

Perante toda a exigência técnica e a complexidade associada à animação, foi imprescindível a consulta de uma extensa bibliografia e outras fontes, não só de natureza teórica, mas também de sítios web e fóruns dedicados a esta temática.

Perante necessidades inerentes ao processo criativo, foram reunidos conteúdos informativos e de apoio ao desenvolvimento das várias fases. Em simultâneo, foram também visionados tutoriais *online*, nomeadamente na plataforma *Youtube*, para esclarecimento de dúvidas técnicas que foram surgindo no decorrer do projeto. Na sua maioria tratou-se de canais dedicados ao cinema de animação de animadores profissionais e outros especificamente dedicados à ilustração e criação de personagens.

Não menos importante, em todo o decorrer da realização do projeto, estiveram presentes as orientações de carácter teórico-prático do Professor Luís Nogueira, que se mostraram indispensáveis para o progresso em todas as fases do trabalho. Desta maneira, foram

programadas reuniões regulares para análise dos desenvolvimentos do trabalho, tendo sempre presente a importância da gestão temporal das várias fases.

# Parte I - Enquadramento Teórico

## I.1. Os Primórdios da Animação e a sua Evolução até à Atualidade

Primeiro que tudo, e apesar da intuição que está associada à mesma, é preciso pensar na própria definição de animação. Apesar de para muitos a animação ser muito mais abrangente do que isso, pode-se começar por defini-la como uma “sequência de imagens que, devido à denominada persistência da imagem na retina - fenómeno cuja teoria explicativa é apresentada por Peter Mark Rotget em 1825 -, cria a ilusão de movimento.” (Nogueira, 2010b:59). Já Williams, 2009, define a animação como sendo “(...) apenas fazer muitas coisas simples - uma de cada vez!”.

Se se quiser ser exaustivo e pensar nos verdadeiros primórdios da animação, será necessário recuar no tempo até à era em que os nossos antepassados registavam imagens nas paredes das cavernas que habitavam, criando aquilo a que hoje damos o nome de pinturas rupestres (figura 1). Sendo a animação uma sequência de imagens que cria para o espectador uma ilusão de movimento, estas imagens podem ser vistas como os primórdios da animação porque, por vezes, os animais eram representados com vários conjuntos de pernas e em posições sobrepostas para transmitir a perceção do movimento. A verdade é que a necessidade que o ser humano tem de se expressar e dar vida (ou seja: animar) a situações ilustrando-as é notória e acompanha sempre, e desde sempre, a própria história da humanidade. Foi esta vontade que, persistindo até aos dias de hoje, levou à existência da animação como a conhecemos hoje.



**Figura 1:** Pintura rupestre presente na gruta de Lascaux, um dos sítios de arte rupestre mais famosos do mundo. (<http://cultura.culturamix.com/arte/pinturas-de-lascaux>)

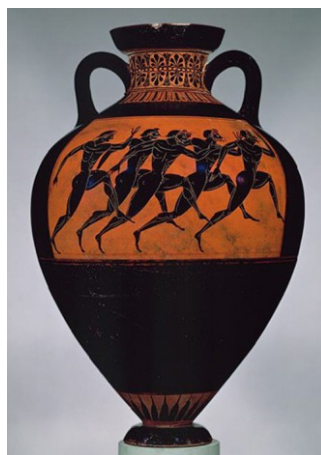
O exemplo mais elucidativo que se seguiu às pinturas rupestres será, provavelmente, o de uma das mais antigas civilizações conhecidas, o Egipto. As pinturas do Egipto Antigo (figura 2) constituem imagens muito mais estruturadas, quer narrativa quer formalmente, do que as pinturas rupestres, sendo já claramente seguidos padrões de representação, como é o caso da

ilustração de todos os intervenientes de perfil. É também um tipo de pintura muito simbólico e usado para decoração. É ainda de notar a aproximação da civilização egípcia aos princípios da animação: por um lado, enquanto nas pinturas rupestres eram utilizadas as paredes das grutas e cavernas como “tela”, os egípcios tinham também acesso aos papiros, que se assemelham às nossas modernas folhas de papel, as quais viriam a desempenhar um papel muito importante na animação mais moderna; por outro lado, as figuras que vemos nas ilustrações egípcias indicam claramente a ideia de movimento, pois os gestos com que aparecem retratados insinuam que uma ação estará a decorrer.



**Figura 2:** Fragmento do Livro dos Mortos. Pintura sobre papiro para ilustrar vestígios de animação na antiga civilização egípcia. (<http://www.claseshistoria.com/bilingue/1eso/egypt/art-painting-esp.html>)

De seguida, seria a civilização grega a ter um papel na história da evolução da animação. Os gregos da antiguidade decoravam objetos do quotidiano com ilustrações que criavam uma sensação de movimento. Por exemplo, as ânforas (figura 3), onde eram armazenados água, vinho ou azeite, eram decoradas com figuras em várias fases de ação, como, por exemplo, as várias fases de uma corrida. Era criada, assim, a sensação de movimento, a qual se acentuava quando o objeto em questão era rodado.



**Figura 3:** Vaso dos corredores. Pintor de Eufiletos. Presente no Museu Metropolitano de Arte de Nova Iorque. (<https://mariaeusebio12av1.files.wordpress.com/2012/10/vaso-dos-corredores-pintor-de-eufiletos-c-5301.jpg>)

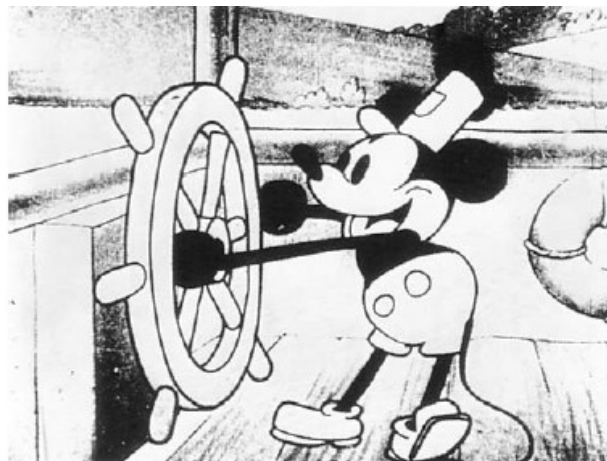
Outras manifestações que antecipam de algum modo a animação propriamente dita e que demonstram o fascínio humano pela animação de seres e objetos são: as sombras chinesas, os *flip-books* ou as lanternas mágicas (que surgem durante o século XVIII), um “(...) dispositivo predecessor da animação, uma vez que permitia, através da projeção alternada de diversas imagens criar uma aparência de vida e movimento das figuras, muitas vezes acompanhada de efeitos sonoros que reforçavam a impressão de realismo” (Nogueira, 2010b:64).

Apesar da relevância destes precursores da animação e da capacidade evidenciada de representar um momento vivido no tempo, até agora nenhum dos resultados aqui discutidos permite ir mais longe do que sugerir ao espectador o que acabou de acontecer imediatamente antes, ou o que irá acontecer imediatamente a seguir, depois daquele momento particular. No entanto, a busca por um meio de expressão que permitisse capturar os momentos elusivos da vida nunca cessou. Esta incessante busca deu azo a que, nos anos finais do século XIX, novas invenções fossem criadas que viriam a permitir isso mesmo. Em 1872, o fotógrafo Eadweard Muybridge, com a ajuda do engenheiro John D. Isaacs, valeu-se de uma sequência de vinte e quatro câmaras fotográficas para captar progressivamente a passagem de um cavalo, o qual ativava os dispositivos que nestas câmaras impedem ou permitem a passagem da luz. Ao regular a exposição das películas sensíveis à luz, era possível registar as fases de um movimento em imagens imediatamente sucessivas. Eadweard Muybridge conseguiu assim decompor um galope de cavalo nos movimentos mínimos que o compõem. Em 1892, o francês Charles Emile Reynaud, inventor de um aparelho chamado praxinoscópio (um mecanismo que projeta na tela reproduções desenhadas sobre fitas transparentes), foi o responsável pelo primeiro desenho animado, produzido com películas que continham cerca de 500 imagens e que foi exibido no Musée Grévin, em Paris.

Mas foram os pioneiros irmãos Lumière que aprimoraram estes equipamentos iniciantes, ao criar o cinematógrafo. Aos melhoramentos nas câmaras de filmar juntou-se o desenvolvimento de rolos de filme capazes de aguentar os mecanismos severos que permitiriam a projeção das imagens, nascendo assim uma nova forma de arte: a animação. Ao fazer desenhos sequenciais de uma determinada ação contínua e ao projetá-los num ecrã a um ritmo constante, um artista tinha agora a capacidade de criar todo o movimento e vida que quisesse. (Thomas, 1981)

Estas e muitas figuras importantes viriam a contribuir para a evolução da animação nos anos finais do século XIX e no início e desenrolar do século XX. Uma destas figuras, Walt Disney, teve tal relevância que se tornou o nome emblemático do cinema de animação, pelo que não poderia deixar de aqui ser mencionado e enaltecido. Walt Disney defendia que a “animação consegue explicar tudo o que a mente do homem conseguir conceber” e é considerado como tendo sido o fundador do *storytelling*. Foi com a fundação do seu estúdio, em 1923, que a animação ganhou reconhecimento internacional. A Disney foi pioneira no desenvolvimento de novas técnicas, mas não só. Também a cultura da animação e certas opções estéticas que

agora estão estabelecidas na comunidade de artistas e animadores viriam a ganhar forma e estabilidade com o seu contributo. Por exemplo, foi com Walt Disney que a personalidade das personagens passou a ser uma preocupação mais visível. Foi assim que a Disney obteve o enorme sucesso que tem e que faz com que virtualmente qualquer pessoa conheça as figuras da Disney, como o Mickey, a Minnie, o Donald, o Pateta e o Pluto. A caracterização das personagens conseguiu alcançar e capturar a atenção dos amantes do cinema de animação. Note-se que, apesar da personalidade individual de cada uma destas personagens que foi trabalhada pela Disney, está sempre presente uma estética global que as unifica. Esta estética global, identificativa das obras deste estúdio, denomina-se o “look Disney” (Nogueira, 2010b:67). Pode também ser encarada como a imagem de marca da Disney. Walt Disney foi também o primeiro a introduzir um *cartoon* com som sincronizado e que foi amplamente visualizado, em 1928, com a personagem Mickey Mouse em “Steamboat Willie” (figura 4). Com esta criação, começou outro capítulo na história da animação. O som veio dar uma dimensão aos *cartoons* que nas anteriores formas silenciosas de animação não era possível ter. Permitiu aos animadores criar histórias melhores e transmitir melhor as emoções e, em suma, a caracterização das personagens.



**Figura 4:** Mickey Mouse estreia-se no primeiro cartoon com som sincronizado. “Steamboat Willie” (1928). © Walt Disney Productions. (Lenburg, 2009:4).

Quanto às técnicas inovadoras desenvolvidas pela Disney, pode ser também destacada a criação do *pencil test*, um desenho a lápis em papel numa sequência de movimentos antes de avançar para a sua animação. Também a introdução do *technicolor* em 1932 e a invenção de uma câmara com múltiplos planos que permitia dar a ideia de profundidade e perceber uma perspetiva mais realista foram contributos significativos por parte da Disney, os quais perdurariam por décadas como a grande referência neste campo. Por último, mas não menos importante, a tentativa da Disney de aproximar a sua animação da realidade com movimentos realistas e com a caracterização das personagens, em vez de a afastar, é também um dos atributos que a destacam.

Também muito relevante na história da animação foi a instituição canadiana *National Film Board of Canada*. O objetivo desta instituição era proporcionar ao animador a possibilidade de se expressar livremente e a oportunidade de explorar esteticamente e tecnicamente as suas capacidades, retirando-lhe a pressão típica da produção comercial. Esta abordagem culminaria numa série incontável de prémios, entre eles vários Óscares, consequência duma sucessiva produção de filmes iniciada pelo cineasta britânico John Grierson, que havia sido convidado em 1938 por esta instituição para avaliar o estado do cinema no Canadá e propor medidas reestruturais. Dentre os autores ligados ao NFBC, Norman McLaren é conhecido como o mais notável, tendo explorado os limites criativos e expressivos da animação através da exploração de técnicas várias, vincadamente artesanais e experimentais. Em tempos recentes, na exploração com a imagem digital, destacam-se Chris Landreth e Peter Foldès.

Esta história da evolução da animação não estaria completa se não mencionássemos o estilo de animação *anime*, a animação japonesa, a qual, inicialmente, foi influenciada e, posteriormente, influenciou a própria Disney, tendo-se desenvolvido a seguir à II Guerra Mundial, num contexto de grande presença da cultura americana no Japão. O universo anime é originado pela banda desenhada *manga* e o seu começo foi assinalado primeiramente pelo autor Osamu Tezuka (Elias, 2012:28), começando nos anos 1950 e evoluindo muito nesta década e na próxima. Até 1980, porém, este estilo de animação esteve principalmente circunscrito ao Japão. Nesse ano, a primeira anime criada, Astroboy, foi divulgada no resto do mundo. Esta exportação para o estrangeiro ocorreu durante a denominada “época de ouro” do anime. Este e muitos outros acontecimentos terão contribuído para que o anime, de certo modo, ultrapassasse até a grande Disney, tornando-se na maior indústria de animação do mundo, segundo Nogueira, 2010b:72. Também para isso terá sido importante, com certeza, o facto de o anime ter cinema de animação para todos os públicos - animação infantil, para adultos e para o público feminino, contando ainda com inúmeras séries televisivas. Quanto à dimensão estética do anime, há uma “(...) identidade muito marcada (em parte devedora da *manga*, a banda desenhada japonesa), feita de um lado caricatural muito vincado e de um dinamismo visual extremo (...)” (Nogueira, 2010b:72). Quanto à dimensão da temática, centra-se nas “(...) implicações sociais da tecnologia, na sexualidade sob as suas mais variadas formas ou nas narrativas fantásticas e mitológicas.” (Nogueira, 2010b:72). Por fim, a dimensão técnica mostra uma predominância do desenho animado tradicional, sendo que no século XXI passou também a haver a contribuição de tecnologias digitais.

Com o cada vez mais exponencial avançar da tecnologia relacionada com a animação, seria na década de 60 que a sua evolução iria, inevitavelmente, culminar na fusão com o mundo dos computadores. Mas este acontecimento não foi apenas relevante para a criação dos tão conhecidos e adorados *Toy Story*, *Rei Leão* e *A Bela e o Monstro*, entre muitos outros. Foi também esta evolução que permitiu que a animação se tornasse relevante nas mais variadas áreas, desde videojogos a simuladores digitais, e em áreas como a medicina, entre outras. É importante aqui enfatizar que o computador não veio, de maneira alguma, substituir o

trabalho do animador. No processo de animação, o lado humano continua, obviamente, a ser crucial. Os computadores vieram, sim, encurtar o trabalho laborioso do artista, ao dispensar a necessidade de desenhar cada frame individualmente, sendo agora possível desenhar alguns e deixar que os outros sejam “preenchidos” pelo computador, conhecidos como *inbetweeners*. É claro que estes frames originados por computador têm de ser alvo de correções, uma vez que a máquina nunca conseguirá captar a definição do real da mesma maneira que o animador. A animação em computador teve tamanho impacto que se generalizou e propagou pelo globo, tornando-se uma ferramenta imprescindível para muitos e recorrente nos dias de hoje.

## **I.2. A Animação 2D: do Papel para o Digital**

Nos últimos 20 anos, a denominada revolução digital trouxe mudanças significativas ao mundo da animação. No entanto, e como vai aqui ser defendido, isto não significa de todo que a animação 2D como a conhecemos tradicionalmente esteja acabada, nem, de maneira alguma, se traduz na falta de necessidade do lápis como ferramenta primordial de um animador. O mundo novo que o computador abriu para a comunidade de animadores não é nada mais do que um acrescentar de maiores e mais diversas possibilidades, mas nunca irá certamente substituir o lápis. Hoje em dia, a tecnologia já avançou de tal maneira que as ferramentas necessárias para poder animar digitalmente em 2D são mais facilmente acessíveis, e virtualmente qualquer pessoa com conhecimento do processo de animação que consiga uma mesa digitalizadora, um *scanner* e um *software* apropriado pode criar, e até distribuir pela Web, um clip de animação. Dito isto, a animação é ainda um processo laborioso e no qual a técnica manual do autor tem muita influência. São ainda necessários o conhecimento, a capacidade de desenhar e uma quantidade significativa de tempo e dinheiro. É de notar que não são apenas a tecnologia e as ferramentas que fazem uma boa animação; tudo começa com um lápis e a capacidade de usar esse mesmo lápis. É esta a única maneira de conseguir transportar para o ecrã grandes personagens bem caracterizadas, sendo este o elemento que, em muitos casos, vai separar grandes filmes da produção mediana.

O processo de animar em 2D é ainda mais lento do que qualquer outro, mais extenso e de certa maneira menos flexível do que o processo de animar em 3D. No entanto, uma parte significativa, tanto da comunidade de animadores (realizadores independentes, estudantes, etc), como da comunidade de espectadores, continua a preferir filmes de animação em 2D bem animados do que filmes animados em 3D, uma vez que a componente sempre presente de desenho à mão na animação 2D oferece uma particularidade estética e uma autenticidade que apenas a mão do animador pode transmitir. Tony (2006), defende que as melhores animações em 2D apenas podem ser conseguidas ao desenhar em papel. Tecnicamente, é possível desenhar diretamente no computador; no entanto, o autor defende que nestas

situações e para que os resultados obtidos cheguem a um patamar mais elevado, o controlo transmitido pelo desenho diretamente no computador tem ainda de ser significativamente melhorado. De momento, existem ferramentas digitais que poderão ser suficientes para atingir o desempenho necessário no que toca, por exemplo, a web séries. No entanto, estão ainda longe de fornecer o controlo necessário para produções de filmes de qualidade. Em suma, o sistema de produção de animação em 2D que foi aperfeiçoado durante décadas pouco mudou e continua válido nos dias de hoje.

Segundo aquela autor, os passos que compõem a animação 2D em digital são: o desenvolvimento do guião; a definição do visual design; a criação do *storyboard*; a produção e sincronização dos sons; a criação do animatic; os pencil tests; os pose tests; o clean-up; a coloração e a composição e edição finais. Este autor faz ainda um reparo ao guião literário que deve ser mencionado. Segundo o mesmo, esta fase é particularmente crítica para a produção de qualquer filme, e deve ser realizada tendo em mente alguns cuidados. Um guião de um filme de animação tradicional difere significativamente de todos os outros, uma vez que este tipo de produções não possui a flexibilidade que outras possuem no que toca à posição da câmara e da luz. Também há que ter em conta que, uma vez que tudo tem de ser desenhado, alterações futuras que tenham de ser feitas serão muito mais difíceis e mais dispendiosas. Finalmente, uma vez que é uma tarefa tão morosa, a animação em 2D não consegue lidar tão bem com histórias que incluam muitas personagens. O segredo para o sucesso estará assim em criar as personagens necessárias à ação pretendida e em privilegiar a sua caracterização detalhada.

# Parte II - Processo Criativo e Artístico

## II.1. Método de Produção

Para que um projeto inicie o seu desenvolvimento, é necessário um plano de ação e definir o percurso a seguir, para que deste modo se possa atingir o produto final desejado e em tempo útil.

A estruturação e delineação de uma hierarquia de tarefas são essenciais em qualquer tipo de projeto, sendo que em animação todas as fases do *production process* são de extrema importância para o seu sucesso. Assim, todas as etapas deverão ser organizadas e a distribuição das mesmas deverá ser realizada por equipas que ficarão destinadas a cada fase. Cada uma destas equipas é constituída por vários elementos especializados em diferentes áreas da produção. Para que estas funcionem e consigam colaborar no desenvolvimento de uma animação de forma harmoniosa, o *production process* tem de ser tido em conta, de forma a existir uma organização funcional.

Nesse *production process* encontramos três estágios distintos, que não só são utilizados em animação mas igualmente na maioria das produções cinematográficas, e que são os seguintes: pré-produção, produção e pós-produção.

Como já foi mencionado anteriormente, este projeto centra-se na pré-produção (estágio inicial) de uma animação 2D, incidindo em todo o trabalho necessário para esta fase, e que foi desenvolvido tendo em conta as seguintes fases:

- Ideia inicial;
- Desenvolvimento da ideia;
- Guião literário;
- Visual design;
- Character design;
- Background/environmental design;
- *Storyboarding*;
- Animatic.

Depois de adotado o processo criativo referido anteriormente, existiu a necessidade de elaboração de um plano de trabalho, para que fossem delineadas as tarefas a desempenhar e a previsão de tempo para o desenvolvimento de cada uma delas nas fases indicadas acima. No fundo, uma animação é exequível a título individual, mas como consequência de toda a sua complexidade, tarefas morosas, exigência técnica e neste caso o aprofundamento de conhecimentos em simultâneo com a realização de todo o projeto, tornou-se impraticável o plano de trabalho elaborado inicialmente. Desta forma, no decorrer do processo existiram algumas alterações ou adaptações ao planeamento existente, sobretudo ao nível dos *timings*, ainda que, no essencial, o processo se tenha mantido.

## II.2. Pré-Produção

### II.2.1. Ideia Original/Desenvolvimento do Conceito

Todo o processo criativo e artístico de uma animação 2D passa inicialmente pelo desenvolvimento da ideia ou conceito. A história é, numa animação narrativa, o ponto fulcral para o seu sucesso; deste modo, deverá ser trabalhada da melhor forma para que o conteúdo surta um efeito autêntico no público e não seja entediante e aborrecida. É nesta ideia que se baseia, pelo menos em parte, o grande sucesso da Pixar, através do seu método de *storytelling*. Esta filosofia é também parte do sucesso da Disney, como ilustrado pela citação abaixo.

*“The story man must see clearly in his own mind how every piece of business will be put over. He should feel every expression, every reaction. He should get far enough from his story to take a second look at it. . . to see whether there is any dead phase. . . to see whether the personalities are going to be interesting and appealing to the audience. He should also try to see that the things that his characters are doing are of an interesting nature.”*

*Walt Disney (Thomas, 1981:367)*

No caso deste projeto, a ideia inicial surgiu através de um animal de estimação, um cão, que na realidade se esmera em peripécias, tem uma energia estonteante e adora brincar com bolas, mas que não gosta de as devolver ao dono, como observamos na história. Apresenta-se aqui como Rucus, um rafeiro irrequieto, dócil e que não deixa o seu dono ter dias maus ou sem um passeio à rua.

Foi também idealizada uma personagem para dono de Rucus, que contrasta com a sua energia, mas que simultaneamente tem uma relação afetiva particular com o seu cão, devido ao facto de ser um senhor velhote, reformado e viúvo. Alfredo é algo pachorrento, mas sem

que deixe de ter uma mente jovem e dinâmica, de se tratar bem, de se apresentar bem vestido em público e de estar atualizado a nível das novas tecnologias.

Estava desta forma dado o mote inicial para a história que viria a ser escrita e reescrita várias vezes, para que a sua evolução fosse no caminho certo.

Com o objetivo de fazer uma web série que possa alcançar um público universal, a mesma foi criada sem falas. Dá-se assim particular ênfase às expressões das personagens, o que torna a técnica de animação ainda mais determinante. Também os efeitos sonoros e toda a situação envolvente da ação em cada frame se tornam especialmente importantes para que os espectadores possam captar as emoções e o enredo pretendidos.

Com a sua base direcionada para a comédia, incluindo vários *gags* e chegando ao absurdo em algumas situações, durante o seu desenvolvimento percebeu-se que a introdução de novas personagens na história iria enriquecer o enredo. É a partir deste momento que se começa a definir o enredo e o desfecho final, depois de vários testes e propostas acerca de que tipo de personagens inserir.

Foram adicionadas, para este episódio em particular, às personagens principais (Rúcus e Senhor Alfredo), mais seis personagens secundárias: cinco delas animais e uma humana, contando com as cegonhas (Cegonha Mãe e dois filhotes), um Tatu, um Pombo e um Jardineiro. É de sublinhar que as personagens secundárias não irão estar presentes, necessariamente, em todos os episódios se a web série vier a ser produzida, sendo Rúcus e o Senhor Alfredo os protagonistas.

A partir deste momento a história encontrava-se numa fase perto do final, pois só seria concluída com a redação do guião literário que iria finalizar o processo e relatar sucintamente todo o desenrolar da mesma.

## **II.2.2. Guião Literário**

É neste momento que se desenvolve a ideia anteriormente descrita e se trabalha a história em todos os seus pormenores, sendo que todas as produções cinematográficas têm início desta maneira. O guião torna-se uma peça imprescindível, pois “quando imaginamos uma história, começamos por vislumbrá-la na sua globalidade. Mas uma história é constituída por diversas partes e elementos que se interligam de modos mais ou menos complexos. Daí ser necessário, como princípio metodológico, detalhar cada uma dessas partes de modo a verificar a sua consistência autónoma.” (Nogueira, 2010a:5)

Perante isto, percebe-se a importância do guião nesta fase da produção, pois sem a análise detalhada das partes da história, esta pode não ter a coesão necessária no seu todo para obter sucesso. “Um guião é um texto com uma função muito evidente: guiar o processo de execução de algo.” (Nogueira, 2010a:8), deixando claro qual o caminho a seguir, planificando e perspetivando a história, o que vai ter grande influência no resultado final. Poupam-se recursos e tempo, tendo em conta que se pode visualizar o filme através do texto as vezes que forem necessárias para ser alterado e corrigido.

Como é de notar, o guião literário faz então a transição entre o texto e a imagem, explicando de maneira clara e sucinta a história em si. “Em que consiste propriamente um guião? Consiste na utilização da linguagem escrita para exprimir, sugerir, evocar ou mostrar ideias cuja concretização definitiva se efetuará através de imagens e sons.” (Nogueira, 2010a:10)

No caso concreto da animação, o guião faz a passagem entre a ideia inicial descrita textualmente e de forma clara, para os desenhos do *storyboard*, que vão representar através de imagens os vários momentos e ações descritos no guião.

Foi então redigido o guião literário para o episódio a que esta pré-produção diz respeito, podendo o mesmo ser consultado na íntegra no Anexo I.

### **II.2.3. Visual Design**

Numa animação 2D o visual design refere-se à identidade visual que esta irá apresentar. Esta fase tem como objetivo concretizar a direção de arte do projeto, nomeadamente das personagens, dos cenários e ambientes. Assim sendo, esta fase é direcionada para a exploração do estilo que vai ser utilizado, sob a forma de *sketches* e pinturas, sejam eles em papel, para a procura inicial das formas e volumes, seja em formato digital, para as versões finais. Atualmente, a maioria dos estúdios utiliza os meios digitais para trabalhar o visual design, mas não descarta por completo nem afasta o lápis e o papel das suas criações, pois é a forma de expressão clássica e a mais apreciada por qualquer artista.

Um dos fatores mais importantes no visual design de uma animação é a coerência do estilo entre as personagens e entre as personagens e os cenários/ambientes, uma vez que todos eles têm de funcionar individualmente, mas também, e principalmente, em conjunto. Não convém de forma alguma que certas personagens apresentem, injustificadamente um estilo particular e que outras nos pareçam de uma “espécie” diferente, como refere White, 2006:30.

No desenvolvimento do visual design deste projeto, o objetivo desde o início residiu em alcançar a maior consistência entre personagens possível, trabalhando características físicas

particulares que fossem comuns e que desta forma se transformassem numa espécie de imagem de marca estilística da obra.

Das personagens para os cenários houve a necessidade de uma adaptação perante a identidade visual já criada, para que as personagens se inserissem naturalmente e realmente pertencessem àquele ambiente. É uma das fases mais exaustivas do processo, mas provavelmente das que dá mais gozo no seu desenvolvimento, pois está a criar-se um mundo novo.

Para apoio técnico, nesta fase, recorreu-se aos vídeos do estilo tutorial do antigo ilustrador e animador da Disney, Aaron Blaise (ver Bibliografia - Sítios Web - Canal de *Youtube* de Aaron Blaise). Todos os desenhos digitais apresentados foram criados em Photoshop com o uso de uma mesa digitalizadora.

### II.2.3.1 Character Design

As personagens são o centro da história e é nelas que o espectador deposita fundamentalmente a sua atenção. Não podem ser só bonitas ou bem desenhadas. Têm de ser criadas e desenvolvidas atribuindo-lhes humanidade e personalidade com base em três aspetos essenciais: o aspeto físico, psicológico e social. Estas irão caracterizar a personagem e dar o tom emocional necessário para suscitar interesse e reação por parte do espectador. “O character design necessita especialmente de caricaturar as personalidades e as características emocionais dos indivíduos em questão.” (White, 2006:30).

Para o desenvolvimento do character design, foi adotado o desenho à mão em papel numa primeira fase, de modo a livremente esboçar e encontrar as formas e os volumes desejados para as personagens. Numa lógica de estilo “cartoon” foram criadas várias propostas estéticas, para se efetuar o estudo de qual resultaria melhor. As personagens principais tiveram destaque no que respeita à caracterização citada acima, pois são os protagonistas e é nelas que se centra grande parte da ação da história.

### Rúcus

As figuras 5 e 6 são exemplos do desenvolvimento do cão Rúcus, onde podemos ver a procura inicial do estilo com esboços em papel. Como se pode constatar, existe um exagero propositado nas proporções físicas da personagem, seguindo um estilo mais *cartoony* que serviu de identidade para a animação.

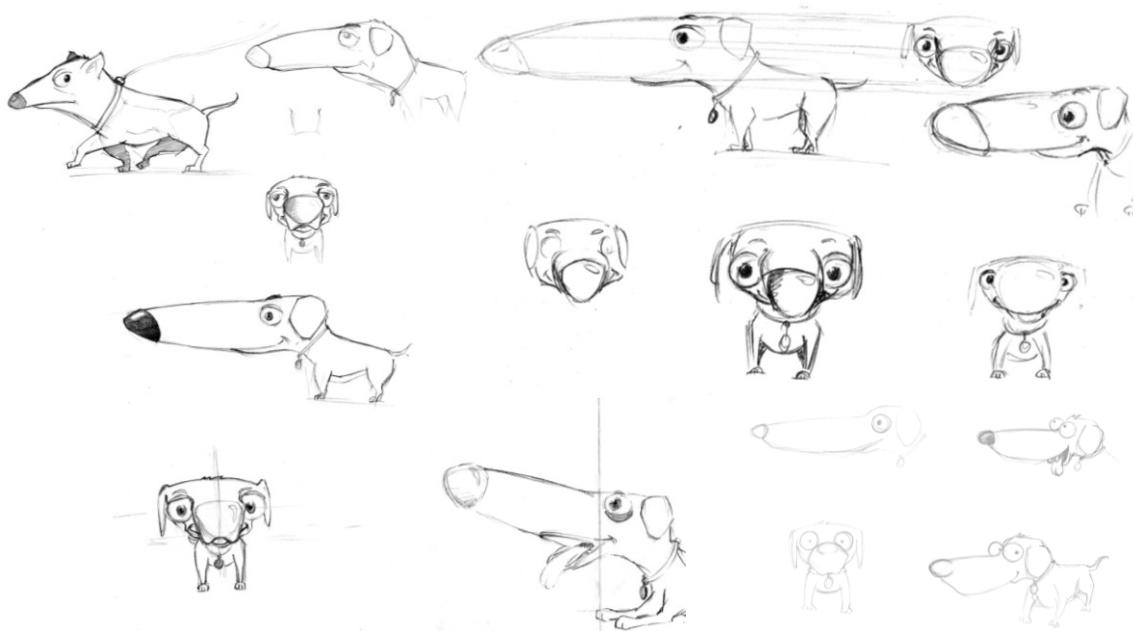


Figura 5: Esboços iniciais com lápis em papel da personagem Rúcus.

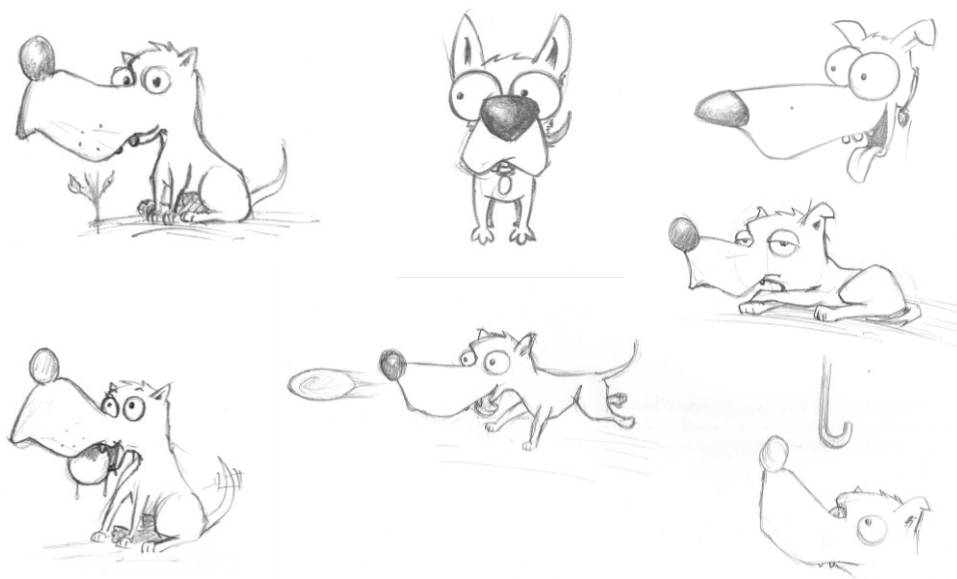
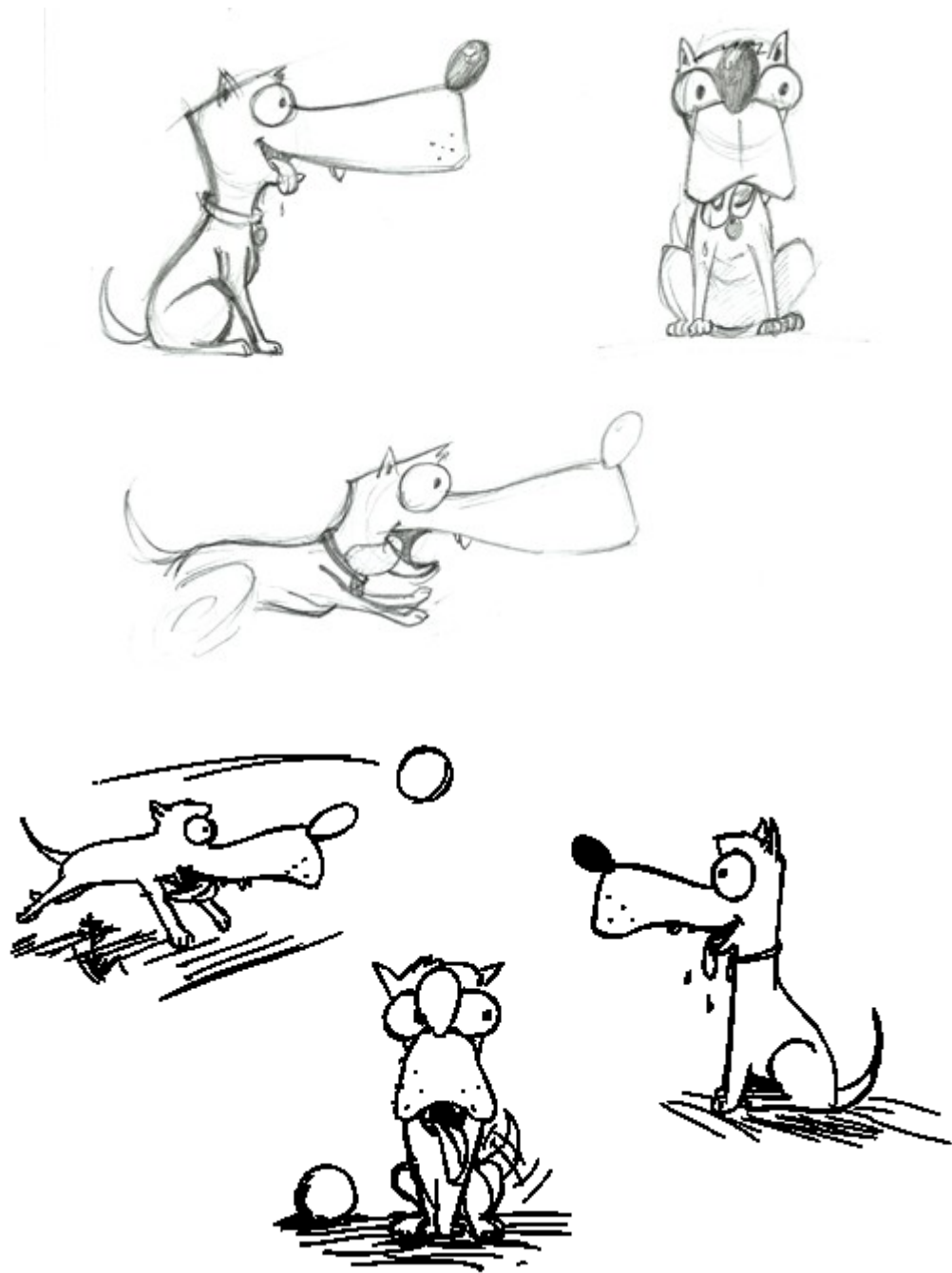


Figura 6: Continuidade do desenvolvimento e procura das formas finais da personagem Rúcus.

A figura 7 dá seguimento às figuras 5 e 6, onde é possível ver a evolução de Rúcus que levou à personagem final. Pode-se observar que o corpo da personagem mantém-se semelhante desde os primeiros esboços, sendo que o focinho foi o que mudou mais consideravelmente.



**Figura 7:** Esboços a lápis e digital com uma estética mais próxima do que será a personagem final.

As figuras 8 e 9 mostram todo o processo do desenvolvimento do concept art da personagem final Rucus em formato digital. O processo aqui adaptado, e que se repetiu para as restantes personagens, consiste em primeiro lugar esboçar as formas da mesma. Estes esboços são seguidos de um clean up, que por sua vez antecede a pintura e a criação de sombras, que têm o intuito de adicionar a percepção do volume corporal da personagem.

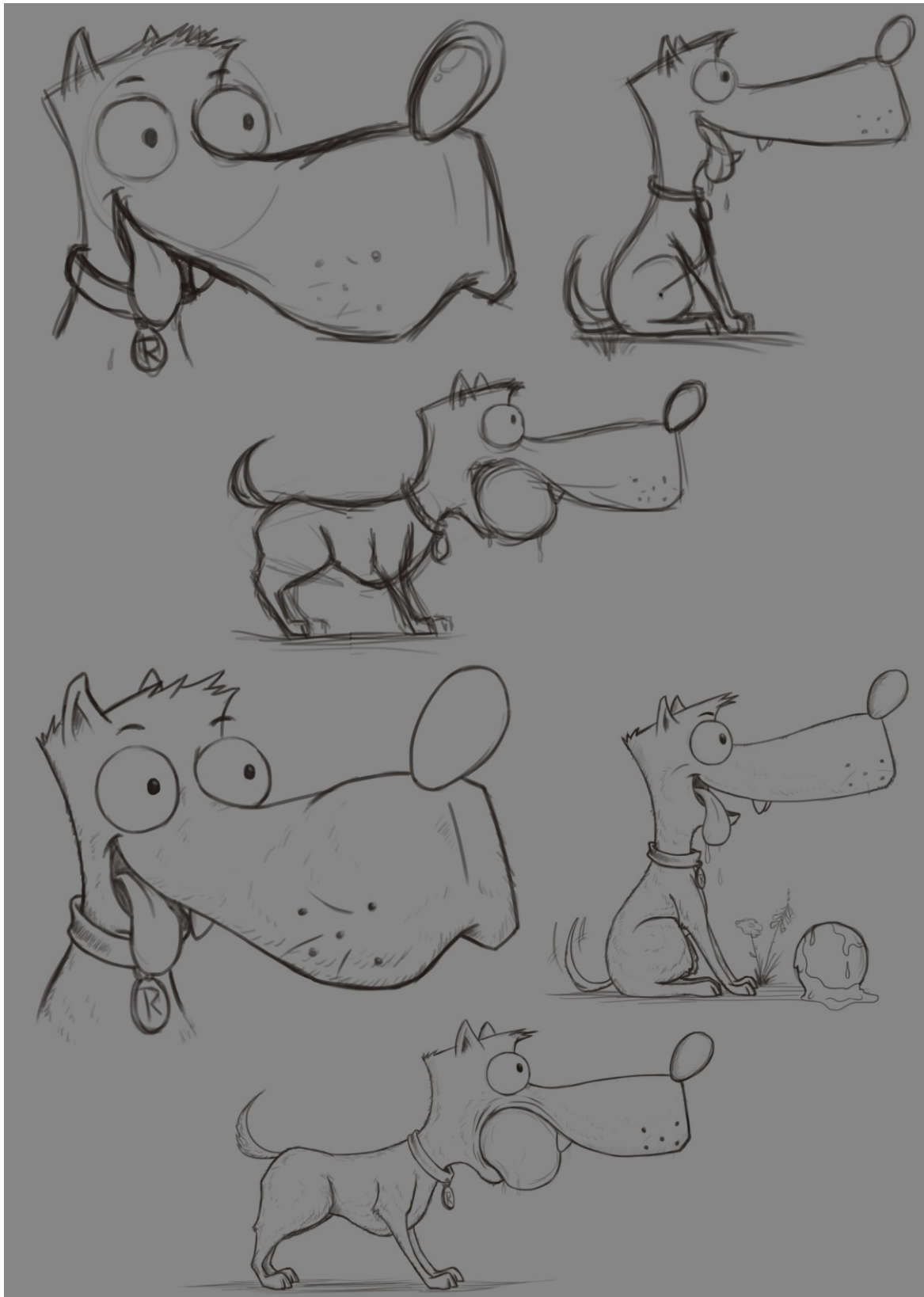


Figura 8: Criação do concept art da personagem Rucus, nomeadamente esboço e clean up.

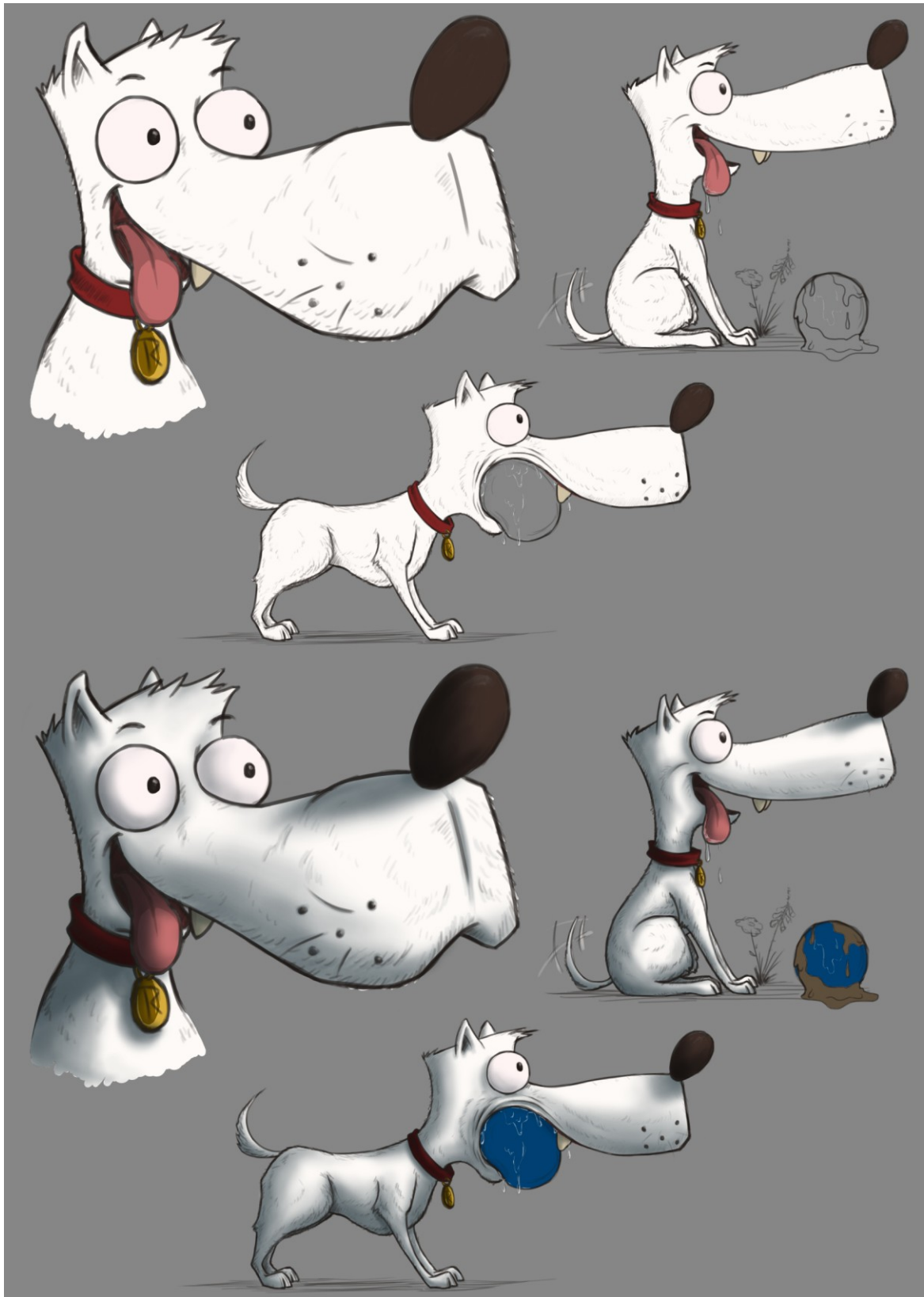
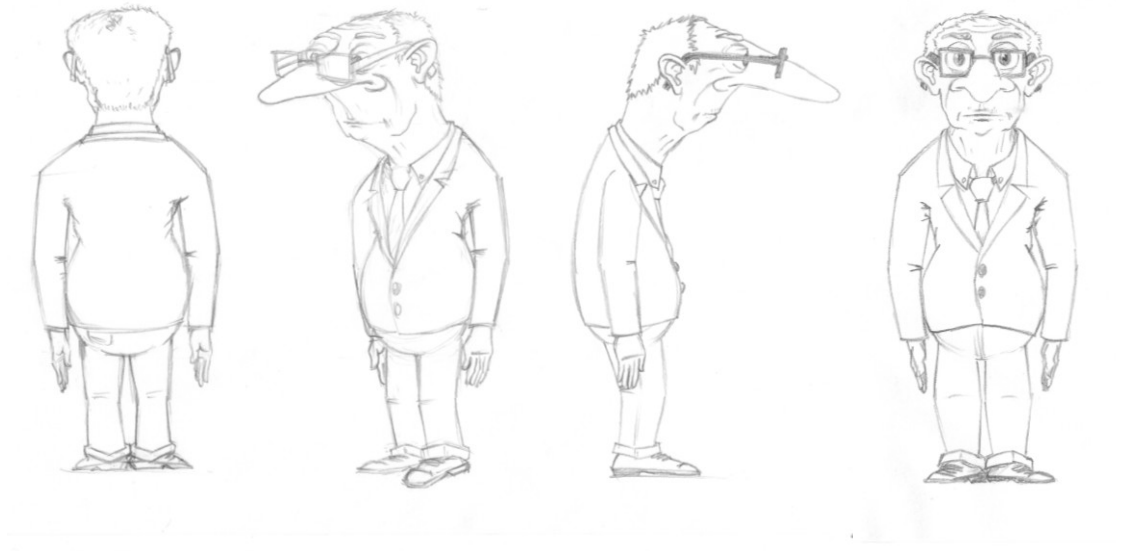


Figura 9: Criação do concept art da personagem Rucus, nomeadamente pintura e criação de sombras.

## Senhor Alfredo

De seguida apresenta-se o mesmo processo de evolução da personagem Alfredo. É aqui de salientar que, sendo esta uma personagem humana, a sua complexidade é muito maior no que toca não só a formas corporais e expressões faciais, mas principalmente à caracterização no geral. O difícil não passa por criar uma personagem, mas sim por criar uma personagem com conteúdo. A figura 10 mostra o ponto de partida para a personagem Alfredo.



**Figura 10:** Primeiros esboços a lápis da caracterização da personagem Alfredo.

Da figura 11 à figura 15 é possível estudar toda a evolução de uma das personagens principais, Alfredo. Na figura 11, pode-se observar a caracterização de Alfredo com recurso às cores do seu vestuário, próprias da idade. No entanto, viu-se a necessidade de ajustes a certos traços para melhor retratar a jovialidade (apesar da idade avançada) atribuída à personagem. Isso levou à evolução que consta na figura 12. Foram ainda necessários mais ajustes com vista a este fim, presentes na figura 13. As mais notórias são no vestuário, a barba, e a falta de óculos, que tinham o objetivo de criar um Alfredo que pareça preocupar-se mais com o seu aspeto e que cuide mais de si. As figuras 14 e 15 referem-se já à criação do concept art final.



Figura 11: Primeira exploração de concept art da personagem Alfredo com lápis de cor.



Figura 12: Desenhos digitais e a lápis da transição entre o primeiro concept art e a personagem final.



Figura 13: Esboços dos últimos passos na evolução da personagem Alfredo.

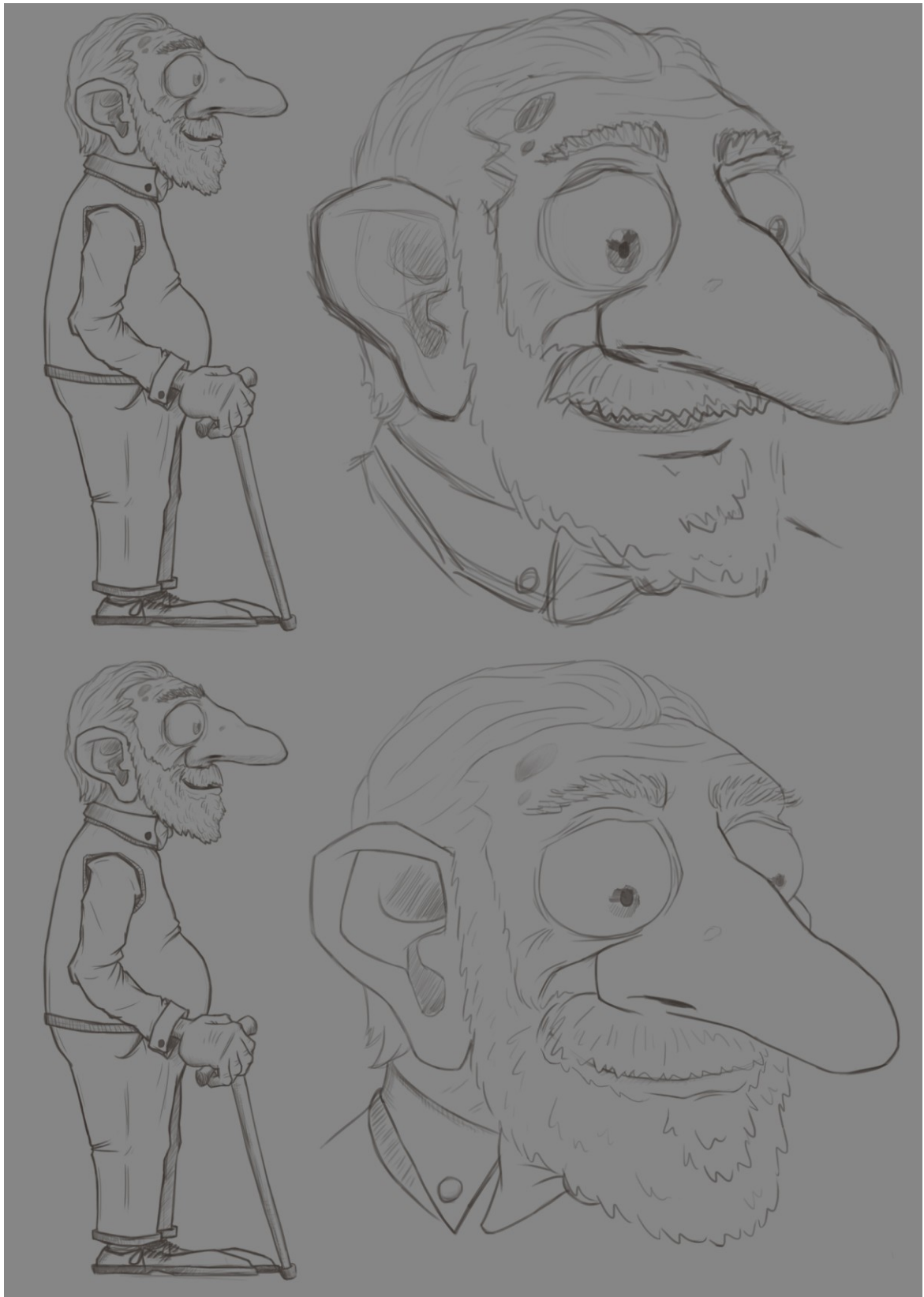


Figura 14: Criação do concept art da personagem Alfredo, nomeadamente esboço e clean up.

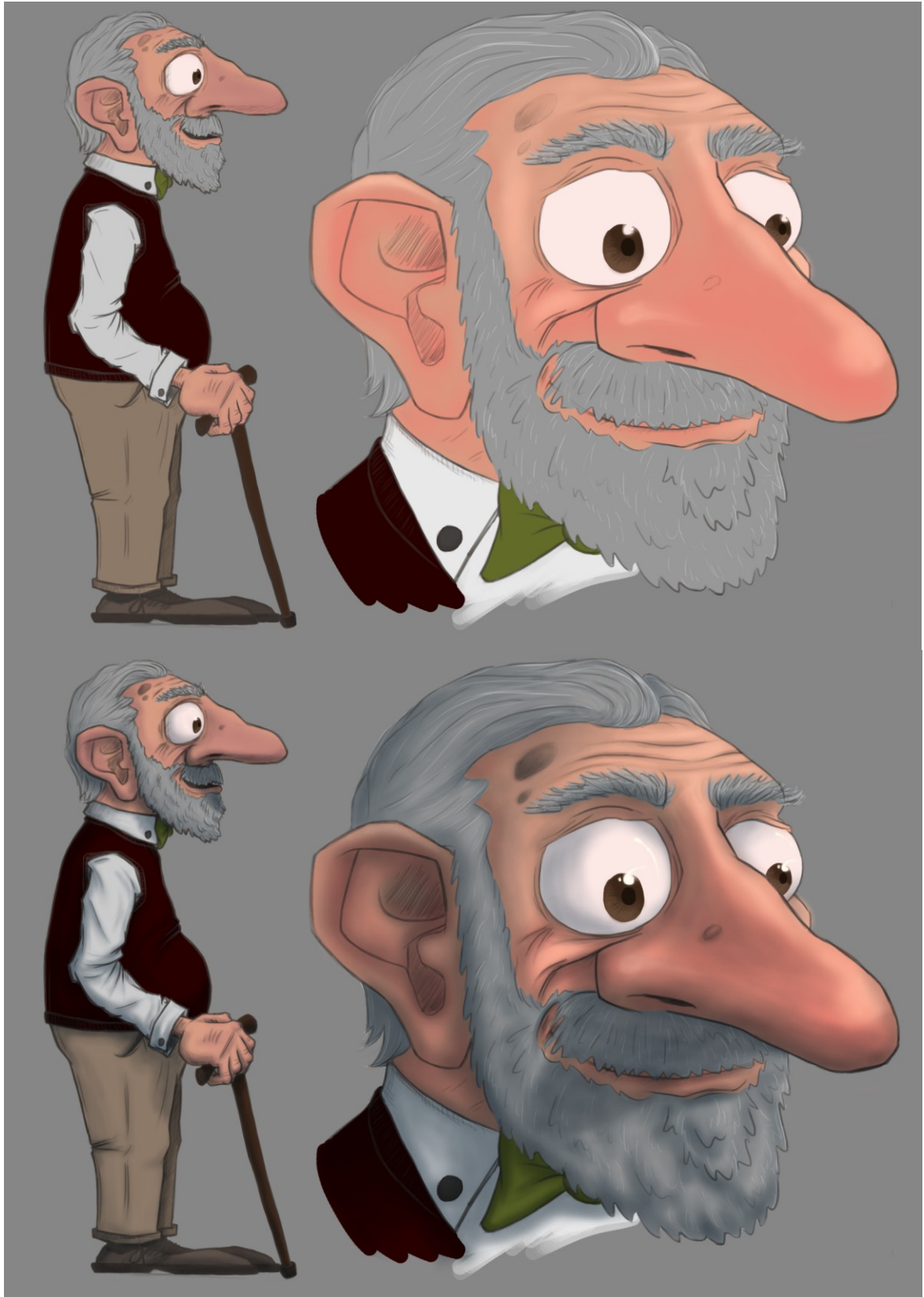
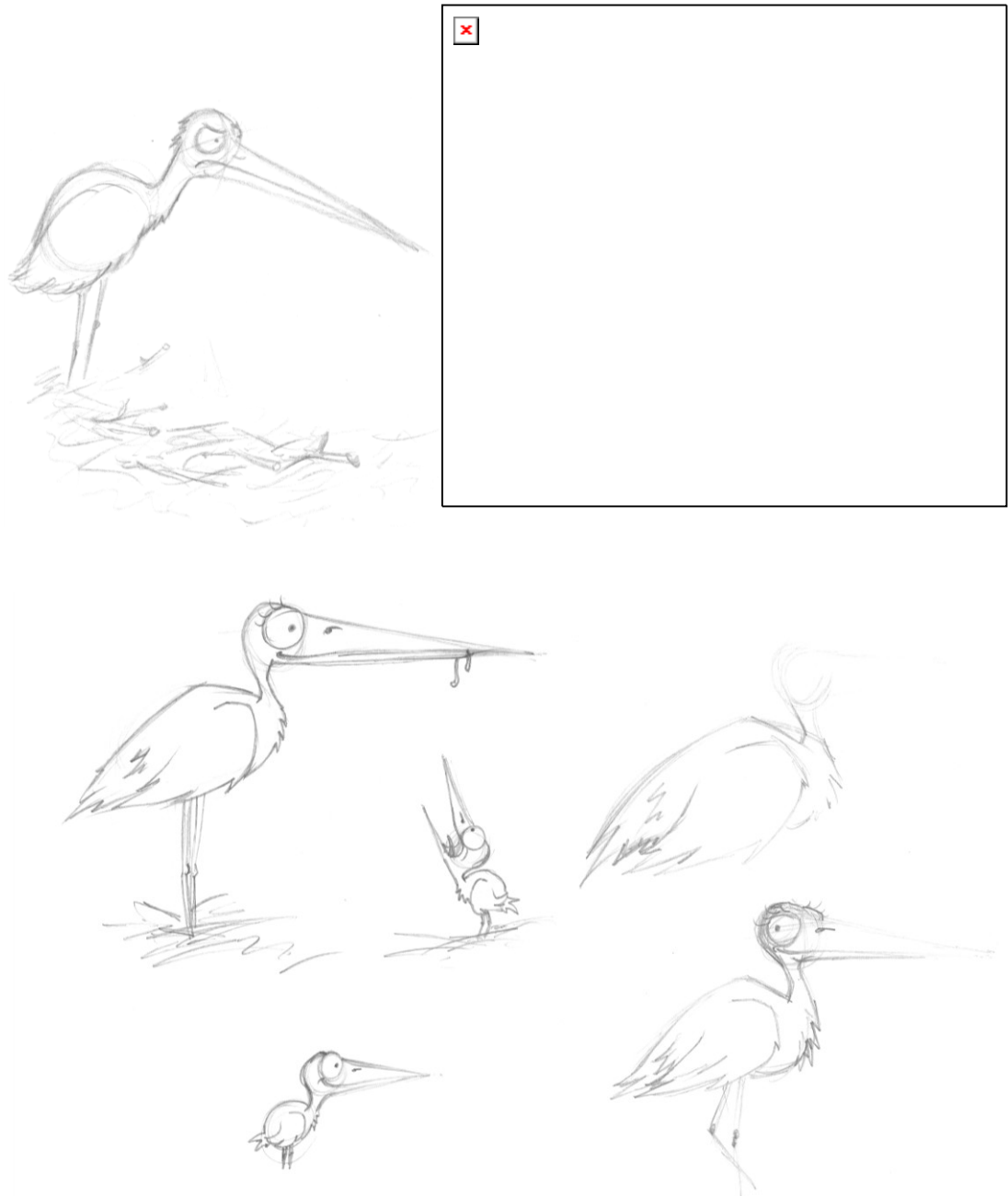


Figura 15: Criação do concept art da personagem Alfredo, nomeadamente pintura e criação de sombras.

## Cegonhas

Sendo estas personagens secundárias da história, a evolução das mesmas revelou-se mais sintética. O maior foco foi em exagerar as proporções daquilo que por si só se destaca no animal real, nomeadamente o bico. Ao mesmo tempo, houve uma preocupação em manter a consistência em relação às personagens principais. As figuras 16 e 17 mostram os esboços a lápis das formas e das expressões das personagens Cegonhas. As figuras 18 e 19 apresentam a criação do concept art final.



**Figura 16:** Esboços a lápis com vista ao estudo das formas das personagens cegonhas.



Figura 17: Esboços a lápis para o estudo de expressões relevantes na história por parte das cegonhas.

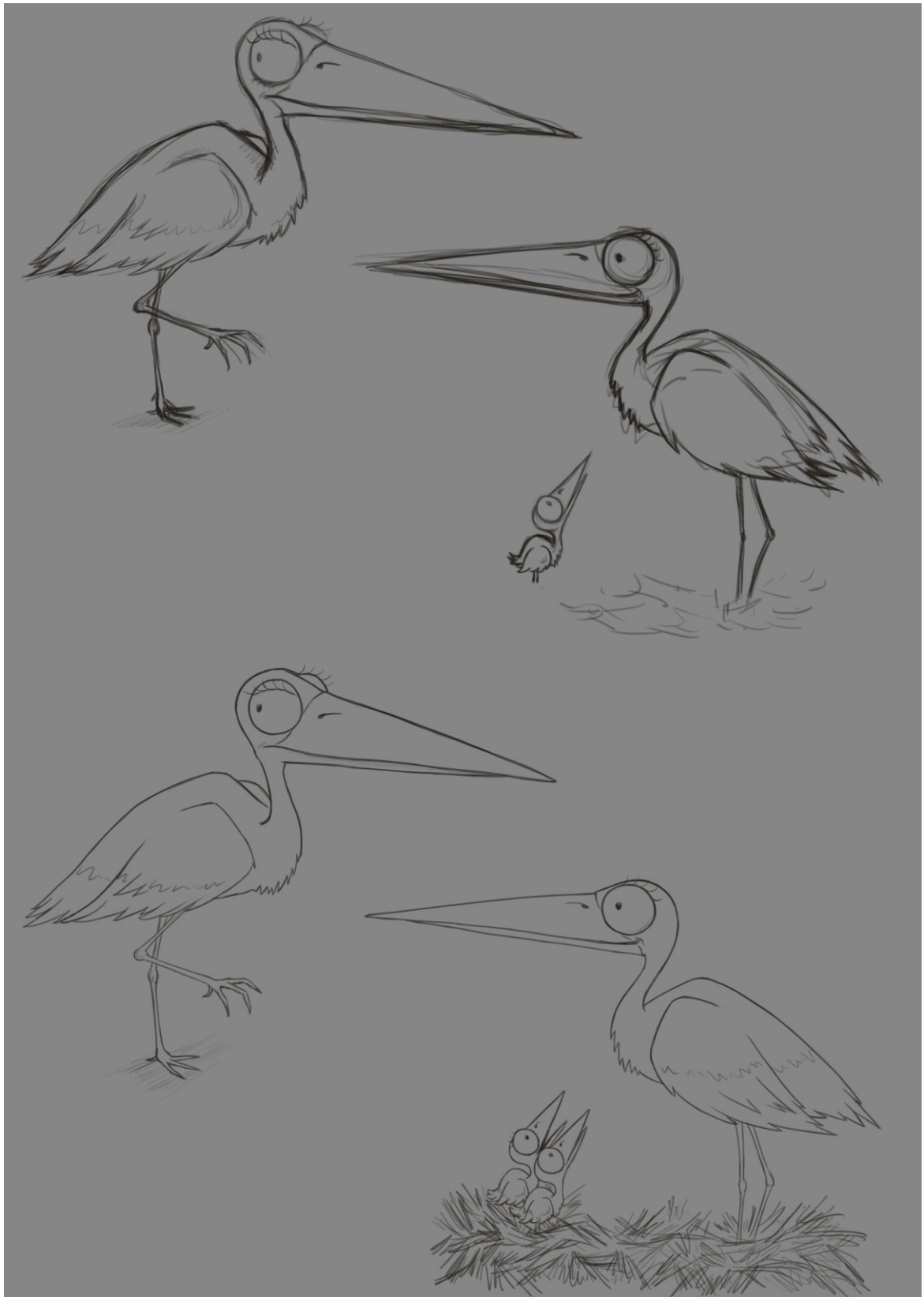


Figura 18: Criação do concept art das personagens Cegonhas, nomeadamente esboço e clean up.

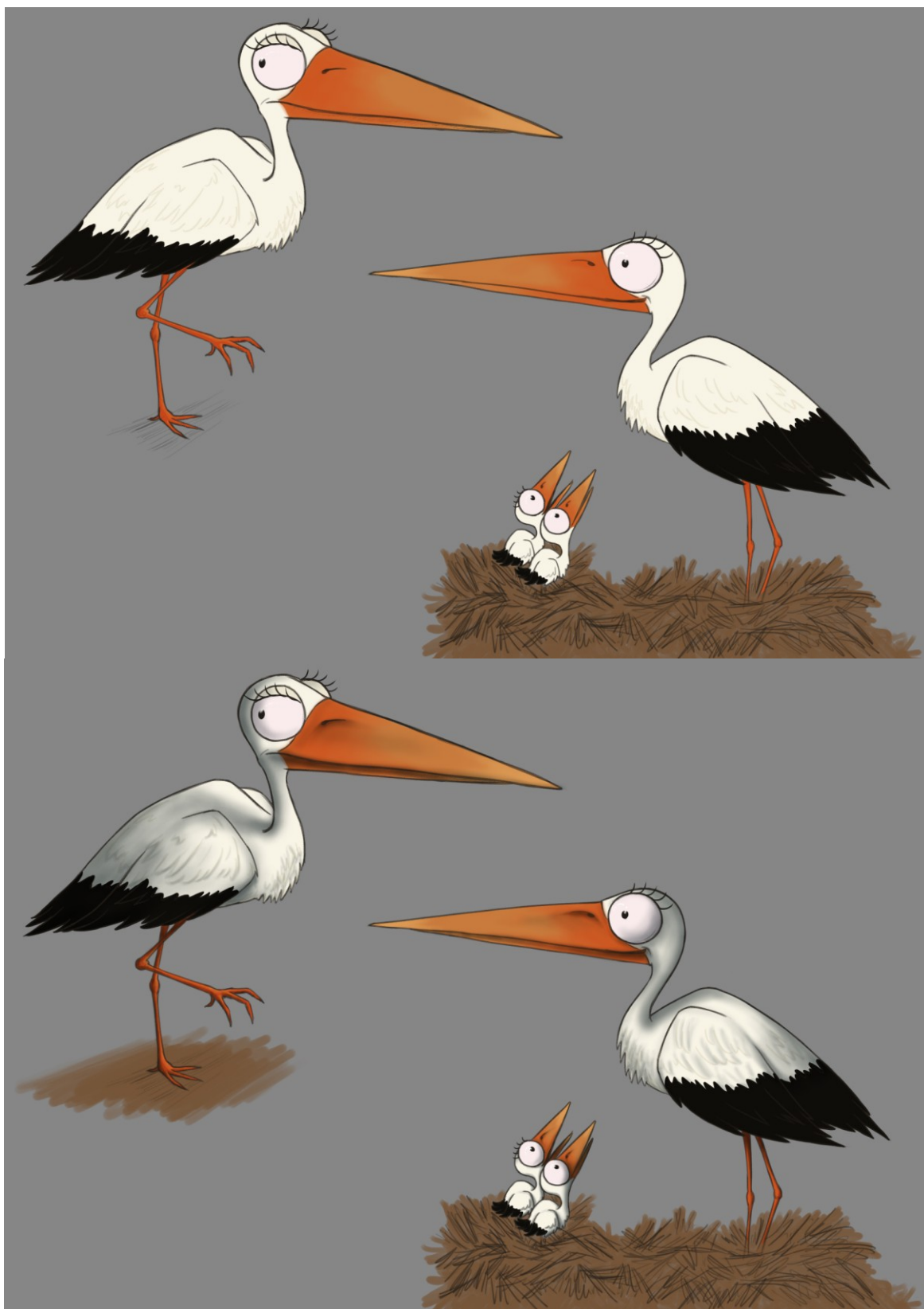


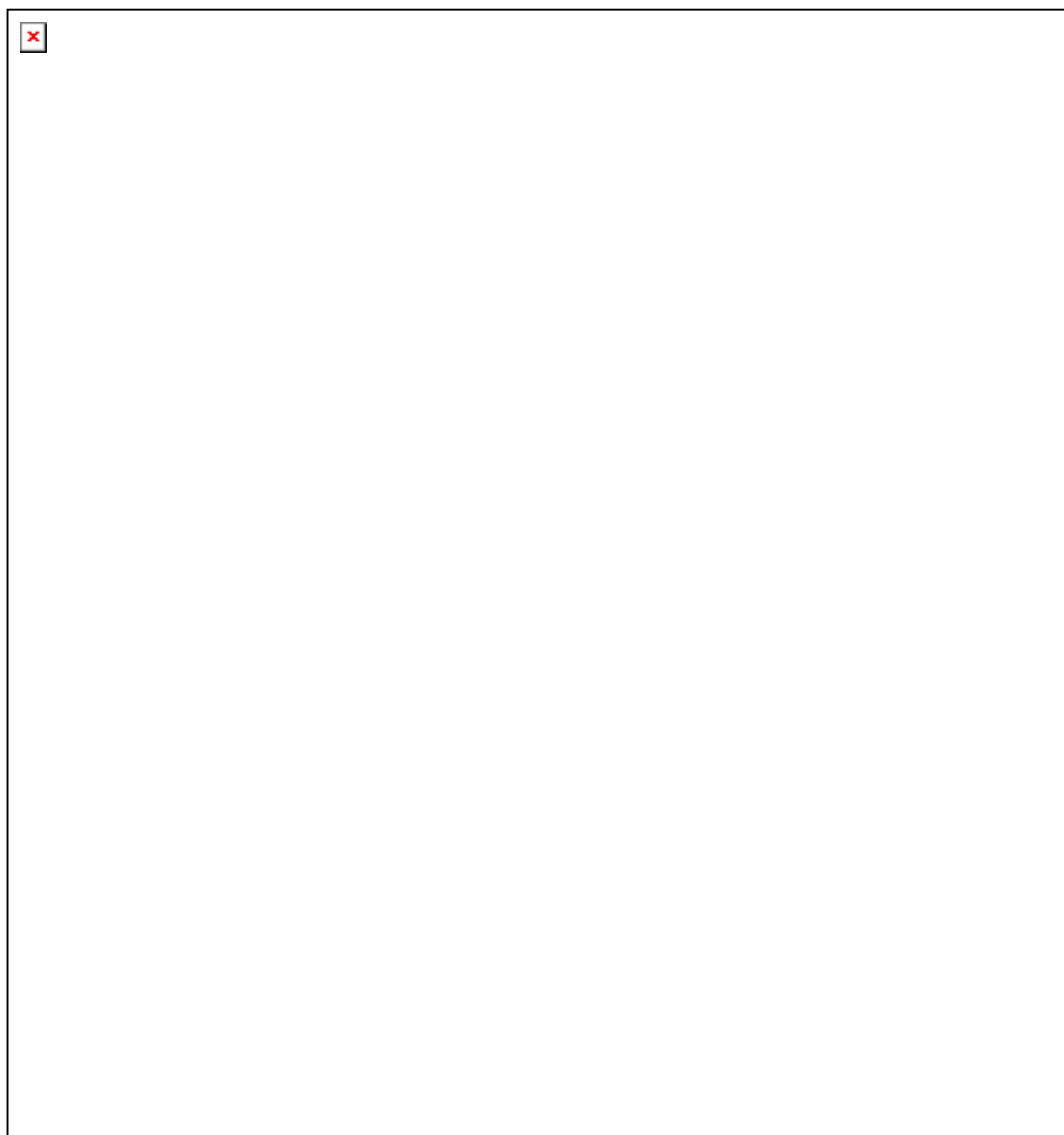
Figura 19: Criação do concept art das personagens Cegonhas, nomeadamente pintura e criação de sombras.

## Tatu

O tatu, mesmo sendo uma personagem secundária, representa um grande *plot twist* na história. Devido às suas características físicas, o tatu tem a capacidade de se enrolar sob si mesmo, formando uma “bola” com a sua armadura, o que foi desafiante de retratar durante a sua criação. As figuras 20 e 21 mostram a evolução dos traços da personagem de uma estética que começou por ser mais realista, culminando num estilo mais *cartoon*, que é consistente com as restantes personagens. As figuras 22 e 23 apresentam a criação do concept art final.



Figura 20: Evolução entre os primeiros esboços da personagem Tatu.



**Figura 21:** Esboços a lápis mais próximos da personagem final Tatu.



Figura 22: Criação do concept art da personagem Tatu, nomeadamente esboço e clean up.

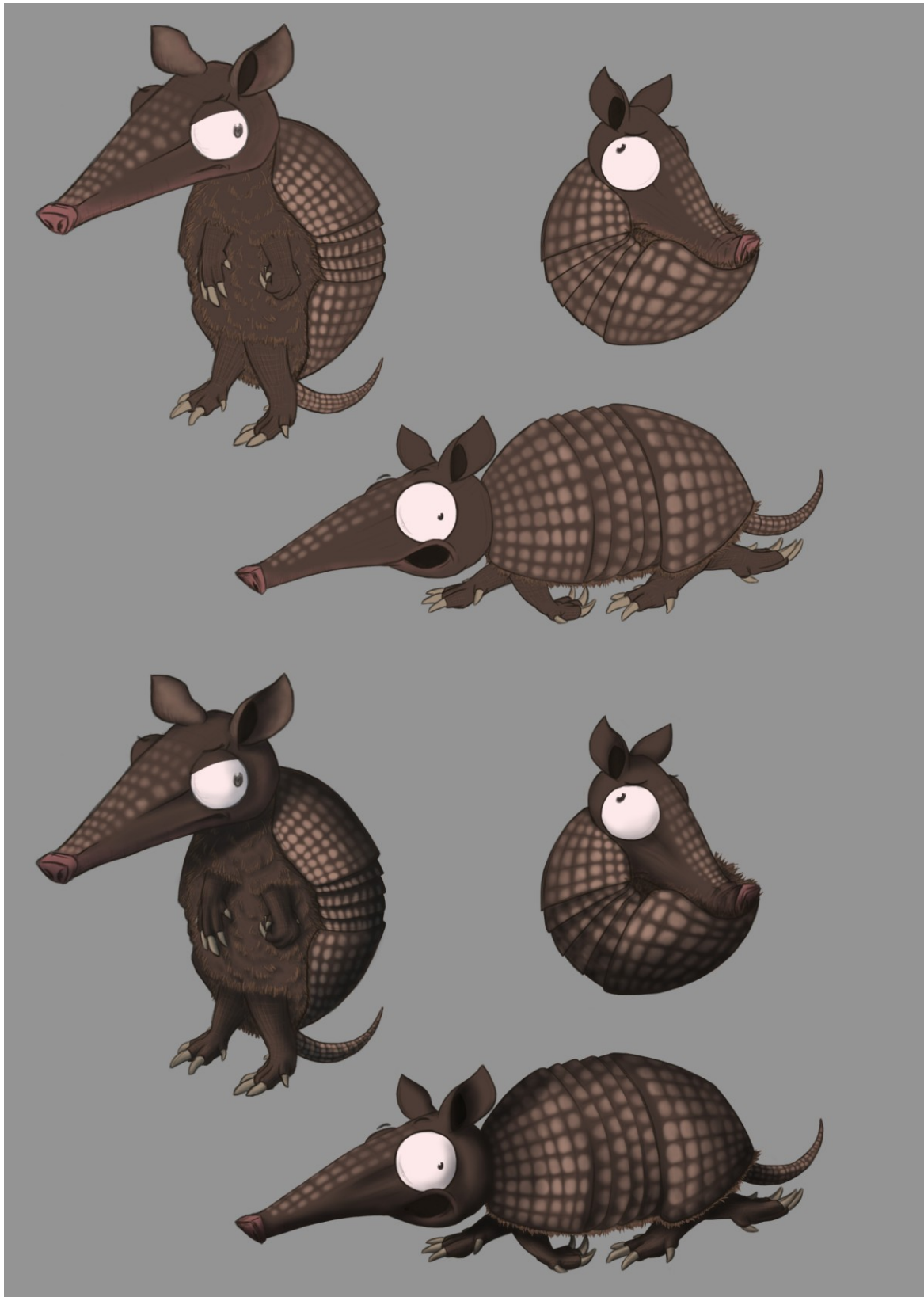


Figura 23: Criação do concept art da personagem Tatu, nomeadamente pintura e criação de sombras.

## Pombo

O Pombo é outra personagem secundária que tem uma curta interação na história, mas que tem também um papel decisivo no decorrer do desfecho da mesma. Também aqui se teve em atenção a coerência do concept art da personagem com o visual design definido.



**Figura 24:** Primeiras ideias para retratar a personagem Pombo, em esboços a lápis.

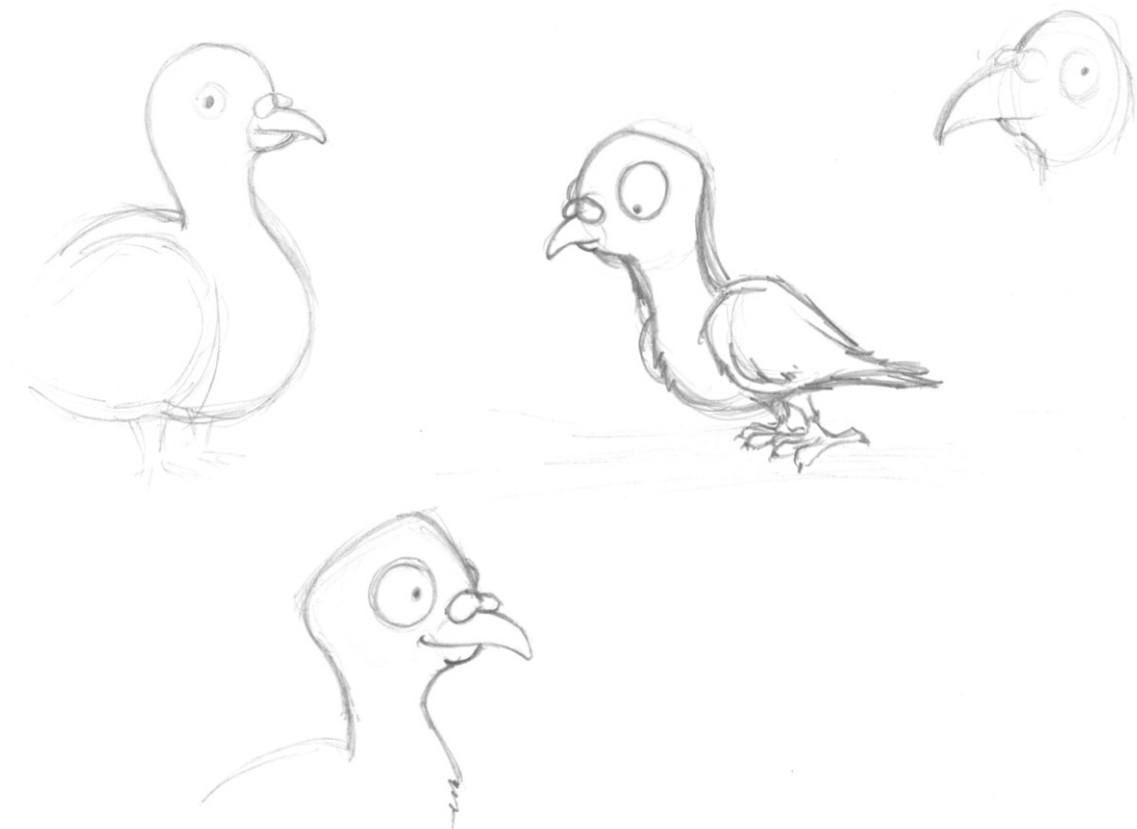


Figura 25: Evolução da personagem Pombo até à forma final.

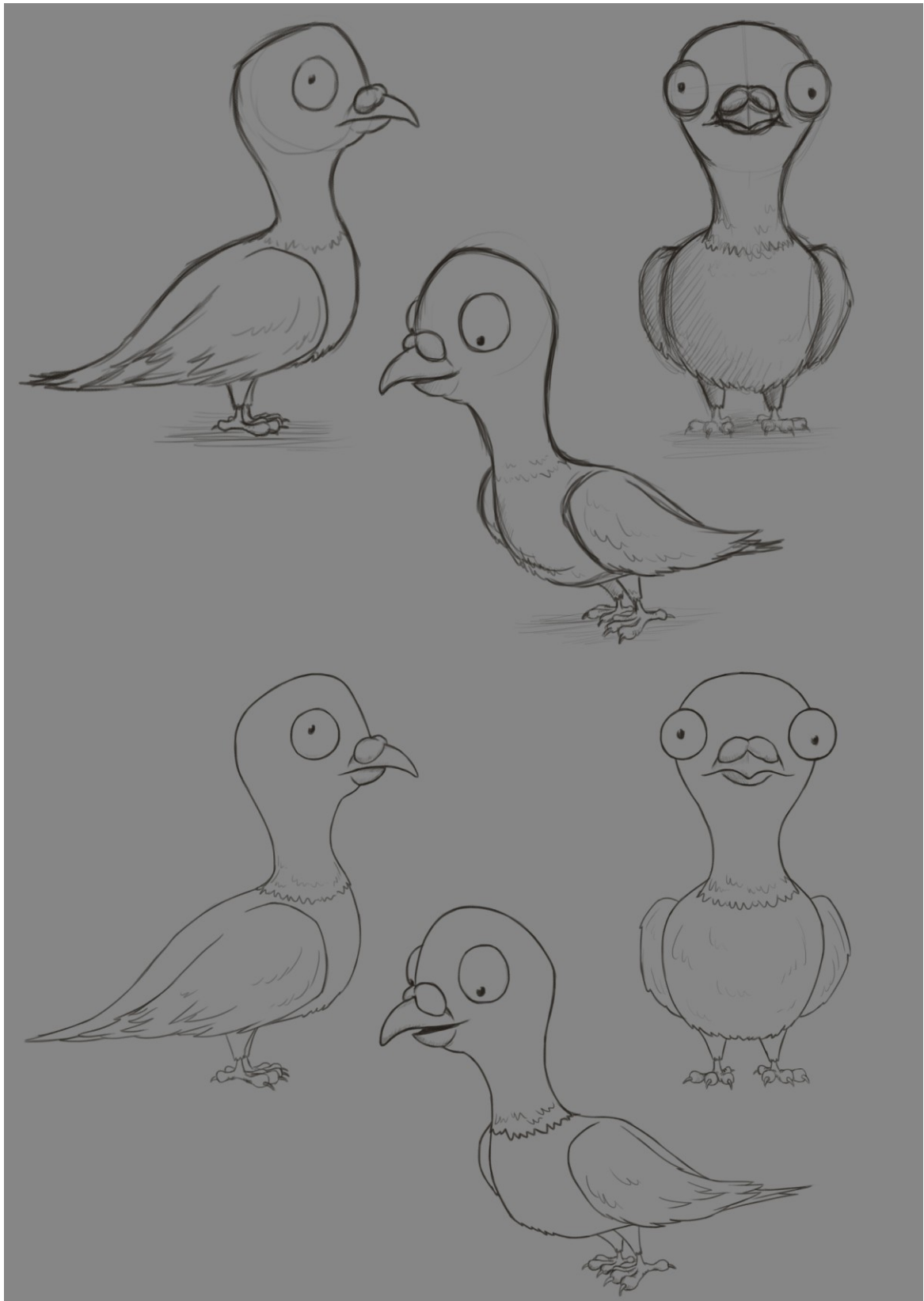


Figura 26: Criação do concept art da personagem Pombo, nomeadamente esboço e clean up.

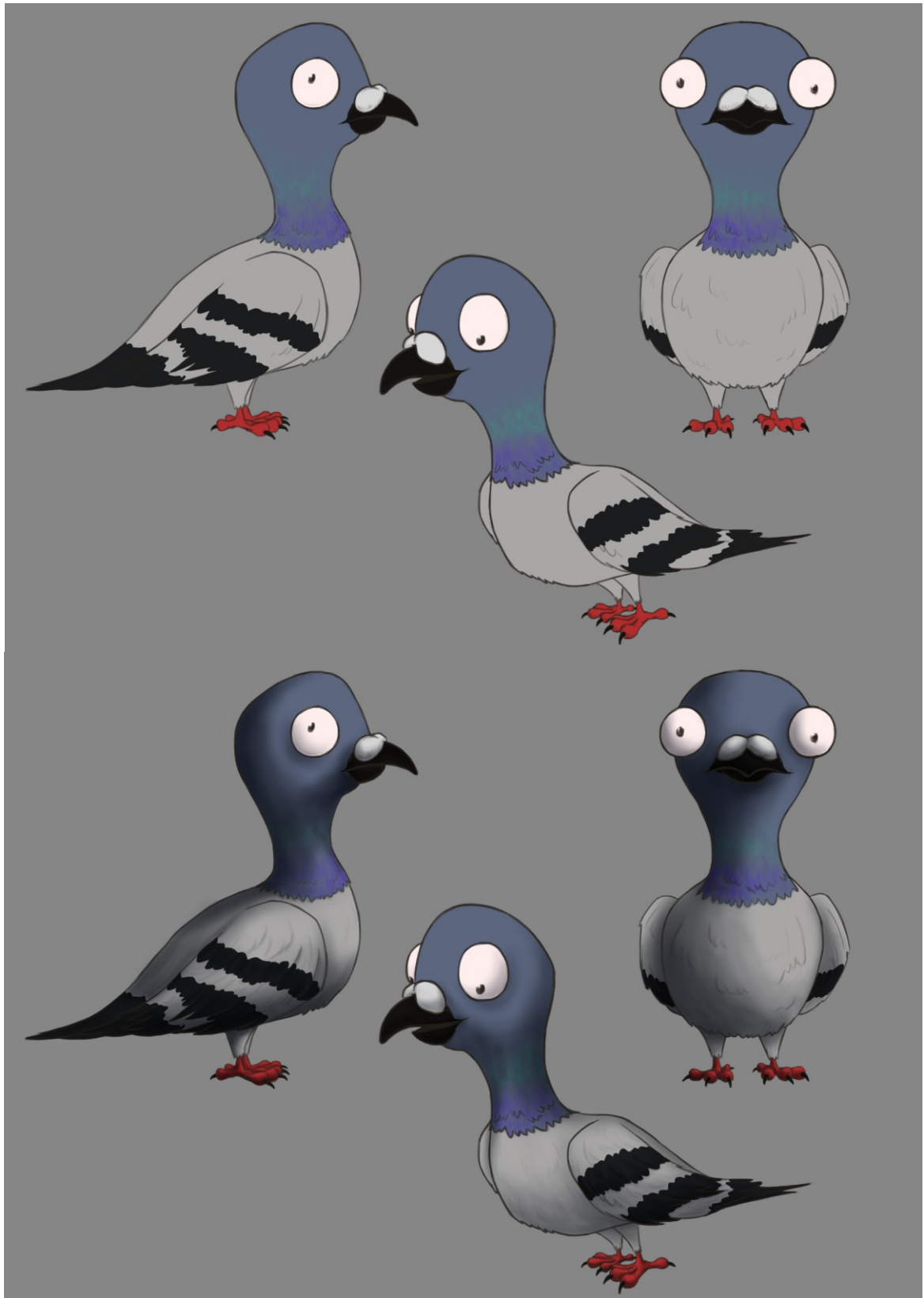
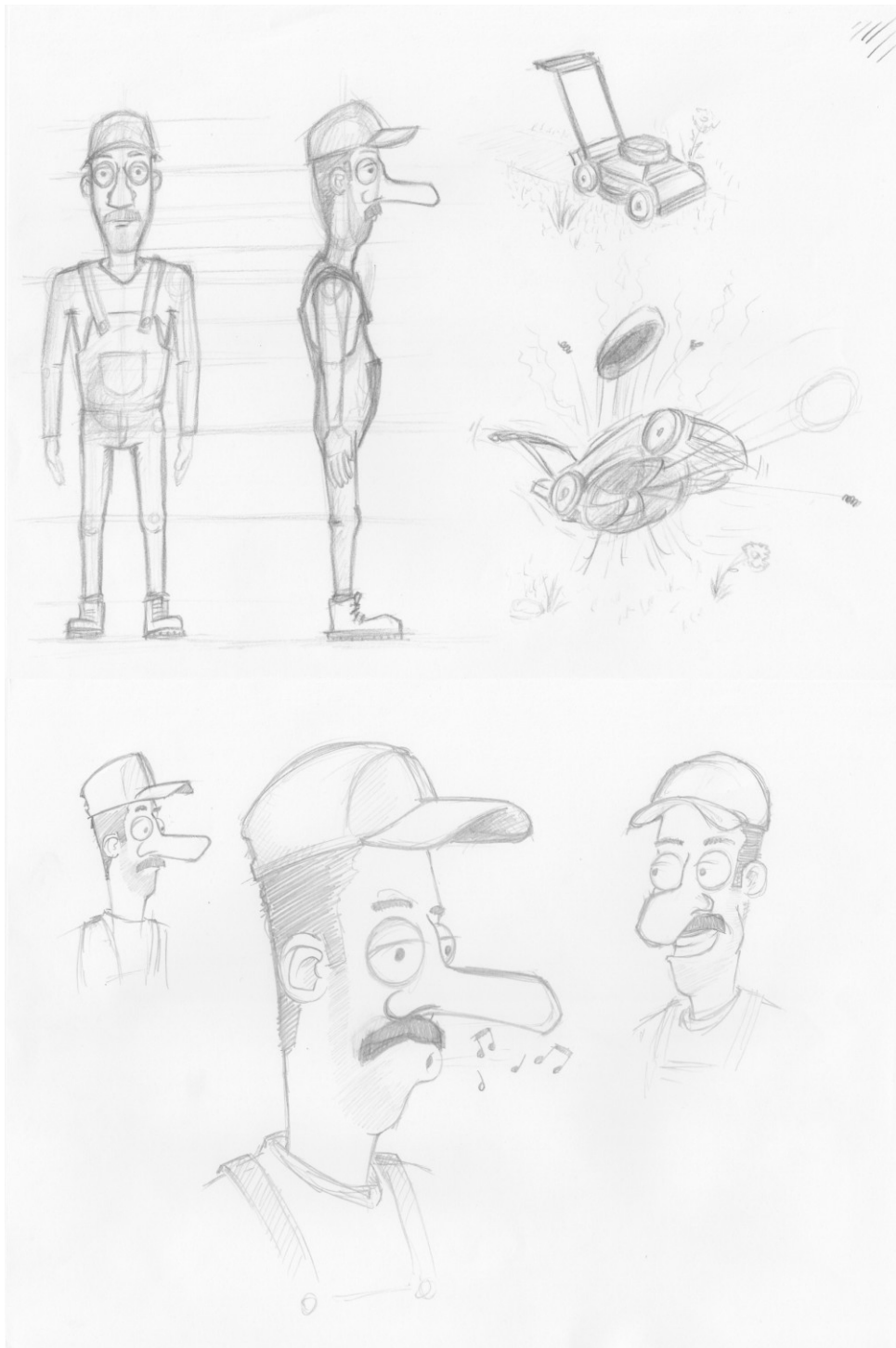


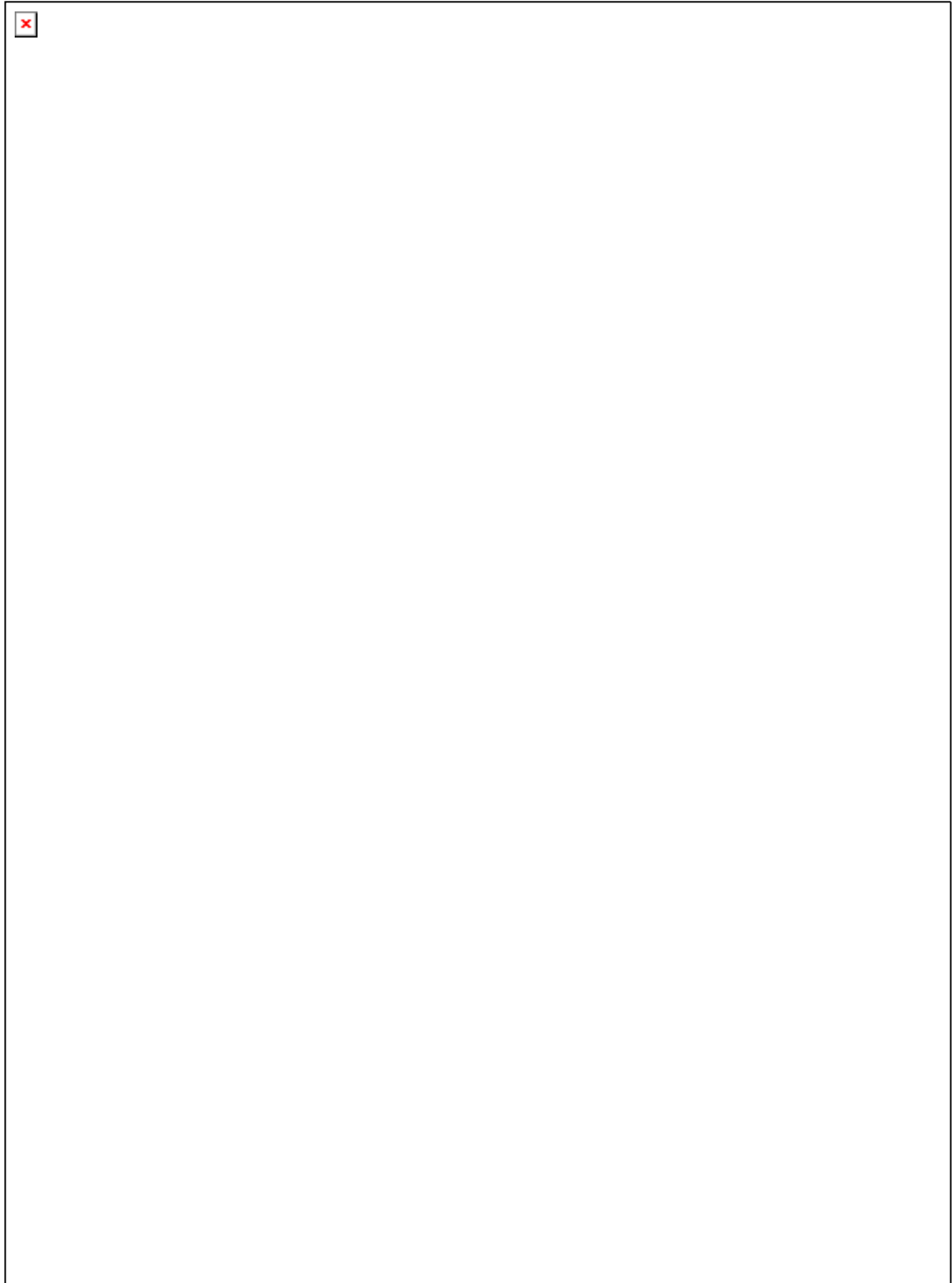
Figura 27: Criação do concept art da personagem Pombo, nomeadamente pintura e criação de sombras.

## Jardineiro

Sendo o Jardineiro uma personagem humana, foi também um desafio definir as formas e as expressões da mesma. O objetivo consistiu em criar uma personagem descontraída e alegre, mas distraída. Nas figuras 28, 29 e 30 é possível observar os esboços desta personagem, que mostram uma evolução física, maioritariamente facial. As imagens 31 e 32 mostram a criação do concept art final.



**Figura 28:** Primeiros esboços da personagem Jardineiro e corta-relvas.



**Figura 29:** Evolução da personagem em termos faciais, de acordo com o visual design.

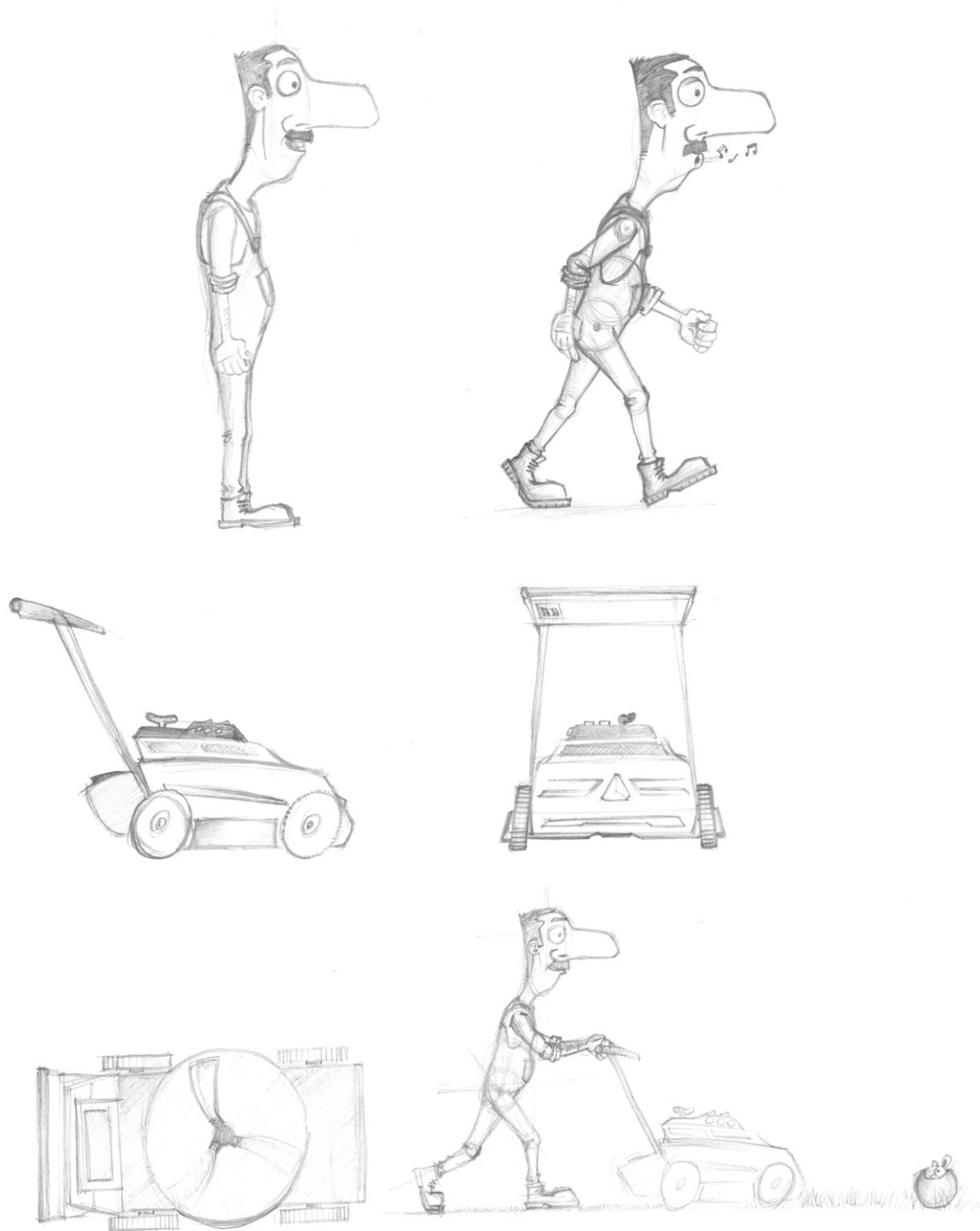
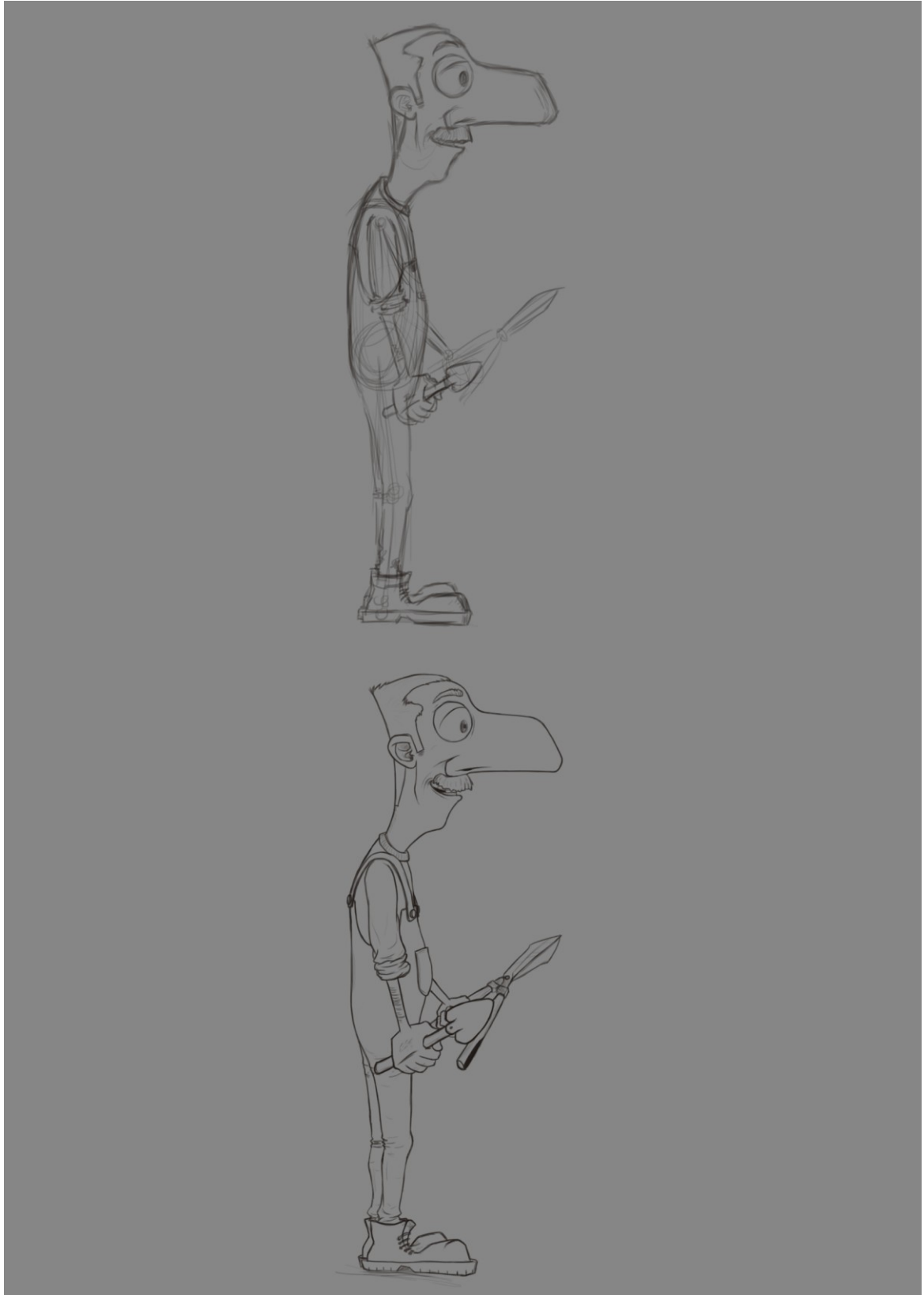
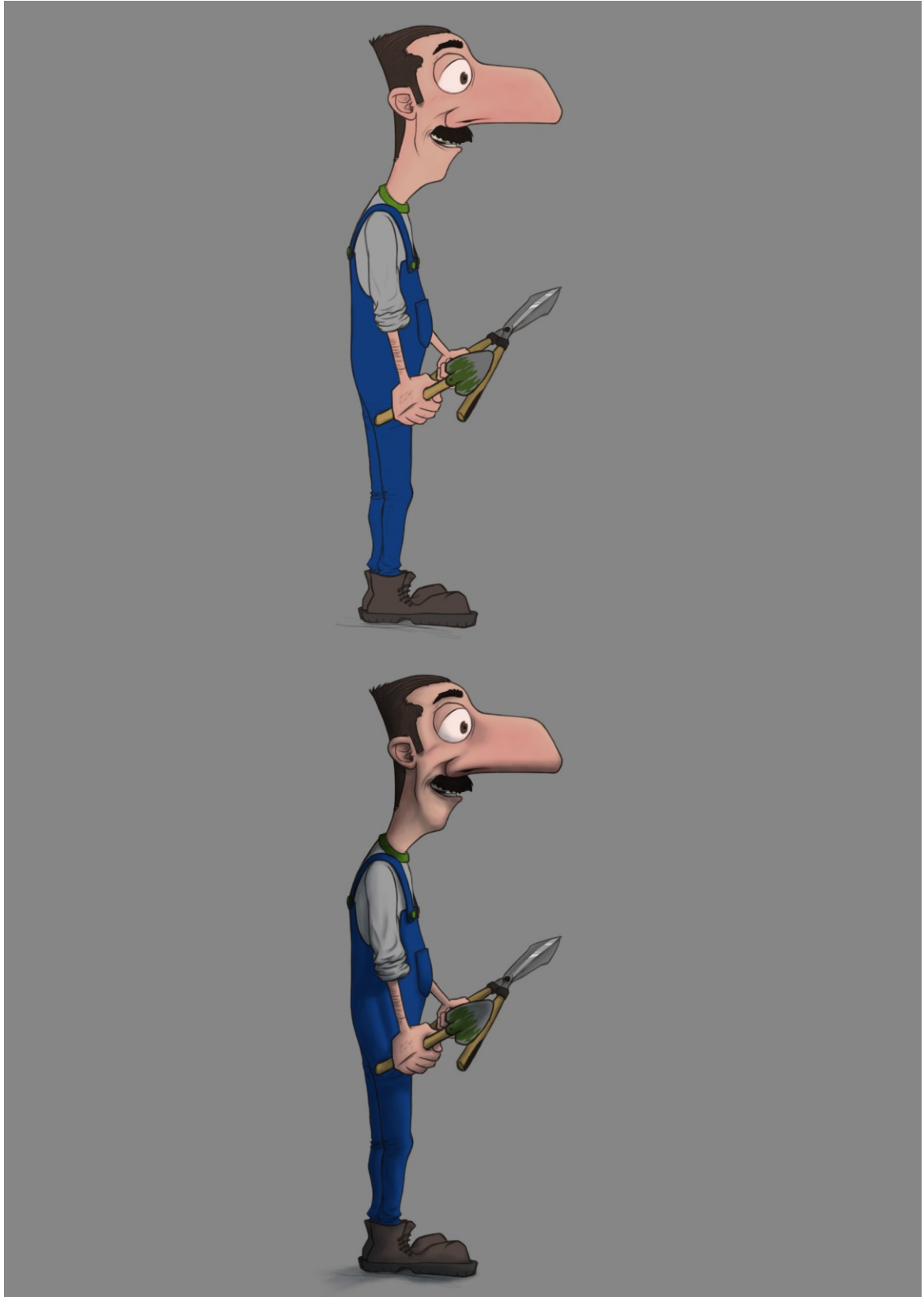


Figura 30: Esboços finais da personagem Jardineiro e do corta-relvas que ele utiliza.



**Figura 31:** Criação do concept art da personagem Jardineiro, nomeadamente esboço e clean up.



**Figura 32:** Criação do concept art da personagem Jardineiro, nomeadamente pintura e criação de sombras.

### II.2.3.2 Background & environment design

Se as personagens assumem o papel principal na animação e merecem a maior atenção do espectador, em simultâneo com a qualidade da animação das mesmas, os backgrounds e ambientes possuem uma grande importância, que deve ser tomada em consideração. O ambiente onde a cena se enquadra é, em termos absolutos, o que o público mais vê em cada cena do filme, mesmo sem se dar conta disso. É aí que reside a importância dos backgrounds e ambientes da animação, pois conseguem passar mensagens e introduzir temas através de pormenores e da qualidade da arte apresentada. “Os filmes clássicos da Disney foram famosos pela espetacular background art e pela ótima habilidade para estabelecer sentimentos ou temas. Mesmo que a animação e a caracterização do estúdio da Disney não estivesse tão boa quanto era, a arte de fundo ainda teria dado ao público uma experiência cinemática superior.” (White, 2006:41)

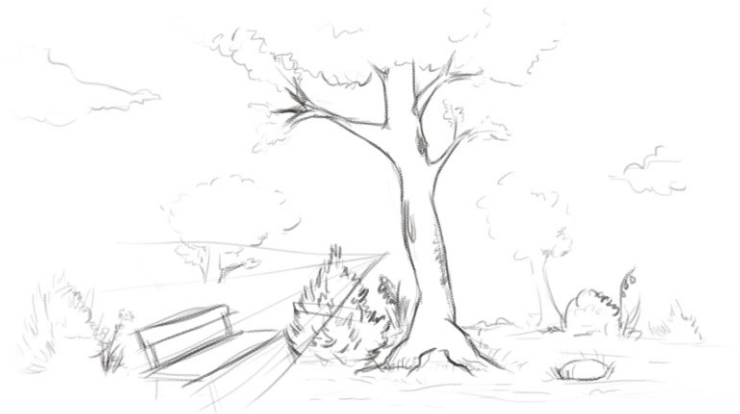
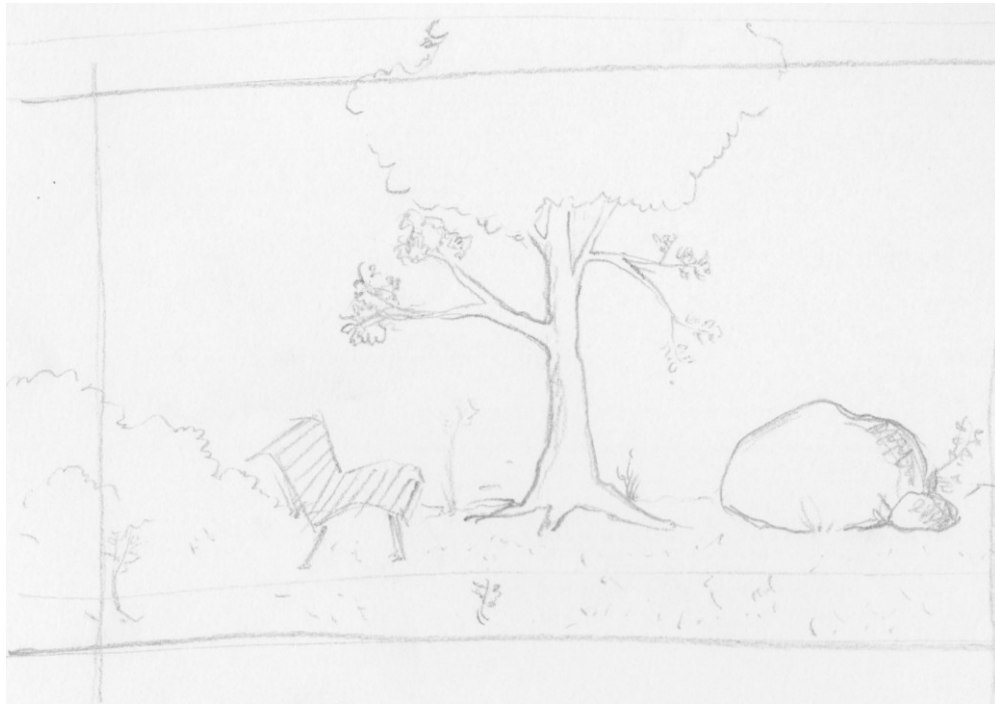
Decididamente, os ambientes e backgrounds são algo que dá vida às cenas. O maior exemplo disto é o seguinte: basta a troca de uma cor ou até mesmo a quantidade de luz para que tenhamos cenários autenticamente diferentes e que transmitam ao espectador um sentimento completamente distinto. É sabido que cores mais escuras ou cores frias estão associadas a tristeza ou maldade e cores vivas ou quentes nos passam a ideia de felicidade, bem-estar e alegria. Sendo assim, um background bem trabalhado em termos de cores é um fator essencial para se passar a mensagem pretendida. “Cores específicas sugerem sentimentos e emoções específicos; deste modo, o concept artist tentará definir exatamente quais os temas e cores que funcionarão melhor em certas fases da história.” (White, 2006:42)

Desta maneira, foram desenvolvidos os ambientes e backgrounds para este projeto de maneira a que houvesse uma concordância em termos estilísticos com as personagens e a melhor combinação das cores com as cenas em questão. Como se pode ver através do *storyboard* e animatic, existem várias fases diferenciadas da história: enquanto inicialmente tudo se passa com naturalidade e boa disposição, na parte intermédia Rucus passa por momentos de aflição, desespero e raiva, e no final apresenta-se muita ação e suspense. Todas estas fases foram ilustradas por ambientes distintos para cada cena em questão, como é visível nas imagens seguintes, as quais mostram a evolução e a concept art final dos mesmos.

Os cenários apresentados dividem-se em duas fases: uma primeira fase em que os cenários foram criados para a primeira história que tinha sido definida, e que deu origem ao primeiro *storyboard* criado, presente no anexo 2; uma segunda fase em que foram estudados os cenários referentes à história já apresentada e presente no guião do anexo 1, sendo que estes são semelhantes aos que constam no *storyboard* final, em formato digital e presente no anexo 3.

## Cenário 1 - Jardim/Parque

O cenário 1 é onde a personagem Alfredo passa a maior parte do seu tempo, sentado no banco de jardim, por vezes atirando a bola ao seu cão Rucus. Nas figuras 33 à 35 é possível observar a evolução deste background desde os primeiros esboços até ao final.



**Figura 33:** Primeiros esboços a lápis do cenário 1.



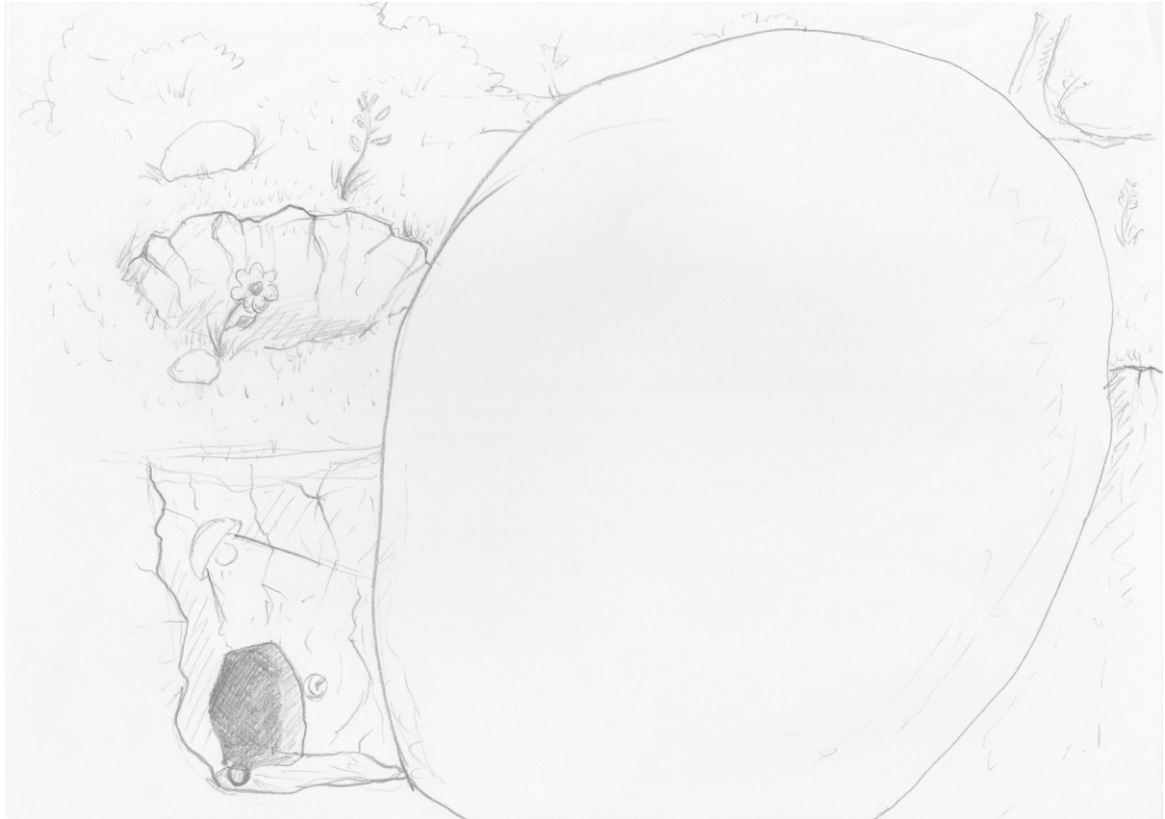
Figura 34: Esboço do cenário 1 em formato digital, mostrando a sua evolução.



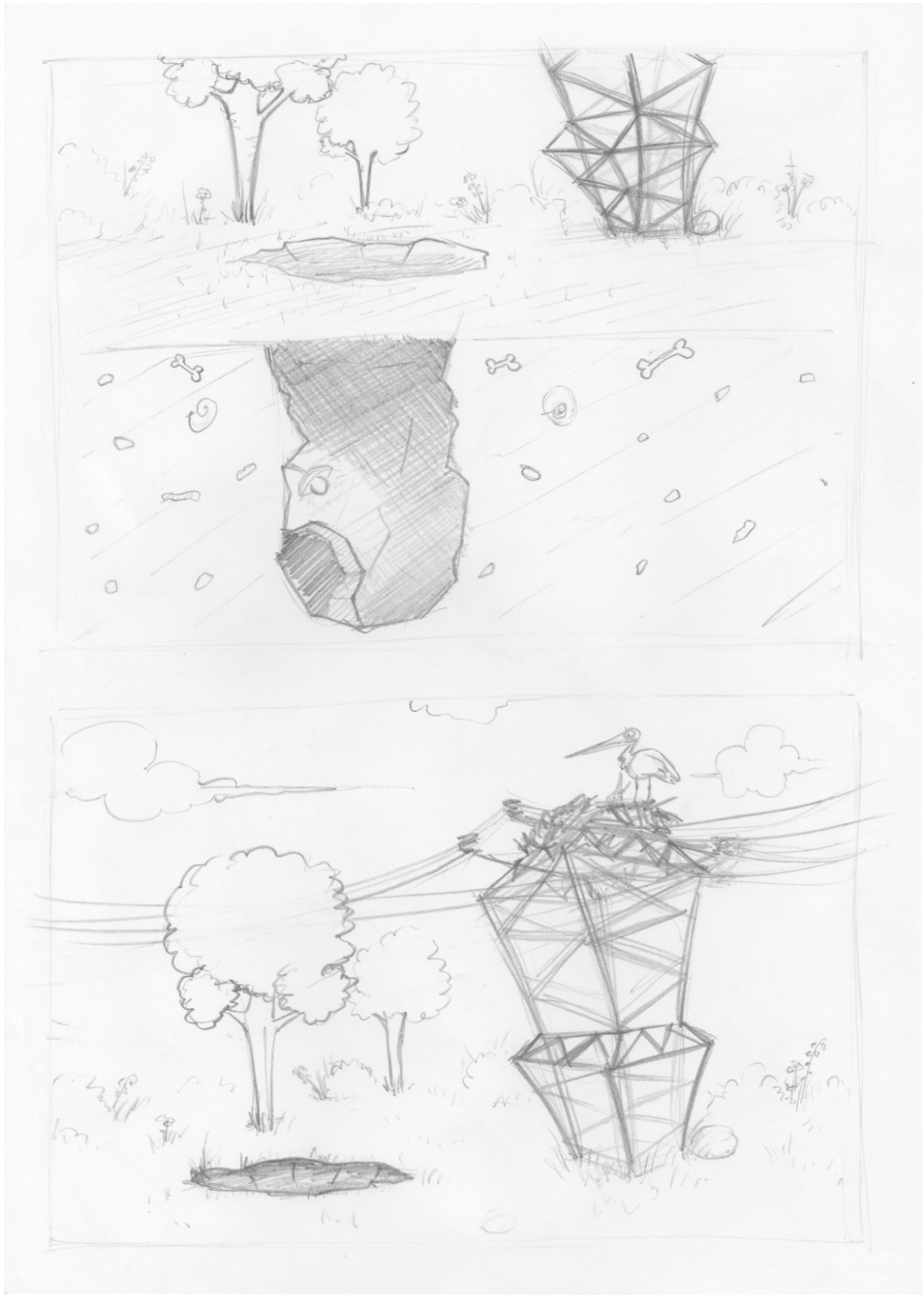
**Figura 35:** Concept art final do cenário 1 em digital, antes e depois da pintura.

## Cenário 2 - Jardim/Parque (zona do buraco)

Este cenário sofreu uma grande transformação desde os esboços iniciais, em que apresentava duas zonas distintas, uma à superfície e outra no buraco em si. Com a sua evolução, passou a apresentar apenas a parte à superfície, bem como um poste de alta tensão onde ficaria o ninho das cegonhas. O desenvolvimento do cenário 2 pode ser observado da figura 36 à figura 39.



**Figura 36:** Primeiro esboço a lápis do cenário 2, quando este apresentava duas zonas distintas.



**Figura 37:** Evolução do cenário 2, passando de duas zonas distintas (à superfície e sob o solo) para apenas uma zona, à superfície. Esboço a lápis.



**Figura 38:** Esboços com vista à procura da forma do poste de alta tensão, a lápis e em digital, por ordem.

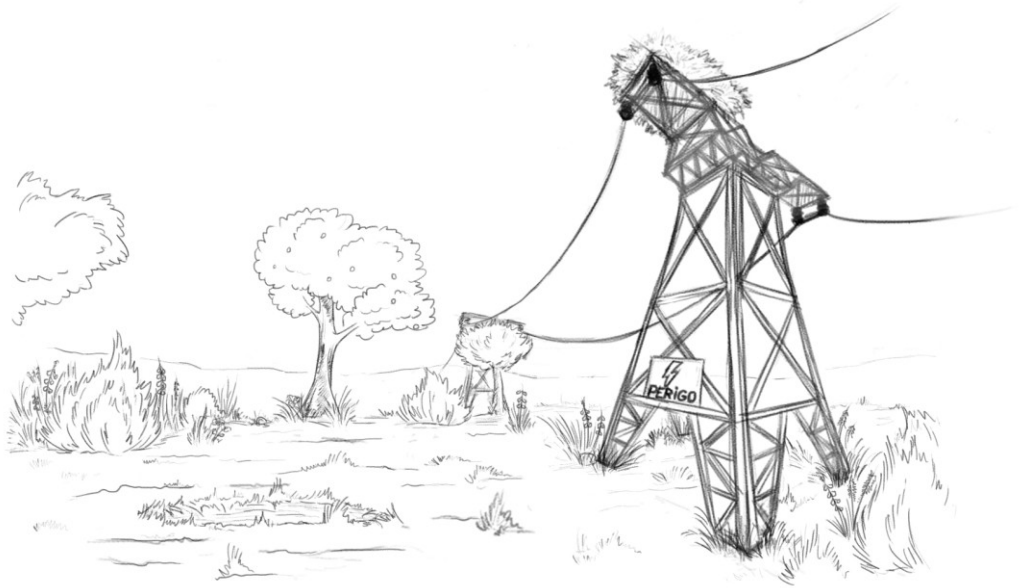


Figura 39: Concept art final do cenário 2 em digital, antes e depois da pintura.

### Cenário 3 - Buraco

Este é o cenário em que a ação se desenrola durante mais tempo, pois é onde Rúcus fica preso e efetua um número de tentativas de sair do buraco. A sua evolução está retratada nas figuras 40 a 42. Note-se que esta teve início nos primeiros esboços do cenário 2, já apresentados.



**Figura 40:** Esboço a lápis do cenário 3 que dá origem à forma final do buraco.



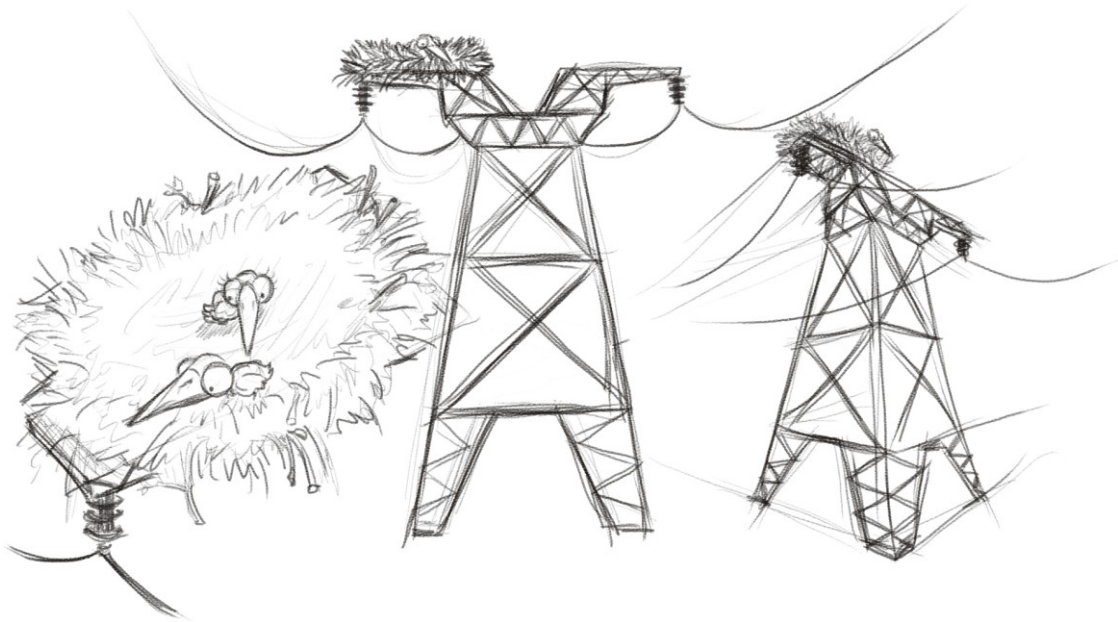
**Figura 41:** Concept art final do cenário 3 em digital, antes da pintura.



**Figura 42:** Concept art final do cenário 3 em digital depois da pintura. O primeiro é referente à altura em que Rúcus cai no buraco e está escuro. O segundo representa este cenário quando Rúcus liga a luz.

#### Cenário 4 - Ninho de cegonhas em cima do poste

O cenário 4 é o ninho em cima do poste de alta tensão, onde as cegonhas se encontram e onde o Tatu vai cair depois de ser catapultado do buraco. Este cenário não sofreu uma grande evolução, pois trata-se de um uma perspectiva diferente e mais próxima de algo que já existia no cenário 2. As figuras 43 e 44 mostram, respetivamente, o primeiro estudo da perspectiva “de cima” e o cenário 4 final.



**Figura 43:** Esboço da posição e perspectiva do ninho conducente ao cenário 4.

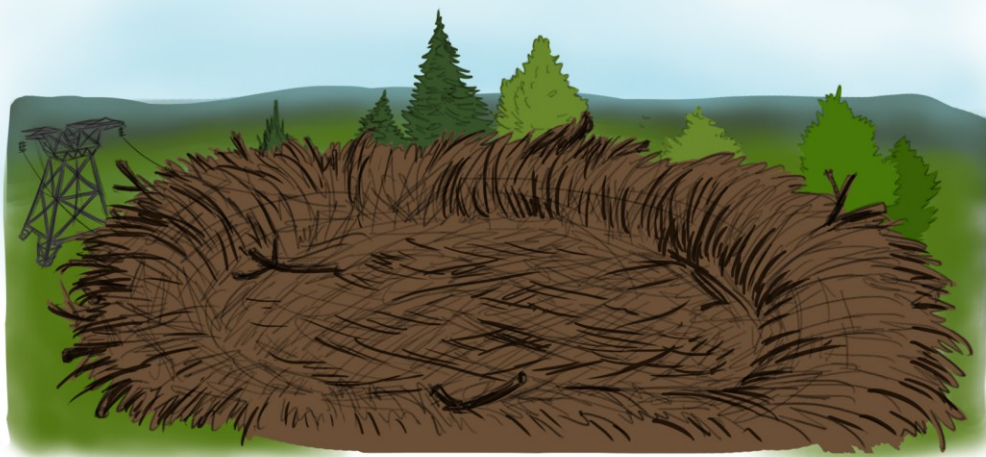
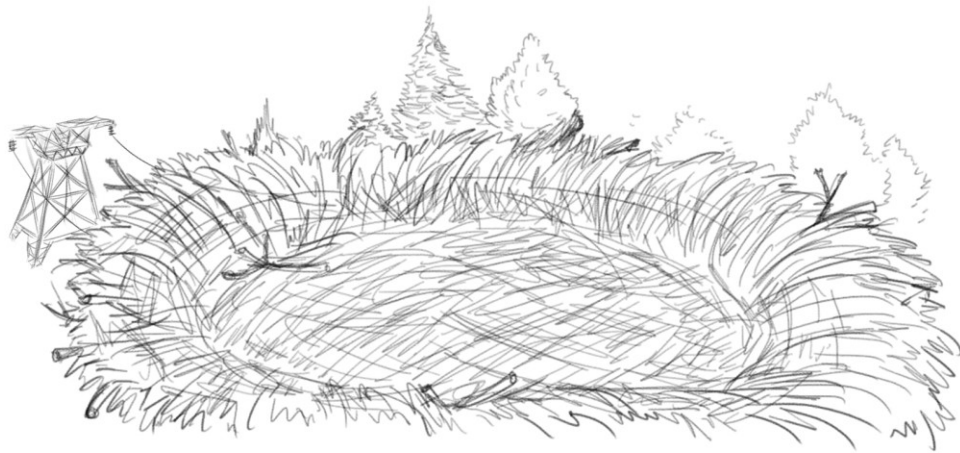


Figura 44: Concept art final do cenário 4 em digital antes e depois da pintura.

## II.2.4. Storyboarding

No *storyboard* o objetivo principal é passar para imagem todos os episódios e peripécias descritos no guião literário. Este processo pode até ter grandes semelhanças com a banda desenhada, à qual deve muito do seu nascimento, mas possui uma importância muito maior no mundo da animação, pois é a partir do *storyboard* que se vai definir o ritmo e dinâmica de todo o filme. Tudo o que o texto do guião não nos consegue transmitir através da escrita, o *storyboard* vai representar em vários *frames* desenhados sequencialmente, que esclarecem como cada cena vai acontecer, nomeadamente marcar os tempos da ação.

“O *storyboard* é a primeira ferramenta de pré-produção e pré-visualização feita para fornecer uma série de desenhos sequenciais *frame-by-frame* e *shot-by-shot*, adaptados do guião de gravação.” (Hart, 2008:1)

Historicamente, em 1930 era desenvolvido e introduzido na produção de uma animação o primeiro *storyboard*, pela mão da Walt Disney, o que viria a revolucionar o processo de conceção no cinema de animação. Assim, eram desenhadas as várias cenas da animação em folhas de papel em separado, fixas em sequência num quadro e analisadas atentamente pela equipa de produção. Este seria um método que viria a facilitar não só a observação e correção de cenas antes de partir para a animação, como garantir a continuidade e fluxo da história, permitindo a estimativa de custos e duração da produção do filme.

“Trabalhando a partir da ideia da história original, os *storyboards* permitem a toda a equipa de produção organizar toda a ação complicada descrita no guião, quer seja renderizado para filmes de *live action*, quer para animação ou anúncios” (Hart, 2008:3)

Sendo uma das etapas de maior importância na fase de pré-produção, foi dada grande atenção ao seu desenvolvimento, que se revelou difícil e prolongado, devido à exigência técnica e à sua extensão para ser concebido por uma só pessoa.

Inicialmente foi desenvolvida uma primeira versão do *storyboard* ao estilo tradicional (desenhos a lápis em papel), referente à primeira fase da história (pode ser vista no Anexo 2). Esta envolvia unicamente os protagonistas (Rúcus e Senhor Alfredo), ainda sem os *concept arts* finais das personagens, bem como dos cenários. O processo de *storyboarding* desempenhou na perfeição a sua função e percebeu-se que existiam cenas que tinham de ser mais trabalhadas e que o desfecho não resultava como esperado. Desta forma, a história foi reescrita, o guião literário foi alterado e corrigido e prosseguiu-se para o *storyboard* final, que foi desenhado digitalmente. Este pode ser consultado na sua totalidade no Anexo 3.

(Uma vez que a quantidade de desenhos é muito elevada, foi necessário colocar 4 desenhos por página nos anexos, o que pode fazer com que algum detalhe seja perdido. Assim, o *storyboard* foi também anexado em formato digital no CD-ROM que acompanha o relatório.)

## II.2.5. Animatic

Ainda antes de se passar para o processo de animar toda a história, é feito um último teste para garantir que tudo está a bater certo de início ao fim e para definir os tempos das cenas e os sons. O animatic é a montagem em vídeo dos frames desenhados do *storyboard*, coordenados com os sons de ações, falas das personagens e efeitos sonoros. “Um animatic é essencialmente o material do storyboard editado, programado para uma banda sonora (seja a final ou uma demonstração com precisão), para que todo o projeto possa ser visto e revisto num ecrã ou monitor, com o ritmo e estrutura finais.” (White 2006:173) O objetivo é modelar e marcar o ritmo com que tudo acontece. O *timing* é, por isso, o fator principal nesta fase.

O animatic que foi desenvolvido pode ser descrito como um rough animatic, pois não apresenta ainda os sons na sua composição; apenas nos mostra os *timings* e os ritmos em que as cenas se desenrolam para uma melhor compreensão da estrutura da história.

(Por ser um elemento apresentado em vídeo, encontra-se para consulta em formato digital no CD-ROM que acompanha o relatório.)

## Trabalho Futuro

O passo mais imediato e a realizar de seguida seria obter um animatic completamente finalizado, com sons que, embora não sendo os finais, simulassem e transparecessem as emoções e reações das personagens. Isto possibilitaria ter uma visão global do que seria a história final já animada.

Dar-se-ia depois seguimento com o processo de produção, que passaria primeiro pela realização de *pencil tests*, já que se trata de uma animação 2D *frame-by-frame*. Isto consiste em fazer testes de cenas que fazem parte da animação e são determinantes na ação, de modo a estudar o movimento associado às mesmas. Esta etapa seria seguida de *rough animations* e *clean ups*. Na *rough animation* testa-se a fluidez dos movimentos e dos tempos da ação, sem que a técnica do traço em si seja relevante. Já os *clean ups* servem exatamente o propósito oposto, sendo aqui que se vai dar importância ao traço final, já depois de ter sido feito um *fine tuning* dos movimentos e tempos. Prossegue-se com o *coloring*, fase em que as cores que foram definidas na fase de visual design da pré-produção são agora usadas para preencher todos os cenários e personagens. Depois procede-se à gravação dos sons finais e à subsequente edição para os sincronizar com as imagens. Novamente, seguindo o estilo do autor de *Simon's Cat*, a gravação de todos os sons seria feita através de vocalizações do autor.

Todo este processo irá culminar na animação final deste primeiro episódio, com o maior objetivo a longo-prazo de ter continuidade na produção da web série *Rúcus e Senhor Alfredo*.

## Conclusões

Este projeto consistiu na implementação da fase de pré-produção de uma animação 2D com o título *Rúcus e Senhor Alfredo*. Pretendia-se, assim, passar pela experiência de “aprender fazendo” de uma das fases mais importantes que compõem o processo de produção de uma animação. Para a sua realização foram indispensáveis a criatividade e vontade de aprender e criar do autor, mas também a orientação e conselhos do mentor que acompanhou este processo.

Este percurso não foi fácil e começou com muitas incertezas da parte do autor. Mas tudo é compensado pela grande realização que é sentida quando se tem a oportunidade de desenvolver, desde o início, aquilo que é uma criação original. Foram também estas incertezas iniciais e a curiosidade que permitiram aprender tanto durante este processo. Falando agora a título pessoal, este projeto foi especialmente estimulante e revelador pois a pré-produção é uma das partes que mais utiliza uma das minhas maiores paixões, a ilustração, permitindo dar vida a personagens. Essa foi sem dúvida uma das fases mais proveitosas do processo, mas onde não estiveram ausentes as dificuldades inerentes ao visual design. Por outro lado, a passagem do desenho em papel, com que me encontro mais familiarizado, para o desenho digital através de uma mesa digitalizadora, nem sempre se revelou uma adaptação fácil. No entanto, enfrentado com perseverança, revelou-se um desafio de onde retirei uma grande aprendizagem, revelando-se um especial prazer na pintura digital.

Sabendo de antemão que todas as fases da pré-produção de uma animação são exaustivas e detalhadas, estou convicto que uma daquelas em que senti mais dificuldade terá sido no desenvolvimento do storyboard. A quantidade de desenhos, a atenção dada a cada ação, a continuidade das cenas, entre outros aspetos, são de uma exigência extrema, e particularmente extenuantes quando executados por uma pessoa apenas. Não se trata só de desenhar, mas de ter em consideração todos os detalhes para que a história seja inteligível e cativante para todos. É, sem hesitação, um trabalho árduo, mas gratificante quando assistimos ao resultado final.

O desenvolvimento deste projeto permitiu adquirir inúmeras competências, que são transversais a muitas funções desempenhadas no mundo profissional do Design Multimédia. Permitiu ainda compreender a grande complexidade deste processo, e o porquê de ser normalmente realizado por vastas equipas. Aqui, o único autor teve a oportunidade de desempenhar diversas funções, que provavelmente numa equipa não teria: criativo, guionista, e artista; e teve também de se colocar na pele do espectador, para saber se estava a passar a ideia pretendida. Perseverança foi a palavra-chave que acompanhou o autor durante todo este processo.

Outra conclusão importante retirada durante a realização deste projeto é que a imaginação e a criatividade não são suficientes. É preciso ser metódico, disciplinado e seguir uma estrutura de trabalho organizada para que se consiga de facto alcançar algo de que os outros possam disfrutar nos seus tempos de lazer. É também preciso reconhecer as potencialidades e os limites das técnicas de animação para ser bem-sucedido no final.

Este projeto culmina em algo que está pronto a animar, para que se possa dar vida às personagens *Rúcus e Senhor Alfredo* nas suas peripécias do dia-a-dia.

# Bibliografia

## Livros

Amidi, Amid. (2011). *The Art of PIXAR: The Complete Colorscripts and Select Art from 25 Years of Animation*. Disney Enterprises, Inc./Pixar.

Elias, Herlander. (2012). *A Galáxia de Anime - A Animação Japonesa Como New Media*. Universidade da Beira Interior. Covilhã, Portugal. LabCom.

Hart, John. (2008). *The Art of the Storyboard - A Filmmaker's Introduction*. Focal Press - Elsevier.

Lenburg, Jeff. (2009). *The Encyclopedia of Animated Cartoons*. Facts On File, Terceira Edição.

Nogueira, Luis. (2010a). *Laboratório de Guionismo*. Manuais de Cinema I. Covilhã: Livros LabCom.

Nogueira, Luis. (2010b). *Géneros Cinematográficos*. Manuais de Cinema II. Covilhã: Livros LabCom.

Thomas, Frank & Johnston, Ollie. (1981). *The Illusion of Life - Disney Animation*. Walt Disney Productions.

*Toy Story - The Sketch Book Series*. Applewood books.

White, Tony. (2006). *Animation - From Pencils to Pixels*. Focal Press - Elsevier.

Williams, Richard. (2009) *The Animator's Survival kit*. Itália: Lego S.p.A.

## Sítios Web

Canal de *Youtube* de *Simon's Cat* e respetivo sítio web (accedidos em 2016/2017)

[<https://www.youtube.com/user/simonscat>]

<https://simonscat.com/>

Canal de *Youtube* de Aaron Blaise e respetivo sítio web (accedidos em 2016/2017)

[<https://www.youtube.com/user/AaronBlaiseArt>]

<https://creatureartteacher.com/>

Sítio web dedicado à criação de personagens de animação (acedido em 2016/2017)

<https://characterdesignreferences.com/>

Blog sobre a pixar e todos os seus projetos

<http://www.pixarblog.de/>

Sítio web de um estúdio de animação independente com foco na educação

<https://www.blopanimation.com/>

## Filmografia

Pixar Short Films Collection - Volume 1 (Disney-Pixar, 2004)

Pixar Short Films Collection - Volume 2 (Disney-Pixar, 2012)

The Animator's Survival Kit Animated, [DVD] (Richard WILLIAMS, 2008)

# Anexos

## Anexo 1 - Guião Literário

Figura 45: Guião Literário para a Curta de Animação - Capa

RÚCUS E SENHOR ALFREDO

"ELETRIZANTE"

Escrito por

Rúben Rocha

Criado por

Rúben Rocha

Bairro de São Pedro  
6300-235 Valhelhas-Guarda  
ruben.rocha.603@gmail.com  
969506673

## Figura 46: Guião Literário para a Curta de Animação - Página 1

FADE IN:

EXT. JARDIM/PARQUE - DIA

Há relva, árvores, pássaros a cantar, etc.

Num parque perto de sua casa, está ALFREDO, um velhote de 76 anos, viúvo, que adora ir passear para aquele lugar e levar consigo a sua melhor companhia, o seu cão, RÚCUS.

Está sentado num banco de jardim com uma bola na mão, enquanto Rúcus, um rafeiro cheio de energia, espera ansiosamente que o seu dono lance a bola.

Rúcus está sentado no chão de frente para Alfredo, expectante e com a respiração acelerada.

Alfredo agita a bola na mão e Rúcus fica logo agitado, aos pulos e a ladrar!

Alfredo lança a bola e Rúcus ainda salta para a tentar apanhar, mas não consegue. Corre imediatamente atrás dela a grande velocidade!

A bola sai do cenário a saltitar e Rúcus segue atrás dela.

Alguns segundos depois, Rúcus volta a entrar no cenário a correr a grande velocidade com a bola na boca e faz uma grande travagem para não embater em Alfredo.

Travagem tão brusca que cava no chão dois regos com as patas!

Apreensivo e algo assustado, Rúcus fica na posição em que parou durante alguns segundos, pois teve sorte não ter ido contra as pernas do seu dono.

Alfredo, gesticulando e expressando-se através de pequenos sons, pede a bola a Rúcus, que lha devolve e logo se prepara para uma nova "caçada" em mais um lançamento de Alfredo.

Alfredo lança a bola, com mais força desta vez, e Rúcus sai desenfreado para a "caçar".

No entanto, Alfredo aproveita para dar uma olhadela no jornal. Mas não é por muito tempo, pois Rúcus tem uma energia e rapidez estonteantes!

## Figura 47: Guião Literário para a Curta de Animação - Página 2

2.

Rúcus, que tinha saído de novo do cenário, aparece segundos depois já com a bola recuperada. Desta vez com mais cuidado...

Faz uma birra típica de cachorro para devolver a bola ao dono; no entanto, acaba por fazê-lo.

Alfredo pousa o jornal no banco, impressionado por Rúcus já estar ali outra vez. Pega na bola e brinca simulando lançamentos, o que deixa Rúcus louco para querer agarrá-la.

Dá uma gargalhada ao ver o seu cão completamente desorientado, a olhar em todas as direções por não ter a certeza se Alfredo lançou a bola.

Logo de seguida, Alfredo lança a bola, mas com o entusiasmo (e quem sabe para ter mais um tempinho para ler o jornal) esta sai com demasiada força e vai para mais longe que o normal...

Rúcus corre mais rápido que nunca atrás da bola e sai do cenário a grande velocidade.

CUT TO:

EXT. JARDIM/PARQUE (ZONA DO BURACO) - DIA

Nesta zona do jardim, longe de onde Alfredo está sentado, existe um buraco bastante fundo e, ao lado, um poste de alta-tensão. Uma zona do parque com alguns perigos.

Rúcus não consegue alcançar a bola, mesmo com toda a velocidade com que corre. Trava, quase pára mesmo à frente do buraco por escassos centímetros, mas não consegue evitar o pior...

...a bola cai no buraco e, de seguida, Rúcus também.

Ouve-se um grande estrondo vindo de dentro do buraco.

CUT TO:

INT. BURACO - DIA

## Figura 48: Guião Literário para a Curta de Animação - Página 3

3.

Não se vê nada pois está muito escuro.

De repente, veem-se uns olhos no meio do escuro a olhar em volta. Rúcus não faz ideia onde está.

Desesperado, ladra repetidamente e o mais alto que consegue, mas Alfredo está longe...

NO BANCO DE JARDIM

...descontraído a ler o jornal e a ouvir música com "headphones" no seu "smartphone". Não consegue ouvir o ladrar de Rúcus que vem...

DO BURACO

... onde, passados alguns segundos, Rúcus desiste de ladrar e decide tentar perceber como é o sitio onde caiu.

Vemos alguns ténues reflexos no escuro do buraco à medida que o cão mexe nas coisas. Ouvem-se alguns barulhos, Rúcus a tropeçar em pedras e outros objetos e a resmungar quando se aleija numa pata.

Vai explorando o que há à sua volta e, com alguma sorte, ao passar as patas nas paredes do buraco, clica num botão e acende uma luz.

Tem um candeeiro mesmo por cima da cabeça dele. Rúcus fica contente por ter luz e, conseguir perceber onde está e ver a bola ali ao seu lado.

Mas, ao olhar para cima, perde a felicidade toda quando repara que o buraco é fundo e não vai ser nada fácil sair dali.

Ainda assim, enche-se de coragem, agarra na bola e tenta escalar de todas as formas possíveis pelas paredes do buraco para escapar:

Trepa normalmente...

Tenta de cabeça para baixo...

Passa as patas em terra bem seca (como um ginasta passa pó de magnésio nas mãos) para ter mais aderência...

## Figura 49: Guião Literário para a Curta de Animação - Página 4

4.

Tenta mais uma vez, ao estilo "parkour", mas um dos saltos não corre bem e bate contra o candeeiro...

Nada resulta. Rúcus escorrega sempre e cai no fundo do buraco!

Rúcus fica triste e desanimado por não conseguir e ninguém saber que ele está ali. Tenta ladrar, mas está exausto. Parece querer chorar.

CUT TO:

EXT. JARDIM/PARQUE - DIA

Alfredo, sentado no banco de jardim a ler o jornal, começa a achar estranha a demora de Rúcus e espreita por cima do jornal para ver se o vê ao longe.

Não o vê, encolhe os ombros e pensa que deve estar a brincar com a bola e que já volta. Também lhe dá jeito, pois quer ler o jornal sem que Rúcus o esteja sempre a incomodar.

CUT TO:

INT. BURACO - DIA

Rúcus recompõe-se animicamente. Repara numa abertura, escava numa das paredes e decide explorar, tentando encontrar algo que o passa ajudar a sair dali.

Começa a encontrar coisas à medida que escava, lançando objetos para trás das costas.

São tudo coisas que não lhe servem de nada, como latas de sardinha e vasos com plantas...

Entretanto, encontra uma cadeira, um despertador, uns patins e martelos de escalada!

Radiante, Rúcus pega na bola, sobe para cima da cadeira e começa a escalar por ali acima.

## Figura 50: Guião Literário para a Curta de Animação - Página 5

5.

Quando já se encontra...

À SAÍDA DO BURACO

... começa a cravar os martelos no chão, mas nesse momento um bocado de relva despega do solo e Rúcus cai desamparado até...

AO FUNDO DO BURACO

... outra vez. Fica ali deitado alguns segundos, de barriga para cima a olhar pela saída do buraco! Está cada vez mais desanimado por fracassar.

CUT TO:

EXT. JARDIM/PARQUE - DIA

Entretanto, Alfredo volta a olhar para o relógio, dá duas pancadinhas com os dedos no visor e aproxima do ouvido para confirmar que não está parado.

Desta vez a preocupação com Rúcus é maior e começa a perceber que algo não deve estar bem...

CUT TO:

INT. BURACO - DIA

Rúcus levanta-se e, motivado pela esperança de encontrar algo que o ajude, continua a esgravatar no sitio onde encontrou os outros objetos.

Desta vez, encontra um livro e uma bandeirinha branca (a fazer referência à piada de se render) que abana ironicamente e com uma expressão facial sarcástica. Atira a bandeira fora e por fim, encontra uma toalha de piquenique e uma corda elástica que lhe dão uma grande ideia...

## Figura 51: Guião Literário para a Curta de Animação - Página 6

6.

(Aparece uma lâmpada por cima da cabeça de Rucus, devido à ideia genial)

Nesse momento a luz do candeeiro começa a falhar até se apagar por completo.

Rucus aproveita a lâmpada da sua ideia, sobe para cima da cadeira e substitui a lâmpada velha do candeeiro, voltando assim a ter luz.

Agora sim, pode pôr a sua ideia genial em prática.

Rucus começa a mudar as coisas de lugar e a construir um mecanismo que envolve a cadeira, os patins e a corda elástica.

Não se percebe bem o que Rucus está a engendrar. É muito rápido a agir e está sempre de costas. Mesmo com a luz ligada não é fácil decifrar o que vai sair dali, mas RUCUS está frenético para executar a sua ideia.

Coloca a cadeira a um canto, inclinada com as costas contra a parede e martela e fixa os patins em paredes opostas. Prende cada ponta da corda num dos patins, passando-a pelas rodas e estica-a ao máximo para a prender nas pernas da frente da cadeira.

Rucus acaba de construir uma original e artesanal catapulta.

Está tudo a postos. Rucus pega na bola, mete-a na boca, equilibra-se na corda e concentra-se no objetivo.

CUT TO:

EXT. JARDIM/PARQUE - DIA

Desta vez, Alfredo sabe que tem de ir procurar Rucus, que já está a demorar demasiado. Preocupado, pousa o jornal, olha para todos os lados e assobia, mas Rucus não aparece...

Levanta-se muito devagar do banco, com as costas curvadas e muitas queixas à mistura. Alfredo é velhote e os seus movimentos são lentos e vagarosos...

## Figura 52: Guião Literário para a Curta de Animação - Página 7

7.

Começa a dar passos pequenos e, lentamente, vai na direção de Rúcus.

CUT TO:

INT. BURACO - DIA

Últimos pormenores do plano. Rúcus está concentradíssimo. É o momento do tudo ou nada! Solta a catapulta e é velozmente cuspidado para fora do buraco. Um voo supersónico.

CUT TO:

EXT. JARDIM/PARQUE (ZONA DO BURACO) - DIA

A velocidade é tanta que Rúcus sobe, sobe, sobe e sai mesmo do cenário, não conseguindo segurar a bola na boca, a qual ainda sobe mais alto do que ele. Ambos saem do nosso olhar... durante alguns segundos. Depois...

Rúcus reentra no plano, já em sentido descendente e iniciando uma aterragem segura e programada: levou a toalha de piquenique consigo, o que lhe serviu de paraquedas.

CUT TO:

EXT. NINHO DE CEGONHAS EM CIMA DO POSTE - DIA

Entretanto, um ninho de CEGONHAS em cima de um poste de alta tensão, ali mesmo ao lado, com cegonhas bebés e a mãe cegonha, é atingido violentamente pela bola de Rúcus.

A mãe cegonha e as suas crias apanham um grande susto, quando o que se pensava ser uma bola começa a mexer e, para espanto deles, esta se desenrola, revelando um... TATU.

BURACO - FLASHBACK

## Figura 53: Guião Literário para a Curta de Animação - Página 8

8.

Rúcus, por engano, antes de subir para a catapulta, em vez de pegar na sua bola, pegou num tatu que estava no buraco todo enrolado na sua armadura em forma de bola!

FIM DO FLASHBACK

O tatu, completamente desorientado e furioso, começa a barafustar, esbracejando com a mãe cegonha, o que a deixa furiosa também.

No momento em que o tatu está a disparatar, passa um POMBO que, em pleno voo, defeca um monte de excremento na cabeça do tatu.

A quantidade é tanta e atinge o tatu com tanta força que o faz cair do ninho.

CUT TO:

EXT. JARDIM/PARQUE (ZONA DO BURACO) - DIA

Cá em baixo está Rúcus. Confuso, observa tudo o que se passa no ninho e vê que o tatu vem na sua direção. Desvia-se e o tatu cai no chão, de novo em forma de bola para se proteger do impacto com a armadura!

CUT TO:

EXT. JARDIM/PARQUE - DIA

Alfredo continua a andar lentamente. Ainda só percorreu uma curta distância...

CUT TO:

EXT. JARDIM/PARQUE (ZONA DO BURACO) - DIA

## Figura 54: Guião Literário para a Curta de Animação - Página 9

9.

Quando o tatu se parece recompor da queda, preparando-se para desenrolar a armadura, aparece um JARDINEIRO com um corta relvas, que vai assobiando e que não dá conta que o tatu está no seu caminho...

Rúcus, ao ver aquele perigo, ladra, tenta imitar outros sons e em pé começa a gesticular, tentando que o jardineiro desse conta e parasse antes de atropelar o tatu, mas com o barulho do corta relvas o jardineiro não se apercebe e continua o seu caminho...

CUT TO:

EXT. JARDIM/PARQUE - DIA

Alfredo continua na sua caminhada e está cada vez mais perto...

CUT TO:

EXT. JARDIM/PARQUE (ZONA DO BURACO) - DIA

O jardineiro passa por cima do tatu com o corta relvas e começa a sentir que algo de estranho se passa com a máquina.

Rúcus está de patas na cabeça, desesperado.

O corta relvas começa a fazer barulhos estranhos e a abanar por todo o lado.

Como a armadura do tatu é indestrutível acaba por ser a máquina a sucumbir.

O jardineiro não aguenta os solavancos e larga o corta relvas. Este começa a saltar, a deitar muito fumo e a saltarem peças.

De repente, do interior do corta relvas, o tatu sai disparado como um tiro de canhão acertando em Rúcus, atingindo-o violentamente, enquanto observava atento o que

## Figura 55: Guião Literário para a Curta de Animação - Página 10

10.

estava a acontecer. Com o embate e o ricochete, o tatu cai no buraco, ao mesmo tempo que Rucus é projetado a grande velocidade contra os cabos do poste de alta tensão.

É eletrocutado com um grande choque elétrico! Há faíscas e fumo por todo o lado. Com a descarga elétrica, fica completamente iluminado e transparente, vendo-se o esqueleto.

Rucus cai no chão inanimado e completamente esturricado.

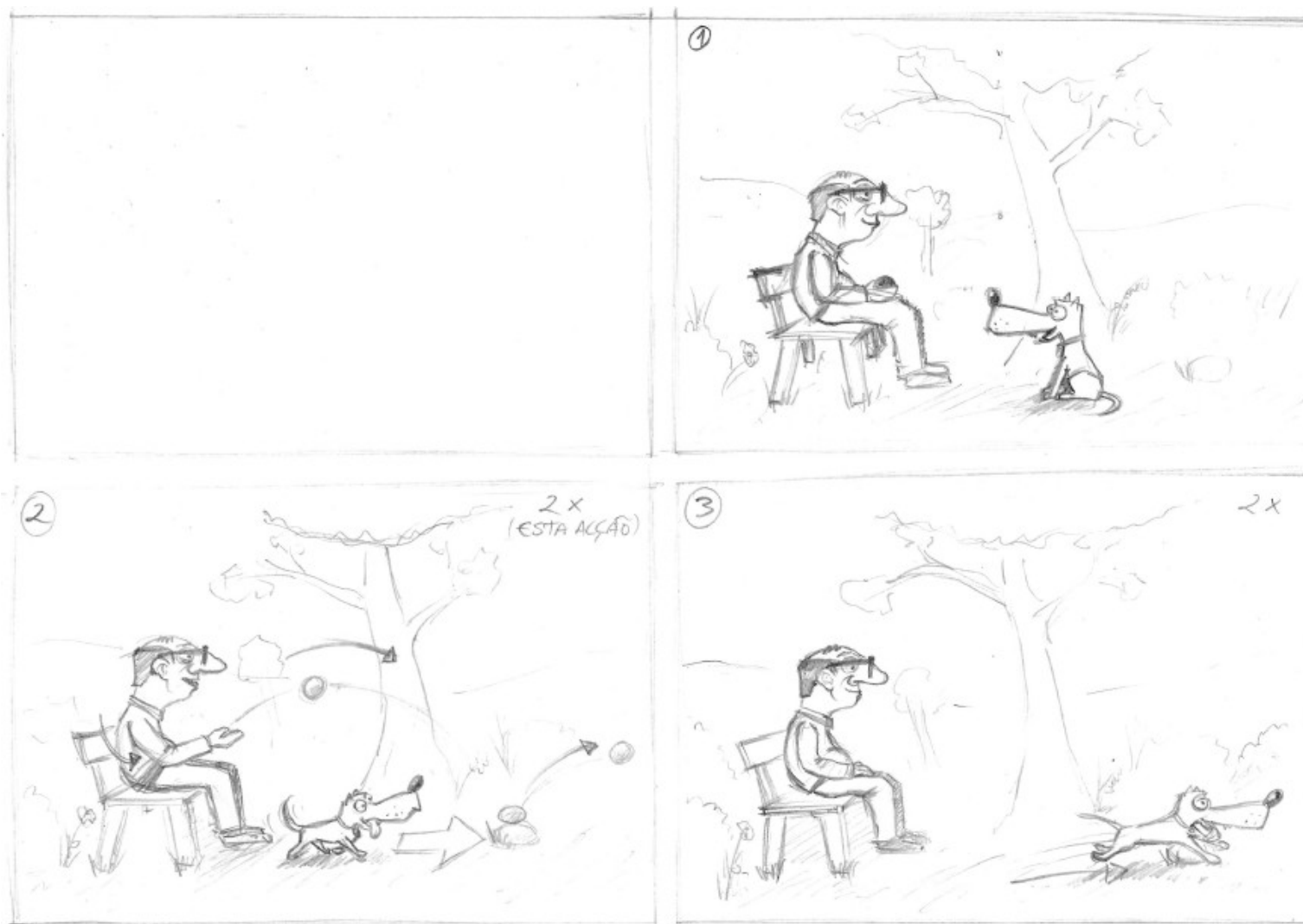
O jardineiro encontra-se estupefacto e sem reação, enquanto ali perto aparece Alfredo que fica sem perceber nada do que se passou.

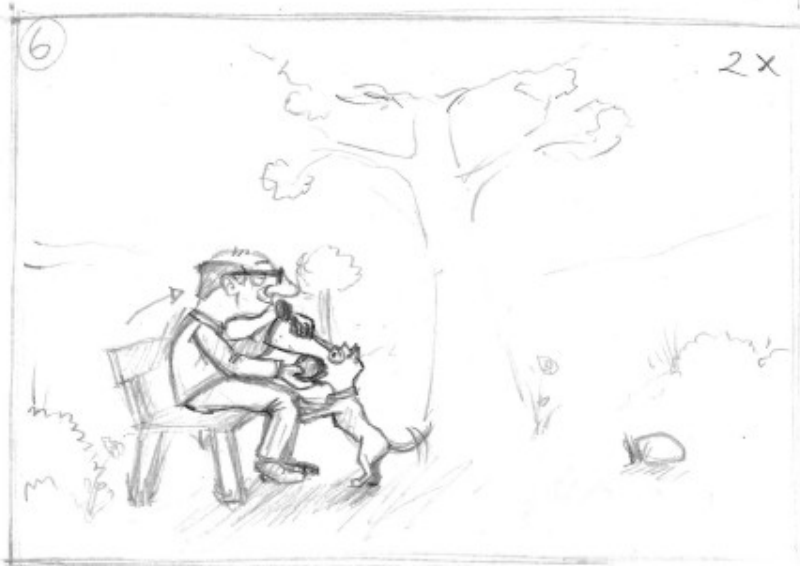
Alfredo, pasmado com aquele cenário, coça a cabeça, sem perceber.

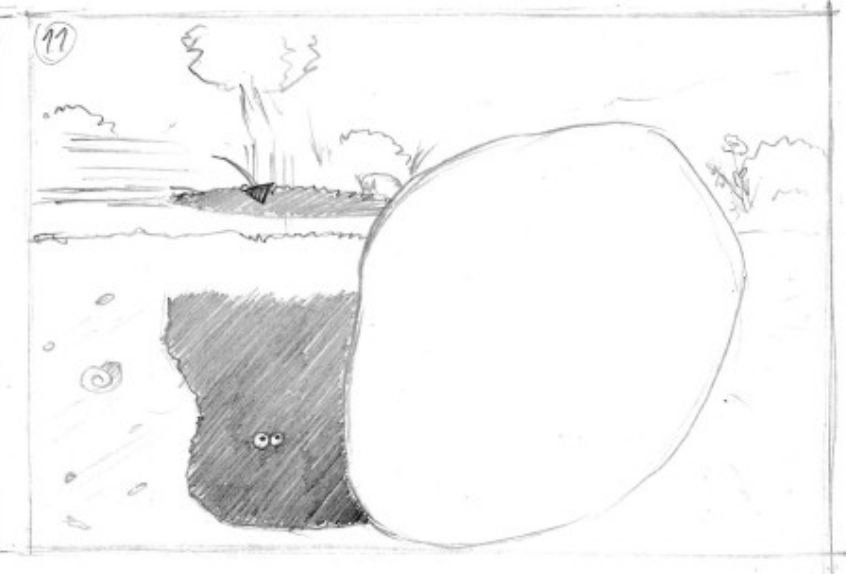
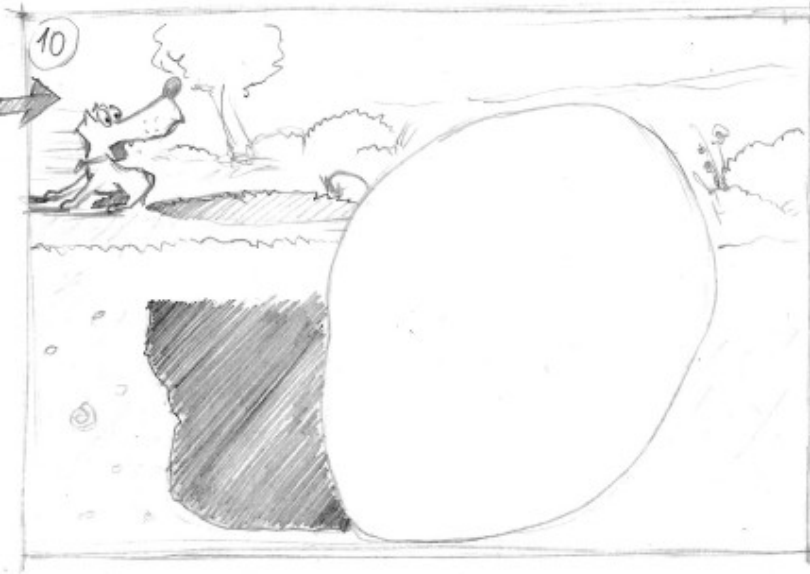
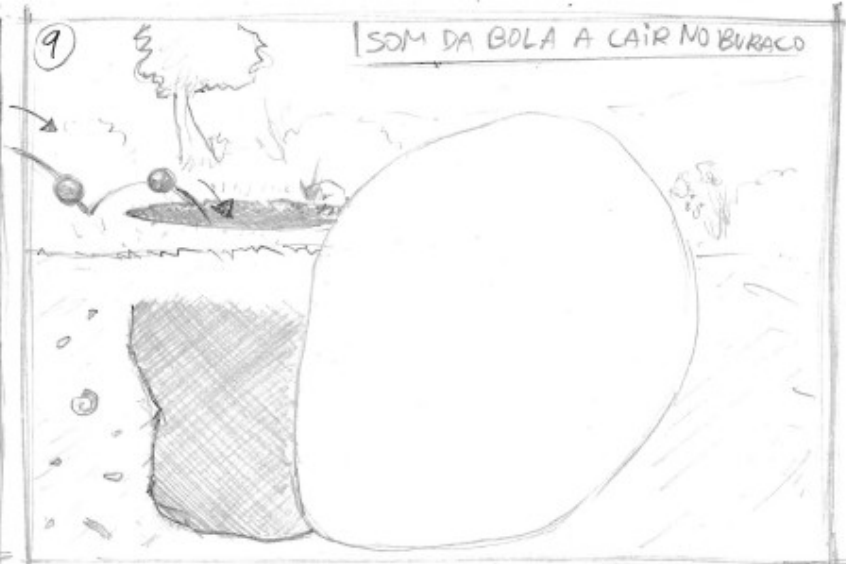
Rucus abre um dos olhos.

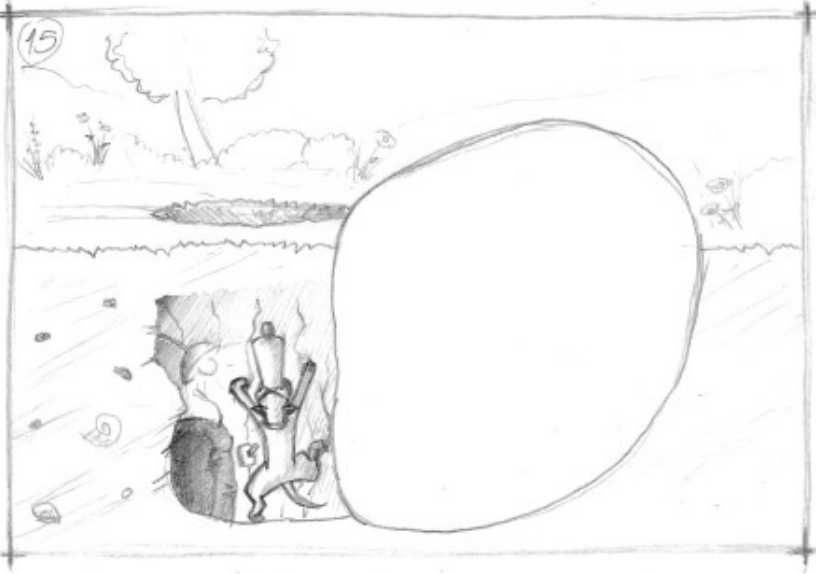
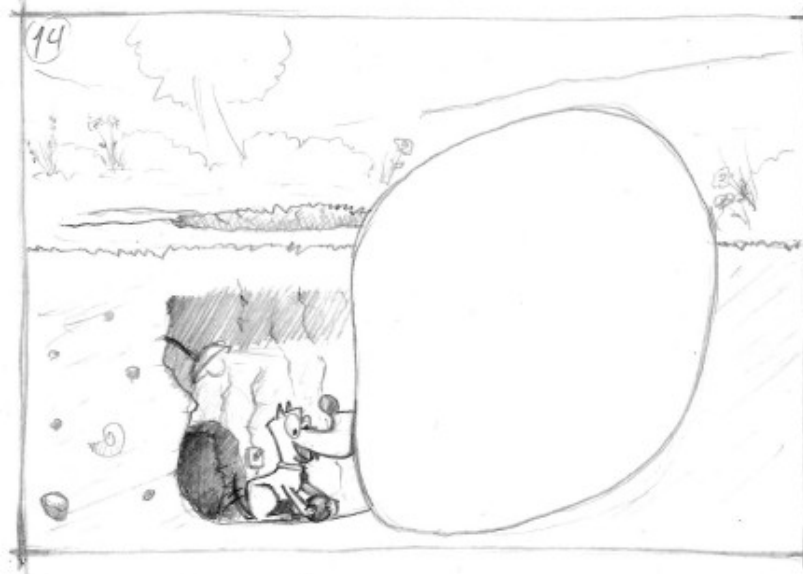
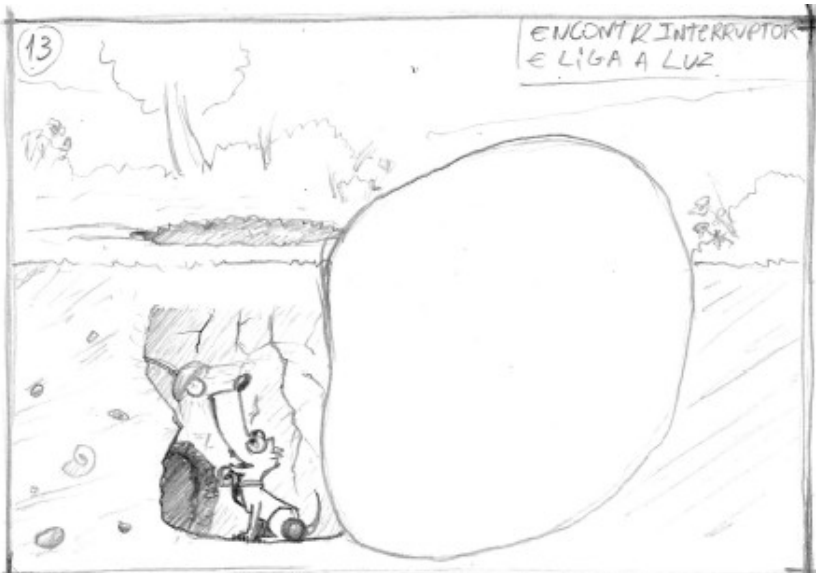
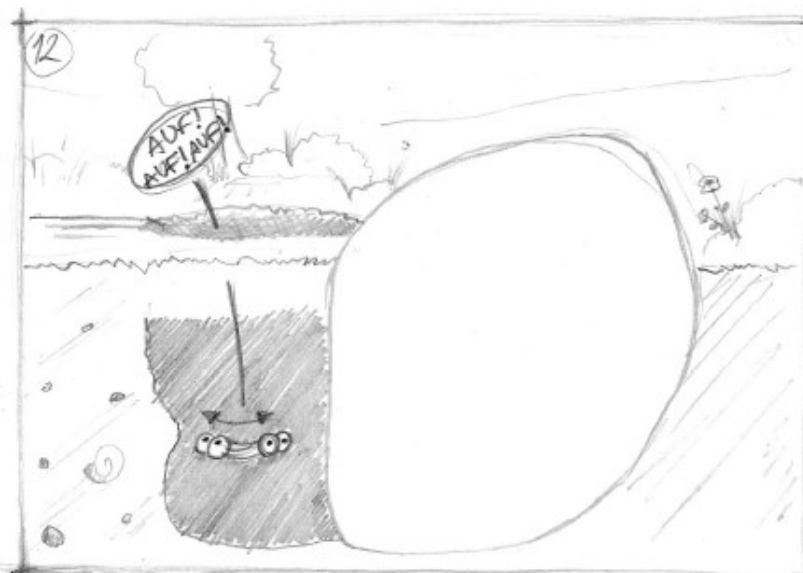
FADE OUT.

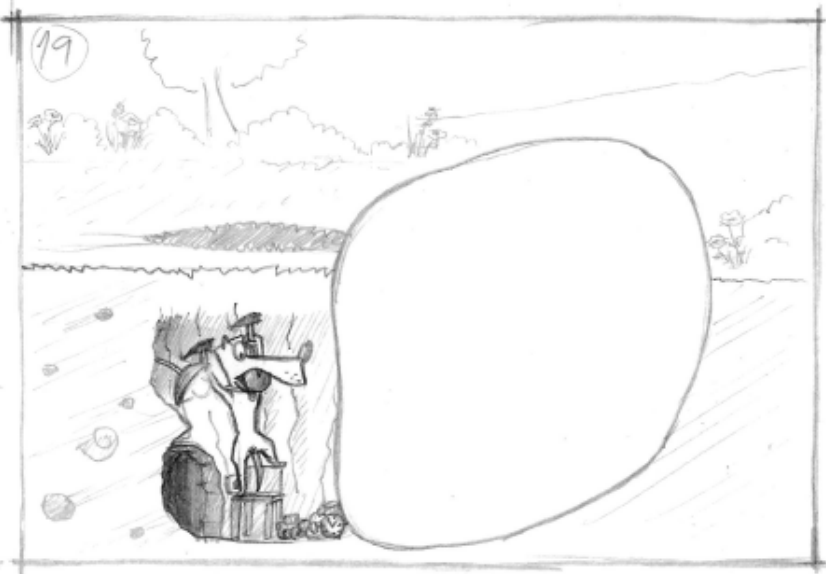
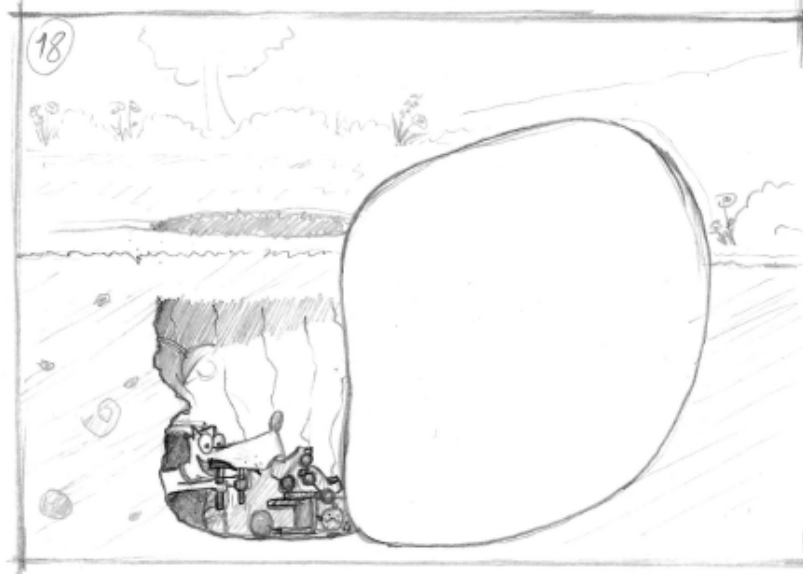
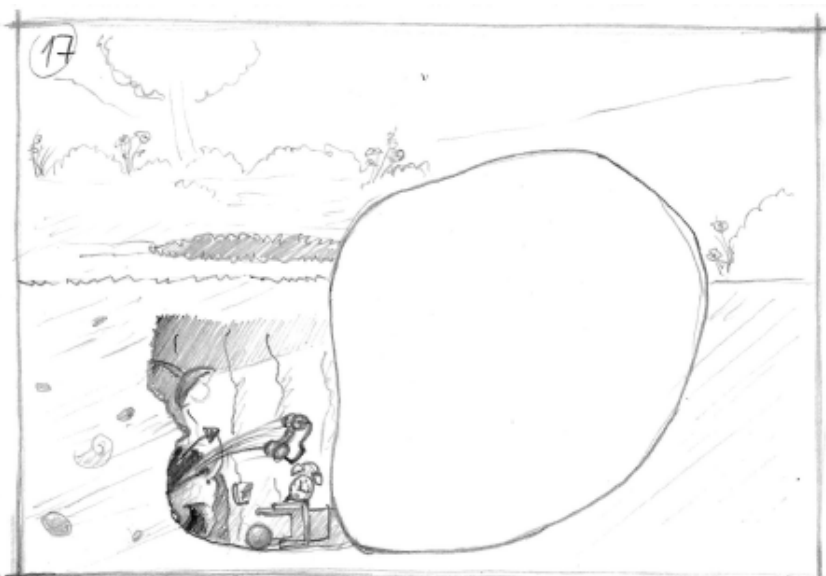
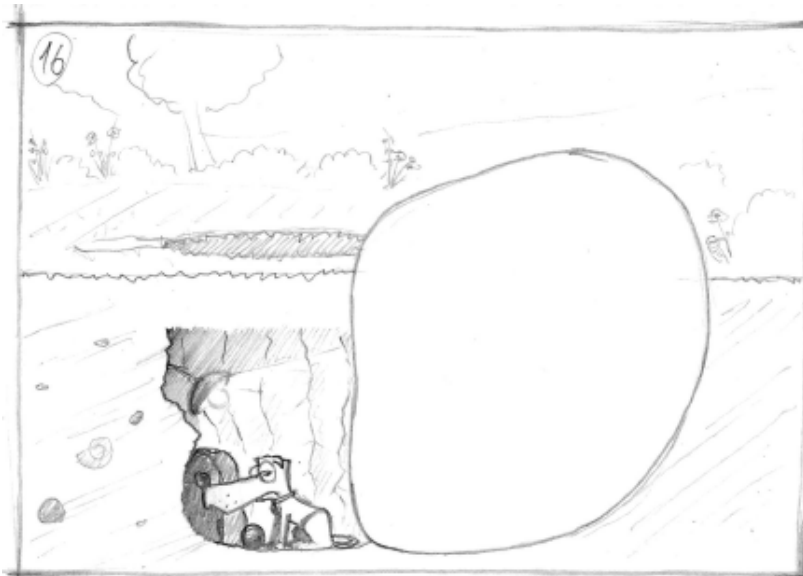
Anexo 2 - Primeira versão do *storyboard* ao estilo tradicional

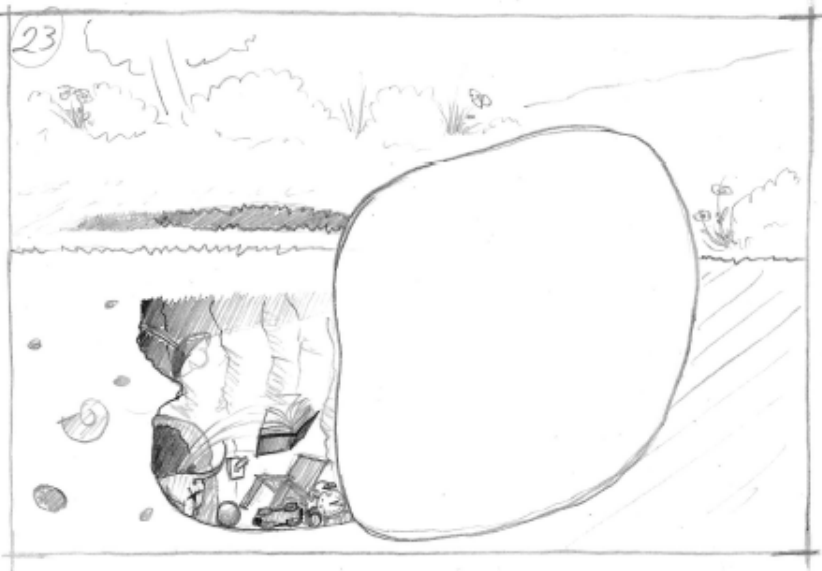
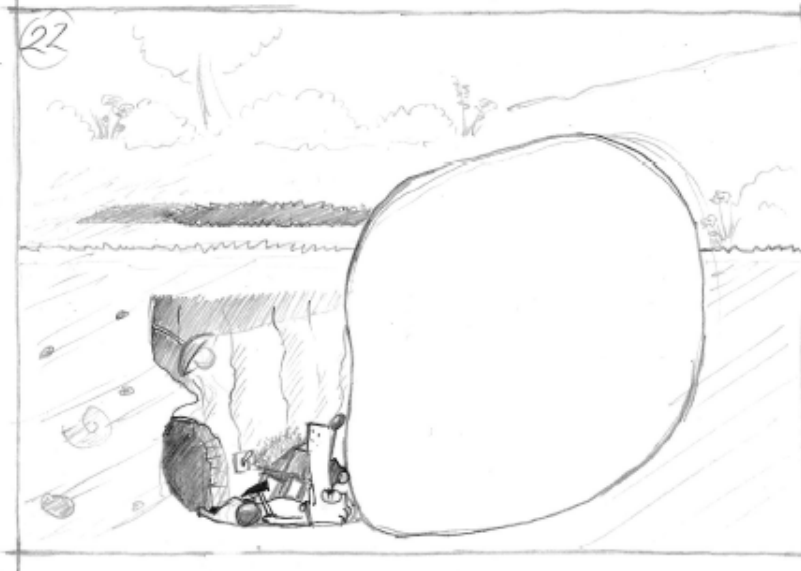
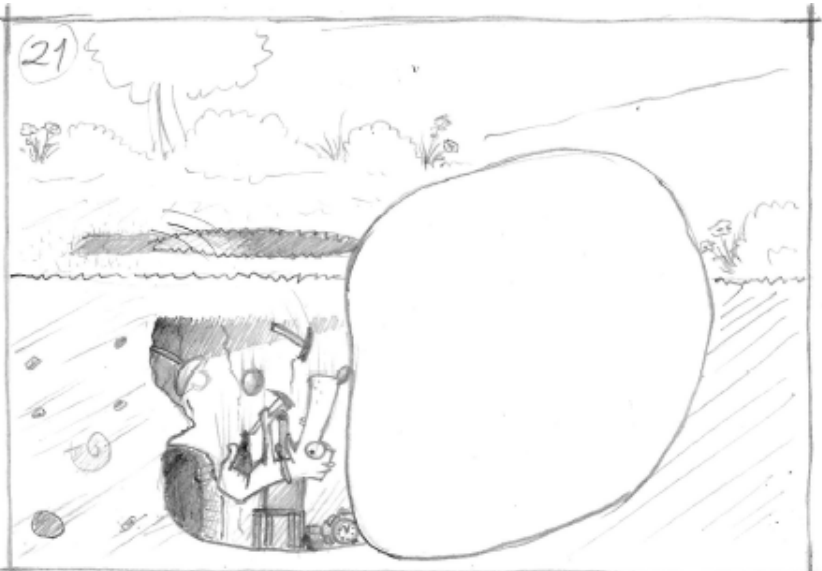
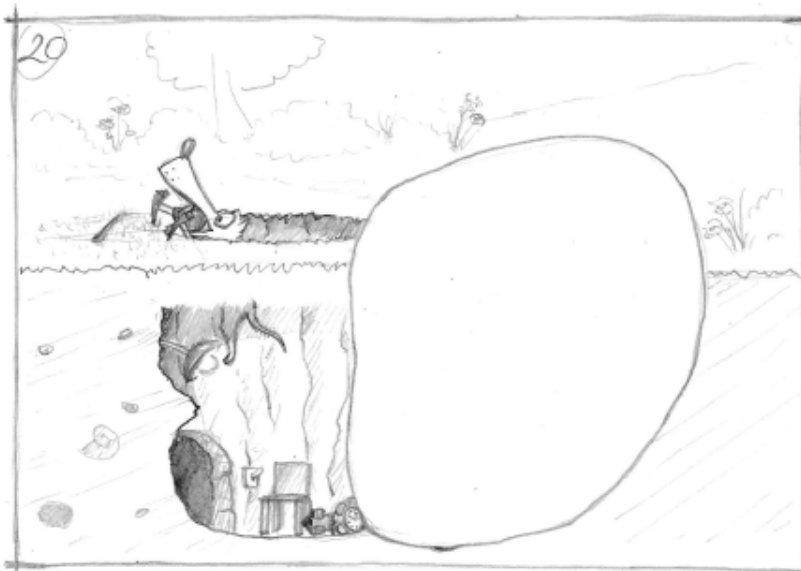


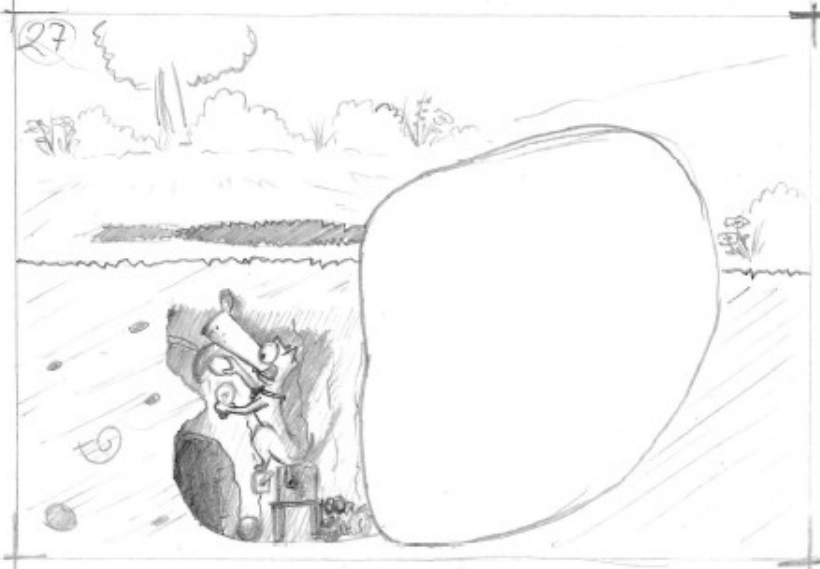
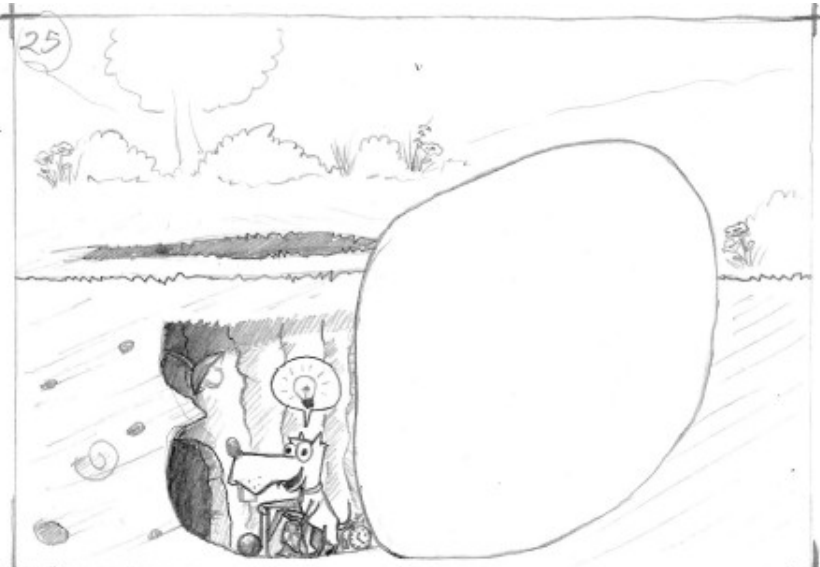


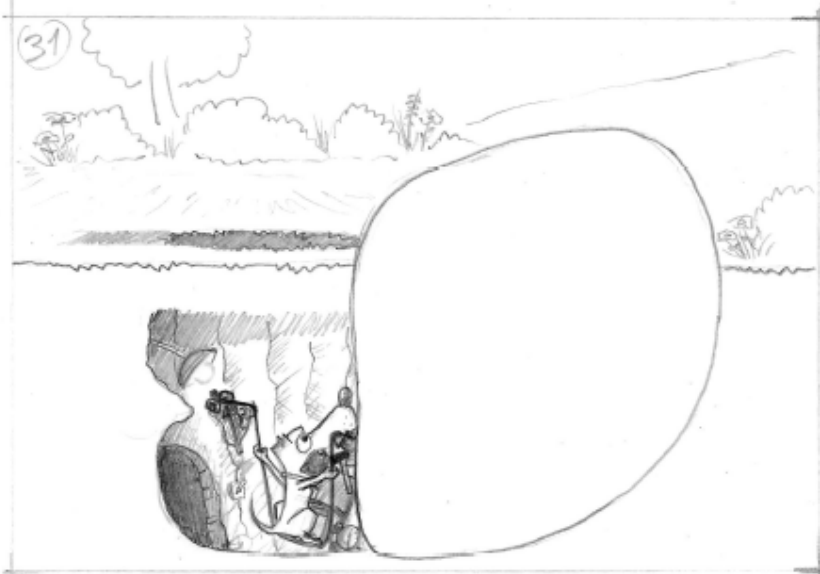
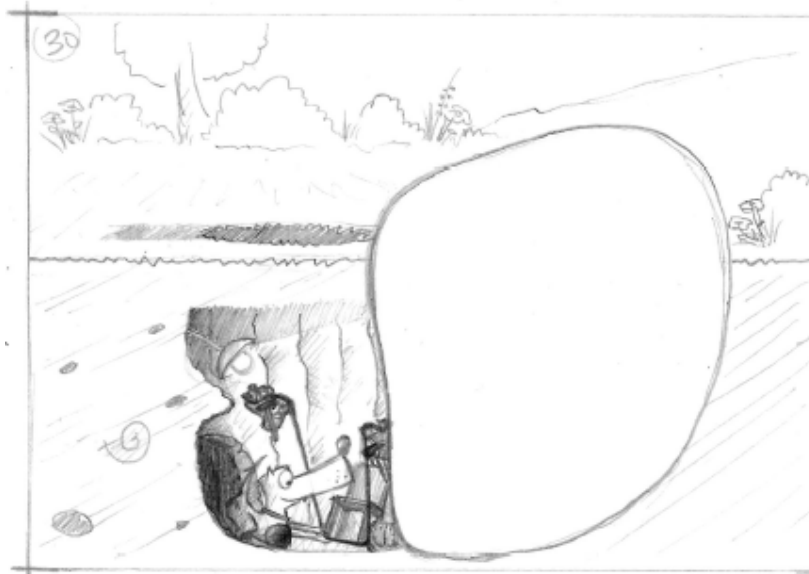
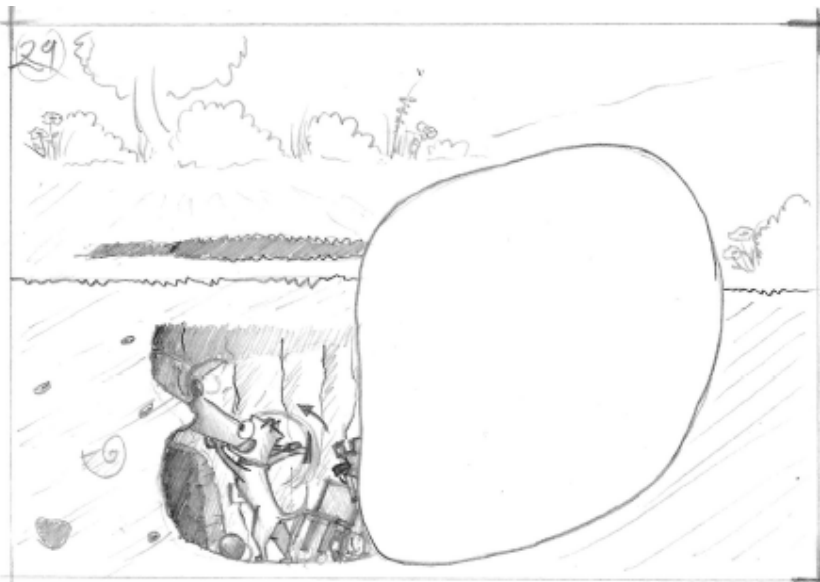
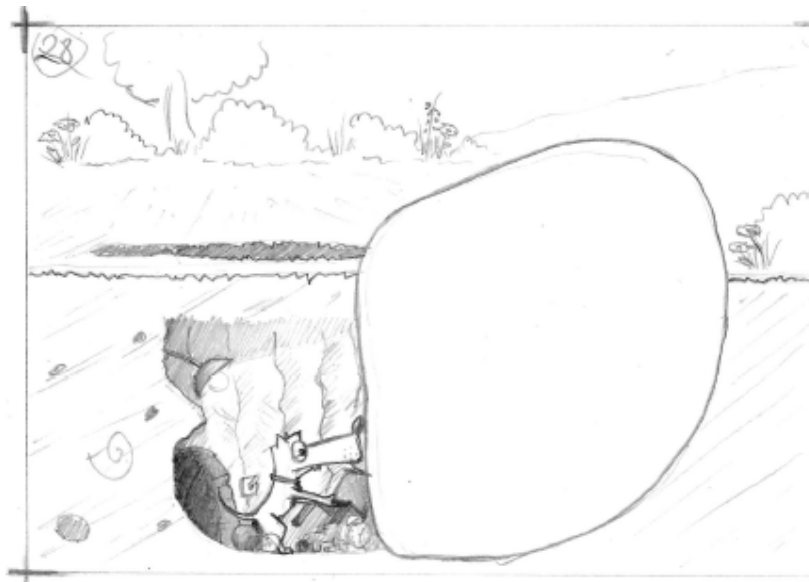


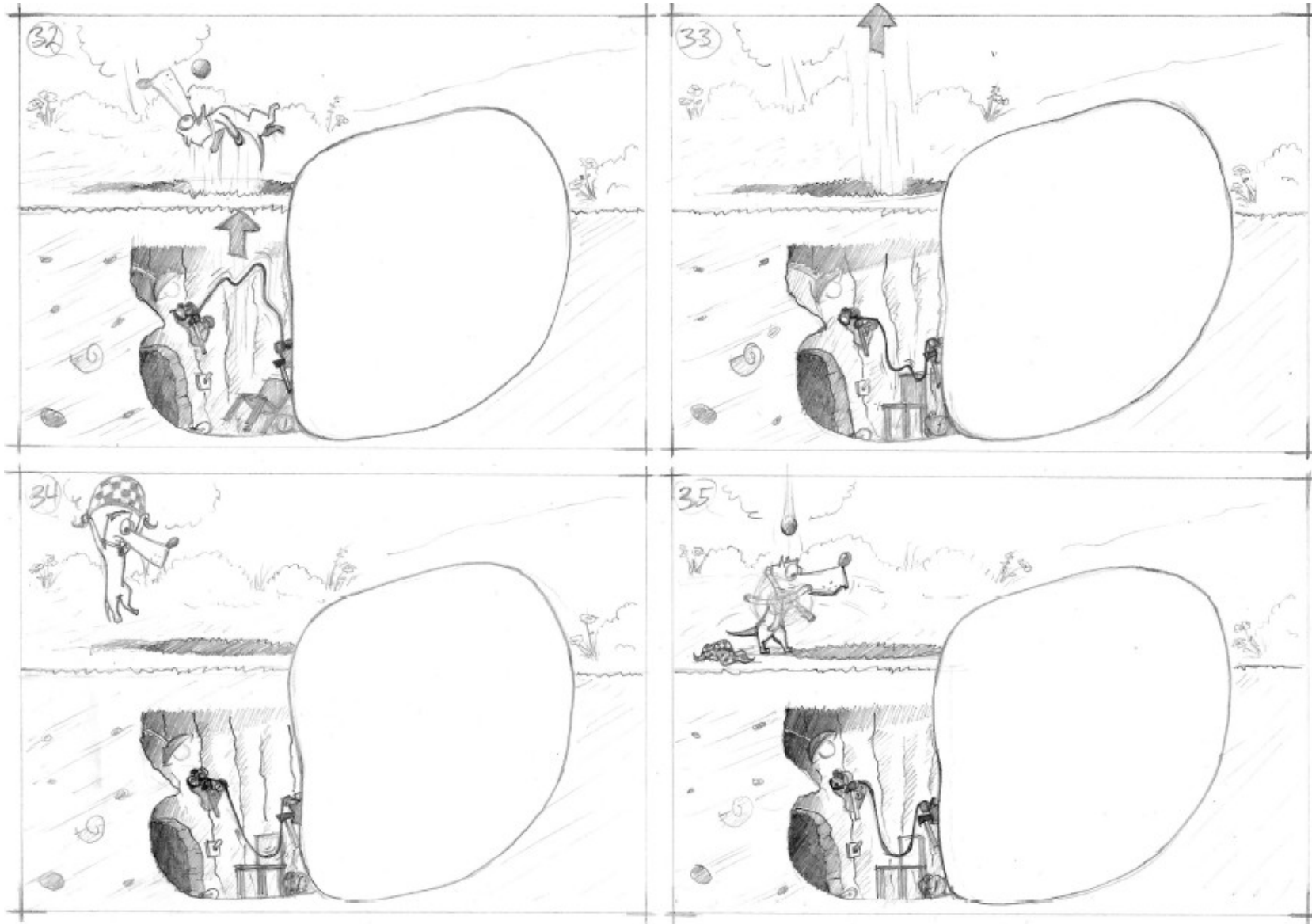


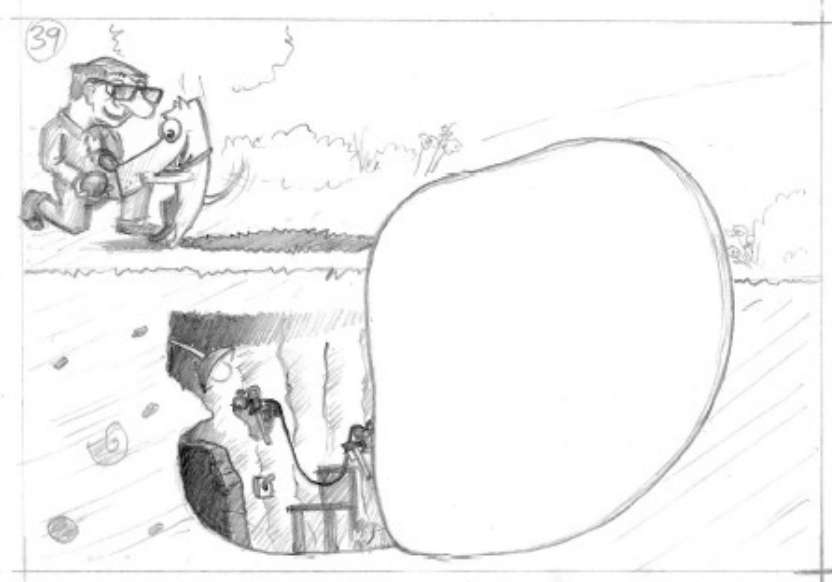
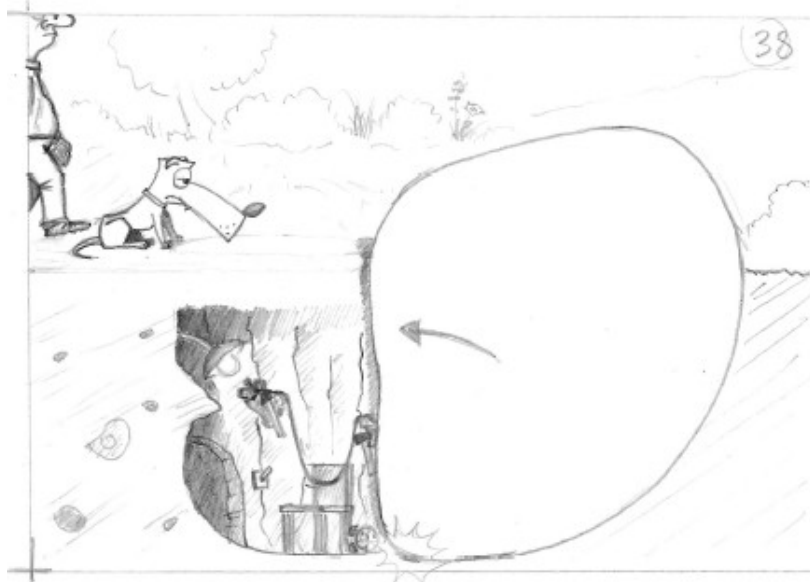
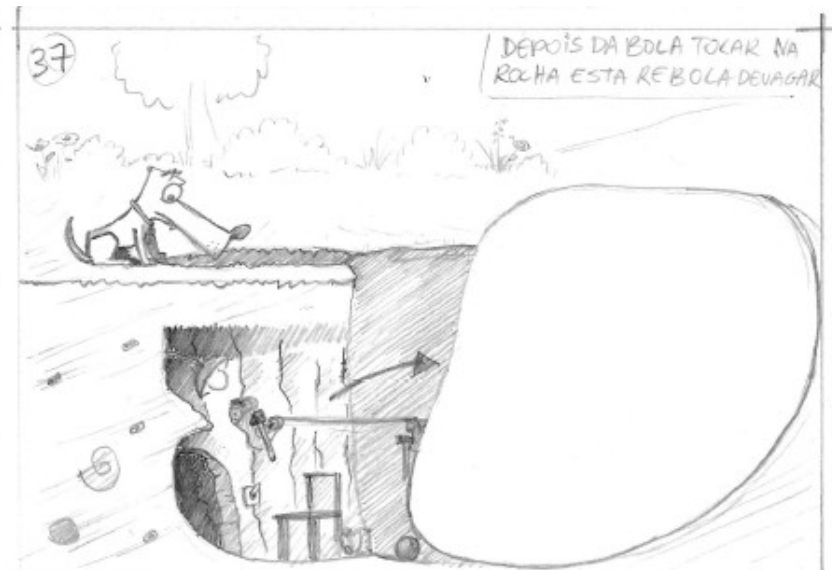
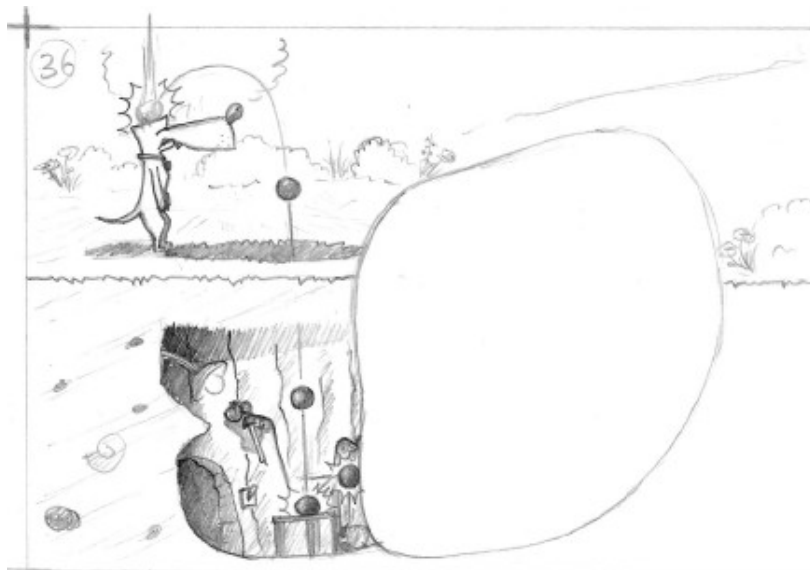






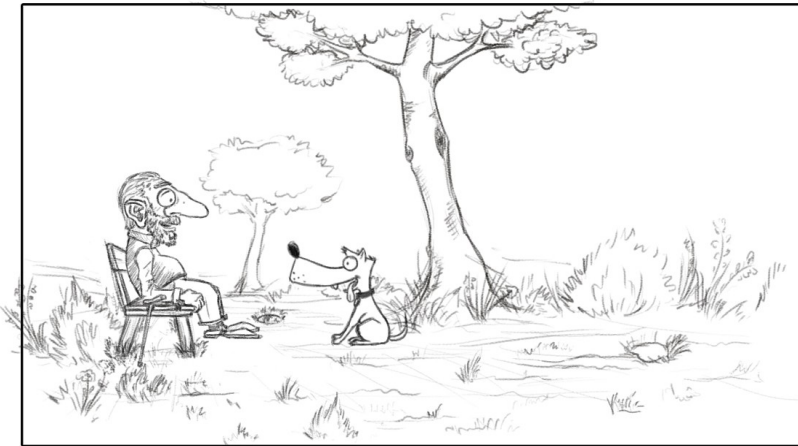




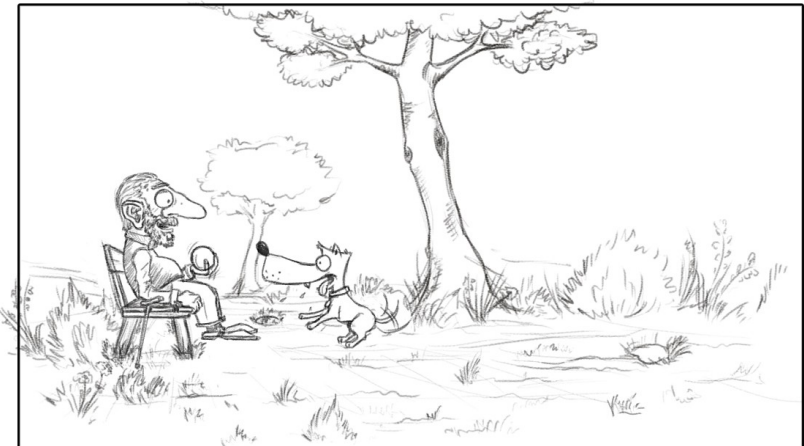


**Anexo 3 - *Storyboard* final em desenho digital**

1



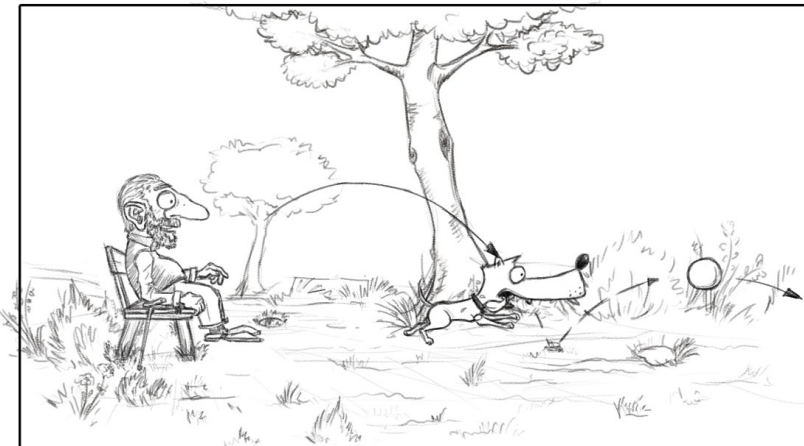
2



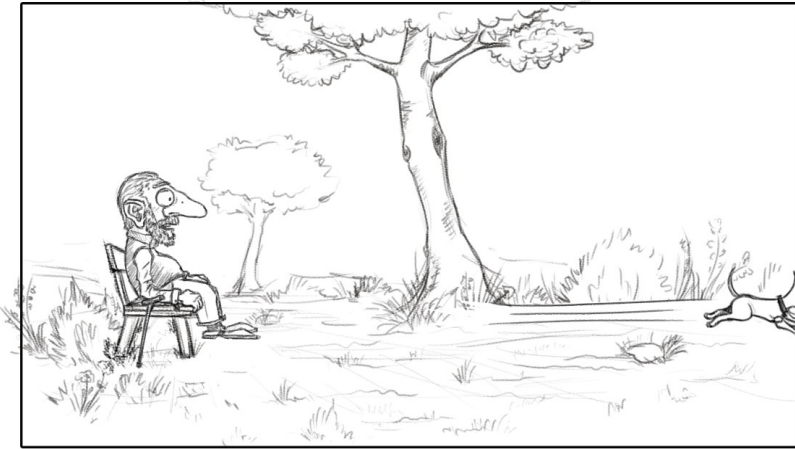
3



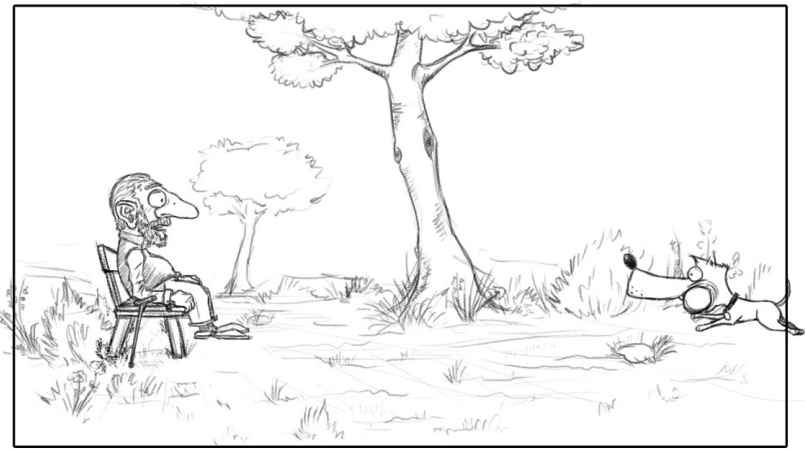
4



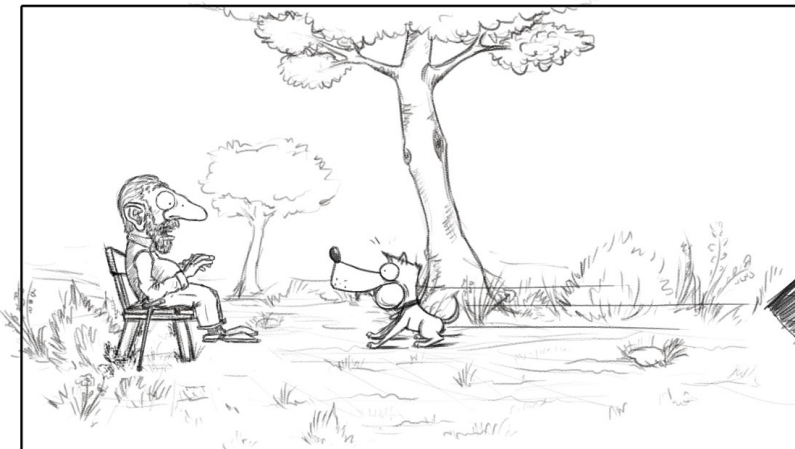
5



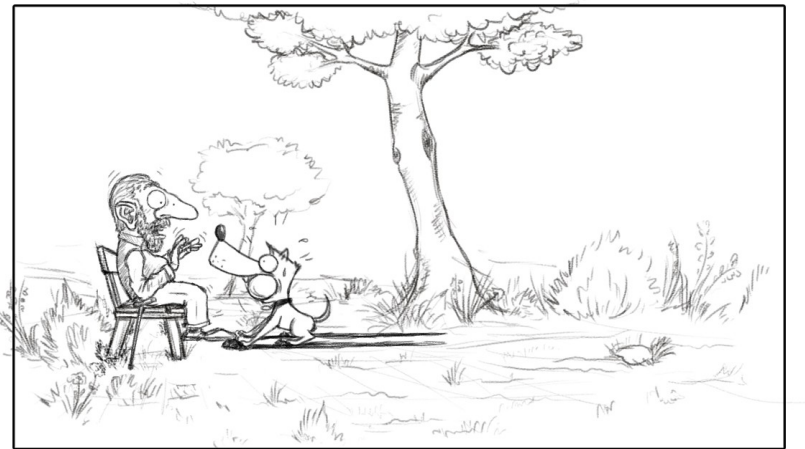
6



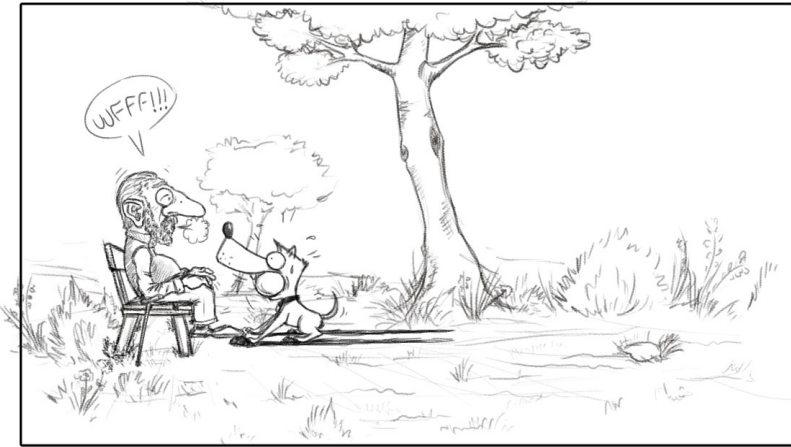
7



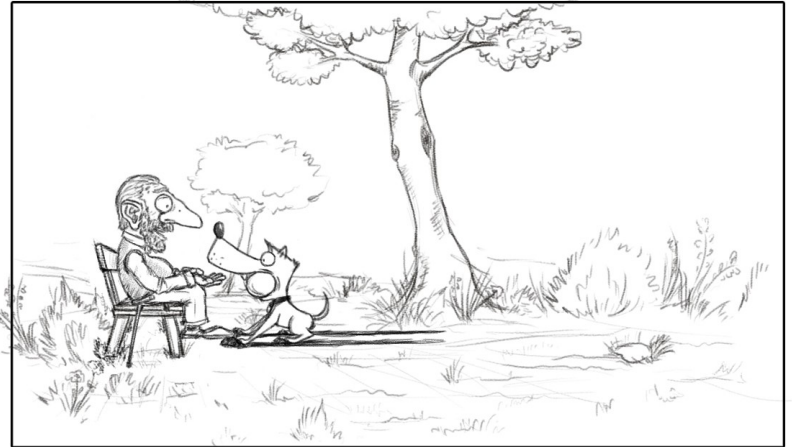
8



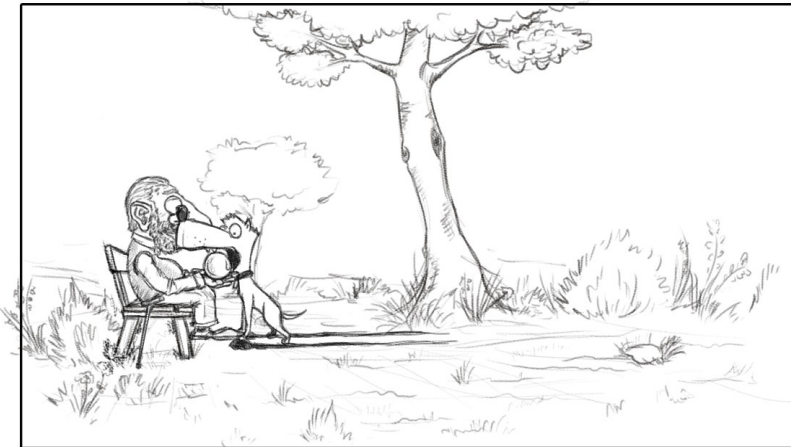
9



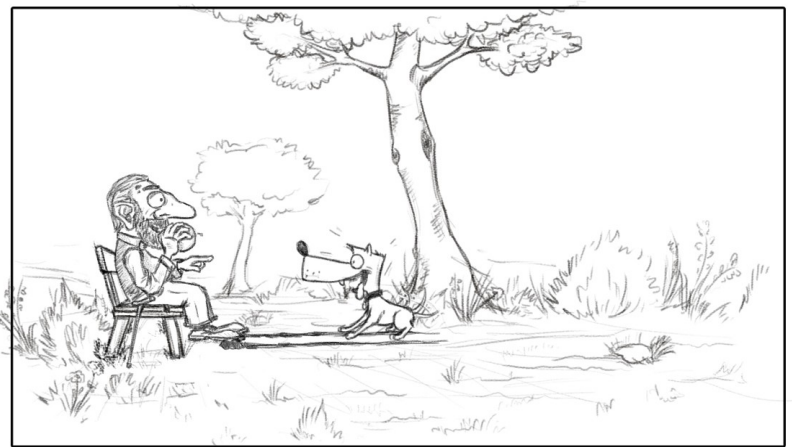
10



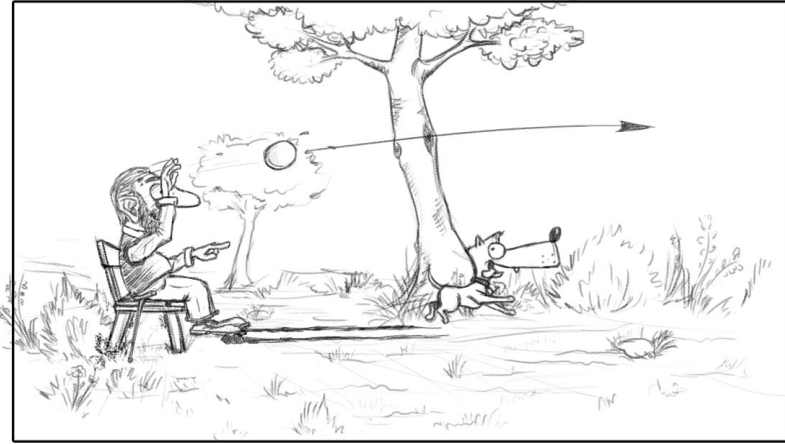
11



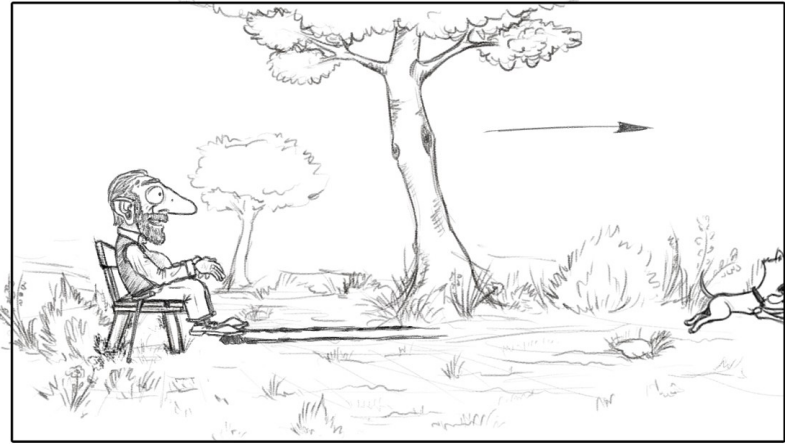
12



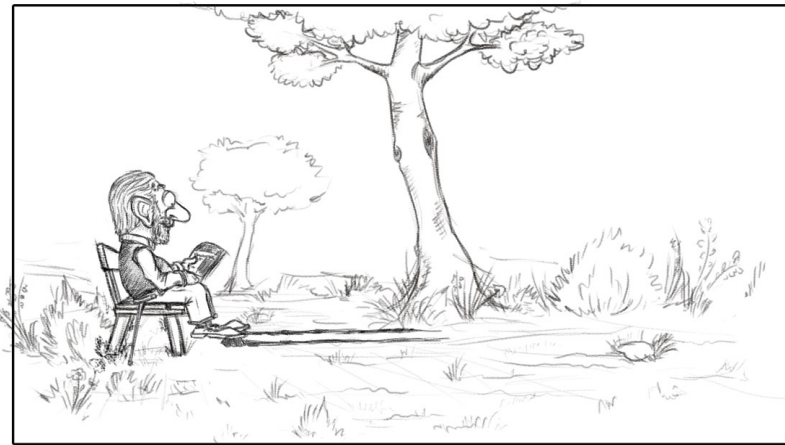
13



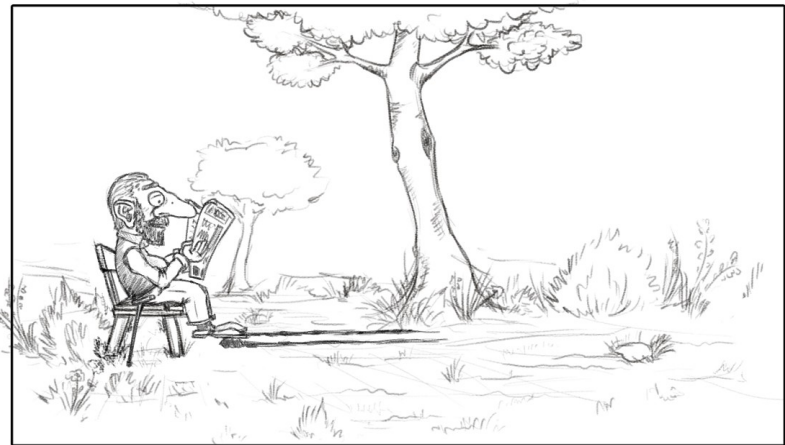
14



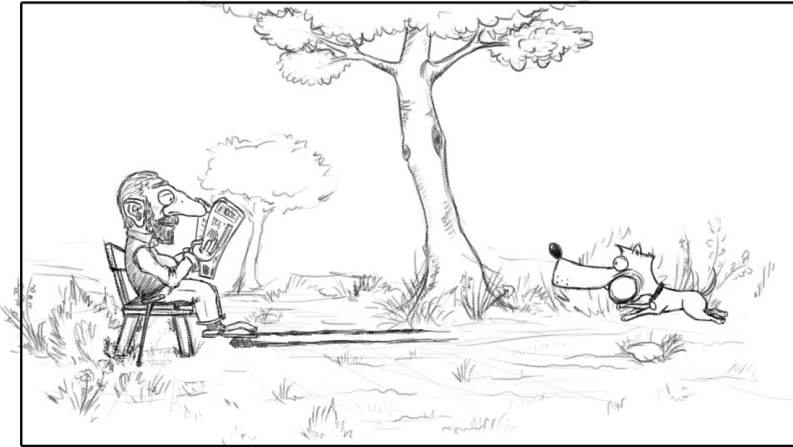
15



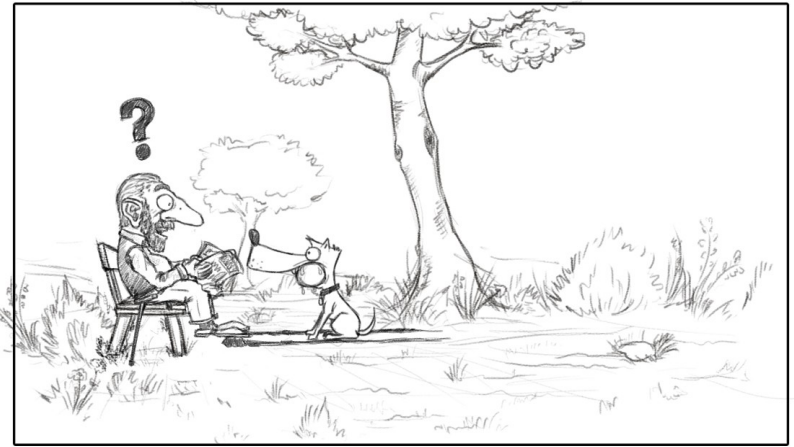
16



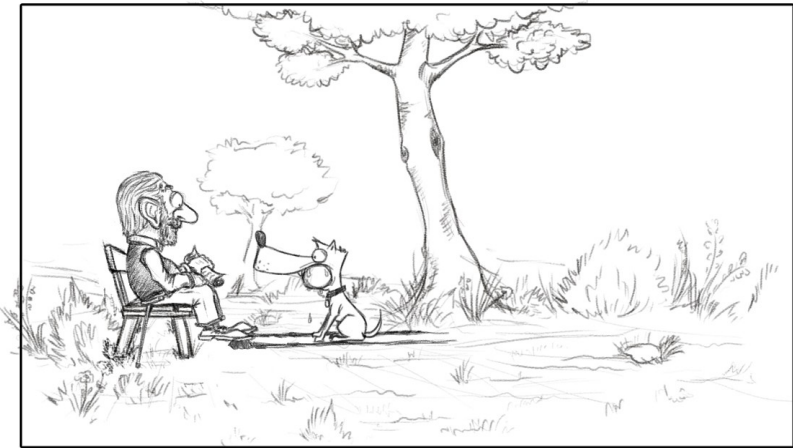
17



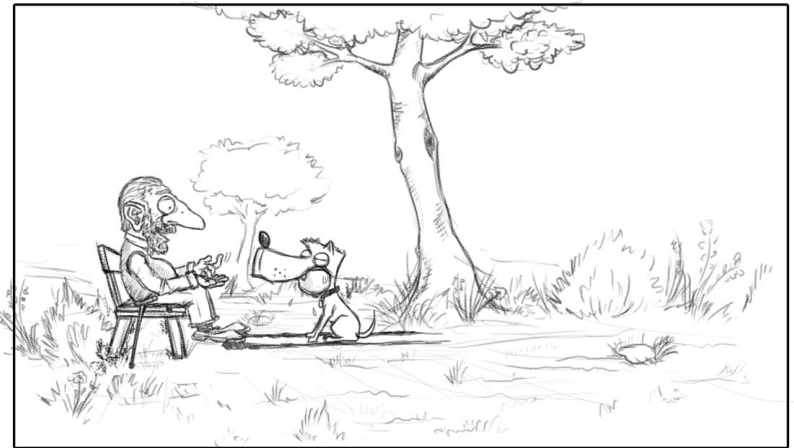
18



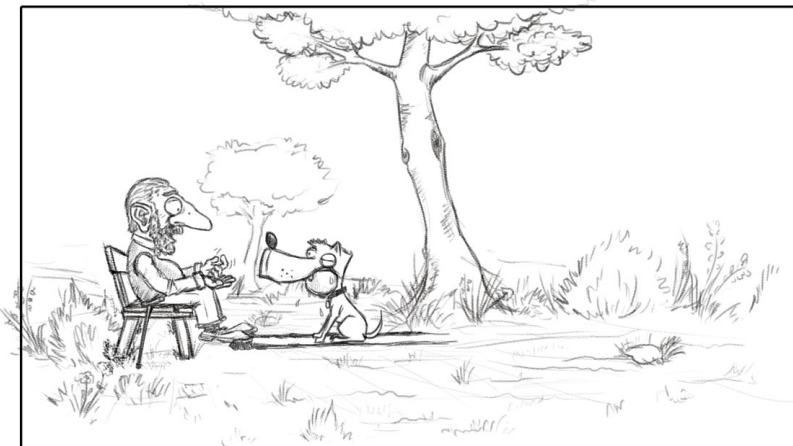
19



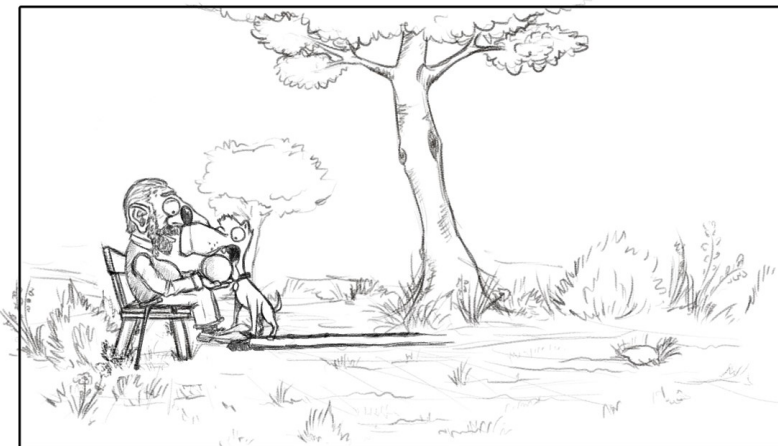
20



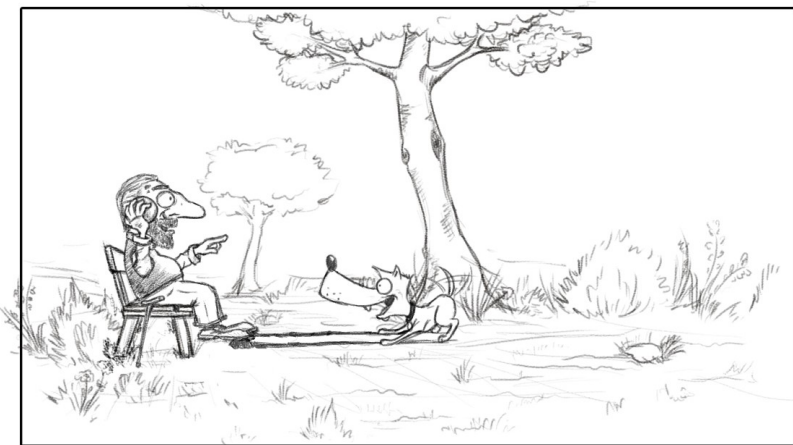
21



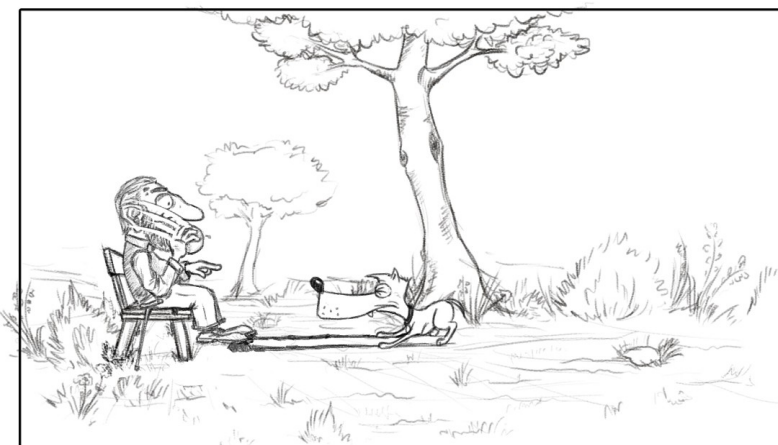
22



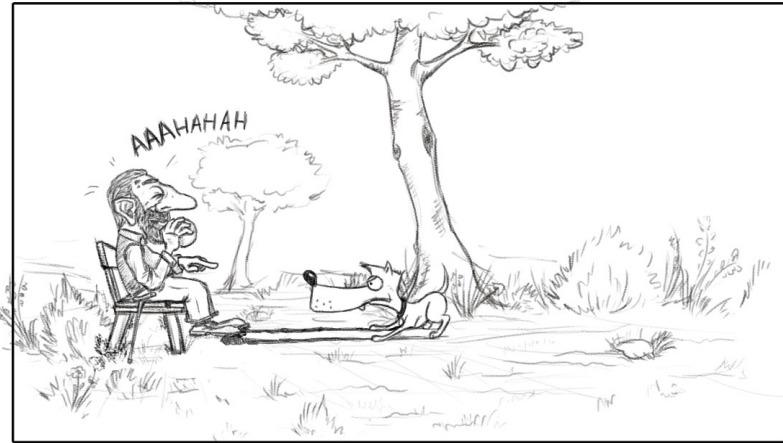
23



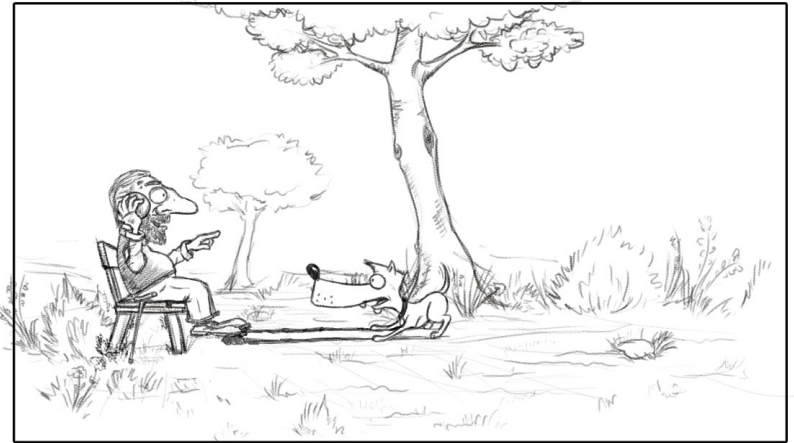
24



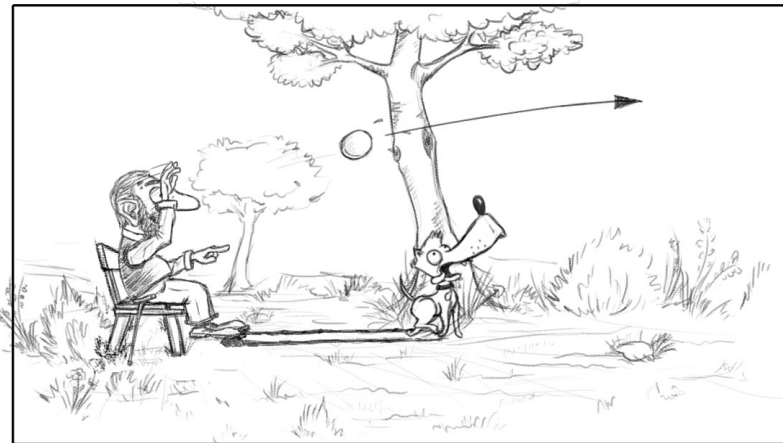
25



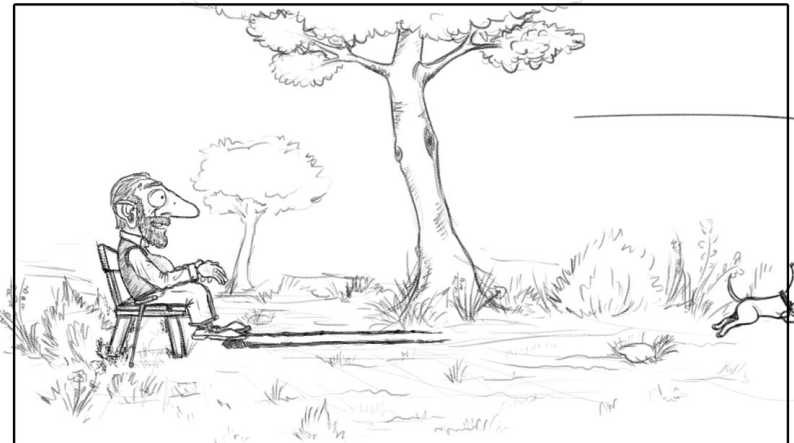
26



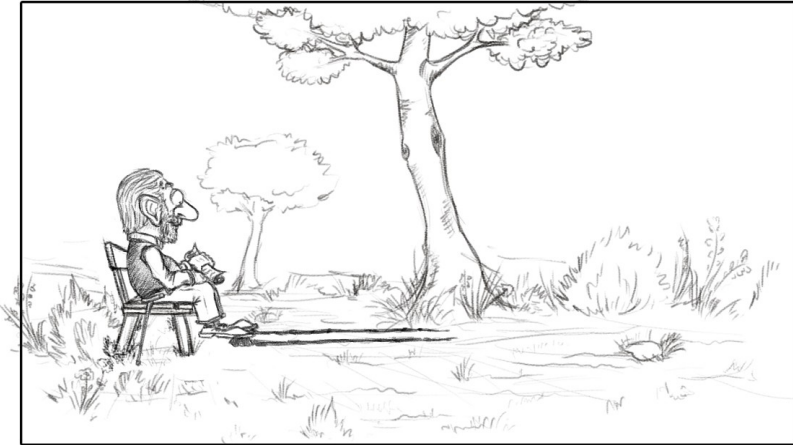
27



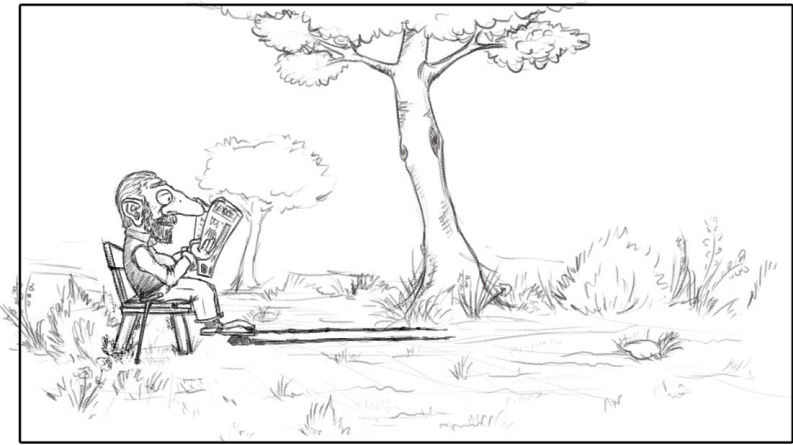
28



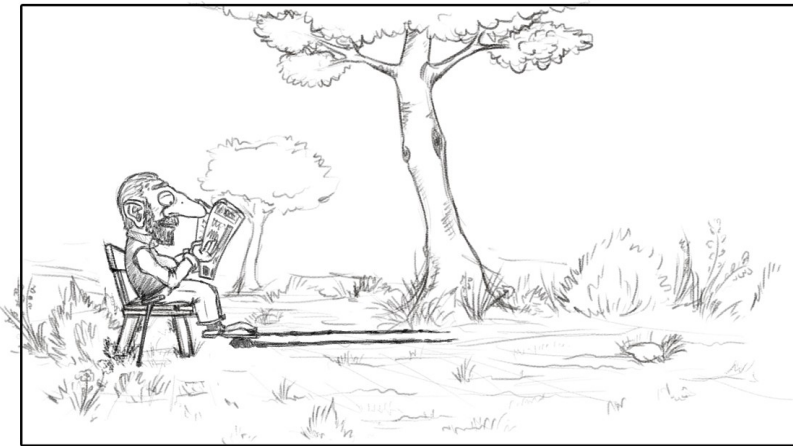
29



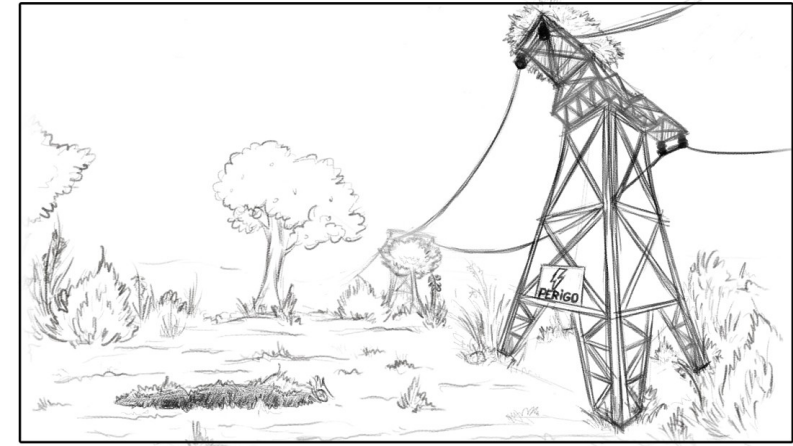
30



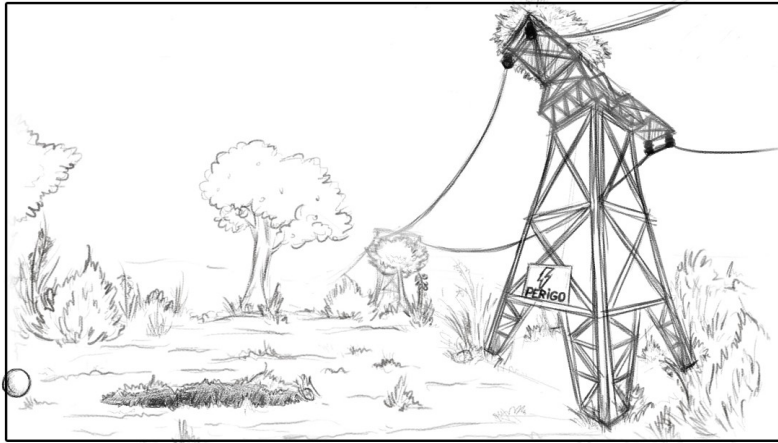
31



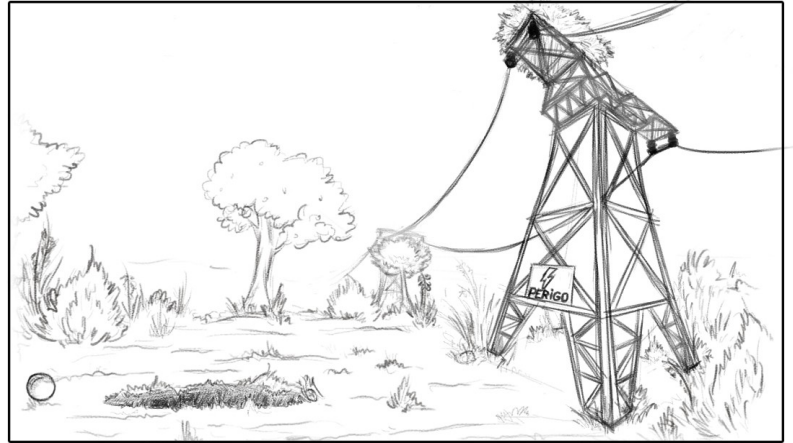
32



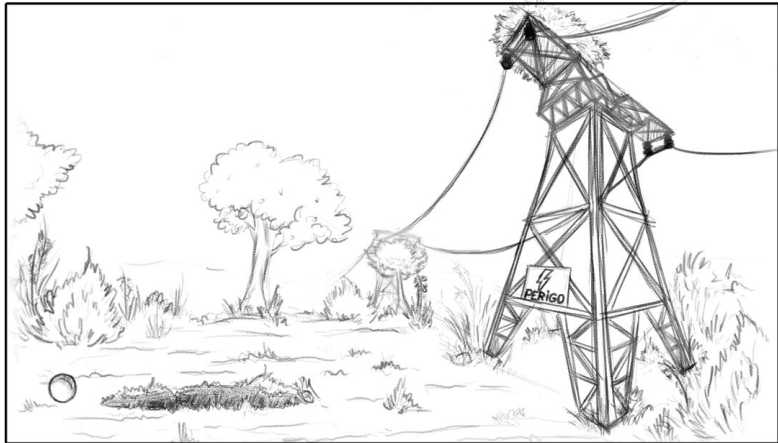
33



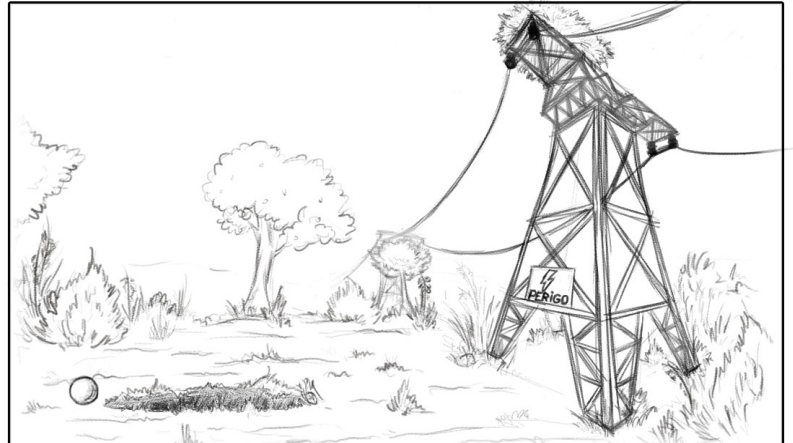
34



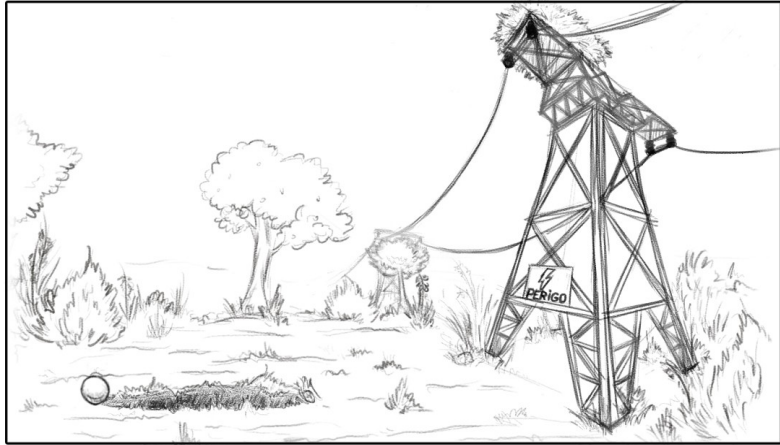
35



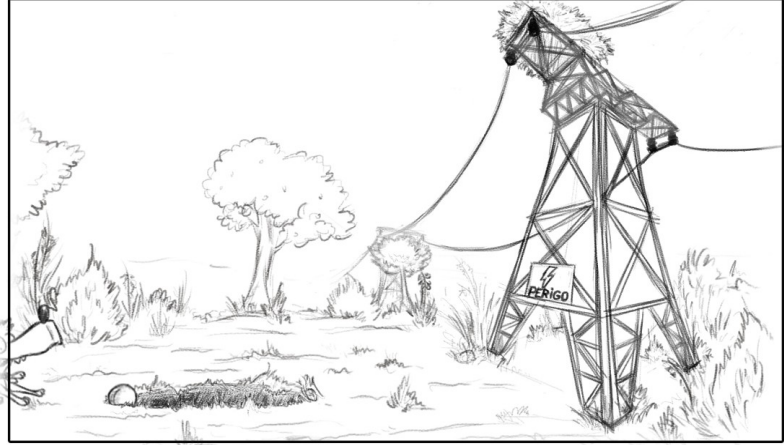
36



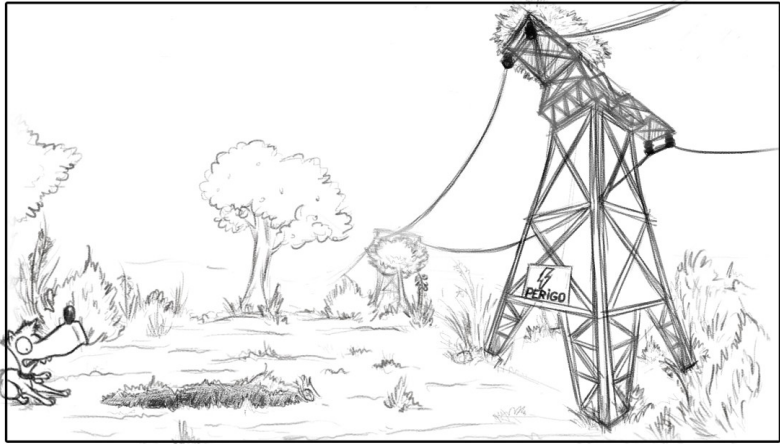
37



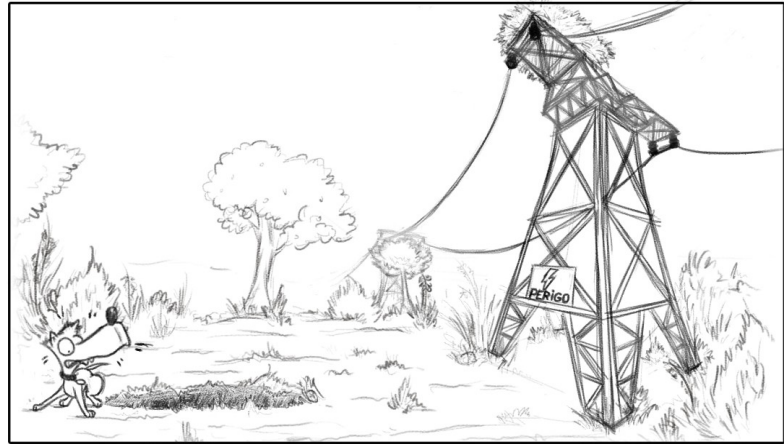
38



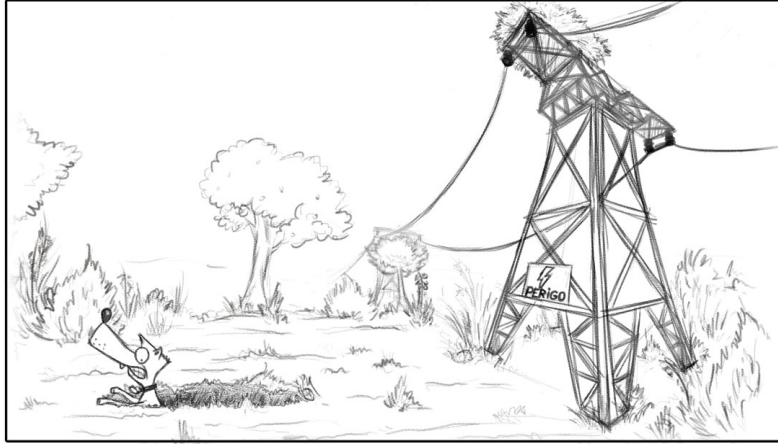
39



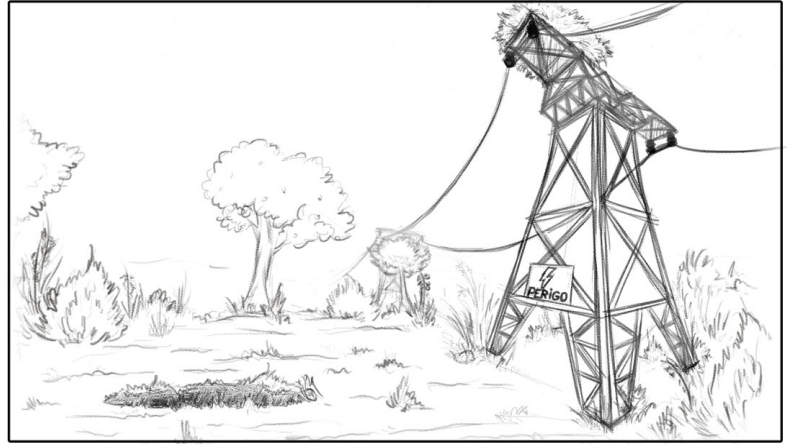
40



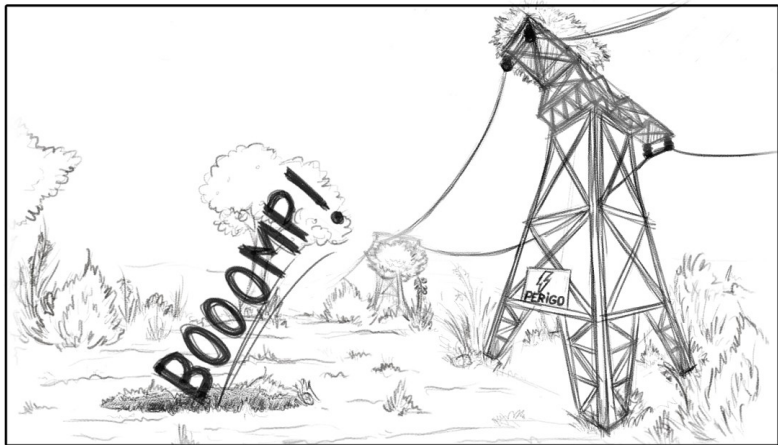
41



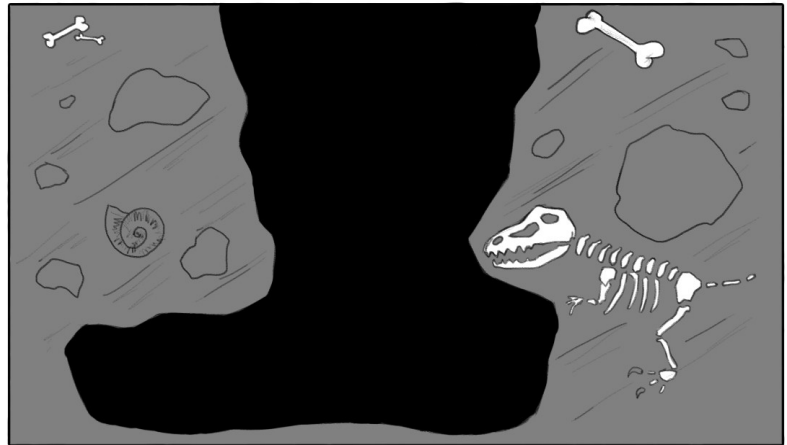
42



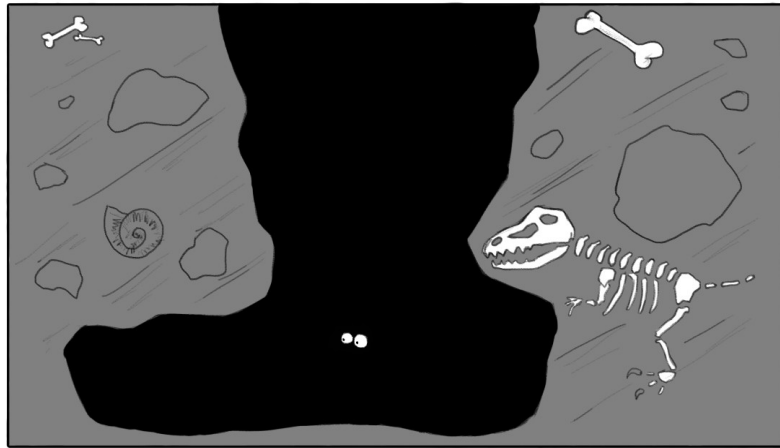
43



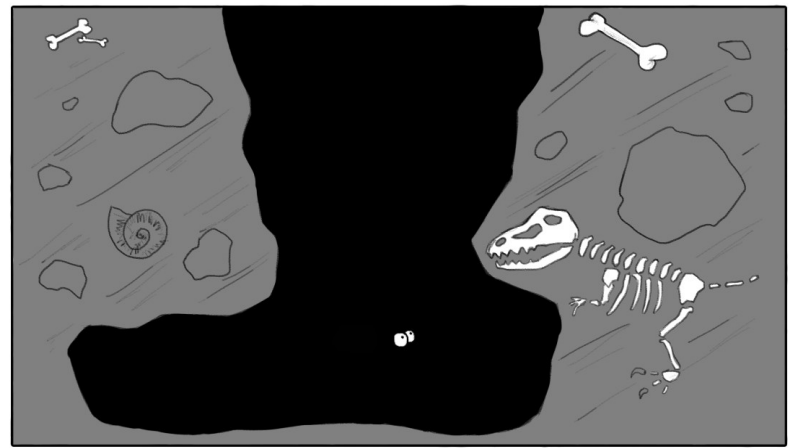
44



45



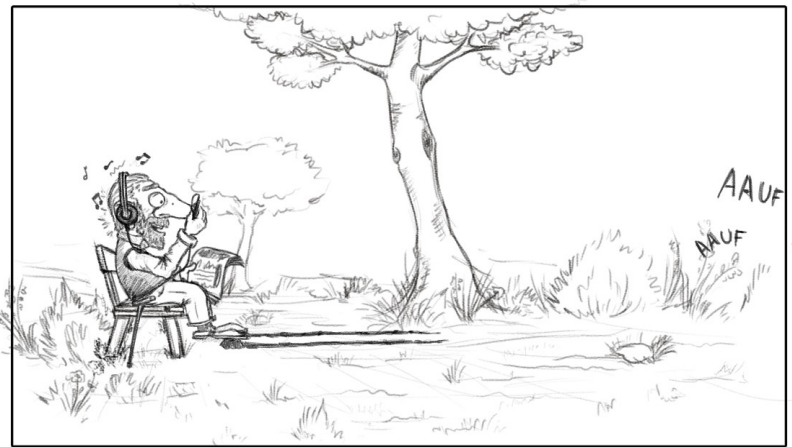
46



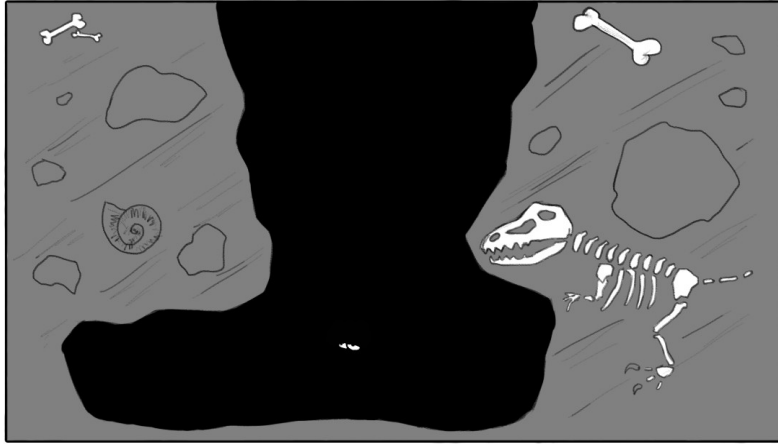
47



48



49



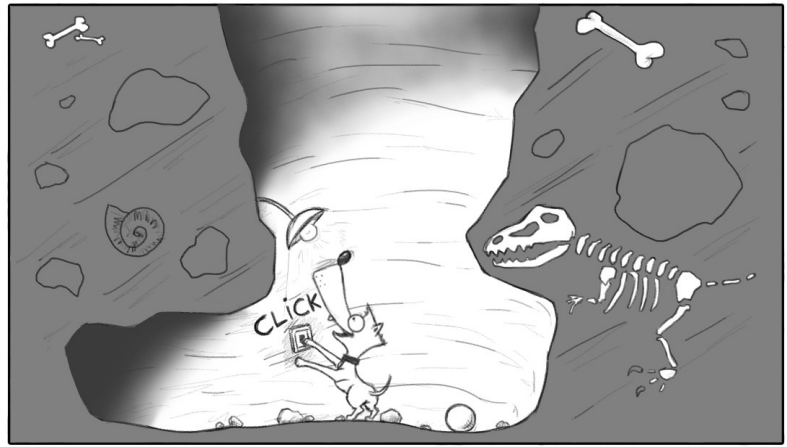
50



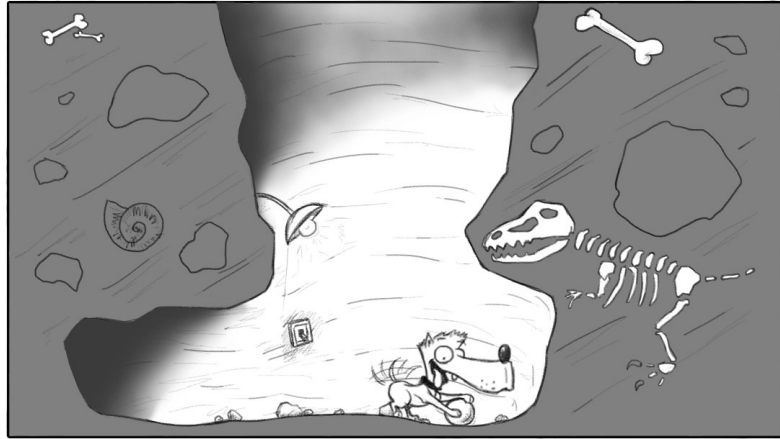
51



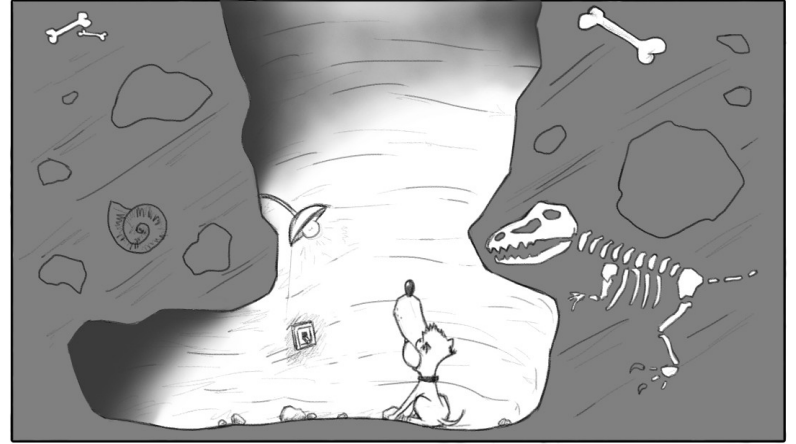
52



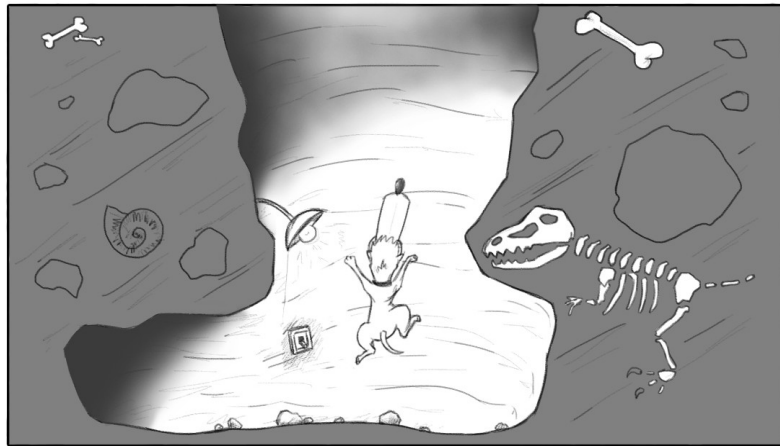
53



54



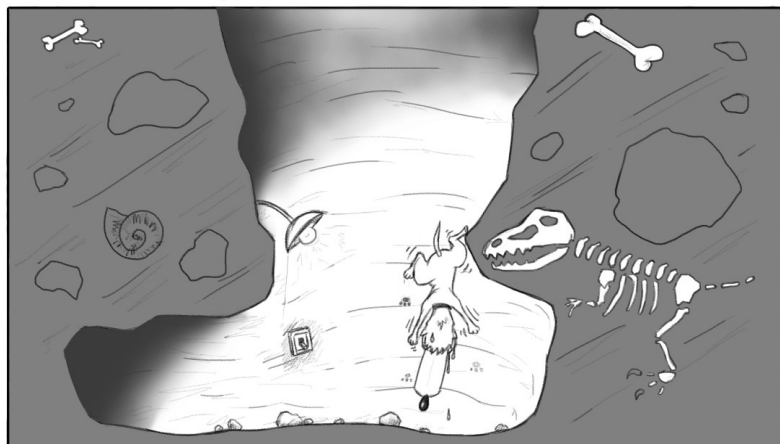
55



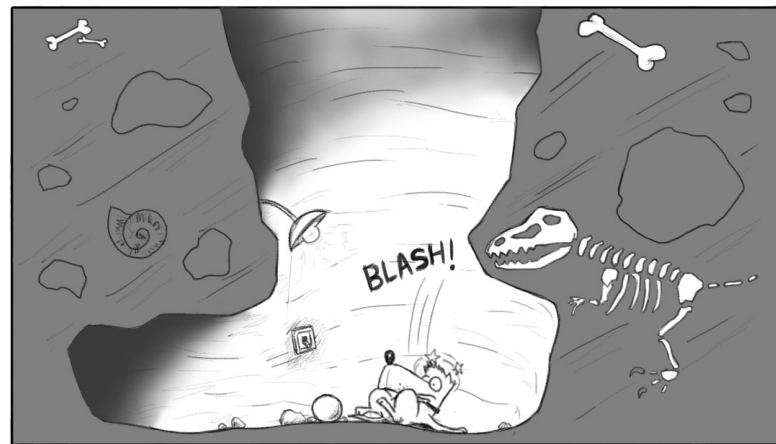
56



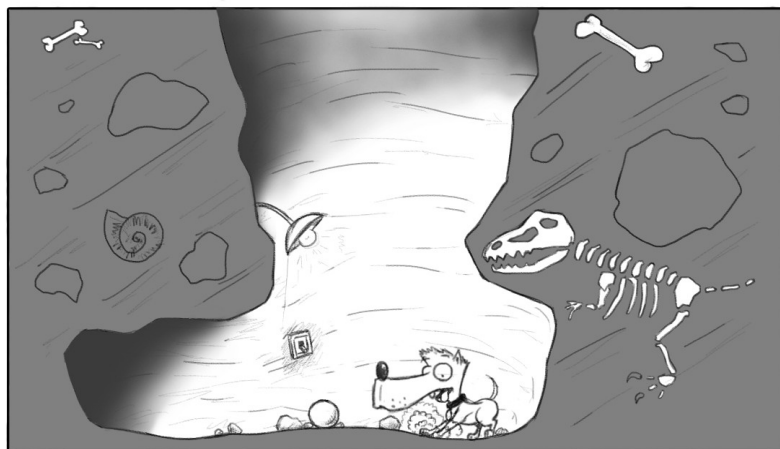
57



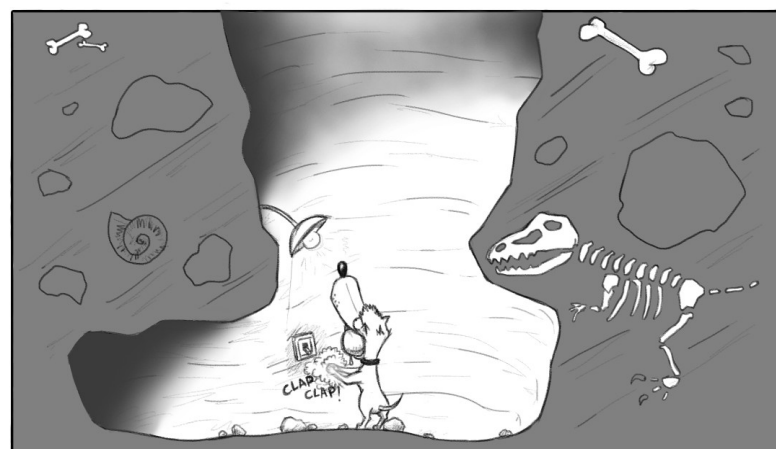
58



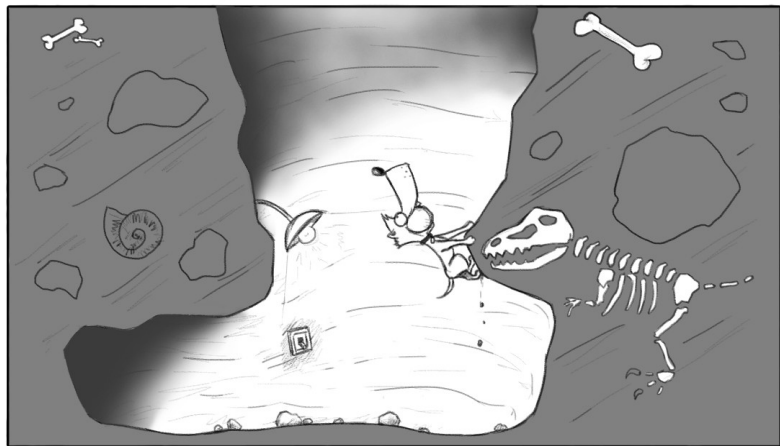
59



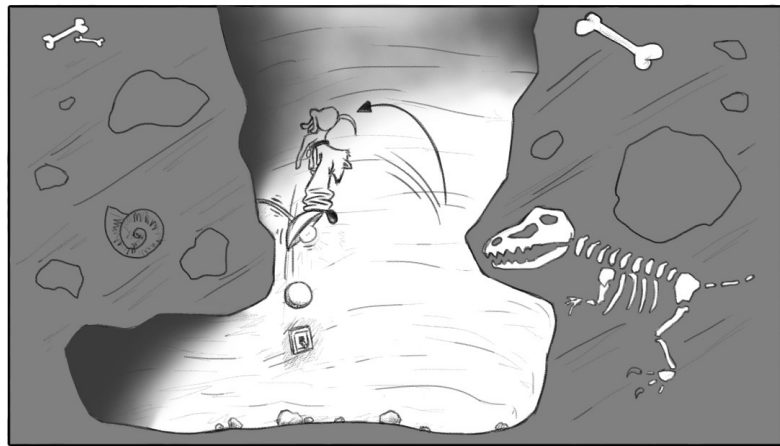
60



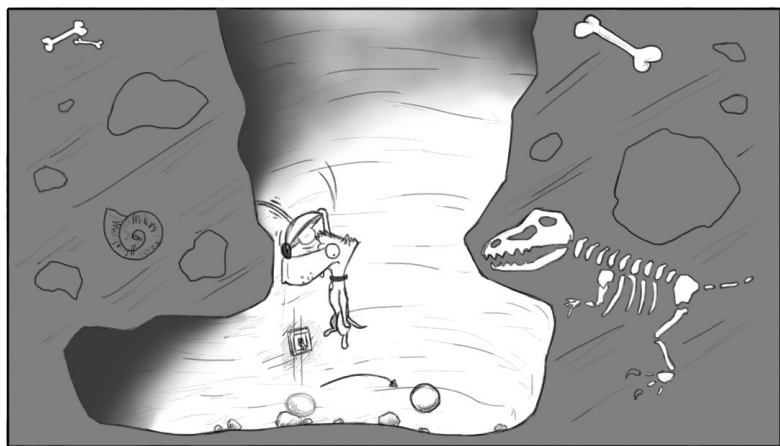
61



62



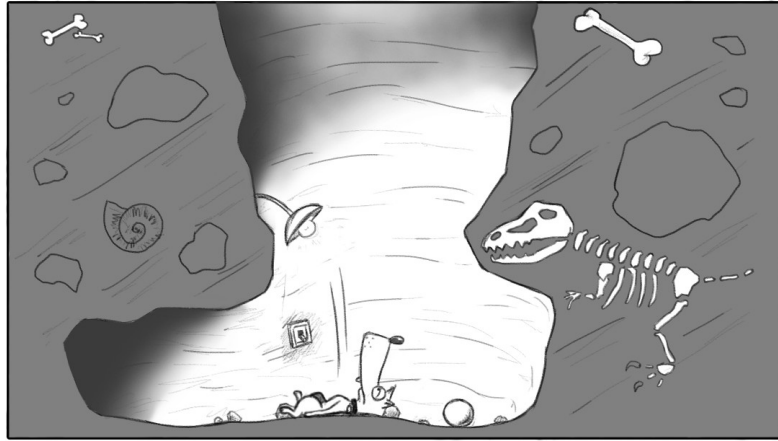
63



64



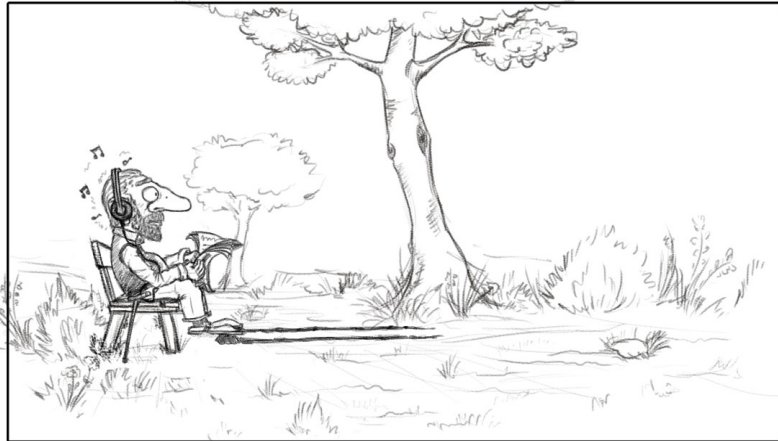
65



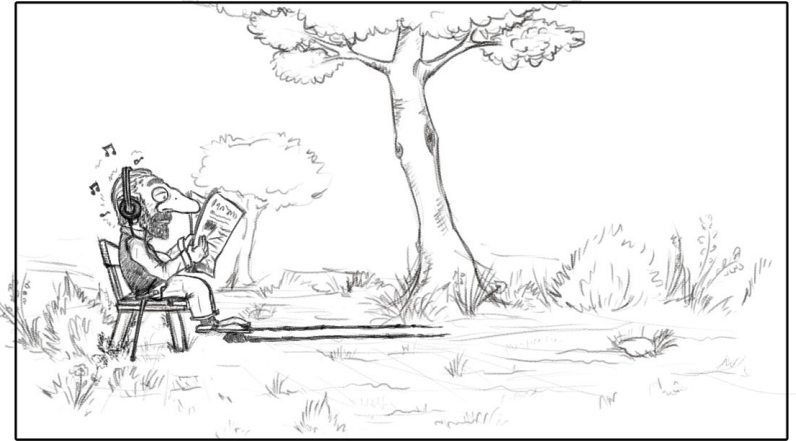
66



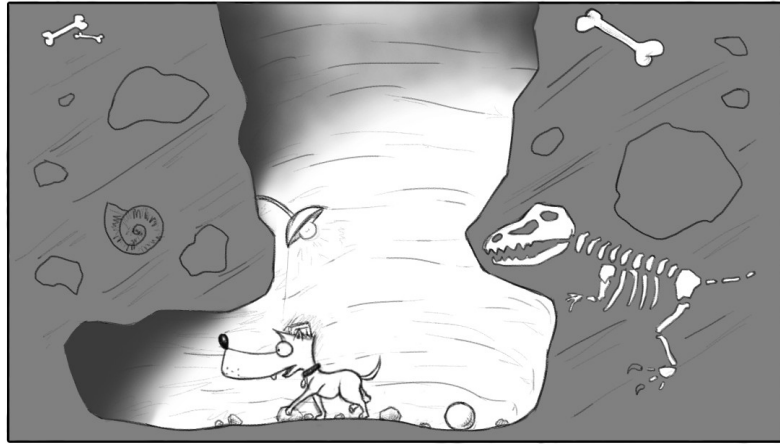
67



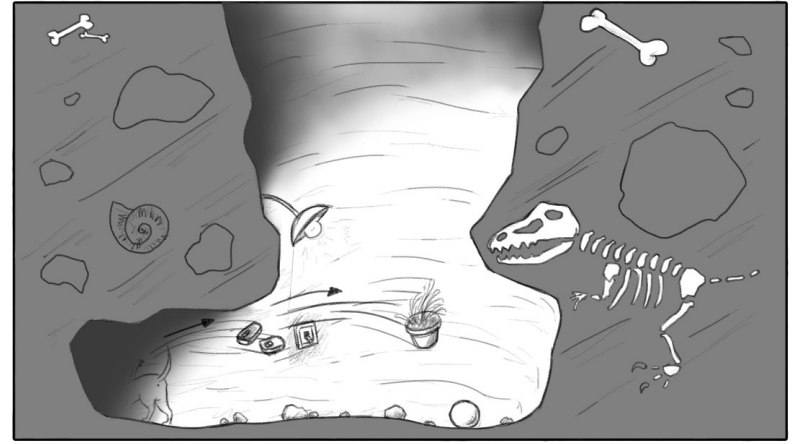
68



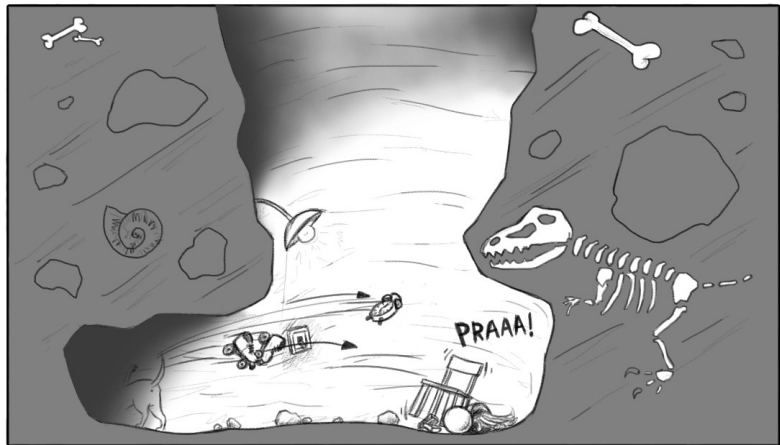
69



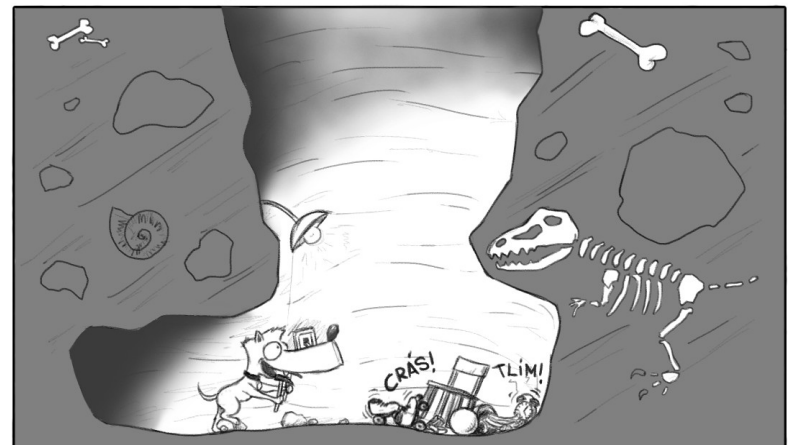
70



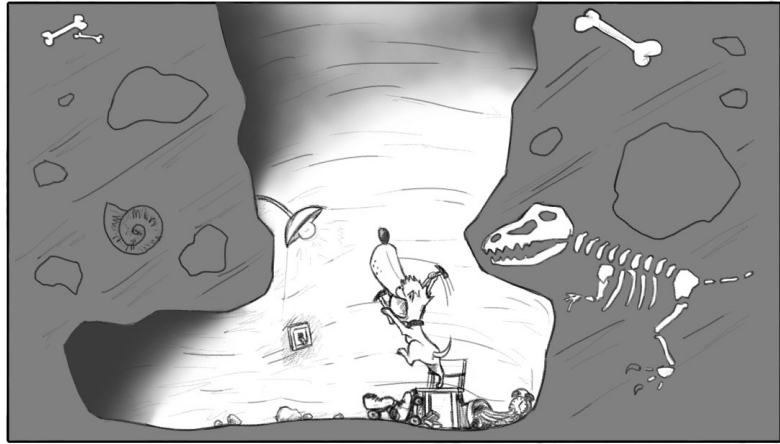
71



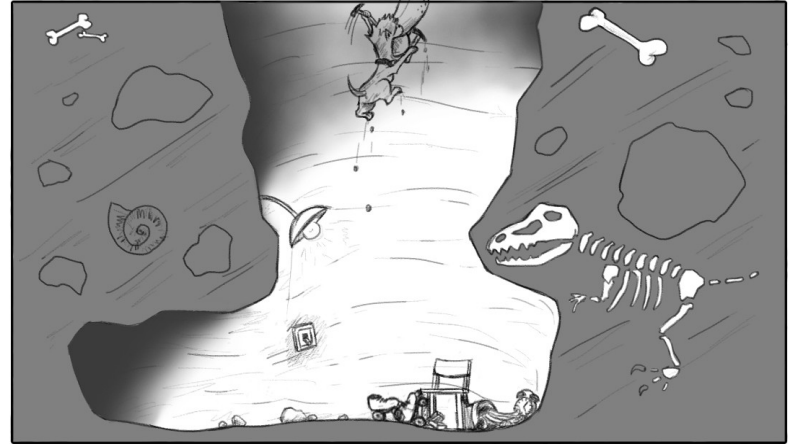
72



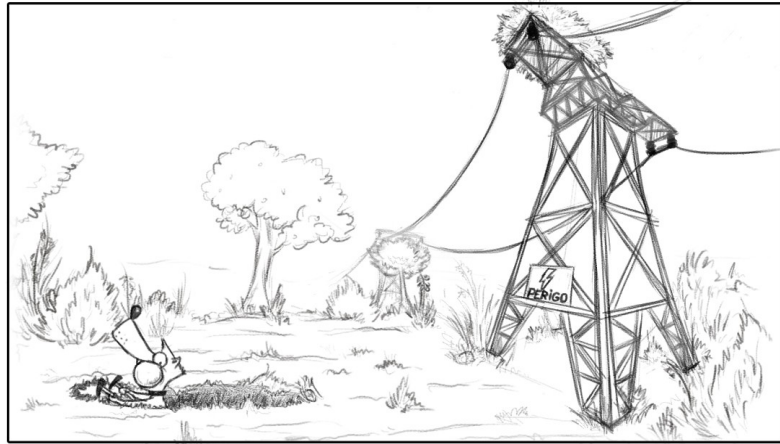
73



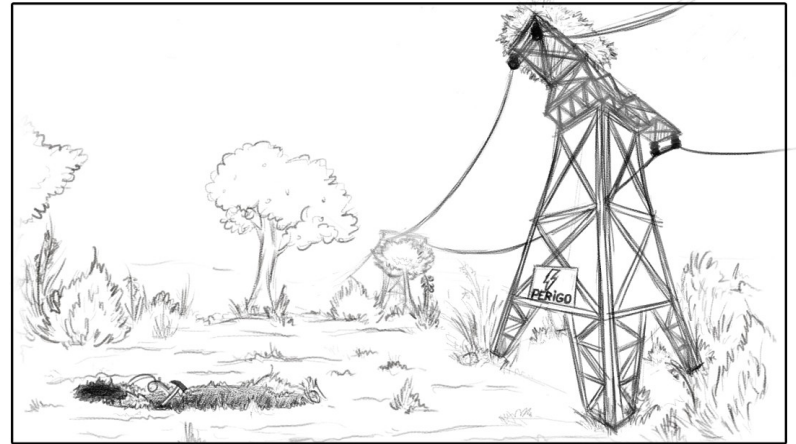
74



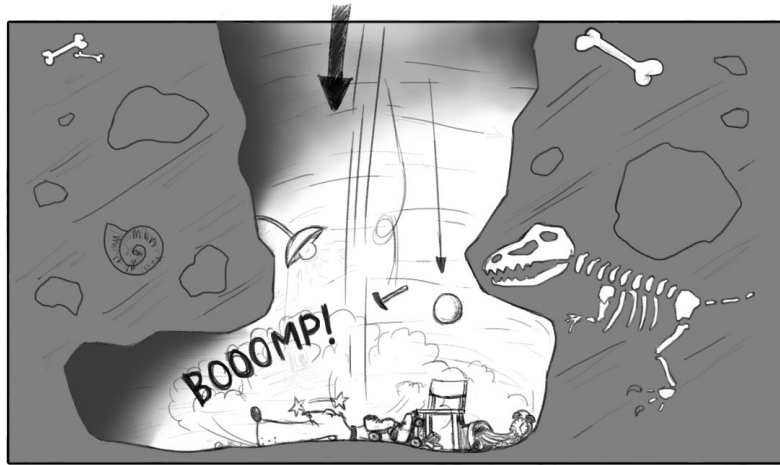
75



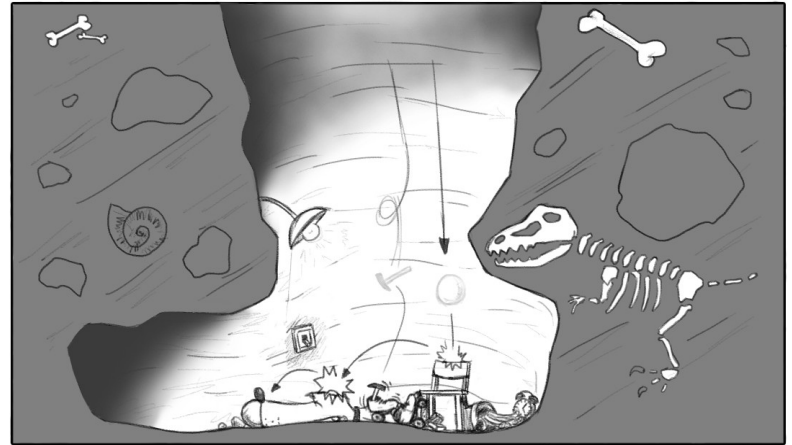
76



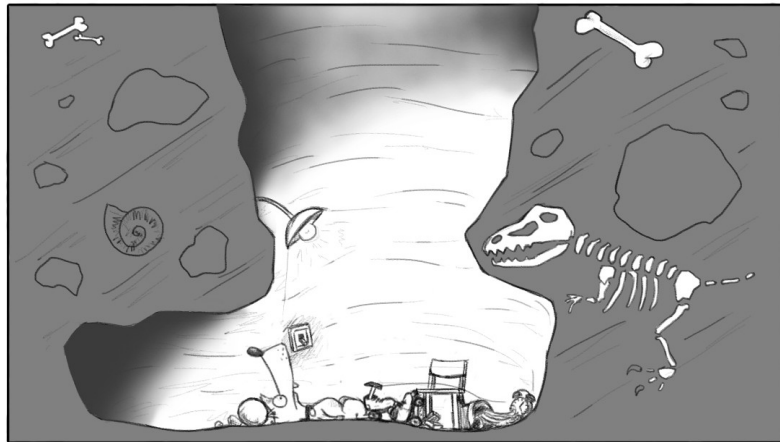
77



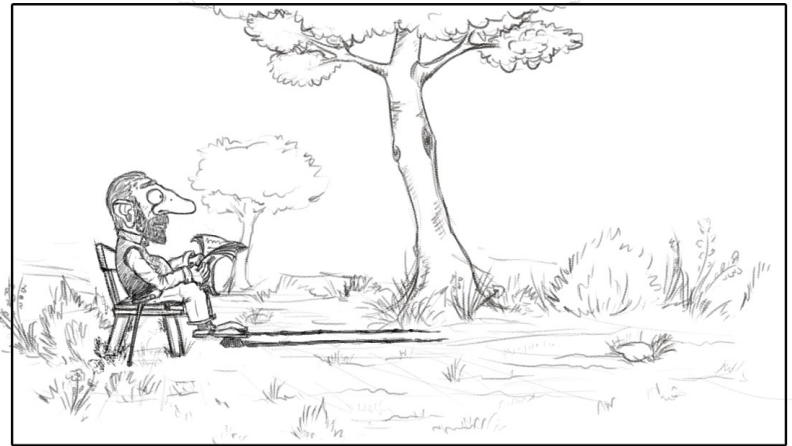
78



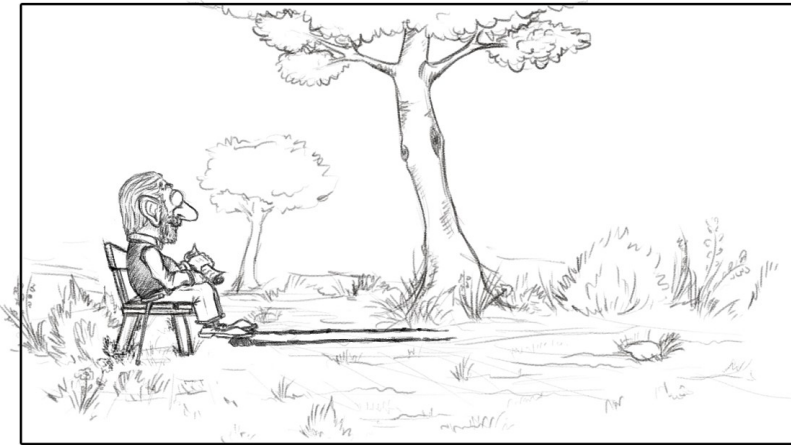
79



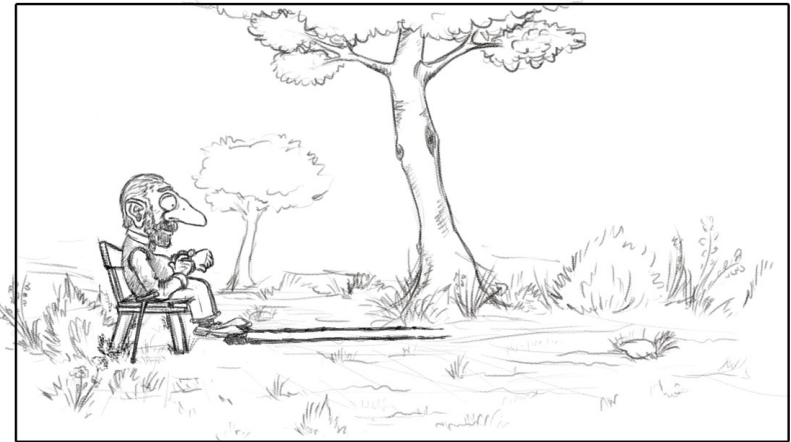
80



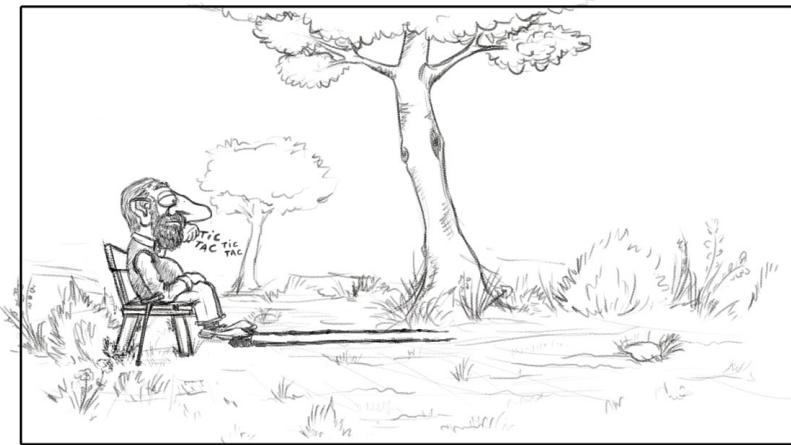
81



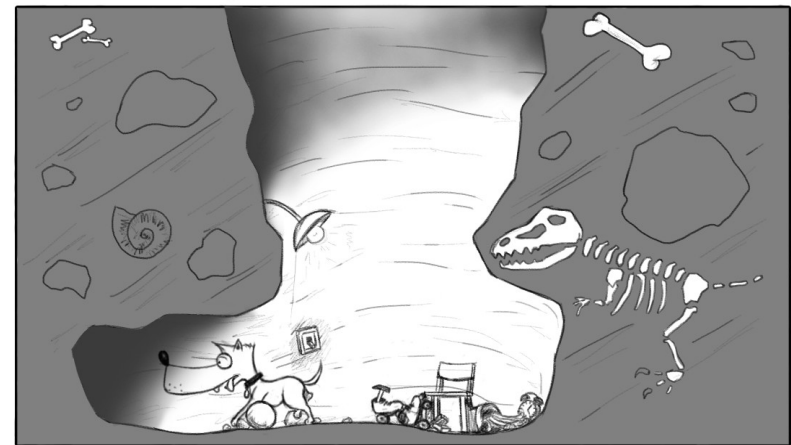
82



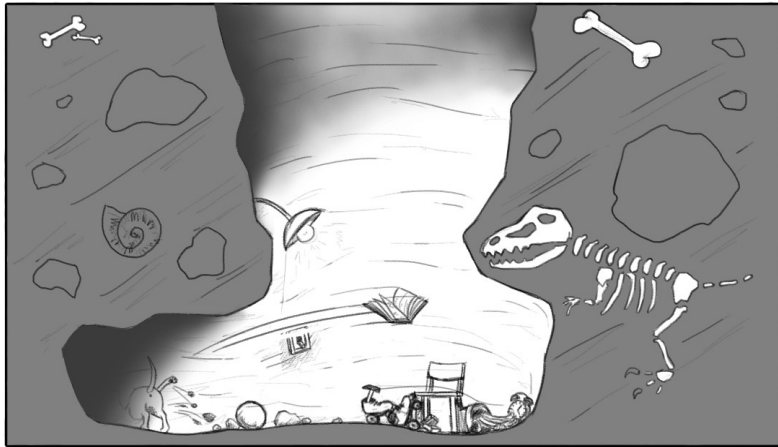
83



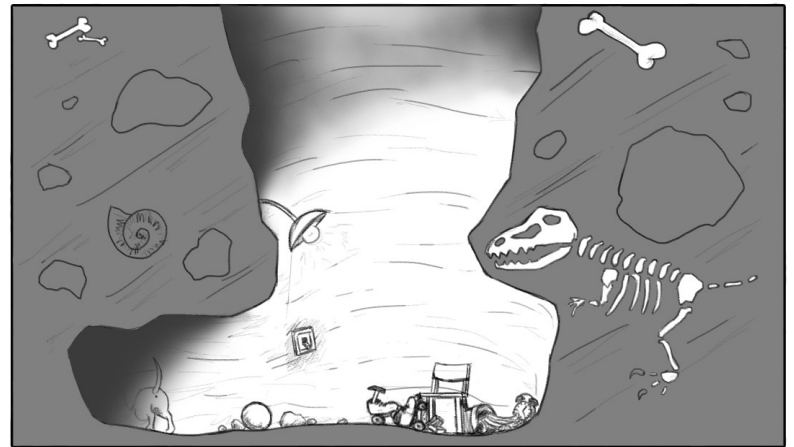
84



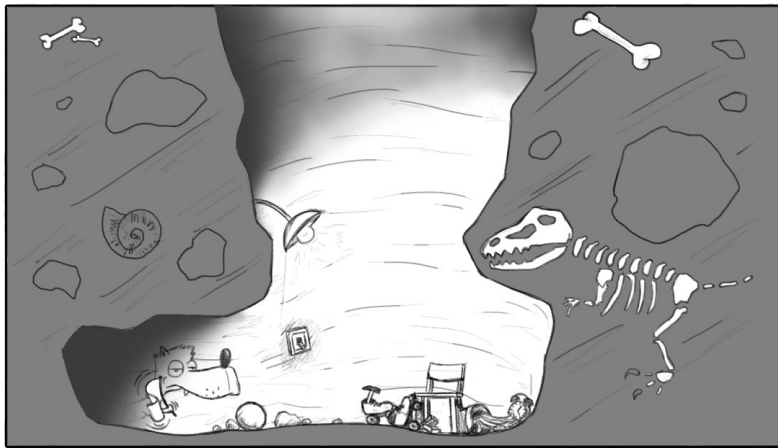
85



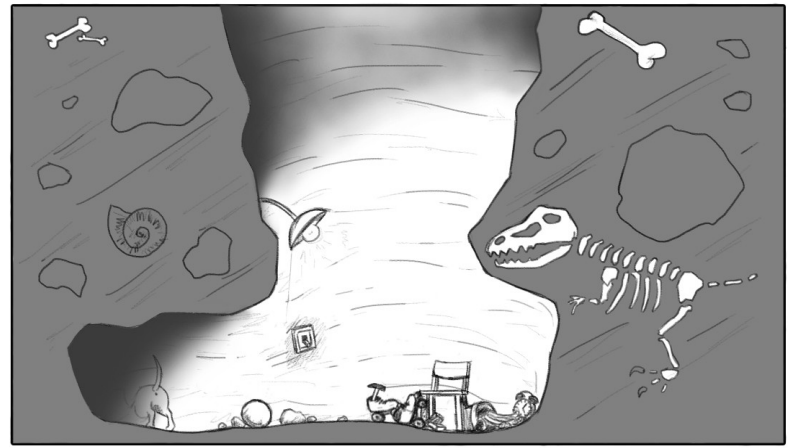
86



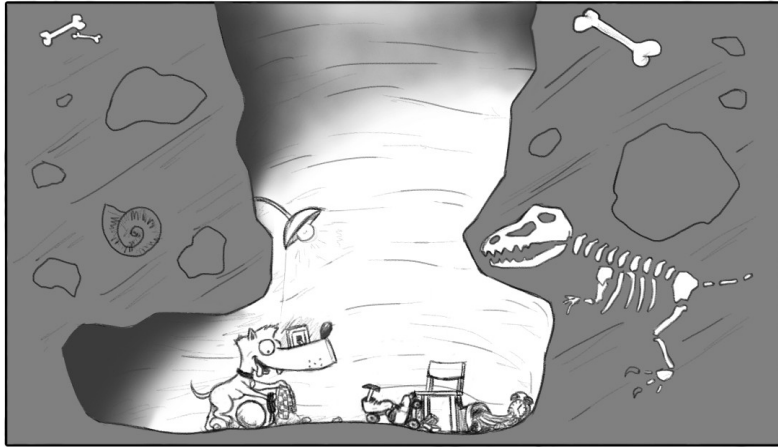
87



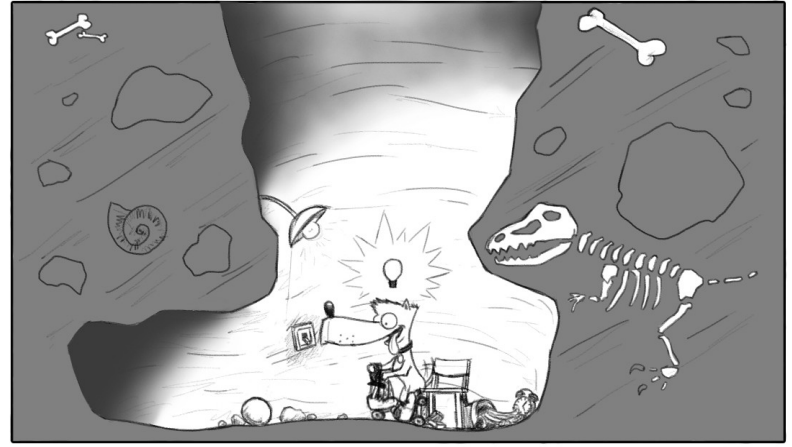
88



89



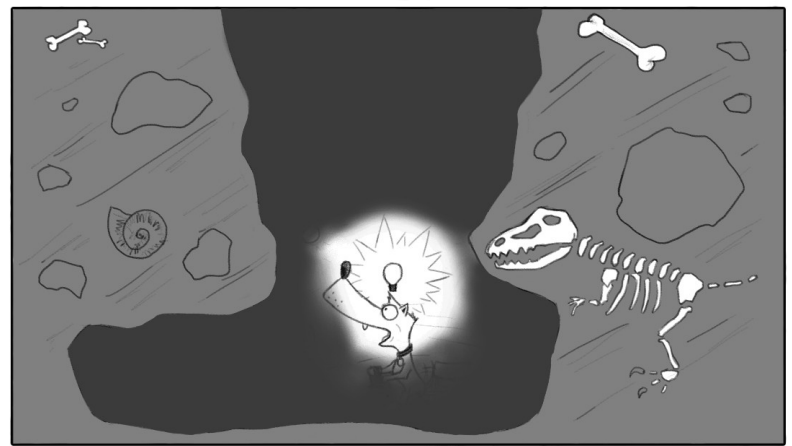
90



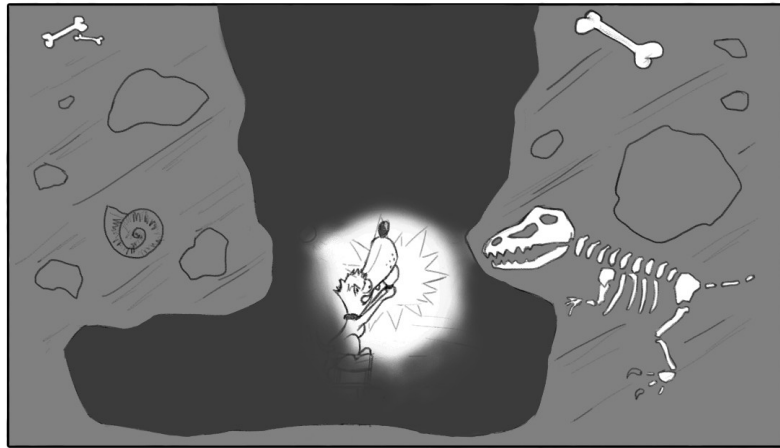
91



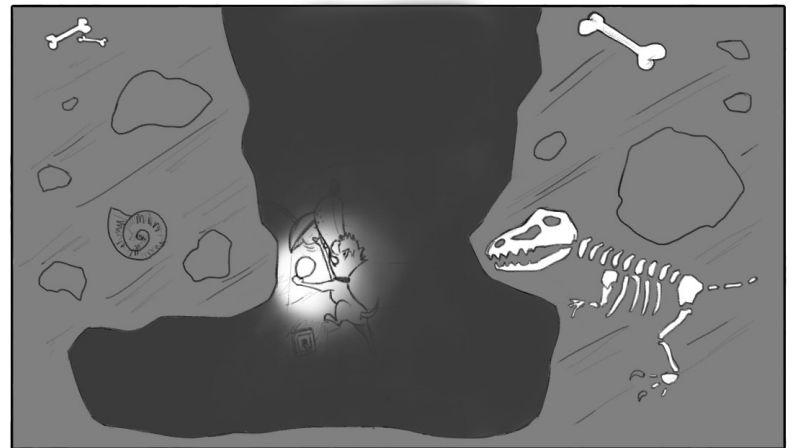
92



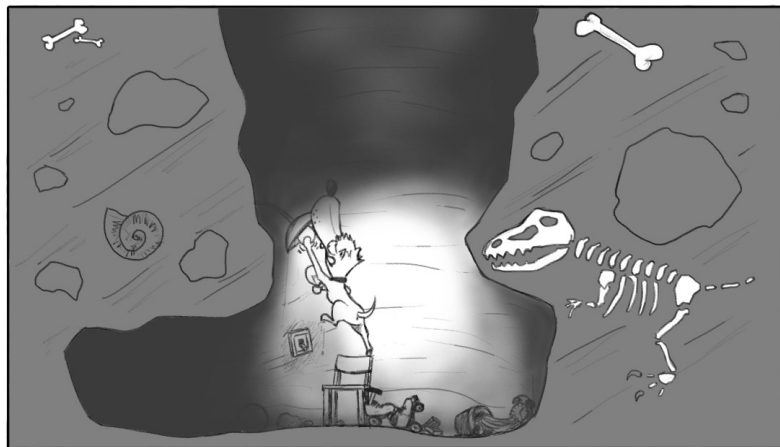
93



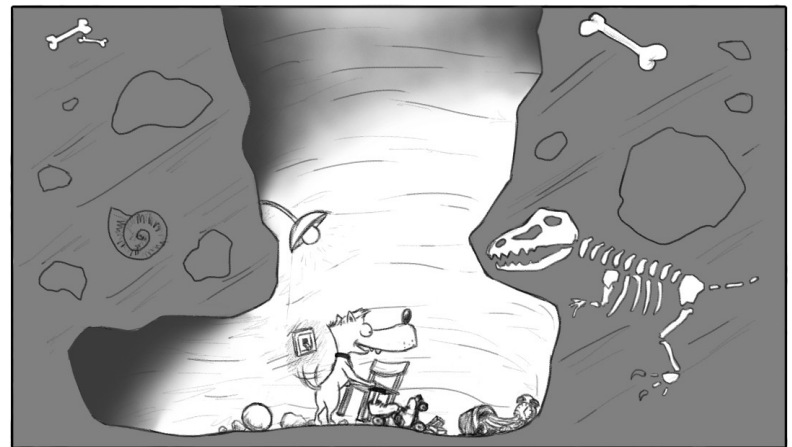
94



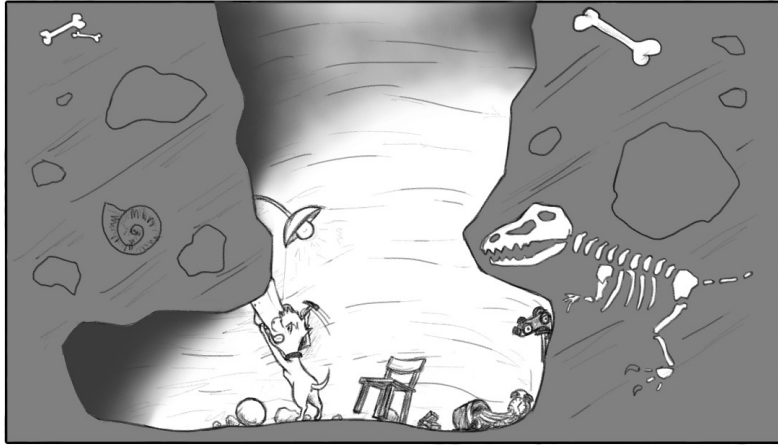
95



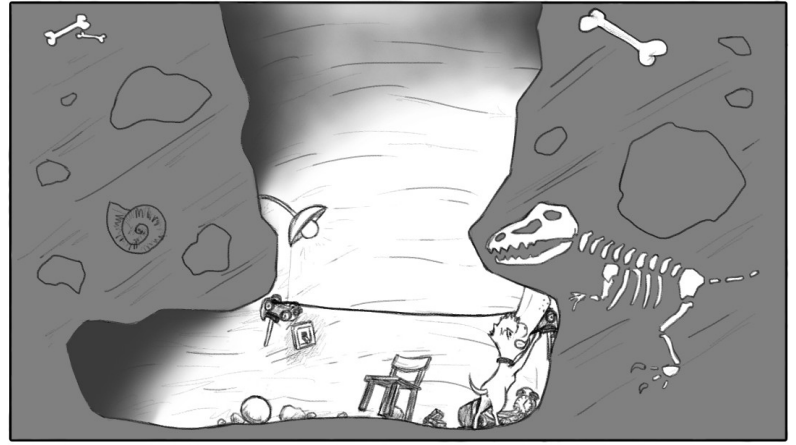
96



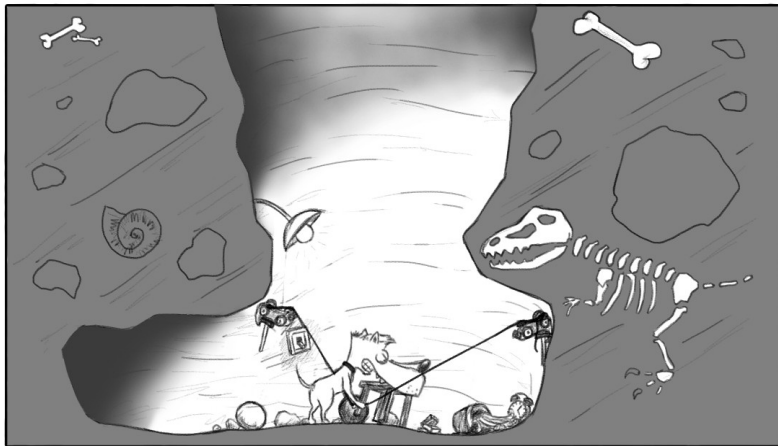
97



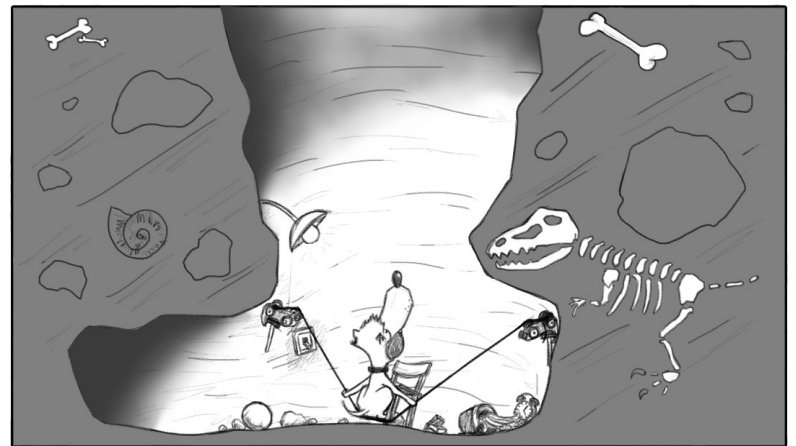
98



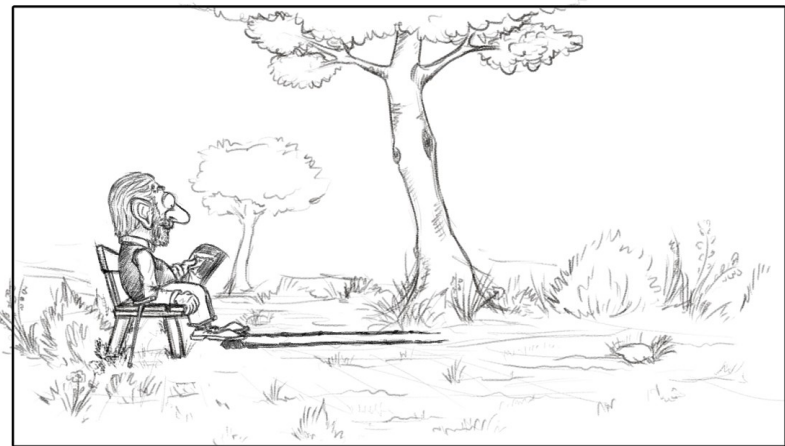
99



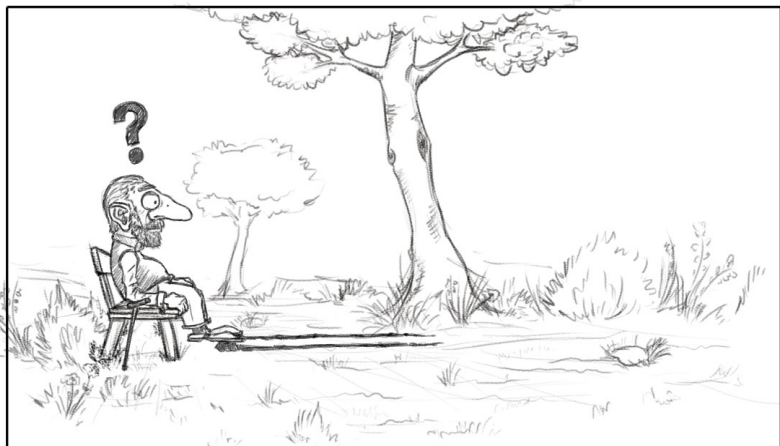
100



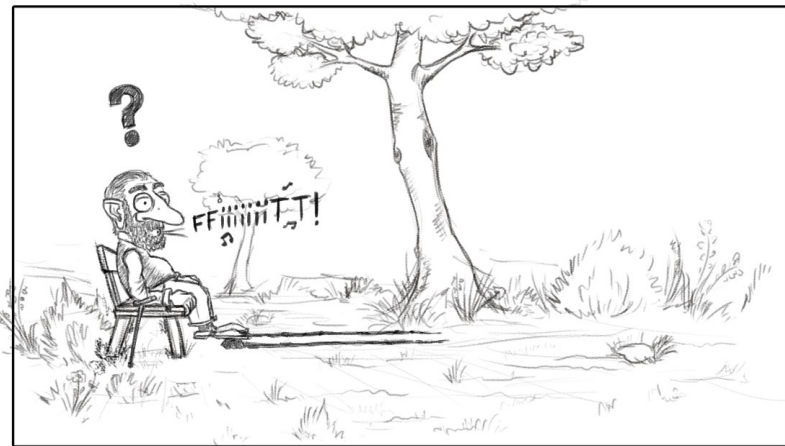
101



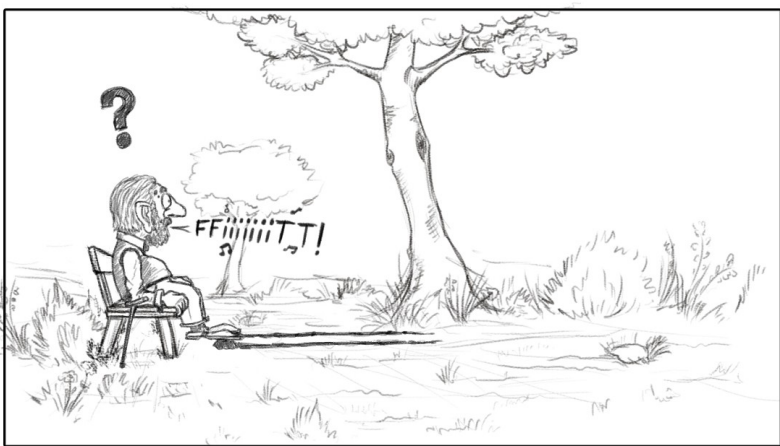
102



103



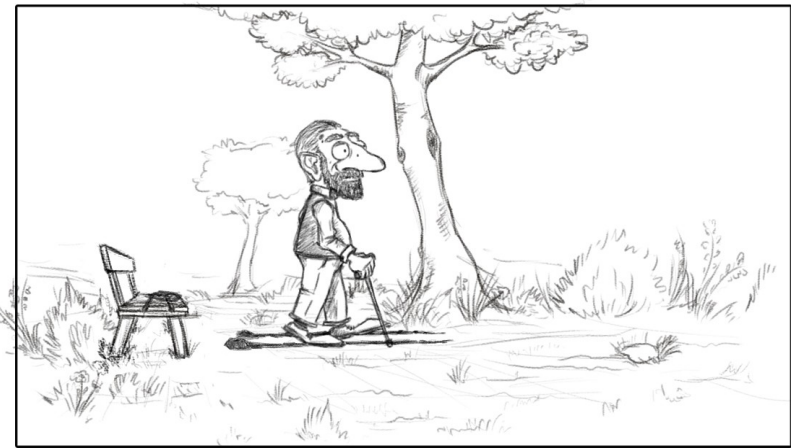
104



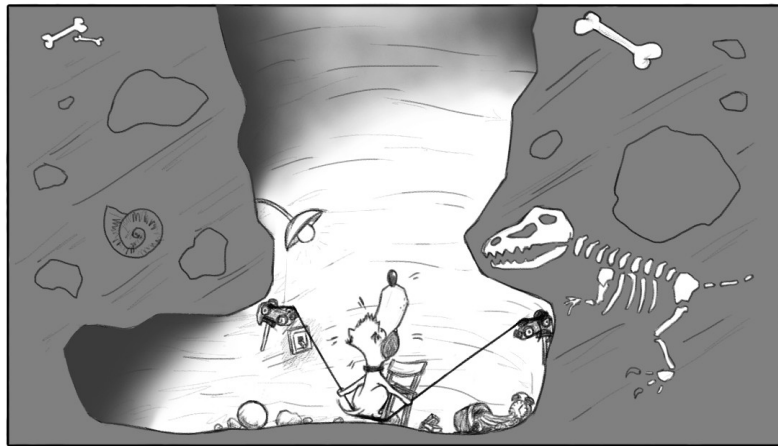
105



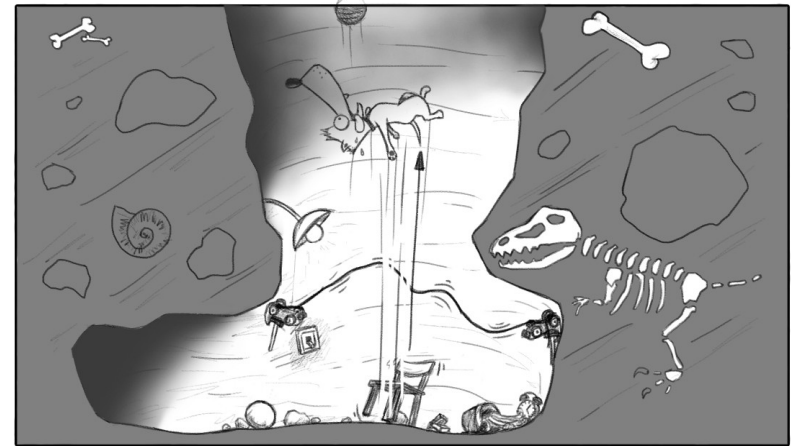
106



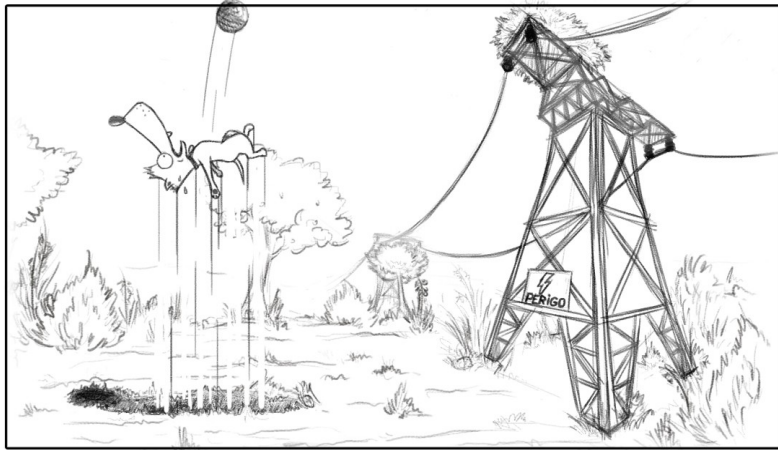
107



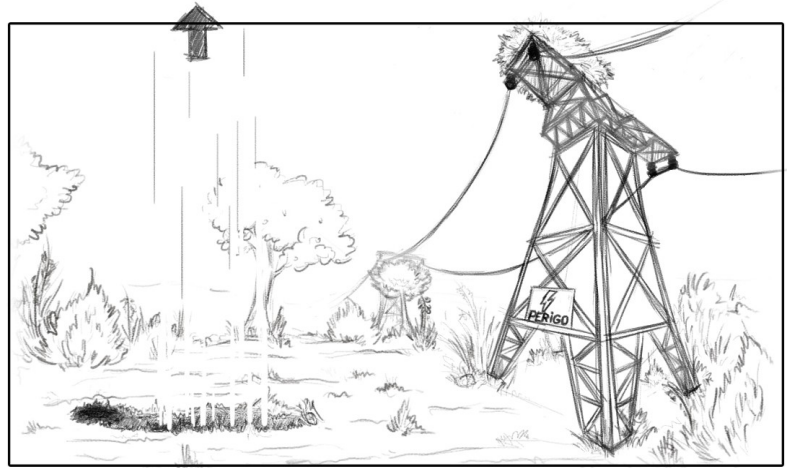
108



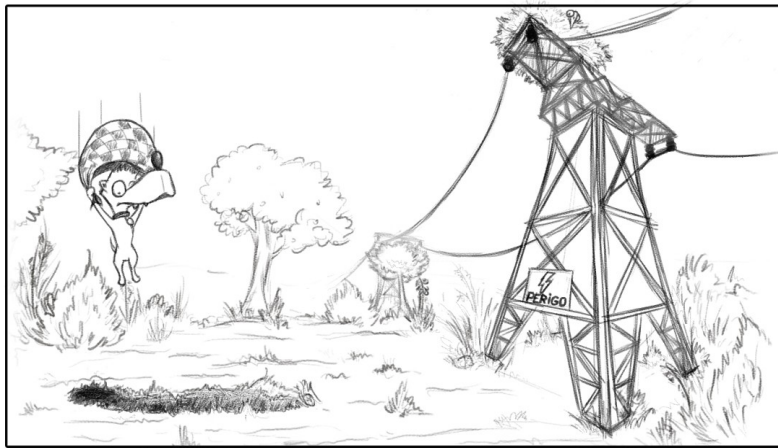
109



110



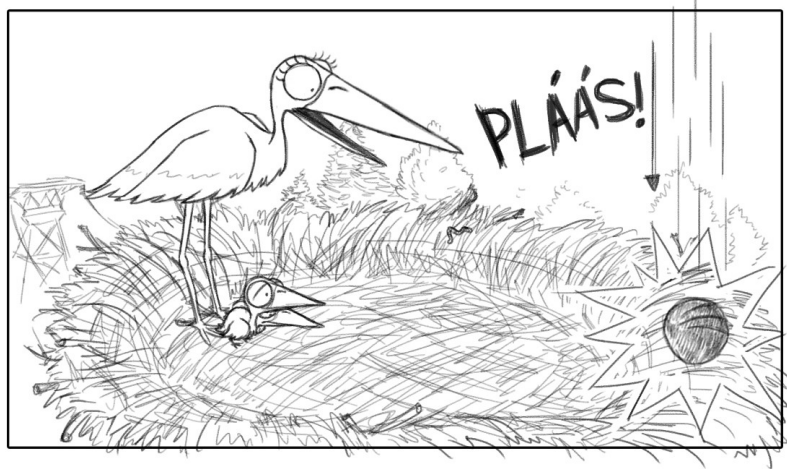
111



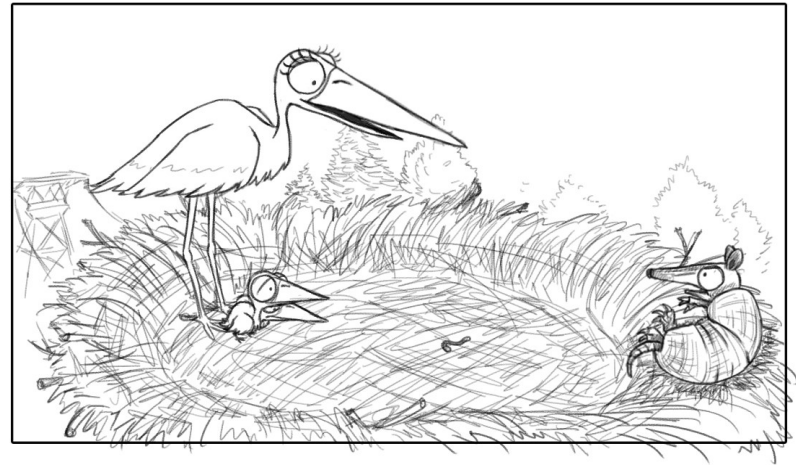
112



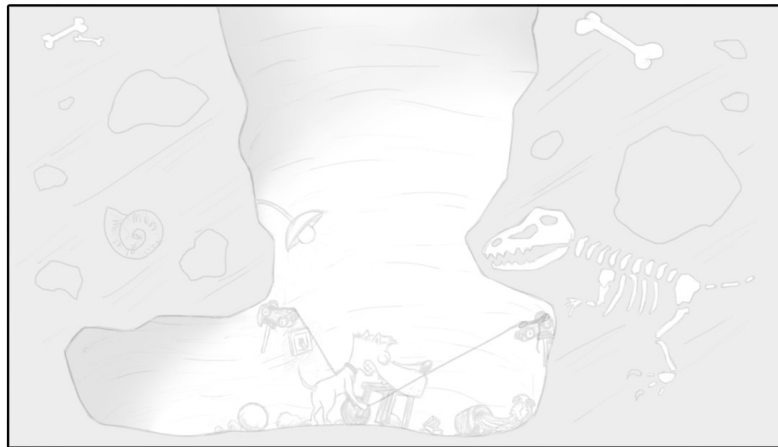
113



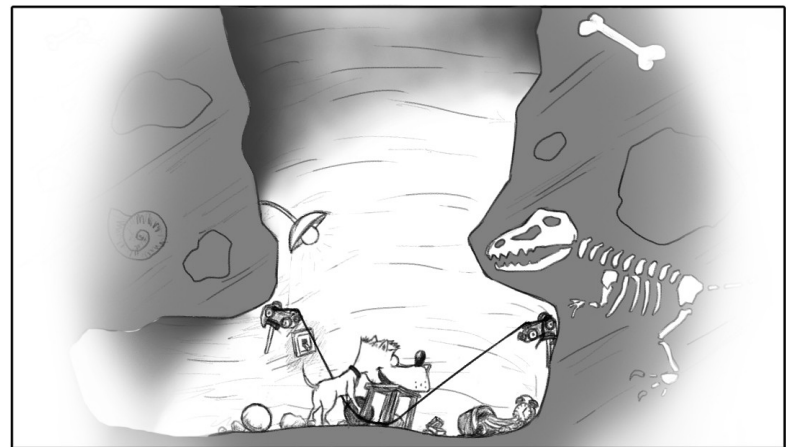
114



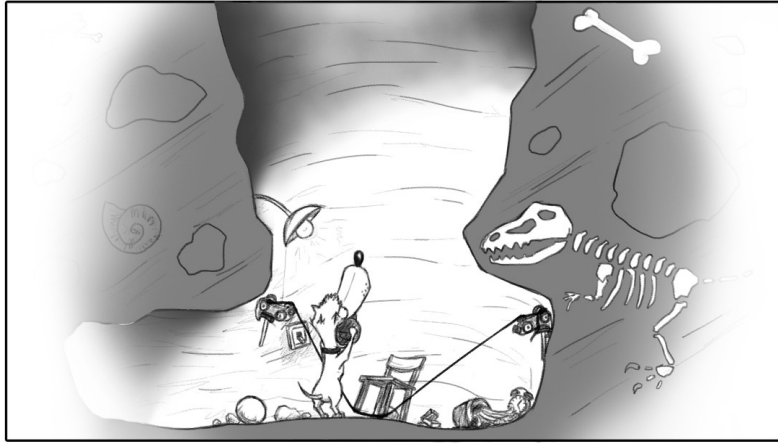
115



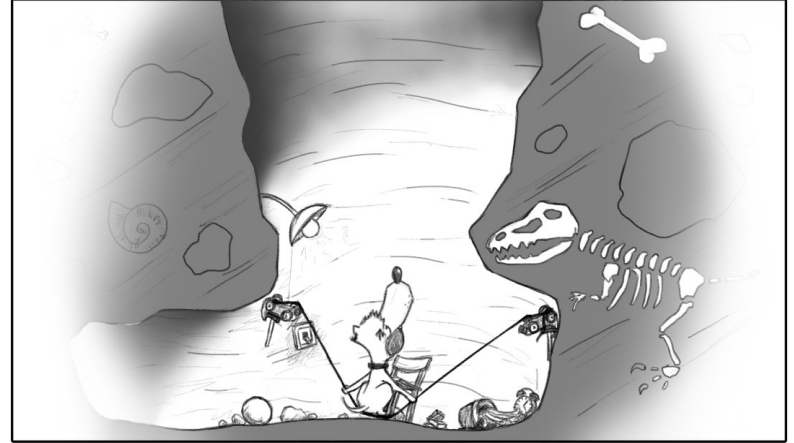
116



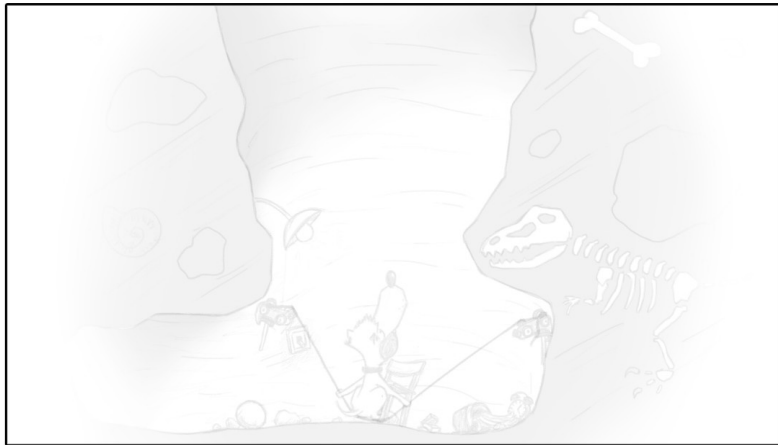
117



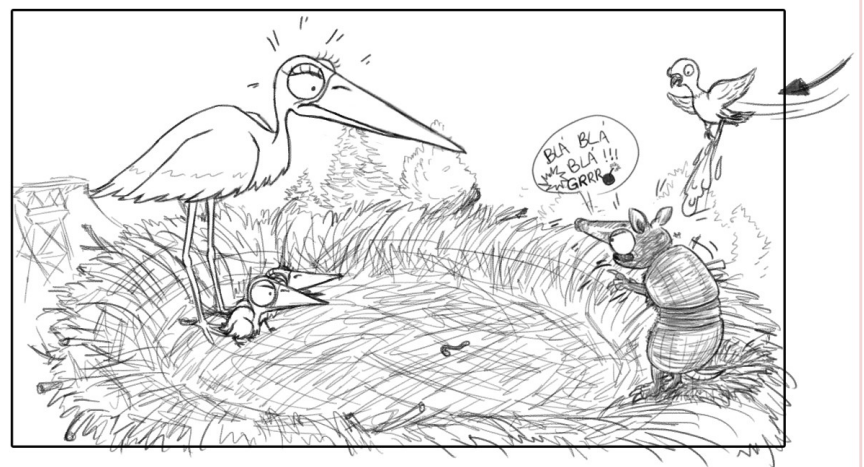
118



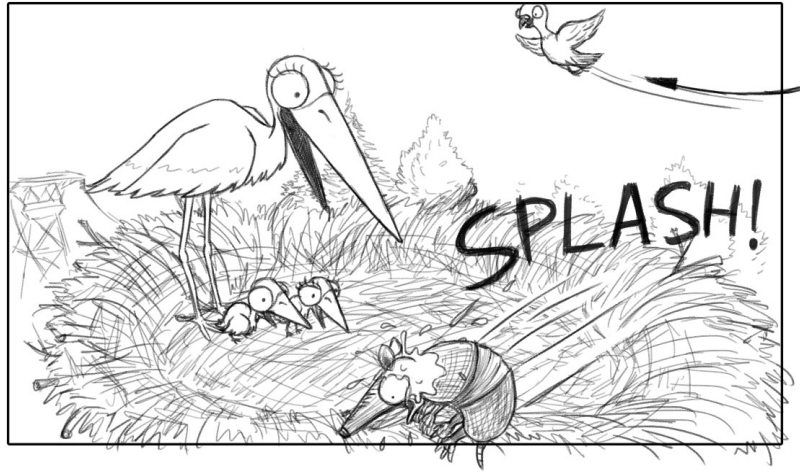
119



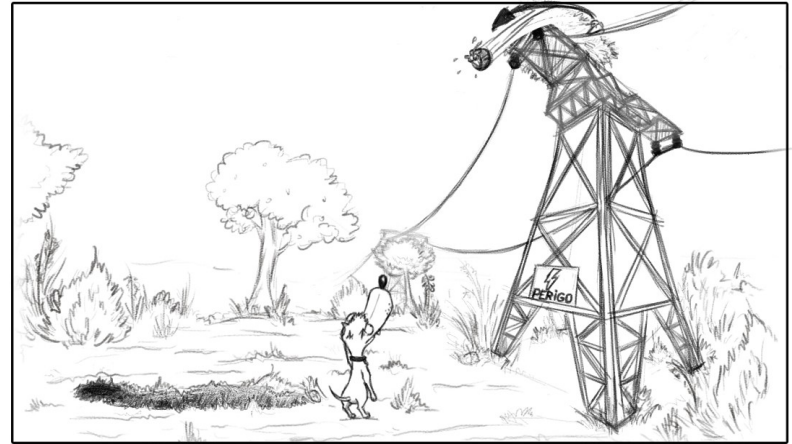
120



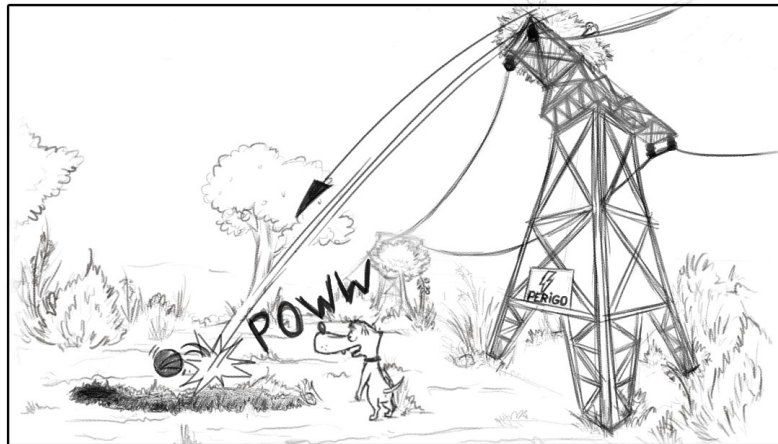
121



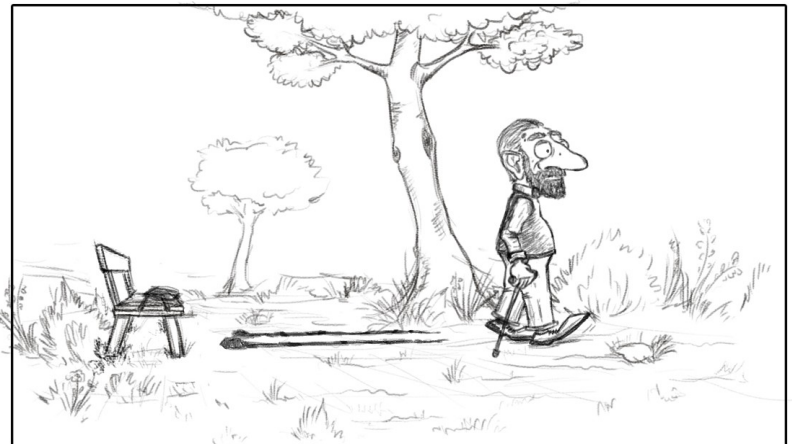
122



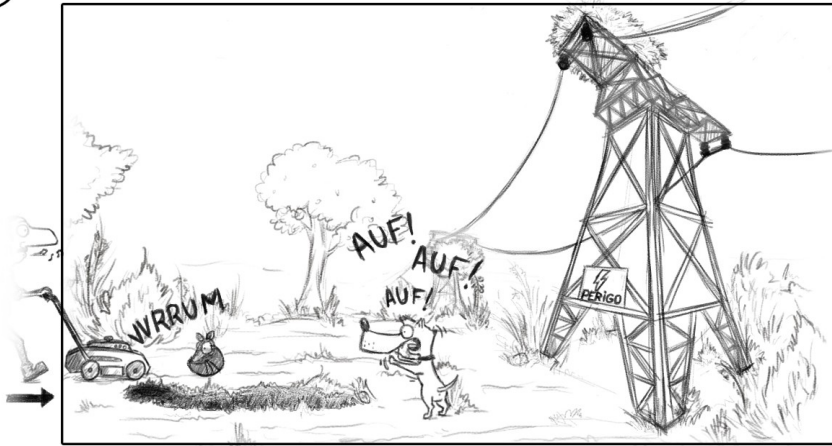
123



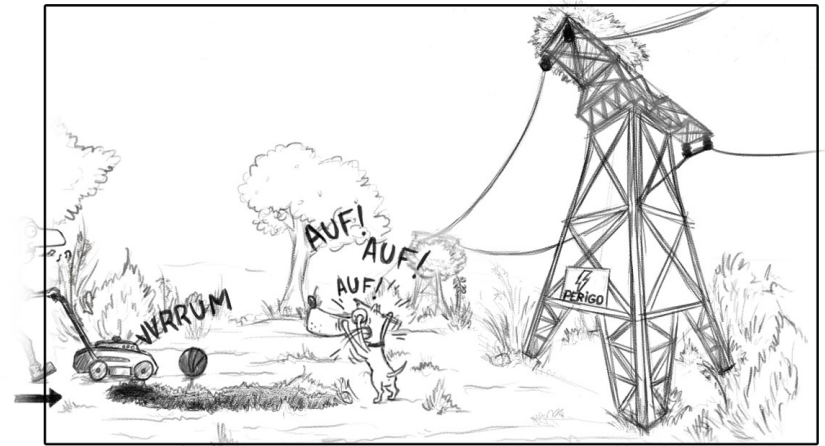
124



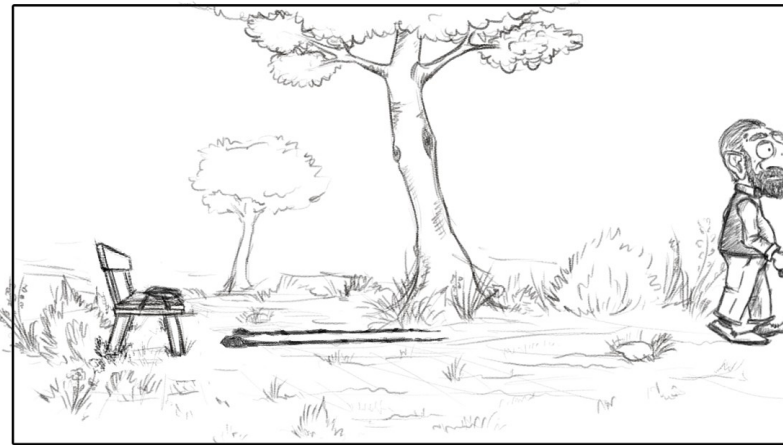
125



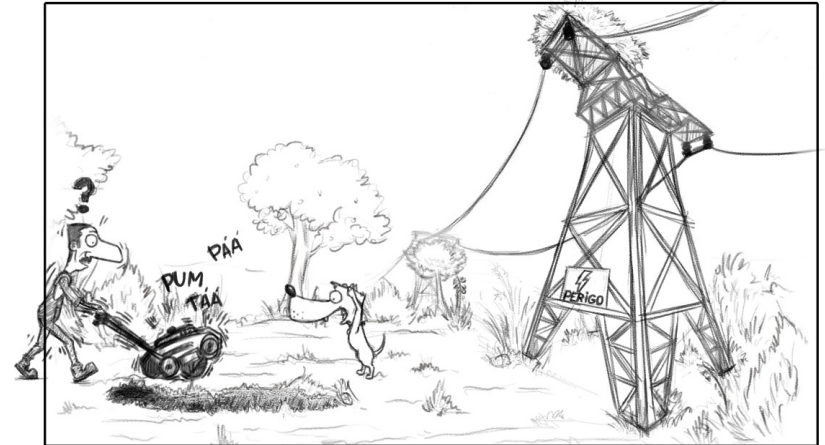
126



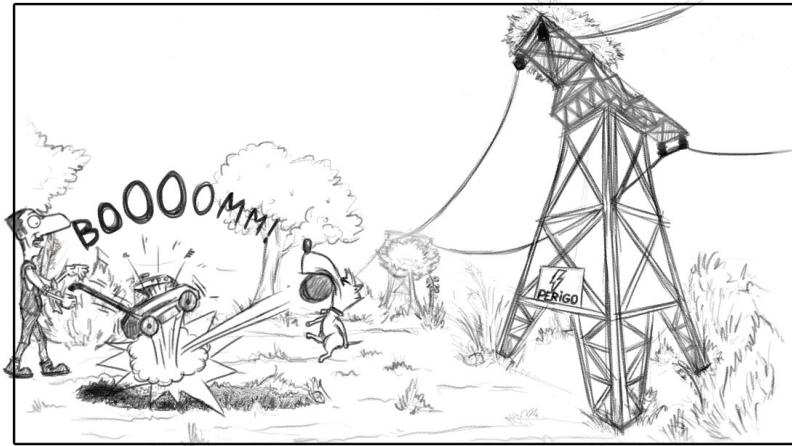
127



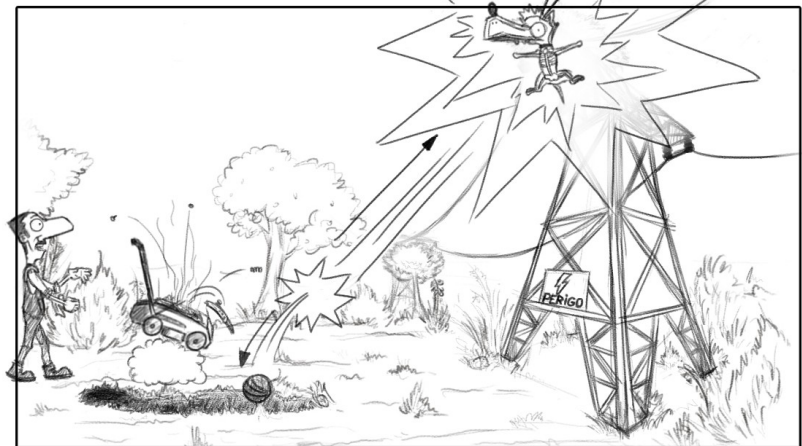
128



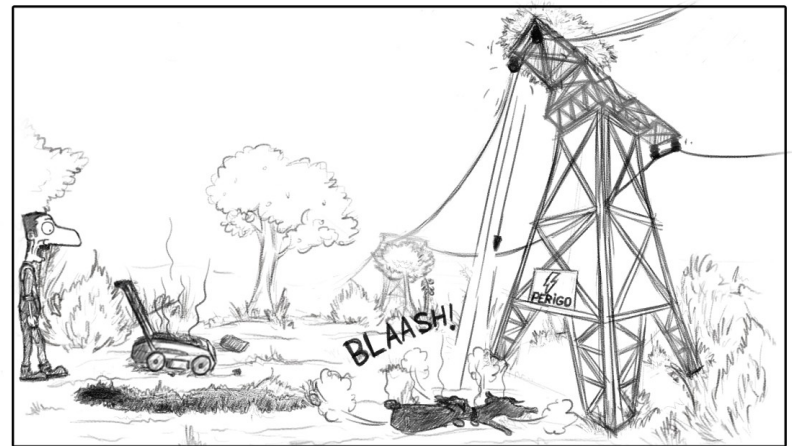
129



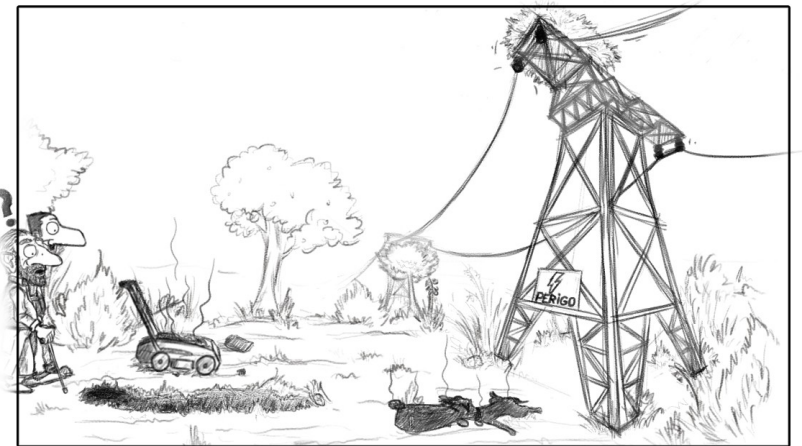
130



131



132



133

