

FILIPA RIBEIRO BURMESTER

**A construção da identidade de duas personagens e
valores através da animação:
MIA**

**Orientador: Paulo Viveiros
Co-Orientador: José Miguel Ribeiro**

**Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
Mestrado Artes da Animação**

**Lisboa
2021**

FILIPA RIBEIRO BURMESTER

A construção da identidade de duas personagens e valores através da animação: MIA

Dissertação defendida em provas públicas na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias no dia 01/10/ 2021) para obtenção do grau de mestre em Artes da Animação perante o júri nomeado pelo Despacho de Nomeação n.º: 253/2021, de 5 de Agosto, com a seguinte composição:

Presidente: Prof. Doutor Pedro Miguel Serrazina Picado Magalhães;

Arguente: Profa. Doutora Magda Isabel Galamarra Cordas;

Orientador: Prof. Doutor Paulo Renato da Silva Gil Viveiros.

Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
Escola de Comunicação, Arquitetura, Artes e Tecnologias da Informação

Lisboa
2021

Dedico este trabalho ao meu querido Apa.

Desejo exprimir os meus agradecimentos a todos aqueles que, de alguma forma, permitiram que este projeto se concretizasse.

Em primeiro lugar, ao meu orientador Professor Doutor Paulo Viveiros pelo apoio, pela enorme paciência, incentivo e enorme ajuda.

Ao Professor José Miguel Ribeiro pelo apoio, pela ajuda valiosa e determinante na história do filme.

À minha amiga de coração, Ana Rita Pinto, que nos momentos de desânimo não permitiu que eu desistisse e tinha sempre uma chávena de chá para mim.

À querida Helena, minha mãe, pela eterna paciência, apoio, ajuda crucial e por estar sempre do meu lado.

Ao Alexandre, pela gigante paciência e constante apoio e acompanhamento ao longo deste mestrado.

Ao Miguel que, mesmo não sabendo, a sua leveza e despreocupação nos tempos livres me incentivou a querer terminar para poder ter o mesmo.

Por último à minha família, de sangue e de coração, e amigos que são a minha rede de segurança e apoio constante.

palavras-chave

animação, realização, carma, altruísmo

resumo

Neste projeto pretende-se realizar uma curta de animação 2D. Narra-se a história de um idoso que, no meio duma cidade monocromática, se destaca pelo seu belo jardim que irá influenciar Mia a querer o mesmo e como isso a leva a ser uma pessoa melhor.

Deste modo pretende-se realçar a transmissão de boas práticas entre gerações e da educação em prol de uma vida em comum sem preconceitos de idade, raça ou género. O respeito pela Natureza e o embelezamento da vida encontram-se também subentendidos neste filme metaforicamente através do jardim de Óscar.

A ideia é transmitir que, em qualquer idade, existem objetivos e ambições na procura da satisfação e concretização pessoal.

Na narrativa é realçada a evolução de uma relação de amizade que nasce de forma inesperada.

keywords

animation, direction, karma, altruism

abstract

The purpose of this project is to make a 2D animation short film. “Mia” is a story of an old man who, in the middle of a monochromatic city, stands out for his beautiful garden that will influence Mia to want the same and the way this leads her to be a better person.

In this way, it is intended to portray the influence of good practices between generations and the education for a common life without prejudice of age, race or gender. The respect for Nature and the beautification of life are implied in this film as well metaphorically through Oscar's garden.

The idea is to highlight that everyone, at any age, has his/her own goals and ambitions in the pursuit of personal satisfaction and self-fulfillment.

The narrative highlights the evolution of a friendship that can be born in the most unexpected way.

índice

7	1. Introdução
7	1.1. Nota de Intenções
8	1.2. Sinopse
8	1.3. História
9	1.4. Organização de Leitura
10	2. Fundamentação Teórica
10	2.1. Contextualização Teórica
11	2.2. Contextualização Artística
15	2.3. Metodologias
16	3. Estudo Empírico
16	3.1. Elaboração Inicial
16	3.1.1. Guião
16	3.1.2. <i>Storyboard</i>
17	3.1.3. <i>Animatic</i>
17	3.1.4. Gestão de Trabalho
17	3.1.4.1. Necessidades técnicas
18	3.1.5. Balanço Conceptual
18	3.2. Processos de Criação das Personagens
18	3.2.1. Óscar
19	3.2.1.1. Caracterização de Óscar
21	3.2.2. Mia
21	3.2.2.1. Caracterização de Mia
23	3.3. Caracterização dos cenários e adereços
23	3.3.1. Lund Town
25	3.3.2. O jardim
27	3.3.3. Modelação
29	3.4. Animação
30	3.5. Pós-Produção
31	3.6. Som
32	3.7. Créditos Finais
33	4. Conclusão

35	5. Bibliografia
35	6. Filmografia
36	7. Anexos
	7.1. Guião
	7.2. Storyboard

1. INTRODUÇÃO

No âmbito do mestrado em Artes da Animação na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, foi realizado o projeto final intitulado “Mia”, uma curta de animação 2D com oito minutos de duração. O presente relatório consiste numa descrição detalhada de todo o processo de desenvolvimento deste projeto.

1.1. Nota de Intenções

Após uma viagem por países onde as religiões que predominam são o budismo e o hinduísmo, é impossível ficar indiferente à influência destas na cultura e nas pessoas. Apesar de serem duas religiões muito diferentes, há uma crença que as une – o carma. O carma é a relação causa – efeito, a crença que as nossas ações, pensamentos ou palavras moldam o destino.

A partir do momento em que senti a influência desta energia nas pessoas e o quão as influencia a serem melhores, percebi que queria passar uma mensagem idêntica.

Juntando o meu gosto pela natureza e à vasta pesquisa, comecei a interligar a vida a um jardim, e como é preciso cuidar e nutrir para crescer de forma saudável. Metaforicamente, o jardim funciona como o carma de cada um que cresce através de atitudes altruístas.

A minha primeira personagem, o Óscar, um senhor idoso, nasceu como dono de um jardim grande e bonito que representa a sua vida até ao momento. O facto que me influenciou bastante na criação desta personagem foi o elevado abandono social e familiar na terceira idade em Portugal. Através de Óscar, talvez consiga sensibilizar as pessoas a lembrarem-se de alguém e prestarem mais atenção aos que tanto deram e viveram e se encontram na solidão. Óscar contrasta com Mia, que é ainda uma criança, que nasceu para unir estas mensagens e mostrar o lado da vida simples e feliz.

“Mia” é uma reflexão pessoal de valores, de como devemos levar a vida pelo bem e como isso nos pode recompensar.

1.2. Sinopse

Na cidade escura e cinzenta de Lund, Óscar destaca-se pelo seu belo jardim. Mia inveja as plantas e depara-se com o desafio de fazer crescer as suas sementes.

1.3. História

Óscar é um senhor idoso que vive numa casa rodeada por um belo jardim, vive envolvido pela natureza. Todos os dias tem a mesma rotina – abre a janela, sai de casa passando pelo seu jardim, dá comida aos pássaros, apanha lixo do chão, vai buscar o seu jornal e volta para o ler no seu jardim.

A sua casa contrasta na totalidade com o resto da cidade de Lund, uma cidade escura e cinzenta, sem natureza, onde as casas se assemelham todas umas às outras. No meio desta cidade, surge uma criança curiosa e intrigada com este contraste. Mia começa a observar Óscar e a tentar perceber esta diferença.

Influenciada pela beleza da Natureza, Mia começa a tentar criar o seu próprio jardim e a plantar as suas sementes.

O tempo vai passando, as estações vão mudando e nada cresce. Mia rega, planta mais sementes, põe fertilizantes e mesmo assim nada se desenvolve. A sua frustração vai crescendo e o espectador vai acompanhando esse processo pessoal de gestão de emoções.

Até que um dia, triste na sua terra sem flor, repara que algo não está a bater certo – Óscar desapareceu. Mia sai à sua procura e não o encontra. Na vinda repara que os pássaros não tinham sido alimentados e que tinham fome, decidindo então dar-lhes de comer. Igualmente com uma lata que encontra, decide retirá-la do chão e colocá-la no lixo.

Quando chega a casa triste por não saber onde está o Óscar, depara-se surpresa com duas lindas flores que despontaram no seu jardim. Em êxtase, Mia começa a dançar e a correr como uma criança feliz.

No final vemos o sorriso de Óscar atrás da sua janela a admirar a felicidade de Mia. Neste momento percebe-se que Óscar, apesar de nunca ter tido contacto com Mia, a esteve a observar e a conseguiu influenciar a praticar boas ações que conduziram ao crescimento das sementes por si plantadas.

1.4. Organização de leitura

Numa fase inicial deste relatório, é mencionada a contextualização do projeto e o seu enquadramento, bem como apresentado um breve resumo da história.

De seguida é apresentada uma fundamentação teórica que consiste em demonstrar obras feitas que influenciaram e inspiram esta animação, e ainda são referidos os softwares utilizados.

Numa terceira fase é explicado o processo de pré-produção, desde todos os suportes criados e estudos realizados, ao guião, *storyboard* e o *animatic*.

Tendo como base os materiais de pré-produção, inicia-se a fase de produção que começa com a criação das personagens Óscar e Mia e dos cenários.

Com tudo isto desenvolvido, inicia-se a parte da animação e da edição do projeto que foi a última fase de produção.

É feito um resumo do projeto e da sua realização, juntamente com uma reflexão do trabalho na conclusão, que se segue com uma bibliografia e filmografia.

Por último, os elementos descritos no estudo empírico encontram-se anexados para consulta.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Contextualização Teórica

Como explicado anteriormente, a base deste projeto nasceu de uma viagem pelo sudoeste asiático, onde as boas ações e o gosto pelas mesmas é cultivado todos os dias. A religião tem um grande peso nesta questão, o medo de fazer o mal e ir parar ao inferno para uns ou reencarnar num animal para outros é grande e tudo vai dar ao ponto inicial – o carma. Praticando o bem, não haverá consequências negativas das ações quotidianas.

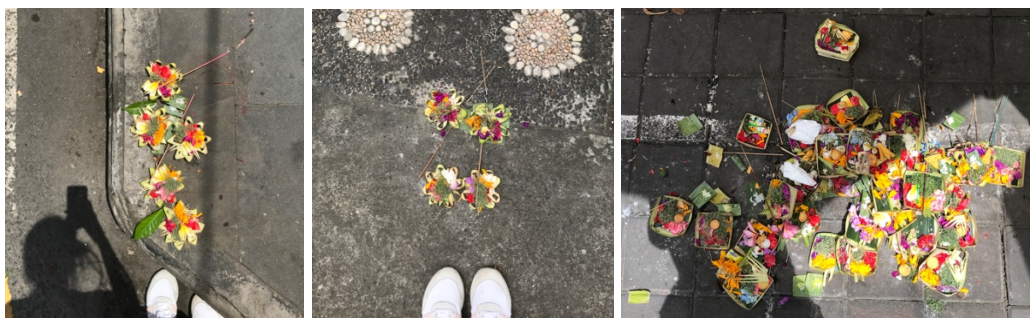
Sendo o carma uma questão tão extensa e complexa, inerente a várias religiões, houve a necessidade de aprofundar este tema. Para além do conhecimento adquirido na viagem, foi estudado o livro “Karma – O Que É, O Que Não É, E Porque É Que Importa” escrito por Traleg Kyabgon que nasceu no leste do Tibete onde foi educado por grandes mestres de linhas budistas tibetanas e é autor de vários livros sobre budismo mais dirigidos a leitores ocidentais. Neste livro há uma explicação do carma na religião budista e de como se diferencia de outras. O carma é conhecido como a relação causa – efeito, e Buda ensina que há muitas causas e condições às quais se refere sempre no plural. Ensina também que o carma não tem de vir com uma conotação negativa, essa relação de causa e efeito parte tanto de ações más, como de ações boas “que se debruça sobre as dimensões morais da vida de cada um e sobre o bem-estar da sociedade” (Kyabgon, 2016, 23).

A série documental criada por Morgan Freeman, Lori McCreary, James Younger, Michael J. Miller e Simon Andreae intitulada de “The Story of God With Morgan Freeman” (A História de Deus com Morgan Freeman) que investiga todas as religiões e rituais a nível mundial foi usada como referência complementar ao livro. Cada episódio explora uma religião e reflete sobre a maneira que cada uma pode afetar a vida de cada um.

Uma vez entendidas as diferenças culturais e religiosas básicas de diferentes sociedades, iniciou-se o processo de perceber como é que essas influências poderiam ajudar a contar a história que se intencionava. O desafio era suprimir as características específicas culturais e religiosas e torná-las universais.

Desde o início do projeto que havia a personagem “Óscar” e que este seria o centro de onde a história ser iria desenrolar. A ideia das boas ações serem refletidas no seu jardim veio

das oferendas na ilha de Bali. Na ilha de Bali a maior parte da população é hindu, mas numa variante chamada de hinduísmo balinês que foi fortemente influenciado pelo budismo. Todos os balineses crentes ao longo do dia criam oferendas - *canang sari* - maioritariamente feitas em flores, que colocam à porta de casas e estabelecimentos ou em templos. Estas oferendas pintam o chão de todos os passeios da ilha. As oferendas no filme também são extensivas à alimentação dos pássaros e à limpeza do espaço.



Figuras 1, 2, 3 – Fotografias tiradas em Ubud, Bali

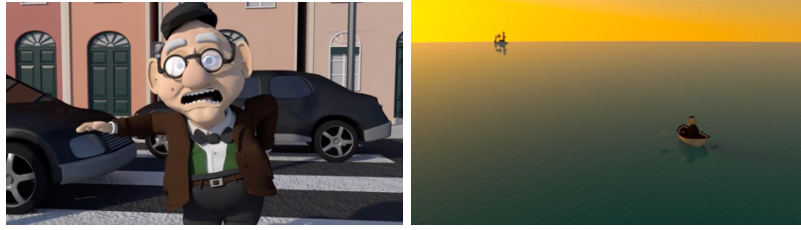
As cores e a beleza da Natureza inspiraram a criação do jardim de Óscar.

A partir do momento em que a representação do que se queria contar estava definido, a história começa a despontar a partir daí.

2.2. Contextualização Artística

Uma vez que o tema estava claro e a história concebida em função dele, iniciou-se a fase de pesquisa gráfica. A pesquisa foi feita por fases, descobrindo inicialmente as personagens e posteriormente os ambientes.

Já desde o projeto final de licenciatura na Escola Superior de Música e Artes do Espetáculo (ESMAE) do Instituto Politécnico do Porto, uma curta-metragem de animação 3D intitulada “Marvin’s Island” sobre um senhor que se cansa da azáfama da cidade e decide fugir para uma ilha deserta, que o interesse e o fascínio em contar histórias sobre pessoas idosas cresceu.



Figuras 4, 5 – Frames retirados do filme “Marvin’s Island” (Vieira, A., Burmester, F., Oliveira, P., ESMAD Productions (2016))

A vontade de reforçar a importância desta geração em filmes aumentou e, com isso, a vasta pesquisa de histórias relacionadas. O primeiro filme analisado foi o filme “Geri’s Game” (Pinkava, J., Pixar Animations Studios (1997)), uma curta-metragem de animação realizada por Jan Pinkava que conta a história de um senhor idoso chamado Geri que joga xadrez contra ele mesmo. Desta forma é tratada de uma maneira muito sutil, a exclusão social dos idosos e a sua solidão e os meios que estes arranjam para ocuparem o seu tempo, encontrando conforto dessa forma. Apesar de ser um tema sensível, não se trata de um filme triste, Geri mantém-se entretido e divertido ao longo da história o que deixa o espectador alegre com a sua felicidade e a resolução final. O espectador não sente que Geri se sinta triste ou só, sendo esse o objetivo da personagem Óscar.



Figuras 6, 7, 8 – Frames retirados do filme “Geri’s Game” (Pinkava, J., Pixar Animations Studios (1997))

Para a figura anatômica de Óscar e para perceber a melhor maneira desta personagem se movimentar, foram analisadas várias personagens destacando-se a personagem principal da curta-metragem “La Maison en Petits Cubes” (Katō, K., Oh! Production (2008)) realizada pelo japonês Kunio Katō. O senhor idoso desta história vive sozinho numa cidade inundada onde tem de ir elevando a sua casa à medida que a água sobe. Durante a construção de um novo andar, o senhor mergulha aos andares antigos e há uma reflexão sobre a sua vida e a sua família.

A curvatura das costas característica da idade e como tal afeta a sua postura, influenciou bastante a criação de Óscar e os seus movimentos. As dificuldades de locomoção presentes nesta personagem serviram de exemplo para criar as de Óscar



Figuras 9, 10 – Frames retirados do filme "La Maison em Petits Cubes" (Katō, K., Oh! Production (2008))

de idades mais avançadas, foi a análise da curta-metragem “A Summer Story”(Fournas, T., Lefauchaux, N., Pineill, Y., Parallel Studio (2019)) de Thibault de Fournas, Nicolas Lefauchaux e Yann Pineill, que se centra num velhinho que se senta na praia a observar várias situações que acontecem na praia. A suas reações e os tempos dos seus movimentos foram importantes para definir o Óscar. As roupas e a paleta de cores também inspiraram a criação de “Mia”.



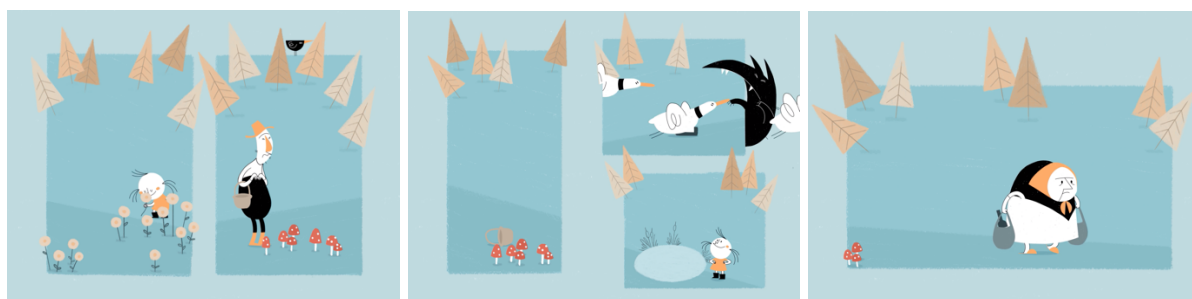
Figuras 11, 12 – Frames retirados do filme “A Summer Story” (Fournas, T., Lefauchaux, N., Pineill, Y., Parallel Studio (2019))

A personagem Mia foi mais desafiante de encontrar, pois foi difícil de conseguir transmitir a inocência de uma criança sem se tornar demasiado infantil. As características desta personagem foram nascendo ao longo de várias análises de representação de crianças em filmes. A curiosidade da personagem principal em criança de “Late Afternoon” (Cartoon Saloon (2017)), realizado por Louise Bagnall, e a delicadeza de como é demonstrada, ajudou a descobrir que Mia poderia ser alguém curioso, sem se tornar infantil. Uma decisão tomada nesta fase foi também de deixar Mia sem cabelo para não ter necessariamente um género definido e quebrar a infatibilidade.



Figuras 13, 14 – Frames retirados do filme “Late Afternoon” (Bagnall, L., Cartoon Saloon (2017))

Os movimentos de Mia e a forma que se mexe quando caminha ou corre, tiveram uma grande inspiração da personagem da curta-metragem de animação “Merlot”, realizada por Giulia Martinelli e Marta Gennari, na qual a criança salta e movimenta-se muito em cena.



Figuras 15, 16, 17 – Frames retirados do filme “Merlot” (Gennari, M., Martinelli, G., CSC - Centro Sperimentale di Cinematografia (2016))

Para a construção dos ambientes, foram analisados vários filmes com ambientes exteriores semelhantes aos idealizados para “Mia”. As perspetivas de passeios e das ruas do filme “The Song For Rain” (Zheng, Y., Lu Shengzhang (2012)) realizado por Yawen Zheng, inspirou vários momentos de “Mia”. Neste filme há também uma criança que passeia pela cidade em diferentes ângulos.



Figuras 18, 19 – Frames retirados do filme “The Song for Rain” (Zheng, Y., Lu Shengzhang (2012))

O filme “101 Dálmatas” (*One Hundred and One Dalmatians* (Geronimi, C., Luske, H., Reitherman, W., Walt Disney Productions (1961))) apresenta também diferentes ângulos de ruas

com o estilo de arquitetura pretendido para este filme. Estes estudos ajudaram a criar bases para a criação do storyboard.



Figuras 20, 21, 22 – Frames retirados do filme “One Hundred and One Dalmatians” (Geronimi, C., Luske, H., Reitherman, W., Walt Disney Productions (1961))

2.3. Metodologias

Após a conclusão da pesquisa teórica e prática, procedeu-se à organização da história. Os vários momentos do filme foram todos escritos em quadrados de papel de maneira a ter uma visão mais global do filme e conseguir organizar a melhor ordem de introdução de cada momento e personagem. A maior dificuldade nesta área foi criar um filme sobre rotinas sem o mesmo se tornar repetitivo.

O desafio começou por conseguir unir planos e formar sequências que contassem a história e conseguissem representar também a passagem do tempo. Cada sequência tornou-se num dia da vida destas personagens. No total existem seis sequências, ou seja, seis dias que são documentados ao longo de um espaço temporal, pois cada sequência vive numa estação do ano. Desta maneira foi possível demonstrar a passagem do tempo sem auxílio de texto.

Para a rotina de Óscar, o importante era conseguir demonstrar que é sempre a mesma, evitando a repetição visual recorrendo a diferentes perspetivas e durações ao longo das sequências.

De forma a organizar melhor a estrutura do filme, foram analisados livros sobre linguagem cinematográfica com destaque para a linguagem do movimento animado (Bordwell e Thompson, 1979; Grilo, 2007; Wells, 1998; Xavier, 2007).

Depois da organização da história e da pesquisa de referências, procedeu-se à realização da concretização prática que é explicada no ponto seguinte.

3. ESTUDO EMPÍRICO

Antes de qualquer projeto, quer seja pequeno ou grande, para a produção correr da melhor forma, há uma grande necessidade de pesquisa e organização. A pesquisa irá permitir um apoio e uma base para todo o trabalho e são criados processos essenciais para o desenvolvimento prático.

3.1. Elaboração Inicial

Na fase de pré-produção, além da pesquisa teórica, foram aplicadas as metodologias usais para a realização de uma curta-metragem de animação.

3.1.1. Guião

A realização do guião permitiu uma melhor estruturação do trabalho, de maneira a conseguir partir para a planificação tanto da componente ficcional, como da planificação gráfica. Desta maneira foi possível uma listagem mais pormenorizada dos elementos necessários para a sua posterior produção.

A visualização mental da animação começou também a surgir, o que ajudou no passo que se segue.

3.1.2. Storyboard

Após a criação do guião, foi criado um Storyboard. O propósito foi começar a visualizar a animação. A sequência das imagens aos quadradinhos, tal como conhecido nos *Comic Books*, permitiu uma melhor compreensão do ritmo da narrativa e das passagens entre planos, que resulta na conclusão da eficácia em transmitir a sua narrativa.

3.1.3. *Animatic*

Apesar da ideia formal e visual da animação, houve a necessidade da criação de um *Animatic* para perceber vários fatores, um destes sendo o ritmo final da curta. Houve ainda a necessidade de criar mais planos para complementar anteriores, ou talvez até retirar alguns por se tornar demasiado ambicioso para o tempo disponível para a elaboração deste projeto.

Após a elaboração do *animatic*, percebeu-se que havia demasiados planos repetidos e a história acabava por se tornar muito monótona. Foi necessário efetuar ajustes no storyboard para se voltar ao *animatic*. No final desta montagem, conclui-se que esta curta de animação teria à volta de 8 minutos.

3.1.4. Gestão de Trabalho

Após a criação de todas as bases da pré-produção, deu-se início à fase de organização da produção e os seus vários momentos.

O primeiro passo foi a criação dos cenários do filme. O início deste processo começou pela realização de um levantamento de todos os cenários e das suas reutilizações. A partir daí, foram separados por categorias – Jardim Óscar; Casa Mia; Cidade Lund; Quiosque. Para cada categoria foi atribuída a sua própria paleta de cores que foi evoluindo à medida que os cenários foram sendo criados. A escolha das cores entre as categorias tinha como objetivo principal intensificar o contraste entre a casa do Óscar, casa da Mia e o resto da cidade.

Uma vez criados os cenários, começou a fase da animação. Esta também foi dividida por categorias: Óscar; Mia; Pássaros. Dado que os cenários já estavam todos criados, a descoberta das cores e dos movimentos estava mais facilitada.

3.1.4.1. Necessidades técnicas

O projeto foi todo desenvolvido num MacBook Pro 13 polegadas, com um processador 2,6 GHz Intel Core i5 e placa gráfica Intel HD Graphics 4000 1536 MB.

Desde o início do projeto que o objetivo sempre presente conseguir texturas ricas e pinceladas marcadas no desenho. Para conseguir atingir este objetivo artístico, o desenho foi

todo feito numa mesa digitalizadora XP-Pen modelo Artist 13.3 Pro que permitiu um bom controlo e definição do traço.

Para a criação dos cenários e da animação, foi utilizada o programa Adobe Photoshop e para a pós-produção o Adobe Premiere Pro.

3.1.5. Balanço Conceptual

A conclusão da pré-produção do projeto permitiu dar uma base à produção do produto final. As ideias e as necessidades ficaram claras e o processo de trabalho organizado. Um bom suporte teórico permite que a implementação na prática seja bem sustentada.

3.2. Processos de Criação das Personagens

O processo de criação das personagens começou com vários estudos e análises de animações de personagens mais idosas e de crianças como demonstrado na contextualização artística.

Como maior parte dos processos artísticos, estes estudos começaram a ser reproduzidos em papel e foram realizados vários esboços iniciais para perceber a forma e o tamanho das personagens. O passo seguinte foi transpor os desenhos para o computador e criar as várias perspetivas. Como auxílio a este processo, foram também criados exemplos em barro.

A anatomia e as cores das personagens foram escolhidas de forma a representar as suas personalidades, idades e características. As suas formas vieram também determinar como cada uma se iria movimentar

3.2.1. Óscar

Óscar é um senhor com 80 anos que vive numa casa com um grande jardim na cidade de Lund. As suas costas já são curvadas da idade e as suas roupas são castanhas fazendo referência à natureza e às raízes das árvores que, mesmo sofrendo alterações nas estações e com a passagem do tempo, persistem em se manter castanhas. Devido à sua idade, Óscar toma o seu

tempo para fazer tudo. É bastante delicado e calmo, sendo as suas características principais a simpatia e o altruísmo.

3.2.1.1. Caracterização de Óscar

A história nasceu com o Óscar. Foi a primeira personagem encontrada e tudo se desenrolou a partir daí. Este personagem começou com estudos em papel, para estudos digitais e até ser modelado em barro. Esta modelação ajudou ao longo da animação na noção das perspetivas.

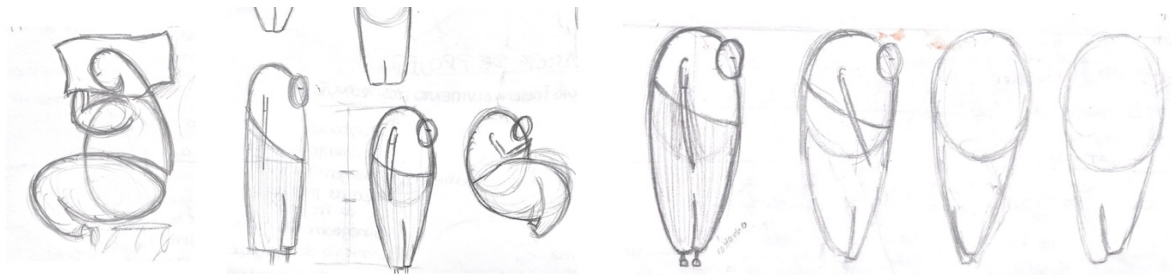


Figura 23 – Esboços de Óscar em papel

Estes foram os primeiros esboços realizados para esta personagem. A opção de utilizar formas redondas veio para intensificar a curvatura das suas costas, consequentemente reforçando a sua idade. Estas formas também tornam a personagem mais amigável, ao contrário de formas mais quadradas e bicudas que a poderiam tornar mais ameaçadora.

As calças encontram-se puxadas exageradamente para cima para reforçar novamente algo típico de uma idade mais avançada.



Figura 24 – Sequência de fotografias do modelo em barro de Óscar

Entre os esboços em papel e o desenho digital de Óscar, foi criado um modelo em barro para ajudar nas perspetivas tanto da criação, como da animação. Devido às suas formas simples, esta modelação foi um processo bastante rápido e útil.

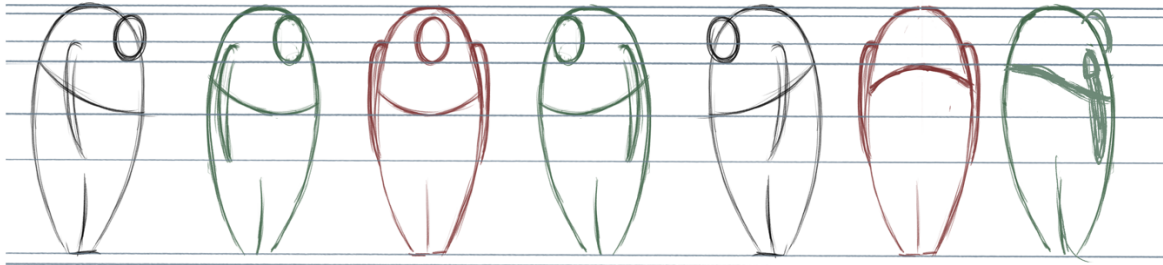


Figura 25 – Turn-around de Óscar

Com o apoio dos esboços e da modelação em barro, Óscar foi criado digitalmente. A suas proporções foram aqui definidas e serviram como base para o processo da animação.

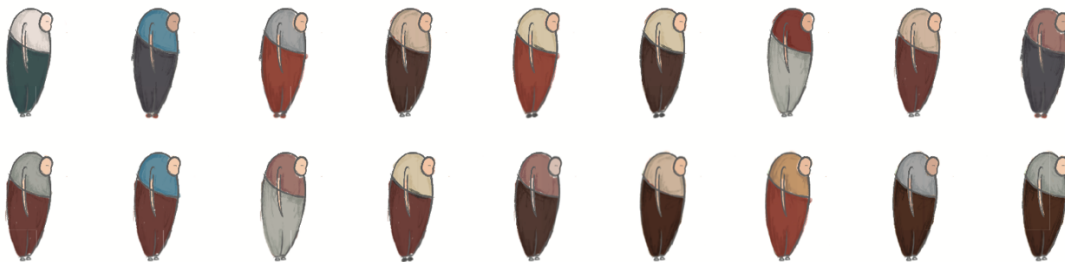


Figura 26 – Testes de cor de Óscar

Uma vez totalmente definida a anatomia de Óscar, o próximo passo foi definir as suas cores. Desde o início que a ideia seria ter uma paleta que se identificasse com a Natureza e fizesse parte da mesma. Os tons castanhos acabaram por predominar por serem tons que, independentemente da estação do ano ou do sítio no mundo, encontram-se sempre pelo menos na raiz das árvores.

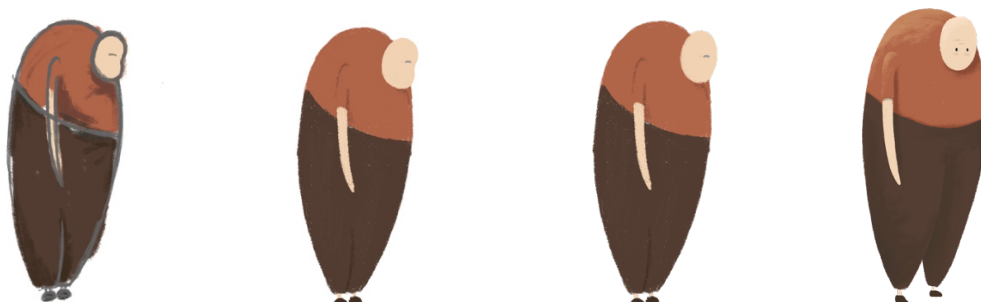


Figura 27 – Evolução do desenho de Óscar

Estas imagens demonstram a evolução do personagem quando passada para o digital até ao momento da animação.

3.2.2. Mia

Mia ainda é criança, mas com apenas 8 anos já tem uma presença muito forte. Preza pela sua curiosidade infantil e pela sua enorme vontade de aprender e saber mais. É bastante persistente e despachada, arranjando sempre maneiras de ultrapassar os seus obstáculos.

3.2.2.1. Caracterização de Mia

A Mia foi a personagem que veio resolver a história e fazer a ponte de Óscar ao resto da cidade. A primeira característica desta personagem é que ela tem de ser pequena por ser uma criança e também para se conseguir esconder facilmente. Ambas as personagens são carecas propositalmente, uma vez que desde o início que o objetivo era as personagens viverem dos seus olhos e desta forma também não terem necessariamente um género definido.

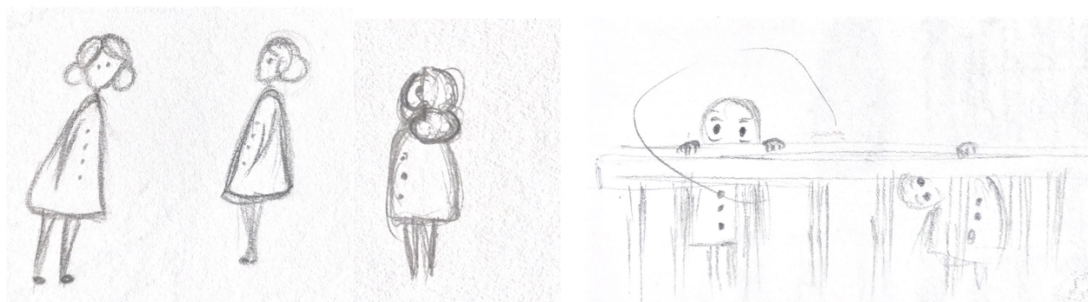


Figura 28 – Esboços de Mia em papel

Tal como no Óscar, os primeiros esboços de Mia foram realizados em papel. O objetivo consistia em manter uma personagem redonda e simples que fosse mais pequena proporcionalmente a Óscar.



Figura 29 – Evolução do desenho e cor de Mia

As cores da Mia foram escolhidas tanto para representar a idade, como para se destacar tanto numa cidade cinzenta, bem como no jardim de Óscar. É também uma cor quente que traz harmonia à personagem. Nas imagens acima é demonstrada a evolução da mesma desde o primeiro desenho digital até à animação.



Figura 30 – Esboços das poses de Mia

Mia é a única personagem que demonstra emoções ao longo do filme quer pela sua inocência de criança, quer para concentrar a atenção nos desafios da mesma e na forma como aprende a lidar com as suas emoções. Isto contribuiu para que a pesquisa e desenvolvimento desta personagem fosse mais complexa e detalhada, ao contrário de Óscar. Houve vários estudos de poses e de formas de esta personagem se movimentar transpondo essas emoções, tal como se pode verificar nas imagens do exemplo abaixo.



Figura 31 – Exemplos do walking-cycle de Mia

Na primeira imagem Mia movimenta-se de uma maneira zangada que demonstra a sua frustração, na segunda triste e cabisbaixa e por último a correr.

3.3. Caracterização dos cenários e adereços

A importância dos cenários neste projeto é imensa, como informação contextual para as ações das personagens. A diferença visual exagerada entre a casa de Óscar e o resto da cidade vem enfatizar o contraste que a história necessita: as cores vibrantes do jardim em contraste com as cores escuras e monótonas da cidade, a leveza do verde da Natureza e do espaço ao ar livre contra as casas todas juntas e iguais, o vivo alegre em oposição ao escuro e adormecido, um espaço que evolui com as estações em contraste com outro que se encontra sempre igual.

Todos os cenários foram criados em Adobe Photoshop com os pincéis de Kyle T. Webster. Foi escolhido este software para se conseguir criar uma aproximação ao desenho e às pinceladas de aguarela.

3.3.1. Lund Town

Esta história passa-se a cidade de Lund, uma cidade fictícia onde todas as casas são iguais e se encontram ao lado umas das outras. A única casa diferente é a de Óscar dado que já teria sido construída há vários anos. Esta cidade foi inventada como uma metáfora para a produção em massa e a indústria padronizada na qual falta originalidade.

Como inspiração para criar esta cidade, houve uma vasta pesquisa, principalmente no que diz respeito à arquitetura inglesa. As casas corridas do bairro londrino de Notting Hill foram as que rapidamente saltaram à vista para representar a ideia inicial.



Figura 32 – Fotografia em Notting Hill retirada da plataforma Plum Guide

A repetição do tamanho, da quantidade de janelas e da sua disposição fazia todo o sentido para a criação desta cidade monótona.

Como mencionado anteriormente, a ausência de natureza nesta cidade, faz com que a mesma se torne sem vida e a procura pelas cores da mesma foi extensa. Ao contrário das casas coloridas de Notting Hill, Lund Town tinha como objetivo ser monocromática e opor-se à Natureza. A busca pelas cores para esta cidade também passou por várias fases, e inicialmente tinham sido criados todos os cenários com tons de castanho.



Figura 33 – Primeiras cores das casas de Lund



Figura 34 – Cenário das casas de Lund

Contudo, quando se iniciou o processo de animação, o contraste pretendido não estava presente e o Óscar perdia-se ao caminhar em frente aos prédios, optando-se por isso por tons mais cinzentos e mais escuros. Este processo fez com que a criação dos cenários se atrasasse, mas desta forma a cidade tornou-se mais obscura e o maior contraste ajudou no intuito da história.



Figura 35 – Cores finais das casas de Lund



Figura 36 – Cenário final das casas de Lund

3.3.2. O jardim

O jardim de Óscar é muito mais do que um jardim. Este entra neste filme como a representação de uma vida repleta de boas ações e cheia de vida. Vem também para contrastar com o resto da cidade de Lund escura e sem vida.

Um artista que inspirou a criação destes cenários foi Claude Monet com as suas paisagens impressionistas, bem como a forma como as suas texturas conseguem criar as plantas por si, tornam-se em manchas de cor sem forma ou contorno. Estas manchas de cor enquadraram-se no desenho do jardim de Óscar como forma de representar a multiplicação das plantas.



Figura 37 – Bain à la Grenouillère, Claude Monet 1869

Como se pode verificar no quadro anterior, a linha de árvores no fundo não tem um desenho definido, a mancha da cor transmite por si a ideia de árvores.

O maior desafio neste jardim, foi descobrir as pinceladas e as texturas adequadas para criar estas manchas. Foram realizados inúmeros testes com várias cores e vários pincéis até se conseguir obter a textura desejada.

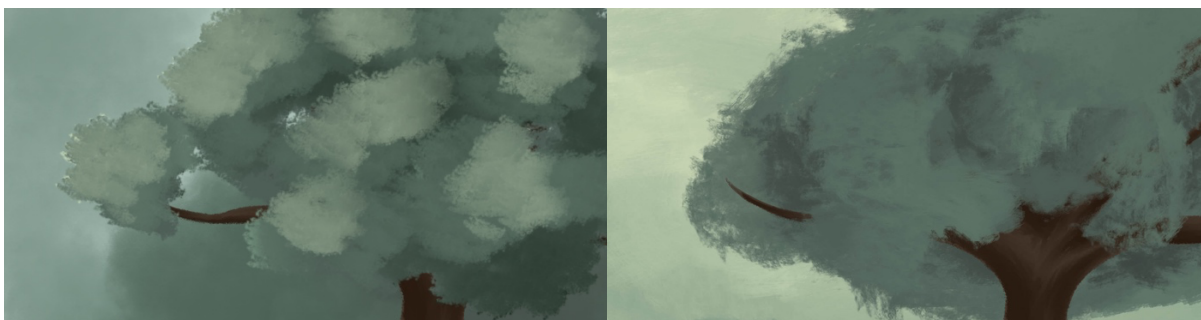


Figura 38, 39 – Evolução das texturas do jardim

As duas imagens acima demonstram a evolução da descoberta das cores e das texturas através de pincéis que o Adobe Photoshop permite criar. A paleta de cores mantém-se apenas nos tons de verde para não criar ruído na ilustração.

O jardim é também a maneira utilizada para conseguir representar a passagem do tempo. Cada sequência do filme é um dia na vida das personagens e, de forma a distribuí-los num espaço temporal, este jardim apresenta as estações do ano.

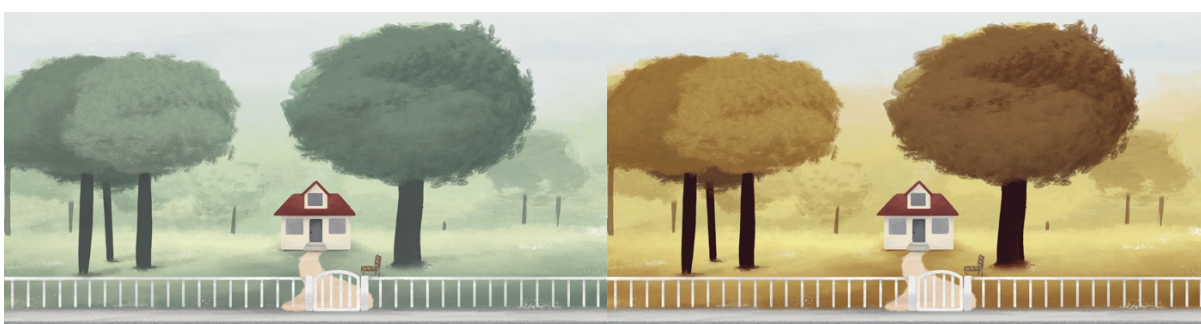


Figura 40 – Jardim no Verão

Figura 41 – Jardim no Outono

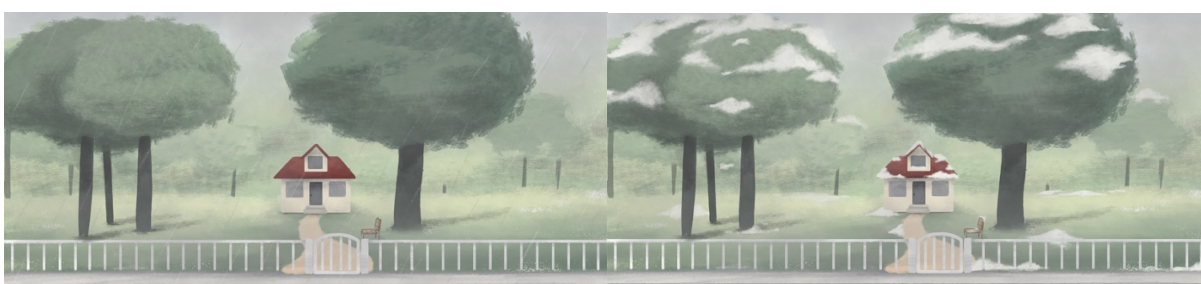


Figura 42 – Jardim no início do Inverno

Figura 43 – Jardim no fim do Inverno

3.3.3. Modelação

De forma a garantir que as perspetivas sejam representadas de forma correta, Lund Town foi modelada em 3D no software Maya da Autodesk. Este foi um processo rápido de construção, pois a cidade prima pela repetição das casas iguais, criando uma, procedeu-se à cópia das restantes. Uma vez criados os corredores de casas, foi colocada uma câmara na perspetiva pretendida e feito um *render*. Estas exportações serviram de base para a pintura dos cenários que no seu desenho teve alterações de distorção ou simplificação para ir de encontro ao estilo idealizado.

Nos exemplos abaixo pode-se verificar a imagem inicial da exportação do programa de modelação 3D e o desenho do cenário final.



Figura 44 – Render de casa da Mia



Figura 45 – Cenário final de casa da Mia

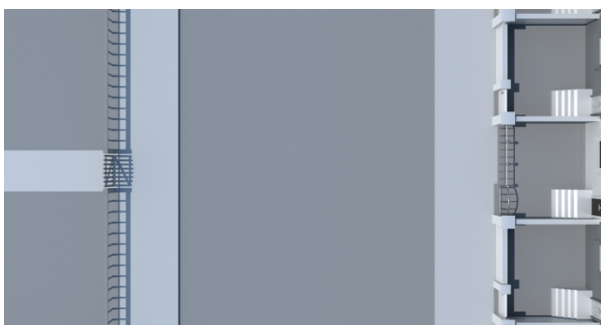


Figura 46 – Render da rua

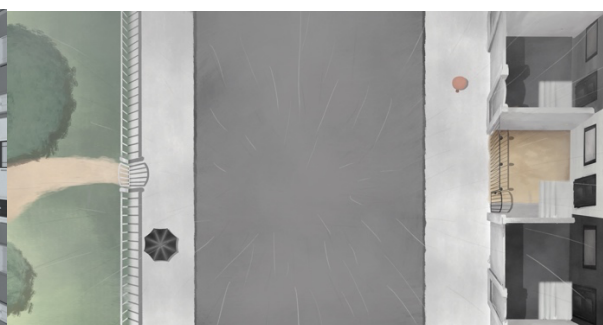


Figura 47 – Cenário final de rua



Figura 48 – Render das casas de Lund



Figura 49 – Cenário final das casas de Lund



Figura 49 – Render das casas de Lund



Figura 50 – Cenário final das casas de Lund

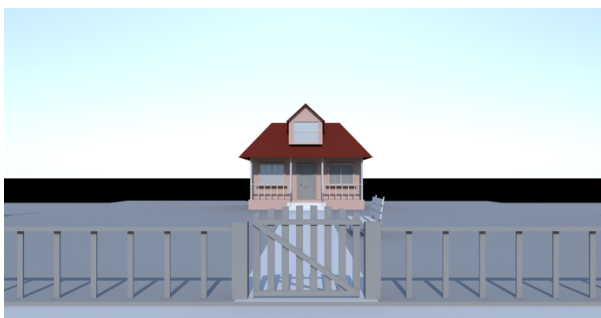


Figura 51 – Render de casa do Óscar



Figura 52 – Cenário final de casa do Óscar

A casa de Óscar foi também modelada, mas sem o jardim. Para o jardim, a liberdade do desenho permitiu criar plantas mais orgânicas.

3.4. Animação

Após muita pesquisa do software que poderia ser melhor para realizar a animação e para ir em conformidade com as ilustrações dos cenários, optou-se por fazer a animação em Adobe Photoshop com a extensão *AnimDessin2*. Esta extensão permitiu criar uma barra com atalhos para a criação de novos *frames* e grupos de vídeo. Esta plataforma já tinha sido utilizada para projetos anteriores que, tal como este, tornava-se fundamental a aproximação das texturas e das pinceladas ao desenho.

Neste programa a animação é feita *frame a frame*, em que cada um é um *layer*, a 24fps animando a cada dois. Isto traz vários desafios, sendo o maior deles todos o problema do peso dos ficheiros. Um ficheiro acabar por ter milhares de *layers* para conseguir criar as animações. Uma das maneiras encontradas para superar esta adversidade, foi criar um ficheiro para cada plano do filme. Quando eram planos extensos, esses eram divididos em duas partes.

Por outro lado, desta maneira pode-se garantir a fidelidade entre as animações e os cenários. Todas as animações eram primeiramente esboçadas sob o cenário finalizado e posteriormente pintadas *frame a frame*.

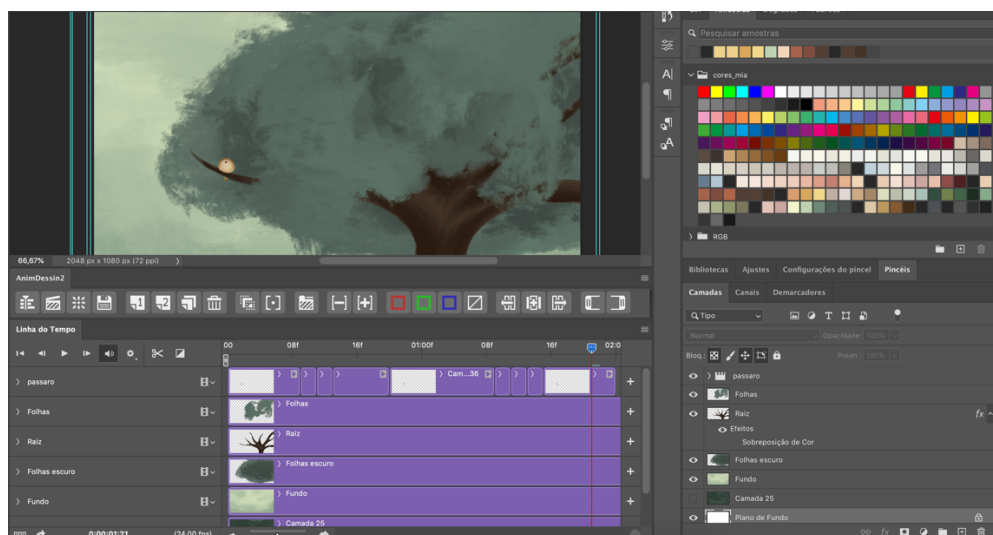


Figura 53 – Captura de ecrã de um plano em Adobe Photoshop

Na imagem está representada a linha de tempo no Photoshop e a animação por camadas na primeira linha relativamente ao pássaro. Acima da linha temporal estão apresentados os atalhos da extensão utilizada, *AnimDessin2*.

Uma vez finalizada a animação dos planos, estes eram *renderizados* e exportados a 24 imagens por segundo.

3.5.Pós-Produção

O programa selecionado para a pós-produção foi toda realizada no Adobe Premiere Pro. Após a exportação de todos os planos em Adobe Photoshop, os *frames* foram todos importados para o Adobe Premiere Pro e organizados por plano e por sequências.

Cada sequência do filme foi montada em sequências diferentes no programa e no fim montadas numa só sequência.

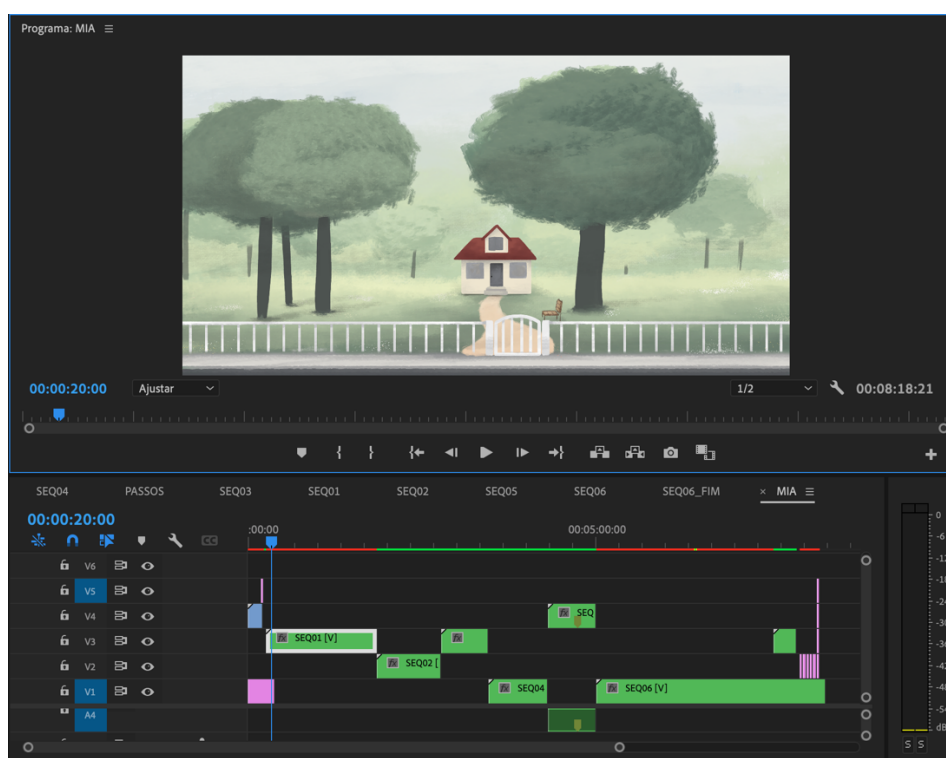


Figura 54 – Captura de ecrã da montagem do filme em Adobe Premiere Pro

Os movimentos de câmara foram também todos criados neste programa de forma a ficarem mais orgânicos em comparação à animação a cada *frame* possível em Adobe Photoshop.

Os créditos foram criados também neste programa.

3.6. Som

A montagem da sonoplastia também foi feita em Adobe Premiere Pro e todos os sons foram retirados de bases de dados na internet que permitiam a sua utilização gratuita e livre de direitos.

Sendo este um filme fortemente alicerçado na Natureza, a predominância do silêncio foi algo determinante desde cedo. O facto de não haver uma banda sonora que acompanha esta história, permitiu também enaltecer a passagem temporal com os sons da Natureza, tal como o vento e a chuva.

Por outro lado, a não existência de um ambiente sonoro na cidade e presença de sons de pássaros e naturais no jardim de Óscar, vem permitir ao espectador localizar-se espacialmente e a perceber o contraste entre estes dois espaços.

Algo peculiar na escolha da sonoplastia para este filme é o caminhar das personagens dado que estas passam maior parte do filme a caminhar. Esta ideia surgiu também para enfatizar a diferença de idades entre as duas personagens e também para tirar proveito de ser um filme de animação, o que permite ir mais longe na imaginação. Adrian Rhodes, técnico de som nos estúdios Aardman refere que “Num filme de animação é sempre necessário ter em mente que sons demasiado realistas podem ferir o ouvido e parecer deslocados.” (Denis, 2010: 91). Criando personagens não existentes, pode-se criar sons novos ao invés de atribuir os sons literais.

Os sons dos passos de Óscar assemelham-se a uma porta antiga a ranger, metaforicamente representando a dificuldade motora dos mais idosos. Este som da madeira é também um som orgânico que, mais uma vez, vem fazer a ponte para a aproximação desta personagem ao natural.

Por outro lado, os passos de Mia parecem-se com um de um boneco a chiar, puxando assim para o lado mais juvenil e divertido desta personagem.

Estes códigos de som ajudam o espectador também a perceber que, mesmo não vendo a personagem, se a ouvir sabe localizá-la espacialmente.

Por último no filme surge a música “Transform” de Megan Wofford que vem realçar o momento de surpresa, no qual Mia consegue finalmente fazer crescer as suas sementes. O instrumento musical predominante na música é o piano e, para este momento não se tornar

abrupto após um silêncio ambiental, foram colocadas ao longo do filme algumas notas da mesma.

3.7. Créditos Finais

Nos créditos finais foi englobado o trabalho todo de realização, produção, animação e pós-produção na função de “realização” de forma a não repetir o mesmo nome muitas vezes. Seguem os agradecimentos académicos e pessoais e os créditos da música “Transform” de Megan Wofford.

A música foi retirada da plataforma “Epidemic Sound” que apenas tem músicas livre de direitos.

4. Conclusão

“Mia” foi, sem dúvida, o projeto mais complexo que realizei. O filme desde o início que era muito ambicioso e o maior desafio foi a gestão de tempo. O tempo da pré-produção estendeu-se muito mais do que o suposto. Houve uma grande dificuldade em conseguir resolver a história, consequentemente na criação do *storyboard*. Houve um momento em que o filme se estava a tornar demasiado repetitivo e com planos demasiado parecidos.

Uma vez ultrapassados os problemas de como apresentar os planos e decididas as perspetivas, houve também uma grande dificuldade em conseguir concretizar os cenários. Foi nesta altura que se resolveu criar a cidade em 3D para certificar que as perspetivas estavam corretas, algo que veio exigir muito mais tempo que não estava inicialmente previsto.

A criação destes cenários foi também extremamente demorada. A definição das texturas e das cores e as alterações ao longo do caminho vieram, mais uma vez, prolongar o tempo que não estava previsto.

Outro ponto que contribuiu para a dificuldade na organização do tempo, foi o facto de me encontrar a trabalhar e não poder depender de mais tempo livre. A conciliação entre os dois foi muito árdua e constituiu o principal motivo do atraso na concretização deste filme.

A sonoplastia deste filme é também algo que deveria ser melhorado. Em todos os projetos realizados por mim, sempre foi o ponto mais fraco e para o qual sinto que poderei ter menos aptidão. Houve uma tentativa de encontrar auxílio nesta área específica, mas as pessoas que eventualmente me poderiam ajudar não se encontravam disponíveis. Tenho esperança de um dia ter oportunidade de melhorar este aspeto mais precário para mim e vir a desempenhá-lo de forma eficaz.

Apesar do tempo excessivo da pré-produção, constituiu uma base sólida para a produção e um reflexo positivo disso é a coerência das cores e das texturas das ilustrações que me deixou bastante contente.

Para projetos futuros levo grandes aprendizagens de “Mia”, sendo a principal conseguir fazer uma melhor gestão do tempo de trabalho e definir objetivos de uma forma mais clara e concisa. Gostaria também de no próximo projeto poder contar com o apoio de mais colaboradores e não ter que desenvolver e concretizar um projeto tão exigente sozinha.

No final, ter conseguido terminar este filme é uma grande conquista pessoal e um orgulho muito grande. Foi um projeto que demorou muito tempo a desenvolver, com momentos de desânimo que quase levaram à desistência por não estar a conseguir conciliar o trabalho fora do curso e por sentir que não tinha conhecimento nem capacidades técnicas para terminar e concretizar as minhas ideias da melhor forma. Envolveu uma grande pesquisa e fui procurando formas de aprender a melhor as minhas técnicas até conseguir os resultados pretendidos.

Num contexto académico, sinto que houve uma grande evolução e mostrou uma grande versatilidade em relação aos projetos anteriores realizados no âmbito do mestrado em Artes da Animação que apresentavam uma animação mais abstrata e dinâmica.

Espero no futuro poder continuar a mostrar e realizar filmes que contribuam para a versatilidade do meu portefólio e experimentar outros softwares de animação. Com “Mia” gostava também de criar um livro com as ilustrações do filme.

5. Bibliografia

Bendazzi, G. (2016). *Animation. A World History*. New York: CRC Press

Bordweel, D. e Thompson, K. (1979). *Film Art. An Introduction*. New York: McGraw Hill

Denis, S. (2010). *O Cinema de Animação*. 1ª edição, Lisboa: Texto & Grafia

Grilo, J. M., (2007). *As Lições do Cinema – Manual de Filmologia*. Lisboa: Colibri

Kyabgon, T., (2016). *Karma – O Que É, O Que Não é, E Porque É Que Importa..* Lisboa: Pergaminho

Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge

Xavier, J.-M. (2007). *Poética do Movimento*. Lisboa: Monstra

6. Filmografia

Bagnall, L., Cartoon Saloon (2017). *Late Afternoon*.

Berkaak, H., Mikrofilm AS (2015). *The Marathon Diary*.

Fournas, T., Lefauchaux, N., Pineill, Y., Parallel Studio (2019). *A Summer Story*.

Gennari, M., Martinelli, G., CSC - Centro Sperimentale di Cinematografia (2016). *Merlot*.

Geronimi, C., Luske, H., Reitherman, W., Walt Disney Productions (1961). *One Hundred and One Dalmatians*.

Katō, K., Oh! Production (2008). *La Maison en Petits Cubes*.

Pinkava, J., Pixar Animations Studios (1997). *Geri's Game*.

Vieira, A., Burmester, F., Oliveira, P., ESMAD Productions (2016). *Marvin's Island*.

Zheng, Y., Lu Shengzhang (2012). *The Song For Rain*.

7. Anexos

7.1. Guião

7.2. Storyboard

MIA

escrito por

Filipa Burmester

01. EXT. CASA DE OSCAR - NASCER DO SOL

Plano frontal da casa de ÓSCAR com um grande e bonito jardim à volta e banco velho no mesmo. A casa tem um andar de baixo com duas janelas e um alpendre. Há um pequeno segundo andar com uma pequena janela.

As portadas do andar de cima abrem-se.

No andar de baixo, na janela do lado esquerdo, vemos um vulto a andar e a mexer em algo.

ÓSCAR abre a porta e sai de casa.

Pelo caminho passa pelas suas plantas e passa-lhes a mão.

Abre o portão, sai e fecha.

02. EXT. RUAS DE LUND - MANHÃ

ÓSCAR passeia pelas ruas de Lund, onde as casas são todas iguais e encontram-se todas seguidas, sem personalidade.

ÓSCAR pára em frente a uma casa com uma casa de pássaros e tira umas migalhas do bolso para lhes dar.

Segue o seu caminho e repara numa garrafa de leite caída em frente a uma das casas. Baixa-se, a custo, para a endireitar.

Segue a rua e contorna a esquina.

Aproxima-se dum quiosque onde já no balcão está um jornal à sua espera.

No quiosque esboça um sorriso simpático ao senhor e este sorri de volta.

Começa o caminho para sua casa. - perspectiva de alguém a espreitar

03. EXT. CASA DE OSCAR - DIA

ÓSCAR entra no portão e senta-se no banco do seu jardim para ler o jornal rodeado pelas suas lindas flores.

Perspetiva de alguém a espreitar do outro lado da rua.

Passamos para o lado de Mia que olha para o seu jardim e vê que não tem nada, apenas terra e fica chateada, com ciúmes.

04. EXT. CASA DE OSCAR - NASCER DO SOL

Plano frontal da casa de ÓSCAR, igual ao primeiro. As portadas do andar de cima abrem-se.

05. EXT. RUAS DE LUND - MANHÃ

Continua a sua caminhada e vê lixo no chão. Apanha o lixo, a custo, e coloca no caixote. - perspectiva de Mia que está escondida - ouve-se barulhos de pássaros - vemos Mia a estranhar o ato de ÓSCAR.

ÓSCAR corta a esquina em direção ao quiosque e MIA fica a espreitar. Quando o vê a voltar, desaparece rapidamente.

06. EXT. CASA DE OSCAR - DIA

ÓSCAR senta-se no banco a ler o jornal. Vemos MIA a chegar a casa com um saco e entrar no seu portão.

07. EXT. CASA DE MIA - DIA

MIA abre o saco e começa a espalhar as sementes pela terra.

Pega na mangueira e começa a regar a terra.

Com o ar satisfeito entra em casa.

08. EXT. CASA DE OSCAR - NASCER DO SOL

As portadas abrem.

09. EXT. CASA DE MIA - NASCER DO SOL

A janela do andar de cima abre.

10. EXT. CASA DE OSCAR - NASCER DO SOL

ÓSCAR sai da porta de casa.

MIA sai a correr de sua casa para admirar o seu jardim.

11. EXT. CASA DE MIA - NASCER DO SOL

Começa na terra a procurar se algo tinha nascido. Apercebe-se que não cresceu nada e atravessa a rua chateada. Põe-se a olhar por cima da cerca de ÓSCAR a admirar o seu jardim.

Vai lá espreitar e mexer no seu jardim. Entretanto ouve/vê ÓSCAR a chegar e corre para casa.

12. EXT. CASA DE OSCAR - NASCER DO SOL

Está a chover.

As portadas abrem.

13. EXT. CASA DE MIA - NASCER DO SOL

A janela abre.

14. EXT. CASA DE MIA - NASCER DO SOL

MIA olha pela sua janela para ver se cresceu algo. Nada.

MIA sai de gabardine posta de casa.

- Top view dos dois a caminharem em direções opostas. (vemos a luz a mudar e eles voltam a entrar em cena)

15. EXT. CASA DE OSCAR - DIA

ÓSCAR volta a casa de guarda-chuva e entra para dentro de casa.

Do outro lado da rua vemos MIA a chegar com um grande saco de fertilizante.

16. EXT. CASA DE MIA - DIA

MIA abre o saco a custo e algumas bolas do fertilizante saltam fora. A custo vira o saco ao contrário para colocar sobre a terra.

17. EXT. CASA DE OSCAR - NASCER DO SOL

Está a nevar.

As portadas abrem.

18. EXT. CASA DE MIA - NASCER DO SOL

MIA no andar de baixo desembacia a janela por dentro para espreitar para o seu jardim que se encontra branco coberto de neve.

Sai de casa com galochas e dá um grande suspiro deixando-se cair de frente sobre a neve.

Olha para a casa de ÓSCAR e este está carinhosamente a tirar a neve das flores.

19. EXT. CASA DE OSCAR - NASCER DO SOL

Já quase não se vê neve.

As portadas abrem.

20. EXT. CASA DE MIA - NASCER DO SOL

MIA sai de casa e ajoelha-se na terra para ver se cresceu algo. Começa a bater na terra quando se apercebe que não cresceu nada.

Vemos ÓSCAR a sair de casa do outro lado da rua. ATAQUE DE FÚRIA

MIA deita-se na terra de barriga para cima e braços abertos como quem desiste. - zoom out top view

21. EXT. CASA DE OSCAR - NASCER DO SOL

O sol brilha outra vez e a neve já derreteu toda.

As portadas não abrem.

22. EXT. CASA DE MIA - NASCER DO SOL

A janela de cima abre.

MIA sai de casa e vai ao seu jardim para ver que nada cresceu novamente. Dá um pontapé na terra.

Olha para o outro lado da rua e repara que as portadas estão fechadas.

Atravessa a rua e começa a procurar ÓSCAR através da cerca. Olha para o banco e não o vê.

Após não o encontrar decide fazer o seu caminho matinal habitual.

23. EXT. RUAS DE LUND - MANHÃ

Passa pela casa dos pássaros que cantam freneticamente.

Passa por uma garrafa de leite caída.

Vai até a esquina que dá para o quiosque e vê o jornal ainda em cima do balcão.

Com ar de confusa, começa a fazer o seu caminho de volta para casa.

Ao passar novamente pelo lixo no chão, decide apanhar e deitar no lixo. Ao ver a garrafa de leite caída, endireita-a.

24. EXT. CASA DE MIA - DIA

MIA dá novamente uma olhada para casa de ÓSCAR e as portadas continuam fechadas, não há sinal de ÓSCAR.

Ainda confusa com tudo atravessa a rua e abre o seu portão.

No caminho para a porta repara em algo estranho pelo canto do olho e olha para o seu jardim e encontra três pequenas flores no meio da terra toda.

MIA começa a saltar de felicidade e não pára.

Do outro lado da rua ÓSCAR está à sua janela esboçando um grande sorriso.

MIA

Storyboard | Shots 101 | Duration 7:43 | Aspect Ratio 16:9
DRAFT DECEMBER 5, 2011

sq05 - sh06
sq06 - sh04
Page 273

OUTONO

sq02 - sh13 + outono

65A sh15	66A	67A sh16	68A sh17	69A sq03 sh01	70A sh02	71A (sh03)	72A sh04	73A sh05	74A sh06a (3:27) = sq06 - sh07	75A sh07	76A sh08	77A sh09	78A sh06a (3:27) = sq06 - sh07	79A sh06c	80A	81A sh04	82A sh05	83A sh06	84A sh09	85A sh06	86A sh02	87A sh03	88A	89A sh04	90A sh10	91A sh05	92A sh06	93A sh07	94A	95A sh08	96A sh08	97A sh09	98A sh10	99A	100A sh13	101A sh03	102A sh11	103A sh2	104A	105A sh04	106A	107A sh14	108A	109A	110A sq05 sh01	111A sh02	112A	113A sh03	114A sh04	115A	116A sh09	117A sh05	118A sh06	119A sh07	120A sh08	121A	122A sh09	123A	124A	125A sh10	126A	127A	128A	129A	130A	131A	132A	133A	134A	135A	136A	137A	138A	139A	140A	141A	142A	143A	144A	145A	146A	147A	148A	149A	150A	151A	152A	153A	154A	155A	156A	157A	158A	159A	160A	161A	162A	163A	164A	165A	166A	167A	168A	169A	170A	171A	172A	173A	174A	175A	176A	177A	178A	179A	180A	181A	182A	183A	184A	185A	186A	187A	188A	189A	190A	191A	192A	193A	194A	195A	196A	197A	198A	199A	200A
----------	-----	----------	----------	---------------	----------	------------	----------	----------	--------------------------------	----------	----------	----------	--------------------------------	-----------	-----	----------	----------	----------	----------	----------	----------	----------	-----	----------	----------	----------	----------	----------	-----	----------	----------	----------	----------	-----	-----------	-----------	-----------	----------	------	-----------	------	-----------	------	------	----------------	-----------	------	-----------	-----------	------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	------	-----------	------	------	-----------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

Storyboard

