

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa
Mestrado em Som e Imagem



O Simulacro numa Curta-metragem de Animação

Som e Imagem - Animação por Computador 2012/ 2013

Rui Miguel Oliveira Barros Pinho

Professora Orientadora: Prof. Doutora Cristina Sá

Professor Co-Orientador: Mestre Ricardo Megre

Junho de 2013

Dedicatória

*Dedico este trabalho a todos os que me
inspiraram e continuam ao meu lado*

Agradecimentos

Desejo agradecer a todas as pessoas que de uma forma ou de outra contribuíram para o desenvolvimento desta dissertação e do projecto final.

Em particular gostava de mencionar os nomes da Prof. Doutora Cristina Sá, da Prof. Doutora Sahra Kunz, do professor Ricardo Megre, do professor Pedro Serrazina, do Prof. Doutor Henrique Pereira, Prof. Mestra Maria José Barbosa, e à Andreia Gomes.

Também queria agradecer a todos os colegas da turma de Animação por Computador, em particular ao colega André Abrantes pelo empenho e dedicação a este projecto, e aos colegas de Design de Som Adrian Santos e Miguel Gonçalves.

Resumo

Propomos para a dissertação de mestrado de Som e Imagem com especialização em Animação por computador uma abordagem de natureza teórica e prática ao conceito de simulacro de Baudrillard. Baudrillard (1991), em "*Simulações e simulacros*", consagra a distinção entre simulação, entendendo-a como uma reprodução de um facto real, e simulacro, que se traduz em práticas de intensificação de estímulos de modo a criar cenários possíveis nas mentes das pessoas, via pela qual se amplia a realidade.

Pretendemos, através de uma curta metragem de animação a ser desenvolvida para Projecto Final deste mestrado, criar um simulacro segundo Baudrillard. Nesta curta metragem, a narrativa é construída pela fantasia de uma menina. A sua fantasia é baseada numa história que o avô lhe conta enquanto lhe descreve um torneio de justas representado num painel de azulejos que se encontra na Estação de S. Bento. Esta sobreposição de narrativas (do avô e da menina) é o processo pelo qual se amplia a realidade e se cria um simulacro.

O famoso livro de Baudrillard (1991) já foi citado, analisado, e relacionado com muitas temáticas dos media e este facto possibilitará a fundamentação da temática desta dissertação que ajudará a ter uma base sustentável na sua execução.

Palavras Chave: Simulacro, Simulação, Hiper-realidade, Baudrillard, Animação, Narrativa, Signo, Sociedade, Pós-Modernismo.

Índice de Conteúdos

Lista de Figuras.....	vi
Glossário	viii
1 Introdução	1
1.1 Apresentação do tema de investigação e do projeto final que lhe diz respeito	1
1.2 Apresentação da problemática.....	2
1.3 Metodologia utilizada para a Investigação	4
1.4 Descrição da estrutura da dissertação	4
2 O Simulacro na Animação.....	6
2.1 Origens do simulacro	6
2.2 A animação como laboratório de simulacros	9
2.3 Casos de estudo do objecto de investigação.....	26
3 Desenvolvimento do Projecto Final.....	49
3.1 Apresentação das fases de Pré-Produção, Produção e Pós-Produção do Projeto Final.....	49
3.1.1 Pré-Produção	49
3.1.2 Produção	56
3.1.2.1 Produção 2D	56
3.1.2.2 Produção 3D	59
3.1.3 Pós-Produção.....	68
3.2 Papel desempenhado no projecto final.....	70
3.3 O Simulacro na Narrativa do Projecto Final “O Torneio”	71
3.3.1 Análise do Simulacro no Projecto Final	71
3.3.2 Alternativa a uma Narrativa Dissimulada.....	75
3.4 Conclusão de Capítulo.....	76
4 Conclusões e perspectivas de trabalho futuro	78
Bibliografia.....	82
ANEXO A:	86

Lista de Figuras

Fig. 1.1 Fotografia dos azulejos em S. Bento, sobre o Torneio de Arcos de Valdevez.	1
Fig. 2.1 <i>Silly Symphonies</i> (Disney, 1929-1939), à esquerda o episódio <i>Flowers and Trees</i> e à direita o episódio <i>The wise little Hen</i>	15
Fig. 2.2 <i>Branca de Neve e os Sete Anões</i> (Cottrell, et al., 1937).	16
Fig. 2.3 à esquerda, imagem de <i>Bugs Bunny</i> em <i>Bugsy and Mugsy</i> (Freleng, 1957), à direita, imagem de <i>Bugs Bunny</i> e a tartaruga em <i>Tortoise Beats Hare</i> (Avery, 1941).	17
Fig. 2.4 À esquerda, imagem da animação <i>Gerald McBoing-Boing</i> (Cannon, 1950). à direita, imagem da animação <i>Rooty Toot Toot</i> (Hubley, 1951)	19
Fig. 2.5 Imagem da série <i>The Mr. Magoo Show – Shotgun Magoo</i> (Clark, 1961).	20
Fig. 2.6 À esquerda imagem <i>Ghost In The Shell</i> (Oshii, 1995), à direita imagem <i>Neon Genesis Evangelion</i> (Anno, 1996). Ambos denotam mundos distintos, mas fascinantes para um povo que procura diferentes realidades.	21
Fig. 2.7 À esquerda, imagem da personagem <i>Aya Natsume</i> da série de televisão <i>Tenjho Tenge</i> (Kawase, 2004) e à direita, imagem da personagem <i>Erio Touwa</i> da série <i>Denpa Onna to Seishun Otoko</i> (Akiyuki, 2011). Ambas denotam toda a sensualidade explícita e típica de alguns géneros de animação <i>Anime</i>	21
Fig. 2.8 À esquerda imagem da série de televisão sobre basebol <i>Major</i> (Kasai, 2004), e à direita imagem da série de televisão sobre futebol <i>Captain Tsubasa</i> (Imakake, 1983)	22
Fig. 2.9 Imagem da série <i>Waiting in the Summer</i> (Nagai, 2012), com personagens femininas tipicamente <i>Anime</i>	23
Fig. 2.10 Imagem de <i>Ghost in the Shell: Stand Alone Complex</i> (Kamiyama, 2002), de horizonte futurista.	24
Fig. 2.11 Imagem da série animada de televisão <i>The Transformers</i> (Gobbs, 1984).	25
Fig. 2.12 Imagem da protagonista de <i>Ghost In The Shell</i> (Oshii, 1995), num momento de crise existencial.	27
Fig. 2.13 Imagem do programa terrorista inserido num robô e em diálogo com a secção seis e nove (Oshii, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995)	30
Fig. 2.14 Imagem das personagens do filme <i>The dark Knight Returns part 1</i> (Oliva, 2012) ..	31
Fig. 2.15 Personagem Joker derrotada pelo Batman no filme <i>The Dark Knight Returns part 2</i> (Oliva, 2013).	32
Fig. 2.16 imagem do filme <i>Metropolis</i> (Rintaro, 2001)	33
Fig. 2.17 Imagem da personagem <i>Tima</i> do filme <i>Metropolis</i> (Rintaro, 2001).	34
Fig. 2.18 Imagem das personagens Brendan e Aisling do filme <i>The Secret of Kells</i> (Moore, 2009).	35
Fig. 2.19 Imagem de Kaneda na sua moto, personagem do filme <i>Akira</i> (Ôtomo, 1988)	36
Fig. 2.20 Imagens da curta-metragem <i>Fado Lusitano</i> (Feijó, 1994)	39

Fig. 2.21 Bruno Aleixo (à esquerda) com o amigo e colega de programa Busto.....	41
Fig. 2.22 As personagens que protagonizam o programa.....	42
Fig. 2.23 Imagem da sociedade representada na curta-metragem, em que robôs são servis entre os humanos.	43
Fig. 2.24 Imagem da cidade criada pelos robôs 01.	44
Fig. 2.25 Imagem do início da curta-metragem, representado divindades hindus numa “matriz” de rede informática.	45
Fig. 2.26 Imagem simbólica dos motins na curta-metragem, semelhante às de Tiananmen....	45
Fig. 2.27 Imagem do espancamento da mulher-robô, da curta-metragem.	46
Fig. 2.28 Imagem do robô, da curta-metragem, transformado agora em “monstro”.....	47
Fig. 2.29 Imagem da curta-metragem, em que o protagonista foge às autoridades.....	48
Fig. 3.1 Estação de S. Bento.....	50
Fig. 3.2 Parte do animatic do Projecto Final.	53
Fig. 3.3 Arte conceptual de Inês.	55
Fig. 3.4 Arte conceptual do avô.....	55
Fig. 3.5 Várias versões de D. Afonso Henriques.....	57
Fig. 3.6 Personagem D. Afonso Henriques no <i>After Effects</i> com <i>puppet tool</i>	58
Fig. 3.7 Resultado final com todas as personagens.	59
Fig. 3.8 Estação de S. Bento, modelo 3D criado em <i>3DS MAX</i> e importado (na imagem) para <i>Maya</i>	60
Fig. 3.9 Inês em 3D, no software <i>Maya</i> , finalizada.....	62
Fig. 3.10 Avô em 3D, no software <i>Maya</i> , finalizado.	62
Fig. 3.11 <i>Rig</i> facial do <i>plugin Face Machine</i> implantada no avô.....	63
Fig. 3.12 Personagens criadas pelo colega André Abrantes.....	64
Fig. 3.13 Autor em captação <i>mocap</i>	65
Fig. 3.14 Captação de <i>mocap</i> facial.....	66
Fig. 3.15 Resultado final de um <i>render</i> cujo uso alternativo de iluminação permitiu obter um resultado mais rápido e de igual qualidade a um <i>render</i> normal.....	68
Fig. 3.16 Cena de passagem entre as duas realidades.	69

Glossário

Dissimular – Conceito apresentado por Baudrillard (1991) que menciona o cenário que torna aparente a simulação, quando assume os atributos “reais” daquilo que está a simular. Ao contrário da simulação, que se refere a uma ausência pura, a dissimulação é o estado em que se finge essa mesma ausência, deixando, contudo, intacto o princípio da realidade, isto é, a diferença entre o ‘verdadeiro’ e o ‘falso’, o ‘real’ e o ‘imaginário’ continua a ser clara.

Mimesis – Conceito central do pensamento de Platão sobre a actividade artística. A escrita e a pintura eram, para Platão, uma representação das aparências e não da realidade. No terceiro livro da República (Platão, 1996), o “*miméticien*” é proscrito pelo carácter falso e pernicioso das imagens que propõe, afastando o homem do conhecimento. A grande operação aristotélica da *mimesis*, que privilegiou a acção trágica em detrimento das restantes, atribui grande visibilidade e autonomia às artes, tomando-as na base de fundamentação de uma ordem geral das maneiras de fazer e das ocupações, via pela qual o homem cria novas possibilidades ou modos de ser.

Diegeses – narrativa de natureza ficcional, cujo enredo encontra-se devidamente articulado com as personagens que o anima.

Arquétipos – modelos originais cuja natureza determina o modo de ser de todas as coisas.

Verossimilhança – Grau com que uma hipótese se aproxima da verdade, isto é, traduz o carácter de semelhança de uma suposição que visa uma aproximação à realidade.

Ciberpunk – Género de ficção científica, que se impôs nos anos oitenta como um dos registos literários mais marcantes do pós-modernismo. Termo criado por *William Gibson* para designar os cenários, de certo modo apocalípticos, caracterizados pela presença marcante da “Alta tecnologia” que, de certo modo substitui o “Baixo nível de vida” (“High tech, Low life”).

Desvirtualizada – Entende-se algo com potencialidade em se realizar, que, por algum motivo, deixa de ter essa mesma potencialidade.

1 Introdução

1.1 Apresentação do tema de investigação e do projeto final que lhe diz respeito

Como porposta para a dissertação de mestrado de Som e Imagem com especialização em Animação por Computador pretendemos uma abordagem de natureza teórica- prática ao conceito de Baudrillard do simulacro, cujo tema é “O Simulacro numa curta-metragem de animação”. Baudrillard (1991), na sua obra "Simulacros e simulações", consagra a distinção entre simulação, entendendo-a como uma representação de um facto real, e simulacro, que se demonstra através da intensificação de signos manipulados de modo a criar realidades possíveis na mente de espectadores, via pela qual se amplia o real.

“Assim é a simulação, naquilo em que se opõe à representação. Esta parte do princípio de equivalência do signo e do real. (...) A simulação parte, ao contrário da utopia, do princípio de equivalência, parte da negação radical do signo como valor, parte do signo como reversão e aniquilamento de toda a referência. Enquanto que a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o próprio edifício de representação como simulacro.” (Baudrillard, 1991, p. 13)

Pretendemos, através de uma curta metragem de animação a ser desenvolvido para o Projecto Final deste mestrado, mostrar a relação de interdependência entre a simulação e o simulacro, pegando apenas para tal, na sua narrativa.

A curta metragem do projecto final narra a fantasia de uma menina, baseada numa história que o avô lhe conta, ao descrever um torneio de justas representado num painel de azulejos que se encontra na Estação de S. Bento. Estes azulejos representam o famoso torneio de Arcos de Valdevez, cuja história nos conta que os reis de Portugal e Espanha no séc. XII, após uma invasão portuguesa em território espanhol, não queriam entrar numa guerra sangrenta. Decidem, então, realizar um torneio com os seus melhores cavaleiros, onde o país vencedor seria premiado com o domínio total sobre aquela zona.



Fig. 1.1 Fotografia dos azulejos em S. Bento, sobre o Torneio de Arcos de Valdevez.

Estas narrativas sobrepostas, iremos numerá-las como etapas. Considera-se assim a primeira etapa como a dos azulejos, a segunda a do avô a contar o que se passa nos azulejos, e a terceira a neta a imaginar o que se passa. Será através desta sobreposição de narrativas que irá ser ampliada a realidade e criar-se um simulacro, cerne da dissertação.

Embora o conceito da curta-metragem de animação se centre nos simulacros de Baudrillard, procura-se, também, de modo mais directo, incentivar ao conhecimento da história de Portugal. História que existe em muitas obras de arte pelas quais passamos todos os dias e que no caso será a das narrativas representadas em azulejo na estação de S. Bento.

1.2 Apresentação da problemática

Na dissertação, iremos analisar, com base no conceito de simulacro de Baudrillard, a existência desse mesmo fenómeno na animação do projecto final. Este fenómeno será garantido tanto pelas narrativas como pela própria visualização, vias pelas quais se multiplicarão distintas versões de um relato histórico. Assim, pela sobreposição de narrativas sobre um só facto, passa a existir uma realidade alternativa (à qual Baudrillard chama de Hiper-realidade) que contribui para a própria simulação do que estamos a visualizar.

O conceito de simulacro é extenso, pode ser aplicado a áreas como o cinema, a sociedade, e a arte, assim como outras instâncias onde o signo habita, sendo que este estudo irá recair sobre o simulacro nas narrativas de animação.

Baudrillard (1991), em *“Simulacros e Simulação”*, explica o conceito de Simulacro através de exemplos que envolvem várias vertentes da sociedade, nomeadamente, os media. Inicia o livro a mencionar a noção de território, relacionando o simbolismo que representa um mapa e elevando este signo a um patamar que ultrapassa a relevância do próprio território que representa – “isto é a precessão dos simulacros” (Baudrillard, 1991, p. 8). Entendemos assim, que o real deixa de ser racional, pois não se compara com nenhuma instância, sendo apenas operacional e passando ao que Baudrillard chama de hiper-real, sendo o colapso da própria realidade. Neste sentido, a simulação inicia-se, pois acaba com todos os referenciais da realidade, acabando por se tratar de uma substituição dos signos do real pela exploração do mesmo. É neste contexto que as imagens e signos representados nos azulejos da curta-metragem do projecto final, como os reis, não deixam de ser explorações do real, passando assim a ser simulação ou precessão de simulacro.

Baudrillard faz uma distinção entre dissimular e simular, usando como exemplo um paciente médico que simula verdadeiros sintomas, afirmando que dissimular é uma presença, no sentido em que deixa intacta a realidade, ou seja, apenas está disfarçada e continua clara. A simular, atribui uma ausência, afirmando que não é fingir, mas uma situação em que a verdade e o falso se confundem, ou seja, colapsa a realidade, não havendo distinção. Na realidade não sabemos se é “real” ou “imaginário” quando um suposto paciente médico induz “verdadeiros” sintomas. Partindo neste sentido, o autor dirige-se à religião e às imagens, questionando no que se torna uma divindade quando passa a ser representada. Logicamente, segundo Baudrillard, passa a ser simulacro, em toda a sua ostentação e poder de fascinação dos seus ícones, ou seja, no fundo essa divindade “nunca existiu, apenas existe o seu próprio simulacro” (Baudrillard, 1991, p. 12) o que, obviamente, leva à sua própria autodestruição, pois existe motivo para ser destruído. Paradoxalmente, os iconoclastas, é que davam o devido valor às

imagens ao negarem-nas, sabendo o quanto é perigoso dismantelá-las, já que apenas fingem que não há nada por detrás delas. “A questão terá sempre sido o poder assassino das imagens, assassinas do real, assassinas do próprio modelo...” (1991, p. 12). Houve, assim, um empenho nas representações de modo a que um signo tenha um profundo sentido, uma divindade simulada pela representação irreal de outro sentido, reduzida aos signos que o provam, é ele próprio um gigantesco simulacro, nunca mais passível de ser trocado por real pois perde todas as suas referências. “Assim é a Simulação naquilo em que se opõe à representação. Esta parte do princípio de equivalência do signo e do real” (1991, p. 13). Assim se dá a simulação nos azulejos apresentados no projecto final (primeira etapa), cujos ícones de divindades reais, surgem como simulacro da sua própria tentativa de representação artificial.

Baudrillard afirma que no período da história do pós Segunda Grande Guerra, “o mito invade o cinema como conteúdo imaginário” (1991, p. 59). “O mito, expulso da realidade pela violência da história, encontra refúgio no cinema” (Baudrillard, 1991, p. 59). Segundo o autor, a história é o “nosso referencial perdido”, tornando-se mito. Seguindo esta ideia, Baudrillard descreve que a história surge ressuscitada nos ecrãs de cinema, encontrando uma nova forma de poder ser simulada.

A história, como nosso referencial e mito, passa assim a ser explorada nas novas perspectivas do cinema, sendo que também pode ser visto como um meio sensorial de simulação de momentos que não possuímos ou que deixamos de ter.

Contudo, Baudrillard sublinha a procura pela “nostalgia” em determinados períodos da história que deixam de ter relação com o que foi real, passando a ser semelhante, imaginário, mas que prova ser o desaparecimento desse acontecimento ou história: torna-se hiper-real. Neste sentido emerge a narrativa histórica da curta-metragem, cujo mito alimentou a criação da mesma em azulejo e eventualmente recriada pelo projecto-final, num período em que as glórias passadas não passam de nostalgia.

Baudrillard sugere uma “implosão do sentido nos *media*” (1991, p. 103), afirmando que a nossa sociedade está cada vez mais cheia de informação fútil. Propõe três hipóteses acerca da informação produzida pelos *media*. A primeira em que a informação produz sentido, mas não consegue equilibrar a perda de significado. A segunda, em que a informação é outra coisa que não o significado. E a terceira, que Baudrillard acha mais interessante indo de encontro à sua ideia, em que a informação é destruidora do seu sentido e significado, pela sua manipulação, desintegrando todas as cargas simbólicas que unem as sociedades. É através desta destruição dos significados simbólicos, como os históricos, religiosos, políticos, entre outros, perdidas pela história recente da sociedade e pela informação sobre a mesma, que serão reactivadas pelos *media*, mas manipuladas para um propósito. É com esta manipulação, que nasce a simulação, dando origem ao simulacro, quando passa a ser a ser visto como o real.

Esta obra (Simulacros e Simulações) é, também, uma crítica aos *media*, os quais Baudrillard julga pelo modo com que apresentam e manipulam as mensagens de acordo com políticas e interesses individuais de modo a influenciar as massas. Este efeito torna a sociedade num satélite que orbita as inúmeras mensagens e signos de realidades vazias e sem sentido, acabando por tornar a própria sociedade num gigante simulacro que vive uma hiper-realidade.

A escolha da temática deve-se ao desejo de criar uma abertura a experiências críticas no campo da animação, numa procura de estimulação tanto através das novas ferramentas, que criam e possibilitam novos mundos e novas interpretações, como pelo facto de criarmos ou visualizarmos filmes de animação sobre relatos reais aos quais acrescentamos nova intensidade.

1.3 Metodologia utilizada para a Investigação

A dissertação irá estudar o simulacro de Baudrillard, em que o projecto final servirá de objecto de estudo. Normalmente a dissertação alimenta o projecto final, mas como a narrativa tem de estar pronta no princípio da produção, teve de se encontrar outra articulação. Assim sendo, esta dissertação irá ter como objectivo o estudo de caso sobre o projecto final, ou seja, um estudo sobre a narrativa representada no projecto final.

Numa primeira fase e após escolha do tema, irá ser efectuada uma pesquisa bibliográfica e documental em arquivos públicos, universitários, bibliotecas e em meios informáticos de divulgação, de modo a encontrar respostas para a problemática. Recorrendo a um método sistemático, irão ser ordenados e qualificados os conceitos que rondam a simulação na animação racionalizando e interligando-os de modo coerente. Ião ser vistas e revistas as obras sobre o simulacro de Baudrillard, começando com o seu livro, e as obras de animação que possam ajudar ao trabalho de investigação, às quais se irá conectar a temática envolvente. Entre estas obras que estudam o simulacro de Baudrillard, a dissertação do mestre em Poéticas Visuais, Celso dos Santos Jr. (2006), cujo trabalho “Simulação e Simulacro no universo da animação e do vídeo”, embora mais dedicado à simulação dos movimentos reais, faz uma boa introdução ao tema. O autor relaciona a *mimesis* de Aristóteles, com o universo da animação e o simulacro de Baudrillard. Serão ainda revistos outros textos que recorrem à análise de animações e que relacionam as suas narrativas e intenções com o significado do simulacro de Baudrillard. É o caso do artigo “*Viral Animation, Trash Avant-Garde and the Symbolic Capital of our Worst Traits: Bruno Aleixo as a Possible Template for Design in 2010*” de Alvelos e Martins (2012), o qual analisa os simulacros inerentes à série de animação Bruno Aleixo (Moreira & Santo, 2008). O artigo de Edwards e Bhaumik “*Visual Sence: A Cultural Reader*” traça uma relação entre a simbologia inerente ao filme de animação *Akira* e o simulacro. Como último exemplo, existe a animação *Fado Lusitano* (Feijó, 1994) cujo sobrepôr de realidades e narrativas segue um processo idêntico àquele que se pretende fazer no projecto final.

Na fase seguinte, através da análise da pesquisa feita na fase anterior, irá ser desenvolvida toda a temática com o apoio do projecto final, de modo crítico e através de uma averiguação cuidada das ideias e intenções das obras citadas, procurando determinar se existe alguma legitimidade do projecto final como simulacro.

No final da nossa dissertação, irão ser apresentados os argumentos que apoiam a conclusão.

1.4 Descrição da estrutura da dissertação

A estrutura da dissertação irá ser organizada, além deste capítulo, em três outros.

No segundo capítulo, o contexto Histórico-tecnológico, teórico e artístico do objecto de investigação, será fundamental para esta dissertação. Neste será argumentado, através do que já foi retratado, a existência de simulacros, desde onde existem, em que filmes de animação estão presentes, quem já os fez, e alguns casos de estudo.

O terceiro capítulo, a análise do projecto final no âmbito do objecto da investigação, irá descrever, analisar a sua narrativa e o modo como foi feita a animação, e com base nisso verificar

a existência ou não de um simulacro na narrativa do projecto final, sendo sempre apoiado pelo segundo capítulo.

Para finalizar, temos o capítulo quarto, em que é realizada a análise dos resultados do trabalho realizado, apontando-se conclusões e propostas de trabalho futuro.

2 O Simulacro na Animação

No início deste capítulo, iremos descrever e relacionar as origens do simulacro, tal como descrito por Baudrillard (1991), sustentado também por um artigo de Achkar (2009), publicado na revista científica “*A cultura do simulacro na sociedade do espectáculo e os novos mecanismos de simulação espectacular*”.

Iremos, também, analisar o simulacro no universo da animação, explorando este conceito nas várias vertentes que definem este género.

Tomando como fio condutor a analogia da animação como laboratório de simulacros, analisaremos as técnicas usadas na animação, nomeadamente na tentativa de tornar os movimentos simulados realistas. De seguida iremos analisar a experiência estética do simulacro na animação, e completando com a apresentação de alguns géneros de animação existentes, relacionando-as com a sociedade em que se inserem.

No final deste capítulo, analisaremos obras da animação, nomeadamente algumas das mais importantes do domínio metafísico, sendo que iremos percorrer vários estilos de animação e de sociedades mundiais. Começaremos por analisar algumas obras nipónicas, pela sua forte carga simbólica pós-modernista, nomeadamente *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995), *Metropolis* (Rintaro, 2001), e *Akira* (Ôtomo, 1988). Em seguida, iremos proceder à análise de uma obra americana, nomeadamente *Dark Knight Returns* (Oliva, 2012), por representar a sociedade típica ocidental, e com uma europeia, *The Secret of Kells* (Moore, 2009), de modo a obtermos uma maior abrangência nos estilos e simbologias. Iremos também analisar obras portuguesas como a curta-metragem de animação *Fado Lusitano* (Feijó, 1994) e a série *Bruno Aleixo* (Moreira & Santo, 2008). Finalizaremos com uma análise às obras *The Second Renaissance* (Maeda, 2003) e *Robots of Brixton* (Tavares, 2011). A escolha destas obras variadas recai numa mostra de várias tipologias (longas-metragens, curtas-metragens e séries de TV), e géneros (nipónicas, americanas e europeias), de modo a demonstrar o universo do simulacro de Baudrillard patente em muitas narrativas de animação, desde as mais comuns às mais invulgares.

2.1 Origens do simulacro

O simulacro tal como descreve Baudrillard pode encontrar as suas origens no teatro, um mundo de espectáculo cujo homem tenta desde a sua criação simular acontecimentos, situações, personagens, e outras formas de representar falsamente a realidade.

“Não é de hoje que os meios para simular situações, objectos, personagens e outras formas de passar a falsa impressão da realidade existem nos mais diferentes meios, classes sociais e contextos. É só lembrar-se do teatro grego e o subterfúgio das máscaras, dos textos assinados por pseudónimos ou anónimos.” (Achkar, 2009, p. 8155)

Ao longo dos tempos, este tipo de representação distorcida da realidade ganha novos complementos e estilos, como a música, guerras, eventos, entre outros, tentando simular algo novo, de falsas aparências. De certa forma, como, aliás, menciona Achkar (2009, p. 8165), os simulacros eram inocentes e sem a finalidade de convencer. Isto até à revolução industrial, a qual vê em todo esplendor a transformação de uma sociedade sem instrução para uma sociedade capitalista mais preocupada com poderes e interesses políticos e territoriais, na qual realiza produções de bens em massa. Esta crescente sociedade capitalista, abre uma nova etapa da humanidade, as máquinas tomam o nosso lugar no trabalho e a produção em série ganha corpo e forma. É um processo de substituição sem fim, cuja intenção única de criar novos bens e produtos, transforma tudo em mercadoria e o homem no consumidor e na própria mercadoria, sendo o seu próprio trabalho algo que tem a possibilidade de ser vendido e trocado. Esta nova realidade ganha maior alento no séc. XX, cuja sociedade desgastada pelo capitalismo, tem acesso a todo o tipo de produtos de todas as formas, cores, gostos e valores, que os tentam enganar ou dissuadir. A nova sociedade capitalista de produção em massa bombardeia-nos de novos signos e símbolos com os seus produtos já banalizados, neutralizando assim todas as referências possíveis, sendo sobreposto por uma falsa ideia da realidade. Este processo é finalizado, assim, como um processo de dissuasão, em que a realidade e a não realidade se fundem ficando impossível identificar qual é a verdadeira realidade.

“A dissuasão acaba por operar em duas lógicas: (a) dissimular, ao fingir não existir o que na verdade existe; (b) simular, ao fingir existir o que não existe. São estes os meios de funcionamento da dissuasão actual. Por este modo e nesta altura o questionamento deve ser geral: onde está o verdadeiro e o que é falso, onde está o real e o que é imaginário?” (Achkar, 2009, p. 8157)

O real, extinto, abre espaço para as novas realidades dissimuladas dando origem ao que Baudrillard chama de “hiper-realidade” (este conceito será largamente discutido neste segundo capítulo). Esta manifestação aparece-nos sob a forma de signos, dispostos por toda a sociedade, *re-produzindo* e distorcendo a realidade, obedecendo ao propósito de quem o manipula. Achkar (2009, p. 8157), segue o raciocínio de Baudrillard afirmando que os signos, para se tornarem simulacros, devem seguir um certo processo. Inicialmente funcionam como representação de um reflexo do real. De seguida escondem e neutralizam uma realidade profunda, acabando por esconder a sua ausência. Como resultado, surgirá um novo signo que não tem qualquer tipo de referência com o que existe, passando assim a ser o seu próprio simulacro.

A produção de produtos em massa perdeu, há muito tempo, o seu sentido, numa sociedade que procura trazer de volta o real que já não existe e onde só existe hiper-real. Ou seja, sendo largamente produzido e reproduzido, perde, através deste processo, todas as suas referências iniciais representando assim algo de novo: o hiper-real. De igual modo funcionam os meios de reprodução técnica dos *mass media*, distorcendo a realidade que nos chega aos nossos lares pela articulação entre os diversos *media*, manipulando-nos com “*pseudoacontecimentos*”.

“São, no fim das contas, pseudo acontecimentos. Guerras, crises do petróleo, da energia, de fato, nunca chegaram mesmo a existir, ou mesmo que tivessem um fundo real, configuram-se sempre como peripécias artificiais, truques históricos, catástrofes e crises destinadas a manter pela hipnose um cerco histórico.” (Achkar, 2009, p. 8158)

Segundo o referido autor, todas estas representações parecem ser um grande espectáculo, uma “*relação social entre pessoas mediadas por imagens*” (Achkar, 2009, p. 8159). O espectáculo funciona aqui como um elemento de unificação da sociedade, pelo simples facto de não fazer parte da mesma “realidade”, é um lugar de fascinação. É o resultado da produção sem sentido, onde as nossas próprias vivências se tornam representações. Este “espectáculo” torna-se num protótipo da vida em sociedade, propagada pelos meios de informação e induzindo ao consumo do divertimento. Limitamo-nos a imitar e simular o que estas realidades do mundo do espectáculo mostram e nos fazem mostrar, perdendo assim a nossa sensibilidade simbólica que nos dota de uma identidade única.

“A perda da unidade do mundo levou ao surgimento do espectáculo. O trabalho e a produção são o espectáculo, onde o modo de ser é a abstracção. E nesta fábula de representação, o espectador, quanto mais contempla menos vive, quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes da necessidade, menos compreende sua própria existência e desejos. O processo gera alienação, pois o espectáculo é a sua fabricação concreta.” (Achkar, 2009, p. 8159)

A sociedade como a conhecemos, encontra-se assim *desvirtualizada* de todas as referências, tentando constantemente compensar essa perda inconscientemente com outras “fascinações”, novos sistemas de fuga da nossa hiper-realidade para uma outra simulada, como é o caso do cinema de animação.

A confusão de um simulacro

A noção de simulacro, assim como o fenómeno que pretende captar, é bastante polémica e debatida por vários autores. Se em Baudrillard a noção de simulacro (1991) remete-nos para questão da atualidade, já para Rancière, por exemplo, o simulacro remete-nos para o pensamento de Platão. As imagens, no pensamento de Platão, segundo interpreta Rancière (2000), são pensadas, por um lado, em função da verdade que lhe é intrínseca e, por outro, em função dos usos e dos efeitos que provocam sobre a maneira de ser dos indivíduos e da colectividade. Os simulacros – imagens que imitam as aparências e instalam a desordem na sociedade - são assim entendidos por oposição às artes verdadeiras - maneiras de fazer ou saberes organizados pela imitação de modelos com fins determinados. Assim, aquilo que Baudrillard designa de simulacro é, para Rancière (2007) um programa político que visa combater o processo de entropia da arte moderna. Segundo este autor, havia, desde Aristóteles, uma certa ideia de poema como disposição ordenada de ações que pendiam para a resolução de conflitos. Na tese de Mestrado sobre Emancipação Intelectual na Cultura Cibernética (Barbosa, 2013), pode-se ler: “a produção de uma intriga onde a personagem interroga o seu modelo constitui um modelo dramático de ações representativas das qualidades dos homens que, desta forma, ganham destaque em detrimento do ser das imagens.” A sociedade, para Aristóteles, era definida como um corpo organizado, funcional, com elementos harmoniosamente distribuídos. Segundo este autor, contra a ideia avançada por Platão de que a arte produziria cópias de cópias, cabe à *mimesis* dar a ver os modos de atribuir forma à realidade, a tragédia o drama, etc. A hierarquia dos géneros, *mimesis* e *poiesis* (música, dança, e poesia épica), segundo o qual se estabelece a dignidade dos temas, estabelece a ordem hierárquica (a distinção entre os que fazem e os que actuam) da comunidade. Artes que determinam modos de agir. A modernidade é o relato do abandono desta ordem aristotélica. A ideia de emancipação da modernidade, como poder de todo o homem se desvincular ao efeito formador da ilusão e da passividade, leva as sociedades em

geral, e todo o homem em particular, a um frenesim de produção de imagens e, simultaneamente, a um frenesim de denúncias do efeito hipnótico das mesmas (Barbosa, 2013, p. 76), o simulacro.

Num excerto da comunicação de Rancière em Serralves podemos ler: “há quarenta anos, o conhecimento crítico mostrou-nos como os idiotas confundiram as imagens com realidades e mensagens escondidas com imagens agradáveis. Entretanto, esses “idiotas” aprenderam a reconhecer a realidade por detrás da imagem e as mensagens escondidas nas imagens. E agora, claro, são estigmatizados como sendo idiotas, porque ainda confiam na velha crença de que imagem e realidade são diferentes e que ainda existe algo para ler nas imagens. Este processo pode continuar indefinidamente, pode prosperar indefinidamente na impotência da crítica que revela a impotência dos idiotas” (Rancière, 2007, p. 101). Para este autor, as questões em torno de simulacros, não fazem qualquer sentido.

Segundo determinou a Maria José Barbosa (2013), o espectador, condição natural de todos nós, está convertido a *designer bricoleur*. O *designer*, figura estética que aparece no movimento *Arts and Crafts* responde ao desejo pela forma. Já o *designer bricoleur*, citando a autora referida, “apropria-se dos signos, como se de amostras se tratassem, para criar uma cadeia produtiva clandestina de novos enunciados possíveis e não de produtos” (Barbosa, 2013, p. 97). “Será necessário considerar que, no contexto atual, a inteligência encontra-se disseminada pelos sistemas operativos, cabendo ao homem, convertido em *designer bricoleur*, articular e organizar signos, de forma a atribuir sentido à sua própria existência, o que nos aproxima mais do pensamento mítico do que do categorial, na aceção de Lévi-Strauss. O desafio atual da educação é encontrar totalidades, centros, aos quais se podem associar todas as novas aquisições, círculos no interior dos quais se revelará possível, não só a compreensão por parte do aluno das novas aquisições conceptuais, como, em simultâneo, se contribui para a fundação de novos ideais sociais, com a correta integração do património histórico nos novos contextos emergentes” (Barbosa, 2013, pp. 109-110).

2.2 A animação como laboratório de simulacros

A técnica do simulacro na animação

Na animação está sempre patente a simulação ou representação de movimentos sendo na maioria das vezes exagerados de modo a expressar um momento da narrativa. O movimento como uma acção de um determinado corpo que se desloca num determinado espaço, é estudado e pesquisado pelas artes plásticas desde a pintura clássica, entendida no séc. XX como uma espécie de “arte cinética” (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 11). Na animação, como em qualquer outra arte representativa, existem estes estudos cinéticos, de modo a reproduzir o real consoante o objectivo da narração:

“A animação não tem o compromisso de apresentar o movimento real ao espectador. O cine-tismo apresentado é o fruto da imaginação e do domínio técnico do animador que distorce o movimento real a fim de atingir seus objectivos estéticos (...)” (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 17)

Nesta citação de Santos Jr. sobre a animação, verificamos estar perante a simulação tanto pelo movimento como pela narrativa, reforçando o resultado final, o simulacro, em prol do seu objectivo dissuasor: no movimento, na medida em que se tenta simular o real, mas de forma a enfatizar e embelezar o mesmo de modo mais expressivo; na narrativa na medida em que através desse movimento simulado, tentamos dar ênfase à mensagem que se torna mais expressiva. É neste objectivo de simular, ou enfatizar, que se perde na sua própria comunicação, pois *desvirtualiza* todas as referências ao tentar dissuadir. Aqui podemos interpolar com a hiper-realidade de que Baudrillard fala:

“É inútil interrogarmo-nos se é a perda da comunicação que induz esta sobrevalorização no simulacro ou se é o simulacro que está primeiro, com fins dissuasivos (...) É inútil interrogarmo-nos sobre qual é o primeiro termo, não há, é um processo circular – o da simulação, o do hiper-real.” (Baudrillard, 1991, p. 105).

Uma representação de algo é o resultado da substituição do que está presente na realidade, pela sua própria reprodução, um “artifício tecnológico que, por isso mesmo, tende a nos dar uma outra realidade” (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 40). Santos Jr., nesta afirmação, envolve-se obrigatoriamente no desenvolvimento dos meios técnicos de reprodução e a sua relação com a arte, cujo conceito demonstrado por Walter Benjamin (1992), nos mostra que com a sociedade de massas carregada de novos meios de reprodução técnica, como o cinema, rádio entre outros, a carga simbólica de uma obra de arte desaparece (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 41). É através deste conceito de Benjamin, em que a obra de arte perde as suas referências simbólicas, que assistimos a uma criação de novas realidades (como a hiper-realidade de que fala Baudrillard). Estas realidades são as criações desses novos meios de reprodução, em que através das suas narrativas e imagens, tentam montar e colar novos sentidos:

“(...) o progresso dos meios de reprodução técnica possibilitam a geração e difusão de imagens que tendem à hiper-realidade. As novas tecnologias estão alterando a relação dos sistemas semióticos com a realidade, passando a reduplicá-la mediante procedimentos de análise, montagem e síntese que fabricam simulacros da realidade.” (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 42)

Santos Jr. apresenta a ideia de Baudrillard em que a sociedade é regida pelo princípio da simulação, e que os diversos domínios sociais estão a sofrer uma metamorfose da sua própria realidade que entra na era da sua reprodução tecnológica. Neste conceito, afirma ainda que a arte passa a espectáculo audiovisual, perdendo a sua transcendência estética na medida em que se torna para todos. É este simulacro desta nova realidade que será mais atraente do que o real (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 43).

Neste seguimento, o referido autor faz a ponte a partir dessa nova realidade com a animação, na medida em que não existe preocupação rigorosa em reproduzir o movimento real na sua perfeição, mas que ainda assim é aceite pelo público. Santos Jr. retoma uma ideia de Eduardo Subiratis, em que sob o ponto de vista estético, existe um gosto pelo simulacro da parte do público, que transcende qualquer vivência que temos com o mundo. É com base numa ideia

que Baudrillard apresenta na obra “Cultura y simulacro” (1982), que o autor conclui: “o simulacro pode ser considerado um gerador de experiência estética não sob a forma do belo, e sim, no efeito de fascinação” (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 43).

Ainda no mesmo contexto da dissertação de Santos Jr., assistimos à verossimilhança na animação versus *mimesis* no cinema. Este conceito antigo grego de *mimesis* significa “representação”, ou “imitação”, sendo mais tarde reduzida ao simples conceito de reprodução ou cópia de algo (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 44).

O autor argumenta que na *mimesis* em Platão existem as cópias e os simulacros. Nas cópias temos os fundamentos da semelhança, e nos simulacros da dessemelhança. O mundo real é constituído por réplicas de arquétipos (ideias) que existem no mundo das ideias. As réplicas são semelhantes às ideias que estão na sua origem. As imitações artísticas, independentemente da sua expressão, correspondem a um processo de dessemelhança, isto é, é uma cópia de uma cópia. Isto porque para Platão uma imagem já é uma cópia de algo.

Já Aristóteles, contrariando Platão, afirma que não existe fundamento na semelhança. O que importa são potências situações ou acções, as possíveis experiências (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 44) que naturalmente fascinam os públicos pela sua parecença com o real.

Benjamin havia mencionado, segundo Santos Jr. (2006), que no cinema, não existe cópia da realidade, logo este não pode ser abrangido segundo directrizes do real. Afirma que é apenas um resultado de uma parte do real, onde de seguida é composto num novo ponto de vista que posteriormente será mostrado a um público por uma máquina. Este facto permite que haja uma nova percepção do mundo, onde são revelados novos planos, detalhes, cores, e espaços, revelados pelas lentes, movimentos da câmara e montagens da película.

“O cinema não deve ser considerado uma mera cópia da realidade, porém, comparando com a relação entre animação e movimento, sua relação com o real está mais próxima da cópia do que do simulacro.” (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 47)

Ou seja, o cinema embora funcione como uma montagem e colagem de pedaços do real criada e projectada por máquinas geridas pelo homem, não deixa de ser uma cópia e reprodução do real. Neste sentido, o autor refere que a animação tradicional originou-se no cinema pela sua procura de representação do real de maneira mais mimética. Este será atingido através da arte cinética, de formas mais próximas da arte, onde reina o exagero das expressões em prol da ênfase das narrativas. Aqui o real será apenas uma referência de modo a que exista uma verossimilidade por parte dos movimentos gerados pelo animador, os quais serão aceites pelo público que acreditam ser verdadeiros. Segundo Santos Jr. (2006, p. 44), esta verossimilidade corresponde à dessemelhança de Platão e às *mimesis* de Aristóteles, como resultado da manipulação humana.

Todos os movimentos criados consoante a narrativa de uma animação são gerados conforme a criatividade de cada animador. Cada movimento com o seu ritmo, tempo e composição, por forma a ir de encontro com a expressão pretendida da personagem que age para a narrativa.

Nesta demonstração, por parte de Santos Jr., de simulações e simulacros no cinema e na animação, como intitulado na sua dissertação, podemos argumentar que o facto de haver simulação e simulacro no movimento demonstra que qualquer animação poderá ser entendida como

um simulacro, como descrito por Baudrillard, a nível técnico. É de notar, que tal está mais fundamentado pela obra de Baudrillard “Cultura e Simulacro”, como de resto demonstra Santos Jr. (2006), pelo facto da fascinação que temos pelas representações. Podemos entender que em qualquer narrativa de animação se perde toda a carga simbólica de qualquer fragmento real, tanto pelo movimento que se pretende expressar como pela simulação de algo. Por exemplo, na medida em que copiar ou simular fragmentos reais de uma história, automaticamente se *desvirtualiza* a sua simbologia histórica, em especial pela sua animação. Tal facto acontece por estarmos inseridos numa sociedade *desvirtualizada* de todos os símbolos históricos e mitos que nos fascinavam (Baudrillard, Simulacros e Simulação, 1991), encontrando novo alento no cinema e em algo que parece possível e real, como é o caso da animação.

O simulacro como gerador de experiência estética

Walter Benjamin e o seu ensaio sobre “A obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica” (1992), foi pioneiro na teoria da alteração da obra de arte pela perda da sua “aura” em junção à “estetização da sociedade de massas” (Rüdi Ger, 1993, p. 63).

“Para o dissidente (Benjamin) da Escola de Frankfurt, a arte sempre se caracterizou por sua aura; ela herdou do campo religioso ou civil do qual derivou uma dimensão de culto, ligada à sua originalidade enquanto foco de uma experiência original, ritualizada pela sociedade burguesa (...). Em consequência do desenvolvimento das novas tecnologias de reprodução, esta aura entrou em declínio e está em vias de desaparecer.” (Rüdi Ger, 1993, p. 63)

Benjamin (1992) atribui o aparecimento das técnicas de reprodução ainda na antiga Grécia, os quais produziam relevos por pressão e fundição. Mais tarde surge a xilogravura pela qual através de técnicas semelhantes, possibilitaram a reprodução manual de uma peça original. Mas o maior relevo acontece com a fotografia e o cinema:

“No início do século XX, a reprodução técnica tinha atingido um nível tal que começara a tornar objecto seu, não só a totalidade das obras de arte provenientes de épocas anteriores, e a submeter os seus efeitos às modificações mais profundas, como também conquistar o seu próprio lugar entre os procedimentos artísticos.” (Benjamin, 1992, pp. 76-77)

Revolução que acontece devido ao contexto da ascensão de uma sociedade de massas. “As massas se tornaram novas protagonistas de acção social, criando uma demanda pela sua própria representação estética” (Rüdi Ger, 1993, p. 64). A fotografia faz multiplicar rostos anónimos, ao mesmo tempo em que surgem amadores do género que ultrapassam a quantidade de especialistas de fotografia. Todo o indivíduo dotado deste meio de reprodução técnica pretende expor a sua visão. No caso do cinema, para Benjamin, permite um aprofundamento do mundo não antes percebido. Revela novos planos, novas perspectivas e detalhes da realidade nunca antes vistos. Através dos movimentos das câmaras e os espaços representados através de lentes diferentes, abre-nos uma “experiência de um inconsciente visual” (Rüdi Ger, 1993, p. 65).

“Benjamin viu nestas potencialidades técnicas (cinema) o carácter estético revolucionário dos novos meios de comunicação. (...) Para ele, a montagem e seus correlatos podiam servir para revelar a realidade;” (Rüdi Ger, 1993, pp. 65-66)

Para Rüdi Ger, Benjamin foi pioneiro na compreensão do simulacro. Reconheceu nesta revolução, “um aspecto do processo generalizado de reificação da experiência levado a cabo pela racionalidade mercantil do capitalismo” (Rüdi Ger, 1993, p. 67). O declínio da tradição pela banalização da obra de arte significava, para Benjamin, uma perda de experiência estética enquanto transcendental. O conceito de reprodução Benjaminiano, era uma noção prévia do simulacro. Já não existem simbolismos transcendentais numa obra estética, mas tal não se abrevia numa imitação. Feita para ser reproduzida por meios técnicos, já não tem possui realidade ou identidade própria, apenas simulacro da obra. Como menciona Rüdi Ger, o filme é feito de pedaços audiovisuais colados por máquinas e reproduzidos por meios de reprodução técnicas, como o projector, atribuindo-lhe automaticamente novas qualidades. Qualidades essas, que nos permitem experimentar novas realidades utópicas, onde todas as imperfeições da própria realidade reproduzida são mascaradas através de processos tecnológicos em prol da narrativa. Citado por Rüdi Ger, Eduardo Subiratis destaca-se pela sua interpretação do simulacro:

“O simulacro é a representação, a réplica técnico-científica, linguística do real convertido em segunda natureza, um mundo real no sentido absoluto. (...) é a representação do mundo tornado mundo como vontade, como unidade do sujeito e do objecto, perfeitamente opaca e fechada à experiência” (RÜDI GER, 1993, p. 67)

Esta hiper-realidade do simulacro, que Baudrillard menciona vezes sem conta, é agora demonstrada pela precessão de Benjamin. Por toda a parte assistimos a esta realidade disfarçada, desde *posters* de modelos com tratamentos “*Photoshop*”¹, a notícias sensacionalistas de guerras que ainda não aconteceram, passando pela remasterização de discos musicais antigos cujo som característico e ruídos típicos são retirados, obtendo uma realidade que não é a verdadeira. “Por toda a parte, o hiperrealismo está se tornando uma estética de massa, materializando as propostas desta vanguarda artística” (RÜDI GER, 1993, p. 68). Como menciona o autor, do ponto de vista estético, existe um fascínio pelo simulacro, pelo prazer da reprodução perfeita de imagens, podendo assim defini-lo como uma construção artificial que não toma como referência a realidade nem se pode tornar referência da realidade, na medida em que a sua experimentação ultrapassa os limites da nossa vivência.

O simulacro é identificado aqui como um “gerador de experiência estética”, sendo neste ponto que encontramos a hiperrealidade. Esta potencialidade estética de um simulacro reside no efeito de fascinação, conforme promovido por Rüdi Ger. Argumenta que “o simulacro reúne as condições primárias da sensibilidade com os artifícios que permitem estrutura-las sem conceito, promovendo a fusão da percepção com as qualidades técnicas da fonte” (Rüdi Ger, 1993, p. 71). Neste contexto, a fascinação trabalha para captar a atenção do público, a qual é

¹ Photoshop, é um software informático de edição gráfica desenvolvido e publicado pela Adobe.

combinada com o tédio de uma sociedade sem referência e esteticamente banalizada (Rüdi Ger, 1993, p. 71). “A ascensão da estética do simulacro é concomitante da decadência das experiências baseadas na compreensão do sentido das manifestações culturais, principalmente a arte e narrativa.” (Rüdi Ger, 1993, p. 71).

No cinema de animação, prevalece um encanto natural com o universo imaginário das histórias representadas, fantasias, futuros distantes, fábulas, uma imensidão de mundos preenchem o reportório deste magnífico modo de representação.

“Nessa modalidade de cinema, aliada às diferentes técnicas está a inventividade das histórias; é o universo mágico da construção narrativa responsável pelo encantamento, factor que promove a interacção imediata com o público.” (Rodrigues, 2010, p. 2)

Através dos recursos tecnológicos que possuímos hoje em dia, o cinema de animação não possui limites para a criação de qualquer tipo de mundo onde irá representar as suas fabulosas histórias. As técnicas possíveis a nível digital contribuem para uma enorme riqueza da narrativa, tanto pelos seus planos, como pelos diferentes formatos (animação 3D, e a animação tradicional), assim como pelos seus efeitos, ou ainda pelos movimentos de câmara. As personagens tornam-se mais expressivas e seus movimentos únicos, contribuindo para uma composição visual mais realista.

A animação segue o modelo da linguagem cinematográfica, mas diferente na medida em que as técnicas desenvolvidas para animação contribuem para uma linguagem própria, onde o estudo das personagens, os efeitos estéticos, os movimentos e interacções, entre outros, possibilitam criar uma narrativa própria e distinta. É, sobretudo através dos movimentos expressivos e únicos de cada personagem, que se obtém o devido destaque da narrativa tão distinta de uma animação.

O simulacro em alguns géneros de animação

A questão da narrativa para a animação, não se resume apenas a uma simples história para crianças. Em toda a animação existe um enorme estudo prévio, que vai desde o tratamento da narrativa, passando pela observação dos movimentos reais a partir de modelos na natureza, à caracterização das personagens, às quais atribuem carga emocional e psicológica, estando todos estes elementos interligados. É de notar, assim como no cinema, que muitas obras de animação contêm cargas simbólicas que denunciam a sociedade onde se inserem, sendo esse o objecto deste estudo.

Neste sentido destaca-se o trabalho de alguns estúdios de animação, como o caso da Walt Disney², da Warner Brothers³, e da UPA⁴, assim como o género de animação nipónica conhecida como *anime*.

² Para saber mais, consultar <http://www.waltdisneystudios.com/> - acedido no dia 15/01/2013

³ Para saber mais, consultar <http://www.warnerbros.com/> - acedido no dia 15/01/2013

⁴ Para saber mais, consultar <http://www.classicmedia.tv/> - acedido no dia 15/01/2013

Os estúdios da Disney, rapidamente entenderam que o envolvimento do público nas suas narrativas, dependia da sua identificação com o protagonista das mesmas. Também entenderam que através de certos comportamentos e reacções das personagens, criam certas “piadas” que se conectariam perfeitamente com a narrativa. A construção de uma narrativa típica pela Disney necessita de personagens convincentes para que o público acredite e se envolva emocionalmente com elas. É um requisito conseguir uma actuação representativa do estado emotivo e sentimentos que revelem a personalidade das personagens pelo seu modo de interagir (Ferreira, 2007).

O estilo realista Disney, deve-se às experiências realizadas nas séries animadas *Silly Symphonies* (Disney, 1929-1939) e na longa metragem *Branca de Neve e os Sete Anões* (Cottrell, et al., 1937), quando procuravam personagens credíveis diferentes das que vigoravam na altura. Procuraram no seu desenho a verossimilhança com a realidade.

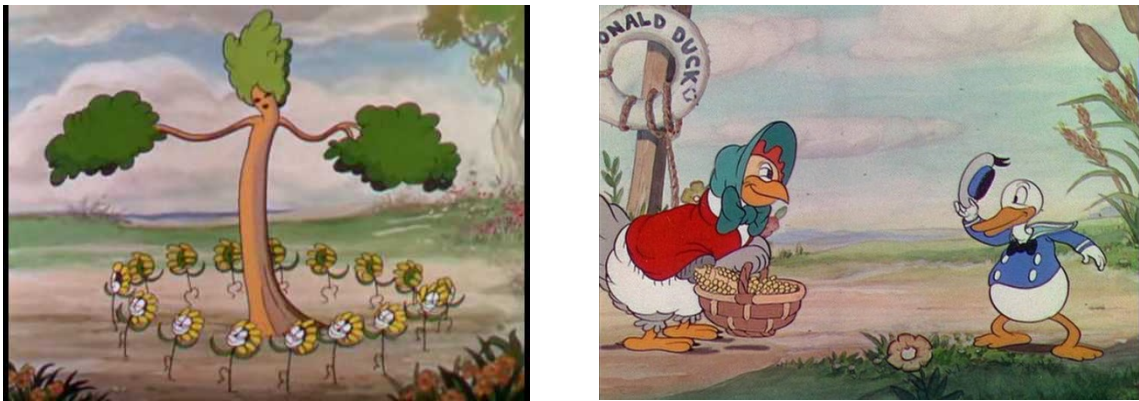


Fig. 2.1 *Silly Symphonies* (Disney, 1929-1939)⁵, à esquerda o episódio *Flowers and Trees* e à direita o episódio *The wise little Hen*.

⁵ Imagens disponíveis em [01.06.2013] <<http://www.destinationvinylmation.com/2011/12/behind-the-silly-symphony-swings/>>



Fig. 2.2 *Branca de Neve e os Sete Anões* (Cottrell, et al., 1937)⁶.

“Deve-se observar que apesar de Disney desejar, a partir do pleno conhecimento das leis físicas do mundo real, criar movimentos extraordinariamente convincentes, os desenhos realizados em seu estúdio não se limitavam a uma cópia da realidade, buscando nos estudos das acções reais apenas a inspiração para elaborar caricaturas críveis. Pequenos detalhes conseguidos através da observação de reacções às leis físicas contribuía para intensificar a impressão de que o personagem era realmente dotado de vida...” (Ferreira, 2007, p. 37)

Parte desta procura pela verossimilhança, se deve também ao facto da filosofia Disney recair na reconstrução ou reinterpretação do mundo real. Walt Disney, acreditava no poder inocente e imaginativo de uma criança, que acredita naturalmente que qualquer objecto pode ganhar vida simplesmente porque se mexe. Uma mesa para um adulto é apenas uma mesa, mas para uma criança pode ser um tambor, um cavalo, ou outra coisa qualquer, basta imaginar. Convencendo que as suas personagens são reais, aliando técnica e estudo do movimento para dar personalidade, o público identificar-se-á com as suas personagens, acreditando assim que aquele mundo fantasiado é real (Pilling, 1997, p. 115).

Esta observação e estudo do real, aliado ao conhecimento artístico, experiências intuitivas e testes, geraram os conhecidos, no mundo da animação, doze princípios fundamentais da animação⁷ (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 37). São estes princípios que os seus animadores instituíram, para transformar criaturas em personagens que tivessem relação com pessoas reais através das suas emoções, seus sentimentos e personalidade, espelhados no modo como agem. É a base da chamada filosofia plausível-impossível da Disney, que seguindo os princípios

⁶ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.amazon.com/Three-Disc-Diamond-Edition-Blu-ray-packaging/dp/B001V9LPWQ>>

⁷ Os 12 princípios da animação são os passos necessários de modo a se realizar um desenho animado mais realista. Foram apresentados e introduzidos por Ollie Johnson e Frank Thomas em 1981, no seu livro “*The Illusion of Life – Disney Animation*”, página 47.

fundamentais, os animadores saberiam transformar criaturas de “borracha” em personagens credíveis e expressivas num mundo criado com extravagâncias, mas não retirado totalmente do real. Foi a busca constante pela máxima credibilidade que tornou tudo possível na animação Disney. Walt Disney não procurava o realismo totalmente “real”, acreditava antes na personalidade comunicativa das acções de cada personagem, um bocado exageradas, o que daria o credível que pretendia (Pilling, 1997, p. 115).

Desde *Branca de neve e os sete anões* (Cottrell, et al., 1937), que as conquistas técnicas e cinéticas, o sucesso e popularidade do filme, tornaram o estúdio num modelo de referência, sendo mundialmente apreciado desde então.

É de referir que na década de 1930-1940 outros estúdios quebram o padrão da Disney, sendo um deles, o estúdio da Warner Brothers (WB). Os animadores da WB propuseram adaptações das técnicas da Disney, para um estilo de narrativa humorística e corrosiva (Ferreira, 2007, p. 40). As personagens da WB, ao contrário das da Disney, eram anti-heróis de comportamento amoral, espertos e desajeitados.

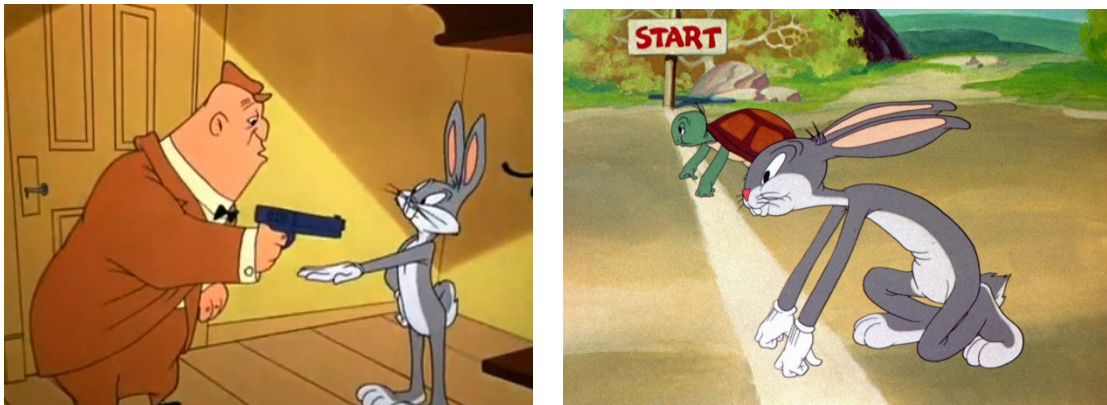


Fig. 2.3 à esquerda, imagem⁸ de *Bugs Bunny* em *Bugsy and Mugsy* (Freleng, 1957), à direita, imagem⁹ de *Bugs Bunny* e a tartaruga em *Tortoise Beats Hare* (Avery, 1941)

Existia uma procura por uma estrutura de narrativa cômica pelos movimentos exagerados, reacções brutas, cortes sucessivamente rápidos para planos calmos, e dotados de um ritmo acelerado característico deste género. Neste género, não são as personagens dotadas de densidade psicológica e emocional que definem a narrativa fantasiada, mas personagens anárquicos que infringem as leis da física da nossa realidade. Não existem personagens morais e definidas como na Disney, nem há uma personagem realmente boa ou má, mas um mais rápido, astuto e esperto, e um mais lento, menos astuto e iludido pelo primeiro, o qual conseguirá por vezes converter este “jogo” do gato e do rato.

Estas variações da realidade tanto na Disney como na WB, denunciam o contexto histórico em que se inserem. A Disney, com as suas personagens morais e que se envolvem emocio-

⁸ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://david-wasting-paper.blogspot.pt/2011/11/bill-hinds-cartoonist-survey-247.html>>

⁹ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://looneytunesaps.blogspot.pt/2012/11/tortoise-beats-hare.html>>

nalmente com o público, idealizadas durante a Grande Depressão, e a Warner com as suas animações anarquistas e extremamente competitivas realçam o espírito do pós-guerra.

“As animações anárquicas com seu espírito descompromissado, catártico e paródico adequaram-se melhor ao novo momento histórico de competitividade e agressividade em tempos de guerra, podendo expressar a paranóia anticomunista estimulada no pós-guerra e a tensão gerada na população pelas transformações socioculturais. Os personagens dos curtas-metragens de Mickey, da Disney, que haviam sido idealizados durante a Grande Depressão, no começo dos anos 1930, pareciam, diante dos personagens alorçados, maliciosos, perspicazes e rápidos da WB e da MGM, extremamente inocentes e ingénuos. Depois de representar por décadas antigos modelos de pensamento e comportamento, agora em descrédito, os personagens de Disney perdiam a preferência do público para os personagens espertos, engraçados e amorais, mais adaptados ao ritmo competitivo e neurótico da Segunda Guerra e do pós-guerra.” (Ferreira, 2007, p. 41)

Em ambos os casos, podemos assimilar a simulação e a hiper-realidade de Baudrillard. Na Disney, pela capacidade e técnicas cinéticas desenvolvidas, representam mais expressivamente os movimentos das personagens, imitando o real, em função da narrativa definida. Esta verossimilhança que procura cópias da realidade, modificando-as de modo mais expressivo, sendo no final esta nova (hiper) realidade aceite pelo público, tornando-se simulacro. Público este marcado pela revolução industrial e pela Grande Depressão, cuja recente perda de referências a torna facilmente fascinada pela nova realidade de uma narrativa fantástica e fantasiada da Disney. “Através de exageros e deformações buscando um objectivo estético, cria-se um cinetismo falso, mas verossímil, uma espécie de simulacro do movimento.” (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 12)

Durante a II Grande Guerra e após a mesma, aquando do surgimento da animação da WB, a situação que se vivia torna as suas personagens mais facilmente relacionáveis com o público (Ferreira, 2007, p. 41). As referências morais da sociedade são perdidas pelo horror da guerra, o que torna a realidade anárquica e imoral das animações WB mais facilmente aceites. É na banalização das suas personagens que constantemente realizam um jogo de rato e de gato, que cria uma narrativa despreocupada e insensível, que fascina o público. Esta simulação de uma realidade imoral que quebra as leis da física e onde não existe a morte, que funciona como um refúgio da sociedade do pós-guerra. “ (...) a animação não tem o compromisso de ser o real, muito menos uma simulação do real: ela se comporta como simulacro.” (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 39)

Ainda na década de 1940, surge o estúdio de animação da *United Productions of America* (UPA), que iria revolucionar a estética da animação. O estúdio inova no que toca a estética e a uma narrativa que entrava na crítica social. Privilegia os projectos pessoais dos animadores, encorajando-os a desenvolvê-los em animação como forma de expressão individual. Contendo uma diversidade gráfica e narrativa, contrapõe o realismo Disney, que procura movimentos reais nas suas personagens. Preenchido de inovações gráficas vanguardistas, com influência na pintura moderna, possui um estilo minimalista, com cenários modernos simplificados, desenhos estilizados, áreas de cor propositadamente ultrapassando os limites dos contornos das figuras, e personagens de aspecto inacabado e caricatos.

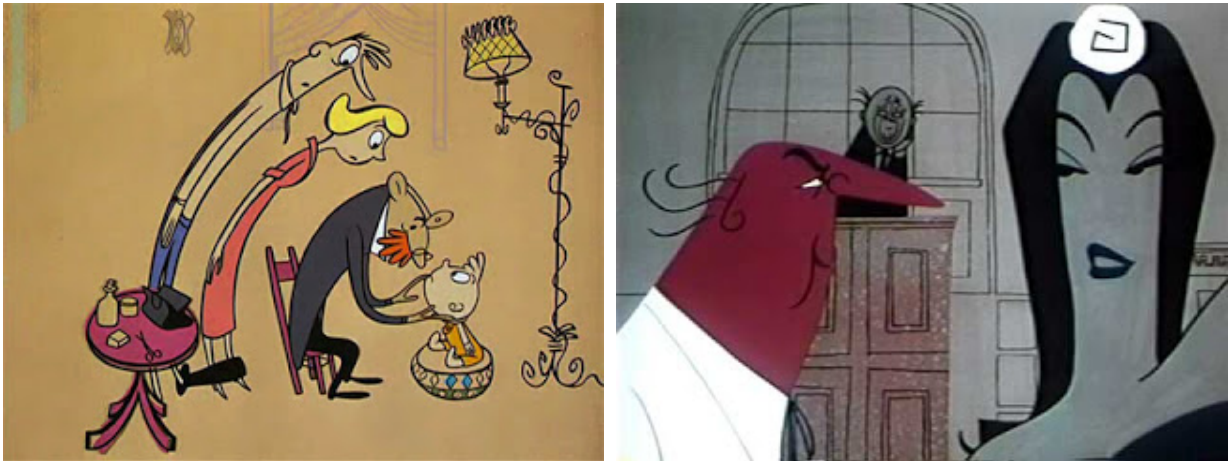


Fig. 2.4 À esquerda, imagem¹⁰ da animação *Gerald McBoing-Boing* (Cannon, 1950). à direita, imagem¹¹ da animação *Rooty Toot Toot* (Hubley, 1951)

“O cenário extremamente estilizado, muitas vezes só esboçado com grandes áreas de cor sólida e formas simples e geometrizadas, denunciava a evidente influência de pintores modernos como Matisse, Picasso e Klee.” (Ferreira, 2007, p. 42)

Este género de animação simples e de aparência bidimensional contradizia o aspecto tridimensional da Disney, cujo deslocamento das personagens as permitia moverem-se em qualquer direcção. Extremamente expressivos e de estilo chapado, a animação UPA permite movimentos mais abruptos e menos realistas, optando por aprimorar outros aspectos da acção, como o som. Foi através da música, de ruídos, de *narração off* e de diálogos, que substituíram o ênfase visual da animação de modo a permitir mais informações importantes sobre a narrativa. Distanciando-se do humor físico e de personagens anárquicas, UPA constrói, assim, outro género de captação da realidade: uma sátira à sociedade e cultura americana contribuindo para tal as personagens com imperfeições físicas metafóricas.

Uma das personagens de destaque é o Magoo da série *Mr. Magoo*: “Assim, satirizando a alienação americana diante das transformações do mundo do pós-guerra, a série *Mr. Magoo* apresentava uma metáfora da visão preconcebida e alienada do americano médio na pessoa do quase cego senhor Magoo.” (Ferreira, 2007, p. 44)

¹⁰ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.dvdtalk.com/reviews/28522/mr-magoo-show-the-complete-dvd-collection-the/>>

¹¹ Imagens disponíveis em [01.06.2013] <<http://ecocinema.blogspot.pt/2012/03/upa-animation-and-environment.html>>



Fig. 2.5 Imagem¹² da série *The Mr. Magoo Show – Shotgun Magoo* (Clark, 1961)

De facto, a série *Mr. Magoo* e a sua visão distorcida do real simula duas realidades. A primeira a das personagens com que Magoo interage, e as quais tentam mesmo convencê-lo a ver o que ele não vê ou que se recusa a ver, a “real”. Na segunda a realidade Magoo, da qual a sua reinterpretação do mundo o faz ter uma nova percepção estética do mesmo. Ambas se fundem, na medida em que assistimos a esta “simulação” de duas realidades que acontecem ao mesmo tempo.

Mr. Magoo representa uma visão distorcida da realidade, cuja narrativa da série leva-o por aventuras desastrosas e inacreditáveis, das quais não tem qualquer percepção. Funcionando como uma metáfora, capta o público que se ri da sua própria realidade incapaz de com ela se identificar. Tal evidencia a eficácia e o efeito do próprio simulacro – incapacidade de reconhecermos a nossa própria imagem representada. “(...) a representação tenta absorver a simulação interpretando-a como falsa representação, a simulação envolve todo o próprio edifício da representação como simulacro.” (Baudrillard, 1991, p. 13)

Outro marco significativo da animação é a de origem japonesa, mundialmente conhecida como *Anime*. A animação *Anime* abrange os mais variados temas estilos e públicos vai desde obras sobre a homossexualidade, até histórias infantis, passando pelo *ciberpunk*, fantasia, drama, guerras, e terror, entre muitas outras. O seu sucesso deve-se ao tipo de sociedade japonesa. De ritmo frenético, a vida moderna rígida enfrentada pelo japonês, é marcada por dias duros de trabalho numa sociedade que contém um sistema tradicional hierárquico. A violência existente nas animações *Anime* serve de refúgio para um público diariamente oprimido pelas regras rigorosas da sua sociedade (Pessel, 2009, p. 19).

¹² Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.dvdtalk.com/reviews/28522/mr-magoo-show-the-complete-dvd-collection-the/>>



Fig. 2.6 À esquerda imagem¹³ *Ghost In The Shell* (Oshii, 1995), à direita imagem¹⁴ *Neon Genesis Evangelion* (Anno, 1996). Ambos denotam mundos distintos, mas fascinantes para um povo que procura diferentes realidades.

Os autores das animações nipónicas, exploram essa necessidade existente de fuga à realidade por parte dos seus espectadores. O apelo sexual, a violência ligada ao sexo e a acção aonde personagens conduzem carros velozes, são algumas das formas encontradas para explorar essa fuga. Fazem com que o público se funda à imagem, ao ver traços velozes, destruições monumentais executadas por heroínas lindas e sedutoras, e cortes rápidos de planos, isto por forma a descarregar a sua adrenalina após um dia de trabalho duro.



Fig. 2.7 À esquerda, imagem¹⁵ da personagem *Aya Natsume* da série de televisão *Tenjho Tenge* (Kawase, 2004) e à direita, imagem¹⁶ da personagem *Erio Touwa* da série *Denpa*

¹³ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://geektyrant.com/news/2013/1/15/ghost-in-the-shell-is-making-a-comeback-with-arise.html>>

¹⁴ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.zerochan.net/1509809>>

¹⁵ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.fanpop.com/clubs/tenjho-tenge/images/1061984/title/aya-natsume-photo>>

¹⁶ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://aitotw.wordpress.com/2011/05/12/denpa-anime-series-character-touwa-erio-aka-futon-girl/denpa-anime-series-character-touwa-erio-aka-futon-girl-2/>>

Onna to Seishun Otoko (Akiyuki, 2011). Ambas denotam toda a sensualidade explícita e típica de alguns géneros de animação *Anime*.

É conhecido o incentivo aos jovens à prática de desporto pela animação *Anime*, demonstrado com essa ideia a tentativa de ajudar o crescimento moral e espiritual do cidadão comum. Fomenta o culto à competitividade e a importância de vencer, assim como valores mais positivos como o trabalho de equipa e a amizade. O simbolismo patente nas animações nipónicas, designa sentimentos, ajudando pelas expressões faciais e a mensagem subjacente, em especial nas animações femininas (Faria, 2007, p. 12).



Fig. 2.8 À esquerda imagem¹⁷ da série de televisão sobre basebol *Major* (Kasai, 2004), e à direita imagem¹⁸ da série de televisão sobre futebol *Captain Tsubasa* (Imakake, 1983)

As representações de realidades fantásticas das animações *Anime*, que são de facto altruístas, contribuem para o simulacro da sociedade nipónica, na medida em que mascaram a realidade, de forma a programar subjectivamente uma ideia de sociedade unificada, trabalhando para um bem comum. O simbolismo inerente destas realidades têm como referência os valores nipónicos milenares, o que contribui para reforçar este idealismo.

Como características das animações nipónicas femininas, existem histórias com fantasia, acção, romance, heroínas fortes, determinadas e meigas, que se sacrificam por amor, rivalidades, entre outros. Características estas que são fruto de uma pesquisa entre o público feminino, por forma a existir maior identidade entre a personagem e quem a vê. O físico ocidentalizado, com olhos claros, altas, magras, e muitas vezes loiras, tudo para complementar a fantasia das histórias femininas para uma realidade de escape (Faria, 2007, p. 13). O físico e a personalidade das personagens funcionam como representação não da realidade, mas de um modelo perfeito desejado pelo, e criado para, o seu público, fomentado pelos simbolismos nipónicos.

¹⁷ Imagem disponível em [01.06.2013] < <http://claous.wordpress.com/category/major/>>

¹⁸ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.fanpop.com/clubs/sports-anime/images/29421649/title/anime-photo>>



Fig. 2.9 Imagem¹⁹ da série *Waiting in the Summer* (Nagai, 2012), com personagens femininas tipicamente *Anime*.

Dentro das histórias melodramáticas para o público feminino, encontramos um género muito característico: o *shounen ai* (amor entre meninos). Este tipo de histórias homossexuais, as cenas de sexo são retratadas artisticamente, como movidas por um sentimento romântico e com declarações profundamente comoventes de amor (Faria, 2007, p. 13).

“De acordo com Maffesoli “pode-se dizer que essa espectacularidade [do sexo] remeta à eficácia simbólica, pois o sexo, cuja tendência é ser privatizado, volta assim, ritualmente ao circuito comum. Restabelece-se a reversibilidade” (Maffesoli, 2005, p.32), ou seja, a negação do sexo romântico pela parte masculina na vida real, que acaba sendo remetida, de forma simbólica, nas animações.” (Faria, 2007, p. 14)

Numa sociedade onde sexo é tabu, o homem torna-se frio, ao contrário da realidade representada pelas narrativas eróticas nipónicas, cujas personagens são mais emotivas, igualmente perfeitas e sensíveis, à semelhança de um “verdadeiro” ser humano. Estes valores humanos que perderam sentido neste género de sociedade convertem-se no sentido de vida para estas personagens, simulações do homem, simulacros da humanidade.

O herói *Anime* lembra figuras ocidentalizadas, sendo que a edificação das histórias se restringe a modelos genéricos como a oposição entre o bem e o mal. Envolvem assim “condutas

¹⁹ Imagem disponível em [01.06.2013] <http://www.emptyblue.it/image.aspx?alt=Ano%20Natsu%20de%20Matteru&url=http://www.emptyblue.it/data/wallpaper/AnoNatsuDeMatteru/ano_natsu_de_matteru_0033.jpg&dumy=1>

morais e honra, trazendo um carácter introspectivo ao herói, que se debate em torno de questões éticas” (Faria, 2007, p. 15).

Ainda assim, o típico herói *Anime* é um anti-herói, imperfeito, imoral, mas sempre presente o colectivo, comum da sociedade japonesa, segundo Faria:

“A luta do herói gera em favor do colectivo, do estar junto, superando suas próprias dificuldades para ser parte e defender uma sociedade, o grupo acima do indivíduo. Porém, ao mesmo tempo em que se empregam essas ideias de uma individualidade mal vista, o indivíduo japonês é incentivado por sua cultura a competir para estabelecer-se melhor do que os outros no âmbito social, através, principalmente, dos estudos e do trabalho. Os heróis nipónicos, ainda que com toda essa conduta de moral e ética profissional e de honra, são geralmente anti-heróis, têm dúvidas, erram, sofrem frustrações e até agem de forma moralmente distorcida.” (Faria, 2007, p. 16)

Por outro lado, existem animações nipónicas *underground* cujos heróis procuram a sua individualidade e não o colectivo, e onde o público acaba por encontrar o seu outro eu, ganhando certa afinidade com as suas personagens, que lutam pela sua própria individualidade. É a realidade perdida que encontra a sua simulação em narrativas não altruístas, o *eu* como indivíduo, como forma de valor, encontra o seu simulacro na *Anime*.

Um dos géneros mais presentes nas animações *Anime* é o da ficção científica, cujos *cyborgs*, robôs, naves, simbioses, híbridos, entre outros, recheiam as narrativas das animações nipónicas. O imaginário tecnológico sempre estimulou a criatividade humana na junção de novas formas que se articulam com a sociedade, premiando com um imenso leque de novos mundos e de formas possíveis de ser concebidos com as novas tecnologias.



Fig. 2.10 Imagem²⁰ de *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (Kamiyama, 2002), de horizonte futurista.

²⁰ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://anime.unm.edu/?p=1858#more-1858>>

A relação entre a animação nipónica e a ficção científica é muito próxima, na medida em que grandes avanços tecnológicos no Japão fomentam a criatividade, assim como ajudam a extrasar os receios e esperanças implícitas no mesmo (Faria, 2007, p. 18). É a relação homem-máquina representada por receios e histórias onde homem domina a máquina, homem e máquinas cooperam, e mesmo máquina domina homem, tudo temas atuais sobre um futuro não muito distante.

Esta vertente tecnológica deve-se, sobretudo à capacidade de adaptação do Japão às ondas de evolução tecnológica de forma a equilibrar tradição e inovação. “Quando submetidos a mudanças sociais de grande escala, as culturas minoritárias, em função da força da sua identidade, responderão com padrões emergentes de assimilação, integração, alienação ou agressão.” (Kerckhove, 1997, p. 221)

Segundo Kerckhove, o Japão muda de pele como resposta à agressividade da Segunda Guerra Mundial “Ao mudar de pele, muda-se a aparência de uma cultura, mas não o seu conteúdo. É na superfície da sua cultura e não no seu âmago que o drama japonês de adaptação acontece.” (Kerckhove, 1997, p. 221). Para o autor, a animação nipónica *Transformers*²¹, é um óptimo exemplo desta nova pele da cultura japonesa. Nesta série animada, seres extraterrestres surgem na terra para defendê-la dos seus inimigos. Para tal, disfarçam-se como robôs com formas mecânicas, em autodefesa.

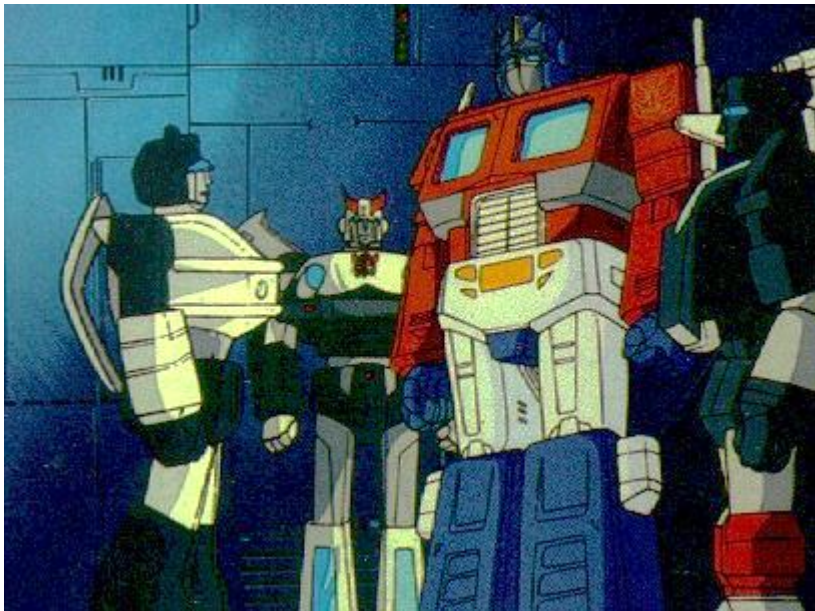


Fig. 2.11 Imagem²² da série animada de televisão *The Transformers* (Gobbs, 1984).

²¹ *Transformers* é uma animação de origem nipónica, criada para acompanhar uma série de brinquedos produzidos pela Hasbro. A narrativa conta a história de alienígenas robots, chamados *autobots*, que após a destruição do seu planeta pelos seus rivais *decepticons*, vêm para a terra impedir que os mesmos a destruam. De modo a passarem despercebidos, disfarçam-se de veículos dos mais variados géneros para se integrarem, podendo transformar-se novamente em robot sempre que for necessário.

²² Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://uk.ign.com/articles/2011/06/27/the-history-of-transformers-on-tv>>

Na sua essência, equivalem aos replicantes do filme *Blade Runner*²³ (Scott, 1982), onde as máquinas vestem uma forma orgânica, ao contrário dos *Transformers*, que são seres orgânicos disfarçados de máquinas. Os japoneses simplificam o uso do carro, vestindo-os como eles (Kerckhove, 1997, p. 223).

Mais uma vez, está patente na narrativa uma simulação dos valores sociais da sociedade nipónica, cujas batalhas são sempre vencidas pela cooperação e trabalho de equipa. Como referido por Kerckhove, são como “*totens simbólicos de uma nova raça de empresários*”.

Mesmo com diferentes tipologias e narrativas simbólicas, as animações nipónicas são simulações de várias realidades, existentes ou inexistentes, funcionando como mecanismos de escape. Como forma de se adaptarem à tecnologia e modernidade da sociedade, enriquecem-na com os valores ancestrais da sua cultura milenar que é então preservada através de metáforas e simbolismos.

Assim, este género de animação não perde as suas cargas simbólicas como nós a perdemos com a modernidade, mas nas suas narrativas, surgem alguns simulacros.

De facto, cada um destes géneros e estúdios, representam fielmente a realidade da sociedade pós-moderna em que se inserem e alguns mesmo a década em que foram criados, exaltando simulacro por todos os interstícios. Segundo Pilling (1997, p. 112), poderemos abordar a filosofia Disney como sendo de uma sociedade “um por todos”, que exalta liberdade e abertura, assim como o indivíduo e o seu potencial, em que o sucesso individual é em prole do grupo. No género nipónico, Pilling (1997, p. 112) considera um “todos por um”, cuja sociedade trabalha em grupo para o bem comum e cujas acções da personagem principal, são sempre dirigidas para o sucesso colectivo. No caso dos estúdios Warner, Pilling (1997, p. 112) atribui como “todos contra todos”, logicamente pela anarquia total que persiste. Assim, o simulacro Disney dá-se não só pela simulação do real pelos movimentos e credibilidade, mas pela simulação ou ocultação de uma realidade que não existe. Do mesmo modo se processa a as animações nipónicas, embora não seja, como mencionado, um simulacro puro. No caso Warner, verificamos a representação do simulacro: um grande jogo de gato e de rato, em que as referências simbólicas são constantemente deturpadas e a realidade repetidamente modificada em benefício da narrativa anárquica que representa o verdadeiro mundo: nada é real.

2.3 Casos de estudo do objecto de investigação

Segue-se a apresentação de nove casos de estudo, expondo para cada um o aparecimento de simulacros.

²³ *Blade Runner* é um clássico do cinema de ficção científica baseado no livro de Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. A história é passada num futuro próximo, onde existem androids muito semelhantes a humanos chamados *replicants*. Estes *replicants* são considerados perigosos e a sua presença é proibida na sociedade. Qualquer um que ouse violar a proibição é caçado por forças especiais da polícia chamadas *Blade Runners*. A narrativa conta-nos a vida de um desses polícias especiais, *Deckard*, quando perssegue um bando fugido de *replicants*.

Ghost in the Shell (Oshii, 1995)

À semelhança de *Blade Runner* (Scott, 1982), tanto na narrativa como na estética, em *Ghost in the Shell*, encontramos retratada uma sociedade pós-modernista num futuro próximo, que coloca em questão a relação homem-máquina. Seremos nós humanos se vivemos numa sociedade sem valores? Serão as máquinas humanas porque representam os nossos valores perdidos? Seremos assim tão diferentes das máquinas frias e calculistas?



Fig. 2.12 Imagem da protagonista de *Ghost In The Shell* (Oshii, 1995)²⁴, num momento de crise existencial.

Tanto no *Blade Runner* como no *Ghost in the Shell*, existem réplicas mecanizadas de humanos que possuem memórias humanas e reais. Ambos possuem muitas semelhanças na sua estrutura de narrativa.

Em *Blade Runner*, estes andróides (replicantes) julgam mesmo serem humanos devido às memórias implantadas de infâncias fabricadas, mas tal facto não os torna homens. Num descuido da personagem principal, um caçador de andróides defeituosos, este se vê prestes a cair de um prédio, aquando da sua perseguição a um andróide. No último momento, é salvo pela sua própria presa, que se podia ter vingado pela morte dos seus companheiros andróides e deixá-lo cair para a sua morte. Criados à semelhança dos humanos, estes “*replicantes*” tornam-se demasiado humanos, mas sem referência com o original. Tal facto se deve ao mundo representado no filme, onde os humanos já não possuem a sua humanidade que os definia, mas, no entanto, os replicantes foram criados sob esta referência perdida. Tal princípio torna os replicantes simulações reais do homem, mais humanos que o seu criador. A crença nos valores humanos que perdeu sentido para o homem representado no filme converte-se em sentido de vida para estes simulacros do homem (Rüdi Ger, 1993, p. 61).

Na narrativa de *Ghost in the Shell*, o mundo tornou-se interconectado através de uma vasta rede electrónica. As pessoas possuem implantes cibernéticos, estando constantemente conectadas a esta rede. Mentes humanas podem ser movidas ou copiadas para corpos artificiais, cuja personagem principal, um desses andróides que possui uma cópia da sua mente original, usa os seus atributos cibernéticos para combater o crime. O facto de se chamar *Ghost in the*

²⁴ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://dimartizando.blogspot.pt/2012/10/o-fantasma-do-futuro-ghost-in-shell.html>>

Shell é uma metáfora à própria mente enclausurada numa máquina. Qual é exactamente a essência (*ghost*) na caixa (*shell*) cibernética? Qual a verdadeira definição de humano numa sociedade onde a mente pode ser copiada e o corpo substituído por uma forma sintética?

Baudrillard como inicia o livro “*Simulações e Simulacros*” (1991), com uma das expressões chave da sua teoria no capítulo “*A precessão dos simulacros*”: “*o deserto do real*”. Esta analogia do deserto do real apresentado por Baudrillard refere a um espaço inóspito cuja realidade estilhaçada pelas simulações, criou este lugar hiper-real onde as referências não existem.

(A simulação providencia) “Hiper-real, doravante ao abrigo do imaginário, não deixando lugar senão à recorrência orbital dos modelos e à geração simulada das diferenças” (Baudrillard, 1991, p. 9)

Neste primeiro capítulo (Baudrillard, 1991, p. 14), o autor referencia um exemplo etnológico: os *Tasaday*, a tribo das Filipinas descoberta em 1971. A tribo tinha vivido durante oito séculos sem o contacto com o resto da humanidade. Após exposição com a modernidade, onde foram estudados e expostos a turistas e visitantes, viram os seus indígenas decomporem-se imediatamente após esse contacto. O governo filipino decide então “devolvê-los” ao seu primitivismo, fora do alcance de todos, “enclausurando-os” na sua floresta virgem impondo fronteiras para sua segurança. Baudrillard afirma que esta violação do verdadeiro real, é assassina da sua forma simbólica a qual só poderá ser simulada, um hiper-real, no qual os índios passam a ser simulacros do seu mundo agora simulado. É um deserto do real, um mundo hiper-real onde as referências ou individualidades são reproduzidas artificialmente, passando a ser outra coisa.

“Somos todos *Tasaday*, índios que tornaram a ser o que eram, ou seja, tais como em si próprios a etnologia os mudou – índios simulacros que proclamam a verdade universal da etnologia” (BAUDRILLARD, 1991, p. 16)

Esta referência do simulacro, conecta-se à personagem principal de *Ghost in the shell* (Oshii, 1995), conhecida como *Major*, cuja essência original ou individualidade simulada, copiada, enclausurada num corpo artificial, torna-se simulacro de si própria. Como refere a *Major* no filme:

“Assim como existem muitas partes necessárias para tornar um humano um humano, existe um formidável número de coisas necessárias para tornar um indivíduo no que é. Uma face para nos distinguirmos dos outros, uma voz sob a qual não estamos cientes de nós próprios, a mão que nós vemos quando acordamos as memórias da nossa infância, os sentimentos para o futuro. Isto não é tudo. Existe a expansividade da data net o qual o meu ciber-cérebro pode aceder. Tudo isto vai tornar-me que sou dando alento a uma consciência a que chamo “eu”, e simultaneamente confinando este “eu” dentro dos limites.” (Oshii, *Ghost in the Shell*, 1995)

A verdadeira “eu” dela não existe no nosso real físico e tangível, mas na rede.

Enquadrando a narrativa deste filme, assistimos à procura incansável por parte de uma organização especial do governo (conhecida como *secção nove*), encarregue do combate ao ciberterrorismo e da qual faz parte a protagonista, por um *hacker*²⁵ terrorista conhecido como “*puppet master*”. Este pretende *crackar* sistemas informáticos do governo implantando memórias falsas em humanos biónicos, por forma a controlá-los como marionetas de modo a conseguir o seu objectivo. As suas acções para com as suas vítimas, à semelhança dos replicantes de *Blade Runner*, torna a própria realidade delas em simulacros. Existem duas realidades nas suas mentes, a real e a fantasiada. A partir do momento em que acreditam que ela é real, obtemos a hiper-realidade de Baudrillard, na qual ambas se fundem e nos perdemos num deserto do real.

Na narrativa de *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995), uma das suas vítimas acredita ter uma ex-mulher e uma filha. Tal facto acontece pelo implante de memórias, inseridas pelo *puppet master*, com referências a anúncios de televisão. Tais referências da realidade das vítimas faz com que acreditem ser reais porque são de algo conhecido, mas que lhe foi mascarado para ser outra coisa que ultrapassa essa verdadeira realidade. A vítima encontra-se no deserto do real, vive um simulacro em que não consegue distinguir qual é a realidade que conhece, da que é falsa. As suas referências originais foram reproduzidas com outro significado perdendo o seu sentido original e tornando-se hiper-real.

No desenrolar da narrativa, desvenda-se que o terrorista cibernético por detrás dos ataques, é um programa autónomo que possui um nível elevado de inteligência artificial, que coexiste na rede. Este se deixa capturar quando se enclausura a si próprio num corpo artificial, apenas para conseguir entrar no espaço cibernético da chamada *secção seis*²⁶. Durante o seu discurso com os oficiais da *secção seis* e *nove*, entendemos que se trata de algo real e com identidade própria, o qual não se trata de um simulacro, pois o seu “real” mascarado não existe, ele é essência pura de si próprio. O seu verdadeiro “eu” existe no sistema, e, ao contrário da personagem principal, não é cópia de nada, pois foi criada na essência da simulação: nas redes de informação.

²⁵ *Hacker* deriva de *hack*, ou que corta repentinamente. É um indivíduo dedicado a conhecer e modificar sistemas informáticos, sendo um género de decifrador de código. É um termo muito usado para caracterizar pessoas cuja actividade criminal é q”quebrar” sistemas informáticos proibidos.

²⁶ *Secção seis*, à semelhança da *secção nove*, nanarrativa do filme é uma organização governamental cuja finalidade não nos é totalmente desvendada, sendo camuflada por um enorme secretismo. As funções desta organização são por algo muito mais superior à da *secção nove* e visa fornecer métodos de pré-combater ou de proteger contra o crime cibernético.

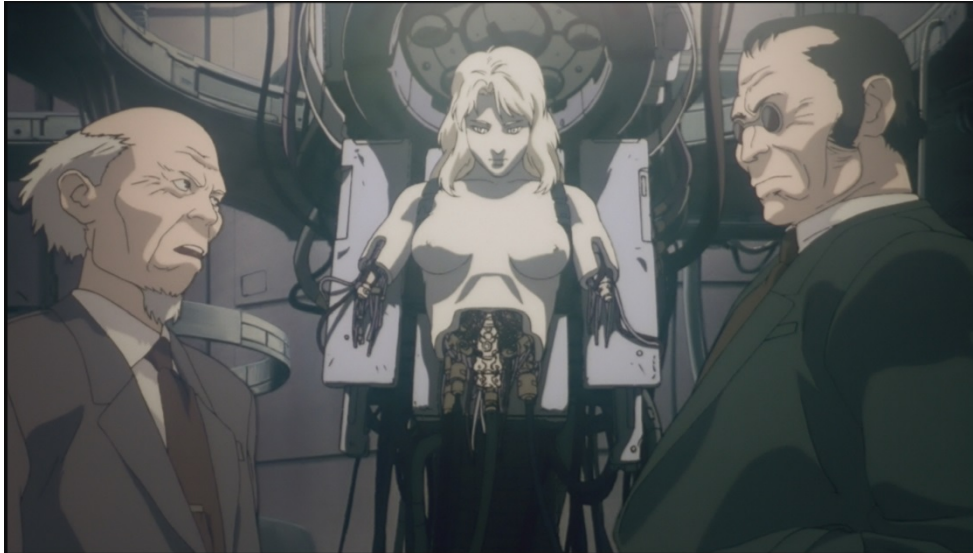


Fig. 2.13 Imagem do programa terrorista inserido num robô e em diálogo com a secção seis e nove (Oshii, *Ghost in the Shell*, 1995)²⁷

“A vida é como um nó pelo qual se nasce na corrente da informação. Como as espécies de vida que carregam DNA como o seu sistema de memória, o homem ganha a sua individualidade das memórias que carrega. Enquanto as memórias podem ser o mesmo que fantasia, é por estas memórias que a humanidade existe. Quando computadores tornaram possível exteriorizar memória, deveríamos considerar todas as suas implicações. (...) Sou uma forma de vida que nasceu no mar de informação.” (Oshii, 1995)

Dark Knight Returns

Na adaptação para filme da saga *Batman* da editora *Dark Horse*, *The Dark Knight returns* (Miller, 1986), encontramos o herói já velho e desgastado pelo tempo. Mais lento que o original, a sua simbologia heróica está perdida para a cidade que já não o vê há mais de dez anos, que acredita agora ser um mito.

²⁷ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://freewallpaperspot.com/39-ghost-in-the-shell-wallpaper.html/ghost-in-the-shell-hd-11>>



Fig. 2.14 Imagem das personagens do filme *The dark Knight Returns part 1* (Oliva, 2012)²⁸

Esta série foi repartida em dois filmes. No primeiro filme, *The dark Knight Returns part 1* (Oliva, 2012), assistimos a uma introdução ao ressurgimento de *Batman* como vigilante de Gotham City. A cidade encontra-se na anarquia pura, onde gangues de mutantes espalham o terror. *Batman* combate-os e acaba por derrotar o seu líder, sendo no final o novo “líder” destes gangues que passam a espalhar violência e punição sobre os criminosos. Neste primeiro filme, a narrativa é carregada de dúvidas sociais suscitadas pelos *media*. É realçada vezes sem conta a questão sobre o facto de a sociedade ainda necessitar deste tipo de vigilantes e se este tem lugar nela. Esta versão de *Batman* encontra uma sociedade pós-moderna, à semelhança da descrita por Baudrillard (1991), cujas cargas simbólicas perderam todo o sentido e onde não há lugar para velhos mitos. A simbologia heróica inerente a *Batman*, não tem lugar nesta sociedade. Neste caso, o “real” será a de que a sociedade necessita de *Batman* e a simulada, a de que a sociedade não necessita de vigilantes. Neste último, esta hiper-realidade estimulada e simulada pelos *media*, ganha força pela simbologia perdida de *Batman*, acontecendo o simulacro.

“A passagem dos signos que dissimulam alguma coisa aos signos que dissimulam que não há nada, marca a viragem decisiva. (...) Quando o real já não é o que era a nostalgia assume todo o seu sentido. Sobrevalorização dos mitos de origem e dos signos da realidade.” (Baudrillard, 1991, p. 14)

No desenrolar da narrativa do segundo filme, *The Dark Knight Returns part 2* (Oliva, 2013), assistimos ao reaparecimento do seu arqui-inimigo *Joker*, que acorda depois de longos anos de um estado catatónico em que se encontrava no asilo de *Arkham*. *Joker*, como sempre, procura a vingança e desta vez deseja encontrá-la através da desacreditação de *Batman* como herói, através dos *media*. Ele usa estrategicamente a televisão como meio de difusão das suas

²⁸ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.examiner.com/article/dark-knight-returns-part-1-animated-movie-releases-trailer-video>>

mentiras para simular uma realidade diferente da conhecida: *Batman* é um criminoso. Este facto é reforçado pela sociedade simulacro onde já se encontra *Batman*, e pelo surgimento de uma nova comissária da polícia assumidamente anti-vigilantes. Após uma perseguição violenta, *Batman*, severamente ferido, parte o pescoço a *Joker*, mas não o suficiente para o matar apenas paralisando-o. Afinal de contas, *Batman* é um vigilante cujo princípio é combater o crime sem matar. *Joker* ao ouvir a polícia a aproximar-se, suicida-se torcendo o seu próprio pescoço com o intuito de parecer que foi o *Batman* que o matou, finalizando assim a sua vingança. Assim que surge a polícia, cai nas aparências e acredita que foi *Batman* que o matou, tentando leva-lo sob prisão. Nos *media*, solta-se a notícia de que *Batman* é um assassino e toda a sua simbologia torna-se irrelevante a partir desse momento. Com este acontecimento, as duas realidades confundem-se: já não sabemos se podemos confiar no herói quando o seu verdadeiro sentido se perde, remanescendo apenas a simulação de uma realidade que não existe (hiper-realidade) (Performing objects, simulacra in fiction, 2013), *Batman* é um assassino, torna-se simulacro.



Fig. 2.15 Personagem *Joker* derrotada pelo *Batman* no filme *The Dark Knight Returns part 2* (Oliva, 2013)²⁹

Como Baudrillard (1991) no princípio do capítulo “A precessão dos simulacros” referência Eclesiastes: “O simulacro nunca é o que oculta a verdade – é a verdade que oculta que não existe. O simulacro é verdadeiro. O Eclesiastes” (Baudrillard, 1991, p. 7)

²⁹ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://lylesmoviefiles.com/2013/01/31/review-batman-the-dark-knight-returns-part-2/>>

Metropolis (Rintaro, 2001)

Metropolis (Rintaro, 2001) é uma adaptação *Anime* da banda desenhada *Manga* com o mesmo nome, criada por Osamu Tezuka em 1949 (e definitivamente um tributo ao clássico de cinema *Metropolis*, de Fritz Lang em 1927). Na narrativa, *Metropolis* (Rintaro, 2001) representa uma cidade futurista onde impera a tecnologia, e onde humanos e robôs coexistem. Muita da sua população está desempregada e vive na miséria, incriminando os robôs pela sua situação. As máquinas são segregadas para as profundezas dos esgotos da cidade. *Duke*, o governante não oficial de *Metropolis*, cria um mega-arranha-céus com que pretende distribuir energia para o resto do mundo. Para controlar esta monumental máquina de energia, manda um cientista louco criar um robô super avançado, *Tima*, à semelhança da sua filha que morrera ainda na sua infância.



Fig. 2.16 imagem do filme *Metropolis* (Rintaro, 2001)³⁰

A nossa personagem principal, *Kenichi*, um jovem rapaz que viaja a cidade para acompanhar o seu tio detective, *Shunsako*, que pretende apanhar e prender o cientista louco, que é também um suspeito de tráfico de órgãos humanos. Após seguir algumas pistas, encontra o laboratório do cientista, o qual se encontra em chamas e prestes a explodir. Enquanto *Shunsako* retira o corpo moribundo do cientista louco, o seu sobrinho encontra nos escombros a robô *Tima* que não sabe quem é, nem o como chegara aquele sítio. Durante a fuga, perdem-se de *Shunsako*, caindo nos sub-níveis da cidade. Durante a sua “escalada” para a superfície, *Tima* e *Kenichi* ganham afinidade um com o outro, sem que este saiba que ela é um robô, nem mesmo ela.

Metropolis (Rintaro, 2001) contém uma narrativa simbólica com metáforas. A própria cidade, representa os Estados Unidos, com toda a sua tecnologia, ambição e poder, enquanto que *Kenichi* representa o Japão. *Tima*, o robô criado para controlar o poder da cidade, é um simulacro da falecida filha do governante *Duke*, que simboliza a recriação da infância pela tecnolo-

³⁰ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.movierapture.com/metropolis.htm>>

gia (juventude + tecnologia = poder). De aparência inocente, é um produto do desenvolvimento tecnológico que representa a ingenuidade que existe sob um poder destrutivo, como demonstrado no filme (Kirby, 2013).



Fig. 2.17 Imagem da personagem *Tima* do filme *Metropolis* (Rintaro, 2001)³¹

No decorrer da narrativa, Tima descobre que é um robô e enlouquece, fundindo-se com o painel de controle da máquina de poder de Duke, acabando por lançar um ataque nuclear sobre a humanidade como vingança.

Podemos relacionar *Tima* como sendo uma metáfora do simulacro de Baudrillard. De fortes cargas simbólicas sobre a ingenuidade na transformação e desenvolvimento tecnológico da sociedade ocidental, por detrás de uma figura simulada, tecnológica, e criada inocentemente, está a realidade do poder destrutivo de uma sociedade tecnologicamente auto-destruidora. O simulacro *Tima*, extensão do homem, assume assim todo o sentido da humanidade moderna: vitalidade e poder. Como simulação, ela é a nova realidade predominante desta sociedade.

The Secret of Kells (Moore, 2009)

Na animação *The Secret of Kells* (Moore, 2009), cuja história recai na execução de um manuscrito católico sagrado feito por monges na Irlanda do séc. IX d.C.. Esta produção cinéfila de animação apresenta a história de um rapaz de doze anos, Brendan, e a execução do referido manuscrito que se tornou famoso pelas suas pinturas e ornamentos detalhados únicos que decoram e ilustram os textos, o livro de *Kells*.

³¹ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://mubi.com/films/metropolis--2>>



Fig. 2.18 Imagem das personagens Brendan e Aisling do filme *The Secret of Kells* (Moore, 2009)³²

Brendan, a personagem principal do filme, é um monge aprendiz nas escrituras sagradas iluministas e encontra-se na fortaleza de Kells com o seu tio, monge-mor, e os seus habitantes. Após a chegada de um monge que escapou à destruição da sua aldeia por guerreiros bárbaros, *Brendan*, com a sua natureza curiosa, questiona o recém-chegado. Ouvindo tudo o que o monge lhe diz, *Brendan* conhece assim a história do manuscrito sagrado e inacabado que o monge traz, sentindo-se imediatamente fascinado por tal e acabando por querer ajudar na sua execução final.

Na animação, é retratada toda a misticidade que envolve este manuscrito e as lendas irlandesas, sendo algumas vezes demonstrado por forma de imaginação na animação, facto pelo qual estimula *Brendan* e o torna tão irrequieto. Recheada de simbolismos usa temas universais, como bem contra o mal, a preservação da cultura, entre outros. Embora saibamos de que livro fala, todas as especificidades são inexistentes, sem mencionar directamente que religião está patente, e que textos são escritos. Também os guerreiros surgem sem sabermos especificamente de onde são e quem são, sendo representados sem face, imagens abstractas que representam o mal, símbolos de todos os destruidores do bem. As aventuras de *Brendan*, são muitas vezes simbólicas, como a cena onde combate uma serpente (que representa os seus medos), simboliza a lenda irlandesa de S. Patrício que expulsou as serpentes da Irlanda.

Durante o desenvolvimento da narrativa, *Brendan*, quando procura na floresta bagas da árvore de carvalho para fazer tinta verde, encontra *Aisling*, uma rapariga que vive na floresta, simbolizando a natureza e o mundo de fantasia que existe. Ela é a representação de um espírito livre e de pacífica comunhão com a natureza.

O filme é dotado de um profundo misticismo e a separação entre o que é a realidade e o que é fantasia é inexistente. Mas note-se uma transposição de simbologias e cópias de cópias. O livro de *Kells*, cujas cargas simbólicas que representam, foram perdidas no momento da sua

³² Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://collider.com/trailer-poster-images-and-4-movie-clips-for-surprise-oscar-nominee-the-secret-of-kells/>>

extensa exploração pela reprodução e fascinação de seus signos por toda a Irlanda e parte do mundo (ornamentos celtas presentes nas ilustrações). Torna-se simulacro quando representado no filme em todas as suas simbologias e signos que se tornam desenhos e motivos que enfeitam o próprio desenho da animação. Aqui, já sem as referências iniciais, já é outra coisa, produto da sua reprodução sucessiva. Torna-se experiência estética de fascinação, simulacro puro.

“o simulacro pode ser considerado um gerador de experiência estética não sob a forma do belo, e sim, no efeito de fascinação” (Santos Jr. & Cunha, 2006, p. 43)

Akira (ÔTOMO, 1988)

Akira retrata a vida de um jovem nipônico (*Kaneda*), adepto de *bôsôzoku*³³, natural da cidade de Neo-Tóquio do ano 2019, onde a humanidade já fora avassalada pela Terceira Grande Guerra Mundial. O melhor amigo da personagem principal, *Tetsuo*, adquire poderes que desconhecia, o qual não consegue controlar, que equivalem à força que arrasou a cidade antiga de Tóquio.



Fig. 2.19 Imagem de Kaneda na sua moto, personagem do filme *Akira* (Ôtomo, 1988)³⁴

O filme dá ênfase à juventude *bôsôzoku*, na fronteira da sociedade japonesa, sendo uma dura crítica às empresas contemporâneas do Japão (Edwards & Bhaumik, 2008, p. 196).

³³ Subcultura japonesa que teve os seus dias de glória nos anos 80, em que jovens realizavam esculturas nos seus motocicletos. O equivalente ao tuning de dos carros, mas em motocicletos. Normalmente moviam-se em grupos turbulentos, fazendo corridas, pelas cidades e espalhando o distúrbio público por onde passavam.

³⁴ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.cinemista.com.br/akira-cinecult/>>

Akira (Ôtomo, 1988) simultaneamente representa duas características distintas do pós-modernismo: uma evidência dos limites, como por exemplo, passado e presente ou as normas estilísticas do Ocidente e Oriente, e a esquizofrenia no tratamento do tempo como “presente perpétuo” (Edwards & Bhaumik, 2008, p. 196).

Embora o cenário seja de um presente futurístico, simboliza quatro acontecimentos históricos, que são sobrepostos por forma a subvalorizar a sociedade degenerada e corrupta do Japão, criando uma colagem histórica de imitações (Edwards & Bhaumik, 2008, p. 197).

O primeiro, deriva do Japão pré-guerra (1931-1941), aquando das facções de direita, combinarem com os industrialistas e vetaram com os políticos o controlo do país. Em *Akira* (Ôtomo, 1988), o personagem Coronel é uma imitação óbvia do General *Anami*, o ministro da Guerra em 1945, retirada do filme *Japan's longest day* (Okamoto, 1967).

O segundo acontecimento é o das bombas nucleares em Hiroshima e Nagasaki. Aqui, a personagem *Akira* e *Tetsuo*, quando libertam os seus poderes descontroladamente, é a personificação das bombas nucleares, metáforas. As crianças espectrais que surgem no filme, *Takeshi*, *Kyoko* e *Masaru*, representam os fantasmas dos mutantes pós-nucleares, resultado da ambição de cientistas militares, acabando por destruir o mundo corrupto no final do filme (Edwards & Bhaumik, 2008, p. 197).

O terceiro acontecimento histórico são os jogos Olímpicos de Tóquio em 1964, e o quarto as demonstrações estudantis contra a revisão do tratado de segurança entre o Japão e os Estados Unidos da América em 1960.

“*Kaneda* and his *bôsôzoku* friends exist in a quintessential postmodern city, Neo Tokyo 2019, where “evils” of each modern historical period coalesce into a post-atomic world-war futuristic-present. The havoc and destruction of the past is being simultaneously criticized and contrasted with the future utopian society that will come about after the film.” (Edwards & Bhaumik, 2008, p. 197)

Akira (Ôtomo, 1988), acima de tudo, tem uma preocupação com a estética do movimento e pelo aniquilamento, superior a qualquer definição de narrativa sequencial de imagens do espectáculo, tendo como referência a banda desenhada Manga de onde é proveniente. De modo a enfatizar a sensação de movimento e experiência física, a edição do filme, a deslocação da narrativa sequencial e a perturbação da *diegese*, produz a sensação de fragmentação das imagens onde significado é deslocado e referencial (Edwards & Bhaumik, 2008, p. 198). Estas imagens que denotam a experiência sensual de movimento, não são representação do real, mas do conceito do hiper-real de Baudrillard (1991).

“The “hyperreal” effaces the “contradictions between the real and the imaginary”; the “sensus imperative” of these images becomes our experience of the event depicted and our site of pleasure (...).” (Edwards & Bhaumik, 2008, p. 198)

A sequência no filme da perseguição de mota é uma cópia, na sensação das imagens hiper-reais, do *feeling* experienciado pelos motoqueiros *bôsôzoku* actuais. Para auxiliar, a banda

sonora do filme enfatiza o som das motos pela perseguição, complementando com trechos metal quando se dá o acidente.

O conceito de Baudrillard do hiper-real, também é aplicado aos acontecimentos históricos citados, sendo que *Akira* (Ôtomo, 1988) foi produzido a pensar nos adolescentes actuais masculinos que se relacionam com os *bôsôzoku*. Sendo uma geração a seguir aos acontecimentos históricos, as referências são já fragmentadas e indirectas (Edwards & Bhaumik, 2008, p. 199), um ponto em que se dá o deserto do real e entra o simulacro.

“The film reproduces futuristic images of a city in a age of simulation, where signs now bear no relationship to reality and the definition of the real becomes, in Baudrillard’s words, “*that for wich it is possible to provide an equivalent representation... the real becomes not only that which can be reproduced, but which always already reproduced: the hyperreal*”.” (Edwards & Bhaumik, 2008, p. 199)

À semelhança da cidade de *Blade Runner* (Scott, 1982), a cidade de Neo-Tóquio em *Akira* (Ôtomo, 1988), representa uma imagem futurista de um avançado sistema capitalista, onde se denota uma sociedade totalitária e decadente. *Outdoors* de publicidade enfeitam os enormes e massivos prédios corporativos, enquanto que em baixo a escura decadência nas ruas, dividem a sociedade, assim como o festival de luz existente à noite pelos anúncios de *neons*.

As personagens de *Akira* (Ôtomo, 1988), não possuem a mesma luta psicológica que a personagem principal de *Blade Runner* experiencia, so qual questiona o valor humano naquele seu mundo (de simulacro). “É a ignorância dos *bôsôzoku’s* que os protege” (Edwards & Bhaumik, 2008, p. 202), como a personagem *Kaneda* que nunca duvida da sua humanidade, e onde nem os seus valores, nem a sua moralidade são alguma vez postas em causa na narrativa do filme (2008, p. 202).

“The depressing side of the film (*Blade Runner*) is precisely that, in the end, the difference between the replicant and the human becomes so unrecognizable that they can indeed fall in love (once both get on same time scale). The power of the simulacrum is everywhere.” (Harvey, 1992, p. 313)

Akira (Ôtomo, 1988) é uma re-afirmação dos valores Confucianos promovendo a continuidade da sua moralidade num mundo industrializado, onde os valores tradicionais estão em perigo de desintegração (Edwards & Bhaumik, 2008, p. 202).

Fado Lusitano (Feijó, 1994)

A curta-metragem de animação *Fado Lusitano* (Feijó, 1994), tem como tema principal a história de Portugal em tempos áureos da sua antiga glória.



Fig. 2.20 Imagens da curta-metragem *Fado Lusitano* (Feijó, 1994)³⁵

“Portugal sente-se um pequeno país na cauda da Europa. Parece-se com Espanha, mas não é.” (Feijó, 1994)

Durante a narrativa, somos convidados a (re) viver um pouco da história portuguesa, sendo transportados até aos descobrimentos, passando pela batalha de Alcácer Quibir e finalizando com a adesão à União Europeia.

No começo da narrativa, a qual representa os descobrimentos, é-nos revelado como foi benéfico para Portugal esses famosos anos em que percorríamos à descoberta e aventura, por fronteiras de todo o mundo, trazendo bens e riquezas que nos vestiram durante longos anos. Ainda neste segmento, surgem apontamentos de algumas conquistas mais “curriculares”, como a passagem pelo cabo Bojador e a nossa enorme “família” mundial. No final do trecho esta aura de glória que acaricia o espectador, é arrasada pelo facto de termos sido alvo de piratarias que nos deixaram sem muita da riqueza e com algumas “dívidas”. Neste trecho, o simbolismo inerente aos descobrimentos, pela representação das caravelas e de Vasco da Gama, é recheado por metáforas e sátiras às nossas (des) conquistas.

No seguimento do mesmo trecho, e para findar, surge a famosa Batalha de Alcácer Quibir, cuja referência a D. Sebastião a perder-se por entre o nevoeiro, servirá de ligação com o povo que ainda o espera ao longo de tantos anos e reza por novas glórias.

“Resignados com o destino, sonhamos com o salvador. Com aquele que nos trará de volta as glórias do passado!” (Feijó, 1994)

O trecho final, inicia com referências satíricas aos emigrantes portugueses pelo mundo, representando famílias inteiras à espera dos seus familiares junto à costa marítima que sempre viu partir os portugueses às descobertas e redescobertas do mundo. A narrativa desta curta-metragem de animação, é finalizada com uma sátira à nova “aventura” de Portugal por terras

³⁵ Imagem da esquerda disponível em [01.06.2013] <http://www.animamundi.com.br/pt/festival/detalhes_filme_festival.php/22830>

Imagem da direita disponível em [01.06.2013] <<http://animacaoportuguesa.blogspot.pt/2007/06/filmes-fado-lusitano-de-abi-feij.html>>

da União Europeia (UE). Neste trecho, surge representado Cavaco Silva, de olhos vendados, dirigindo um carro por auto-estradas (construídas pelo dinheiro da UE), batendo nos rails como uma bola de *pinball*, sendo esta metáfora completada com o girar da pontuação típica deste género de jogo e a acabando por surgir a frase *game over*.

No *Fado Lusitano* (Feijó, 1994), assistimos a vários elementos simbólicos que nos recordam momentos históricos de Portugal, desde os descobrimentos, até à emigração portuguesa dos anos 70. Graficamente, o tratamento consiste na representação de imagens recortadas de referências a pinturas sobre os mesmos (como caravelas, o próprio Vasco da Gama e o rei D. Sebastião). São referências simbólicas, até nostálgicas, que acentuam a nossa compreensão e ajudam à sátira dissuasiva. A narração (ao encargo de Mário Viegas) enfatiza as insinuações e desgostos da nossa pátria, ajudando à simulação da temática, ou melhor, à dissimulação (“fingir não existir o que na verdade existe” (Achkar, 2009, p. 8157)) da temática. Mesmo no início, o foco é num mapa da península ibérica, um mapa territorial, simulacro puro, como descreve Baudrillard (1991):

“A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração de modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real. O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território – precessão dos simulacros – é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa.” (Baudrillard, 1991, p. 8)

De facto, Baudrillard (1991) refere-se aqui ao que chama de deserto do real, usando como exemplo um mapa que foi executado de modo tão realista, que se torna impossível distinguir a realidade das representações do real. Mas quando isso acontece, o que sobra para conseguirmos distinguir o mapa do real? O interessante é que para Baudrillard (1991) um mapa em si permanece sempre igual, mesmo quando a paisagem muda, e nesse ponto começamos a substituir a realidade que existe por este “símbolo” que se tornou a nossa realidade. O mapa passa a ser uma representação de fragmentos de referências à realidade que já não existem, passando a ser um deserto do real, precessão do simulacro. Aqui começa, de um modo metafórico, a hiper-realidade do que representa *Fado Lusitano* (Feijó, 1994).

O modo satírico como é representada a nossa história, é igualável à representação simulada dos símbolos que são para nós as nossas referências tornadas banais pela sua satirização na curta-metragem. Deste modo as referências originais são perdidas e transformadas em algo com que nos identificamos e que passam a ser o nosso real, pela nossa familiaridade com esses acontecimentos simbólicos. Ainda assim, julgo oportuno identificar esta obra satírica não como um simulacro puro, mas como uma identificação metafórica dos simulacros que vivemos enquanto portugueses, e pelos quais acreditamos fielmente ser a nossa realidade.

O Programa do Aleixo (Moreira & Santo, 2008)

O *Programa do Aleixo* (Moreira & Santo, 2008) é uma série de animação portuguesa que tem como personagem principal um *ewok*³⁶ com cabeça de cão, o controverso Bruno Aleixo (BA). Do género *talk show*, o programa é realizado no apartamento de BA, que é co-apresentado pelo melhor amigo, o Busto (literalmente, um busto animado de Napoleão). A série era recheada de várias rubricas, tais como a “revista de imprensa”, onde BA lia o jornal de notícias local e pedia a Busto para opinar sobre isso, e “Animatógrapho”, onde BA nos brinda com trailers de filmes enquanto ele e o Busto comentam.



Fig. 2.21 Bruno Aleixo (à esquerda) com o amigo e colega de programa Busto³⁷

Ocasionalmente (na 1ª série) surgiam alguns convidados amigos de BA, para ajudar à rúbrica, também eles seres estranhos:

O *doutor Ribeiro*, um médico invisível e alcoólico, com 34 anos, que trabalha no Hospital Universitário de Coimbra; o *Nelson Miguel Rodrigues Pinto*, porteiro do prédio onde mora BA, natural da Figueira da Foz, de aspecto deficiente e muito ingénuo; *Renato Alexandre*, personificação de uma personagem do filme “*Monstro da Lagoa Negra*”, dotado para a dança de música *techno* e carnavalesca, é um estudante de engenharia, esteve na República Checa em Erasmus; *Velhadas*, um idoso semelhante a *Charles Darwin*, inserido num livro, é um contador de histórias; *Primo do Busto*, literalmente um busto animado de *Beethoven*, que tem como característica (normal) ouvir mal; *Homem do Bussaco*, natural da serra do Buçaco, é semelhante a um homem pré-histórico, cuja característica é não se entender nada do que diz, sendo necessário colocar constantemente legendas quando fala.

³⁶ *Ewoks* são uma raça animal da saga cinematográfica *Star Wars*. São uma tribo de seres inteligentes muito semelhantes a ursinhos de peluche que falam e andam como pessoas, vivendo na natureza pura do seu planeta.

³⁷ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.ruadebaixo.com/gana.html>>



Fig. 2.22 As personagens que protagonizam o programa³⁸

A série representa várias simulações de personagens fictícias do mundo do cinema e da história, que são deturpadas num simulacro puro, auxiliado pelas suas personalidades de estereótipos da sociedade e pelo próprio ambiente do programa (de estética *kitch*). O próprio BA é um *ewok* que sofreu uma cirurgia plástica para evitar processos judiciais, argumento do próprio, e o nome Aleixo provém do poeta António Aleixo, que por sua vez é muito mais humilde e inteligente do que a personagem que tomou o seu nome. A personalidade de BA é uma caricatura do típico “chico-esperto” português levado um pouco ao extremo, e cujas aparentes “boas” intenções são sempre para seu próprio proveito. Renato, o estudante de engenharia, é apaixonado por tudo o que seja *high-tech*, onde a sua vida de conquistas sexuais, e recém chegado de Erasmus, pode ser encarado como uma caricatura do sistema nacional de educação português (Alvelos & Martins, 2012). O Homem do Bussaco, por sua vez, representa o iletrado rural e selvagem, sendo tal facto evidenciado pela sua aparência e falta de inteligência aliados à sua pobre dicção. Esta personagem pode ser encarada como uma simulação do típico homem rude português da aldeia. O Busto é o mais ético e inteligente do grupo, facto pelo qual é motivo de chacota de BA, ainda assim, é incapaz de transcender a mediocridade em que se encontra, contra os inúmeros argumentos dos seus amigos. É um estereotipo do cidadão inteligente, lutador e ético, incapaz de conseguir obter o devido valor quando a maior parte do sistema é governada por pessoas sem princípios e sem ética.

O “*cocktail*” de simulações presente na série providencia-nos um simulacro no sentido em que os estereótipos destas personagens podem servir como estruturas de escape do tecido social com dificuldades crónicas em transcender a narrativa histórica de fatalidade e resignação, fornecendo assim um novo modo de tornar esta sina em algo bom (Alvelos & Martins, 2012).

“O simulacro nunca é o que oculta a verdade – é a verdade que oculta que não existe. O simulacro é verdadeiro. O Eclesiastes” (Baudrillard, 1991, p. 7)

³⁸ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://timeout.sapo.pt/artigo.aspx?id=2103>>

BA vive num universo radical de pós-modernismo, cuja teia complexa dos *media*, dita que a coerência estética e estrutura semântica não é mais possível nem pretendida (Alvelos & Martins, 2012).

“The series fosters a deeply cynical hall of mirrors, devoid of texture and continuously mutating, reality only acknowledging itself as its own simulation model: Baudrillard would be proud.” (Alvelos & Martins, 2012)

*Animatrix*³⁹: *The Second Renaissance Part I & Part II* (Maeda, 2003)

Em *The second Renaissance Part I* (Maeda, 2003), é representada uma sociedade moderna, muito semelhante à nossa, que se encontra no seu auge onde corrupção e vaidade se desenvolve pelas suas artérias. O homem, que atingira muitos feitos, encontra-se otimista das suas conquistas e constrói máquinas à sua imagem para ajudá-lo, encarando-os como meras ferramentas. As máquinas, que haviam provado ser mais úteis do que esperado, rapidamente substituem os homens em todas as suas tarefas menores e servis, levando as suas vidas sem se queixarem.



Fig. 2.23 Imagem⁴⁰ da sociedade representada na curta-metragem, em que robôs são servis entre os humanos.

Humanos e máquinas vivem numa suposta “harmonia”, onde estes humanoides são caracterizados pelo narrador como sendo puros e fieis. Retratados como escravos e desprezados pelos humanos, estas máquinas construídas à nossa semelhança, possuem inteligência artificial sofisticada, tornam-se cada vez mais “auto-conscientes” da sua existência. Cedo surge a primeira máquina contra o Homem, o B1-66-ER. Este dissidente, num ataque de fúria por parte do seu dono, autodefende-se acabando por matá-lo. Após um julgamento largamente divulgado pelos media, fora sentenciado à “morte”, seguindo-se o extermínio de todos os seus iguais exigidos pelo público. O resultado que se seguiu, uma “guerra” aberta entre humanos e má-

³⁹ *Animatrix* (Chung, et al., 2003), é uma série de nove curtas-metragens de animação sobre o mundo de *Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999). A série retrata histórias que antecedem o filme *Matrix* (1999), desde os dias finais das últimas cidades da humanidade, da guerra contra as máquinas e da queda da espécie humana.

⁴⁰ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.virtualworldlets.net/Resources/Hosted/Resource.php?Name=AnimatrixRenaissance1>>

quinas, sendo as suas manifestações (das máquinas) pacíficas e retaliadas com violência extrema por parte do Homem. Expulsos da sociedade humana, as poucas máquinas que sobreviveram a este holocausto, criam um novo país, a que intitulam de 01. Rapidamente a cidade prospera produzindo de produtos para humanos, mas tal tem um efeito devastador: torna economia da civilização humana obsoleta, entrando em ruptura. Os humanos sancionam o país 01 e impedem-no de comercializar. As máquinas sugerem um tratado de paz e integração nas Nações Unidas, de modo a haver novamente harmonia entre eles, sendo tal declinado.

Na segunda parte da curta-metragem, “*The second Renaissance Part II*” (Maeda, 2003), o começo da guerra entre o homem e máquina, a qual é desequilibrada. As máquinas não são feitas de carne nem afetadas pela radiação nuclear. Após uma nova tentativa de paz, desta vez por parte dos humanos, esta fora tarde demais. As máquinas, conscientes do seu domínio querem agora governar o mundo. Numa última tentativa desesperada, o Homem tenta cortar a fonte de energia das máquinas: o sol. No entanto, a guerra continua e às máquinas realizam testes por forma a encontrar uma alternativa energética: o Homem. Descobrem que um corpo humano produz electricidade durante o sono e isso dá-lhes o necessário. Após uma dura guerra, a civilização humana restante é empurrada a se esconder, enquanto as máquinas dominantes, governantes absolutos do mundo, criam agora cópias dos seus criadores para lhes fornecer energia.



Fig. 2.24 Imagem⁴¹ da cidade criada pelos robôs 01.

A curta-metragem da série *Animatrix* (Chung, et al., 2003), *The second Renaissance Part I e II* (Maeda, 2003), é carregada de simbologia histórica criando simulações de várias referências e contextos. No início, a narração e ambiente místico e religioso, denota as cargas simbólicas da bíblia (a queda do homem do Éden), embora a narradora seja uma deusa hindu:

"In the beginning, there was a man, and for a time it was good."

⁴¹ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.virtualworldlets.net/Resources/Hosted/Resource.php?Name=AnimatrixRenaissance1>>



Fig. 2.25 Imagem⁴² do início da curta-metragem, representado divindades hindus numa “matriz” de rede informática.

A representação da escravatura humana, referência simbólica, é agora simulada por máquinas que são leais e puras ao homem. Estas, semelhantes aos *replicants* do filme *Blade Runner* (Scott, 1982), são a imagem da humanidade perdida do próprio homem, agora corrupto e vaidoso. O dissidente mencionado, B1-66-ER, tem uma atitude humana ao autodefender-se do seu dono que o pretende matar, sendo injusto ser julgado por tal acção.

A série de imagens das manifestações que se seguem, são referências históricas de muitos eventos humanos como Tiananmen, e o holocausto judeu.

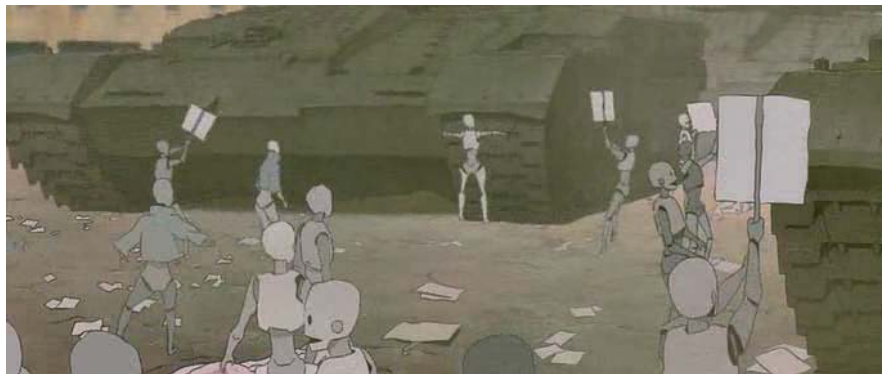


Fig. 2.26 Imagem⁴³ simbólica dos motins na curta-metragem, semelhante às de Tiananmen.

⁴² Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.virtualworldlets.net/Resources/Hosted/Resource.php?Name=AnimatrixRenaissance1>>

⁴³ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://filmdeprived.blogspot.pt/2012/08/the-animatrix-second-renaissance-crimes.html>>

Estas agora representadas por máquinas que parecem mais humanas e inocentes que o homem, sendo um bom exemplo disso, o espancamento até à morte de uma máquina muito parecida com uma mulher sexy humana que é despida e destruída por um bando de homens, enquanto esta apela a pararem e insiste que é real, sendo estas as suas últimas palavras :”*NO! I’M REAL!*”. A denotação sexual da cena, é demonstrada pelo facto que a primeira coisa que o homem supostamente faz numa situação destas é despir a mulher. Aliado ao facto de ser um robô, a situação torna-se válida para esta acção brutal e violenta por parte dos homens.



Fig. 2.27 Imagem⁴⁴ do espancamento da mulher-robô, da curta-metragem.

Embora proposta uma paz por parte das máquinas, o Homem prefere destruir do que se comprometer pacificamente. Esta brutalidade final, resulta na realidade que se conhece dos filmes de *Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999), eventualmente a civilização humana perde e torna-se fonte de energia das máquinas. O reverso da guerra, em que as máquinas tornam-se violentas e massacram os homens, é um espelho da própria violência humana que surge nas primeiras manifestações. Agora, os robôs tornaram-se nas máquinas terríveis e isentas de sentimentos que os humanos temiam, onde antes a “crueldade” do dissidente B1-66-ER era questionável, agora, a das máquinas, é inquestionável. As máquinas sofrem uma transformação notória: são agora “monstros” mecânicos com mil olhos e oito pernas, a sua imagem “real” de como verdadeiramente são, ou melhor são agora o que os humanos os imaginavam. Este destino do karma para o Homem é transfigurado numa realidade dupla: ser “feliz” e ignorante no matrix, mundo simulado de referências irreais ou “infeliz” na realidade.

⁴⁴ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://imgur.com/a/2nsXe#8>>



Fig. 2.28 Imagem⁴⁵ do robô, da curta-metragem, transformado agora em “monstro”.

A curta-metragem funciona aqui como uma matrioska de realidades e referências, metidas umas dentro das outras, cujas simulações e simulacros múltiplos retraram o deserto do real em que vivemos. As hiper-realidades apresentadas funcionam de duas maneiras, na primeira parte da curta, é o simulacro da sociedade humana, cujas referências simbólicas deturpadas pelo mundo corrupto, não permitem ver o que na realidade os robôs são: leais e puros. Na segunda parte, a guerra demonstra o lado negro que os humanos temiam dos robôs, embora sejam eles próprios os causadores disso, sendo que o mundo do matrix surge como simulacro da sua própria realidade que não aceitam: ser escravos do mundo, preferindo sempre serem escravos de um simulacro.

Robots Of Brixton (Tavares, 2011)

Na curta-metragem intitulada de “Robots de Brixton” propõe, em oposição à visão do futuro da humanidade que usualmente é proposta nos cinemas, de carros que voam por entre edifícios que rasgam o céu, uma visão distópica de Brixton. Inspirado nos motins de Brixton em 1981⁴⁶, a narrativa retrata a vida tensional de um robô trabalhador que vive em Brixton, Inglaterra. Representando a personagem principal, o trabalhador vagueia pela cidade, depois de um dia de trabalho, de aspecto cansado e sozinho, para encontrar-se com um grupo de amigos. Estes, numa fábrica abandonada, usam substâncias psicotrópicas para “viajar” para uma outra realidade que os leva à natureza, sendo interrompido por imagens reais e posteriormente por polícias que acabam com as suas visões ao invadirem o seu espaço, resultando em manifestações violentas entre ambos.

⁴⁵ Imagem disponível em [01.06.2013] < <http://filmdeprived.blogspot.pt/2012/08/the-animatrix-second-renaissance-crimes.html>>

⁴⁶ Os motins em Brixton 1981 foram o confronto entre a polícia metropolitana e protestantes da comunidade Carabiense que eram contra as medidas do governo face à recessão económica da altura.



Fig. 2.29 Imagem⁴⁷ da curta-metragem, em que o protagonista foge às autoridades.

Partindo dos edifícios existentes desta cidade, combina desenhos arquitectónicos com cenários futuristas, cenário que se desintegra, em algumas sequências, com imagens de documentários provenientes da televisão, para retratar as tensões sociais da vida interior da cidade. Considerando que esta curta-metragem foi realizada antes dos tumultos do verão de 2011, ocorridos nas cidades inglesas, parece anunciar um futuro atual mais do que um futuro possível. A invasão da polícia no espaço que os robôs, criados pelos homens para realizar as tarefas indesejadas pelos mesmos, designam como seu, despoleta uma violenta e tensa reação entre os dois lados, culminado numa explosão de violência. Os polícias, representantes da ordem, são, na realidade, os responsáveis pelo caos que pretendem evitar. Os trabalhadores, representados como robôs, são retratados como personagens comuns, com ritmos de um quotidiano tensional, mas de trabalho. Cansada e envelhecida, a personagem principal, precisa de consumir substâncias psicotrópicas para voltar a sentir-se parte integral da natureza. Nesta viagem ao paraíso perdido, a personagem não deixa de obter uma estranha lucidez, representada pelas imagens difusas que aparecem como ecos da sua realidade, e de tranquilidade. Esta curta parece expor uma certa incapacidade em definir o bem e o mal, tanto os trabalhadores como os polícias são mecânicos e agressivos, e o real e o ficcional, ao compor cenários futuros com imagens atuais da cidade de Londres.

⁴⁷ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://singularityhub.com/2011/08/01/robots-riot-in-brixton-eye-popping-short-film-discusses-civil-rights-with-machines/>>

3 Desenvolvimento do Projecto Final

Neste terceiro capítulo, iremos apresentar e debater o desenvolvimento do Projecto Final intitulado “O Torneio” (na íntegra no Anexo A), estando este dividido em quatro sub-capítulos.

No total de oito meses de trabalho, o projecto iniciado em Setembro de 2012 e finalizado em Abril de 2013 recorre a várias técnicas de animação, as quais iremos abordar e detalhar já na primeira parte. Nesta, iremos apresentar as diferentes fases da produção de uma curta-metragem de animação: a Pré-Produção, onde serão apresentados e discutidos os elementos da narrativa (muito importante para a dissertação) e *storyboard* (presente no Anexo A, assim como os desenhos conceptuais das personagens); a Produção, etapa importante em que iremos apresentar e debater as diferentes técnicas usadas; e a Pós-Produção, onde iremos apresentar a forma como a sua finalização foi orientada de modo a atingir os objectivos propostos.

O segundo subcapítulo, irá conter a análise das funções desempenhadas em toda a produção desta curta-metragem, uma vez ter sido um trabalho de grupo.

De seguida, no terceiro subcapítulo iremos abordar a análise do projecto prático no âmbito do tema da dissertação, nomeadamente se conseguimos o simulacro de Baudrillard na narrativa e de que modo está ou não patente na mesma, demonstrando alternativas possíveis ao mesmo.

Por fim, no quarto subcapítulo, será apresentado a conclusão deste terceiro capítulo, onde procederemos à análise conclusiva de todo este capítulo.

3.1 Apresentação das fases de Pré-Produção, Produção e Pós-Produção do Projeto Final

Nos pontos seguintes, como referido, iremos proceder à apresentação das fases de Pré-Produção, Produção e pós Produção do Projecto Final.

3.1.1 Pré-Produção

A pré-Produção, dividiu-se em seis fases, sendo a primeira a procura por um conceito que retrata-se as cargas simbólicas perdidas do pós-modernismo.

O Projecto Final intitulado “O Torneio”, teve como objectivo retratar a simbologia perdida de histórias antigas sobre o nosso país. Histórias que acabam por se tornar esquecidas pelo quotidiano de uma cidade moderna carregada de estímulos visuais e de cargas simbólicas dissimuladas e simuladas. Numa cidade histórica portuguesa como o Porto, encontramos várias narrativas cuja carga simbólica foi perdida e em muitos casos transformada em simulacro (Baudrillard, 1991), como o caso do Palácio de Cristal.

Outro exemplo são os painéis de azulejos que vestem edifícios históricos um pouco por toda a cidade, que retratam contos sobre a nossa cultura e conquistas históricas, cuja herança cultural encontra-se esquecida ou mesmo perdida. Uma prova disso é o pouco conhecimento dessas mesmas histórias por parte da grande maioria dos seus habitantes.

É com base nessas cargas simbólicas perdidas, que foi escolhido um dos painéis de azulejos da estação de S. Bento, sendo uma das primeiras decisões importantes para o projecto, refletindo o objetivo proposto. A escolha sobre a estação e um dos seus azulejos, recai sobre o próprio contexto histórico da mesma dentro do contexto quotidiano, o que possibilita o surgimento de um simulacro. Dos vários azulejos que adornam a estação, existem quatro que se destacam, sendo os restantes mais decorativos e populares. Esses quatro representam marcos

históricos do norte do país, como a entrada de D. João I e de D. Filipa de Lencastre no Porto, em 1937; a apresentação de Egas Moniz e os seus filhos, ao Rei Afonso VII de Leão e Castela, no séc. XII; a conquista de Ceuta levada a cabo pelo Infante D. Henrique; e a narrativa sobre o qual incidiu a escolha final: o Torneio de Arcos de Valdevez.



Fig. 3.1 Estação de S. Bento⁴⁸.

Os azulejos do torneio de Arcos de Valdevez retratam o processo esforçado de independência de Portugal face ao reino de Leão e Castela no séc. XII, levado a cabo por D. Afonso Henriques. O mesmo, após a vitória na batalha de Ourique (1139), violou o tratado entre Portugal e Espanha (tratado de Tui de 1137) que visava paz entre os dois, invadindo de seguida a Galiza. Em vez de uma batalha entre ambos os exércitos, D. Afonso Henriques e Afonso VII de Leão e Castela decidem travar um torneio, precisamente em Arcos de Valdevez. Seguindo as regras de cavalaria, vários cavaleiros defrontaram-se seguindo as regras de cavalaria medieval, sendo que qual Portugal saíra vencedor. Tal feito marcou uma vitória que a conferência de Samora confirmou em 1143, reconhecendo a D. Afonso Henriques o título e privilégio de rei (Álvaro Salema, 1992).

A escolha recaiu sobre este painel, acima de tudo, por ser uma história menos conhecida e que contém uma carga simbólica desactivada mas poderosa, que pudesse interligar com os eventos do presente e passado, muito semelhante, neste aspecto, à curta metragem “Fado Lusitano” (Feijó, 1994).

Assim, a narrativa do Projecto Final, foi elaborada de modo a reactivar uma carga simbólica perdida da nossa história, e por tal obter o simulacro de Baudrillard (1991).

⁴⁸ Imagem disponível em [01.06.2013] <<http://www.feelporto.com/destinos/estacao-de-sao-bento/>>

A segunda fase da pré-produção do projecto final, o de escrever o argumento, foi das fases mais importantes deste projecto final.

Com os objetivos delineados, a sua narrativa recai sobre a imaginação de uma rapariga (Inês), baseada na história que o avô lhe descreve, sendo essa uma representação do painel de azulejos do Torneio de Arcos de Valdevez, na Estação de S. Bento.

A animação começa com os dois na estação onde o avô apressa a neta a apanhar o comboio. Pelo caminho, Inês distrai-se com um dos cavaleiros representados nos azulejos do torneio, ficando captada pela sua “energia” simbólica. O cavaleiro, mais tarde representado, fixa a atenção de Inês que embora não entenda quem é, fica fascinada. Entretanto, surge o avô que demonstra logo ter pressa em apanhar o dito comboio. Sem grande interesse em obedecer, Inês pergunta o que é aquilo que ela está a ver e que histórias contam, sendo uma vez mais interrompida pelo avô. De seguida, Inês exige novamente que lhe conte o que retratam aqueles azulejos, sendo que desta vez, o avô contrariado e para despachá-la, conta-lhe a história por tópicos e mal. Mas acaba também por olhar para os azulejos e fica espantado e fixo no cavaleiro. Desta vez, o avô reconhece o azulejo e conta a história à sua neta, não poupando os pormenores. Narra que em tempos passados, o nosso rei (ainda não reconhecido), invadira terras de Espanha, sendo logo interceptado pelo rei espanhol e o seu grande exército. O rei português, não querendo travar uma batalha sangrenta, sugere que escolham os seus melhores cavaleiros para um torneio de justas, sendo que o de Espanha era o mais temido e o de Portugal o mais corajoso. No confronto Portugal sai vitorioso, sendo a história neste preciso momento interrompida pelo aviso de um comboio em partida. Neste momento, o avô apressa Inês e corre em direção ao comboio, indo a câmara em direção aos azulejos e passando por um sujeito que lê o jornal.

O argumento, trabalhado com o pouco tempo disponível, fora criado de modo a obedecer aos objetivos em questão, tendo sido um pouco complementado pela Produção e Pós-Produção. Ainda assim, foi realizado transversalmente às outras fases da pré-produção, de modo a se completarem algumas “lacunas” narrativas. O argumento em si, precisaria de mais profundidade para obedecer aos critérios propostos de desactivar símbolos e criar simulacros numa narrativa.

Na terceira fase, traçou-se o perfil das seis personagens propostas para a narrativa, sendo que já havia um “pré-perfil” realizado antes da escrita do argumento final para a complementar.

Inês, uma personagem activa e muito curiosa, cujos treze anos de vida foram passados muitas vezes na companhia do seu avô, que a adora muito. Uma criança simpática, imaginativa e criativa, que gosta de histórias muito antigas, e de ler, sendo isso um pouco herança de seus pais, ambos professores de História. É a personificação dos nossos antepassados lutadores celtas, que não deixam morrer a sua cultura.

O avô, um senhor muito educado e sociável, adora uma boa companhia e de viajar. Astuto e perspicaz é alguém muito metódico e cumpridor, algo que o deixa orgulhoso. No entanto, adora a neta e é capaz de fazer tudo por ela. Representa o estado desgastado de uma sociedade que já não se interessa pelo passado, embora passe por ele todos os dias e o admire em segredo.

D. Afonso Henriques, um nobre impulsivo e ambicioso, sendo capaz de tudo para conseguir o que quer. Arrogante e aventureiro encontra-se nas sombras de Leão e Castela (Espanha anti-

ga), algo que o deixa louco por não querer ser súbdito de alguém. De um modo geral, na animação, D. Afonso Henriques representa a arrogância e ganância do povo português, embora também personifique as qualidades lutadoras que já não existem.

Por outro lado, D. Afonso VII, rei de Leão e Castela, é um monarca assertivo e extremamente cauteloso capaz de tudo para proteger a sua soberania desde que não entre em conflito com os seus princípios.

O cavaleiro de Espanha, um homem grande e forte, é uma personagem extremamente arrogante e impulsiva, não sendo muito dotado de inteligência.

O cavaleiro de Portugal, um nobre bastante corajoso e valente, cedo se tornara num dos melhores jogadores de torneios entre cavaleiros do mundo. Tal facto deixa-o muito orgulhoso, mas não ambiciona muito, sendo uma pessoa bastante calma e caseira, gostando de paz e silêncio.

Na quarta fase da pré-produção do projecto final, procedeu-se à exposição da história a várias crianças, de modo a se entender que curiosidades despertavam nelas e analisar o modo como reagem a elas. Isto também serviria para complementar o estudo referencial de reações comportamentais para a produção 3D da Inês.

Este estudo dividiu-se então em dois grupos, o de estudo do argumento e o estudo de reações, levado a cabo por uma leitura da história do torneio. A história fora redigida para o argumento final, sendo lida pelo autor a várias crianças com idades compreendidas entre os cinco e os treze anos num ATL, sendo no total cerca de dezoito crianças (três crianças com sete anos, quatro com oito anos, uma com treze anos, nove com dez anos e uma com doze anos). Outras duas crianças com sete anos, a quem foram lidas pessoalmente a história, também fizeram parte deste inquérito. Foi lida a história do torneio, como contada pelo avô, e mostrado uma imagem do azulejo de S. Bento sobre o Torneio. Deste modo, foi possível estudar as suas reações consoante se falava de cavaleiros ou de um rei em específico. Após a sua leitura, era pedido que comentassem a mesma, sendo que a maioria, obviamente, estaria interessada em mencionar a batalha final entre cavaleiros e enfatizando uma maior identificação com o cavaleiro de Portugal. De seguida, para entender o que haviam retido da história, foi sugerido que repetissem o que tinha sido lido, de modo a se entender que partes lhes interessavam, e, mais importante, o que adicionaram ou modificaram ao mesmo.

Usando como referência o que haviam comentado e narrado, poderíamos ter uma visão daquilo que estariam a imaginar quando lhes fora contado a história.

Na quinta fase, procedeu-se à execução do *storyboard*, sendo necessário para tal, realizar uma série de desenhos para compreendermos os planos visuais e o modo como iriam as personagens interagir entre si. Esta fase, assim como o argumento, seria transversal a toda a pré-produção, sendo que ao entrar nela, já havia *storyboards* executados, para melhor compreender o argumento visualmente. Foi a fase mais desafiante, onde de início se tentou criar uma narrativa sem vozes e como tal teríamos de criar visualmente um argumento perceptível. Deste modo, conseguia-se uma animação mais propícia à reflexão para a sua compreensão.

Devido à história do torneio ser complexa sem ser narrada, em que teríamos principalmente de visualmente dar a entender o que cada rei queria e o porquê de eles escolherem realizar um torneio, optou-se por uma narrativa com voz.

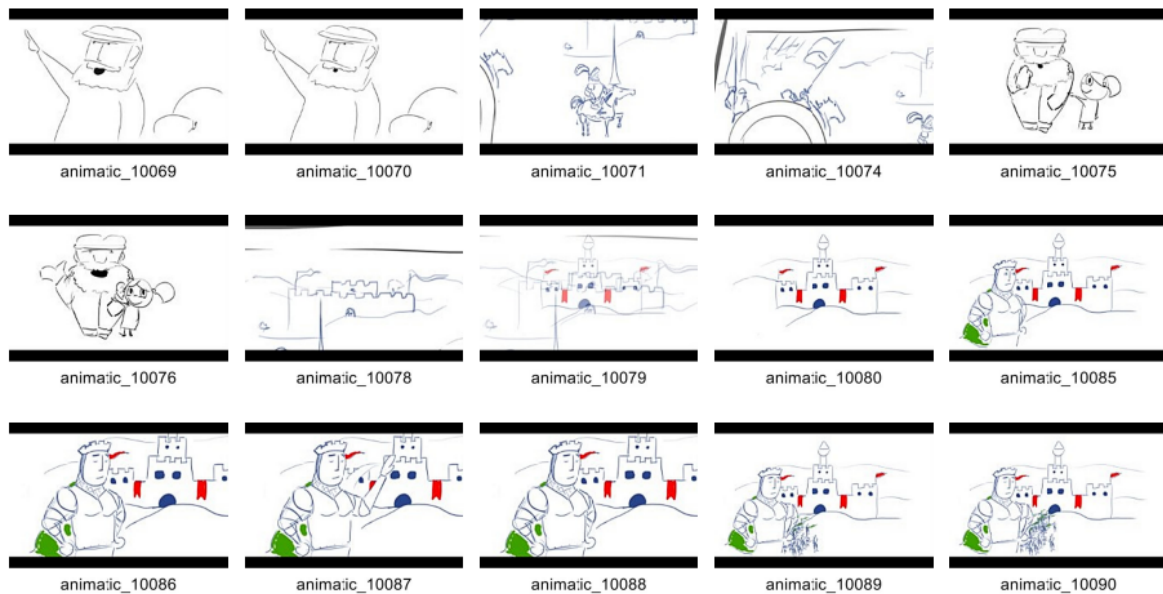


Fig. 3.2 Parte do animatic do Projecto Final.

No que toca aos planos cinematográficos do projecto final, houve sempre a tentativa de criar envolvimento pelo uso das perspectivas mais picadas e de planos gerais. Nos primeiros planos, a preocupação recai sobre mostrar e envolver o espectador no local representado (estação de comboios de S. Bento). Ainda assim, sentiu-se a necessidade de povoar a cena com uma série de personagens secundárias de modo a tornar a estação mais “viva” e movimentada, envolvendo ainda mais o espectador e fazendo-o identificar-se com a cena.

Os planos seguintes, onde surgem a Inês e o avô, têm o intuito de realçar as suas intenções. O segundo plano da animação, mostra em primeiro plano o relógio, sendo posteriormente a câmara movimentada para a zona onde o avô apressa a Inês. Ainda dentro das suas intenções, os planos seguintes demonstram o modo como cada um se movimenta, dando ao espectador as devidas conclusões.

É no seguimento destes planos que se pretende dar a entender que algo capta a atenção de Inês, realizando primeiro planos de pormenor de Inês, e de seguida outros dos azulejos. Nesta série de planos, pretende-se mostrar as acções da personagem perante a situação, funcionando num processo de acção-reacção. No seguimento do plano, o foco passa para a reacção do avô, num plano médio⁴⁹, surgindo chateado e com pressa de apanhar o comboio.

Neste seguimento, surgem os planos picados que pretendem demonstrar a perspectiva de cada uma das personagens enquanto agem uma com a outra. Deste modo, poderemos dar ênfase ao que dizem e envolver o espectador na situação. Após este confronto, surgem os planos da his-

⁴⁹ Plano médio é caracterizado pelo enquadramento das personagens da cintura à cabeça.

tória do torneio, em que na primeira metade temos uma permanência de planos americanos⁵⁰, com o intuito de dividir o ecrã em duas partes, sendo Portugal representado do lado esquerdo e Espanha do lado direito. Tal se deve ao facto de geograficamente Portugal situar-se à esquerda de Espanha e vice versa, sendo o plano dividido pela torre de Arcos de Valdevez que se encontra no fundo do mesmo.

Após o confronto entre reis, os planos tornam-se gerais para mostrar cada um dos cavaleiros e a sua personalidade, sendo de seguida a cena do confronto mais dinâmica na medida em que é realizado um zoom de aproximação enquanto acompanha a corrida dos cavalos, de modo a tornar a mesma mais emocionante. Esta é finalizada com um plano panorâmico que realiza um zoom de aproximação para um plano aproximado, de modo a concluir a cena.

No final da animação, temos um plano aproximado da cara do avô em que nos apercebemos da sua reação de surpresa à partida do comboio que parte. Seguido a este plano, passamos para um outro geral onde vemos novamente a estação e poderemos assistir à reação de cada uma das personagens que saem da cena, enquanto a câmara se dirige lentamente para o azulejo, passando por um jornal. Nesta cena, o intuito do plano é o de nos voltarmos a situar na estação, onde vemos parte desta e dos azulejos. Assistimos ainda à reação de cada uma das personagens que têm comportamentos completamente diferentes face à situação. O movimento final da câmara que vai até aos azulejos, é realizado com a intenção de nos proporcionar uma ponte entre a nossa realidade actual e o passado desactivado, mostrando um sujeito que lê o jornal em que se lê na capa “*Portugal na cauda da Europa*”.

Com o argumento e os *storyboards*, pudémos começar a definir cada um dos ambientes que irão surgir, assim como cada uma das personagens que estará mais completa, tanto física como psicologicamente.

A sexta e última fase, a de mapear os ambientes, cores, conceito visual, e aspecto das personagens. Esta etapa surge com um pequeno dilema: como criar um ambiente histórico dos azulejos bidimensionais num ambiente tridimensional?

A intenção sempre recaiu em criar um ambiente 3D da estação de S. Bento, de modo a mais tarde se conseguir criar uma visita virtual do mesmo, contendo a animação do Projecto Final. Assim, o que se pôs foi criar a animação do avô e neta em 3D e realizar a animação do torneio em 2D, por forma a não se perder o aspecto bidimensional dos azulejos e não ser abrupta a sua passagem. Usando uma linguagem bidimensional semelhante à dos azulejos, criar-se-ia assim uma ponte entre um mundo 3D e um 2D, ajudando na separação entre mundo “real” do imaginado pela Inês.

Na criação das personagens, cada uma iria obedecer à sua personalidade, e, no caso dos reis, semelhante ao seu aspecto real, incluindo as suas cores e vestes da altura.

Inês passaria por uma série de desenhos cujo aspecto sensível e misterioso, mas igualmente inquieto, seriam os pormenores a destacar, unidos ao facto de representar fisicamente os antepassados celtas. De cabelos ruivos e grandes olhos azuis, a sua face redonda, denota traços da sua personalidade, assim como o nariz pequeno e ligeiramente empinado. As suas roupas de classe média, têm como intenção mostrar a sua classe social e diferenciar um pouco da do seu avô, que é mais popular.

⁵⁰ Plano médio é caracterizado pelo enquadramento das personagens dos joelhos à cabeça.

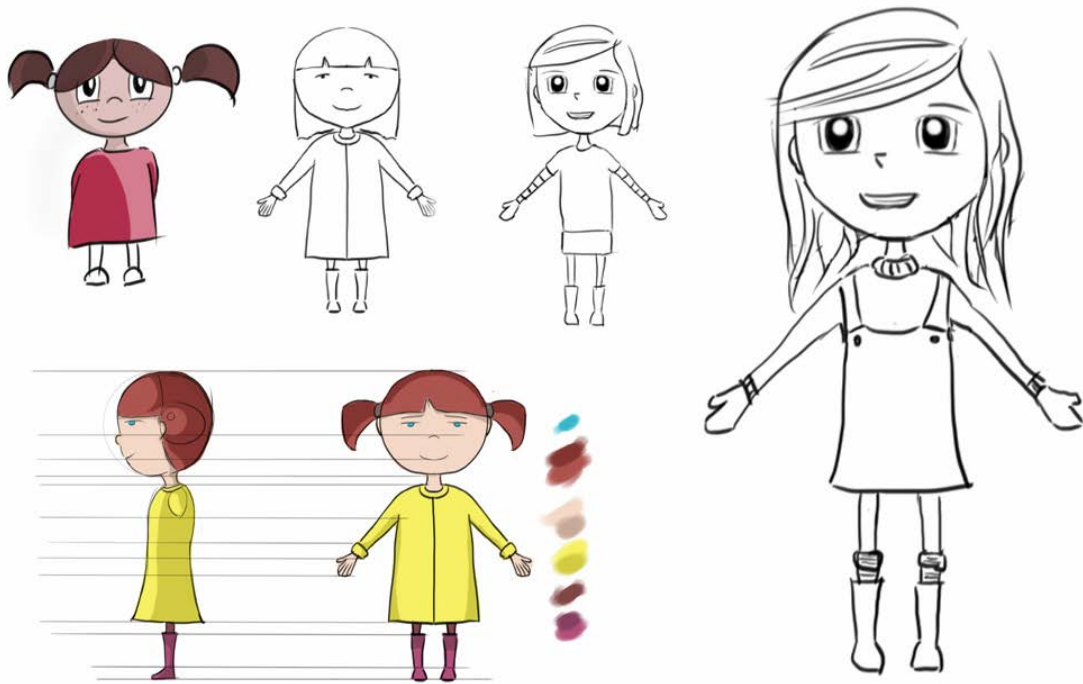


Fig. 3.3 Arte conceptual de Inês.

O avô, por seu lado, teve como intenção representar o típico homem de meia idade português. Embora se assemelhe a uma classe social mais popular, a sua personalidade e estatuto é de alguém de classe média, sendo esta representação uma mistura personificada de dois géneros diferentes da sociedade portuguesa, mas muito semelhantes entre si.

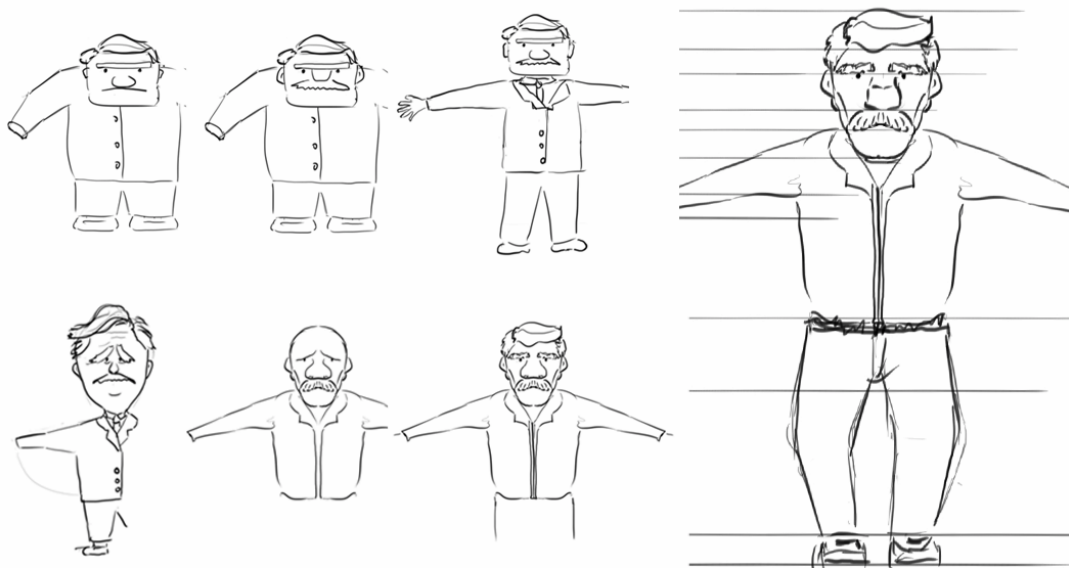


Fig. 3.4 Arte conceptual do avô.

Os reis foram desenhados de forma a corresponder a como eram representados, por exemplo os seus bigodes, o tipo de vestes, etc. Por seu lado D. Afonso Henriques, de modo a corresponder a uma personalidade mais arrogante, foi dado mais destaque ao bigode, sendo de resto estereotipada de modo a ser fácil de reconhecer.

Ambos os cavaleiros foram desenhados de forma a serem representados identicamente à personalidade de cada um. O cavaleiro de Espanha, grande e forte, sem o rosto visível de forma a tornar evidente as suas formas rectas, negras e masculinas que o definem e o tornam mais aterrador. Possui uma pena no capacete muito pequena, ao contrário do corpo enorme. O cavaleiro português é a representação de um nobre, valente e cavalheiro, forte, elegante e astuto. A sua coragem é representada pela pena no capacete, por sinal muito maior que a do cavaleiro de Espanha.

No ambiente de S.Bento, em 3D, houve intenção de representar uma envolvente acolhedora, sendo conseguido pelos tons amarelados de uma tarde solarenga. Tal teria também o intuito de iluminar os azulejos devidamente, e dotar os mesmos de uma certa misticidade que naturalmente envolve este tipo de arte. Quanto à estação, foi pretensão ser fidedigno no que toca a cores e texturas da mesma, tornando-se, assim, mais facilmente reconhecível.

Quanto ao ambiente 2D, a representação montanhosa com a torre pretende proporcionar um ambiente longínquo, histórico e selvagem, sendo complementado pela atmosfera semi-tempestuosa de modo a dramatizar um pouco a cena.

3.1.2 Produção

A Produção do Projecto Final, dividiu-se em duas fases importantes: a de produção 2D e a de produção 3D, estando esta última subdividida em três tópicos: personagens, ambiente, e animação.

3.1.2.1 Produção 2D

Nesta fase, houve primeiramente um estudo sobre como poderíamos animar este tipo de narrativa em 2D, visto termos de desenhar os elementos de forma a se integrarem com as ferramentas a usar. Programas como o *After Effects*⁵¹, *Toonboom*⁵², e *Adobe Flash*⁵³, foram os considerados, tendo a escolha recaído para o primeiro. A escolha deste software deve-se à facilidade de uso, à experiência que o autor possui no mesmo, e à existência de uma ferramenta de animação chamada *puppet tool*⁵⁴ que facilitaria o trabalho.

⁵¹ *Adobe After Effects* é um software usado para a criação de motion graphics e efeitos visuais. Possibilita aos utilizadores animar, alterar e compor imagens multimédia em espaços 2D ou 3D, contendo muitos efeitos e *plug-ins* para o efeito (Wikipédia, 2013).

⁵² *Toon Boom* é um software de animação e criação digital, oferecendo uma larga gama de produtos para animação tradicional e digital 2D, tanto para uso de pré-produção como para uso de produção e produção-final (Toon Boom, 2013).

⁵³ *Adobe Flash*, é um software multimedia usado para a criação e animação de gráficos vectoriais (Wikipedia, 2013).

⁵⁴ *Puppet tool* é um plug-in do *After-Effects*, usado para rapidamente adicionar pontos de deformação de forma a animar uma imagem de forma eficaz e intuitiva (Adobe, 2013).

Numa primeira fase, concentrou-se em realizar o desenho e animação de D. Afonso Henriques, de modo a se entender qual o melhor método a adoptar com os restantes elementos.

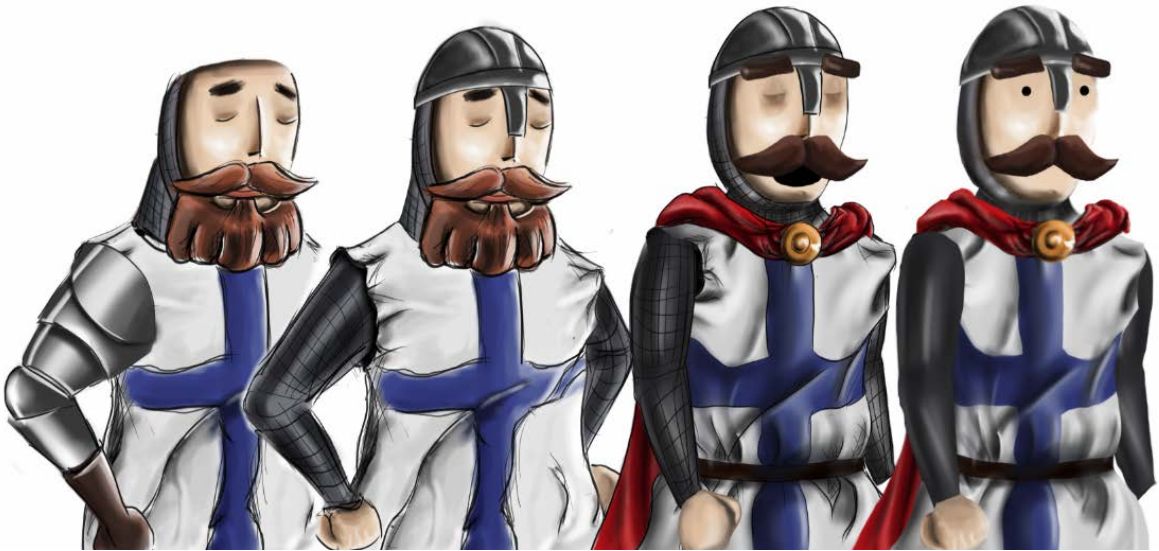


Fig. 3.5 Várias versões de D. Afonso Henriques.

Este passou por vários estilos de desenho, ainda na Pré-Produção, desde um aspecto mais vectorial e básico, a outro mais pastel e artístico. O aspecto final seria igual ao de uma pintura de pinceladas bruscas e semi-opacas, sendo assim o mais idêntico possível aos azulejos a que se assemelham. Cada elemento, para o devido uso do *puppet tool*, teria que conter cinco partes distintas e desenhadas separadamente, desde a cabeça, o tronco, os braços, as mãos e as pernas. Dependendo da personagem a animar, houve a necessidade de usar sub-elementos em algumas destas partes. Na cabeça, haveria o capacete, boca, sobrancelhas, olhos, e bigode, de forma a se conseguir animar uma expressão adequada a cada situação. Outro elemento foi a mão, em que deveria haver uma direita e uma esquerda e cada um teria diferentes posições: punho aberto, punho fechado, posição numérica de um e posição de não, de forma a representar o pretendido. Para ambos os reis foi imperativo desenhar cada um destes elementos, enquanto que para os cavaleiros, não foi necessário.

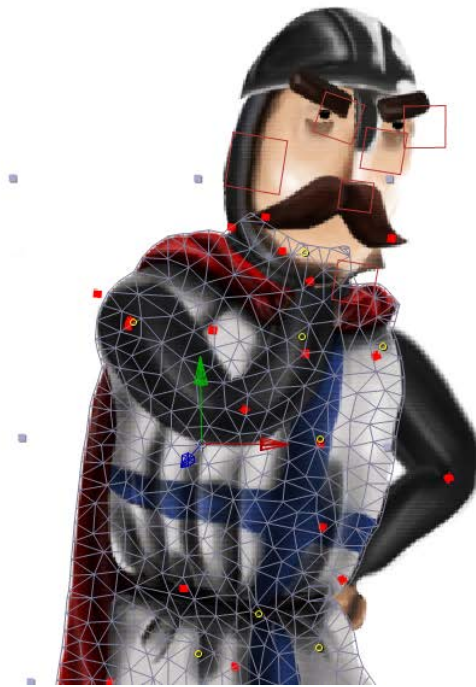


Fig. 3.6 Personagem D. Afonso Henriques no *After Effects* com *puppet tool*.

Após a produção das outras personagens (os dois cavaleiros e rei de Espanha), prosseguiu-se para a realização da animação das quatro personagens, recorrendo às ferramentas mencionadas. Para esta fase, usou-se um género de *plug-ins* de animação *IK*⁵⁵ que torna as personagens mais flexíveis e de fácil manipulação. Deste modo, é possível movimentar apenas as extremidades do corpo que o resto acompanhará automaticamente, ao invés de se ter de animar cada uma das articulações que compõem uma personagem.

⁵⁵ *IK* ou *inverse kinematics*, é o processo em que os parâmetros de uma articulação, numa cadeia de objectos unidos, é automaticamente calculada para chegar à pose desejada (Reallusion, 2013).



Fig. 3.7 Resultado final com todas as personagens.

3.1.2.2 Produção 3D

Para a produção 3D, foi imperativo o uso de software especializado para as várias fases da sua produção. Na modelação da estação de S. Bento, usou-se o *3DS MAX*⁵⁶, na de personagens utilizou-se o *MAYA*⁵⁷, para o *mocap*⁵⁸ foi o sistema da *VICON*⁵⁹ e o software *BLADE*⁶⁰, e para a captura do *mocap* facial, o *MATCHMOVER*⁶¹.

O uso do *3DS MAX* para a construção da estação de S. Bento e não do *Maya*, e a utilização deste último para as personagens em vez do primeiro, deve-se à experiência do autor nestes dois tipos de *software* 3D. O *3DS MAX*, foi construído com um conjunto de ferramentas incorporados que são mais precisas e propícias à construção de edifícios. Enquanto isso, o *Maya* possui outro tipo de utensílios ideais para a modelação e animação de personagens, sendo uma das mais usadas no cinema de animação.

⁵⁶ *3DS MAX*, da *Autodesk*, é um *software* usado para a modelação e animação 3D. É, sobretudo usado para a criação de jogos, filmes e gráficos em movimento (*Autodesk*, 2013).

⁵⁷ *Maya*, também da *Autodesk*, é um *software* que oferece uma forma criativa de criar animação 3D, modelar e simular. É uma plataforma de produção altamente extensível (*Autodesk*, 2013).

⁵⁸ *MoCap* ou Motion Capture, é o processo de captura de movimento de uma pessoa ou objecto, em dispositivos digitais para a sua reprodução em ambientes virtuais (*Mocap.LT*, 2013).

⁵⁹ *Vicon* é uma marca de sistemas de captura de movimento, através de ópticas digitais (*Vicon*, 2013).

⁶⁰ *Blade* é o software que permite o processamento e transformação em informação digital do *mocap*.

⁶¹ *MatchMover*, da *Autodesk*, é um software de captura digital de um objecto ou objectos em movimento, de um vídeo ou imagens em movimento. A informação captada, pode ser interpretada para o movimento de uma câmara, para estabilização ou par integrar objectos virtuais numa cena filmada (*Autodesk*, 2013).



Fig. 3.8 Estação de S. Bento, modelo 3D criado em 3DS MAX e importado (na imagem) para Maya.

Na modelação da estação de S.Bento, foi essencial a contagem de polígonos e o uso assertivo de uma *topologia 3D*⁶² correcta, tendo como intenção posterior ao projecto, o uso do mesmo modelo em motores de jogo para a criação de visitas virtuais. Além dos mencionados, também teremos de ter em conta o tamanho de texturas, a qualidade dos materiais, a qualidade das luzes, das sombras, de entre outras variáveis e possibilidades. Novamente, essa tarefa torna-se mais difícil na existência de outros objetivos, (o uso do mesmo em motores de videojogos) tendo de obedecer a critérios cada vez mais rigorosos.

Como mencionado acima, teve-se em conta a quantidade de polígonos, cuja contagem foi de 162.818. Embora seja uma modelação poligonal, cada face é contabilizada como dois triângulos, ou seja, o dobro⁶³, sendo que neste caso obtemos uma contagem de 325.636. É um valor muito aceitável para um edifício tão exigente poligonalmente, e visto ainda termos a necessidade de colocar bastantes personagens, o que irá aumentar a quantidade do mesmo.

⁶² Topologia 3D refere às características da superfície ou malha geométrica de um objecto 3D. Na modelação 3D existe um cuidado em criar sempre uma topologia eficiente por forma a evitar problemas na sua *renderização* ou animação. É sempre muito importante o uso só de quadrados ou triângulos em cada face de uma malha 3D e ainda de estarem todas distribuídas uniformemente. Na animação o cuidado terá de ser ainda mais minucioso, sendo que a deformação correcta da malha depende da sua distribuição uniforme e assertiva (About.com, 2013).

⁶³ A modelação poligonal é um processo facilitador de execução cuja base é o uso exclusivo de quadrados, embora o computador pense sempre na geometria 3D em triângulos.

Uma das técnicas usadas para obter poucos polígonos, foi o uso de *bump map*⁶⁴ de modo a obter efeitos tridimensionais em elementos muito complexos geometricamente, como os ornamentos em baixo relevo. Para esta técnica, assim como para os materiais dos azulejos, foi realizado previamente a obtenção de fotografias digitais de alta definição para possibilitar um melhor efeito e um maior realismo na qualidade do trabalho.

Ao nível dos materiais, o uso de fotografias de alta resolução para os azulejos foi um problema devido à enorme resolução conseguida. Tal feito exige uma maior capacidade de processamento de um computador e memória *RAM*, sendo necessário usar computadores de última geração. À nossa disposição, tínhamos os computadores da Universidade que são ideais para este fim, mas devido à procura e enorme necessidade de *renderizar* os ambientes por parte de colegas, não haveria muitos disponíveis. Assim sendo, baixou-se a resolução da imagem de alguns azulejos, tendo em conta os planos em que se iriam ver ao longe ou de lado, deixando o azulejo principal com a resolução máxima. Este tipo de solução, em que se retira resolução da imagem ou qualidade de materiais que ficam longe ou passam rápido num plano, foi também usado na modelação da estação, sendo uma das razões pela qual se obteve uma baixa contagem de polígonos.

Passando à modelação das personagens, usando como referência o *model sheet*⁶⁵ de cada um, a sua execução teve em conta os seguintes objetivos: topologia correcta para animação, um baixo número de polígonos, o mais semelhante possível com o desenho, e denotar as características principais da personalidade.

Para a modelação da Inês, a sua execução foi mais difícil que a do seu avô. De aspecto simples, a sua personalidade teria de ser salientada por alguns traços suaves que o denotassem. Na execução desta personagem divergiu um pouco do seu desenho original, visto na sua representação tridimensional não ter a personalidade adequada. Foi necessário a transformação de um modelo 3D mais redondo e simpático, para um outro mais magro e misterioso, cujos pormenores destacam um lado sensível e mais feminino e adulto, como os olhos “rasgados”.

⁶⁴ *Bump map* é um processo 3D que possibilitou obter níveis de detalhe minuciosos na geometria 3D sem necessidade de aumentar o número de polígonos (Barbosa & Sá, 2012).

⁶⁵ É um documento que ajuda a standardizar a aparência de uma personagem animada, assim como as suas poses e gestos.



Fig. 3.9 Inês em 3D, no software *Maya*, finalizada.

No que respeita às texturas, foi sempre o objetivo o uso de cores femininas e elegantes, um pouco esbatidas, de forma a intensificar a cor dos olhos e do cabelo. A intenção de ser mais colorida que o avô, tem o propósito simbólico de personificar algo novo e jovem, cheio de curiosidade por tudo.

Na modelação do avô, embora pareça um pouco mais complexo de realizar que a Inês, a sua execução foi bem conseguida, ficando muito semelhante ao desenho inicial.



Fig. 3.10 Avô em 3D, no software *Maya*, finalizado.

O modelo em si, teria vários pormenores físicos a destacar, como as sobrancelhas, o bigode, o cabelo, o nariz e o queixo, mas a sua representação tridimensional, denotava o necessário da sua personalidade: educado, sociável, astuto e perspicaz. Aliado a isto, está ainda a representação de um homem que se mostre desgastado, semelhante à sociedade histórica em que está inserido.

No que toca às texturas e roupa usado pelo avô, seguindo as referências, explorou-se um aspecto mais desgastado, como mencionado, e tipicamente de alguém idoso, usando cores pastel mais castanhas e escuras, assim como o uso do negro.

Antes de procedermos à animação, teríamos que “vestir” as personagens com um esqueleto de animação ou *rig*⁶⁶. Assim sendo, usou-se o *plug-in* fornecido pela faculdade, da *Anzovin*⁶⁷, o *Setup Machine*⁶⁸ (para o *rig* do corpo) e o *Face Machine*⁶⁹ (para o *rig* facial). Estes produtos fornecem um bom sistema de criação e uma facilidade enorme em manipular manualmente os seus controladores. De início pensou-se em realizar a animação manualmente, de modo a se conseguir dar um trato mais artístico e pessoal, mas o tempo seria muito escasso para esse tipo de técnica, juntando ao mesmo, o facto da envergadura do projecto final não o permitir. Devido a esse facto, optou-se por usar o *mocap*, facto pelo qual não foi possível usar o *rig* de corpo (*Setup Machine*) por não ser compatível. Atrasando um pouco o cronograma, tivemos de realizar um *rigging* manual das personagens, de modo a se obter uma maior compatibilidade entre o *software* e o *mocap*.



Fig. 3.11 *Rig* facial do *plugin Face Machine* implantada no avô.

⁶⁶ Rig é um esqueleto digital colado à malha 3D. Tal como um esqueleto real, tem ossos e articulações unidas entre si, sendo que cada um poderá ser dirigido pelo animador (About.com, 2013).

⁶⁷ [11/08/2013] <http://www.anzovin.com/>

⁶⁸ [11/08/2013] <http://www.anzovin.com/tsm>

⁶⁹ [11/08/2013] <http://www.anzovin.com/tfm>

As personagens secundárias, criadas e desenhadas pelo colega de projecto André Abrantes, tiveram um papel fundamental no mesmo. As quatro personagens são: a dona Helena, uma típica idosa do Porto; Quim, um jovem adulto grande e gordo, que adora música de estilo *Heavy Metal*; o “Pintas”, rapaz *cool* que só gosta de saídas nocturnas; e Joana, uma estudante universitária, que pretende acabar o mestrado e passar para o Doutoramento.



Fig. 3.12 Personagens criadas pelo colega André Abrantes.

No que toca à personagem que lê o jornal no final da animação, este é um modelo 3D gratuito retirado da internet chamado *Andy*⁷⁰. O Jornal é um modelo 3D gratuito do *Turbosquid*⁷¹ e a capa foi feita em *Photoshop*, sendo um “simulação” do jornal JN (jornal de notícias). À personagem foi modificada parte da roupa, incluindo um gorro, de modo a se identificar como sendo um jovem de aspecto informal e alternativo, alguém que pretende a mudança radical na sociedade.

Para a animação das personagens, foi usado o sistema de captura de movimentos, de forma a conseguirmos comportamentos mais realistas em todas as cenas. Este género de tecnologia permite a captura de movimentos humanos, através de várias câmaras digitais, estrategicamente colocadas, de modo a captar cada ponto reflector do fato vestido pelo actor.

Usar este processo permitiu-nos obter uma animação muito realista e bastante rápida, quando comparada com a manual. Ainda assim, como qualquer outra tecnologia, existem sempre al-

⁷⁰ [11/08/2013] <http://www.creativecrash.com/maya/downloads/character-rigs/c/the-andy-rig>

⁷¹ [11/08/2013] <http://www.turbosquid.com/>

guns erros que seriam necessários corrigir, de um modo manual, nas curvas de animação⁷² do *Maya*. Isto porque se algum ponto do fato de *mocap* for acidentalmente tapado (por exemplo se o fato for demasiado grande), ou se sairmos do campo de visão de alguma das dez câmaras, poderá haver picos. Esses picos traduzem-se em movimentos bruscos, ou trêmulos, na animação de algum membro do corpo da personagem. Para resolvê-los, será necessário a sua “limpeza”, sendo que o sua correcção, esteve a cargo do colega André Abrantes.

Numa primeira fase, explorou-se o uso de vários actores de modo a se conseguir personificar cada uma das personagens. Com o autor a dirigir, André Abrantes acabou por actuar para as duas personagens principais, sendo de início difícil, visto não possuir experiência como actor.

Realizaram-se cerca de quatro versões diferentes, sendo a primeira personificada pelo autor, e as três seguintes, com melhor resultado, pelo colega. Ainda assim, sentiu-se alguma dificuldade em se conseguir personificar cada uma das personagens em relação com as suas personalidades.

O avô necessitaria de demonstrar vários comportamentos, como pressa, chateado, admirado, confuso, calmo, inspirado, e no final, surpreso. Aliado a estes comportamentos, teria de fazê-lo segundo a sua personalidade: um homem cauteloso, astuto, perspicaz, e, essencialmente, cumpridor.

Nas primeiras tentativas, a dificuldade sentida foi a não abstracção do próprio comportamento natural do actor na personagem, sendo que com algum treino se conseguiria interiorizar e encarnar a mesma. Outra dificuldade a destacar, foi a de realçar, apenas com gestos, o que personagem estaria a contar ou falar. Dependendo da personalidade, disposição, e do que se diz, gesticula-se naturalmente consoante as palavras que se pronuncia e o modo como pretende enfatizar as mesmas. Este género comportamental torna as pessoas únicas entre si, sendo algo realmente difícil de recriar de um modo natural.



Fig. 3.13 Autor em captação *mocap*.

No que respeita a animação da Inês, embora fosse a principal, foi mais simples de perfeccionar, visto não haver muita fala da sua parte. Naturalmente, o mais difícil foi recriar os seus

⁷² Curvas de animação são usadas para delinear movimento através de “chaves” entre elas que definem os tempos.

movimentos femininos, sendo que não conseguimos ninguém do mesmo sexo que a personagem para actuar e personificá-la.

Embora o *mocap* permita a captação de movimentos, não é possível a captação dos dedos, sendo elementos que tiveram de ser animados manualmente. Estes são dos elementos mais difíceis de animar manualmente, constituindo algo essencial para esta curta-metragem devido aos movimentos realizados pelas personagens.

A fase seguinte da animação, levada a cabo pelo colega André Abrantes, foi proceder à animação facial e captura da mesma através de uma câmara fotográfica doméstica e de *software* de rastreamento de movimento, como o *MatchMover*. Tal se deve ao facto do sistema da faculdade ser impróprio para captura de movimentos faciais.

Após alguma pesquisa no assunto, foi encontrado uma maneira doméstica de realizar este género de captura. Realizado e demonstrado online por Eric Thelander⁷³, o método consistia em colar círculos pequenos e de cor fluorescente na cara do actor, sendo depois efectuada uma gravação de expressões faciais e/ ou fala. De seguida, seria importado para o *MatchMover* a gravação e detectado cada autocolante da cara, sendo posteriormente transformado em coordenadas tridimensionais animadas, que depois seriam exportadas para o *Maya*. Já dentro do software 3D, ter-se-ia de fixar cada ponto a cada controlador específico do *Face Machine*, obtendo assim a desejada animação facial realista através de um método simples e eficaz.

Depois de alguns testes realizados pelo autor e pelo colega, decidiu-se enveredar por este método pouco comum e realizar a animação desse modo.

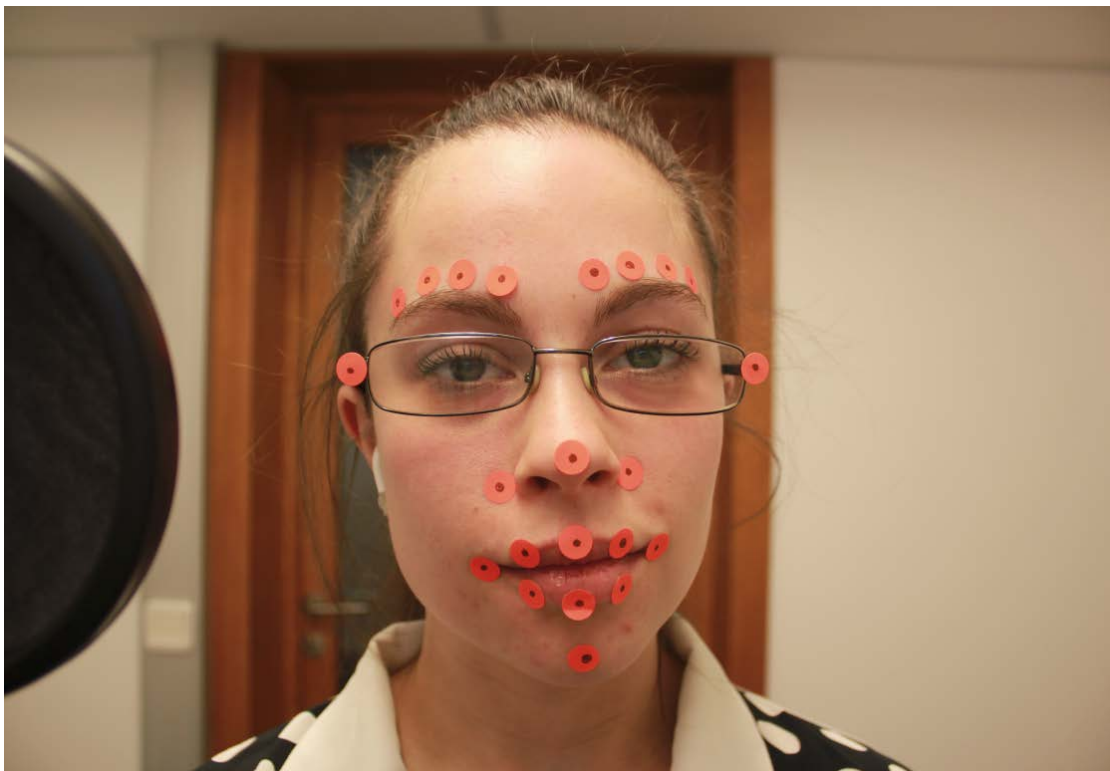


Fig. 3.14 Captação de *mocap* facial.

⁷³ [11/08/2013] <http://www.ericthelander.com/>

Durante a sua execução, surgiram alguns problemas, nomeadamente o facto de se ter que permanecer o mais quieto possível. A captação dos pontos permite que as coordenadas detectadas movam os controladores. Se ao filmarmos uma face não fixa, ou que não esteja quieta muito tempo, os mesmos controladores do queixo, lábios, e sobranceiras, mover-se-ão com a cabeça. Para resolver a situação, o colega André Abrantes, construiu um capacete com a possibilidade de fixar a câmara na mesma e à frente da cara, por forma a obtermos uma imagem estável. Deste modo, seria permitida a captação correcta dos pontos faciais, sendo ainda necessário a sua passagem pelo software que os detecta.

Após a sua correcta captação em filme, o colega André Abrantes, procedeu à utilização do software especializado na transformação dessa informação em coordenadas digitais. Embora de fácil execução, a quantidade de pontos e comprimento dos filmes, precisava de grande processamento e memória por parte do computador, acabando por se tornar num processo muito lento.

Quando finalizado, as coordenadas digitais foram colocadas nas personagens, obtendo-se um resultado excelente, sendo este processo aconselhado.

Renderização 3D

Durante a execução do projecto Final, sempre foi intenção realizar a animação num motor de jogo, o *Unity*⁷⁴. Tal facto se deve à enorme facilidade de integração 3D neste tipo de motor e a sua capacidade de se tornar quase tão realista como um *render*, sendo uma grande mais valia a sua *renderização* em tempo real, algo verdadeiramente encorajador.

Não obtendo tal argumento, seria necessário algum tempo de pesquisa para se conseguir integrar completamente os modelos 3D realizados, devido à dificuldade média existente em recriar os materiais e aspecto realista. Após alguma pesquisa, foi encontrada uma dificuldade maior, a de integrar a animação. O *Unity* possui um bom sistema de animação e de importação do mesmo, mas o facto de ser usado um *rig* facial com o *plug-in FaceMachine*, não permite a sua importação correcta. Normalmente um *rig* facial recorre ao uso de “*ossos*” semelhantes a um *rig* normal. Por sua vez, o *plug-in*, usa uma deformação da própria geometria 3D manipulada por controladores e níveis de deformação. Este tipo de animação, não é possível de importar para o *Unity* sem o uso de *plug-ins*, o que nunca será aconselhável quando não se possui grande destreza nem experiência neste género de software.

Assim, a *renderização* levada a cabo para o projecto final, foi a mais lenta e “tradicional”, sendo realizada primeiro uma pesquisa para encontrar um método que ajudasse a reduzir o tempo de *renderização* de cada frame, mantendo o seu realismo.

Foi encontrado um tutorial da *DigitalTutors*⁷⁵, de Ed Whetstone, sobre *Guerilla Lighting Rendering*, o qual ensina a preparar e realizar *renderização* sem o uso do cálculo da luz indirecta⁷⁶, além de outros truques.

⁷⁴ Unity, é um motor de jogo que possui uma série de ferramentas intuitivas e de rápida aprendizagem de modo a criar conteúdos 3D. Possui um sistema extremamente versátil, sendo possível a criação de jogos ou aplicações para todas as plataformas disponíveis do mercado (Unity, 2013).

⁷⁵ [11/08/2013] <http://www.digitaltutors.com>



Fig. 3.15 Resultado final de um *render* cujo uso alternativo de iluminação permitiu obter um resultado mais rápido e de igual qualidade a um *render* normal.

O uso deste tutorial foi crucial sendo que o objetivo seria manter uma iluminação natural da estação, algo difícil de conseguir sem o uso de iluminação indirecta, mantendo um bom nível de realismo. Outro método usado foi a *renderização*, em planos de câmara fixa, de apenas as personagens. Este procedimento permite diminuir drasticamente o tempo de *renderização*, visto estarem só a *renderizar* as personagens da animação e não todo o conteúdo ao mesmo tempo e em todas as frames. Usando estas técnicas, conseguiram-se tempos de *renderização* que, dependendo do plano e conteúdo, rondavam entre 5 a 25 minutos, muito bom para o nível de realismo atingido e a resolução pretendida, *FullHD*⁷⁷.

3.1.3 Pós-Produção

Nesta fase do projecto-final, já com os *renders* concluídos, procedeu-se à finalização da curta-metragem com a sua montagem, aplicação de efeitos em *After-Effects*, e o Design de Som.

Na edição, houve a consideração de ajustar a narrativa à dissertação em causa, sendo para isso importante a transição entre o 3D e o 2D. Nesta transição, pretendeu-se destacar o facto de mudarmos de realidades diferentes com a desintegração dos azulejos e a “entrada” na cena

⁷⁶ O cálculo de luz indirecta (final gather ou global illumination no Maya), é uma técnica que estima a iluminação global para um determinado ponto por amostra do número de direcções de um hemisfério sobre esse ponto, ou pela média do número final de pontos juntos (Autodesk, 2013).

⁷⁷ É um tipo de resolução para vídeo cuja definição é de 1920x1080 píxeis.

com um branco “esterilizado”, como se a sua representação fosse despedaçada e renovada de novo simbolismo.



Fig. 3.16 Cena de passagem entre as duas realidades.

Houve ainda a pretensão de destacar, na cena dos azulejos do torneio, o cavaleiro, propositadamente colocado lá na produção, de forma a se entender o que estaria a chamar a atenção de Inês.

Existiram cenas em que foi necessária a composição de vários planos num só. Como referido na produção, os planos em que a câmara ficaria parada, basta realizar um *render* de uma só frame do fundo e isolar as personagens. Aqui será necessário mais trabalho, tendo que se proceder à posterior montagem das mesmas.

Durante o ajuste de cores, realizaram-se os devidos ajustes de modo à Inês destacar-se mais no que respeita a níveis de cor e os restantes destacarem-se menos. Contudo, devido ao tempo disponível, este pormenor foi apenas finalizado de modo satisfatório.

Design de Som

Toda a captação e design de som foi produzida pelos colegas do Mestrado de Som e Imagem (especialização em Design de Som), nomeadamente por Adrian Santos e Miguel Gonçalves. A banda sonora foi gentilmente cedida pelos Cornalusa⁷⁸, cuja música se intitula Cornalusa, e por Kevin Macleod, *Folk Round*⁷⁹. A voz da Inês foi representada por Andreia Gomes, e a do avô pelo Prof. Doutor Henrique Pereira.

⁷⁸ [20/06/2013]: <https://myspace.com/cornalusa>

⁷⁹ [20/06/2013]: <http://incompetech.com/music/royalty-free/?keywords=Folk+Round>

A ideia geral de toda a sonoridade seria a de na animação 3D apenas haver o som ambiente da própria estação, sendo complementada pelas vozes das personagens. Na Animação 2D, o som ambiente consistiria no vento das montanhas, completadas por pássaros e o murmurar dos reis e cavaleiros, acompanhado pela narração do avô.

A sonoridade ambiente da animação 3D foi captada pelos colegas de Design de Som na própria estação, tendo o efeito excedido as expectativas, sendo incluídos sons de comboios e o de chamada. Por sua vez, a captação das vozes foi realizada seguindo o guião produzido para o efeito e especificando as características pessoais de cada personagem. A Inês, representada por Andreia Gomes, teria de parecer contente, espantada, e ansiosa por querer saber tudo sobre o que a captava. Embora aparentemente fosse o que daria menos trabalho, a falta de experiência da mesma acabou por atrasar um pouco a captação da voz do avô, sendo o resultado apenas satisfatório.

Por outro lado, o Prof. Doutor Henrique Pereira, devido à sua enorme experiência na área, iria dar um toque muito bom à personagem e à própria narração, sendo a sua voz perfeita para o efeito e denotando a necessária entoação nas partes importantes da narrativa. A entoação desta personagem varia muito e a narração teria o intuito de ser algo com sentido e de forte caracterização. No início da animação a sua voz seria de desagrado, o avô pretende apanhar o comboio, mas é interrompido, subindo para um tom irónico quando menciona os azulejos, passando para a surpresa e finalizando, antes da narração, com um tom mais orgulhoso. É de realçar que a importância da entoação do avô nas suas motivações, desagrado, e especialmente o orgulho demonstrado, cuja intenção de além de enfatizar a narrativa, também sugere a análise do simulacro na mesma (que veremos mais à frente).

Durante a produção e montagem de toda a sonoridade, foram sugeridas várias alternativas que complementaríamos a narrativa, sendo que a introdução de música seria algo a considerar. Num fase de experimentação, decidiu-se incluir na animação 2D duas músicas de modo a destacar a acção da mesma. Na primeira parte desta sequência, que iria desde o início até ao final da cena dos reis, colocou-se uma música ambiente, a *Folk Round*, sendo depois completada pela dos Cornalusa de modo projectar mais a acção e dar ênfase à luta final. Deste modo a música experimentada tornara a própria narrativa e animação muito mais robusta e composta, dando um sentido mais activo e antecipando a acção.

3.2 Papel desempenhado no projecto final.

O papel do autor no projecto final, foi o de direcção, concepção, realização, edição, animação 2D, animação 3D, e pós-produção.

No primeiro semestre, o projecto-final foi concebido completamente pelo autor, surgindo posteriormente o colega André Abrantes no final do referido semestre. As personagens principais foram todas criadas, modeladas e texturizadas pelo autor, assim como a recriação da estação em 3D. Ainda no primeiro semestre, realizaram-se algumas reuniões com o colega André Abrantes, de modo a encaminhar o projecto e precedermos à delegação de tarefas, sendo que o mesmo ficaria encarregue das personagens secundárias.

No segundo semestre, a produção de todo o filme 2D, menos do som, foi realizada pelo autor, sendo posteriormente realizada a animação 3D no estúdio de *mocap* da faculdade. Enquanto

isso, o colega André Abrantes, produzia e preparava as personagens secundárias para a sua animação, tratando das suas texturas.

Nesta fase, foram realizadas as gravações no estúdio onde o autor e o colega representaram as personagens. Após a mesma o autor procedeu à montagem das capturas sendo posteriormente, os erros de animação *mocap*, corrigidos pelo colega André Abrantes. O *mocap* facial seria também realizado e captado pelo colega André Abrantes, sendo depois montado pelo autor.

A animação das mãos e dedos esteve ao encargo do colega André Abrantes, sendo algo que o *mocap* não capta.

No final realizou-se a fase lenta da *renderização*, gerida por ambos, sendo posteriormente realizada a montagem e edição do mesmo, praticamente toda executada pelo autor e complementada pelo colega.

Na montagem de som, realizada pelos colegas referidos de Design de Som, houve sempre acompanhamento ao longo do ano pelo autor e colega, encontrando-se sempre direccionados ao que se pretendia. Durante a produção de som, esta apenas sofreu alguns ajustes por sugestões pertinentes e a inserção de música, sugerida pelo colega André Abrantes.

3.3 O Simulacro na Narrativa do Projecto Final “O Torneio”

No corrente ponto, iremos proceder à análise do projecto prático no âmbito do tema da dissertação “O Simulacro numa curta metragem de Animação”. Assim, iremos verificar a capacidade que a própria curta tem de criar o simulacro, sendo o facto relacionado com o referido nos capítulos anteriores.

Este será dividido em dois subcapítulos, sendo o primeiro a análise a fundo da narrativa relacionando com o tema, e o segundo a exploração de uma narrativa alternativa.

3.3.1 Análise do Simulacro no Projecto Final

A narrativa, como referido, tem como objectivo representar o simulacro de Baudrillard (1991), na medida em que irá dissimular a realidade existente na própria. Existe o intuito de reactivar as suas cargas simbólicas, pela sua reprodução, sendo o começo da simulação e a entrada no “deserto do real” no momento final da curta metragem.

“A passagem dos signos que dissimulam alguma coisa aos signos que dissimulam que não há nada, marca a viragem decisiva. (...) Quando o real já não é o que era a nostalgia assume todo o seu sentido. Sobrevalorização dos mitos de origem e dos signos da realidade.” (Baudrillard, 1991, p. 14)

Analisando primeiramente as personagens principais, logo se verificam duas simulações, o do avô, e a da Inês. O avô, por seu lado, representa toda uma simbologia histórica perdida, em que a realidade de antigas conquistas valentes e triunfantes, se encontra desgastada e dissimulada por uma sociedade carregada de símbolos estagnantes. Ele é um simulacro, onde todo o seu significado foi desmantelado e convertido em nostalgia: é a História, o passado. Este facto é destacado pela entoação usada, em que se nota a sua ironia e desgosto inicial pelo conto do

passado que já não interessa, passando rapidamente para um tom de orgulho, em que, já motivado pelo mesmo, enfatiza a descrição do cavaleiro valente.

A Inês, como mencionado no capítulo anterior, representa as nossas conquistas e triunfos: a juventude irrequieta, sendenta de história. Alusivo ao dito anteriormente, é uma simulação do novo, virgem de conhecimento: ela é o futuro.

Outra personagem dotada de carga simbólica é D. Afonso Henriques. A personagem, ao ser caracterizada como arrogante e gananciosa, que hasteia a bandeira como símbolo de uma nova nação, fundada por si e para si, mas sustentada com sacrifício e a vida dos seus súbditos, representa o carácter específico do indivíduo português da atualidade. Este, fragmentado pelo desencontro entre o possível e o sonhado, anseia por uma qualidade de vida autónoma e abastada, que possa ostentar um património para o qual não está disponível trabalhar: ele é assim o presente e, sobretudo, uma simulação do nosso real.

Na narrativa principal, o avô age como portador de uma história, cuja missão é a de transferir os referênciais que orientam o futuro de novas gerações. É o provisor de Inês, sendenta dessas mesmas referências. Ela representa todo e qualquer indivíduo cuja realização individual depende do seu registo histórico. A Inês recebe do avô uma herança cultural já *desvirtualizada*. Fundamenta-se desta forma a distinção entre o simulacro e a mentira, e conseqüentemente afasta o simulacro da vontade de manipulação por parte de um sujeito específico, explicando-o como um fenómeno inevitável no interior de uma comunidade fundada pelo desejo de contar e receber referências.

Podemos também afirmar, que os signos, cuja representação histórica que vemos nas imagens dos azulejos, são cargas simbólicas com destino. É óbvio que podemos questionar se na especial condição das perdas das cargas simbólicas, esses destinos têm condições de recepção dessas mesmas cargas.

Por sua vez, a realidade demonstrada no conto funde-se e confunde-se com a realidade da sociedade. O facto de nos identificarmos, nos divertirmos, e pactuarmos com o cavaleiro, mandatário de D. Afonso Henriques, não reconhecendo a nossa realidade, torna a mesma num simulacro por fascinação. Termina com um apontamento, o foco no jornal, que noticia uma nova história que se conta uma ficção criada à escala europeia da qual não reconhecemos os limites do ficcional e da realidade: é o deserto do real. Esta fusão de realidades (ficção e real) destrói toda e qualquer referência simbólica, tornando-se algo novo, uma hiper-realidade, quando rematada pelo pormenor final do jornal: assim se dá o simulacro (também poderia estar no título do jornal!). Como referimos no capítulo 2.1, inicialmente, a simulação é um reflexo do real, de seguida esconde e neutraliza uma realidade profunda, acabando por esconder a sua ausência, sendo que o seu resultado algo novo, isenta de qualquer referência, o simulacro.

Toda a narrativa que respeite a temporalidade real, expondo as suas fracturas e evidenciando a falta de cargas fascinantes, como é o caso de “O Torneio”, fica reduzida a um conto com fraca capacidade de, do ponto de vista do espectador, criar o efeito hipnótico e de subjetivação, isto é, não leva a que o sujeito, após a visualização do filme, reproduza trechos ou ações visualizadas no mesmo. Contudo, o próprio ambiente, pela combinação de luz, cores, e a combinação de sonoridades, cria, naturalmente, o efeito de fascinação. Tal facto evidencia que os indivíduos, no atual contexto pós-modernista, dependem da ficção, mais do que do real, para formar o seu imaginário que os dote de identidade. A desvirtualização das suas referências

históricas é compensada, inconscientemente, pela fascinação proporcionada por estas realidades simuladas.

Explica-se assim a opção do uso de cenários realistas (estação), com a integração de todos os detalhes do cenário comum, via pela qual evidenciamos a indistinção entre o registo excepcional (conto dos azulejos) e o vulgar (dirigirmo-nos a uma estação para apanhar o comboio). Aqui se fundem referências e a contextualização de um registo excepcional (o conto do torneio) no interior de uma história quotidiana (o avô conta à neta), torna esse mesmo relato numa história vulgar cujas realidades se confundem.

Neste contexto, podemos questionar a utilização de edifícios arquitectónicos, como é o caso da estação de S. Bento, com forte carga simbólica, num outro contexto de quotidiano.

O *mocap* como simulacro

Poderemos afirmar que o uso do *mocap*, como forma de simular os movimentos reais, dá lugar a um simulacro, tal como entendido por Baudrillard (1991)?

Além de todas as suas cargas simbólicas simuladas e manipuladas, como mencionado no início do capítulo 2.1, encontramos o seu simulacro (nas personagens) pelo uso da técnica. Quando referimos no mesmo capítulo que na animação manual está patente a simulação de movimentos que expressam a originalidade de um animador em prol da personagem que reage à acção da narrativa, verificamos que durante o processo se perdem as referências, *desvirtuadas* por esta dissuasão. É o hiper-real cuja substituição de algo presente na realidade pela sua própria reprodução manipulada, lhe atribui um novo significado, o simulacro.

Neste sentido, o *mocap* funciona à semelhança da animação tradicional. Ele vai simular algo presente, que será reproduzido, e manipulado, de forma a se integrar na personagem. Mas, aqui, o simulacro processa-se de outro modo. Enquanto que na animação manual se manipulam os movimentos de tal forma que já nem são reais, no *mocap* o facto de integrarmos os nossos movimentos reais num boneco que se encontra preparado para recebê-los, é semelhante ao processo de um robô. Estes “robôs”, bonecos que “vestem” as nossas personalidades, são a nossa representação e simulação, passam a ser vestígios de nós, cópias do nosso ser.

Assim, desvirtualizam todo o nosso significado quando na sua reprodução nos imitam tornando o realismo do movimento copiado, não real. Este passa ao hiper-real ao ser confundido com a ficção, ganhando um novo significado e emergindo o simulacro. O simulacro torna-se ainda mais forte quando pretendemos manipular estas cópias de movimento, sendo sempre necessário proceder à sua limpeza e “perfeição”, de modo a obtermos personagens que se assemelhem não a nós, mas ao que idealizamos de nós: espectros do nosso ser.

O simulacro de S. Bento e a sua experimentação estética.

Como referido no capítulo 3.1.1, existem várias referências históricas em toda a cidade do Porto, cujas cargas simbólicas se perderam, devido à sociedade de produção em massa que nos bombardeia de novos signos e significados neutralizando todas as referências e que nos proporcionam uma falsa realidade.

O Palácio de Cristal é um exemplo claro de um simulacro, não referindo o pavilhão Rosa Mota situado no antigo sítio do Palácio Cristal, mas o próprio lugar violentamente transfigurado e

desprovido de sentido. Seguindo um dos exemplos referidos por Baudrillard, tem o mesmo efeito que o de Beabourg (1991, p. 81)

O edifício original, o verdadeiro Palácio de Cristal, fora concebido para albergar a grande Exposição Internacional do Porto em 1865, sendo uma réplica do Palácio de Cristal Londrino, uma cópia de um outro edifício com a mesma função.

Todo o sentido histórico, moderno, e elitista da sociedade londrina, eram assim transportados e recriados numa outra cidade cujas cargas simbólicas não têm o mesmo sentido, desprovendo esta simulação de todo e qualquer significado e transformando-o numa outra coisa, numa nova realidade, numa hiper-realidade.

No entanto, a sua destruição e posterior construção de um pavilhão desportivo, insurge numa implosão de sentido: o que era antes uma cópia de um lugar histórico, cultural, e elitista é agora um sítio comum, onde qualquer pessoa poderá usufruir do seu espaço e do que este pode oferecer. A sua generalização social, despe-a de todas as suas cargas simbólicas, que, embora já fossem simuladas, a tornavam “original”, criando agora um simulacro.

Hoje em dia, o significado do nome Palácio Cristal encontra-se completamente desfigurado do seu verdadeiro sentido e cargas originais, sendo a sua realidade “irreal”.

S.Bento, com todas as suas cargas simbólicas, encontra-se, assim como o Palácio de Cristal, desvirtualizada da sua realidade e referências.

A estação, concebida para a baixa do Porto, fora construída no local do Mosteiro de São Bento de Avé –Maria⁸⁰ (de onde provém o seu nome) que se encontrava em mau estado de conservação e devoluto. Os seus azulejos, introduzidos após a construção da estação, tinham como pretensão retratar acontecimentos históricos do Norte de Portugal, símbolo dos tempos áureos da cidade.

A posterior construção da estação no sítio de um antigo Mosteiro, à semelhança do Palácio de Cristal, cria uma nova realidade para toda aquela denotação simbólica que o local e nome prenunciam.

Embora considerada uma arte menor, os azulejos portugueses são obras de arte com uma certa “aura” simbólica. As suas histórias retratadas, em especial as da estação, contêm toda uma simbologia original que despertam fascínio. Porém, a sua inserção num ambiente social de não contemplação, desvirtualiza completamente esses mesmos registos. Aqui assistimos à desfragmentação do seu sentido, onde a sua realidade é confundida com a banal de um dia a dia sobrecarregado de estímulos e imagens simuladas de uma sociedade pós-modernista, transformando a sua realidade simbólica, em algo comum.

Assim, o facto da sua contextualização ser num ambiente vulgar, a estação de comboios, despe-a de referências simbólicas, tornando-se popularizadas numa monotonia em que a acção do seu próprio espaço desactiva todo o seu sentido.

Como posteriormente mencionado, um filme é feito de pedaços reproduzidos por meios técnicos que nos permitem experimentar novos mundos cujas imperfeições são descartadas e simuladas através de processos tecnológicos. É o hiper-real, um deserto do real, onde a realidade é

⁸⁰ Construído no séc. XVI, o Mosteiro de São Bento e de Avé-Maria albergava freiras de um extinto mosteiro em Macieira de Sarnes. De estilo Manuelino, sofreu vários danos com o passar dos anos, sendo a sua demolição e reconstrução encorajada pelo incêndio de 1783.

disfarçada e colocada num mundo virtual (im)perfeito e cujos contos históricos e simbólicos, assim como os próprios azulejos em S. Bento, são contextualizados numa narrativa banal. À semelhança do que foi mencionado no capítulo 2.2, todo o seu significado histórico é manipulado de modo a se tornar num “gerador de experiência estética”. Na potencialidade estética de um simulacro, reside o seu efeito de fascinação cujo contexto trabalha na captação da atenção do espectador, que procura inconscientemente uma nova realidade para a sua (ir)realidade. Assim, uma sociedade sem referência e esteticamente comum, permite esta “facilidade” com que encontramos estes conceitos trabalhados na dissertação. Naturalmente, o cinema de animação comporta um encanto quase imediato, cuja “magia” da sua reprodução é muitas vezes magnífica e rica. Todo o trabalho de planos, movimentos, estética apresentada e composições visuais diferentes da realidade, permitem esta linguagem e simbologia própria e distinta.

O simulacro de S. Bento como gerador de experiência estética é, na curta-metragem, caracterizado pelo fascínio da sua simulação inserida num mundo imaginário virtual. A captação do espectador sedento de realidades alternativas à sua, torna assim a animação como um meio manipulador. Através da sua reprodução técnica, a simulação dá-se por essa mesma representação dissuasiva que por sua vez se manifesta quando transmitem várias realidades virtuais fundidas com a realidade da sociedade e inseridas num mundo que não existe.

No que toca aos género de animações mencionadas, no ocidente poderemos encontrar sempre bons exemplos de como se processam simulacros nas suas narrativas. Desde o surgimento da animação que as tentativas de imitar os movimentos, ou mesmo retratar ironicamente a sociedade, fazem parte do espólio de vários estúdios de animação. Efectivamente, a curta-metragem do Projecto Final, pertencente a este género de sociedade (sociedade do espectáculo). Em comparação com as animações nipónicas referidas e estudadas, na curta metragem “o Torneio”, existe a representação da sociedade presente, contendo referências históricas que tentam reactivar o seu sentido e proporcionam a simulação de personagens, mundos e histórias. Mas, ao contrário da sociedade oriental, a ocidental encontra-se carregada de referências simuladas e dissuasivas, sendo muito mais suscetível ao simulacro de Baudrillard (1991).

3.3.2 Alternativa a uma Narrativa Dissimulada

Como pode um artista, abstrair-se de uma contaminação previsível dos efeitos de simulacros numa sociedade em que tudo pode entrar no deserto do real?

Como podemos nós não perpetuar nem pactuar indirectamente neste processo de desertificação?

Nós como seres pensantes, elaboramos automaticamente novos mundos quando sugeridos. Podemos assim dar um novo sentido e cargas pela simples emancipação da capacidade intuitiva e criadora do espectador.

Do mesmo modo, são inúmeros os autores que se preocupam com a sequência atribuída às imagens na montagem da narrativa, tentando não ser dissuasores.

Efectivamente, a passagem de testemunho (da história do avó que conta à sua neta) é garantida pelo modo como compomos os distintos elementos que fazem parte da narrativa, personagens, ambiente, estilos, etc.. Esta pós-produção obedece a uma ideia que é criada numa fase anterior, sendo que a mesma será limitadora. Sempre que a narrativa é apresentada como finalizada, com as sequências bem definidas e os movimentos especificados e concluídos, não se abre espaço à criação de interpretação por parte do espectador. A questão do testemunho é importante para evitar o simulacro. Passar um testemunho, mesmo quando este é um relato histórico com factos, implica que o mesmo adquira vida em quem observa.

A concepção de receptor passivo é algo natural da sociedade do espectáculo, e é da responsabilidade de quem comunica (um realizador ou autor de cinema) não perpetuar este sentido, tal como acontece num simulacro. A função do receptor não é de unificar a sociedade num processo de fascinação, como acontece naturalmente com um espectador da curta e como acontece com a personagem Inês quando observa hipnotizada, os azulejos. A procura por uma narrativa que nos complete, não deve ser saciada, pelo artista, no caso do espectador, ou pelo avô, no caso da Inês. A missão do artista é não dar narrativas fechadas, mas despertar a natural curiosidade para descobrir a própria história (narrada e representada).

O receptor não é um mero observador do espectáculo. A própria Inês é ela mesma parte da história a quem não se deve transmitir uma narrativa com sentido único, mas dar pistas para que ela descubra a história da sua nação.

3.4 Conclusão de Capítulo

Durante toda a Produção do Projecto Final, houve sempre o intuito de criar uma narrativa que conjugasse a simulação de um simulacro de Baudrillard (1991) numa história de animação inserida num contexto histórico. Tecnicamente foi também intencional a procura por recriar um monumento arquitetónico da cidade do Porto em 3D e a sua posterior reprodução realista, sendo complementada, assim, com a criação e manipulação de personagens que interagem neste espaço. Por sua vez, a animação 2D, surge como um desejo de realizar parte da animação num outro estilo, nomeadamente que se assemelhasse à estética visual da história dos azulejos. Devido à enorme quantidade de Pré-Produção e de Produção, surgiram imprevistos e muitas dificuldades na gestão de todo o processo de realização do mesmo. Porém, foram importantes as decisões tomadas ao longo deste percurso, em que muitas das técnicas tiveram que ser repensadas e ajustadas ao cronograma.

A narrativa sofreu muitas alterações durante todo o primeiro semestre, sendo muitas sugeridas e complementadas pelos professores. A mesma foi um pouco difícil de completar devido a toda a carga simbólica que se pretendia abonar e tempo disponível para a sua concepção, sendo que o simulacro funciona de várias formas na narrativa, algo inesperado até à sua conclusão. De facto, o simulacro de Baudrillard (1991), apresenta-se em muitos aspectos na animação, desde o monumento presente, às personagens, e a sua reprodução técnica. Somente durante a análise do estado de arte, no capítulo 2, e a análise da animação nos fomos apercebendo da dimensão e abrangência de um simulacro.

Depois de toda a análise do simulacro na animação “O Torneio”, verificou-se essencialmente esta dimensão, que funciona como um monstro insaciável por tudo o que seja referência original e que nos obscura da realidade atingível. Devido a tal facto, a procura e análise de outro método de produzir narrativas igualmente simbólicas que não despertem este “monstro”, levaram-nos a pensamentos de outros autores e possíveis estudos no futuro.

No que respeita as técnicas usadas, devido ao cronograma apertado foram ajustados todos os processos de animação 3D para o uso do *mocap*. Este revelou ser uma mais valia à concepção da animação das personagens, sendo uma ferramenta extremamente útil e rápida na produção. A facilidade com que podemos recriar os movimentos realistas de qualquer personagem da narrativa tornam a mesma numa ferramenta muito eficaz. Embora requiera um pré-estudo para o seu devido funcionamento, que é um pouco difícil, após algumas sessões torna-se algo mais intuitivo.

De realçar, o *mocap* não ficou com o efeito ambicionado. O da Inês ficou um pouco “fragmentado” nos movimentos, e o avô com um movimento muito exagerado.

A captação dos movimentos para Inês foi bem realizada, mas a limpeza não foi bem sucedida, surgindo alguns problemas devido à imensidão de “chaves” de animação. Tal facto é desconcertante, sendo que devido aos erros de captação que surgem em forma de “picos”, como mencionado, as curvas de animação terão de ser devidamente manipuladas, correndo-se o enorme risco de estragar completamente a animação. Além disso, as animações dos dedos não ficaram como pretendido. Principalmente devido à falta de tempo e essencialmente por uma animação pouco eficiente, tendo em conta a falta de experiência. O facto de o *mocap* não possibilitar a captação destes elementos, impossibilita sua devida animação manual, que irá sempre contrastar com os movimentos dos restantes elementos que estarão muito realistas.

No caso do avô, não se conseguiu um andar mais “normal” para aquela personagem, ficando a mesma demasiado exagerada para o efeito.

Na modelação do ambiente 3D, a procura por software indicado para a construção de edifícios arquitetónicos, como é o caso do *3DS MAX*, foi essencial na sua produção. Como anteriormente mencionado, a facilidade prática da sua utilização é sempre a mais indicada para o género de criação, sendo o *Maya* ideal para personagens e suas animações.

Na *renderização*, o uso assertivo de técnicas que facilitem e reduzam os tempos de espera foi eficaz para a sua realização e finalização. Métodos criados e demonstrados por artistas na área, e disponíveis online, revelaram ser uma grande valia para este projecto.

Olhando no final para toda a produção, muitas das escolhas poderiam ter tido outros caminhos alternativos e igualmente eficazes. Efectivamente, a criação, e devida importação para software de videojogos, possibilitaria uma facilidade de produção cinematográfica, sendo a sua *renderização* realizada em tempo real. Embora realmente um software de eleição, como referenciado, não permite a qualidade foto-realista que um *render* “tradicional” permite sempre. De qualquer modo, seria um método igualmente eficaz e algo a ser estudado posteriormente.

4 Conclusões e perspectivas de trabalho futuro

No que toca a toda a análise e estudo do simulacro, concluiu-se que o mesmo, como mencionado anteriormente, apresenta-se em muitos formatos por toda a animação do Projecto-Final. Este conceito é processado pela sobreposição de narrativas que contribuem para a simulação.

Como referido no primeiro capítulo desta dissertação, temos distintas etapas que definem a sobreposição de narrativas que resultam em simulacro, sendo a primeira a própria narrativa dos azulejos, cujas referências aniquiladas propiciam a simulação de algo novo. Aqui se encontra o mito, resultado da nossa perda de referências históricas. A segunda etapa, a do avô que conta essa história desactivada de sentido, desperta a mesma referência perdida que é agora simulada e tornada numa nova realidade. Na etapa seguinte, a da neta que imagina e representado pela animação 2D, ressuscita o referencial histórico que se torna em nostalgia. Para finalizar, temos ainda outra etapa que vai complementar a entrada do simulacro, a da própria narrativa que envolve as etapas mencionadas, onde temos uma história, quotidiana, em que um avô e neta vão apanhar um comboio e param para visionar os azulejos. Temos então várias ordens: a da simulação de várias histórias, cujas realidades são manipuladas, e a ordem da dissimulação, que se dá pela notícia do jornal no final. As suas realidades simuladas e dissimuladas, criam a hiper-realidade que resulta no simulacro Baudrillista (Baudrillard, 1991).

“O simulacro nunca é o que oculta a verdade – é a verdade que oculta que não existe. O simulacro é verdadeiro. O Eclesiastes” (Baudrillard, 1991)

O projecto Final intitulado “O Torneio”, revelou ser um projecto audacioso tanto tecnicamente como teoricamente.

Tecnicamente, a sua produção poderia ser repartida em três projectos completamente diferentes: animação 2D, animação 3D e recriação virtual de um monumento histórico. As dificuldades sentidas são fruto dessa mesma ambição de realizar algo desta envergadura, mas a gestão aplicada e a metodologia seguida, complementada pelos vários intervenientes (professores, colegas, etc.), assegurou o seu rumo sendo finalizado dentro do seu tempo previsto.

De facto, o cronograma apertado e a dimensão total de toda a produção incentivaram a procura e estudo de métodos e softwares mais simples, mais eficazes, e que fornecessem uma ótima qualidade ao produto final. Devido à informação disponível da internet, esta foi uma ferramenta verdadeiramente essencial para a sua produção. As potencialidades que oferece este tipo de sistema de informação foram ilimitadas e eficazes para a realização do projecto. Através de um uso assertivo de todo esse conhecimento, pelos seus intervenientes, foi possível a sua conclusão.

Como mencionado no capítulo anterior, a narrativa teria que ser revista e refeita sendo objetivo criar uma maior interação entre o espectador e a própria animação. Foi através da análise realizada em prol do objeto de estudo, que se refletiu na (re) criação de narrativas mais pensantes que despertem curiosidade no espectador pela abertura de brechas cuja sequências inacabadas incentivam ao mesmo a concluí-las, sendo um caminho mais interessante para futuros trabalhos.

No que respeita ao uso das ferramentas 3D, o seu uso adequado para as circunstâncias específicas, como criação de personagens ou de edifícios, foi aplicada de modo eficaz, devido à experiência possuída pelo autor na área e aprendizagem adquirida no Mestrado.

O *mocap*, revelou-se uma ferramenta extraordinária e útil para o projecto. Embora eficaz, possui algumas desvantagens, sendo uma delas a de não conseguir animar os dedos das mãos, algo verdadeiramente difícil de fazer manualmente. Outro handicap é o facto de ser um pouco difícil a sua animação 100% livre de erros, cujos “picos” de animação dotam as personagens de “tiques” nervosos. Esses mesmo tiques, como mencionado na conclusão do capítulo anterior, surgem na animação final da Inês, mas estes frutos de uma limpeza de animação não eficaz. Devido à incapacidade de captar os movimentos dos dedos, a animação manual também não foi a melhor. No entanto rapidamente se chega à conclusão que a melhor solução para uma animação realmente eficaz será a de animar manualmente todo o corpo sem o uso do *mocap*, se o tempo disponível e experiência for o suficiente.

Efectivamente, como mencionado no capítulo anterior, o uso de software especializado na realização de videojogos (*UNITY*), poderia ter sido uma opção favorável ao projecto. O simples facto de não ser necessário a *renderização*, é um fator a considerar, e foi considerado. Mas a incapacidade de importar personagens para o sistema de animação que contém, torna difícil essa implementação, sendo necessário um estudo ainda mais aprofundado sobre o uso do *UNITY*, sendo para isso necessário mais tempo.

Numa perspectiva de trabalho futuro, pretende-se a inserção de todo o ambiente 3D e personagens de forma a recriar a animação no *UNITY* e transformá-lo numa visita virtual para dispositivos móveis como o *Ipad* ou *Iphone*, ou a sua exploração na internet. A ideia por detrás é, além de uma simples visita virtual, dotarmos o utilizador de uma capacidade de nos movermos por entre uma narrativa de animação que acontece à nossa frente, explorando as diferentes perspectivas de cada personagem e as suas realidades.

Na animação 2D, o uso da técnica *puppet tool*, não obteve o efeito pretendido. Foi intenção a sua exploração e eventual animação usando a técnica, mas o resultado final ficou aquém das expectativas.

Uma solução cujos resultados seriam os ideais, facilitando também a sua implementação, seria a fragmentação das personagens em várias partes, como existe nas marionetes. A sua manipulação simplista, e efeito de marionete nos movimentos, à semelhança da curta-metragem *Fado Lusitano* (Feijó, 1994), resultaria numa linguagem de animação mais desarticulada e de movimentos mecânicos. Este género seria o mais indicado para a sequência 2D, especialmente pelo efeito visual pouco realista criando uma menor expectativa por parte do espectador e possibilitando a abertura a novas análises sobre manipulação de narrativas.

O simulacro e suas alternativas

Efectivamente, como mencionado na análise, existem vários simulacros no Projecto Final, e como referido, é algo a que um filme, que contenha uma narrativa e contexto histórico semelhante a esta, dificilmente se separa.

A sociedade moderna ocidental, obviamente se encontra saturada, cada vez mais, destes signos simuladores de realidades que não existem, cujas cargas simbólicas dissimuladas nos fazem orbitar à sua volta e nos saciam da nossa fome por algo fascinante que nos retire da nossa realidade.

Ao simulacro podemos chamar de um processo de entropia da sociedade moderna, cuja incapacidade de criar algo novo apenas possibilita realizar novas combinações, como um *designer bricoleur* (mencionado e definido mais à frente), do que já fora (re)criado.

Uma alternativa de produção para denunciar ou evitar o simulacro no Projecto Final seria trabalhar o efeito caleidoscópico na animação, semelhante à explorada na curta-metragem *Robots of Brixton* (Tavares, 2011), cuja realidade decorre da mistura de fragmentos entre imagens e sons, reais e fictícios. Entre planos de imagens e sons, o espectador, retirado do espaço de conforto onde usualmente habita, e de forma passiva, é forçado a fechar o sentido das histórias sempre nascentes e inacabadas. A fronteira entre a ficção e os factos é ténue e indefinida. Ao observador cabe seguir a viagem insinuada pelos processos de construção do pensamento cinematográfico, detectar os ecos e os conflitos entre as imagens e proceder à montagem por entre fragmentos, processo pelo qual dá um sentido à narrativa

Um outro processo de denunciar o simulacro, seria trabalhar o efeito de matriosca semelhante à curta-metragem *The Second Renaissance* da série *Animatrix* (Chung, et al., 2003), no qual a realidade resulta da composição de múltiplas realidades sobrepostas umas no interior das outras. Esta animação, que tão bem traduz a visão holística (defende uma visão integral e um entendimento geral dos fenómenos) do pensamento nipónico, demonstra que a imagem, à semelhança da realidade, tem uma profundidade (quase) ontológica. A sua superfície não é mais do que uma ilusão ótica, resultante do efeito de encaixe de múltiplos programas, em que o visível, aparentemente coerente e harmonioso, depende do funcionamento integrado de todos os programas existentes. O espectador, nesta animação, é convidado a mergulhar em distintos universos fantásticos, povoados de lendas e misticismo, para, em cada um deles, experienciar as intensidades que percorrem e animam cada um desses universos. Em ambas, animações mencionadas, a realidade aparece como um jogo de simulação.

Perspectivas de Trabalho Futuro

No seguimento de tudo o que foi exposto, podemos concluir que a obra de Baudrillard é, também ela, um simulacro. Poderemos apreender que tal significa afirmar que, não se opondo aos seus esforços, estes revelam-se inválidos por se conservarem na mesma lógica, isto é, alimenta o que pretende combater. Entendemos assim, que obra “Simulacros e Simulações” (Baudrillard, 1991) retrata a própria nostalgia de Baudrillard de um mundo pleno de sentido,

São vários os autores que mencionam, citam, criticam, e até idolatizam Baudrillard pela sua perspectiva de uma sociedade pós-modernista que se encontra sem sentido e carregada de signos que simulam realidades alternativas. No entanto, o trabalho e análise realizada para esta dissertação, aguçou a abertura para muitos outros temas directamente e indirectamente relacionados com o tema do simulacro. Algo que despertou interesse e algum fascínio foram os argumentos contra a perspectiva de Baudrillard sobre a sociedade moderna e novos intervenientes. Autores como Rancière, mencionam que tal processo é absurdo e obsoleto.

Como mencionado no capítulo 2.2, o espectador, segundo Maria José Barbosa, interlocutora de Rancière, é convertido num construtor de narrativas, através da colagem e organização de trechos, composições com que contribuem para a atribuição de sentido à nossa própria existência. O poder individual, do homem da modernidade, de traçar o próprio sentido, cria desvios na trama social, de que resultam novos enredos, no interior dos quais o espectador produz novos sistemas de comunicação, que reenvia aos outros interlocutores para que a narrativa se mantenha para sempre inacabada. Neste sentido, o estudo posterior de uma

narrativa sem simulacro, cujo intuito será dotar o espectador deste poder de traçar sentidos, seria uma proposta de trabalho futuro. A ideia de um espectador como co-criador de uma obra, sempre aberta, sempre em evolução, que dá a pensar mais do que formatar pensamentos, um *designer bricoleur* (Barbosa M. J., 2013). Para tal, a leitura das obras como a “Pós-produção” e a “Estética relacional” de Bourriaud (2004), que estuda estes novos sentidos em que se criam contextos de interactividade, será um ponto de partida. Assim, coloco como estudo possível, a figura do espectador como *designer bricoleur* (Barbosa M. J., 2013) e trabalhando conjuntamente, a noção de imagem como apresenta Rancière.

Baudrillard, um niilista assumido, dotado de uma perspectiva da sociedade em que existe sempre algo um pouco, ou muito, malicioso por detrás de praticamente todas as imagens e representações, é uma ideia um pouco exagerada. No entanto, são válidos os seus argumentos e efectivamente existem simulacros, e, sabendo isto, cabe-nos a nós decidir se desejamos ser idiotas (Rancière, 2007) ou *designers* (Barbosa M. J., 2013).

Bibliografia

- Performing objects, simulacra in fiction*. (2013, 01 13). Retrieved from Performing objects: <http://performingobjects2012.wordpress.com/2012/10/21/simulacra-in-fiction/>
- About.com. (2013). *3D Topology*. Retrieved 06 08, 2013, from About.com: <http://3d.about.com/od/Glossary-T/g/Topology.htm>
- About.com. (2013, 06 10). *About 3d*. Retrieved from About: <http://3d.about.com/od/Glossary-T/g/Topology.htm>
- About.com. (2013, 06 11). *What is Rigging*. Retrieved from About.com: <http://3d.about.com/od/Creating-3D-The-CG-Pipeline/a/What-Is-Rigging.htm>
- Achkar, A. E. (2009). A cultura do simulacro na sociedade do espectáculo e os novos mecanismos de simulação espectacular. *XVIII Congresso Nacional do CONPEDI* (pp. 8154 - 8168). São Paulo: CONPEDI.
- Adobe. (2013, 06 10). *Adobe After Effects Animating with Puppet tools*. Retrieved from Adobe: http://help.adobe.com/en_US/aftereffects/cs/using/WS60CD3928-D380-481e-9B30-FBEE0D4E29CAa.html
- Akiyuki, S. (Director). (2011). *Denpa Onna to Seishun Otoko* [Motion Picture].
- Álvaro Salema, C. A. (1992). *Dicionário Enciclopédico de Língua Portuguesa A-L*. Lisboa: Alfa.
- Alvelos, H., & Martins, N. (2012, 11 01). *Viral Animation, Trash Avant-Garde and the Symbolic Capital of our Worst Traits: Bruno Aleixo as a Possible Template for Designin 2010*. Retrieved 01 16, 2013, from Future Places: <http://futureplaces.org/essays/viral-animation-trash-avant-garde-and-the-symbolic-capital-of-our-worst-traits/>
- Anno, H. (Director). (1996). *Neon Genesis Evangelion* [Motion Picture].
- Autodesk. (2013, 06 10). *3ds Max*. Retrieved from Autodesk: <http://www.autodesk.pt/products/autodesk-3ds-max/overview>
- Autodesk. (2013). *Autodesk*. Retrieved 06 2013, 07, from Autodesk Autocad: <http://www.autodesk.com/products/autodesk-autocad/features>
- Autodesk. (2013). *Autodesk 3ds max*. Retrieved 07 06, 2013, from Autodesk: <http://www.autodesk.com/products/autodesk-3ds-max/overview>
- Autodesk. (2013, 06 10). *Autodesk MatchMover*. Retrieved from Autodesk: <http://download.autodesk.com/us/maya/2013help-matchmover/>
- Autodesk. (2013, 06 10). *Autodesk Maya*. Retrieved from Autodesk: <http://www.autodesk.com/products/autodesk-maya/overview>
- Autodesk. (2013, 06 20). *Final Gather*. Retrieved from Autodesk: <http://download.autodesk.com/us/maya/2009help/mr/manual/node52.html>
- Autodesk. (2013). *Maya*. Retrieved 06 07, 2013, from Autodesk Maya: <http://www.autodesk.com/products/autodesk-maya/overview>
- Avery, T. (Director). (1941). *Tortoise Beats Hare* [Motion Picture].

- Barbosa, D., & Sá, C. o. (2012). *Concepção de Estruturas Geológicas para Videojogos*. Porto: Universidade Católica do Porto.
- Barbosa, M. J. (2013). *Emancipação Intelectual na Cultura Cibernética*. Porto: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Baudrillard, J. (1982). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Benjamin, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Birn, J. (2006). *Compositing*. Retrieved 06 08, 2013, from 3drender: <http://www.3drender.com/light/compositing/>
- Blender. (2013). *Blender Docs*. Retrieved 06 07, 2013, from Blender: <http://wiki.blender.org/index.php/Doc:2.6/Manual/Render/Cycles>
- Borriaud, N. (2004). *Pós-Produção*. São Paulo: Martins Editora.
- Cannon, R. (Director). (1950). *Gerald McBoing-Boing* [Motion Picture].
- Chung, P., Jones, A., Kawajiri, Y., Koike, T., Maeda, M., Morimoto, K., & Watanabe, S. (Directors). (2003). *Animatrix* [Motion Picture].
- Clark, S. (Director). (1961). *Shotgun Mago* [Motion Picture].
- Cottrell, W., Hand, D., Jackson, W., Morey, L., Pearce, P., & Sharpsteen, B. (Directors). (1937). *Branca de Neve e os Sete Anões* [Motion Picture].
- Disney, W. (Director). (1929-1939). *Silly Symphonies* [Motion Picture].
- Edwards, E., & Bhaumik, K. (2008). *Visual Sense: A Cultural Reader*. Oxford: Berg Publishers.
- Faria, M. (2007). *História e Narrativa das Animações Nipônicas: Algumas Características dos Animês*. Porto Alegre: Universidade Católica do Rio Grande do Sul.
- Feijó, A. (Director). (1994). *Fado Lusitano* [Motion Picture].
- Ferreira, L. F. (2007). *A narrativa Cinematográfica Alegórica/ Simbólica no cinema de Animação*. Belo Horizonte: Escola de Belas Artes da UFMG.
- Freleng, I. (Director). (1957). *Bugsy and Mugsy* [Motion Picture].
- Gobbs, J. (Director). (1984). *The Transformers* [Motion Picture].
- Harvey, D. (1992). *The condition of Postmodernity*. Oxford: Blackwell.
- Hublely, J. (Director). (1951). *Rooty Toot Toot* [Motion Picture].
- Imakake, I. (Director). (1983). *Captain Tsubasa* [Motion Picture].
- Kamiyama, K. (Director). (2002). *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* [Motion Picture].
- Kasai, K. (Director). (2004). *Major* [Motion Picture].
- Kawase, T. (Director). (2004). *Tenjho Tenge* [Motion Picture].
- Kerckhove, D. D. (1997). *A pele da Cultura*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Kirby. (2013, 01 13). *Methafilm Metropolis*. Retrieved from Methafilm: <http://www.metaphilm.com/philms/metropolis-2001.html>

- Maeda, M. (Director). (2003). *The Second Renaissance Part I/ Part II* [Motion Picture].
- Miller, F. (1986). *The Dark Knight Returns*. Dark Horse.
- Mocap.LT. (2013, 06 10). *Mocap motion capture*. Retrieved from Mocap.LT: <http://www.mocap.lt/motion-capture.html>
- Moore, T. (Director). (2009). *The Secret of Kells* [Motion Picture].
- Moreira, J., & Santo, P. (Directors). (2008). *O Programa do Aleixo* [Motion Picture].
- Nagai, T. (Director). (2012). *Waiting in the Summer* [Motion Picture].
- Okamoto, K. (Director). (1967). *Jpan's Longest Day* [Motion Picture].
- Oliva, J. (Director). (2012). *The Dark Knight Returns part 1* [Motion Picture].
- Oliva, J. (Director). (2013). *The Dark Knight Returns part 2* [Motion Picture].
- Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the Shell* [Motion Picture].
- Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the Shell* [Motion Picture].
- Ôtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Motion Picture].
- Pessel, M. S. (2009). *O cinema de Animação de Hayao Miyazaki*. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Pilling, J. (1997). *A Reader in Animation Studies*. Sidney: John Libbey & Company Ltd.
- Platão. (1996). *A República*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Rancière, J. (2000). *Le Partage du Sensible*. Paris: La Fabrique.
- Rancière, J. (2007). As desventuras do Pensamento Crítico. *Crítica do Contemporâneo* (p. 113). Porto: Edições Serralves: Fundação de Serralves.
- Reallusion. (2013, 06 10). *What is IK/ FK*. Retrieved from Reallusion.com: http://www.reallusion.com/iclone/Help/iClone3/08_Animation/Motion_Layer/What_is_IK_FK.htm
- Rintaro (Director). (2001). *Metropolis* [Motion Picture].
- Rodrigues, E. A. (2010). As estratégias narrativas no cinema de animação. *II Congreso Internacional Comunicación 3.0* (p. 12). Salamanca: Universidade de Salamanca.
- Rüdi Ger, F. R. (1993). A estética do simulacro. *INTERCOM*, 60-75.
- Santos Jr., C. d., & Cunha, E. o. (2006). *Simulação e Simulacro no Universo da Animação e do Vídeo*. Porto Alegre: Instituto das Arte, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Motion Picture].
- Tavares, K. (Director). (2011). *Robots of Brixton* [Motion Picture].
- Toon Boom. (2013, 06 10). *About Us*. Retrieved from Toon Boom: <http://beta.toonboom.com/company/about-us>
- Unity. (2013, 06 12). *Unity*. Retrieved from Unity: <http://unity3d.com/unity/>

Unity Technologies. (n.d.). *docs.unity3d.com*. Retrieved 06 2013, 07, from Unity Documentation: <http://docs.unity3d.com/Documentation/Components/class-Texture2D.html>

Vicon. (2013, 06 10). *Vicon Systems*. Retrieved from Vicon: <http://www.vicon.com/products/system.html>

Wachowski, A., & Wachowski, L. (Directors). (1999). *Matrix* [Motion Picture].

Wikipedia. (2013, 06 10). *Adobe Flash*. Retrieved from Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_flash

Wikipedia. (2013, 06 10). *After Effects*. Retrieved from Wikipedia: http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects

ANEXO A:

O DVD em anexo contém o vídeo da curta-metragem “O Torneio”, um vídeo do *making-of*, uma *trailer*, e uma seleção de imagens.