

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



A Europa Imaginária no Cinema de Animação Tradicional

Animação por Computador 2012/2013

Tiago Manuel da Silva Cruz

Junho de 2013

Agradecimentos

Consciente da árdua caminhada realizada e que culmina com a conclusão desta dissertação, expresso os meus agradecimentos a todos aqueles que me acompanharam neste percurso.

À Universidade Católica pela oportunidade de realizar este trabalho.

À Professora Sahra Kunz, pela ajuda, transmissão de conhecimentos e, também, compreensão que caracterizaram toda a sua orientação e tornaram possível a conclusão deste trabalho de dissertação.

Aos orientadores do Projecto Final, os Professores Ricardo Megre e Pedro Serrazina, pelo acompanhamento e incentivo em concretizar o projecto através da animação tradicional.

Ao Francisco Rodrigues e à Sónia Rodrigues pela ajuda na conclusão do trabalho prático. À Susana Grilo pela colaboração na fase de pré-produção e também a Nuno Pais pela escrita da Música.

À Professora Carmo Sá pelo longo percurso que comigo trilhou e que culmina com este trabalho. Um sentido obrigado pela ajuda prestada em melhorar e colmatar as várias lacunas provocadas pela dislexia e na disponibilidade em me ajudar a expressar-me cada vez melhor através da escrita.

Aos meus amigos e colegas pela amizade, camaradagem e apoio ao longo destes quatro anos.

Por último, à minha família pela ajuda, paciência, compreensão e incentivo constantes. O seu apoio incondicional permitiu que as forças não faltassem e a concretização do projecto acontecesse.

Resumo

A presente dissertação propõe-se ao estudo da Europa como cenário do cinema de animação de forma a tentar perceber quais os elementos mais recorrentes nos diversos filmes que serão analisados e até que ponto este continente é retratado com fidelidade

O Continente Europeu é, em animação, alvo de uma recorrente utilização, tanto por parte dos animadores europeus, como de outras nacionalidades. Deste modo tentaremos explorar os elementos retratados e desconstruir as imagens que compõem as várias obras. Houve a intenção de variar na escolha dos projectos analisados, de forma a que cada um tenha uma característica que o distinga dos demais. Abrangendo três dos estúdios mais relevantes no mundo da animação, encontraremos dois trabalhos dos estúdios Walt Disney, *101 Dalmatians* (1961) e *The Aristocats* (1970), seguido de um trabalho de autor realizado por Sylvain Chomet, *The Illusionist* (2010) que se junta a uma produção do estúdio francês Folimage, *A Cat in Paris* (2010). Terminaremos com os estúdios Ghibli e os filmes *Howl's Moving Castle* (2004) *Lupin the III: Castle of Cagliostro* (1979) e *Kiki's Delivery Service* (1989). Paralelamente foi produzida uma curta-metragem, *Um Passo em Frente* que, embora não inclua directamente os elementos abordados na parte teórica deste trabalho, foi concretizada utilizando a técnica de animação 2D e inclui cenários detalhados.

Centrando-se mais na Europa Central e do Norte, as influências do neoclássico e da arquitectura do norte europeu, juntamente com um fascínio pela revolução industrial, compõem grande parte do imaginário das obras que foram analisadas.

Abstract

This Dissertation focuses on the study of Europe as a setting for different animation films, and so we will try to understand, and highlight, the multiple elements that put together, recreate this European ambient, and how close do they get to capture reality.

Europe is one of the most recurring settings in animation, not only in European productions but also in international ones. For this particular study we will focus on two of the major international studios, Walt Disney and Studio Ghibli, as well as a few independent European films, so we can have a broader understanding, on how different cultures approach the same subject. The selected films will be, *101 Dalmatians* (1961) and *The Aristocats* (1970) by Walt Disney Studios, *How's Moving Castle* (2004), *Lupin the III: Castle of Cagliostro* (1979) and *Kiki's Delivery Service* (1989), by Studio Ghibli and *A Cat in Paris* (2010) by French studio Folimage and *The Illusionist* (2010) by Sylvain Chomet. As a side project a 2D animation film was produced that tried to convey some of the notions that we discussed earlier.

There is a particular interest in central and northern Europe, with particular influences in neo-classic architecture as well as the industrial revolution, which give a very interesting backdrop and a very rich one image wise.

Palavras Chave: Animação, Europa, Neoclássico, França, Inglaterra, Walt Disney, Estúdio Ghibli, Hayao Miyasaki, Sylvain Chomet

Keywords: Animation, Europe, Neoclassic, France; England, Walt Disney, Studio Ghibli, Hayao Miyasaki, Sylvain Chomet

Índice de Conteúdos

Lista de Figuras	1
1 Introdução.....	5
1.1 Apresentação da Proposta de Trabalho	6
1.2 Estudo e Desenvolvimento do Projecto Final	6
1.3 Organização e Temas Abordados na Presente Dissertação	7
2 Caracterização do projecto.....	8
2.1 Objectivos do Projecto	8
2.2 Definição de Ideia Central do Projecto: Contexto e Percurso	8
2.3 Tipo de Pesquisa Efectuada para a Pré-Produção do Projecto	8
3 A Europa como Personagem.....	10
3.1 Europa Realista	10
3.2 Tecnologias ou Processos de Referência	11
3.3 Uma Europa Clássica - Análise dos filmes da Walt Disney	11
3.4 Uma visão nativa - Análise dos filmes europeus.....	17
3.5 Ghibli e o Imaginário Europeu	24
3.6 Paisagem e Máquinas: Análise a <i>Howl's Moving Castle</i>	26
3.7 Da Europa Central ao Mediterrâneo.....	30
3.8 Análise a <i>Lupin III: Castle of Cagliostro</i>	31
3.9 Fusão de Culturas: análise a <i>Kiki's Delivery Service</i>	34
3.10 Conclusão de Capítulo	39
4 Um Passo em Frente	40
4.1 Pré-Produção.....	40
4.2 Estudo e Desenvolvimento dos Personagens.....	43
4.3 Personagens Secundárias.....	45
4.4 Criaturas Imaginárias	46
4.5 Criação dos Cenários e Ambientes.....	47
4.6 <i>Storyboard</i> e <i>Animatic</i>	52
4.7 Divulgação do Projecto sobre Meios Visuais	57
4.8 Produção	61
4.9 Pós-Produção.....	65
4.10 Conclusão de Capítulo	68
5 Conclusões e perspectivas de trabalho futuro	69
Referências e Bibliografia	72

Lista de Figuras

Figura 3- Habitações Londrinas, de noite, do filme *101 Dalmatians* (1961). (*101 Dalmatians*. USA: Walt Disney, 1961)..... 12

Figura 3.1 - Habitações Londrinas, do filme *101 Dalmatians* (1961) (*101 Dalmatians*. USA: Walt Disney, 1961) 12

Figura 3.2 - Interior do Apartamento de Roger, do filme *101 Dalmatians* (1961). (*101 Dalmatians*. USA: Walt Disney, 1961) 13

Figura 3.3 - Monumentos históricos parisienses, do filme *The Aristocats I* (1970) (*The Aristocats*. USA: Walt Disney, 1970
). 14

Figura 3.4 - Notre Dame de Paris, à esquerda, fotograma do filme *The Aristocats* (1970) (*The Aristocats*. USA: Walt Disney, 1970
); à direita desenho do século XVII (<http://www.notredamedeparis.fr/spip.php?article380>). 15

Figura 3.5 - Notre Dame de Paris, à esquerda fotograma do filme *The Hunch back of Notre Dame* (1996) (*The Hunchback of Notre Dame*. USA: Walt Disney, 1996
) ; à direita fotografia contemporânea (http://www.vigoenfotos.com/paris/imagenes/paris/notre_dame//g_vigoenfotos_3404p.jpg)..... 15

Figura 3.6 - Exterior da Mansão, fotograma do filme *The Aristocats* (1970), a cima; Interior da Mansão, fotograma do filme *The Aristocats* (1979), a baixo. (*The Aristocats*. USA: Walt Disney, 1970
) 16

Figura 3.7 - Exemplos de elementos característicos do Neo-clássico. (*The Aristocats*. USA: Walt Disney, 1970
) 16

Figura 3.8 - Notre Dame de Paris. (*A Cat in Paris*. França: Folimage, 2010)..... 17

Figura 3.9 - Panorâmica que ilustra os monumentos importantes parisienses. (*A Cat in Paris*. França: Folimage, 2010)..... 17

Figura 3.10 - Exemplo de uma sequência mais abstracta de *A Cat in Paris* (2010) (*A Cat in Paris*. França: Folimage, 2010), à esquerda, comparada com *Factory at Horta de Ebro* (1909), de Pablo Picasso ([http://www.shafe.co.uk/art/picasso-factory_at_horta_de_ebro_\(1909\).asp](http://www.shafe.co.uk/art/picasso-factory_at_horta_de_ebro_(1909).asp)). 18

Figura 3.11 - Big Ben e ruas de Londres, do filme *The Illusionist* (2010). 19

Figura 3.12 - Fotografias de Londres que servem como referência. Big Ben (<http://www.historyking.com/artifacts/big-ben/When-Was-Big-Ben-Built.html>), à direita e Oxford Street (http://www.tripadvisor.in/LocationPhotos-g186338-d2418052-Starbucks_New_Oxford_Street-London_England.html) à esquerda 19

Figura 3.13 - Viagem para a Escócia. (*The Illusionist*. França, 2010) 20

Figura 3.14 - Interior do pub onde o personagem principal vai actuar. (<i>The Illusionist</i> . França, 2010).....	21
Figura 3.15 - Comparação entre o porto de Edimburgo, esquerda, com o porto da pequena aldeia, direita. (<i>The Illusionist</i> . França, 2010)	21
Figura 3.16 - Comparação entre os cenários de Edimburgo (<i>The Illusionist</i> . França, 2010) e fotografias da cidade (Imagens cedidas generosamente por Susana Grilo).	22
Figura 3.17 - A personagem Alice deslumbra-se com um vestido e muda a sua postura após o ter recebido. (<i>The Illusionist</i> . França, 2010)	22
Figura 3.18 - Interior da Pensão. Observamos corredores decorados, em contraste com interiores simples. (<i>The Illusionist</i> . França, 2010)	23
Figura 3.19 - Imagens do filme <i>Princess Mononoke</i> (1997), ilustrando os personagens. Ashitaka, à esquerda e San, à direita. (<i>Princess Mononoke</i> . Japão: Studio Ghibli, 1997)	25
Figura 3.20 - Imagens do Filmes <i>My Neighbor Totoro</i> (1988). (<i>My Neighbor Totoro</i> . Japão: Studio Ghibli, 1988)	26
Figura 3.21 - Exemplos da utilização do vapor. (<i>Howl's Moving Castle</i> . Japão: Studio Ghibli, 2004)	27
Figura 3.22 - O vapor como uma fonte para a guerra. (<i>Howl's Moving Castle</i> . Japão: Studio Ghibli, 2004).....	27
Figura 3.23 - Comparação entre a paisagem de <i>Howl's Moving Castle</i> (2004) (<i>Howl's Moving Castle</i> . Japão: Studio Ghibli, 2004), à esquerda, com uma fotografia dos Alpes Suíços, à direita (http://www.touristmaker.com/countries/switzerland.html)	28
Figura 3.24 - Comparação entre a paisagem de <i>Howl's Moving Castle</i> (2004) (<i>Howl's Moving Castle</i> . Japão: Studio Ghibli, 2004), à esquerda, com uma fotografia dos Alpes Suíços, à direita (http://wonderfull-tourism.blogspot.pt/2011/03/jungfrau-heart-of-swiss-alps.html).	28
Figura 3.25 - Habitações ao estilo <i>Half-timber</i> . (<i>Howl's Moving Castle</i> . Japão: Studio Ghibli, 2004).	29
Figura 3.26 - Fotografia de uma construção <i>half-timber</i> Colmar, Alemanha. (http://www.flickrriver.com/photos/35110249@N05/3862309620/)	29
Figura 3.27 - Cidade Real, onde se encontra o Palácio e a Rainha. (<i>Howl's Moving Castle</i> . Japão: Studio Ghibli, 2004).....	30
Figura 3.28 - Comparação entre as cenários de <i>Lupin III</i> (1979) (<i>Lupin III: Castle of Cagliostro</i> . Japão: Studio Ghibli, 1979), esquerda, e o Palácio de Versalhes, direita. (http://www.sabercultural.com/template/especiais/PalacioDeVersalhes.html ; http://espacodahistoriasempre.blogspot.pt/p/historia-do-palacio-de-versalhes.html ; http://cacimbadeletras.blogspot.pt/2012/01/hoje-e-dia-de-palacio-de-versalhes-bebe.html).	32
Figura 3.29 - Montde Saint Michel, França. (http://www.joaomarinho.com/2012/08/baqueira-beret-monte-st-michel-paris.html)	33
Figura 3.30 -Gotland Island (http://www.cntraveller.com/guides/europe/sweden/gotland/where-to-stay ; http://www.vacationhomes.net/blog/2011/11/13/top-10-places-to-see-in-sweden/), esquerda, e o resultado dessa pesquisa no filme <i>Kiki's Delivery Service</i> (1989), direita. (<i>Kiki's Delivery Service</i> . Japão: Studio Ghibli, 1989).....	34

Figura 3.31 - Tal como Alice, Kiki deslumbra-se com uma peça de vestuário. (<i>Kiki's Delivery Service</i> . Japão: Studio Ghibli, 1989)	35
Figura 3.32 - O relógio da praça da cidade. (<i>Kiki's Delivery Service</i> . Japão: Studio Ghibli, 1989).....	35
Figura 3.33 - Uma das actividades de sustento na cidade de Koriko. (<i>Kiki's Delivery Service</i> . Japão: Studio Ghibli, 1989)	36
Figura 3.34 - A disposição da cidade é semelhante a Londres. (<i>Kiki's Delivery Service</i> . Japão: Studio Ghibli, 1989) (http://olhares.uol.com.br/pontes-sobre-rio-tamisa-foto2105554.html .)	36
Figura 3.35 - Exemplos de Praças e Fontes encontradas em <i>Kiki's Delivery Service</i> (1989) (<i>Kiki's Delivery Service</i> . Japão: Studio Ghibli, 1989), direita, comparando com Piccadilly Circus (http://turismo.culturamix.com/internacionais/europa/a-praca-piccadilly-circus-em-londres .), Londres, e A Praça do Homem, Milão. (http://vassalorosa.blogspot.pt/2009_06_01_archive.html)	37
Figura 3.36 - A arte de Úrsula. (<i>Kiki's Delivery Service</i> . Japão: Studio Ghibli, 1989)	38
Figura 3.37 - As Habitações da Cidade de Koriko. (<i>Kiki's Delivery Service</i> . Japão: Studio Ghibli, 1989).....	38
Figura 3.38 - As Habitações da Cidade de Koriko. (<i>Kiki's Delivery Service</i> . Japão: Studio Ghibli, 1989).....	39
Figura 4 - John Silver (http://theartofglenkeane.blogspot.pt/search?updated-max=2011-02-14T09:53:00-08:00&max-results=10), esquerda, do filme <i>Treasure Planet</i> (2002). <i>Tarzan</i> (1999) à direita. (http://theartofglenkeane.blogspot.pt/search?updated-max=2010-06-09T07:07:00-07:00&max-results=10&start=20&by-date=false)	41
Figura 4.1 - <i>Storyboards</i> do filme <i>The Lion King</i> (1994). (http://livlily.blogspot.pt/2012/08/the-lion-king-1994-storyboards.html)	41
Figura 4.2 - Design de Personagens para o filme <i>Rango</i> (2011) (http://design.eugeneylchin.com/rango.php).....	42
Figura 4.3 - Alguns exemplos do trabalho de Hans Bacher. (BACHER, Hans (2008) <i>Dream Worlds: Production Design for Animation</i> , Focal Press.)	42
Figura 4.4 - <i>Foster's Home for Imaginary Friends</i> (2004), esquerda (http://www.fanpop.com/clubs/fosters-home-for-imaginary-friends/images/258995/title/fosters-wallpaper). <i>Chowder</i> (2007), direita. (http://www.fanpop.com/clubs/fosters-home-for-imaginary-friends/images/258995/title/fosters-wallpaper)	43
Figura 4.5 - <i>Model Sheet</i> da personagem principal, Miguel.	43
Figura 4.6 - Evolução do <i>design</i> de Miguel.	44
Figura 4.7 - Estudo de poses.....	44
Figura 4.8 - Miguel adulto.....	45
Figura 4.9 - A Esposa de Miguel. (A) Primeiros esboços; (B) Design final.	45
Fig. 4.10 - Estudos dos amigos imaginários.....	46
Figura 4.11 - Amigos imaginários.	47
Figura 4.12 - A estação de comboio.	48

Figura 4.13 - Primeiros estudos, a cores, da paragem de autocarro.	49
Figura 4.14 - Primeiros esboços.	49
Figura 4.15 - Traço e texturas finais.	49
Figura 4.16 - Desconstrução do primeiro cenário do recreio.	50
Figura 4.18 - Enquadramentos, soltos, do quarto.	51
Figura 4.19 - Panorâmica do quarto.	51
Figura 4.20 - Cena 1 (sequência A), primeira versão do <i>storyboard</i>	53
Figura 4.21 - Cena 1 (sequência B), do <i>storyboard</i>	53
Fig.4.22 Cena 2, primeira versão do <i>storyboard</i>	54
Fig.4.23 - Cena 2, versão final.	55
Fig.4.24 - Passagem no tempo do filme <i>TheLion King (1994)</i> . (<i>The Lion King</i> . USA: Walt Disney, 1994))	55
Fig.4.26 - Passagem do tempo no projecto <i>Um Passo em Frente</i>	56
Fig.4.27 - Cena 3, versão final.	57
Figura 4.28 -Da esquerda para a direita, <i>Laputa: Castle in the Sky (1986)</i> (http://www.screened.com/laputa-castle-in-the-sky/16-182257/all-images/132-1076543/poster/131-547703/); <i>Naïusica of the Valley of the Wind (1984)</i> (http://www.impawards.com/1985/nausicaa.html); <i>My NeighborTotoro (1988)</i> . (http://www.animationmagazine.net/features/gkids-brings-complete-ghibli-to-ifc/))	58
Figura 4.29 - Da esquerda para a direita: <i>Sleeping Beauty (1959)</i> (http://lilianarosabelle.blogspot.pt/2010/11/disneys-magic-part-4.html); <i>The Princess and the Frog(2009)</i> (http://www.disneydreaming.com/2009/09/24/princess-and-the-frog-movie-poster/);	58
Figura 4.30 -Poster do Projecto <i>Um Passo em Frente</i>	59
Figura 4.31 - Estudos para o poster final, esquerda; Poster <i>teaser</i> , direita.	59
Figura 4.32 - <i>Flyer</i> de apresentação, lado A.	60
Figura 4.33 - <i>Flyer</i> de apresentação, lado B.	61
Figura 4.34 - Áreas de trabalho.	62
Figura 4.35 -Desenhos-chave do ciclo de marcha.	62
Figura 4.36 - Teste de animação, à esquerda; Barco limpo à direita.	63
Figura 4.37 - <i>Scans</i> Finais da sequência de barco.	63
Figura 4.38 - A Forma.	65
Figura 4.39 - Composição em <i>AfterEffets</i>	65
Figura 4.40 - Edição em Final CutPro 7.	655

1 Introdução

Animação é um veículo para metaforizar a nossa realidade. Permite um estudo tão ou mais profundo do ser humano do que o Cinema de imagem real e, como tal, explora também comportamentos sociais, questões filosóficas e políticas, disfarçadas sob uma ilustração em movimento.

Hoje, Animação constitui uma das formas mais populares e lucrativas de se fazer cinema. Toda uma indústria, num curto espaço de tempo se expandiu, tornando-se numa poderosa máquina que lança nem mais nem menos do que uma mão cheia de filmes animados por ano. E tendo em conta o tempo que cada um leva a ser concretizado, sensivelmente três anos, é visível a quantidade de artistas que trabalham e a quantidade de projectos sobrepostos que os grandes estúdios são capazes de proporcionar de forma a que todos os anos haja um filme novo nas salas de cinema.

O mercado é tão vasto que lentamente começam a aparecer filmes mais orientados para adultos, nos seus temas e aspecto visual. Embora as animações possam parecer criadas para um público jovem, o seu conteúdo e temas são sérios e, ao longo desta dissertação, serão abordados trabalhos que encaixam nessa categoria. A guerra é um tema muito retratado nos filmes dos Estúdio Ghibli e o seu impacto nas vidas de quem é obrigado a participar nela. Porém, não é um tema tão debatido em produções europeias ou até mesmo americanas, uma vez que cada cultura tem naturalmente uma expressão diferente e uma preocupação narrativa diferente.

Nas produções ocidentais, o personagem é o centro de toda a história, não necessariamente pela forma como ele afecta o mundo, mas incidindo no seu percurso e na sua evolução pessoal. São histórias mais contidas, passadas normalmente em espaços pequenos, não havendo muita informação sobre o que se passa para lá do pequeno ecossistema que o filme mostra.

Por outro lado, mais especificadamente e de acordo com os filmes estudados nesta dissertação, o personagem tem uma influência sobre o mundo e não apenas sobre si mesmo e os restantes personagens. Deste modo, existe uma maior ligação entre o ambiente e o personagem, passando pelo próprio cenário que ganha um outro estatuto, o de protagonista. A presença do herói proporciona também um arco para o ambiente, uma vez que a cidade, aldeia ou outro qualquer local onde se desenrola a história beneficiam da evolução do protagonista, evoluindo também.

Se este seria um estudo normal num trabalho de imagem real, uma vez que há todo um processo de transformação da realidade, não existe uma razão lógica para que não se possa trabalhar o mesmo tema da mesma forma num projecto de animação.

1.1 Apresentação da Proposta de Trabalho

Pretende-se com esta dissertação efectuar um estudo relativo ao papel da Europa no Cinema de Animação, não num sentido puramente técnico, de veracidade histórica, arquitectónica e cultural, mas antes da sua influência para a narrativa.

Deste modo, iremos ver como as várias culturas e principalmente a identidade visual deste continente se integram nas diferentes formas de animação, bem como este é interpretado pelos vários realizadores. Na presente dissertação serão estudados realizadores como Sylvain Chomet, com o objectivo de perceber a dimensão das longas-metragens de animação, em termos de história, estilo e retrato da própria Europa, em comparação com a interpretação da América e do Japão. Enquanto na América e no Japão, o foco irá incidir sobre os seus maiores estúdios, a Walt Disney e Studio Ghibli, respectivamente, uma vez que nesses países o estúdio prevalece sobre o autor. Desta forma será possível, não apenas ver várias referências dentro do continente europeu, como também observar como o mesmo ambiente é recriado, quais as referências que mais são usadas, a época a que cada um recorre mais frequentemente, se vai mais para o passado ou se se deixa influenciar pelo contemporâneo, se retira pequenos elementos de cada um e os coloca numa linha de tempo alternativa, ou se se deixa levar e criar algo novo, mas ao mesmo tempo identificável.

1.2 Estudo e Desenvolvimento do Projecto Final

O projecto encontra-se academicamente dividido em três grandes fases, Pré-Produção, Produção e Pós-Produção, tendo decorrido a primeira durante o primeiro semestre e as restantes no segundo. No caso da primeira, houve um período (de duas a três semanas) destacado para as apresentações dos projectos para que estes fossem aprovados e se passasse para a fase de desenvolvimento. Foi também feito um *pitch* aos colegas do curso de *design* de som, para que conhecessem os vários projectos e pudessem escolher em qual trabalhar.

O projecto, intitulado *Um Passo em Frente*, foi concebido usando a técnica de animação tradicional e a história envolve Miguel, o protagonista, que tenta ultrapassar o seu receio de se relacionar com outros.

Até ao final do primeiro semestre, o *storyboard*¹ deveria estar em formato de *animatic*² de modo a que, no início do segundo semestre, o projecto passasse para a fase de produção. Nesta segunda parte começou-se por separar o *animatic* em sequências para se iniciar a animação. Nesta fase, houve o contributo de outros alunos de forma a possibilitar o término de toda a animação necessária nos quatro meses destacados para esta fase. As sequências animadas, numa primeira fase eram testadas usando o programa Dragon Stop-Motion, e só depois se passava para a fase de limpeza (feita manualmente) e de digitalização das imagens que seriam utilizadas para criar o filme.

Após esta operação, procedeu-se à pós-produção, feita em *After Effects*, em que se agruparam as imagens, criando a animação. Estas foram depois tratadas a nível de saturação, para serem passadas para o programa de edição e serem sobrepostas ao *animatic*. Uma vez que era

¹ "Roteiro construído por quadrados organizados em sequência, acompanhado de indicações sonoras e informações técnicas, preparado para a apresentação de um filme..." (<http://www.infopedia.pt/lingua-portuguesa/storyboard>)

² Versão animada do *storyboard* que serve para visualizar de forma rápida o movimento e o tempo da cena.

necessário haver mostras semanais aos docentes e colegas da disciplina, os processos descritos para a fase de produção, animação e limpeza, digitalização e pós-produção tiveram de ser sobrepostos.

Numa produção organizada, destacar-se-ia metade do primeiro semestre para a criação e desenvolvimento da narrativa e a segunda para a criação do *storyboard* e desenhos chave. O segundo semestre reservar-se-ia apenas para a animação, sendo dois meses para animação e um e meio para pós-produção. A última semana seria destinada à gravação dos sons e banda sonora.

Contudo, esta produção não seguiu linhas concretas, consequência de atrasos derivados de constantes alterações à narrativa e, consequentemente, ao *storyboard* e, por isso, o período de desenvolvimento da história foi maior que o da concretização da animação.

1.3 Organização e Temas Abordados na Presente Dissertação

Como projecto final, foi proposta a realização de uma curta-metragem de animação tradicional, que não se focou apenas na animação de personagens, mas, simultaneamente, incluiu-se um estilo próprio.

Com efeito, houve uma grande preocupação, estudo e trabalho na criação do argumento (uma área de grande relevância), dado que a intenção não foi somente mostrar uma situação, mas criar uma personagem com um percurso evolutivo, numa narrativa interessante, sólida e que tratasse um tema do quotidiano – a timidez.

Partindo destes pressupostos será explicado todo o processo de criação de uma curta-metragem de animação, partindo da narrativa, até se chegar à história final, bem como explicar a evolução necessária para se tornar um projecto exequível, sem, no entanto, se perder a ideia base. De igual modo pretende-se explicar a passagem de um aspecto visual mais figurativo, para algo mais próximo do *cartoon*.

No que diz respeito à produção, será explicado o processo de criação de um filme tradicional e a integração dessa técnica tradicional com algo moderno, como o agrupamento e montagem digital.

Na última fase, pós-produção, será demonstrado como se trabalha para a criação de um ambiente sonoro, que não pretende apenas complementar a imagem, no sentido de ser apenas uma criação de *foleys*. O objectivo é criar uma identidade sonora, tão peculiar como a própria animação e que a ajude no processo narrativo.

A presente dissertação pretende abordar a importância da Europa no Cinema de Animação Tradicional, de que forma as suas culturas influenciam visual e narrativamente as obras estudadas e até que ponto o seu percurso histórico é uma fonte de inspiração.

Iremos, também, observar como as interacções sociais diferem entre produções orientais e ocidentais e de que modo as diferentes culturas intervêm no desenvolvimento da sociedade.

2 Caracterização do projecto

Enquadrado na categoria de Curta-Metragem de Animação, este projecto final visou a criação de um vídeo com uma narrativa original.

A sua concretização foi feita através da técnica de animação tradicional 2D, focando-se na animação do personagem principal, bem como no ambiente que o rodeia.

É um projecto que se apoia muito nas potencialidades visuais deste meio, uma vez que é muito figurativo, pondo à prova, por um lado, os conhecimentos adquiridos sobre criação de argumento e, por outro, oferece um estudo mais aprofundado da animação em si e da simplificação da narrativa visual.

Pretendeu-se também abordar a evolução do personagem, dando-lhe um objectivo e um percurso. Ao explorar o desenvolvimento do personagem, acabou-se também por enriquecer a narrativa, uma vez que se foi descobrindo a história e a melhor maneira de a desenvolver.

2.1 Objectivos do Projecto

Este projecto teve dois objectivos principais, dos quais, o primeiro seria mostrar a evolução da técnica de desenho, que foi desenvolvida ao longo de ano e meio e o segundo seria o de conseguir integrar numa curta-metragem os conhecimentos adquiridos nas aulas de argumento.

Estes objectos foram criados com uma meta, a de trabalhar num projecto diferente, que não só mostrasse a evolução adquirida desde o primeiro projecto de animação, ainda de licenciatura, mas também que fosse capaz de sobressair no contexto académico.

2.2 Definição de Ideia Central do Projecto: Contexto e Percurso

Um dos grandes objectivos traçados para este projecto prendia-se com um estudo visual e a criação daquilo que poderiam ser indícios de um estilo pessoal. Iniciou-se com vários desenhos que pretendiam desenvolver personagens mais criativos e, gradualmente, a história foi surgindo.

Foi também um processo de aprendizagem no qual se vê claramente a evolução desde os primeiros esboços de *storyboard* até à versão final. Paralelamente foi possível tomar conhecimento das falhas adquiridas, nomeadamente ao nível da pré-produção e da comunicação com os vários contribuidores. Por outro lado, essa comunicação foi melhorada e possibilitou um aumento na qualidade do projecto.

Não foi de todo um processo calmo e organizado, muito pelo contrário, somado a outros factores mais adiante explorados, levou a que o projecto fosse ligeiramente alterado de modo a poder ser apresentado. É aqui que entra o *trailer* como alternativa, uma vez que a sua curta duração permitia um acabamento da imagem mais completo e suscitaria curiosidade.

2.3 Tipo de Pesquisa Efectuada para a Pré-Produção do Projecto

A pesquisa seguiu dois caminhos que se iniciaram em alturas diferentes. A primeira fase teve lugar ainda na licenciatura, no terceiro ano, onde houve, pela primeira vez, a oportunidade de estudar o desenho do corpo humano. O estudo dos ossos e músculos tornou o desenho da

figura humana muito mais compreensível e simples, contudo não afectou apenas essa falta de compreensão, mas também a técnica. Ao longo desse primeiro semestre também houve uma reaprendizagem do uso do traço no desenho. Este estudo da técnica prolongou-se pelo ano e meio seguinte. A nível de animação, a oportunidade de *Erasmus* surgiu e com ela uma liberdade na escolha das técnicas dos projectos obrigatórios. Assim deu-se prioridade à animação tradicional, em papel, e a várias experiências com cenários e pintura digital.

Numa segunda fase houve um estudo já de ilustração, visualização de entrevistas e também de leitura de alguns artigos. Foram visualizados vários *making of's*, nomeadamente de filmes como *Princess Mononoke* (1997) e *Spirited Away* (2001), de Hayao Miyasaki, que foram instrutivos, uma vez que demonstram todos os passos de um filme de animação: escrita da história, criação do *storyboard*, produção da animação e também dos cenários de fundo.

A visualização de filmes foi também importante, principalmente de curtas-metragens, para que se pudesse perceber como tratar uma história animada, num espaço muito curto de tempo e também como utilizar a animação, como técnica, para o fazer. Estes filmes foram não só vistos em casa, ou na *internet*, mas também em festivais de cinema, mais especificamente no *Black & White*, da Universidade Católica Portuguesa e nos *British Animation Awards*, parte do programa *Public Choice Awards* projectado na University for the Creative Arts, Maidstone (UK)

A nível de leitura, registou-se a oportunidade de consultar livros dedicados à animação, como *The Animator's Survival Kit*, mas também mais teóricos como *Drawn to Life*, *The Illusion of Life* e vários *The Art of* com visões diferentes sobre o universo da animação. Também se efectuou uma pesquisa online de blogues de desenho variados e de *podcasts*³ dedicados à área, apresentados pela animador Clay Kaytis e do seu *The Animation Podcast*, em que eram relatados vários testemunhos de animadores conceituados e se discutiam os seus percursos e métodos de trabalho.

Paralelamente, houve sempre uma tentativa de aplicar o aprendido, curricular e extra-curricularmente, no projecto, apostando, sempre que possível, numa área mais tradicional.

³ Programa de rádio guardado em formato digital, que se pode descarregar da *internet* e reproduzir num computador ou num leitor portátil (<http://www.infopedia.pt/lingua-portuguesa/podcast>)

3 A Europa como Personagem

Num meio onde a representação se encontra em primeiro plano, é fácil esquecermo-nos do que compõe a imagem, daquilo que nos transporta para o espaço, principalmente num meio como a animação, onde os processos são muitos e variados em que o que atrai é, por norma, o aspecto mais técnico, ligado à animação propriamente dita, ou então ligado à pós-produção e composição de imagem. É natural que haja sempre um fascínio pelo desenho ou modelo no caso do 3D, cujas características são, por vezes, tão específicas, como a imagem típica dos desenhos japoneses ou dos super-heróis americanos.

O ambiente, ajudado pelas várias possibilidades de cor, permite criar atmosferas diversas que envolvem quer o personagem, quer o espectador. Para que o observador não tenha esse impulso de considerar que o personagem e o cenário não são um só, é necessário realizar-se uma extensa pesquisa, tanto do local como do arquivo, de modo a que também o ambiente tenha uma personalidade própria e seja ele também um personagem.

Esta pesquisa torna-se essencial tanto para o artista de ambiente como para o animador. Se considerarmos que existe uma expressão pessoal no trabalho artístico ligado à sétima arte, então, se tivermos uma experiência prévia que nos prepare para a viagem narrativa que se está a tentar iniciar, vamos conseguir, com mais eficácia, transpor essas vivências para o papel, computador, ou marioneta como é o caso de *stop-motion*. O mesmo acontece com um bom actor que consegue do seu interior juntar as emoções necessárias para uma cena.

3.1 Europa Realista

Para que se possa fazer uma análise da representação imaginária da Europa é necessário, em primeiro lugar, encontrar exemplos onde essa representação se centre mais na realidade. Naturalmente que, ao falarmos de animação, o termo realidade é relativo. Mesmo que uma imagem seja trabalhada até ficar próxima da realidade ou até parecer real, não deixa de ser uma representação pois, inconscientemente, o artista influencia a imagem. No entanto, esta pode ser baseada num local que existe e assim surge o nível de realidade que se pretende abordar. Como o psicólogo da percepção Rudolph Arnheim defende ao considerar que:

O desenhista carece de destreza para executar o que quer fazer; ele representa mais o que conhece do que o que vê; adora cegamente as convenções pictoricamente seus pares, percebe erroneamente devido aos efeitos de vista ou do sistema nervoso; aplica o princípio correcto de um ponto de vista normal; viola deliberadamente as regras de representação correcta. (ARNHEIM, 1991: 90)

Quando representamos um continente antigo como o europeu, é importante tentar passar a sua história pela imagem, não só pela sua imensa cultura visual e desenvolvimento tecnológico, mas também pela sua história de conquista, de descoberta e do seu historial de guerras.

As obras que serão analisadas no presente estudo tentam abordar um pouco de cada tema, de forma a percebermos a razão da Europa ser constantemente utilizada como palco narrativo na animação. Ao mesmo tempo encontramos formas e estilos variados que caracterizam a animação tendo como ponto comum este continente.

É frequente encontrarmos a presença de castelos e palácios, detalhados e pormenorizados, que nos remetem para uma certa ideia de sonho, de príncipes e princesas, mas também de grandes

heróis e desde muito novos somos bombardeados com estas personagens tipo e estes ambientes estáveis.

Contudo o que os estúdios Ghibli de Hayao Miyasaki e Isao Takahata nos trazem é uma nova corrente, um novo estilo que não se prende pelo tempo, nem pela cultura e que, de forma ousada, mistura vários estilos arquitectónicos mantendo uma coerência visual. Como iremos descobrir, mais adiante, é comum encontrarmos castelos medievais ao lado de construções a tender para o neoclássico ou até mesmo praias semelhantes às que encontramos no sul da Europa alguns metros depois uma metrópole atarefada.

3.2 Tecnologias ou Processos de Referência

Iniciamos esta nossa pesquisa pela Europa realista com duas obras dos estúdios Walt Disney. Embora estas retratem personagens humanos, os protagonistas são animais e é por estes e com estes que a história se desenvolve. Este uso do antropomorfismo é uma das características que mais define este estúdio e aquela que também nos permite observar os comportamentos da nossa sociedade sobre outro ponto de vista, obrigando-nos assim a criar alguma distância e a assimilar melhor o comentário que se tenta passar.

Assim sendo, começamos por analisar duas obras clássicas deste estúdio norte-americano, *101 Dalmatians* (1961) e *The Aristocats* (1970), uma vez que ambas usam antropomorfismos e passam-se em cidades diferentes, respectivamente Londres e Paris. De seguida, passaremos para duas obras do cinema europeu, *A Catin Paris* (2010) de Jean-Loup Felicioli e Alain Gagnole, produzido pelo estúdio francês Folimage e *The Illusionist* (2010) de Sylvain Chomet. Estas obras foram escolhidas pela sua estética diferente e por retratarem os dois países distintos tendo como origem uma cultura europeia.

Partindo desses pressupostos, conseguiremos perceber quais as características da Europa em que o cinema americano mais se apoia e aquelas a que o cinema europeu mais recorre. Os exemplos escolhidos são também interessantes pela estética visual em que cada um se apoia, uma vez que são todos diferentes.

3.3 Uma Europa Clássica - Análise dos filmes da Walt Disney

Adaptado do livro⁴ homónimo da autora britânica Dodie Smith, *101 Dalmatians* (1961) apresenta-nos um híbrido interessante entre estética artística e realismo, ao mesmo tempo que é desenvolvido para a tecnologia mais recente de impressão, para a altura, o Xerox. O filme *101 Dalmatians* (1961) leva-nos até ao norte, a Inglaterra, a um ambiente e narrativa desoladores. Contrariamente ao que encontramos em *A Catin Paris* (2010), uma estética que estiliza tanto o ambiente como os personagens de uma forma coesa, esta obra apresenta-nos uma outra estética que tira proveito do meio em que está a ser criado. Por outras palavras, os cenários são desenhados apenas com uma linha preta e a cor é aplicada posteriormente, com o

⁴ *The One Hundred and One Dalmatians* foi publicado em 1956 - Goodreads.

mesmo método de impressão final da animação. Este processo denomina-se Xerox⁵, derivado do nome das máquinas utilizadas e envolve um sistema de impressão que fotocopia a animação e a imprime directamente numa folha de acetato. Este processo elimina todo o departamento de traço e pintura, uma vez que, pela primeira vez, o traço dos animadores é transposto directamente para o ecrã.

No processo anterior era necessário traçar toda a animação numa folha de acetato e colorir-la manualmente, dando-lhe um ar mais suave e limpo. Com este novo processo, se os desenhos não fossem limpos de marcas de construção auxiliar, estas apareceriam no produto final. O mesmo aconteceu com os cenários, o que acabou por criar uma nova estética mas, ao mesmo tempo, aproximou-os da qualidade da animação. E esta é uma das razões pela qual a atmosfera de *101 Dalmatians* (1961) é bem sucedida na recriação deste ambiente.

Londres é retratada de uma forma bastante fiel, tanto a nível social como arquitectónico. Encontramos o aglomerar de apartamentos estreitos, construídos com tijolo vermelho e as ruas são iluminadas por candeeiros que criam pontos de luz na neblina da noite. Existem parques onde se pode observar bastante actividade, principalmente de leitura e naturalmente que existe uma certa caricatura na postura de alguns personagens.



Figura 3- Habitações Londrinas, de noite, do filme *101 Dalmatians* (1961).



Figura 3.1 - Habitações Londrinas, do filme *101 Dalmatians* (1961).

⁵"Empresa que produz e comercializa impressoras digitais a cores e a preto e branco, prensas digitais, dispositivos multifunções, copiadoras digitais e uma variada gama de ultra-soluções e serviços. Iniciou a sua actividade em 1906" - Infopédia

Deixando as técnicas clássicas de pintura a acrílico ou guache, onde a cor tem um lugar próprio, limitado pelos contornos, nesta obra existe uma libertação da cor sobre o espaço. Mais do que um quadro que nos apresenta uma mistura cuidada de tons, a imagem assemelha-se a uma paleta onde as cores estão lado a lado, compondo de forma livre e mais espontânea a gama cromática.

A sensação de compactação que está inerente às casas inglesas é bem conseguida como mostram as imagens anteriores. A colocação sequencial das casas obriga a que estas sejam bastante estreitas, mas com vários andares, o que as impede de ter um jardim na frente da casa.

A sensação transmitida é a de um lugar mais apertado e claustrofóbico, especialmente se estiver decorado com mobília ornamentada e escura, transmitindo-lhe uma sensação de peso. A excessiva utilização do espaço leva também a que a luz seja mais reduzida, ou seja, os espaços são naturalmente mais escuros.



Figura 3.2 - Interior do Apartamento de Roger, do filme *101 Dalmatians* (1961).

A estética escolhida é interessante do ponto de vista artístico, não infantilizando de forma alguma a obra, no sentido de a tornar mais colorida, ou apelativa. Muito pelo contrário, existe uma coerência a nível de cor, que passa por uma falta de saturação da imagem levando ao ambiente desolador e, por vezes, depressivo que caracteriza os países nórdicos. Este estilo original e interessante, do ponto de vista estético, apresenta elementos bastante angulares que não são os mais apelativos para as crianças. Esta técnica de impressão de cor directa permite que os cenários sejam mais próximos do traço do desenho, uma vez que são criados com a mesma técnica. Esta aproximação à realidade acaba por pôr de parte uma maior elaboração nos cenários, aproximando-os mais de um sonho, ou um ideal que se torna mais facilmente apelativo.

A narrativa é mais uma vez mais contida, isto é, não se trata de uma história a grande escala, com repercussões graves para a sociedade. Toda a narrativa se centra à volta de Pongo e Perdita, os dois Dálmatas, das suas crias e dos seus donos. E embora se percorra uma longa distância física ao longo do filme, o centro é sempre o mesmo.

Regressando ao tratamento clássico, o qual embeleza o cenário e o trata como uma pintura, e trocando a atmosfera pesada de Londres pelas ruas de Paris, *The Aristocats* (1970) foca-se não na classe média, mas sim na nobreza como foco principal da narrativa. No entanto *The*

Aristocats (1970) apresenta uma outra visão sobre a cultura europeia e as diferenças entre classes sociais mostrando a aristocracia como personagem principal.

Começando pelos edifícios mais importantes, somos logo introduzidos ao local pela presença da Torre Eiffel, que serve também de ponto de referência durante todo o filme. As figuras seguintes mostram, não só as várias distâncias a que nos encontramos desta obra arquitectónica, mas também outros pontos que são conhecidos, como os Campos Elísios e Notre Dame.

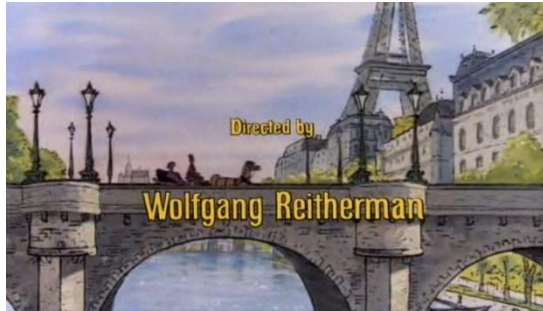


Figura 3.3 - Monumentos históricos parisienses, do filme *The Aristocats* (1970).

De estilo gótico, a catedral de Notre Dame é uma das construções mais icónicas do mundo. Na imagem, esta é reproduzida de uma forma fiel, embora se distancie do pormenor que podemos encontrar em *The Hunchback of Notre Dame* (1996), em que é visível o detalhe desta construção que se aguenta com o passar do tempo, que assiste à mudança do mundo em seu redor. As imagens seguintes mostram uma comparação entre o fotograma de *The Aristocats* (1970), um desenho do século XVIII, Notre Dame de *The Hunchback of Notre Dame* (1996) e uma fotografia contemporânea.



Figura 3.4 - Notre Dame de Paris, à esquerda, fotograma do filme *The Aristocats* (1970); à direita desenho do século XVII.



Figura 3.5 -Notre Dame de Paris, à esquerda fotograma do filme *The Hunch back of Notre Dame* (1996); à direita fotografia contemporânea.

Relativamente às habitações parisienses, existe uma maior prevalência do branco e bege, uma vez que estas são construídas num tipo de pedra mais clara. Os edifícios são mais largos dos que os ingleses e mais baixos também. A semelhança encontra-se nos telhados, pois são bastante inclinados. As ruas são também um pouco estreitas, e pontuadamente, vemos quiosques publicitários.

Esta aventura tem como origem a mansão onde prevalece também o uso de tons claros de um estilo próximo do neoclassicismo⁶. Surgindo em meados do século XVIII, este estilo sucede ao rococó e pretende colocar de parte os pormenores elaborados que caracterizavam o seu antecessor e lhe conferia um ar pesado. Este revivalismo das artes clássicas, o Grego e Romano não se referenciam somente a uma mudança de visual, mas a uma renovação de todo o pensamento artístico como afirmam as palavras de Wend Von Kalnein: "The transformation from Rococo to Neoclassicism is therefore more than a stylistic shift: it is a far reaching change in attitudes to art as a whole." (KALNEIN, 1995: 131)

Ao analisarmos à luz destes elementos o edifício onde habitam os protagonistas, podemos observar que vai de encontro ao ideal dos impulsionadores deste novo movimento, segundo Wend Von Kalnein,

⁶"Imitação actual dos antigos artistas e escritores clássicos." (<http://www.infopedia.pt/lingua-portuguesa/neoclassicismo>).

Their ideal was an architecture liberated from color and ornament, an expression of timeless grandeur. The term neoclassicism itself was originally a pejorative one, coined in the nineteenth century to denote the resurrection of a lifeless and depersonalized antiquity. The word was unknown in the eighteenth century; what we call Neoclassicism was regarded by contemporaries simply as the one and only "true" style regarded not as a mere fashion but as the revival of the arts and the revelation of timeless varieties. (KALNEIN, 1995: 132)

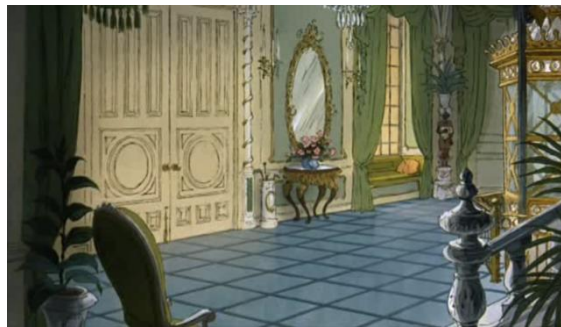


Figura 3.6 - Exterior da Mansão, fotograma do filme *The Aristocats* (1970), a cima; Interior da Mansão, fotograma do filme *The Aristocats* (1979), a baixo.

Contudo, se observarmos com atenção percebemos que o neoclássico está presente nos vários edifícios pelos quais vamos passando ao longo do filme. Pontualmente, encontramos elementos que nos remetem para este estilo como, por exemplo, os elementos triangulares nas portas, "In the 1750s and 1760s Paris was swept by a vogue for the *style grec*; in the absence of any genuine knowledge of Greek art, anything that looked antique was labeled *grec*." (KALNEIN, 1995: 133)



Figura 3.7 - Exemplos de elementos característicos do Neo-clássico.

3.4 Uma visão nativa - Análise dos filmes europeus

A *Catin Paris* (2010) começa logo por tirar proveito de algo que falta na representação parisiense, a cor, e embora mantenha o branco da pedra que segura as construções, não deixa de aproveitar este impulso visual em toda a sua narrativa. Esta opção retira, de certa forma, um pouco a qualidade de obra-prima, uma vez que estimula o espectador, enquanto a obra analisada previamente parecia mais um quadro a óleo que se deveria apreciar de longe, salvo raros momentos.

Vemos também que estamos perante uma cidade moderna devido à narrativa, que conta a história de um gato que tem uma vida dupla. De manhã faz companhia a uma rapariga e à noite acompanha Nico enquanto este pratica furtos.

Uma vez mais, estamos perante um ecossistema que não interage com ninguém fora da sua esfera de influência, o que permite que a história seja mais eficaz, uma vez que é mais contida, mas ao mesmo tempo impede que se aborde outros temas e que se veja qual a percussão que as actividades de um indivíduo têm para a sociedade.

Este filme varia entre uma representação abstracta e realista. Começando pelos elementos realistas, estes são todos aqueles que dizem respeito a construções conhecidas, como a Torre Eiffel e a catedral de Notre Dame. A segunda é um local importante para a narrativa, pois é lá que se desenrola o confronto final, está particularmente bem trabalhado, mas sem destoar dos restantes elementos arquitectónicos.

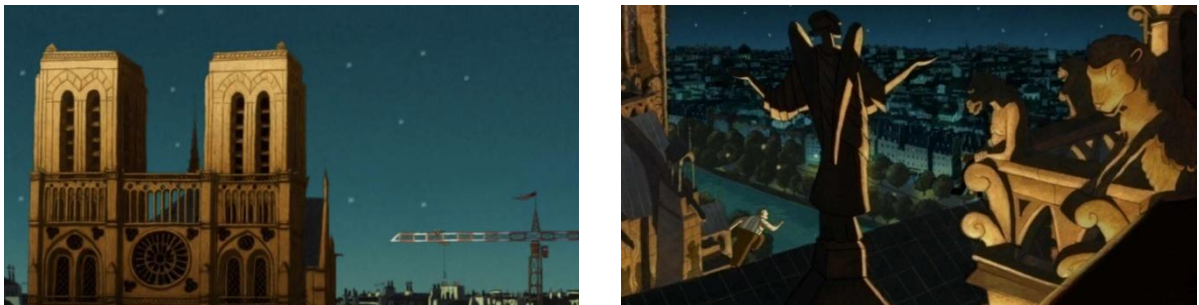


Figura 3.7 - Notre Dame de Paris.

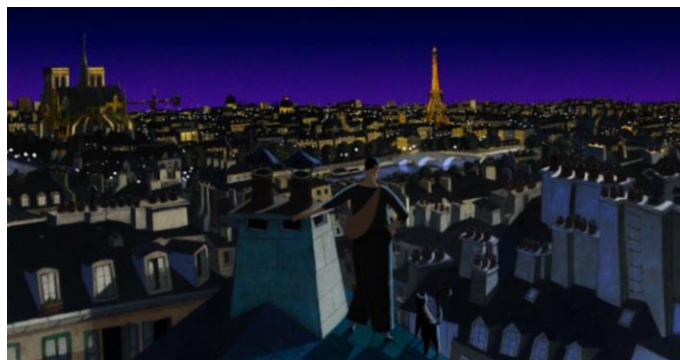


Figura 3.8 - Panorâmica que ilustra os monumentos importantes parisienses.

Os restantes edifícios aproximam-se mais do aspecto cubista⁷, encaixando-se com o personagem Nico, pois, para ele, a cidade são os telhados, quase como se não existisse chão. As cores ganham mais vida, pois também estão a ser vistas por outros olhos.

No entanto, e embora se tomem algumas liberdades com a forma e a cor, não quer dizer que não exista uma noção consciente da realidade e a prova disso é a panorâmica retratada na figura 3.8. Nela encontram-se os principais pontos de interesse da cidade, tanto numa perspectiva turística como também narrativa. A cor é mais controlada, apresentando os brancos e beges da cidade e os telhados escuros e picados.



Figura 3.9 - Exemplo de uma sequência mais abstracta de *A Catin Paris* (2010), à esquerda, comparada com *Factory at Horta de Ebro* (1909), de Pablo Picasso.

Por outro lado, a figura 3.9 apresenta uma interpretação mais simplista, um pouco infantil até, oposta ao novo projecto de Sylvain Chomet⁸, que deixámos para o final deste ponto pela sua proximidade com os filmes de Miyasaki, não só a nível visual, mas também pelo tema mais maduro que pretende retratar.

Passamos agora para o mais recente trabalho de Sylvain Chomet, baseado num argumento de Jacques Tati, *The Illusionist* (2010). O Ilusionista é um homem que lentamente vê os tempos a mudarem e se apercebe que aquilo que mais gosta de fazer já não é mais o que o público procura. Vivemos numa época de música e espectáculo e aparentemente já não existe espaço para os truques de magia que outrora traziam sorrisos e admiração às pessoas. Após enfrentar a dura realidade de que não pode ficar em França, o Ilusionista viaja para a Escócia e num pequeno *pub* encontra uma nova audiência. Trava amizade com Alice, uma rapariga jovem e ingénua, cuja amizade com o Ilusionista gira em torno dos presentes que este lhe oferece. Iludida por estes gestos, Alice decide viajar com esta nova figura paterna, pois pensa que ele lhe pode dar aquilo que ela nunca teve e os dois seguem viagem até Edimburgo na esperança de conseguir pôr as suas vidas em ordem. Gradualmente, o protagonista enfrenta a dura

⁷ Artes Plásticas: movimento do século XX, caracterizado pelo abandono de formas essenciais (poliedros, cilindros, cones), fragmentando os volumes, despersonalizando o acto de pintar através de grafismos simplificados e utilizando, por vezes, a colagem (cartão, papel, espelhos) para quebrar a dureza da representação sem perspectiva (<http://www.infopedia.pt/lingua-portuguesa/cubismo>)

⁸ Nascido em 1963 em Maison-Lafitte em França, Chomet começou a trabalhar na sua primeira curta-metragem em 1991 de nome *The old Lady and the Pigeons*. Hoje conta já com duas longas-metragens, nomeadas para Óscar de Melhor animação, *The Triplets of Belleville* (2003) e *The Illusionist* (2010) - (<http://www.filmbug.com/db/343837>)

realidade e tenta trabalhar onde pode de forma a poder sustentar Alice. Contudo, esta vai gradualmente descobrindo o amor e desliga-se do seu protector. Afastado deste fardo que o prendia as terras escocesas, o Ilusionista decide voltar para França.

Este filme, em relação às obras previamente avaliadas, aproxima-se da consciência do mundo e das repercussões que a economia e a constante demanda da sociedade por novos estímulos podem ter sobre as pessoas. Conseguimos distinguir a alta sociedade da classe trabalhadora e o desejo que as pessoas têm em comprar para manter ilusoriamente o seu estatuto social. Estamos perante um filme que demarca também o declínio de algumas artes performativas, uma vez que o pop rock é o que o público mais procura, colocando profissionais com anos de experiência a serem ultrapassados por jovens que apresentam algo de novo e energético, mas cujo talento é discutível.

Estamos perante uma representação bastante realista do Reino Unido e, em especial, da cidade de Edimburgo, Escócia, onde decorre grande parte da acção. Podemos, no entanto, ver que existe um maior uso de cor, especialmente do amarelo e também do vermelho, que cobre os característicos autocarros de dois andares.



Figura 3.10 - Big Ben e ruas de Londres, do filme *The Illusionist* (2010).



Figura 3.11 - Fotografias de Londres que servem como referência. Big Ben, à direita e Oxford Street à esquerda.

O uso da cor é um pouco mais elaborado, comparativamente a *101 Dalmatians* (1961), contudo mantém-se o mesmo ar depressivo que persegue os protagonistas. E não só por uma questão de representação realista, o tempo chega mesmo a ser utilizado como um meio

narrativo especialmente no segundo acto, onde o desespero começa a tomar conta do Ilusionista.

Ao entrarmos na Escócia, somos brindados com as incríveis paisagens que servem de terreno para os imponentes castelos. A arquitectura é bastante simples, não variando muito entre branco e o amarelo, e mesmo as cores não são fortes, uma vez que há sempre a presença de neblina que as esmorece.

Não se trata de um lugar muito rico, muito pelo contrário, nas imagens seguintes podemos ver o pouco cuidado que as construções apresentam, a sua função é servirem de abrigo ao mau tempo minimizando a aparência palaciana. Esta pobreza contrasta bastante bem com a riqueza de Edimburgo que será explorada mais à frente, e enquanto essa tem todos os requisitos para ser considerado uma metrópole, nesta estamos antes perante uma zona mais rural e de pastorícia.



Figura 3.12 - Viagem para a Escócia.

O interior do *pub*⁹ onde o ilusionista vai trabalhar não é muito grande, na realidade é característico tratar-se de um local pequeno, acolhedor, bastante cheio e com muita música. O interior é todo ele em madeira, sendo a pedra o material que envolve a casa, esta apela para isolamento e não sendo um espaço muito alto, o Ilusionista tem alguma dificuldade em estar de pé.

⁹ "Estabelecimento nocturno onde se servem bebidas e se ouve música" - Infopédia

A fraca luz confere a estes bares um ambiente muito característico que incentiva o convívio, proporcionando uma forte atmosfera, mais rústica e interessante que o aspecto mais industrial das discotecas. Deixando os bares e a vila e passando para a capital, comecemos por ver as diferenças nos portos.



Figura 3.13 - Interior do pub onde o personagem principal vai actuar.

Como podemos constatar nas imagens seguintes há uma grande diferença entre o porto de Edimburgo e o porto da aldeia onde o protagonista teve a sua actuação. A primeira mostra já uma civilização avançada, pois apresenta um meio de transporte, comboio, para os passageiros poderem deslocar-se confortavelmente até à cidade.



Figura 3.14 - Comparação entre o porto de Edimburgo, esquerda, com o porto da pequena aldeia, direita.

Ao chegarmos à cidade, comecemos logo por ver a grande movimentação, tanto de transportes como de pessoas. A própria arquitectura é mais imponente, assemelhando-se a uma muralha nas ruas movimentadas. As fachadas são detalhadas com ornamentos decorativos e cobertas por publicidade, quer de *billboards* quer de pequenos quiosques cheios de *posters*.

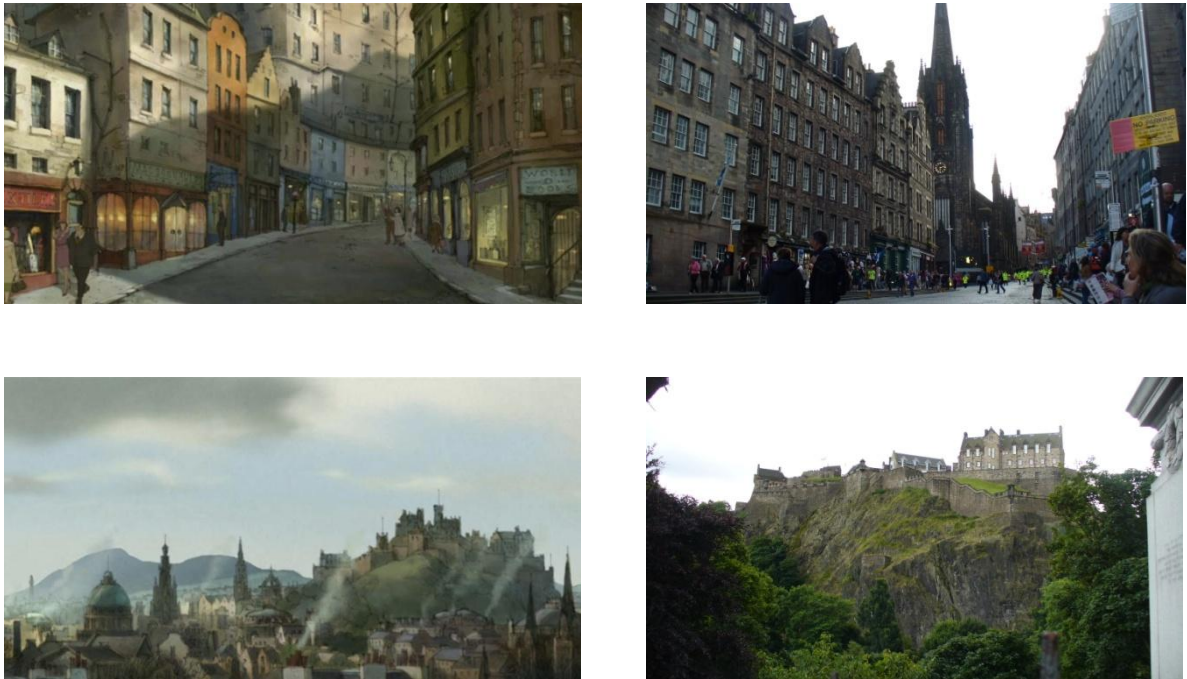


Figura 3.15 - Comparação entre os cenários de Edimburgo e fotografias da cidade.

Tal como iremos ver em *Kiki's Delivery Service* (1989), a moda é uma tentação, especialmente para quem não está acostumado a viver numa cidade onde as tendências mudam com as estações. Somos bombardeados com vários estímulos, visuais e auditivos que nos tentam vender os produtos, que cada vez são mais, e se atropelam para tentar chegar de forma mais eficiente ao cliente.



Figura 3.16 - A personagem Alice deslumbra-se com um vestido e muda a sua postura após o ter recebido.

Alice fascina-se com as peças de roupa que vê na cidade e também é um pouco manipulada pelos olhares de quem tem dinheiro e vê nela uma pessoa sem estilo e, conseqüentemente, sem importância, alguém que passa despercebido pela sociedade. Um dos grandes defeitos desta personagem é não ter noção do quanto custam as peças e também do quanto é preciso trabalhar para ganhar dinheiro, e este comportamento deve-se ao facto de ter sido iludida pelo mágico, não intencionalmente, a acreditar que este poderia dar-lhe tudo através da magia. Ela

procura estar ao mesmo nível das pessoas que passam pela rua e começa assim a recusar facilmente os presentes oferecidos.

As lojas são compostas por enormes vitrinas, capazes de conter um manequim e uma zona de exposição que dá a cada peça um espaço próprio, quase como que um pedestal. O comércio prolonga-se também durante a noite, por um lado, para conseguir mais clientes e, por outro, porque escurece bastante cedo durante o inverno. Os nomes das lojas são escritos normalmente em fachadas de madeira, em cores douradas ou com o auxílio de neons para que, mesmo durante a noite, sejam visíveis aos potenciais clientes.

Deixando o comércio e passando para os cenários de interior, estes são igualmente decorados, especialmente se os compararmos com os da aldeia. Papéis com padrões cobrem as paredes e retratos com elaboradas molduras surgem no papel de parede. A mobília é também bastante trabalhada acabando por dar uma aspecto pesado ao ambiente. A luz também não fornece alegria, pois não é muito forte e não está distribuída uniformemente pelos corredores.

O quarto alugado pelos protagonistas não é o oposto daquilo que encontramos no apartamento de solteiro de Roger. Tem uma área maior, compensando o facto de ser apenas num andar e não se encontra tão desarrumado, dando espaço para os personagens se movimentarem livremente. O facto de este não se instalar melhor demonstra que existe sempre uma sensação de que a sua presença naquele lugar não durará para sempre, pois o Ilusionista não está em melhor situação do que no seu país.



Figura 3.17 - Interior da Pensão. Observamos corredores decorados, em contraste com interiores simples.

Em suma, esta passagem pela representação realista da Europa e as narrativas associadas permitem uma melhor compreensão para o Imaginário da Europa. Desta forma tentaremos perceber que elementos são mais comuns e qual o nível de detalhe utilizado, bem como se

estes aspectos e locais que foram estudados previamente se misturam ou se, por outro lado, são utilizados de forma independente.

3.5 Ghibli e o Imaginário Europeu

O estudo da Animação é, por norma, baseado nos primórdios do cinema europeu e naturalmente, como já foi mencionado anteriormente na Walt Disney e no seu grupo de animadores. Destes destacamos Frank Thomas e Ollie Johnston pelo seu trabalho escrito que deu origem a *The Illusion of Life* que, a par de *The Animator's Survival Kit* de Richard Williams, formam a obra essencial para qualquer pessoa que pretenda seguir esta área. O primeiro explica todo o processo teórico, apresentando os princípios de animação, bem como o material utilizado pelo estúdio norte-americano para a concretização dos seus filmes, enquanto o segundo aproxima-se mais de um manual técnico que explora de forma exaustiva o lado mais prático da animação.

Não seria por isso correcto, num projecto que tem também como objecto de estudo a animação japonesa, menosprezar as origens deste meio no seio da cultura japonesa. Deste modo e antes de prosseguir para uma análise das obras escolhidas dos estúdios Ghibli, traçamos uma breve nota acerca da animação japonesa. Esta, conhecida como *anime*, nasceu da experimentação de três ilustradores, Shimokawa Hekoten, Kitayama Seitarō e Kōuchi Sumikazu, como afirma Koyama-Richard: "The three main pioneers to embark upon this great adventure – Shimokawa Hekoten, Kitayama Seitarō, and Kōuchi Sumikazu...based on different techniques and with no prior cinematographic experiences." (KOYAMA-RICHARD, 2010: 72)

O crescente sucesso da animação na América possibilitou o financiamento desta nova expressão artística no Japão, dando início àquela que viria a tornar-se numa das maiores indústrias da área no mundo.

A luta da animação 3D contra a animação tradicional não é sentida no *anime*, muito pelo contrário, tem havido, cada vez mais, uma maior divulgação desta expressão artística e também um maior respeito pela mesma.

É, por isso, interessante observar-se que um país tecnologicamente avançado como o Japão, que não só experiencia toda a tecnologia no seu dia-a-dia, como também a explora cinematograficamente, seja um dos países que mais trabalha com animação tradicional como meio preferível para dar forma às suas histórias. A ênfase está sempre na história e na força dos personagens. O computador é, então, usado, sobretudo para auxiliar a produção, facilitando a criação de algumas sequências e efeitos e não como um elemento primário para a criação das animações como afirma Helen McCarthy:

The increasing use of computers in film-making has not yet affected the traditional animation inbetweeners. Nowadays it's possible to handle certain sequences by programming a computer with the first and last frames and allowing software to morph through the required action linking the two. (McCARTHY, 1999: 34)

Mas o computador é apenas um auxiliar para o trabalho. Parte do animador, do ilustrador, do designer, estudar e aprofundar a sua técnica. Assim, podemos começar a compreender a importância da pesquisa visual para a criação dos ambientes, neste caso em específico para a animação.

Os livros são um bom ponto de partida para iniciar um projecto, nos quais encontramos imediatamente vantagens que têm peso na produção. São mais baratos do que uma viagem e, por isso, é possível construir uma boa biblioteca visual, as legendas das imagens ou textos complementares ajudam a uma compreensão do local e da sua história e fica-se com uma grande colecção de imagens com boa qualidade para usar como referência.

Porém, por mais informação que se possa recolher com um livro, este não consegue proporcionar os estímulos que se absorvem quando se visita o local. A experiência é tão ou mais importante que a recolha de imagens, pois são essas sensações que mais tarde serão transpostas para o filme, como afirma Helen McCarthy: “A film with a historical background or a recognizable setting, such as *Porco Rosso* or *Princess Mononoke*, will also require many hours of research and perhaps some drawing at actual sites or in museums to get the details right.” (McCARTHY, 1999: 35)

É natural que quanto se trata de filmes que retratam locais reais, essa pesquisa tem de ser mais aprofundada. E é chegado o momento de avançarmos para o cerne deste capítulo, a influência da Europa no *anime*.

Antes de passarmos à análise da presença de elementos europeus na animação japonesa, interessa observar um pouco um filme que retrata a cultura japonesa. *Princess Mononoke* (1997) é um dos filmes mais vistos neste país, batendo recordes de bilheteira. Nesta obra entramos num mundo que não conseguimos muito bem dominar, este não deixa de ter elementos do fantástico, característica dos filmes de Miyazaki, mas tem também um enorme trabalho de pesquisa, histórica e cultural que, à primeira vista, é notoriamente diferente da nossa. É narrada a história de Ahitaka, um jovem de uma aldeia que, após ter sido amaldiçoado, se vê obrigado a deixar a sua casa e a viajar até à origem da maldição. O personagem encontra San, uma rapariga criada por lobos, e descobre que a sua maldição está ligada à guerra e a uma pequena vila que pretende destruir toda uma floresta, utilizando a sua mais recente invenção, a arma de pólvora.



Figura 3.18 - Imagens do filme *Princess Mononoke* (1997), ilustrando os personagens. Ashitaka, à esquerda e San, à direita.

My Neighbor Totoro (1988), por outro lado, mantém características da cultura nipónica, mas apresenta um elemento narrativo mais simples e mais facilmente identificável. Conta a história de uma família que, devido à doença da mãe, e para que esta possa recuperar, se vê obrigada a mudar para uma pequena vila. Pelo meio, os personagens aprendem a crescer através de metáforas com a natureza e da personificação dos elementos naturais.

É curioso observar que nesta obra a casa para a qual os personagens se mudam possui um anexo oriental, criando um interessante choque cultural.



Figura 3.19 - Imagens do Filmes *My Neighbor Totoro* (1988).

3.6 Paisagem e Máquinas: Análise a *Howl's Moving Castle*

Neste filme, e em termos visuais, verifica-se uma grande apreciação pela Suíça, na sua extensa paisagem montanhosa coberta de neve. Mais concretamente já tivemos a possibilidade de observar este ambiente na série *Alpine Girl Heidi* (1974) que decorre inteiramente no cenário suíço retratando todo o seu esplendor cromático, bem como a sua característica actividade pastoral,

...Miyazaki went overseas again in the summer of 1973 to sketch locations and backgrounds for *Alpine Girl Heidi* for which Otabe designed the characters. This was probably the first time any Japanese animator had gone overseas to sketch and research in preparation for a production. In 1975 Miyazaki went to Italy and Argentina for *Three Thousand Miles in Search of Mother*. (McCARTHY, 1999: 38)

Vinte e nove anos mais tarde, reencontramos esse ambiente, agora disfarçado na adaptação da obra literária de Diana Wynne Jones, *Howl's Moving Castle* (2004), que mistura a realidade e a imaginação criando um híbrido que representa o melhor que o cinema de animação pode oferecer. Começando pelos aspectos mecânicos, verificamos um regresso aos tempos da revolução industrial e da importância do carvão e da descoberta da máquina a vapor para o desenvolvimento da sociedade.

Howl's Moving Castle (2004) conta a história de um país em guerra e de uma rapariga, Sofie, que, por causa dos ciúmes da bruxa do nada, é transformada numa senhora de idade. Acolhida pelo grande feiticeiro Howl, desejado por todas as raparigas do reino, ela aprende a viver a vida de forma mais energética ao mesmo tempo que o feiticeiro aprende que a beleza é algo que está no interior e não na aparência.

Num mundo abalado pela guerra, vemos que a população se preocupa com o avanço constante da situação. Encontramos também personagens, como Howl que se opõe ao conflito, mas que se vê transformado pelos horrores da guerra. Esta transformação é bastante literal, uma vez que este vai perdendo cada vez mais o lado humano e assumindo a forma animal que usa para se deslocar durante os bombardeamentos.

O castelo torna-se assim essencial para a sua sobrevivência. Uma concha que o protege e o aconchega, de onde se pode sair para outros locais, mas para onde é difícil de entrar. E

naturalmente que, por um lado, tem este efeito de acolhimento, mas, por outro, apresenta um lado negativo. O Castelo tanto o protege que se torna difícil para Howl enfrentar o seu verdadeiro medo.



Figura 3.20 - Exemplos da utilização do vapor.



Figura 3.21 - O vapor como uma fonte para a guerra.

Nesta obra, a amálgama de objectos que compõe este castelo andante é suportada pelo fogo que o alimenta, proveniente do personagem Calcifer, uma criatura que assume a forma do fogo e que se torna essencial para a sobrevivência, tanto do castelo, como do próprio Howl.

Este elemento contrasta de forma muito forte com o fogo da guerra que causa destruição. Este fogo, agora indefinido, alimenta também os tanques, aviões e barcos que avançam para a batalha, representando, de certo modo, a forma do mal e contribuindo para a destruição da terra.

É visível a dualidade que algumas descobertas proporcionam, por um lado, melhorando a qualidade de vida e, por outro, destruindo-a. De certa forma, podemos encontrar uma referência à Segunda Guerra Mundial, que não só devastou o continente europeu como também atingiu o Japão.

Numa perspectiva mais positiva, este filme mostra-nos a simplicidade e beleza de uma composição cenográfica que tem como base os Alpes Suíços. Em vez de se limitar a uma representação puramente realista, assente em fotografias de referência, vemos que existe um certo engrandecer do cenário, como se todos os seus elementos fossem ampliados. A paisagem é um elemento imponente e presente em toda a obra.



Figura 3.22 - Comparação entre a paisagem de *Howl's Moving Castle* (2004), à esquerda, com uma fotografia dos Alpes Suíços, à direita.



Figura 3.23 - Comparação entre a paisagem de *Howl's Moving Castle* (2004), à esquerda, com uma fotografia dos Alpes Suíços, à direita.

As imagens anteriores mostram uma comparação entre fotograma de *Howl's Moving Castle* (2004) (esquerda) a par de fotografias dos Alpes Suíços (direita). As semelhanças são visíveis, avistam-se as cordilheiras que escondem o horizonte e formam uma espécie de muralha que protege os protagonistas do restante mundo.

A arquitectura é também um elemento de destaque nos filmes Ghibli, especialmente a da Europa do Norte. Em *Howl's Moving Castle* (2004) predomina um estilo denominado *half-timber* que caracteriza bastante os países nórdicos, como os próprios estúdios atestam em *The art of Howl's Moving Castle*. " (...) wooden architectural styles called half-timber so prevalent in Germany and English home." (GHIBLI, 2005: 49)



Figura 3.24 - Habitações ao estilo *Half-timber*.

Esta técnica é bastante comum na Europa do Norte e consiste na construção das estruturas de suporte em madeira, sendo o restante preenchido com outros elementos. Esta forma de construção é, muitas vezes, puramente decorativa, sendo os elementos característicos, as traves de madeira, colocados posteriormente, apenas com esse intuito estético. Foi também aplicada no Oriente, mais concretamente na China e no Japão¹⁰.



Figura 3.25 - Fotografia de uma construção *half-timber*, Colmar, Alemanha.

Este ambiente é rematado pela presença de castelos e palacetes que apontam para os séculos XVIII e XIX. *Howl's Moving Castle* apresenta assim um "...world conceived by the late 19th century European neo-futurist painters where magic and science co-exist." (GHIBLI, 2005: 10)

Yoji Takeshige, o director de arte, fala do quanto as pinturas ocidentais foram uma fonte de inspiração e de grande impacto para a criação dos ambientes para este projecto, ideia contida na obra *The Art of Howl's Moving Castle* (2005) dos estúdios Ghibli: "There are Western Paintings, particularly those by the Impressionists, where the objects aren't drawn in detail. The lighting depicts the space instead." (TAKESHIGE, 2005: 49)

¹⁰ <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/252413/half-timber-work>

A capital apresenta um estilo diferente, quer no exterior, quer no interior, remetendo mais para um ambiente francês. No entanto, uma vez que há alguma semelhança entre a estética interior do palácio de *Howl's Moving Castle* (2004) e de *Lupin the III Castle of Cagliostro* (1979), a análise do primeiro será agrupada à do segundo.



Figura 3.26 - Cidade Real, onde se encontra o Palácio e a Rainha.

3.7 Da Europa Central ao Mediterrâneo

Fugindo da atmosfera intensa do norte europeu, viajamos até paragens mais calmas, onde o sol prevalece e o bom tempo dá lugar a pessoas mais vivas e explosivas que tiram partido da estável e ideal condição atmosférica.

Os dias são maiores e, como tal, grande parte da actividade populacional aproveita esse tempo e convive mais ao ar livre. É quase obrigatório um café ou restaurante ter uma esplanada onde as pessoas se sentam e conversam, por vezes, durante várias horas. As casas e os hotéis nas zonas da costa são também uma grande fonte de rendimento, uma vez que facilitam o conforto. Situando-se apenas a alguns metros da praia, estão rodeados por cafés ou restaurantes que enaltecem a sua decoração e cozinha com a paisagem para o mar.

O sul europeu é também responsável pelo desenvolvimento de movimentos artísticos que mudaram a nossa percepção sobre a arte e a nossa interpretação e subsequente reprodução do real. Um dos mais conhecidos é, sem dúvida, o Renascimento onde o estudo e desenvolvimento da perspectiva permitiram a criação de profundidade e uma sensação de tridimensionalidade que até a altura não tinham sido alcançadas. Essas técnicas foram transportadas até ao Japão indirectamente. Houve um bloqueio deste país à entrada de matéria ocidental, e foi apenas através de obras chinesas que aplicavam os conhecimentos de perspectiva que esta nova técnica chegou às mãos dos japoneses.¹¹

¹¹ Estas ideias estão de acordo com os fundamentos dos estudiosos na matéria, Brigitte Koyama-Richard e Hector Garcia.

3.8 Análise a *Lupin III: Castle of Cagliostro*

No seguimento destas características de arte mais elaboradas onde existe uma preocupação com a decoração do interior, passamos para a análise do Filme *Lupin the III: Castle of Cagliostro* (1979), uma vez que contém elementos que se relacionam mais com a capital do mundo de *Howl's Moving Castle* (2004) especialmente com o seu interior. É também um filme que, como tem um elemento mais reduzido de ficção, assentando assim mais na realidade, serve de passagem para a análise de *Kiki's Delivery Service* (1989).

Uma vez mais, Miyazaki cria aqui uma Europa ideal, um *setting* imaginário que se prende na realidade dos elementos que compõem este continente, ao mesmo tempo que se desprende da lei do tempo e da evolução. Assim é possível criar um universo quase utópico juntando o melhor que o *design* e a engenharia podem oferecer num só projecto.

No entanto, e comparativamente ao projecto analisado anteriormente, esta obra é mais sóbria no uso da cor transmitindo-lhe uma maior proximidade ao real, enquanto *Howl's Moving Castle* (2004) oferece uma maior sensação de sonho, através do uso destemido de cores garridas, acentuando o ambiente de conto de fadas.

(...) existing foreign settings were magnificently exploited by the director and his team, who created a European Wonderland as exotic as any Hollywood fantasy. Miyazaki also took the chance to acknowledge, very elegantly, the influence of French animator Paul Grimault. The palace of the king of Takicardie in Grimault's *Le Roi et L'Oiseau* looks like a sketch for the castle of Cagliostro... (McCARTHY, 1999: 53,54)

Existe uma grande semelhança entre os interiores de Cagliostro e os interiores da capital em *Howl's Moving Castle* (2004). A grande diferença encontra-se na escolha cromática que nos conduz pela narrativa. Em Cagliostro somos atraídos por cores saturadas, começando pelo branco vivo do castelo e passando pelos jardins verdes que se espalham pela propriedade. Contudo, existe uma certa sensação de frieza que se vai evidenciando com o desenrolar da narrativa, a qual é criada com a presença de cores mais frias como, por exemplo, o azul e que gradualmente vai escurecendo com o aproximar da noite.

O vermelho é uma cor que está também presente nestas duas obras. Tendo em conta que a interpretação das cores é, não só uma característica psicológica, mas também cultural, o ocidente e oriente podem ter interpretações diferentes da mesma. Assim sendo, para os europeus, o vermelho está associado ao mal e tendo isso em conta é natural que nos exemplos apresentados na figura cinco se associem esses espaços a personagens ou acontecimentos maus.

A decoração é bastante elaborada, tanto nas paredes, como no tecto. As paredes encontram-se cobertas por detalhadas pinturas, maioritariamente retratos, iluminados por luxuosos candeeiros e candelabros. Existe também requinte e postura por parte dos personagens deduzindo-se que estes, de alguma forma, podem pertencer à realeza.

É possível fazer uma comparação com o palácio de Versalhes, pela forma e decoração. Se observarmos as imagens a seguir apresentadas, vemos que estão presentes as janelas em semicírculo que ocupam toda a dimensão da parede. O corredor é também comprido e amplo, não contendo elementos escultóricos a decorá-lo. Todo o detalhe dourado que acompanha as colunas das janelas culmina no tecto, também este em formato de semicírculo, que se encontra extensivamente trabalhado. Nestes frescos, são visíveis todos os pormenores que

acompanham as composições e os variados uso de cor, sendo o vermelho, novamente a cor que mais se destaca, a par do verde das paredes.

Os espaços são amplos, mas despidos de objectos tridimensionais decorativos. Sublinhe-se um uso recorrente do vermelho, uma cor que ilustra a luxúria, delimitados por caixilhos dourados.



Figura 3.27 - Comparação entre os cenários de *Lupin III* (1979), esquerda, e o Palácio de Versalhes, direita.

Os exteriores são também eles bem trabalhados e elaborados havendo aqui uma clara predominância do castelo como elemento narrativo central. E tanto no interior como no exterior é muito fácil fazer-se uma comparação com o Palácio de Versalhes e o mesmo acontece com o palácio real de *Howl's Moving Castle* (2004). E tal como a revolução industrial se mostrou como uma época importante para ser pano de fundo para as obras anteriormente analisadas, os Palácios Franceses do século XVII serão uma fonte de inspiração, não são para o *design* dos interiores, mas também para alguns elementos exteriores.

Se compararmos este castelo ao de *Howl's Moving Castle* (2004), analisado anteriormente, vemos que aquele se assemelha mais ao estilo medieval enquanto este tem traços franceses. Um elemento importante e que também define as grandes vilas francesas como, por exemplo, Versalhes, é o seu extenso jardim, também ele populado por coretos e outros elementos arquitectónicos que embelezam a paisagem à qual acresce a simetria a nível de organização formal.

Há uma certa beleza transmitida pelo aspecto desleixado dos jardins do palácio. Conclui-se que se trata de um local que, em tempos, foi cuidado, mas que agora parece inverter os papéis com a vegetação. Outro elemento que podemos comparar aos jardins de Versalhes é a utilização de pedra branca para o pavimento.

Podemos ver também que os jardins se encontram pontuados por várias fontes que têm a função de criar alguma frescura, ao mesmo tempo que expõem algumas obras escultóricas, quebrando assim o labirinto verdejante.

Este é um local que, de facto, se encontra deteriorado, no entanto não deixa de ser apelativo, tal como todas as ruínas. Existe uma história que pode ser construída e descoberta pelo observador.

Este local assemelha-se um pouco também ao Mont de Saint Michel, em França. Esta cidadela está também construída sobre água e com uma ligação por ponte.

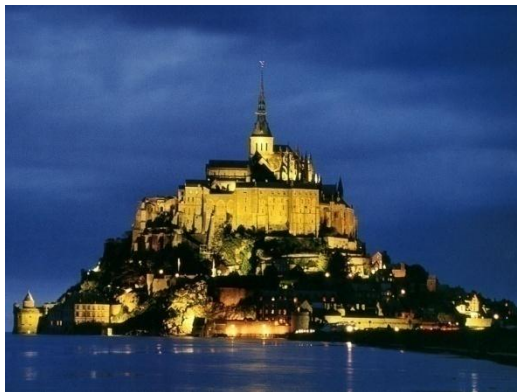


Figura 3.28 - Montde SaintMichel, França.

Numa situação oposta à forte decoração do interior do castelo, a figura 3.28 mostra as caves construídas com pedra, semelhantes a adegas. Esta sequência é um bom exemplo de modos de vida e socialização mediterrâneos. Podemos facilmente encontrar locais semelhantes espalhados pelo nosso país como, por exemplo, as caves do vinho do Porto e pequenos restaurantes no norte que ainda são construídos sem recorrer a tijolo vermelho, ou castanho, dando-lhes um ar mais rústico,

Although no specific research trip was undertaken for this film, Miyazaki's Heidi sketchbooks must have come in useful for some of the mountain and lakeside vistas, and he also cites a book he saw in a shop window and snapped up, *Italian Mountain Cities and the Tiber Estuary*, from Kajima Institute Publishing. (McCARTHY, 1999: 53)

Grande parte da acção decorre, de facto, dentro do castelo e, por isso, a sua presença é mais sentida. Contudo é visível uma certa semelhança com as paisagens de *Howl's Moving Castle* (2004).

3.9 Fusão de Culturas: análise a *Kiki's Delivery Service*

Kiki's Delivery Service (1989) de Hayao Miyasaki é uma adaptação de uma obra literária para crianças, escrita por Eiko Kadono¹² que explora a passagem de criança para jovem e toda a responsabilidade que advem dessa nova fase de vida. Assim conhecemos Kiki, uma jovem feiticeira que, aos treze anos, parte para a cidade como acto de passagem. Neste novo lugar Kiki tem de aprender a lidar com novas pessoas e também a “desenrascar-se” de forma a poder sobreviver. Pelo caminho faz novos amigos, ajusta-se a uma nova vida, tem crises de identidade e aprende a redescobrir-se.

Para este projecto, Gotland Island, uma ilha situada no sudoeste da Suécia, foi o local escolhido para iniciar a pesquisa para a cidade de Koriko e é visível, mais uma vez, o fascínio pela Europa Central, em particular pela Suíça.



Figura 3.29 -Gotland Island, esquerda, e o resultado dessa pesquisa no filme *Kiki's Delivery Service* (1989), direita.

Para este projecto, o foco não foi tanto a sua paisagem, mas antes uma exploração dos vários elementos urbanos que se encontram nesta cidade, cuja evidência se encontra nas ruas estreitas e nas pontes que criam passagem superiores e inferiores. No entanto, também está presente a pedra, como o elemento mais usado para a construção de vias e casas. Podemos ver em detalhe os vários géneros de pedra que são usados, desde os mais simples até aos mais caros. Os mais reconhecíveis serão, naturalmente, os paralelepípedos de granito que cobrem todo o pavimento e que são uma das características de várias cidades, sendo um principal elemento das ruas portuguesas.

Kiki representa um grupo de pessoas que se aventura de uma pequena vila ou aldeia para uma

¹² *Kiki's Delivery Service* foi publicado em 1985 - Goodreads.

metrópole de forma a ter mais oportunidades. Hoje em dia, a migração do campo para a cidade é cada vez mais uma realidade, não como um ritual de passagem, mas como um novo começo.

Toda esta amálgama de elementos compõe esta cidade e transmite assim uma ideia de unidade, como se a Europa não fosse composta por diferentes países, mas por uma saudável mistura de todas as suas diferenças, como explica o próprio realizador: "This is how the Japanese imagine an old European City. There are elements of Naples, Lisbon, Stockholm, Paris, and San Francisco, all mixed in, so one side faces the Mediterranean while the other faces the Baltic Sea" (GHIBLI, 2006: 67)

Dividindo este conjunto em partes, começamos pelos elementos que caracterizam a Europa do Sul. A secção da cidade que se encontra virada para o mar apresenta elementos cromáticos e de composição que nos podem remeter para a Grécia e Sicília, pelo uso de casas muito próximas com ruas estreitas e sinuosas, revestidas de paralelo e um uso acentuado do branco.

Contudo, não é uma cidade que mostre ter uma grande actividade piscatória. Muito pelo contrário, quanto mais para o interior nos deslocamos, mais nos é salientada a forte presença de *boutiques*, indicando a importância da moda para a economia da cidade e, em grande destaque, surge a padaria onde Kiki trabalha.



Figura 3.30 - Tal como Alice, Kiki deslumbra-se com uma peça de vestuário.

A própria personagem Kiki muda ao viver nesta cidade, tendo particular dificuldade em resistir à beleza de um par de sapatos vermelhos. Este facto, por um lado, mostra a qualidade do produto, uma vez que é atractivo mas, por outro, dá também indícios de uma certa superficialidade por parte da personagem.



Figura 3.31 - O relógio da praça da cidade.

As ruas desta cidade partem de uma praça central, que é um ponto de encontro para as pessoas que serve também de propósitos comerciais, como é visível no filme.

Encontramos também o relógio, um elemento que se impõe como o Big Ben, estando numa posição central, mostrando as horas de vários ângulos, para que sejam visíveis por toda a cidade.



Figura 3.32 - Uma das actividades de sustento na cidade de Koriko.

Observa-se que uma das maiores fontes de rendimento da vila será a pesca, como é normal nas cidades mediterrâneas. A figura 6.3 mostra planos onde se podem observar barcos de pesca e não de cruzeiro, o que mostra que, embora exista uma grande movimentação e actividade comercial, não se trata de uma cidade turística. Por outro lado, há um grande enfoque na padaria onde Kiki trabalha e podemos deduzir que pode haver também uma grande actividade ao nível da pastelaria o que reforça ainda mais a colocação desta cidade fictícia mais pelo sul da Europa, a nível de sustentação.

Da pesquisa na Suíça, podemos ver que se manteve o formato dos telhados, altos e com grande inclinação. Pode ser assim deduzido que esta nova cidade seria propícia a alguma neve. No entanto o facto de estar à beira mar é mais consistente com um clima bastante quente, o que acaba por criar um forte contraste, uma vez que temos uma arquitectura bastante característica do norte da Europa, numa cidade com uma cultura de vida mediterrânica. No entanto, é também possível fazer um pouco de comparação com Londres, especialmente nas travessias do rio Tamisa.



Figura 3.33 - A disposição da cidade é semelhante a Londres.

Os eléctricos são um elemento que mais uma vez estão presentes e que podemos ligar a Lisboa. Comparativamente às obras analisadas anteriormente, este é um elemento mais realista, no sentido de, tirando a existência da magia, estarmos perante um mundo que poderia ter existido há alguns anos.

A arte pública está também presente, sob a forma de esculturas em praças ou fontes, que preenche o espaço e lhe dão substância. Como exemplos de locais icónicos, encontramos Picadilly Circus, Londres, Praça do Homem, Milão, entre outros. Estes locais são marcados por fontes, ornamentadas com esculturas, que podem ou não ser acompanhadas por jardins, ou por espaços amplos.

Estes espaços servem, por um lado, de ponto de encontro, devido à sua fácil localização e, por outro, por serem amplos, são locais onde se encontram vários géneros de feiras e outros tipos de mercados. A presença destes lugares promove também a construção de lojas e cafés na sua periferia de forma a aproveitarem o constante movimento pedonal.



Figura 3.34 - Exemplos de Praças e Fontes encontradas em *Kik'i's Delivery Service* (1989), direita, comparando com Piccadilly Circus, Londres, e A Praça do Homem, Milão.

O bom tempo que prevalece no sul da Europa e que proporciona uma grande actividade turística e movimentação tanto diurna como nocturna possibilita a existência de esplanadas e

da prática do convívio nas mesmas, não só para as refeições, mas também para tomar café e conviver.

No entanto, uma característica que podemos apontar como própria e que pertence à identidade do filme é a presença de uma maior área de espaços verdes. Este elemento natural é uma marca característica dos filmes de Miyasaki e pretende alertar para a constante desflorestação, principalmente nas grandes metrópoles onde são cada vez mais escassos os espaços verdes.



Figura 3.35 - A arte de Úrsula.

A personagem Úrsula, uma pintora que Kiki encontra acidentalmente na floresta, representa também uma parte importante do legado europeu, a arte e desenvolvimento da pintura como forma de expressão, pessoal e cultural.

A própria construção dos edifícios mostra um grande nível de elaboração, não só no tamanho das construções, mas também na complexidade dos elementos particulares que compõem as casas. Podemos observar vitrais com jogos de cor, uma elaboração nas próprias fachadas e varandas e o uso variado da tipografia que é utilizada para escrever o nome das lojas.



Figura 3.36 - As Habitações da Cidade de Koriko.

Relativamente a estas lojas, podemos verificar um elaborado detalhe nos próprios placares que se encontram na parte superior das mesmas, mostrando o logótipo destas lojas numa posição perpendicular à estrada, permitindo que as pessoas o possam ler sem necessitarem de virar a cabeça. Tal localização facilita, por um lado, a procura de uma loja em específico e, por outro, é uma maneira mais directa de a publicitar.



Figura 3.37 - Logótipos e nomes das várias lojas de Koriko.

É visível que alguns dos elementos analisados nesta obra vão de encontro aos estudados previamente e apresentados em *Howl's Moving Castle* (2004). Contudo, existe uma predilecção por um estudo mais urbano do que paisagístico. A metáfora da guerra é aqui posta de parte, em prol de um estudo mais aprofundado sobre o processo de crescimento e a responsabilidade que daí advém.

3.10 Conclusão de Capítulo

Em conclusão, podemos estudar projectos diversos que nos mostram algumas das possíveis abordagens relativamente ao cenário da narrativa. Conseguimos destacar que há uma predilecção por locais específicos do continente Europeu, como França, Inglaterra e que, independentemente do estúdio, as características principais que nos permitem identificar a cidade visualmente, se encontram intactas.

Há um maior à vontade por parte dos projectos europeus de experimentar mais visualmente e de se separarem mais um do outro, uma vez que se tratam de projectos de realizadores diferentes e pelo facto de não existir um estilo uniformizador na animação europeia. A este grupo podemos juntar o filme Americano, *101 Dalmatians* (1961), uma vez que até hoje consegue destacar-se dos demais filmes da Walt Disney.

Podemos observar também que, no que diz respeito aos estúdios Ghibli, não existe tanto uma necessidade de representar apenas um local, mas sim mostrar uma perspectiva mais abrangente de países e culturas individuais, criando assim uma nova identidade visual.

4 Um Passo em Frente

Passando por um longo período de desenvolvimento visual, que se foi alargando pelas várias fases de produção, este projecto teve sempre como objectivo mostrar uma identidade própria tanto na sua abordagem narrativa como visual.

Para alcançar esse objectivo, foi efectuada uma extensa pesquisa visual, que passou pela visualização de vários filmes, incluindo os projectos realizados na universidade até ao momento.

Com esta pesquisa, concluiu-se que havia sido já explorada uma boa parte de exemplos cómicos, bem como alguns projectos que abordaram temas mais sérios. É visível também um grande salto na qualidade final dos produtos, especialmente a nível de animação 3D, tanto na técnica de animação propriamente dita, como também nas texturas utilizadas e nos *renders* e tratamento de imagem finais.

Tendo tido a possibilidade de experimentar vários géneros de histórias ao longo do percurso universitário, era fulcral que, para este projecto, a narrativa fosse sólida. Assim, todo o conhecimento adquirido previamente e todo o *feedback* recebido dos projectos anteriores deveriam contribuir para que a narrativa que se pretende contar nesta curta-metragem tivesse um propósito, o de transmitir uma mensagem ao público.

Foi realmente importante também que este projecto demonstrasse, a vários níveis, a evolução que houve, não só referente à narrativa, como foi já mencionado, mas também em termos de desenho, composição visual e compreensão da linguagem cinematográfica da animação.

4.1 Pré-Produção

Os estudos visuais para o projecto começaram com esboços da face de Miguel, uma vez que é a parte em que se sentiu mais dificuldade. Era necessário que o protagonista fosse apelativo, mas que não se enquadrasse em nenhum estilo já existente. Antes de ingressar no Mestrado de Animação por Computador, fui exposto a uma panóplia de curtas-metragens europeias e apercebi-me que não existe um estilo dominante. Não existe receio em misturar materiais e experimentar e nem todos os projectos são concretizados no sentido de alcançar o foto-realismo. Na realidade, existe uma maior simplificação das formas, mantendo um nível interessante de técnica de animação.

Desta forma, efectuou-se uma pesquisa de novos autores que, integrada com a restante pesquisa, contribuiu para eliminar algumas lacunas tanto a nível de animação, como visual, especialmente no que diz respeito ao *design* de personagens.

Iniciou-se o estudo para a criação dos personagens e com Glen Keane e Chris Sanders, respectivamente um animador da Walt Disney e um artista de *storyboard* e ilustrador. São dois artistas cujo percurso temos acompanhado e cujas obras têm sido utilizadas como pesquisa para vários projectos passados. Ambos trabalham em animação, embora com funções diferentes: Glen Keane é animador na Walt Disney Studios, responsável pelo *design* e animação de personagens como *Pocahontas* (1995), *Tarzan* (1999), John Silver de *Treasure Planet* (2002) entre outros, e mais recentemente em *Tangled* (2010).



Figura 4 - John Silver, esquerda, do filme *Treasure Planet* (2002). *Tarzan* (1999) à direita.

Chris Sanders é realizador e artista de *storyboard*, trabalhou na Walt Disney e mais recentemente na *Dream Works Animation*. Realizou *Lilo & Stitch* (2002), um filme criado todo ele no seu estilo próprio e mais recentemente, *How to Train your Dragon* (2010) onde Night Fury é o personagem mais identificável no seu estilo, embora o filme tenha Pierre-Oliver Vincent como artista conceptual. Chris Sanders trabalhou também nos *storyboards* de *Beauty and The Beast* (1991), *The Lion King* (1994), representado na figura 4.1, e *Mulan* (1998). Chris Sanders consegue criar personagens muito apelativas que se deve ao facto de toda a sua arte ser baseada em formas redondas e numa maior infantilização dos personagens, como é possível ver nas imagens seguintes.

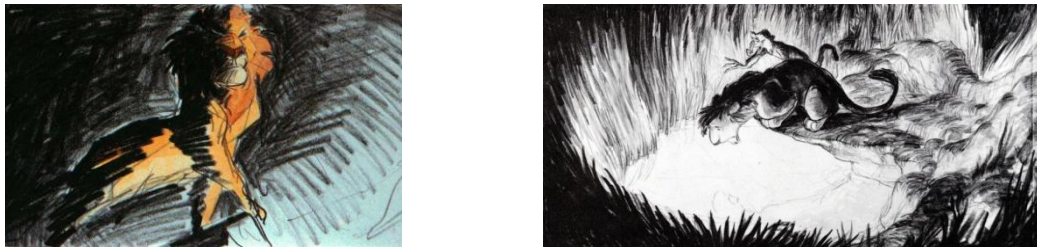


Figura 4.1 - *Storyboards* do filme *The Lion King* (1994).

Eugene Yelchin é um dos ilustradores que participou como artista conceptual no filme *Rango* (2011) de Gore Verbinski. O seu estilo é muito simples, mas muito expressivo, utiliza apenas o lápis para conferir personalidade aos personagens. É um exemplo de como apenas com um material se consegue criar um personagem com personalidade e cheio de pormenores que o distingue dos demais e o torna único, mesmo quando ao lado de outros.

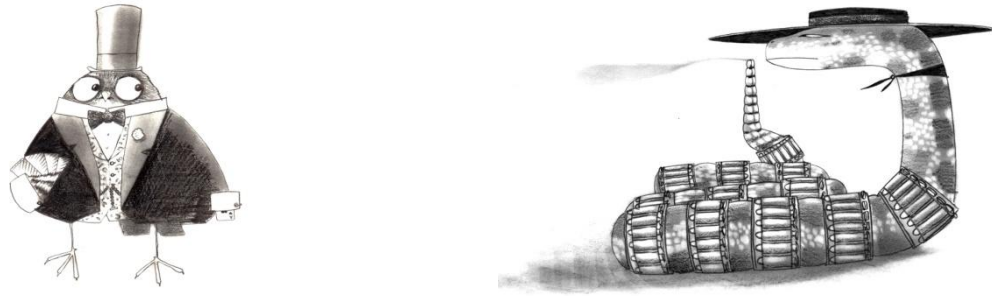


Figura 4.2 - Design de Personagens para o filme *Rango* (2011).

Este ilustrador foi uma das principais influências neste projecto, no que diz respeito à criação do personagem. O seu traço é também muito expressivo, a linha é fluida e não existe uma simetria nos personagens. Uma das grandes vantagens do trabalho manual é precisamente a vivacidade da linha que acaba por se perder quando o desenho é digitalizado e vectorizado.

Por último, temos os trabalhos de Hans Bacher, artista conceptual que trabalhou para a *Walt Disney*, em projectos como *Mulan* (1998), *Alladin* (1992), *The Lion King* (1994), entre outros. Um dos principais livros de pesquisa base deste projecto, foi o seu *Dream Worlds: Production Design for Animation* (Focal Press, 2007). Trata-se de uma excelente compilação dos trabalhos deste artista, mostrando a sua variedade e técnica. Um dos primeiros esboços realizados que se aproxima do conceito final, foi criado com base no estudo das folhas de preenchimento do interior da capa. Continham esboços de personagens, mais uma vez em estilos diferentes, visualmente apelativos e interessantes. Estes foram importantes para os primeiros estudos de cenários pelo seu grau de detalhe e uso de contraste para criar profundidade.



Figura 4.3 - Alguns exemplos do trabalho de Hans Bacher.

Igualmente importante foi a visualização de séries de televisão, como *Fosters Home for Imaginary Friends* (2004), *Chowder* (2007) e *The Regular Show* (2010) para a criação dos enquadramentos finais. O facto de terem um tempo mais reduzido de concepção por episódio

e as restrições de tamanho para a criação dos cenários permitem observar como é possível simplificar um ambiente e de como estes funcionam em planos mais próximos.



Figura 4.4 - *Foster's Home for Imaginary Friends* (2004), esquerda. *Chowder* (2007), direita.

Os pontos seguintes explicam a forma detalhada como esta pesquisa foi aplicada e de que modo contribuiu para o melhoramento do projecto. Começando pela pré-produção, onde foi concebida a história e os subsequentes *animatics*, todos os estudos de *design* e experiências visuais que poderiam ter entrado no projecto, passando, também, pela produção no qual tudo isto fora aplicado e em que medida foi necessário mudar ideias já concebidas por estas não funcionarem quando aplicadas à animação.

4.2 Estudo e Desenvolvimento dos Personagens

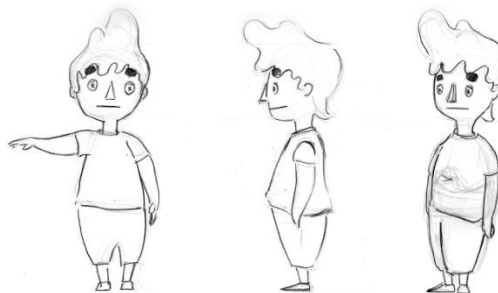


Figura 4.5 - *Model Sheet* da personagem principal, Miguel.

Era importante criar um protagonista que fosse interessante a vários níveis e com o qual o espectador se pudesse identificar. Sendo um personagem muito novo, foi um processo desafiante e que se foi aperfeiçoando no decorrer do projecto. É visível uma clara evolução deste personagem, desde os testes de animação até à versão final, não só do seu *design*, mas também da sua linguagem corporal.

Miguel passou por várias alterações no que diz respeito à sua estatura, mantendo sempre as características que se consideravam mais importantes, os olhos redondos, sobrancelhas rectangulares, cabelo grande e o nariz triangular. Era necessário também fugir da forma natural da face, bem como das formas mais arredondadas, daí este aspecto mais quadrado. O

nariz passou também por algumas alterações, no entanto foi importante arriscar-se num *design* mais forte, daí os quadrados, rectângulos e triângulos que compõem a cara.

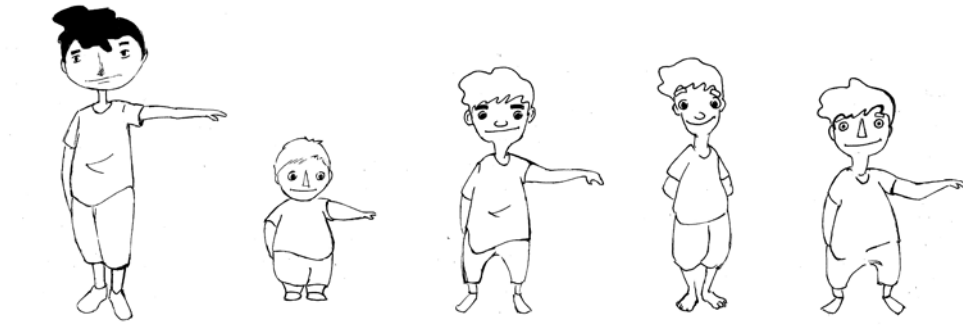


Figura 4.6 - Evolução do *design* de Miguel.



Figura 4.7 - Estudo de poses.

A nível de roupa, os calções e *t-shirt* foram uma escolha consciente por permitirem a animação de tecidos, bem como ter em atenção a anatomia, que, muitas vezes, se perde por causa do vestuário.

O *design* de Miguel adulto passou muito pela alteração da cara, de uma forma mais arredondada e juvenil, para uma estrutura mais quadrangular. Mantendo naturalmente as características faciais enumeradas anteriormente, alterou-se o seu cabelo e um estilo mais despenteado deu lugar a algo mais composto.

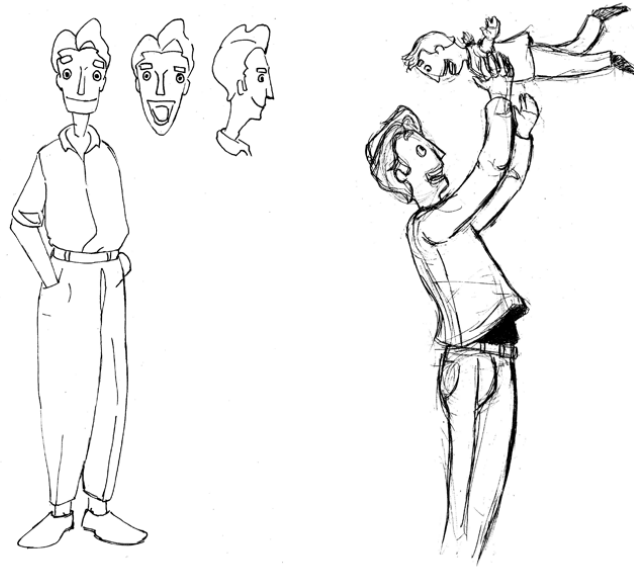


Figura 4.8 - Miguel adulto.

4.3 Personagens Secundárias

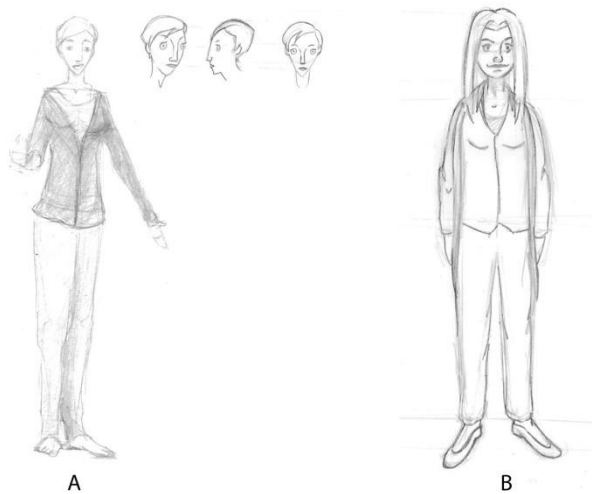


Figura 4.9 - Ana a esposa de Miguel. (A) Primeiros esboços; (B) Design final.

Embora seja uma personagem secundária e surja apenas no final, Ana foi a personagem que teve o *design* mais complicado e aquele que passou por mais integrações no decorrer da concretização do projecto.

Começando por um *design* mais rectangular, para contrastar com o de Miguel, tornou-se evidente que era complicado manter o ar feminino através de uma construção mais angular. A figura 4.9 mostra claramente esses primeiros esboços. A roupa foi também alvo de reflexão.

Uma vez que esta personagem se encontrava em casa, optou-se por vesti-la com roupas confortáveis, que podiam até ser de Miguel.

Uma segunda fase passou por arredondar um pouco mais a personagem, principalmente na cara, eliminando a ideia inicial do triângulo, dando-lhe um penteado mais curto. Contudo, mais uma vez o *design* não funcionava, aproximando-se muito da personagem principal.

A pesquisa efectuada para o estado de arte contribuiu bastante para a concepção destes personagens. Embora o objectivo fosse recolher os elementos europeus nos filmes estudados, ver a forma como os estúdios *Ghibli* tiram o máximo proveito deste meio, as leituras feitas permitiram também melhorar os elementos mais abstractos e representativos da imaginação neste projecto.

Como *design* final, optou-se por lhe dar um cabelo longo e um aspecto mais velho, mantendo contudo as características do vestuário apresentadas anteriormente.

4.4 Criaturas Imaginárias

A Animação é um meio que permite e promove a criação de elementos que não existem na realidade, as potencialidades deste meio são ilimitadas e perfeitas para a criação de metáforas. A grande dificuldade em criar um projecto de animação é torná-lo único e acima de tudo impossível de ser criado em imagem real, caso contrário não existe muita razão para o fazer.

Com esta ideia, houve sempre a intenção de criar algo que tirasse partido deste meio e, para além da realidade do sonho, estes amigos imaginários eram uma excelente oportunidade de alcançar esse objectivo.

Inicialmente estes amigos eram baseados em animais, estilizados de forma a torná-los mais apelativos. Dos vários *designs*, escolheram-se os animais da Figura 4.10, baseados num pato e num caracol.

Houve, no entanto, alguma confusão entre as pessoas que iam vendo o projecto. A ideia do amigo baseado num animal não estava a passar. Em vez de verem uma criatura imaginária viam, por exemplo, um pinguim. Assim foi decidido alterar o *design* destas criaturas para algo mais imaginário e menos identificável.

Contudo, a dupla escolhida teve sempre um bom impacto. A diferença das alturas e das suas estruturas corporais davam-lhe um ar de *The Blues Brothers* (1980) que encaixava na narrativa.



Fig. 4.10 - Estudos dos amigos imaginários.

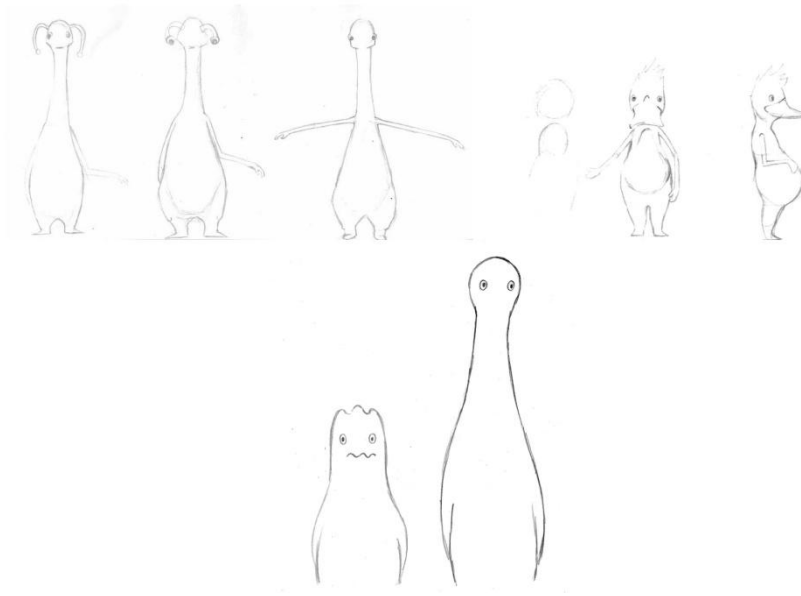


Figura 4.11 - Amigos imaginários.

De forma a criar algum contraste com os fundos, principalmente com os mais complexos optou-se por não preencher estes personagens, deixando o seu interior branco, desta forma assemelhando-se mais ao mundo do sonho do que à realidade.

A animação está também directamente ligada às personalidades destes personagens. O personagem mais alto é mais lento e pensativo enquanto o seu companheiro é mais energético, deste modo e respectivamente, temos um que representa mais o crescimento e a acumulação de sabedoria enquanto que o outro é mais um espelho da infância e da inocência.

4.5 Criação dos Cenários e Ambientes

A importância do cenário para o projecto advém da ligação com o tema escolhido para a presente dissertação, uma vez que nesta se pretendeu estudar a Europa como cenário e personagem nos filmes de animação tradicionais. As primeiras experiências pretendiam explorar de uma forma mais realista o fundo, de forma a que pudessem ser facilmente identificáveis os dois universos presentes na narrativa, o universo do sonho e o da realidade, sem ser necessário recorrer a um tratamento de cor ou de uma mudança repentina do estilo visual.

A realidade do tempo concreto para a concretização destes projectos finais é naturalmente um grande travão para algumas ideias mais complexas, especialmente para um projecto individual. Ao longo da descrição da evolução deste será visível uma cada vez maior simplificação dos ambientes e também uma maior coerência na técnica escolhida.

Começando por explorar a realidade do sonho, o objectivo era criar um ambiente que expressasse a criatividade e maleabilidade dos universos ilimitados que a imaginação nos

permite criar. Por outro lado, era necessário imprimir uma certa estabilidade para que o espectador interpretasse, muito rapidamente, que estaria na mente do personagem.

No princípio da concepção deste projecto, existia uma ideia de haver uma entrada para este mundo, uma espécie de paragem/estação que se apresentava como única construção física presente no subconsciente do protagonista. O restante cenário representaria uma tela, da qual as criações surgiriam, formando o cenário com que Miguel interagiria. A figura 4.12 foi um dos primeiros esboços realizados para este pressuposto ponto de partida.

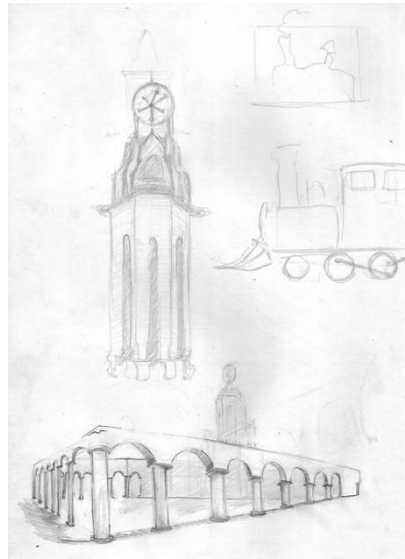


Figura 4.12 - A estação de comboio.

A ideia expressa na figura anterior prendia-se com a exploração dessas estruturas das estações que têm uma forte presença visual, misturada com pilares e arcadas renascentistas. Teríamos, por isso, um local que se identificaria imediatamente como um posto de espera, o que ajudaria as pessoas a perceberem que aquela realidade era outra e que também seria mais um ponto de partida. Para ajudar a tornar mais perceptível esta ideia de local de partida, o restante cenário seria apenas branco, indicando primeiro o infinito e segundo seria comparável a uma tela de onde surgiriam as criações do personagem.

Os pilares e arcadas seriam um elemento divisório entre aquele rectângulo seguro que abrigava não só o personagem, Miguel, como também os seus amigos imaginários. A estrutura precisa e simétrica serve de contraponto para as criações mais insólitas e moldáveis que poderiam surgir, bem como, também, de ponto de referência para o personagem indicado.

Com a alteração constante do projecto, esta ideia foi descartada muito cedo, sendo que o único elemento que se transpôs para o projecto final foi a cor, o branco, que separa a realidade do sonho. Esse universo alternativo deixou de ter também um ponto zero, isto é, um local semelhante à paragem apresentada na Figura 4.12 e passou a ser criado, transformando o ambiente em que Miguel se encontrava naquele momento.

A paragem do autocarro era a sequência de abertura inicialmente idealizada e manteve sempre uma lógica, quer do ponto de vista narrativo, quer visual. Explicando agora o lado visual, a Figura 4.13 mostra o primeiro teste, ainda a cor e com textura. As texturas foram retiradas da

internet, apenas com o intuito de experimentar mais rapidamente se o efeito visual resultaria e mais tarde seria feito um pesquisa de locais com texturas interessantes e tiradas fotografias de grande resolução para criar os filtros finais. Podemos ver uma evolução para um campo muito mais simplista e despido de detalhe na Figura 4.14 (A). O próprio tratamento da imagem foi mudando, evoluindo paralelamente com o filtro que estava a ser criado.

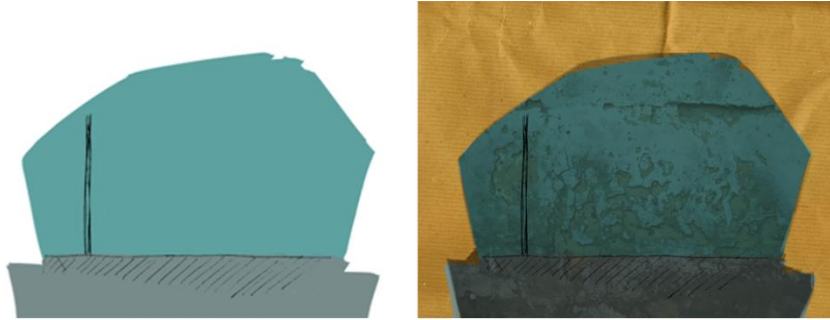


Figura 4.13 - Primeiros estudos, a cores, da paragem de autocarro.

A figura 4.3 mostra já a imagem final, mais complexa, interessante do ponto de vista da composição e menos agressiva quando vista num televisor.

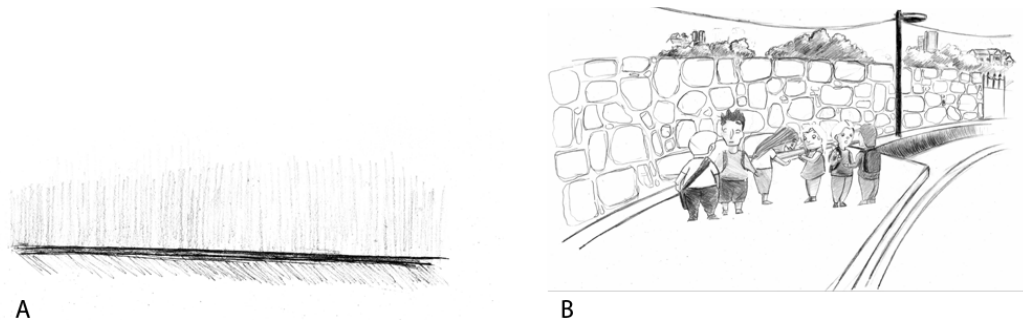


Figura 4.14 - Primeiros esboços.

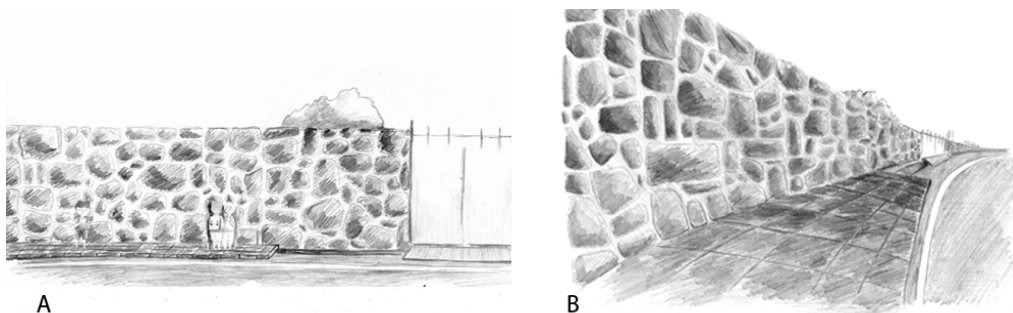


Figura 4.15 - Traço e texturas finais.

Para o P.O.V. (*Point of View*), representado nas imagens anteriores como ponto B, era muito importante haver uma indicação de cenário, pois inicialmente estava a ser confusa a

percepção do local. Uma vez que se trata de uma imagem mais complexa, esta foi a primeira a ser desenhada. Houve alguma manipulação digital, uma vez que algumas imagens não encaixavam na perspectiva utilizada.

Um dos elementos mais importantes deste projecto, quer a nível narrativo quer visual, sempre foi a escola. Esta seria inicialmente dividida em três momentos, um primeiro, com um protagonista mais novo, seria uma escola primária. Como referência pesquisaram-se algumas escolas na zona da Maia e Minho sendo que se iria optar por um modelo mais clássico.

Com o reescrever da história e como consequência do salto da idade do protagonista, a ideia da escola primária foi descartada, em prol de uma escola secundária. Um dos principais desafios foi desenhar os vários elementos que compõem o campo visto de várias perspectivas. Foi, por isso, necessário, não só vários esboços, como também algumas alterações de distorção digital na imagem final, de modo a que se pudesse corrigir rapidamente alguns erros demasiado evidentes de perspectiva como está demonstrado na figura 4.16.



Figura 4.16 - Desconstrução do primeiro cenário do recreio.

Cada secção do campo foi separada em vários elementos. Esta estrutura tinha como principal função possibilitar o desfoque da imagem gradualmente de forma a simular a profundidade de campo. Contudo, esta ideia foi posta de parte, uma vez que, por um lado, não seria possível aplicar a todo o projecto, pois nem tudo foi construído por camadas, e também porque tornaria o desenho imperceptível.

A sequência principal que agora abre o projecto foi inserida por sugestão dos orientadores com o propósito de introduzir o ambiente de onde vem o personagem.

A ideia principal era criar uma sequência de amostras dos ambientes que Miguel percorreria em sua casa, de manhã como, por exemplo, o quarto, a cozinha, a casa de banho, etc., sem estar presente. Isto seria feito recorrendo apenas ao cenário como veículo narrativo.

De forma a tornar interessante esta sequência, os cortes seriam pautados com a música e mostrariam ao espectador os elementos que compõem o quarto de Miguel e que serão importantes, não só para se perceber quem ele é, mas também para que o espectador possa ter uma ideia de onde vêm alguns elementos narrativos apresentados mais à frente, no filme. Contudo, a evolução pessoal levou a arriscar numa apresentação mais cinematográfica e numa

melhor composição. A figura 4.18 mostra a primeira versão desta sequência e a figura 4.19, a ilustração panorâmica final.

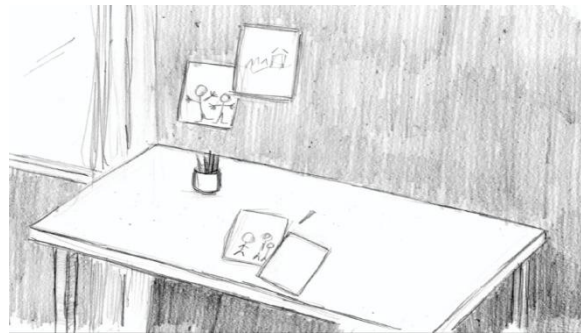


Figura 4.18 - Enquadramentos, soltos, do quarto.



Figura 4.19 - Panorâmica do quarto.

A divisão final da futura casa de Miguel teria sido menos complicada se tivesse havido primeiro a construção de uma planta. Na ausência desta, foram necessários vários testes e

composições para que se percebesse em que espaço as personagens se encontravam naquele momento.

Mais uma vez, tornou-se evidente que seria necessário ter algum detalhe na imagem, não só por uma questão de coerência, mas também para ser mais fácil a identificação espacial. A colocação da porta no enquadramento contribuiu também para uma melhor compreensão do espaço, que se foi definindo cada vez mais com os vários elementos que foram sendo acrescentados.

Em termos do *design* de decoração do interior da casa, houve um cuidado em torná-la habitável e credível adequando-a a uma família jovem. Houve ainda a preocupação de actualizar alguns elementos, como o aparelho de televisão e os móveis, pois trata-se de um projecto contemporâneo.

O interior do autocarro, que teria uma parte em P.O.V. passou por várias integrações, sendo que foi das sequências mais trabalhadas do projecto. Por um lado, por ser complexa do ponto de vista da execução e, por outro, por ser um ponto de referência importante para a restante narrativa. Com efeito esta sequência, em particular, explora precisamente a ansiedade de Miguel em espaços fechados, onde se vê obrigado a interagir com outras pessoas.

Como primeira abordagem, tentou-se desenhar algo mais realista, recorrendo para isso à perspectiva. Após alguns esboços iniciais, tornou-se evidente que seria um enorme desafio conseguir desenhar, de forma correcta, todos os ângulos necessários para completar a sequência.

Uma segunda abordagem foi estudada, algo mais abstracto que apenas quase com uma linha pudesse identificar o autocarro em si, bem como os seus ocupantes. O grande problema seria o forte contraste entre o início que, embora tenha sido simplificado do ponto de vista visual, era mais realista na sua abordagem, o que criaria confusão no espectador, uma vez que, sendo este início o universo da realidade, não deveria ter duas abordagens diferentes.

4.6 Storyboard e Animatic

Animatic é um processo de pré-visualização do projecto que utiliza as imagens criadas no *storyboard* (visualização de todo o projecto na forma de imagens paradas, como se se tratasse de uma banda desenhada) para determinar o *timing* e a coerência dos planos e cortes. A uma grande escala permite controlar os gastos do projecto e antever a coerência do mesmo, de maneira a que se possa ter um produto para mostrar a potenciais financiadores, bem como a todos os restantes ramos de produção para que todos tenham a mesma visão do projecto em que estão a trabalhar.

Para determinar os cortes finais de *Um Passo em Frente*, o *animatic* passou por cerca de dezoito integrações e foi trabalhado ainda durante o tempo determinado para a produção. É visível uma constante evolução no mesmo, quer a nível de desenho do *storyboard*, quer de edição.

A figura 11 mostra a evolução da sequência introdutória, onde são visíveis as alterações narrativas do contacto de Miguel com as restantes crianças.

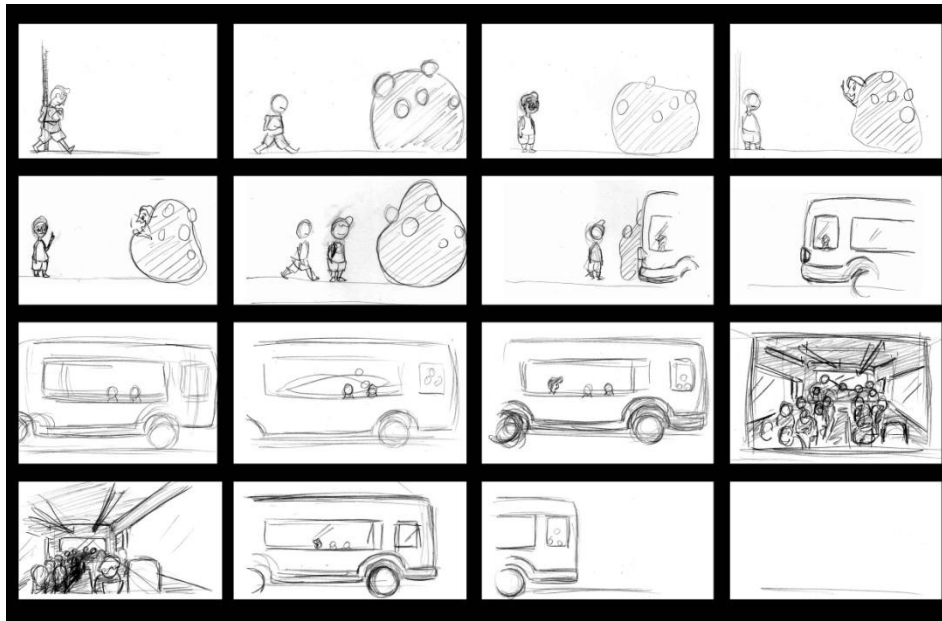


Figura 4.20 - Cena 1 (sequência A), primeira versão do *storyboard*.

Na sequência A, Miguel chega à paragem e é convidado por uma amiga para se juntar ao grupo. Aproximando-se, Miguel decide ficar na orla do grupo, não se sentindo ainda à vontade para se integrar. Já na sequência B, podemos observar que a grande mudança é precisamente Miguel não ser convidado, mas tenta aproximar-se de forma a ser ele a cumprimentar o grupo. Desta forma, o confronto é mais óbvio e perceptível e a sua resolução mais simples, uma vez que, se ele não consegue socializar no início, irá consegui-lo no fim.

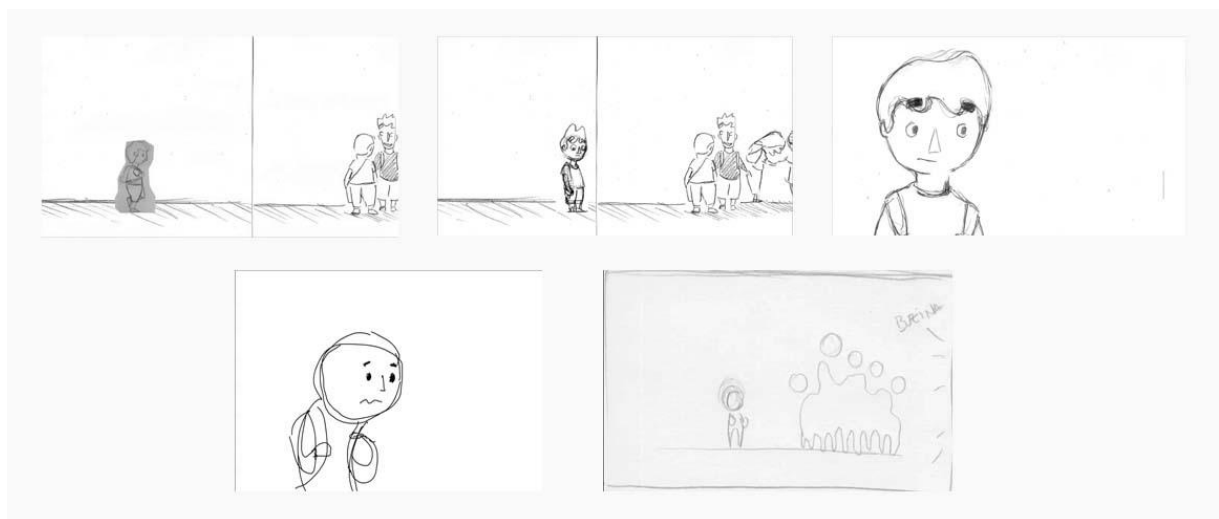


Figura 4.21 - Cena 1 (sequência B), do *storyboard*.

O segundo acto, que se inicia na escola, passou também por algumas versões. Inicialmente esta cena teria lugar na cantina da escola, onde Miguel e uma outra aluna estavam sentados. Ao reparar que a sua colega estava com fome, Miguel decide partilhar o seu *snack*, contudo por não se saber expressar correctamente, outra pessoa entrou em cena e desviou as atenções da rapariga. Esta versão está representada na figura 4.22.

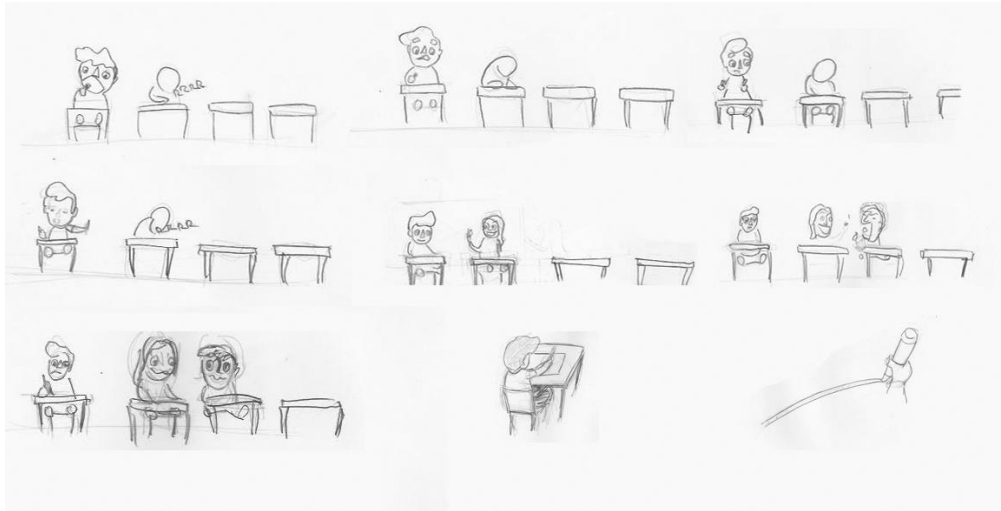


Fig.4.22 Cena 2, primeira versão do *storyboard*.

Foi desenvolvido um segundo cenário no qual Miguel vê um grupo de crianças a jogar futebol e a ficar sem a sua bola. Numa tentativa de se aproximar, Miguel retira da sua mochila uma bola que traz sempre consigo e prepara-se para a emprestar.

Nervoso, Miguel não consegue entregar a bola e o campo transforma-se, então, numa criatura que desafia Miguel. Ajudado pelos seus amigos imaginários, o protagonista decide desafiar essa Forma, dando o seu primeiro passo. Intimidado, o monstro desafia-o mais uma vez e Miguel torna a avançar. Derrotado, o monstro retira-se e transforma-se numa grande barreira que se estende para o horizonte e na qual é visível apenas uma porta.

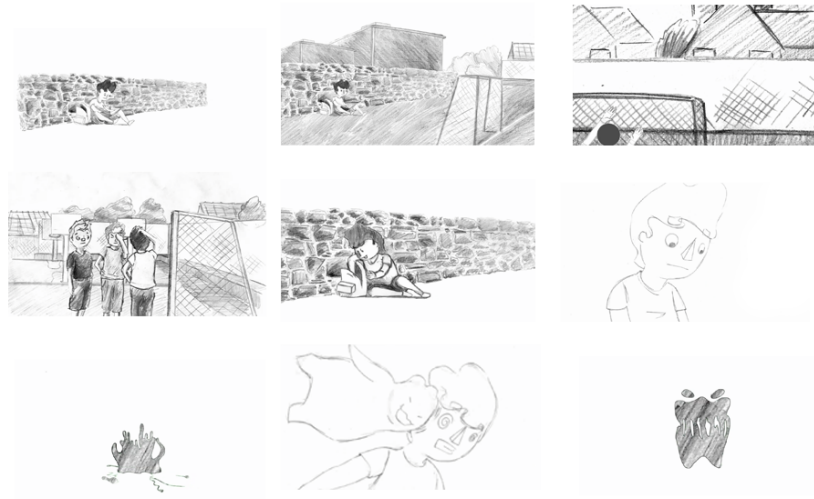


Fig.4.23 - Cena 2, versão final.

A sequência descrita anteriormente tinha como função introduzir uma longa passagem de tempo. Um pouco semelhante ao que se encontra em *The Lion King* (1995) ou *Afro Samurai* (2007), estes momentos permitem, em muito pouco tempo e de maneira diferente como podemos observar nas figuras seguintes, ter dois momentos de narrativa em tempos diferentes, sem ser necessário mostrar esse período de tempo.



Fig.4.24 - Passagem no tempo do filme *The Lion King* (1994).

Deste modo, a proposta apresentada inicialmente seria de um corte que faria essa separação. Anteriormente, Miguel lutaria contra a Forma, em criança e surgiria vencedor já adulto. Com a alteração do *animatic*, foi trabalhada também uma segunda ideia em que Miguel cresceria apenas após entrar na porta, contudo esta apresentava pouca evolução no sentido de se perceber que a sua luta foi gradual, levando algum tempo até que Miguel pudesse, de facto, enfrentar o seu subconsciente. Contudo, esta versão criava alguns problemas de percepção, uma vez que as várias pessoas que testaram a solidez da narrativa interpretaram este momento como sendo o Pai de Miguel a entrar em casa. Apesar do *design* do filho de Miguel, que apresenta características ligeiramente diferentes e do aperfeiçoamento do *design* do próprio Miguel, havia ainda algumas dúvidas recorrentes sobre esse momento.

A figura 4.26 ilustra as versões desta sequência, à direita a versão antiga onde Miguel ainda via a porta em pequeno e, à esquerda, a versão final com Miguel já adulto, retomando assim a ideia inicial do protagonista crescer durante um corte, uma vez que, em primeiro lugar, tem mais impacto ele se aperceber, já jovem adulto, que está na hora de lutar.

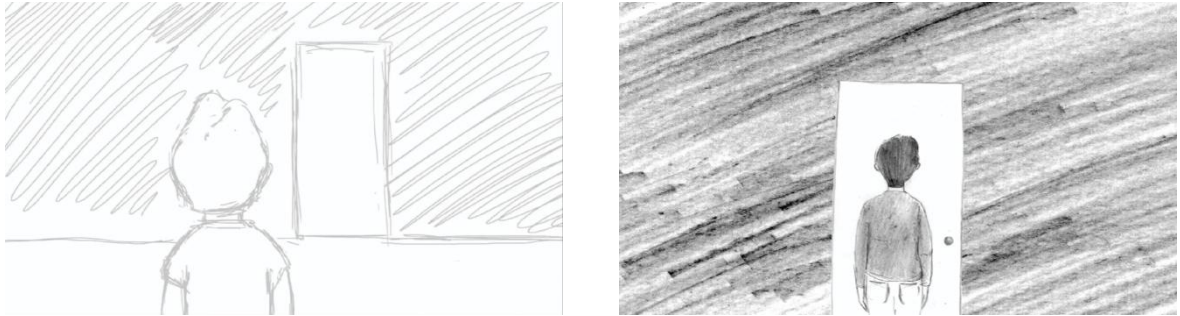


Fig.4.26 - Passagem do tempo no projecto *Um Passo em Frente*.

Entrando assim no terceiro acto, iremos observar que este foi igualmente trabalhado de forma exaustiva e que, no final, ainda podem ser melhorados alguns aspectos, mais de animação do que enquadramento ou *animatic*, de modo a que se torne igualmente fluido.

Foi, então, definido que o último acto seria no futuro, em casa de Miguel, onde se conheceria a sua mulher e o seu filho. Assim, em poucos segundos, é possível mostrar que o medo de conviver e socializar, que tanto perseguia Miguel em criança, foi ultrapassado ao ponto de este ter constituído uma família. Era igualmente importante que o seu filho mostrasse que era o oposto do pai, ou seja, desinibido. De forma a passar esses elementos com eficácia, o filho de Miguel iria, não só correr para os braços do pai, quando o vê (note-se que Miguel nunca correrá durante a narrativa) como iria riscar uma das paredes da casa com traços que formariam as imagens dos amigos de infância imaginários, do pai. Este acto de riscar nas paredes revela alguma rebeldia e não contenção que muito rapidamente ilustram uma personalidade oposta à de Miguel.



Fig.4.27 - Cena 3, versão final.

4.7 Divulgação do Projecto sobre Meios Visuais

Foi solicitada uma colaboração com o curso de cinema e audiovisual, numa perspectiva de melhor concretizar esta fase. A aluna Susana Grilo aceitou co-produzir paralelamente este projecto ajudando a conceber os documentos oficiais e a desenvolver a campanha de divulgação para data de entrega, bem como, no futuro, ajudar na sua divulgação nas redes sociais.

Assim e de forma a pôr em prática alguns dos conhecimentos adquiridos na área de produção, pensou-se em planear todo o processo de divulgação. Algumas dessas ideias não puderam, no entanto, ser postas em prática devido ao atraso do projecto.

O maior desenvolvimento e a possibilidade de divulgação do projecto ocorreram na sua apresentação visual (de cartazes e *flyers*), tendo sido também o primeiro contacto que outras pessoas tiveram com o projecto. Acordado que seria apenas mostrado um *trailer* na apresentação final, foi imediatamente decidido que toda a publicidade preparada para essa data iria especificar que apenas seria mostrado esse *trailer* e não o projecto na sua totalidade. Assim, foi criado um elo de honestidade para com o espectador, preparando-o para que o que iria ver seria um projecto incompleto cujo objectivo era apresentar-se e dizer que brevemente estaria pronto.

Para a criação do cartaz foi feito um estudo que passou por uma leitura profunda e arquivo de vários cartazes do cinema internacional, bem como vários desenhos que ilustram várias tentativas possíveis para expor eficientemente a curta-metragem com uma só imagem.

Sendo um dos objectos de estudo o cinema americano e japonês, estudou-se não só animação como também os cartazes que acompanham os vários filmes destes estúdios. À primeira vista pode-se observar que existe uma maior simplificação na abordagem japonesa. De forma oposta, o cinema americano apresenta cartazes mais elaborados mostrando elementos

importantes do filme como cenários, objectos ou personagens, deixando o aspecto mais minimalista para os posters e para o *teaser*. A figura 4.28 mostra uma selecção de vários cartazes lançados pelos estúdios *Ghibli* onde podemos observar a simplicidade na sua apresentação. O herói, como figura central, surge rodeado pelo cenário e, por vezes, acompanhado por outro personagem. Estes posters apresentam também uma frase chave que está ligada ao filme e, por fim, o título.

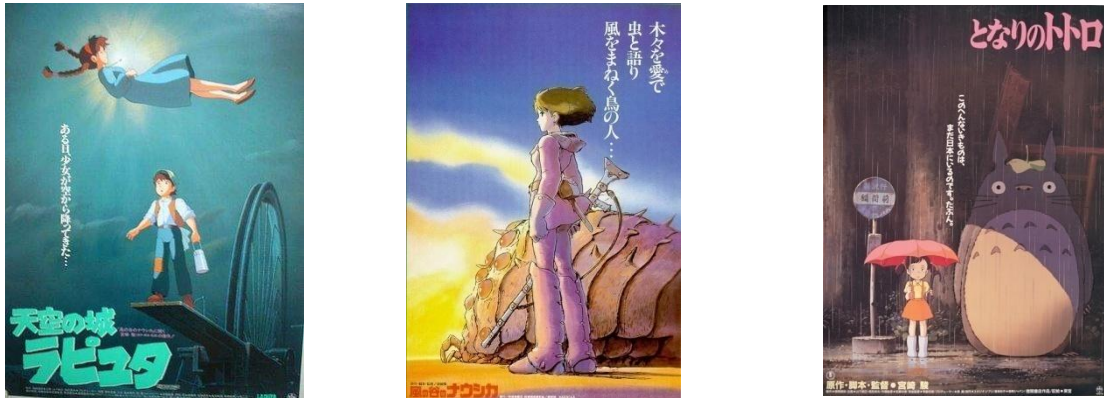


Figura 4.28 -Da esquerda para a direita, *Laputa: Castle in the Sky* (1986); *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984); *My Neighbor Totoro* (1988).

A figura 4.29 mostra alguns exemplos de filmes norte americanos da Walt Disney, onde é visível uma outra forma de preocupação estética. Nesta, vemos que os personagens são o centro da atenção e que, nestes casos, eles se encontram destacados em toda a superfície do cartaz. Está também presente o título, mas existe um maior preenchimento do papel, com a ficha técnica, produtores e, por vezes, os actores.



Figura 4.29 - Da esquerda para a direita: *Sleeping Beauty* (1959); *The Princess and the Frog* (2009).

Para criar o *poster* de *Um Passo em Frente*, figura 4.30, houve uma ponderação entre os dois estilos apresentados anteriormente. Era importante mostrar o protagonista, bem como o vilão,

para que as pessoas tivessem uma ideia do género de filme que iriam ver. Assim, o personagem mostra quem é o elemento central da história e o antagonista trata de algo mais abstracto ou mais centrado na realidade. Era importante também que houvesse uma simplicidade na composição do cartaz. Assim, temos apenas a imagem central, o título, a universidade e os créditos, deixando de parte a frase chave do projecto.



Figura 4.30 -Poster do Projecto *Um Passo em Frente*.

A figura 4.31 ilustra o cartaz *teaser* que foi criado para começar a promover o projecto. A sua composição minimalista é adequada, uma vez que o propósito destes cartazes é indicar de que projecto se trata, qual a entidade envolvida, normalmente a produtora, (neste caso trata-se da universidade) e a previsão da sua data de estreia.

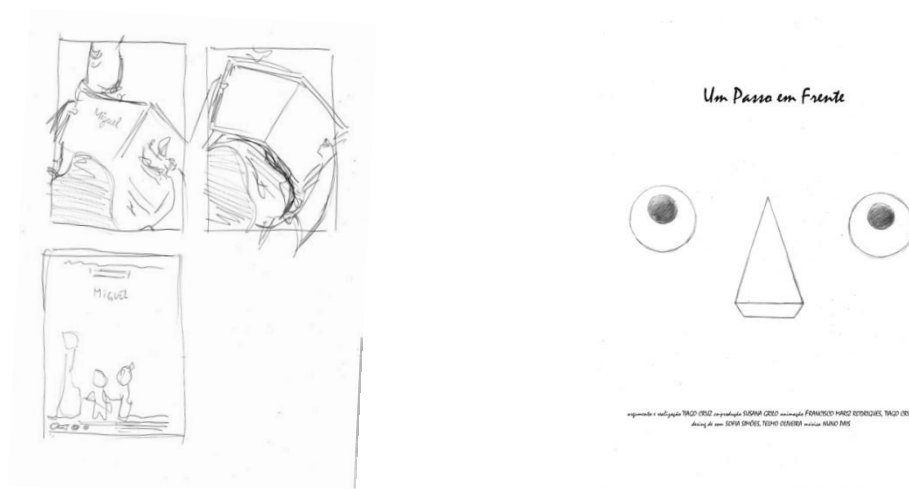


Figura 4.31 - Estudos para o *poster* final, esquerda; *Poster teaser*, direita.

As tentativas anteriores mostravam mais elementos, mas de uma forma menos eficaz. Embora a informação fosse mais completa, em termos de personagens, tornava-se mais confuso e ao mesmo tempo não se relacionava tão harmoniosamente com o tema do projecto.

O último elemento a ser criado foi o *flyer*, o objectivo principal deste objecto é mostrar um pouco do filme, quer a nível visual, quer narrativo. Optou-se, assim, por um formato A4 tripartido e impresso dos dois lados. Desta forma foi possível tirar o máximo partido de toda a área da folha, deixando o interior para a sinopse e imagens de produção, tanto com desenhos, como com fotografias. À capa e contra capa caberia para a informação relativamente ao projecto, às pessoas intervenientes e aos contactos.

Como mostram as figuras 4.32 e 4.33, para dar a conhecer o visual do projecto optou-se por misturar algumas imagens de pré-produção para a contra capa, imagem 1, com imagens já de produção para o interior, imagem 2. Decidiu-se também, nesta imagem, deixar os furos característicos de animação 2D, dando assim mais personalidade ao papel.

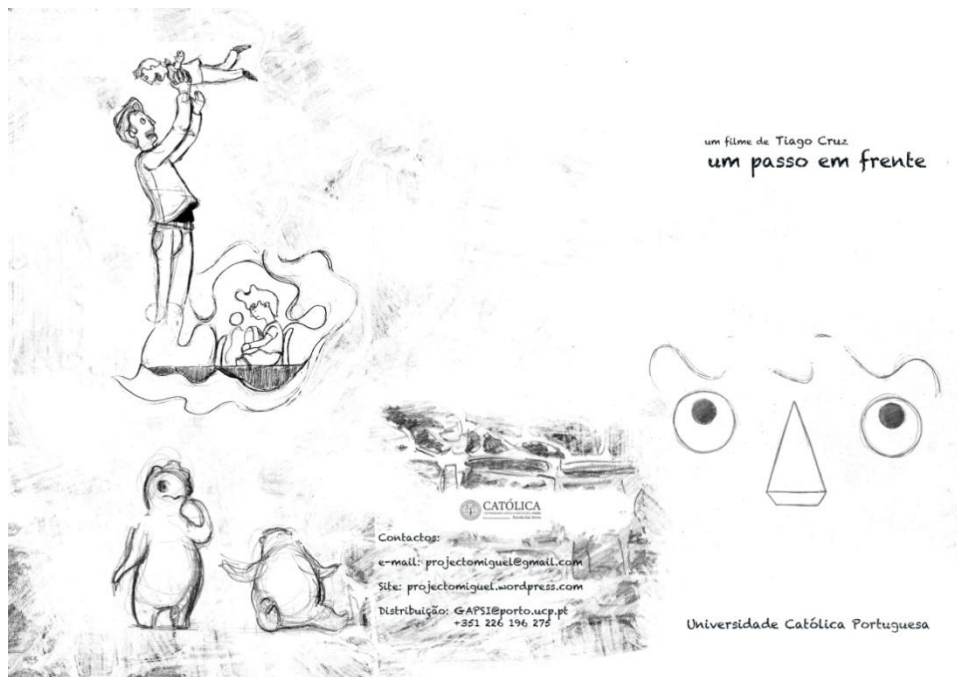


Figura 4.32 -Flyer de apresentação, lado A.

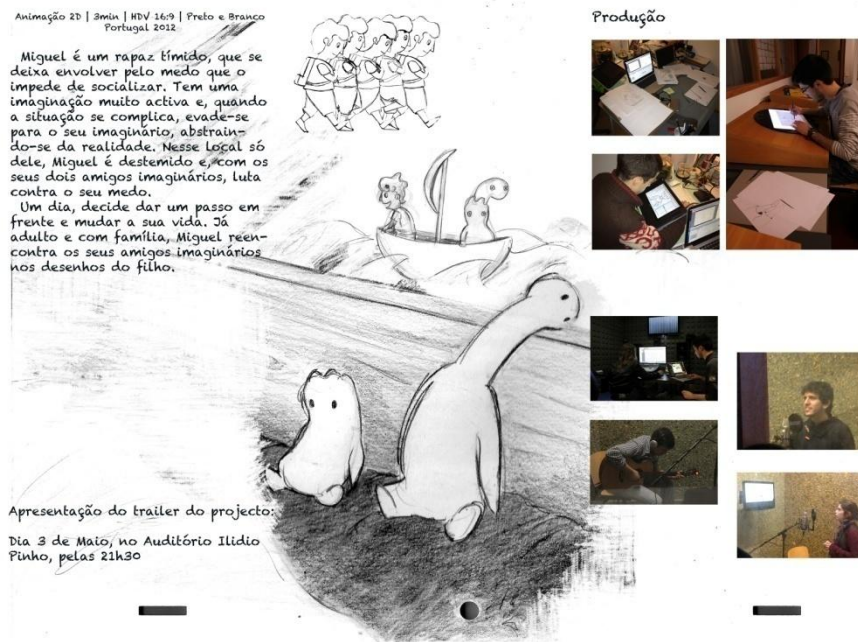


Figura 4.33 - Flyer de apresentação, lado B.

As fotografias seleccionadas mostram vários momentos da produção, desde a animação até à gravação de vozes. Assim, o espectador fica a conhecer, não só quem participou no projecto, como também um pouco do processo de criação utilizado por animação tradicional 2D.

O resultado final foi enriquecedor, pois foi-nos ajudando, sob a forma de tentativa e erro, a melhorar a nossa interacção e apresentação das nossas ideias e a perceber como preparar um projecto para que este seja apresentado de uma forma profissional.

4.8 Produção

A animação foi concretizada incorporando técnicas tradicionais e digitais, facilitando assim a concretização do projecto e mantendo uma coerência visual que foge do aspecto mais computadorizado que algumas animações apresentam.

De forma a concretizar a própria animação, recorreu-se ao processo tradicional, utilizando papel e mesa de luz, como mostra a imagem seguinte.

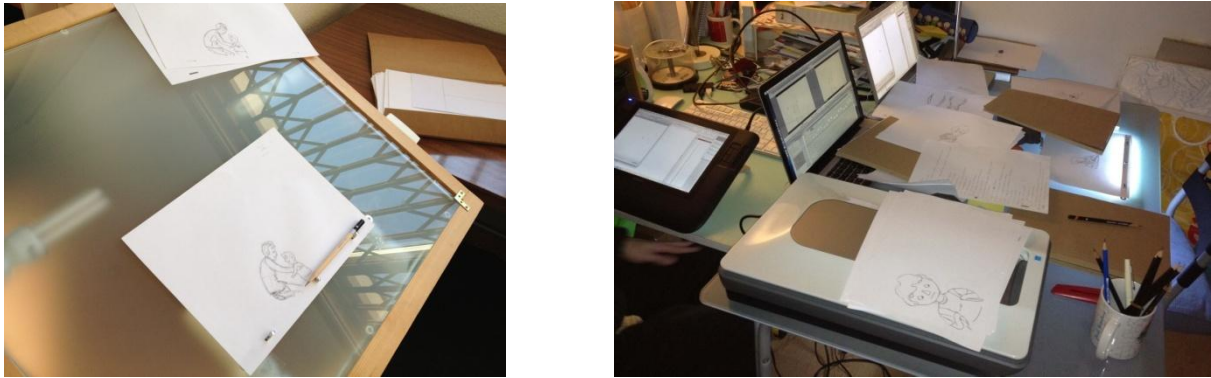


Figura 4.34 - Áreas de trabalho.

Animação é o processo de criação de movimento sobre um objecto inanimado que quando projectado a 24fps (*frames* por segundo) cria a ilusão de movimento.

Existem alguns atalhos que facilitam este processo, nomeadamente a chamada animação a dois, isto é, se idealmente a animação deve ser criada usando vinte e quatro desenhos por cada segundo, animação a um, então se forem desenhados apenas metade, doze. Devem ser tiradas duas fotografias por cada desenho, perfazendo os vinte e quatro. O efeito torna-se semelhante e imperceptível, embora naturalmente que uma animação criada com mais desenhos tenha um movimento mais natural. Este processo permite uma redução no tempo de produção que pode ser essencial para o cumprimento de prazos.

Deste modo, o movimento é criado recorrendo à sobreposição de folhas que, quando sobrepostas em contra luz, permitem criar várias camadas que, quando colocadas em sequência, transmitem a ilusão de movimento.

Assim, deu-se início a este processo começando pelos desenhos-chave, imagens que definem as poses mais importantes do movimento. A figura 4.25 mostra estas posições chave no ciclo de marcha, a posição de contacto, a posição de passagem a posição baixa e novamente a de contacto.

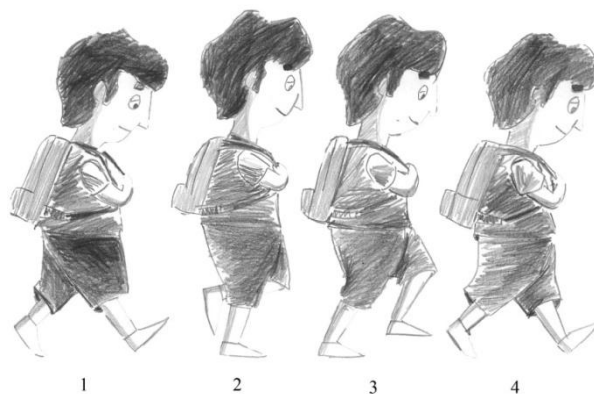


Figura 4.35 -Desenhos-chave do ciclo de marcha.

As figuras 4.46 e 4.37 mostram uma animação mais complexa composta por mais elementos. Surge não só o barco, que para além de ondular vai em direcção ao horizonte, como também as ondas compostas por três secções, cada uma com ondulações diferentes. Esta sequência foi testada de duas maneiras, uma primeira animando todos os elementos na mesma folha e uma segunda separando todas as camadas, ou seja o barco e as ondas, cada grupo a ocupar um conjunto de folhas diferentes.

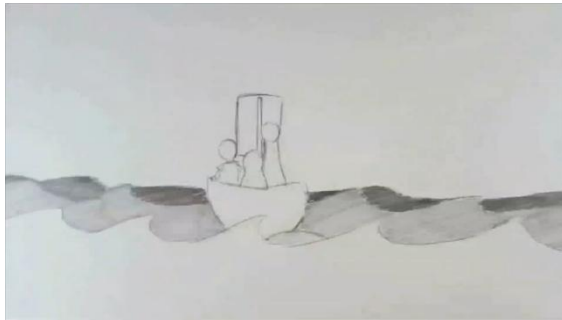


Figura 4.36 - Teste de animação, à esquerda; Barco limpo à direita.

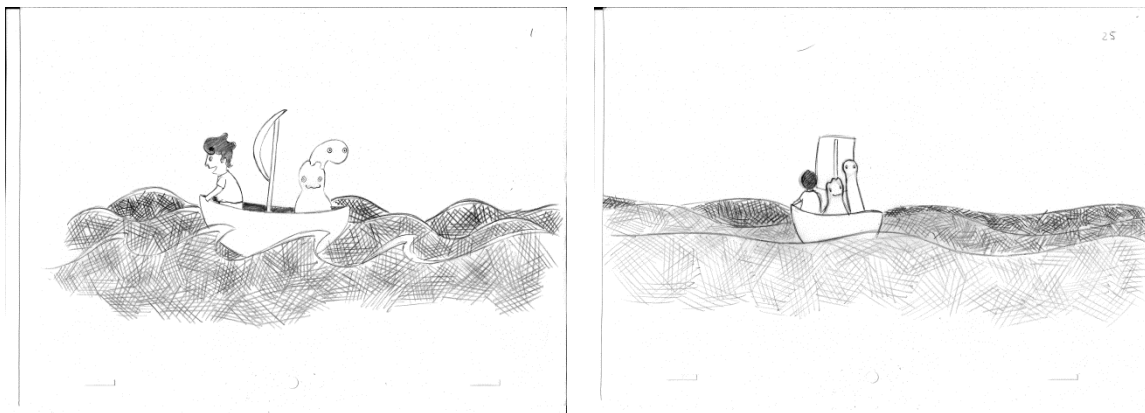


Figura 4.37 - Scans Finais da sequência de barco.

A animação da Forma, que inclui o monstro e a aparição da porta, como mostra a figura 4.38, foi criada e animado, tendo em conta a maleabilidade do personagem, isto é, teria um efeito gelatinoso quando se mexe. Esta foi uma das sequências onde a intercalação ficou ao encargo de outra pessoa, juntamente com o plano médio da paragem, Francisco Mariz Rodrigues.



Figura 4.38 - A Forma.

Os desenhos-chave foram entregues em folhas, mas a sua intercalação foi feita utilizando o programa *Pencil Sketch Pro* da *Toon Boom Animation*. Este programa, semelhante ao utilizado na Universidade Católica, *Harmony*, permite vectorizar e desenhar recorrendo ao uso e *union skins*, nome dado à opção de visualização com transparência, que simula a contraluz e permite ao animador saber quais os desenhos precedentes

De forma a testar a animação, esta era fotografada no programa *Dragon Stop-Motion*, agora denominado *Dragonframe*, utilizado mais para animação em *Stop-frame*, seja ela *Stop-Motion* o *Pixilation*.

Após a conclusão dos desenhos-chave deu-se início à intercalação. Nesta fase, o trabalho foi dividido por mais uma pessoa, Sónia Rodrigues, para poder ser concluído de uma forma mais rápida e eficiente, permitindo também que se pudessem concretizar os cenários simultaneamente.

Uma vez concluída a animação, as imagens são limpas com o estilo visual que se escolheu para o projecto, neste caso a preto e branco e a lápis, com um tratamento mais cru, mostrando as direcções das linhas e não deixando elementos suavizados. Este processo é moroso, uma vez que, por cada erro que não se possa apagar, é necessário redesenhar a imagem.

Concluído este processo as imagens são digitalizadas, idealmente usando um *scanner* auto alimentado, sendo que neste caso não houve acesso a um e, por isso, foi necessário concretizar a digitalização manualmente, folha a folha.

Uma vez no computador, as imagens são importadas para um programa de edição de imagem, neste caso para o *Adobe Photoshop CS5*, para serem preparadas para a montagem final. Este processo envolve três fases, uma primeira de conversão do ficheiro para um formato editável, neste caso RGB, uma vez que este reconhece os canais *alpha* (canal que guarda a informação relativa à transparência). De seguida é usado a *selection tool* para criar uma selecção que limite o desenho do fundo. Esta pode ser ajustada manualmente usando, ou não a tecla *ALT* para retirar selecções, ou no nível de *threshold*, para que o fundo possa ser apagado de uma forma rápida e eficiente.

Para alguns destes processos serem concretizados mais rapidamente, criaram-se automatizações para a conversão dos ficheiros para RGB e para a sua gravação em PNG (formato de gravação que reconhece o canal *alpha*)

4.9 Pós-Produção

Sendo este um projecto de animação tradicional, o programa *After Effects* serve como um veículo para se agrupar as animações e compor a imagem, e não só para tratamento final, uma vez que dependendo das sequências, algumas misturas foram feitas em *Photoshop* e outras também em *Final Cut*.

Importadas as imagens para o *Adobe After Effects CS5*, dá-se início ao processo de conclusão da animação. As imagens que formam a animação são processadas como uma sequência, os cenários colocados atrás dos personagens, o tempo da animação acertado, a necessidade de haver ou não repetições de animação para prolongar a mesma e algum efeito que fosse necessário colocar.

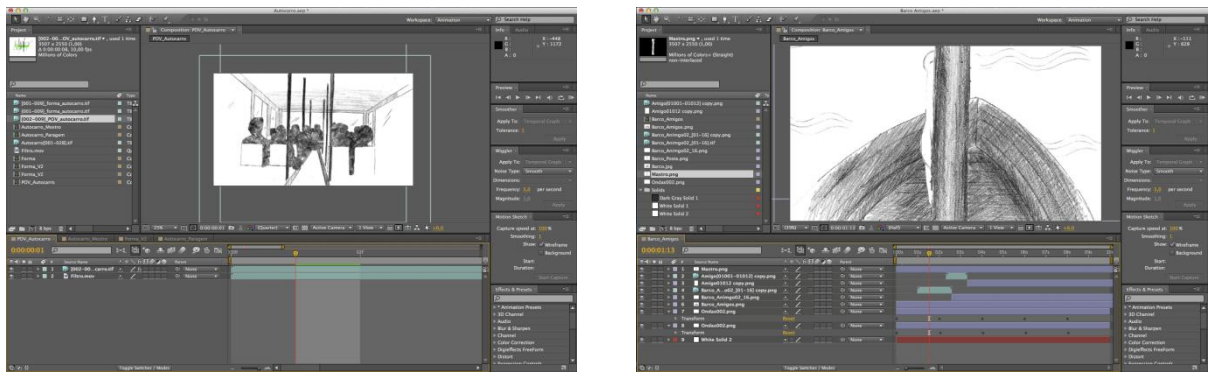


Figura 4.39 - Composição em *After Effects*.

Uma vez que as várias imagens foram gravadas por camadas, foi possível a manipulação individual das mesmas, permitindo assim a correcção de enquadramentos, perspectiva ou dimensão dos personagens relativamente a si próprios ou ao cenário envolvente.

O facto de as imagens terem sido digitalizados com uma grande resolução, cerca de 300dpi (*dots per inch*), houve uma grande facilidade na manipulação das mesmas e na sua reorganização na composição. Assim, foi possível trabalhar em alta definição, *1920x1080p* de tamanho de tela, o que nem sempre é viável, pois concretizar *renders* neste formato requer mais tempo de processamento e um maior espaço de disco para armazenar a informação. Tudo isto fora exportado já com as definições correctas para o programa de edição *Final Cut Pro 7*, usando como formato a *Apple Pro-Res (HQ)*, que permite uma conversão sem qualquer redução na qualidade da imagem, possibilitando, caso necessário, mais exportações sem perda de qualidade.

Este programa serviu também para a animação das câmaras, uma vez que teria sido extremamente complicado, e até mesmo impossível, devido ao equipamento que seria necessário, conceber estes movimentos utilizando um meio analógico.

Assim, foi possível testar várias velocidades e também compor a imagem quando necessário, com elementos extra. A animação das câmaras é criada escolhendo um ponto de início e um final e criando aí uma chave. Após a velocidade e o movimento estarem correctos deve-se

fazer um *ease-out* um *ease-in* nessas chaves. Este filtro simula o abrandamento que as câmaras físicas criam, devido ao seu peso, permitindo assim que o movimento seja, não só mais fluido, como também mais realista.

Passando imediatamente para a edição final, esta foi concebida no programa *Final CutPro* da *Apple*, uma vez que se trata de um programa profissional, isto é, usado para trabalho comercial, apresentando, por isso, vantagens, relativamente à utilização de um programa como o *Adobe PremiereCS5*. Houve, naturalmente, alguma ponderação sobre a utilização do novo *Final Cut X*, aproveitando a formação dada pela universidade. Contudo, a ambiguidade que o programa originou devido à sua mudança radical, quer a nível visual, quer em termos do próprio processo de edição, levou a concluir que seria preciso algum tempo de habituação e que não compensaria no final.

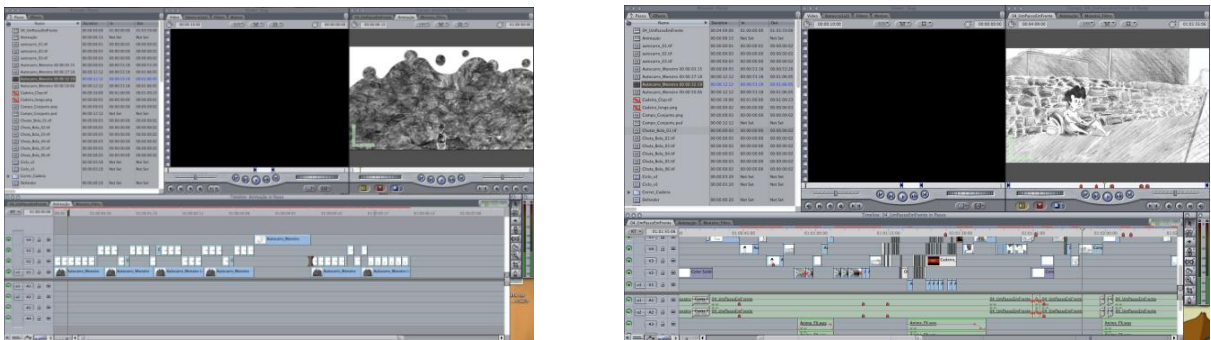


Figura 4.40 - Edição em *Final CutPro 7*.

Em animação, o processo de edição é criado e pensado mais durante o processo de *animatic*, onde se colocam os *storyboards* de forma a gerar seqüências para definir o *timing* que a animação teria, restando apenas, no final, substituir essas imagem paradas ou pobremente animadas pelas finais.

A nível de exportação, esta foi feita em *Apple Pro-Res (HQ)*, tanto para a versão final, como para algumas seqüências que precisavam de oscilar entre o programa de edição e o programa *After Effects*. Este *codec* permite assim uma exportação sem qualquer tipo de conversão de imagem, reduzindo, assim, a perda de qualidade dos ficheiros que eram exportados para outro programa mais do que uma vez. Para exportar o ficheiro final, com um tamanho mais reduzido, optou-se pelo *codecH264*.

Todo o ambiente sonoro bem como a gravação da banda sonora foram criados por dois alunos da Universidade Católica, Telmo Oliveira e Sofia Simões. Embora tenham recebido alguma orientação relativamente a momentos específicos do projecto, tiveram também a oportunidade de criar livremente e experimentar, pois o seu *input* era também importante, o que permitia que o seu interesse se mantivesse, uma vez que contribuía directamente para o trabalho, não se limitando a inserir sons.

As duas realidades presentes no projecto necessitavam também de pessoas que fossem criativas, para que estes dois mundos fossem diferentes sonoramente, tornando-se mais

distintivos. Era importante também que a ansiedade do protagonista passasse também pelo som.

Começando primeiro pela captura dos sons necessários para compor o projecto, ou de os procurar em base de dados sonora, fez-se um primeiro teste com um *animatic*, que acabou por, muito rapidamente, se tornar desactualizado. Com esta base o restante processo centrou-se sempre em alterar ligeiramente a posição dos elementos sonoros, consoante o *timing* reajustado nos *animatics* seguintes. Contudo, tornou-se evidente que este processo não era o mais adequado para este tipo de projectos. Idealmente o *timing* da animação deveria ser entregue já pronto e sem serem necessários ajustes, para que o som pudesse ser tratado de uma só vez e não por sessões com constantes alterações.

O único elemento que não foi pré-ouvido foi o som relativo à forma, que seria extremamente importante, pois estaria presente em todos os momentos-chave do projecto. Seria interessante que o som deste personagem lembrasse, de alguma forma, um líquido, uma vez que o seu *design* era bastante gelatinoso. Este efeito foi alcançado com um programa de distorção e um órgão da seguinte forma: por cada nota da escala do instrumento, o computador distorcia mais ou menos o som. O efeito criado foi mais interessante do que inicialmente concebido e encaixava muito bem nas várias sequências. Criado em directo, os sons eram gravados como se fossem um elemento de *foley*, isto é, vendo o filme e actuando simultaneamente.

Pensou-se também em ter alguns elementos de voz, como sorrisos, suspiros, etc., de modo a criar um ambiente mais realista. Gravou-se, por isso, uma primeira faixa *demo* onde se indicavam os momentos e os sons que Miguel e as restantes personagens fariam ao longo do filme. Porém, tornou-se evidente que era necessário uma pessoa com uma voz mais segura e menos quebrada para tornar apelativo o personagem, ao mesmo tempo que eram necessárias duas pessoas com timbres diferentes de voz para os dois amigos imaginários de Miguel. Mais uma vez este elemento deveria ter sido pensado previamente e ponderada a possibilidade da colaboração de um actor que tivesse alguma experiência neste género de interacção. No entanto e antes de se recorrer a essa medida, fez-se um pequeno teste com dois alunos do curso de cinema e audiovisual, João Augusto e Susana Grilo. O resultado foi interessante, pondo de parte a possível necessidade de trabalhar com outra pessoa, o que nesta altura do projecto o atrasaria ainda mais.

Todos os elementos de voz foram gravados numa sessão, embora fossem necessários vários *takes*, subestimar a qualidade de elementos sonoros, vocais, por mais simples que sejam, pode ser prejudicial para o projecto. Mais uma vez uma pequena colaboração com os alunos de cinema e audiovisual foi bastante útil e enriquecedora, pois têm não só mais experiência com esta forma de gravações, como também com a maneira como se deve tratar o actor, para que ele perceba todas as indicações. É necessário ter-se confiança não só individualmente, como também na capacidade de o actor conseguir as falas com a entoação correcta. É, por exemplo, muito importante começar sempre com um elemento positivo na *performance* antes de se enumerar o que foi menos bem conseguido.

A ideia inicial seria compor um tema com cerca de um minuto e meio que acompanharia o início do filme e os créditos finais. Contudo, o primeiro *sample* era tão diferente do que estava à espera que se decidiu mudar a estratégia de composição. Parte da música foi criada com harmónicos, o que lhe confere um ar místico e especial, que seria excelente para as sequências de sonho e ajudaria como *backup*, para o caso de não haver tempo para colorir essas

sequências. Neste caso, a melodia do mundo real seria mais normal, com dedilhado simples e sem grandes arranjos. Uma vez que a afinação da guitarra é também diferente da normal, houve um pequeno teste com sons criados apenas tocando nas cordas e com distorção, que ficariam interessantes e bem pontuados no filme.

Foi também feito um teste com um pedal chamado *Wah-Wah*, que pode ser utilizado para reproduzir a impressão de fala. Este teste foi feito para a o monstro, Forma, que Miguel vê e é uma alternativa interessante a um reverter de vozes ou uma distorção das mesmas.

A gravação da faixa principal, guitarra, teve lugar em apenas uma sessão, com Nuno Pais. Algo muito importante foi todo o som ter sido capturado utilizando sons e distorções analógicas, evitando assim recorrer à distorção digital e dando uma característica mais natural à música. Foi igualmente importante o *input* do orientador Vítor Joaquim, relativamente à gravação da banda sonora, uma vez que em nenhum projecto anterior se tinha trabalhado directamente com a gravação profissional de uma composição musical.

Inicialmente os restantes instrumentos seriam substituídos pelos digitais, porém, durante a montagem do projecto, rapidamente se observou que a guitarra seria suficiente, uma vez que a música era forte e cumpria a função de um tema principal.

4.10 Conclusão de Capítulo

Embora tenha sido um projecto complicado, demasiado longo para o tempo concedido e limitado pela capacidade de desenho, foi acima de tudo um excelente instrumento de aprendizagem, tanto profissional como pessoal.

Deveria ter existido uma maior organização e segurança na fase de pré-produção, de forma a facilitar as etapas seguintes e compreender melhor a dimensão do projecto. Contudo foi possível corrigir erros antigos e trabalhar de uma forma mais rápida e eficiente, comparativamente a projectos anteriores. Foi também interessante observar a evolução do *design* e de como a cada novo desenho, este se consolidava mais, constatando ao mesmo tempo uma melhoria na capacidade de integração dos personagens com o cenário, algo que até este projecto não tinha sido tão trabalhado.

A este propósito é importante salientar, embora tenha de estar presente em todas as fases de desenvolvimento, a importância que a ajuda especializada e a colaboração com outras áreas assumem neste processo, o que contribui, em grande parte, para o sucesso do projecto.

5 Conclusões e perspectivas de trabalho futuro

Ao longo desta dissertação, fomos descobrindo os elementos comuns aos projectos analisados, apesar do distanciamento a nível temporal e espacial. Esta atitude de descoberta e de reflexão contribuíram substancialmente para a concretização do projecto final.

Neste sentido, há uma predilecção pela Europa do norte e central, devido às suas atmosferas e por invocar uma época mais requintada, mas que continua bastante presente no imaginário das pessoas.

Tendo começado pelos estúdios Walt Disney, estudámos duas vias de abordagem distintas, uma primeira mais artística e inovadora, *101 Dalmatians* (1961), e uma segunda que regressa aos anos clássicos deste estúdio, *The Aristocats* (1970), relembrando filmes como *Pinocchio* (1940) onde os cenários são elaboradamente detalhados, como se de pinturas se tratassem. Esta abordagem mais clássica confere à obra uma maior intemporalidade, uma vez que se apoia numa estética clássica e reconhecida por parte do público como sendo bela. Por outro lado, o filme *101 Dalmatians* (1961) consegue inovar em termos de imagem, não se deixando prender pelos cânones clássicos. Isto não quer dizer, no entanto, que a interpretação do norte europeu, mais concretamente de Inglaterra, não seja fiel ao espaço real. Muito pelo contrário, a sensação que o filme transmite através da gama cromática, bem como da elaboração dos cenários, é de um grande realismo, como se transportasse o espectador para aquele espaço.

É nestas obras que reconhecemos o neo-clássico como sendo um dos principais estilos predominantes. Este estilo que sucede o Rococó deixa de fora os padrões elaborados e os ambientes pesados por uma maior simplicidade, na forma e na sua organização.

Vimos também que, independentemente do estilo utilizado, existe uma coerência nas imagens no sentido de todas elas apresentarem os monumentos importantes das cidades que pretendem retratar, assegurando, deste modo, ao espectador o local da narrativa.

Ao passarmos para os filmes de origem europeia, conseguimos perceber que as suas narrativas são mais assentes na realidade, no sentido de os personagens e a narrativa serem centrados em torno de personagens humanos, enquanto a Walt Disney recorre mais à metáfora e à antropomorfia. Assim sendo, existe um à vontade natural por parte dos dois trabalhos analisados, *A Catin Paris* (2010) e *The Illusionist* (2010), por arriscarem mais nas épocas que pretendem interpretar, bem como nas suas narrativas. Há um aspecto mais filosófico e, por contraste, de entretenimento puro, que fazem com que estes dois filmes sejam diferentes um do outro. Observámos também que o aspecto visual muda consoante o realizador, uma vez que o cinema de autor é uma característica mais evidenciada no cinema europeu. Assim é visível uma grande diferença na apresentação destas duas obras o que se reflecte também na própria história.

Este cunho pessoal é bastante forte nas obras dos estúdios Ghibli, que não só espelham o estilo artístico dos seus realizadores, no caso específico desta dissertação falamos de Hayao Miyasaki, como também a sua interpretação da arte ocidental. Mais do que uma representação realista e fidedigna, *How's Moving Castle* (2004), *Lupin the III: Castle of Cagliostro* (1979) e *Kiki's Delivery Service* (1989) são uma amálgama de estilos, misturando locais, épocas e culturas que juntos nos transportam para um universo rico e criativo. Contudo, se extrapolarmos os vários elementos, apercebemo-nos que existe uma grande pesquisa a suportá-lo e que separados funcionariam numa outra qualquer situação. Por exemplo, as cordilheiras que vão surgindo em *Alpine Girl Heidi* (1974) continuam a fazer sentido numa obra como *How's Moving Castle* (2004) uma vez que o detalhe permite facilmente identificá-las como sendo de um local da Europa Central. A própria arquitectura permite-nos, não só localizar temporalmente a narrativa, bem como perceber melhor as condições de vida a que os habitantes estão sujeitos. O mesmo acontece com as ruas de *Kiki's Delivery Service* (1989), onde há todo um visual semelhante à Europa Mediterrânica. Estes cenários entram apenas em choque com a cultura oriental que, sendo muito diferente da nossa, torna evidente os maneirismos característicos do *anime* e as condutas sociais específicas da cultura japonesa.

Partimos com o intuito de perceber e identificar a influência da cultura europeia no cinema de animação e de que forma esta influencia e enriquece as narrativas. Sendo um continente composto por uma diversidade de culturas e línguas, com uma história antiga e rica no desenvolvimento artístico, quer de uma forma mais individual, quer misturando vários elementos, encontramos nestas obras uma certa universalidade e um sentido de estética clássica que é transversal a todas as culturas. A própria América e o Japão têm na sua história uma influência da estética desenvolvida na Europa seja ela do neoclássico, como por exemplo a Biblioteca do Congresso, bem como as construções de estruturas em madeira (*half-timber*), que encontramos nas habitações japonesas ou outra. É acima de tudo, uma fonte de inspiração, narrativa e visual que, quando bem explorada, concebe um ar novo e diferente a qualquer projecto.

De igual modo a produção final foi de um interesse inquestionável, na medida que permitiu, por um lado, a consolidação de conhecimentos adquiridos durante o percurso académico e, por outro, estimulou a vontade de pesquisa, porque o saber não se esgota no tempo. Com o título *Um Passo em Frente*, este projecto final revelou-se pela oportunidade de pôr em prática teorias e corrigir erros cometidos nos projectos anteriores. Permitiu também desenvolver capacidades pessoais ligadas à área do cinema (argumento, *storyboard* e composição) e à exploração de capacidades de desenho.

Um dos pontos que não foi tão bem sucedido prendeu-se com a animação, pois era necessário dispor de mais tempo para a melhorar, uma vez que alguns movimentos ainda ficaram um pouco rígidos. Foi também complicado realizar testes à animação durante a produção, dado que não havia um sistema único capaz de recolher as imagens com baixa qualidade, apenas para teste e, ao mesmo tempo, capaz de as guardar com grande resolução para poderem ser

tratadas e incluídas no produto final. No entanto, constatou-se uma evolução na composição da imagem, desde o primeiro *storyboard* até à versão final, bem como uma maturação da narrativa que foi crescendo para se tornar mais coerente e perceptível.

A grande dificuldade deste trabalho não recaiu tanto na sua produção, mas na sua planificação, a qual não tendo sido bem estruturada, dificultou a fase final. No entanto, foram interessantes as várias colaborações que foram acontecendo ao longo da produção e que permitiram um maior crescimento, tanto a nível pessoal como profissional.

Há uma vontade de continuar a adquirir conhecimento, de perceber e estudar outras culturas, tentando, assim, enriquecer mais cada projecto novo, talvez explorando mais a fundo a questão da identidade artística e histórica e a forma como ela é aplicada. Pretende-se também continuar a explorar o desenho e a animação, idealmente trabalhando nessa área profissionalmente, mas sem que esse pormenor seja um obstáculo à concretização de outros projectos pessoais. Além de tudo o que referimos, salientamos a vontade de experimentar mais, outros géneros e outros meios plásticos e explorar as possibilidades infinitas que esta área permite.

Referências e Bibliografia

- ARNHEIM, Rudolf (1969) *Visual Thinking*. University of California Press
- ARNHEIM, Rudolf (1991) *Art and Visual Perception - The New Version*, Arte, Arquitectura, Urbanismo
- BACHER, Hans (2008) *Dream Worlds: Production Design for Animation*, Focal Press
- BLANNING, T.C.W. (2000) *The Oxford History of Modern Europe*, Oxford Paperbacks
- BLUNT, Anthony (1999) *Art and Architecture in France, 1500-1700 (Pelican History of Art)*, Yale University Press
- CRAIG, Timothy J. (2000) *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture*, An East Gate Book
- GARCIA, Hector (2011) *A Geek in Japan*, Tuttle Publishing
- GHIBLI, Studio (2005) *The Art of Howl's Moving Castle Original Edition*, Viz Media
- GHIBLI, Studio (2006) *The Art of Kiki's Delivery Service Original Edition*, Viz Media
- MIYASAKI, Hayao (2009) *Starting Point 1979-1996*, Viz Media
- NAPIER, Susan J. (2005) *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*, Palgrave Macmillan
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte (2010) *Japanese Animation: From Painted Scrolls to Pokémon*, Flammarion
- KALNEN, Wend Von (1995) *Architecture in France in the Eighteenth Century*, Yale University Press
- MCCARTHY, Helen (1999) *Hayao Miyazaki Master of Japanese Animation*, Sotne Bridge Press
- THOMAS, Frank, JOHNSTON, Olie (1997) *The Illusion of Life*, Hyperion; 1st Hyperion Ed Edition

Fontes

Infopédia (<http://www.infopedia.pt/>)

Enciclopaedia Britannica (<http://www.britannica.com/>)

Goodreads (<http://www.goodreads.com/>)

Filmografia

101 Dalmatians. USA: Walt Disney, 1961

A Cat in Paris. França: Folimage, 2010

Afro Samurai. Japan: Madhouse, 2007

Howl's Moving Castle. Japão: Studio Ghibli, 2004

Kiki's Delivery Service. Japão: Studio Ghibli, 1989

Lupin III: Castle of Cagliostro. Japão: Studio Ghibli, 1979

My Neighbor Totoro. Japão: Studio Ghibli, 1988

Princess Mononoke. Japão: Studio Ghibli, 1997

The Aristocats. USA: Walt Disney, 1970

The Hunchback of Notre Dame. USA: Walt Disney, 1996

The Illusionist. França, 2010

The Lion King. USA: Walt Disney, 1994

