



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

# A METAMORFOSE DE UM PUDIM: A COMÉDIA E O CINEMA DE ANIMAÇÃO

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa  
para a obtenção de grau de Mestre em Som e Imagem

*Patrícia Machado*

Porto, setembro de 2024



CATÓLICA  
ESCOLA DAS ARTES

---

PORTO

# A METAMORFOSE DE UM PUDIM: A COMÉDIA E O CINEMA DE ANIMAÇÃO

Dissertação apresentada à Universidade Católica Portuguesa  
para a obtenção de grau de Mestre em Som e Imagem

Especialização em Animação por Computador

*Patrícia Machado*

Trabalho efectuado sob a orientação de

Sahra Kunz

Porto, setembro de 2024

## **Agradecimentos**

Primeiramente quero agradecer aos meus pais por durante 4 anos me terem ouvido a chorar no quarto quando a frustração era demasiada, por não me terem deixado congelar a matrícula quando achava que não ia ser capaz e por terem acreditado sempre em mim.

Agradeço do fundo do coração à minha melhor amiga, Tessa, por me convidar para jantar nos dias mais complicados e à sua namorada, Inês, por cozinhar o jantar. Agradeço-lhes por atenderem todas as minhas chamadas, independentemente das horas, por partilharem comigo a vida e por serem a família que escolhi. Esta conquista é tão minha como vossa.

Quero fazer um agradecimento especial ao Gang da Animação, em particular à Carina e à Leonor, por me provarem que é possível fazer uma dissertação mesmo que esta pareça impossível, por marcarem coisas comigo para saberem se estou viva e pelos abraços que mais aquecem o coração. Quero agradecer também à Clarisse que me ajudou na fase de correção e de leitura exaustiva desta dissertação mantendo sempre a sua boa disposição e sorriso aconchegante.

Uma especial menção ao meu ex-namorado que durante o tempo que estivemos juntos me deu livre acesso à sua biblioteca com livros de comédia que citei durante toda esta dissertação.

Um obrigada gigante à professora Sahra Kunz, orientadora desta investigação e a pessoa responsável por me apoiar e acolher durante este processo. Agradeço o apoio, a disponibilidade, a dedicação, as partilhas, as referências e os ensinamentos que me transmitiu durante estes anos. A sua orientação contribuiu imensamente para esta investigação e para o meu crescimento tanto pessoal como profissional.

Uma menção honrosa aos meus seguidores de Instagram por acompanharem o desenvolvimento desta dissertação e me enviarem mensagens de apoio ao longo deste processo. Especialmente ao Álvaro Seco, Ana Marta Ferreira, João Peixoto e Maria Melo por me enviarem fotos das suas cozinhas.

Por último e não menos importante quero agradecer ao Gonçalo por me emprestar a sua internet e trazer momentos de leveza e motivação na reta final deste projeto.

## Resumo

A presente pesquisa procura, através de um exercício prático realizado em conjunto com uma investigação teórica, compreender algumas das formas pelas quais existe uma relação evidente entre a comédia e a animação. A investigação prática foi desenvolvida em diferentes etapas, nomeadamente através da apropriação de uma receita de pudim, onde é espelhado o processo criativo do desenvolvimento de um filme de animação. Por fim, o material recolhido foi utilizado para a criação de um argumento que resultou num *storyboard*.

A animação, apesar de ser habitualmente conhecida como género, insere-se no mundo cinematográfico como um meio, capaz de desenvolver narrativas humorísticas com características híbridas de género. Esta dissertação tem como objetivo explorar a plasticidade da animação, dentro do contexto comercial, social e cultural europeu, através da apropriação de um pudim, como objeto artístico e de estudo, que pretende exemplificar e contestar os limites ténues entre géneros cinematográficos.

Tendo em consideração estas perspetivas, a pergunta que guia esta pesquisa é: “É possível criar um filme de animação cómico de género híbrido, tendo como base do processo criativo uma receita de pudim?”

Palavras-chave: Animação Comercial; Animação Europeia; Género híbrido; Comédia e Animação.

## **Abstract**

This research seeks, through a practical exercise carried out together with theoretical investigation, understand some of the ways in which there is an evident relationship between comedy and animation. The practical investigation was developed in different stages, namely through the appropriation of a pudding recipe which mirrors the creative process of developing an animated film. Finally, the material collected was used to create a script that resulted in a storyboard.

Animation, despite being commonly known as a genre, is inserted into the cinematographic world as a medium, capable of developing humorous narratives with hybrid genre characteristics. This dissertation aims to explore the plasticity of animation, within the European commercial, social and cultural context, through the appropriation of a pudding, as an artistic and study object, which aims to exemplify and contest the tenuous limits between cinematographic genres.

Taking these perspectives into account, the question that guides this research is: Is it possible to create a hybrid comic animated film using a pudding recipe as the basis of the creative process?

**Keywords:** Commercial Animation; European Animation; Hybrid genre; Comedy and Animation.

## Índice

- Introdução
  
- Parte 1 - Aprofundamento teórico e definição de conceitos
- 1. A História da ligação da Animação à Comédia
- 2. O papel da Animação e da Comédia na Cultura Ocidental
- 2.1 Introdução
- 2.2 O Humor e a Compreensão
- 2.3. A Comédia e a Animação no *mainstream*
- 2.4. A Comédia, a Animação e o Discurso Político
- 2.5. A diversidade do cómico
- 3. Comédia e a sua abordagem no mundo do Cinema da Animação
- 4. A Animação Comercial na Europa: O fenómeno The Simpsons
- 5. Diferentes géneros cinematográficos e os seus estereótipos
  
- Parte 2 - Investigação e experiências práticas
- 1. O pudim e a Animação
- 2. Como cozinhar um filme de Animação Híbrido
- 2.1. Conceito ou Açúcar
- 2.2. Narrativa ou Leite
- 2.3. Personagens e Cenários ou Ovos (gemas e claras)
- 2.4. Técnica e Abordagem ou Farinha Maizena
- 2.5 Design e Composição ou Sumo de Limão
- 2.6. Movimento ou Raspas de Limão
- 2.7. Som (ou a falta dele) ou Caramelo
- 3. Cozinhar um *storyboard* com base na receita do pudim
- 3.1. Introdução
- 3.2. O processo de realizar um assassinato
  
- Conclusão
  
- Bibliografia
  
- Filmografia
  
- Webgrafia

- Anexo A - Introdução à análise estrutural da narrativa (2013) por Nilthon Fernandes
- Anexo B – Argumento “O assassinato” desenvolvido na plataforma Celtx

## Lista de Figuras

**Figura 1** - Fotografia de vaso de 5000 anos com o primeiro exemplar de animação, descoberto em Shahr-e Sukhteh no Irão.

**Figura 2** - Simulação da animação que se veria ao girar o vaso. É possível observar uma cabra que salta e come a folhagem mais alta.

**Figura 3** - Desenvolvimento tecnológico na indústria cinematográfica presente na dissertação de Hyejin Yoon, *The Animation Industry: Technological Changes, Production Challenges, and Global Shifts*.

**Figura 4** - *Frame* do filme *Alice no País das Maravilhas* (1951), com direção de Hamilton Luske e Wilfred Jackson, onde *Cheshire Cat* ocupa praticamente todo o ecrã e o sorriso característico da personagem obtém o destaque principal.

**Figura 5** - *Frame* da animação *Gertie the Dinosaur* (1914) de Winsor McCay enquanto ele desenha e apresenta *Gertie*.

**Figura 6** - *Frame* da curta-metragem *Steamboat Willie* (1928) de Walt Disney onde *Mickey*, a personagem principal, conduz um barco e assobia.

**Figura 7** - *Frame* do episódio de *Silly Symphonies* (1929-1939), *Looney Toons* (1930-1969) e *Merrie Melodies* (1930-1969), respetivamente.

**Figura 8** - *Mrs. Poots*, personagem da longa-metragem *Bela e o Monstro* (1991) de Walt Disney, e o seu filho *Chip*.

**Figura 9** - *Frame* retirado do site Toei Animation Europe que representa um combate entre dois personagens do *animé* (*Son Goku* em modo *Super Saiyan* e *Cell*) (Toei Animation Europe: 2020).

**Figura 10** - Ilustração do *The Pennsylvania Gazette* por James Gillray denominada *Join or Die*. Uma xilogravura que mostra uma cobra cortada em 8 com cada segmento rotulado com as iniciais de uma das colónias. Esta ilustração tornou-se um símbolo americano contra a ameaça francesa e dos seus aliados nativos durante a guerra dos 7 anos.

**Figura 11** - Receita de pudim presente na família Machado há várias gerações.

**Figura 12** - Introdução à análise estrutural da narrativa (2013). Gráfico elaborado por Nilthon Fernandes.

**Figura 13** - Captura de ecrã da apresentação PowerPoint de Ronai Lisbôa sobre Física Clássica em 2015.

**Figura 14** - Imagem ilustrativa da primeira lei de Newton, a Lei de Inércia, do livro de Chris Webster, *Animation: The Mechanics of Motion* (página 15).

**Figura 15** - Imagem ilustrativa da segunda lei de Newton, a Lei de Superposição das Forças, do livro de Chris Webster, *Animation: The Mechanics of Motion* (página 16).

**Figura 16** - Imagem ilustrativa do movimento de uma bola a ser atirada verticalmente do livro de Chris Webster, *Animation: The Mechanics of Motion* (página 18).

**Figura 17** - Pirâmide de Gustav Freytag, onde está representada a estrutura de enredo com 5 atos inspirada em Aristóteles e Horance (imagem retirada do artigo *From Storyboard to story: Animation content development* de Chen, Mou e Jeng).

**Figura 18** - Exemplos de formatos de ecrã e projeções segundo Hannes Rall (imagem retirada do livro *Animation: From Concepts and Production* (2018)).

**Figura 19** - Exemplo de uma composição de perfeita simetria (imagem retirada do livro *Animation: From Concepts and Production* (2018) de Hannes Rall).

**Figura 20** - Exemplo de uma composição de regra dos três (imagem retirada do livro *Animation: From Concepts and Production* (2018) de Hannes Rall).

**Figura 21** - Pesquisa fotográfica denominada “Cozinhas da minha vida”.

**Figura 22** - Pesquisa fotográfica denominada “Pudins que comi no mês de julho de 2024”.

**Figura 23** - Estudos de personagens, cenários e objetos.

**Figura 24** - Exportação em pdf do argumento “O Assassinato” da plataforma *Celtx* (Anexo B).

**Figura 25** - Página do Volume 18 das Bandas Desenhadas de *Sherlock Holmes* (1986) retirada do site da Biblioteca RTP.

**Figura 26** - *Storyboard* com grafite (lápiz 6B) em papel de 80gr.

**Figura 27** - *Storyboard* final digital em *ProCreate*.

## **Introdução**

*“Comedy isn't here simply to stay docilely in the drawer allotted to comedies, farces and entertainments, where “serious spirits” would confine it. Comedy is everywhere, in each one of us, it goes with us like our shadow, it is even in our misfortune, lying in wait for us like a precipice.” - Milan Kundera, *Index on Censorship*, Volume 6 Issue 6, November 1977 from Helsinki To Belgrade*

*A metamorfose de um pudim: a comédia e o cinema de animação* surge com o intuito de envolver o leitor desta dissertação no seu contexto científico de forma honesta e provocadora. Este estudo viaja pela identificação do que a cultura ocidental interpreta como comédia, assim como quais os principais sinais visuais e narrativos que a caracterizam, especialmente no meio da animação.

Mas porque interligar a animação à figura do pudim?

A ligação excêntrica da comédia com o pudim ambiciona demonstrar as características híbridas deste, até agora considerado, género. Como a comédia, o pudim comporta ainda um importante enquadramento social e cultural na Europa, e por isso, insere-se perfeitamente neste tópico que se demonstra fundamental no desenvolvimento deste estudo.

A animação, com toda a sua plasticidade, torna-se no meio perfeito para desafiar os estados do humor, enquanto contesta os seus limites como técnica. Um filme cómico não se fundamenta apenas na sua narrativa humorística, mas posiciona-se como um objeto artístico visualmente estudado. A animação proporciona total liberdade criativa para a adaptação deste conteúdo a um mundo visual.

Apesar da animação ter aderido, ao longo dos anos, aos traços cómicos gerais, não é um género (Horton, 1991: 4). Isto é, reconhece as convenções cómicas e expande-as na imagem animada, o que faz com que resulte numa forma híbrida. Tal como a comédia, as suas categorias e tipos sobrepõem-se. George McFadden sugere que os bons trabalhos de comédia expandiram o nosso espectro de sentimentos. Ao longo dos anos a comédia foi-se distanciando da sua conotação de género e começou a ser notada como uma qualidade ou uma visão (Horton, 1991: 4), acontecendo o mesmo com a animação.

## **Parte 1 - Aprofundamento teórico e definição de conceitos**

### **1. A História da ligação da Animação à Comédia**

A Humanidade sempre teve fascínio por imagens em movimento. Arqueólogos descobriram, em Shahr-e Sukhteh no Irão, o primeiro exemplo de animação num vaso iraniano. Este vaso tem cerca de 5000 anos e contém ilustrações de uma criatura com chifres, que se acredita ser uma cabra selvagem persa, e uma planta alta. Ao girar o vaso, as ilustrações criam uma sequência gerando assim a sensação de movimento, ou seja, é possível ver a cabra a morder uma planta e a saltar para alcançar a folhagem mais alta (Muzdakís, 2023). Segundo Muzdakís, tal como nos brinquedos óticos do século XIX, este vaso explora a persistência

retiniana<sup>1</sup> da visão e o fenómeno Phym<sup>2</sup> de Max Wertheimer em *Experimental Studies on the Seeing of Motion*, de forma a criar a percepção de movimento devido à rápida sucessão de imagens (Muzdakakis, 2023).



Figura 1 – Fotografia de vaso de 5000 anos com o primeiro exemplar de animação, descoberto em Shahr-e Sukhteh no Irão.

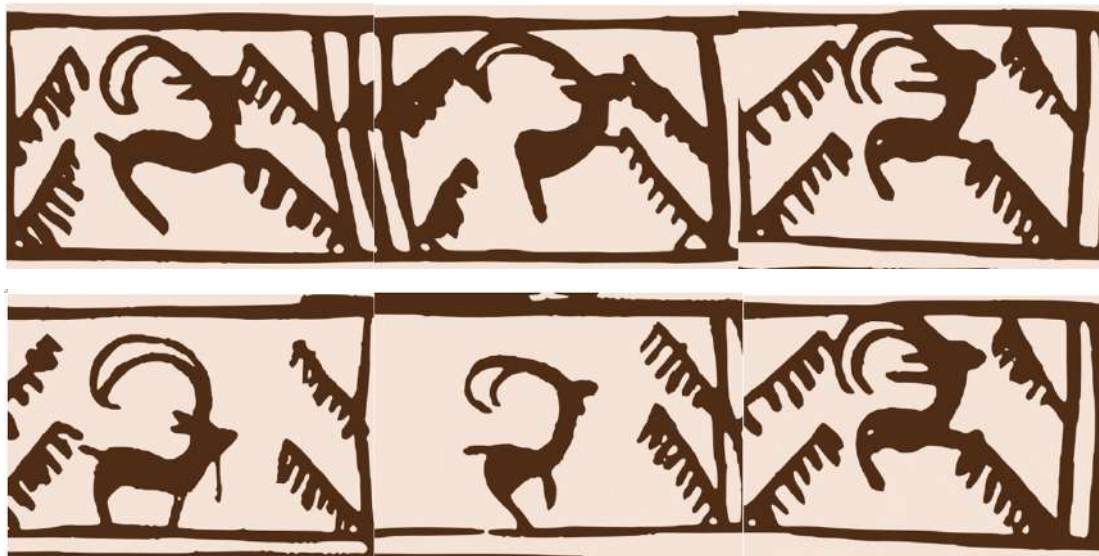


Figura 2 – Simulação da animação que se veria ao girar o vaso. É possível observar uma cabra que salta e come a folhagem mais alta.

---

<sup>1</sup> A retina transforma ondas luminosas em impulsos eletroquímicos que são codificados pelo cérebro. A retina continua a enviar informações ao cérebro por aproximadamente 1/10 de segundo, ou seja, se por algum motivo um conjunto de imagens tiver uma velocidade maior que esta, o cérebro tenderá a fundi-las e a criar um movimento contínuo. A persistência retiniana consiste, portanto, na capacidade de reter uma imagem por uma fração de segundo, mesmo que esta já se tenha alterado. Este aspeto da visão humana cria a sensação de movimento (Estreme te al, 2016).

<sup>2</sup> O fenómeno Phy defende um acontecimento de ordem psíquica (e não física como a persistência retiniana). No fenómeno Phy é defendida que o cérebro faz uma ponte mental entre as figuras que são expostas aos olhos, de forma a ver uma série de imagens estáticas como um movimento contínuo. Se duas figuras expostas aos olhos se encontram em diferentes posições, mas logo uma após a outra e com um pequeno intervalo de tempo, o observador vai julgar que se trata de uma imagem que se move da primeira para a segunda posição (Castro e Gomes, 2015: 408).

O desejo de fazer as imagens mexerem-se originou alguns dos desenvolvimentos mais inovadores no campo da Ciência e da Tecnologia durante o século XX. Estas conquistas deram-se sobretudo por razões industriais e não artísticas (Wells, 1998:1-3).

Existem diversas disputas sobre qual foi o primeiro filme de animação, mas um dos concorrentes ao título é *Fred Ott's Sneeze*, uma comédia que é datada ora em 1889 ora em 1892 (Yoon, 2008: 22). De qualquer das formas, este facto permite perceber que a comédia surgiu cedo na história do cinema. Os próprios irmãos Lumière, em 1895, apresentavam uma comédia, *L'arreser arrosé*, nas suas sessões de cinema. A cinematografia dos Irmãos Lumière propunha um novo cinema que abrangia o grande público. Antes disto o entretenimento só era acessível para quem tinha tempo de lazer ou dinheiro. A animação adaptou-se a este novo mercado e a este contexto industrial, e acompanhou sempre os desenvolvimentos da indústria cinematográfica (Yoon, 2008: 23). Apesar dos desenvolvimentos tecnológicos não serem um foco particular, neste estudo revela-se importante salientar como estes novos processos de produção e manipulação de imagem afetaram a animação contemporânea (Harrison & Stabile, 2003: 110). Hyejin Yoon, na sua dissertação sobre a Indústria da Animação desenvolve um cronograma de 1895 a 1990, onde visualmente demonstra como a animação efetivamente acompanhou os progressos tecnológicos do cinema (figura 3). É possível observar quase uma evolução simultânea do avanço da animação com os filmes *live-action*.

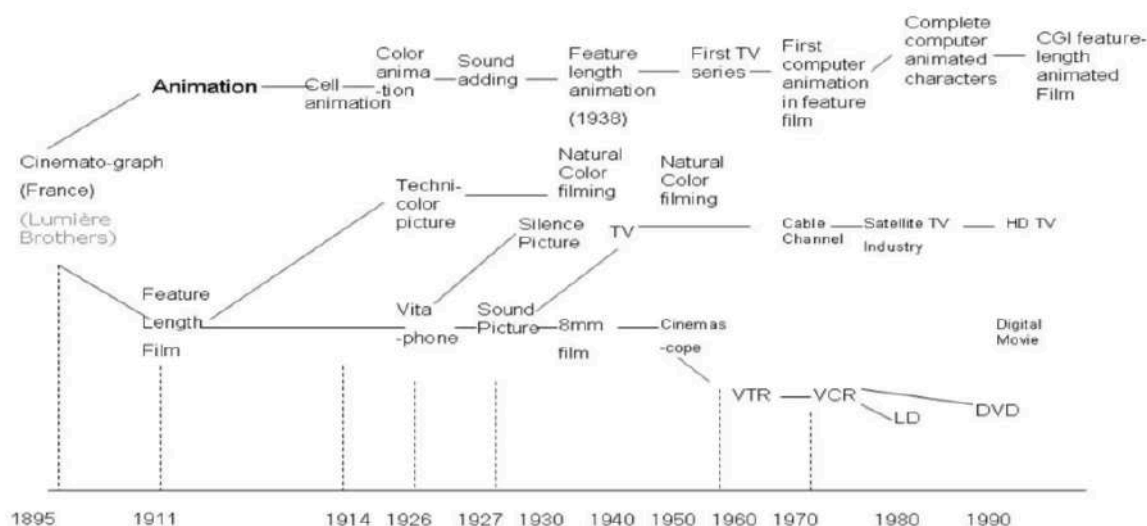


Figura 3 - Desenvolvimento tecnológico na indústria cinematográfica presente na dissertação de Hyejin Yoon, *The Animation Industry: Technological Changes, Production Challenges, and Global Shifts* (2008).

Neste contexto histórico e de evolução é impossível não destacar a ligação direta da animação com a banda desenhada. O uso da caricatura, da plasticidade e o constante desafio das leis da natureza estão presentes nos dois meios. Isto porque a maior parte dos animadores (do *silent period*<sup>3</sup>) partiram de um contexto artístico de jornal onde faziam pequenas bandas desenhadas cómicas. Walt Disney foi uma exceção à regra, pois

<sup>3</sup> O *silent period* é o termo usado para enquadrar historicamente a era do cinema anterior à invenção do som sincronizado (Brownlow, 1984: 261).

progrediu do meio publicitário e comercial (Goldmark & Keil, 2011:4). Susan Ohmer constata esta visão comercial, apresentando como argumento a decisão de Disney ser o pioneiro na implementação de audiências de pesquisa<sup>4</sup>, produzindo assim um riso programado que pelo seu sucesso do público era capaz de aumentar o lucro da produção filmica. Em 1920, Edwin George Lutz afirma que o propósito da animação é entreter e por isso um dos maiores objetivos do animador é conseguir uma gargalhada em cada pedaço de filme (Goldmark & Keil, 2011:2). Atualmente, é possível afirmar que o propósito do animador não é só esse (ou pode não ser só esse).

A comédia afirma-se num processo de criação autoral e o humor revela-se no processo de recepção de experiência. Na articulação destas duas manifesta-se o riso (Teodósio, 2013: 20). Um dos comportamentos humanos mais básicos, mas ao mesmo tempo mais complexos, é o riso. Seja este comportamento na sua forma mais aberta (uma gargalhada) ou na sua forma mais fechada (um sorriso) estas reações deixam-nos uma porta aberta para a interpretação. No filme animado *Alice no País das Maravilhas* (1951), com realização de Hamilton Luske e Wilfred Jackson, o sorriso surge como um elemento central na personagem do *Cheshire Cat*. Ele representa a própria personagem.



Figura 4 – Frame do filme *Alice no País das Maravilhas* (1951), com realização de Hamilton Luske e Wilfred Jackson, onde Cheshire Cat ocupa praticamente todo o ecrã e o sorriso característico da personagem obtém o destaque principal.

O gato místico que aparece e desaparece, está sempre com um sorriso na cara, e este sorriso é a última coisa a desaparecer quando o corpo material da personagem se desvanece (Nascimento, 2015: 5-13). Alice chega a comentar que já viu muitos gatos a sorrir, mas nunca viu um sorriso sem gato.

Apesar de, o riso produzido pelo homem ser distintivo, este não é o único animal detentor de tal capacidade. Contrariamente ao que Aristóteles afirma num dos seus principais textos sobre biologia, “Das Partes dos animais” (*De Partibus Animalium*), em 350 a.c., “Se o homem é o único animal passível de cócegas, isso vem, primeiro, da finura da sua pele, mas também do facto de que ele é o único animal que ri”, existem novos estudos que provam que dezenas de animais têm a capacidade de rir. Um estudo feito pela UCLA (Universidade da Califórnia em Los Angeles) em 2021 encontrou 65 diferentes espécies de animais que têm o seu próprio riso. Entre elas, primatas como os chimpanzês, orangotangos, e gorilas, alguns pássaros e até ratos.

---

<sup>4</sup> O termo audiência é usado como uma nomenclatura genérica em pesquisas de Comunicação para designar um conjunto do público de um meio, com interesse e gosto específico. Os estudos de audiência focalizam-se na comunicação de massa e seus efeitos (Guaraldo e Porém, 2011). Estes estudos implicam ir para além das perguntas *o quê?* e *quanto?* para saber *como?* e *porquê?* (Portela, 2019: 9).

Estes animais usam o riso para sinalizar que estão a brincar ou até mesmo que sentem cócegas, sendo que os chimpanzés são a espécie que produz o som mais parecido ao humano, devido à vocalização e sonorização da inspiração e expiração (All Things Considered, 2021). Este estudo assume que o riso não surgiu no ser humano espontaneamente, mas sim através de um estado evolutivo na história da vocalização. Embora estes novos estudos desmistifiquem algumas crenças estabelecidas nos estudos do humor e sobretudo do riso, ao *Cheshire Cat* é atribuído um riso obviamente humano como característica central da personagem. Estes animais humanizados ou com características que são imediatamente associadas ao ser humano são comuns na animação (antropomorfização). Há uma necessidade de inserção de uma espécie de presença humana com certos elementos, neste caso o sorriso ou o riso. Posteriormente, nesta dissertação serão melhor analisados estes casos específicos das personagens cómicas, mas este caso é importante ser revelado no início do estudo como contexto introdutório para a abordagem do riso. O riso do gato, portanto, suscita o sentido do diferente e desvenda algo que estava oculto (Nascimento, 2015:16).

No início do século XX, o visual e estilo da banda desenhada e o sentido de progressão linear da narrativa foram mantidos na animação. Os leitores estavam habituados a estes sinais e símbolos. O movimento e os gestos das personagens eram privilegiados dentro da construção narrativa, pois acreditava-se que isso enriquecia e facilitava a evolução do enredo. Ao mesmo tempo, estes movimentos demonstravam grande potencial para construir momentos de comédia física. Outra característica que permaneceu em ambas as expressões, no início do século XX, era a utilização de piadas correntes habitualmente intituladas de *running gags*<sup>5</sup> (Wells, 1998: 17-20). Isto fazia com que o público conseguisse prever o desfecho da piada e o riso fosse provocado pela repetição do acontecimento e não por uma possível inovação humorística. A semente foi plantada e o espectador apenas espera pelo desfecho previsível (Yoon, 2008: 22-23).

A partir de 1910, a comédia passou a estar associada ao formato de curta-metragem. Existia a crença de que o humor não sobreviveria em formatos mais longos e que o público só se interessava por tempos curtos e rápidos. Esta ideologia alinhava-se com a metodologia de trabalho dos animadores, que assim poderiam evitar processos de produção exigentes e bastante demorados (Goldmark & Keil, 2011: 6). Havia a ideia preconcebida de que os públicos queriam o mesmo semana após semana. As animações mantinham-se, portanto, surrealistas e fantásticas, retratando animais com personalidades obsessivas ou compulsivas, em conflitos bizarros e em formatos de curta-metragem (Harrison & Stabile, 2003: 21). Estas convenções e formatos provavam determinadamente os contornos que a animação assumia. A animação tem uma aparência distinta (independentemente do género em que se insere) no mundo do cinema da época e diferencia-se selando a sua identidade enquanto meio (Goldmark & Keil, 2011:7).

Os animadores sempre procuraram explorar o espaço cinematográfico usando a capacidade para as metamorfoses instantâneas e a relação do próprio animador com as personagens. Um exemplo disso é *Gertie the Dinosaur* (1914) de Winsor McCay, onde McCay interage em tempo real com *Gertie* tornando-se, ele próprio, personagem da sua animação. Muitos animadores levaram as situações narrativas a extremos cómicos que seriam impossíveis (ou não teriam o mesmo impacto) nos filmes *live-action* (Goldmark & Keil, 2011:8).

---

<sup>5</sup> Uma *running gag* ou piada corrente é um dispositivo literário que assume a forma de referência cômica e aparece repetidamente ao longo de uma animação (Dunning, 1998: 357).



Figura 5 – Frame da animação *Gertie the Dinosaur* (1914) de Winsor McCay enquanto ele desenha e apresenta Gertie.

Os filmes de *live-action* de estilo realista (começado pelos irmãos Lumière) tornaram-se no modo dominante de produzir filmes. Apesar da diferença de meios, a forma como os filmes *live-action* influenciaram a animação (e vice-versa) é evidente. Paul Wells ressalta a importância do ritmo dos movimentos de Charlie Chaplin<sup>6</sup> para a fisicalidade da animação. A animação passava despercebida com o disfarce de “truque fotográfico” e, portanto, focava-se em criar narrativas fantásticas e cómicas. Os animadores aceitavam a sua posição menos destacada no mundo do cinema *mainstream*, até que os estúdios Disney colocaram a animação no mapa. Animação tornou-se sinónimo de Disney (Wells, 1998: 2-3). Tal como V. Norris, no seu livro *British Television Animation 1997-2010: Drawing Comic Tradition*, o termo *mainstream* será usado neste estudo para referir trabalhos associados ao entretenimento de massas.

Desde *Steamboat Willie* (1928), uma curta-metragem animada por Ub Iwerks, os estúdios Disney dominaram amplamente a indústria da animação em todo o mundo. O filme foi feito num momento decisivo das tecnologias do cinema, quando novos estúdios competiam desesperadamente entre si. Muitos dos estúdios dos Estados Unidos reagiram, imitando as travessuras de *Mickey* e os seus filmes sonoros. A música popular foi usada como um dispositivo narrativo. Este período, geralmente descrito como a Era de Ouro da Animação<sup>7</sup>, é celebrado entre alguns historiadores como uma época em que se produziu uma grande quantidade de animação, com um nível razoavelmente alto de qualidade, inovação e comédia (Dobson, 2020: 4).

---

<sup>6</sup> Charles Spencer, Jr., ou habitualmente conhecido como Charlie Chaplin, é considerado o principal ator da era do cinema mudo onde usava mímica e comédia pastelão (género de comédia cinematográfica onde predominam as cenas de tropelias e onde se explora o riso fácil; é muito comum nos desenhos animados) (The Chaplin Office, 2018).

<sup>7</sup> A Era de Ouro da Animação é um período na história da animação americana que começou com a popularização da sincronia de som e imagem animada em 1928 e gradualmente terminou quando as curtas-metragens com personagens teatralmente animadas perderam relevância para a indústria televisiva em 1960 (Bendazzi, 2016).

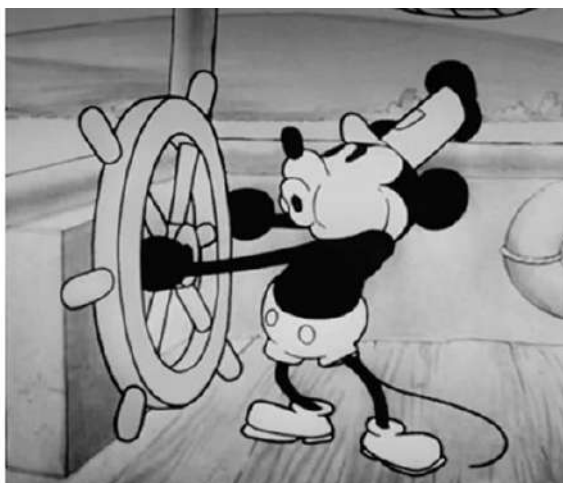


Figura 6 – Frame da curta-metragem *Steamboat Willie* (1928) de Walt Disney onde Mickey, a personagem principal, conduz um barco e assobia.

A Disney garantiu um lugar para a animação na cultura popular e criou uma estética assente nos valores americanos. O estado da arte deixou de ser progressista, apesar dos desenvolvimentos técnicos e industriais, e passou a opor-se diametralmente através de um modelo estético conservador. Apesar de todo o potencial modernista, Walt Disney insistia na estética estabelecida pela Disney. Disney queria diversificar as suas produções na luz da tradição e no sentido do classicismo e americanismo associado aos desenhos animados (Harrison & Stabile, 2003: 18).

Em 1954, Bernard Orna pergunta à comunidade artística da animação se as personagens e argumentos não estariam exaustos. Apesar de ser um medo algo prematuro, este pensamento surgiu devido a fatores económicos que levaram ao fecho de vários estúdios de animação. Em paralelo surge também a televisão. Nos anos 50, era claro que os desenhos animados já tinham ultrapassado a sua era (*Golden Era – 1929 até 1957/69*) (Marrison & Stabile, 2003: 16). Nesta altura a animação era definida pela criatividade refinada dos *Silly Symphonies* (1929-1939) e pela maturidade desconstruída dos *Looney Toons* (1930-1969) e *Merrie Melodies* (1931-1969). A animação era, portanto, caracterizada por personagens populares e uma sugestiva forma de anarquia que era culturalmente aceitável. A forma anárquica representada na animação advém da sua autorreflexão: das personagens demonstrarem a sua própria textualidade; do facto de se dirigirem diretamente à audiência; e revelar a presença do criador como agente desconstrutivista do artifício deliberado. Com isto, toda a animação era considerada de autoria (Marrison & Stabile, 2003: 16).



Figura 7 – Frame do episódio de *Silly Symphonies* (1929-1939), *Looney Toons* (1930-1969) e *Merrie Melodies* (1931-1969), respetivamente.

Hanna-Barbera, um estúdio americano fundado em 1957, reavivou a estética anterior à Disney, utilizada por animadores como Émile Cohl, Winsor McCay e Otto Messmer, que usufruíam da liberdade gráfica através do uso de linhas e formas simples. Havia, portanto, menos concentração na animação em si e mais na ingenuidade do humor visual e na criação de personagens com símbolos gráficos de ideias específicas. A era da televisão reavivou este princípio e proporcionou uma visão diversificada de como a animação pode funcionar para além da arte e história opressivas da Disney (Marrison & Stabile, 2003: 19).

Com o surgimento da televisão, a animação foi reduzida à sua mais essencial forma: pequenas animações, nenhuma coreografia complexa, ciclos de movimentos repetitivos, pequenos reportórios de expressões e gestos, ênfase no diálogo, design básico e formas gráficas simples. Para os animadores era difícil aceitar esta nova estética televisiva como tendo algum valor intrínseco (Marrison & Stabile, 2003: 17-18).

Walt Disney reconheceu cedo a economia televisiva e, portanto, em vez de definir princípios sobre como a animação televisiva se devia comportar, usou este meio para um fim comercial e não artístico, nomeadamente para divulgar o seu parque temático Disneylândia. Em 1956, John Halas, um animador britânico, afirmou que a animação seria bastante estimulada pela televisão e que já tinha resultado num crescimento de 100% das interações na Europa (Marrison & Stabile, 2003: 17).

Se os filmes de *live-action* estavam preocupados com a representação da realidade, a animação procurava mostrar a realidade metafísica, isto é, não como as coisas se veem, mas como se sentem. É importante perceber como este “sentimento” é gerado através do vocabulário único disponível da animação e explorado pelo animador. A animação pode subverter as noções de realidade e desafiar o entendimento ortodoxo da existência, isto é, contestar as leis da gravidade, tal como a visão de espaço e tempo, e ainda dotar objetos e coisas de propriedades dinâmicas e vibrantes (Wells, 1998: 11).

Estudar animação é reconhecer o seu papel na história do cinema e avaliar apropriadamente as suas conquistas. Claramente, na era contemporânea, os filmes animados adotaram um perfil mais elevado, seja pelo domínio dos estúdios Disney, seja pela proliferação dos desenhos animados na televisão, ou então pela popularidade do *animé* japonês. Apesar do claro progresso, este cenário ainda mantém o foco na audiência infantil, a visão desacreditada de que a animação preenche horários livres nos canais televisivos e que apela somente a gostos marginalizados (Wells, 1998: 3).

## **2. O papel da Animação e da Comédia na Cultura Ocidental**

### **2.1. Introdução**

*“Comedy is a game played throw reflections from social life, and it deals with human natura in the drawing-room of civilized men and women” - George Meredith, The Egoist, 1879.*

É culturalmente adquirido que a comédia se fundamenta no humor. O termo humor tem uma diferente história do termo comédia. Historicamente, o humor é associado com um equilíbrio físico e emocional, enquanto a comédia navega pelo excesso. No século XIX, o “sentido humorístico” começou a ser interpretado como uma perspetiva engraçada da vida, das situações, etc. Enquanto a comédia adotou uma conotação de género e uma classificação de composições artísticas (Costanzo, 2020: 8).

Um filme considerado cômico baseia-se no contexto político e social em que é visto, assim como vive da interpretação do espectador. Henri Bergson, filósofo francês, no seu livro *O riso: ensaio sobre a significação do cômico* (1978) destaca como não há comédia para além do que é humano. Isto é, “Riremos de um chapéu, mas no caso o cômico não será um pedaço de feltro ou palha, senão a forma que alguém lhe deu, o molde da fantasia humana que ele assumiu.” É perceptível a importância do homem não só como espectador, mas também como criador. Portanto, não é possível encerrar numa definição a fantasia cômica. Algo nela está vivo (Bergson, 1978: 12).

Numa breve análise, é fácil fazer a ponte entre esta afirmação e o cinema de animação. No filme *Steamboat Willie* (1928), a célebre figura de *Mickey Mouse* não adota características animais de rato, mas comporta-se como um ser humano. Noutros exemplos são objetos que adotam estas características antropomórficas. Como é o caso do filme *A Bela e o Monstro* (1991), onde a personagem *Mrs. Poots*, a empregada doméstica do castelo, é uma chaleira e o seu filho é uma chávena. A animação tem esta capacidade orgânica de transformar e moldar as personagens que mais nenhum outro meio proporciona, tornando-se um veículo cativante para a exploração da expressão cômica.



Figura 8 – Mrs. Poots, personagem da longa-metragem *Bela e o Monstro* (1991) de Walt Disney, e o seu filho Chip.

É possível afirmar que a animação cômica na Europa, entre 1997 e 2010, se destacava por abordar temas sobre a vida e os valores contemporâneos, assim como por reagir e desafiar pontos de vista consensuais da sociedade (Norris, 2014: 2), criando ênfase no contexto sociopolítico que evidentemente influencia a perceção e a durabilidade da narrativa cômica.

## 2.2. O Humor e a Compreensão

Voltando a atenção para o espectador, Henri Bergson defende que “O nosso riso é sempre o riso de um grupo.” (Bergson, 1978:13). Isto porque a narrativa tem de ser compreendida e para isso acontecer o espectador precisa de estar inserido num contexto que o faça perceber o que está a tentar ser transmitido. Se nos sentíssemos isolados não desfrutaríamos do cômico, no entanto este desenvolve-se dentro de um círculo fechado. Para compreender o riso, este deve estar no seu ambiente natural que é a sociedade, pois acarreta uma significação social (Bergson, 1978:13). Portanto, as piadas têm uma função social: os que se riem e compreendem formam uma espécie de clube. O humor é um bilhete de acesso para a compreensão de pessoas ou grupos. No entanto, algumas formas de humor resistem a traduções ou falham devido a divisões culturais (Constanzo, 2020: 1). No mundo da animação, há exemplos de traduções que não são possíveis de realizar, precisamente pelo seu envolvimento social, como é o caso de algumas adaptações persas (Ghassemiazghandi

et al., 2020: 939). No caso das traduções persas são usadas expressões familiares em vez da tradução literal, isto é, expressões idiomáticas e coloquiais são frequentes e livremente utilizadas para solicitar o riso. Já no Irão muitos elementos humorísticos têm de ser removidos nas traduções, porque são considerados tabu na cultura iraniana. A tradução humorística é um processo bastante complexo devido a variações linguísticas, paralinguísticas e culturais, e, portanto, não será alvo de estudo nesta dissertação. Esta referência apenas serve para destacar que se o público não estiver familiarizado com a cultura alvo do filme, apesar das palavras carregarem significado, a probabilidade de existirem desentendimentos é bastante elevada (Sadeghpour et al, 2015: 1-3).

No caso de Portugal, um dos maiores fenómenos cómicos a nível da animação foi *Dragon Ball Z* (Gonçalves, 2019) uma série de animação japonesa criada por Akira Toriyama e produzida pela Toei Animation (Toei Animation Europe: 2020). O impacto desta série, distribuída pela SIC em 1996, foi tão grande que variadas escolas e instituições manobravam as atividades letivas de forma aos alunos poderem ver os episódios sem faltarem às aulas. Henrique Feist, o ator que fazia a voz de *Son Goku* (e de mais alguns personagens, pois só havia 7 a 8 atores em estúdio para a dobragem desta série devido ao reduzido orçamento), numa entrevista para o programa “5 para a meia-noite” afirmou que muitas vezes o tempo de diálogo no guião não coincidia com a duração da fala do personagem, ou seja, a boca do personagem continuava a mexer-se (5 para a meia-noite: 2012). Os atores que dobravam esta série improvisavam muitas falas e acabavam mesmo por inventar os seus diálogos para coincidir com o tempo da animação. Isto criava situações cómicas com muito envolvimento cultural, por exemplo, personagens dizerem antes de uma batalha “Silêncio que agora vou cantar o fado” (OriginalChicotm: 2015, 00:37). Esta expressão tipicamente portuguesa, num contexto de série de animada de luta, era extremamente engraçada. Novaga, estúdio onde era dobrada a série, procurou olhar para estas traduções numa ótica mais familiar e mais humorista, de forma a não ceder ao conteúdo mais violento original da animação, isto resultou numa grande liberdade criativa, aproximando-se quase da classificação de paródia. O sucesso desta série deve-se a grande parte à fluidez e à liberdade das traduções (5 para a meia-noite: 2012).

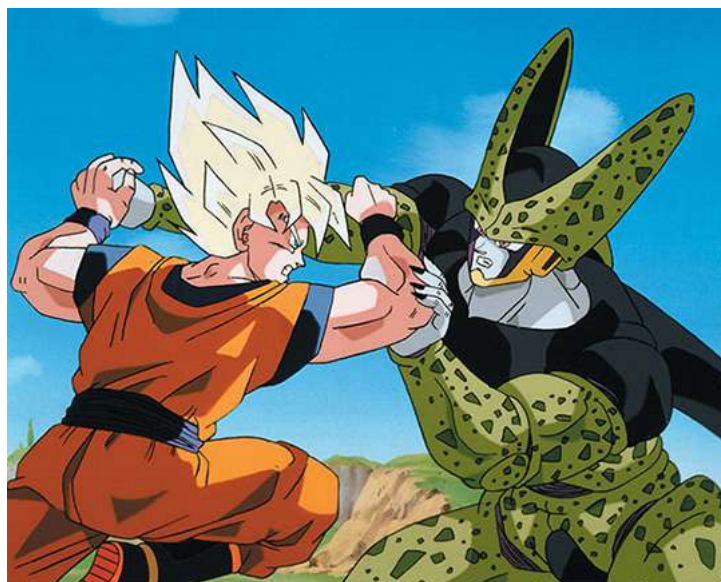


Figura 9 – Frame retirado do site Toei Animation Europe que representa um combate entre dois personagens do anime (*Son Goku em modo Super Saiyan e Cell*) (Toei Animation Europe: 2020).

### 2.3. A Comédia e a Animação no *mainstream*

Em paralelo ao contexto social, as concepções de gosto também se propagam e marcam determinado período temporal e, portanto, acabam por influenciar os modos cômicos e o contexto *mainstream*. A animação *mainstream* é acessível tanto a nível de mensagem como da própria visualização. Normalmente, é distribuída por importantes empresas e/ou canais televisivos e têm um alto investimento por parte destes. A animação *mainstream* é parte integrante dos debates sobre valor, representatividade e acessibilidade e polarizam-se numa grande aprovação de massas e na desaprovação crítica (Norris, 2014:2-3).

Com a chegada dos canais não terrestres<sup>8</sup> à Europa, o mercado global televisivo entrou em expansão adotando um estilo mais livre e com ênfase no espectador que começou a ser visualizado como consumidor. Esta crescente configuração foi resposta ao negócio televisivo americano da década de 1990 que se encontrava em ascensão cultural e tinha uma configuração mais oportunista. Ou seja, a influência americana não pode ser ignorada. É nesta altura que a animação e a comédia se unem num registo muito particular (Norris, 2014:6).

A comédia de ecrã tem tido liberdade para trabalhar a sua complexidade e o seu propósito de revelar e comentar as preocupações e sonhos da sociedade que a produzem. O género é muito vasto baseando-se no comportamento humano e nas suas múltiplas formas, como já anteriormente referido. A comédia não é só uma das mais populares formas cinematográficas internacionais, como também é uma das formas mais esclarecedoras de explorar problemas políticos, histórico-sociais e estéticos (Constanzo, 2020: 1).

### 2.4. A Comédia, a Animação e o Discurso Político

*“A vida é política, basicamente, mas não se vai simplesmente a uma galeria e se colocam as palavras ‘arte’ e ‘política’ na parede” - Luc Tuymans, Art Review, When Luc Tuymans met Wilhem Sasnal, 2008, 44-4.*

No início dos anos 90, Pierro Sorlin definiu a cultura europeia como um retalho, uma justaposição de variadas concepções e práticas de entretenimento. Ou seja, a diversidade e a diferença sempre foram aceites como um conceito central na cultura europeia (Everette, 2005: 7). A Europa Contemporânea e as suas múltiplas identidades são, talvez, melhor visualizadas como uma forma de geometria fracionada, estampada pelo caos, com diferenças nacionais e regionais, subdividindo-se em partes cada vez mais complexas como género, sexualidade e etnia (Everette, 2005: 1). Acontecimentos históricos como o exílio e a migração marcaram o século XX. Sentimentos como a insegurança desenvolveram-se dentro das comunidades europeias. A suspeita e o preconceito reapareceram em disputas políticas e em manifestações públicas. Nos últimos anos tem sido evidente a preocupação do ressurgimento da extrema-direita no continente (Everette, 2005: 7). A austeridade é promovida e imposta por uma superclasse de *managers* tecno-financeiros. Os políticos europeus estão com mais medo do mercado financeiro do que da própria população (Metahaven, 2013: 11-13). Por outras palavras, a Europa de hoje é um “arquipélago de diferenças”, a colisão desconfortável de estranhos componentes cuja composição está em constante mudança (Everette, 2005: 7).

O discurso político é uma consequência do convívio social, por isso comporta uma dinâmica muito maleável devido à amplitude de contextos em que se encontra e à multiplicidade de pontos de vista que pode comportar.

---

<sup>8</sup> Televisão não terrestre ou televisão digital terrestre (TDT) é uma tecnologia em que uma rede de repetidores transmite programas televisivos por ondas de rádio num formato digital. Este é um grande avanço tecnológico em relação à televisão analógica ou televisão terrestre que se encontrava em uso comum desde meados do século XX (Dosh et al., 2016: 3).

É possível observar este tipo de discurso por todo o mundo, sendo particularmente interessante para este estudo os seus desenvolvimentos na Europa. Desde o tempo da Grécia Antiga, que o discurso político já era visível na preocupação dos indivíduos com a consciencialização política. O modelo de cidade da época (Pólis) foi pensado como um espaço público dedicado ao comércio e a assembleias (Ágora), onde tudo era decidido por diálogo (Saldanha, 1992: 74-75). Neste local, o responsável pelos negócios públicos procurava impor as suas ideias e seduzir a população através das suas palavras e poder de persuasão. Acredita-se que seja este o modelo base da civilização ocidental e, seria de esperar, que este discurso deixaria de se limitar apenas às palavras e se expandisse para outros meios de comunicação. Também um dos primeiros indícios da ligação entre política e estética se encontra na Grécia Antiga, com a obra “A República” de Platão na narração da Alegoria da Caverna. Esta obra estabelece uma ponte entre a arte e a política, como forma de superação da ignorância e obtenção de consciência (Eric Herhuth, 2019: 169).

Já num contexto atual, o filósofo francês Jacques Rancière, no seu livro *Politics and Aesthetics* (2006) defende que a política tem sempre uma dimensão estética e o artista desempenha um papel importante neste discurso. Racière desenvolve o seu ponto de vista dividindo a estética em três regimes artísticos: *Ethical Regime*, *Representational Regime* e *Aesthetic Regime* (Racière, 2006: 21-32). Segundo Racière, no *Ethical Regime* as obras de arte não possuem qualquer autonomia. Estes objetos são interpretados como imagens e são questionados pela sua veracidade ontológica. A fidedignidade como estes objetos representam a sua ideia modelo está sujeita ao efeito que provocam no carácter e identidade da comunidade e indivíduos que entram em contacto com o mesmo. No *Representational Regime* as obras de arte pertencem à esfera da imitação, isto é, representam ações ou formas de se impor na matéria, não significando assim cópia da realidade. De forma mais simplificada, neste regime a arte é regida pela concordância entre uma forma de determinação intelectual e uma forma de apropriação sensorial, ou seja, as leis da arte devem estar alinhadas com as leis da sensibilidade (Racière, 2006: 27-29). O último, *Aesthetic Regime*, é o que apresenta maior envolvimento com a animação, por afirmar a singularidade da arte absoluta ao mesmo tempo que a desafia na diversidade de conteúdos. Existe, portanto, uma ligação com a autonomia da arte e das suas formas com a vida do próprio artista e o meio particular em que este se envolve. Estas afirmações ampliam o que é ou não considerado arte, abrindo espaço para novas relações entre o meio artístico e o seu sujeito. Estabelece-se, aqui, uma ponte com o cinema de animação: uma forma de arte que pode atingir as grandes massas. Isto enquadra os animadores num contexto político, visto estes estarem, cada vez mais, esteticamente conscientes de como podem contribuir para uma população mais informada sobre os seus filmes.

A animação retira grande parte do seu legado das artes gráficas, principalmente de *cartoons* e de caricaturas. Apesar de historiadores terem encontrado vestígios de *cartoons* políticos que datam de 1360 a.c. no Egipto, o usualmente considerado como primeiro *cartoon* político é uma ilustração de James Gillray com o nome *Join or Die* (Eric Herhuth, 2019: 170). Esta representação pictórica foi criada para o *The Pennsylvania Gazette*, em 1754, com o objetivo de persuadir as colónias inglesas a unirem-se contra os nativos e contra as colónias francesas na América. Esta herança, tanto sociopolítica como visual, estabelece uma correspondência imediata com o *storyboard*<sup>9</sup>. Esta fase, essencial no desenvolvimento de qualquer animação, demonstra ser indispensável para o animador criar o seu vocabulário visual e consolidar a sua narrativa (Abdullah Badawy, 2011: 17).

---

<sup>9</sup> *Storyboard* é um termo usado no cinema de animação para definir uma série de ilustrações ou imagens colocadas em sequência com o propósito de pré-visualizar um filme de animação. É um guião desenhado em que a sua composição gráfica se pode assemelhar a uma banda desenhada (Hollander, 1989: 43).

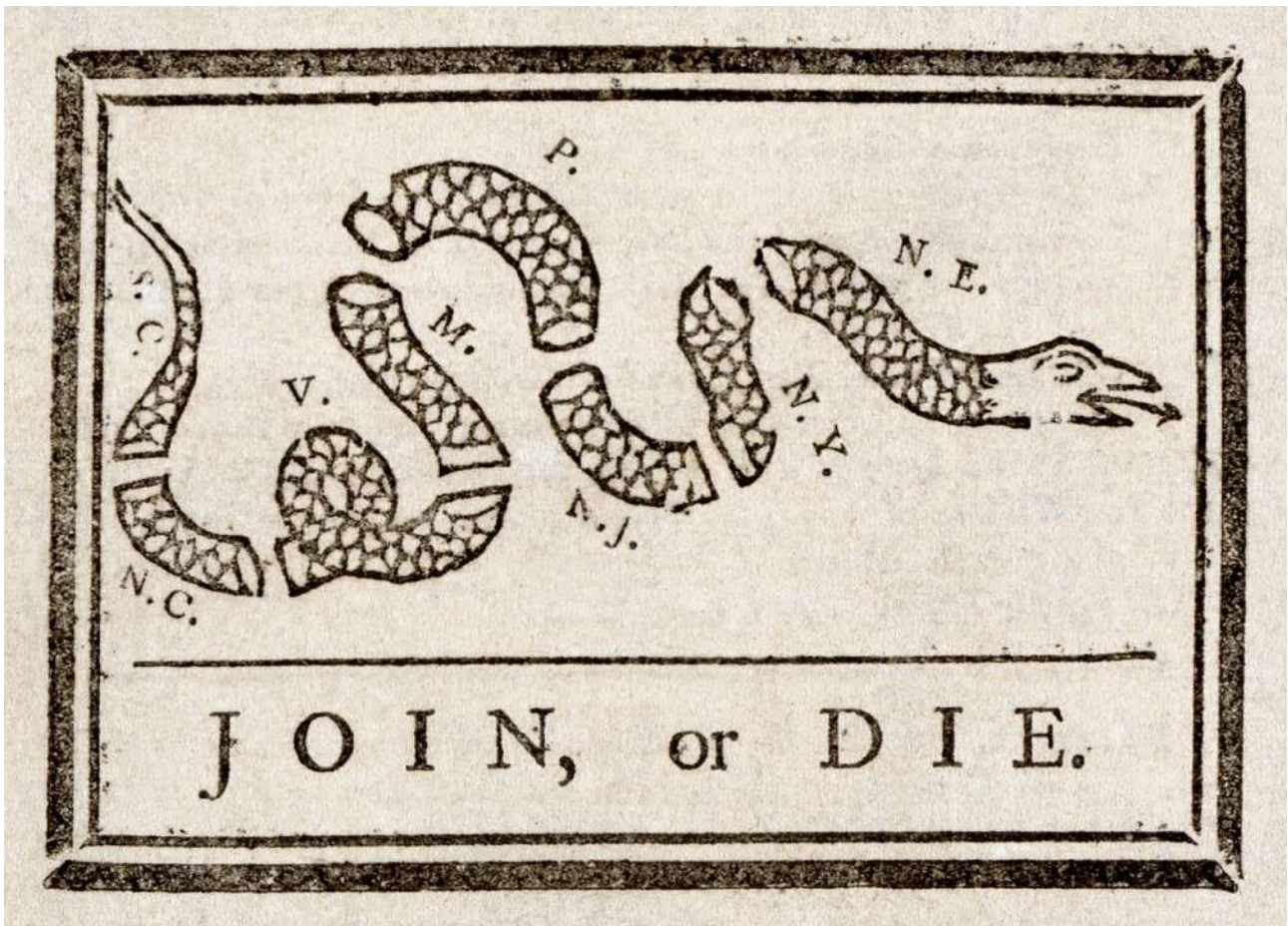


Figura 10 – Ilustração do *The Pennsylvania Gazette* por James Gillray denominada *Join or Die*. Uma xilogravura que mostra uma cobra cortada em 8 com cada segmento rotulado com as iniciais de uma das colônias. Esta ilustração tornou-se um símbolo americano contra a ameaça francesa e dos seus aliados nativos durante a guerra dos 7 anos.

Em *The Animation Studies Reader* (2019), Eric Herhuth faz duas divisões: a animação da política e a política da animação. A primeira é referente à animação que suporta claramente uma posição política e, assim, intervém neste contexto como alvo de debate ou elemento informativo. O segundo relaciona-se com problemas ideológicos sobre a produção e o consumo destes filmes (Eric Herhuth, 2019: 170). Apesar de ambos os temas se tocarem inevitavelmente, nesta dissertação o foco incide sobre o primeiro ponto.

A animação cria uma ligação peculiar com o mundo da política, pois utiliza o imaginário artístico e sistemas visuais (de símbolos) para tratar temas relacionados com ideais políticos e poderes institucionais, tornando-se assim uma poderosa ferramenta visual que contribui para este tipo de discurso (Eric Herhuth, 2019: 170).

A animação permite que temas mais complexos sejam representados sem o peso de um aspeto visual extremamente realista. Paul Wells, no seu livro *Understanding Animation*, reconhece que os espectadores veem a animação como o meio perfeito para a libertação do constrangimento social. Assim, é possível afirmar que a animação pode ser considerada uma base para o discurso político, contribuindo para uma comunicação educativa e não violenta (Abdullah Badawy, 2011: 17). A animação é um elemento fundamental que contribui para a transformação, mudança e informação no mundo, deixando de se restringir apenas a desenhos em movimento e passando a ser um meio funcional de comunicação (Eric Herhuth, 2016: 9).

O riso é uma relação social e um modo de comportamento com dimensão comunitária. Por exemplo, os políticos aprenderam que no sorriso há virtudes que lhes convêm, nomeadamente esta característica humanizada do riso de ser diretamente ligada à essência humana, portanto, juntam o sorriso, com o tom de voz e o gesto (Nascimento, 2015: 13-15). É possível afirmar que os animadores compreenderam bem esta virtude e adotaram esta estratégia para conquistar os espectadores, tal como os políticos atraem votos. Isto é, juntam as características do personagem, com o som e o movimento, tal como os políticos usam a característica do riso, com a voz e o gesto. Ao mesmo tempo que os animadores adotam estas relações pré-estabelecidas desafiando as suas fronteiras. A fronteira distinta entre humano e animal, não existe na animação. Isto surge com a intencionalidade de projetar riso no espectador, de mantê-lo vivo e atento. O animal é integrado no mundo humano. O riso é uma instância libertadora e os animadores usam essa liberdade nos próprios filmes.

Como é que os animadores e os filmes de animação podem contribuir para a intervenção política que se remove deste constante estado de emergência europeu? Apesar das diversas formas de expressão, o humor tornou-se bastante significativo. A piada tem a capacidade de resistir e contornar qualquer imposição política e tem um enorme poder disruptivo. As piadas são uma forma ativa, viva e móvel de desobediência (Metahaven, 2013: 11-53). A comédia, como forma que abraça a transgressão, leva a um estado de cultura híbrida. O termo hibridismo, quando usado num contexto cultural, foi criado pelo teórico pós-colonial Hami K. Bhabha, de forma a libertar certas designações (como o orientalismo) de limitações extremamente restritas. Este teórico defende que as culturas não são inerentes, nem estáveis para simplesmente impor uma identidade (Dunphy & Emig, 2010: 7-22). A própria comédia e animação enquadram-se nesta definição. Porque é que há uma constante necessidade de rotulação e limitação de expressões tão complexas e heterogêneas?

## 2.5. A diversidade do cómico

Como o hibridismo, a animação e a comédia também se baseiam numa troca, normalmente entre duas a três posições: o que cria, o que recebe e o objeto. O objeto da piada pode ser o que cria ou que recebe, daí eventualmente poderem ser apenas duas posições na comédia (Dunphy & Emig, 2010: 25).

O riso não é uma linguagem única e, portanto, é bastante diversa. Bergson classifica 6 categorias que desencadeiam o cómico:

- Humor benigno;
- Tragicomédia - rir por entre as lágrimas;
- Engenho - jogo de palavras;
- Sátira - uso agressivo do riso (abordado de forma mais profunda no capítulo A Animação Comercial na Europa: O fenómeno Simpsons);
- Loucura redentora (irrupção da alteridade);
- Sinal de transcendência (perceber o sentido para além da realidade quotidiana). (Bergson, 1978: 14).

Apesar de haver sempre vontade, e quase uma necessidade de classificar o humor, este é uma arte delicada e difícil de suscitar. Não há regras eficazes que conduzam ao seu ensino ou à sua aprendizagem, é uma propriedade natural do ser humano, portanto o seu resultado é incerto.

### 3. Comédia e a sua abordagem no mundo do Cinema da Animação

Comédia e animação não são sinónimos, mas claramente a comédia encontrou uma forma de expressão na animação (Goldmark & Keil, 2011:6). A animação é a forma de expressão mais dinâmica para os criativos. É uma arte multidisciplinar que abraça o desenho, a escultura, a performance, a dança, o cinema, entre muitas outras. Neste caso em estudo é destacada a comédia. Tem uma linguagem distinta que a faz conseguir criar a arte do impossível. Isto é, desde que possa ser imaginado pode ser alcançado. A animação oferece continuamente novas possibilidades narrativas, estéticas e técnicas, o que encoraja os animadores a explorar novos estilos (Wells, 2006:6-7).

A animação disponibiliza um diferente vocabulário do *live-action*, oferecendo uma representação distinta da realidade onde novos mundos são governados pelos seus próprios códigos e convenções. Esta liberdade criativa torna-se extremamente útil para narrativas cómicas, porque permite um grande nível de controlo tanto na construção da animação como no resultado esperado. Isto é, apesar de parecer paradoxal, a animação permite ter tanta liberdade quanto se deseja, enquanto possibilita obter o próprio controlo dessa mesma liberdade. No entanto, é crucial que o animador perceba a diferença do que é possível ser imaginado e do que é viável ser criado (Wells, 2006:10-12).

Horton define a comédia como “uma forma de ver o universo, mais do que um género literário, dramático, cinematográfico e televisivo.” (Horton & Rapf, 2013: 4), e tal como a animação, procura ser levada a sério. Durante toda a história a comédia sempre foi alvo de censura, pela definição de que tudo e todos podem ser objeto da narrativa cómica (Horton & Rapf, 2013: 4). Cícero definia a comédia como uma imitação da vida, um espelho do costume, uma imagem de verdade (Salinger, 1974: 1). Este argumento de que a comédia é um instrumento de correção moral mantém-se nos dias de hoje. Já Shakespeare aceitava a teatralidade desta arte e os seus elementos não realistas, não procurava a sua definição (Salinger, 1974: 1-18). Enquanto que para os gregos, a comédia era muito associada a festividades sazonais, tais como, as Leneias<sup>10</sup> e as Dionisíacas Urbanas<sup>11</sup> (Dagios, 2013: 94). Apesar de alguns obstáculos colocados por filósofos, a teoria retórica dedicou a devida atenção a esta área de estudo. O riso é uma tática válida no discurso, ao mesmo tempo que pode ser uma estratégia de comunicação, sendo considerado um elemento importante para debates (Ramos, 2015: 145-151) (explorado mais em detalhe no capítulo: A Comédia, A Animação e o Discurso Político).

Num contexto moderno, Hollywood exerce um papel dominante na influência do mundo quanto a filmes cómicos (Horton, 1991: 3). André Bazin sugere que “a comédia é na realidade um dos mais sérios géneros de Hollywood, no sentido que reflete, num tom cómico, as mais profundas crenças morais e sociais da vida americana” (Bergson, 1978 :15). Os filmes de animação de Hollywood não se conformam com as perceções canónicas da criação cómica, mas sim, resumem o automatismo e a inversão inerentes ao processo de criação. A maleabilidade atenta e a flexibilidade viva de uma pessoa choca com a rigidez mecânica do risível (Bergson, 1978 :15). Isto é, o automatismo é o aspeto central, tanto na comédia como na animação. Não só o predicado cómico se baseia no reconhecimento da dimensão mecânica do comportamento humano, como

---

<sup>10</sup> As Leneias são antigas celebrações dos gregos jônicos em honra do deus do vinho. Estes festivais consistiam em concurso teatrais de comédias e tragédias no atual mês de janeiro e fevereiro (Almeida, 2014: 60-62).

<sup>11</sup> As Dionisíacas Urbanas ou as grandes Dionísias continham uma programação de concursos teatrais entre os atuais meses de março e abril, normalmente durante 6 dias, onde o quarto dia era destinado ao concurso de comédias (Malhadas, 2003: 69-72).

a nível técnico a animação depende da repetição automática de várias imagens (*frames*<sup>12</sup>) para criar a ilusão de movimento (Goldmark & Keil, 2011:3). O movimento animado é artificialmente criado e não é gravado no mundo real (Wells, 7: 2006).

Como foi anteriormente referido, a ideia de que o cinema de animação sempre foi marginalizado alinha-se com o que a comédia encoraja. A animação quebra barreiras, muitas vezes deixando o espectador desconfortável pela violência desenfreada ou pela estereotipização crua. Contudo, os animadores rapidamente aprenderam que o desconforto traz prazer (Goldmark & Keil, 2011:4). O humor funciona na base da diferença e da semelhança. Isto pode parecer um paradoxo, mas se assim não fosse as piadas não seriam interpretadas como tal e podiam nem chegar a ser compreendidas (Dunphy & Emig, 2010: 25).

Quando aplicada ao cinema, a maior parte da comédia baseia-se no romance, mas existem estudos que interligam a comédia diretamente à tragédia. *Dionysus*, deus asiático ancestral, é o deus da comédia e da tragédia e é representado como sendo masculino, mas ao mesmo tempo feminino (Horton, 1991:5). Esta associação oriental não acontece no ocidente. A comédia é um mundo masculino, por ser considerada agressiva e bruta, um contexto que se pensa não ser adequado para as mulheres. De um ponto de vista teórico esta análise mostra-se interessante, pois demonstra padrões e comportamentos de género que apresentam implicações nos filmes contemporâneos (Horton, 1991:5).

A ligação de comédia e tragédia também é um legado da Grécia antiga. Atualmente caracterizam-se tragédia e comédia como visões compreensivas da existência humana e não como géneros históricos (a representação das máscaras clássicas gregas com as respetivas expressões faciais). A visão trágica é séria, idealista, ligada a valores espirituais, patriarca e inflexível. Enquanto a visão cómica está confortável com a ambiguidade e não é autoritária. Apesar de historicamente o drama ser mais explorado do que a comédia, atualmente muitos teóricos e académicos têm contribuído para tornar o humor um verdadeiro estudo interdisciplinar (Costanzo, 2020:3).

#### **4. A animação comercial na Europa: o fenómeno *The Simpsons***

*“A sátira, o sentido de humor, são bastante desintoxicantes, têm uma espécie de função purificadora, difundem um pouco o sentido do ridículo... E hoje a cultura atual é que ela não tolera a existência da crítica. A sátira política tem uma grande difusão. A sátira cultural não existe.” - Alfonso Berardinelli, Revista Eletra, 20ª Edição, primavera 2023.*

A animação europeia partia de uma herança vanguardista, progressiva, experimental, de autor e de áreas não comerciais que eram completamente o oposto da animação americana. A animação tinha que inevitavelmente corresponder a esta nova forma de expansão em massa. O uso pertinente dos meios televisivos proporcionou à animação alguma distinção, particularmente no casamento singular de som e imagem, assim como o uso de cenários “não realistas” e cómicos (Harrison & Stabile, 2003: 18).

---

<sup>12</sup> Um *frame* é uma única imagem que constitui uma sequência de imagens. No contexto da animação essas imagens (*frames*) são reproduzidos numa sucessão rápida a fim de criar a ilusão de movimento. Cada *frame* representa um momento no tempo e contém toda a informação visual necessária para a sucessão do próximo *frame* na sequência (Laybourne, 1998: xv).

O aspeto chave que sustenta esta viragem no cinema de animação cómica foi o facto da animação deixar de ser só para crianças e passar a ser também para adultos. Com o surgimento dos computadores e jogos eletrónicos, as crianças perdiam rapidamente o interesse pelos brinquedos e desenvolviam novos interesses. A linha que separava crianças e jovens ficou menos visível e a animação adaptou-se a estava nova geração digital entrando no horário nobre da programação televisiva *mainstream* (quando anteriormente só tinha os sábados de manhã) (Harrison & Stabile, 2003: 27-28). A revolução de interesse e gosto do público foi notável. Este, agora, preferia ver humanos na animação, em vez dos habituais animais com características humanas, e interessava-se por animação com cerca de 30 minutos, em vez das comuns curtas-metragens de sete minutos (Harrison & Stabile, 2003: 28). Apesar de algumas preocupações com esta expansão, nomeadamente a exploração das audiências mais jovens pelas corporações, esta foi extremamente bem-sucedida a nível de *marketing*, por exemplo, os lucros das lojas de brinquedos aumentaram com a venda de *merchandise* da animação que era transmitida televisivamente (Harrison & Stabile, 2003: 25). Portanto, é perceptível a própria transformação da televisão que abandonou a sua original proposta de negócio, que se baseava na acomodação das audiências e nos anúncios publicitários, e tornou-se mais refinada, imaginativa e preocupada com a maximização dos lucros (Harrison & Stabile, 2003: 56).

A crescente popularidade das *sitcoms*<sup>13</sup> americanas fez com que estas se expandissem para o mercado internacional (Demetrovics et al, 2021: 393). Alguns canais televisivos europeus começaram a transmitir *sitcoms* americanas com o objetivo de se diferenciarem. No âmbito da animação, *The Simpsons* (1989-presente) é o movimento mais notável, integrando-se numa sátira animada da família americana que explora as estruturas e modos de uma *sitcom*. Estes produtos americanos demonstravam níveis de sofisticação, organização e execução diferentes do que era visto na Europa. A própria série *The Simpsons* contribuiu para um renascimento cómico e atribuiu uma posição credível a este formato de narrativa cómica, que revigora as perceções sobre o que uma *sitcom* pode representar. Demonstrou o que uma animação encaminhada pela narrativa pode atingir. A animação tornou-se num meio credível que beneficiava da sua plasticidade (Norris, 2014:6).

*The Simpsons* era comédia que “por acaso” também era animação. Esta relação próxima da animação com o comércio e o entretenimento, impediu a sua legitimidade cultural e académica (Norris, 2014:11).

Categorizadas como *Third Wave Animation* (1997-2010), estas animações seguiam a estética e ética cultural pós-moderna contemporânea. Integram-se num tempo em que humoristas e *performers* abraçavam o humor que tocava assuntos sociais e culturais, e que defendia ortodoxias. Enquanto a *First Wave Animation* (1955-1978) era utilizada somente para entretenimento infantil e fins publicitários, e a *Second Wave Animation* (1979-1996) estava integrada num contexto progressista liberal e idiossincrático de autoria (Norris, 2014:9).

Esta progressiva transformação da perceção fez com que a animação deixasse de servir somente para preenchimento de horário televisivo e apenas reservada a uma minoria. As *sitcoms* ganhavam terreno com o seu tom satírico, com textos cómicos confrontacionais para adultos que eram ditados pela construção medida do gosto (Norris, 2014:9).

---

<sup>13</sup> *Sitcom* (abreviatura de *situation comedy*) é uma série de televisão com personagens comuns onde existem uma ou mais histórias de humor encenadas em ambientes comuns como família, grupo de amigos, local de trabalho (Wikipedia-dicionário babylon).

A revitalização e reafirmação de formas de entretenimento, que anteriormente foram desvalorizadas, anunciaram nesta época o seu retorno, como a estruturação narrativa, os diálogos, o ritmo, a iconografia, e foram recalibradas para uma audiência mais conhecedora e alfabetizada (Norris, 2014:9).

A narrativa irônica tornou-se um rigor nestas séries. Este fator tornou-se endêmico como forma de conexão com os espectadores e os fãs. Apesar de maior parte da animação que surgiu neste tempo ser diferente de *The Simpsons*, acabavam por espelhar as características do que é comumente definido como um texto pós-moderno. *The Simpsons* desenvolveu uma estética autoconsciente e autorreflexiva que aprecia a montagem paradoxal e desfoca os limites de gênero, estilo e história (Norris, 2014:9).

Apesar de obviamente a sátira criar riso, também pode ser alvo da sua anulação quando há excesso de carga crítica (Barreto, 2013: 110). As *sitcoms* destacam-se pelo seu retrato político controverso e pelos problemas sociais combinados com estratégias de humor malicioso, exagerado e estereotipização. Apesar da primeira *sitcom* animada de sucesso ser “*The Flintstones*” e esta ter um conteúdo familiar, as que se seguiram aproximavam-se de uma audiência adulta, sobretudo homens e indivíduos mais novos. Vários estudos provam que o gênero e a idade se mostram fatores influenciadores na escolha da forma de entretenimento (Demetrovics et al, 2021: 393-394).

Segundo a distribuição retratada em *Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the Humor Styles Questionnaire* (Martin et al, 2003: 48-75), existem 4 categorias principais onde os indivíduos podem enquadrar o seu estilo pessoal de humor:

- Afiliativo - com base em piadas que têm como objetivo divertir os outros ou melhorar relações interpessoais;
- Autopromocional - uma visão bem-humorada da vida e das situações, mesmo que estas sejam stressantes;
- Agressivo - baseado na provocação, no sarcasmo e no ridículo;
- Autodestrutivo - tentativas de auto depreciação para divertir os outros.

Segundo este estudo o humor divide-se em dois estilos positivos (afiliativo e autopromocional) e dois estilos negativos (agressivo e autodestrutivo).

Já Graeme Galloway, em *Individual differences in personal humor Styles: Identification of prominent patterns and their associates* (2010), leva esta sistematização a um outro nível e cria 4 conjuntos com base nos padrões humorísticos:

- indivíduos com um grande uso de todas as formas de humor;
- indivíduos com um uso reduzido de todas as formas de humor;
- indivíduos com maior tendência para usar estilos de humor positivos;
- indivíduos com maior tendência para usar estilos de humor negativos.

Com estes sistemas é possível afirmar que os espectadores que assistem a *sitcoms* terão tendência para preferir um humor mais agressivo, no entanto também há a possibilidade de integrar aqui o humor afiliativo devido à criação de comunidades que partilham o mesmo gosto. Portanto concluímos que os indivíduos que usam todas as formas de humor têm mais tendência a assistir a *sitcoms* (Demetrovics et al., 2021: 395-396).

## 5. Diferentes géneros cinematográficos e os seus estereótipos

A Europa sente uma afinidade privilegiada com o cinema, porque desempenhou um papel crucial na sua invenção e desenvolvimento. A maior parte dos géneros que caracterizam os filmes contemporâneos de hoje foram desenvolvidos ou reformulados na Europa na primeira década do século XX por pioneiros como por exemplo George Méliès e a Ficção Científica (Everette, 2005: 15-16), Douglas Sirk e o Melodrama Clássico, Alfred Hitchcock e o *Thriller*, Sergio Leone e o *Western* (Nogueira, 2010: 10).

Nos anos antecedentes à primeira guerra mundial, o cinema europeu dominava os mercados internacionais. Quando a guerra terminou, a Europa estava em ruínas e a indústria fílmica era quase inexistente. Por esta altura Hollywood criou uma forma economicamente eficiente de produzir filmes e tornou-se a indústria dominante (Everette, 2005: 15-16). Raoul Barré, animador canadiano e americano, desenvolveu o primeiro processo de produção de filmes animados num contexto de estúdio industrializado (o estúdio Barré (1914-1923)) (Bendazzi, 1995: 180). Este movimento em direção à industrialização da animação mostrou-se bastante viável a nível económico, por isso houve interesse em encontrar formas de maximizar a eficiência da produção e distribuição. Quando isto acontecia nos Estados Unidos, na Europa surgia a animação experimental abstrata, devido à fixação cultural das Belas Artes (Wells, 1998: 15-21). A animação experimental está predominantemente ligada a uma produção não industrial e identifica-se com modos de circulação e distribuição particulares. Os artistas experimentais procuram sobretudo perturbar convenções e expandir as potencialidades da arte em movimento e definem-na como não objetiva, não narrativa, não linear, não normativa e não convencional (Harris & et al., 2019:1).

A animação é uma das formas de expressão artística mais proeminentes da cultura popular em todo o mundo (Wells, 2006: 6). James Comb afirma que a cultura popular faz parte integrante da nossa educação formal e apesar de muitas vezes a cultura pop ser olhada como algo informal, é inegável como esta influência as nossas opiniões e atitudes (Norris, 2014:4).

Há uma anedota que circula na *internet* sobre os europeus e que tem mais ou menos esta forma: “No céu, os cozinheiros são os franceses, os polícias são os ingleses, os mecânicos são os alemães, os amantes são os italianos, e os banqueiros são os suíços. No inferno, os cozinheiros são os ingleses, os polícias são os alemães, os mecânicos são os italianos, os amantes são os suíços, e os banqueiros são os franceses.”. Esta ideia agarra-se a uma conceção preconcebida de estereótipos europeus. Assume, portanto, que há visões adquiridas de identidades nacionais e ilustra como todas as piadas têm um envolvimento cultural e social. Ao mesmo tempo que esta anedota é inclusiva, é ao mesmo tempo excludente (Costanzo, 2020:1).

Embora o cinema europeu tivesse anteriormente, na sua maioria, proposto ao seu público um meio cultural e uniforme, agora coloca ênfase nas diferenças culturais e particulares de uma sociedade fragmentada. A indústria cinematográfica moderna esforça-se para fugir aos estereótipos e à representação exótica de outras culturas. A própria globalização está a criar um novo espectador, um cidadão cuja autoconsciência é capaz de ir além da identidade nacional e compreender conceitos interculturais (Grimalskaya et al., 2018: 206). Com a globalização surge ainda o multiculturalismo, onde a sociedade é considerada como uma entidade heterogénea e não como uma massa homogénea de indivíduos. O multiculturalismo é um tema que se encontra muito presente nos dias de hoje devido à coexistência de diversas culturas no mesmo território. Este tema permite muitas abordagens, desde a mais conservadora, como a negação e a opressão direta dos grupos subordinados,

até à mais liberal que promove e incentiva as diferenças culturais. A linha que separa os direitos dos indivíduos e o bem-estar da comunidade e sociedade política é ténue (Grimalskaya et al., 2018: 207-210). Neste contexto é interessante enquadrar o multiculturalismo e como ele se envolve com o cinema. Este meio de comunicação tem um grande impacto cultural e transmite tópicos do interesse da sociedade envolvente. O género mais usado para contar estas narrativas é o drama (65.1%), mas é logo seguido pela comédia (24.3%) (Rivellini & Terzera, 2013:1-6).

A animação defende um género cinematográfico híbrido diferente dos habitualmente conhecidos e categorizados pelo cinema de *live-action*. Os géneros cinematográficos fazem parte da cultura e do senso comum, e proporcionam sinais ao espectador que o ajudam a compreender o que está a ver e a definir o seu posicionamento.

O espectador consegue reconhecer o género da maioria das transmissões de televisão numa fração de segundo. Essa capacidade é baseada nos atributos de estilo de cada género. A repetição de certos padrões visuais permite ao público saber imediatamente o que esperar. O género providencia um senso de que tipo de entretenimento é esperado do filme e é uma ferramenta de ajuda para compreender esta relação complexa entre o cinema e a cultura popular (Grant, 2007: 2). Na Universidade de Mannheim foi conduzido um estudo a um programa computacional que tinha o objetivo de reconhecer automaticamente géneros cinematográficos. Entre os diversos módulos de classificação foram destacados 5 géneros que seriam alvo de estudo, um deles seriam os desenhos animados (Effelsberg, 1995: 1-9). Apesar desta dissertação defender que animação não é um género, esta perceção ainda está muito presente na atualidade. Este estudo em específico mostra-se relevante para a assimilação do que o espectador comum entende como a animação. O que este programa observou foi que a animação deste tipo normalmente tem durações de cena mais longas que outros géneros, que há muito menos movimento de câmara e que o áudio adota um papel significativo (Effelsberg, 1995: 10). É perceptível uma ausência de profundidade e inexatidão nos filmes ou séries que foram alvos de estudo, porém esta informação é fértil em estereótipos frequentes no cinema de animação.

Existe a infeliz tendência de enfatizar os géneros como fixos, permanentes e inflexíveis, mas estes não são independentes uns dos outros. Por outras palavras, em qualquer filme existem elementos narrativos que se cruzam. Os géneros são inerentemente híbridos por natureza, isto significa que, por exemplo, um romance acaba por envolver um ou mais géneros na procura de desenvolver um contexto e um cenário (Brownrigg, 2003: 1). Mas este capítulo defende que cada género acaba por ter o seu distinto grupo de convenções, sejam narrativas, visuais ou musicais. Apesar desta classificação de géneros poder ser problemática, a teoria de géneros mantém-se como uma disciplina de estudo e pode ser produtiva para analisar e categorizar a produção fílmica (Brownrigg, 2003: 61).

Filmes que se compreendem entre géneros cinematográficos são habitualmente entendidos como estando inseridos no “cinema popular”, sendo o oposto do cinema artístico ou experimental. Aristóteles antecipou as tentativas descritivas dos géneros fílmicos quando enumerou as propriedades formais dos diferentes finais das peças teatrais e as categorizou como dramáticas ou cómicas. Os géneros permitem uma economia de expressão, através de convenções e iconografias que se dispersam pelo tempo e espaço, pelos temas e personagens e pela narrativa. Normalmente este sistema permite criar uma fórmula que resulta e que termina a ser repetida por mais produções cinematográficas (Grant, 2007: 1-10).

As convenções funcionam como um acordo implícito entre produtores e consumidores, de modo que certos artificios sejam aceites. Na comédia é possível existir um discurso direto para a câmara (*breaking of the*

*fourth wall*<sup>14</sup>), esta ação torna-se irrealista, no entanto o espectador compreende-a. Normalmente, é assumido, no mundo do cinema, que os personagens não depreendem a presença do espectador, pois isso destrói a ilusão ficcional. No cinema *live-action* os atores estão cientes da presença da câmara como objeto e trabalham de forma a responder às suas necessidades, ou seja, os personagens não estão esquecidos da câmara, apenas não existe esse objeto no seu mundo ficcional (excluindo se essa câmara fizer parte do mundo da narrativa numa circunstância diegética<sup>15</sup>). Nesta dissertação é salientado sobretudo o contexto de narrativa fílmica ficcional, porque num género documental é esperado que os participantes aderecem diretamente a câmara (Brown, 2012: xi-xiii). Apesar de raras, existem, obviamente, explorações desta convenção no cinema de imagem real, como é o caso da série americana *House of Cards*<sup>16</sup> (2013), criada por Beau Willimon para a plataforma de *streaming* Netflix, que retrata a história de um congressista ambicioso que constrói um plano para conquistar a presidência dos Estados Unidos (Seward, 2013). Esta personagem quebra a convenção de *fourth wall*, visto que se dirige continuamente ao espectador olhando intimamente para a câmara. Outro bom exemplo é o *Deadpool*<sup>17</sup> (1991), uma personagem criada pela Marvel Comics, mais especificamente por Fabian Nicieza e Rob Liefeld, mas que só a partir de 1997, quando Joe Kelly e Pete Woods abraçaram o projeto, é que começou a adotar as características cómicas conhecidas até hoje e a quebrar consecutivamente a *fourth wall*. Desde as bandas desenhadas, *Deadpool* dirige-se diretamente à audiência com comentários humorísticos inusitados, como por exemplo salientar como o editor está a fazer um péssimo trabalho ou como o orçamento do filme não chegou para um melhor CGI<sup>18</sup>. Este personagem brinca com as barreiras do seu mundo ficcional e mantém os espectadores expectantes sobre o que pode acontecer a seguir (Stone, 2022). Isto torna a audiência praticamente um personagem.

No cinema de animação a flexibilidade dos mundos ficcionais é suficiente para incorporar momentos em que os personagens olham diretamente para o espectador. Por exemplo, o *storytelling*<sup>19</sup> imersivo, um conceito explorado por Eva Wijers, pressupõe uma participação ativa do telespectador e que desencadeia o pensamento crítico do mesmo (tanto da narrativa como do próprio meio onde esta se insere). A quebra da *fourth wall* pode desencadear duas situações: uma conexão consciente e intelectual da audiência ao meio ou uma conexão empática da audiência com as personagens quando a suspensão da descrença é quebrada. A

---

<sup>14</sup> A *fourth wall* é uma convenção do mundo do cinema onde é pressuposto que uma parede imaginária esteja entre os atores e os espectadores. *Breaking of the fourth wall* é a violação desta convenção (Bell, 2008: 203). O termo surgiu no teatro no século XIX, quando o teatro naturalista se popularizou, e refere-se à parede imaginária entre a audiência e o palco. As três paredes à volta do palco são reais, mas os atores fingem que existe uma quarta parede entre eles e a audiência.

<sup>15</sup> A diegese é o ato de narrar ou contar uma história (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa). No universo cinematográfico, algo é considerado diegético quando se contextualiza na realidade própria da narrativa, isto é, quando a ação ocorre dentro do espaço e tempo do filme (Brown, 2012: xiii).

<sup>16</sup> *House of Cards* é uma série policial da Netflix, dentro do género político-dramático, que retrata a história de um democrata em Washington. Este personagem dirige-se diretamente ao espectador e olha fixamente para a câmara. A convenção de *fourth wall* do mundo do cinema não se aplica nesta série (Seward, 2013).

<sup>17</sup> *Deadpool* é um personagem criado pela Marvel Comics e conhecido por ser um mercenário canadense com tendências violentas e com poderes de curar que o faz sobreviver a qualquer ferimento. Apareceu a primeira vez em 1991 como um vilão nas bandas desenhadas *New Mutants*. Em 1998, ganhou o seu estilo próprio e adotou um humor extremamente satírico (Stone, 2022).

<sup>18</sup> CGI ou *Computer-Generated Imagery* é uma tecnologia específica ou aplicação de computação gráfica para criar e/ou melhorar imagens (Abreu, 2021).

<sup>19</sup> *Storytelling* é a descrição vívida de ideias, crenças, experiências pessoais e lições de vida por meio de histórias ou narrativas que evocam emoções e percepções (Serrat, 2008).

animação é um meio autorreflexivo e detém a habilidade de revelar a sua própria irrealidade como ferramenta para contar as suas histórias (Wijers, 2018: 41-42). Wijers sumariza as técnicas para quebrar esta quarta parede e passam por:

- reconhecimento do espectador dentro da narrativa;
- reconhecimento de que a narrativa é ficcional;
- demonstrar elementos técnicos de como a animação é feita e/ou atribuir um papel a esses elementos técnicos dentro da narrativa;
- referenciar algo que só existe fora do mundo da narrativa (Wijers, 2018: 44-45).

Wijers afirma que a animação, mesmo que se tente afastar destas técnicas e de adereçar a *fourth wall*, é um meio transparente e, por isso, é claro para a audiência que está a lidar com uma realidade construída. Um exemplo anteriormente referido, *Gertie the Dinosaur* (1914), é uma curta-metragem que quebra a *fourth wall*. O criador, Winsor McCay, interage com *Gertie* como se ela fosse real. Ela olha diretamente para os espectadores, enquanto se distrai com elementos constituintes do seu mundo. A animação tanto consegue criar uma realidade ficcional onde tudo é possível, como é autorreflexiva e salienta a superfície da sua representação. Através desta ambivalência, a animação pode manipular o desconhecimento do público relativamente às situações encenadas, abalar a sua consciência e evocar pensamentos desviantes (Wijers, 2018: 54). Lorenzo Hernández explora bem este conceito e foca a sua atenção no duplo sentido das imagens animadas. Ele defende que a ambivalência destas imagens fornece um terreno fértil para uma simultaneidade perceptível que perturba a identidade dos personagens e desestabiliza a singularidade e a coerência do tempo e do espaço. Como a animação é capaz de criar os seus próprios códigos de representação, é também capaz de manipular as situações encenadas e torná-las numa manifestação de humor visual. Os trocadilhos podem transcender o seu propósito puramente hilário e reforçar propriedades da animação, como a linguagem simbólica e a dimensão divergente da realidade em que a narrativa se insere. Esta discussão surge das sensações duradouras que a animação pode criar num espectador, desde sacudir a sua consciência através de uma reação inesperada, a qualquer suspensão da realidade que faça a audiência ficar aprisionada a assistir ao que acontece no ecrã (Hernández, 2013). A animação representa o mundo de uma forma intrinsecamente diferente. Nem sempre recorre ao prazer visual ambíguo, mas sim à capacidade de comunicar ideias complexas, ou até mesmo contraditórias, numa linguagem que muitas vezes é tomada como garantida. Jonh Halas e Joy Batchelor argumentam que se o trabalho dos filmes *live-action* é representar a realidade física, a animação preocupa-se com a realidade metafísica. Ou seja, a animação não se prende a como as coisas se parecem, mas ao que elas significam (Wijers, 2018: 55).

Já dentro do argumento cómico, a familiaridade com as convenções possibilita a paródia, que só é possível quando costumes e padrões são conhecidos pela audiência (Grant, 2007: 10-11). Os símbolos familiares usados na arte acarretam significados culturais para além dos enquadramentos individuais em que se encontram. Nos filmes de género a iconografia refere-se a objetos particulares ou personagens arquetípicos (Grant, 2007: 11). Como as convenções, a iconografia proporciona géneros com uma forma visual abreviada que transmite informação e significado. Apesar desta estabilidade, a interpretação e o valor dados pelo espectador a estes símbolos e ícones raramente são fixos. O espaço físico e temporal são mais uma qualidade determinante de alguns géneros. A título de exemplo, o estilo *Western* é temporalmente restrito ao período do Velho Oeste (aproximadamente entre 1865-1890) e geograficamente na fronteira americana entre o Rio Mississippi e a Costa Oeste dos Estados Unidos. Esta estabilização permite à paisagem do género assumir peso temático. David Bordwell sublinhou uma série de princípios que criam uma estruturação dramática. Isto significa que um problema que cria algum desequilíbrio no mundo onde se desenvolve a história é apresentado à audiência, e esta adversidade deve ser solucionada pelo herói até ao final do filme. Estes tipos de códigos

espalham-se por outros gêneros como o romance, em que a relação é majoritariamente heterossexual. Existem algumas personagens que possuem certos atributos que as tornam tipos ou caricaturas. Os estereótipos que envolvem personagens étnicas são gritantes: o italiano mafioso, o traficante negro, o terrorista árabe, etc. Estas aparições repetitivas em narrativas genéricas desempenham funções muito específicas e têm um significado previsível no decorrer da ação (Grant, 2007: 12-20). Dentro da animação, um exemplo evidente deste fenômeno é *Apu*, um personagem da série televisiva *The Simpsons*. *Apu Nahasapeemapetilon* era uma das poucas representações sul-asiáticas na televisão americana e era considerado um personagem problemático por as suas características se basearem no seu trabalho como lojista, no seu casamento arranjado e no seu número de filhos. Houve variadas discussões sobre como este personagem era baseado em estereótipos negativos, menestréis, microagressões raciais e calúnias contra pessoas de herança indiana e até um documentário de nome *The Problem with Apu* (2017) foi realizado para abordar este problema. Os criadores de *The Simpsons* adereçaram esta questão brevemente num episódio de forma leviana e cómica o que resultou numa série de críticas na antiga rede social *Twitter*, desde então *Apu* apenas apareceu em episódios como personagem secundária (BBC, 2018).

Quando analisadas as convenções de cada género, é perceptível que o *Western* é construído para apelar sobretudo para um espectador específico que envolve sobretudo a representação de uma cultura popular americana. A nível musical há certos instrumentos e sons característicos deste género, como a guitarra do *cowboy*, os violinos e acordeões das bandas locais e os pianos exagerados nas cenas nos salões. Uma música num tom otimista acompanha as viagens, enquanto notas ricas e calmas acompanham as paisagens. Certas personagens, como nativos americanos, normalmente são acompanhados por tradições musicais específicas (Brownrigg, 2003: 62-111). Já o género de Terror está presente no mundo do cinema desde a *Silent Era* e comporta diferentes subgéneros. Charles Derry divide estes subgéneros em três temas: “*personality*” horror, “*Armageddon scenarios*” e “*the demonic*”. Enquanto Hayward já identifica outras três categorias: o não natural, o psicológico e o massacre. Cada género terá as suas subcategorias, neste estudo apenas o género na sua generalidade será observado. Os filmes de terror são definidos como uma peça de entretenimento que pretende assustar e perturbar o público. E apesar de haver alguma confusão entre o que é um filme de terror e um *thriller*, a convenção assume que os filmes de terror são mais ornamentados e mais exagerados do que os outros géneros, em outros termos, é um género extremista, de extrema violência e/ou tensão. Quanto à música, a identidade sonora pode ser bastante homogénea. Um tom menor tende a dominar todo o filme e em momentos de tensão e disrupção são acompanhados por uma completa atonalidade. Instrumentos são tomados de formas pouco usais ou no limite do seu alcance sonoro. Os padrões musicais deste género têm-se mantido constantes durante a história do cinema (Brownrigg, 2003: 112-149). O Melodrama Romântico, muitas vezes associado a “filmes femininos”, aborda assuntos do coração, românticos ou familiares. Este comporta um distinto paradigma musical. A música utilizada tende a ser atonal e melodiosa, com um lugar especial para o piano que se associa à expressão emocional. Existe uma combinação do piano com instrumentos de cordas que trabalham aqui o potencial sonoro num contexto emotivo. É possível associar a musicalidade com o feminino, o lírico, a suavidade, entre outros (Brownrigg, 2003: 150-202). Os filmes de Guerra representam um violento conflito e as suas consequências e graus de transparência. Estes filmes tendem a basear-se em eventos reais e certos valores são valorizados, como o poder, a coragem, a honra, a franqueza, a lealdade e a confiabilidade. As personagens estendem-se por várias circunstâncias sociais, raciais e intelectuais. Momentos de heroísmo e sacrifício são importantes, assim como a luta, a batalha e o conflito direto. Estes filmes procuram usar sons reconhecidos por bandas marciais<sup>20</sup> durante o filme, com o uso de instrumentos de metal, de sopro e da

---

<sup>20</sup> Uma banda marcial é um grupo de músicos, sobretudo de instrumentos de metal e percussão, que incorporam uma marcha com uma apresentação musical (The Metropolitan Art Museum, 2014).

percussão. Alguns momentos de ataque podem ser dominados por efeitos sonoros para transmitir ao espectador alguma noção de realismo. Estes considerados momentos de silêncio pretendem providenciar momentos de reflexão e de assimilação, por exemplo quando algum personagem morre. Ou seja, é usada uma paleta orquestral ou então um silêncio introspectivo (Brownrigg, 2003: 203-227). Os *thrillers* são amorfos nos seus extremos e oferecem emoções de perigo e suspense. Enquanto o terror é mais fragmentado, barulhento e com distorção timbral, o *thriller* mostra-se com um motivo muito mais controlado. Usam música de forma bastante estruturada baseando-se na repetição, no desenvolvimento lógico e na harmonia diatónica para formar tensão dentro da cena (Brownrigg, 2003: 227-235). O género que envolve os filmes de ação torna-se altamente ritmado e com uma instrumentalização densa. A nível musical procura justapor material temático e não se cingir a um grupo instrumental (Brownrigg, 2003: 235-241).

Os filmes de animação dos dias de hoje baseiam-se em vários géneros e tecnologias. Portanto, apenas um filme pode comportar um grupo variado de géneros (Lutfullaevna & Quadratovich, 2022: 615). Esta afirmação é explorada na parte de investigação e experiências práticas desta dissertação.

## Parte 2 – Investigação e experiências práticas

### 1. O pudim e a Animação

*“If you speak, for instance, of cooking as “creative”, you automatically imply that cooking is either an art or a science or both.” - Arthur Koestler, The Concept of Creative in Science and Art (The three domains of creativity I-17), 2014*

Porquê integrar uma sobremesa no desenvolvimento de uma narrativa científica?

Na procura por um item de interesse que se mostrasse mutável e versátil para este estudo surgiu o pudim. Foram vários os critérios para a escolha deste elemento: teria de ser viável como personagem, teria de ser útil para a explicação da construção de um filme animado (ou seja, ser suscetível à desconstrução) e teria que se relacionar com o contexto cultural e geográfico abordado.

Por isso, nasceu a ideia da utilização de um pudim que facilmente poderia ser alvo de investigação visual e teórica. Devido às suas características gelatinosas, observa-se uma peça para a análise desafiante, ao mesmo tempo que a sua panóplia de abordagens culinárias (pudim de chocolate, pudim flan, pudim de peixe) o torna heterogéneo dentro do seu meio, tal como a própria animação.

Na sua caracterização semântica, o pudim é designado como uma “espécie de bolo constituído por massas diversas, cozido geralmente em banho-maria dentro de uma forma” (Dicionário Priberam da Língua Portuguesa). É possível estabelecer um paralelismo metafórico com esta definição e o cinema de animação. O processo de confeção de um pudim e o processo de construção de um filme apresentam as suas semelhanças, apesar de esta ponte parecer inicialmente forçada e confusa.

Existem várias referências culturais para esta sobremesa e é difícil precisar quando foi inventada, mas a sua receita primordial é ligada a Portugal, mais precisamente a um padre português de nome Manuel Joaquim Machado conhecido por Abade de Priscos. Ele terá sido um *chef* amador do século XIX que participava na confeção dos banquetes da corte real de Portugal (Cunha, 2016: 3-8). Esta receita tornou-se um sucesso em

todo o mundo, tornando-se uma receita *mainstream* nos restaurantes portugueses. Este ponto é relevante para o contexto cultural desta dissertação, enquanto coloca o cinema de animação em nível de equivalência com o pudim (ambos envolvidos no contexto comercial contemporâneo). Para melhor esclarecer esta ligação entre o pudim e o cinema de animação utilizou-se uma receita presente na família há várias gerações.

Como foi referido anteriormente, é possível estabelecer um paralelismo entre um pudim e um filme de animação. Os dois são comercializados, necessitam de um exato número de elementos para serem produzidos e seguem uma lógica cronológica, ao mesmo tempo que se enquadram no tempo. Daí a ligação direta entre etapas de produção de um filme de animação com os ingredientes para a confeção de um pudim e a criação ideológica de uma receita. Esta receita será um guia para estabelecer os ingredientes chave da elaboração de um pudim, enquanto o livro *The Fundamentals of Animation* de Paul Wells será a base para a designação dos princípios chave para a construção de uma animação. Paul Wells foca-se no processo técnico (do conceito à exibição), mas nesta dissertação procura-se estabelecer uma listagem de um processo criativo de um animador. Sabendo que o processo criativo é uma viagem completamente única e que difere de artista para artista, esta sequência nunca será linear e apresentará sempre um grau elevado de subjetividade. A animação para crianças é produzida de uma forma totalmente diferente da animação de horário nobre, devido à enorme diferença de orçamento. As séries televisivas também não são produzidas da mesma forma que as longas-metragens. Os filmes de autor são feitos de forma diferente dos filmes de grandes corporações. De qualquer das formas, apesar das diferenças há também semelhanças que é possível generalizar (Wright, 2013: 2). Todas as práticas criativas precisam de uma boa quantidade de preparação assim como de técnica. Não há nenhuma prática sem teoria, nem nenhuma teoria sem prática (Wells, 2006: 86). Esta listagem é apenas um guia que pode sofrer variações de projeto para projeto.

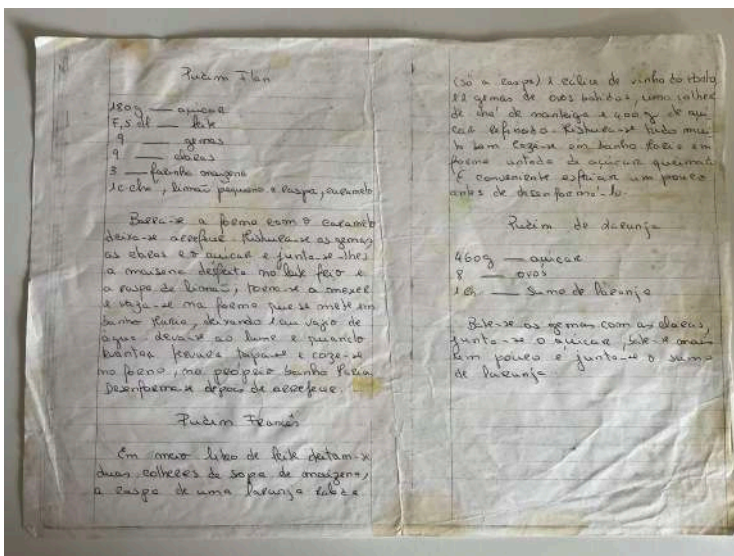


Figura 11 – Receita de pudim presente na família Machado há várias gerações.

Portanto, a receita de um pudim contraposta com as fases de elaboração de um filme de animação fica especialmente interessante:

- 180 g de açúcar – conceito;
- 7,5 dl de leite – narrative;

- 9 gemas – personagens;
- 9 claras – cenários;
- 3 colheres de sopa de farinha Maizena - técnica e abordagem;
- 1 colher de chá de sumo de limão - design e composição;
- Raspas de limão de um limão pequeno – movimento;
- Caramelo q.b. – som.

Sucintamente, e de forma a compreender melhor estas associações diretas de fases criativas com alimentos, é elaborada uma pequena descrição do pensamento lógico. É importante salientar que estas conexões são extremamente pessoais e vivem do contexto cultural em que esta dissertação é escrita.

O conceito é simbolizado pelo açúcar, porque é aqui que surge a ideia e a significação de algo. Um pudim contém sempre açúcar, um filme contém sempre um conceito.

A narrativa liga-se ao leite, devido à sua abundância de elementos e por ser a base para diversas abordagens. Como o leite tem nutrientes, a narrativa tem componentes que a constroem. Como o leite é a base para vários produtos derivados tais como como a manteiga, o queijo, etc., a narrativa é a base para as personagens, os cenários e a abordagem.

Os ovos, constituídos por gemas e claras, correspondem às personagens e cenários respetivamente. Ambos podem ser cozinhados (ou criados) juntos ou em separado, até mesmo algum deles pode ser excluído da dieta (ou filme), devido a alguma característica do trato alimentar (ou vontade do animador).

A farinha Maizena liga-se perfeitamente à técnica e abordagem. Tanto uma como outra adensam e encorpam o elemento em que são inseridas.

O sumo de limão, tal como as raspas de limão, vivem no mesmo ambiente juntos, assim como o design, a composição e o movimento. Apesar de serem classificadas como partes separadas, coabitam para a mesma finalidade e sobrepõem-se.

Como a conhecida cereja no topo de bolo, surge o caramelo para representar o som, porque nesta dissertação não há bolos, mas sim pudins. Tal como o caramelo, o som fica “à vontade do freguês” e pode ser o mais exagerado ou o mais minimalista. Tudo depende de quantidade que o animador quiser.

## **2. Como cozinhar um filme de Animação Híbrido**

O sucesso de qualquer filme depende da presença e da exploração hábil das reconhecidas técnicas, linguagens e códigos inteligíveis para os espectadores, neste caso europeus (Grimalskaya et al., 2018: 206). Para produzir uma animação é necessário ter capacidade lógica, proatividade e criatividade. É um ato cerebral que combina conhecimento técnico com estilo pessoal, experiência e instinto. O produtor tem uma visão global e a maior responsabilidade de todo o projeto, seja de uma perspetiva criativa, financeira ou de cronograma. O produtor reúne toda a equipa que faz parte do processo de elaboração de uma animação. Neste estudo as fases são abordadas como temáticas e não como cargos incumbidos a um especialista. “O animador” será usado como designação generalizada para esta equipa de pessoas, pois é apenas através do trabalho de muitos

especialistas, como os artistas de desenvolvimento visual, os artistas de *storyboard*, a equipa editorial, os diretores técnicos, os designers de som, entre muitos outros, que a animação é completa e oferecida devidamente ao público (Dowlatabadi & Winder, 2001:1-9).

## 2.1. Conceito ou Açúcar

*“A ideia é coisa que se avoluma, brota, floresce, amadurece, do começo ao fim do discurso” - Bergson, 1978, 24.*

A pré-produção é normalmente uma etapa desvalorizada na construção de filmes animados (mas um ingrediente garantido para um pudim de sucesso). Esta envolve vários temas (financiamento, cronograma, etc.), mas o objeto de estudo desta tese será a “ideia” e em como esta ideia se traduz numa animação de qualidade (Wells, 2006:12).

Como é que é possível chegar àquele momento de “eureka!”<sup>21</sup> em que em meio segundo uma ideia surpreende o ser criativo? É neste momento, repleto de adrenalina, que os problemas são solucionados, que as ideias nascem e que a inspiração dispara. Ao isolar o que conduz a este evento efêmero é praticável perceber, de forma mais concreta, como as ideias criativas são geradas. Identificar este momento não é fácil. O fascínio e o entusiasmo com o surgimento da ideia camuflam a vinda da mesma (Razeghi, 2008: 1-2). Normalmente, palavras como “inovar” e “falhar” fazem parte do discurso sobre a criatividade. O pensamento criativo pode significar uma panóplia de coisas diferentes para um grupo dispar de pessoas (Razeghi, 2008: 10). Ou seja, nem toda a criatividade tem o mesmo objetivo ou usa o mesmo processo de pensamento. A criatividade atua tanto com o conhecimento, como com a emoção. Nesta sequência toda a arte envolve criatividade, mas nem toda a criatividade envolve arte (Razeghi, 2008: 16-24). A animação sendo basicamente a arte da metáfora, segundo Paul Wells, é, portanto, perfeita para qualquer tipo de encenação (Wells, 2006: 33) e capaz de compreender um processo criativo.

As origens da criatividade são um tema debatido há 3000 anos. Os novos avanços científicos salientam a importância de quebrar barreiras e estigmas no contexto da inovação (Razeghi, 2008: 31). Ao relacionar o processo criativo com o cómico, é perceptível como o próprio riso revela o não normativo, o desvio e o indizível que fazem parte da existência (Alberti, 2022: 12). Apesar de o sentimento inerente no processo criativo ser a liberdade, a intenção de quebrar regras e ultrapassar barreiras, o processo criativo não é ilógico. O processo criativo tem estrutura (Razeghi, 2008:32). Este fator é necessário para o desenvolvimento de um conceito criativo.

Paul Wells define o conceito como um meio de expressão pessoal. Este carácter pessoal é enfatizado com várias características, desde a tendência autobiográfica do tema, aos contextos estéticos e/ou sociais, às referências que inspiram o trabalho (consciente ou inconscientemente), às memórias (emocionais ou não), etc. Ou seja, um reflexo do autor e do mundo que o rodeia (Wells, 2006:14). O conceito impõe-se ao autor (artista). O fotógrafo Henrique Cartier-Bresson defende que não basta colecionar fatos nesta vida, porque os fatos não oferecem interesse ao espectador, mas o importante é escolher entre eles, captar o fato verdadeiro em relação à realidade profunda. Isto é, o autor deve ser lúcido perante o que se passa à sua volta e honesto com o que sente, de forma a situar-se em relação ao que percebe. O artista vê e faz ver. O objeto artístico (no caso desta

---

<sup>21</sup> “Eureka!” é uma exclamação que se tornou mundialmente conhecida por Arquimedes de Siracusa e que significa “encontrei” ou “descobri” (Kootenay Co-op Radio, 2001).

dissertação é a animação, mas pode ser qualquer outro, porque existem mil e um meios de expressão) lança ao mundo uma espécie de testemunho (Cartier-Bresson, 2015: 20). Há, portanto, um equilíbrio entre estes dois mundos do artista, o interior e o exterior, que se transformam num diálogo constante, íntimo e único. É este diálogo, é este conteúdo, que se transforma em ideia e conseqüentemente em conceito (Cartier-Bresson, 2015: 29).

Este conceito aprofunda-se e desenvolve-se através de pesquisa que pretende clarificar a forma e o conteúdo do projeto (Wells, 2006:18-23). Para além dos habitualmente conhecidos objetos de pesquisa, como por exemplo livros, documentos, entrevistas, etc., o desenho desempenha um papel importante nesta etapa. Todos os desenhos possibilitam uma oportunidade única de experimentação e interpretação de uma ideia. O desenho comunica de uma forma sensorial e por isso tem uma capacidade incessante de estudo e observação do comportamento da linha, da forma e da cor (Wells: 2006:24).

A maior parte da animação envolve conceitos de fantasia, festividade, desejo, tentativas de concretização de um sonho, desafios às normas da sociedade e um sentimento de liberdade e prazer. Mas o animador não tem de se limitar a isto, só a liberdade de brincar com o tempo e o espaço oferece um espectro de infinitas possibilidades (Horton, 1991:19).

A originalidade artística e a inspiração cómica (os dois modos criativos que interessa explorar neste estudo) podem surgir tanto inconsciente como conscientemente. O ato criativo consiste em combinar estruturas, não anteriormente relacionadas, de uma maneira a obter dessa junção um todo emergente. Isto pode passar pela associação e bioassociação (explorada mais profundamente no capítulo da Narrativa). Todo o pensamento é como jogar um jogo com regras pré-definidas, podem-se usar mais ou menos estratégias. Resumidamente, a rotina associativa consiste em combinar duas ou mais regras de uma determinada categoria, enquanto o ato da bioassociação consiste em combinar dois tipos diferentes de conjuntos de regras (duas associações). Estes sistemas são úteis, pois comunicam coerência e estabilidade, mas, ao mesmo tempo tornam-se bastante limitadores e monótonos (Koestler, 1981:1-5).

O cómico exprime antes de tudo uma certa inadaptação particular da pessoa à sociedade (Bergson, 1978: 71). Este utiliza estes códigos de comportamento ou universos discursivos para expor as suas ocultas incongruências, portanto toda a invenção cómica é um ato criativo (Koestler, 1981: 1-5).

A psicologia da *Gestalt* define o momento criativo, o comumente conhecido como momento de iluminação ou eureka, por reação AHA. O que o animador procura com esta sua reação AHA pode provocar uma reação AHAH no espectador (Koestler, 1981: 5), e este será o seu próximo passo na narrativa.

## **2.2. Narrativa ou Leite**

*“A melhor maneira de matar uma piada é explicá-la” - (Costanzo, 2020:3)*

A não ser que a explicação se torne ela própria numa piada.

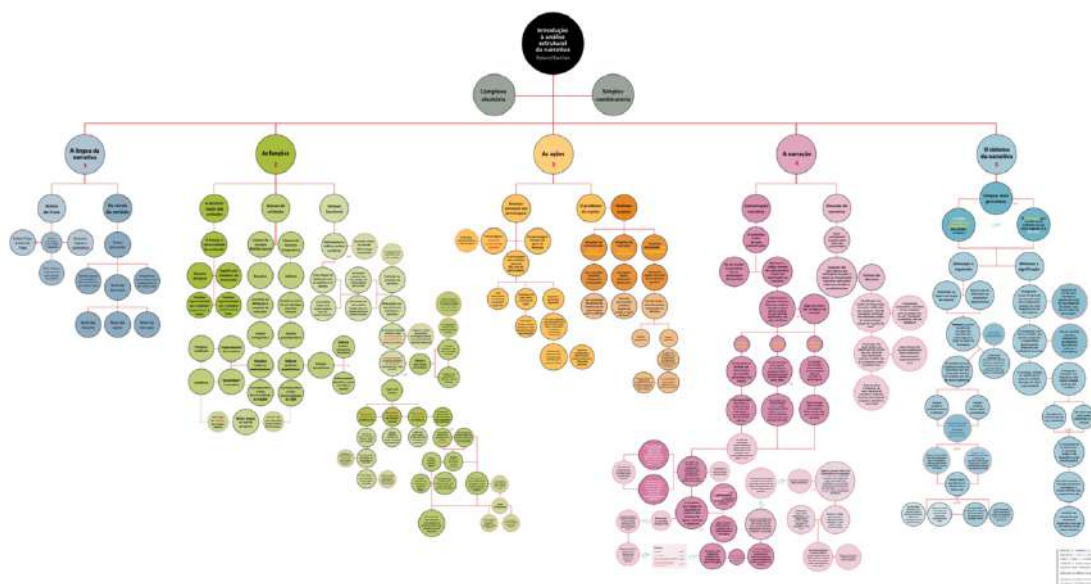


Figura 12 – Introdução à análise estrutural da narrativa (2013). Gráfico elaborado por Nilthon Fernandes (Anexo A).

As narrativas têm sido alvo de estudo desde Aristóteles como vias de compreensão da condição humana (Kearney, 2012). A narrativa pode ser definida como uma cadeia de signos com sentidos sociais, culturais e/ou históricos particulares. O movimento de signo para signo tem, portanto, um significado social, cultural e histórico reconhecível. Nesta definição, materiais visuais podem constituir narrativas. Apesar das narrativas acontecerem no tempo (terem uma progressão temporal), isso não significa que esse seja o seu principal princípio organizador. A temporalidade não explica o total poder narrativo das imagens em movimento. (Squire, 2014). É também importante destacar que nesta dissertação a narrativa não é abordada no sentido de cinema narrativo (diegético, sintagmático) ou não-narrativo (não diegético, paradigmático, realista, formalista) (Parente, 2000: 15), mas sim como uma narração cinematográfica não é uma sequência de enunciados submetidos às regras linguísticas (Parente, 2000: 12-13). As imagens não decorrem, como gostaria a semiologia<sup>22</sup>, dos códigos e das regras da linguagem e a narrativa não é apenas uma mera consequência das próprias imagens. A narrativa e a imagem são uma única coisa (Parente, 2000: 8-9).

A questão central coloca-se em: o que torna uma ideia numa narrativa? De forma simplista, é possível dizer que uma narrativa surge da criação de um enredo que evolva ao longo do filme. Uma grande variedade de discursos satisfaz estas mínimas condições (Brockmeier e Harré, 2003). Para Todorov (1979), uma narrativa ideal começa por uma situação estável que uma força qualquer vem perturbar, disso advém um estado de desequilíbrio e por meio de uma ação é restabelecido o equilíbrio. Para Bruner (2002), uma narrativa pode ser real ou imaginária (e isso não limita o seu poder como história) e é composta por uma sequência singular de eventos, estados mentais, ocorrências entre personagens. Para Labov e Waletzky (1967) a narrativa é algo que entra na biografia do contador como carga emocional e social e transforma-se numa experiência para o mesmo (Paiva, 2008). O quotidiano é povoado de histórias que permitem construir relações com os outros e dar sentido ao mundo. Independentemente da escolha do meio para representar esta narrativa, é possível discutir o conceito da mesma e compreendê-la como uma forma de organização básica da experiência humana. O ponto da narrativa, nesta dissertação definida como conceito ou ideia, é a sua razão de ser e a sua mensagem central (Bastos, 2004: 118-119).

<sup>22</sup> Semiologia é a ciência que estuda o processo de interpretação dos signos (semiose) (Eco, 1984: 198).

Nenhuma narrativa é inerentemente engraçada. Todas as tramas são potencialmente cômicas, melodramáticas ou trágicas, ou até as três ao mesmo tempo. É muito difícil conduzir um estudo sobre comédia e cinema sem levantar problemas relacionados com a teoria cômica, que também se aplicam à literatura ou ao teatro ou a quaisquer outras expressões cômicas (Horton, 1991: 1-2). Existem duas unidades básicas para a comédia que são denominadas como *gags* (comédia visual) e como piadas (comédia verbal). No capítulo da narrativa salienta-se a construção da piada, ou seja, da comédia verbal. (Horton, 1991:5)

Os conceitos de bioassociação e comédia são úteis para entender a base da comédia fílmica. Arthur Koestler observa que a comédia envolve a junção de duas ou mais cadeias lógicas independentes que criam uma bioassociação (Horton, 1991: 5). Isto é, a libertação de uma tensão emocional quando a sua interseção ocorre na mente do espectador. Isto, ajuda a perceber a natureza da junção dos diversos elementos que constituem um filme (diálogo, imagem, som). A bioassociação ajuda a diferenciar o cômico do não cômico. A narrativa trágica ou melodramática é construída na base da antecipação da emoção e preocupação da audiência durante todo o filme, enquanto a comédia é construída para criar diversas cadeias lógicas, uma mistura entre surpresa e antecipação (Horton, 1991: 5). Woody Allen, no início da sua carreira de *stand-up*<sup>23</sup>, é interpelado com a pergunta “acredita em Deus?”. Ele responde que acredita num espírito inteligente que controla o universo, exceto certas partes de Nova Jersey. Neste exemplo, acontece uma bioassociação. Existe uma pergunta teológica que choca com a segunda parte da resposta. É possível concluir que uma piada se baseia em dois silogismos: o que é plausível e o que não é (Horton, 1991: 5-6).

Na narrativa cômica o espectador está ativamente envolvido. Para Derrida, não há observadores, porque estes não são objetos estáveis ou fixos, mas sim só participantes (Horton, 1991: 7). O cômico sempre dependeu de uma relação especial entre o criador e o espectador. Mcleish designa esta ligação como um estado de “ironia conspiracional”. Enquanto narrativas trágicas e melodramáticas têm tendência para esconder o seu artifício, estratégia ou truque de forma a envolver a audiência emocionalmente, as narrativas cômicas reconhecem a presença do espectador (Horton, 1991: 8). Mais risível é o efeito cômico que o espectador vê surgir e aumentar, cuja origem conhece e cuja história consegue reconstruir (Bergson, 1978: 16). Esta narrativa só causa riso se simbolizar um certo jogo moral que, por sua vez, é símbolo de um jogo material (Bergson, 1978: 43).

Kant dizia que “o riso vem de uma espera que dá subitamente em nada.” (Kant, 1987: 333). Esta desproporção de um grande efeito origina uma pequena causa e é uma fórmula que poderá levar ao riso (Bergson, 1978: 49).

A teoria cômica tradicional designa a comédia como social e a tragédia como individual. A comédia é, portanto, plural, inacabada, disseminativa, dependente do contexto e da intertextualidade do criador, texto e espectador. Por outras palavras, não é só o conteúdo que é importante, mas sim a sua relação com o espectador (Horton, 1991:9).

O riso lança um anzol para a audiência e torna-a mais suscetível ao que o animador tem para lhe dizer. (Galbraith, 2017: 3). O riso sempre foi um enigma na história do pensamento ocidental e tentar descobrir a sua essência e a qualidade daquilo que faz rir sempre fascinou os mais diversos pensadores. É possível concluir que o riso se insere numa região interdisciplinar. A reflexão do riso toca em questões específicas à disciplina

---

<sup>23</sup> Segundo Oliver Double, o *stand-up* é uma intensa forma de entretenimento onde um *performer* (ou um comediante) está em frente a uma audiência e dirige-se a ela somente com a intenção de a fazer rir (Double, 1997: 4).

(poética, retórica e estética), mas também exige uma análise cuidada sobre a temática da linguagem. Esta interdisciplinaridade do riso e da sua articulação da linguagem e pensamento (Alberti, 2002: 2-7) faz com que este case perfeitamente com o mundo da animação, também ele interdisciplinar. Os animadores aproveitam, portanto, a plasticidade da animação para seu benefício, sendo quase impossível não envolver outras formas de arte (Wells, 2006, 33). Existe, por conseguinte, uma relação estreita entre o riso e o objeto. (Alberti, 2022: 12).

Todos os elementos da animação são usados para contar a história (cor, luz, design) e devem ser integrados de forma coerente (Wells, 2006:33). O aspeto chave do processo de visualização é o *storyboard* que está intrinsecamente ligado à narrativa, visto que, literalmente, é contar uma história através de imagens (Wells, 2006:38). Este processo é importante para o tempo que será necessário para representar a narrativa. A transição de curta-metragem para longa-metragem no cinema de animação não se baseou apenas numa questão de expansão em termos de tempo. De forma a desenvolver temas e tramas com a capacidade de envolver profundamente a audiência, novos elementos tiveram de ser envolvidos para estender o período das piadas e da comédia rápida que era a essência das animações até então. Neste sentido, a narrativa tem de ser parte central do processo, tendo como foco as preocupações temáticas da mesma (Whitley, 2008: 7).

### **2.3. Personagens e Cenários ou Ovos (gemas e claras)**

O personagem cómico é um tipo. A comédia não apresenta apenas tipos gerais, mas é uma forma de arte que tem por alvo o geral. O espectador move-se, portanto, entre generalidades e símbolos. (Bergson, 1978: 79-81). A representação é um elemento-chave na construção de uma animação. É particularmente importante o animador concentrar-se na linguagem corporal e nos gestos físicos como ferramentas de expressão, ao mesmo tempo que tem a certeza de que a representação do personagem é simples e clara (Wells, 2006:33).

É importante num primeiro momento começar por diferenciar as personagens dramáticas das personagens cómicas. O objetivo será apenas simplificar a explicação e demonstrar o que há de tão singular neste momento de criação. Num drama, as personagens encarnam paixões ou vícios e estes esfumam-se nas suas características gerais e por isso estas personagens carregam um nome pelas quais as identificamos, muitas vezes sendo atribuído o seu próprio nome ao filme, por exemplo, *Bambi* (1942), *Tarzan* (1999), *Luca* (2021), entre outros. Enquanto nas comédias é muito comum terem como título um substantivo comum. Por exemplo, *A Viagem the Arlo (The Good Dinosaur)* (2015) e *Gru: O Maldispósito (Despicable Me)* (2010). Todas estas personagens partilham de tensão e elasticidade. A rigidez é o cómico e a correção dela é o riso (Bergson, 1978: 17-19). Obviamente que é possível encontrar exemplos, como o caso de *O Corcunda de Notre-Dame* (1996), que tem o seu substantivo e é considerado sobretudo um drama, mas numa análise proporcional são mais os casos onde se vê este aspeto ligado à comédia.

Bergson ressalta a caricatura como uma arte com objetivo cómico e define o que esta tem de conter para alcançar o seu objetivo. Esta observação demonstra-se pertinente pela sua aproximação com a criação de personagens. A caricatura é uma arte que exagera e captura um movimento, às vezes impercetível, e torna-o visível mediante a sua ampliação. Bergson sugere que “no contexto cómico é preciso que o exagero não pareça ser o objetivo, este deve ser o meio de que se vale o desenhista para tornar manifestas aos olhos de que o vê as contorções que ele próprio percebe” (Bergson, 1978: 22). É isto que um animador faz, “percebe a alma que modela a matéria” (Bergson, 1978: 51).

Quando a personagem e o mecanismo (neste caso a animação) são intrínsecas, o efeito cómico é instantâneo. Bergson cria um sistema com três processos cómicos para o teatro burlesco:

- Repetição: uma palavra ou expressão que é repetida por certo personagem em variadas ocasiões e que contrasta com o percurso natural da cena.
- Inversão: consiste em voltar atrás numa cena cómica onde os papéis das personagens se invertem.
- Interferência de séries: quando a situação cómica pertence a duas séries de factos absolutamente independentes e pode ser interpretada em dois sentidos inteiramente diversos.

Esta listagem de processos só tem um objetivo, o de observar a necessidade de criação de um sistema de ações e relações, isto é, procurar uma mecanização da comicidade (Bergson, 1978: 51-57). E por isso, lista ainda as características que deve ter um personagem cómico:

- Ser profundo, a fim de fornecer conteúdo, mas superficial para ficar no tom da comédia;
- Visível a todos para produzir um riso universal;
- Pleno de indulgência;
- Penoso para os demais;
- Corrigível;
- Inseparável da vida social, mas insuportável à sociedade;
- Ter capacidade de se adicionar a todos os vícios e virtudes.

A condição essencial é que tenha alguma particularidade onde os espectadores se possam inserir. O espectador quer ver diante de si o que pensa, em vez de pensar no que vê (Bergson, 1978: 89-94). Ou seja, é imprescindível definir os arquétipos dos personagens. Os arquétipos representam a personalidade e os traços característicos da personagem com que o espectador se consegue diretamente relacionar. Apesar de haver uma vasta diversidade de arquétipos, os que prevalecem atualmente e têm um destaque mais notável são os de Carl Jung, um psicólogo suíço, que se focou no estudo da ideia da mente consciente e inconsciente (Tillman, 2011: 11). São estas ideias a que o ser humano recorre quando define as pessoas que encontra na sua vida e, consequentemente, personagens nos filmes que vê. Jung desenvolveu uma inúmera quantidade de arquétipos que ainda hoje são usados na criação de personagens e de narrativas, entre eles estão: o herói, a sombra, o tolo, o ânimo, o mentor, o trapaceiro, etc. Apesar de ser importante definir os arquétipos da personagem, estes moldes não devem ser demasiado limitativos. O protagonista não precisa de ser sempre o herói e uma só personagem pode se inserir em mais do que um arquétipo. É importante que estes personagens tenham uma história e haja tempo dedicado a construir e entender o seu passado para que estes possam servir bem a narrativa (Tillman, 2011: 12-21).

Os atos das personagens podem ser fundamentais para a narrativa. Isto é, segundo Propp, a ação da personagem é defendida do ponto de vista do seu significado no decorrer da intriga, porque os atos podem ser idênticos entre diferentes personagens, mas terem significados distintos na medida em que os elementos morfológicos da ação sejam distintos (Vieira, 2001). Os diálogos também podem ser parte integrante das personagens. A linguagem terá aqui uma força cómica independente. O animador apoia-se no diálogo, amplia-o e dá-lhe corpo e vê-lo tornar-se numa cena cómica. Isto pode surgir de:

- Inserir uma ideia absurda num modelo consagrado de frase;
- Atrair a atenção do espectador e concentrá-la na materialização de uma metáfora;
- Fazer a personagem cair na armadilha do seu próprio discurso;

- Apropriar dos significados das palavras e fazê-los interferirem entre si;
- Os sistemas de ideias na mesma frase interferirem entre si;
- O diálogo ser exagerado, prolongado e sistemático e/ou irónico;
- Etc.

Existem muitas formas de o animador tornar o diálogo cómico, mas com estes exemplos é certo que a comicidade de palavras segue de perto a comicidade de situação (Bergson, 1978: 61-69). O próprio riso pode fazer parte do diálogo. A conjectura psicológica do riso na sociedade evoluiu de forma particular e específica. O riso pode adotar várias características num personagem, pode surgir como por exemplo, uma espécie de grito de exultação ou triunfo, ou um choro de um herói sobre o seu inimigo derrotado, ou um “Ha! Ha!” de um vilão... (Leacock, 2021: 8). A expressão humorística pode, portanto, envolver apenas a forma como é expressa, pois o humor é transmitido por meio de linguagem, seja esta verbal ou não (Leacock, 2021: 12). Por exemplo, algumas figuras icónicas do cinema de animação são animais antropomórficos com gestos completamente humanizados e retratados em ambientes que lhes seriam incomuns na realidade. No caso do *Pato Donald* (1934), este não passa grandes períodos das suas curtas-metragens a nadar em lagos como um pato habitual faria, ou até mesmo o *Rato Mickey* (1928) não está em ambientes adequados a um rato (Whitley, 2008: 7). Apesar de parecer que a narrativa é inerentemente conduzida pelas interações e ações das personagens, estas estão em constante interação com o mundo onde vivem e isso é parte integrante da história. Elas caminham por ele, tocam-lhe, faz-lhas prosperar ou falhar (Ghertner, 2010: 2-5).

O cenário não é apenas uma pintura cénica, mas também uma arte espaço-temporal formativa, que serve as tramas da história, desvenda os conflitos dramáticos e retrata a personalidade das personagens. Assim sendo, deve cobrir todos os espaços habitáveis, ambientes sociais, históricos e naturais (Ping, 2014: 325). Este cenário pode ainda assumir variações cromáticas, devido a diferentes condições atmosféricas ou de luz (abordado mais profundamente no próximo capítulo) (Wright, 2013:5). Portanto, uma animação deve incluir dois componentes muito importantes: o cenário e os objetos que o compõe. De forma geral, o cenário significa que a ação decorreu dentro de um tempo específico, assim como dentro de um espaço. Este pode adotar um ambiente extremamente complexo ou simplesmente o fundo do papel ou ecrã. Cabe ao animador decidir o que valoriza na sua narrativa. O espectador criará uma resposta emocional causada pela sua relação com o evento, com a história e com a cor (Chen, Chius e Wu, 2016: 357). Apesar de existir uma constante crise e necessidade de desenvolvimento tecnológico, a discussão surge da necessidade de não só ajustar o investimento na sustentabilidade e nos meios de consumo, mas sim na revolução da sensibilidade e nos sistemas de valores. O desafio está em integrar pensamento e sentimento num nível mais profundo e de novas formas focando no que o espectador sente perante o mundo, como entende e se relaciona com o outro. Os filmes da Disney são normalmente associados ao sentimento e à emoção, seja pelos seus animais com características exageradas que se focam na sua “fofura”, pelas suas personagens estereotipadas com charme e humor ou pelas suas narrativas repletas de situações envolventes (Whitley, 2008: 2). Usando como exemplo a narrativa do filme *Bambi* (1942), que por si é inovadora pelo seu potencial como trama arquetípica, a forma como os animadores trabalham o cenário idílico que a envolve foca-se sobretudo neste sentimentalismo do espectador. O personagem principal vive num mundo sem predadores e partilha interações coreografadas entre os seus amigos de outras espécies. Este ambiente combina num espaço mágico e inocente e produz um ponto de vista sentimental e empático sobre a forma como o espectador vê a natureza e os animais (Whitley, 2008: 3). A própria técnica e abordagem da Disney e a sua aproximação com o realismo permite ao espectador conectar-se com o que entende ser este ambiente natural de quem deve ser aliado. Estes filmes demonstram ainda uma viabilidade artística e comercial dos filmes de animação. Este será o tema a abordar a seguir (Whitley, 2008: 5-6).

## 2.4. Técnica e Abordagem ou Farinha Maizena

Na era contemporânea, a animação deixou de ser considerada uma “prima em segundo grau” do cinema *live-action* ou simplesmente compreendida como um “*cartoon*” ou um “filme experimental”. Lev Manovich descreve como o cinema sempre delegou as técnicas manuais à animação e se autodefiniu como um meio de gravação (Hardstaff & Wells, 2008: 6). Com a era digital certas técnicas passaram a ser comuns no processo de produção de qualquer filme. Apesar desta pertinente afirmação de Manovich, a animação não se funde com o *live-action* (a não ser que o animador assim o pretenda) nem tem de ser exclusivamente produzida por computador. Apesar da predominância atual do 3D, conhecida como a estética Pixar (1986), existem várias abordagens possíveis desde o analógico ao digital (Hardstaff & Wells, 2008: 7). Os computadores trouxeram para o mundo da animação novas possibilidades como o uso de *Computer Generated Imagery* (CGI ou CG), a possibilidade de desenhar em 3D e a oportunidade de ter novas ferramentas para a produção 2D. Dentro deste contexto, é importante salientar os VFX (abreviação de *visual effects*). Um processo pelo qual imagens são criadas e manipuladas na produção de filmes e vídeos, onde as captações de imagem real e elementos CGI são misturados, integrados e compilados para criar uma imagem coerente e realista. Este processo ajuda a criar imagens que poderiam ser consideradas perigosas, impossíveis ou dispendiosas de forma mais prática e acessível (Webb, 2024). No entanto, apesar de toda esta automatização, qualquer técnica requer talento, experiência e trabalho árduo, independentemente de serem analógicas ou digitais. A escolha da técnica deve ter em conta a eficiência de produção e o resultado criativo do trabalho. A complexidade do projeto deve ser considerada quando a escolha da técnica e dos meios disponíveis para a realizar (Dowlatabadi & Winder, 2001: 15-17).

A produção tradicional consiste em desenhar *frame a frame* toda a animação, seja digitalmente ou à mão, por exemplo em celuloide<sup>24</sup>. Se toda a animação for feita manualmente tem de ser posteriormente captada por uma câmara e todos os desenhos segurados por uma barra de pinos (Wright, 2013: 8). Este é um processo de trabalho muito intenso e demorado (Dowlatabadi & Winder, 2001: 9).

A produção pode ainda ser feita em CGI que funde o 2D com o *live-action*. Os designs são feitos em 2D e posteriormente são modelados em 3D (Wright, 2013: 9). Esta que foi uma forma elitista de fazer filmes, exclusiva a estúdios de animação que podiam investir milhões de dólares numa produção, com os novos desenvolvimentos de *software* tornou-se um meio disponível para qualquer pessoa com acesso a um computador (Dowlatabadi & Winder, 2001: 15).

Alguns animadores preferem trabalhar com marionetas, com barro, com plástico, com espuma, etc, preferindo assim realizar animação *Stop-Motion*. Estas animações, a nível de produção, tornam-se mais semelhantes aos filmes *live-action* (Wright, 2013: 9).

Também é possível combinar várias técnicas, por exemplo a combinação de desenho manual com CGI. Nesses filmes, personagens, adereços ou ambientes podem ser gerados no computador e combinados com animação tradicional (Dowlatabadi & Winder, 2001: 15). Ou então como no filme *Song of the South* (1946) onde *live-action* é misturado com animação 2D quando, de forma vivaz, as imagens reais são interpoladas com as histórias de Brer Rabbit (Whitley, 2008: 7).

---

<sup>24</sup> Celuloide é considerado um dos primeiros materiais termoplásticos criados a partir de nitrocelulose e de cânfora. O seu uso mais conhecido é na indústria fotográfica e cinematográfica na produção de películas ou filmes (Dicionário infopédia da Língua Portuguesa, 2024).

A animação pode ser feita de duas maneiras: *Straight-ahead* e *Pose to pose*. Animação *straight-ahead*, tal como a tradução indica “a direito” ou “em frente”, significa animar um *frame* depois do outro, do início até ao fim. Esta técnica, quando emparelhada com uma produção tradicional, proporciona um movimento mais espontâneo e fluído, e tende a levar a alguma distorção. Se esta técnica for emparelhada com o 3D esta distorção já não acontece. Na animação *Pose to pose*, ou pose a pose, são destacados os *keyframes* (*frames* chaves da ação - o primeiro, um ou mais intermédios, e o último *frames*) e depois é que são feitos os *in-betweens* (os *frames* que encaixam entre os *frames* chave). Esta técnica permite um maior controlo da cena e se for produzida em computador é possível que ele próprio faça estes movimentos automaticamente. Por exemplo, no *software After Effects* é possível definir os *keyframes* e o próprio programa desenvolve o próprio curso da ação indicada. Estas duas técnicas podem ainda ser usadas em simultâneo e podem ser usadas tanto em animação 2D, 3D ou *stop-motion* (Roberts, 2021: 38-42). O animador escolhe o que melhor se enquadra com o resultado que pretende.

A técnica e a abordagem definem o humor, a atitude e a intenção da expressão temática (Wells, 2006: 33). Dentro da abordagem é possível incluir o design de cor. A cor sozinha não tem emoção, mas é um fenómeno físico. Isto é, o espectador consegue sentir as cores como uma mensagem psicológica, visto viver num mundo colorido onde acumula experiências visuais e percetuais. Estas são induzidas pelo pensamento emocional que corresponde a uma estimulação externa da cor. Todas as cores têm as suas características emocionais e os animadores são capazes de conquistar o espectador emocionalmente através destas ditas cujas características. Na animação a cor tem a capacidade de se tornar numa linguagem metafórica (Chen, Chius e Wu, 2016: 356-357) capaz de criar a atmosfera do cenário, de promover a trama e enriquecer os conteúdos vistos no ecrã. As cores mudam com o ambiente que as rodeia, com a luz e com o avanço temporal, sendo assim, na animação, diferentes cores em diferentes cenários podem promover a evolução da narrativa (Ping, 2014: 326). Cores como o vermelho podem remeter o espectador para sangue, armas, guerra e terror, ao mesmo tempo que num contexto festivo pode significar celebração, boa sorte, felicidade e amor. Existem pelo menos 7 tipos de expressões técnica da cor, entre eles 0 reflexo, a silhueta, a luz, a região, o contraste, o apelo e a nuvem de cor. Ou seja, a cor pode ser uma ferramenta para estimular o espectador visualmente, visto poder remeter para reflexões culturais ou emocionais (Chen, Chius e Wu, 2016: 357-360).

## 2.5. Design e Composição ou Sumo de Limão

A composição é crucial num filme de animação, pois é bastante importante compreender a forma de usar o espaço do *frame* (Wells, 2006: 38). Os animadores da escola Zagreb definem o ato de animar como dar vida e alma ao design através da transformação da realidade (Wells, 1998: 10).

O *layout* é uma renderização detalhada dos desenhos do *storyboard* e detalha algumas das ações entre esses desenhos. Esta fase implica um refinar de cada cena, como definir o ângulo da câmara, onde vai acontecer o movimento, como se comporta a luz, etc. Neste sentido será importante destacar aqui o termo *mise-en-scène*. *Mise-en-scène* é usado nos estudos filmicos como um discurso visual de estilo. A palavra é proveniente do francês e tem origem no teatro. A sua tradução literal significa “pôr no palco”, mas no cinema o significado está mais próximo de “os conteúdos do *frame* e da forma como estes estão organizados”. O que são os conteúdos do *frame*? Os conteúdos do *frame* podem incluir desde a luz à cor, aos objetos, aos cenários, aos personagens, etc. A organização destes conteúdos advém da relação que os personagens têm entre si (se aplicável) e com o cenário e objetos que os rodeiam, ao mesmo tempo que coexistem com a perspetiva e visão da audiência, ou mais facilmente identificável como movimento da câmara. A *mise-en-scène* envolve decisões

como o movimento e o enquadramento da câmara, em outros termos, o que o espectador consegue ver e como este é convidado a vê-lo (Gibbs, 2002: 5). Desta maneira, o espaço é um importante fenómeno no elemento expressivo. Ao pensar em espaço é automática a inclusão do espaço pessoal do personagem e do seu ambiente, mas mais importante que isso é o seu distanciamento do espectador. O “posicionamento” da câmara governa o acesso do espectador à ação e, por isso, afeta profundamente a experiência do mesmo e o seu entendimento da cena. Decisões como seguir o personagem ou antecipar a sua ação, podem subtilmente moldar a relação da audiência com a história e podem determinar o tom e a natureza da animação (Gibbs, 2002: 15).

Sendo assim, o *layout* transmite ao espectador a ideia de todo o filme de uma forma clara e eficaz, e é aqui que a imagem joga com o *timing*. É necessário fazer um cronograma de cada cena, seja ele com o objetivo de preparar o público para algo que vai acontecer, de ilustrar algo que está a acontecer ou de processar algo que aconteceu. Se for desperdiçado demasiado tempo no momento errado, a animação fica muito lenta e a atenção do espectador é perdida. Se for poupado muito tempo, o espectador pode nem perceber a ação e o conceito é perdido. Portanto, é preciso compreender o público (um filme para crianças é cronometrado de forma diferente para um filme de adultos), ao mesmo tempo que é preciso analisar a abordagem escolhida (diferentes tipos de técnicas requerem diferentes tipos de tempo para serem compreendidas). O *timing* dá ao movimento (Halas & Whitaker, 2009: 2-3).

Ethan de Seife designa a comédia na animação como algo extremamente premeditado. Vários aspetos como o momento das piadas e a sua cronometragem, como a duração do momento em que estas são reveladas, até ao número de *frames* que serão precisos para estes tempos acontecerem são estudados ostensivamente (Goldmark & Keil, 2011: 6). O espectador aceita a informação rapidamente em só alguns *frames*. O *timing* assume grande importância na animação, assim como na comédia. O ritmo das piadas acaba por ser naturalmente acelerado (Wright, 2013: 1).

Até aqui foi abordado o tema da animação em geral e elementos que são transversais tanto a uma abordagem analógica como digital. Mas ao pensar em animação digital e nas novas tecnologias é quase inevitável abordar o design de efeitos visuais ou VFX (conceito abordado previamente no capítulo de Técnica e Abordagem ou Farinha Maisena). Os efeitos visuais são usados nos mais variados campos, como a televisão, jogos, publicidade, até em contextos médicos e militares, sendo que a animação não é exceção. A adição de efeitos visuais acrescenta ao valor ornamental e melhora o efeito sensorial, tornando o visual mais vívido e convincente. É possível dizer que as performances visuais digitais são inseparáveis da arte dos efeitos especiais. Com o desenvolvimento da indústria da animação, a imagem 3D tem sido uma técnica cada vez mais usada com a integração de novas ferramentas e *software* como o 3ds Max, Photoshop, Flash, entre outros. Por exemplo, os designers conseguem agora criar designs online com a ajuda de computadores e importar esse projeto no 3ds Max para modelação de personagens e modificar e processar imagens animadas no Photoshop. Já o Flash é um *software* usado para configurar efeitos sonoros às personagens animadas e onde as cenas podem ser pré-visualizadas num ambiente virtual criado por uma tecnologia de realidade virtual. Numa abordagem tradicional, a tecnologia do design serve para demonstrar a conotação e criação artística da conceção. Numa abordagem mais atual e dos novos media, o design surge como aplicação e promoção das novas tecnologias digitais providenciando um ciclo de vida diferente para a animação e atribuindo-lhe sobretudo um valor comercial elevado (Jiang, Tsai e Wang, 2022).

Portanto, é importante salientar como a indústria da animação tem vindo a mudar e a adaptar-se às novas revoluções tecnológicas a nível de design e composição. Muitas vezes o design e a própria animação do movimento são criadas em partes opostas do mundo por artistas que nunca se vão conhecer cara a cara

(Ghertner, 2010: 2-5). O aspeto final da animação depende de um bom design e da boa compreensão da ideia inicial de todos os envolvidos (designers, artistas, pintores, ...). Apesar desta dissertação estar focada sobretudo num contexto mais técnico e individualista do que é fazer um filme de animação, na maior parte dos casos um filme de animação é um trabalho de equipa (Bacher, 2006: 9).

A composição de um filme de animação passa pelo processo de integrar imagens de múltiplas fontes num todo, num resultado íntegro de onde procederá o filme (Brinkmann, 2008: 2). Isto torna o filme realista e credível, não no sentido literal das palavras, de que o filme não pode ser surreal ou fantástico, mas no sentido em que o espectador tem de acreditar que tudo na cena sucedeu ao mesmo tempo ou se está a passar no mesmo lugar. Assuntos como a cor, a luminosidade e o contraste são abordados nesta etapa, porque há padrões que estão programados no cérebro humano e são difíceis de ultrapassar. O sistema ótico humano é muito suscetível a influências ambientais, isto torna importante a avaliação da imagem cinematográfica em vários ecrãs pelo animador, seja em ecrãs de computador ou nos locais onde o filme será apresentado e/ou consumido, como numa televisão ou numa projeção numa sala de cinema. Apesar de todos estes parâmetros (luz, cor e contraste) calibrados ao máximo é quase impossível representar exatamente a mesma imagem de dispositivo para dispositivo, daí ser importante desenvolver uma série de imagens com algumas alterações incrementais num *frame* exemplo. Consoante estes resultados é possível escolher a opção mais viável e aplicá-la a toda a sequência (Brinkmann, 2008: 19). A luz desempenha um papel fundamental na perceção do mundo filmico. A habilidade de perceber como a luz interage dentro da cena é crucial na composição do filme. Em termos de luz direta, esta deve incluir definições como a intensidade da luz, a cor dessa mesma luz e a sua localização. A luz pode ainda refletir em várias superfícies e gerar uma luz indireta. Só este tema é imensamente complexo e proporciona muitas variáveis, por exemplo, a luz de uma vela, que para além da sua cor, da sua intensidade e localização proporciona uma oscilação e uma dimensão única às sombras. O fulcral é perceber que a luz e a sombra acompanham a cena e providenciam pistas ao espectador sobre a narrativa (Brinkmann, 2008: 20-21). Nos dias de hoje, a maior parte destes processos são feitos digitalmente, tanto por motivos de orçamento como por questões de praticidade (Brinkmann, 2008: 2).

## 2.6. Movimento ou Raspas de Limão

*“Atitudes, gestos e movimentos do corpo humano são risíveis na exata medida em que esse corpo nos leva a pensar num simples mecanismo.” - Bergson, 2018, 23*

Os diagramas de movimento são úteis porque permitem dizer algo sobre o movimento.

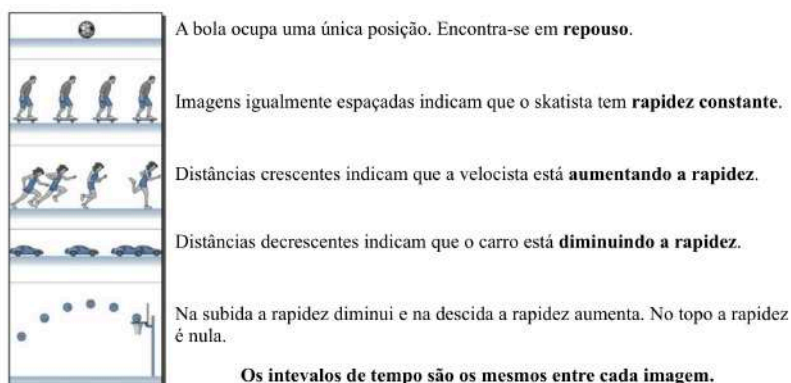


Figura 13 – Captura de ecrã da apresentação PowerPoint de Ronai Lisbôa sobre Física Clássica em 2015.

Norman McLaren, um realizador e produtor escocês-canadense, conhecido por ser pioneiro em diversas áreas da animação e do cinema (Jordan, 1953: 1), vê a animação não como a arte de desenhar movimento, mas como a arte do movimento que é desenhada (Wells, 1998: 10). Nem tudo o que contém movimento é considerado animação. A ação expressa as entrelinhas do movimento. O animador tem, portanto, de utilizar os seus desenhos numa sequência de movimentos convincente (Halas & Whitaker, 2009: 2-3). Mas como é que o movimento é percebido quando o que se vê são imagens estáticas (*frames*)? O segredo desta ilusão ótica é encontrado, como o nome indica, numa capacidade no olho humano, mais especificamente na retina, que momentaneamente retém qualquer imagem recebida. É este pequeno período de retenção que permite que imagens sequenciais separadas, se vistas numa rápida sucessão, sejam percebidas como uma imagem única em movimento. É neste princípio que a animação se baseia (Webster, 2005: 4). Os primeiros estudos sobre como a retina e o cérebro processam o movimento afirmam que o olho humano é limitado a visualizar 24 *frames* por segundo. Normalmente, uma animação tem 24 *frames* por segundo de forma a criar uma sensação de fluidez do movimento, isto assume que para um minuto de animação são necessários 1440 *frames* (Glebas, 2013: 9). Apesar desta convenção não são necessários 24 *frames* para a percepção de movimento.

O movimento é a variação da posição de um objeto no percorrer do tempo. Neste sentido surgiram os diagramas de movimento que permitem dizer algo sobre o mesmo (fig.13): se está em repouso, se a rapidez é constante, vai aumentando ou diminuindo. O estudo destas características leva a algumas preocupações como a procura da descrição do movimento, nomeadamente a sua distância, posição, deslocação, rapidez, velocidade e aceleração. Isto envolve mais a física do que é habitualmente assumido. Segundo a física clássica, o movimento é uma função do tempo ( $x=f(t)$ ) e esta função descreve as várias posições dos objetos nos diversos instantes do tempo (Lisbôa, 2015). Isaac Newton definiu as leis universais em 1687 onde descreveu as três leis que sustentam o entendimento da física do movimento. A primeira lei, a inércia, defende que qualquer objeto que possui peso vai se manter estático até ser exercida algum tipo de força externa no mesmo. Isto é, esse objeto vai-se manter em movimento numa linha reta até algum tipo de força externa que lhe seja aplicada afete a sua velocidade ou direção (fig. 14). A segunda lei, a Superposição de Forças, afirma que o movimento de um objeto acelera na direção da força aplicada e quanto maior for a força aplicada, maior será a velocidade. Quanto maior for a massa do objeto, maior a sua inércia e por isso maior será a força necessária para mover o objeto (fig. 15). A terceira lei, a ação e reação, alega que para cada ação há uma igual e oposta reação. Isto significa que se uma força for aplicada a um objeto, o objeto reage com uma igual e oposta força no objeto que exerceu essa dita força (Webster 2005: 15). Ações rápidas ou lentas são conseguidas pelas variações nas relações espaciais entre as imagens individuais dentro da sequência animada. Não interessa se as imagens são desenhadas, modelos 3D, objetos físicos reais e/ou imagens geradas por computador, o princípio mantém-se. Simplificando, quanto mais perto as imagens subsequentes estão umas das outras, mais lenta é a ação, quanto mais longe as imagens subsequentes estão umas das outras, mais rápida é a ação. O próprio Norman McLaren destaca a importância deste princípio quando se anima, ele afirma que não é importante o que entra em cada *frame* de filme, o que é verdadeiramente importante é o espaço entre *frames* (Webster, 2005: 8).



Figura 14 – Imagem ilustrativa da primeira lei de Newton, a Lei de Inércia, do livro de Chris Webster, *Animation: The Mechanics of Motion* (página 15).

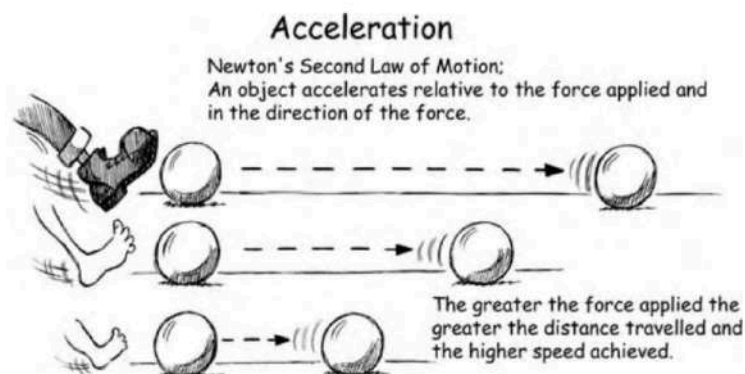


Figura 15 – Imagem ilustrativa da segunda lei de Newton, a Lei de Superposição de Forças, do livro de Chris Webster, *Animation: The Mechanics of Motion* (página 16).

A gravidade também afeta este movimento e a noção de movimento do espectador. Por exemplo, quando uma bola é atirada ao ar verticalmente ela inicialmente acelera proporcionalmente à força que lhe foi aplicada, regularmente desacelera até atingir o seu clímax (fig. 16). A altura que a bola atinge é determinada pela força com que foi atirada. A força gravitacional contraria a força aplicada na bola. Isso significa que a bola vai desacelerar assim que a energia inicialmente administrada na bola se esgotar. Aí a bola irá parar antes de iniciar a sua viagem de regresso. Isto demonstra que o movimento de um objeto não só é ditado pela força que nele é aplicada, mas também pela força gravitacional. Outro aspeto merecedor de consideração é que os objetos podem ser fontes de energia armazenada e que esta energia pode ser libertada de inúmeras formas. Objetos em queda libertam essa energia quando atingem o solo, em forma de energia cinética. Isto quer dizer que se podem mover ou pular em diversas direções. Numa regra geral, apesar de todos estes pontos o volume do objeto mantém-se, ou seja, ele não perde nem ganha massa. Apesar da forma dos objetos ou personagens mudar (podem contrair-se ou expandir-se), mas nunca vão ganhar ou perder volume. Apesar deste foco constante no movimento, nem tudo na imagem precisa de se mexer. (Webster, 2005: 16-17) As pausas são importantes e criam dramatismo (Wells, 2006:33).

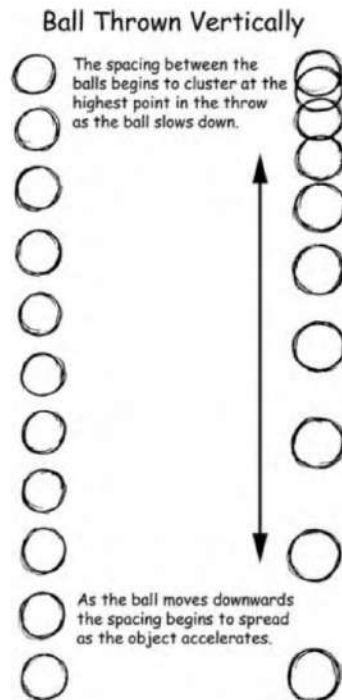


Figura 16 – Imagem ilustrativa do movimento de uma bola a ser atirada verticalmente do livro de Chris Webster, *Animation: The Mechanics of Motion* (página 18).

Nesta fase, a atenção do animador não se concentra somente sobre os atos, mas dirige-se aos gestos. O gesto define profundamente a ação. A ação é intencional, ou pelo menos consciente, no personagem, enquanto o gesto é automático. O gesto exprime uma parte isolada do personagem e da sua personalidade. Quando o espectador se concentra no gesto, e não na ação, está no reino da comédia (Bergson, 1978: 76). Os gestos inserem o personagem no ambiente e num contexto social que fortalece as relações simbólicas. Portanto estas ações tornam-se mais complexas que as anteriormente retratas, porque para além de se envolverem com a física, relacionam-se com as condições físicas da cena e têm em atenção a fisionomia do personagem, o seu estado psicológico, a sua dinâmica, os materiais dos quais é constituído e as forças naturais a que está sujeito.

O movimento envolve-se na observação. Ao animar um personagem ou objeto é importante observar como ele se comporta no espaço. O animador pode observar-se ao espelho e recriar as ações e movimentos da sua personagem (Roberts, 2021: 42). A animadora Joanna Quinn filma-se a fazer movimentos e expressões faciais, de forma a facilitar o processo de captação de comportamentos e emoções das suas personagens (Beryl Productions: 2022).

Qualquer personagem ou objeto não é completamente sólido, isto é, o seu volume mantém-se, mas a sua forma altera-se dependendo da circunstância, da gravidade ou do ambiente em que este se insere. Ao tirar partido do *squash and stretch*, ou esmagar e esticar, o personagem ou objeto transmite ao espectador a noção de matéria e torna o movimento mais credível. Novamente, a pesquisa e observação também se mostra relevante. Procurar responder a perguntas como: Quanto pesa?, Em que ambiente vai ser animado?, Quanta força está a ser aplicada?, Como é construído? (Roberts, 2021: 44-49).

Há algumas técnicas que se podem usar para a perceção de movimento. Quando um personagem ou objeto se move a grande velocidade provoca distorção e desfoque. Isto é, em certos *frames* o movimento é tão rápido que a imagem fica desfocada (*motion blur*). Num segmento deste tipo de movimento, este é inicialmente

acelerado e posteriormente desacelerado. Ou seja, o personagem ou objeto aumenta a sua velocidade, estabiliza-a e depois diminui até parar. Esta técnica designa-se por *ease in* e *ease out* correspondentemente e pode ser mais suave e uniforme ou ser mais abrupta e com mais variações. Tudo depende da ideia e da intenção do animador (Roberts, 2021:59).

## 2.7. Som (ou a falta dele) ou Caramelo

*Sound is fifty percent of the motion picture experience. —George Lucas, New York Times, 1992.*

A animação não está obrigatoriamente ligada à produção de som, por isso é um processo que acontece separadamente. O *animatic*<sup>25</sup>, criado em pré-produção, é o modelo de trabalho para o desenvolvimento das bandas sonoras (Beauchamp, 2013: XX).

Muitos animadores sentem dificuldade em encontrar os recursos necessários para o desenvolvimento de bandas sonoras que se alinham com a sua visão. O design de som, às vezes, é usado genericamente para caracterizar pessoas que trabalham na banda sonora, mas este processo mostra-se muito complexo. Os diálogos e efeitos sonoros são criados por *sound recordists* e *editors*, e este trabalho é digerido por um *supervising sound editor*. O *composer* e o *music editor* desenvolvem a pontuação separadamente. No final, os *re-recording mixers* juntam tudo e tornam toda a banda sonora pronta para ser usada. Portanto, o design de som é um processo que influencia e enriquece a animação criativamente (Beauchamp, 2013: XX).

Uma onda senoidal é um elemento básico quando se pensa em som. Esta onda pode ter mais ou menos amplitude, sendo que quando mais alta for esta onda maior será a pressão sonora. Quando as ondas sonoras são captadas a onda resultante é designada como sinal (Beauchamp, 2013: 4). O termo amplitude é usado para descrever a quantidade de energia (tensão) presente neste sinal. A amplitude aplicada em música, diálogos ou efeitos sonoros influencia a intensidade, a ênfase, o tamanho e a proximidade da fonte ou objeto sonoro (Beauchamp, 2013: 5-7). A frequência, ou *pitch*, é determinada pela contagem de ciclos por segundo (1 ciclo = 1 Hz) e normalmente tem implicações narrativas no *sound design*. Isto é, altas frequências são utilizadas para representar juventude e rapidez, enquanto baixas frequências são usadas para denotar profundidade (Beauchamp, 2013: 4-5). O próprio timbre é um elemento crítico na elaboração de personagens animadas de forma a torná-las únicas e facilmente identificáveis (Beauchamp, 2013: 7). Existem 3 tipos de som: o direto, as reflexões iniciais e as reflexões tardias (ressonância e eco). Estes três componentes ajudam a definir o espaço onde os objetos sonoros existem e interagem. O ritmo e o tempo influenciam a percepção da audiência do tempo visual das imagens no ecrã. A criação de uma banda sonora implica muitos elementos e etapas e, apesar de não ser alvo de profundo estudo nesta investigação, deve ser salvaguardada a sua complexidade (Beauchamp, 2013: 9-10).

*Escutar e Ouvir* são duas formas distintas de interpretar o som. Escutar é um processo psicológico da audição quando se ouve de forma atenta e consciente, enquanto ouvir pode não envolver um esforço crítico ou consciente. Estes dados interferem com a percepção e compreensão de bandas sonoras. O próprio silêncio pode ser usado, efetivamente, para providenciar contraste ou alívio depois de uma textura sonora densa, para chamar

---

<sup>25</sup> O *animatic* é uma ferramenta usada na animação e na indústria cinematográfica para criar um diagrama em movimento das cenas. É, portanto, uma versão grosseira do que se pretende ser o produto final. Pode conter ilustrações ou *storyboards*, cenários e fundos, instruções da iluminação e direção da luz, design de personagens, som, movimentos de câmara, tempo de cada cena, etc. (Galbraith, 2017: 2-3).

a atenção do espectador, entre outras. O silêncio deve ser usado cautelosamente visto os espectadores se sentirem desconfortáveis com ele (Beauchamp, 2013: 8-13).

Desde as primeiras curtas-metragens dos Irmãos Lumière, em 1897, que a imagem em movimento sempre foi acompanhada por música. Músicos tocavam ao vivo, acompanhavam as ações destes filmes e preenchiam este vácuo silencioso. O público nunca era confrontado com o silêncio enquanto imagens sucessivas se apresentavam perante os seus olhos. É possível concluir que o som sempre acompanhou o cinema e que o público interpreta a imagem sem som como algo desconcertante (Brownrigg, 2003: 26). A música pode localizar um filme temporalmente, mas também geograficamente, pois certas melodias conjuram certas localizações (Brownrigg, 2003: 30). Uma importante faceta da música na animação é o controlo do ritmo e do estado de espírito. Através da manipulação da harmonia diatônica<sup>26</sup> é possível criar ou aliviar tensão. Em outros termos, a forma da música cinematográfica é aberta a influências fora de si própria. Esta tem de ser apropriada, em termos programáticos e funcionais, às imagens que acompanha, ao mesmo tempo que é responsiva ao tempo e a uma ideia específica. Diferentes tipos de filmes são marcados por diferentes tipos de sons. (Brownrigg, 2003:36-37) (como analisado anteriormente no capítulo: Diferentes géneros cinematográficos e os seus estereótipos).

O design de som é uma ferramenta comunicacional e uma linguagem universal e pode adicionar seriedade ao projeto ou então carácter cómico. Som é o termo usado para abranger toda a componente sonora desde música, efeitos sonoros, diálogos, etc. A música pode adicionar textura e humor, descrever ambientes e personagens, explorar sentimentos e até consolidar todas as cenas. Já os efeitos sonoros podem ajudar a entregar características físicas dos objetos e personagens e adicionar-lhes fisicalidade, de forma a tornar qualquer movimento credível (Lebedev, 2018: 9). O som tem o potencial de revelar ou clarificar significados subjacentes ou subtextos das cenas (Beauchamp, 2013). A maior parte das músicas segue padrões estruturais capazes de serem desconstruídos. A melodia e o ritmo juntos conseguem definir o género cinematográfico e conseqüentemente o humor, o tema e o estilo, pois contêm códigos culturais que sugerem eras e ambientes. Já a dinâmica torna a melodia mais interessante com a adição de saturação e contraste (Lebedev, 2018: 17).

Ao analisar brevemente a história do som na animação são compreendidos dois tipos de abordagem: do som à imagem ou da imagem ao som. A primeira abordagem é usada sobretudo em produção vídeo musical, onde existe uma música ou canção que precisa de ser visualizada. Esta abordagem tem vários exemplos na Disney, como *Fantasia* (1940), onde existe uma visão mais poética da música clássica. A segunda abordagem é a mais comum no cinema de animação. Neste caso, o design de som acompanha a produção ou o *animatic*. Basicamente, os visuais e a história acabam por ditar o som. O som adiciona uma camada de humor, textura, informação adicional e suporte ao visual, mas não obtém um papel dominante no *storytelling*. No início da história do cinema de animação, os designers de som eram *performers* musicais e tocavam instrumentos ao vivo enquanto o filme decorria. Só no início do século XX, a Disney começou a experimentar fazer filmes com gravações de áudio. A mais conhecida animação com som desta época é o *Steamboat Willie* (1928). Os animadores trabalharam com o som de forma que os gestos das personagens se encaixassem no ritmo. Eles desenvolveram um método onde era possível juntar música e animação (Lebedev, 2018: 10).

É assumido entre designers de som, que criar a banda sonora de um filme de animação é mais difícil do que a de um filme *live-action*. Mas esta afirmação não tem de ser necessariamente verdade. Em termos de

---

<sup>26</sup> Harmonia Diatônica é um termo usado na teoria musical que se refere à harmonia construída a partir das notas de uma determinada escala diatônica (uma sequência de notas organizadas de acordo com um padrão específico de intervalos) (Farkas, 2023).

efeitos sonoros, o número de sons individuais gravados, recolhidos de bibliotecas, fabricados especialmente para o filme e cortados em faixas de mistura tende a ser o mesmo. O processo de gravação de diálogos é que apresenta o maior nível de contraste. Na maior parte dos filmes de animação ocidental, os diálogos iniciais ou são gravados antes de qualquer animação ser feita ou são contemporâneos com os primeiros esboços de animação. O típico filme de animação começa essencialmente como um bruto, com imagens estáticas e apenas alguma música e efeitos sonoros (Thom, 2013: 227). Quando o projeto está nesta fase, o som pode ser útil para tornar a sequência coerente e emocionalmente poderosa. Cada filme tem a sua estética sonora e essa escolha criativa compete sobretudo ao designer de som (Thom, 2013: 229) pois, apesar das perceções visuais e auditivas serem dois processos distintos, elas estão interconectadas (Lebedev, 2018: 8). Existem inúmeras formas de aplicar design de som e teoria musical na animação. É possível olhar para a estrutura de uma canção e perceber o tema ou o género do filme. A audiência presta mais atenção aos visuais e à ideia da história quando o som a acompanha, visto que este adiciona emoção ao que ela vê no ecrã (Lebedev, 2018: 29).

Isto tudo leva a uma questão: “Pode então a música ou o som fazer rir?”. Sim, desde logo quando imita o riso (Rodrigues, 2013: 147). Este é um dos processos mais antigos e eficazes de fazer rir, a imitação ou a tentativa de descrição de pessoas, objetos e estados de alma. Mas, a música tem humor em si mesma e faz humor com notas musicais (Rodrigues, 2013: 149). Uma das primeiras técnicas usadas foi o elemento surpresa, quando o ritmo de uma melodia muda repentinamente, quando há repetições inusitadas, quando há velocidades exageradas, etc. Nos filmes de animação, sobretudo nas primeiras curtas-metragens cómicas, este exemplo era levado ao exagero e pontuado com dinâmicas, harmonias, orquestrações e velocidades incongruentes (Rodrigues, 2013: 151-152). Outras maneiras de provocar o riso passam pelo emprego de notas “erradas” ou pela repetição quase à exaustão. Portanto, existem inúmeras formas de aplicar design de som e teoria musical na animação cómica, sendo assim possível olhar para a estrutura de uma canção e perceber o tema e/ou o género do filme em que se insere. A própria audiência presta mais atenção aos visuais e envolve-se mais facilmente com a ideia transmitida quando o som a acompanha (Lebedev, 2018: 29).

### **3. Cozinhar um *storyboard* com base na receita do pudim**

#### **3.1. Introdução**

O humor pode ser definido como uma expressão artística da contemplação das incongruências da vida, mas é difícil determinar de forma precisa o que é com todas as suas polaridades. Como é que é possível expor a sua inteligência, sagacidade, perspicácia, destreza e compreensão? Ou como é possível evidenciar como o mesmo pode ser absurdo, ridículo, grotesco e caricato? O humor tem muitas facetas e pode significar desde a expressão artística, como definido no início do parágrafo, até ao sentido que nos permite expressá-lo (Leacock, 2021: 1).

Uma parte fulcral da comédia cinge-se ao carácter das personagens. Uma personagem cómica acaba por ser obcecada com os seus desejos particulares e age exclusivamente sobre a sua subjetividade. Outro aspeto importante é a personagem cómica não ter capacidade para causar danos trágicos, ou seja, de certa forma é indestrutível (Constâncio, 2013: 121-122). A personagem cómica é uma contradição. É universal, mas ao mesmo tempo um sujeito em particular (Constâncio, 2013: 126). O riso desencadeado por estes fatores é o prazer no disparate. Um riso que dissipa todos os sentimentos que habitualmente nos escravizam no quotidiano e que dá lugar a algo igualitário (Constâncio, 2013: 133).

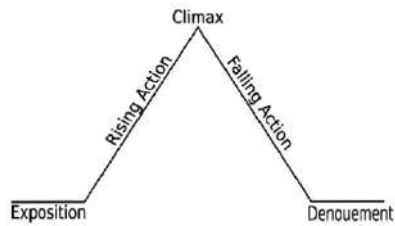


Figura 17 – Pirâmide de Gustav Freytag, onde está representada a estrutura de enredo com 5 atos inspirada em Aristóteles e Horance (imagem retirada do artigo *From Storyboard to story: Animation content development* de Chen, Mou e Jeng).

Na produção de uma animação, a escrita do argumento é uma fase crucial determinante do sucesso do filme. O argumento deverá incluir diálogos, ações, descrições, efeitos, etc. (Chen, Jeng e Mou, 2013: 1936). Para criar os argumentos desta dissertação foi usada a pirâmide de Gustav Freytag (fig.17), de forma a focar a ação em três estados principais: a antecipação da ação, a ação em si e o resultado dessa ação (Glebas, 2009: 30). Independentemente do contexto e do envolvimento, este será o esquema utilizado como base para a criação dos storyboards desta dissertação.

Um bom argumento é, portanto, a alma do filme, e é preciso preparar esse argumento para ser transformado num filme animado. O *storyboard* é crucial nesta fase do processo (Chen, Jeng e Mou, 2013: 1932-1936). O *storyboard* é uma visão ilustrada de como o produtor ou diretor imagina a produção final. Este mecanismo é considerado ser a forma mais eficaz de comunicação entre produtor ou diretor e a equipa envolvida na produção de um filme de animação. Cada desenho revela instantaneamente informação importante sobre cada *frame* e cena. O surgimento dos *storyboards* remonta a 1900 quando Winsor McCay usava tiras de banda desenhada para criar as suas animações (Simon, 2013: 4). Atualmente os *storyboards* são usados para o desenvolvimento de argumentos e para representar visualmente uma ideia. Essencialmente, um *storyboard* consiste de ilustrações colocadas em sequência com o propósito de visualizar as cenas do filme. Este processo não é apenas uma tradução direta do argumento em imagens, é mais complexo que isso, é um reescrever da história com desenhos em vez de palavras. Apesar das similaridades entre um *storyboard* e uma banda desenhada, o primeiro tem mais instruções de movimento e é uma ferramenta de planeamento e não o produto final (Rall, 2018). De certa forma, ambos são um híbrido entre o verbal e o visual (Chen, Jeng e Mou, 2013: 1936-1937).

O *storyboard* pode ser muito detalhado ou apenas composto por desenhos grosseiros, o importante é que este permita visualizar propriamente o fluir da história e que represente exatamente como a cena deve ficar. Portanto as animações não se tornam engraçadas apenas pelo seu argumento cômico, mas sim pelas imagens divertidas e pelas suas piadas visuais. Os animadores sabem as capacidades e limitações deste meio e sabem como tirar proveito destes fatores (Simon, 2013: 5).

Ao desenhar um *storyboard* há uma série de questões a ter em consideração. Uma delas é saber desenhar um número vasto de itens de forma rápida e precisa. Deste modo, é importante selecionar referências de vários objetos, animais e personagens em diferentes posições, pois isso diminui o risco de detalhes importantes ficarem em falta. Há imensas referências que podem ser usadas, nomeadamente, fotografias, ilustrações, espelhos, objetos, vídeos, música, etc. (Simon, 2013: 128). No caso desta dissertação foi usada a fotografia. O uso de fotografias como referência para o desenho pode salvar tempo e dinheiro ao animador. As

fotografias digitais estão a ficar cada vez mais rápidas, baratas e com melhor qualidade. Daí a facilidade de as tornar parte integrante do processo de produção do *storyboard* (Simon, 2013: 130).

O *storyboard* deve ter em conta os requerimentos do formato em que vai ser produzido (a proporção do ecrã ou *aspect ratio*<sup>27</sup>). Em produções televisivas o formato estabelecido é o 16:9, enquanto que no cinema é o 1.85:1 ou o 2.35:1). À parte de exceções como o *split screen*<sup>28</sup> ou outros formatos específicos dos media, quando escolhido o formato este é usado durante toda a produção. No *storyboard* a composição deve ser trabalhada dentro deste formato de *frame*. Nesta fase é importante também definir uma margem de segurança no formato escolhido para ter a certeza de que tudo o que é importante não será cortado se um ajuste de dimensão for necessário (Rall, 2018).

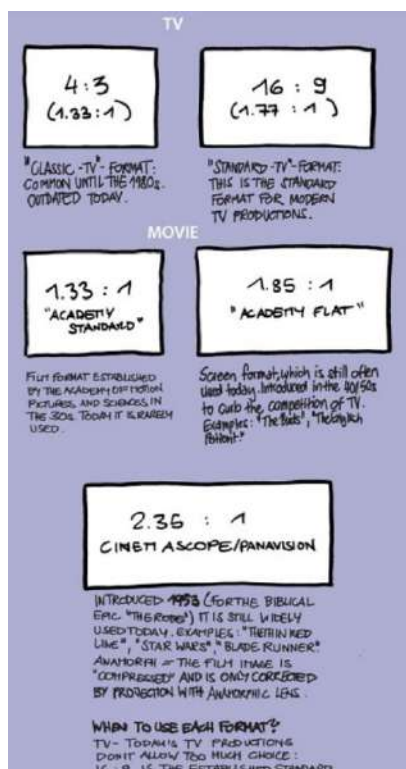


Figura 18 – Exemplos de formatos de ecrã e projeções segundo Hannes Rall (imagem retirada de *Animation: From Concepts and Production*) (2018).

Neste contexto existem algumas regras básicas de composição que são importantes salientar para o desenvolvimento destes *storyboards*: a perfeita simetria e a regra dos três. Na perfeita simetria, como o nome indica, os elementos são colocados de forma simétrica, apesar de alguns objetos poderem ser distribuídos no *frame* de forma irregular (fig.19). Na regra dos três os importantes elementos são colocados em terços e existe elevado contraste entre linhas diagonais e verticais (fig.20). É necessário entender que a composição não funciona isolada. O design deve sobretudo beneficiar a narrativa visual. Composições de sucesso são normalmente baseadas num sistema organizado, de forma a proporcionar uma comunicação ótica do conteúdo da imagem (Rall, 2018).

<sup>27</sup> *Aspect ratio* é um termo usado quando é referido o formato da projeção ou do ecrã de um filme ou vídeo (Rall, 2018).

<sup>28</sup> *Split screen* é uma segmentação adicional ao formato de imagem atual em janelas adicionais (vários formatos dentro de um formato). Esta variação é comumente usada para mostrar várias ações ao mesmo tempo (Rall, 2018).

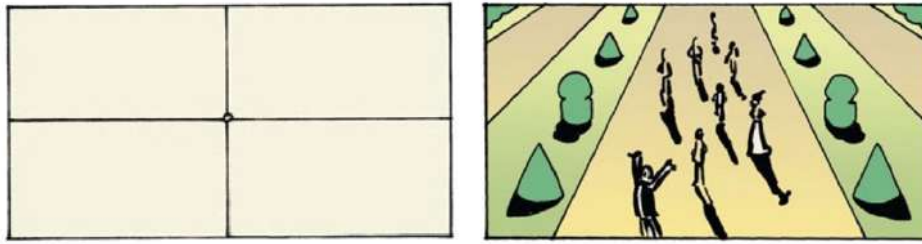


Figura 19 – Exemplo de uma composição de perfeita simetria (imagem retirada de *Animation: From Concepts and Production* (2018) de Hannes Rall).



Figura 20 – Exemplo de uma composição de regra dos três (imagem retirada de *Animation: From Concepts and Production* (2018) de Hannes Rall).

O enquadramento da cena permite ligar cada *frame* individual a uma emoção. Um plano aberto (*long shot*) informa a audiência do local da ação e define a atmosfera e humor da localização da história. Já um plano médio (*medium shot*) é facilmente utilizado para destacar a relação entre duas personagens. Um plano fechado (*close-up*) é a melhor maneira de mostrar as emoções de uma personagem, às vezes seguido por um plano reverso (*reverse shot*) onde é mostrado o que a personagem vê. Um plano sobre o ombro (*over the shoulder*) é habitualmente usado em diálogos e combina o primeiro plano com o fundo. Existem diversas formas de enquadrar uma cena e torná-la mais dinâmica e emotiva. É indispensável que o animador conheça e compreenda estas regras (nem que seja para as quebrar deliberadamente) para a audiência entender a ação de acordo com a sua intenção (Rall, 2018).

### 3.2. O processo de realizar um assassinato

Conclui-se que o cinema consegue ser uma articulação cultural, um produto industrial, um discurso idiossincrático e uma forma de entretenimento popular para um público massificado. Tudo isto ao mesmo tempo (Everette, 2005:8). Portanto, como investigação prática deste estudo, é elaborado um filme de nome “O assassinato” com o objetivo de seguir as diretrizes anteriormente indicadas e explorar a sua eficácia. O filme

não foi produzido, mas todos os passos e fases foram feitas para a sua produção. Esta dissertação cinge-se do processo criativo à execução do *storyboard*.

Começando pelo açúcar, ou tecnicamente falando pelo conceito. Este filme procura explorar formas de implementação do pudim, como personagem, num contexto de género híbrido. Nesta fase está embebida a pesquisa e o processo criativo iniciais. Ao tirar partido do meio da animação o Pudim ganha vida e alma, mas não ânimo e vitalidade, de forma a não se aproximar diretamente da fantasia, do sonho e das efabulações que normalmente são o motivo temático deste meio (Nogueira, 2018:58). Portanto, há esta preocupação de não focar tanto na irrealidade ou nas convenções da lei da física, mas sim em normas culturais ou premissas épicas construídas pelos códigos de género. A pesquisa foi feita através de registo fotográfico e envolveu muito mais do que apenas clarificar a forma visual. Nesta fase foi necessário trabalhar a observação e a componente sensorial pessoal, para além de perceber como o personagem se relacionaria com os objetos e, conseqüentemente, com o espaço que os envolveria e, de forma quase intuitiva, decidir o caminho a seguir (de entre inúmeras possibilidades). Uma pessoa que gosta de pudim terá uma reação diferente ao ver um pudim, em relação a uma pessoa que não gosta, e só essa nuance pode ser alvo de exploração. Ou seja, esta fase é tão complexa e díspar de pessoa para pessoa que é extremamente difícil classificá-la ou colocá-la em termos objetivos, porque ela é completamente subjetiva. Sendo assim, de forma a compreender melhor este processo, foram incluídas imagens fotográficas, tanto de pesquisa como de primeiros estudos que ajudaram a inspirar a direção cômica e a consolidar a ideia.



Figura 21 – Pesquisa fotográfica denominada “Cozinhas das pessoas que me rodeiam”.



Figura 22 – Pesquisa fotográfica denominada “Pudins que comi no mês de julho de 2024”.



Figura 23 – Estudos de personagens e cenários.

Os signos sociais, culturais e históricos tornam-se evidentes neste processo e a narrativa fica refém deles. A criação do enredo surge com base na Pirâmide de Gustav Freytag (figura 18), ou seja, tem um crescendo da ação, um clímax e um decrescer da ação. Tendo em conta toda esta exorbitância da ligação do processo criativo de uma animação de género híbrido com o processo de elaboração de uma receita, o “exagero” surgiu como princípio para esta ideia. Não um exagero de aparência ou de movimentos, mas um exagero da situação ou da narrativa. A recorrência ao exagero foi usada como estratégia cômica, no qual faz a narrativa assentar numa lógica de hipérbole e incredulidade (Nogueira, 2018: 20). Depois da opção por essa faceta cômica surgiram outras manifestações do género no absurdo, no escatológico, na descontextualização e no imprevisto que procuravam envolver significados sociais e históricos num cinema narrativo. Pela intensidade inerente desta narrativa surgiu a ideia de envolver a comédia com o *thriller* e tornar evidente esta intenção de criar no espectador ânsia, antes do riso pelo absurdo.

Então partido deste ponto, a narrativa tinha vários objetivos:

- Convidar o espectador a entrar num ambiente tenso e angustiante;
- Desafiar o espectador, tanto na sua envolvência como na sua perspicácia;
- Ter um final inesperado e absurdo que insinuasse o riso.

Portanto, o espectador teria de ser levado a acreditar num desfecho que não se realizará e a narrativa deverá conter uma situação de perigo iminente onde se prefigura ações violentas. A forma encontrada para unir todas estas características de dois géneros foi a sátira e o gozo. Todo este processo resultou numa narrativa com uma progressão lenta em que o cenário é explorado tanto como o personagem. A solução encontrada foi um crime. Toda a narrativa se envolveria na execução de um crime.

Num primeiro passo foi importante definir uma nota de intenções de forma a direccionar o projeto: *“Com esta curta-metragem pretendo demonstrar a liberdade criativa da animação e as possibilidades artísticas e narrativas que esta proporciona. Apropriando-me de dois géneros distintos, a comédia e o thriller, procuro envolver o espectador num assassinato inesperado e fazê-lo refletir sobre as incongruências da vida, enquanto anseia pelo riso.”*

Foi nesta fase que surgiu o primeiro impasse. Tornou-se difícil avançar com a narrativa sem antes definir os personagens e os cenários. Para se avançar para um *step-outline* ou até mesmo um argumento surgiu

a necessidade de definir estes elementos primeiro. Por isso, na mistura que até agora só tinha açúcar (conceito) e onde estava a ser adicionado o leite (narrativa), este teve de ser intercalado com as gemas e as claras (personagens e cenários).

Portanto, a nível de cenário, intuitivamente, o local escolhido foi a cozinha por ser o ambiente natural de um pudim e com potencial para cometer um crime. Este cenário assume condições para o desenrolar da ação e é composto por objetos que o tornam mais complexo e completo. A decisão de tornar o Pudim a vítima tornou-se orgânica, devido à opção tomada na fase do conceito de fugir ao estereotipo da animação de apelar ao fantástico e ao irrealista. Seria necessário criar uma segunda personagem, o assassino, que o espectador nunca veria, mas que perceberia a sua presença, porque a narrativa se desenvolveria através dos seus olhos. Isto pode significar que o assassino é o espectador, ou que o espectador está a compreender uma história contada na primeira pessoa. Nesta narrativa, o Pudim torna-se a personagem cômica e o espectador a personagem dramática, que quebra os arquétipos característicos das personagens habituais dos filmes de animação. Portanto, foi significativo definir e caracterizar estes personagens, de forma a ser possível olhá-los de forma concreta e crítica. Como Nancy Beiman evidencia, no seu livro *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*, os personagens são mais fáceis de desenvolver quando o contexto narrativo já está desenvolvido e providencia diretrizes para a mesma. Estas características definem uma série de limitações da personagem e da sua personalidade (Beiman, 2015: 6-7). Visto todo filme se envolver num ambiente humorístico e cômico, todo este processo seguiu as mesmas linhas criativas e a definição e caracterização das personagens resultaram nas seguintes listagens:

*Definição e Caracterização do Assassino:*

- *Idade e género desconhecidos.*
- *Descrição física: Estatura média. Não sorri. Olhar triste.*
- *Descrição psicológica: Introverso. Sério. Assertivo. Calculista. Narcisista.*
- *Tem tendências psicopatas. Não gosta de pudim.*

*Definição e Caracterização do Pudim:*

- *Idade: 2h desde que saiu da forma*
- *Descrição física: Aparência física apelativa. Com boas proporções. Sexy. Suculento. Vistoso.*
- *Descrição psicológica: Confiante. Paciente. Decidido. Feliz. Altruísta.*
- *Está conformado com a morte.*

Uma sinopse de produção é normalmente um documento de uma página, com cerca de 5 parágrafos, que resume o conteúdo do filme. Este passo deve conter todos os elementos-chave da narrativa, mas sem ser demasiado explicativo. Normalmente, é usada como uma ferramenta vital para vender a ideia a agentes, *managers*, produtores, executivos, etc. Deve ser cativante, mas ao mesmo tempo sucinta e o seu principal objetivo é demonstrar claramente o arco narrativo do filme (Leighfield, 2024). No caso desta dissertação, esta sinopse foi utilizada como ferramenta para organização de ideias e conceitos, quase como um esboço para a criação do *Step-Outline* e não como ferramenta de divulgação do filme.

*“Estamos à porta de uma cozinha. Do lugar onde estamos conseguimos ver uma grande janela que ilumina todo o espaço, uma mesa e cadeiras de madeira. Para além dos móveis e da bancada de cozinha, em cima da mesma vemos o Pudim e uma flor morta dentro de um vaso, que pressagia o que está prestes a acontecer.*

*Caminhamos em direção à janela sem retirar os olhos da mesma. Observamos o mundo lá fora. Ouvimos o vento a assobiar. Vemos uma paisagem rural e uma árvore com as suas folhas a baloiçar ao vento. Ouvimos uma gaveta a abrir.*

*Deslocamos o nosso olhar para baixo e vemos uma gaveta aberta com 4 facas meticulosamente organizadas.*

*O som do vento fica mais forte, lançamos um último olhar à janela e vemos uma folha cair e encontrar o seu caminho até ao solo. Mais um presságio do que vai acontecer.*

*Olhamos de novo para a gaveta e uma das facas já não está lá.*

*Essa faca penetra e rasga algo viscoso e mole, parecido com carne humana. Num movimento frenético e hipnotizante.*

*A faca é levantada e escorre dela um líquido pegajoso e espesso.*

*A faca é atirada para a bancada da cozinha. Vemos o líquido que antes estava na faca todo espalhado na bancada. Num pequeno vislumbre vemos o Pudim desfeito.*

*Afastamo-nos e vemos o Pudim completamente desfeito, a faca pousada ao seu lado e um sinal onde se lê “Não mexer”.*”

Com estes elementos definidos foi fácil construir um *Step-Outline*. Um *Step-Outline*, um termo usado no cinema de animação, implica que a história seja descrita por passos (*steps*), ou seja, uma ou duas frases que descrevem a ação e a tensão dramática da cena. Este processo representa o esqueleto da história e não está preocupado com o diálogo nem com os detalhes, apenas ilustra a ação da cena e o que as personagens principais fazem. Este é um método usado como diretriz para o argumento (Irving & Rea: 2015: 11). Sendo assim, o *Step-Outline* desta curta-metragem resultou no seguinte:

- 1. Estamos à porta de uma cozinha. Uma janela ilumina todo o espaço. Ao longe vemos objetos pousados nas bancadas.*
- 2. Estamos juntos à janela. Vemos a natureza e a vida lá fora.*
- 3. Ouvimos uma gaveta a abrir e vemos 4 facas devidamente organizadas lá dentro.*
- 4. Na janela observamos uma folha a cair de uma árvore.*
- 5. Na gaveta falta uma faca.*
- 6. Essa faca penetra e rasga algo viscoso e mole.*
- 7. Um líquido espesso escorre pela faca.*
- 8. A faca é atirada para a bancada da cozinha.*
- 9. Vemos o Pudim completamente destruído ao lado de um cartão com a mensagem “Não mexer”.*

Um argumento descreve a progressão de eventos e indica à audiência o que esta vai ver e ouvir. É uma parte do processo de realização e não suporta qualquer valor literário. Nos dias de hoje, escrever um argumento no formato apropriado tornou-se uma tarefa fácil devido a diversas plataformas online que descomplicam o processo, como a Celtx (o *software* usado nesta dissertação) (Irving & Rea: 2015: 11). Este passo é crucial porque nenhum produtor, executivo ou agente pegará num argumento que não esteja no devido formato. Nem todos os projetos serão realizados, nem todos os argumentos serão lidos, mas se um projeto está bem escrito e desenvolvido em conceito, estilo e formato, tem uma maior chance de ser avaliado (isto se o objetivo for apresentá-lo a uma produtora ou estúdio de forma ao filme atingir meios *mainstream*) (Blum, 2013: 1). O argumento surge então numa fase de definição de detalhe e de preparação para a futura construção do *storyboard*.

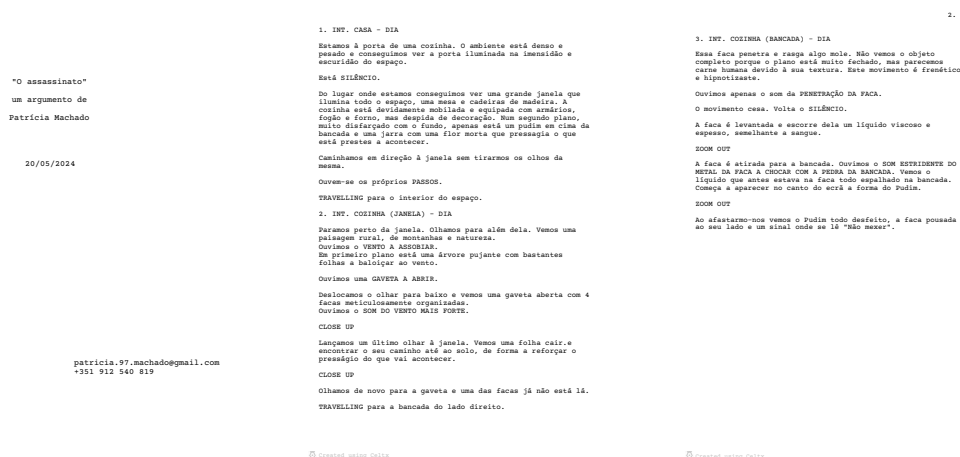


Figura 24 – Exportação em pdf do argumento “O Assassinato” da plataforma Celx (Anexo B).

Nesta fase existiram pequenas pitadas de raspas de limão (movimento) e caramelo (som), pois, como anteriormente descrito, no processo da narrativa existem decisões que têm de ser tomadas que ultrapassam os limites antecipadamente definidos nos ingredientes. Apesar de não serem decisões propriamente definitivas e finais, é possível verificar a progressão e evolução da ideia. O conceito inicial, que parecia primário e duvidoso, torna-se cada vez mais palpável e conspícuo.

Com o argumento concluído, e antes de avançar para o desenvolvimento visual, foi desenvolvida uma sinopse comercial. Este elemento não se mostrava crucial nesta fase do projeto, mas tornou-se um componente simbólico da ultimação do desenvolvimento narrativo. Uma sinopse comercial deve ser curta, perspicaz e deve capturar a essência da história (Leighfield, 2023). Mostrou-se um processo interessante resumir todo o filme em apenas uma frase:

“A cada pudim confeccionado, um assassinato é cometido.”

Todos estes desenvolvimentos surgem em resposta à evolução da narrativa (e consequentemente do filme), a técnica e a composição não são exceções. Foi escolhido o 2D com o objetivo de aproximar a estética às clássicas bandas desenhadas policiais e criminais, como é o exemplo de Sherlock Holmes, de forma a alcançar uma estética com códigos visuais previamente construídos. O preto e branco são as cores predominantes, assim como, o alto contraste que cria a atmosfera e remete para uma reflexão cultural por parte do espectador. A composição explora planos fechados apelando ao mistério, à tensão e à claustrofobia. O trabalho das sombras/manchas e do traço algo incerto transpõe a identidade de autoria e a personalidade do desenho. Este processo foi pensado para ser produzido tradicionalmente, *frame a frame* e *pose to pose* (estes conceitos são explicados mais detalhadamente no capítulo: Técnica e Abordagem ou Farinha Maizena), digitalmente usando o programa *ProCreate*.



Figura 25 – Página do Volume 18 das Bandas Desenhadas de Sherlock Holmes (1986) retirada do site da Biblioteca RTP.

A composição de cada *frame* detalhou as ações cruciais da narrativa. Nesta fase foram tomadas decisões de formato de *frame* (1920x1080px), enquadramento de câmara e como o espectador interagiria com este filme. Como anteriormente descrito, o espectador tem de se sentir participante do enredo e por isso, o movimento de câmara comporta-se nesse sentido. O próprio *timing* controla o tempo do filme, à vista disso, até ao clímax, os planos desenrolam-se de forma lenta e terminam num ritmo mais acelerado, de forma a jogar com as diferenças de progressão de um *thriller* e de uma comédia. Um primeiro *storyboard* foi elaborado, com estas noções de composição de espaço, personagens e objetos, em grafite (lápiz 6B), em papel de 80gr, de forma espontânea para consolidar ideias. A grafite proporcionou explorar a densidade e intensidade do traço através do desenho. Este passo foi importante para definir e organizar os planos e as cenas, de forma visual e organizada.

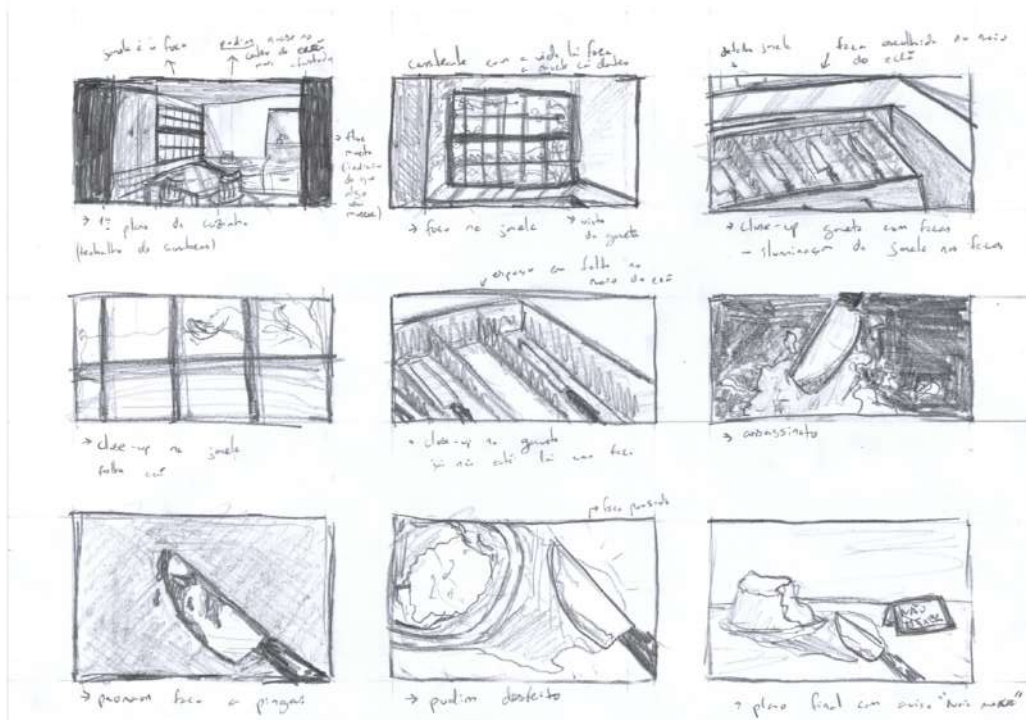


Figura 26 – Storyboard com grafite (lápiz 6B) em papel de 80gr.

Depois da experimentação em analógico, a narrativa foi afinada e finalizada em formato digital, onde o visual se tornou muito mais próximo do aspeto final desejado para o filme.

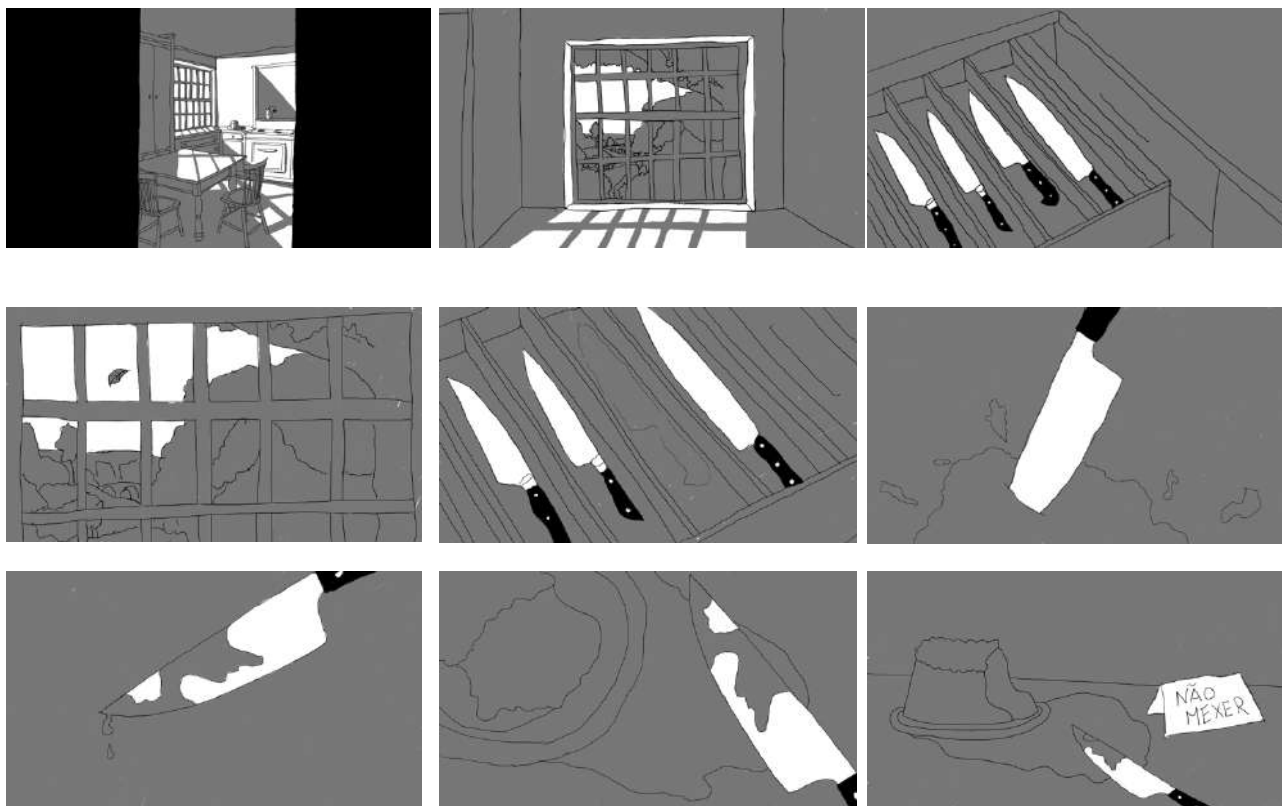


Figura 27 – Storyboard final digital em ProCreate.

A fase seguinte seria a elaboração de um *animatic* onde seriam tomadas decisões sobre o movimento e o som, ou seja, a nossa mistura levaria as rasas de limão e o caramelo. Mas, como alvo de pesquisa, o estudo terminou aqui. Alguns destes ingredientes já foram adicionados na fase da narrativa, muito levemente, em decisões de argumento, mas só com o progredir do trabalho e a evolução para a produção do filme é que seriam adicionados na sua totalidade.

Toda a criação de um filme é um processo e por isso pode passar por várias fases, nomeadamente fases mais produtivas ou áridas, entusiasmantes ou letárgicas. Tudo isto é valioso para o desenvolvimento da peça artística. Apesar da ambiguidade desta metodologia, há muitos fatores que conseguem ser premeditados no processo, como é possível verificarmos nos parágrafos acima descritos. A fase da narrativa demonstrou ser a mais longa e mais decisiva.

Concluindo, ao misturar o açúcar, o leite, as gemas, as claras, a farinha maisena, o sumo de limão, e umas pitadas de rasas de limão, conseguimos um argumento e um *storyboard* com potencial para a produção de um filme de animação híbrido.

## Conclusão

Tendo em consideração todo o trabalho desenvolvido ao longo desta pesquisa, torna-se necessário evidenciar algumas das conclusões e raciocínios formulados. Primeiramente, deve ser retomada a questão que guiou esta investigação: É possível criar um filme de animação cômico de gênero híbrido tendo como base do processo criativo uma receita de pudim?

Pode-se afirmar que sim, na medida de que cada processo criativo é único, complexo e compreende um envolvimento emocional que tende a construir uma relação profunda com o espectador. É possível animadores, artistas, produtores e realizadores discordarem deste método. No desenvolvimento desta dissertação, devido à sua ambiguidade e anfíbia, a sua própria eficácia foi duvidada. Mas, conclui-se que independentemente da ordem que se misturam, trocam ou subtraem ingredientes, o resultado será sempre um pudim, ou um filme de animação de gênero híbrido.

Na animação, como na própria mente do criador, nada parece impeditivo (Luís Nogueira, 2018: 61) e devido a esta ligação tão íntima com a mente é quase impossível categorizar um filme apenas como pertencente a um só gênero. Nesta dissertação o exemplo criado é absurdo e intencionalmente forçado, mas como qualquer outra relação entre um meio de expressão e o seu artista, a animação torna-se uma extensão do seu realizador e, sendo assim, acabará por ser sempre mais complexa do que aparenta no ecrã. Apesar de algo ser cômico e provocar o riso, também pode suportar profundidade e pode ser um objeto artístico tão válido de estudo como qualquer outro.

André Teodósio defende que o riso não suporta suportes, e apesar de nesta dissertação o alvo ser uma pesquisa aprofundada de como o riso se comporta na animação, é possível defender e apoiar esta afirmação. O riso existirá sempre em qualquer ambiente e em qualquer comunidade, desde que haja circunstância e disponibilidade para isso (Teodósio, 2013: 22). A animação pode ser o veículo para a criação desse ambiente ou circunstância, mas o riso parte do espectador.

O processo de criação de um filme de animação envolve analisar a intrincada combinação de elementos que compõe a sua produção. A complexidade deste processo exige a articulação de vários agentes, técnicas, recursos tecnológicos e decisões corporativas e, dessa forma, estende-se por várias etapas nas quais a ideia inicial ganha novas características. Uma delas é o argumento que identifica a trajetória que a narrativa irá tomar. O argumento torna-se a “espinha dorsal” do filme e ganha novas camadas nas diferentes etapas da produção. Portanto, o autor procura partilhar com a audiência uma determinada história, com funções dramáticas e psicológicas, materializando-a em palavras (Anaz, 2018). A perseverança pode compensar na produção de um argumento (Blum, 2013: 3).

O filme torna-se um conjunto articulado de símbolos, arquétipos e estereótipos que constroem o sentido da narrativa e se concretizam em imagens e sons partilhados com a audiência. As imagens imaginadas pelo criador atravessam por um processo comunicacional e tornam-se elemento-chave para a eficiência do filme (Anaz, 2018). Os seres humanos têm a capacidade de observar o que está à sua volta e criar novas combinações, embora habitualmente se pense que a criatividade e a descoberta surgem da espontaneidade e aparentemente do nada. A criatividade é progressiva e evolutiva. Esta é um culminar de coisas que o artista viu e vivenciou ao longo de dias, semanas e até anos (Seikkula, 2017: 14). Quando algum tipo de informação chega ao cérebro, ele tem de a digerir. Por consequência, quanto maior é a intensidade do fluxo de trabalho,

mais exausto fica o cérebro. Portanto, é importante fazer pausas para o cérebro descansar e relaxar (Seikkula, 2017: 17). Esta afirmação funciona bem num contexto teórico, porque na prática tudo se torna mais complicado. Quando um artista se propõe a realizar um projeto ou uma obra, as suas ações tornam-se dominadas por essa causa. Essas ações são acompanhadas por sentimentos prazerosos e a tolerância à fadiga e ansiedade aumenta. Geralmente, todos os projetos trazem expectativas e um objetivo a alcançar. Isto pode induzir ao sucesso ou ao fracasso (Seikkula, 2017: 20). No desenvolvimento criativo e no processo de criação, a falta de motivação não precisa de ser o único obstáculo, mas também questões sociais ou físicas podem ser influenciadoras. No contexto comercial, questões como lucro e prestígio são cruciais e, também, podem controlar o processo criativo. Esta questão não foi abordada nesta investigação, mas poderia completamente alterar o rumo da mesma.

Por fim, é possível afirmar que, a realização desta dissertação fomenta a necessidade de atenção profunda à contemporaneidade e aos filmes de animação atuais que tendem a procurar uma relação mais heterogénea com os seus espectadores. O caminho para a valorização deste meio e desta arte ainda é longo, devido a construções sociais e históricas que dificultam o seu crescimento e acrescentam à sua estereotipização. Neste sentido, é viável concluir que, apesar do envolvimento satírico deste projeto, esta dissertação valoriza o cinema de animação como um meio e a comédia como uma arte, e dá origem a um movimento artístico que pretende conectar complexamente com o espectador. Esta dissertação procura lançar uma discussão, dar continuidade e estimular a posteriores reflexões e encorajar esforços em relação a esta expressão artística. A investigação realizada pretende valorizar a animação e a comédia como práticas artísticas e métodos geradores de conhecimento e expressões sociais, emocionais e culturais.

## Bibliografia

- Alberti, V. (2002). *O riso e o risível na história do pensamento* (2 ed.). Jorge Zahar Editor.
- Almeida, J. E. L. d. (2014). *Um deus a céu aberto: Dionisios e a expressão material do teatro na paisagem da pólis arcaica e clássica - sec.VI-III Universidade de São Paulo*. São Paulo.
- Ament, V. T. (2009). *The Foley Grail: The Art of Performing Sound for Film, Games and Animation* (F. Press, Ed.).
- An, S., & Tian, M. (2022). *Based on the Aesthetics of Film and Television: Animation Scene Design*. 5(4-5), 4-6.
- Attardo, S. (Ed.). (2017). *The Routledge Handbook of Language and Humor*. Routledge.
- Bacher, H. P. (2006). *Dream Worlds: Production Design in Animation*. Focal Press: Taylor & Francis Group.
- Badawy, A. (2011). *Politics, Aesthetics, and Animation. A thesis on aesthetics as basis for political discourse in animation*. Savannah College of Art and Design.
- Barreto, J. (2013). *Do “Sublime às Aversas” ao “Divino Sopro da Ironia” O riso entre os Alemães*. In *Prontuário do Riso* (pp. 105-120). Fundação EDP.
- Beauchamp, R. (2013). *Design Sound for Animation* (F. Press, Ed.).
- Beiman, N. (2015). *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts*. CRC Press.
- Bell, E. (2008). *Theories of Performance* (Sage, Ed.).
- Bendazzi, G. (1995). *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation* (I. U. Press, Ed.).
- Bendazzi, G. (2016a). *A World History: Foundations - The Golden Age* (Vol. 1). Taylor & Francis Group.
- Bendazzi, G. (2016b). *Animation: A World History* (Vol. Volume I: Foundations-The Golden Age).
- Bergson, H. (1978). *O riso: Ensaio sobre a significação do cómico* (Z. Editores, Ed.).
- Blum, R. A. (2001). *Television and Screen Writing: From Concept to Contract*. Routledge.
- Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing* (T. Gasbarrini, Ed. 2ª ed.). Elsevier.
- Brown, T. (2012). *Breaking the Fourth Wall: Direct Address in the Cinema* (E. U. Press, Ed.).
- Brownlow, K. (1984). *An Introduction to Silent Film*. *Journal of the Royal Society of Arts* 5332(132), 261-270.
- Brownrigg, M. (2013). *Film Music and Film Genre Stirling*].
- Cartier-Bresson, H. (2015). *O imaginário segundo a natureza* (E. G. Gili, Ed.).
- Castro, T. G. d., & Gomes, W. B. (2015). *Fenomenologia e Psicologia Experimental no Início do Século XX*. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 31(3), 403-410.

- Constâncio, J. (2013). Notas sobre a filosofia do riso e da comédia. In *Prontuário do Riso* (pp. 121-145). Fundação EDP.
- Costanzo, W. V. (2020). *When the World Laughs: Film Comedy East and West* (O. U. Press, Ed.).
- Câmara, F. d., & Cunha, M. d. V. d. (2016). *A vida e as receitas inéditas do Abade de Priscos* (T. e. Debates, Ed.).
- Dagios, M. (2013). Aspectos políticos da tragédia grega: a importância do concurso e do mito. *Em tempos de história* (23), 94-107.
- Dobson, N. (2020). *Historical Dictionary of Animation and Cartoons* (R. Littlefield, Ed. 2ª ed.).
- Dosh, C., Hemingway, D., & Sami, W. (2016). *Handbook on Digital Terrestrial Television Broadcasting Networks and Systems Implementation*. ITU-R.
- Double, O. (1997). *Stand-up!: On Being a Comedian*. Methuen Publishing.
- Dunning, J. (1998). *On the Air: The Encyclopedia of Old-Time Radio*. Oxford University Press.
- Dunphy, G., & Emig, R. (2010). *Hybrid Humor: Comedy in Transcultural Perspectives* (Rodopi, Ed.).
- Eco, U. (1984). *The Role of the Reader. Explorations in the Semiotics of Text*. Indiana University Press.
- Estreme, F., Ouverney, M. A., & Pasetti, G. (2016). *Persistência da Visão Secitec 2016*, Insituto Federal Catarinense.
- Everett, W. (2005). *European Identity in Cinema* (I. Books, Ed.).
- Fisher, S., Lienhart, R., & Effelsberg, W. (1995). Automatic Recognition of Film Genres. *Reihe Informatik*, 95(6).
- Galbraith, C. (2017). *Three Animatics* [Ball State University Muncie]. Indiana.
- Galloway, G. (2010). Individual differences in personal humor styles: Identification of prominent patterns and their associates. *48*(5), 563-567.
- Ghassemiazghandi, M., & Tengku-Sepora, T. M. (2020). Translation Strategies of Humor in Subtitling. *Pertanika Journal*, 28(2), 939-955.
- Ghertner, E. (2010). *Layout and Composition for Animation* (F. Press, Ed.).
- Gibbs, J. (2002). *Mise-en-scène: Filme Style and Interpretation*. Wallflower Paperback.
- Glebas, F. (2009). *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation*. Focal Press.
- Glebas, F. (2013). *The Animator's Eye: Composition and Design for Better Animation* (T. Francis, Ed.).
- Goldmark, D., & Keil, C. (2011). *Funny Pictures: Animation and Comedy in Studio - Era Hollywood* (U. o. C. Press, Ed.).
- Grant, B. K. (2007). *Film Genre: From iconography to ideology* (W. Paperback, Ed.). Wallflower Press.

- Herbuth, E. (2016). *The Politics of Animation and the Animation of Politics*. University of Wisconsin-Milwaukee.
- Hollander, A. L. (1989). *Moving Pictures* (Knopf, Ed.).
- Home Entertainment: In the Action With 'Stars Wars' Sound. (1992). *The New York Times*, 35.
- Horton, A. (1991). *Comedy/Cinema/Theory* (U. o. C. Press, Ed.).
- Horton, A., & Rapf, J. E. (2013). *A Companion to Film Comedy* (W. Blackwell, Ed.).
- Husbands, L., Harris, M., & Taberham, P. (2019). Introduction. In L. Husbands, M. Harris, & P. Taberham (Eds.), *Experimental Animation: From Analogue to Digital*.
- Jordan, W. E. (1953). Norman McLaren: His Career and Techniques. In *The Quarterly of Film Radio and Television* (Vol. 8, pp. 1-14). University of California Press.
- Kant, I. (1987). *Critique of Judgment*.
- Kearney, R. (2012a). Narrative. *Educ. Real.*, 37(2).
- Kearney, R. (2012b). Narrative. *Educ. Real.*, 37(2).
- Koestler, A. (1981). The three domains of creativity. In D. Dutton & M. Krausz (Eds.), *The concept of Creativity in Science and Art*. Martinus Nijhoff Publishers.
- Koestler, A. (2014). The three domains of creativity. In D. Dutton & M. Krausz (Eds.), *The Concept of Creativity in Science and Art* (pp. 1-17). Springer Dordrecht.
- Kudrowitz, B. M. (2010). *HaHa and Aha! Creativity, Idea Generation, Improvisational Humor, and Product Design* [Central Florida].
- Kundera, M. (1997). Comedy is everywhere. *Index on Censorship*, 6(6).
- Laybourne, K. (1998). *The animation book*. Three Rivers Press.
- Leacock, S. B. (2021). *Humor and Humanity: An Introduction to the Study of Humor* (G. Press, Ed.).
- Lebedev, M. (2018). *Animation and Sound*. 31.
- Malhadas, D. (1983). *Tragédia Grega: O mito em cena* (A. Editorial, Ed.).
- Martin, R. A., Puhlik-Doris, P., Larsen, G., Gray, J., & Weir, K. (2003). Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the Humor Styles Questionnaire. *Journal of Research in Personality*, 37(1), 48-75.
- Metahaven. (2013). *Can jokes bring down governments?* (S. Press, Ed.).
- Mooney, C. (2008). When Luc Tuymans met Wilhem Sasnal. *Art Review*, 42-49.
- Mou, T.-Y., Jeng, T.-S., & Chen, C.-H. (2013). From storyboard to story: Animation content development. *academicJournals*, 8(13), 1032-1047.
- Nascimento, A. A. (2015). O riso como tema, em Évora: ousar manter uma janela aberta em tempo de crise. In S. Caledoscópio - Edição e Artes Gráficas (Ed.), *O Riso: Teorizações, Leituras, Realizações*.

- Nikolaeva, Y. V., Grimalskaya, S. A., Petrosyants, D. V., Zulfugarzade, T. E., Maystrovich, E. V., & Shestak, V. A. (2018). Philosophical View of Multiculturalism in Modern European Cinematography. *European Journal of Science and Theology*, 14(6), 205-214.
- Nogueira, L. (2010). *Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos*. LabCom Books.
- Norris, V. (2014). *British Television Animation 1997-2010: Drawing Comic Tradition* (P. Macmillan, Ed.).
- Parente, A. (2000). *Narrativa e Modernidade: Os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Papirus.
- Portela, P. (2019). *Introdução aos estudos de audiência* (CECS, Ed.).
- Porém, M. E., & Guaraldo, T. d. S. B. (2011). Considerações sobre os estudos de audiência televisiva: a experiência dos estudos culturais britânicos. *Cultura midiática*(7).
- Qudratovich, I. R., & Lutfullaevna, M. Z. (2022). The Role of Genres in Animation. *Academicia Globe: Inderscience Research*, 3(4), 615-622.
- Rae, P. W., & Irving, D. K. (2015). *Producing and Directing Short Film and Video*. Routledge.
- Rall, H. (2018). *Animation: From Concepts and Production*. CRC Press.
- Ramos, M. (2015). De risu: enquadramento retórico do cómico. In S. Caleidoscópio - Edição e Artes Gráficas (Ed.), *O Riso: Teorizações, Leitura, Realizações*.
- Rancière, J. (2006). *The Politics of Aesthetics* (Continuum, Ed.).
- Razeghi, A. (2008). *The Riddle: Where ideas come from and how to have better ones*. Jossey-Bass.
- Roberts, S. (2021). *Animation Techniques* (C. Press, Ed.).
- Rodrigues, J. (2013). Como a Música Ri. In *Prontuário do Riso* (pp. 147-155). Fundação EDP.
- Ruddell, C., Ratelle, A., Roe, A. H., & Dobson, N. (2019). *The Animation Studies Reader*. Bloomsbury Academic.
- Sadeghpour, H. R., Khazaeefar, A., & Khoshsaligheh, M. (2015). Exploring the Rendition of Humor in Dubbed English Comedy Animations into Persian. *International Journal of Applied Linguistics & English Literature*, 4(6).
- Saldanha, N. N. (1992). Polis-Diálogo: Sobre os Arquétipos Clássicos da Política e de seus Problemas Centrais. *Revista Brasileira Estudos Políticos*, 7, 74-75.
- Salinger, L. (1974). *Shakespeare and the Traditions of Comedy* (C. U. Press, Ed.).
- Seikkula, J. (2017). *The Creative Process, Journey to First Animation* [Aalto-University].
- Serrat, O. (2008). Storytelling. *Knowledge Solutions*, 10, 4.
- Simon, M. (2013). *Storyboards: Motion in Art* (3ª ed.). Focal Press.
- Squire, C. (2014). O que é a narrativa? *Civitas*, 14(2), 272-284.
- Stabile, C. A., & Harrison, M. (2003). *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture* (Routledge, Ed.).

Teodósio, A. E. (2013). Risoma. In *Prontuário do Riso* (pp. 19-26). Fundação EDP.

Terzera, L., & Rivellini, G. (2013). Migration through movies. Twenty years of filmography in Europe XXVII IUSSP International Population Conference.

Thom, R. (2013). Notes on Sound Design in Contemporary Animated Films. In J. Richardson, C. Gorbman, & C. Vernallis (Eds.), *The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics*. Oxford University Press.

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design* (F. Press, Ed.).

Vrousalis, N. (2013). Europe's Black Comedy Cambridge Anti-Fascist Teach-in, King's College, Cambridge. <https://vrousalis.net/summary.pdf>

Webster, C. (2005). *Animation: The Mechanics of Motion* (F. Press, Ed.).

Wells, P. (1998). *Understanding Animation* (Routledge, Ed.).

Wells, P. (2006). *The Fundamentals of Animation* (A. Publishing, Ed.).

Wells, P., & Hardstaff, J. (2008). *Re-Imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image* (Ava, Ed.).

Whitaker, H., & Halas, J. (2009). *Timing for Animation* (F. Press, Ed.).

Whitley, D. (2008). *The Idea of Nature in Disney Animation*. Routledge.

Wijers, E. (2018). Immersive storytelling: An exploration of animation and the fourth wall as a tool for critical thinking. *Intellect Limited*, 7, 41-65.

Winder, C., & Dowlatabadi, Z. (2001). *Producing Animation* (F. Press, Ed.).

Wright, J. A. (2013). *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch* (F. Press, Ed.).

Wu, S.-H., Chen, J.-H., & Chiu, C.-J. (2016). Evaluation of Impact of Color Language on the Animation-Scene Design. *International Conference on Sustainable Energy, Environment and Information Engineering*, 356-361.

Xu, C. (2022). Immersive animation scene design in animation language under virtual reality. *Sn Applied Sciences*, 5(42).

Yoon, H. (2008). *The Animation Industry: Technological Changes, Production Challenge, and Global Shifts* [Ohio State University].

Zsila, Á., Urbán, R., Orosz, G., & Demetrovics, Z. (2021). The association of animated sitcom viewing with humor styles and humor types. *De Gruyter*, 34(3), 394-409.

## **Filmografia**

Buck, C., & Lima, K. (1999). *Tarzan*. B. Arnold & W. D. Pictures; Buena Vista Pictures.

Casarosa, E. (2021). *Luca*. A. Warren; Pixar Animation Studios e Walt Disney Pictures.

Coffin, P., & Renaud, C. (2010). *Gru: o Maldisposto* (*Despicable Me*) C. Meledandri, J. Cohen, & J. Healy; Universal Pictures.

Disney, W., & Iwerks, U. (1908). Steamboat Willie Pat Powers (Celebrity Productions) e Cinephone (recorded).

Geronimi, C., Luske, H., & Jackson, W. (1951). Alice no País das Maravilhas W. D. Productions; RKO Radio Pictures.

Groening, M. (1989). The Simpsons Fox.

Hand, D. (1942). Bambi W. Disney; RKO Radio Pictures.

Kimball, W., & Nichols, C. A. (1953). Toot, Whistle, Plunk and Boom W. D. Productions;

McCay, W. (1914). Gertie The Dinassaur

Sohn, P. (2015). A Viagem de Arlo (The Good Dinosaur) D. Ream; Walt Disney Studios.

Trousdale, G., & Wise, K. (1991). Beauty and the Beast Buena Vista Pictures.

Trousdale, G., & Wise, K. (1996). O Corcunda de Notre Dame D. Hahn; Buena Vista Pictures.

## Webgrafia

5meianoite. (2012). Henrique a voz da personagem de Songoku no Dragon Ball / Nuno Markl / 5 Para a Meia-Noite. <https://youtu.be/kXKQtMUKIS8>

Abreu, R. (2021). What is CGI? How CGI Works in Movies and Animation. <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-cgi-meaning-definition/>

Anaz, S. A. L. (2018). Processo criativo na indústria do audiovisual: do roteiro ao imaginário. 38. <https://www.scielo.br/j/gal/a/M6wJHhMrKCQww5Rf4rWyNqJ/?lang=pt#>

Art, M. M. o. (2014). Military Music in American and European Traditions.

BBC. (2018). The Simpsons addresses Apu racial stereotype controversy.

BerylProductions. (2022). Affairs of the Art. Behind the scenes - From Script to Screen in 5 minutes! <https://www.youtube.com/watch?v=kHZFuURSufg>

Brockmeier, J., & Harré, R. (2003). Narrativa: problemas e promessas de um paradigma alternativo. Psicologia: Reflexão e Crítica. <https://www.scielo.br/j/prc/a/8z4tybyPwGwyfgfsVBQMXgH/?lang=pt#>

CONSIDERED, A. T. (2021). Dozens Of Animals Laugh Too, Study Shows. <https://www.npr.org/2021/05/22/999491591/dozens-of-animals-laugh-too-study-shows>

CyanideSB. (2010). Elenco DragonBall.

CyanideSB. (2015). Perdidos e Achados - Dobragens Desenhos Animados. <https://youtu.be/WIEKEfXBKL4>

Dicionário infopédia da Língua Portuguesa. (2024). Celuloide. <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/celuloide>

Europe, T. A. (2020). Dragon Ball Z Info. <https://www.toei-animation.com/catalog/dragon-ball-z/>

Farkas, S. (2023). Understanding Diatonic Harmony. <https://greenhillsguitarstudio.com/understanding-diatonic-harmony/>

Gonçalves, A. (2019). Vídeo procura explicar a razão do sucesso de Dragon Ball em Portugal. <https://pt.ing.com/dragon-ball-z-2/74489/news/video-procura-explicar-a-razao-do-sucesso-de-dragon-ball-em-portugal>

Jiang, R., Wang, L., & Tsai, S.-B. (2022). An Empirical Study on Digital Media Technology in Film and Television Animation Design. <https://www.hindawi.com/journals/mpe/2022/5905117/>

Leighfield, L. (2023). How to Write a Logline. <https://boards.com/blog/write-logline>

Leighfield, L. (2024). How to Write an Amazing Film Synopsis (Step-by-step Guide). <https://boards.com/blog/how-to-write-a-film-synopsis#the-difference-between-a-film-synopsis-logline-and-treatment>

Lisbôa, R. (2015). Introdução à Física Clássica. <https://pessoal.ect.ufrn.br/~ronai/IFC1-2015-2/A03/0.html>

Muzdakis, M. (August 29, 2023). 5,000-Year-Old Iranian Vase Features the First Known Animation. [https://mymodernmet.com/iranian-vase-animation-shahr-e-sukhteh/?fbclid=IwAR3bZr2IsN\\_J36iqddPOK6xwMIHVyY6sLzMok\\_YCH-72k07RLPM2WpwNxOI](https://mymodernmet.com/iranian-vase-animation-shahr-e-sukhteh/?fbclid=IwAR3bZr2IsN_J36iqddPOK6xwMIHVyY6sLzMok_YCH-72k07RLPM2WpwNxOI)  
Office, C. (2018). Overview of His Life.

OriginalChicotm. (2015). Melhores Momentos do Dragon Ball Z (PT).

Paiva, V. L. M. d. O. e. (2008). A pesquisa narrativa: uma introdução. Revista Brasileira de Linguística Aplicada (RBLA). <https://www.scielo.br/j/rbla/a/gPC5BsmLqFS7rdRWmSrDc3q/>

Ping, Z. (2014). Analysis of 2D Animation Scene Color Design - focused on "Uproar in Heaven"

Radio, K. C.-o. (2001). Eureka! In Mostly Bluegrass.

Seward, Z. (2013). House of Card's fourth wall. <https://medium.com/@zseward/house-of-cardss-fourth-wall-b54a60143519>

Stone, S. (2022). Marvel Characters Who Break the Fourth Wall. <https://www.marvel.com/articles/comics/marvel-characters-who-break-fourth-wall-she-hulk-deadpool-more>

Vieira, A. G. (2001). Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica. Psicologia: Reflexão e Crítica. <https://www.scielo.br/j/prc/a/Wh3v8SmLpWjLqZnVmR5QGhx/?lang=pt#>

Webb, O. (2024). Special Focus: VFX in Europe. <https://www.vfxvoice.com/special-focus-vfx-in-europe/>



**Anexo B – Argumento “O assassinato” desenvolvido na plataforma Celtx**

"O assassinato"  
um argumento de  
Patrícia Machado

20/05/2024

patricia.97.machado@gmail.com  
+351 912 540 819

1. INT. CASA - DIA

Estamos à porta de uma cozinha. O ambiente está denso e pesado e conseguimos ver a porta iluminada na imensidão e escuridão do espaço.

Está SILÊNCIO.

Do lugar onde estamos conseguimos ver uma grande janela que ilumina todo o espaço, uma mesa e cadeiras de madeira. A cozinha está devidamente mobilada e equipada com armários, fogão e forno, mas despida de decoração. Num segundo plano, muito disfarçado com o fundo, apenas está um pudim em cima da bancada e uma jarra com uma flor morta que pressagia o que está prestes a acontecer.

Caminhamos em direção à janela sem tirarmos os olhos da mesma.

Ouvem-se os próprios PASSOS.

TRAVELLING para o interior do espaço.

2. INT. COZINHA (JANELA) - DIA

Paramos perto da janela. Olhamos para além dela. Vemos uma paisagem rural, de montanhas e natureza.

Ouvimos o VENTO A ASSOBIAR.

Em primeiro plano está uma árvore pujante com bastantes folhas a baloiçar ao vento.

Ouvimos uma GAVETA A ABRIR.

Deslocamos o olhar para baixo e vemos uma gaveta aberta com 4 facas meticulosamente organizadas.

Ouvimos o SOM DO VENTO MAIS FORTE.

CLOSE UP

Lançamos um último olhar à janela. Vemos uma folha cair.e encontrar o seu caminho até ao solo, de forma a reforçar o presságio do que vai acontecer.

CLOSE UP

Olhamos de novo para a gaveta e uma das facas já não está lá.

TRAVELLING para a bancada do lado direito.

3. INT. COZINHA (BANCADA) - DIA

Essa faca penetra e rasga algo mole. Não vemos o objeto completo porque o plano está muito fechado, mas parecemos carne humana devido à sua textura. Este movimento é frenético e hipnotizaste.

Ouvimos apenas o som da PENETRAÇÃO DA FACA.

O movimento cesa. Volta o SILÊNCIO.

A faca é levantada e escorre dela um líquido viscoso e espesso, semelhante a sangue.

ZOOM OUT

A faca é atirada para a bancada. Ouvimos o SOM ESTRIDENTE DO METAL DA FACA A CHOCAR COM A PEDRA DA BANCADA. Vemos o líquido que antes estava na faca todo espalhado na bancada. Começa a aparecer no canto do ecrã a forma do Pudim.

ZOOM OUT

Ao afastarmo-nos vemos o Pudim todo desfeito, a faca pousada ao seu lado e um sinal onde se lê "Não mexer".