As Máquinas de Maria

A animação no cinema e na televisão. Um caso de estudo sobre as diferenças tecnológicas e semânticas que distinguem os dois modelos de comunicação.

MARTA ALEXANDRA DA CRUZ MADUREIRA

FACULDADE DE BELAS ARTES. UNIVERSIDADE DO PORTO
DISSERTAÇÃO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE
PROFESSOR DOUTOR HEITOR ALVELOS (ORIENTADOR)
MDI. SETEMBRO. 2008

U.PORTO
FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

As Máquinas de Maria

A animação no cinema e na televisão. Um caso de estudo sobre as diferenças tecnológicas e semânticas que distinguem os dois modelos de comunicação.

Marta Alexandra da Cruz Madureira (Autor).

Dissertação para a obtenção do grau de Mestre,
em Design da Imagem.

Professor Doutor Heitor Alvelos (Orientador).

Setembro. 2008

AGRADECIMENTOS

Findo o processo que conduziu à apresentação deste trabalho, não posso deixar de agradecer a todos aqueles que, através de imprescindíveis colaborações, o tornaram possível. Fica aqui o meu apreço e gratidão a todos.

Ao Professor Doutor Heitor Alvelos pelo empenho e dedicação constantes com que orientou este trabalho.

A todos os meus colegas de trabalho, particularmente ao Mestre Pedro Mota Teixeira, co-orientador e apoio sempre presente, cujo incentivo nunca faltou.

Ao Sérgio Aragão (Tobis) pelo profissionalismo e apoio a este projecto, especialmente pela realização dos primeiros testes em película.

À minha família e amigos pelo carinho, paciência e compreensão.

ABSTRACT

This research project aims at reflecting on animation and its adaptability to two communication models: television and cinema. The object of study of this reflection is the draft animation "As Máquinas de Maria" which currently exists as a television series and will hopefully evolve into another model, the cinema.
This dissertation analyzes the differences and consequences of this transition, which are essential to ensure a successful screen adaptation of the object: a model of television series (five minutes) into a movie (ninety minutes).

RESUMO

Este projecto de investigação tem como objectivo uma reflexão sobre a animação e a sua adaptabilidade a dois modelos de comunicação: a televisão e o cinema. Esta reflexão tem como objecto de estudo o projecto de animação "As Máquinas de Maria", que existe actualmente em formato de série para televisão e que pretendemos que evolua para um outro modelo, o cinema.
A presente dissertação analisa as diferenças e consequências desta transição, essenciais para assegurarem uma adaptação bem sucedida de um mesmo objecto, de um modelo de série de televisão (cinco minutos) para um modelo de filme para cinema (noventa minutos).

SUMÁRIO

3 **Agradecimentos**
4 **Abstract**
5 **Resumo**
7 **1. Introdução**
9 **2. Cinema e Televisão**
11 2.1 Contextualização histórica
12 2.2 Diferenças entre cinema e televisão
13 2.2.1 Diferenças tecnológicas
15 2.2.2 Diferenças semânticas
15 2.2.2.1 Recepção e percepção
16 2.2.2.2 Conteúdos
18 2.2.2.3 Filme e série
19 2.2.2.4 Realização
20 2.2.2.5 Filme em televisão
21 2.3 Animação
21 2.3.1 Contextualização histórica
24 2.3.2 Técnica
24 2.3.3 Filme e série
25 2.3.4 Filmes que passam a série e séries que passam a filme
26 2.3.4.1 Migração de série para filme
27 2.3.4.2 Exemplos de migração de séries de animação para cinema
30 **3. As Máquinas de Maria**
30 3.1 Passado e presente
30 3.1.1 A curta-metragem
31 3.1.2 A série para televisão
31 3.2 Futuro
32 3.2.1 O filme
32 3.2.1.1 Género e público-alvo
34 3.2.1.2 Formato
35 3.2.1.3 Técnica
36 3.2.1.4 Tempo e ritmo
37 3.2.1.5 Estrutura
39 3.2.1.6 Personagens
41 3.2.1.7 Som
42 3.2.1.8 Viabilidade do projecto
44 **4. Conclusão**
46 **Bibliografia**
49 **Glossário**

1. INTRODUÇÃO

Actualmente, os meios de comunicação, muito em parte devido às novas tecnologias, diversificam-se em possibilidades e formas de expressão. Os objectos veiculados por estes meios são de origens diversas, e a transição dos mesmos para outros meios de comunicação é cada vez mais frequente. Essa transição é feita com vista a perdurar um conceito e a permitir que este evolua noutro formato.

"As Máquinas de Maria" é um projecto de animação de Marta Madureira, que existe actualmente em formato de série para televisão. O objectivo desta dissertação de mestrado é ser um espaço de reflexão sobre dois meios de difusão de imagem, cinema e televisão, com a intenção de construir uma base de apoio a outra fase do projecto: a transição para uma longa-metragem de cinema. O trabalho prático que aqui apresentamos, "As Máquinas de Maria – O Filme" (dossier anexo), é o manual deste projecto, onde são abordadas as novas características, resultantes da migração de uma série de televisão para cinema. É neste dossier que se define a identidade de "As Máquinas de Maria" enquanto filme.

Avançar para um projecto desta natureza implica analisar as características dos dois meios, cinema e televisão, a fim de assegurar uma transição consciente.

Numa primeira fase, fez-se o levantamento das diferenças entre os dois modelos de comunicação, e a forma como um e outro veiculam a informação. Estas especificidades são visíveis a dois níveis: diferenças tecnológicas e diferenças semânticas. As primeiras relacionam-se não só com as questões técnicas que diferenciam um meio e outro, como com os avanços tecnológicos, que os distinguem na forma como difundem as imagens. As diferenças semânticas, numa primeira instância, têm que ver com a forma como a imagem é recebida, já que a forma de recepção condiciona a percepção do espectador. Como tal,

numa segunda instância, os conteúdos deverão ser pensados de forma diferente, de acordo com o meio para o qual se destinam. O filme é o objecto por excelência do cinema. A televisão, embora também veicule produtos fílmicos, tem uma grelha de programação mais diversificada, onde as séries ocupam lugar de destaque. A transição de um produto entre os dois meios, pode acontecer de forma directa, como é a transmissão de um filme em televisão, ou de forma adaptada, como é, por exemplo, a adaptação de um conceito de série de televisão para cinema. Interessa-nos estudar este último.

Numa segunda fase, dado a natureza do nosso projecto prático, particularizamos o caso da animação. Enquanto forma singular de trabalhar o audiovisual, a animação levanta questões acrescidas, como é a técnica, a morosidade de execução, etc.

Numa última e terceira fase, fazendo uso do nosso objecto de estudo, o projecto de animação "As Máquinas de Maria", e com base nos conhecimentos adquiridos nas etapas anteriores, exploramos a possibilidade de transição da série de televisão para cinema. Questões como o público-alvo, o formato e a própria técnica, deverão ser repensadas. O tempo de projecção é consideravelmente maior, o que implica a análise mais aprofundada da estrutura e dos ritmos da narrativa, assim como um trabalho de construção de personagens mais desenvolvido. Ainda nesta fase da dissertação reflectimos sobre a viabilidade do projecto, analisando as possíveis dificuldades técnicas na passagem de um meio digital (no qual é desenvolvido a animação) para um meio analógico (no qual o filme será veiculado, em película de 35 mm).

De uma forma sucinta, esta dissertação de mestrado tem como objectivo perceber e explorar as diferenças entre dois modelos de comunicação, cinema e televisão, fazendo uso de um objecto real, a série de animação "As Máquinas de Maria". A análise da especificidade dos dois meios visa estudar a melhor forma de fazer uma adaptação bem sucedida, para o modelo cinematográfico.

2. CINEMA E TELEVISÃO

As considerações entre cinema e televisão são antigas e datam do aparecimento da tecnologia televisiva.
Hoje em dia essas considerações são ainda mais mutáveis com a massificação das tecnologias de informação, que todos os dias alteram o posicionamento do cinema e da televisão em relação ao mundo.
Estes dois modelos de comunicação têm vindo a ser objecto de estudo por parte de intelectuais de várias áreas[1], a fim de perceber as suas semelhanças, divergências e repercussões na sociedade.

Pensar o cinema e a televisão requer, naturalmente, considerar o facto de que são meios de comunicação diferentes, constituídos por tecnologias e conteúdos igualmente distintos.
Não deixam, no entanto, de ser suportes que partilham a produção de imagens em movimento, através do casamento perfeito de imagem e som, o que lhes confere já uma proximidade.

É importante perceber que um meio não é superior a outro, e que as ambições são diferentes. O que muitos chamam confronto pode ser encarado como uma forma de crescimento conjunto, com pontos de contacto e benefícios para ambos os lados.

O avanço tecnológico trouxe novos *media* (como o vídeo e a internet) que vieram levantar outras questões, como por exemplo, os nichos de público especializado, que não serão abordadas na presente dissertação.

[1] Nomes como Christian Metz, Gilbert Cohen-Séat, Umberto Eco, Serge Daney, Patrice Flichy e John Ellis, são alguns intelectuais que exploraram as diferenças entre cinema e televisão.

FIGURA 01
O sucesso do super herói "Spiderman" da Marvel, em banda desenhada, foi aproveitado para dar continuidade ao conceito, numa adaptação para cinema.

A transição entre meios é cada vez mais explorada e ocorre em universos distintos que não somente a televisão e o cinema. A banda desenhada, por exemplo, é uma fonte inesgotável para os realizadores de cinema. A editora norte-americana Marvel consegue parte dos seus lucros com a venda dos direitos de autor dos seus super heróis.

No entanto, é o mercado japonês que mais explora a transição de banda desenhada para cinema. Clássicos como "Akira" e "Ghost In the Shell" começaram por ser vinhetas de banda desenhada, que evoluíram para o cinema de animação. Na Europa "Persepolis" é mais um exemplo desta transição, que começou por ser um livro que em 2007 ganhou a forma de filme. O potencial da banda desenhada enquanto objecto de transição para filme deve-se à linguagem, que faz uso de imagem e texto, organizados de forma sequencial. Estes desenhos oferecem uma boa base de trabalho, aos realizadores, quando iniciam a fase do *storyboard*.

FIGURA 02
No caso de "Final Fantasy", a adaptação do jogo para filme manteve a estética e o recurso à animação.

Um outro meio que tem vindo a ser explorado para produções cinematográficas é o jogo. A lista de jogos que transitaram para filme é extensa, sendo "Final Fantasy", "Resident Evil" e "Tomb Raider" alguns dos exemplos mais mediáticos.
Pelo contrário, a transição de filmes para jogos não parece ser tão bem sucedida[2]. Talvez pelo facto do seu lançamento estar envolto em grande expectativa, ou porque a produção do jogo assume-se também como uma estratégia de marketing.

Esta abordagem a outros meios, que não o cinema e a televisão, tem como intuito demonstrar que a migração entre meios é mais vasta do que a que aqui pretendemos apresentar. No entanto, esta dissertação pretende focar especificamente a relação entre dois modelos de comunicação: cinema e televisão.
Primeiro, porque continuam a ser dois meios capazes de movimentar grandes massas. Segundo, porque o nosso objecto de estudo (um filme de animação) prevê exactamente a transição de uma série de televisão para filme em sala de cinema.

[2] Análise comparativa com base nas avaliações do IMDb (The Internet Movie Database) e do Game Rankings. Fontes: http://www.imdb.com; http://www.gamerankings.com.

2.1 Contextualização histórica

Dia 28 de Dezembro de 1895, é por muitos apontado como o nascimento do cinema, data da primeira projecção em película, pública e paga, levada a cabo pelos irmãos Lumière, no "Grand Café" de Paris. Esta data marca o início de uma nova era nos *media*. O fascínio pelo novo meio de comunicação perdurou durante anos, pela novidade e unicidade das suas características. A capacidade de movimentar massas tornou-o poderoso e capaz de levar o espectador a consumir qualquer obra, independentemente da sua qualidade ou conteúdo. Só algumas décadas mais tarde, o aparecimento da televisão veio rever o estatuto do cinema na sociedade.

A televisão tem a sua primeira aparição em 1926 e, em 1940, já constituía um *media* por excelência de utilização diária. A partir dos anos cinquenta, terminada a segunda guerra mundial, a vulgarização deste meio veio ditar novas regras para o mundo, nomeadamente para o cinema. A nova tecnologia apresenta-se como uma forma de espectáculo extremamente cómoda, capaz de reunir as famílias em casa. Em consequência, assiste-se à redução do público nas salas de cinema: a possibilidade de escolha de uma grelha de programação sem sair do sofá e o facto da televisão ser um meio gratuito, faz com que o público se torne mais comodista mas ao mesmo tempo mais exigente quando tem que pagar bilhete. Passa a competir com a televisão e a ter que justificar muito bem uma ida ao cinema.

A estratégia dos "senhores do cinema" passou por convencer o público de que cinema e televisão eram diferentes e não concorrentes. Sem entrar em confronto com a televisão, o cinema explorou a criação de sistemas físicos, impossíveis de serem reproduzidos em televisão, lutando com as armas que esta última não dispõe: grandes projecções, variedade cromática, som estereofónico, formatos mais largos e panorâmicos. Trata-se de combater uma tecnologia com outra.

É também nesta altura que se assiste ao aparecimento de salas de cinema mais apetrechadas de tecnologia superior, como o "Cinerama", o "Cinemascope" ou o "Panavision".

Esta nova realidade acarreta outras preocupações: os meios investidos na produção de um filme atingem níveis tão elevados, que um estúdio pode abrir falência pelo insucesso de um único filme. O risco tornou-se o factor que define a indústria cinematográfica e os estúdios investem apenas em projectos que sabem ser facilmente rentáveis.

FIGURA 03
Publicidade da década de cinquenta, à mais recente tecnologia da altura, o Cinerama.

Esta nova política vem favorecer os filmes de acção e histórias de amor estereotipadas, com cenas e efeitos especiais aparatosos. Desde o início, o desafio reside em conseguir manter o equilíbrio: produções que saciem o negócio e o produtor, mas que ao mesmo tempo permitam manter a qualidade e trazer histórias de interesse público.

2.2 Diferenças entre cinema e televisão

Hoje em dia, cinema e televisão fazem parte dos principais meios pelos quais se veiculam as produções audiovisuais. Tão parecidos e ao mesmo tempo tão distintos, partilham linguagens e alimentam-se um do outro. Exactamente por isso, a fronteira entre os dois não é rígida e a relação entre eles complexa.

Não se pode negar que o surgimento da televisão teve grande responsabilidade na crise do cinema na década de cinquenta. Mas é igualmente inegável que hoje a televisão contribui de forma clara para o crescimento da produção cinematográfica. Então onde é que estes dois meios diferem?

Numa primeira análise a diferença reside na tecnologia: a televisão regista imagens escritas electronicamente, enquanto no cinema a imagem é gravada em película, como num processo fotográfico[3].

A forma como o receptor apreende as imagens é também distinta nos dois casos. Jorge Furtado, cineasta brasileiro, assegura que a diferença não está na linguagem com que ambos os meios constroem a narrativa, mas na maneira como esta é apreendida[4]. De facto, a experiência de visionar um filme em sala de cinema ou numa sala de estar, é claramente diferente. Estas diferenças físicas que caracterizam um e outro meio, são determinantes para os realizadores, que assim estão despertos para essas especificidades e trabalham com estratégias diferentes consoante cada meio.

---

[3] Hoje em dia o cinema digital já é uma realidade. Mas a maioria das salas de cinema continua a fazer as projecções em película, por não disporem ainda da tecnologia necessária.

[4] Em entrevista à revista digital ÉPOCA, em 6 de Junho de 2003. Disponível em http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG58005-6011,00.html.

No entanto, estas diferenças de realização devem ser controladas, pois grande parte da produção cinematográfica acaba por passar para televisão. Como tal, os conteúdos terão que ser legíveis nos dois meios. E embora algumas das características cinematográficas se possam perder na passagem do cinema para televisão, esta adaptabilidade tem que ser garantida.

De um modo sucinto, agrupámos as diferenças entre cinema e televisão da seguinte forma: diferenças tecnológicas e diferenças semânticas.

2.2.1 Diferenças tecnológicas

O cinema e a televisão são dispositivos tecnológicos de difusão de imagem, com características distintas: o cinema obtém a imagem num processo que tem como base a fotografia, e a televisão é fruto de um processo electrónico. Na televisão a formação da imagem é feita através de linhas de luz horizontais que percorrem o ecrã da esquerda para a direita e de cima para baixo. E, embora a qualidade da imagem seja proporcional ao número de linhas que varrem a superfície do ecrã, este processo não consegue o mesmo grau de informação que a impressão em película. Assim sendo, a definição de uma imagem fotográfica (cinema) é superior à da imagem electrónica (televisão).

Outra característica que beneficia a leitura da imagem cinematográfica em relação à televisiva é a dimensão física da tela. O ecrã pequeno de televisão limita a visualização de determinados elementos, anulando características que no cinema seriam mais visíveis, como por exemplo, a profundidade de campo. Este fenómeno é notório em filmes de acção, onde a visualização de uma cena megalómana em televisão, não veicula grande parte da informação/pormenor que poderia ser lida (a grande parte) em ecrã de cinema.

No entanto, os avanços tecnológicos tendem a reverter este quadro. A produção de aparelhos televisivos com grandes dimensões, permitem aproximar o espaço caseiro a uma sala de cinema, simulando algumas das suas características. É neste ambiente que surge o *home*

FIGURA 04
A visualização de um formato panorâmico (típico de um objecto fílmico), num ecrã de televisão, sofre adaptações. A imagem de cima representa a projecção de um formato de cinema, e as duas imagens de baixo a respectiva adaptação a ecrã de televisão. A imagem da esquerda adapta-se à escala cortando parte da imagem. A imagem da direita permite uma visualização integral, mas em dimensão reduzida.

theater. Este conceito está directamente relacionado com questões tecnológicas, como é o caso dos formatos de vídeo, do DVD e do Blu-ray, mas que não pretendemos desenvolver neste trabalho de investigação.
Outra questão que se prende com a tecnologia é o formato, que é diferente em cinema e em televisão. A evolução do cinema ditou que os seus formatos passassem a ser mais compridos, enquanto que a televisão manteve o formato 4:3. Quando um filme de cinema passa para o circuito televisivo, terá que ajustar a sua imagem ao formato da televisão. Como? Cortando grande parte da imagem lateral (quase 50%) ou recorrendo a barras pretas horizontais, que garantem a proporção da imagem, mas diminuem consideravelmente a sua dimensão. Hoje em dia são comercializados ecrãs de televisão panorâmicos que permitem a visualização do filme na proporção correcta. No entanto, o problema persiste, porque grande parte da programação televisiva mantém o formato de televisão.

Como forma de se valorizar, o cinema explora as novas tecnologias criando sistemas de som e imagem potenciados ao máximo, na tentativa de envolver o espectador na experiência fílmica. Não é inesperado que o cinema também tenha entrado na era digital.
A película tem tendência a ser substituída pelo formato digital, o que traz vantagens e desvantagens: num processo digital os custos monetários são mais reduzidos, mas a qualidade da imagem ainda não consegue competir com a da película. E, embora o cinema digital seja mais barato e fácil de distribuir, a transição implica grandes mudanças. A maior parte das salas de cinema actuais estão preparadas para receber película e a passagem para o digital envolve um investimento que muitas delas ainda não estão dispostas a suportar.

Mesmo tendo em conta as diferenças tecnológicas assinaladas, o advento do digital faz com que as fronteiras entre os vários meios não sejam assim tão claras. Como resultado é cada vez mais difícil estabelecer o que é próprio do cinema e da televisão. A imagem torna-se híbrida e as diferenças, mais do que tecnológicas, são conceptuais.

2.2.2 Diferenças semânticas

As diferenças semânticas podem suceder a vários níveis.
A forma como a imagem é recebida em cinema, ou em televisão condiciona a sua percepção. Ou seja, faz variar a interpretação mental do espectador. Os conteúdos também tendem a ser diferentes em cinema e televisão e, pelo mesmo motivo, as questões de realização podem ter abordagens diferentes. No entanto, não nos podemos esquecer que muitas vezes as produções utilizam os dois meios. Um filme pensado para cinema tem grandes probabilidades de passar no circuito televisivo. Por isso, as diferenças de conteúdos e realização devem ser sempre ponderadas de modo a não comprometer a adaptabilidade do produto aos dois meios.

2.2.2.1 Recepção e percepção

As diferenças entre cinema e televisão também podem ser avaliadas em relação à forma como o espectador recebe e lê a informação.
No cinema a recepção das imagens faz-se em ambiente hermético e na televisão em ambiente doméstico. No cinema a sala escura, onde a única coisa visível é a tela com o filme projectado, propicia a concentração. As características das cadeiras obrigam o corpo a manter uma posição direita e imóvel, diferente de um sofá, onde facilmente nos mexemos e mudamos de posição. Christian Metz sugere que a experiência cinematográfica é muito próxima do sonho[5]: o espectador mantém-se imóvel numa sala escura onde a única actividade é ver e ouvir. As funções vitais ficam suspensas, num estado de sonolência que convida ao sonho. No cinema acreditamos em tudo o que vemos.

Já a televisão, pelas suas características físicas mais propícias à dispersão (tela pequena, ruídos domésticos, ambiente envolvente, interrupções exteriores, etc.) estabelece uma relação difusa com o espectador e convida a um visionamento descomprometido. A leitura dos conteúdos é fragmentada quer pelo corte sistemático de publicidade, quer pela diversidade da grelha televisiva, que convida

---

5 "The Imaginary Signifier" de Christian Metz.

o espectador a saltar de canal em canal continuamente. Esta leitura descontínua em televisão pode também ser originada pelo próprio ambiente doméstico, como o toque da campainha, uma ida até à cozinha, ou mesmo fragmentos de conversas com pessoas que estejam no mesmo espaço.

A imagem e o som são ferramentas básicas dos dois meios, mas usadas de forma distinta como estratégia de comunicação. Como referimos, a televisão precisa de se "esforçar" mais para chamar a atenção. Já o cinema dispõe de uma média de noventa minutos para convencer o seu público: logo à partida, está garantida a concentração e a passagem de informação é feita de forma mais serena e segura. É neste sentido que o cinema se serve mais da imagem, e a televisão do som. Esta última precisa da característica sonora para manter o espectador atento num registo algo histérico que exige atenção a toda a hora. Daí a persistência de diálogos em quase todos os produtos televisivos.

Um outro factor que os diferencia é a motivação: o espectador vai ao cinema porque assim o definiu. É uma escolha. Já em televisão, o visionamento de um filme pode ser ocasional e como tal, menos apetecido.

2.2.2.2 Conteúdos

A forma diferenciada com que se apreende a informação num e noutro meio origina uma reflexão sobre os conteúdos exibidos: no cinema o produto por excelência é o filme, enquanto a televisão opera numa grelha de programação mais alargada, da qual faz parte o próprio filme.

Não nos podemos esquecer de que a televisão emite vinte e quatro horas por dia, numa infindável extensão de canais. A realização de produtos para este meio tem que responder não só às ansiedades dos espectadores como à exequibilidade de produtos rápidos, que garantam variedade na programação. E isso dita, necessariamente, os seus conteúdos.

Um dos modelos desenvolvidos pela televisão, e que em muito veio contribuir para os seus conteúdos actuais, foi o "directo". Esta forma de fazer televisão, que Umberto Eco refere como a melhor forma de contar e de legitimar factos, foi determinante para os telejornais, mas foi também responsável pelo emergir de programas de entretenimento como os *talk shows,* ou os *reality shows*, onde o ecrã se transforma num espaço de conversa e a vida quotidiana passa a ser o referente, num conceito mutável de *paleo* para *neotelevisão*[6].
Esta necessidade de entreter em televisão dota-a de um ritmo muito mais acelerado que o do cinema, que é tendencialmente mais contemplativo. A indústria cinematográfica produz filmes que devem ser explorados e difundidos por vários anos (inclusive no meio televisivo) e a indústria televisiva tem tendência a produzir programas que se consomem no instante da sua difusão. A par disso a televisão lida directamente com o factor "audiências" e talvez por isso muita da sua programação seja um reflexo do próprio espectador. Isto é visível nas telenovelas, por exemplo, onde a televisão se afirma, sem rodeios, um *media* do quotidiano.

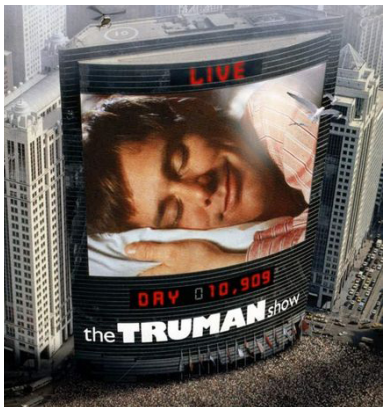

FIGURA 05
O filme "The Truman Show" (1998) tem como tema a televisão.

Já o cinema tem o filme como produto de excelência e, embora a questão das audiências seja valorizada, é bem mais autónomo nas suas opções. O seu percurso comercial termina, na maior parte das vezes, em televisão. Mas não só o cinema alimenta a televisão, como o contrário também acontece. Os cineastas não ignoram os tempos modernos e inspiram-se na televisão para produzir obras marcantes, como é o caso dos filmes "The Truman Show" (1998) de Peter Weir onde um vendedor de seguros descobre que a sua vida é um programa de televisão diariamente acompanhado por milhares de espectadores, e "Kika" (1993) de Pedro Almodóvar onde o sensacionalismo televisivo é explorado com perspicácia.

---

[6] Rogério Santos, doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade Nova de Lisboa, no seu blogue "Indústrias Culturais", distingue e fala da evolução dos dois conceitos:
" (...) Ora o que são a paleo e a neotelevisão? Escrevia Eco que, na paleotelevisão, a televisão operava com a distinção fundamental entre informação e ficção. No caso da informação, o público esperava que a televisão: a) falasse verdade, b) segundo critérios de importância e proporção, c) e separando a informação dos comentários. Já nos espectáculos de imaginação ou ficção (dramas, comédias, ópera, filmes, telefilmes), o espectador aceitava o efeito da construção fantástica. Assim, os programas de informação tinham importância política e os de ficção importância cultural. Por seu lado, a característica principal da neotelevisão é o facto de ela falar cada vez menos do mundo exterior (o que a paleotelevisão fazia ou fingia fazer) e referir-se mais a si mesma e ao contacto com o seu público. (...) A entrada da neotelevisão implica uma mudança do modelo relacional. De pedagógica, a televisão torna-se próxima e acessível. Os principais géneros da neotelevisão são os talk-shows e os jogos. O ecrã torna-se um espaço de conversas e a vida quotidiana passa a ser o referente da televisão. (...) ".
Disponível em: http://industrias-culturais.blogspot.com/2004/07/esta-mensagem-n-200-do-blogue-marktest.html.

2.2.2.3 Filme e Série

Como referimos anteriormente, a televisão é um dispositivo acessível a todas as horas do dia, e daí a necessidade em ter uma programação gigantesca e diversificada. Uma das soluções para fazer frente a esta necessidade passa pela produção de programas em série. Este género televisivo permite que a história, ainda que fragmentada, dure anos e se explore a personalidade das suas personagens até ao limite. Ao contrário do filme, onde as personagens são únicas, na série estas evoluem através de arquétipos, próximos do espectador e capazes de criar uma relação afectiva com o mesmo, ao longo dos episódios. O grande objectivo é tornar os espectadores cativos destas produções. É essa continuidade que permite que o produto televisivo se mantenha no mercado. O facto de serem transmitidos à mesma hora é mais uma forma de fidelização das audiências.

Em relação ao tempo da narrativa, uma série de televisão excede em muito o tempo de um filme. Ainda que no cinema o período de tempo a que assistimos o filme seja mais longo, a história fica resolvida. As personagens nascem, vivem e morrem nos minutos de exibição do filme. Numa série o enredo pode durar anos e as narrativas serem muito mais complexas e extensas, ainda que fragmentadas por dias ou semanas. Deste modo o tempo nas séries é irregular, em espiral, marcado pelo acumular de segmentos narrativos.

No que toca à duração real, um filme varia entre noventa e cinquenta minutos[7], enquanto que um episódio varia entre trinta (no caso das *sitcoms*) e sessenta minutos (no caso dos drama)[8].

Quando falamos em séries de animação, este tempo pode ser bem mais reduzido. O facto de o tempo de visionamento ser diferente implica uma estrutura narrativa igualmente diferenciada. A gestão do tempo tem que ser pensada como tal e os ritmos adequados a um argumento mais ou menos extenso. Manter o espectador atento durante noventa ou trinta minutos são tarefas muito diferentes.

---

[7] Segundo as 77th Academy Awards Rules, disponíveis em: http://www.oscars.org/77academyawards/rules/index_text.html

[8] Segundo o livro "Fundamentals of Television Production" de Ralph Donald e Thomas Spann.

2.2.2.4 Realização

Há autores que defendem que a grande diferença não está na linguagem com que se constrói a narrativa, mas sim na maneira como uma e outra são apreendidas. No entanto, não se pode negar que existem algumas preocupações, conforme se produz para um meio televisivo ou cinematográfico.

As características tecnológicas são um dos factores que influenciam as opções de realização. Em televisão, sabe-se à partida que as imagens serão vistas em ecrãs pequenos. Como tal, opta-se por planos mais fechados, que consigam aproximar o objecto de interesse. Pelo mesmo motivo e pela baixa resolução que a imagem televisiva oferece (em relação ao cinema) evitam-se planos com muito pormenor. As produções que trabalham para televisão, como por exemplo as telenovelas, têm noção dos seus limites e minimizam a complexidade dos cenários, que seriam uma mais valia num contexto de cinema. Também a televisão, pela sua característica de intermitência, faz com que as montagens contemplem planos mais rápidos, ao contrário do cinema, que pelo tamanho e qualidade da tela, privilegiam os planos contemplativos.

As questões monetárias e os tempos de produção poderão ser outras condicionantes da realização. Em televisão, por norma, o tempo de que o realizador dispõe para produzir é tendencialmente curto e com orçamentos reduzidos. Estas condicionantes são muitas vezes denunciadas na fraca qualidade de alguns programas televisivos. Já em cinema o tempo de produção é sempre mais alargado e as questões financeiras menos apertadas (o que não o torna, obrigatoriamente, num bom filme).

Ainda sobre a opção dos planos de realização, Godard referia que a televisão, designadamente o directo, mostra o espectáculo. E a forma que encontrou para fazê-lo foi através dos grandes planos e dos muito grandes planos, teatralizando e enfatizando aquilo que no cinema não era mais do que um simples olhar. A propósito das diferenças dos dois meios, Francisco Rui Cádima no seu texto "O cinema, o público, a televisão" escreve: "Se o plano americano, o plano cinematográfico por excelência, era um plano à altura do homem, o plano do ecrã televisivo não é mais do que um plano à altura da curiosidade do olhar."

Mas no contexto de cinema e televisão, especialmente nestes dias de mudança, nem todas a regras são fechadas e vamos assistindo a formas de realização cinematográficas a invadirem o pequeno ecrã e o cinema a ser pontualmente contaminado por alguns ritmos mais frenéticos, típicos da forma de fazer televisão.

2.2.2.5 Filme em Televisão

A televisão sempre incluiu filmes de longa-metragem nas suas grelhas de programação e os resultados sempre foram proveitosos para ambos os lados. Ainda hoje, grande parte dos filmes de sucesso em salas de cinema consegue excelentes índices de audiência em televisão. O surgimento de canais especializados no género só vem confirmar que o filme continua a ser um produto rentável, independentemente do suporte em que é transmitido.

Mas outras questões se levantam. Os filmes (na sua maioria) são pensados para serem vistos primeiro em cinema e só depois em televisão (com excepção dos telefilmes[9]). Por isso, ver o mesmo filme em cinema ou em televisão implica um conjunto de experiências distintas. Sem nos querermos repetir sobre todas as diferenças tecnológicas e de recepção/percepção abordadas anteriormente, referimos apenas que as características inerentes a cada meio tornam a leitura dos seus conteúdos distinta. No livro "Understanding Media: The Extensions of Man" de Marshall Mcluhan, a famosa frase "o meio é a mensagem" pode muito bem ser aplicada a este caso. Um mesmo objecto fílmico terá leituras diferentes num modelo de cinema ou de televisão.

---

9 "Telefilme" é o termo utilizado para definir um filme produzido para televisão. Este formato cresceu com a hegemonia da televisão e atingiu o seu auge na década de oitenta. Actualmente é um mercado em regressão. O uso abusado deste fenómeno saturou o público, que hoje prefere formatos diferentes, como séries e *reality shows*. Em Portugal este formato não viu grande ascensão e a pouca que teve deveu-se ao aparecimento das estações privadas.
Este género de filme está muitas vezes associado a fraca qualidade, por ser feito com orçamentos reduzidos e *timmings* de produção mais pequenos, quando comparados com os filmes para cinema. Mas nem sempre assim acontece. O realizador Alfred Hitchcock foi um dos impulsionadores deste género que deixou algumas obras-primas de filmes para televisão.

2.3 Animação

Cada vez mais os conteúdos difundidos em cinema e televisão contemplam a animação. Esta técnica de fazer imagens em movimento partilha maioritariamente regras com os dois meios, com a particularidade de não usar imagem real. Embora possa usar a fotografia, os seus recursos passam, na maioria dos casos, pelo desenho, seja analógico ou digital.

A história da animação mostra que, desde sempre, o seu crescimento esteve ligado aos meios de difusão, e o seu aparecimento intimamente ligado ao crescimento do cinema. O emergir da televisão foi responsável pela sua rápida expansão e crescimento.
Os Boolab, produtora espanhola especializada em animação, numa recente apresentação do seu trabalho na última edição do OFFF[10], congratulam os clientes, que, cada vez mais, aceitam o recurso à animação, não só em filmes como em publicidade e outros meios de comunicação.

2.3.1 Contextualização Histórica

A primeira abordagem à animação tem origem nas pesquisas feitas sobre visão e movimento no final do século XIX. Essa curiosidade era explorada em brinquedos ópticos como são exemplos o *zootrope* e o *phenakistiscope* e mais tarde com a lanterna mágica e a câmara escura.
A partir da invenção do cinema tradicional, a animação passou por uma fase de procura e descoberta, na qual o francês George Mèliés teve um papel preponderante. Os seus "trickfilms" que a todos espantavam tornaram-no ciente da técnica parada por substituição, que mais tarde daria origem ao *stop motion*.
Em 1896 a técnica de "imagem-a-imagem" já era experimentada pelo uso da fotografia e pintura sobre a própria película, e assim descoberta a potencialidade do *frame-a-frame* da animação tradicional.

---

[10] OFFF, International Festival for the Post-Digital Creation Culture. Referência à oitava edição, realizada em Lisboa nos dias 8, 9 e 10 de Maio de 2008.

Na primeira década do século XX, graças ao crescimento desenfreado do cinema, a animação assiste a um cenário excepcional de desenvolvimento técnico e artístico. Primeiro em pequenas curtas-metragens projectadas nas salas de cinema antes do filme principal e mais tarde já com produções independentes. O sucesso de um produto implica a sua exploração e no cinema não foi diferente. A necessidade de produzir conteúdos num curto prazo e a baixos custos, motivou o aparecimento dos estúdios de animação que teve o seu auge em 1923, com o aparecimento da Walt Disney.

Paralelamente, no contexto europeu, a situação era diferente. A maior parte das animações eram realizadas com fins publicitários numa vertente experimental.

O aparecimento e difusão da televisão, veio favorecer as produções de animação, fortalecendo-as e tornando-as cada vez mais independentes das produções de imagem real.

A introdução da "animação limitada"[11] foi a forma encontrada para dar saída com rapidez às exigências do mercado, sedento de novos programas a cada semana. Assim, enquanto as longas-metragens da Disney entravam em declínio, o vínculo das séries de animação com a televisão era cada vez mais exigente. A sede de entretenimento do novo meio encontra na animação um modelo eficaz, de carácter cómico e cada vez mais ligado à programação para crianças. O período que se segue (entre as décadas de cinquenta e oitenta) é marcado por uma vasta produção de séries infantis, que ficaram conhecidas nos Estados Unidos como "Saturday Morning Cartoon", exactamente por se destinarem a entreter o público infantil aos Sábados de manhã.

A procura era gigante e a forma desenfreada com que se produziam as séries de animação infantil levou a que a qualidade artística fosse muitas vezes questionada. O novo estatuto da animação enquanto forma de "entretenimento infantil" foi muitas vezes associado a pobreza artística. Mais interessados nos lucros, poucos foram os estúdios capazes de manter os padrões de qualidade. Os animadores Bill Hanna e Joe Barbera, da Hanna Barbera, foram dos poucos animadores tradicionais de Hollywood capazes de conciliar qualidade artística com baixos custos e ficaram conhecidos por séries que ainda hoje têm o carinho do público como "Os Flintstones" de 1960 ou "Scooby-doo (Where Are You?)" de 1969.

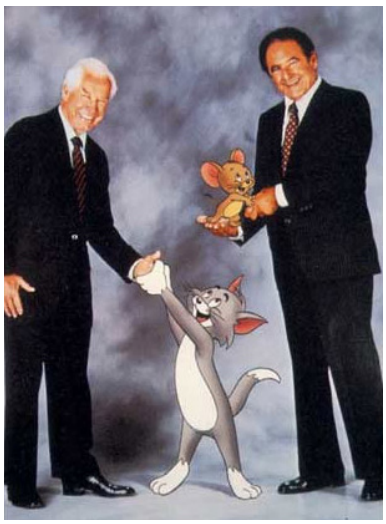

FIGURA 06
Bill Hanna e Joe Barbera, da Hanna Barbera Productions, foram responsáveis por grande parte das séries de animação mais populares em televisão, nas décadas de sessenta e setenta.

[11] A animação limitada diferencia-se da animação total por trabalhar as personagens em partes separadas e sobrepostas. Esta técnica é usada essencialmente na animação comercial como forma de tornar o processo mais rápido e, consequentemente, mais barato.

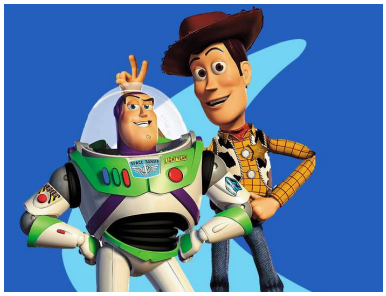

FIGURA 07
"Toy Story", de 1995, entrou para a história como o primeiro filme de animação totalmente produzido em 3D.

A década de oitenta marcou o início de um dos períodos mais prósperos da animação, que se estende até os nossos dias e que muito se prende com o crescente avanço da tecnologia. O aparecimento do computador permitiu o desenvolvimento de *softwares* especializados na imagem. As técnicas de modelagem, iluminação e textura, as tecnologias digitais 2D e 3D, instauraram uma revolução na forma de fazer animação. John Lasseter foi o precursor da técnica 3D e um dos principais animadores do estúdio de animação Pixar, que em 1995 lança a primeira longa-metragem totalmente produzida em 3D, o filme "Toy Story".
A partir desta data, a tendência digital em 3D dá entrada no cinema de animação, com o deflagrar de filmes em cadeia como o "Shrek" (2001), "Ice Age" (2002), "Finding Nemo" (2003), "The Incredibles" (2004), "Madagáscar" (2005), "Cars" (2006), "Ratatouille" (2007) e "Kung Fu Panda" (2008), só para citar alguns exemplos. Este crescimento sucessivo das produções de animação vai alterando aos poucos o estatuto da própria animação. Até aqui vista como filme para crianças ou série de desenho animado de sábado de manhã, passa agora a captar a atenção de todas as idades e a ganhar especial interesse, novamente, pelo cinema, num efeito similar ao conseguido pela Disney algumas décadas antes. Na televisão, esta nova condição da animação é acompanhada de mudanças temáticas, também voltadas para o público adulto. Séries como "The Simpsons" e "South Park" são reveladoras de uma estética mais adulta e de conteúdos mais arrojados, baseados na crítica da sociedade actual, fazendo uso da paródia e do humor satírico. A proliferação de canais dedicados às produções de animação e a crescente invasão na grelha televisiva de animações para todos os gostos, revela que o género se mantém vivo.

FIGURA 08
O filme japonês "Akira", de 1988, deu início ao fenómeno "anime" no ocidente.

Não podemos deixar de referir a animação que nos chega do Japão, com justos contributos para a história da própria animação. As produções japonesas começam a chegar ao mercado ocidental nos anos oitenta, primeiro em televisão e mais tarde no cinema, num estilo muito próprio. O filme "Akira" (1988) de Katsuhiro Otomo, foi o precursor do assinalável fenómeno "anime" no ocidente, nos anos noventa. Actualmente o mercado continua a absorver muito bem este estilo, com longas-metragens de grande sucesso tais como "Princess Mononoke" de 1997 e "Sen to Chihiro no Kamikakushi" (em português, A Viagem de Chihiro) de 2001, ambos do realizador Hayao Miyazaki.

2.3.2 Técnica

O avanço tecnológico promoveu não só o aparecimento das técnicas digitais como a consagração das mais diversas técnicas tradicionais, numa relação saudável e resultados vantajosos para ambos os lados. A produção torna-se diversificada e com probabilidade de abranger maior número de públicos.

A tentação de aderir às ofertas recentes das novas tecnologias como é a modelação em 3D, é grande. Mas muitos são os produtores que a entendem cada vez mais como um ponto de apoio para a animação tradicional e a usam apenas como ferramenta de auxílio, sem com isso comprometer estéticas tradicionais. O estúdio britânico Aardman não fechou as portas às novas tecnologias mas nunca abdicou do seu estilo que construiu durante anos e que tanto caracteriza a dupla Wallace & Gromit. Também o realizador Tim Burton usa as novas tecnologias como ferramenta indispensável, mas sem nunca pôr em causa a estética das produções. "Corpse Bride" (2005) é disso um excelente exemplo. No panorama europeu e num circuito de produções mais pequenas, destaca-se a longa-metragem francesa "Les Triplettes de Belleville" (2003), de Sylvain Chomet. Esta animação segue a técnica tradicional, mas não dispensa o recurso ao computador para viabilizar o processo. Mais recente, a longa-metragem de Marjane Satrapi, "Persepolis" (2007), utiliza a técnica bidimensional do desenho *frame-a-frame*, maioritariamente a preto e branco, onde a ajuda digital entra só na segunda fase da produção.

FIGURA 09
Tim Burton é um dos realizadores que concilia técnicas tradicionais de animação com o uso de novas tecnologias. Exemplo disso é o filme "Corpse Bride", de 2005.

2.3.3 Filme e série

Como exposto anteriormente, série e filme pressupõem princípios distintos. Quando falamos em animação, falamos exactamente dos mesmos problemas aos quais se acrescentam outros específicos. A morosidade da técnica leva a que os tempos de produção sejam maiores e a solução passa por reduzir o tempo de projecção. Assim, é comum que muitos dos filmes de animação existam enquanto curtas-metragens[12]. Já a duração de um episódio individual

[12] Os estatutos do Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA) definem curta-metragem como a obra cinematográfica que tem uma duração inferior a sessenta minutos.

em televisão pode variar, normalmente, entre trinta ou cinco minutos[13]. As séries infantis, pelo facto de se dirigirem a um público mais novo e com menos capacidade de concentração, exigem histórias curtas. Tal como nas séries de imagem real, muitas destas animações são narrativas independentes que se reiniciam em cada episódio. No final tudo volta ao início. Estas histórias fragmentadas vão criando um ambiente constante, responsável pela identidade da própria série.

2.3.4 Filmes que passam a série e séries que passam a filme

O avanço tecnológico acaba por aproximar os dois meios, cinema e televisão, e nos produtos de animação não é diferente. É normal que um mesmo projecto de animação migre de cinema para televisão ou vice-versa.

Os exemplos mostram que na maioria dos casos as produtoras optam por apostar primeiro em séries de televisão que só depois passam a filme, como é o caso dos "The Simpsons" e de "Wallace & Gromit", como citaremos adiante. Talvez esta opção se deva ao facto de contarem com o apoio do público, que, já familiarizado com a personagem, não hesitará em ver o filme.

Mas o contrário também acontece, embora com menos frequência. A Disney é das poucas empresas que aposta primeiro no filme e só depois na televisão, consoante o sucesso das produções. As séries "Lilo and Stitch" e "Tarzan" são a continuação dos filmes e uma forma inteligente de dar continuidade ao sucesso destes.
Para o contexto deste trabalho de investigação interessa-nos estudar o primeiro caso: séries que passam para filme.

---

[13] Ao contrário das obras para cinema, as séries de animação para televisão, não têm uma duração definida. Normalmente varia conforme a produtora ou a estação de televisão para a qual se destina. No entanto, a revista canadiana "KidScreen", publica tabelas sazonais com as séries de animação lançadas no mercado infantil, fornecendo informações sobre a duração das mesmas. Com base nesta apreciação, pode-se concluir que as séries de animação infantil têm, normalmente, uma duração que varia entre os trinta e os cinco minutos.

2.3.4.1 Migração de série para filme

No caso das produções de imagem real, muitas têm sido as migrações de televisão para cinema: "The Addams Family", "Mission Impossible" e" Miami Vice" são disso exemplos. Mais recentemente a continuação do sucesso em cinema das séries "Sex and the City" (2008) e "24" (com estreia prevista para 2009) demonstra que o processo de troca entre televisão e cinema é vantajoso para ambas as partes e quase sempre uma batalha ganha, independentemente da sua qualidade.

Este processo de migração, que conta à partida com a fidelização do público, não pode esquecer que embora a televisão seja um grande meio de comunicação e divulgação, existe sempre a possibilidade de haver pessoas que não conheçam o conceito da série. Assim sendo, deve fazer parte das preocupações do realizador tornar o material compreensível para o público em geral. Exactamente por isso, a maior parte dos filmes começa por fazer uma apresentação rápida das personagens em tarefas mais ou menos comuns, para que o público que está a assistir ao projecto pela primeira vez, rapidamente se sinta integrado.

O argumento é também uma parte fundamental, para garantir que esta transição entre os dois meios seja bem sucedida. O facto do espaço temporal aumentar consideravelmente em filme, é um problema para os realizadores. Um filme não pode ser encarado como mais um episódio de formato extenso. A sua especificidade pede outro ritmo e outra forma de construir a narrativa. Não perceber esta dinâmica leva a uma série de equívocos que podem trazer projectos menos bem conseguidos. A dificuldade está em sair da série, adaptar-se a um modelo diferente, sem no entanto perder a identidade. Na série o espaço de acção é tendencialmente caseiro. A responsabilidade de entreter o público por muito mais tempo, leva a que os realizadores optem por histórias complexas, onde o espaço geográfico inicial é largamente ultrapassado. A obsessão de tornar as histórias mais poderosas e espectaculares faz com que muitas vezes apenas se trate os conteúdos e se desvalorize os ritmos do argumento, característica fundamental numa narrativa cinematográfica. Este processo conduz muitas vezes o filme a uma estrutura muito próxima da de um episódio "especial", mais longo e sem intervalo.
Dentro da animação existem inúmeros exemplos da migração de séries de televisão para cinema, como indicamos de seguida.

FIGURA 10
Quase quarenta anos depois, a série de televisão "The Magic Roundabout" é adaptada para cinema, numa actualização de linguagens que passam pelo uso da animação em 3D.

2.3.4.2 Exemplos de migração de séries de animação para cinema

"The Magic Roundabout"[14] foi um dos clássicos infantis da televisão na década de setenta. Esta produção em animação tradicional de marionetas fazia as delícias das crianças da época. Três décadas mais tarde, este conceito de série propõe-se passar a filme, num contexto social completamente diferente. Talvez por isso tenha sentido necessidade de rever o seu reportório visual e de o adaptar aos tempos modernos. Essa opção passou pelo uso das tecnologias digitais e pela redefinição da estética em modelação 3D. Em 2005 o filme é posto em circulação. A animação tornou-se estranha para os adultos que não revêem as memórias de infância nesta nova interpretação, mas adequada às crianças actuais habituadas a ver animações em ambiente tridimensional.

Assiste-se a um processo semelhante em "Smurfs"[15]. Antes de passar a série de televisão este conceito começou por ser uma história de banda desenhada do belga Peyo (Pierre Culliford). As pequenas criaturas azuis apareceram pela primeira vez em 1969, na colecção "Johan et Pirlouit", volume 13, intitulado "La Flûte à Six Schtroumpfs", da revista belga Spirou. E só mais tarde, na década de oitenta, os "Smurfs" passaram para um formato de televisão, numa série de animação produzida pela Hanna-Barbera Productions. Durante anos povoaram o imaginário dos mais pequenos e hoje, cinquenta anos mais tarde, o conceito irá migrar para cinema, com estreia prevista para 2008[16]. Também aqui, a forma mais rápida que os realizadores encontraram para adaptar o formato à actualidade, não passou pelos conteúdos mas pela actualização da linguagem, que passa agora a um ambiente 3D. O resultado final não é tão estranho como no primeiro caso. A técnica 2D convive melhor com a transição para 3D, ao contrário da animação tradicional de marionetas, onde essa passagem, por pretender resultados muito próximos do real, é muitas vezes vista como falsa para o olho e para a memória.

---

[14] "O Franjinhas e o Carrossel Mágico" em português.

[15] "Estrumfes" em português.

[16] Como referimos na secção 2 desta dissertação, a transição entre meios ocorre com frequência noutros suportes que não apenas cinema e televisão.

Mas muitos são os casos que optam por manter a sua estética original e fazer uso das novas tecnologias apenas como um auxílio de produção.

Actualmente o filme "The Simpsons" (2007) é um bom exemplo da passagem da televisão para o cinema. Quase vinte anos depois da estreia em televisão, a série "The Simpsons" é agora também um sucesso de bilheteiras, muito graças ao estatuto adquirido em televisão. Se o formato não surpreendeu os espectadores (o molde da narrativa é muito similar ao dos episódios), o filme ganha exactamente pela característica que sempre distinguiu o formato: o humor. É este o elemento mais activo do início ao fim do filme, uma imagem de marca que Matt Groening não quis descurar e assim mimar os fiéis seguidores. A cena em que a personagem Bart escreve no quadro "I will not illegally download this movie" é uma prova de que a série já atingiu um estatuto que lhe permite entrar em diálogo directo com o espectador, tal é a confiança que foi adquirindo ao longo dos anos. O filme abusa desse estatuto, pondo mesmo em causa a sanidade da audiência quando uma das personagens, Homer, questiona a pertinência do filme: "I can't believe we're paying to watch something we could see on TV for free!". Em termos técnicos houve uma tentativa de refrescar a imagem. A já usada técnica 2D é auxiliada por efeitos de 3D, já experimentados aliás por Groening na série Futurama. Este recurso permite que os ambientes ganhem dimensão e o espectador se sinta mais envolvido. As personagens são melhor exploradas em ângulos de câmara nunca utilizados até à data. Estas introduções tecnológicas são usadas com sensatez sem nunca comprometem a estética original da série.

FIGURA 11
O filme de animação dos estúdios Aardman, "Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit", de 2005, utiliza o humor como estratégia de entretenimento.

Para finalizar, um exemplo que desde sempre foi fiel aos seus princípios, onde a passagem para cinema é feita de forma inovadora, não tanto pela técnica mas pela forma de contar a história, numa sábia lição de quem sabe distinguir cinema e televisão. "Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit" (2005) tem um argumento rico, bem estruturado e consciente do meio para o qual é desenvolvido. Além dos ritmos bem estudados, a narrativa vai ganhando em manobras de distracção que envolvem o público do início ao fim do filme: objectos subliminares que vão sendo deixados no cenário, como a fotografia em que se vê a personagem Gromit a ser graduado pela escola de Dogwarts (uma referência aos filmes de Harry Potter); e cenas hilariantes com referências óbvias a outros filmes, como é exemplo a

cena em que Gromit, num avião, sobrevoa Wallace em corpo de coelho, trazendo Lady Tottington na mão, uma clara referência ao King Kong, filme de 1933. O humor que caracteriza a série é também aqui utilizado como modelo narrativo.

O sucesso de bilheteira destes dois últimos exemplos foi bem mais elevado que no primeiro ("The Magic Roundabout"). Este desequilíbrio talvez se deva ao "gap" temporal. Os assuntos actuais ganham mais facilmente o interesse do espectador. No caso do "The Magic Roundabout", os quase quarenta anos de existência poderão ter pesado na escolha do público. Já a animação dos "The Simpsons", contemporânea da nossa memória, goza de um estatuto que lhe garante à partida o sucesso. No filme da dupla "Wallace & Gromit", embora o conceito da animação seja já antigo, a construção do argumento é inteligente e consegue manter um ponto de interesse para o espectador, do início ao fim do filme. A par da estética, a narrativa deverá ser actual e identificável pelo espectador. A reabilitação de um formato antigo não está excluída à partida. Deve, no entanto, repensar as suas motivações.

A análise que aqui termina sobre a relação entre dois meios audiovisuais, cinema e televisão, e em particular na animação, é o ponto de partida para o objecto de estudo que apresentamos a seguir. Este objecto de estudo é um projecto de animação, "As Máquinas de Maria", que existe em formato de televisão e que pretendemos agora passar para cinema.

3. AS MÁQUINAS DE MARIA

FIGURA 12
"As Máquinas de Maria" é um conceito de animação que existe actualmente em formato de televisão, numa série de vinte e seis episódios.

"As Máquinas de Maria" é um projecto de animação que existe actualmente em formato de série para televisão. A intenção de o tornar uma obra fílmica, leva-nos a analisar e relacionar as características dos dois meios, cinema e televisão, neste caso específico de animação.

3.1 Passado e Presente

O conceito de "As Máquinas de Maria" começou por ser uma curta-metragem de animação realizada em ambiente académico para a disciplina de Projecto do 5º ano, na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto (FBAUP), em 2003. A história conta a vida de Maria, uma menina de sete anos, cujo passatempo favorito é inventar máquinas. Este primeiro exercício foi um espaço favorável para a experimentação e definição da identidade do projecto.
Posteriormente, a atribuição de um subsídio por parte do Instituto do Cinema e Audiovisual (ICA) permitiu que a animação evoluísse para um novo formato: uma série de televisão, de vinte e seis episódios. Esta fase encontra-se actualmente em desenvolvimento.

3.1.1 A curta-metragem

A curta-metragem original de "As Máquinas de Maria", mais do que um projecto para divulgação pública, serviu como espaço de aprendizagem. Foram testadas técnicas como a animação digital em duas dimensões e experimentadas as primeiras dificuldades de realização. Mais do que uma primeira animação, esta fase do projecto foi um trabalho de autor, importante para a apropriação dos meios e sedimentação das primeiras ideias.

3.1.2 A série para televisão

Em 2006, já fora do contexto académico, o projecto foi subsidiado pelo Instituto do Cinema e Audiovisual (ICA), que assim tornou possível a evolução da animação numa série para televisão. O novo formato confere ao projecto um conjunto de imposições, como por exemplo, a duração (cada episódio tem cinco minutos) e a redefinição do público-alvo (infantil). Estas e outras condicionantes, implícitas na passagem para um ambiente de televisão, implicaram alterações a vários níveis, nomeadamente na estética e na própria intenção da animação.
O facto de a série ser vocacionada para o publico infantil requereu uma revisão dos conteúdos. As histórias passaram a ter preocupações pedagógicas, visíveis, por exemplo, na "máquina de lavar os dentes" e na "máquina de reciclar máquinas", onde por detrás da mensagem lúdica existe a intenção de educar: lavar sempre os dentes depois das refeições, no primeiro caso, e reciclar o lixo, no segundo.

3.2 Futuro

O desafio actual é a migração da série "As Máquinas de Maria" para cinema.
A série para televisão encontra-se em fase final, prevendo-se a sua conclusão no início de 2009. A produção dos vinte e seis episódios revelou-se um intenso processo de aprendizagem. Uma reflexão sobre o percurso feito até aqui permite perceber as diferenças que foram operando no conceito, actualmente mais sólido e consistente. A curiosidade em experimentar outra dimensão e a vontade de fazer crescer o projecto levam a uma motivação maior: experimentar "As Máquinas de Maria" numa longa-metragem de animação[17].

[17] Os estatutos do Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA) definem longa-metragem como a obra cinematográfica que tem uma duração superior a noventa minutos.

3.2.1 O filme

O dossier anexo a esta dissertação ("As Máquinas de Maria – O Filme") é o reflexo dessa ambição. É o espaço onde é delineado o filme e analisadas as necessidades que permitirão uma boa adaptação ao novo meio dado que meios diferentes implicam abordagens diferentes. Compreender as características de um e outro, é o primeiro passo para que a transição seja bem sucedida.

Desenvolvemos de seguida as ideias que nos parecem mais imediatas e as que iremos abordar no dossier anexo, especificamente para o nosso caso de estudo, "As Máquinas de Maria – O Filme".
Este dossier serve também de candidatura a um financiamento do ICA para apoio à produção de longas-metragens de animação.

3.2.1.1 Género e público-alvo

A série de animação "As Máquinas de Maria" tem como público-alvo as crianças. As histórias foram escritas com preocupações pedagógicas e a estrutura da narrativa, em cada episódio, apela para o raciocínio:

1. apresentação do problema;
2. como resolver o problema;
3. resolução do problema.

Em televisão, os géneros e o público-alvo estão mais bem definidos do que no cinema. Isto porque a televisão dispõe de uma grelha de programação que possibilita que os conteúdos sejam distribuídos de forma intencional, de acordo com o público que pretendem atingir. As séries de animação infantil, por exemplo, ocupam o início da manhã e o meio da tarde, altura em que as crianças não estão na escola. É ainda normal que, em época de férias, a programação infantil ocupe mais espaço na grelha televisiva, exactamente por prever a disponibilidade do seu público-alvo. Já os adultos vêm os seus programas preferidos à noite, porque as responsabilidades profissionais assim o permitem.

Em cinema, pelo contrário, não existem horários específicos para géneros. Os horários existem, mas para marcar as várias sessões de um mesmo filme. A fronteira que define o público-alvo não é tão rígida e permite a coexistência de espectadores diferentes no mesmo filme.

O público-alvo está directamente ligado ao género. A classificação dos géneros dada pelo "Screen Writers Guide"[18] divide-os em seis categorias: aventura, comédia, crime, melodrama, drama e outros. No entanto, a classificação dos géneros é uma longa e velha batalha entre os especialistas. A animação, por exemplo, na classificação acima menciona, é inserida na categoria "outros". Esta classificação não é consensual. A maioria dos realizadores que trabalham em animação considera-a como mais uma forma de trabalhar o audiovisual, tal como num filme de imagem real. Aliás, dentro da própria animação também podemos distinguir vários géneros, como o dramático ("Persepolis", de Vincent Paronnaud e Marjane Satrapi, 2007), a aventura ("Madagáscar", de Eric Darnell e Tom McGrath, 2005) e até mesmo humor negro ("Nightmare Before Christmas", de Henry Selick, 1993), entre outros.

A definição do género é importante na medida em que dele depende a forma como se desdobra a narrativa: um filme de *suspense* tem planos mais parados que um filme de acção. No entanto, não nos devemos manter presos a uma classificação, até porque é normal que uma mesma obra fílmica tenha vários géneros. O essencial é procurar uma predominância de género.

No caso da animação, esta mistura de géneros tem sido cada vez mais explorada como forma de aumentar a variedade de públicos. O facto dos espectadores adultos fazerem parte de uma geração que cresceu com animação e que a absorveu enquanto cultura, faz com que a animação seja cada vez mais um ponto de interesse e cada vez menos conotada como um estilo infantil. Quanto mais universal for o assunto (ponto de identificação) mais possibilidades terá de abranger públicos diversos.

No caso de "As Máquinas de Maria – O Filme", pretendemos que a mesma história forneça pontos de interesse às crianças e aos adultos, numa dicotomia de leituras em dois públicos distintos.

---

[18] Segundo Doc Comparato, no livro "Da Criação ao Guião – A Arte de Escrever para Cinema e Televisão", a classificação mais adoptada pelos realizadores.

3.2.1.2 Formato

Nos últimos anos os avanços tecnológicos inventaram novas possibilidades para os meios de comunicação. Os ecrãs de televisão diversificaram-se em tecnologias e formatos que melhor satisfizessem as expectativas dos espectadores. Ainda assim, o formato clássico 4:3 continua a ser o mais utilizado para transmissão, muito em parte porque a maioria dos conteúdos para televisão continuam a ser realizados neste formato. A revolução tecnológica terá de ir mais além e reflectir-se não só nos aparelhos electrónicos como na fase de produção. É irónico notar que este formato foi escolhido para televisão para poder receber os conteúdos de cinema, sendo que, quando a televisão surgiu usava ainda a proporção 4:3. Actualmente a dificuldade de leitura dos conteúdos fílmicos em televisão reside exactamente na diferença de formatos entre os dois meios. Isto porque, ao contrário da televisão, os formatos em cinema foram-se diversificando, quer pelos avanços tecnológicos quer pelas estratégias de persuasão que permitissem manter as audiências. Os vários formatos foram adoptando proporções cada vez mais panorâmicas que beneficiassem a narrativa e que se afastam do formato de televisão.

O formato utilizado, quer na curta-metragem, quer na série de vinte e seis episódios, é um formato de televisão. Tony White, no seu guia de animação "Animation. From Pencils to Pixels", refere-se a este formato como o *Standard Academy Format*, o mais usado para produções televisivas, numa proporção de 4:3.

Quando passamos para o suporte de filme, onde o objectivo principal é a projecção em sala de cinema, existem vários formatos que podem ser utilizados e que foram experimentados ao longo da história (como é o caso do *Film Academy Format*, *Widescreen Format* ou o *Cinemascope Format*). O mais utilizado actualmente é o *High Defitition Format* (*HD*), com uma proporção de 16:9, mais horizontal e panorâmico que o formato de televisão.

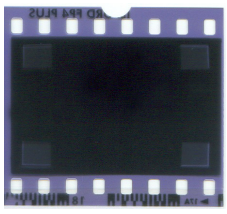

FIGURA 13
A película de 35mm é actualmente a mais usada para cinema. O fotograma tem 22,05X16,03mm, aproximadamente, e a forma como esse espaço é aproveitado é o que define o formato da projecção.

O formato está também condicionado pelo suporte. Em cinema a forma preferencial de captar a imagem continua a ser a película, ainda que a tendência seja a crescente passagem para o digital, pelos custos e rapidez de produção. A película cinematográfica mais usada é a de 35mm, exactamente porque a sua bitola tem 35 milímetros de largura. Nesta película a área útil do fotograma dispõe de aproximadamente 22,05x16,03mm. Esta área útil pode ser aproveitada para diferentes formatos, dependendo das opções estéticas do realizador.

3.2.1.3 Técnica

FIGURA 14
O russo Yuriy Norshteyn é actualmente um dos animadores que mais se destaca, na manipulação da técnica de cut-out, em animação tradicional.

A técnica de base usada na animação "As Máquinas de Maria" é a "*cut-out animation*" conhecida em português como "animação de recorte". O argentino Quirino Cristiani foi um dos pioneiros deste género, quando em 1916 fez uso de imagens planas animadas "frame-a-frame" na sua curta-metragem de animação "La Intervención en la provencia de Buenos Aires". No panorama actual, o russo Yuriy Norshteyn destaca-se enquanto animador desta técnica, e Terry Gilliam ficou conhecido pelas suas animações de recorte, que atingiram maior visibilidade na década de setenta, com os sketchs animados para a série da BBC "Monty Python's Flying Circus".

Os avanços tecnológicos e a crescente utilização do computador vêm, ao contrário do que se poderia pensar, impulsionar a animação de recorte. O espaço informático é propício à interacção de imagens com origens diversas, abrindo assim novos caminhos. O facto de este ambiente de trabalho permitir acções facilmente reversíveis eleva o nível da experimentação. O crescente número de ferramentas digitais abre novas possibilidades: aumentar, diminuir, rodar, inverter, distorcer, controlar a velocidade e a luz, são algumas das vantagens que tornam o processo da animação de recortes em digital mais rápido e criativo. A grande vantagem é a de que o autor poderá manter a plasticidade da linguagem se assim o entender, já que todo o reportório visual pode ser construído em métodos tradicionais de desenho e só posteriormente transportado para o ambiente digital.

FIGURA 15
A série de televisão "Charlie and Lola" utiliza uma técnica de animação bidimensional, que faz uso do desenho e da fotografia.

A evolução da técnica de recorte para um ambiente de computador impulsionou o aparecimento de novas formas de produzir animações 2D, como é o caso da série "South Park" (de Trey Parker e Matt Stone, 1997) que simplificou o processo de animação fazendo uso de imagens vectoriais. No universo infantil não podemos deixar de referir as séries de animação "Angela Anaconda" (de Joanna Ferrone e Sue Rose, 1999) e "Charlie and Lola" (de Lauren Child, 2005) duas referências de análise fundamentais para o presente trabalho.

Quando falamos num período de tempo tão extenso como são noventa minutos, temos que pensar em formas que tornem a animação mais envolvente. Uma estratégia pode ser a animação em 3D. Esta abordagem tem vindo a ser utilizada como ferramenta poderosa, capaz de tornar o espaço de acção mais complexo e credível.

FIGURA 16
As animações da série de televisão "Angela Anaconda" são maioritariamente construídas em 2D e posteriormente finalizadas com inserções de 3D.

Referimos novamente como exemplos as séries "South Park" e "Angela Anaconda". O primeiro, porque embora mantenha as personagens em vectores bidimensionais, foi evoluindo a sua estética para cenários 3D. O segundo, porque explora a animação 2D com inserções 3D, associando técnicas de modelagem nas personagens, em programas relativamente simples como é o caso do *Poser*.
No caso específico de "As Máquinas de Maria – O Filme" já foram experimentadas soluções em 3D no programa *Maya*. Esta é ainda uma fase em estudo.

Um outro recurso importante na dinamização da acção em cinema são os efeitos especiais. No "Vocabulário do Cinema", Marie-Thérese Journot define efeito especial, como o processo que permite produzir uma imagem irrealista. No caso da animação (irreal por natureza) o efeito especial pode servir para enfatizar a acção e elevar a tensão dramática da narrativa. Os efeitos especiais lumínicos, por exemplo, são essenciais para indiciarem as condições climáticas e até mesmo o estado de espírito de uma personagem. São especialmente usados em cenas dinâmicas como explosões ou tempestades (chuva, vento, etc.). O recurso a efeitos especiais já foi testado na série para televisão como forma de refinar alguns pormenores, nomeadamente para simular chuva e fumo. Na passagem para o cinema pretendemos explorar um pouco mais este recurso. Poderá vir a ser uma mais valia para as cenas dinâmicas, um contributo visual que ajudará a enfatizar a acção.

3.2.1.4 Tempo e Ritmo

Em "A Linguagem Cinematográfica", Marcel Martin refere a importância do tempo em cinema e faz a distinção entre tempo real e tempo perceptivo. Fragmenta ainda o tempo em três conceitos distintos: o tempo da projecção, que é a duração do filme; o tempo da acção, que é a duração diegética da história; e o tempo da percepção, que é a impressão de duração intuitivamente sentida pelo espectador. O tempo e a forma como o apreendemos condicionam a narrativa, e dela depende a percepção que o espectador tem do tempo. Num episódio de cinco minutos não será difícil manter a atenção do espectador. Quando a narrativa é mais extensa, como é o caso dos noventa minutos de um filme, teremos que repensar as opções de produção de forma a não aborrecer nem impacientar o espectador.

Doc Comparato, no livro "Da Criação ao Guião – A Arte de Escrever para Cinema e Televisão", define o tempo de atenção como a quantidade de minutos que estamos atentos, após os quais o nosso nível de atenção diminui.
Refere ainda que o tempo de atenção é variável de meio para meio. Um livro consegue prender o leitor, em média, cinquenta páginas, ao fim das quais, se não suscitar interesse, é posto de parte. Já em televisão, o tempo médio de atenção é de três minutos, sendo que se nesse espaço de tempo não formos atraídos pelas imagens, mudamos de canal. Pelas suas características distractivas, a televisão necessita de conteúdos mais incisivos. Em cinema o ecrã é grande e a imagem ganha peso, predispondo-se, portanto, a uma leitura mais contemplativa. Ainda assim, a média de atenção é de vinte minutos. Ao fim desse tempo a narrativa deverá dar mais estímulos que consigam manter o espectador atento.

Podemos concluir que o tempo de atenção é determinado pela intensidade do tempo dramático, ou seja, da vivência que temos do próprio tempo de projecção. Daí a importância, em cinema, de um bom argumento que consiga captar a atenção do espectador e mantê-lo atento até ao final. A estrutura da narrativa não pode ser encarada como um episódio extenso, mas como uma estrutura autónoma e complexa. Estudar essa estrutura implica delinear os ritmos da acção, a fim de detectar e eliminar momentos mortos.

3.2.1.5 Estrutura

Uma das dificuldades num projecto desta natureza reside na construção da história. A narrativa é o elemento que suporta o filme e, se por um lado deve ser sólida e manter o fio condutor do início ao fim, por outro, deve permitir desdobrar-se em partes (ritmos) que garantam uma estrutura dinâmica. Definir a ideia ou intenção do projecto é por isso um momento chave do processo.
A estrutura é responsável pela divisão da história em blocos de tempo. Define os momentos-chave, trata-os individualmente, detecta e preenche possíveis espaços vazios. Essa divisão faz parte do trabalho criativo do autor, que melhor do que ninguém, saberá como contar a sua história.

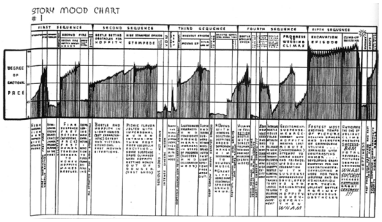

FIGURA 17
Exemplo de uma story mood chart do Fleischer Studio, para o filme "Mr. Bug Goes to Town", de 1941.

Para auxiliar nesta tarefa recorre-se a gráficos, apelidados de *story mood chart*. Este conceito de gráfico foi inaugurado pelo Fleischer Studio (1919-1942) como forma de ilustrar visualmente o grau emocional das animações. Este trabalho de análise garante não só uma linha evolutiva da narrativa como o tratamento individual de cada uma das sequências que a compõem. No livro "How to Write for Animation", Jeffrey Scott dá importância ao *storybeat* que define como uma breve discrição das acções mais significativas de cada cena, a serem inseridas na *story mood chart*.

Numa estrutura clássica, a narrativa obedece a regras que dividem o tempo em três momentos:

a) Primeiro acto: exposição do problema / situação destabilizadora / conflito;
b) Segundo acto: complicação do problema / tentativa de normalização / crise;
c) Terceiro acto: clímax / resolução.

A cena do clímax, que os estúdios americanos chamam de *obligatory scene*, é o culminar da narrativa, essencial para manter o interesse do espectador.

A continuidade lógica é também fundamental para assegurar a linha temporal e espacial entre as várias partes da história. A forma como essa continuidade é resolvida tem que ver com os processo técnico de transição que articulam as várias partes da narrativa e que podem recorrer a efeitos, como os *fades*, as panorâmicas corridas, as cortinas, os planos de corte, etc.

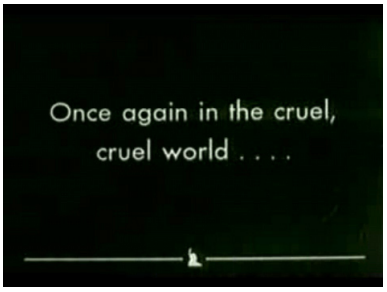

FIGURA 18
Na era do filme mudo recorria-se a planos de corte, como forma de inserir textos necessários à compreensão da história, ou diálogos.

O plano de corte tem como função assegurar a continuidade visual e narrativa, ao marcar muito bem a passagem de um momento para o outro. É o que Noël Burch define como *pillow shot*[19] ao referir-se à obra do japonês Yasujiro Ozu, que frequentemente recorria a imagens paradas para indicar uma mudança de espaço e tempo. Funciona também como uma pausa para que o espectador recupere o fôlego. Este recurso cinematográfico já era usado nos filmes mudos, com a função de inserir legendas e diálogos. Estes letreiros[20] com palavras escritas mantêm-se até hoje, mas com intenções diferentes.

---

[19] No livro "To the Distant Observer".

[20] Os brasileiros chamam de "intertítulos". Em português, não conseguimos encontrar um termo consensual.

Segundo Mahomed Bamba[21], a introdução da escrita em planos de corte, em filmes falados, não corresponde mais às necessidades de suprir as deficiências técnicas. Trata-se agora de uma opção estética e de narratologia, muito bem assumida. Exemplo disso é o uso deste recurso por realizadores contemporâneos, como é caso de Quentin Tarantino no filme "Kill Bill", volumes I e II (respectivamente 2003 e 2004).

No caso especifico de "As Máquinas de Maria – O Filme", iremos usar planos de corte com legendas, que irão marcar de forma explícita a passagem de tempo para o espectador.

3.2.1.6 Personagens

O estudo das personagens relaciona-se com a atribuição de características comportamentais, físicas e linguísticas. São estas características que definem a personagem perante o espectador. No que diz respeito às características comportamentais, a tradição inglesa distingue dois tipos de personagens: planas (*flat*) e redondas (*round*). No livro "Aspects of Novel", Edward Morgan Forster aplica o termos *flat* para designar personagens tipificada, sem profundidade psicológica e de comportamentos previsíveis. Utiliza a palavra *round* para caracterizar personagens mais complexas, multidimensionais e de reacções menos comuns.

Podemos dizer que em "As Máquinas de Maria – O Filme", a personagem principal é redonda, e todas as outras, secundárias, são personagens planas. Maria, enquanto personagem principal, é dotada de uma personalidade forte de acções imprevisíveis. Já os pais inserem-se numa imagem estereotipada, atentos e preocupados com a filha. São por isso personagens planas que não trazem surpresa para o espectador.

[21] Professor brasileiro, doutorado em Ciências da Comunicação, cuja tese "Letreiros e Grafismos nos Processos Fílmicos" reflecte exactamente o uso de planos parados em obras cinematográficas.

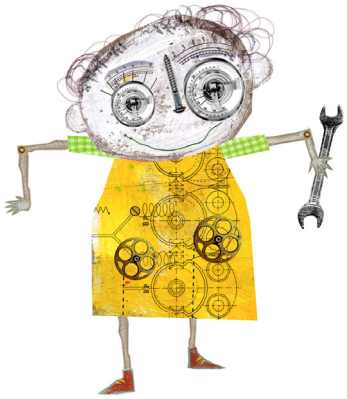

FIGURA 19
Maria é a personagem principal da série de televisão "As Máquinas de Maria". As suas características físicas indiciam o seu perfil psicológico.

A caracterização das personagens passa também pela atribuição de características físicas. O facto de uma personagem ser alta, baixa, gorda ou magra, a forma como se veste ou se movimenta, são pistas que ajudam o espectador a perceber mais sobre a sua personalidade. No caso da Maria, a cabeça é maior que o corpo, para que, anatomicamente, se aproxime da fisionomia de uma criança. É também uma metáfora: uma cabeça grande para guardar todas as suas ideias. A estética que a caracteriza está em sintonia com o seu perfil psicológico. O facto do nariz ser um parafuso, ou o vestido ter desenhos de roldanas, aproxima a personagem do seu imaginário e leva o espectador a perceber a importância que as máquinas têm na sua vida.

Uma outra forma de caracterizar uma personagem é pela maneira como se exprime linguisticamente. O timbre e o tom com que a personagem fala podem ser indicadores do seu estado de espírito, da localização geográfica (através do sotaque) e da sua postura (através de tiques e trejeitos nervosos). A forma como se exprime sonoramente condiciona as características físicas, pela forma como abre e gesticula com a boca. *O lip sync* (abreviatura de "lip synchronization") é exactamente a técnica que estuda a articulação entre o som e a forma da boca. Segundo Maureen Furniss[22], é o processo que faz coincidir o movimento dos lábios de um boneco animado com as palavras que ele está a proferir, fazendo parecer que pelo movimento físico da sua boca, o boneco é o detentor da palavra. O estudo do *lip sync* pode ter várias abordagens e ser mais ou menos complexo.

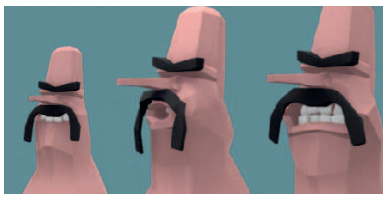

FIGURA 20
Stefan Marjoram exemplifica o *lip sync*, numa personagem modelada em 3D.

Muitos animadores defendem que o segredo está na expressão e não no número de bocas com que o *lip sync* é animado. Num tutorial de animação fornecido pela Aardman[23] sobre *lip sync* digital, Stefan Marjoram explica que se pode animar um diálogo usando basicamente cinco expressões faciais: "A", "E", "O", "B/M/P" e "F/V". Como a maioria dos movimentos da boca são acompanhados por outras expressões faciais, uma boa dica pode ser investir mais tempo na sincronização da fala com as expressões faciais, como mexer ligeiramente a cabeça ou movimentar as sobrancelhas.
As formas das bocas também são diferentes dependendo da emoção da personagem. Uma boca irritada será necessariamente diferente de uma feliz, ainda que produzindo o mesmo som.

---

[22] No livro "The Animation Bible".

[23] Disponível em http://www.andreforni.com/AMBlog/media/AardmanLipSync.pdf

A escolha do nome de uma personagem também deve ser ponderada. Em "Writing for Television", Gerald Kelsey fala do cuidado que devemos ter na atribuição do nome às personagens, que por si só pode revelar a classe social e dar pistas sobre o carácter e tipologia das mesmas.

3.2.1.7 Som

Na secção 2.2.2.1 (Recepção e percepção) já se referiu que em televisão o som é preponderante em relação à imagem, e que, em cinema, embora assuma um papel crucial, este não se impõe como elemento dominante. Funciona antes como complemento da imagem, mas não deixa de ser um factor decisivo na contextualização e entendimento da acção.

Na publicação "Teaching the Sound Track. Quarterly Review of Film Studies", de Novembro de 1976, Claudia Gorbman propõe uma classificação para os elementos sonoros que constituem a narrativa cinematográfica. A autora divide o som em três categorias: diegético, não diegético e meta-diegético.
Som diegético é o proveniente de uma emissão objectiva, perceptível na própria acção do filme, como são os diálogos entre personagens, a paisagem sonora ou mesmo sons que não estão no enquadramento mas que os conseguimos localizar dentro do contexto da narrativa.
Por oposição, som não diegético é o som subjectivo, imposto e produzido fora da acção, como são as bandas sonoras ou a *voz off*. As características do som meta-diegético relacionam-se com as questões do imaginário de uma personagem e não serão abordadas no contexto deste projecto.

A sonorização é uma peça fundamental do bolo sonoro, enquanto som diegético. É a capacidade de criar sons que podem predispor a leitura da acção. Estes efeitos sonoros devem acompanhar as imagens de forma coordenada: a imagem de um prato a cair deve ser sincronizada com o respectivo som, no momento visual adequado. Esta operação é tanto mais eficaz quanto menos o espectador se aperceber da sua existência, ou seja, quanto mais natural for a sua adequação. Os melhores efeitos sonoros são aqueles que passam despercebidos. O processo de sonorização já existiu na série e a passagem para o filme obedecerá aos mesmos princípios.

Os diálogos são mais um elemento sonoro diegético da narrativa. Na série para televisão, a acção é contada maioritariamente em *voz off* (som não diegético). Esta opção explica-se pelo facto de os episódios serem curtos. Os cinco minutos fazem do narrador a situação ideal para contar a história da forma mais resumida e eficaz. É uma opção descritiva que ajuda a preenche as lacunas de informação que a imagem não consegue assegurar, devido à rapidez com que os episódios têm que ser resolvidos. A transição para uma longa-metragem implica, como vimos, a exploração das personagens, que passa não só pela estética como também pelo registo sonoro. O narrador deixa de existir e os diálogos ganharão destaque, assim como a voz de cada personagem que será explorada individualmente.

A criação de uma banda sonora tem grande peso no contributo geral do filme, na medida em que também ela ajudar o influenciar a forma como a audiência interpreta as imagens. Alguns realizadores optam por criar uma banda sonora com músicas já existentes. Mas uma banda sonora original poderá ser mais fiel à identidade do projecto, na medida em que é o resultado do mesmo.

3.2.1.8 Viabilidade do projecto

A era digital é actualmente uma realidade, e as produções, tanto de animação como de imagem real, podem ser totalmente realizadas através de recursos digitais.
No entanto, quando falamos de filmes que pretendem fazer o circuito das salas de cinema, não podemos esquecer que grande parte utiliza ainda a película como forma de projecção.

George Lucas é um dos realizadores que mais tem defendido as vantagens do meio digital. O lançamento do segundo episódio da saga Star Wars "The Attack of the Clones" (2002), totalmente filmado com câmaras digitais, foi o início de uma estratégia a favor da instalação de salas de cinema equipadas com tecnologia digital. Actualmente o número de salas que dispõe desta tecnologia não é grande, devido ao elevado custo dos equipamentos, investimento que as salas de cinema ainda não se dispuseram a suportar.

A verdade é que actualmente poucos são os realizadores que não aderiram às novas tecnologias. Mesmo os que filmam em película (ainda uma grande parte) não escondem as vantagens do digital ao facilitar e minorar os custos de pós-produção. A tendência natural aponta para o crescimento, ainda que lento, de salas de cinema com projecção digital. Enquanto isso não acontece, toda a produção que é feita ou finalizada em digital, terá que passar por um processo de transição dos dados digitais para película. Só assim o filme estará apto a passar em qualquer sala de cinema tradicional.

FIGURA 21
As Arrilaser são as máquinas que convertem a informação digital em película para cinema.

Esta técnica, que devolve os dados digitais à película, chama-se *telerecording* (os americanos chamam-lhe *kinescopage*). O processo é feito através de um equipamento denominado *ArriLaser*, constituído por três lasers que fazem a leitura dos dados e os imprimem em película, através da divisão da imagem nas três cores primárias (RGB)[24]. Este processo que devolve o digital à película tem que ser estudado com antecedência, a fim de conhecer e controlar problemas que possam surgir com a transição, tais como diferenças de cor, luz, resolução, etc.

A fim de assegurar uma boa transição de "As Máquinas de Maria" para filme, recorremos à ajuda de profissionais especializados. A Tobis é um estúdio e laboratório de audiovisual que dispõe dos mais variados serviços e tecnologias ligados ao cinema. Em 2004 investiu na aquisição de equipamento especializados e actualmente é o único estúdio em Portugal capacitado para fazer a transição de digital para película. Com uma vasta experiência no ramo (desde 1932) demonstrou ser o sítio ideal para ensaiar as primeiras experiências de "As Máquinas de Maria – O Filme". A vantagem desta experiência reside no facto de partirmos para a produção do filme de forma mais consciente, mais aptos a prever e controlar situações que podem acontecer na transição de um formato digital para um formato em película. Tentamos assim que o produto final fique o mais próximo possível do desejado.

As questões que aqui acabamos de enunciar são o ponto de partida para um trabalho prático. O dossier em anexo é o resultado dessas reflexões, aplicadas ao nosso objecto de estudo: "As Máquinas de Maria – O Filme".

---

24 Tal como descrito por Karen E. Goulekas, no livro "Visual Effects in a Digital World".

4. CONCLUSÃO

Analisar os dois modelos de comunicação, cinema e televisão, permitiu perceber que os dois formatos, embora diferentes, têm também pontos em comum. Esses pontos de contacto tornam possível a transição de um modelo para o outro. No entanto, as diferenças entre os dois meios não devem ser esquecidas, e o conhecimento das mesmas é um bom ponto de partida para uma transição bem sucedida.

A presente investigação levou-nos ao encontro de questões paralelas, de grande interesse para a animação em geral. Mas por serem questões secundárias, e para não nos afastarmos dos objectivos iniciais desta dissertação, foram abordadas de forma mais ligeira. São, no entanto, questões pertinentes, que pretendemos ver resolvidas em futuros trabalhos de investigação.

Uma das questões prende-se com o levantamento cronológico dos filmes e séries de animação produzidos desde o início da animação, até aos dias de hoje. Esta análise começou a ser feita na secção 2.3.4 desta dissertação, mas dado o grau de complexidade exigido, foi uma recolha que fomos forçados a suspender numa fase preliminar. No entanto, uma base de dados desta natureza, pode contribuir para o melhor conhecimento da cultura da animação. Por exemplo, numa breve análise conseguimos concluir que, actualmente, o mercado do ocidente aposta na transição de séries de televisão para filme e que o oriente investe na estratégia inversa. Por isso, recolher e cruzar este tipo de informação, é fundamental para tirar conclusões sobre a evolução da animação e da sua tendência de crescimento

Uma outra questão que ficou por explorar e que gostaríamos ver desenvolvida num futuro próximo, é o estudo da transição de produtos de animação em meios que não exclusivamente o cinema e a televisão. A transição de produtos audiovisuais entre os vários meios de comunicação é vasta e diversificada. O desenvolvimento da internet, do telemóvel e do computador pessoal, são o resultado do avanço tecnológico que se desdobra em novas formas de expressão e potencia novos meios de comunicação. A análise da repercussão destes novos

meios poderá ser uma nova etapa no projecto "As Máquinas de Maria", que poderá, mais uma vez, transitar para um novo meio.
A par destas, o dossier em anexo "As Máquinas de Maria – O Filme" deixa em aberto um futuro trabalho de animação, que se avizinha longo, mas gratificante.

Para além da aprendizagem que fomos solidificando neste espaço de investigação, foi nossa preocupação que o projecto se mostrasse pertinente e reflectisse alguma novidade na temática a que nos propomos.
O cinema de animação comercial esteve durante muitos anos associado às produções americanas. Na Europa, o surgimento de longas-metragens de animação de linguagens e técnicas menos convencionais[25], fazem acreditar que este é um mercado em expansão e que os espectadores estão mais receptivos a novos formatos de animação. No panorama nacional, a cultura da longa-metragem de animação, praticamente não existe, contando apenas com uma obra fílmica[26]. O mercado português é, no entanto, consumidor de produtos desta natureza. A aposta deste projecto está em contribuir para uma cultura da animação, não só para o mundo, mas especialmente para Portugal.

Ainda sobre o panorama nacional, a mais valia da presente investigação, reside na transição de um objecto de animação de televisão para cinema, nunca antes experimentada em produções nacionais. A novidade reside na abordagem diferente de um mesmo objecto, como forma de perdurar a sua identidade, enquanto produto de animação.

Numa última conclusão, referimos que este foi um trabalho enriquecedor, responsável pelo ponto de partida para uma nova etapa, que nos permite avançar com mais segurança para o projecto "As Máquinas de Maria" em cinema.

---

25 Aqui a palavra "convencional" refere-se à animação americana, estereotipada, por exemplo, pelas animações da Disney.

26 Actualmente existe apenas uma longa-metragem de animação totalmente realizada em Portugal, lançada no presente ano de 2008: "Até ao Tecto do Mundo". Esta longa-metragem de animação foi produzida pelo Cineclube de Avanca e tem como realizadores Carlos Silva, António Costa Valente e Vítor Lopes.

BIBLIOGRAFIA

ACADEMY OF MOTION PICTURE ARTS AND SCIENCES – **77th Academy Awards Rules.** [on-line] Beverly Hills, 2008**.** Disponível em: <URL: http://www.oscars.org/77academyawards/rules/index_text.html>

ALMEIDA, Virgílio; RIBEIRO, José Miguel – **A Suspeita: os bastidores do filme.** Lisboa: Bedeteca de Lisboa, 2001. ISBN: 972-8487-33-9

BADAL, Sharon – **Swimming Upstream: A Lifesaving Guide to Short Film Distribution.** Oxford: Focal Press, 2007. ISBN 978-0240809557

BALOGH, Anna Maria – **Conjunções, disjunções, transmutações: da literatura ao cinema e à TV.** São Paulo: Annablume, 2005. ISBN: 978-8574194097

BENNETT, Tony - **Popular Fiction: Technology, Ideology, Production, Reading.** Oxon: Routledge, 1990. ISBN 978-0415025171

BUSHBY, Alex – **A-Z of Film, Television and Video Terms.** Oxon: Routledge, 1994. ISBN: 978-0-948905-89-6

CÁDIMA, Francisco Rui – O cinema, o público, a televisão: Para uma ontologia da série televisiva e do telefilme. **Revista de Comunicação e Linguagens.** Lisboa: Cosmos, 1996. ISSN: 0870-7081. Nº 23, p. 165-179.

COMPARATO, Doc – **Da criação ao guião: A arte de escrever da Cinema Televisão.** Lisboa: Pergaminho, 1998. ISBN: 972-711-180-7

DANCYGER, Ken – **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. ISBN: 85-352-1242-6

DONALD, Ralph; SPANN, Thomas – **Fundamentals of Television Production.** Oxford: Blackwell Publishing, 2000. ISBN 978-0813827391

DROGUETT, Juan – **Sonhar de Olhos Abertos.** São Paulo: Arte & Ciência, s.d. ISBN: 9788574732756

EDUARDO, Cléber – Em entrevista a ÉPOCA, o cineasta Jorge Furtado fala do seu novo filme. **Época.** [on-line] S.L. Edição 264 (2003). Disponível em: <URL: http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG58005-6011,00.html>

ELLIS, John Visible – **Fictions: Cinema, Television, Video.** Oxon: Routledge, 1982. ISBN: 978-0415075138

FREIXO, Manuel João Vaz – **Teorias e Modelos de Comunicação.** Lisboa: Instituto Piaget, 2006. ISBN: 972-771-841-8

FURNISS, Maureen – **The Animation Bible: A Guide to Everything – from Flipbooks to Flash.** London: Laurence King, 2008. ISBN: 978-1-85669-550-3

GOULEKAS, Karen E. – **Visual Effects in a Digital World: A Comprehensive Glossary of Over 7000 Visual Effects Terms.** Oxford: Morgan Kaufmann, 2001
ISBN: 978-0-12-293785-9

GREENFIELD, Patrícia Marks – **O Desenvolvimento Do Raciocinio Na Era Da Eletronica.** São Paulo, Summus Editorial, 1988. ISBN: 978-8532303165

JOURNOT, Marie-Thérèse – **Vocabulário de cinema.** Lisboa: Edições 70, 2005. ISBN: 972-44-1225-3

JÚNIOR, Alberto Lucena – **Arte da animação: Técnica e estética através da história.** São Paulo: Senac, 2005. ISBN: 85-7359-219-2

MARJORAM, Stefan – Aardman speaks! **3D World**. [on-line] Bath: Future Publishing. ASIN: B00007B9MA. Abril (2005). Disponível em: <URL: http://www.andreforni.com/AMBlog/media/AardmanLipSync.pdf>

MARNER, Terence – **A realização cinematográfica.** Lisboa: Edições 70, 2006. ISBN: 972-44-1265-2

MARTIN, Marcel – **A linguagem cinematográfica.** Lisboa: Dinalivro, 2005. ISBN: 972-576-384-X

METZ, Christian – **The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema.** Bloomington: Indiana University Press, 1982. ISBN: 978-0253203809

MUNDI, Anima; WIEDEMANN, Julius (Ed.) – **Animation Now!** Colónia: Taschen, 2004. ISBN: 3-8228-3220-0

OSTROWSKA, Dorota, et al. – **European Cinemas in the Television Age**. Edinburgh:
Edinburgh University Press, 2007. ISBN: 978-0-7486-2309-9

SANTOS, Rogério – Paleotelevisão e neotelevisão**. Indústrias Culturais.** [on-line] Julho de 2004. Disponível em: <URL: http://industrias-culturais.blogspot.com/2004/07/esta-mensagem-n-200-do-blogue-marktest.html>

SHANER, Timothy; SALISBURY, Mark – **Tim Burton's Corpse Bride: An Invitation to the Wedding**. London: Titan Books, 2005. ISBN: 1-84576-284-3

THOMPSON, Frank – **Tim Burton's Nightmare Before Christmas.** Nova Iorque: Disney, 1993. ISBN: 0-7868-5378-6

TURNER, Graeme – **Film as Social Practice.** Oxon: Routledge, 1999. ISBN: 978-0415215954

VALENTE, António Costa – **Cinema sem Actores: novas tecnologias da animação centenária.** Avanca: Cine-Clube de Avança, 2001. ISBN: 972-98588-3-7

WHITE, Tony –**Animation From Pencils to Pixels: Classical techniques for digital animators.** Oxford: Elsevier, 2006. ISBN: 978-0-240-80670-9

WELLS, Paul – **The Fundamentals of Animation.** Lausanne: AVA Books, 2006. ISBN: 978-2-940373-02-04

WELLS, Paul – **Scriptwriting.** Lausanne: AVA Books, 2007. ISBN: 978-2-940373-16-1

GLOSSÁRIO

2D (ANIMAÇÃO). Criação de movimento num plano bidimensional, largura e altura, em suporte tradicional, de animação por acetato (por exemplo), ou em suporte digital.

35MM. Bitola da película cinematográfica mais utilizada em cinema.

3D (ANIMAÇÃO). Criação de movimento num plano tridimensional, largura, altura e profundidade, seja em suporte tradicional (de animação de marionetas, por exemplo), seja em suporte digital.

ACÇÃO. Tempo utilizado para descrever o papel do movimento, diante da câmara.

ADAPTAÇÃO. Processo de integração de uma linguagem num outro meio.

ANIMAÇÃO. Arte de imprimir movimento aparente a desenhos ou objectos inanimados, através de uma sequência rápida de imagens.

ANIMAÇÃO LIMITADA. Diferencia-se da animação total, por não necessitar de um desenho completamente novo em cada fotograma. A animação baseia-se nas partes de cada personagem, que não necessitando de se movimentar toda ao mesmo tempo, é animada por partes, mantendo todo o resto da figura imóvel.

ARGUMENTO. Resumo que contém as principais indicações da narrativa e informações sobre o desenrolar da acção.

BANDA SONORA. Conjunto das peças musicais que compõem um filme. Pode incluir música original ou fazer uso de obras ou excertos musicais, anteriores ao filme.

BITOLA. Medida padrão da largura da película de um filme. As principais bitolas usadas em cinema ao longo da história foram as de 8mm, 16mm, 35mm e 70mm, sendo que a de 35mm é hoje a mais comum.

CENA. Unidade dramática do filme constituída pela sequência de planos.
CLÍMAX. Ponto culminante da estrutura narrativa.

COMPOSIÇÃO. Forma como os elementos de um plano se organizam no formato.

CORTE. Mudança instantânea de um plano para o outro. Também interpretado como plano de corte.

CURTA-METRAGEM. Em Portugal, o Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA), considera como curta-metragem a obra cinematográfica que tenha uma duração inferior a sessenta minutos.

DIÁLOGOS. Corpo de comunicação do guião que identifica o texto falado pelos intérpretes do filme.

DIGITAL (ANIMAÇÃO). Arte de criar imagens em movimento utilizando computadores.

DIGITALIZAÇÃO. Conversão de dados analógicos em informação digital (dados numéricos) que pode ser interpretada por um computador

ESTRUTURA. Sistema invisível que define a combinação e sequência das cenas num argumento.

ETALONAGEM. Processo da pós-produção que permite padronizar e equilibrar as cores, ao longo de todo o filme.

FONOTECA. Arquivo de gravações sonoras utilizado para consulta e compra dos mais diversos ruídos.

FOTOGRAMA (FRAME). Imagem isolada de uma série, impressa na película. A sequência dessas imagens resulta no rolo do filme cinematográfico.

GÉNERO. Norma que agrupa os filmes em categorias, dependendo da natureza do argumento. Os géneros cinematográficos dependem da avaliação de sistemas diversos (como é o sistema de classificação de Hollywood ou da entidade portuguesa ICA) e, como tal, as convenções que os classificam podem ser diferentes de caso para caso.

GUIÃO. Documento escrito que define uma peça audiovisual. Pode assumir a forma de guião literário ou guião técnico.

HD. Termo usado para a distribuição de conteúdos em modo de alta definição (*high definition*). Formato popularizado pela adopção das tecnologias digitais no meio audiovisual, que pode assumir diferentes configurações, sendo as mais comuns 720p, 1080i ou ainda 1080p, também conhecido como *full* HD.

HOME THEATER. Também conhecido como "cinema em casa", é o nome dado às salas de estar em residências particulares, que através da instalação de aparelhos electrónicos sofisticados, tentam recriar o ambiente das salas de cinema.

LIP SYNC. Movimentos de boca de uma personagem animados em sincronismo com a faixa sonora.

LONGA-METRAGEM (FILME). Em Portugal, o Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA), considera como longa-metragem a obra cinematográfica que tenha uma duração igual ou superior a noventa minutos.

MÉDIA-METRAGEM. Não vem citada nos textos oficiais, mas denominam-se assim as metragens que duram entre sessenta e oitenta minutos.

NARRATIVA. Enunciado definido pela estrutura, que organiza a história numa sucessão de acontecimentos.

OFF. Voz ou sons presentes na acção, cuja fonte que os produz não é visível no campo visual do espectador.

PLANO. Unidade mais pequena da narrativa audiovisual de um filme.

PONTO DE IDENTIFICAÇÃO. Relação convergente do interesse do público com narrativa.

PÓS-PRODUÇÃO. Operações de montagem que se seguem à filmagem.

RITMO. Compasso do guião.

SÉRIE. Formato veiculado em televisão, com personagens fixas, que vivem uma história completa ao longo de um conjunto de episódios.

SINOPSE. Descrição breve do argumento de um filme.

SITCOM (SITUATION COMEDY). Série de humor.

STORYBOARD. Roteiro que interpreta visualmente o argumento, através de quadros com esboços organizados em sequência, com a descrição dos conteúdos de cada cena. Estes quadros são acompanhado de indicações sonoras e informações técnicas, como forma de tornar a explicação mais explícita.

TELEFILME. Filme produzido para televisão.

TELERECORDING. Técnica que assegura a transição de um objecto digital para fita cinematográfica, através da impressão dos dados digitais em película.