



16 35  
1.15  
Máquina de Maria  
Festa  
Prova.Imag.  
Prova.Som  
Claquetes  
Película  
Fo'  
2383

# ***As Máquinas de Maria. O filme***

MARTA ALEXANDRA DA CRUZ MADUREIRA

FACULDADE DE BELAS ARTES. UNIVERSIDADE DO PORTO  
DOSSIER DE APOIO À DISSERTAÇÃO

MDI. SETEMBRO. 2008

# ***As Máquinas de Maria. O filme***

DOSSIER DE APOIO À DISSERTAÇÃO:

*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

# SUMÁRIO

4	1. Introdução
5	2. Objectivos e motivações
6	3. Transição de série para filme
6	3.1 Género e público-alvo
7	3.2 Formato
7	3.2.1 Dimensão e projecção
9	3.2.2 Resolução
10	3.3 Técnica
12	3.3.1 3D
12	3.3.2 Efeitos especiais
13	3.4 Tempo e ritmo
14	4. Planificação do Projecto
14	4.1 Alinhamento
14	4.1.1 Ideia
15	4.1.2 Estrutura
15	4.1.3 Story mood chart
17	4.2 Sinopse
18	4.3 Argumento
26	4.4 Personagens
26	4.4.1 Construção das personagens
29	4.4.2 Apresentação das personagens
36	4.5 Som
36	4.5.1 Música
37	4.5.2 Vozes
38	4.5.3 Sonoplastia
39	5. Viabilidade do Projecto
41	6. Conclusão

# 1. INTRODUÇÃO

O projecto “As Máquinas de Maria” começou por ser uma animação de autor que posteriormente passou a série de televisão.

O processo de aprendizagem serviu de estímulo para este dossier, que pretendemos ser o ponto de partida para uma nova fase do projecto: “As Máquinas de Maria – O Filme”.

Este dossier reflecte as preocupações e mutações que o projecto irá sofrer na transição de um meio televisivo para um meio cinematográfico.

As diferenças do meio pressupõem novas abordagens de ordem tecnológica e semântica. O seu estudo é essencial para a construção de um projecto sólido e exequível, no novo formato de cinema.

“As Máquinas de Maria – O Filme” é o resultado desse estudo, um manual de identidade que o define enquanto longa-metragem de animação.

## 2. OBJECTIVOS E MOTIVAÇÕES

Maria é a personagem principal de “As Máquinas de Maria”, uma menina de sete anos cujo passatempo preferido é inventar máquinas. O projecto começou por ser uma curta-metragem de animação desenvolvida em ambiente académico, na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

Em 2007, a atribuição de um subsídio por parte do ICA (Instituto do Cinema e do Audiovisual), permitiu que o projecto “As Máquinas de Maria” tenha evoluído para um formato de televisão: uma série de animação de vinte e seis episódios.

A transição para outro meio implicou alterações no projecto, nomeadamente na redefinição do público-alvo, agora orientado para o público infantil. Esta novidade trouxe conteúdos com preocupações pedagógicas inexistentes até aqui. Pelo mesmo motivo, a estética evoluiu tendo em conta o uso de técnicas diferentes, o maior cuidado com a densidade das imagens e a paleta de cor mais variada.

As dificuldades que o projecto foi sentindo na adaptação ao novo meio e a forma como foram resolvidas, culminou num intenso processo de aprendizagem. Actualmente a produção dos vinte e seis episódios está praticamente finalizada, prevendo-se a conclusão no início de 2009.

Neste ponto de viragem, em que avançamos mais uma etapa, consideramos que este é ainda um trabalho em aberto.

É essa convicção que nos leva a repensar o projecto para outro formato, o cinema. “As Máquinas de Maria – O Filme” é uma consequência do trabalho desenvolvido até aqui e reflecte a vontade de dar continuidade a um projecto, ainda capaz de se renovar enquanto trabalho de animação.

A produtora “Pedro e o Gato”, embora recente, conta com uma equipa de profissionais dinâmica, com larga experiência na animação. Um apoio desta natureza dá-nos garantias para um trabalho de equipa especializado, essencial nesta fase do projecto.

## **3. TRANSIÇÃO DE SÉRIE PARA FILME**

Cinema e televisão são dois meios distintos que implicam técnica e linguagem distintas. Ter consciência das especificidades de cada um é essencial para assegurar a boa transição de um suporte televisivo para um cinematográfico.

A evolução do projecto “As Máquinas de Maria” para um meio fílmico é feita com base nestes propósitos.

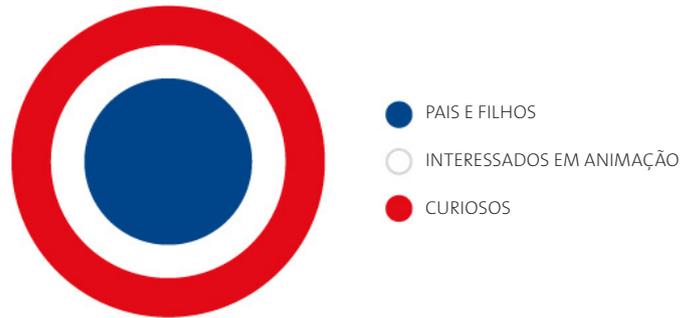
### **3.1 Género e público-alvo**

Na história de “As Máquinas de Maria – O Filme”, a personagem principal vai ter um irmão.

Definimos assim à partida o género, familiar, e o público-alvo, constituído pelas crianças, pelos pais e por qualquer outro espectador que esteja sensibilizado para as questões do nascimento e das relações familiares.

Em relação à série de televisão, a nova história de “As Máquinas de Maria – O Filme” pretende ampliar o público-alvo. Enquanto a série tinha como único objectivo o público infantil, esta nova fase do projecto tem a ambição de juntar na mesma sala crianças e adultos, ainda que cada um possa fazer uma leitura diferente do filme. As crianças talvez absorvam melhor a experiência do que é preparar a chegada de um irmão e os adultos estarão mais desportos para as várias fases da gravidez.

Poderá ainda, num plano secundário, atingir outros públicos, como são os interessados pela animação ou simplesmente os espectadores curiosos.



**FIGURA 01**  
Esquema que define o público-alvo.

## 3.2 Formato

O formato que iremos usar no filme “As Máquinas de Maria – O Filme” é o HD (*High Definition Format*). É o formato cinematográfico mais usado actualmente e, como o próprio nome indica, permite imagens de alta definição.

Quando falamos em formato, referimo-nos não só à dimensão com que a imagem é captada e posteriormente projectada, mas também ao suporte em que a animação é executada. Em ambos os casos, a questão da resolução é fundamental.

### 3.2.1 Dimensão e projecção

O HD é um formato panorâmico, com a proporção é 16:9. Significa que a dimensão do lado maior corresponde a 9/16 do lado mais pequeno. É uma alteração em relação à série que usava o formato 4:3, típico de televisão.

A diferença entre os dois formatos é perceptível se compararmos as duas imagens abaixo. Não só muda a proporção como a dimensão, resultado do uso de resoluções diferentes, um assunto que abordaremos de seguida.

**FIGURA 02**  
A imagem da esquerda tem um formato 4:3, típico de televisão. A imagem da direita tem um formato 16:9, usado em cinema. O uso de resoluções diferentes faz com que o espaço de trabalho seja igualmente diferente.



A dimensão do formato em que trabalhamos define a dimensão da projecção. Em cinema, a imagem que vemos projectada é “x” vezes maior do que em televisão. Entre outras coisas, esta característica traduz-se num exercício de ampliação, em que os elementos projectados ganham nova escala. A imagem está mais ao alcance do espectador. Um vaso decorativo, que em ecrã de televisão passaria despercebido e só contribuiria para ruído visual, em cinema passa a ter um lugar de destaque, passível de ser lido e interpretado. Este facto pode até ser potenciado como elemento dinâmico da acção, ou como pista perdida que ganhará sentido mais à frente. Por exemplo, um cata-vento perdido no cenário, que informa a localização de uma personagem.

A visibilidade que os objectos secundários ganham implica um trabalho de animação mais cuidado, nomeadamente ao nível dos cenários e dos pormenores das ilustrações.

**FIGURA 03**  
A mesma imagem em cinema e televisão tem leituras distintas.



Em relação à proporção, o formato de cinema é mais panorâmico que o de televisão. Em “As Máquinas de Maria – O Filme” o novo formato vem alterar a forma de captar as imagens e rever as opções de enquadramento. É mais estendido, uma tendência que favorece a acção, visto a maioria das personagens se deslocarem nos cenários, de um lado para o outro, na horizontal. É também um formato com mais espaço para a imagem, que beneficia planos contemplativos. De uma forma geral, a introdução deste novo formato tende a valorizar a acção e a estética da narrativa.

### **3.2.2 Resolução**

Para garantir a definição das imagens necessárias a este formato, iremos trabalhar com uma resolução de 1920x1080 *pixels*. A resolução de uma imagem é o nível de detalhe que essa mesma imagem tem. E maior resolução significa maior detalhe. O formato usado na série, por se destinar a televisão, não exigia grande resolução. Por isso trabalhamos com imagens de 720x576 *pixels*, que serviam perfeitamente uma projecção deste género. No cinema, a dimensão da projecção é consideravelmente maior, o que implica que as imagens necessitem de maior resolução.

Antes de avançarmos para a animação testamos três resoluções: 2560x1440 *pixels* (alta), 1920x1080 *pixels* (média) e 1280x720 *pixels* (baixa). Esta análise permitiu-nos concluir que:

\_2560x1440 *pixels* é uma resolução que possibilita imagens em alta definição mas que consome demasiados recursos técnicos, que poderia tornar o processo muito mais demorado.

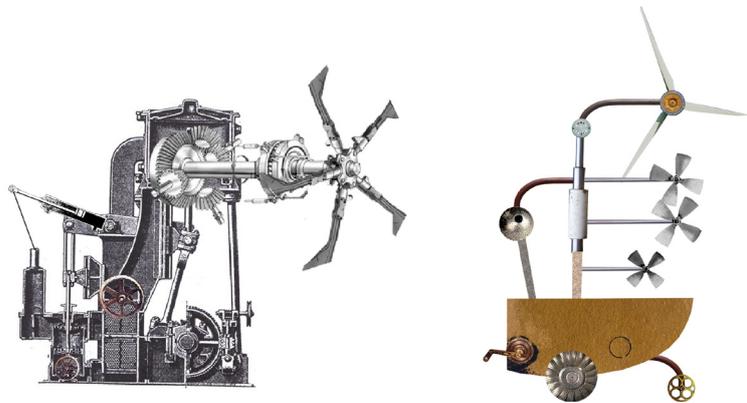
\_1280x720 *pixels* é uma resolução que assegura a definição necessária da imagem, mas no seu limite. Quer dizer que se fizermos um *zoom* correremos o risco de ficar com imagens de fraca definição.

\_Optamos assim pela hipótese do meio, 1920x1080 *pixels*, a resolução que nos garante uma qualidade suficiente da imagem e a sua exequibilidade técnica.

Abrimos aqui um pequeno parêntese para lembrar que as questões da resolução e da técnica são importantes na definição da estética e podem mesmo condicioná-la.

A estética da primeira curta-metragem “As Máquinas de Maria” recorria a imagens de gravuras antigas e fotocópias. Os primeiros testes em televisão mostraram que estas imagens (de linhas muito pretas e próximas umas das outras) provocavam o efeito de *flickering* muito desagradável para o espectador. Acabamos por substituir o reportório visual por fotografias, o que, em termos estéticos, ditou uma mudança.

**FIGURA 04**  
Máquina de Afastar Nuvens:  
a utilização de reportórios visuais diferentes  
condiciona a estética. No primeiro caso  
recorreu-se a gravuras e fotocópias  
e no segundo a fotografias.



A transição para um meio como o cinema leva-nos a contornar questões técnicas, que mais uma vez trarão novidades à estética do projecto. A necessidade de trabalhar com imagens de alta resolução irá exigir a contratação de um profissional na área da fotografia, que traga ao filme não só qualidade como coordenação lumínica e cromática. Será um *input* positivo que marcará uma nova fase na estética de “As Máquinas de Maria”.

### 3.3 Técnica

“As Máquina de Maria – O Filme” fará uso da técnica de recorte, em animação digital 2D.

Esta técnica, também designada de *cut-out*, permite que vários elementos se interliguem entre si no mesmo espaço físico, contribuindo no seu conjunto para dar vida a um objecto, personagem ou cenário.

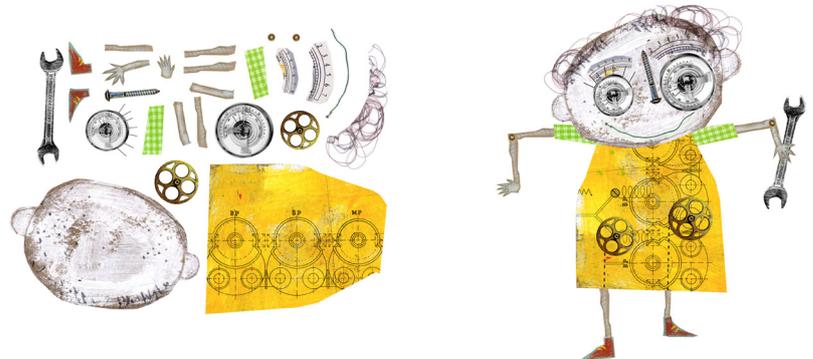
Mas antes de partirmos para a animação, precisamos desenvolver a estética. Começamos por esboçar desenhos, num suporte físico, que possam ser o ponto de partida para delinear a estética que define as personagens e os ambientes da animação. Estes desenhos passam a ilustrações, através de uma técnica de expressão mista que faz uso de acrílicos, guaches, recortes e colagens. Esta primeira fase é importante porque determina os conteúdos visuais da animação.

**FIGURA 05**  
A primeira parte do processo é executada em suporte físico, fazendo uso da pintura e do desenho.



Numa segunda fase as imagens passam para o computador através de uma técnica de digitalização. A partir daqui o processo de trabalho faz uso da tecnologia e a animação é feita unicamente de forma digital.

**FIGURA 06**  
Após a digitalização dos desenhos, as personagens são animadas segunda a técnica de animação de recortes, em que vários elementos se interliguem entre si para darem vida a um objecto.

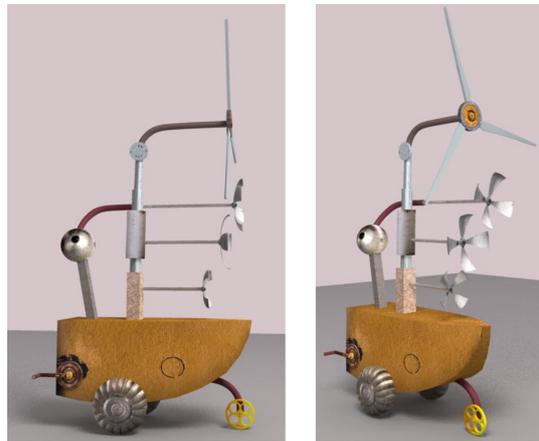


Após a conclusão da animação em computador, as imagens voltam ao suporte analógico, ao serem novamente devolvidas ao meio físico, através da película de 35mm (ver secção 5).

Este tipo de animação digital 2D foi também utilizado na série de televisão “As Máquinas de Maria”. Mas a passagem para o meio cinematográfico acarreta outras preocupações: a dimensão da projecção, a duração, que passa de cinco para noventa minutos, são características que implicam pensar o projecto de outra forma, de modo a torna-lo mais estimulante para o espectador e por mais tempo. Para isso recorrem-se a estratégias gráficas, que têm como finalidade envolver ao máximo o espectador no filme.

### 3.3.1 3D

No caso de “As Máquinas de Maria” o recurso ao 3D irá contemplar apenas os cenários e as máquinas. Especialmente as últimas, que fazendo parte de um núcleo importante da acção, poderão assim ganhar mais projecção. Embora já tenham sido feitas algumas experiências em *Maya*, esta é ainda uma fase em estudo.



**FIGURA 07**  
Máquina de Afastar Nuvens:  
experiências em 3D (*Maya*).

### 3.3.2 Efeitos Especiais

Os efeitos especiais já foram testados na série para televisão, nomeadamente para simular a chuva e o fumo das máquinas. Na passagem para o cinema este recurso será ainda mais explorado. Em “As Máquinas de Maria – O Filme” os efeitos especiais serão úteis, especialmente nas cenas do clímax. A acção ganhará intensidade e envolvimento com o espectador.



**FIGURA 08**  
O recurso a efeitos especiais já foi  
experimentado na série de televisão,  
como forma de potenciar o aparato  
visual das máquinas.



# 4. PLANIFICAÇÃO DO PROJECTO

## 4.1 Alinhamento

### 4.1.1 Ideia

O facto de “As Máquinas de Maria” já existir como série de televisão, resolveu à partida a identidade do projecto e as características das personagens principais.

Os vinte e seis episódios da série baseiam-se nas relações humanas em que o factor familiar é preponderante. A construção da narrativa para o filme tenta respeitar a continuidade do conceito e daí explorar uma história familiar.

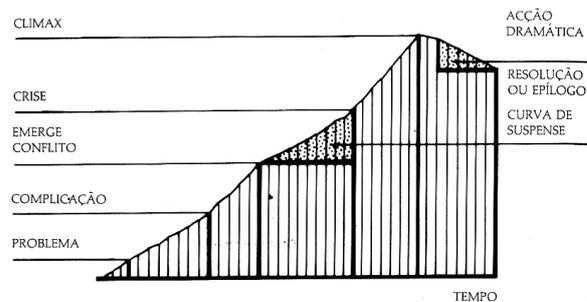
O filme será dividido em nove capítulos, os nove meses da gravidez. Para organizar a narrativa fizemos uma análise científica junto de médicos especializados, a fim de delinear as várias fases da gravidez:

MÊS 01	A mãe tem vontade de urinar frequentemente.
MÊS 02	A mãe torna-se mais emotiva e sonolenta.
MÊS 03	A mãe tem aumento de apetite. O bebé engole líquido amniótico que lhe pode provocar soluços.
MÊS 04	A barriga da mãe começa a ficar evidente. A mãe já sente alguns movimentos do bebé.
MÊS 05	Através da ecografia já se consegue saber o sexo do bebé.
MÊS 06	O bebé reage a alguns estímulos externos, como a luz.
MÊS 07	Intensificam-se os socos e os pontapés. O bebé reage ao som.
MÊS 08	O bebé está em posição cefálica (de cabeça para baixo).
MÊS 09	Os pais fazem o caminho de casa à maternidade várias vezes, para fazerem uma estimativa da duração do percurso.
MÊS 10	O bebé mexe-se frequentemente. Os pais estão ansiosos.

Esta análise serviu de base para a construção da história. A partir desta desenvolveram-se ideias para o filme, fazendo um paralelismo entre o real e o imaginário da personagem principal.

### 4.1.2 Estrutura

“As Máquinas de Maria – O Filme” irá basear-se numa estrutura clássica. A crescente tensão da narrativa cresce proporcionalmente à barriga da mãe e o clímax anuncia o nascimento do bebé.



**FIGURA 11**  
Diagrama de uma estrutura clássica, retirado do livro “Da Criação ao Guião. A Arte de Escrever para Televisão” de Doc Comparato, 1998.

É nossa intenção que o espectador tenha uma percepção do tempo muito definida. Para tal iremos marcar a narrativa nove vezes (nove meses) recorrendo a planos de corte. Estes planos funcionam como quebra visual e marcam a paragem momentânea da acção. A fragmentação da narrativa em nove partes irá ser mostrada ao espectador através de nove planos de corte com informação escrita: mês 01, mês 02, mês 03, mês 04, mês 05, mês 06, mês 07, mês 08 e mês 09. Os letreiros aqui assumidos como separadores, marcarão de forma directa os nove capítulos da história, nove ritmos distintos e sequenciais.

### 4.1.3 Story mood charts

Ao longo do filme, a divisão da acção pelos nove capítulos não é feita da mesma maneira, visto cada um ter intensidades próprias. Esta distribuição descontínua é desejada, porque promove ritmos dinâmicos ao longo da linha dramática, até ao clímax.

As *story mood charts*, ou diagramas, são gráficos que permitem analisar a estrutura da narrativa de forma visual. Estas ferramentas permitem medir os ritmos, tornar nítidas as curvas dramáticas, e rapidamente detectar e corrigir quebras na acção.

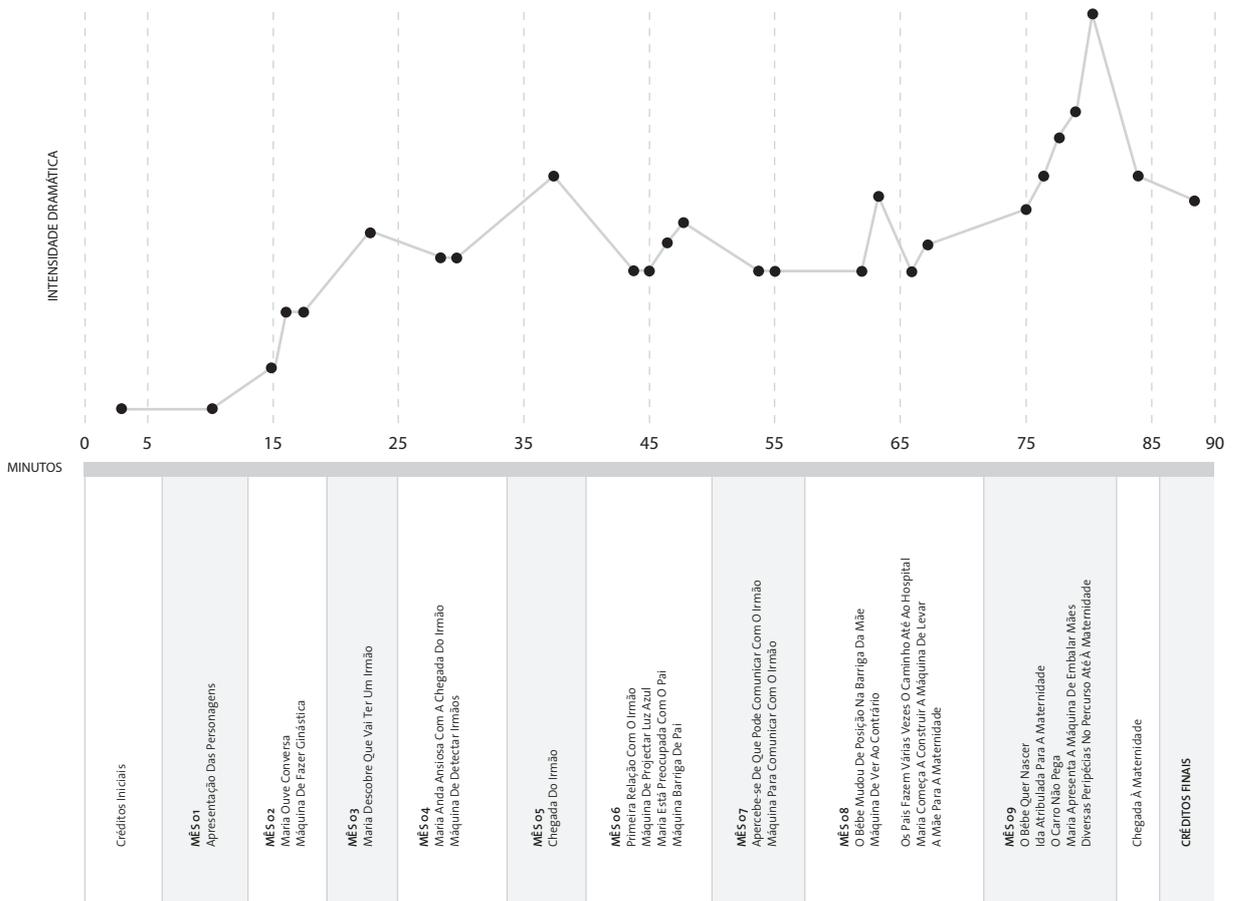


FIGURA 12  
*Story mood chart* do filme  
 “As Máquinas de Maria – O Filme”

## 4.2 Sinopse

Maria é uma menina de sete anos um bocadinho diferente das meninas da sua idade. O seu passatempo preferido é inventar máquinas e o seu dia-a-dia é passado entre a escola e as traseiras do quintal, onde põe em prática as suas últimas invenções.

Um dia o seu ritmo de vida é alterado, quando descobre que vai ter um irmão.

Os pais explicam-lhe que o irmão vem a caminho e que em breve chegará à barriga da mãe, onde ficará por uns meses, até se habituar ao mundo exterior. Maria fica ansiosa. Ouviu na escola que os bebés são trazidos por cegonhas, por isso constrói a “Máquina de Detectar a Chegada de Irmãos”. Quando finalmente a máquina detecta a passagem da cegonha, Maria fica descansada por saber que o irmão chegou, são e salvo, à barriga da mãe.

Nos meses que se seguem a Maria vai estabelecendo contacto com o novo membro da família através das máquinas que inventa, uma forma muito própria de perceber e consolidar a relação com o irmão e com a gravidez da mãe.

Chega finalmente o dia em que o irmão está pronto para sair da barriga da mãe. Na garagem, o pai não consegue pôr o carro a funcionar. É então que Maria apresenta a sua mais recente invenção, a “Máquina de Embalar Mães”. Deita a mãe na parte superior da máquina e com a ajuda do pai põem-na a trabalhar. A máquina vai oscilando a cada desvio e a mãe, embalada, acaba por adormecer, alheia às peripécias que a Maria e o pai enfrentam até chegarem à maternidade. Quando chegam ao destino, a mãe acorda lentamente e é conduzida para o interior do edifício. Cá fora, o pai e a Maria ouvem um choro de bebé, e ficam tranquilos por saber que tudo correu bem. Maria tem, finalmente, um irmão com quem brincar.

## 4.3 Argumento

### **MÊS 00 - Créditos iniciais**

A câmara acompanha uma peça mecânica circular que vai passando pelas várias divisões da casa em velocidade constante. Atravessa o corredor e passa em frente ao quarto dos pais de Maria (personagem principal). Pela porta entreaberta vê-se que os dois estão na cama a dormir. A peça mecânica continua o seu percurso ao longo da casa, até sair para o exterior.

Tex (o cão) entra no plano. Em corrida vai seguindo a trajectória da peça mecânica que continua a rodar e a atravessar o quintal. Tex passa por uma couve e fica intrigado. Pára e começa a cheirá-la. A peça mecânica continua a rolar e sai do plano que foca agora Tex a cheirar a couve. Da couve sai uma abelha que vai rondando o nariz do cão. Tex não se apercebe e continua a cheirar a couve. A câmara faz um movimento rápido para a frente, deixando para trás o Tex e voltando a acompanhar a peça mecânica no seu percurso. No plano aparecem uns sapatos de tacão, grandes e velhos. Estes sapatos sustentam uma estrutura de metal, como se fossem duas pernas mecânicas, que parecem não ter fim. Continuamos a acompanhar a peça que começa a subir por uma das pernas de metal. A câmara acompanha o seu movimento ascendente, na vertical. À medida que sobe, o plano vai sendo atravessado por nuvens que indicam que estamos a ter um ponto de vista cada vez mais alto. Finalmente, no fim da estrutura aparece a Maria empoleirada numa plataforma, presa às duas pernas mecânicas. De joelhos, acaba de aparafusar umas peças. Levanta-se satisfeita e com as mãos na cintura inspira o ar puro. À sua frente uma bela vista sobre a cidade. Lá ao fundo, a sua casa em ponto pequeno. Maria ouve um bater de asas e baixa-se rapidamente. Por pouco não esbarra com uma cegonha que passa apressada.

Cá em baixo, Tex continua a cheirar a couve. Apercebendo-se da presença da abelha, abana freneticamente a cabeça e começa a correr. Atrapalhado, não repara nos sapatos que estão à sua frente e embate violentamente na estrutura mecânica. Lá em cima Maria estremece com o choque e agarra-se à estrutura para não cair. Com o embate, a estrutura começa a descer muito rápido pelas pernas de metal, até aterrar, com a Maria, no chão.

## **MÊS 01 - Separador 1**

Maria sai de casa com a mochila às costas para mais um dia de aulas. Senta-se na paragem à espera do autocarro. Cumprimenta o carteiro que passa de bicicleta e acompanha-o com o olhar até este parar em frente a sua casa, onde enfia uma carta na caixa do correio. Uma buzina desperta-a. Levanta-se rápido e entra no autocarro que entretanto parou à sua frente. O autocarro vai atravessando a cidade, fazendo o percurso até à escola. Algumas crianças vão olhando e apontando pelas janelas.

Maria está numa aula de ginástica. O professor, equipado com fato-de-treino, de pernas abertas, vai fazendo movimentos ritmados com os braços. Os alunos vão acompanhando. Ao fim de algum tempo Maria está estafada e cheia de sede. Tira da mochila uma garrafa de água que bebe sem respirar, até ao fim.

Toca a campainha que anuncia a hora da saída. O autocarro atravessa mais uma vez a cidade, agora no caminho inverso. Vai parando e deixando sair algumas crianças. Pára finalmente na paragem da Maria, que desce com dificuldade as escadas. Agarrada à barriga, caminha com as pernas muito juntinhas, de tão aflita que está para ir à casa de banho. Entra em casa a contorcer-se e ainda de mochila às costas dirige-se para a casa de banho. Mas a porta está fechada.

“Mãe?” pergunta Maria entre dentes. Ouve-se a puxar o autoclismo e a água do lavatório a correr. A porta abre-se e a mãe de Maria sai para dar espaço à filha. Antes de entrar, Maria resmunga: “Caramba mãe, andas mesmo com a bexiga pequenina! Passas a vida na casa de banho”. E fecha a porta.

## **MÊS 02 - Separador 2**

Pela janela do quarto entra a luz do sol que anuncia mais um dia. Ensonada, Maria vai-se levantando vagarosamente. Sai do quarto e atravessa o corredor, ainda meia a dormir. Dirige-se para a cozinha para tomar o pequeno-almoço. A meio do corredor começa a ouvir barulho no quarto dos pais. A porta entreaberta deixa passar a conversa entre os dois: “Pois é querida – diz o pai – agora vai ser diferente. A barriga vai começar a crescer...”. Maria, agora mais acordada fica preocupada. “Coitadinha da mãe – pensa – agora que deixou a natação, está a ficar mais pesada”. Maria pensa em todos os problemas que a avó tem por ter engordado. Por causa disso, passa quase todo o dia no sofá. Já para não falar nas dores de costas e dos

joanetes. Maria não quer que a mãe fique com dores nas costas. E a caminho da cozinha vai pensando numa solução. Enquanto come os cereais vai puxando pela cabeça e mudando de posição na cadeira. Já impaciente, começa a andar às voltas da mesa. Depois de uma dúzia de voltas, pára cansada e ofegante. E é então que tem uma ideia: o que a mãe precisa é de uma “Máquina de Fazer Ginástica”. Mas como ela chega sempre tão cansada a casa, esta máquina terá que funcionar de uma forma discreta. A mãe irá fazer ginástica, mas sem se aperceber. Satisfeita com a ideia, Maria corre para o quarto e prepara-se para a ir para a escola. O dia será mais curto pois Maria já só pensa em regressar a casa para por em prática a sua nova invenção.

Depois da escola Maria volta a casa e faz o percurso da paragem até ao quintal ainda mais rápido. Deixa a mochila perto do portão e agarra na chave de fendas. Desaparece no monte de sucata que cobre o quintal e começa a trabalhar na sua “Máquina de Fazer Ginástica”.

Já é noite e a Maria está com os pais no sofá a ver televisão. A mãe remexe-se algumas vezes até que anuncia que está muito cansada e vai-se deitar. Maria arregala os olhos. Está ansiosa por ver a máquina a funcionar. A mãe dirige-se para o corredor. Mas enquanto caminha na direcção do quarto entra num tapete rolante que a Maria ali colocou estrategicamente. Este tapete rolante tem o movimento contrário ao dos passos da mãe, o que faz com que continue a andar sem que saia do sítio. Ensonada, a mãe não se apercebe da geringonça e continua a andar na tentativa de chegar à porta do quarto. Maria diverte-se com a cena e fica contente por saber que assim a mãe fará sempre algum exercício antes de ir dormir. E melhor ainda, sem se sentir cansada. Uns minutos depois Maria desliga a máquina e a mãe entra normalmente no quarto. Não só fez exercício, como dormirá muito melhor. Maria entra no quarto e aconchega a mãe, que já a dormir, lhe retribui um sorriso.

### **MÊS 03 - Separador 3**

Maria entra na sala. O pai e a mãe, sentados no sofá, assistem a um filme na televisão. A mãe acaricia levemente a barriga. Maria pára em frente à mãe e repara que a barriga está cada vez maior. Pela primeira vez uma das suas invenções não estava a dar resultado. Coça a cabeça e partilha a sua angústia com os pais: “ Não percebo – diz – a minha “Máquina de Fazer Ginástica” tinha tudo para funcionar. Mas a verdade é que a mãe continua a engordar e a ficar com a barriga cada vez maior!”. Os pais olham um para o outro e trocam um sorriso

cúmplice. Encostam-se melhor no sofá e sentam Maria no colo. Olham-se novamente e aconchegam a filha. Pausadamente explicam à Maria que a mãe não tem nenhum problema. Bem pelo contrário, estão até muito felizes e querem-lhe dar uma novidade: “Vais ter um irmão!”. Maria olha confusa para os dois. Com muita calma os pais explicam a Maria que o irmão já vem a caminho e que um destes dias, quando menos esperarem, aterriza na barriga da mãe. Por isso é que a barriga não pára de crescer. Precisa ganhar espaço suficiente para acolher o irmão. Explicam ainda que a barriga da mãe é como um ninho, quentinho, onde o irmão de Maria viverá alguns meses antes de nascer, para se ir habituando, devagar, ao mundo cá fora. “E quando é que ele chega à barriga?” pergunta Maria. Os pais riem e abraçam a filha: “Um dia destes, Maria”.

#### **MÊS 04 - Separador 4**

Maria está na escola. Não consegue esconder o entusiasmo: vai ter um irmão!

Ao seu lado, sentada na mesma carteira está a Rita que já tem um irmão. A Rita explica à Maria que os bebés chegam pelo ar, trazidos por uma cegonha que vem de Paris. Maria fica ainda mais intrigada. Remexe-se na carteira. Está ansiosa por ter o irmão em casa. Mas como poderá saber quando ele chega?

Já em casa e deitada na cama, Maria continua preocupada. E se vier de noite enquanto ela está a dormir? Não queria perder a chegada do irmão. Rebola-se mais uma vez na cama até adormecer.

Já é quase de manhã e o dia começa a clarear. Maria está cheia de sono. Está tão preocupada que não conseguiu dormir direito. Fecha novamente os olhos para tentar adormecer, mas o despertador toca. Tão alto que deixa Maria atordoada. Mas o barulho acaba de dar uma ideia à Maria: vai inventar a “Máquina de Detectar a Chegada de Irmãos”. Como os bebés são trazidos por uma cegonha, Maria coloca um radar no telhado de sua casa, que é accionado sempre que detectar a passagem de elementos voadores na área que a envolve. Esse radar está ligado a uma máquina fotográfica, que quando accionado, activa um alarme sonoro e regista a imagem do objecto voador numa televisão que Maria instalou, estrategicamente, no seu quarto. Maria está agora mais descansada pois sabe que não irá perder a chegada do irmão. Os dias e noites vão passando. Maria vai acordando sobressaltada com alguns falsos alarme da máquina: um avião que passou baixinho e um ou outro pardalinho que por ali passeavam.

## **MÊS 05 - Separador 5**

É de dia e Maria está na cozinha a comer a sopa. Ouve-se um barulho muito alto. Maria levanta-se de imediato e corre em direcção ao quarto. A “Máquina de Detectar a Chegada de Irmãos” tinha accionado o alarme. Maria está ansiosa por saber se foi finalmente o irmão que chegou. Radiante, vê na televisão da máquina a imagem de uma cegonha. Corre eufórica ao encontro da mãe que se encontra no jardim: “Mãe, mãe!!! O meu irmão já chegou!”. A mãe de Maria ri, acaricia a barriga com as duas mãos e acena que sim com a cabeça. “É verdade Maria, o teu irmão já chegou ao ninho.” Pega na mão de Maria e encaminha-a para dentro de casa. Juntas vão até ao quarto dos pais. Na cómoda está um envelope que a mãe abre. Retira uma ecografia e diz a Maria: “Até já lhe consegui tirar uma fotografia”. Maria olha espantada sem perceber o que vê. Mãe aponta para a ecografia e explica: “Olha Maria, vês aqui? – apontando – é um menino.” Maria sorri. A mãe senta-se na cama e encosta as mãos de Maria à sua barriga. Maria sente a barriga aos saltinhos e olha a mãe para tentar perceber. Esta explica-lhe que o bebé chegou cansado e bebeu muita água. Os saltinhos que a Maria sente na barriga da mãe são do irmão, aos soluços. Maria abraça a mãe. Está muito feliz e pensa que agora tudo será diferente.

## **MÊS 06 - Separador 6**

Maria anda há uns dias a pensar... um menino. Mas de que é que gostam os meninos? Quer ser a primeira a oferecer uma prenda ao irmão, mas não sabe o quê. Depois de muito pensar Maria chega à conclusão de que se as meninas gostam de cor-de-rosa, os meninos gostam da cor azul. É então que resolve pôr mãos à obra e construir a “Máquina Azul”. Maria acha que a melhor forma de adormecer o irmão é fazer com que ele se sinta confortável. Ela acha que o irmão utiliza o umbigo da mãe para espreitar cá para fora. Assim, constrói uma máquina que instala no quarto dos pais, no tecto, por cima do sítio onde a mãe dorme. Sempre que a mãe se deita a máquina acciona um leve foco de luz azul que incide em toda a zona da barriga. Sempre que o irmão acordar a meio da noite e espreitar cá para fora, não terá medo e ficará com uma boa imagem do mundo. Maria observa a mãe a dormir sobre o foco de luz azul. Fecha a porta devagarinho e vai ter com o pai à sala. Senta-se a seu lado, e algo curiosa questiona-o sobre os pais também poderem ter um ninho na

barriga. Maria dá o exemplo do Sr. José da mercearia, que também tem uma grande barriga. Fecha os olhos e imagina como seria o pai com uma grande barriga. Abre os olhos divertida. O pai explica que os pais não podem ter filhos. “Porquê?”, pergunta a Maria. O pai responde que só as mães têm uma barriga suficientemente quentinha para manterem o bebê confortável. Maria pergunta ao pai se não se sente triste por não poder ter também um bebê na barriga. O pai encolhe ligeiramente os ombros e continua a ver televisão. Maria levanta-se apreensiva, com a sensação de que o pai tem alguma pena em não poder ter um ninho na sua barriga. Como não gosta de ver o pai triste, resolve inventar uma máquina que lhe resolva o problema. No quintal, começa a juntar peças e rapidamente inventa a “Máquina Barriga de Pai”. É uma espécie de barriga postiça, com uma estrutura arredondada. De volta à sala, Maria coloca a máquina encostada à barriga do pai. Aperta o cinto de cima. Aperta o cinto de baixo. Assim está bem segura. Depois pede ao pai para se baixar e gatinha para dentro da barriga postiça. “Já te podes levantar”, diz. Muito encolhida e de olhos já fechados, Maria consola o pai: “Não fiques triste. Agora tu és o meu ninho...”.

### **MÊS 07 - Separador 7**

É Sábado, dia de fazer as compras da semana. Maria e os pais estão no supermercado. O pai vai buscar a carne e a mãe escolhe a fruta. Maria vai saltitando no meio dos corredores ao som da música que vai tocando nos altifalantes. A mãe, acena ao longe e Maria corre na sua direcção. Com a mão na barriga, diz a Maria que o irmão se está a mexer. Maria não entende. A mãe explica que o irmão já está a ficar crescido e que já reage aos sons que ouve cá fora. Maria encosta o ouvido à barriga da mãe e começa a cantar. Sente um pontapé na cara. Assustada, olha para a mãe que começa a rir. Maria encosta novamente a cara na barriga e cantar mais uma vez. É mais uma vez sente um empurrão na cara. Divertida ri à gargalhada. Em casa, Maria tenta descobrir de que sons o irmão mais gosta. Desde que chegou do supermercado que se isolou no quintal. Está ansiosa por comunicar com o irmão. Por isso meteu mãos à obra para construir mais uma máquina: a “Máquina de Sons”. Cada botão corresponde a um som diferente, entre palavras e músicas que a Maria compilou a seu gosto. Na ânsia de ensinar o nome ao irmão, Maria carrega constantemente no botão que diz “Maria”. O pai sentado na varanda assiste à cena. Maria carrega mais uma vez no botão “Maria” e encosta

o ouvido na barriga da mãe na ânsia de também ouvir alguma coisa. Em vez disso leva mais um pontapé. O pai ri-se: “Vês Maria. Já sabe o teu nome!”

## **MÊS 08 - Separador 8**

Hoje de manhã a mãe saiu cedo. Foi ao médico ver com se está a portar o bebé.

Maria brinca com o pai e o Tex no jardim, quando a mãe entra com o carro no portão. Curiosos vão ter com ela. A mãe está divertida e explica que o irmão estava a sentir-se apertado e cansado de estar sempre na mesma posição. Por isso resolveu mexer-se e arranjar uma posição mais confortável. “Está a fazer o pino!”, diz ela. Acha todos muita piada mas a Maria fica particularmente intrigada. Na relva vai fazendo várias tentativas de fazer o pino. O Tex vai dando uma ajuda, mas Maria não se consegue equilibrar. Já tonta, acaba por ter uma ideia que a irá ajudar a perceber como é que o irmão vê o mundo.

Corre para o quintal e enfia-se no seu monte de peças. Aparafusa-as umas às outras e constrói a “Máquina de Ver ao Contrário”. Maria entra na máquina que vai rodando até a deixar completamente de pernas para o ar (a câmara também roda e durante uns minutos vemos os cenários de pernas para o ar, do ponto de vista da Maria). Maria passeia pela casa e explora a nova visão do mundo. Ao fim de pouco tempo fica atordoada. Maria começa a achar que o irmão é mesmo forte para conseguir aguentar tanto tempo a fazer o pino.

Os pais de Maria saem mais uma vez de carro para fazerem o caminho até à maternidade. Nos últimos dias têm feito este percurso várias vezes, para preverem o tempo de duração entre a casa e a maternidade. Assim, no dia em que o bebé resolver sair da barriga da mãe, já conhecem bem o caminho e tudo será mais fácil.

Mas a Maria não está muito convencida. Cada vez que regressam a casa, os pais queixam-se que demoram sempre tempos diferentes: ou porque o semáforo demorou mais tempo, ou porque a estrada estava em obras, ou porque o trânsito estava parado por causa de um acidente.

Maria resolve meter mãos à obra e às escondidas começa a trabalhar numa máquina que consiga levar os pais aos hospital sãos e salvos.

## **MÊS 09 - Separador 9**

Maria acorda com um barulho. Levanta-se e vê a mãe sentada no sofá. O pai a anda de um lado para o outro, entra e sai do quarto, trazendo e levando malas. A mãe explica a Maria que o bebê está a mexer-se muito dentro da barriga, o que quer dizer que está ansioso por sair cá para fora. Está na hora de irem para a maternidade. Encaminham-se para a garagem. O pai já está dentro do carro, mas não o consegue pôr a funcionar. Dá várias vezes a volta à chave, mas o carro não liga. “Como é possível?!” repete o pai vezes sem conta. A mãe, com ar aflito, também não percebe o que se passa e segura a barriga onde o bebê não pára de se mexer. No meio da confusão, Maria não hesita e corre para o quintal. Regressa empurrando a sua mais recente invenção: a “Máquina de Embalar Mães”: um carro com quatro pernas compridas que saem das quatro rodas. No meio da máquina, lá em cima, uma bola de vidro transparente. Esta bola é hermeticamente fechada e está cheia de bocadinhos de esponja macia. Maria convida a mãe a entrar na esfera transparente.

De seguida, Maria explica ao pai como pôr a máquina a funcionar. Afinal, só ele conseguirá guiar aquela geringonça. Puxando uma série de alavancas, o carro começa finalmente a sair dos portões da casa, com o pai ao volante e Maria na ponta da máquina, de binóculos em punho, apontando o melhor caminho. A bola de vidro vai oscilando a cada desvio. A mãe, embalada, acaba por adormecer, alheia às peripécias que a Maria e o pai enfrentam até chegarem ao destino. Quando finalmente chegam à maternidade, a máquina vai baixando a bola de vidro até a pousar no chão. A mãe espreguiça-se e boceja. Abre os olhos e murmura: “Então? Já chegamos?”. O pai e a Maria, chamuscados, sorriem e dizem que sim. Maria agarra a perna do pai com força enquanto a mãe desaparece na porta da maternidade. A peça mecânica circular que entrou no início do filme aparece novamente no plano. A partir daqui começamos novamente a acompanhar o seu percurso deixando para trás o cenário da maternidade com a Maria e o pai.

## **Créditos finais**

A roldana vai passando por vários cenários, com algumas referências aos conteúdos do filme, como por exemplo, uma cegonha com uma barriga postiça.

No final dos créditos ouve-se um bebê a chorar, um indício de que no final tudo acabou bem. Maria tem, finalmente, um irmão com quem brincar.

## 4.4 Personagens

A Maria e as máquinas continuam a ser as personagens principais. Em relação à série, a grande novidade reside no facto das personagens secundárias ocuparem agora um papel mais activo.

### 4.4.1 Construção das personagens

Na série de televisão, as personagens adultas existem fisicamente apenas da barriga para baixo. A curta duração de cada episódio obriga a histórias pequenas, que apenas dão espaço à personagem principal. Todas as outras, as secundárias, têm papel pouco relevante. Visualmente a forma mais eficaz de o fazer foi anulando parte das características fisionómicas, omitindo caras e expressões.



**FIGURA 13**  
Na série de televisão as personagens adultas aparecem apenas da barriga para baixo.

Quando passamos para um suporte de cinema, o tempo de projecção cresce e a dimensão da imagem projectada também. Faz todo o sentido, nesta fase do processo, reabilitar as personagens secundárias, que são agora elementos activos da história e carentes de identidade. Assim, todas as personagens passam a aparecer de corpo inteiro, podendo ser distinguidas pelas suas características fisionómicas.

Ao trabalharmos as expressões fisionómicas mais a fundo sentimos necessidade de torna-las também mais complexas. Na série para televisão as personagens são animadas apenas de frente. Na passagem para cinema iremos investir em mais posições: frente, três quartos e lateral.

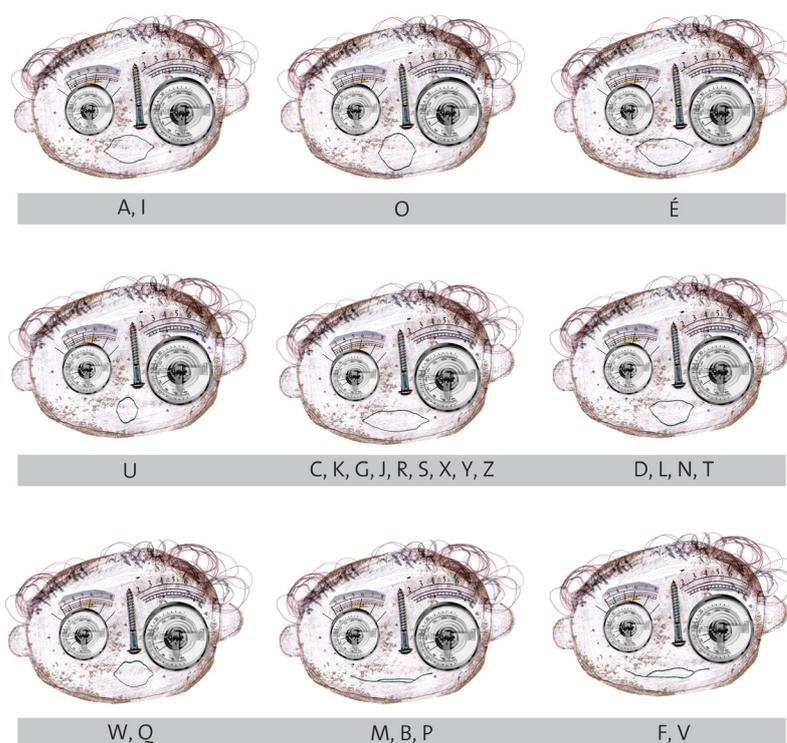


**FIGURA 14**  
Estudo de posições do pai e da mãe:  
frente, três quartos e lado.

A exploração das características fisionómicas implica um estudo aprofundado das expressões e, conseqüentemente, do *lip sync*. Desenvolvemos o nosso estudo de *lip sync* com base em nove grupos sonoros:

GRUPO 1	A, I
GRUPO 2	O
GRUPO 3	É
GRUPO 4	U
GRUPO 5	C, K, G, J, R, S, X, Y, Z
GRUPO 6	D, L, N, T
GRUPO 7	W, Q
GRUPO 8	M, B, P
GRUPO 9	F, V

A cada grupo corresponde um desenho de boca, desenhado segundo a forma real que a boca assume, quando pronuncia um som desse grupo. Ir soletrando palavras em frente ao espelho, é uma boa forma de analisarmos as diferentes posições que os lábios têm para os diferentes sons. Um “O” e um “M”, por exemplo, têm posições de boca diferentes, sendo que o último fecha os lábios e o primeiro os mantém abertos, em forma redonda.



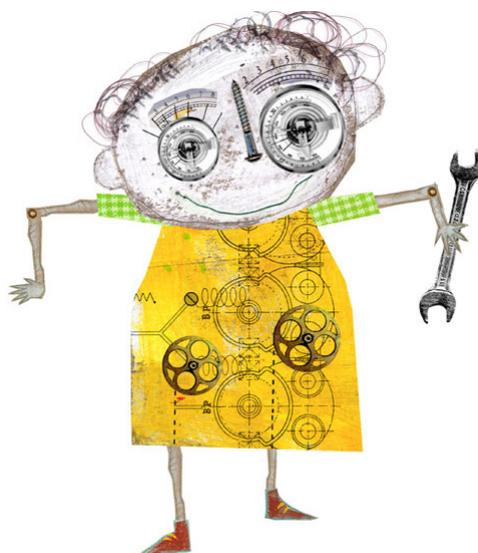
**FIGURA 15**  
Estudo do *lip sync* da personagem principal.

No filme “As Máquinas de Maria – O Filme”, cada personagem terá uma tabela base de *lip sync*, tendo em conta os nove grupos sonoros acima descritos. No entanto, este estudo poderá ser mais complexo, visto que o mesmo som pode adquirir desenhos de boca diferentes, dependendo do estado de espírito da personagem. O desenho de uma boca a pronunciar o som “A”, por exemplo, pode assumir formas diferentes, conforme a personagem esteja a rir, a chorar, pensativa, etc.

#### 4.4.2 Apresentação das personagens

Com a transição para cinema o filme passa a contar com um núcleo maior de personagens centrais, como são o pai e a mãe, elementos fundamentais da história. As personagens secundárias serão responsáveis por tornar os ambientes mais familiares. Por exemplo: o carteiro, que todos os dias chega com o som da sua sineta anunciando a chegada das cartas, ou o Sr. José da mercearia, com quem Maria troca piadas e desconfia que estará “grávido”, tal é a semelhança da barriga com a da sua mãe. A par destas personagens secundárias, os cenários serão povoados por bonecos anónimos, que ajudarão a enriquecer a estética e a dinamizar a acção.

As máquinas continuarão a ocupar um lugar privilegiado na história e na estética da animação.



#### **Maria**

É uma menina de sete anos muito peculiar. O gosto pela mecânica leva-a a construir máquinas mirabolantes, que a ajudem a ir resolvendo as dificuldades do dia-a-dia.

A atribuição do nome a uma personagem, especialmente uma personagem principal, é sempre difícil. O nome pode dar pistas sobre a

sua personalidade e até mesmo localiza-la geograficamente. Etimologicamente, o nome “Maria” está ligado a serenidade, força vital e vontade de viver. Na religião é um nome que traduz protecção e simplicidade (Maria, mãe de Jesus). Todas estas características se encaixam na nossa personagem, uma criança com aura, na forma peculiar como vê e resolve o seu mundo. Mas a escolha de “Maria” tem acima de tudo que ver com o facto de ser um nome comum na cultura portuguesa (e não só). Pretende-se assim que a personagem seja universal e facilmente identificável com qualquer espectador.

A estética da personagem foi desenvolvida tendo em conta a sua personalidade. O corpo acaba por absorver o interesse pelas máquinas, visível na utilização de elementos retirados desse imaginário, como é o parafuso no nariz. Esta estética torna a personagem um pouco mecânica, quase que um produto da sua própria imaginação. É também uma forma de dar leitura directa ao espectador, que rapidamente entra em contacto com o universo da personagem.



## **Mãe**

De personagem secundária na série, passa agora a ser uma das personagens centrais. A sua importância acrescida (em relação ao pai, por exemplo) deve-se ao facto de estar grávida e toda a história se focar em torno da sua barriga. É precisamente o crescimento da sua barriga que vai marcando visualmente a passagem do tempo.

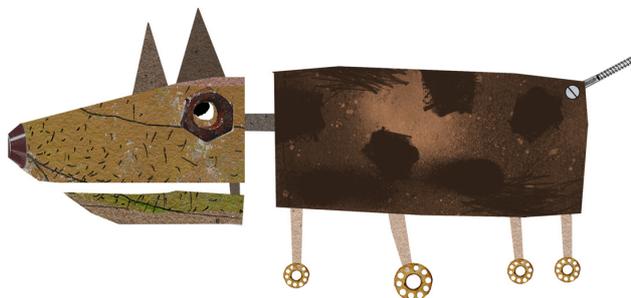


## **Pai**

Juntamente com a mãe, é um elemento fundamental pelo apoio que dá a Maria. Vai explicando e controlando as ansiedades da filha e é grande entusiasta das suas invenções. Protagoniza uma das cenas mais carinhosas do filme, quando experimenta a “Máquina Barriga de Pai”.

## **Tex**

O cão Tex continua a ser o fiel amigo de Maria, uma espécie de consciência que valida ou não as suas opções. É através dele que Maria exterioriza os seus pensamentos e nos permite ouvi-los.



## **Avó**

Tal como na série, a avó continuará a ser uma personagem secundária sem grande importância na narrativa. A sua contribuição está no facto de intervir sempre com atitudes cómicas. Quando aparece, faz antever um momento divertido.

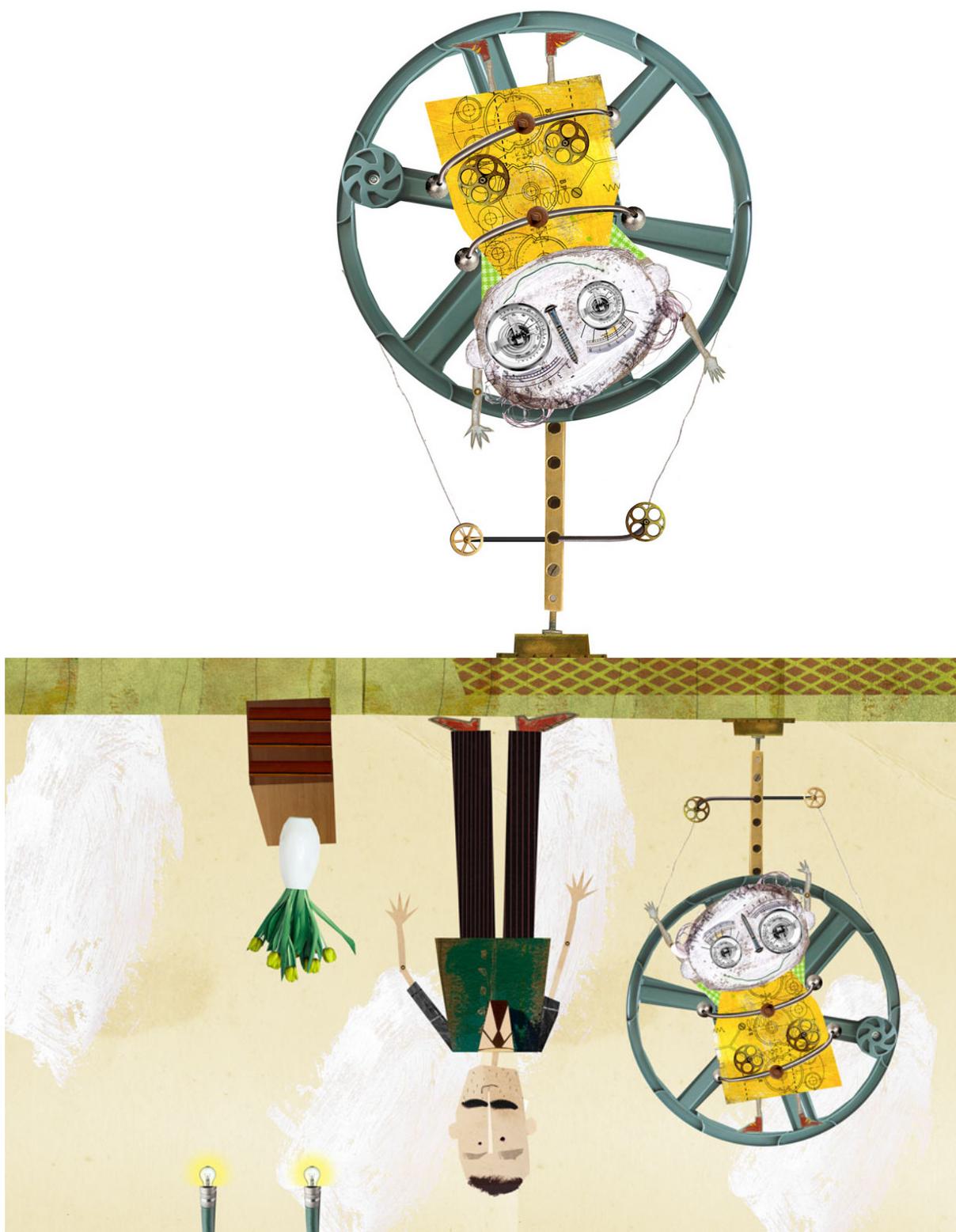
## **Máquinas**

As máquinas têm um papel fundamental, tão ou mais importante que a maioria das personagens. São elementos com identidade própria, construídos à medida das ansiedades da personagem principal. Visualmente são elementos aparatosos, construídos numa estética que recorre ao uso da fotografia, nomeadamente de peças mecânicas. O ar enferrujado das máquinas reforça a natureza destas construções, feitas a partir de restos de peças, que a personagem principal guarda no quintal de sua casa.

## **Máquina barriga de pai**



*Máquina de ver ao contrário*



## *Máquina de embalar mães*



## Outras personagens



## 4.5 Som

O som divide-se em música, vozes e sonoplastia.

### 4.5.1 Música

A banda sonora de “As Máquinas de Maria – O Filme” é apenas instrumental, sem o recurso à voz cantada.

Será construída por vinte instrumentos, de cinco classes diferentes:

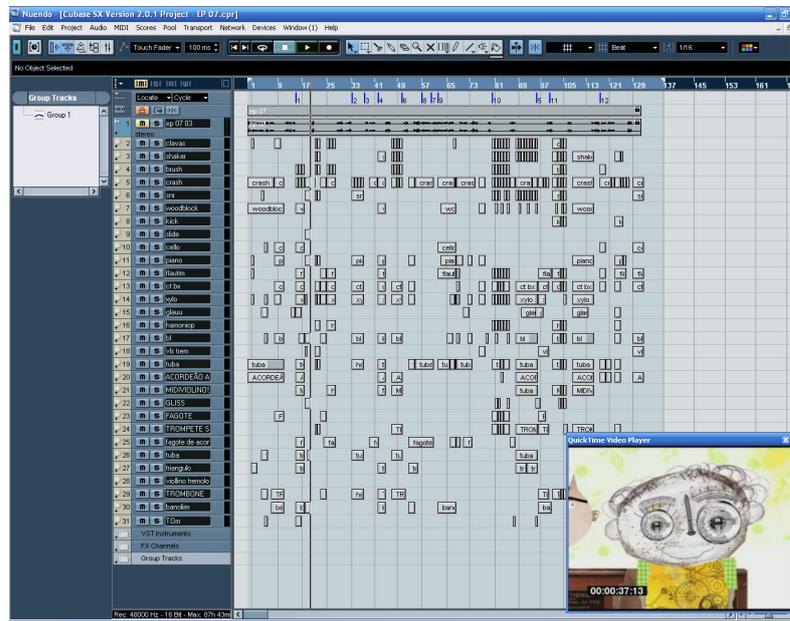
<b>INSTRUMENTAL ORFF</b>	Clavas, Maracas, Caixa, Caixa Chinesa, Bombo, Flauta, Xilofone Contralto, Triangulo, Tamborim, Tambor e Jogo de Sinos Soprano.
<b>CORDAS</b>	Violino, Violoncelo e Contrabaixo.
<b>SOPROS</b>	Madeiras, Fagote, Metais, Tuba, Trombone e Trompete.
<b>PALHETAS METÁLICAS</b>	Acordeão
<b>CORDAS PERCUTIDAS</b>	Bandolim

Os instrumentos de cordas não são os mais evidentes, mas têm um papel fundamental. São usados especificamente como suporte das personagens e indicam os seus estados de espírito.

O acordeão e o bandolim são instrumentos com raízes populares.

Aparecem associados à personagem principal, utilizados para reforçar a sua astúcia. A escolha destes instrumentos é também uma forma de identificar o filme, enquanto animação portuguesa.

**FIGURA 16**  
A banda sonora de “As Máquinas de Maria – O Filme” é construída com vinte instrumentos diferentes.



A música do filme será composta *frame-a-frame*. Este processo de trabalho é mais rico para a acção, na medida em que a composição musical acompanha a imagem animada de forma directa. A música que acompanha uma personagem a andar, por exemplo, é construída especificamente para esse efeito e pode reforçar a imagem, fazendo coincidir a banda sonora com os passos dessa personagem. Isto permite diversificar os momentos musicais e potenciar a própria acção, num exercício de sincronização. Este é um método de trabalho privilegiado e que implica um esforço maior. Mas é também o que melhor encaixa nos nossos objectivos.

Tal como na série, esta fase do processo não seria possível sem a colaboração de compositores e músicos.

## 4.5.2 Vozes

No filme “As Máquinas de Maria – O Filme” deixa de existir *voz off* e valorizam-se os diálogos. A passagem para uma longa-metragem implica a exploração das personagens, nomeadamente do registo sonoro. A voz funciona como elemento de identificação e distingue-se pelo timbre, pronúncia e fluência. A forma como uma personagem

fala é muitas vezes suficiente para a definir. São as suas características idiolecticas, ou seja, a variedade linguística que utiliza, que a distingue de todas as outras.

Para a personagem principal do filme, a Maria, iremos usar uma voz de criança. Esta é uma opção que traz alguns riscos e poderá tornar o processo mais longo. Trabalhar com uma criança exigirá mais tempo de gravação e coordenação de horários. É, no entanto, a solução que achamos ser mais viável para a personagem principal, num registo sonoro simples e verdadeiro.

As vozes das outras personagens serão definidas consoante a personalidade de cada uma e posteriormente escolhidas em castings de locução.

### **4.5.3 Sonoplastia**

“As Máquinas de Maria”, enquanto projecto de animação, não utiliza a filmagem em directo. A animação é executada em estúdio e por isso a sonorização da peça é feita posteriormente. A maior parte dos sons utilizados são construídos de raiz ou recolhidos especificamente para o efeito. Estes sons que recriamos (como passos, objectos a cair, animais, etc.), os *foleys*, são posteriormente inseridos em sincronia com as imagens do filme, sendo um complemento para a acção visual. Como por exemplo, um som de um carro que coincide exactamente com a passagem de um carro no plano visual da acção.

Quando necessitamos de sons mais específicos e difíceis de reproduzir, como é o caso do barulho das máquinas, recorremos a arquivos sonoros, as fonotecas.

Também para a construção dos sons das máquinas, recorremos a efeitos especiais sonoros, resultantes da reconstituição, gravação, filtragem, deformação ou pós-sincronização, através de programas de mistura de som. Este tipo de sons normalmente não ocorrem na natureza ou são impossíveis de registo e, como tal, precisam ser inventados.

## 5. VIABILIDADE DO PROJECTO

Toda a parte de animação de “As Máquinas de Maria – O Filme” é feita digitalmente. Para estar apto a passar em qualquer sala de cinema, o filme terá que fazer a transição para película, neste caso de 35mm. A técnica que assegura esta transição chama-se *telerecording* e iremos recorrer ao uso da tecnologia das *Arrilaser*, responsáveis por fazer a impressão dos dados digitais em película.

É fundamental perceber este processo, porque dele depende o resultado final do nosso trabalho. A transição de um suporte digital para um analógico pode trazer alterações a nível da imagem, que se forem previstas, evitam problemas futuros.

Foi nesse sentido que optámos por fazer testes de imagem, antes mesmo de avançarmos para o trabalho da animação. Esses testes foram feitos na Tobis, o único laboratório em Portugal equipado com máquinas *Arrilaser*.

Começámos por elaborar um teste de animação com trinta segundos, em digital, que posteriormente foi passado para película de 35mm. Aproveitámos esse meio minuto de animação para estudar questões que poderão vir a ser problemática: a resolução, o movimento, os planos e a cor.

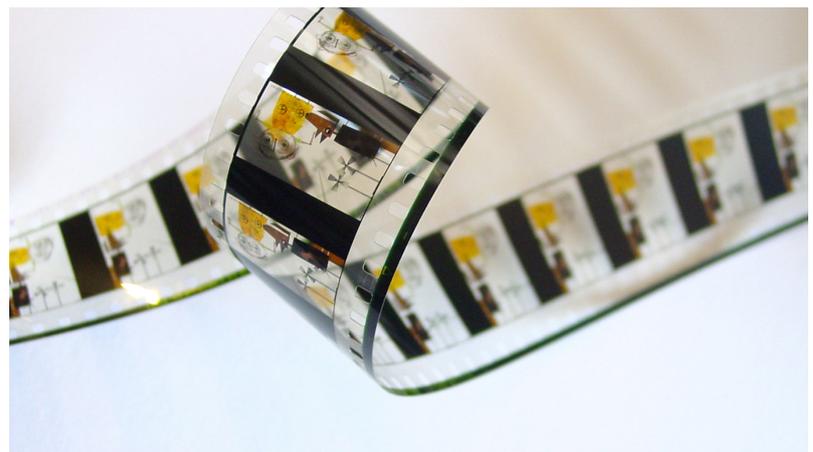


FIGURA 17

Teste em película de trinta segundos da animação “As Máquinas de Maria”.

Após a passagem para película, visionámos pela primeira vez “As Máquinas de Maria” em tamanho de tela de cinema e em película. Entre várias conclusões, as mais imediatas permitem perceber que:

- A resolução das imagens tem que ser maior. Como mencionado na secção 3.2.2, a resolução das imagens é responsável pela definição das mesmas na altura da projecção. O recurso a imagens de menos qualidade é perceptível na projecção, através de sujidade e falta de nitidez.
- A projecção da imagem em grande, dá visibilidade a todos os seus conteúdos. As texturas das ilustrações ganham outra dimensão que não conseguiam em televisão. A plasticidade pode, portanto, ser uma característica a explorar na primeira fase do projecto (como descrito na secção 3.3).
- O formato, agora panorâmico, permite um espaço de acção maior, que poderá explorar composições diferentes das usadas em televisão.
- O recorte das imagens não é tão rígido como em televisão. Os contornos ficam com um ligeiro *blur*. Este efeito não nos desagrada e aproxima as imagens do que alguns autores chamam de “sonho”, quando distinguem cinema e televisão.
- As cores tornam-se ligeiramente amareladas e menos luminosas. Este problema pode ser facilmente resolvido na pós-produção através da etalonagem, processo que permite padronizar e equilibrar as cores ao longo de todo o filme.

Esta experiência é vantajosa na medida em que permite prever algumas situações menos favoráveis, que assim podem ser corrigidas a tempo e contribuírem para um melhor processo de trabalho.



## 6. CONCLUSÃO

Depois de uma análise teórica e sistemática levada a cabo na dissertação “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.”, este dossier, servindo-se de um caso concreto de animação, “As Máquinas de Maria”, propõe passar à prática as diferenças que operam nos dois meios, televisão e cinema.

Este dossier prático foi fundamental enquanto espaço de experimentação e resposta para as várias opções que o processo de trabalho foi levantando. Muitas destas questões ficam ainda por resolver, por consideramos que este continua a ser um trabalho em aberto.

Esta é a primeira fase de um processo de trabalho que se avizinha longo, mas enriquecedor. É no entanto uma fase decisiva, porque prevê a viabilidade do projecto e sedimenta o ponto de partida.