

Sara Borges Allen

**Cinema híbrido: Combinação de imagem real e
animação para a representação de diferentes
mundos e estéticas**

MCA. 2014

Projeto para a obtenção do grau de Mestre em Comunicação Audiovisual
Especialização em Produção e Realização Audiovisual

ESMAE | POLITÉCNICO
DO PORTO

Departamento de Artes da
Imagem

Mestrado em Comunicação
Audiovisual

Sara Borges Allen

**Cinema híbrido: Combinação de imagem real e
animação para a representação de diferentes
mundos e estéticas**

MCA. 2014

Projeto para a obtenção do grau de Mestre em Comunicação Audiovisual
Especialização em Produção e Realização Audiovisual

Orientador Principal: Eduardo Condorcet

agradecimentos

À minha família por, sempre, me terem acompanhado e apoiado nos meus projetos.

Aos meus colegas de turma, pelo companheirismo incansável.

A todos os professores do mestrado, pela ajuda que deram.

À família Souza (na qualidade de representantes da empresa Briososa) e à família Lopes (Quinta de São Xisto), por terem possibilitado meios necessários à concretização da curta-metragem.

palavras-chave

realização, animação, imagem real, cinema híbrido

resumo

Este projeto de investigação tem como objetivo refletir sobre as implicações existentes na criação de um filme híbrido, que conjuga animação com imagem real. Este tipo de decisão estética estabelece desafios aos seus criadores, impondo o conhecimento das diferentes particularidades de cada uma das técnicas, além de que permite pensar nos diferentes objetivos conceptuais que se podem obter a partir dessa conjugação. Esta temática é abordada a partir de um projeto teórico-prático, que reflete sobre o cinema híbrido, sendo que a pesquisa foi guiada pela premissa de que esta conjugação dos dois formatos de criação de imagens em movimento serve para favorecer determinados conteúdos narrativos.

Através da realização da curta-metragem híbrida “A rapariga que imaginou um conto”, foram postas em prática as teorias apreendidas ao longo da investigação, sustentando que cada técnica possui diferentes metodologias de produção, técnicas que podem ser aplicadas como parte das intenções conceptuais do realizador, fazendo parte integrante de todo o conjunto de decisões estéticas, que se podem tomar para definir o estilo visual do filme.

keywords

directing, animation, live-action, hybrid cinema

abstract

This research project aims to reflect on the implications existed in creating a hybrid film that combines animation with live-action. This type of aesthetic decision poses challenges to their creators, since it imposes the knowledge of the different characteristics of each technique, in addition to allowing the reflection of the different conceptual objectives that can be obtained from this combination. This theme is approached through the development of a theoretical and practical project, that reflects on the hybrid film, and the research was guided by the premise that the combination of the two formats of creating moving images serves to favor certain narrative content.

Through the realization of the hybrid short film "The girl who imagined a tale", were put into practice the theories learned during the investigation, arguing that each technique has different production methods, and can be applied as part of the conceptual intentions of director, an integral of the whole set of aesthetic decisions that can take part to define the visual style of the film.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO.....	7
1. CAPÍTULO I: A Realização.....	9
1.1. Realizar filmes de imagem real.....	9
1.2. Realizar filmes de animação.....	10
2. CAPÍTULO II: Cinema Híbrido.....	13
2.1. Intermedialidade e intertextualidade no cinema.....	13
2.2. Conjugação de imagem real e animação: tipos e intenções.....	15
2.3. Estudo de casos.....	18
2.3.1. Life of Pi.....	18
2.3.2. El Laberinto del Fauno.....	19
2.3.3. MirrorMask.....	20
2.3.4. Pink Floyd The Wall.....	21
2.3.5. La science des rêves.....	23
2.3.6. Who Framed Roger Rabbit.....	24
3. CAPÍTULO III: Imagem real vs. animação.....	26
3.1. Imagem real e animação no género fantástico.....	26
3.2. Estética das técnicas.....	29
3.2.1. Imagem real.....	29
3.2.2. Animação.....	31
4. CAPÍTULO IV: A rapariga que imaginou um conto.....	34
4.1. Análise da narrativa.....	34
4.2. Escolhas estéticas.....	35
4.2.1. Momentos em imagem real.....	35
4.2.2. Momentos em animação.....	36
4.3. Direção de atores, equipa técnica e imagens inanimadas.....	37
4.4. Direção na pós-produção.....	38
CONCLUSÃO.....	40
BIBLIOGRAFIA.....	42
FILMOGRAFIA.....	44
WEBGRAFIA.....	44
ANEXO: Guião “A rapariga que imaginou um conto”.....	46

INTRODUÇÃO

O cinema híbrido é um formato audiovisual que é explorado cada vez mais nos dias de hoje. São imensos os filmes que conjugam diferentes técnicas para criar os mais diversificados ambientes narrativos. No entanto, a inserção de animação em imagem real¹ costuma apresentar um visual extremamente realista (caso da animação digital 3D, a mais utilizada nos dias de hoje), iludindo o espectador de que o que lhe é apresentado foi algo captado da realidade. Filmes que conjuguem animação tradicional com imagem real existem em menor quantidade, e são esses que possibilitam leituras distintas das que nos apresentam os tão conhecidos filmes com efeitos especiais, precisamente por apresentarem imagens com visuais completamente distintos. A existência de sequências animadas, que destoam completamente das imagens captadas da realidade, revelando um propósito diferente das animações realistas, ou seja, as que possuem um visual que mimetiza a realidade.

Através deste contexto, este ensaio propõe uma investigação em torno do conceito de cinema híbrido, partindo da premissa de que, numa obra audiovisual, a conjugação de animação com imagem real pode servir para denotar diferentes intenções conceituais. A componente teórica, especificamente direcionada para a função do realizador, por se tratar do autor que define todo o conjunto da obra cinematográfica, foi acompanhada com o desenvolvimento de uma curta-metragem, intitulada “A repariga que imaginou um conto”, sobre a qual foram aplicadas as noções apreendidas ao longo da pesquisa. O processo de investigação compreende pesquisa bibliográfica que contextualiza a função de realização, os métodos de produção de filmes de imagem real e de animação, ensaios sobre intermedialidade e hibridismo no cinema, análise de casos de estudo e da curta-metragem desenvolvida.

Este projeto surge através da necessidade de compreender de que forma a junção de animação com imagem real (*live-action*) pode permitir a criação de obras audiovisuais com leituras mais complexas do que as que utilizam apenas uma única técnica. Visto que cada meio possui as suas próprias particularidades, a sua combinação poderá ter uma aplicabilidade ilimitada, servindo diferentes propósitos, isto se for explorada ao nível estético, opondo-se, assim, à utilização recorrente da animação, como ferramenta de apoio técnico. Porém, são escassos os filmes híbridos que realmente usam animação pelas propriedades que lhe são inerentes, isto é, aquela que aplica as propriedades que advêm da criação de imagens animadas pelo processo tradicional de desenho. São igualmente poucos os ensaios que se dedicam exclusivamente ao estudo do cinema híbrido, pelo que este

¹ Imagem real: A filmagem de atores ou cenários naturais em tempo real. (White, 2009: 457)

projeto se propõe apresentar como um contributo para o desenvolvimento dos conhecimentos dentro desta área.

Se cada uma das técnicas possui diferentes particularidades estéticas, sendo que podem ser conjugadas de várias formas, daqui surgem algumas questões relacionadas com a própria metodologia de produção e, também, sobre as capacidades de comunicação de cada um dos meios. A utilização de uma técnica, ao invés de outra, poderá proporcionar um melhor entendimento da narrativa, tornando a sua análise mais interessante. Portanto, “Poderá a animação, em conjunto com imagem real, favorecer determinadas situações narrativas?” é a principal questão que fundamenta este projeto.

Pretende-se com este trabalho a oportunidade de desenvolver um projeto criativo, aliado a uma componente teórica, que exige a compreensão das diferentes técnicas de concepção de um produto audiovisual, e o estudo dos seus formatos e distintos processos metodológicos. Além disso, sendo o projeto dirigido para a função do realizador, requere-se que o projeto seja capaz de elucidar sobre esta função nos diferentes contextos de produção, tanto através da investigação teórica, como através da análise da componente prática, que possibilitou aquisição de experiência num contexto de trabalho muito próximo da realidade.

O presente ensaio desenvolve-se a partir do primeiro capítulo dedicado à realização. Neste capítulo é abordado, de uma forma geral, as principais funções de um realizador, tanto num filme de imagem real como num de animação. São estabelecidas as diferentes etapas de concepção de um produto audiovisual, em cada uma das técnicas. O segundo capítulo aprofunda o conceito de cinema híbrido, analisando as suas propriedades intermedial e intertextual. São ainda referidos os vários tipos de conjugação de imagem real com animação, assim como as suas intenções, seguindo-se do estudo de alguns exemplos. No terceiro capítulo é feita uma comparação entre as qualidades estéticas de cada uma das técnicas, onde um dos subcapítulos é dedicado à análise do género fantástico, por aí se inserem grande parte das produções que conjugam as diferentes técnicas. Por fim, no quarto capítulo, é apresentado o projeto que foi desenvolvido ao longo desta investigação, com uma interpretação do argumento, assim como um levantamento das suas intenções narrativas, que levaram à sua concretização em formato híbrido. Neste último capítulo são analisadas todas as etapas de produção da curta-metragem, sobre o ponto de vista da função de realização.

1. CAPÍTULO I: A Realização

1.1. Realizar filmes de imagem real

Em qualquer produção audiovisual existe um realizador, ou seja, alguém que irá interpretar um argumento, dirigir atores e uma equipa técnica e artística, de forma a obter um produto final que vá de encontro à sua visão, apesar de ser costume, particularmente nos países anglófonos, ter acima de si um produtor, a quem tem de obedecer. Um realizador toma decisões técnicas e estéticas, que irão estabelecer o ambiente dramático e o estilo visual do filme.

Não existem regras definidas para a forma como se deve realizar um filme, pois cada realizador tem a sua própria metodologia. No entanto, relativamente ao processo de concepção de um filme de imagem real, existem certos procedimentos que são seguidos de uma forma geral. Existem três etapas principais na concepção de um filme: a pré-produção, a produção e a pós-produção. Rabiger (2008) indica essas mesmas etapas de produção, assim como quais as tarefas associadas a cada uma delas. Após haver um guião definido, passa-se à preparação das condições necessárias à sua materialização sob a forma de um produto audiovisual. Assim, a existência desse primeiro elemento irá dar início à pré-produção, onde serão feitas listagens de tudo o que será preciso. Aí trata-se de orçamentos, *storyboards*², *floorplans*³, definem-se horários, contrata-se uma equipa técnica, fazem-se *castings*, ensaia-se com os atores e com o resto da equipa. É definido o visual do filme e são escolhidos os locais de rodagem. Estando tudo preparado e devidamente planificado, dá-se início às filmagens, onde equipa técnica e atores movimentam-se nos espaços, de forma a criarem as imagens pretendidas e estudadas na fase anterior. Por fim, o material é editado até se alcançar a versão final do filme, que será distribuído e exibido posteriormente.

É necessário que um realizador compreenda cada uma das fases de produção de um filme, pois é sua função coordenar todos os departamentos e comunicar com cada um as suas intenções, visto ser o responsável pelo resultado final do filme. Dentro das várias etapas de produção, Rabiger define as principais funções delegadas a um realizador:

“... writing or working with writers; envisioning the film’s scope, purpose, identity, and meaning; finding appropriate locations that advance the dramatic meaning and atmosphere of the film; auditioning and casting actors; assembling a crew (though this may be done by the producer or unit production manager, if you have one); developing

² Conjunto de imagens que permitem ter a percepção visual de como uma sequência de planos irá funcionar. (Rabiger, 2008: 540)

³ Esquema que mostra os movimentos de objetos e atores num cenário. (Rabiger, 2008: 534)

both cast and script through rehearsals; directing the actors and crew during shooting; and then supervising editing and the finalization of the project. The director is also involved in promoting the production in festivals and other circuits.” (Rabiger, 2008: 4)

De uma forma sucinta, compete a um realizador tomar todas as decisões estéticas na pré-produção e ensaiar com atores e equipa técnica. Na fase da produção, a sua ocupação é dirigir a equipa e os atores. No momento da pós-produção, deve supervisionar todo o processo e, mais uma vez, tomar decisões que irão construir o trabalho final, de forma a que este corresponda à sua visão inicial sobre a narrativa.

Verifica-se como qualquer realizador tem de saber, no geral, com o que lida a equipa técnica e possuir um vasto conhecimento sobre todas as formas de arte (que passam pela fotografia, performance e música), pois só dessa forma terá as competências suficientes para orientar a concepção de um filme. Visto que trabalha com várias artes, só através do conhecimento das mesmas é que conseguirá comunicar eficazmente a sua visão estética e definir todos os detalhes, criando um produto final uniforme, capaz de revelar claramente os conceitos que pretendia abordar através da narrativa.

Assim, o realizador é a pessoa que dirige toda a equipa e, portanto, todas as áreas técnicas e artísticas associadas a um projeto audiovisual, pois é quem dá a aprovação final para cada uma das tarefas que estão a ser executadas em simultâneo.

1.2. Realizar filmes de animação

O método de produção de uma animação segue praticamente os mesmos procedimentos que um filme de imagem real. Existem as mesmas três etapas de produção mas, no caso da animação, as barreiras entre cada momento são mais diluídas. Isso acontece porque, na produção de um filme animado, as fases de concepção acabam por se misturarem e inverterem. O seu processo inicia-se com uma pré-edição, que é o *animatic*, que inclui já esboços da composição pretendida para a imagem final e alguns sons gravados especificamente para algumas sequências. Rea e Irving referem como, de facto, o cinema de animação possui diferentes métodos de produção em comparação com o cinema de imagem real:

“Live action usually starts with a script and then a breakdown, which is often followed by storyboarding. An animator will often start with concept sketches and a short treatment followed by an elaborate storyboarding process. Live action boards often block out the basic shots in a scene. Animation boards frequently show every “beat” of the scene. (...) Animators often use the boards and sketches as guides to build a rough

animation known as an animatic. The animatic can have crude details and unrefined movement. It is meant to resolve issues of blocking, composition, and, most important, timing.” (Rea; Irving, 2010: 20)

Portanto, existem variações na ordem de trabalhos dentro de cada uma das fases de produção, comparando com o que acontece com uma produção audiovisual de imagem real. Mais uma vez, tudo começa por um guião mas a partir daí as diferenças são evidentes. Tony White (2009) enumera claramente os procedimentos a seguir para a concepção de uma animação, mencionando que, após definida a ideia, passa-se para a pré-produção, onde são executados desenhos conceptuais, define-se o estilo visual do filme e fazem-se ensaios de movimentos. Posteriormente são criados o *storyboard* e o *animatic*. Ainda antes de se passar à produção, são criados *layouts*⁴. O método de concepção da animação depende da técnica usada. Se a técnica usada for o *stop-motion*, os movimentos e captação de imagens são feitas de forma sequencial (por plano), enquanto que se a animação for criada através de desenhos, são estabelecidos os *frames*⁵ principais, e só depois são criados os intercalares. No fim, as imagens são igualmente editadas.

Nos filmes de animação, o papel do realizador é supervisionar todas as tarefas, sendo que aqui tem maior controlo do que num filme de imagem real. Na animação o realizador pode dirigir o animador de forma a que ele coloque os elementos a reagir exatamente da forma como quer, indicando de uma forma extremamente minuciosa como devem ser as movimentações todas das personagens, enquanto que isso é quase impossível de acontecer com um ator real. No entanto, ao invés de supervisionar o trabalho de alguém, pode acontecer que o realizador decida ser o próprio animador, tal como num filme de imagem real, o realizador pode, por exemplo, decidir operar a câmara. Paul Wells indica esse mesmo facto de os realizadores de animação terem o hábito de também ajudarem na função de animar:

“The animation director operates in much the same way as the live-action director in that the work is normally the vision of that person, and the personnel attached to a project needs to be directed to facilitate the director’s requirements. In animation, though, the director is very often ‘hands on’, too, actually animating.” (Wells, 2006: 82)

Assim, verifica-se que não existem diferenças notáveis na função de um realizador de animação, em comparação com um realizador de imagem real. A maior diferença é que, na animação, o realizador tem um maior controlo e possibilidade de explorar mais a forma

⁴ Desenhos detalhados que indicam tudo o que aparece numa cena, antes dos desenhos finais serem criados. (White, 2009: 453)

⁵ Termo em língua inglesa para definir uma única imagem de um filme. (White, 2009: 456)

visual, visto que é possível manipular tudo até ao mais pequeno detalhe. Quanto ao resto das suas funções, está na mesma encarregue de dar indicações à equipa daquilo que espera do projeto e de acompanhar todo o processo de produção, de forma a poder ir orientando o que está a ser feito. Portanto, começa por definir a estética do filme na primeira fase. É definido o tempo exato de cada ação (o que não acontece em imagem real), pois aqui não há margem de tempo para se perder a criar imagens que depois não vão ser usadas. De seguida há igualmente um momento de “rodagens”, mais propriamente de captação/criação de imagens e, por fim, são trabalhadas as movimentações de todos os elementos até ficarem fluídas. A edição é a etapa final.

2. CAPÍTULO II: Cinema Híbrido

2.1. Intermidialidade e intertextualidade no cinema

Na sua essência, o cinema é um meio de comunicação híbrido. Desde que existe, nunca se apresentou enquanto um objeto artístico puro, visto que a sua composição não se definia por um único meio, mas sim pela conjugação de várias técnicas de captação da realidade (nomeadamente a fotografia e o som).

O cinema surgiu a partir da vontade do ser humano em querer captar a realidade e, como tal, seria insuficiente captar imagens apenas através do registo fotográfico. Foi necessária a criação de um sistema que pudesse colocar essas mesmas imagens em movimento, assim como teriam de ter agregada a respectiva sonoridade. Bazin refere como vários inventores tentaram combinar imagem em movimento com som, devido a essa necessidade de captação fiel da realidade:

“(...) there was no single inventor who did not try to combine sound and relief with animation of the image—whether it be Edison with his kinoscope made to be attached to a phonograph, or Demenay and his talking portraits, or even Nadar who shortly before producing the first photographic interview, on Chevreul, had written, “My dream is to see the photograph register the bodily movements and the facial expressions of a speaker while the phonograph is recording his speech” (February, 1887).” (Bazin, 2005: 20)

Mesmo quando foi possível a captação e reprodução de imagens em movimento, e ainda não se tinham desenvolvido formas de fundir o som com a imagem, era errado nomear o cinema, na sua fase inicial, como mudo, uma vez que, tal como menciona Chion (1999: 7-8), essas imagens eram sempre acompanhadas por música, assim como nalgumas casas de cinema eram criados efeitos sonoros ao vivo e, por vezes, ainda existiam comentaristas que interpretavam livremente os intertítulos que muitas das pessoas da época eram incapazes de ler.

Portanto, é possível verificar como o cinema nunca se apresentou como um meio isolado. O facto de ser construído através de vários meios técnicos e artísticos define-o como meio híbrido. No entanto, Manovich (2007: 1) indica que a transformação da imagem em movimento, num meio híbrido, só teve os seus desenvolvimentos em meados dos anos 90, onde meios previamente individuais, tais como a imagem cinematográfica realista, gráficos, fotografia, animação, animação 3D computadorizada e tipografia, começaram a ser combinadas sobre diversas formas. Ainda segundo Manovich (2007: 10), estas

transformações nos meios audiovisuais deveu-se à proliferação de *softwares* de edição e tratamento de imagem, que se tornaram mais acessíveis nessa época, permitindo que pequenos estúdios e *freelancers* os pudessem adquirir.

Pethó (2010: 48) apresenta outro ponto de vista, demonstrando que o cinema pode ser considerado como o primeiro meio verdadeiramente intermídia ou híbrido, precisamente por ser possível encontrar nas suas raízes interações entre diferentes meios, sobre vários níveis, que vão desde as suas condições técnicas, as suas circunstâncias de apresentação e a sua estrutura estética. Mesmo analisando o próprio conceito de intermedialidade, o cinema surge sempre como um bom caso de estudo:

“Intermediality is the introduction or repetition of a medium – as its form – “in another, media form.” This assumes that in the same representation different forms can be observed which formulate, besides, different media properties. The intermedial representation of a painting in a film will not contain the painting as such, but the formulation of its media qualities in the form of its representation in the other medium: film. Ever since its beginning, film has always been a hybrid intermedial construction on its technical as well as its aesthetic level.” (Paech, 2011: 15)

O cinema é uma fusão de várias linguagens técnicas e artísticas. As técnicas absorvidas pelo cinema atravessam um processo de transformação, onde a sua individualidade é destituída para dar lugar a uma nova forma e, por isso, tornam-se elementos fisicamente inseparáveis. A junção das técnicas dá lugar a uma nova linguagem artística e, se cada um desses meios, anteriormente independentes, fossem removidos do seu contexto, perderiam a sua leitura. Assim, o cinema é um meio rico de simbologias, pois, ao apropriar-se de várias linguagens, serve-se das suas diversas particularidades e capacidades, que podem ser conjugadas de forma a criarem diferentes tipos de interpretações. Está igualmente em constante atualização, absorvendo todas as inovações tecnológicas (tal como o som, a imagem a cores, a criação de imagens tridimensionais, geradas através de computador) e adaptando-as para a linguagem cinematográfica, para que se possam adequar às exigências das narrativas.

Além da apropriação técnica, o cinema também se constrói através de outras artes, tal como a música, o teatro, a dança, a literatura e a pintura. Naturalmente que, tendo o cinema ligação com todas estas artes, acaba sempre por as citar. Tal como refere Paech “Every film is an excerpt from interlinked texts which it repeats in quotes or endless remakes as they presently dominate the production in Hollywood.” (Paech, 2011: 13), ou seja, as obras artísticas acabam por estarem imbuídas num constante ciclo de readaptação de textos. De facto, Stam et al. (1992: 204) mencionam que todos os textos são citações conscientes e inconscientes de outros textos, pois as suas linguagens inserem-se numa imensa rede de comunicação que atingem os textos não só através de influências reconhecíveis, mas

também através de um processo sutil de disseminação. Portanto, as vivências e referências de qualquer criador acabam por se manifestar nas suas obras.

Visto que o cinema cita outras obras e, inclusivamente, a si mesmo⁶, verifica-se que a intertextualidade é outro conceito intrínseco à sua essência intermedial. A intertextualidade retira textos dos seus contextos e aplica-os noutros, dando-lhes uma nova leitura e enriquecendo o seu próprio significado. Os textos podem, inclusivamente, sofrer um processo de transformação, onde a sua nova aplicação passa a ser disseminada de uma forma mais eficaz, alterando a sua significação original. Este reaproveitamento e readaptação de outras obras acabam por tornar as narrativas audiovisuais mais ricas e complexas, pois ao remeter uma ideia através da citação de uma outra obra, a narrativa irá exigir uma leitura mais profunda sobre os seus símbolos. Assim, nem todos os espectadores serão capazes de compreender completamente os intertextos presentes num filme, pois será necessário o conhecimento prévio das obras citadas, para um total entendimento dos símbolos apresentados.

2.2. Conjugação de imagem real e animação: tipos e intenções

O cinema é, então, um meio híbrido, tanto pelas suas qualidades técnicas como estéticas. Segundo Litten (2011: 2), um filme híbrido é definido pelo reconhecimento da combinação de imagem real com animação, ou de diferentes tipos de animação (tal como animação com objetos tridimensionais e animação bidimensional). Assim, dentro das possibilidades intermediais do cinema, será feita uma abordagem mais específica sobre a conjugação das duas técnicas de criação de imagem em movimento, ou seja, a imagem real e a animação.

Este tipo de fusão de técnicas remonta-se aos primórdios do cinema, tal como é possível verificar pelo filme *The Enchanted Drawing* (1900), realizado por James Blackton, que surge como uma das primeiras tentativas de combinação de imagem real com animação em *stop-motion*. Analisando a história do cinema, são várias as possibilidades de conjugação entre imagem real e animação. Litten (2011: 3-6) divide o tipo de conjugações possíveis em 5 categorias: Tipo 1 - animação e imagem real mantêm-se separadas; Tipo 2 - personagens desenhadas interagem em ambientes “reais”; Tipo 3 - personagens humanas interagem em ambientes desenhados; Tipo 4 - tipo 2 e 3 combinados; mais do que um tipo

⁶ Rajewsky (2005: 53) exemplifica como o intertexto de um filme consiste em todos os géneros a que o filme se refere, assim como à adaptação literária, estendendo-se a todo o conjunto de filmes de um realizador, ou mesmo de um determinado ator. “The intertext of the work of art, then, may be taken to include not just other artworks in the same or comparable form, but also all the “series” within which the singular text is situated.”

de hibridismo presente; Tipo 0 - combinação entre mais do que um tipo de imagem real/ animação (aqui refere-se à junção de imagem real com animação digital).

Perante estas categorias, é possível dividir os filme híbridos em apenas dois grupos: com interação ou sem interação entre as diferentes técnicas. Um exemplo de filme que mantém as técnicas separadas é *Pink Floyd The Wall* (1982), realizado por Alan Parker, pois as sequências de animação surgem isoladas das sequências em imagem real. Quanto à sobreposição de meios, o filme *Who Framed Roger Rabbit* (1988), realizado por Robert Zemeckis, é um dos exemplos mais emblemáticos no que diz respeito à utilização de animação tradicional sobreposta a imagem real. No entanto, também há casos em que se aplicam os dois tipos de hibridismo, como por exemplo *Enchanted* (2007), realizado por Kevin Lima. Neste filme são usadas três técnicas: imagem real, animação bidimensional e animação tridimensional. Aqui, a animação sobre a forma bidimensional surge em sequências isoladas, enquanto que a animação tridimensional é fundida com imagem real.



Figura 1: *Enchanted* (conjugação de imagem real com animação 3D)



Figura 2: *Enchanted* (animação 2D)

São vários os motivos que levam os realizadores a optarem por criarem um filme híbrido. Litten (2011: 13) menciona que a combinação de técnicas tanto pode ser feita meramente por uma questão experimental, como tanto podem existir determinados elementos difíceis de conceber em imagem real, ou vice-versa e que, por isso, a conjugação de meios é inevitável. Questões financeiras podem também ser uma das possíveis causas, como se sucedeu com o caso da Disney em que, tal como explica Telotte (2007: 109), a adoção da técnica híbrida permitiu que o estúdio reduzisse na quantidade de animação necessária, implicando, por isso, a contratação de menos animadores e que os filmes pudessem ser produzidos mais rapidamente. Litten (2011: 13) menciona ainda que a animação servia para distinguir sonhos da “realidade”. Este último ponto está mais associado à própria essência de cada um dos meios, isto é, às suas capacidades técnicas e possibilidades estéticas. As diferentes qualidade de cada uma destas técnicas permitem a criação de mundos com identidades visuais completamente distintas. Enquanto que a imagem real prende-se ao registo de imagens que pertencem ao mundo real, mesmo que

essas imagens possam ser encenadas e totalmente construídas, a animação não tem regras no que diz respeito ao que pode representar.

“... in practice realism has seldom been the true aim of animation. The dean of Warner Bros. animation, Chuck Jones, has in numerous interviews sought to emphasize this point. He notes that the best animation has never tried to be like live-action filmmaking; it is “not an imitation. It should go where live action can’t go” (Furniss, *Chuck Jones* 40). Rather, he suggests, “the basic thing in animation is that you’re talking about believability. You see, I was dealing with the idea of realism first, but then I realized that believability was much more important” (Furniss, *Chuck Jones* 94).” (Telotte, 2010: 14)

A preferência pela utilização de cada uma das técnicas tem a ver com as suas possibilidades estéticas, que permitem a criação de distintas linguagens visuais, fornecendo ao espectador códigos que o levam a posicionar o seu entendimento sobre a narrativa em mundos diferentes, vagueando entre aquilo que reconhece como real, até ao desconhecido e fantástico.

No entanto, com o desenvolvimento da animação digital, as fronteiras entre real e ficção começaram a diluir-se, pois a animação passou a ter um papel cada vez mais realista. Hoje em dia, devido às evoluções tecnológicas, o cinema recorre cada vez mais aos efeitos especiais e, por isso, a interação entre técnicas mais comum é a aplicação de animação digital tridimensional (mais conhecida por efeitos especiais ou CGI - *Computer Generated Imagery*) sobre imagem real. Nestes casos, a animação acaba por perder a sua identidade, por reproduzir fielmente a realidade, tornando-se difícil perceber se as imagens apresentadas são fruto da captação de um fragmento da realidade, ou se são criações geradas pelo computador. Tal como refere Telotte, “As boundaries blur, as we increasingly collapse the distinctions between live-action and animated film, there is the danger that animation itself might well lose its identity or simply go out of style.” (Telotte, 2010: 226).

A animação, usada enquanto efeito especial, serve precisamente para criar algo que não existe na realidade, levando o espectador a acreditar que esses elementos criados existem fisicamente. Segundo Mitchell (2004: 9), existem três motivos principais para a utilização de efeitos especiais, sendo que o mais comum é a criação de algo que não existe, seguindo-se a situação em que é necessário recriar cenas que são demasiado perigosas de captar ao vivo e, por último, servem para “emendar” coisas.

De facto, sempre tem existido uma distinção conceptual entre animação e imagem real, onde a primeira está mais relacionada com a fantasia e a outra com a “realidade”. Só no caso da utilização de CGI é que esta situação se altera, pois tanto pode transportar o espectador para um mundo irreal, como o pode iludir com uma falsa realidade.

2.3. Estudo de casos

2.3.1. *Life of Pi*



Figura 3: *Life of Pi*
(imagem real)

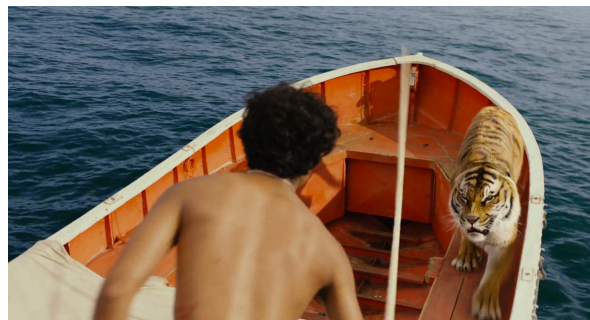


Figura 4: *Life of Pi*
(conjugação de imagem real com animação)

Life of Pi (2012), realizado por Ang Lee, apresenta um evento da vida do protagonista Pi Patel, narrado pelo mesmo. Existem dois momentos distintos neste filme. Um reporta-se ao presente, momento em que vive a personagem principal, o outro remete-se à história do seu passado. Existe um momento particular do passado que possui um tratamento distinto das outras cenas. O protagonista narra com destaque um específico episódio da sua vida, em que teve de lutar pela sua sobrevivência (juntamente com um tigre), num bote, após o naufrágio do barco onde se encontrava. A personagem serve-se de metamorfoses para descrever o tal acontecimento passado. Todo esse mundo narrado é apresentado, visualmente, de uma forma bastante irrealista. Elementos reais interagem com ambientes totalmente construídos digitalmente, como por exemplo, o mar e o céu, que foram completamente gerados por computadores e incumbidos de personalidade e, por vezes, de formas que apenas podem existir no mundo da ficção. O realizador queria dar vida ao ambiente que rodeava as personagens, de forma a transparecer o estado de espírito de cada cena, tal como afirma Westenhofer (o supervisor dos efeitos especiais): “We spent so much time on the surface of the water for an extended period, and Ang wanted the water to be a character, which was code for the water and the skies set the mood for each sequence.” (Desowitz, 2012).

Interessava mostrar como o ambiente desse conto específico era diferente do momento presente e das outras cenas do passado, pois este aludia-se a uma viagem espiritual. Por conseguinte, só algo criado digitalmente é que poderia ser controlado a um nível extremamente rigoroso, para que tudo pudesse ser manipulado de modo a reagir da forma pretendida. Além disso, dada a essência espiritual e introspectiva da história, só mesmo através de uma recriação livre de um mundo fictício é que poderiam ser apresentadas particularidades próprias de momentos de fantasia.

No entanto, todo o ambiente apresenta-se realista, assim como uma personagem que foi igualmente criada e animada, ou seja, o tigre. Visto que era demasiado arriscado colocar

um tigre verdadeiro a contracenar com o ator que protagoniza a história, foi necessário criar um. Assim, a intenção era criar um tigre realista e iludir o público de que as imagens apresentadas se tratavam de captações de um tigre real.

Portanto, neste filme, imagem real e animação coabitam no mesmo espaço de tempo, mas apenas nas sequências que se reportam a uma determinada história que a personagem está a contar. Neste filme, os ambientes criados, através dos métodos da animação digital, servem para demonstrar uma outra realidade, um outro tempo e espaço que não pertencem ao momento presente do protagonista, enquanto que tentam iludir o espectador de que tudo o que está presente na imagem se trata de algo que existe fisicamente. Essencialmente, a animação aqui serviu para dar forma a elementos reais que seriam difíceis de captar e controlar na realidade.

2.3.2. *El Laberinto del Fauno*



Figura 5: *El Laberinto del Fauno*
(imagem real)

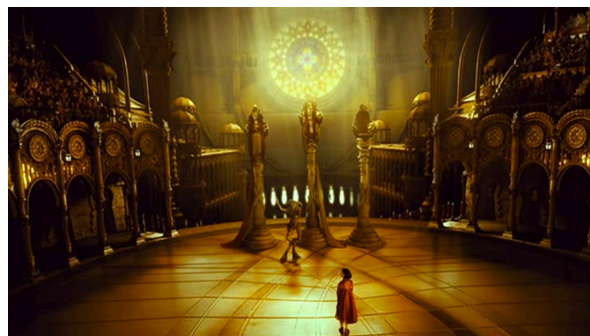


Figura 6: *El Laberinto del Fauno*
(conjugação de imagem real com animação)

El Laberinto del Fauno (2006), realizado por Guillermo del Toro é outro filme que apresenta animação digital com aspecto visual realista, que interage fisicamente com imagem real. No entanto, grande parte dos elementos construídos não mimetizam nada que possa pertencer ao mundo real. De facto, os espaços e personagens animados, por onde deambula a protagonista Ofelia, uma jovem rapariga que vive durante a ditadura de Espanha, pertencem ao seu próprio mundo imaginário. Precisamente por se encontrar numa era negra, subterfugia-se no seu estranho mundo de fantasia que, de certa forma, reflete todos os seus receios e a situação em que se encontra, tal como indicam Clark e McDonald: “Stranded in a world which makes little sense to her and where her continued safety is at risk, Ofelia gains access to a transformative world in which fantasy acts both as an escape and also as a means of making sense of her situation.” (Clark; McDonald, 2010: 56).

Neste filme, as cenas em imagem real surgem de uma forma bastante crua e explícita, contextualizando imediatamente o ambiente conflituoso de guerra que se vivia na época

retratada. Quando são reveladas as cenas que conjugam imagem real com imagens construídas, o ambiente muda imediatamente de aspecto, sendo óbvia a entrada na misteriosa mente de Ofelia. Esse ambiente possui um aspecto bastante embrionário. De facto, Del Toro admite que o filme está cheio de motivos visuais relativos à ideia uterina “... most noticeable in the fallopian tubes suggested at several moments, particularly in the branches of the dead tree that miraculously comes alive at the end of the film as a result of Ofelia’s sacrifice.” (Clark; McDonald, 2010: 60). Esses motivos dão a entender que, por um lado, a protagonista atravessa um processo de renascimento, visto que o mundo imaginário a desafia e a confronta com os seus próprios conflitos, construindo a sua identidade e, por outro, a necessidade que sente em refugiar-se da realidade conflituosa em que se insere e ir de encontro a um local mais acolhedor e protegido, tal como quando se encontrava no útero da sua mãe.

Assim, só através da manipulação da imagem e da criação de animação, é que se poderiam alcançar e tornar visíveis determinadas situações, que de outra forma seriam impossíveis de serem registadas da realidade, precisamente por não existirem materialmente. Além disso, só com a presença de linguagens visuais distintas, que combinam elementos igualmente díspares, é que se torna fácil a tarefa de reconhecer a existência de diferentes universos num mesmo filme, principalmente quando esse confronto de mundos se trata da representação de um que se aproxima do real e outro da imaginação.

2.3.3. *MirrorMask*



Figura 7: *MirrorMask*
(imagem real)



Figura 8: *MirrorMask*
(conjugação de imagem real com animação)

Em *MirrorMask* (2005), realizado por Dave McKean, a protagonista, uma rapariga adolescente chamada de Helena, também se confronta com o seu próprio imaginário. Aqui, a personagem vive num mundo que quer deixar, e que acaba por trocar por aquele que construiu através de desenhos. Ela entra literalmente num mundo de fantasia, onde habitam seres inimagináveis.

Há uma clara distinção entre os dois mundos. Mais uma vez, o mundo a que pertence Helena é realista, isento de seres mágicos e de elementos desconhecidos a qualquer ser humano. Quanto ao mundo para onde a protagonista escapa, vai mais de encontro a uma dimensão surrealista e onírica. Neste último, imagem real interage com animação digital. Ao contrário dos dos dois últimos exemplos, a animação criada para este filme não apresenta o mesmo tipo de visual realista, visto que não havia orçamento para tal. No entanto, a estética usada acabou por ir de encontro à própria estética do realizador, permitindo também uma exploração mais livre do que poderia ser criado com poucos recursos tecnológicos e monetários. Assim, foi primada a utilização de metáforas visuais, ao invés de serem criadas imagens sugestivas e objetivas.

“The limited budget dictated the general approach, as McKean knew what he could afford and what he couldnt. For example, photorealistic CG effects were out of question. Too time consuming, too costly. Because of these limitations, the script naturally grew into a fantasy adventure taking place in very stylized, very graphic world, heavily influenced by McKean's own style. My work as an artist and illustrator tends to not be realistic anyway. (...) Im not very much interested in realism. I prefer to be suggestive, to use metaphors. The idea that we came up with was to send the main character, Helena, into her own dream, which made for a completely surreal journey. In the fantasy world, we could do anything we wanted.” (Bielik, 2005)

Portanto, a representação do mundo “animado” em que Helena entrou não impôs quaisquer limites na criação dos ambientes, uma vez que, em certa parte, esse universo pertencia à própria imaginação e ao subconsciente da protagonista, visto que aí se confrontou com os seus conflitos internos, todos eles representados através de metáforas. Daí que não interessou que esse mundo fosse realista, sendo que, ao possuir todos esses elementos que fugiam ao banal, mais facilmente o espectador poderia situar aquele espaço no mundo da imaginação, criando assim uma oposição clara ao mundo realista em que se inseriam as personagens no início da narrativa.

2.3.4. *Pink Floyd The Wall*

Pink Floyd The Wall (1982), realizado por Alan Parker, é um filme musical em que o protagonista “Pink” é uma estrela de rock que está a ultrapassar uma depressão. Viveu numa era opressiva e de conflitos, ultrapassando momentos difíceis de serem vivenciados e, por isso, construiu uma barreira imaginária à sua volta, para se isolar do mundo destrutivo que o consumia.

Neste filme, é claro o isolamento por parte de Pink, que se situa fechado num quarto de hotel, onde vai revisitando mentalmente todos os momentos passados que ainda o aterrorizam. Essas sequências são demonstradas através de imagens captadas do real, assim como os momentos que se remetem ao passado do protagonista. Ainda existe outro tipo de cenas que se remetem aos seus pensamentos, e essas surgem sobre a forma de animação tradicional, de forma isolada das cenas em imagem real, à excepção de uma pequena cena em que as técnicas se misturam. Visto que os seus pensamentos se reportam a sentimentos complexos, difíceis de traduzir sobre uma forma física concreta, foi usada a animação, pois é um meio que permite criar imagens mais abstractas e representar conceitos que a imagem real muito dificilmente conseguiria captar. A seguinte citação remete-se a uma sequência específica do filme que refere como, de facto, seria impensável demonstrar os pensamentos da personagem de uma forma que não a animação:

“In *Pink Floyd The Wall* (1982), the main character, Pink, has learned that his wife is having an affair. In the next scene, as so often in this film, viewers see what Pink is imagining: the interaction of a male flower and a female one. At first, about 37 1/4 minutes into the film, Pink’s imagination conjures up visions of erotic interplay. But soon, and only briefly, the images turn violent. Gerald Scarfe’s animation conveys a brief nonverbal story of mutual attraction quickly devolving into the female attempting to emasculate the male. This version of the story is from Pink’s disturbed point of view and reflects his cauldron of emotions, such as anger, vulnerability, and fear. Could a live-action representation of his feelings have conveyed as much, done so as quickly, and been included in the finished film? Very unlikely.” (Phillips, 2009: 428)



Figura 9: *Pink Floyd The Wall*
(imagem real)

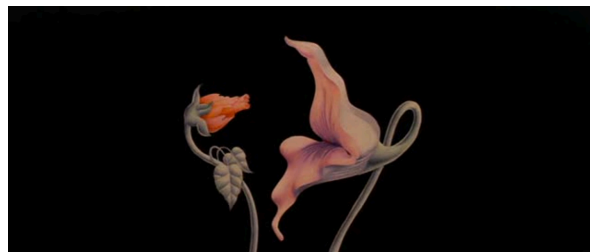


Figura 10: *Pink Floyd The Wall*
(animação)

Entende-se como a animação entra neste filme para representar situações que não são alcançáveis através do registo da realidade, tal como é o caso dos sentimentos humanos, que são algo muito pessoal e indefinido. Com este formato visual é possível conjugar vários elementos que, apresentados da forma correta, conseguem transmitir os sentimentos de Pink. Em contraste, existem outras sequências que se remetem a pensamentos do protagonista mas, uma vez que se baseiam nas suas memórias, surgem

sobre o formato realista, pois esses pensamentos já possuem uma referência real e concreta.

2.3.5. *La science des rêves*



Figura 11: *La science des rêves*
(imagem real)



Figura 12: *La science des rêves*
(animação)

La science des rêves (2006), realizado por Michel Gondry, narra a história de Stéphane, um homem que vive tão intensamente os seus sonhos, que quase não os consegue distinguir da realidade. Entra no seu mundo onírico, interagindo com elementos animados através do processo de stop-motion, até que a realidade seja completamente substituída por sequências inteiramente criadas sobre essa técnica da animação. Tal como Bielik (2006) indica, o uso de stop-motion, neste filme, serviu para ilustrar estados de mente específicos de Stéphane. Bielik explica ainda que o realizador optou por utilizar uma linguagem bastante rudimentar do stop-motion, precisamente para demonstrar a personalidade infantil do protagonista: “What he had in mind was a very crude type of stop motion animation, something that would feel amateurish and energetic at the same time, as to reflect the characters childish personality.” (Bielik, 2006).

Da mesma forma que acontece em todos os outros exemplos, aqui a personagem é introduzida no seu contexto quotidiano, sendo revelado em cenas puramente de imagem real. Só quando a sua realidade começa a ser abafada pelos seus sonhos é que as imagens começam a ser substituídas por elementos que pertencem apenas ao seu mundo onírico. Assim que Stéphane acorda, toda a ilusão dissipa-se, dando novamente lugar ao seu típico dia-a-dia. Portanto, também neste filme, as características híbridas têm o propósito de situar o espectador em duas situações distintas da narrativa, ou seja, opor a realidade ao sonho.

2.3.6. *Who Framed Roger Rabbit*



Figura 13: *Who Framed Roger Rabbit*
(conjugação de imagem real com animação)



Figura 14: *Who Framed Roger Rabbit*
(conjugação de imagem real com animação)

Who Framed Roger Rabbit (1988), realizado por Robert Zemeckis, é um filme híbrido que apresenta intenções conceptuais distintas dos que já foram analisados. Até agora, imagem real e animação foram utilizados para demonstrar diferentes universos ou para criar apenas um ambiente, seja ele realista ou não. No entanto, neste filme, os dois meios coabitam no mesmo espaço e interagem entre si, ou seja, existem personagens animadas (no seu sentido mais puro de desenho animado), que interagem com a realidade física. Mas, essa característica não se deveu a uma escolha do realizador, pois trata-se de uma adaptação da obra *Who Censored Roger Rabbit?*, de Gary Wolf, onde já está explícita a ideia de bonecos animados a interagir com seres humanos. De qualquer das formas, o espectador ao presenciar aqui a animação, é imediatamente transportado para um ambiente de fantasia, tal como acontece nos outros casos em que os meios são conjugados. De facto, o espectador pode ficar tão maravilhado com as conquistas técnicas, demonstradas neste filme, que pode perder a atenção da narrativa, ficando antes interessado nos efeitos visuais provocados pela combinação dos meios. Mas, tal como Telotte menciona, aqui não há nenhuma tentativa de ocultar o carácter fantasioso da construção cinematográfica:

“... one of the dangers that *Roger Rabbit* had to negotiate is that the audience can easily become so caught up in appreciating the wonders of its combinatory vision that the narrative itself can slip out of focus. To counter this effect, the film also adopts a number of strategies designed to keep viewers from focusing primarily on the tricks of its hybridity. One of these is a consistent foregrounding of the movies as a form themselves—an approach that interrogates their very artifice rather than trying to disguise it.” (Telotte, 2010: 185)

Tal como é possível constatar, quase todos os filmes híbridos, desta pequena amostra analisada, apresentam pontos em comum entre eles. É evidente o caráter intermedial e intertextual destes filmes, precisamente por serem constituídos por diferentes técnicas e por fazerem referência a elementos que facilmente podem ser reconhecidos de outras obras.

Apesar dos exemplos apresentados utilizarem técnicas de animação distintas, os propósitos da sua coexistência com imagem real são similares. Aqui, as técnicas são exploradas como meios estéticos, servindo, muitas das vezes, para estabelecer uma clara distinção entre diferentes universos ou situações espaço-temporais, que possam existir numa mesma narrativa. Por regra geral, a animação costuma representar mundos irrealis, mais ligados à fantasia, inclusivamente ao próprio subconsciente e imaginário das personagens, enquanto que a imagem real mantém-se fiel aquilo que é a sua própria essência, isto é, a realidade. Porém, esta situação vai mais de encontro aos casos em que as técnicas não colidem uma com a outra, uma vez que, quando há interação entre as técnicas, a animação tanto pode passar despercebida, mimetizando um elemento real, como pode transportar os elementos reais para um universo de fantasia.

Conclui-se, então, que a escolha da criação de um filme híbrido tem a ver com o que se pretende criar através da narrativa. Trata-se de um processo de seleção, de utilizar determinada técnica para demonstrar ou alcançar os ideais pretendidos. É notável que a maioria dos filmes híbridos encontra-se dentro do género fantástico, precisamente por possibilitarem a abertura de portas a outros universos.

3. CAPÍTULO III: Imagem real vs. animação

3.1. Imagem real e animação no género fantástico

A utilização de meios que permitem captar a realidade não conseguem fugir dessa mesma função. Um filme de imagem real irá mostrar sempre uma parte do mundo físico, mesmo que essa seja criada e encenada. Essa construção de ambientes costuma ser sempre camuflada, sendo que todas as imagens são captadas de forma a não deixarem vestígios do seu processo de produção. Assim, o espectador irá perceber o que está a ver como algo que realmente existe, e não como uma manipulação dos elementos da realidade. No entanto, apesar do cinema tentar iludir o espectador de que as imagens que apresenta são reais, essa convenção é desafiada no género fantástico. Aqui, o que é inteligível deixa de ser uma norma, dando lugar às capacidades ilimitadas da imaginação do ser humano. O mundo tal como o conhecemos é reformulado, sendo governado por novas regras e particularidades, totalmente inexplicáveis para o quotidiano. Tal como Katherine Fowkes define, “... fantasies tell stories that would be impossible in the real world. They frequently concern mythical creatures or involve events that circumvent physical laws.” (Fowkes, 2010: 2).

Dadas as particularidades do meio da animação, e a liberdade criativa que lhe é intrínseca, é impossível desassociar o género fantástico à sua própria essência. Luís Nogueira (2010: 59) refere que a animação faz “frequentemente do sonho, da fantasia e das mais diversas abstrações e efabulações o seu motivo temático”, exatamente porque este meio tem a possibilidade de se poder afastar da realidade, permitindo atribuir “ânimo e vitalidade a entidades que não os possuem”. No entanto, para que os mundos criados pelas técnicas de animação se tornem credíveis, é essencial que sejam homogêneos e coerentes, sendo necessário estabelecer regras que, tal como Wright (2005: 1) refere, sejam inquebráveis, para que o mundo de fantasia seja tão fiel a si mesmo, levando o espectador a crer na sua própria existência. Assim, a animação pode encontrar a sua expressão na representação de irrealidades, “ao contrário do cinema convencional, onde a impressão de realidade tende a ser fundamental...” (Nogueira, 2010: 59).

O género fantástico parecer existir apenas no formato da animação, visto que se caracteriza por todo um conjunto de elementos impossíveis de encontrar na realidade, tornando-se, portanto, inconcebível de os captar pelos métodos de cinema convencional. Contudo, são criados filmes de imagem real dentro deste género. Histórias de ficção científica e de terror, com seres de outros planetas ou com criaturas monstruosas, ou até mesmo histórias com super-heróis e personagens encantadas, tal como nos apresentam os contos de fadas, são algumas das situações que extrapolam a realidade, e que surgem

constantemente em filmes de imagem real. Mas, esta situação só é possível devido ao recurso a efeitos visuais, nomeadamente a animação. De facto, os efeitos especiais estão associados a este género desde os primórdios do cinema, quando George Méliès começou a construir as suas narrativas de fantasia, servindo-se de truques e ilusões para manipular a realidade. Entende-se, assim, como grande parte dos filmes de fantasia, concebidos sobre o formato de imagem real, possuem também elementos criados sobre a técnica da animação, definindo-os como híbridos.

A animação digital é bastante utilizada neste género cinematográfico, de forma a que os elementos fictícios possam parecer mais credíveis, quando inseridos em contextos reais. Mas, por muito realistas que possam ser as imagens geradas através de computador, se estiverem a representar algo que pertença ao mundo do desconhecido, o espectador irá identificar esses elementos como tal, ou seja, não vai acreditar na sua existência física, por muito realista que possa parecer ao olhar. No entanto, a intenção deste género não é convencer o público de que as suas histórias são realistas.

“Fantasy does not need to convince the audience that its story is realistic—rather, it invites the audience to temporarily expand its credulity — hence the phrase so often associated with this genre, “the willing suspension of disbelief.” Rather than appeal to science, fantasy favors magical or mystical explanations. Fantasy films are usually logically consistent, but their internal logic belongs to an imagined rather than a scientific world.” (Fowkes, 2007: 187)

Devido a este carácter de “suspensão da descrença”, por parte do espectador, os filmes do género fantástico são considerados escapistas, precisamente por levarem o espectador a embrenhar-se numa narrativa que o retira de um confronto com problemas e soluções realistas, para o transportarem para, “ilusões nostálgicas e conservadoras”, tal como menciona Fowkes (2010: 6). Por isso mesmo, também há quem considere este género como ingénuo e infantil. Porém, esta deslocação das mentes para uma outra realidade não acontece apenas neste género. Qualquer filme que um espectador possa presenciar irá levá-lo, momentaneamente, a abandonar a sua mente do mundo físico, para se embrenhar na narrativa que está a decorrer perante si. Isto não significa necessariamente que o espectador se torne passivo, antes pelo contrário. Os espectadores podem obter várias interpretações daquilo que estão a perceber de um filme, uma vez que as narrativas estão imbuídas de múltiplos códigos linguísticos e imagéticos, recheados de textos e subtextos que necessitam de um olhar atento, para que possam ser decodificados. O género fantástico ainda pode elevar mais as camadas de leitura de um filme, uma vez que tende a possuir um carácter intertextual, por referenciar características de outras obras, sendo muitas das vezes evidentes as suas influências (sejam elas provenientes de obras musicais, literárias, audiovisuais, entre outras formas de arte), assim como tende a recorrer

a metáforas visuais para representar determinados conceitos, em vez de demonstrar explicitamente os conteúdos que está a abordar. Os contos de fadas são um exemplo de como uma narrativa de género fantástico pode ter diversos significados.

Os contos de fadas são versáteis no que diz respeito às suas possibilidades de interpretação. Isso levou a que vários cineastas adaptassem esses contos e lhes conferissem o seu toque pessoal, recriando as histórias do seu ponto de vista e abordando apenas determinados aspectos conceptuais. A escolha de um público-alvo é um fator determinante na forma como um conto pode ser adaptado, uma vez que nem todos os conteúdos são apropriados para todas as faixas etárias. Normalmente, os filmes destinados a uma audiência mais adulta apropriam-se dos aspectos mais realistas e obscuros dos contos, nomeadamente temáticas relativas ao quotidiano e que pertencem ao foro psicológico, representando situações que confrontam o espectador com os seus medos e anseios. Quanto aos filmes que pretendem alcançar um público mais juvenil, as adaptações tendem a ir buscar a moral da história.

“...films like “Snow White and the Huntsman” and television series like “Once Upon a Time” add existential torment, surreal plot twists and macabre special effects for their adolescent and adult audience, while adaptations for children tame the tales’ original melodrama and impose moral lessons on their plotlines.” (Tatar, 2013)

Além desta distinção em termos de conteúdo conceptual, também se pode verificar que existem diferentes abordagens estéticas para cada público-alvo. Os filmes em imagem real tendem a ser destinados a um público mais maduro, tal como referem Greenhill e Matrix (2010: 8-9), podendo manifestar-se sobre a forma de filmes de terror, comédias românticas, melodramas psicológicos e ficção científica, recuperando os elementos mais violentos que existiam nos contos, antes de terem sido censurados para a literatura infantil. Quanto aos filmes de animação parecem encontrar o seu público nos mais jovens, isto porque Walt Disney foi um dos primeiros a adaptar contos de fadas para animação, conseguindo monopolizar o género com as suas próprias regras, que prevalecem hoje em dia. Os filmes de animação da Disney não possuem as características mais densas dos contos de fadas, pois as suas adaptações atravessaram um processo de censura, sendo eliminados os momentos menos indicados para o público infantil. Tal como Greenhill e Matrix (2010: 6) mencionam, os irmãos Grimm iniciaram o processo de sanitização dos contos para as crianças, mas foi Walt Disney quem terminou o trabalho.

Contudo, em ambas as formas técnicas/estéticas, é possível verificar como estes contos se remetem a aspectos da condição humana, mesmo estando aliados ao género do impossível e do fantástico. Mas, tal como Fowkes (2007: 192) menciona, o termo fantasia está relacionado com os desejos inconscientes e, por isso, as histórias deste género são possivelmente o tipo de ficção mais passíveis de interpretações psicanalíticas. Assim,

apesar da fantasia transportar o espectador para mundos impossíveis, os seus temas são bastante realistas, pois têm a ver com a própria condição humana.

3.2. Estética das técnicas

Através do que já foi enunciado, percebe-se como as diferentes técnicas, de criação de imagem em movimento, possuem formas distintas de comunicar com o espectador. Isso deve-se à própria essência dos meios e às suas possibilidades estéticas. Analisando o que cada uma das técnicas permite criar visualmente, são várias as diferenças que se podem encontrar e que, por isso, podem ser situadas em níveis de representação que se opõem formalmente. Algumas dessas diferenças tem a ver com a própria forma visual, com o espaço, tempo e ritmo da ação, e com as movimentações das personagens. Por conseguinte, verifica-se como imagem real e animação podem transportar o espectador para tempos e espaços completamente antagónicos. No entanto, quando há necessidade de se subverter as regras, os meios confluem um no outro, originando um novo produto, mais precisamente uma obra audiovisual híbrida. Isto sucede-se quando imagem real tenta aproximar-se da representação do irreal, ou então quando a animação tenta manifestar-se como algo que pertence ao mundo inteligível.

Entender as diferentes possibilidades estéticas, de cada uma das técnicas, é essencial para um realizador, no sentido em que este poderá tomar opções visuais mais adequadas para o tipo de narrativa que pretende criar. Ou seja, conhecendo as capacidades de ambos os meios, será mais fácil decidir qual será o mais adequado para representar determinadas intenções conceptuais.

3.2.1. Imagem real

Qualquer que seja a forma de captação de imagem real, o produto obtido será sempre a reprodução de um fragmento da realidade, de um determinado momento e local, seja ele um espaço já existente ou construído. As diferenças que podem existir, na imagem registada, manifestam-se na qualidade de captação dos próprios dispositivos de captura de imagem. Porém, há todo um conjunto de características que fazem do cinema de imagem real algo mais do que o resultado de um aparato técnico. O cinema é um meio artístico e, por isso, as narrativas que apresenta ao público ultrapassam um processo de conceptualização e construção de um conjunto de elementos que irão permitir demonstrar as ideias que pretende transmitir. Assim, tudo parte da narrativa, que deve ser traduzida sobre uma forma audiovisual, recorrendo a vários elementos que irão corresponder às exigências dramáticas da própria narrativa. Esses elementos que irão estabelecer a expressividade

linguística de um filme são a *mise-en-scene* (incluindo direção de arte, figurinos, caracterização e atuação), a cinematografia, a edição e o som.

Para que um filme consiga convencer que aquilo que apresenta faz parte de uma qualquer realidade, fictícia ou não, toda a sua composição deve ser coerente. A forma como os espaços são decorados e iluminados, e a forma como as personagens se vestem, tudo tem de parecer pertencer ao mesmo universo. Assim, espaço, figurinos, maquilhagem, iluminação e encenação, são as áreas que têm de ser trabalhadas para definirem os ambientes, que serão captados.

“... *mise-en-scene* includes those aspects of film that overlap with the art of the theater: setting, lighting, costume, and the behavior of the figures. In controlling the *mise-en-scene*, the director *stages the event* for the camera. (Bordwell; Thompson, 2008: 112)

Portanto, composta a *mise-en-scene*, esta pode transportar o espectador para outros tempos/épocas, assim como lugares irrealistas, transcendendo as convenções do quotidiano. Mas, não se trata apenas de se estabelecer o que vai ser filmado. A cinematografia está intrinsecamente interligada à *mise-en-scene*, encarregando-se de tratar de encontrar a melhor forma de registar o mundo que foi criado. Segundo Bordwell e Thompson (2008: 162) são três os fatores que definem a cinematografia: o aspecto fotográfico do plano, o enquadramento do plano e a duração do plano. Estas três características irão controlar o resultado final da imagem, estando encarregues de definir a forma como a iluminação irá preencher e colorir os espaços, a velocidade com que vai ser captada a ação (velocidade normal, lenta ou rápida), onde irá ser colocada a câmara, que movimentações esta terá, assim como que objetiva portará, que formato terá o enquadramento (quais as dimensões da imagem final) e, por fim, quanto tempo durará a ação de cada plano.

Depois de todas estas manipulações espaciais e temporais, as sequências de imagens são montadas. A edição é mais um passo de apuramento do filme. Nesta fase são selecionados os melhor planos, que são organizados de forma a transmitirem o fluxo narrativo, controlando relações gráficas, rítmicas, espaciais e temporais, para provocarem o efeito pretendido no público.

Finalmente, o som também tem grande influência sobre a forma como o filme vai ser percebido. Apesar de poder ser captado em simultâneo com a imagem que se pretende registar, também é possível ser completamente recriado. Na verdade, por vezes nem é perceptível se o som que está a ser debitado foi originalmente gravado da fonte que pode ser visionada. Pode surgir com tantas nuances que, muitas das vezes até passa despercebido, pois a sua intenção é dar ainda mais credibilidade à narrativa e ao realismo da mesma. Os sons que advém do local da ação (sons diegéticos) ajudam o espectador a embrenhar-se espacialmente nesses mesmos sítios.

Além das cenas serem preenchidas com sons que pertencem ao próprio mundo das personagens, ainda podem ser acrescentados sons que são externos a esses mundos (sons não diegéticos), tal como efeitos sonoros e música, cuja intenção é acentuar o ambiente dramático da ação.

Assim, nos filmes de imagem real, tudo parte de elementos realistas, no sentido em que pertencem ao mundo físico. Esses registos da realidade só se tornam mais irreais assim que são manipulados (seja através do computador, seja através de intervenção sobre a película, ou através de qualquer uma das características apresentadas acima). Isto revela que, apesar do cinema convencional realmente captar algo que existe fisicamente, tal não significa que aquilo que apresenta é a realidade. Antes pelo contrário, o produto final é resultado de um processo de múltiplas manipulações e, portanto, o realismo que apresenta é meramente fabricado.

3.2.2. Animação

Opondo-se às possibilidades técnicas da imagem real, a animação apresenta-se como a arte do impossível, sendo capaz de extrapolar aquilo que se conhece do quotidiano, transportando o espectador para ambientes completamente irrealistas, mas que se apresentam coerentes e fiéis a si mesmos, respeitando as suas próprias regras. Tal como Richard Barsam refere, “Viewers have always been drawn to cinema’s ability to immerse them in environments, events, and images impossible in daily life. Animation simply expands that capacity.” (Barsam, 2010: 108). Assim, tudo aquilo que pode ser imaginado, pode ser criado na animação, sendo versátil tanto a nível estético como técnico. As suas principais formas são a animação tradicional, o *stop-motion* e a animação digital.

A animação tradicional define-se pela bidimensionalidade, sendo composta por desenhos que, *frame a frame* (normalmente 24 *frames* por segundo), vão constituindo a ilusão de movimento. Este é o tipo de animação que confere mais liberdade ao seu criador, visto que tudo o que este possa imaginar, pode transmitir diretamente da ponta do seu lápis para a folha de papel.

O *stop-motion* tem forma tridimensional e, por isso, encontra pontos em comum com a técnica da imagem real, visto que é utilizada a técnica fotográfica para captar elementos que existem fisicamente. Tal não implica que os objetos existam à partida, isto é, tudo tem a ver com a narrativa que se pretende contar, sendo muitas vezes necessário concetualizar universos completos que exigem visuais próprios e, portanto, se não existem elementos que representem esses mundos, eles têm de ser construídos materialmente, para que possam ser animados. Aqui os animadores têm de mover objetos, igualmente *frame a frame*.

A animação digital pode ter várias formas (bidimensional, tridimensional ou uma mistura dos dois) e é concebida através de computadores. Além de existir na sua forma singular, também é fortemente utilizada em conjugação com imagem real, enquanto efeitos especiais. No entanto, apesar de possibilitar a mimetização do real, esta técnica assemelha-se, de certa forma, à animação tradicional, uma vez que pode ter qualquer forma imaginada.

Além destas várias possibilidades de representação, que fogem da captação da realidade, a animação também permite um maior controlo sobre a sua construção e, portanto, torna-se mais fácil prever que o resultado final dos projetos será próximo do que foi planificado. Quanto à planificação e estruturação da narrativa, o cinema de animação pode ter várias convenções em comum com o cinema de imagem real, tal como questões de género, composição e movimentos de câmara, mas a animação possui um vocabulário próprio, que caracteriza a sua forma de expressão. Esses termos particulares são a metamorfose, a condensação, o antropomorfismo, a fabricação, a interiorização, a associação simbólica e a ilusão sonora, tal como refere Paul Wells (2007: 21).

A capacidade que a animação tem em poder transformar os seus elementos noutras formas diferentes, sem haver edição, denomina-se de metamorfose. Com isto, o animador pode criar uma continuidade narrativa bastante fluída, sem ter de recorrer aos tradicionais métodos de edição de imagem, permitindo que possa contar histórias de formas completamente inéditas, afastando-se da estrutura narrativa do cinema convencional. A metamorfose demonstra como a animação pode recorrer a poucos recursos expressivos, onde cada imagem tem de ser simples e eficaz, de forma a economizar os seus recursos e, ao mesmo tempo, conseguir comunicar eficientemente com o espectador. Esse processo de usar o mínimo de imagens possível, mas de forma a fornecer o máximo de informação conceptual, denomina-se de condensação. Assim, tal como Paul Wells refere, essa condensação leva a que os elementos estejam carregados de simbologias complexas:

“Individual images, sometimes parts of objects and environments, are used to represent the whole of that object and environment, or operate as symbols or metaphors for more complex ideas. Each animated story or expression effectively ‘condenses’ and compresses resonant visual representations and motifs, and focuses purely on the detail that will enhance the narrative form being employed by the writer of the piece.” (Wells, 2007: 25)

Outra particularidade da animação, e que advém do seu ilimitado poder de criação, é o antropomorfismo (ou personificação), que se apresenta como a concessão de características humanas a animais, objetos e ambientes. Intrínseco ao antropomorfismo, está o termo fabricação, que tem precisamente a ver com a construção dos mundos, espaços e figuras imaginadas. Aqui surge também o conceito de interiorização. Dadas as possibilidades de ir para além do que é perceptível visualmente, a animação permite

materializar o interior de complexos sistemas mecânicos (estando assim associada às áreas da engenharia, ciências e arquitetura). Além disso, a capacidade de penetração da animação expande-se para a apresentação de estados que pertencem apenas à consciência, tal como memórias, sonhos e fantasias. Por isso que este meio técnico é único, pois, tal como refere Wells “This ‘penetrative’ characteristic singles animation out as a distinctive medium of expression and enables the writer to write confidently for public information and instructional projects, as well as for more psychologically and emotionally oriented stories.” (Wells, 2007: 33).

Assim sendo, dada a capacidade de abstração da animação, é essencial que tudo aquilo que seja demonstrado, esteja provido de informação que contextualize o espectador na ação da narrativa, obtendo, portanto, dados suficientes para entender as imagens. Daí que a associação simbólica seja essencial, pois só através da conjugação de determinados elementos visuais é que será possível construir significações, fornecendo, ao mesmo tempo, ferramentas de descodificação dos textos apresentados.

Por último, a ilusão sonora é outra das particularidades estilísticas da animação. O cinema de imagem real também recorre a vários efeitos sonoros, ou recria totalmente um ambiente, no entanto, há a possibilidade de ser captado o som da imagem que se está a registar. Na animação não há essa possibilidade, uma vez que é tudo criado de raiz e, só a partir da construção de sons é que as imagens, naturalmente mudas, passarão a ter vida sonora.

Conclui-se que as noções de tempo e espaço, relativas à própria forma estética, são conceitos que, na animação, têm uma apresentação bastante distinta que a representada no cinema de imagem real. Há determinadas regras que se aplicam de forma semelhante às duas técnicas, contudo, a animação é a mais versátil e livre de extrapolar essas regras. Quanto à imagem real, quando tenta quebrar as regras, tende a aproximar-se do mundo da animação, e a recorrer aos seus métodos de concepção técnica, da mesma forma que, por vezes, a animação também tende a mimetizar o real, obtendo um visual extremamente realista.

4. CAPÍTULO IV: A rapariga que imaginou um conto

4.1. Análise da narrativa

A curta-metragem “A rapariga que imaginou um conto” foi o projeto desenvolvido em paralelo com este ensaio. Como tal, após terem sido definidos e analisados vários conceitos inerentes ao cinema híbrido, agora será desenvolvida uma abordagem e estudo da curta-metragem a que diz respeito este capítulo, que tem em comum com o ensaio a problemática geral e todas as questões a si associadas.

Analisando a narrativa do projeto em estudo, é possível distinguir a presença de três universos distintos: a realidade da personagem principal (Bárbara), o mundo dos seus sonhos e o dos seus pensamentos. Cada um desses momentos exigia um tratamento audiovisual próprio, que refletisse o tipo de ambiente em questão, enquanto manifestação dos sentimentos da protagonista. Assim, foi definido que a realidade de Bárbara deveria apresentar-se como um mundo confinado, uma vez que ela própria se tentava isolar no seu pequeno espaço privado, devido à pressão que sentia em ter de terminar de escrever uma obra literária. Quanto aos seus sonhos, refletiam o que presenciou no mundo de vigília, tornando claros os seus sentimentos em relação a Lourenço e ao que ela própria desejava fazer com a obra que tinha em mãos. Por fim, o interior da sua mente, apresentava-se mais vago e em constante mutação, revelando que ainda não estava convicta dos seus próprios sentimentos e indecisa quanto à forma como deveria terminar a sua história. O mundo real de Bárbara apresenta ainda um elemento que faz parte da sua mente, ou seja, a amiga Íris, que é a projeção dos seus pensamentos sobre uma forma física. Bárbara fala com Íris, como se estivesse a falar consigo mesma, tentando perceber o que realmente pretende fazer. Íris apenas responde e age da forma que Bárbara pretendia, mas que se sente retraída em o fazer.

Dada a particularidade desta narrativa possuir universos tão distintos, foi possível estabelecer diferentes abordagens estéticas para cada um dos universos, de forma a que, também o espectador, se pudesse aperceber que estava perante um novo ambiente. Portanto, foram exploradas as duas técnicas de criação de imagens em movimento, ou seja, a captação do real e a animação, para definir claramente a existência dos diferentes ambientes. Assim, para o espaço associado ao quotidiano da protagonista, decidiu-se recorrer às técnicas de captação de imagem real. A mesma técnica foi aplicada para os momentos que definiam os seus sonhos, pois, de alguma forma, também estes demonstravam claramente uma parte da sua realidade física. Para o caso dos seus pensamentos, visto que seria mais complicado conferir-lhes uma forma objetiva e real, as imagens foram criadas através do processo da animação tradicional.

4.2. Escolhas estéticas

4.2.1. Momentos em imagem real

As sequências captadas em imagem real remetem-se à realidade física da protagonista e ao seu mundo onírico. Decidiu-se utilizar esta técnica para os momentos que pertenciam ao quotidiano de Bárbara, pois este é o formato que mais rapidamente leva o espectador a situar a sua percepção num ambiente realista, tal como o estudo feito até aqui ajudou a comprovar. Mesmo estando perante espaços construídos e manipulados, a imagem final não revela os aparatos técnicos que a criaram e, aquilo que é exibido pode passar por algo que foi captado casualmente. No entanto, o sonho de Bárbara também foi definido através de imagem real. Na realidade, é impossível registar sonhos mas, estando perante uma obra de ficção, e como era pretendido não revelar de imediato que a protagonista se encontrava no estado de sono (pois nem ela se apercebeu de que estava a sonhar), a imagem real era o formato que melhor ia de encontro às intenções da narrativa. Apesar das sequências do sonho possuírem uma essência realista, existem indícios de que houve mudança de ambiente, tal como diferença na gama cromática utilizada, no tipo de sonorização das cenas e nos próprios diálogos das personagens que são, por vezes, repetições de diálogos das cenas relativas ao mundo de vigília.



Figura 15: Frame de uma sequência relativa à realidade da protagonista



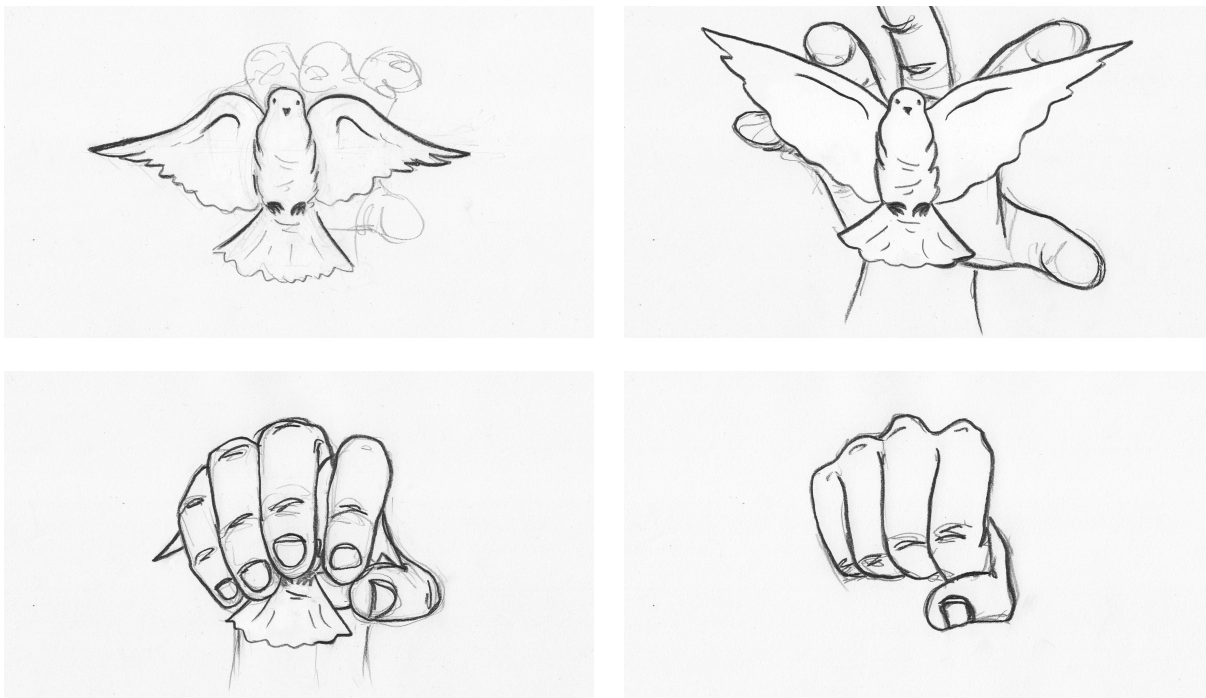
Figura 16: Frame de uma sequência relativa ao sonho da protagonista

Assim, apesar de ambos os universos decorrerem nos mesmos espaços e possuírem os mesmos elementos, exigiam tratamentos diferentes na *mise-en-scene*, cinematografia e som, precisamente para que o espectador pudesse situar a sua percepção ora num ambiente mais aproximado do comum (ainda que bastante manipulado, de forma a ir de encontro com as intenções de fantasia da própria narrativa), ora num ambiente que possuía particularidades que revelavam algo de estranho e irreal. Então, é possível verificar no produto final que as sequências referentes ao mundo real apresentam tonalidades pastel,

revelando um ambiente bastante monocromático e de planos fixos, demonstrando assim o isolamento em que a protagonista se colocou. As cenas do sonho possuem cores mais saturadas e os planos foram feitos com câmara à mão ou com *steadicam*, para conferir à imagem uma movimentação constante e fluidez, quase como se fosse a mente da protagonista que andasse a derivar pela sua memória. Além de diferenças visuais, também se estabeleceram diferenças sonoras, com o mesmo propósito de poderem haver distinções claras na mudança de ambiente.

4.2.2. Momentos em animação

As sequências que se remetem aos pensamentos da protagonista foram realizadas sobre o formato de animação tradicional. Uma vez que se pretendia aceder ao subconsciente da personagem, demonstrando a sua mente em conflito, por não conseguir ter ideias, e porque havia algo mais a ocupar os seus pensamentos, decidiu-se que a animação seria a melhor técnica para ilustrar essas cenas. Dadas as suas particularidades, era possível criar todo um imaginário que pudesse demonstrar um universo em mutação, onde formas se transformam noutras formas de um modo fluído e fugaz, podendo ir de encontro à própria fluidez e velocidade com que se movem os pensamentos.



Figuras 17-20: Frames de uma sequência da animação

Como aqui se trata, então, de revelar os pensamentos da protagonista, decidiu-se recorrer à animação tradicional que, só por si, permite criar situações únicas, devido à linguística visual que lhe é intrínseca, tal como a metamorfose, a condensação, a associação simbólica e a interiorização. Para além disso, definiu-se que os desenhos da animação iriam ficar-se pela forma de esboços, pois é um estilo que pode ser associado a uma fase embrionária de ideias e à construção do próprio raciocínio mental.

“In art, even though the relationship of drawing to other forms of visual practice has radically changed in the last decades, sketching continues to be identified with the invention of new ideas, with the recording of, or response to, the external physical world, as well as constituting the private signs of the subjective and emotive creative self.” (Petherbridge, 2011: 2)

Para complementar as imagens criadas, o som também foi construído de forma a ir de encontro à deriva mental em que se encontrava a protagonista e, por isso, foi construído através da fusão de várias técnicas e sonoridades distintas. Para induzir o espectador de que as cenas de animação se tratavam da entrada na mente de Bárbara, utilizou-se a narração como ponte para a entrada nesse universo, iniciando-se um pouco antes de começarem as imagens desenhadas. Aí, ouve-se Bárbara a contar as ideias que vai tendo para a história que está a escrever, assim como, em certos momentos, vai referindo a sua indecisão em relação ao que está a fazer.

Assim sendo, no caso desta narrativa, a animação ajudou a demarcar uma situação completamente distinta dos momentos que se assemelhavam mais com o mundo real, por ser difícil de transmitir as ideias aí presentes sobre essa forma.

4.3. Direção de atores, equipa técnica e imagens inanimadas

As decisões estéticas de um filme são pensadas na fase de pré-produção do mesmo. São essas escolhas, tomadas pelo realizador, que vão criar o estilo do filme, indo de encontro ao que idealizou para a narrativa do projeto que tem em mãos. No entanto, não são apenas as decisões estéticas que formam um filme. Na fase de produção, o realizador tem de dirigir os atores e a equipa técnica, para que todos possam concretizar eficazmente o que foi planificado. Tal como Proferes (2008: 132) menciona, um realizador tem de assumir responsabilidade por toda a produção, e isso inclui o guião, a performance dos atores, a direção de arte, a câmara e o som.

No projeto “A rapariga que imaginou um conto” a comunicação com a equipa técnica foi mais na ordem de direcionar o que se pretendia em termos de *mise-en-scene* e

cinematografia, pois, segundo Proferes (2008: 134), um realizador deve tornar clara qual a função dramática das cores dos cenários, dos adereços, figurinos, penteados e maquilhagem, visto que *“Everything that goes into making a film should pass through the prism of the director’s vision.”* (Proferes, 2008: 124). No entanto, por muito que tudo pudesse estar bem definido e estudado na fase de pré-produção, haviam sempre situações que exigiam alterações nos planos, seja porque algo não estava a funcionar como era devido, ou porque algum imprevisto se sobrepunha às decisões tomadas anteriormente. Assim, aqui cabia à realizadora ter em conta o que pretendia com este projeto, determinando o que deveria ser feito em prol a dar continuidade ao que tinha sido estabelecido inicialmente, mantendo assim a sua visão, mesmo que isso implicasse modificações de última hora.

Estando toda a equipa técnica a par do que deveria ser executado, seja a nível de decoração, de iluminação, composição e enquadramento, iniciava-se a preparação do plano e, enquanto isso, a atenção da realizadora era deslocada para o elenco. A comunicação com os atores era feita de forma a que estes entendessem especificamente o plano que iria ser gravado, sendo dadas indicações sobre o ambiente dramático desse mesmo plano e aquilo que as personagens estavam a sentir. Eram igualmente dadas orientações sobre movimentações no espaço e os tempos a que, eventualmente, deveriam surgir determinadas deixas ou reações.

Por muito que se possa dirigir rigorosamente todos os passos que o elenco e equipa técnica devam dar, é muito difícil conseguir colocar toda a gente a mover-se exatamente de da forma que foi idealizada, pois o ser humano possui limitações. O contrário acontece com a animação. Aí, tudo pode realmente mover-se de um modo planeado ao milímetro. Portanto, quanto à concepção de animação, não ocorreram imprevistos, nem tiveram que se repetir planos, pois, devido à capacidade de manipulação rigorosa da animação, o produto visual final resultou exatamente no que foi planeado na fase de pré-produção.

4.4. Direção na pós-produção

Por fim, cabe ao realizador acompanhar o processo de edição, seja das imagens registadas, seja do som captado. Há realizadores que gostam de assumir a responsabilidade da edição das imagens mas, neste caso, essa tarefa foi delegada a um editor, para que as filmagens pudessem ter alguém que tivesse um olhar novo sobre as mesmas. No entanto, é necessário que o realizador comunique com o editor as suas intenções para cada cena, mencionando igualmente alguns aspectos que considere relevantes para irem de acordo com a sua visão. Após isso, Rabiger (2008: 448) indica que os realizadores devem deixar o editor fazer o trabalho sozinho, porque, quando retornam para visualizar o que foi preparado, recebem uma imagem renovada.

No projeto em análise, enquanto que as filmagens de imagem real estavam ao encargo de um editor, as imagens da animação não necessitaram de ser entregues a essa mesma pessoa. Visto que na fase de pré-produção da animação foi preparado um *animatic*, onde estava detalhada a sequência completa das imagens, assim que os desenhos foram concluídos, apenas foram montados conforme o que foi previamente planeado. Aqui, a responsabilidade da animação coube à própria realizadora pois, desta forma, estaria a transmitir as suas ideias diretamente para o papel, em vez de passar por um intermediário para o fazer. Tal como já foi referido no capítulo de realização, de facto, na animação, os realizadores costumam fazer o próprio trabalho de animar.

A mistura do som também foi acompanhada de perto pela realizadora, pelo que o processo de direção foi bastante de encontro ao sucedido com o editor de imagens, ou seja, após terem sido dadas as indicações necessárias, a realizadora deixava a editora de som trabalhar sozinha durante uns dias, regressando esporadicamente para ver os desenvolvimentos do projeto e fornecer novas indicações.

Portanto, dadas as particularidades da narrativa, haviam certas características a ter em conta, tanto na edição de imagens como na de som. Para os momentos em imagem real, foi definido que as sequências deveriam possuir um ritmo mais lento e que o som deveria acompanhar o que estava presente na imagem, demonstrando o caráter contemplativo da narrativa e o estado emocional negativo da protagonista. Phillips (2009: 143) refere que o corte lento costuma ser usado em cenas de calma ou reflexão. Pelo contrário um corte rápido pode ser usado para demonstrar a velocidade com que as imagens passam na mente de alguém em crise. Assim, as cenas em animação possuem um ritmo geral mais rápido, precisamente para demonstrar o conflito interno da protagonista. Aqui, o som também possui um ritmo mais ativo, sofrendo constantes metamorfoses, tal como as imagens.

CONCLUSÃO

Este ensaio debruçou-se sobre as qualidades técnicas e estéticas de dois meios de concepção de imagens em movimento, ou seja, a imagem real e a animação. A investigação efetuada permitiu que se percebessem quais as opções visuais existentes para a execução de um filme, perscrutando as possibilidades que cada um dos meios é capaz de fornecer. Percebeu-se ainda como a conjugação de técnicas define um filme como uma obra intermídia, tornando a sua visualização uma experiência mais complexa, no sentido que irá imbuir a narrativa com códigos visuais de técnicas distintas, levando o espectador a questionar o motivo da presença das diferentes estéticas. Também é necessário ter em conta a intertextualidade num filme pois, através da referenciação a textos já existentes, irá elevar as suas camadas de interpretação. Com o desenvolvimento da componente prática, foi possível aplicar as teorias apreendidas, permitindo que as mesmas fossem testadas e validadas. A curta-metragem produzida ajudou na análise do tema em estudo, visto que as metodologias usadas se aproximaram das de um contexto de trabalho decorrente dos dias de hoje.

Procurou-se, ao longo de toda a investigação, determinar como a conjugação de animação com imagem real pode contribuir para favorecer determinadas situações dramáticas, reveladas numa narrativa cinematográfica. Verificou-se como cada técnica possui diferentes métodos de produção, assim como apresentam formas visuais distintas. Enquanto que a imagem real impõe limitações aos seus criadores, uma vez que se cinge à captação do que existe fisicamente, a animação fornece um tipo de liberdade que permite manipular tudo de uma forma extremamente minuciosa. Assim, percebe-se como os meios podem ser combinados de forma a representarem momentos específicos, elevando as capacidades de cada um. Os filmes *Pink Floyd The Wall* e *La science des rêves* são exemplo deste caso, por recorrerem a diferentes técnicas para demarcarem uma mudança de ambiente, nomeadamente a passagem do quotidiano dos protagonistas para o mundo dos seus sentimentos ou sonhos. No entanto, o contato entre animação e imagem real têm mais aplicações além da ilustração de diferentes situações numa narrativa. Muitas das vezes a animação é imbuída em ambientes realistas, apresentando, igualmente, um aspecto realista, de forma a figurar algo que seria impossível de captar da realidade, tal como no caso do filme *Life of Pi*, ou então para representar algo irreal, tal como é possível presenciar no filme *El Laberinto del Fauno*. Neste último caso, o espectador é confrontado com ambientes que pertencem ao mundo da fantasia, sendo levado a pôr de lado as suas crenças, de forma a poder embrenhar-se na narrativa que está a visualizar.

Existem várias situações que podem levar à criação de um filme híbrido. Essa decisão implica questões conceptuais, ou então opções técnicas. Trata-se de perceber se essa fusão será executada em prol de estabelecer à narrativa uma leitura mais eficiente, ou então de permitir uma concepção técnica mais eficaz de algumas cenas. Assim sendo, cabe a qualquer realizador a tarefa de encontrar a melhor solução para expor os conceitos e ambientes dramáticos que pretende abordar, decidindo sobre qual será o melhor meio para o fazer. O facto de um filme possuir diferentes técnicas, também exige que haja um conhecimento das suas possibilidades estilísticas, assim como da sua execução. Para tal, o realizador deve instruir-se sobre o processo de produção de ambas as técnicas, para que possa decidir sobre que forma deverão ser criadas as imagens que imaginou para a produção audiovisual que vai realizar.

A animação pode trazer uma nova leitura para a imagem real, sendo que o mesmo se sucede de forma inversa, visto que, quando elementos reais entram em ambientes animados, a realidade pode ser transportada para um ambiente de fantasia. Desta forma, o cinema híbrido influencia a percepção do espectador, no sentido em que tanto o pode levar a abstrair-se num ambiente realista, como o pode transportar para ambientes de completa fantasia, levando-o a interpretar o significado desses elementos que surgem como fora do quotidiano.

Na curta-metragem “A rapariga que imaginou um conto” a animação foi explorada pelo método da animação tradicional, tendo sido criados desenhos de forma a criar o movimento desejado. Aqui, a noção de cinema híbrido surge pela aplicação de diferentes técnicas que serviram para denotar diferentes tempos e espaços na ação. Desta forma, contribuiu-se para realçar que cada meio possui diferentes formas visuais e metodológicas, podendo ser utilizadas para estabelecer momentos que exigem tratamentos distintos.

Este projeto caracterizou-se por um processo de aprendizagem sobre os diferentes meios de produção de imagens em movimento para cinema. Procurou-se contribuir para o desenvolvimento do conceito de cinema híbrido, principalmente pela junção de imagem real e animação pela sua forma mais primária de desenhos animados, visto que esta tipologia não possui uma aparição tão considerável quanto o hibridismo de imagem real com animação digital tridimensional, de aspecto realista. Pretende-se, finalmente, que a investigação aqui presente seja um contributo para o desenvolvimento dos conhecimentos dentro desta área, e que esteja imbuída de conteúdos capazes de fornecer instrumentos de análise úteis para o desenvolvimento de projetos futuros, tanto a nível teórico, como a nível de produção de obras audiovisuais.

BIBLIOGRAFIA

BARSAM, Richard - **Looking at Movies: An introduction to film**. 3ª ed. London: W.W. Norton & Company, 2010. ISBN 978-0-393-93279-9.

BAZIN, André - **What is Cinema? Vol.1**. California: University of California Press, 2005. ISBN 978-0-520-24227-2.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin - **Film Art: An Introduction**. 8ª ed. New York: McGraw-Hill, 2008. ISBN 978-0-07-353506-7.

CHION, Michel - **The Voice in Cinema**. Trad. Claudia Gorbman. New York: The Columbia University Press, 1999. ISBN 0-231-10823-0.

CLARK, Roger; MCDONALD, Keith - **“A Constant Transit of Finding”: Fantasy as Realisation in *Pan’s Labyrinth***. Children’s Literature in Education: Volume 41. Springer Netherlands. ISSN 0045-6713 (2010) 52-63.

FOWKES, Katherine - Fantasy Films. In GRANT, Barry Keith - **Schirmer Encyclopedia of Film: Volume 2**. Farmington Hills: Thomson Gale, 2007. ISBN 978-0-02-865793-6. pp. 187-193.

FOWKES, Katherine - **The Fantasy Film**. West Sussex: Blackwell, 2010. ISBN 9781405168793.

GREENHILL, Pauline; MATRIX, Sidney Eve - **Fairy Tale Films: Visions of Ambiguity**. Utah: Utah State University Press, 2010. ISBN 978-0-87421-782-7.

MITCHELL, Mitch - **Visual Effects for Film & Television**. Burlington: Focal Press, 2004. ISBN 0-240-51675-3.

NOGUEIRA, Luís - **Manuais de Cinema II: Géneros Cinematográficos**. Covilhã: LabCom Books, 2010. ISBN 978-989-654-042-5.

PAECH, Joachim - **The Intermediality of Film**. Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies: Volume 4. Cluj-Napoca: Scientia Publishing House. ISSN 2065-5924 (2011) 7-21.

PETHERBRIDGE, Deanna - **The primacy of drawing : histories and theories of practice**. London: Yale University Press, 2011. ISBN 978-0-300-12646-4.

PETHŐ, Ágnes - **Intermediality in Film: A Historiography of Methodologies**. Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies: Volume 2. Cluj-Napoca: Scientia Publishing House. ISSN 2065-5924 (2010) 39-72.

PHILLIPS, William H. - **Film: An Introduction**. 4^a ed. Boston: Bedford/St. Martin's, 2009. ISBN 0-312-48725-8.

PROFERES, Nicholas T. - **Film Directing Fundamentals: See Your Film Before Shooting**. 3^a ed. Burlington: Elsevier, 2008. ISBN 978-0-240-80940-3.

RABIGER, Michael - **Directing: Film Techniques and Aesthetics**. 4^a ed. Burlington: Focal Press, 2008. ISBN 978-0-240-80882-6.

RAJEWSKY, Irina - **Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality**. Intermédialités, n° 6 (Outono 2005) 43-64.

REA, Peter W.; IRVING, David K. - **Producing and directing the short film and video**. 4^a ed. Burlington: Focal Press, 2010. ISBN 978-0-240-81174-1.

STAM, Robert; BURGOYNE, Robert; FLITTERMAN-LEWIS, Sandy - **New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, post-structuralism and beyond**. New York: Routledge., 1992. ISBN 9780415065948.

TELOTTE, J. P. - **Animating Space: From Mickey to Wall-E**. Kentucky: The University Press of Kentucky, 2010. ISBN 978-0-8131-2586-2.

TELOTTE, J. P. - **Crossing Borders and Opening Boxes: Disney and Hybrid Animation**, Quarterly Review of Film and Video, Vol.24 Issue 2. ISSN 1050-9208 (2007) 107-116.

WELLS, Paul - **Basics Animation 01: Scriptwriting**. Lausanne: AVA Publishing SA, 2007. ISBN 978-2-940373-16-1.

WELLS, Paul - **The Fundamentals of Animation**. Lausanne: AVA, 2006. ISBN 978-2-940373-02-4.

WHITE, Tony - **How to Make Animated Films**. Burlington: Elsevier, 2009. ISBN 978-0-240-81033-1.

WRIGHT, Jean Ann - **Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch**. Burlington: Focal Press, 2005. ISBN 0-240-80549-6.

FILMOGRAFIA

Alan Parker (1982) ***Pink Floyd The Wall*** [Filme]. United Kingdom: Metro-Goldwyn-Mayer.

Ang Lee (2012) ***Life of Pi*** [Filme]. United States: 20th Century Fox.

Dave McKean (2005) ***MirrorMask*** [Filme]. United Kingdom: Tartan Films.

Guillermo del Toro (2006) ***El Laberinto del Fauno*** [Filme]. Mexico: Warner Bros. Pictures.

James Blackton (1900) ***The Enchanted Drawing*** [Filme]. United States: Edison Studios.

Kevin Lima (2007) ***Enchanted*** [Filme]. United States: Walt Disney Studios Motion Pictures.

Michel Gondry (2006) ***La science des rêves*** [Filme]. França: Gaumont.

Robert Zemeckis (1988) ***Who Framed Roger Rabbit*** [Filme]. United States: Buena Vista Pictures.

WEBGRAFIA

BIELIK, Alain - '**MirrorMask**': **Expanding the Digital Backlot**. Animation World Network, 29 Setembro 2005. [Em linha] [Consult. 27 Mar. 2014]. Disponível na www: <http://www.awn.com/vfxworld/mirrormask-expanding-digital-backlot>

BIELIK, Alain - **'The Science of Sleep': Another 'UFO' From Michel Gondry**. Animation World Network, 21 Setembro 2006. [Em linha] [Consult. 27 Mar. 2014]. Disponível na [www: http://www.awn.com/vfxworld/science-sleep-another-ufo-michel-gondry](http://www.awn.com/vfxworld/science-sleep-another-ufo-michel-gondry)

DESOWITZ, Bill - **'Life of Pi': Grabbing the CG Tiger by the Tail**. Animation World Network, 26 Novembro 2012. [Em linha] [Consult. 27 Mar. 2014]. Disponível na [www: http://www.awn.com/vfxworld/life-pi-grabbing-cg-tiger-tail](http://www.awn.com/vfxworld/life-pi-grabbing-cg-tiger-tail)

LITTEN, Frederick - **A Mixed Picture: drawn animation/live action hybrids worldwide from the 1960s to the 1980s** [Em linha]. 2011. [Consult. 20 Nov. 2013]. Disponível na [www: http://litten.de/fulltext/mixedpix.pdf](http://litten.de/fulltext/mixedpix.pdf)

MANOVICH, Lev - **Understanding Hybrid Media**. [em linha] 2007. [Consult. 6 Abril 2014] Disponível na [www: http://manovich.net/content/04-projects/053-understanding-hybrid-media/52_article_2007.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/053-understanding-hybrid-media/52_article_2007.pdf)

TATAR, Maria - **Beauties and Beasts: "Tales From the Brothers Grimm," and More**. The New York Times, 8 Novembro 2013. [Em linha] [Consult. 16 Jan. 2014]. Disponível na [www: http://www.nytimes.com/2013/11/10/books/review/tales-from-the-brothers-grimm-and-more.html?_r=0](http://www.nytimes.com/2013/11/10/books/review/tales-from-the-brothers-grimm-and-more.html?_r=0)

ANEXO: Guião “A rapariga que imaginou um conto”

A rapariga que imaginou um conto

De

Sara Allen

1 INT. COZINHA - DIA

BÁRBARA (OS) liga a máquina de café. Coloca a cápsula na máquina e depois a chávena. Vemos o café cair na chávena. Ouvimos MÚSICA clássica (OS).

BÁRBARA (OS)
Desculpa Lourenço, mas não posso sair. Tenho de acabar o trabalho.

LOURENÇO (OS)
Tudo bem. Se precisares de mim, vou estar por perto...

Vemos a mão de LOURENÇO pousar em cima da de Bárbara, que tira a sua mão de baixo hesitante. Lourenço tira a sua mão e sai.

Bárbara desliga a máquina do café e pega na chávena. Ouvimos uma PORTA a ser fechada.

2 INT. ESCRITÓRIO DE BÁRBARA - DIA

Vemos um escritório simples, mas moderno. Ouvimos o som da AGULHA do GIRA-DISCOS a saltar.

Vemos o gira-discos. Bárbara aproxima-se (OS) e desliga o gira-discos.

BÁRBARA (28) pousa a chávena de café e pega numa folha de papel onde vemos o título "A Rapariga que Imaginou um Conto" (POV). A folha tem algumas anotações, esquemas e pequenos desenhos nos cantos. Na secretária vemos um relógio que indica 14h.

ÍRIS (28) está sentada num pequeno sofá que se encontra em frente à secretária de Bárbara. Está a desenhar num caderno.

ÍRIS
Cinco...

BÁRBARA
(vira-se para Íris)
Cinco?

ÍRIS
Cinco cafés.

BÁRBARA
A editora quer que envie hoje a história... (leva as mãos à cabeça) Não sei como acabar isto!

Bárbara suspira. Dirige-se à janela. Íris continua a desenhar. Olha de lado para Bárbara.

(CONTINUA)

Bárbara encosta-se à janela. Observa LOURENÇO (30), que tira fotografias lá fora, ao fundo da rua. Bárbara sorri, emocionada. Íris olha para Bárbara, maliciosa.

ÍRIS

Então, e o trabalho?

BÁRBARA

Vou já.

Íris levanta-se e vai até à janela. Olha lá para fora.

ÍRIS

Está um dia bonito, está!

Lourenço olha em direcção a Bárbara. Bárbara afasta-se repentinamente da janela, envergonhada. Íris acena para Lourenço, divertida com o embaraço da amiga.

Bárbara concentra-se no ecrã do seu portátil e começa a escrever. Íris sorri e volta a sentar-se no sofá.

Bárbara escreve: "Sofia não sabe o que fazer. Os acontecimentos dos últimos dias deixaram-na desorientada e confusa"... Pára subitamente de escrever e fica a olhar a janela, melancólica.

Íris desenha decidida. Ouvimos o som do LÁPIS a riscar na folha. Bárbara olha para o que acabou de escrever e apaga o parágrafo todo, irritada com o barulho que Íris faz a desenhar.

BÁRBARA

Pára! Podias ser mais útil, não?!

ÍRIS

Vou pensar nisso. (irónica)

Íris continua a desenhar. Bárbara olha de lado para Íris, furiosa. Recomeça a escrever. Aproximamo-nos dos seus olhos.

DISSOLVE PARA

3 MENTE DE BÁRBARA (ANIMAÇÃO)

BÁRBARA (V.O.)

Sofia encontra-se no limbo. Nesse dia iria permitir que o mar apagasse as suas mágoas.

IMAGEM: Vemos uma mancha branca no centro do enquadramento que encaixa na última imagem do olho de Bárbara. Vemos o interior de um poço, como se alguém estivesse a cair no fundo do mesmo, enquanto olha para a superfície. A mancha branca, no centro da imagem, vai tornando-se cada vez mais pequena, até desaparecer.

(CONTINUA)

A mancha negra começa a ganhar textura, até formar uma paisagem rochosa, por onde cai uma cascata de água. A cascata transforma-se num vulto feminino que se encontra na praia, perante o mar.

BÁRBARA (V.O.)

Subitamente, é interrompida por um objecto que a transporta para o passado..., relembrando-a de momentos felizes...

IMAGEM: O vulto caminha e calca algo. Abaixa-se e apanha um objecto... Um relógio de bolso.

Aproximamo-nos do relógio de bolso antigo, cujos ponteiros movimentam-se na direcção errada, e Sofia desaparece. O relógio diminui de tamanho.

Surge a imagem de um vulto masculino e depois de um vulto de uma criança, sugerindo a ideia de um pai a oferecer um relógio à filha.

BÁRBARA (V.O.)

A sua sobrevivência dependia agora de uma única escolha. Acreditar em si, ou deixar tudo, para sempre.

IMAGEM: A criança abraça o pai. A figura do pai transforma-se no vulto feminino inicial e o cenário volta a mudar para a praia. A criança que o vulto abraça desaparece.

BÁRBARA (V.O.)

Acreditar em si... acreditar em si... ou deixar tudo... (eco)

IMAGEM: O vulto divide-se em duas formas: numa mão ameaçadora, que agarra uma pomba que tenta voar em liberdade. A mão transforma-se numa mancha que rodopia em espiral, como um tecido a ser espremido, até congelar e ficar com a forma de uma rocha. A rocha começa a estalar e quebra-se, revelando uma montanha de papeis que, de estarem tão comprimidos, espalham-se por todos os lados, deixando a imagem a branco. Começam a aparecer linhas, que vão atravessando a imagem de uma ponta à outra, juntando-se algumas palavras que Bárbara narrara anteriormente.

BÁRBARA (V.O.)

Acreditar em si... ou deixar tudo... para sempre... (eco confuso)

IMAGEM: As imagens transformam-se num emaranhado de linhas que se misturam freneticamente. Cada vez vemos mais linhas, até que toda a imagem fica a negro.

4 INT. ESCRITÓRIO DE BÁRBARA - DIA

LOURENÇO (V.O.)
Bárbara! Bárbara! Estás a ouvir?

Bárbara acorda, com a cabeça apoiada na mesa em frente ao seu portátil. Sente vertigens. Olha em frente.

BÁRBARA
Lourenço?

Quem afinal está em frente a Bárbara é Íris, a olhar fixamente para a amiga.

ÍRIS
Lourenço?! Lourenço?!

Bárbara tenta endireitar-se, mas sente os seus membros dormentes.

BÁRBARA
Ah és tu... Devia estar a sonhar.

ÍRIS
Devias?

Íris solta uma gargalhada e senta-se no sofá. Bárbara agarra a cabeça, com dores.

BÁRBARA
(irritada)
Porque não me acordaste?

ÍRIS
Achei que estavas a precisar de um pequeno descanso.

Bárbara sai do escritório irritada. Íris recomeça a desenhar, divertida.

5 INT. QUARTO DE BANHO

Bárbara lava a cara, cansada. A luz da lâmpada do tecto começa a falhar.

Bárbara olha para a luz e depois vê o seu reflexo no espelho, desfocado.

Bárbara aperta o coração preocupada. Bárbara fecha os olhos e respira fundo.

6 INT. ESCRITÓRIO DE BÁRBARA - NOITE

Bárbara entra no escritório. Traz uma chávena de café. Passa por Íris que ainda está sentada no sofá a desenhar.

Bárbara senta-se e pousa a chávena. Olha para a janela.

BÁRBARA

Dormi assim tanto? Estou tão atrasada! (suspira) E sem ideias.

ÍRIS

Faz um esforço... pensa. Vais ver como elas aparecem.

BÁRBARA

Só se estiverem num cantinho desse cérebro pequenino!

ÍRIS

(irónica)

Ou então andam na rua, à espera que as encontres.

Bárbara amarrota uma folha que atira a Íris, irritada. Olha para o ecrã do portátil, desesperada.

BÁRBARA

Que faço à minha personagem?

ÍRIS

Acaba com ela.

BÁRBARA

Acabo com ela?! Estás maluca?

ÍRIS

Porque é que os finais têm de ser sempre felizes?

BÁRBARA

Porque ninguém quer um final infeliz.

ÍRIS

A tua personagem está completamente perdida. Não há mais nada a fazer.

BÁRBARA

(pensativa)

Talvez tenhas razão.

Bárbara agita o rato do portátil, para o ligar. O portátil não liga. Bárbara clica em várias teclas, sem sucesso. Olha para debaixo da mesa, e vê que o portátil não está ligado à corrente.

(CONTINUA)

Bárbara vai para debaixo da mesa. Pega no cabo e liga-o à corrente. A luz vai abaixo.

Íris sorri maliciosamente. Bárbara grita desesperada. Levanta-se repentinamente e bate com a cabeça na mesa. Ouve alguém bater à PORTA.

7 INT. ENTRADA DO APARTAMENTO - NOITE

Bárbara espreita pelo monóculo da porta e vê Lourenço, que traz uma lanterna na mão.

Bárbara abre a porta, enquanto esfrega a cabeça no sítio onde bateu. Lourenço entra no apartamento.

LOURENÇO

Olá. Estás bem Bárbara?

BÁRBARA

Nem por isso! Tenho o trabalho para terminar e a luz foi abaixo.

LOURENÇO

Talvez seja um sinal para parares. Queres ir tomar um café?

BÁRBARA

Não. Tenho de acabar a história.

LOURENÇO

E já sabes que final vais dar à personagem?

BÁRBARA

Sei. Um final trágico.

LOURENÇO

Acho que lhe devias dar uma oportunidade...

LOURENÇO

Toma. Enquanto não vem a luz.

Lourenço entrega a lanterna a Bárbara, tocando ao de leve na mão dela, com a sua. Bárbara estremece quando sente o contacto.

Lourenço dirige-se à porta da entrada. Sorri para Bárbara.

LOURENÇO

Eu vou estar por perto.

Sai do apartamento e fecha a porta.

8 INT. ESCRITÓRIO DE BÁRBARA - NOITE

Bárbara entra no escritório com a lanterna na mão.

Íris está encostada à janela, a sorrir.

Bárbara senta-se na sua secretária e pega nas folhas da versão impressa da sua história. Ilumina-as com a lanterna, estupefacta: as folhas estão em branco.

BÁRBARA

Mas como... As minhas folhas?

Íris senta-se no sofá.

ÍRIS

Achei que devias recomeçar.

Bárbara olha para a janela aberta e levanta-se repentinamente, correndo até lá.

Olha lá para fora (POV), reparando que as folhas esvoaçam ao vento.

BÁRBARA

Íris?! O que fizeste?

ÍRIS

A história estava péssima.

BÁRBARA

Estava quase a terminar!

ÍRIS

E depois? Custa-te ouvir a verdade?

BÁRBARA

SAI!

Íris levanta-se e aproxima-se de Bárbara.

ÍRIS

(sussurra ao ouvido de
Bárbara)

Eu só digo o que tu pensas.

Bárbara afasta Íris, que sai do escritório.

Bárbara, desesperada, atira com os papeis brancos ao chão. Senta-se no chão, ao lado dos papeis. Encolhe-se, e fica assim parada, durante algum tempo.

A luz da lanterna apaga-se. Bárbara ri-se desesperada.

Bárbara encosta a cabeça na parede e fecha os olhos. Começa a respirar calmamente. Ouvimos o VENTO a soprar.

9 MENTE DE BÁRBARA (ANIMAÇÃO)

BÁRBARA (V.O.)

Uma tempestade aproxima-se. O vento sopra com mais força e o céu é rasgado com trovões. Sofia sente que é a sua hora. Que mais haveria a fazer?

IMAGEM: Vemos o céu com algumas nuvens. Um bando de pássaros negros passa pelo céu. Cada vez aproximam-se mais nuvens até o céu ficar cinzento.

Feixes de luz cortam o céu cinzento em várias partes. A imagem do céu com os raios transforma-se num olho de Sofia, que reflecte essa mesma imagem dos trovões. O olho pestaneja e, à segunda vez fica fechado, transformando-se numa nuvem de vento. A nuvem de vento rodopia e revela o vulto de Sofia no seu interior, empurrando-a uns passos para a frente.

BÁRBARA (V.O.)

Talvez devesse recomeçar...

IMAGEM: Sofia está prestes a entrar na água. Levanta o pé para entrar nela, mas a água transforma-se em imensas folhas de papel que a engolem.

BÁRBARA (V.O.)

Ou acabo já aqui?

IMAGEM: As folhas voltam a transformar-se em água. O nível do mar sobe e "entramos" dentro de água, descendo até às profundezas do mar, enquanto que algumas bolhas de ar emergem.

Os cantos da imagem começam a escurecer, formando a imagem de uma gruta. Ao fundo vemos uma luz. Um vulto aproxima-se com uma lanterna na mão. Ouvimos o TIQUE-TAQUE de um RELÓGIO.

10 INT. ESCRITÓRIO DE BÁRBARA - NOITE

Bárbara agita a cabeça, confusa. Vê uma das folhas no chão, iluminada por um raio de luz provindo do exterior. Irritada, pega na folha. Bárbara prepara-se para a rasgar, mas apercebe-se de que a folha tem algo escrito: é a página do título da sua obra (POV).

Bárbara olha para as outras folhas. Pega nalgumas folhas e percebe que tem toda a sua obra diante si.

A luz liga, intermitentemente.

Bárbara olha para cima, ofuscada pela luz.

11 MENTE DE BÁRBARA (ANIMAÇÃO)

BÁRBARA (V.O.)

Sofia tenta avançar para o mar,
mas não consegue mover-se. Depois
de tudo o que acontecera,
permitiu, finalmente, que
lágrimas escorressem pelo seu
rosto. Tudo iria ficar bem.

IMAGEM: Vemos o sol a brilhar. À frente, pequenas ervas movimentam-se com o vento. O vento arrasta algumas folhas caídas no chão, juntamente com poeira. A poeira transforma-se no vulto de Sofia, que cai de joelhos. Ao embater no chão, Sofia transforma-se num botão de flor que floresce. Uma pequena gota de água escorre por uma pétala. Aproximamo-nos da gota, que está prestes a soltar-se da pétala. Vemos o reflexo do rosto de Bárbara. A gota cai.

12 INT. ESCRITÓRIO DE BÁRBARA - DIA

Vemos Lourenço a olhar para Bárbara, confuso.

LOURENÇO

Bárbara?

Bárbara ergue a cabeça que tinha pousada sobre o tampo da secretaria. Abre os olhos com dificuldade, com a visão ainda turva e desfocada.

BÁRBARA

Que foi Íris...?

LOURENÇO

Quem?

Bárbara repara então que se tratava de Lourenço.

BÁRBARA

(ergue-se, confusa)

Lourenço?!

LOURENÇO

(preocupado)

Está tudo bem?

BÁRBARA

(sorri, feliz)

Sim... Agora está.

LOURENÇO

(sorri)

Ainda bem.

Lourenço dá-lhe um beijo na testa.

13 INT. ESCRITÓRIO DE BÁRBARA - DIA (ENTARDECER)

Bárbara acorda sobressaltada, levantando a cabeça repentinamente. Fica confusa durante alguns segundos, olhando à sua volta. Repara que Íris está sentada no sofá, como sempre, a desenhar.

ÍRIS

Bons sonhos?

BÁRBARA

Shhh. (pensativa) Já sei como acabar isto.

ÍRIS

Boa! E então? Vais acabar com a personagem?

Bárbara escreve rapidamente no seu portátil. Imprime a última página da história. Bárbara lê o último parágrafo.

BÁRBARA

"Sofia percebeu que o mundo tem muito para lhe oferecer. Apenas teria que tomar a decisão certa."

ÍRIS

(confusa)

Acaba assim?! Que decisão é que ela tomou?

BÁRBARA

Já vais ver.

Bárbara coloca a folha no fim do monte das folhas com a história impressa. Pega nas folhas e aproxima-se da janela. Atira com as folhas pela janela.

ÍRIS (OS)

Finalmente!

Bárbara vê Lourenço, que caminha em direcção à entrada do prédio. Lourenço vê as folhas, pega nalgumas e olha para Bárbara, interrogativo.

Bárbara sorri. Olha em direcção ao sofá onde está Íris.

BÁRBARA

Adeus Íris. (fecha os olhos e respira fundo)

Bárbara olha lá para fora uma última vez. Sorri. Sai a correr. Íris já não está no escritório.

14 EXT. RUA - DIA (ENTARDECER)

Bárbara aproxima-se de Lourenço. Ambos aproximam-se um do outro, lentamente. Beijam-se. Lourenço dá a mão a Bárbara. Saem do enquadramento.