



**Universidade de Évora - Escola de Artes**

**Mestrado em Práticas Artísticas em Artes Visuais**

Trabalho de Projeto

**O cinema de animação oriental e a guerra: Uma proposta artística no contexto português da Primeira Guerra Mundial**

Pedro Miguel Letras Dias

Orientador(es) | José Miguel Ribeiro  
Teresa Veiga Furtado

Évora 2021

---

---

---

---



**Universidade de Évora - Escola de Artes**

**Mestrado em Práticas Artísticas em Artes Visuais**

Trabalho de Projeto

**O cinema de animação oriental e a guerra: Uma proposta artística no contexto português da Primeira Guerra Mundial**

Pedro Miguel Letras Dias

Orientador(es) | José Miguel Ribeiro  
Teresa Veiga Furtado

Évora 2021





O trabalho de projeto foi objeto de apreciação e discussão pública pelo seguinte júri nomeado pelo Diretor da Escola de Artes:

Presidente | Luís Afonso (Universidade de Évora)

Vogais | António Manuel Gorgel Couto Pinto (Universidade Europeia) (Arguente)  
José Miguel Ribeiro (Universidade de Évora) (Orientador)

# Resumo

Este relatório de trabalho de projeto é uma pesquisa artística teórico-prática, que busca investigar o modo como o tema da guerra é abordado no cinema de animação oriental contemporâneo. Ao longo desta pesquisa, é explorada a relação que as culturas orientais têm com o tema da guerra recorrendo, sobretudo, à análise das obras de realizadores como Mori Masaki (Japão, 1941) e Isao Takahata (Japão, 1935 – 2018). Este estudo inspira e serve de suporte conceptual para a minha própria prática artística, uma curta-metragem em coprodução com Daniela Alvarinho (Portugal, 1997), com o formato de uma curta de animação 2D inspirada no livro “Em Memória de Ti, Em Memória de Nós”, (Portugal, 2015) da escritora Adelina Piteira (Portugal, 1959). Este livro, trata das consequências da Primeira Guerra Mundial (1914-18) na vida de um soldado português chamado Duarte. O nosso filme divide-se entre acontecimentos que decorrem no presente do pós-guerra intercalados com as memórias do passado na Primeira Grande Guerra.

**Palavras-chave:** Animação; Guerra; Primeira Guerra Mundial; Cultura oriental; Artes visuais.

**Title: Oriental animation cinema and war: An artistic proposal in the portuguese context of the First World War.**

# Abstract

This project work report is a theoretical and practical artistic research, which aims to investigate the way the theme of war is approached in contemporary oriental animation cinema. Throughout this research, the relationship that oriental cultures have with the theme of war is explored resorting, mainly, to the analysis of the works of directors such as Mori Masaki (Japan, 1941) and Isao Takahata (Japan, 1935 - 2018). This study inspires and serves as conceptual support for my own artistic practice, a short film in co-production with Daniela Alvarinho (Portugal, 1998), with the format of a 2D animation short inspired by the book "Em Memória de Ti, Em Memória de Nós", (Portugal, 2015) by the writer Adelina Piteira (Portugal, 1959). This book, deals with the consequences of the First World War (1914-18) in the life of a Portuguese soldier named Duarte. Our film is divided between events taking place in the post-war present interspersed with memories in the First World War.

**Keywords:** Animation cinema; War; First World War; Oriental culture; Visual arts.

# Agradecimentos

Este projeto de mestrado contou com os importantes apoios sem os quais seria impossível realizar.

Ao meu Orientador, Professor Dr. José Miguel Ribeiro pelo apoio, críticas e dicas na realização da curta animada.

À minha Co-Orientadora, Professora Doutora Teresa Furtado por toda a orientação e apoio disponibilizado ao longo da realização do projeto.

À Professora Doutora Paula Reaes Pinto, pela ajuda e disponibilidade durante as aulas da cadeira de Projeto e acompanhamento do meu trabalho.

Ao Professor Doutor Pedro Portugal, pelo acompanhamento do trabalho, apoio, incentivo, sugestões e pela disponibilidade.

À minha colega Daniela Alvarinho, por me acompanhar na produção deste projeto e pela ajuda na superação dos diversos desafios presentes ao longo do projeto.

À minha família um agradecimento especial por todo o amor, carinho e apoio. Por me permitirem seguir a área profissional com que me identifico e por sempre me incentivar e inspirar ao nível pessoal e profissional.

À minha namorada Márcia, por me ajudar com todo o amor e honestidade. Por me acompanhar em todo este projeto com sugestões e por me incentivar a progredir nos momentos mais difíceis.

Aos meus amigos que sempre me acompanharam e ajudaram a concretizar este projeto.

# Índice

Resumo	1
Abstract	2
Agradecimentos	3
Índice	4
Índice de figuras	6
Introdução	9
Capítulo I — Estado da arte - Introdução à história do cinema de animação como forma de arte.	12
1.1. Antiguidade.....	13
1.2. Brinquedos pré-cinematográficos.....	14
1.3. A Fotografia .....	15
1.4. O primeiro cinema de Animação .....	16
1.5. O Cinema .....	17
1.6. Primeiros filmes animados .....	18
1.7. O Cinema Mudo .....	20
1.8. Cinema de Animação Mudo.....	21
1.9. Animação dos anos 1920 .....	22
1.10. Era Dourada .....	25
Capítulo II – Estudos de caso	27
2.1. Breve contextualização do tema da guerra no cinema de animação .....	28
2.2. Contextualização do cinema de animação japonês .....	32
2.3. Análise crítica “O Túmulo dos Pirilampos” .....	35

<b>2.4. Análise crítica “Barefoot Gen”</b> .....	<b>38</b>
<b>Capítulo III – Prática artística</b>	<b>43</b>
<b>3.1. Pré-Produção</b> .....	<b>44</b>
3.1.1. Planeamento Inicial.....	44
3.1.2. Argumento .....	45
3.1.3. Storyboard .....	52
<b>3.2. Produção</b> .....	<b>74</b>
3.2.1. Design de personagem.....	74
3.2.2. Design de Cenários .....	81
3.2.3. Animatic .....	86
3.2.4. Design de som .....	87
3.2.5. Produção de Animação .....	89
<b>3.3. Pós-produção</b> .....	<b>93</b>
3.3.1. Montagem Final e visualização do filme .....	93
<b>Considerações finais</b>	<b>95</b>
<b>Referências audiovisuais, bibliográficas e webgráficas</b>	<b>99</b>
<b>Referências Audiovisuais</b> .....	<b>100</b>
<b>Referências Webgráficas</b> .....	<b>101</b>
<b>Referências Bibliográficas</b> .....	<b>102</b>
<b>Fontes de Imagens</b> .....	<b>103</b>



# Índice de figuras

<b>Figura 1.</b> – Reprodução do desenho integrado no cálice de <i>Shahr-e Sūkhté</i> , 3000 a.C. .....	13
<b>Figura 2.</b> – Étienne-Jules Marey , Zoetrope com dez esculturas de diferentes fases do voo de uma gaivota;.....	15
<b>Figura 3.</b> – Émile Reynaud, <i>Pauvre Pierrot</i> (1892) .....	17
<b>Figura 4.</b> – Arthur Melbourne Cooper, <i>Matches’ Appeal</i> (1899).....	19
<b>Figura 5.</b> – James Stuart Blackton, <i>The Enchanted Drawing</i> (1900).....	20
<b>Figura 6.</b> – Winsor McCay, <i>Gertie the Dinosaur</i> (1914). .....	22
<b>Figura 7.</b> – Fleisher Studios, <i>Principais Personagens de Fleischer Studios</i> .....	23
<b>Figura 8.</b> – Joaquim Guerreiro, <i>O pesadelo de António Maria</i> (1923); filme .....	24
<b>Figura 9.</b> – George Studdy, <i>Studdy’s War Studies</i> (1915) .....	29
<b>Figura 10.</b> – Walt Disney Animation Studios, <i>Comando Duck</i> (1944); filme.....	30
<b>Figura 11.</b> – Hayao Miyazaki. (1979). <i>Lupin III: O Castelo de Cagliostro</i> [Cartaz].....	33
<b>Figura 12.</b> – Katsuhiro Otomo. (1988). <i>Akira</i> [Cartaz] .....	34
<b>Figura 13.</b> – Isao Takahata. (1988). <i>O Túmulo dos Pírilampos</i> [Cartaz].....	37
<b>Figura 14.</b> – Mori Masaki, <i>Barefoot Gen</i> (1983); filme. ....	42
<b>Figura 15.</b> – Pedro Dias. Cronograma inicial do projeto (2019). .....	44
<b>Figura 16.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 1 (2020). .....	53
<b>Figura 17.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 3 (2020). .....	54
<b>Figura 18.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 5 (2020). .....	55
<b>Figura 19.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 7 (2020). .....	56
<b>Figura 20.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 8 (2020). .....	57
<b>Figura 21.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 8 (2020). .....	58
<b>Figura 22.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 8 (2020). .....	59
<b>Figura 23.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 10 (2020). .....	60
<b>Figura 24.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 10 (2020). .....	61
<b>Figura 25.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 10 (2020). .....	62
<b>Figura 26.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 10 (2020). .....	63
<b>Figura 27.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 12 (2020). .....	64

<b>Figura 28.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 12 (2020).	65
<b>Figura 29.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).	66
<b>Figura 30.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).	67
<b>Figura 31.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).	68
<b>Figura 32.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).	69
<b>Figura 33.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).	70
<b>Figura 34.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).	71
<b>Figura 35.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).	72
<b>Figura 36.</b> – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).)	73
<b>Figura 37.</b> – Pedro Dias. Desenho inicial da personagem Duarte (2019).	74
<b>Figura 38.</b> – Pedro Dias. Proposta de desenho rejeitada (2019).	75
<b>Figura 39.</b> – Pedro Dias. Desenho da estrutura para a personagem Duarte (2019).	76
<b>Figura 40.</b> – Pedro Dias. Desenho final da personagem (2019).)	77
<b>Figura 41.</b> – Pedro Dias. Desenho de atitude 1 (2019).	78
<b>Figura 42.</b> – Pedro Dias. Desenho de atitude 2 (2019).	78
<b>Figura 43.</b> – Pedro Dias. Turnaround da personagem Duarte (2020).	79
<b>Figura 44.</b> – Pedro Dias. Turnaround da personagem Rato (2020).	80
<b>Figura 45.</b> – Pedro Dias. Alteração de esquema de cores na personagem Duarte (2021).	80
.....	
<b>Figura 46.</b> – Pedro Dias. Proposta de cenário (2020).	81
<b>Figura 47.</b> – Pedro Dias. Cenário colorido com personagem. (2020)	82
<b>Figura 48.</b> – Pedro Dias. Local de trabalho para impressão (2020).	82
<b>Figura 49.</b> – Pedro Dias. Impressão para cenário 1 (2020).	83
<b>Figura 50.</b> – Pedro Dias. Impressão para cenário 2 (2020).	83
<b>Figura 51.</b> – Pedro Dias. Impressão para cenário 3 (2020).	84
<b>Figura 52.</b> – Pedro Dias. Impressão para cenário 4 (2020).	84
<b>Figura 53.</b> – Pedro Dias. Teste de sobreposição das impressões no desenho digital (2020).	85
<b>Figura 54.</b> – Pedro Dias. Imagem final para referência (2021).	85
<b>Figura 55.</b> – Pedro Dias. Animatic do filme Eterno Passado; <a href="https://youtu.be/vPzJhELok7E">https://youtu.be/vPzJhELok7E</a> (2020).	86
<b>Figura 56.</b> – Pedro Dias. Produção de músicas; <a href="https://www.beepbox.co">https://www.beepbox.co</a> .....	87

<b>Figura 57.</b> – Pedro Dias. Sonoplastia no programa Reaper. ....	88
<b>Figura 58.</b> – Richard Williams. Ilustração do gráfico de desenhos intermédios; Animator's Survival Kit (2009).....	89
<b>Figura 59.</b> – Pedro Dias. Frame de personagem a caminhar com auxílio ao gráfico de intermédios (2020). ....	90
<b>Figura 60.</b> – Pedro Dias. Frame de personagem em início de movimento (2020). ....	90
<b>Figura 61.</b> – Pedro Dias. Personagem rasteja. Movimentos com recurso a referência (2020). ....	91
<b>Figura 62.</b> – Pedro Dias. Referência gravada para auxiliar a produção da cena 7 (2020). ....	91
<b>Figura 63.</b> – Pedro Dias. Escultura de referência em plasticina (2020). ....	92
<b>Figura 64.</b> – Pedro Dias. Escultura de referência em plasticina (2020). ....	92
<b>Figura 65.</b> – Pedro Dias. Escultura de referência em plasticina (2020). ....	93

# Introdução

Este relatório surge no âmbito da minha frequência do Curso de Mestrado em Práticas Artísticas em Artes Visuais, da Escola de Artes, da Universidade de Évora. Esta pesquisa teórico-prática tem como objetivo estudar a produção artística do cinema de animação e reforçar as minhas competências em cinema de animação já adquiridas enquanto estudante da licenciatura em Artes Plásticas e Multimédia, na mesma universidade, bem como explorar a relação do cinema de animação com a guerra e o cinema *life action* ao nível histórico e cultural.

Este trabalho de projeto é uma investigação artística teórico-prática que busca investigar o modo como o tema da guerra é abordado no cinema de animação oriental contemporâneo de forma a inspirar e a servir de suporte conceptual para a minha própria prática artística. Ao longo desta pesquisa, é explorada a relação que as culturas orientais têm com tema da guerra recorrendo, sobretudo, à análise das obras de realizadores como Mori Masaki (Japão, 1941) e Isao Takahata (Japão, 1935 – 2018).

Os objectivos principais são os seguintes:

- Reflexão qualitativa realizada com suporte no estudo de conceitos ligados com a guerra no cinema de animação;
- Análise de obras, artistas e pensadores que exploram os temas da guerra;
- Análise de técnicas, conceitos, e métodos utilizados por outros artistas ligados ao cinema de animação;
- Trabalho de experimentação artística da pesquisa em animação, particularmente, a utilização de matérias, materiais e técnicas de animação adaptadas ao meu estilo visual;
- Reflexão comparativa entre o meu filme de animação e outras obras de cinema de animação, buscando assim respostas a questões sobre o papel da guerra no cinema de animação;
- Exposição do filme ao público, suscitando assim a reflexão em relação ao cinema de animação como suporte para abordar o tema da guerra;

— Esta pesquisa teórica serve de suporte ao meu trabalho prático, uma curta-metragem em coprodução com Daniela Alvarinho (Portugal, 1998), com o formato de uma curta de animação 2D inspirada no livro “Em Memória de Ti, Em Memória de Nós” (Portugal, 2015), da escritora Adelina Piteira (Portugal, 1959);

Este livro, trata das consequências da Primeira Guerra Mundial (1914 – 18) na vida de um soldado português chamado Duarte. O nosso filme em 2D divide-se entre acontecimentos que decorrem no presente do pós-guerra intercalados com as memórias do passado na Primeira Grande Guerra e foca-se no modo como o horror da guerra afecta o ser humano. Este filme de animação explora o conceito da guerra com elementos de horror sustentado pela minha investigação teórica na área do cinema de animação. Tal investigação serve também para aprofundar e desenvolver a minha linguagem artística pessoal de uma forma mais criativa, coerente e consequente, e os meus conhecimentos em relação ao cinema de animação. Deste modo, irei dar resposta a algumas questões presentes na minha prática artística e cultivar um melhor entendimento na execução de um filme de animação.

O estado da arte centra-se no estudo de realizadores de cinema de animação orientais ligados à temática da guerra como Isao Takahata e Mori Masaki, para que seja possível apresentar um desenvolvimento prático e refletivo sobre esta temática no cinema de animação.

Para o desenvolvimento da investigação, recorro à análise do meu projeto prático artístico em comparação com artistas como o realizador, produtor e roteirista japonês Isao Takahata, que produziu o filme de longa-metragem *O Túmulo dos Pirilampos* (Japão, 1988) que retrata a vida de duas crianças que tentam sobreviver aos bombardeamentos de Kobe durante a Segunda Guerra Mundial em 1945. *O Túmulo dos Pirilampos* é visto como sendo um filme anti-guerra graças à forma gráfica e emocional com que aborda as consequências da guerra que afetam a sociedade e os indivíduos que a integram. Em oposição a uma narrativa onde a guerra é glorificada como um ato heroico de uma nação, *O Túmulo dos Pirilampos* dá inteiro destaque às tragédias pessoais das vítimas de um país cujos órgãos de estado e poder falharam em proteger o seu próprio povo.

Também vou recorrer á longa-metragem animada *Barefoot Gen* (Japão, 1983) escrita pelo artista de manga Keiji Nakazawa e com direção de Mori Masaki. A trama de *Barefoot Gen* acompanha Gen, a personagem principal Gen Nakaoka, e a sua família antes e depois do

ataque nuclear a Hiroshima em 1945. O filme retrata a vida de uma criança conflituada entre as ideologias pró-guerra do Japão Imperial, e a ideologia pacífica do seu pai. E, posteriormente, acompanhamos a vida depois do ataque nuclear a Hiroshima, do qual apenas Gen e a sua mãe sobrevivem num ambiente de caos e destruição.

Este relatório está estruturado em três partes fundamentais: o Estado da Arte no qual é analisado o aspeto histórico do cinema de animação; o Estudo de Caso, no qual são analisadas obras relacionadas com o tema da guerra, e no qual se insere as análises às duas obras mais relevantes *Barefoot Gen* e *Túmulo dos Pirilampos*; e por fim a análise do meu projeto de animação *Eterno Passado*.

**Capítulo I — Estado da arte -  
Introdução à história do  
cinema de animação como  
forma de arte.**

## 1.1. Antiguidade

É dado atualmente como facto que a animação, ou cinema de animação, é uma forma de arte. Uma forma de arte tão antiga quanto o cinema, pois partilham das mesmas origens. O filme distingue-se da imagem estática por tratar de uma imagem que transmite a ilusão de movimento, o que adiciona uma nova dimensão à imagem bidimensional.

O interesse pelo movimento no mundo bidimensional está presente em diversas obras que se estendem à antiguidade, sendo que a primeira obra que se pode classificar como animação está integrada num cálice descoberto na década de setenta no sítio arqueológico de Shahr-e Sūkhté no Irão, com origem estimada de 3000 a.C. Neste cálice, está gravada a sequência de movimentos de uma cabra que salta para uma árvore para devorar as folhas. (Bendazzi, 2017)

Esta obra é considerada uma animação, pois possui uma imagem que representa o movimento através da sequência de várias imagens.



Figura 1. – Reprodução do desenho integrado no cálice de Shahr-e Sūkhté, 3000 a.C.

A busca pelo movimento na antiguidade está mais relacionada com a atual banda desenhada, do que com a animação que conhecemos no presente. No livro *Understanding Comics* (1993) de Scott McCloud (Estados Unidos da América, 1960) salienta-se que a animação é uma sequência de imagens estáticas sequenciadas no tempo, e não justapostas, e que a banda desenhada é uma sequência de imagens estáticas justapostas em sequência (McCloud, 1993). Com esta informação poderíamos categorizar o cálice de Shahr-e Sūkhté simultaneamente como uma banda desenhada, e como uma animação. Na antiguidade é observado o equivalente ao movimento em banda desenhada nos frisos e relevos como, a Coluna de Trajano, erguida em Roma no ano de 113 d.C. na qual está representada a vitória



militar do Imperador Trajano em Dácia em sequências de imagens narrativas justapostas (Bendazzi, 2017).

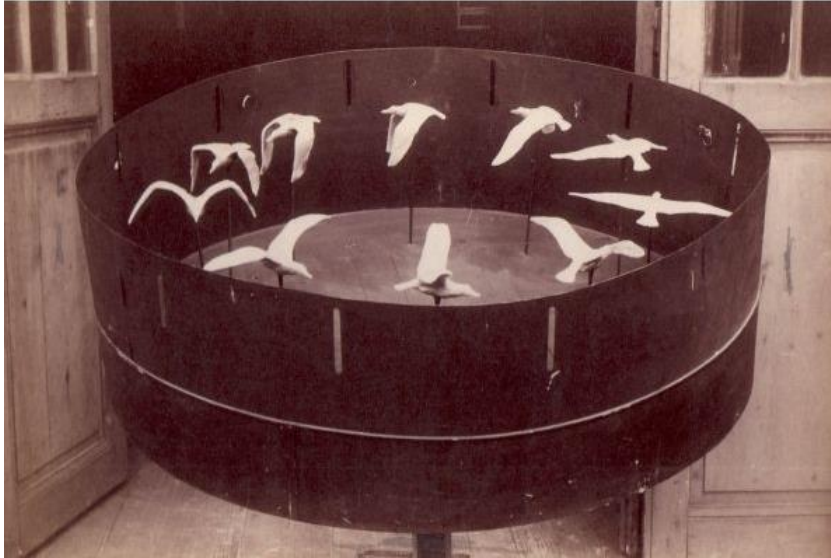
Este método narrativo continuou a ser utilizado por toda a história, principalmente na Idade Média.

## 1.2. Brinquedos pré-cinematográficos

Durante o século XIX, graças ao desenvolvimento económico, industrial, e científico, os académicos aprofundaram os estudos nas áreas da física, sobretudo a da ótica. Em 1824 o físico britânico Peter Mark Roget (Inglaterra, 1779 – 1869) defendeu no livro *The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects* (1824), que a imagem é retida pela retina no olho humano durante frações de segundo. Tal descoberta deu início à exploração da imagem em movimento, e para tal foram criados brinquedos pré-cinematográficos para a exploração da recente descoberta, eram principalmente manufaturados e vendidos para entretenimento de crianças e adultos como, por exemplo o Caleidoscópio que foi inventado em 1816 por David Brewster (Reino Unido, 1781 – 1868). Em 1825 o físico John A. Paris (Inglaterra, 1785 – 1856) inventa outro famoso aparato chamado de Taumatrópio, que consiste num disco com duas imagens de cada lado e dois fios atados num eixo horizontal, que ao girar, criam a ilusão que as duas imagens se fundem numa só (Bendazzi, 2017).

Em 1832 o físico belga Joseph Plateau (Bélgica, 1801 – 1883) inventa o fenacistoscópio, que consistia num dispositivo feito de um pivô e um disco de cartão, apresentando ao longo da sua borda imagens sucessivas de um objeto em movimento. O espectador, ao concentrar-se no desenho do disco giratório que visualizava através de uma fenda, percecionava a ilusão de movimento. Em 1834 é inventado por William Horner (Reino Unido, 1789 – 1837) o zootropo, que se distingue do fenacistoscópio pela apresentação das imagens dentro de um cilindro montado num eixo vertical, e por um segundo cilindro exterior com fendas em intervalos regulares que auxiliam o espectador a experienciar a ilusão de movimento. Em 1868 é patenteado por Jonh Barnes Linnett (Reino Unido, 1831-?) o folioscópio, também conhecido como flipbook, que consiste na simples encadernação de uma sequência de imagens, que quando folheado em grande velocidade, cria a ilusão de movimento. Este

tornou-se um dos brinquedos pré-cinematográficos mais comuns durante o século XX, graças ao baixo custo de produção, e por demonstrar o potencial da animação sem necessitar de câmaras ou projetores (Bendazzi, 2017).



**Figura 2.** – Étienne-Jules Marey , Zoetrope com dez esculturas de diferentes fases do voo de uma gaivota;

### 1.3. A Fotografia

Entretanto Nicéphone Niépce (França, 1765 – 1833) descobre a fotografia ao utilizar uma chapa de estanho coberta com betume branco da Judeia que acaba por adquirir propriedades fotossensíveis, ao que as zonas da chapa que são atingidas com mais luz endurecem no período de algumas horas, deixando assim as restantes zonas com material ainda moldável e simples de retirar. Após o polimento, é na chapa espalhada tinta para que num papel seja impresso o negativo da imagem capturada.

Mais tarde Louis Jacques Mandé Daguerre (França, 1787–1851) aperfeiçoa a técnica pioneira de Nicéphone Niépce com a chapa banhada em iodeto de prata, formado por expor prata ao vapor de iodo, que o torna fotossensível. Esta inovação tornou assim a fotografia uma prática comercialmente viável, e em 7 de janeiro de 1839 o então chamado de

daguerreótipo é apresentado na Académie des Sciences e muda a natureza da representação visual no mundo.

A fotografia em anos posteriores continuo a evoluir. Em 1849 William Henry Fox Talbot (Reino Unido, 1800 – 1877) impressionado com o daguerreótipo, desenvolve uma técnica similar com folhas de papel embebidas em cloreto de prata que produz um negativo intermédio que possibilita a reprodução em positivos do mesmo negativo. Este método de fotografia é chamado de calótipo. Frederick Scott Archer (Reino Unido, 1813 – 1857) em 1839 inventa o processo em colódio; em 1838 Hannibal W. Goodwin (Estados Unidos da América, 1822 – 1900) patenteia o celuloide como suporte para filme; o inventor George Eastman (Estados Unidos da América, 1854 – 1932) inventa a Kodak, que se torna a primeira câmara portátil (Bendazzi, 2017).

## 1.4. O primeiro cinema de Animação

Em 1872 o inventor Émile Reynaud (França, 1844-1918) depara-se com o zootropo. Inspirado, Reynaud recorre á sua experiência como mecânico, fotógrafo e artista para inventar uma simples, mas brilhante modificação no zootropo, para assim inventar o que ele chamou praxinoscópio, que consistia numa caixa cilíndrica presa a um pivô. Uma faixa colorida de papel na face interna do cilindro mostra os frames da animação. Quando o cilindro gira, esses frames são refletidos em sucessão num prisma espelhado montado no pivô, e o visualizador que observa o prisma vê a imagem desenhada mover-se livremente (Bendazzi, 2017).

Posteriormente Reynaud decide expandir a invenção, e adapta o mecanismo para que possa ser projetado. Com o sucesso recebido dos seus amigos e família, Reynaud prossegue em desenvolver a invenção a uma escala maior com um potencial comercial.

A 14 de janeiro de 1889 é patenteada a última versão do praxinoscópio, desta vez chamado de théâtre optique (teatro ótico), que permite projetar curtas de animação em grandes telas e que poderia projetar filmes que poderiam ir até a um tempo de 20 minutos.

A 11 de outubro de 1892 Reynaud assina contrato com o Museu Grévin onde até 1900 expôs os seus filmes em direta concorrência com os filmes dos pioneiros do cinema August Marie Lumière (França, 1862-1954) e Louis Nicholas Lumière (França, 1864-1948), o que levou ao cancelamento do *théâtre optique* em 1900. Até a sua finalização, está estimado que meio milhão de pessoas tenham visto o *théâtre optique* (Bendazzi, 2017).



**Figura 3.** – Émile Reynaud, *Pauvre Pierrot* (1892)

## 1.5. O Cinema

O nascimento do cinema está atribuído a noite do dia 28 de dezembro de 1895 em Paris na primeira sala de cinema Eden. Nessa noite os irmãos Lumière apresentam um dos seus primeiros filmes *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (A Saída da Fábrica Lumière).

O cinema como o conhecemos era irreconhecível nessa altura, muitas das técnicas desenvolvidas posteriormente só surgiram por volta de vinte e cinco anos mais tarde. Ainda primitivo o cinema era exposto em locais como feiras ou em conjunção com o teatro.

As câmaras de filmar eram consideradas aparelhos simples. Os negativos das ações eram gravados numa fita de celuloide geralmente a 16 *frames* por segundo que podiam gerar cópias positivas que eram utilizadas para a projeção dos filmes.

Muitos operadores ao explorar a câmara de filmar descobriram o potencial para desenvolver os primeiros efeitos visuais. Através da manipulação da captura com máscaras, a manipulação do tempo de cada *frame* para criar o efeito de *slow motion* ou *fast motion*, entre outros (Bendazzi, 2017).

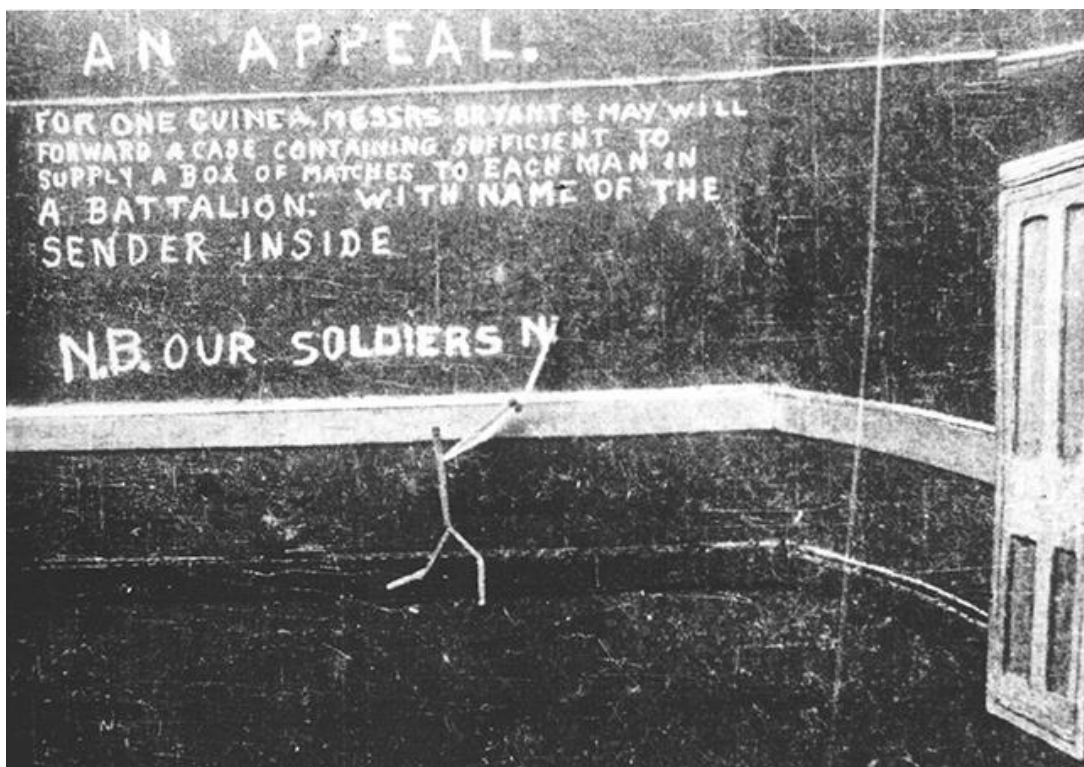
## 1.6. Primeiros filmes animados

Com a exploração dos efeitos visuais foi descoberta a técnica de gravar fotograma a fotograma (*frame by frame*), na qual cada fotograma individual do filme era manipulado de forma similar ao teatro óptico (*théâtre optique*) de Reynaud. E foi com esta descoberta que nasceu o filme animado.

O cinema de animação entra na era do cinema mudo. Notavelmente Arthur Melbourne Cooper (Reino Unido, 1874-1961) foi o criador do primeiro filme *frame by frame* intitulado *Matches' Appeal*, que estreou no Empire Theatre em 1899, com o objetivo de ajudar as tropas inglesas a recuperar de um corte nos fósforos durante a Segunda Guerra Boer (1899-1902). O filme apresenta duas figuras elaboradas de fósforos que apelam à solidariedade dos espectadores através da escrita num quadro de giz da frase "For one guinea Messrs Bryant & May will forward a case containing sufficient to supply a box of matches to each man in a battalion with the name of the sender inside". Com o sucesso de *Matches' Appeal*, Arthur Melbourne Cooper cria mais tarde trinta e seis outros filmes de *stop motion*, dos filmes mais relevantes: *Matches' Handball* (1899), *Animated Matches: Cricket: Vestas V. Pine* (1899) e *Dream of Toyland* (1908) (Bendazzi, 2017).

James Stuart Blackton (Reino Unido, 1875-1941) foi também um dos grandes pioneiros do cinema de animação. Um criativo multifacetado, James Blackton é conhecido pelo seu portfolio como organizador do precursor para a *Association of Motion Picture Producers and Distributors of America* ; o primeiro a fazer um série de banda desenhada com a mesma personagem; e o inventor do cinejornal, entre outros. Do portfolio de Blackton destaca-se o

filme *The Enchanted Drawing* (1900) no qual Blackton interage com um desenho de uma caricatura em frente a um público e executando truques de magia com os desenhos (Bendazzi, 2017).



**Figura 4.** – Arthur Melbourne Cooper, *Matches' Appeal* (1899).



**Figura 5.** – James Stuart Blackton, *The Enchanted Drawing* (1900).

## 1.7. O Cinema Mudo

Durante a década de 1920 o cinema entra no período conhecido como o período do cinema mudo, que se estende até 1927 com a estreia do primeiro filme sonoro *The Jazz Singer* (1927) de Alan Crosland (Estados Unidos da América, 1894-1936).

A década de 1920 foi marcada com grandes desenvolvimentos geopolíticos, sociais e culturais, e o cinema foi especialmente afetado, popularizando-se como uma forma de arte e entretenimento tão legítimo como o teatro.

O cinema *life action* da década de 1920 viu a estreia de figuras históricas e importantíssimas para o cinema de animação. Artistas como Charlie Chaplin (Reino Unido, 1889-1977) e Buster Keaton (Estados Unidos da América, 1895-1966) foram as principais influências de cineastas e animadores inspirados pela exploração e experimentação de Charlie Chaplin e Buster Keaton no potencial narrativo da câmara conjugado com a comédia física ou *slapstick*. É também nesta época que a linguagem narrativa do cinema começa a ganhar forma, e as audiências começam a entender que cenas consecutivas podem estar ligadas com a mesma ação (Bendazzi, 2017).

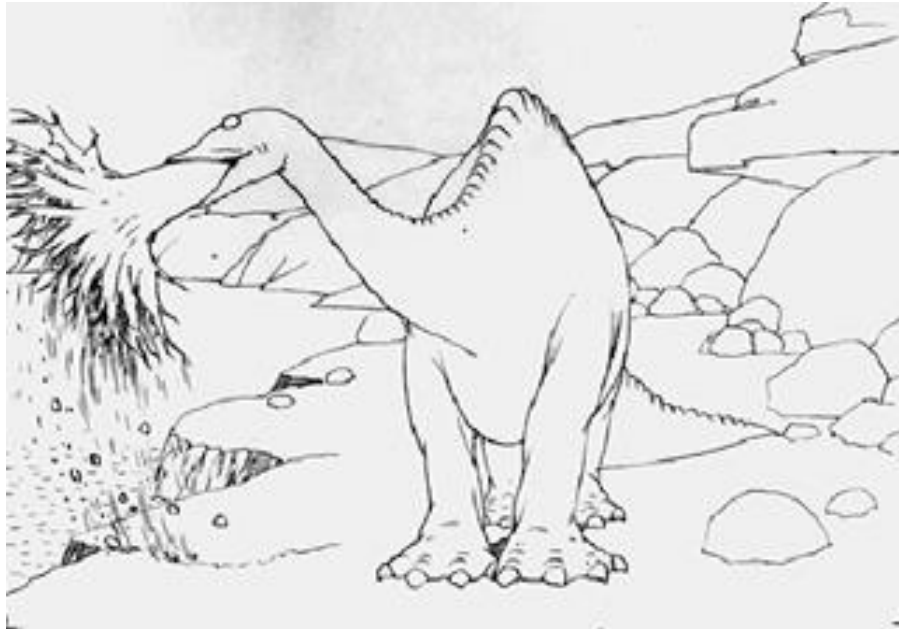
## 1.8. Cinema de Animação Mudo

Durante este período o cinema de animação em si não observou o mesmo salto evolutivo que o cinema *life action*, mas obteve a sua independência como forma de arte. É considerado que esta separação entre animação e mundo real se tenha dado em 1908 no Théâtre du Gymnase na Praça com a estreia a curta *Fantasmagorie* (1908), animada pelo caricaturista, cartunista, fotógrafo e animador, Émile Cohl (França, 1857-1938). As audiências de 1908 reconheciam que o filme animado era diferente do filme *life action*, e como tal a popularidade do cinema de animação cresceu com a estreia de *Fantasmagorie* que se diferencia dos filmes animados da época por tratar a animação não como um desenho que interage com a realidade, mas como uma realidade só por si, contida no ecrã. Se os filmes de James Stuart Balckton tinham o desenho a interagir com a realidade, agora é realidade que interage com o desenho vivo, como demonstrado no início do filme, onde a mão do criador dá vida ao desenho para o deixar na sua autonomia.

*Fantasmagorie* também se distingue por ser o primeiro filme a quebrar com o método de narrativa até aí observado. O filme de dois minutos apresenta desenhos simples que interagem entre si. Cenas transitam e personagens são construídas e desconstruídas através de uma nova técnica agora conhecida como metamorfose. A metamorfose permite que um elefante se transforme numa casa, que personagens encolham e entrem numa caixa pequena, um homem transforma-se numa garrafa de champagne gigante e um esgrimista gigante desaparece em pó. Um elemento extremamente flexível e único ao mundo da animação *frame by frame*, as metamorfoses conjugadas com a narrativa absurda fazem com que o filme *Fantasmagorie* seja o ponto histórico onde animação se separa de *life action*.

Este período viu também as estreias do desenhista e cartunista Winsor McCay (Estados Unidos da América, 1869-1934), sendo hoje aclamado como o primeiro animador clássico. O primeiro filme de Winsor McCay é *The Story of a Mosquito* (1912) onde observamos a animação lenta e fluida de um guloso mosquito gigante que se alimenta de um homem embriagado ao ponto de explodir. Neste filme observamos uma animação de desenhos precisos e elegantes influenciados pela *art nouveau* (Bendazzi, 2017).





**Figura 6.** – Winsor McCay, *Gertie the Dinosaur* (1914).

A 8 de fevereiro de 1914 Winsor McCay estreia a sua obra-prima, *Gertie the Dinosaur*. Um filme acompanhado de uma performance teatral do próprio McCay, na qual ele introduz ao público que consegue domar um dinossauro.

Para o provar, chama ao ecrã um brontosaurus, chamado Gertie, que timidamente se aproxima do ecrã. Durante a performance McCay pede a Gertie que exhiba truques, e Gertie, em resposta, age como um cão domado e levanta as patas; faz vénias ao público, e; por vezes, recusa-se a obedecer e reage quando é reprimido. Este filme não só contém personagens cativantes e expressivas, como também está animado com grande mestria (Bendazzi, 2017).

## 1.9. Animação dos anos 1920

É a partir deste ponto que artistas americanos começam a criar pequenas organizações e estúdios. A crescente popularidade do cinema de animação começa a captar a atenção de muitos artistas que se deslocavam entre estúdios e projetos.

Porém, alguns estúdios conseguiram destacar-se. Na Califórnia o estúdio de Walt Disney reinava a indústria, e na muito mais caótica Nova Iorque os irmãos Fleischer destacavam-se dos outros estúdios.

Os irmãos Fleischer são constituídos por Max Fleischer (Estados Unidos da América, 1883-1972) e Dave Fleischer (Estados Unidos da América, 1894-1979) que representam o núcleo dos estúdios onde os irmãos trabalharam. Max Fleischer para além de desenhista e animador era também inventor, tendo sido responsável pela invenção do rotoscópio em 1915. Este dispositivo permitia animar *frame by frame* com o auxílio dos movimentos da projeção de um filme *life action* na folha, o que permitiu um avanço no estudo do movimento, e que os filmes reproduzissem movimentos realistas.

Em 1919 Max Fleischer é promovido a produtor no grupo co-fundado com John Randolph Bray (Estados Unidos, 1879-1978) e começa a produção de curtas que seguem a personagem Koko, um palhaço inicialmente animado em retoscopia que cresce de um tinteiro e prega partidas ao seu criador (Bendazzi, 2017). Dave Fleischer, um seu irmão, desempenhava o papel de auxiliar e de direção artística. (Bendazzi, 2017)

Em 1924 os irmãos criam o estúdio Out of the Inkwell Films, em 1928 alterado para Fleischer Studios depois da aquisição pela Paramount em 1927. Durante a década de 1920, Fleischer Studios produziu animações com o formato *sing-along* (no qual o público é convidado a cantar em grupo com a animação) e curtas da personagem Koko e do cão Fritz (Bendazzi, 2017).



Figura 7. – Fleischer Studios, Principais Personagens de Fleischer Studios

Walt Elias Disney (Estados Unidos da América, 1901-1966) em 1922 funda a companhia Laugh-O-Gram Films e emprega Ub Iwerks (Estados Unidos da América, 1901-1971) e outros jovens artistas com quem produz animações relacionadas com fábulas (tema que foi mais tarde utilizar nas suas longas-metragens). Porém, esta pequena companhia é fecha em 1921 (Bendazzi, 2017).

Paralelamente, o primeiro filme produzido em Portugal é estreado em fevereiro de 1923 no teatro Água d'Ouro no Porto. *O pesadelo de António Maria* (1923) da autoria de Joaquim Guerreiro foi uma animação de sátira política que acompanha o pesadelo do primeiro-ministro António Maria da Silva. Atualmente, apenas alguns desenhos e textos originais sobreviveram (Pinto, 2012).



**Figura 8.** –Joaquim Guerreiro, *O pesadelo de António Maria* (1923); filme

## 1.10. Era Dourada

O cinema de animação atinge uma nova dimensão com a introdução de som em 1928 na curta *Steamboat Willie* dirigida por Walt Disney e Ub Iwerks, na qual o personagem Mickey Mouse conduz um barco a vapor ao ritmo da banda sonora.

Durante os anos seguintes, o cinema de animação teve um crescimento espontâneo resultante de uma maior procura pelo público. As introduções de som sincronizado nos filmes de animação trazem novas experiências e dimensões ao público do cinema de animação, e como tal a produção fílmica teve de ser repensada, e muitos animadores veteranos tiveram de aprender novas técnicas sob risco de despedimento. A crise económica provocada pelo *crash* da Bolsa de Valores de Nova Iorque e Segunda Guerra Mundial vieram inesperadamente auxiliar esse crescimento do cinema de animação, pois o público procurava o escapismo que só a comédia animada poderia oferecer. Muitos estúdios como Fleischer Studios, Warner Bros. Cartoons, e especialmente a Walt Disney Pictures que a 21 de dezembro de 1937 exhibe a primeira longa-metragem animada *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) para aclamação do público, mas desaprovada pelos críticos que mantinham a ideia de que a animação existia apenas para narrativas cómicas. É neste marco histórico que Disney se cimenta como o principal estúdio de animação para crianças do mercado (Bendazzi, 2017).

Este período veio também beneficiar a Fleischer Studios, que produziram curtas com novas personagens clássicas como Betty Boop em *Dizzy Dishes* (1930) e Popeye em *Popeye the Sailor* (1932) adaptado da série de banda desenhada da autoria de Elzie Crisler Segar (Estados Unidos da America, 1894-1938), e a produção de duas longa-metragens, *Minnie the Moocher* (1932) aclamada como uma das melhores curtas, e *Gulliver's Travels* (1939) que é considerada a segunda longa-metragem no cinema de animação (Bendazzi, 2017).

O clima de prosperidade, porém, foi temporário. O elevado custo de produção e exigência por parte de Walt Disney fez com que em 1941 os animadores entrassem numa greve, que em 1946 resultou na fundação dos estúdios UPA (A United Productions of America) por parte de ex-animadores.

É neste ponto que são escritos os doze princípios fundamentais da animação, mais tarde publicadas no livro *Disney Animation: The Illusion of Life* (1981) de Frank Thomas

(Estados Unidos da América, 1912–2004) e Ollie Johnston (Estados Unidos da América, 1912–2008), que integram o grupo informal dos “Nine Old Man” com Eric Larson (Estados Unidos da América, 1905–1988), Les Clark (Estados Unidos da América, 1907–1979), Milton Kahl (Estados Unidos da América, 1909–1987), Wolfgang Reitherman (Alemanha, 1910–1985), John Lounsbery (Estados Unidos da América, 1911–1976), Marc Davis (Estados Unidos da América, 1913–2000), e Ward Kimball (Estados Unidos da América, 1914–2002) (Bendazzi, 2017).

Estes doze princípios básicos são: Comprimir e esticar (Squash and Stretch), Antecipação (Anticipation), Encenação (Staging), Animação direta e pose a pose (Straight Ahead Action and Pose to Pose), Exagero (Exaggeration), Desenho volumétrico (Solid Drawing), Apelo — Design Atraente (Appeal), Continuidade e sobreposição da ação (Overlapping Action and Follow Through), Aceleração e desaceleração (Slow In and Slow Out), Movimento em arco (Arcs), Ação Secundária (Secondary Actions), Temporização (Timing). Estas regras passam então a ser obrigatórias no desenvolvimento de qualquer animador nas épocas seguintes, quer as sigam ou subvertam estas regras estão presentes em todas as animações e ensinadas em livros como *Animators Survival Kit* (2002) de Richard Williams (Canadá, 1933-2019) que é hoje considerado um dos manuais mais importantes para o cinema de animação.

# **Capítulo II – Estudos de caso**

## 2.1. Breve contextualização do tema da guerra no cinema de animação

O cinema de animação, durante o seu desenvolvimento, teve principalmente a função de entreter o público e expressar uma nova forma de arte. Mas tal como cartazes, pinturas, músicas e o cinema, em tempos de guerra estes meios de comunicação são utilizados para espalhar propaganda, quer seja a favor ou contra guerras e regimes.

O primeiro filme animado de campanha relacionado com a guerra é o filme *Matches Appeal* (1899) de Arthur Melbourne-Cooper, para o apoio das tropas britânicas.

Durante a Primeira Guerra Mundial o mercado para filmes de propaganda, motivado pela popularidade da sátira política e o patriotismo, entra em expansão. Como resposta, as formas antigas de animação desta altura começam a exibir propaganda política e sátira política com o intuito de entreter as massas, motivar as tropas e elevar a moral de ambos durante a guerra.

A série *lightning sketch Studdy's War Studies* (1915) de George Studdy (Reino Unido, 1878-1948) é um conjunto de animações que representa esta tendência satírica. A série foi comissionada pela companhia cinematográfica francesa Gaumont. A série apresenta as seguintes características: humor relacionado com o príncipe e comandante Friedrich Wilhelm Victor August Ernst (Alemanha, 1882-1951) durante a Primeira Guerra Mundial; uma caricatura do submarino U-Boat a afundar barcos ingleses em 1915, que despertou o envolvimento dos Estados Unidos na Primeira Guerra Mundial; um homem que entra em pânico ao observar a subida das taxas nas bebidas alcoólicas; a curta animada com recordes *Frightfulness vs Fairplay* (1915) na qual um cão (posteriormente a personagem mais reconhecida por Bozo) e um demónio lutam, terminando com a vitória do cão; uma curta em recortes na qual uma mosca que carrega germes e doenças (apontado numa legenda *disease germs*) representa a Alemanha da Primeira Guerra Mundial (implícito na legenda "*Kill that Germ-'un!*") e é atacada por um homem comum; uma representação do afundamento do Lusitania, e; os problemas económicos norte americanos.

Esta serie de animações auxiliou no processo de produção na animação pela sua temática relacionada com a Primeira Guerra Mundial, e o seu estilo de animação simples e limitado.



**Figura 9.** – George Studdy, *Studdy's War Studies* (1915)

Posteriormente, durante a Segunda Guerra Mundial, o cinema de animação ganha um papel ainda mais próximo da guerra. Os mais notáveis estúdios americanos sofreram com o impacto económico e social da Grande Depressão e da guerra, que para evitar a banca rota começam a aceitar comissões por parte do governo para a produção de propaganda política e nacionalista. Os filmes mais notáveis desse género foram produzidos pela Walt Disney Animation Studios e Warner Brothers.

O filme *Tokio Jokio* (1943), dirigido por Norman McCabe (Reino Unido, 1911-2006), apresenta um documentário japonês gravado pelas tropas americanas durante a Segunda Guerra Mundial. Cada segmento apresenta uma história separada, supostamente elogiando o estilo de vida japonês e o seu esforço de guerra. Na realidade, cada segmento contém conteúdo satírico, muitas vezes racista, para descrever os japoneses e aliados do Eixo como incompetentes, patéticos e autodestrutivos (Shull & Wilt, 2004).

Nesta curta o povo japonês é desenhado com base nos estereótipos da época (olhos fechados e dentes desproporcionalmente grandes). A animação é feita no estilo de cartoon



característico do estúdio da Warner Brothers, nos seus movimentos e anatomias elásticas e corpos arredondados.

Em *Comando Duck* (1944) dirigido por Jack King (Estados Unidos da América, 1895-1958) com Walt Disney Animation Studios. Na curta acompanhamos Donald Duck numa animação que expressa o sentimento anti-japonês. No entanto, o foco está principalmente em Donald e menos nos aspetos raciais do inimigo. Isso permitiu que o curta fosse transmitido para audiências modernas, com a maioria das referências japonesas removidas. Existem caricaturas japonesas e representações do Exército Imperial Japonês. Também há uma referência ao Imperador Hirohito (Japão, 1901-1989). Os soldados japoneses falam num dialeto estereotipado e defendem táticas de guerra pouco nobres. (Shull & Wilt, 2004).

Nesta curta é evidente o sentimento anti-japonês pela representação das personagens japonesas, por estarem escondidos em barris.



**Figura 10.** – Walt Disney Animation Studios, *Comando Duck* (1944); filme

Na curta dirigida por Jack Kinney (Estados Unidos da América, 1909-1992), *Der Fuehrer's Face* (1943) retrata a vida de Donald Duck a viver e a trabalhar para o regime nazi. A curta abre com Donald a acordar numa casa decorada com símbolos nazis, alimenta-se de um pequeno-almoço de pão duro e bebe café de uma saqueta reutilizada, mostrando satiricamente a pobreza e falta de preocupação que o regime tem para com a povoação. De

seguida é levado para uma fábrica, onde é forçado a preparar artilharia de guerra de todos os tamanhos e simultaneamente a saudar as imagens de Adolf Hitler (Alemanha, 1889-1945). No fim do dia Donald sofre de um ataque de pânico que o acorda na sua casa americana, concluindo que os acontecimentos não passaram de um pesadelo (Shull & Wilt, 2004).

Neste filme, as personagens para lá de Donald consistem na caricatura de soldados alemães e japoneses, especificamente na sequência onde um grupo de soldados marcha com Donald. Esses soldados têm os olhos tapados pelo capacete, narizes longos, lábios saídos e geralmente obesos.

Em *Tokio Jokio* (1943), *Comando Duck* (1944) e *Der Führer's Face* (1943), observamos uma constante temática propagandista. Nestes filmes é defendido o estilo de vida americano, comparado com uma caricatura de habitantes dos países inimigos a fim de os desvalorizar e vilanizar. Para tal são recorridos a caricaturas normalmente relacionadas com preconceitos racistas do ponto de vista dos animadores americanos.

## 2.2. Contextualização do cinema de animação japonês

O cinema de animação japonês tem o seu nascimento na primeira fase do cinema mudo de animação.

Os primeiros filmes de animação japoneses começam a ser produzidos pouco depois da estreia dos filmes de Émile Cohl e John Randolph Bray em 1914.

Em 1917 são produzidos os filmes, *Saru kani kassen* (1917) de Kitayama Seitaro (Japão, 1888-1945), e *Hanawa Hekonai Meito 'shinto' no maki* (1917) produzido por Kouchi Sumikazu (Japão, 1886-1970). Em *Hanawa Hekonai Meito 'shinto' no maki* acompanhamos um samurai a comprar uma *katana*. De seguida o samurai tenta enfrentar um homem que facilmente a derrota num rápido combate sem recurso a armas (Bendazzi, 2017).

Até ao surgimento do som no cinema na década de 1930 era comum que o filme fosse narrado ou apenas acompanhado de um apresentador, esta forma de apresentar o filme de animação é conhecida como *benshi* (Bendazzi, 2017).

Em 1934 estreia o filme *Chagama ondo* (Uma canção de dança com uma chaleira, 1934), sobre criaturas florestais atraídas pelo gramofone de um mosteiro budista. Durante o filme observamos diversas influências do estilo de animação ocidental. O design das criaturas florestais é muito similar ao da Disney com a sua aparência infantil, mas mantendo uma estética tipicamente japonesa para todo o resto (Bendazzi, 2017).

Após uma constante evolução durante as décadas seguintes, em 1962 estreia uma das séries de animação japonesa (ou mais reconhecida neste período como *anime*) *Astro Boy* de Tezuka Osamu (Japão, 1928-1989) que marca o novo período da animação japonesa. *Astro Boy* é uma série de ficção científica adaptada da *manga Mighty Atom*, na qual seguimos a história da criança robot Atom, criado por um cientista como substituto do seu falecido filho (Schodt, 2007).

Entre 1971 e 1972 estreia a primeira de cinco partes da série televisiva de anime *Lupin III* baseada na série de banda desenhada do mesmo nome escrita e desenhada por Kazuhiko Katō (Japão, 1937-2019). A série de vinde e três episódios acompanha Arsène Lupin III, neto do ladrão cavalheiro Arsène Lupin, um ladrão internacionalmente procurado. O seu braço

direito é Daisuke Jigen, um mestre pistoleiro. Juntam-se a eles a Fujiko Mine, o principal interesse amoroso de Lupin, que muitas vezes manipula situações a seu favor. Após vários encontros com o samurai e especialista espadachim Goemon Ishikawa XIII, torna-se parte do grupo. São constantemente perseguidos pelo Inspetor Zenigata, um perito na caça a Lupin e polícia de Tóquio, que fez da captura e prisão de Lupin e dos seus colaboradores o seu objetivo de vida (McCarthy & Clements, 2015).

A série Lupin III teve mais quatro sequelas orientadas por vários animadores, entre eles Hayao Miyazaki (Japão, 1941) que dirigiu vários episódios da segunda temporada de Lupin III (1977 e 1980) e o filme *Lupin III: O Castelo de Cagliostro* (1979) onde Miyazaki se estreia como diretor de uma longa-metragem (McCarthy & Clements, 2015).



Figura 11. – Hayao Miyazaki. (1979). *Lupin III: O Castelo de Cagliostro* [Cartaz]

Depois do sucesso comercial que Miyazaki obteve com *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984) é fundado com o realizador Isao Takahata e o produtor Toshio Suzuki (Japão, 1948) o Studio Ghibli em 1985 (McCarthy & Clements, 2015).

A realização do filme *O Castelo no Céu* em 1986 cimenta Studio Ghibli como o estúdio comercialmente dominante.

A década de 1980 é vista na história japonesa como uma década próspera. Uma prosperidade que permitiu o financiamento de várias longas e curtas-metragens no cinema de animação japonês. Entre essas longas-metragens destaca-se o filme *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo (Japão, 1954) que é considerado um marco histórico da animação japonesa por ser um dos filmes mais complexos, e experimentais até há data. (McCarthy & Clements, 2015).

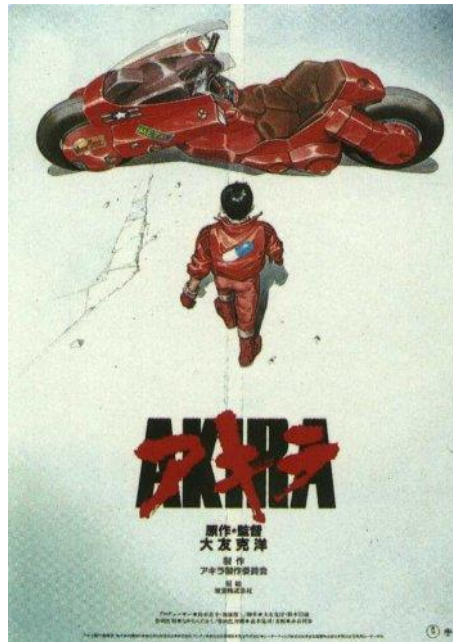


Figura 12. – Katsuhiro Otomo. (1988). *Akira* [Cartaz]

*Akira* acompanha um ano de 2019 distópico, onde é contada a história de Shōtarō Kaneda, o líder de um gangue de motoqueiros dos quais o seu amigo de infância, Tetsuo Shima, adquire incríveis habilidades telecinéticas após um acidente de moto, eventualmente ameaçando um complexo militar inteiro no meio do caos e rebelião metrópole de Neo-Tóquio (McCarthy & Clements, 2015).

Embora a maioria dos designs e configurações dos personagens tenham sido adaptados da manga, o enredo difere consideravelmente e não inclui muito da última metade da manga. Com um custo de 700 milhões de yen *Akira* tornou-se o filme de animação mais caro do Japão. A animação e história são inovadoras e elevam o potencial do cinema de animação um novo nível que veio a influenciar a produção de animação atual. (McCarthy & Clements, 2015).

### 2.3. Análise crítica “O Túmulo dos Pirilampos”

*O Túmulo dos Pirilampos* (1988) é um filme de animação escrito e dirigido por Isao Takahata com coprodução da empresa Shinchosha (McCarthy & Clements, 2015).

Este é o primeiro filme produzido por Shinchosha, que contratou Studio Ghibli para fazer o trabalho de produção de animação. O filme é uma adaptação do romance semiautobiográfico com o mesmo nome de Akiyuki Nosaka, destinado a pedir desculpas pessoais à própria falecida irmã (McCarthy & Clements, 2015).

A história decorre no final da Segunda Guerra Mundial no Japão, *O Túmulo dos Pirilampos* conta a história da relação entre dois órfãos, Seita e a sua irmã mais nova, Setsuko. As crianças perdem a mãe no bombardeamento de Kōbe, e o pai ao serviço da Marinha Imperial Japonesa. Como resultado, são forçados a tentar sobreviver numa realidade governada pela fome generalizada e da indiferença dos seus compatriotas (McCarthy & Clements, 2015).

O filme começa na Estação Sannomiya. Aqui encontramos Seita, em trapos e a morrer de fome. Mais tarde naquela noite, um funcionário encontra o corpo de Seita e vasculha os seus pertences dos quais só encontra uma lata de doces que contém as cinzas de Setsuko. Ao deitar fora a lata, o espírito de Setsuko, Seita e um grupo de pirilampos aparece no descampado. Os dois espíritos fornecem a narrativa ao longo da história. Revela-se que o filme é um *flashback* prolongado sobre o Japão, perto do final da Segunda Guerra Mundial, durante os bombardeamentos de Kōbe.

Durante um dos bombardeamentos os dois irmãos e protagonistas, Setsuko e Seita permanecem em casa para proteger os seus pertences que enterram no quintal, a fim de permitir que a sua mãe, que sofre de uma condição cardíaca, os anteceda ao búnquer. São apanhados desprevenidos por bombas incendiárias que caem nas suas proximidades, mas sobrevivem imunes. A mãe, no entanto, está mortalmente ferida no ataque aéreo sendo levada para um hospital improvisado, onde morre devido às graves queimaduras. Seita decide manter a morte da mãe um segredo para proteger Setsuko.

Não tendo outro lugar para viver, Setsuko e Seita vão viver com uma tia afastada. No segundo dia, Seita sai para apanhar os mantimentos que tinha enterrado para os preservar antes dos bombardeamentos que mataram a mãe. Ele oferece tudo à tia, mas fica com uma pequena lata de rebuçados. Um dia eles vão a uma praia onde é revelado que Setsuko sofre de erupções cutâneas nas costas.

Após vários dias a sofrer de abuso emocional e crueldade por parte da tia, que lhes dá pouca comida, ela prossegue a insultar Seita de não contribuir para a pátria. Mais tarde a tia obriga as crianças a vender os kimonos da mãe em troca de arroz (que guarda para si mesma sem partilhar com as crianças), e Seita e Setsuko finalmente decidem abandonar a tia e a irem viver num velho búnquer.

Na primeira noite libertam pirilampos dentro do abrigo para entretenimento, que faz lembrar Seita de uma viagem que fez com a sua família. No dia seguinte, Setsuko fica horrorizada ao descobrir que os insetos morreram todos. Enterra-os a todos numa vala comum (invocando o destino da sua mãe e outras vítimas), perguntando-lhes porque tinham de morrer e, porque é que a mãe tinha de morrer. É aqui que Setsuko revela a Seita que a tia deles a informou da morte da mãe.

Gradualmente, começam a ficar sem arroz, e Setsuko começa a sofrer de desnutrição. Seita recorre a roubar dos agricultores locais e saquear casas durante ataques aéreos para se abastecer. Quando é finalmente apanhado, apercebe-se do seu erro e leva Setsuko cada vez mais doente a um médico, que o informa que Setsuko sofre de desnutrição, mas não oferece ajuda.

Num dia Seita decide levantar todo o dinheiro que restava na conta bancária da mãe, mas, ao mesmo tempo é informado que o Japão perdeu a guerra e que o seu pai está morto. Seita compra uma grande quantidade de comida para Setsuko. Ao chegar ao abrigo, Seita encontra Setsuko moribunda a alucinar e a chupar em berlindes que acredita serem rebuçados. Seita apressa-se a cozinhar, mas é tarde demais: Setsuko morre de fome.

Seita usando mantimentos doados por um agricultor, efetua uma cerimónia fúnebre de cremação do corpo. Em contraste uma família abastada regressa a casa após se terem refugiado da guerra.

Seita guarda as cinzas de Setsuko na lata de rebuçados, que transporta com a fotografia do pai, até à sua morte por desnutrição na estação de Sannomiya algumas semanas depois.

No final do filme, os espíritos de Seita e Setsuko são vistos saudáveis e bem vestidos, felizes enquanto se sentam juntos, rodeados de pirilampos (McCarthy & Clements, 2015).

*O Túmulo dos Pirilampos* é um filme que explora a realidade das vítimas japonesas da Segunda Guerra Mundial. Os dois irmãos órfãos são apresentados com uma inocência e otimismo que lhes permite adaptar á sua pobre circunstância, mas que por causa da negligência por parte dos adultos acabam por sofrer graves consequências.



**Figura 13.** – Isao Takahata. (1988). *O Túmulo dos Pirilampos* [Cartaz]



## 2.4. Análise crítica “Barefoot Gen”

A longa-metragem animada *Barefoot Gen* (1983) foi dirigida por Mori Masaki. O filme é uma adaptação da série de manga com o mesmo nome escrita e ilustrada por Keiji Nakazawa (Japão, 1939-2012) que conta a história de Gen Nakaoka e a sua família que moram em Hiroshima durante os últimos dias da Segunda Guerra Mundial. A manga é inspirada nos acontecimentos da juventude de Keiji Kakazawa após sobreviver á bomba de Hiroshima a 6 de agosto de 1945 (McCarthy & Clements, 2015).

O filme abre com o bombardeamento de uma cidade japonesa próxima de Hiroshima. De seguida é nos apresentados a personagem principal Gen Nakaoka, a sua mãe grávida Kimie, a irmã mais velha Eiko, o irmão mais novo Shinji e o pai Daikichi a sair de um búnquer concebido para sobreviver aos bombardeamentos.

Gen e Shinji acompanham Daikichi no trabalho do campo de trigo e queixam-se que têm fome. Daikichi observa o trigo e explica como a planta consegue sobreviver ao árduo clima de inverno e crescer todos os anos, uma observação que estabelece a mensagem de perseverança no filme.

Na cena seguinte as três personagens passam por uma procissão em celebração de um soldado que inicia a sua vida militar despedindo-se da sua família por uma guerra perdida.

De seguida o grupo passa por uma longa fila de pessoas que esperam pela sua dose de arroz racionada. As crianças voltam a queixar-se da fome ao seu pai, ao que ele responde ter esgotado as senhas de ração. Observam também dois homens a lutar por um prato de sopa, ao que Shinji e Gen fazem troça por não ser algo mais valioso como peixe.

Ao chegar a casa Kimie toma pena aos seus filhos e oferece a única batata-doce que a família tem guardada. Felizes as crianças entram numa disputa infantil e um pouco violenta pela posse da batata, que é interrompida pela irmã Eiko que os reprime porque a batata é entendida para apoiar a gravidez de Kimie.

A este ponto fica estabelecido que o povo japonês no fim da guerra vive em condições mínimas e sofre de uma grave escassez de alimentos ao ponto que adultos e crianças lutam entre si para comer sem dar muita consideração pelos mais necessitados.

A meio da noite a família acorda com as sirenes e avisos de um potencial novo ataque aéreo e refugiam-se no bunker. Dentro do búnquer os pais avisam os filhos que mesmo sem bombardeamento, é possível ser alvejado pelos aviões. É mostrada a memória de uma criança que carrega um recém-nascido a serem alvejados por um avião, revelando que o perigo não vem só de bombas.

Ao regressar a casa, Kimie sofre uma descaída derivada da desnutrição. O vizinho no dia seguinte informa Gen e Shinji que carpa poderia ajudar Kimi a recuperar. As crianças encontram um pequeno lago numa propriedade e pescam uma carpa. Ao serem apanhados pelo proprietário Gen informa o homem que Kimie está subnutrida. O proprietário autoriza que as crianças levem o peixe num gesto de compaixão.

Em casa Eiko cozinha a carpa para Kimie.

Enquanto esculpe um parco de madeira, Gen e Shinji falam com Daikichi sobre a guerra e o estado de pobreza em que vivem. Aqui Daikichi expressa o seu pensamento antiguerra, admitindo ser chamado de traidor da pátria ou cobarde a contribuir para uma guerra perdida.

No dia seguinte o vizinho oferece arroz há família em solidariedade para com Kimie e as crianças. E o proprietário do peixe faz uma visita para expressar aos pais a sua admiração pela valentia e valor que Gen e Shinji atribuem à sua família. No fim do dia Kimie e Daikichi abraçam os seus filhos como agradecimento. Este abraço pode ser visto como uma última despedida antes da destruição da cidade.

Na manhã do dia seguinte a família prepara-se para a sua rotina.

No caminho para a escola Gen repara num avião americano, e questiona as sirenes que deviam estar a dar sinal.

No avião os soldados americanos largam a bomba sobre Hiroshima, que explode quando Gen se ajoelha para apanhar uma pedra do chão, por coincidência obtendo refúgio. De início vemos o clarão intenso que derrete edifícios e pulveriza os cidadãos desprotegidos. Nesta sequência o cenário destorce-se, uma criança é pulverizada, tal como um idoso, um soldado e uma mulher que carrega um recém-nascido. Vemos também um cão que entra em pânico sem compreender a situação.

Após o clarão de luz que é estimado ter chegado aos 4000 °C a onda de choque arrasa tudo no seu caminho. Edifícios como o castelo de Hiroshima, e O Museu Comercial de Hiroshima (hoje conhecido como Memorial da Paz de Hiroshima) são parciais ou totalmente destruídos.

Gen e Kimie sobrevivem á destruição e procuram salvar a sua restante família, presa debaixo das ruínas da casa. Num momento de extrema dor, Gen e Kimie abandonam Eiko, Shinji e Daikichi para se salvar dos incêndios que se avizinham. Gen promete que protegerá a sua mãe ao seu pai antes de se retirar.

Enquanto Gen foge observamos uma cena apocalíptica. As ruas que ardem são povoadas por sobreviventes desfigurados pelo clarão. Alguns tentam refugiar-se no rio antes de morrer.

Gen e Kimie encontram refúgio e no momento Kimie entra em trabalho de parto. Gen auxilia a sua mãe no parto. Este momento volta a vincar a mensagem de esperança face à ruína e destruição.

No dia seguinte Gen na procura por comida depara-se com soldados apáticos que juntam cadáveres das vítimas nas ruas para serem cremados.

Passa por Gen um soldado que sofre dos efeitos de exposição à radiação, pois mostra sintomas como queda de cabelo, tosse com sangue e cansaço. Gen ajuda o homem a encontrar o médico. Gen é informado que o soldado não irá sobreviver e que só os feridos menos graves podem receber tratamento.

Por sorte Gen encontra um armazém destruído que ainda tem algum arroz em bom estado. Gen volta para o local de encontro com o arroz. Apos um momento com a irmã e de a batizar de Tomoko, Gen descobre que sofre da queda de cabelo provocada pela radiação e teme a mesma morte do soldado.

No dia seguinte, Gen e Kimie desenterram os restos mortais da sua família para lhes dar consolo, quando uma pequena família passa por eles a chorar. Ao serem questionados a família informa Gen e Kimie que o imperador declarou a rendição do japão aos países aliados. Kimie a sentir-se insultada por ver uma família que escapou ileso há destruição a chorar com algo comparativamente menos importante responde rispidamente que se deviam ter rendido

mais cedo. A propaganda política japonesa fez com que uma família sentisse mais dor por perder uma guerra em comparação com a destruição da sua cidade.

Após algum tempo, encontramos Gen e Kimie a viver numa pequena barraca. Uma pequena criança chamada Ryuta infiltra-se com intenção de roubar comida, mas é apanhado por Gen que fica surpreendido por Ryuta ser parecido com Shinji. Gen e Kimie decidem adotar Ryuta na sua família num ato de generosidade e por Ryuta ser tão parecido com Shinji.

No dia seguinte, Gen e Ryuta procuram comida, já que Tomoko sofre de desnutrição. Um homem dá-lhes um trabalho a cuidar do seu irmão mal-humorado Seiji, outro sobrevivente da bomba, por 10 ienes por dia. Ao chegar a casa do homem os rapazes encontram Seiji coberto de moscas e larvas, e com pouco entusiasmo começam a trabalhar removendo as larvas e limpam o quarto. Mesmo com este auxílio Seiji começa a comportar-se de forma abusiva e os rapazes cansam-se dos maus-tratos, batem em Seiji várias vezes e demitem-se. Seiji implora-lhes que voltem, explicando-lhes que está grato por os rapazes o tratarem como mais do que um cadáver apodrecido, ao contrário da sua família que o consideram morto. O Gen diz ao Ryuta para dizer à mãe onde estão, e passa a noite com o homem, o que o inspira a pintar mais uma vez, de início com muito esforço. O irmão do homem paga-lhes 100 ienes e os rapazes vão à procura de leite em pó no mercado para Tomoko. Quando regressam a casa, descobrem que Tomoko faleceu de desnutrição.

Algumas semanas depois, Gen e Ryuta observam o trigo a crescer, apesar de terem ouvido que a erva não iria crescer por setenta anos. Com o otimismo renovado, Gen, Kimie, e Ryuta colocam uma vela de papel num barco que Gen esculpiu em honra do irmão. Eles então observam e rezam enquanto o barco navega suavemente para o pôr-do-sol com outras lanternas de papel num ritual de Tōrō nagashi que ajuda a guiar as almas das vítimas.

*Barefoot Gen* é um filme que mostra a resiliência do ser humano face à destruição. Momentos de paz e generosidade estão sempre presentes em contraste com o cenário de morte e caos da guerra. É um filme que utiliza a guerra para expor o mal do ser humano, mas sem esquecer o seu potencial para ações virtuosas.



**Figura 14.** – Mori Masaki, *Barefoot Gen* (1983); filme.

# **Capítulo III – Prática artística**

## 3.1. Pré-Produção

### 3.1.1. Planeamento Inicial

A realização deste projeto começou com a simples ideia de criar um filme de animação que tivesse como elemento temático o horror. Após alguma reflexão e inspiração em autores de horror como o mangaka Junji Ito (Japão, 1963), H.P Lovecraft (Estados Unidos da América, 1890-1937) e Edgar Alan Poe (Estados Unidos da América, 1809-1849); a ideia de uma personagem isolada e assombrada pelo passado começa a ganhar forma. Após alguma troca de ideias com a minha colega Daniela Alvarinho concluímos que um projeto de animação iria beneficiar de uma colaboração. A ideia final é a de uma curta-metragem com foco na história de Duarte, um ex-combatente português da Primeira Guerra Mundial que sofre de stress pós-traumático. A história é de propositadamente dividida entre o presente (no qual eu exerço a minha prática artística) e o passado (do qual a minha colega Daniela está encarregue). Tal colaboração permite que a curta-metragem possua melhor qualidade técnica e a cultivação de experiência no trabalho em grupo, tão comum nas produções animadas.

Foi escolhida a técnica de animação em desenho animado digital para realizar o projeto. Outras técnicas mais tradicionais provar-se-iam demasiado complicadas e ineficientes. Nesta fase é também definido o cronograma do projeto:

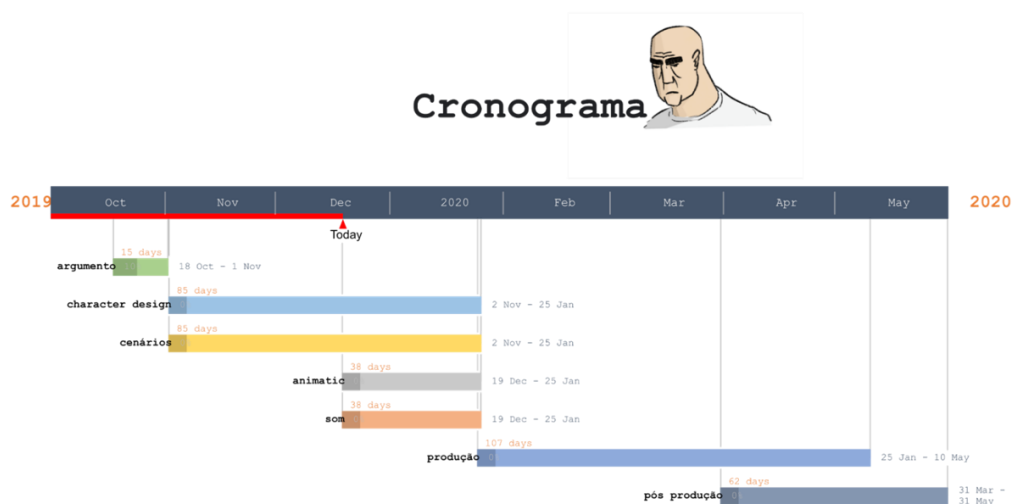


Figura 15. – Pedro Dias. Cronograma inicial do projeto (2019).

### 3.1.2. Argumento

Após estabelecida a ideia inicial, começa o processo de redação do argumento.

Nesta fase escrevemos a história com todas as descrições necessárias para ser possível obter uma narrativa concisa entre o presente e o passado. Algumas sessões que brainstorming são necessárias e ideias podem acabar descartadas.

Para este projeto optámos por não dar vozes às personagens. A comunicação do filme é dada quase inteiramente por ações e sonoplastia. Uma limitação que facilita a produção e ajuda o filme a transcender barreiras linguísticas.

O argumento final segue:



## ARGUMENTO

### PERSONAGENS PRINCIPAIS:

Duarte Ratazana

### PERSONAGENS SECUNDÁRIAS:

Pais

Militares

Companheiro de Duarte

### CONTEXTO HISTÓRICO:

A Alemanha declara guerra a Portugal a 9 de março de 1916. Portugal aprisionou cerca de setenta navios alemães, fundeados nos portos nacionais, o que precipitou a declaração de guerra. Portugal pretendia reclamar à Alemanha os territórios indevidamente ocupados por esta, nomeadamente e em relação a Portugal, os territórios de Quionga, em Moçambique. O governo britânico convida formalmente Portugal a tomar parte ativa nas operações militares dos aliados. Um mês depois, o governo português aceita a participação de Portugal na Guerra.

### RESUMO:

Antes da guerra

Duarte era uma pessoa alegre, namoradeira e de uma família abastada (muito reservado em manifestar qualquer emoção). Nascido e criado num meio rural, cumpridor de horários, impacientava-se com os que não respeitavam o tempo, sobretudo o tempo dos outros. Cumpriu o serviço militar a que fora obrigado, assentando praça em agosto de 1912 e

integrando o contingente do distrito de Évora. Ficou sob a alçada militar até aos 45 anos de idade, obrigado a comparecer ao serviço sempre que convocado. Assim, eram-lhe aprazíveis o rigor e a disciplina. Eram estes os únicos fatores da vida militar que o motivavam.

Durante a guerra

Integrou as forças da “Tríplice Entente” a fim de defender a Pátria da nação alemã na primeira guerra mundial. Num dos combates foi alvo de uma emboscada e foi feito refém. Alvo de tortura e má nutrição, uma vez que se alimentava principalmente de cascas de batatas, sentiu o apodrecimento das roupas que trazia no próprio corpo.

Durante o tempo em que esteve enclausurado, uma ratazana tornou-se a sua principal companhia, alimentando-a com a comida que lhe era facultada. Após o fim da guerra, é liberto e regressa a Portugal.

Depois da guerra (presente)

Quando regressa a Portugal todos ficaram surpresos, uma vez que julgavam que Duarte tinha morrido a combater. Após a morte dos seus pais, os seus irmãos, julgando que este tinha morrido, partilharam a herança e Duarte ficou sem nada.

## CENA 1

### INTERIOR - SALA

Duarte encontra-se no seu pequeno apartamento, pouco iluminado pelas gretas mal fechadas da janela. Neste, é visível algum lixo no chão, o que revela o desleixo possuído pelo personagem. O sofá cama serve-lhe de lugar para poder descansar. O ambiente monótono leva Duarte a ligar a pequena televisão existente na sala. Esta mostra imagens de uma despedida entre um filho e uma mãe, que o leva a lembrar memórias da sua despedida para a guerra.

CORTA PARA

## CENA 2

### EXTERIOR – ESTAÇÃO

O abraço que deu aos pais mostrou o receio e o temor que dele se tinham apoderado.

Duarte estava devidamente fardado. Tinha um barrete, de cor igual ao dólman e calças de cotim cinzento. Estava armado. A espingarda suportava-se num dos cinturões que também servia para colocar os porta cartuchos, o bornal, o cantil e a marmita.

Os restantes homens do sul que iriam ingressar no corpo Expedicionário Português também se encontravam na estação de caminho de ferro que os levariam para terras distantes.

O comboio ia-se distanciando da estação.

CORTA PARA

### CENA 3

#### INTERIOR – SALA

Duarte encontra-se a assistir à televisão com um ar triste e decide mudar de canal. Aparece a imagem de uma formatura militar e o personagem fica nervoso. A câmara volta a focar as imagens da formatura.

FADE PARA

### CENA 4

#### EXTERIOR – O PERCURSO

Equiparam-se com armas, munições, peças de artilharia pesada e todo o equipamento e material de apoio, e após a formatura da nova unidade de incorporação, organizaram-se em colunas de três homens e iniciaram a viagem por estradas de terra batida. Os caminhos tornavam-se progressivamente mais estreitos e a vegetação mais alta e densa. O peso do equipamento fazia-se sentir de forma quase insuportável.

CORTA PARA

### CENA 5

#### INTERIOR – SALA

Duarte encontra-se sentado a olhar para a televisão. Esta rebenta e ecoa na sala um som fortíssimo, como se de um tiro se tratasse.

CORTA PARA

## CENA 6

### EXTERIOR – CAMPO DA GUERRA

O dia estava frio, escuro, chuvoso e começava a ouvir-se fogo cruzado. O cenário ao redor de Duarte mostrava-se arrepiante. As balas adversárias, as explosões, o arame farpado, a profusão de cadáveres, o sangue empapado na terra, o cheiro nauseabundo e a proliferação de ratos, revelavam poucas hipóteses de sobrevivência.

CORTA PARA

## CENA 7

### INTERIOR – SALA

Com o susto da explosão, o personagem, com medo, encolhe-se e fica paralisado. O estouro levanta fumos e pó Duarte sai dessa nuvem negra a rastejar até à bancada da cozinha.

CORTA PARA

## CENA 8

### INTERIOR - COZINHA

A cozinha divide-se da sala por uma bancada. As luzes são azuis e frias e o espaço encontra-se igualmente sujo. Depois de se acalmar, sentado no chão, ouve sons abafados de gritos e explosões vindos do frigorífico. Duarte dirige-se ao mesmo e tenta abri-lo, forçando-o. Vê que dentro deste garrafas partidas jorram vinho cor de sangue e todos os alimentos se encontram podres, exceto uma maçã. Tira a maçã.

CORTA PARA

## CENA 9

## EXTERIOR – CAMPO DA GUERRA

Duarte vê uma maçã no chão e apanha-a. De seguida, ouve o som de um movimento vindo de um arbusto. Por instinto e medo, na tentativa de se defender, aponta a sua arma em direção ao arbusto e deste sai um pequeno rato. Duarte, aliviado, contempla o comportamento do rato, que se encontra assustado.

Após alguns segundos, ouvem-se passos por perto e vêm-se silhuetas a aproximarem-se de Duarte. Duarte pensava que não tinha hipótese. O exército alemão estava tão perto que era só premir o gatilho. Percebendo que não havia solução, largou a espingarda, levantou os braços e rendeu-se.

Eram cinco homens. O da frente, obrigou-o a virar de costas e empurrou-o para o chão. Duarte ficou imóvel, não havia nada a fazer. Outro soldado correu na sua direção para agarrar a sua espingarda e o da frente continuava com um ar ameaçador a apontar-lhe uma arma. Duarte tentou não os assustar, porque a sua reação poderia condicionar o facto de continuar vivo ou não.

Continuou imóvel e, pensando que não atirariam, tentou estabelecer contacto visual. Mantinha um olhar impenetrável, nem de vitória, nem de medo, mas sim de ter sido feito prisioneiro.

O rato, depois de assistir a todo o acontecimento, salta para o bolso de Duarte.

Os alemães obrigaram-no a levantar com gestos agressivos. Um deles agarrou-lhe os braços com uma enorme força e cruzou-lhe os pulsos atrás das costas com uma correia de couro. Esta cena aparece refletida na água que está na bacia da casa de banho. Progressivamente, a imagem anterior desaparece e o reflexo da cara de Duarte nasce na água.

CORTA PARA

## CENA 11

### INTERIOR – PRISÃO

Na prisão, Duarte retira a cabeça da água, levantando-a.

Na Polónia, ficaram retidos num campo de prisioneiros. A prisão era uma antiga fábrica. Encontrava-se num barracão. Na sua tarimba havia um estrado de madeira com um monte de palha e uma manta velha, onde dormia.

Alvo de tortura e má nutrição, uma vez que se alimentava principalmente de cascas de batatas, sentia o apodrecimento das roupas que trazia no próprio corpo.

O rato, que se tinha escondido no seu bolso quando foi algemado, tornou-se o seu melhor amigo, era com ele que passava todo o seu tempo. Alimentava-o com a comida que lhe era facultada.

CORTA PARA

## CENA 12

### EXTERIOR – SAÍDA DA PRISÃO

Chegou o dia 11 de novembro de 1918, batizado como dia do Armistício.

Duarte, curioso com o barulho que se ouvia, sai do barracão. Vêm-se os prisioneiros a correr. Todos se tentavam informar, comunicar e compreender o que se passava.

Observa-se o portão à distância. Duarte aproxima-se. Uma ou duas lágrimas escorreram pelas suas faces magras e envelhecidas.

O rato, permanece junto ao barracão, observando Duarte a ir-se embora.

Duarte, olha para trás, onde se encontrava o Rato, com um ar entristecido, mas continua o seu percurso até à saída.

Duarte desaparece no nevoeiro.

CORTA PARA

## CENA 13

### INTERIOR – CASA DE BANHO

A imagem de Duarte aparece no vapor que se encontra na casa de banho e dirige-se para a sala.

## CENA 13

## INTERIOR – SALA

O personagem tenta voltar a deitar-se em tentativa de esquecer o que está a acontecer. Deita-se na cama, e tapa-se com os lençóis até à cabeça. Minutos passam, e vê-se o seu corpo tremer até se acalmar. No silêncio da escuridão ouvem-se passos. O personagem entra em pânico e não sai debaixo dos lençóis. Este encontra-se com os olhos esbugalhados, a respiração pesada e suor a escorrer pela sua face. De repente, levanta-se, olha ao seu redor e, percebendo que não está ninguém na sala, acalma-se. Ouve-se outro barulho. O personagem assusta-se novamente, ficando paralisado.

Aparece então um rato por detrás da bancada da cozinha. Duarte estende-lhe a mão. O rato cheira os seus dedos e trepa-lhe para cima.

Duarte olha à sua volta, e encontra uma maçã. Olha para a maçã e para o rato. Parte a maçã ao meio e dá uma metade ao rato. A câmara afasta-se progressivamente.

FADE OUT

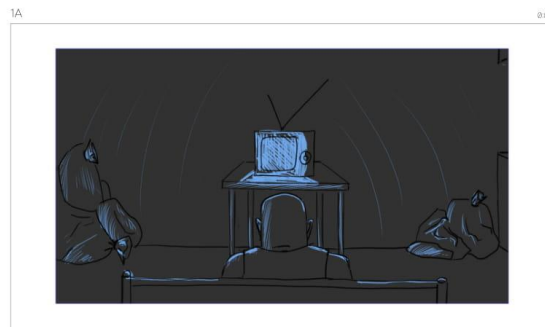
- FIM –

### 3.1.3. Storyboard

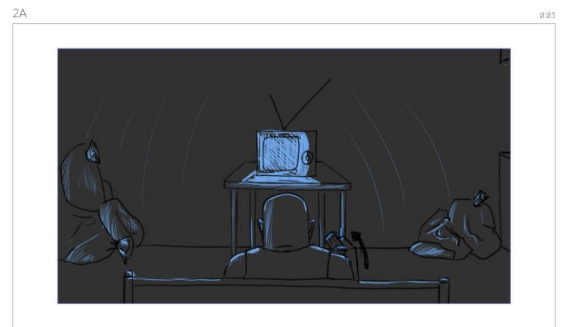
Após a concretização do argumento, começa o desenvolvimento do storyboard. O storyboard é uma sequência de desenhos que ilustram momentos-chave do argumento, a fim de visualizar o filme antes de iniciar a produção. É com recurso ao storyboard que também se escolhem as composições das cenas.

# CENA\_1

Boards: 6 | Shots: 6 | Duration: 0:12 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021



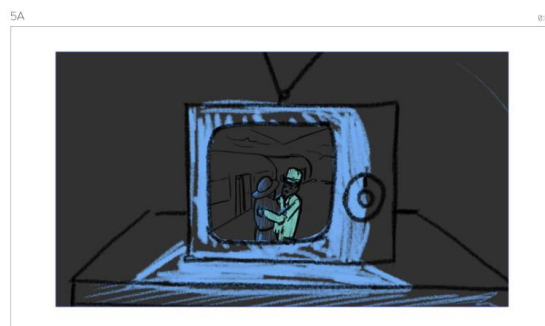
1A  
Som da tv



2A  
Som da tv  
Muda de canal



3A  
Muscia dramática  
Muda de canal



5A  
Som da próxima cena sobrepõe  
Muda para memória



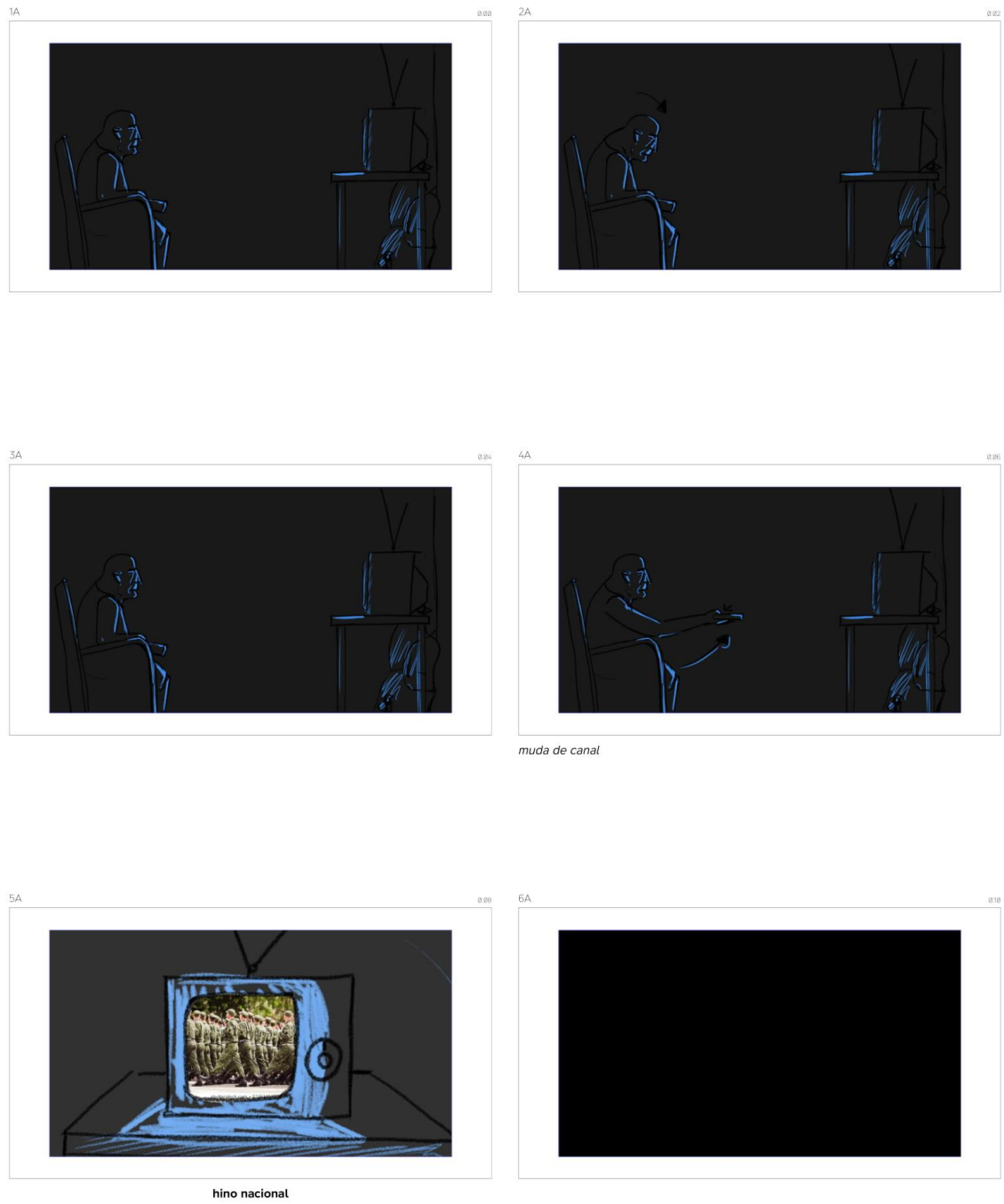
Figura 16. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 1 (2020).



# CENA\_3

Boards: 6 | Shots: 6 | Duration: 0:10 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

Page: 1 / 1



Storyboarder

Figura 17. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 3 (2020).

# CENA\_5

Boards: 4 | Shots: 4 | Duration: 0:05 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

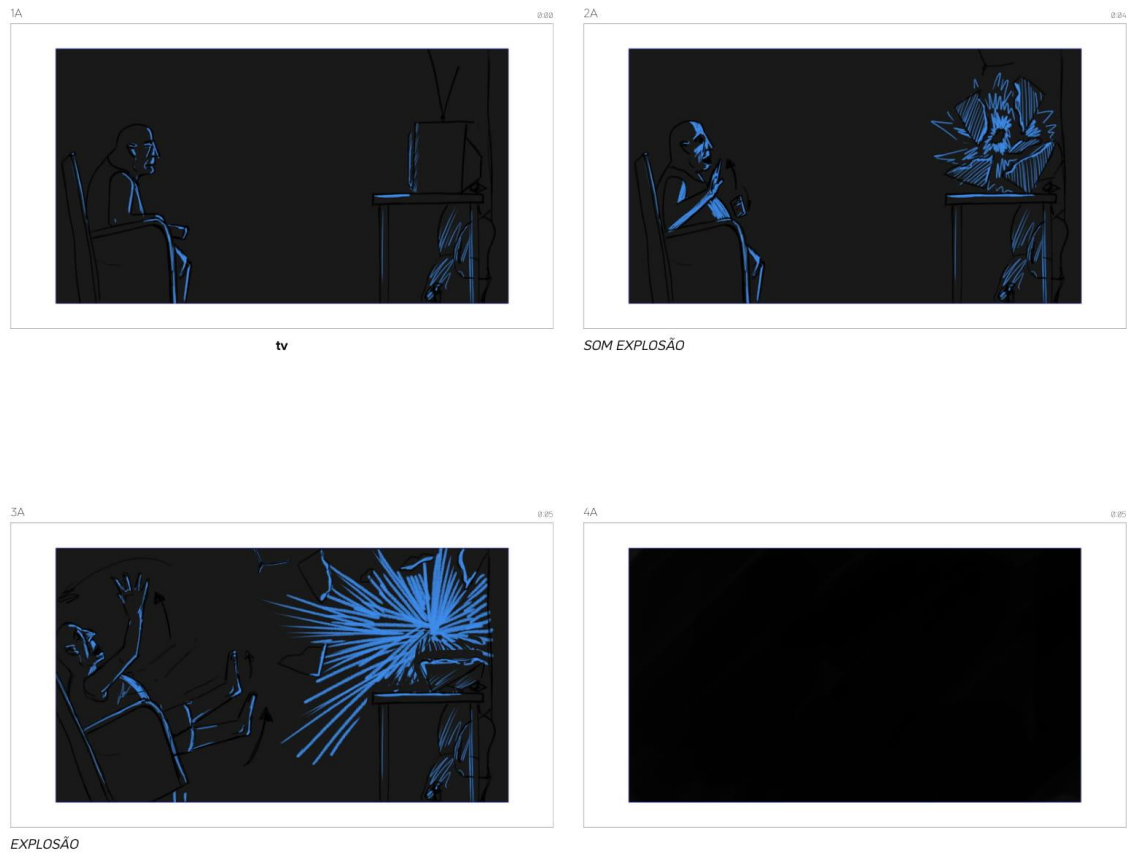


Figura 18. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 5 (2020).

# CENA\_7

Boards: 3 | Shots: 3 | Duration: 0:19 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021



RASTEJO  
SONS DE GUERRA



SONS DE GUERRA

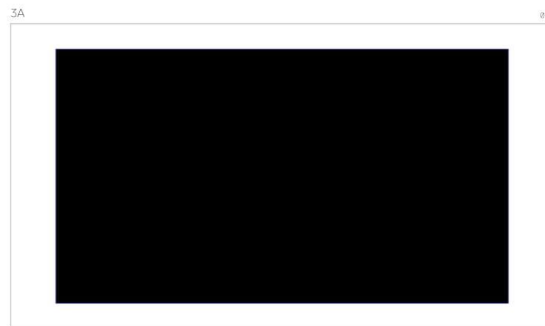
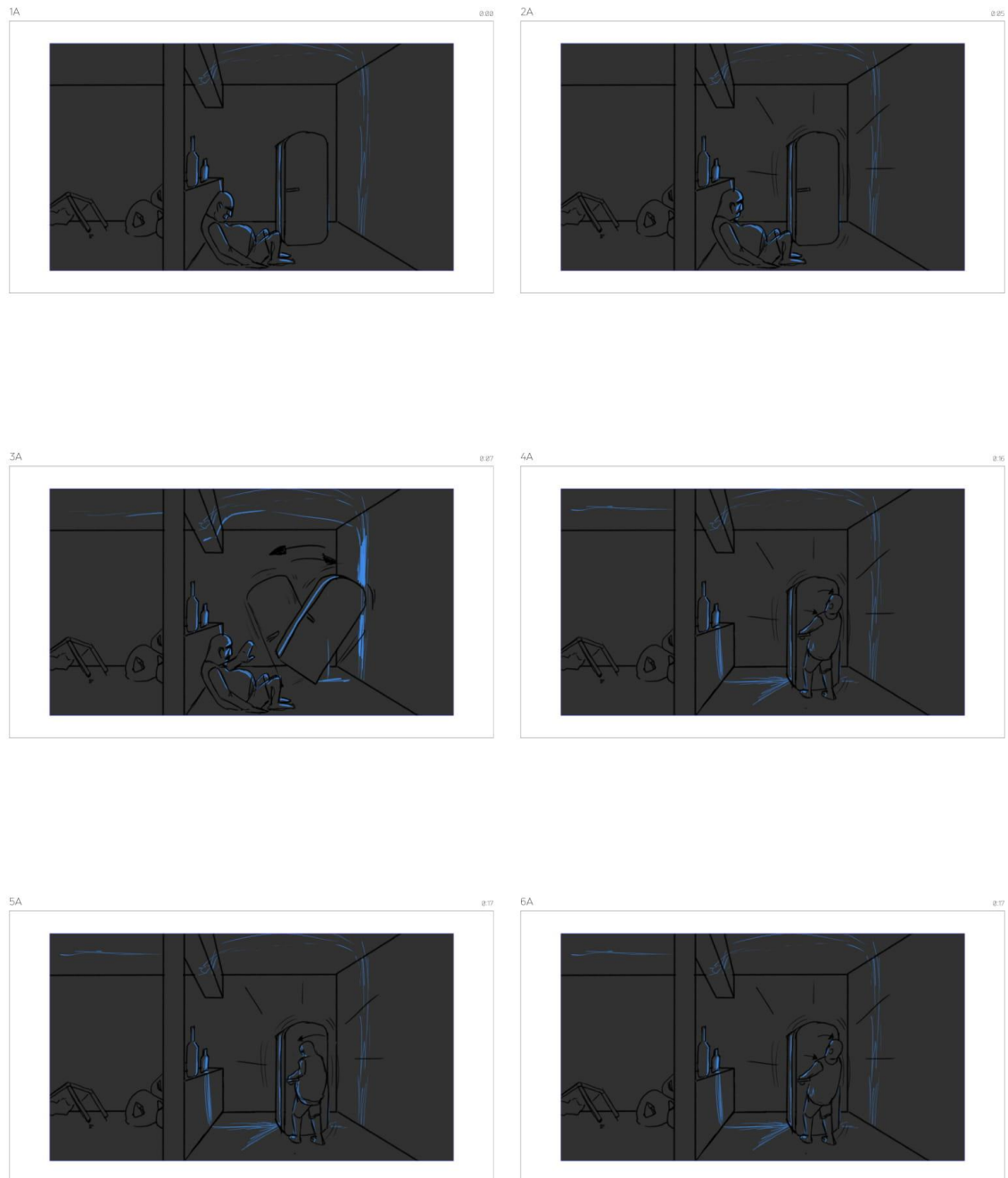


Figura 19. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 7 (2020).

# CENA\_8

Boards: 18 | Sheets: 18 | Duration: 0:37 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021



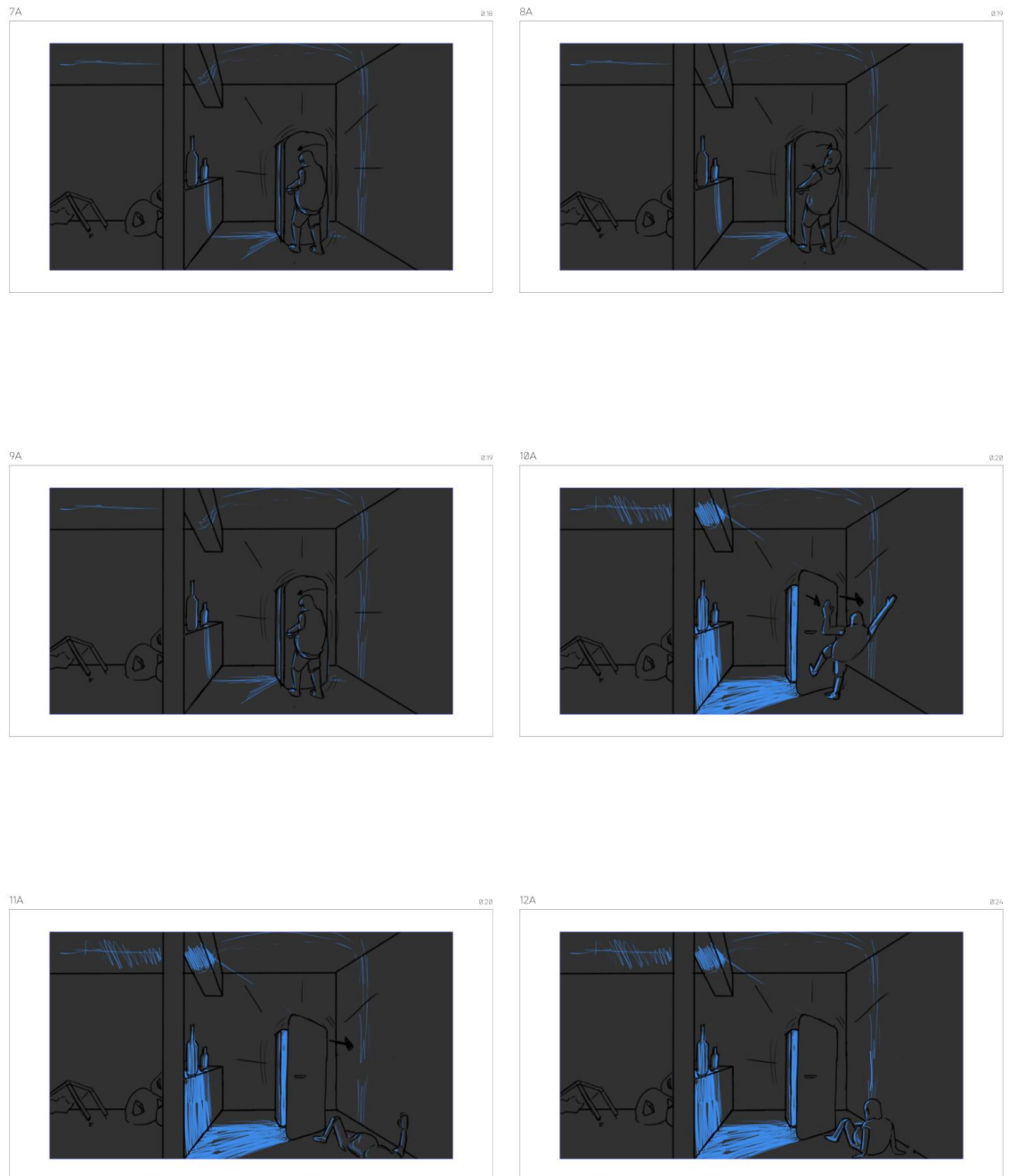
Storyboarder

Figura 20. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 8 (2020).

# CENA\_8

Boards: 18 | Shots: 18 | Duration: 0:37 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

Page: 2 / 3



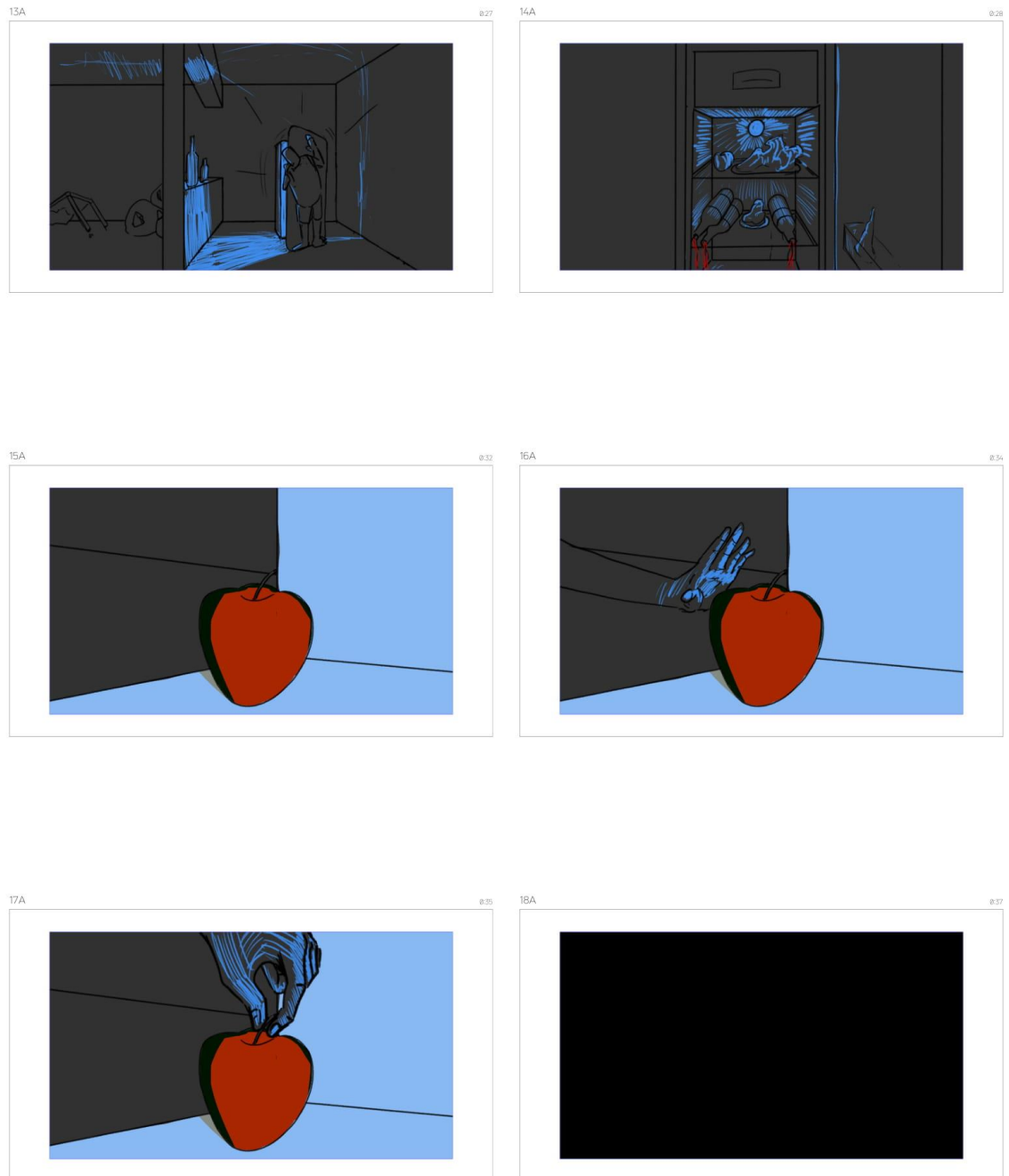
Storyboarder

Figura 21. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 8 (2020).

# CENA\_8

Boards: 18 | Sheets: 18 | Duration: 0:37 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

Page: 3 / 3



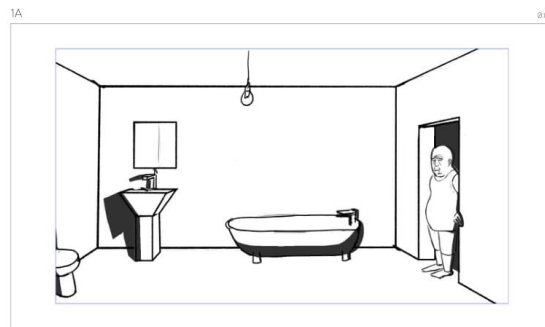
Storyboarder

Figura 22. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 8 (2020).

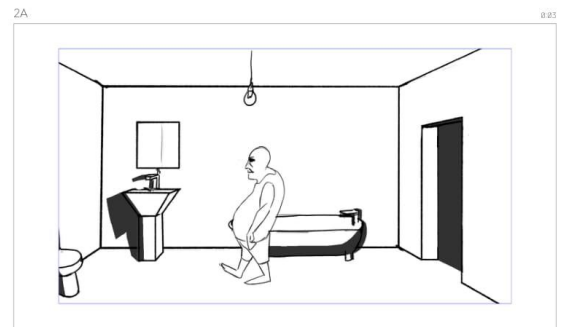
# CENA\_10

Boards: 19 | Shots: 19 | Duration: 0:39 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

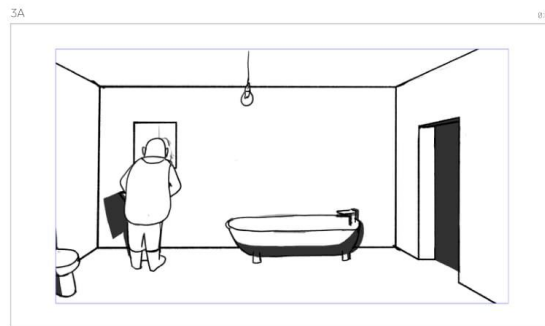
Page: 1 / 4



*passos*



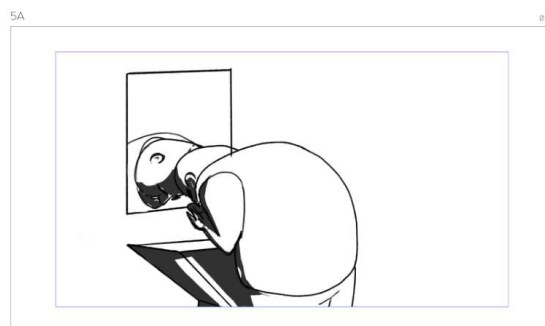
*passos*



*torneira agua*



*torneira*



*agua a pingar*

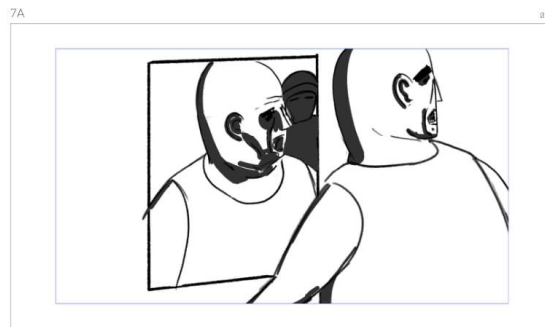


Storyboarder

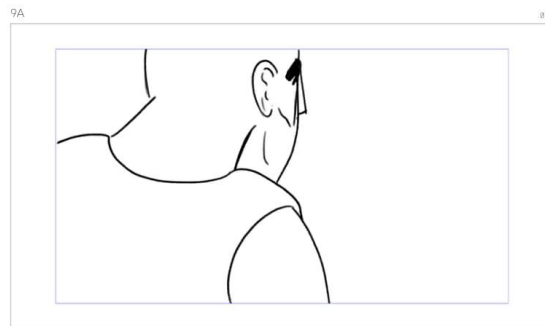
**Figura 23.** – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 10 (2020).

**CENA\_10**

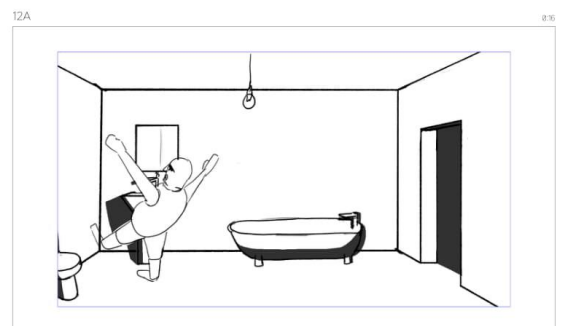
Boards: 19 | Shots: 19 | Duration: 0:39 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021



susto das figuras



vira-se derrepente



Storyboarder

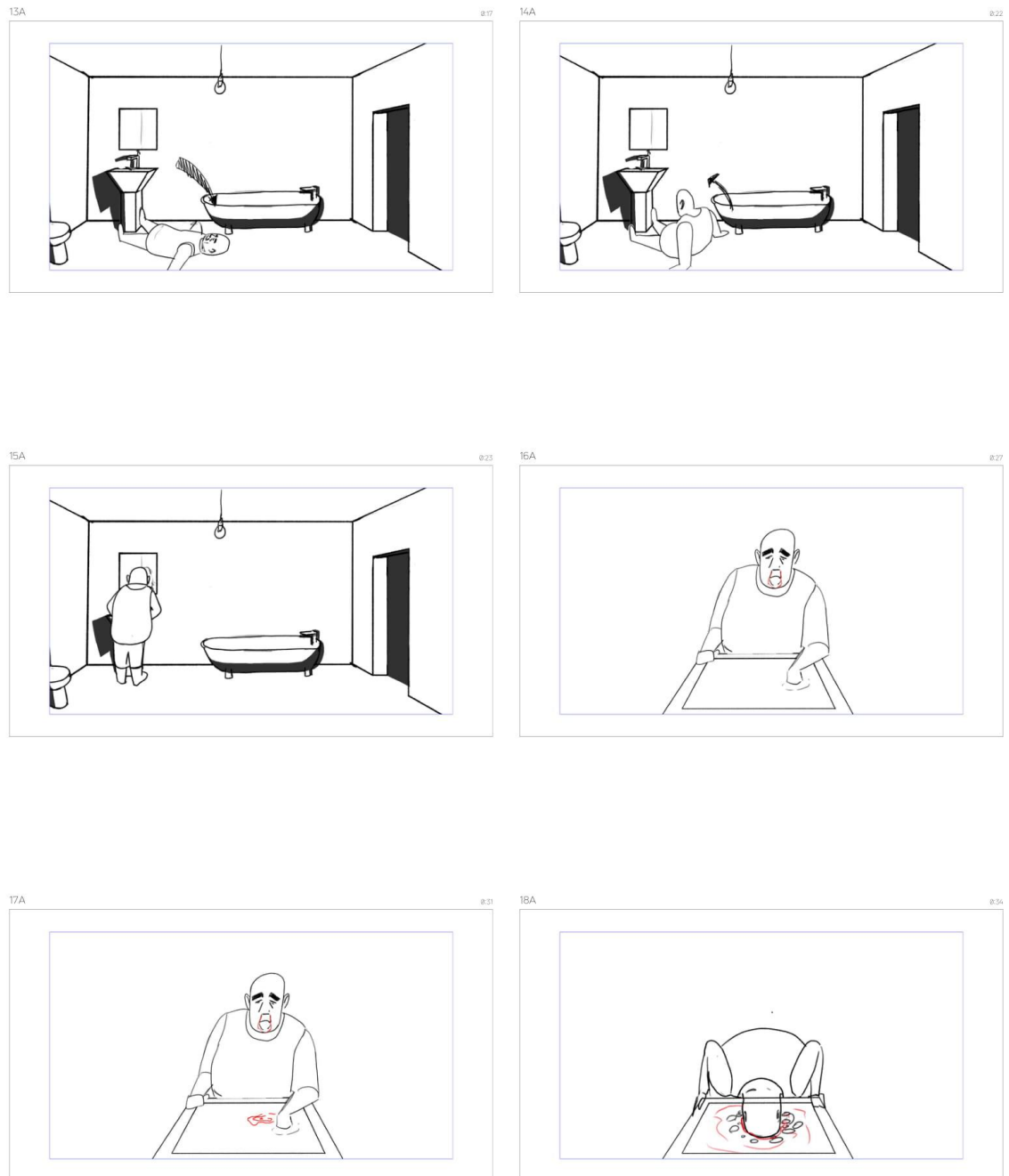
**Figura 24.** – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 10 (2020).



# CENA\_10

Boards: 19 | Shots: 19 | Duration: 0:39 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

Page: 3 / 4



Storyboarder

Figura 25. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 10 (2020).

## CENA\_10

Boards: 19 | Shots: 19 | Duration: 0:39 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

Page: 4 / 4

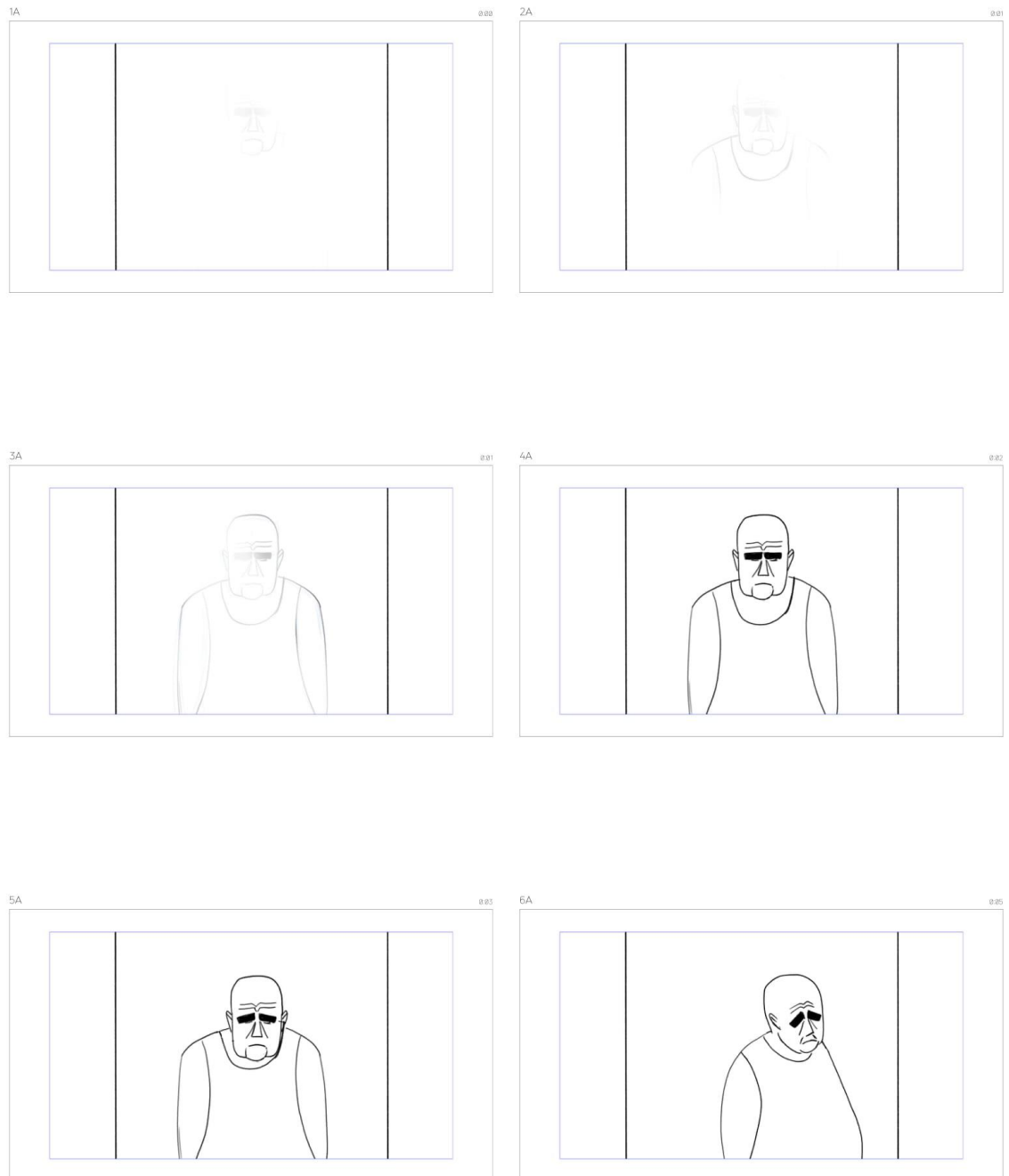


Storyboarder

**Figura 26.** – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 10 (2020).

**CENA\_12**

Boards: 9 | Shots: 9 | Duration: 0:09 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

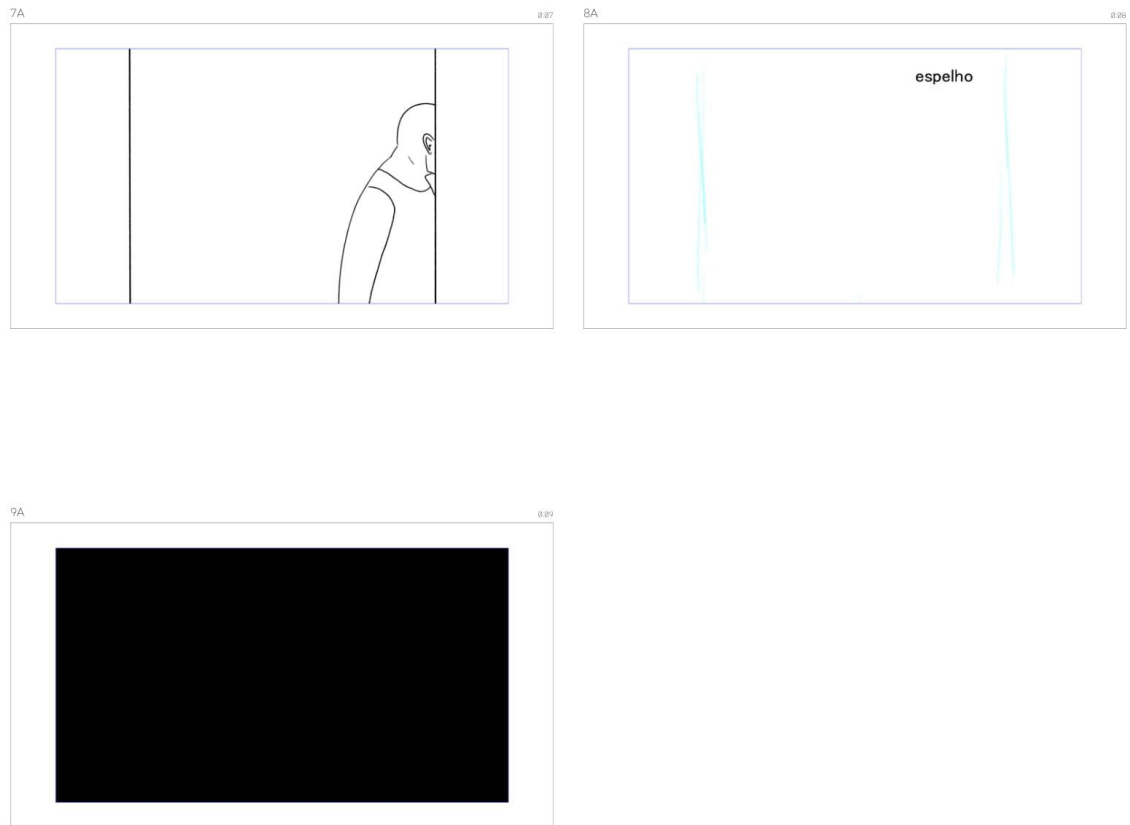


Storyboarder

**Figura 27.** – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 12 (2020).

# CENA\_12

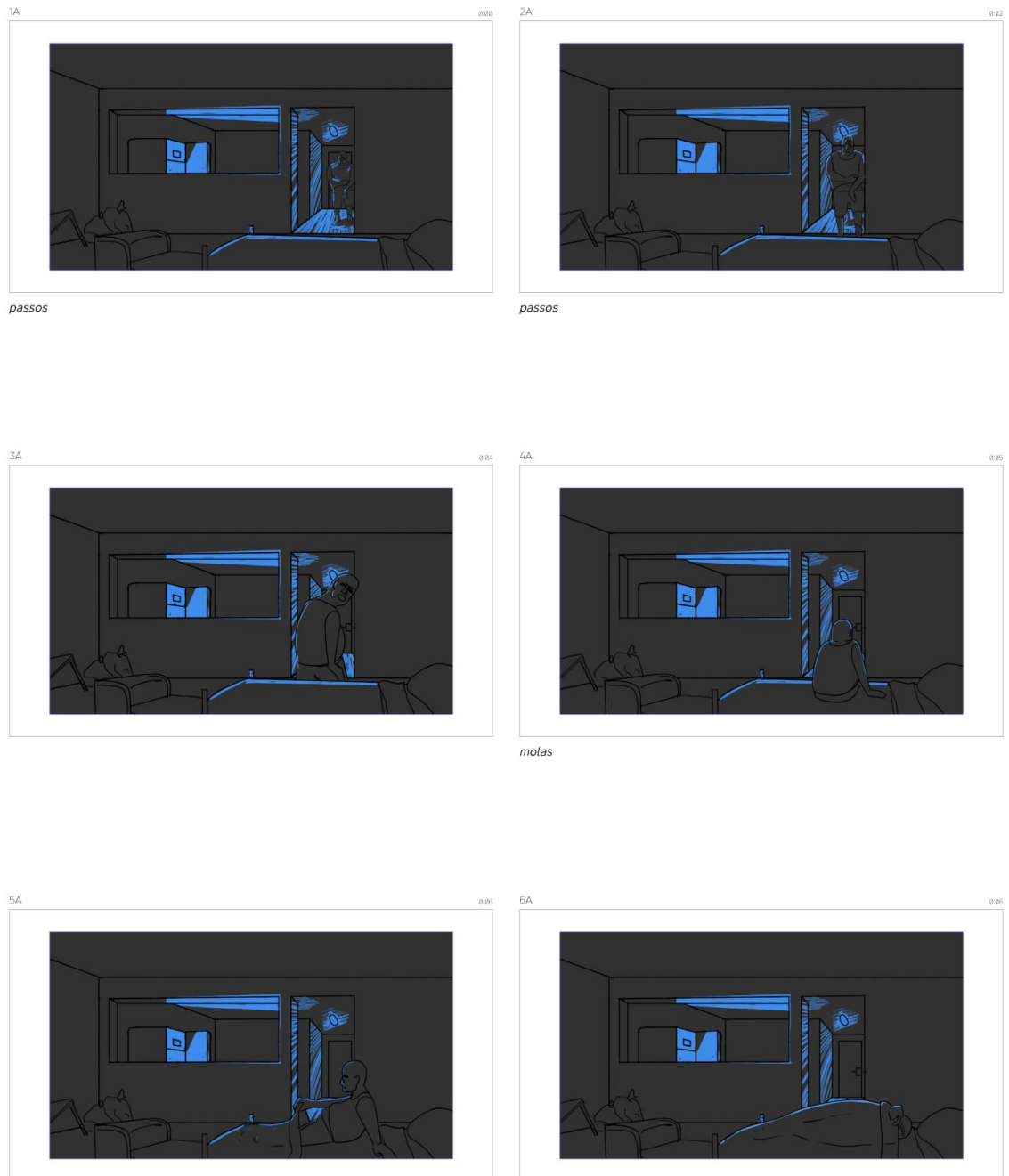
Boards: 9 | Shots: 7 | Duration: 0:09 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021



**Figura 28.** – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 12 (2020).

**CENA\_13**

Boards: 46 | Shots: 46 | Duration: 1:22 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

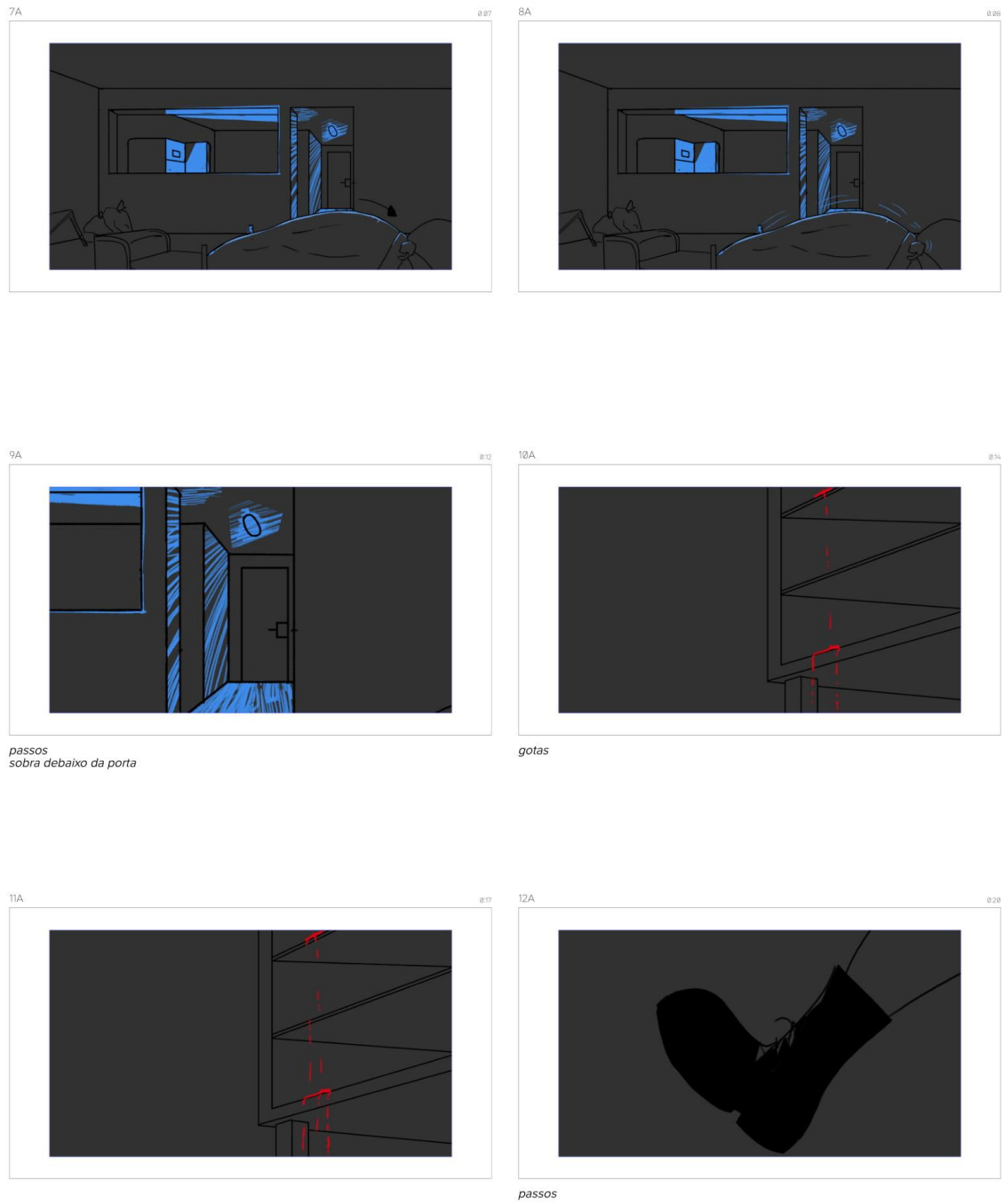


Storyboarder

**Figura 29.** – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).

# CENA\_13

Boards: 46 | Shots: 46 | Duration: 1:22 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

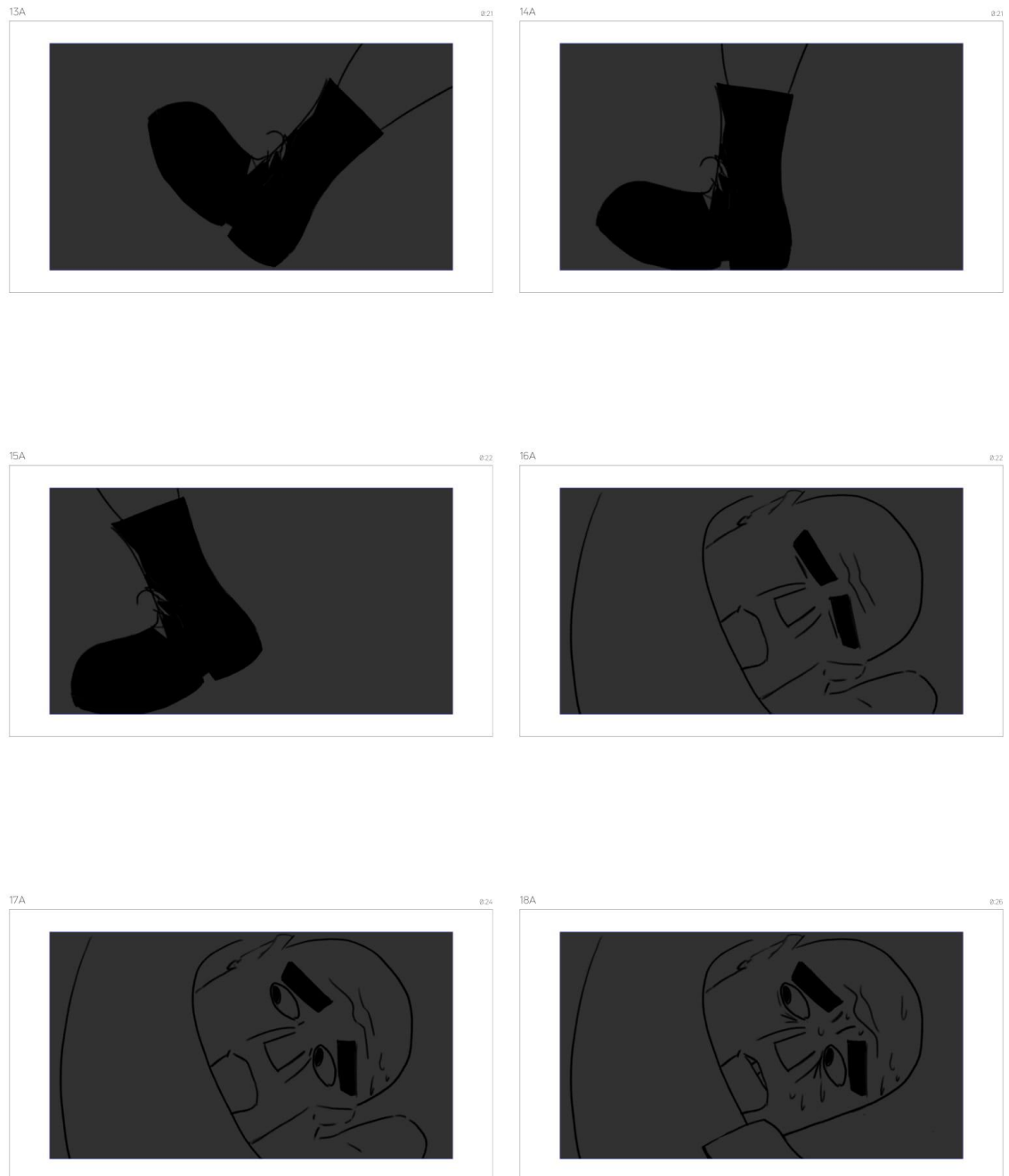


Storyboarder

Figura 30. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).

# CENA\_13

Boards: 46 | Shots: 46 | Duration: 1:22 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

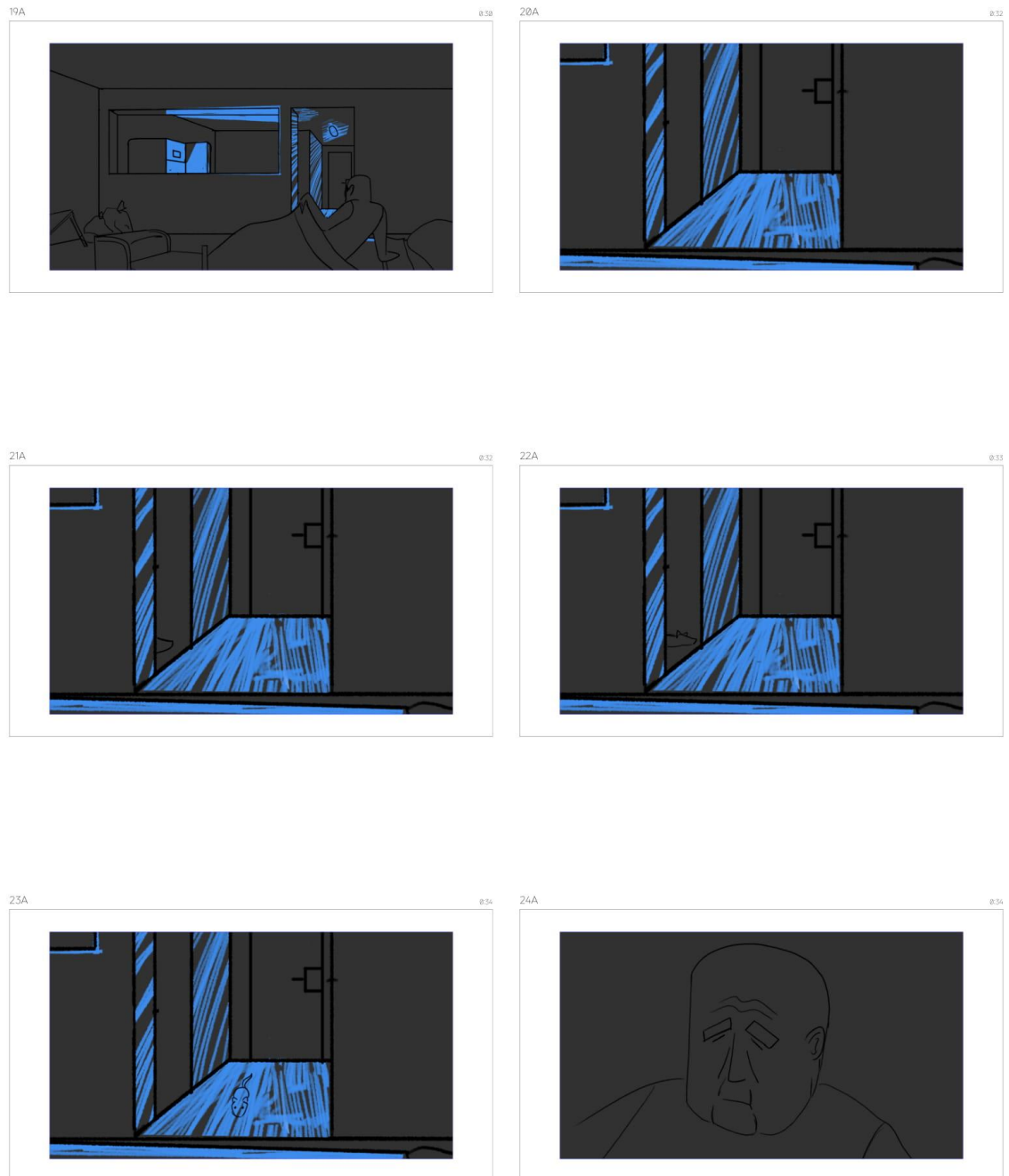


Storyboarder

Figura 31. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).

# CENA\_13

Boards: 46 | Shots: 46 | Duration: 1:22 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021



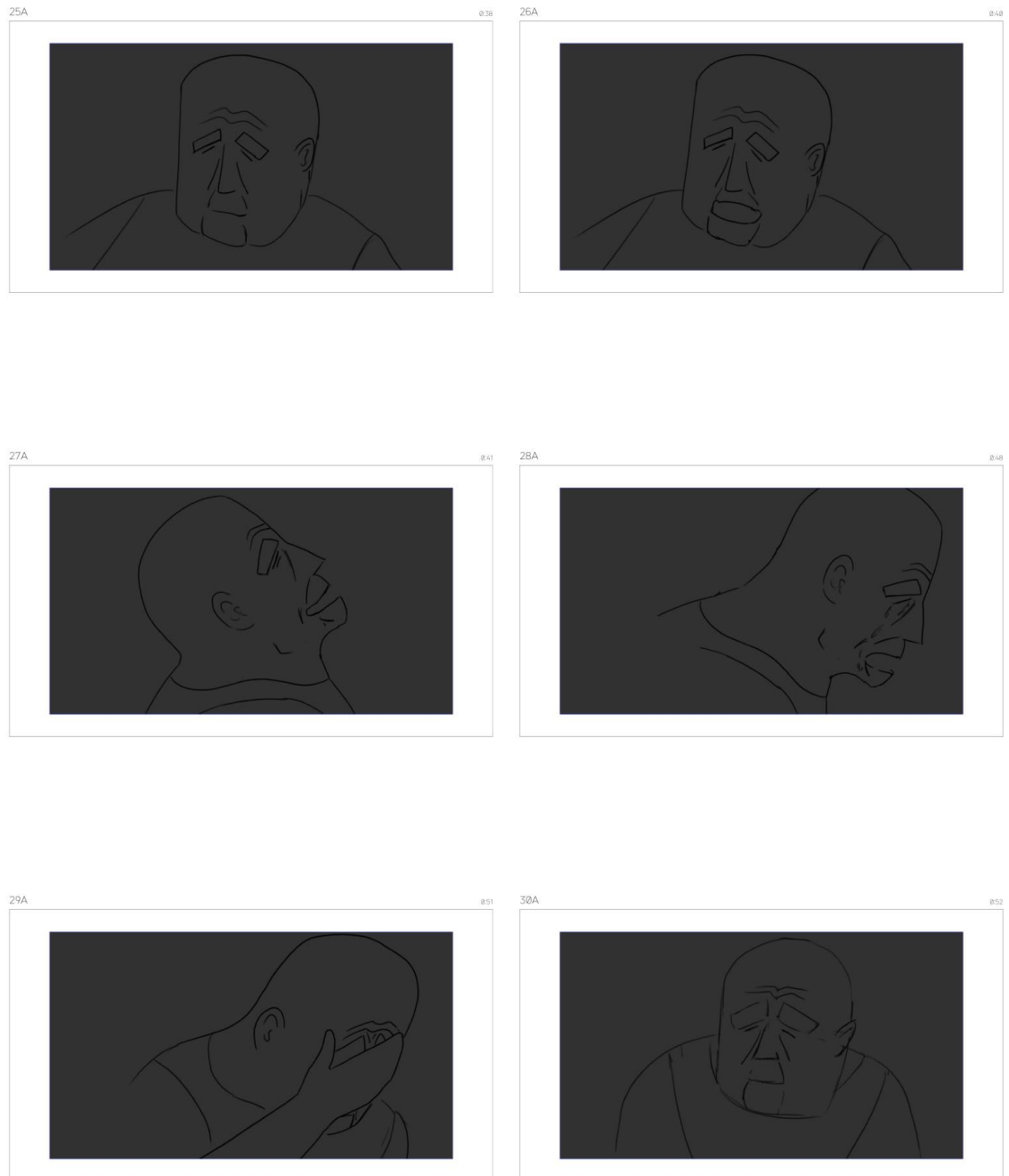
Storyboarder

Figura 32. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).



# CENA\_13

Boards: 46 | Shots: 46 | Duration: 1:22 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

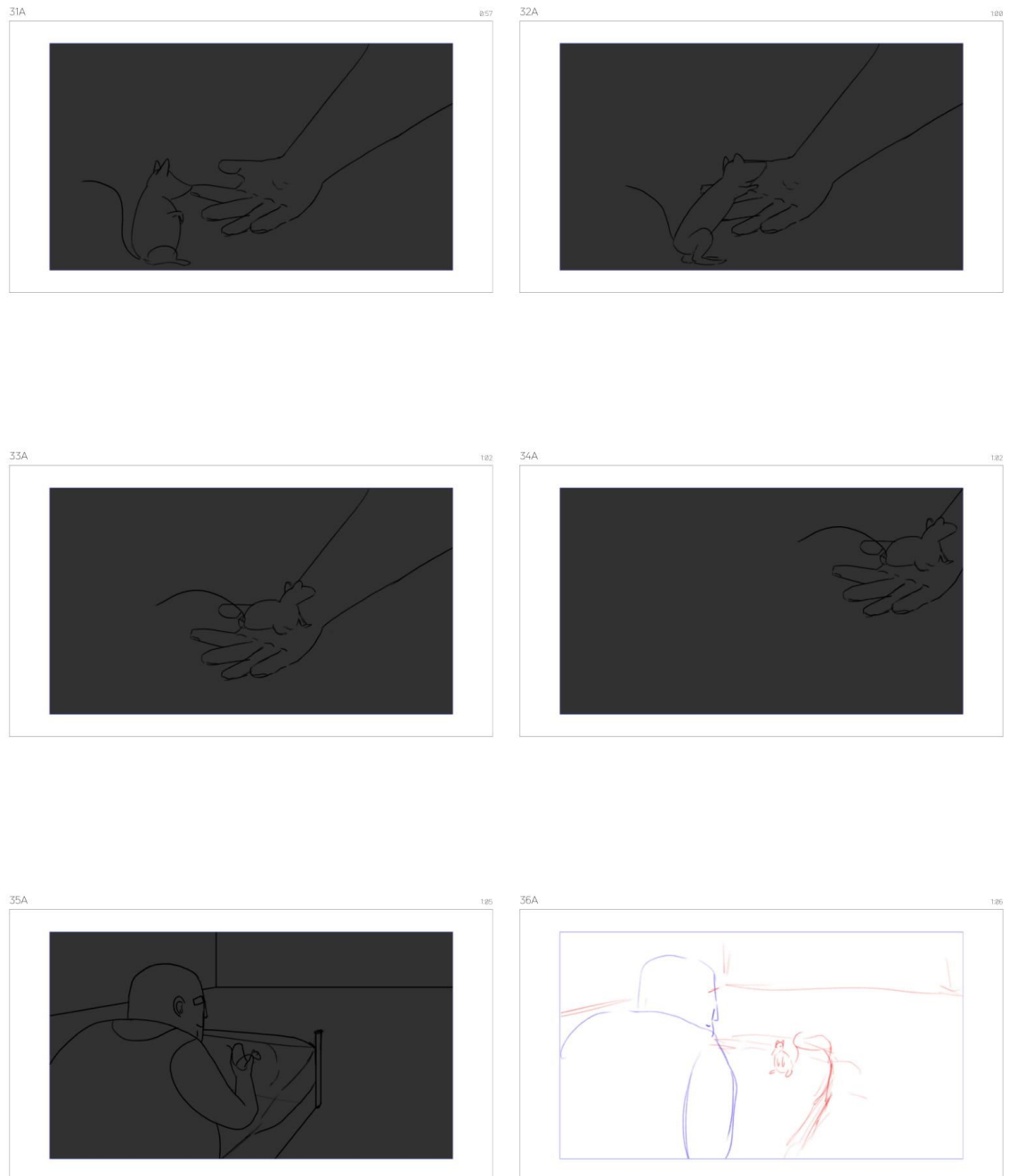


Storyboarder

Figura 33. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).

**CENA\_13**

Boards: 46 | Shots: 46 | Duration: 1:22 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021

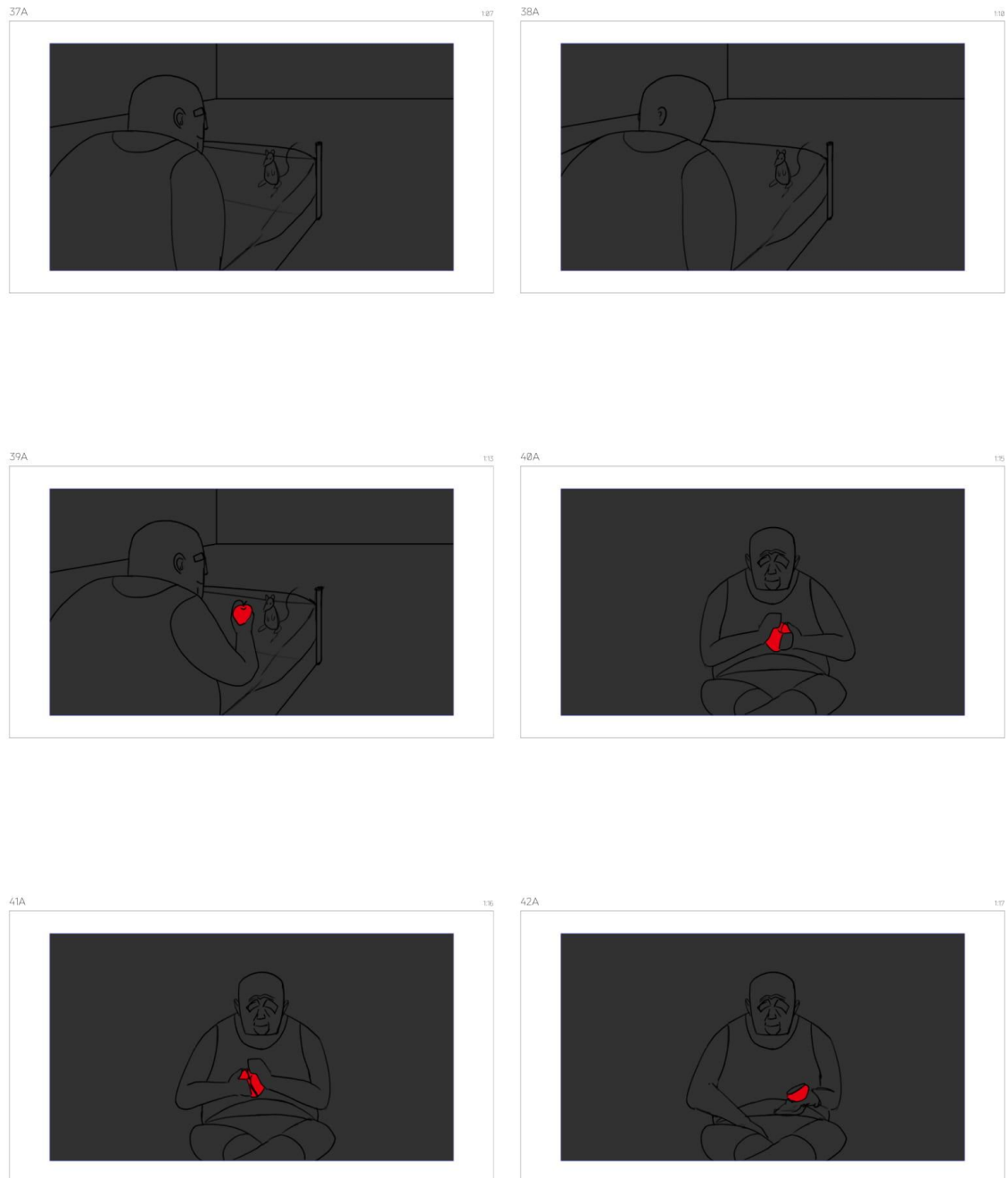


Storyboarder

**Figura 34.** – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).

# CENA\_13

Boards: 46 | Shots: 46 | Duration: 1:22 | Aspect Ratio: 16 : 9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021



Storyboarder

Figura 35. – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).

**CENA\_13**

Boards: 46 | Shots: 46 | Duration: 1:22 | Aspect Ratio: 16:9  
DRAFT: FEBRUARY 17, 2021



**Figura 36.** – Pedro Dias. Página de storyboard Cena 13 (2020).)

## 3.2. Produção

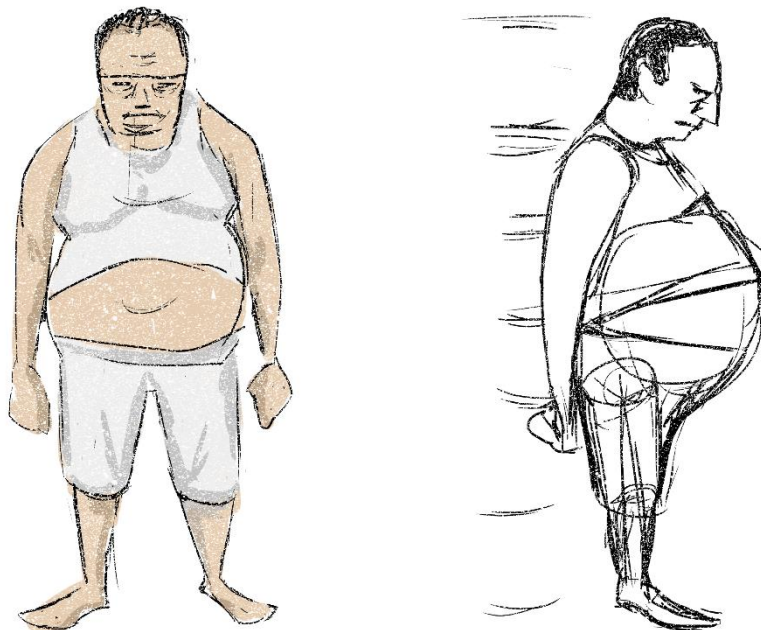
### 3.2.1. Design de personagem

O design de personagem visa definir a aparência física e atitude das personagens.

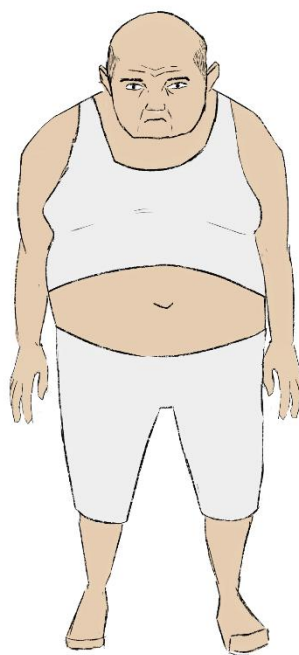
A minha personagem principal de Duarte já idoso mostra um corpo característico de um homem velho, pois contrasta-se da sua figura jovem do passado na sua forma quadrada. A sua atitude ansiosa e paranoica está expressa com uma má postura, aparência descuidada e uma forma física particular de alguém sedentário.

A personagem do rato apresenta um design simplificado, com elementos tipicamente associados a um rato (orelhas, nariz e cauda).

O design de personagem é uma fase de experimentação, até se chegar a um resultado satisfatório são feitos vários esboços da personagem. Na Fig.37 e Fig.38 observamos dois potenciais designs que auxiliaram ao resultado evidente na Fig.40.

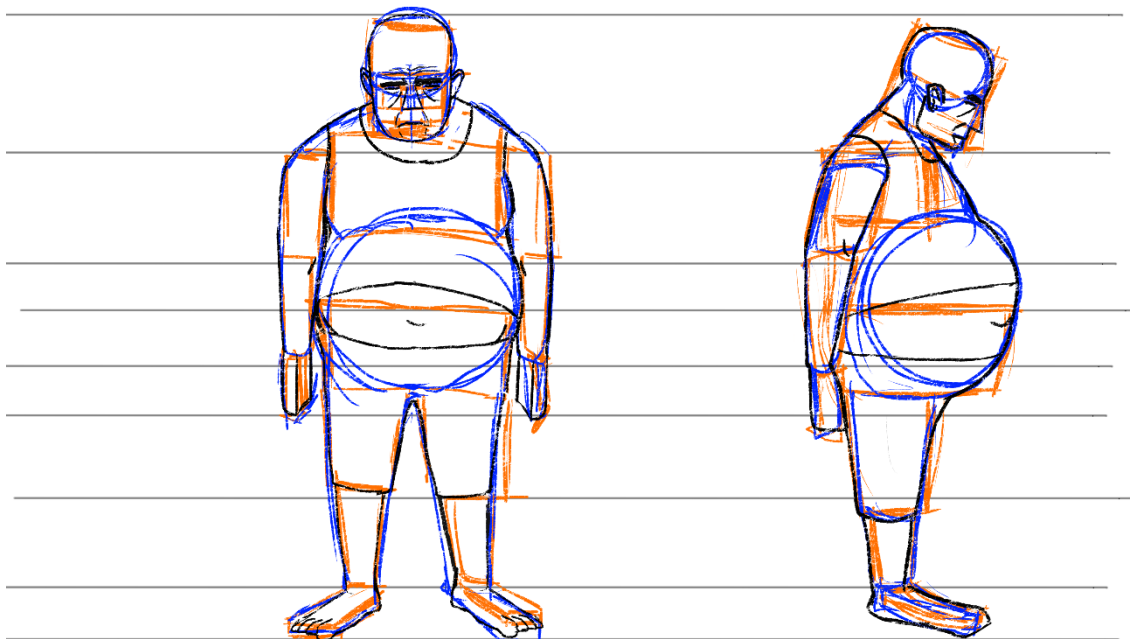


**Figura 37.** – Pedro Dias. Desenho inicial da personagem Duarte (2019).

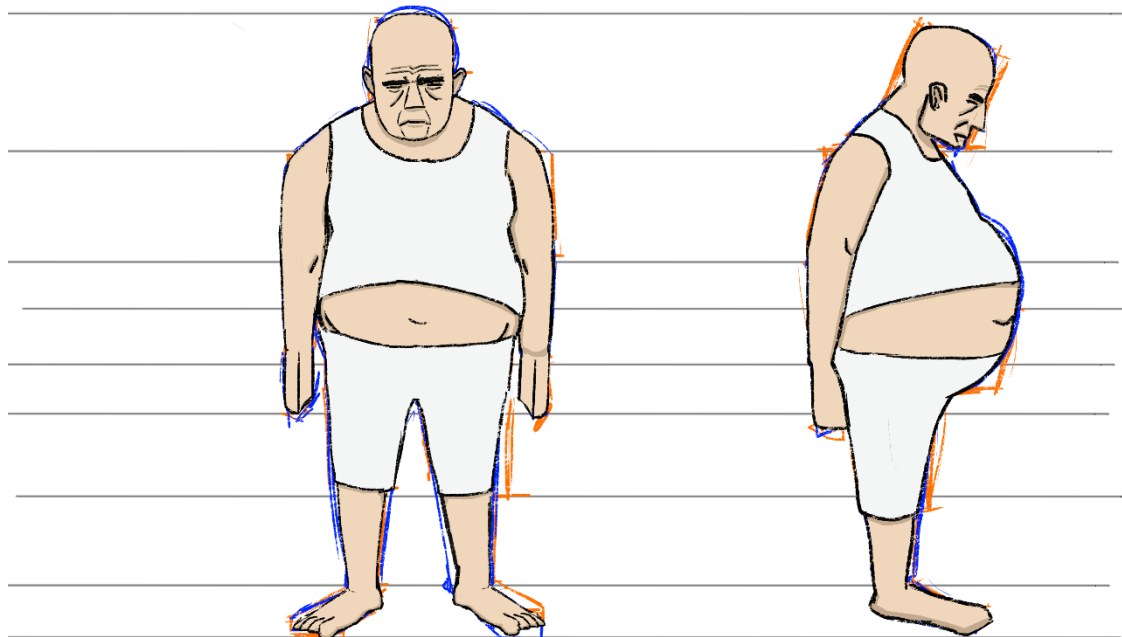


**Figura 38.** – Pedro Dias. Proposta de desenho rejeitada (2019).

Na Fig.39, observamos a construção volumétrica da figura. Inicialmente é recorrido a cubos e paralelepípedos para demarcar os volumes, auxiliar na visualização dos volumes da figura e auxiliar posteriormente no posicionamento de membros e na personagem em geral.



**Figura 39.** – Pedro Dias. Desenho da estrutura para a personagem Duarte (2019).



**Figura 40.** – Pedro Dias. Desenho final da personagem (2019.)



Após realizar o design final da personagem, são executados alguns desenhos de atitude, que tencionam explorar a personalidade da personagem.

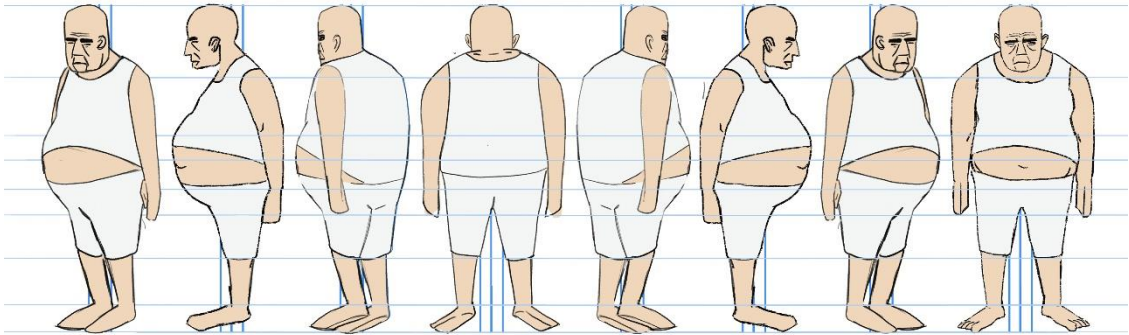


**Figura 41.** – Pedro Dias. Desenho de atitude 1 (2019).

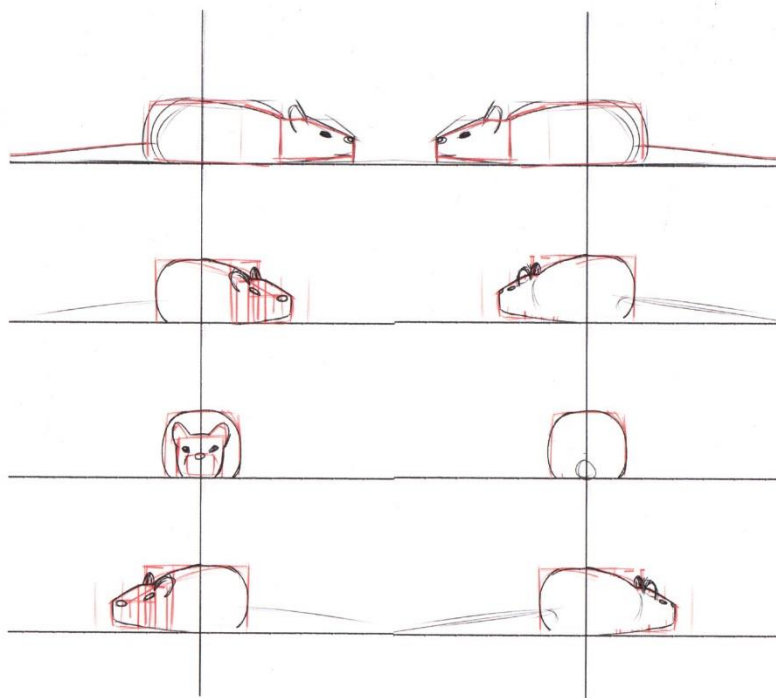


**Figura 42.** – Pedro Dias. Desenho de atitude 2 (2019).

Após concretizar o design final, é criado um *turnaround* para obter uma sequência de desenhos com todos os ângulos pertinentes da personagem que será posteriormente utilizada na produção como guia da personagem (Bam Animation, 2018).

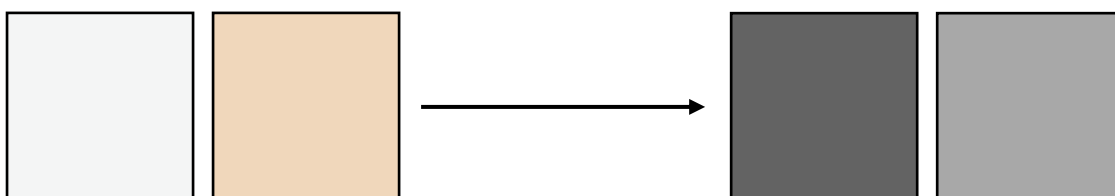


**Figura 43.** – Pedro Dias. Turnaround da personagem Duarte (2020).



**Figura 44.** – Pedro Dias. Turnaround da personagem Rato (2020).

O esquema de cores da personagem Duarte é alterado durante a produção, para manter uma coesão estilística com a minha colega Daniela, e para tal é atribuído um esquema de cores monocromático aplicado nas imagens relacionadas com os acontecimentos do presente, que se diferencia dos brancos e azuis das cenas no passado.

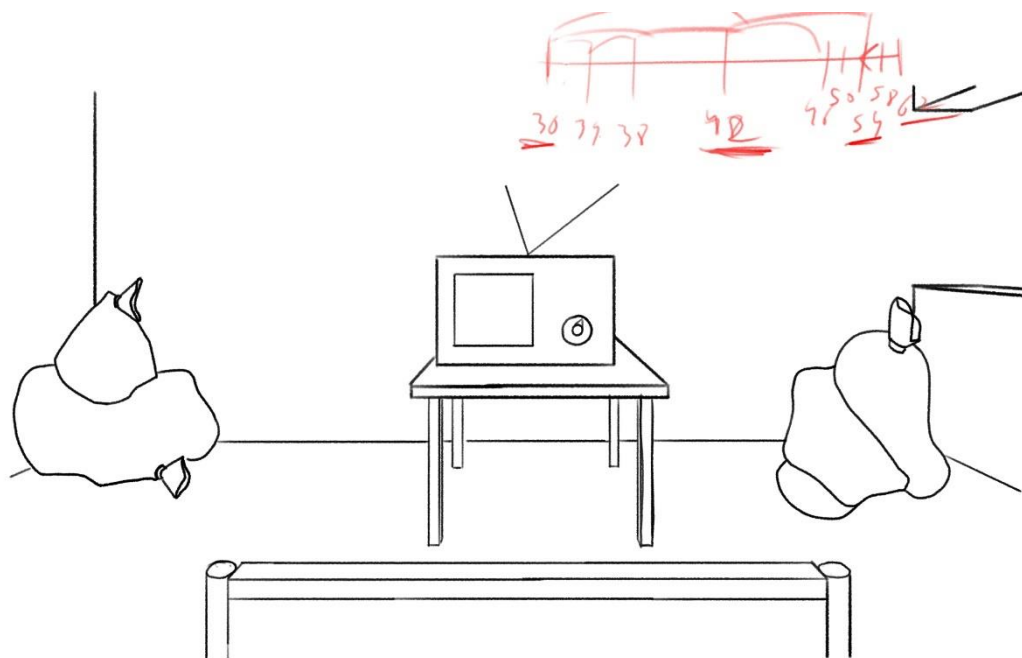


**Figura 45.**– Pedro Dias. Alteração de esquema de cores na personagem Duarte (2021).

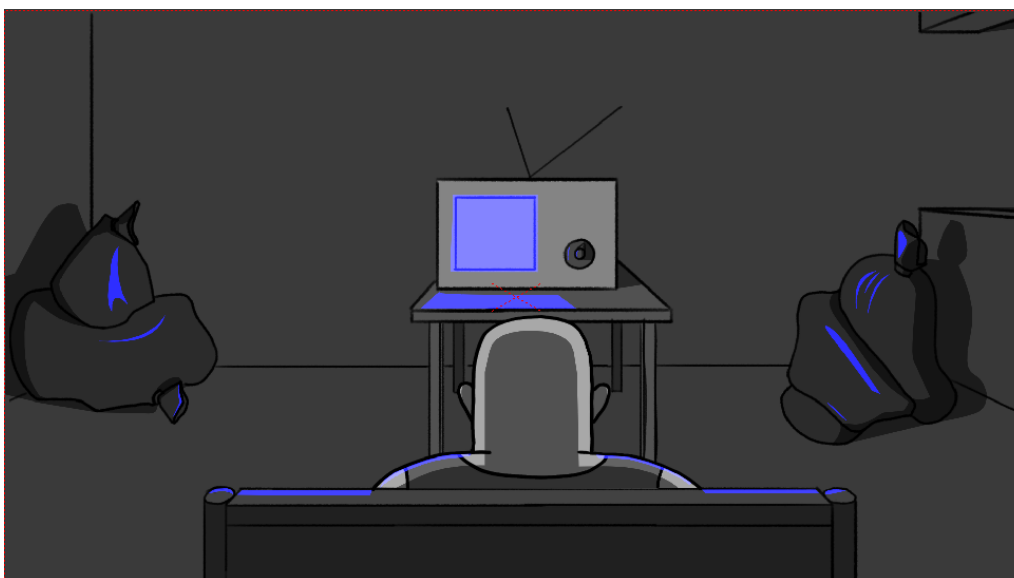
### 3.2.2. Design de Cenários

Após a realização das personagens, são definidos os cenários. Para as cenas que decorrem do presente eu decidi que a casa de Duarte seria um local sujo, desamparado e escasso em objetos.

De início são feitas propostas que mais tarde são alteradas para um resultado satisfatório.



**Figura 46.** – Pedro Dias. Proposta de cenário (2020).



**Figura 47.** – Pedro Dias. Cenário colorido com personagem. (2020)

Para atribuir um elemento de mistério ao cenário, foram realizadas impressões em técnica de monotípia de tinta acrílica em papel, para fins de obter padrões irregulares que atribuem uma atmosfera mais pesada ao cenário.

As realizações dos padrões em tinta acrílica foram realizadas com o equipamento presente na Fig.48.



**Figura 48.** – Pedro Dias. Local de trabalho para impressão (2020).



**Figura 49.** – Pedro Dias. Impressão para cenário 1 (2020).



**Figura 50.** – Pedro Dias. Impressão para cenário 2 (2020).



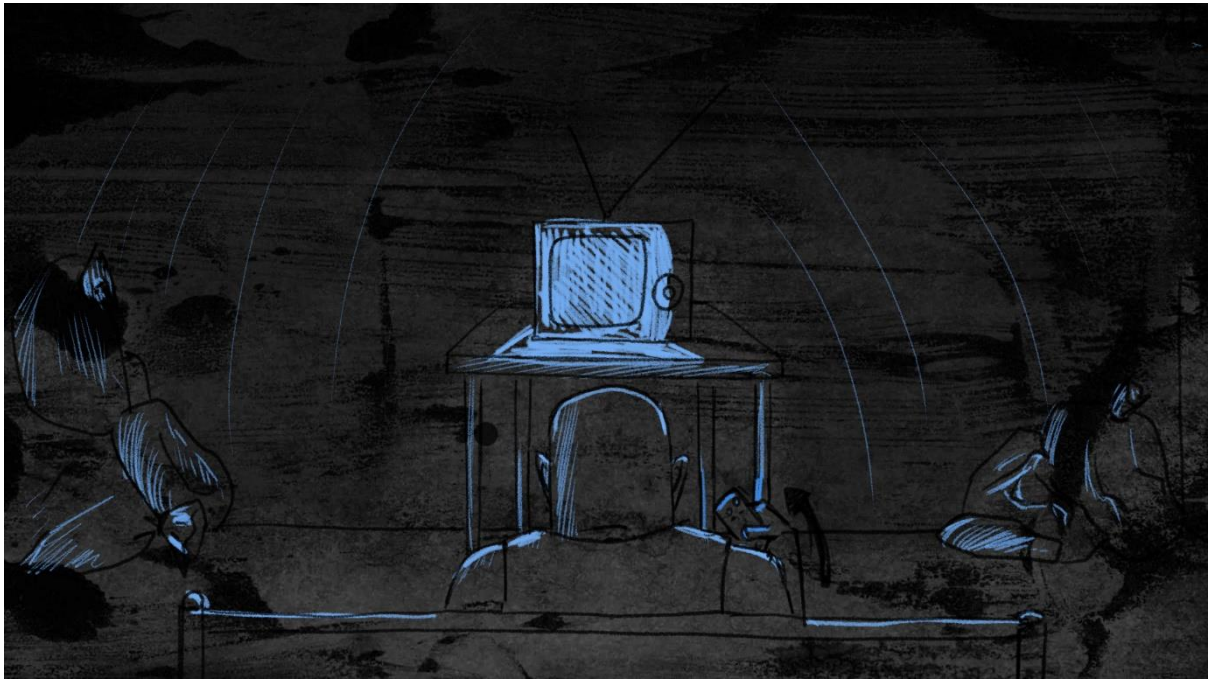


**Figura 51.** – Pedro Dias. Impressão para cenário 3 (2020).

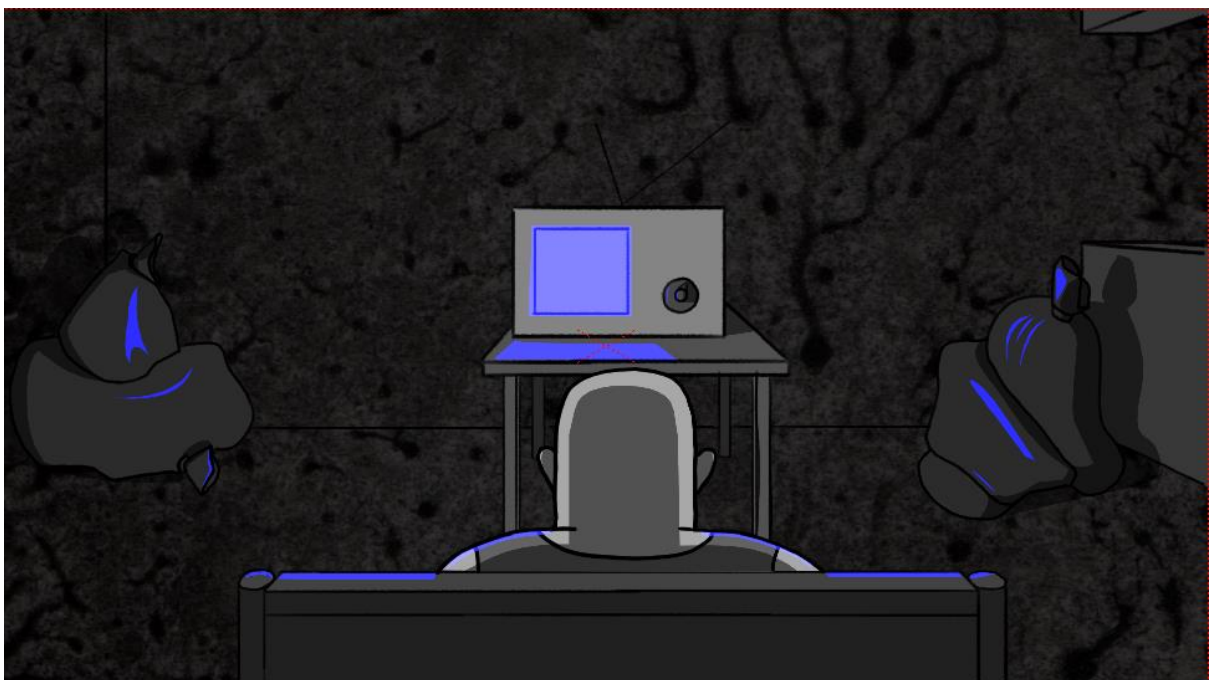


**Figura 52.** – Pedro Dias. Impressão para cenário 4 (2020).

Nas Fig.53 e Fig. 54 observamos o resultado dos fundos com as texturas aplicadas digitalmente. Os fundos são retirados de uma pequena porção de cada impressão de forma a obter uma grande diversidade de texturas no fundo.



**Figura 53.** – Pedro Dias. Teste de sobreposição das impressões no desenho digital (2020).

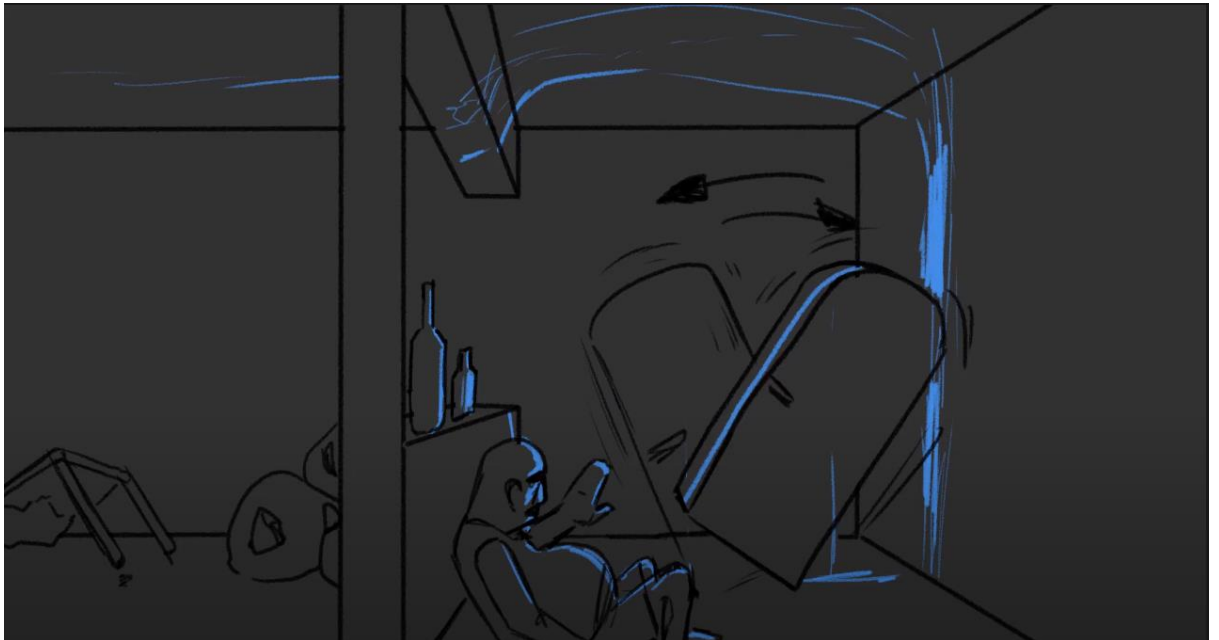


**Figura 54.** – Pedro Dias. Imagem final para referência (2021).



### 3.2.3. Animatic

O Animatic é o processo de colocar os desenhos realizados em storyboard num formato de vídeo, o que permite a pré-visualização do filme com sons e o tempo. Nesta fase são colocadas há prova as propostas apresentadas no storyboard, é realizado o design de som inicial, e propostas de efeitos de câmara e transições.



**Figura 55.** – Pedro Dias. Animatic do filme Eterno Passado; <https://youtu.be/vPzJhELok7E> (2020).

### 3.2.4. Design de som

O trabalho de sonoplastia é feito em complemento com o Animatic. Para este filme foi produzido um pequeno conjunto de sons e músicas que refletem a tenção do filme. Dos diversos resultados foram selecionados os sons que melhor amplificam o suspense.

Alguns sons foram gravados por mim, recorrendo a objetos do quotidiano ou apenas do meu corpo.

Com recurso ao software Reaper é feita a edição, para que o som esteja sincronizado com o filme.

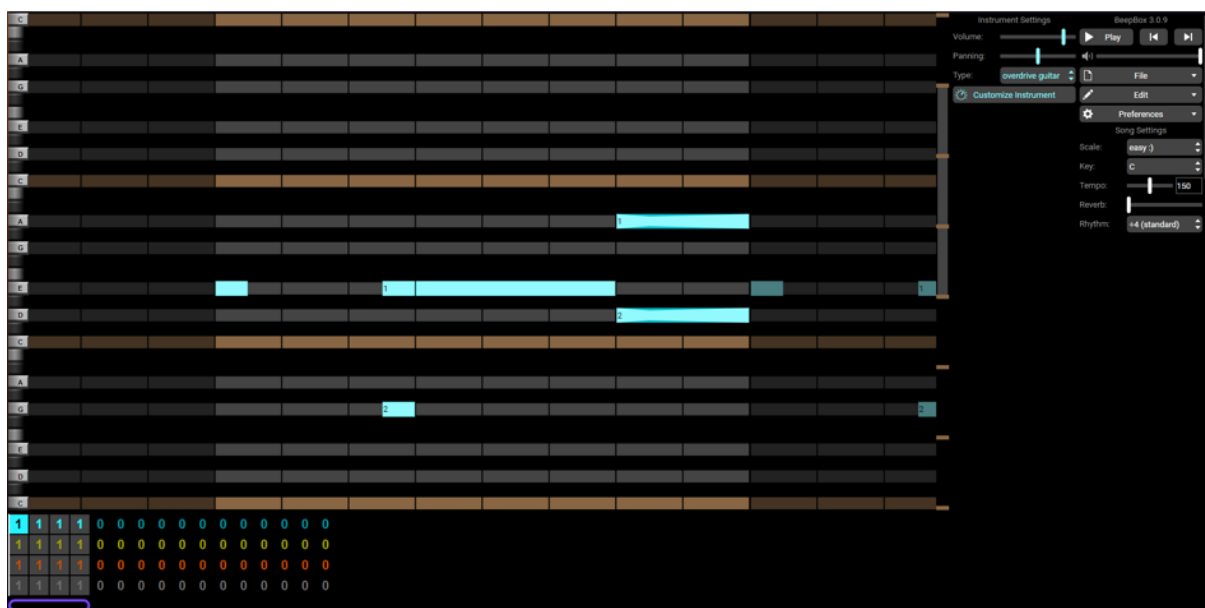


Figura 56. – Pedro Dias. Produção de músicas; <https://www.beepbox.co>

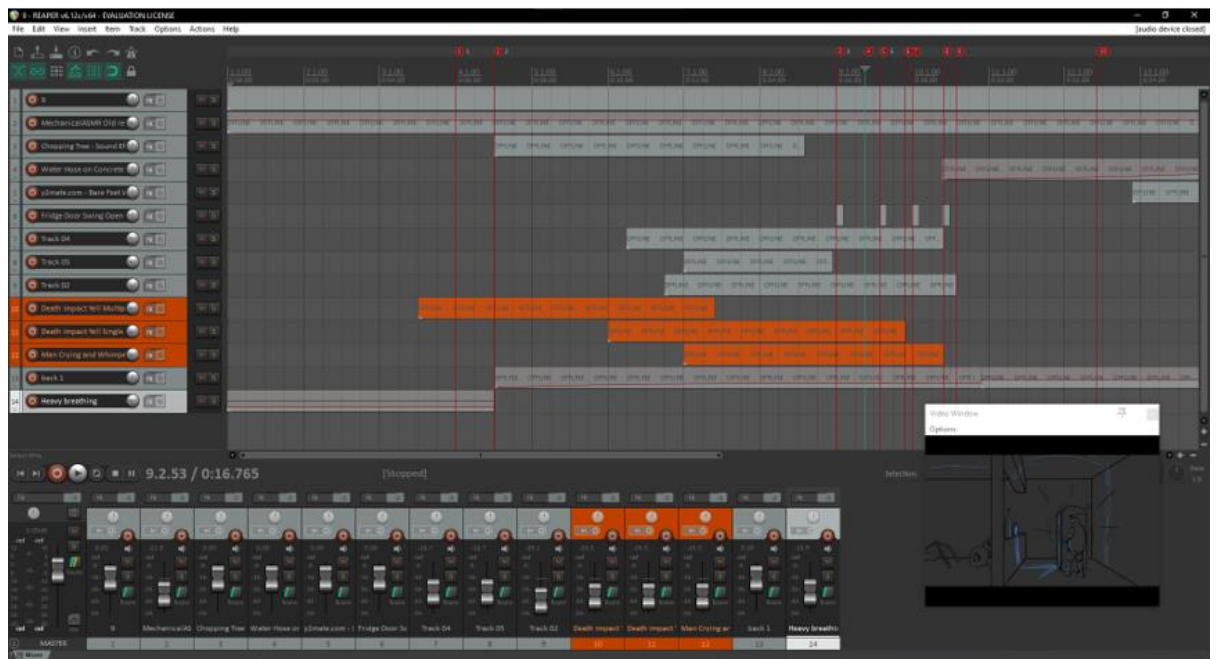


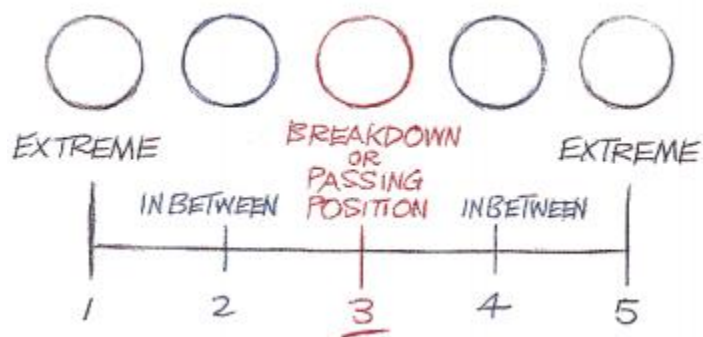
Figura 57. – Pedro Dias. Sonoplastia no programa Reaper.

### 3.2.5. Produção de Animação

O processo de animação é realizado no software Clip Studio e um tablet gráfico. A animação inicia-se com o desenhar das *keyframes* (desenhos-chave) realizados a partir dos desenhos já presentes no Animatic, em *layers* separados do cenário. Foi utilizada uma caneta digital que simula lápis para um efeito orgânico na animação (Williams, 2009).

Após a finalização das *keyframes* é desenhado um gráfico de intermédios permite a organização dos desenhos intermédios antes de os desenhar (Williams, 2009).

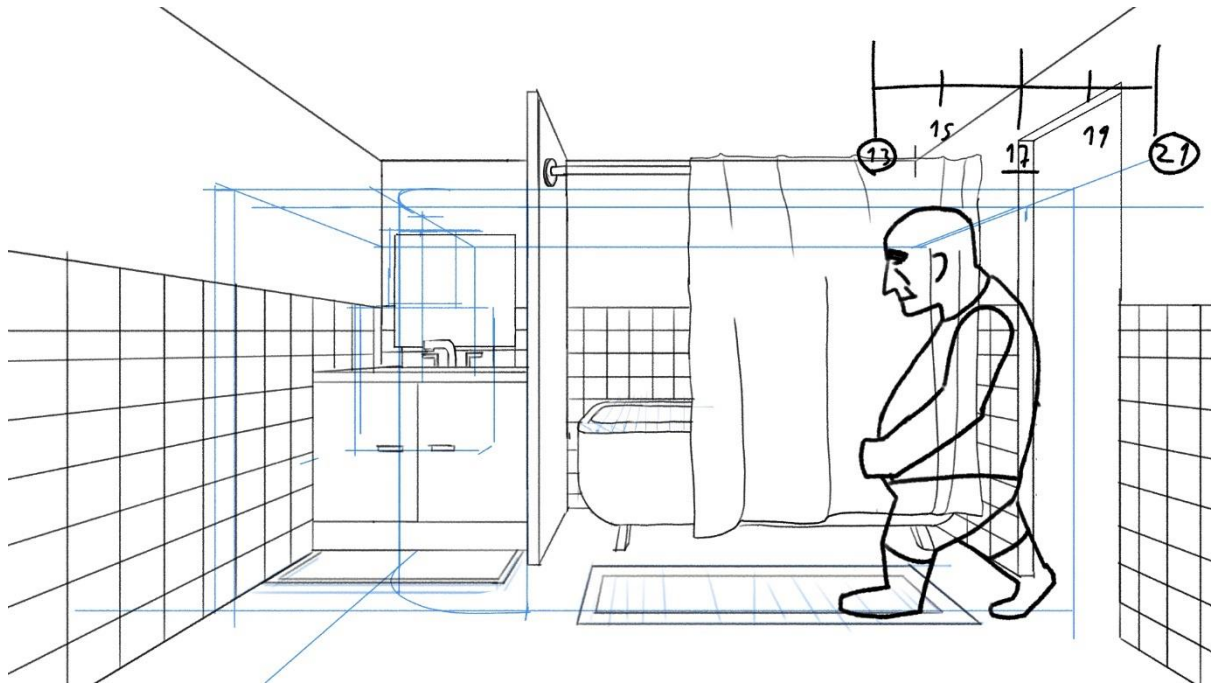
Os *keyframes* podem também ser chamados de extremos, pois representam as poses extremas do movimento complementadas com um desenho intermédio chamado *breakdown* que tem a função de definir o decorrer do movimento antes da realização dos intermédios (Williams, 2009).



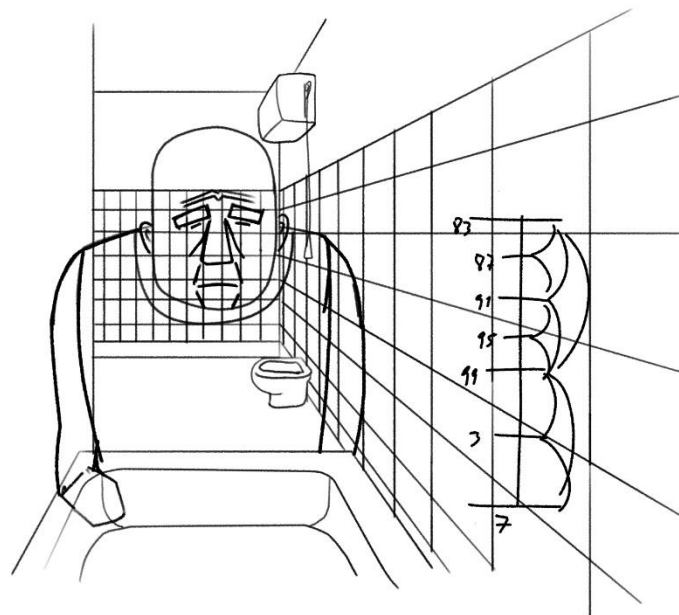
**Figura 58.** – Richard Williams. Ilustração do gráfico de desenhos intermédios; Animator's Survival Kit (2009).

Após finalizar os desenhos intermédios, obtemos a animação pretendida.

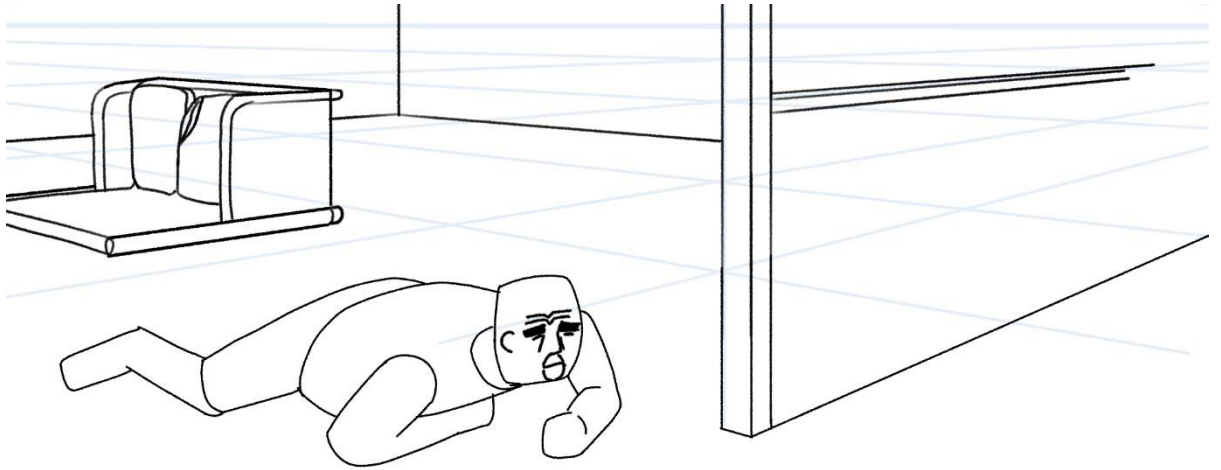
Momentos da animação estão sujeitos a obedecer aos sons, o que pode exigir sequências de desenhos sincronizados com o som. Como exemplo a sequência da cena 10, onde o caminhar da personagem está sincronizado com o som dos passos.



**Figura 59.** – Pedro Dias. Frame de personagem a caminhar com auxílio ao gráfico de intermédios (2020).



**Figura 60.** – Pedro Dias. Frame de personagem em início de movimento (2020).



**Figura 61.** – Pedro Dias. Personagem rasteja. Movimentos com recurso a referência (2020).

Em algumas circunstâncias é necessário recorrer a referências de realidade. Para tal gravei vídeos com o telemóvel, dos quais estudei o movimento de rastejar utilizado na Fig.61.



**Figura 62.** – Pedro Dias. Referência gravada para auxiliar a produção da cena 7 (2020).



Em algumas situações foi necessário recorrer a uma escultura de plasticina da personagem a fim de obter uma boa referência.



**Figura 63.** – Pedro Dias. Escultura de referência em plasticina (2020).



**Figura 64.** – Pedro Dias. Escultura de referência em plasticina (2020).



**Figura 65.** – Pedro Dias. Escultura de referência em plasticina (2020).

Após a concretização de todos os movimentos animados, são adicionadas as cores base na personagem, com o *software* Oppen Toonz. Como opção estilística, decidi que a cor seja dada em *cell shading* de dois tons, que requer apenas duas cores (uma neutra e a sombra). Com a finalização das cores, é adicionada alguma textura por via das impressões em tinta acrílica, aplicadas na animação digitalmente.

### 3.3. Pós-produção

#### 3.3.1. Montagem Final e visualização do filme

No processo de montagem final do filme é feita uma sincronização final entre imagem e som. Com recurso a um *software* de vídeo-montagem DaVinci Resolve, as cenas animadas são adaptadas para incluir transições. São feitos ajustes de composição e som. A sonoplastia por vezes é refeita para melhor encaixar as cenas.



A curta *Eterno Passado* deve ser exposta de preferência numa sala de cinema, auditório ou em plataformas digitais por se tratar de um filme. Após o visionamento da obra, é realizada uma discussão aberta ao público.

Link para visualização do filme: [https://youtu.be/bR\\_SxAd4u8g](https://youtu.be/bR_SxAd4u8g)

# Considerações finais

Este relatório de trabalho de projeto que acompanhou todo o processo de investigação e produção de um filme de cinema de animação, teve como suporte teórico os livros *Animation: A World History Volume I: Foundations - The Golden Age* (Giannalberto Bendazzi, 2017) e *The Animator's Survival Kit* (Richard Williams, 2009), e os filmes *Barefoot Gen* (Mori Masaki, 1983) e *O Túmulo dos Pirilampos* (Isao Takahata, 1988). Estas obras foram fundamentais para a minha pesquisa, redação do relatório e co-realização da curta-metragem *Eterno Passado*, com a minha colega do curso de mestrado Daniela Alvarinho, que permitiram um processo teórico e prático, no domínio do cinema de animação, consistente, refinado e sustentado.

As análises das obras presentes nos estudos de caso foram essenciais para a produção de um conceito e narrativa presentes neste projeto. Estes estudos de caso, o estado e história da arte em animação criou um suporte para a realização do projeto que dá foco no tema da guerra e das vítimas. Numa questão mais prática o meu projeto retira inspiração dos estudos de caso no método de animação 2D e narrativa comum nos filmes ocidentais.

Este projeto teve como objectivo a minha evolução e progressão artística como animador e produtor já iniciada na licenciatura em Artes Plásticas e Multimédia. Ao longo desta investigação, foram solidificadas as minhas competências anteriormente adquiridas pois foi com a realização deste projeto e a reflexão necessária para a concretização deste relatório que eu adquiri um novo conhecimento sobre ao mundo da animação, a sua história e métodos.

No primeiro capítulo depreende-se que a história do cinema de animação, mesmo que recentemente, é uma história rica e entrelaçada com a história do cinema, fotografia e teatro, por se tratar de uma forma de arte que elege principalmente a expressão narrativa audiovisual, idealizada pela humanidade desde a Antiguidade e os antigos artefactos de criação, visualização e projeção de cinema, à criação da banda desenhada, o *media* artístico que mais se aproxima do conceito de animação. Os vários acontecimentos históricos e

invenções pioneiras na área da animação, dos séculos XIX e XX, são similarmente investigados, pois, foram as guerras, crises, inovações e momentos de prosperidade que esculpiram as direções tomadas pela indústria da animação ao longo de mais de um século, e influenciaram as minhas determinações artísticas em relação a esta pesquisa de mestrado.

Relativamente ao segundo capítulo comprova-se que o cinema de animação tem um potencial tanto propagandista como crítico em relação à guerra. A animação propagandista foi especialmente crucial na Segunda Guerra Mundial, tendo sido principalmente explorada pela vertente americana da indústria. Estas animações tiveram como principal objetivo convencer os soldados americanos da sua superioridade e justificar-lhes a guerra em que combatiam. Coexistiu, no entanto, um cinema de animação que para lá das intenções de propaganda também teve um potencial crítico para com a guerra, como o que se encontra presente nos filmes de animação japoneses *Barefoot Gen* e *O Túmulo dos Pirilampos*, que expõem as vítimas resultantes da glorificação da guerra presente na propaganda. Igualmente, reflete sobre o potencial humano para a realização de crueldade, atos de destruição, e carnificina em território inimigo, atingindo populações de cidadãos igualmente inocentes que sofrem de pobreza em consequência da guerra.

No terceiro capítulo, descrevo a minha prática artística e o meu processo criativo aplicado ao cinema de animação 2D, que resultou na produção do filme *Eterno Passado*, que consiste numa narrativa que se diferencia dos comuns filmes de animação infantis, com uma temática madura centrada nos horrores sofridos pelas vítimas do pós-guerra presente.

O filme *Eterno Passado* conta a história de um ex-soldado da Primeira Guerra Mundial que sofre de stress pós-traumático. O filme está composto pelo presente e o passado, o que permite uma certa 'dança' na narrativa, por meio de constantes *flash-backs*, quando um elemento ou acontecimento se liga a outra linha temporal. Estas transições entre passado e presente são criadas em momentos e ações comuns a ambos os períodos temporais como, por exemplo, a transição entre as cenas dez e onze, feita com o mergulhar, e retirar da cabeça na água, assinaladas com a aparição de uma luz azul que se apresenta nos elementos relacionados com o passado.

O tema de isolamento está sempre presente na história, mesmo no passado Duarte não apresenta momentos de camaradagem com os outros soldados. Tal isolamento pode

gerar paranoia e ansiedade. Para equilibrar é apresentado o rato, que funciona como um símbolo de esperança e perseverança, e que está sempre presente nos tempos passado e presente, fazendo companhia a Duarte.

Este rato é um elemento importante do livro original *Em Memória de Ti, Em Memória de Nós*, 2015, da escritora Adelina Piteira, adaptado para *Eterno Passado* como uma personagem que surge nos momentos de maior flagelo de Duarte, que o auxilia a manter esperança na sua sobrevivência face há guerra e à paranoia do pós-guerra.

O meu processo está dividido em três fases principais, sendo a pré-produção, a produção e a pós-produção. Na fase da pré-produção, é feito o plano inicial do projeto que envolve o *brainstorming* de ideias relativamente à técnica e ao argumento, pesquisa de temas relativos ao cinema de animação, criação de um cronograma inicial, composição do argumento e a materialização de ideias no storyboard. No estágio de produção é executada a busca do design para as personagens e cenários. Nesta fase é também criado um animatic através da conjugação dos novos designs, o storyboard e a sonoplastia para simular o filme e refletir na sua direção. Após aplicadas as novas alterações na direção, é iniciada a produção da animação em si, com auxílio ao animatic são feitos os desenhos que permitem a ilusão de movimento do filme. Após a produção é feita a pós-produção, onde todas as cenas e sons que compõem o filme são unidos com recurso a um *software* montagem de vídeo.

A produção deste projeto foi uma experiência nova para mim, é a segunda curta animada que realizei e como tal, após a realização do projeto concluo que a técnica de animação foi bem aplicada e a atmosfera está bem conseguida. A premissa deste filme foi bem explorada e defendida com o argumento. Os pontos fracos deste projeto estão presentes na sonoplastia e na qualidade de alguns desenhos. A sonoplastia necessita de ser trabalhada e algumas sequências de animação tem desenhos de pouca qualidade que não transitem a ideia de movimento.

Por último, conclui-se que animação é uma forma de criação extremamente versátil, que permite explorar desde a narrativa cómica nos *cartoons* da década de 1930 com *slapstick* e narrativas que agradam tanto a adultos como a crianças; da sátira presente nas animações propagandistas dos grandes estúdios, que criticam e fazem troça de outras nações e figuras

históricas; ao horror da guerra e a crítica social de anos posteriores, presente especialmente nos filmes contemporâneos.

Os desenvolvimentos futuros previstos atualmente consistem numa curta animada em colaboração, com o objetivo de testar a produção numa escala maior, e video-clips animados para um futuro projeto musical.

# **Referências audiovisuais, bibliográficas e webgráficas**

## Referências Audiovisuais

- Blackton, J. S. (Realizador). (1900). *The Enchanted Drawing* [Filme].
- Pinto, H. (Realizador). (2012). *A Arte de Animar Portugal* [Filme].
- Cohl, É. (Realizador). (1908). *Fantasmagorie* [Filme].
- Crosland, A. (Realizador). (1927). *The Jazz Singer* [Filme].
- Disney, W. (Realizador). (1928). *Steamboat Willie* [Filme].
- Disney, W. (Realizador). (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs* [Filme].
- Fleischer, M. (Realizador). (1930). *Dizzy Dishes* [Filme].
- Fleischer, M. (Realizador). (1932). *Minnie the Moocher* [Filme].
- Fleischer, M. (Realizador). (1932). *Popeye the Sailor* [Filme].
- Fleischer, M. (Realizador). (1939). *Gulliver's Travels* [Filme].
- King, J. (Realizador). (1944). *Comando Duck* [Filme].
- Kinney, J. (Realizador). (1943). *Der Fuehrer's Face* [Filme].
- Lumière, A., & Lumière, L. (Realizadores). (1895). *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* [Filme].
- Masaki, M. (Realizador). (1983). *Barefoot Gen* [Filme].
- McCabe, N. (Realizador). (1943). *Tokio Jokio* [Filme].
- McCay, W. (Realizador). (1912). *The Story of a Mosquito* [Filme].
- McCay, W. (Realizador). (1914). *Gertie the Dinosaur* [Filme].
- Melbourne, A. (Realizador). (1899). *Matches' Handball* [Filme].
- Melbourne, A. (Realizador). (1899). *Matches' Appeal* [Filme].
- Melbourne, A. (Realizador). (1899). *Pine, Animated Matches: Cricket: Vestas V.* [Filme].
- Melbourne, A. (Realizador). (1908). *Dream of Toyland* [Filme].

Miyazaki, H. (Realizador). (1979). *Lupin III: O Castelo de Cagliostro* [Filme].

Miyazaki, H. (Realizador). (1984). *Nausicaä of the Valley of the Wind* [Filme].

Miyazaki, H. (Realizador). (1986). *Castelo no céu* [Filme].

Otomo, K. (Realizador). (1988). *Akira* [Filme].

Reynaud, É. (Realizador). (1892). *Pauvre Pierrot* [Filme].

Seitaro, K. (Realizador). (1917). *Saru kani kassen* [Filme].

Studdy, G. (Realizador). (1915). *Studdu's War Studies* [Filme].

Sumikazu, K. (Realizador). (1917). *Hanawa Hekonai Meito 'shinto' no maki* [Filme].

Takahata, I. (Realizador). (1988). *O Túmolo dos Pirlampos* [Filme].

B.M. [Bam Animation]. (2018, setembro 3). *Character Turns like a Pro! Photoshop Timeline* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yvUkaBhwAFY&feature=youtu.be>

## Referências Webgráficas

Archive, B. N. (2 de 2021). *Studdy's War Cartoons (1915) | BFI National Archive*. Obtido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=-aTEWVQoQg&feature=youtu.be>

Archives, T. B. (11 de 2013). *Commando Duck | Donald Duck vs. the Japanese | 1944 | WW2 Era Cartoon*. Obtido em 1 de 2021, de <https://youtu.be/IWAF3dQxAfQ>

Archives, T. B. (11 de 2016). *Tokio Jokio | 1943 | World War 2 Era Propaganda Cartoon*. Obtido em 2 de 2021, de <https://youtu.be/sy9rGAO-qfc>

Awillecocq. (1 de 2013). *Der Fuehrer's face HD [Sous-titres français, French subtitles]*. Obtido em 11 de 2020, de <https://youtu.be/VihggRSvVic>

BFI. (12 de 2017). *Studdy's War Cartoons (1915) | BFI National Archive*. Obtido em 2 de 2021, de <https://youtu.be/-aTEWVQoQg>

Marey, É. J. (2 de 2020). Zoetrope com dez esculturas de diferentes fases do voo de uma gaivota. Obtido de Wikipédia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Zoetrope#/media/File:Murey.jpg>



## Referências Bibliográficas

- Williams, R. (2009). *The Animator's Survival Kit*. London: Faber and Faber.
- Mcloud, S. (1994). *Understanding Comics*. New York: HarperPerennial.
- Bendazzi, G. (2017). *Animation: A World History Volume I: Foundations - The Golden Age*. New York: CRC Press.
- Bendazzi, G. (2017). *Animation: A World History Volume II: The Birth of a Style - The Three Markets*. New York: CRC Press.
- Schodt, F. L. (2007). *The Astro Boy Essays*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Shull, M. S., & Wilt, D. E. (2004). *Doing their bit : wartime American animated short films, 1939-1945*. Jefferson: McFarland.
- Clements, J. (2013). *Anime: A History*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- McCarthy, H., & Clements, J. (2015). *The Anime Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation*. Berkeley: Stone Bridge Press.
- Ito, J. (2013). *Uzumaki*. San Francisco: Viz Media.
- Ito, J. (2020). *No Longer Human*. San Francisco: Viz Media.
- Piteira, A. (2015). *Em Memória de Ti, Em Memória de Nós*. Lisboa: Chiado Books.
- Poe, E. A. (2003). *Aventuras de Arthur Gordon Pym*. Lisboa: Editorial Estampa.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. Disney Editions.
- Kafka, F. (2014). *A Metamorfose*. Barcarena: Editorial Presença.

## Fontes de Imagens

Figura 2. – Étienne-Jules Marey , Zoetrope com dez esculturas de diferentes fases do voo de uma gaivota; <https://en.wikipedia.org/wiki/Zoetrope#/media/File:Murey.jpg>; visitado a 2/2020

Figura 66. – Fleisher Studios, *Principais Personagens de Fleischer Studios*; <https://www.fleischerstudios.com/blog/archives/05-2014>; visitado a 2/2020

Figura 67. – George Studdy, *Studdy's War Studies* (1915); <https://youtu.be/-aTEnWVQoQg> ; visitado a 2/2021