



CREATIVE UNIVERSITY

2014

SARA MARIA ARAÚJO LOURIDO

**PROJECTO DE ANIMAÇÃO SOBRE O
BAIRRO DA MOURARIA**

SARA MARIA ARAÚJO LOURIDO

**PROJECTO DE ANIMAÇÃO SOBRE O
BAIRRO DA MOURARIA**

Projecto apresentado ao IADE-U Instituto de Arte, Design e Empresa – Universitário, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual opção de especialização em Design Visual realizada sob a orientação científica do Professor Doutor Eduardo Côrte-Real, do IADE-U Instituto de Arte, Design e Empresa – Universitário e sob co-orientação da Professora Ana Teresa Bigio, do IADE-U Instituto de Arte, Design e Empresa - Universitário.

o júri

o presidente Doutor Armando Jorge Gomes Vilas-Boas
Professor Auxiliar do Instituto de Arte, Design e Empresa -
Universitário

Doutora Elisa Maria Coelho Ferreira Bernardo
Professora Auxiliar no curso de Arquitectura e Artes da
Universidade Lusíada de Lisboa

Doutor Carlos Miguel Lopes Rosa
Professor Auxiliar e Director da Escola de Tecnologias, Artes e
Comunicação da Universidade Europeia

Doutor Eduardo Alberto Vieira de Meireles Côrte-Real
Professor Associado e Presidente do Conselho Científico do
Instituto de Arte, Design e Empresa - Universitário

agradecimentos

Agradeço ao meu orientador Professor Eduardo Côrte-Real pela confiança no meu trabalho; à Professora Ana Bigio pela disponibilidade e apoio; aos meus pais que acreditaram e foram uma constante ajuda; e por fim, ao Diogo pela força e pela constante motivação.

palavras-chave

Animação 3D; Lisboa; Mouraria; turismo; Walt Disney

resumo

Este projecto tem como objectivo final a criação de um “trailer” de uma curta-metragem sobre um bairro típico de Lisboa, a Mouraria. Esta componente prática é precedida por uma componente teórica onde se descreve o desenvolvimento da animação portuguesa e mundial, desde as primeiras invenções na sua origem até ao actual uso da animação computadorizada. É igualmente apresentada a história do bairro da Mouraria, como melhor forma de enquadramento.

Consequentemente foi efectuada uma pesquisa sobre a história da animação nacional e mundial, uma pesquisa sobre o bairro da Mouraria e o seu papel na cidade, com particular atenção para os projectos turísticos existentes utilizando técnicas de animação.

Este projecto possibilitou uma aprendizagem sobre um dos bairros mais típicos da cidade de Lisboa, e pretende contribuir para realçar as potencialidades da animação numa vertente de promoção cultural e turística.

keywords

3D Animation; Lisbon; Mouraria; tourism; Walt Disney

abstract

The final purpose of this project is the creation of the trailer of a short-film about the typical neighbourhood of Lisbon, Mouraria. This practical part is preceded by a theoretical part where the development of the portuguese and worldwide animation is described, from the earlier inventions to the current use of computerised animation. For a adequate framing of the animation the history of the Mouraria neighbourhood is also introduced.

Accordingly, a research on the history of portuguese and worldwide animation, was made, as well as a research on the Mouraria neighbourhood and its role on the city, with a special focus on the existing touristic projects using animation techniques.

This project, which enabled a learning experience about one of the most typical neighbourhoods of Lisbon, aims to highlight the potentialities of animation techniques as a vehicle for cultural and touristic promotion.

Índice de figuras

- Fig.1. Phantasmagoria (fonte: <http://goo.gl/P9YvE>)
Fig.2. Thaumatrope (fonte: <http://goo.gl/uFKtc>)
Fig.3. Phenakistoscope (fonte: <http://goo.gl/dgKVz>)
Fig.4. Zoetrope (fonte: <http://goo.gl/90jwd>)
Fig. 5 Kinematoscope (fonte: livro *Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838-1952*)
Fig.6. Praxinoscope (fonte: http://p2.la-img.com/364/26112/9712828_1_l.jpg)
Fig. 7 Zoopraxiscope (fonte: <http://screenheritage.files.wordpress.com/2007/12/zoopraxiscope1.jpg>)
Fig. 8 Théâtre Optique (fonte: <http://goo.gl/tDktk>)
Fig.9 Kinetoscope (fonte: <http://goo.gl/jRDBp>)
Fig.10 Cinématographe (fonte: <http://goo.gl/9V2np>)
Fig.11. “Le voyage dans la lune”, Georges Méliès, 1902 (fonte: <http://goo.gl/EWHb8>)
Fig.12. “The Enchanted Drawing” de James Stuart Blackton, 1900 (fonte: <http://goo.gl/mGvTs>)
Fig.13. “The Haunted Hotel” de James Stuart Blackton, 1907(fonte:<http://goo.gl/Gq9HGA>)
Fig.14. “Fantasmagorie” de Émile Cohl, 1908 (fonte: <http://goo.gl/HYf1o>)
Fig.15. “Gertie the Dinosaur” de Winsor McCay, 1914 (fonte: <http://goo.gl/zkNw6>)
Fig.16 “Koko the Clown” de Max Fleischer, 1919 (fonte: <http://goo.gl/vd1IK>)
Fig.17 “Felix the Cat” de Pat Sullivan e Otto Messmer, (1919-29) (fonte: <http://goo.gl/YoDHW>)
Fig.18 “Opus 1” de Walter Ruttmann, 1921 (fonte: <http://www.see-this-sound.at/print/work/175>)
Fig.19 “The Adventures of Prince Achmed” de Lotte Reiniger, 1926 (fonte:<http://goo.gl/kA74WK>)
Fig.20 “Alice in Cartoonland” de Walt Disney, Roy Disney e Ub Iwerks,1923 (fonte: <http://goo.gl/dxxLf>)
Fig.21 “Oswald the Rabbit” de Walt Disney e Ub Iwerks,1927 (fonte: <http://goo.gl/pqbQ5>)
Fig.22 “Steamboat Willie” de Walt Disney e Ub Iwerks,1928 (fonte: <http://goo.gl/9ECs9>)
Fig. 23 Walt Disney - “Flowers and Trees” (fonte: <http://goo.gl/lzGl9>)
Fig. 24 “Betty Boop, 1930” (fonte: <http://goo.gl/HDZ4F>)
Fig 25 “Popeye the Sailor, 1933” (fonte: <http://goo.gl/GOLVq>)
Fig. 26 “Pinocchio” de Walt Disney,1940 (fonte: <http://goo.gl/FwPA4>)
Fig. 27 “Fantasia” de Walt Disney, 1940 (fonte: <http://goo.gl/qFyXW>)
Fig. 28 “Bambi” de Walt Disney, 1942 (fonte: <http://goo.gl/dBFU3>)
Fig. 29 “Cinderella” de Walt Disney, 1950 (fonte: <http://goo.gl/JJBG0>)
Fig. 30 “Alice in Wonderland” de Walt Disney, 1951 (fonte: <http://goo.gl/4bFPB>)
Fig. 31 “Peter Pan” de Walt Disney, 1953 (fonte: <http://goo.gl/O19be>)
Fig. 32 “Sleeping Beauty” de Walt Disney, 1959 (fonte: <http://goo.gl/m7SUp>)
Fig.33 “101 Dalmations” de Walt Disney, 1961 (fonte: <http://goo.gl/LFg50>)
Fig.34 “The Jungle Book” de Walt Disney,1967 (fonte: <http://goo.gl/jqVHb>)
Fig.35 “The Flintstones” de Hanna-Barbera,1960 (fonte: <http://goo.gl/FAM6r0>)
Fig.36 “The Jetsons” de Hanna-Barbera, 1962 (fonte:<http://goo.gl/YFc6z8>) F
Fig.37 “The Tom & Jerry Show” de Hanna-Barbera e MGM, 1975 (fonte:<http://goo.gl/2H9cpT>)
Fig. 38 “The Little Mermaid” de Walt Disney Animation Studios,1989 (fonte: <http://goo.gl/LOfVI>)
Fig. 39 “Aladdin” de Walt Disney Animation Studios,1992 (fonte: <http://goo.gl/8N3L7>)
Fig. 40 “Hercules” de Walt Disney Animation Studios,1997 (fonte: <http://goo.gl/fAkWj>)
Fig.41 “Toy Story” de Pixar Animation Studios,1995 (fonte: <http://goo.gl/nv2u5>)
Fig.42 “Wall-E” de Pixar Animation Studios,2008 (fonte: <http://goo.gl/XW1Wz>)
Fig.43 “Brave” de Pixar Animation Studios, 2012 (fonte: <http://goo.gl/Mkp67>)
Fig.44 “O Pesadelo do António Maria” de Joaquim Guerreiro,1923 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)
Fig.45 “Os Camelos” de João Rodrigues Alves,1930 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)
Fig.46 “A Lenda de Miragaia” de António Cunhal e Raúl Faria da Fonseca,1931 (fonte: http://www.cinemaportugues.ubi.pt/images/bd/miragaia_04.jpg)
Fig.47 “Automania” de Servais Tiago,1939 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.48 “Boneco Rebelde” de Sérgio Luiz,1941 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.49 “As Aventuras do Ursinho Pardo” de Mário Neves,1958 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.50 “Mestre Rato” de Mário Neves, 1958 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.51 “Espões e Espias” de Servais Tiago,1965 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.52 “O Melhor da Rua” de Artur Correia,1966 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.53 “Eu Quero a Lua” de Artur Correia,1970 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.54 Cartazes do Cinanima de 1977/78 (fonte: livro *Cinanima 20 Anos, 77-96*)

Fig.55 “Oh que Calma” de Abi Feijó,1985 (fonte: <http://goo.gl/qxb8q>)

Fig.56 “Mar Português” de Francisco Lança, 1988 (fonte: <http://goo.gl/97Oow>)

Fig.57 “Os Salteadores” de Abi Feijó,1993 (fonte: <http://goo.gl/K1yNo>)

Fig.58 “As Aventuras do Ouriço” de Topefilme. Transmitido entre 1979 e 1989 (fonte: <http://goo.gl/B4yXm>)

Fig.59 “Vitinho” de José Maria Pimentel,1986 (fonte: <http://goo.gl/M9Qzx>)

Fig.60 “Todos os Passos” de Nuno Amorim,2008 (fonte: <http://goo.gl/VGYjB>)

Fig.61 “Stuart” de Zepe,1999 (fonte: <http://goo.gl/xuhqB>)

Fig.62 “Do Ceú e da Terra” de Isabel Aboim Inglez,2012 (fonte: <http://goo.gl/YRTVV>)

Fig.63 “Dois Diários e Um Azulejo” de Animanostira,2002 (fonte: <http://goo.gl/3qHCK>)

Fig.64 “Foxy e Meg” de André Letria,2010 (fonte: <http://goo.gl/ONHnP>)

Fig.65 “Fado do Homem Crescido” de Pedro Brito,2012 (fonte: <http://goo.gl/J1Srg>)

Fig.66 “SHSHSH - Sintonia Incompleta” de Mário Neves,1999 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.67 “As Coisas Lá de Casa” de José Miguel Ribeiro,2001 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.68 “O Cágado” de Luis da Matta Almeida e Pedro Lino,2012 (fonte: <http://goo.gl/z7I84>)

Fig.69 “Ema & Gui” de Sardinha em Lata, 2010 (fonte: livro *5 Years Sardinha em Lata*)

Fig.70 “Viagem a Cabo Verde” de Sardinha em Lata, 2010 (fonte: livro *5 Years Sardinha em Lata*)

Fig.71 “João Sete Sete” do Cineclube de Avanca,2006 (fonte: <http://goo.gl/8t86i>)

Fig.72 Cartazes das últimas três edições da “Monstra- Festival de Animação de Lisboa” (fonte: <http://goo.gl/fEfQD5>, <http://goo.gl/6Y4kOP> e <http://goo.gl/jQkBmg>)

Fig.73 Masterclass de Bill Plympton, 2010 (fonte: <http://goo.gl/oJ3UyD>)

Fig.74 Workshop de Francisco Lança, 2013 (fonte: <http://goo.gl/ISbqUW>)

Fig.75 Traçado das duas muralhas de Lisboa (fonte: livro *Socorro: Freguesia Mourisca Berço do Fado - No Aniversário dos 400 Anos (1596-1996)*)

Fig.76 Procissão da Nossa Senhora da Saúde em 1969 (fonte: <http://goo.gl/XMkKZ>)

Fig.77 Procissão da Nossa Senhora da Saúde em 1971 (fonte: <http://goo.gl/TNIGA>)

Fig.78 “A Severa” (fonte: livro *Socorro: Freguesia Mourisca Berço do Fado - No Aniversário dos 400 Anos (1596-1996)*)

Fig.79 “A Severa” de Alberto de Sousa (fonte: <http://goo.gl/rSYc4>)

Fig.80 Arco do Alegrete nos anos 40 (fonte: livro *Lisboa Desaparecida Vol.1*)

Fig.81 Teatro Apolo, 1910 (fonte: livro *Lisboa Desaparecida Vol.1*)

Fig.82 Palácio da Rosa (fonte: <http://goo.gl/7kVmy>)

Fig.83 Pormenor do interior do Colégio dos Meninos Órfãos,2012 (fonte: <http://goo.gl/lg7Cm>)

Fig.84 “Coração do bairro” da Mouraria. Outubro de 2012 (Fotografias: Sara Lourido)

Fig.85 Centro Comercial da Mouraria (fonte: <http://goo.gl/bswzL>)

Fig.86 Centro Comercial do Martim Moniz (fonte: <http://goo.gl/pqJDB>)

Fig.87 Cerimónia do início da reabilitação urbana da Mouraria,2009 (fonte: <http://goo.gl/0KvJVd> e <http://goo.gl/ueFQEi>)

Fig.88 Postal “Há Fado na Mouraria” (fonte: <http://goo.gl/z65IN>)

Fig.89 Jornal Rosa Maria (fonte: <http://goo.gl/Lj26v>)

Fig.90 Visitas Cantadas na Mouraria (fonte: <http://goo.gl/uD0Qh>)

Fig.91 Mural das Escadinhas de São Cristóvão, 2013 (Fotografias: Sara Lourido)

Fig.92 Praça do Martim Moniz (fonte: <http://goo.gl/zlwB3>)

Fig.93 Mercado de Fusão (fonte: <http://goo.gl/0U33l>)

Fig.94 Recuperação do edifício para a Mouraria - Casa Comunitária da Mouraria (fonte: <http://goo.gl/DklG1> e <http://goo.gl/p5wGx>)

Fig.95 Retratos de Carlos Morganho (fonte: <http://goo.gl/NAvL5b>)

Fig.96 Projecto de Camilla Watson (fonte: <http://goo.gl/E6dKw>)

Fig.97 Plano do Projecto das Residências Martim Moniz (fonte: <http://goo.gl/kd083>)

Fig.98 Casa Independente (fonte: <http://goo.gl/Q3qht>)

Fig.99 Largo Residências (fonte: <http://goo.gl/jVTsQ>)

Fig.100 Visitas cantadas na Mouraria, 2013 (fonte: à esquerda - <http://goo.gl/WtpaOP>. à direita - <http://goo.gl/S1a2Oc>)

Fig.101 Edições da Revista Follow Me Lisboa, edição de Agosto 2012 (fonte: <http://goo.gl/qzvGb>) e edição de Outubro de 2012 (fonte: <http://goo.gl/eeFs3>)

Fig.102 Edições da revista “Time Out Lisboa”, nº 251, Julho de 2012 (fonte: <http://goo.gl/MklBaF>) e edição nº337, Março de 2014 (fonte: <http://goo.gl/iOrd6h>)

Fig.103 Excerto do filme Rio (fonte: <http://goo.gl/fVJng>)

Fig.104 Banner de promoção do filme Brave (fonte: <http://goo.gl/ll3Dt>)

Fig.105 Apresentação do projecto no Festival IN - Inovação e Criatividade em Lisboa, 2013 (fonte: <http://goo.gl/5fwN7d>)

Fig.106 Apresentação do projecto na Kulturhuset Stadsteatern, “casa da cultura”, em Estocolmo, 2013 (fonte: <http://goo.gl/8opqgc>)

Fig.107 Personagens da curta-metragem (fonte: <http://goo.gl/UOhOCe>)

Fig.108 Fotografia, imagem modelada em wireframe e cenário modelado

Fig.109 Fotografia, imagem modelada em wireframe e cenário modelado

Fig.110 Fotografia, imagem modelada em wireframe e cenário modelado

Fig.111 Fotografia, imagem modelada em wireframe e cenário modelado

Fig.112 Fotografia, imagem modelada em wireframe da Igreja de S. Cristóvão

Fig.113 *Render View*

Fig.114 Fotografia, edifícios com janelas e varandas modelada em wireframe e cenário modelado

Fig.115 Fotografia, edifícios com janelas e varandas modelada em wireframe e cenário modelado

Fig.116 Fotografia, Elementos arquitectónicas da modelação da Igreja de S. Cristóvão em wireframe e modelação

Fig.117 Fotografia, elementos arquitectónicas na modelação de um edifício em wireframe e modelação

Fig.118 Renders de janelas e varandas

Fig.119 Renders de janelas e varandas

Fig.120 Renders de janelas e varandas

Fig.121 Exemplo de janela e varanda

Fig.122 Candeeiro de rua

Fig.123 Torre do sino da Igreja de S. Cristóvão

Fig.124 Hypershade

Fig.125 Atributos do *Lambert* e atributos de cor

Fig.126 Imagem de calçada e imagem para o *bump mapping* da mesma

Fig.127 *Shading Network*

Fig.128 Atributos do *Bump Map*

Fig.129 Edição de UVs no *UV Texture Editor*

Fig.130 Render da aplicação do material nos objectos

Fig.131 Fotografias do Mural das Escadinhas de São Cristóvão a cores e preto e branco

Fig.132 Fotografias Escadinhas de São Cristóvão

Fig.133 Render do cenário de rua

Fig.134 Fotografias de porta a cores e a preto e branco

Fig.135 Fotografias de porta a cores.
 Fig.136 Render do cenário.
 Fig.137 Fotografias de pormenor da porta a cores.
 Fig.138 Render do pormenor da porta no cenário.
 Fig.139 Fotografia de azulejos
 Fig.140 Pormenor do *Bump* no *Shading Network*
 Fig.141 Fotografia de prédio com fachada de azulejos
 Fig.142 Render de prédio com fachada de azulejos
 Fig.143 Fotografia de prédio com o mural pintado
 Fig.144 Render do cenário
 Fig.145 Pormenores das imagens fotográficas utilizadas como materiais
 Fig.146 Fotografia do Mural das Escadinhas de São Cristóvão
 Fig.147 Render do pormenor do Mural das Escadinhas de São Cristóvão
 Fig.148 Fotografia do Mural das Escadinhas de São Cristóvão
 Fig.149 Render do pormenor do Mural das Escadinhas de São Cristóvão
 Fig.150 Fotografia de pormenor do Mural das Escadinhas de São Cristóvão
 Fig.151 Render do pormenor do Mural das Escadinhas de São Cristóvão
 Fig.152 Fotografias de edifícios
 Fig.153 Respectivo render dos edifícios
 Fig.154 Fotografia de edifícios
 Fig.155 Respectivo render dos edifícios
 Fig.156 Fotografias de edifícios
 Fig.157 Respectivo render dos edifícios
 Fig.158 Imagem a cores e preto branco para os materiais e texturas utilizados para uma das janelas
 Fig.159 Renders das janelas e varandas modeladas
 Fig.160 Atributos do *dielectric_material*
 Fig.161 Aplicação de *dielectric_material* na janela
 Fig.162 Aplicação de *dielectric_material* na janela com material aplicado no edifício
 Fig.163 Render do automóvel
 Fig.164 Render do automóvel no cenário
 Fig.165 Render do banco de jardim
 Fig.166 Render dos bancos de jardim no cenário
 Fig.167 Janela *Visor*
 Fig.168 Render de árvore seleccionada no *Visor*
 Fig.169 Fotografia da Mouraria
 Fig.170 Render do cenário da Mouraria
 Fig.171 Render Settings - Indirect Lightning
 Fig.172 Atributos da luz criada - *mia_physicalsky1*
 Fig.173 Cenário - *mia_physicalsky1* com valor de Multiplier -0.500
 Fig.174 Cenário - *mia_physicalsky1* com valor de Multiplier - 1.000
 Fig.175 Cenário - *mia_physicalsky1* com valor de Saturation - 0.500
 Fig.176 Cenário - *mia_physicalsky1* com valor de Saturation - 2.000
 Fig.177 Cenário -SunDirection com valores de Rotate Axis - x 8.000 y 3.000 z 3.000
 Fig.178 Cenário - SunDirection com valores de Rotate Axis - x 8.000 y 8.000 z 3.000
 Fig.179 Criação de uma *CV Curve Tool*
 Fig.180 Criação de câmara Fig.
 181 Câmara percorre a CV Curve
 Fig.182 Criação de *Camera and Aim*
 Fig.183 Exemplo de *CV Curve* no cenário
 Fig.184 Câmara após o *Attach to Motion Path*
 Fig.185 *Time Slider*
 Fig.186 1º *keyframe* no *Time Slider*
 Fig.187 Último *keyframe* no *Time Slider*
 Fig.188 Vista de câmara, percurso da personagem

Fig.189 Atributos de cameraShape1
Fig.190 Vista de câmara e respectivo zoom
Fig.191 Esboços de personagens com e sem cor
Fig.192 Primeiros esboços das personagens principais
Fig.193 Esboços coloridos no Adobe Photoshop CS5 das personagens principais
Fig.194 Personagem de John e Moura modeladas através do Autodesk Character Generator
Fig.195 Esqueleto das personagens John e Moura
Fig.196 Personagem John, mochila, câmara fotográfica e relógio
Fig.197 Esqueleto da personagem com objectos
Fig. 198 Render da animação da personagem com objectos
Fig.199 Exemplos de personagens secundárias
Fig. 200 Processo de modelação e texturas
Fig. 201 Renders do projecto final
Fig. 202 Renders do projecto final e pormenores do cenário
Fig. 203 Renders de pormenores do cenário
Fig. 204 Renders do processo de modelação e texturas
Fig. 205 Renders do processo de modelação e texturas
Fig. 206 Renders do projecto final
Fig. 207 Renders do projecto final
Fig. 208 Renders do processo de modelação e texturas
Fig. 209 Renders do projecto final
Fig. 210 Renders do processo de modelação e texturas
Fig. 211 Renders do projecto final e do processo de modelação e texturas
Fig. 212 Renders do processo de modelação e texturas
Fig. 213 Renders do processo de modelação e texturas

Lista de siglas

AIM - Associação de Investigadores da Imagem em Movimento
ARSLVT - Administração Regional de Saúde Lisboa e Vale do Tejo
ASIFA - Association Internationale du Film d'Animation
CGI - Computer Generated Imagery
EBANO - Ethnography Based Art Nomad Organization
EPUL - Empresa Pública de Urbanização de Lisboa
ICA - Instituto do Cinema e Audiovisual
IGOT - Instituto de Geografia e Ordenamento do Território
LNEC - Laboratório Nacional de Engenharia Civil
MASC - Movimento Amigos de São Cristóvão
MGM - Metro-Goldwyn-Mayer
NURBS - Non Uniform Rational B-Spline
POV - Point-of-View
RTP - Rádio Televisão Portuguesa
UCLA - University of California, Los Angeles
UNESCO - United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

Glossário

CGI - Computer Generated Imagery, é a tecnologia de computação gráfica que permite a criação de imagens em diversas vertentes, como em filmes, televisão ou jogos, nomeadamente em gráficos 3D utilizados em cenas de efeitos especiais em filmes e televisão.

Storyboard - Organização visual de um guião, em forma de ilustrações ou fotografias que percorre a dinâmica da acção descrita no mesmo, dividindo-a nas inúmeras cenas, com o objectivo de ser a pré-visualização da história que se pretende contar.

Trick films - técnica cinematográfica de manipulação das imagens projectadas, seja através de substituição, edição ou uso de duplos, sendo que objectos poderiam desaparecer ou reaparecer na cena em questão. Uma técnica resultante das técnicas já elaboradas em espectáculos de teatro/magia.

Xerografia - Processo de reprodução de imagens ou texto sem recurso a químicos líquidos, inventada por Chester Carlson em 1938.

Quando não indicadas as traduções foram feitas pelo autor, encontrando-se a versão original em rodapé.

Índice

1. Preâmbulo	p. 25
2. Introdução	p. 27
2.1. Objectivos	p. 29
2.2. Metodologia	p. 31
3. Enquadramento Teórico - História da Animação	p. 33
3.1. A História da Animação - <i>"Before Mickey"</i>	p. 35
3.2. A Era de Walt Disney	p. 49
3.3. <i>"Golden Era"</i>	p. 52
3.4. A Era da televisão	p. 56
3.5. O Renascimento da Disney e a Era Moderna	p. 58
3.6. A Animação em Portugal	p. 61
3.6.1 Cinanima - Festival Internacional de Cinema de Animação e os Estúdios de Animação em Portugal	p. 66
3.6.2 Mostra - Festival de Animação de Lisboa.	p. 75
4. Mouraria - Caso de Estudo	p. 79
4.1. Contexto Histórico	p. 81
4.2. Projectos de reabilitação urbana	p. 86
4.2.1. Programa de Acção Mouraria: As Cidades dentro da cidade	p. 93
4.2.2. Associação Renovar a Mouraria	p. 95
4.2.3. Praça do Martim Moniz	p. 99
4.2.4. "Mouradia" - Casa Comunitária da Mouraria	p. 100
4.2.5. Projectos Fotográficos - Camilla Watson e Carlos Morganho	p. 101
4.2.6. Intendente e EPUL - Residências Martim Moniz	p. 103
4.2.7. <i>"My Neighbourhood"</i>	p. 105
4.3. Mouraria nos guias turísticos	p. 106
4.4. Projectos turísticos elaborados recorrendo à técnica computadorizada 3D	p. 113

5. Projecto	p. 117
5.1. Introdução	p. 119
5.2. Objectivos	p. 120
5.3. Público-alvo	p. 121
5.4. Restrições e problemáticas	p. 122
5.5. Conceptualização e metodologia	p. 123
5.5.1. Sinopse	p. 124
5.5.2. Argumento	p. 125
5.5.3. Storyboard	p. 127
5.6. Mouraria - Memória Descritiva	p. 133
5.6.1. Cenários	p. 135
5.6.2. Modelação	p. 136
5.6.3. Materiais e Texturas	p. 151
5.6.4. Iluminação	p. 167
5.6.5. Animação de câmara	p. 170
5.6.6. Personagens	p. 176
5.6.7. Renders do Projecto Final	p. 185
6. Considerações finais	p. 201
7. Bibliografia	p. 205

1. Preâmbulo

Desde que me recordo, que me interesse pela arte em particular na sua vertente de criação a partir do nada. Toda a área criativa e de exploração da criação me atraía contribuindo para que desde cedo acreditasse que tinha um rumo a seguir.

A minha formação académica passou exactamente por esse percurso, e a vertente da cultura visual a que me suscitou maior interesse dentro do âmbito do design.

O campo da animação e modelação 3D foi o que realmente me fez sentir que tinha liberdade, oportunidade e capacidade para dar vida a um objecto inanimado nascido da minha imaginação, e também desta forma ter uma plataforma criativa que me permitia exprimir-me e criar uma relação com os outros através do meu trabalho.

Assim, não tive dificuldade em escolher a animação 3D como técnica que queria utilizar na conclusão de Mestrado de Design e Cultura Visual, visto tratar-se de algo que quero continuar a trabalhar e a evoluir de modo a atingir o máximo das minhas potencialidades.

2. Introdução

2.1 Objectivos

A escolha da temática para este projecto de Mestrado de Design e Cultura Visual, foi determinada por objectivos não apenas académicos, mas também pessoais.

Um dos objectivos determinantes e do campo pessoal foi o aprofundamento, a aquisição de competências e de conhecimentos na área da modelação e animação computacional, contribuindo para a evolução nesta área.

Outro objectivo foi usar o campo da modelação e da animação para a promoção turística de Lisboa, do qual sou natural e residente.

A ligação entre estes dois objectivos, pessoal e académico, resultou na escolha do bairro da Mouraria como campo de estudo deste projecto, e a exploração da capacidade de criação de animação que este permitia.

O objectivo final foi a realização um filme de animação capaz de atrair um público diversificado e interessado em conhecer um pouco mais sobre a história de Lisboa e da Mouraria, através de um meio ainda pouco desenvolvido na promoção turística.

2.2 Metodologia

Após a definição dos objectivos previamente referidos, foi definido o projecto realizado: a criação de um “trailer” para uma curta-metragem realizada em computador, inspirada na história do bairro da Mouraria e a sua crescente importância na área do turismo de Lisboa.

A metodologia adoptada, tendo em conta os diversos campos de conhecimento que o projecto requereu, implicou uma componente teórica com os seguintes passos:

- Aquisição de conhecimentos teóricos da área da animação internacional e nacional;
- Aquisição de conhecimentos do bairro da Mouraria e a sua importância na cidade de Lisboa;
- Referências do bairro da Mouraria nos guias turísticos;
- Pesquisa de projectos desenvolvidos com o mesmo intuito de promoção turística através do uso de modelação e animação computacional.

Nesta fase de aquisição de conteúdos teóricos, recorreu-se a fontes existentes nos seguintes espaços: Biblioteca António Quadros, no IADE; Biblioteca Nacional de Portugal; Biblioteca Municipal Palácio Galveias; Livraria da Câmara Municipal de Lisboa, Arquivo Municipal de Lisboa - Núcleo de Fotografia, assim como recursos online no Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal.

Após este período de pesquisa, iniciou-se a parte do projecto prático que consistiu nas seguintes fases:

- Conceptualização do projecto e elaboração de guião, sinopse e storyboard;
- Elaboração do projecto com apoio de material teórico;
- Memória descritiva do projecto;
- Conclusão do projecto.

Durante o período de elaboração da parte de projecto, o recurso à parte teórica foi constante, bem como a sua revisão. Estas fases do projecto, passando pela investigação, realização do projecto com recurso a uma componente teórica

e o relatório do projecto, foram cruciais para a organização, desenvolvimento e conclusão do trabalho.

3. Enquadramento Teórico - História da Animação

3.1. A História da animação - *Before Mickey*¹

“A animação não é a arte dos desenhos que se movem mas a arte dos movimentos que são desenhados.”²

Norman McLaren

Segundo Paul Wells, “(...) a animação é um dos aspectos mais proeminentes da cultura popular mundial.”³ (Wells, 2006, p. 6). Os primeiros desenvolvimentos no campo da animação precedem as primeiras experiências cinematográficas.

Efectivamente, muito antes das primeiras experiências realizadas pelos irmãos Lumière em 1895 com o cinematógrafo, Etienne Robertson, através da utilização da lanterna mágica que projectava imagens pintadas em “slides” de vidro para um ecrã, criou o Phantasmagoria (Fig.1), em 1798. Esta invenção consistia na colocação da lanterna mágica atrás do ecrã, disposta sobre rodas e deslizando nos dois sentidos, por forma a criar a ilusão que as imagens eram capazes de movimento.

No entanto, segundo Mary Ann Doane⁴, o primeiro dispositivo cinematográfico só é criado cerca de 27 anos depois, por John Ayrton Paris, um médico britânico, com o desenvolvimento do jogo óptico Thaumatrope. (Fig. 2) Formado por uma peça de cartão, com uma imagem invertida relativamente à outra, em cada face, e um fio em cada ponta da mesma, o processo consistia na rotação da peça desenhada. Este movimento criava a ilusão da fusão das duas imagens, explicada pelo fenómeno da persistência da visão. Este fenómeno consiste na manutenção da imagem na retina durante uma fracção de segundo após a sua

¹ Before Mickey - nome retirado do título do livro “Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928, de Donald Crafton

² “Animation is not the art of drawings that move, but rather the art of movements that are drawn.” (McClaren, cit. in Solomon, 1994, p.11)

³ “(...) animation is one of the most prominent aspects of popular culture worldwide”

⁴ Mary Ann Doane, professora de Cinema, Media e Teoria Crítica na Universidade de Berkeley, e autora dos livros “*Femmes Fatales: Feminism, Film Theory, Psychoanalysis*” e “*The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*”.

percepção, de modo que uma série continua de imagens fixas são entendidas como uma única imagem em movimento.

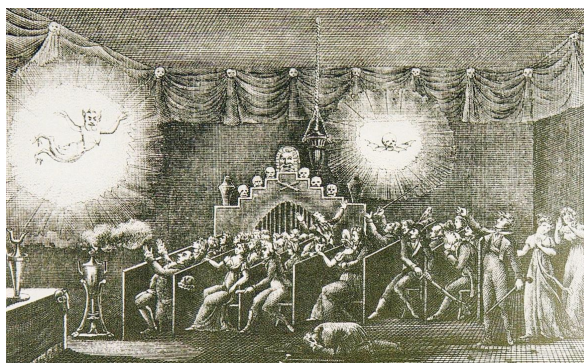


Fig. 1. Phantasmagoria
(fonte: <http://goo.gl/P9YvE>)

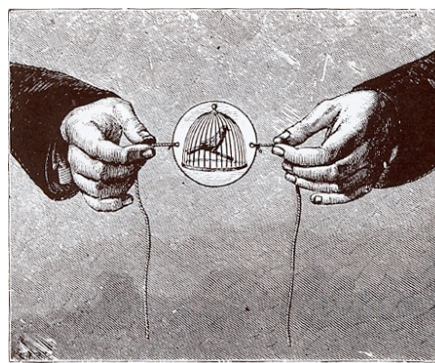


Fig. 2 Thaumatrope
(fonte: <http://goo.gl/uFKtc>)

A partir do jogo óptico Thaumatrope, houve uma sucessão de invenções revolucionárias, nos anos seguintes, determinantes na história da animação.

Joseph-Antoine Plateau, um físico belga, desenvolveu o Phenakistoscope (Fig. 3) entre 1829 e 1832, o qual consistia num suporte fixo que sustentava um disco com uma série de desenhos, representando uma sequência de posições de um objecto em movimento. Conforme ilustrado na Fig. 3, as ranhuras no suporte permitiam, ao observar ao espelho, que se visse as imagens reflectidas, originando a percepção de movimento.

Para além deste invento, Plateau deixou também a sua influência no cinema ao determinar a percepção de dezasseis imagens por segundo como uma velocidade adequada para produzir a ilusão de movimento.

Estas duas primeiras invenções, o Thaumatrope e o Phenakistoscope, iriam distinguir-se das seguintes pela simplicidade do seu formato e o modo como eram utilizadas.

A invenção seguinte que merece referência, como mencionado por Charles Musser,⁵ foi efectuada 1834 com o Zoetrope, (Fig.4) também denominado “A Roda da Vida”. Desenvolvido em Inglaterra pelo matemático William Horner, o Zoetrope criava a mesma ilusão do Phenakistoscope, com a utilização de um objecto circular caracterizado por ranhuras verticais, o qual, ao rodar sobre o eixo,

⁵ Charles Musser (1951). Professor de Cinema e de Estudos Americanos na Universidade de Yale. Autor do livro “*The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*”.

permitia visualizar as imagens no interior, obtendo a ilusão de movimento desejada.

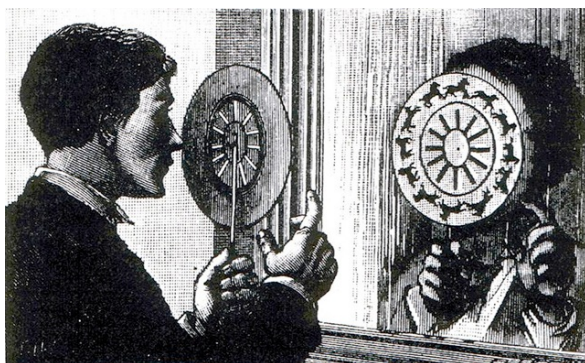


Fig. 3 Phenakistoscope
(fonte: <http://goo.gl/dgKVz>)



Fig. 4 Zoetrope
(fonte: <http://goo.gl/90jwd>)

Foram precisos mais 27 anos, até que surgisse um novo jogo óptico que importa referir. Em 1861, Coleman Sellers, engenheiro e inventor, patenteia o Kinematoscope (Fig. 5), o qual satisfazia o seu desejo de criar uma ilusão de imagens em movimento dos seus filhos a brincarem. Para tal, era necessário, conforme descrito pelo próprio Sellers, “(...) vendo em sequência uma série de imagens (tiradas em diferentes posições do objecto em movimento) com rapidez suficiente para assegurar que a imagem é retida pela retina até a próxima imagem surgir no campo de visão.”⁶ (Musser, 1994, p.45)

Como refere Ray Zone⁷, dado o seu desenvolvimento ter coincidido com o início da Guerra Civil Americana, o Kinematoscope nunca foi comercializado.

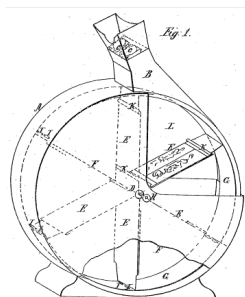


Fig. 5 Kinematoscope (fonte: livro *Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838-1952*)

⁶ “(...) by viewing in succession a series of pictures (taken in different positions of the moving object) with sufficient rapidity to ensure the image of one being retained on the retina until the next one is brought into view.”

⁷ Ray Zone (1947-2012). Autor de livros como “*Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838-1952*” e “*3-D Revolution: The History of Modern Stereoscopic Cinema*”.

Charles Musser menciona igualmente o Phasmatrope, desenvolvido por Henry Reno Heyl apenas 10 anos depois do Kinematoscope, em 1870. Heyl aplicou nas suas projecções alguns princípios de Coleman Sellers, a partir do aperfeiçoamento de um mecanismo originalmente inventado por O.B. Brown. O Phasmatrope consistia numa alteração da lanterna mágica, consistindo numa roda giratória no qual, na aresta exterior, se colocavam dezasseis diapositivos fotográficos, que eram de seguida passados sucessivamente em frente de uma fonte de luz e projectados.

Emile Reynaud, professor de ciência, considerava que o Zoetrope anteriormente referido, bem como os outros jogos ópticos inventados até à altura, não tinham a qualidade de cor e imagem que pretendia. Para ultrapassar esta limitação decidiu desenvolver um novo aparelho, em 1877, que denominou de Praxinoscope (Fig. 6). À semelhança do Zoetrope, a sua invenção consistia no uso de um cilindro com uma série de imagens no seu interior, viradas para dentro, mas que se distinguia pelo uso de um complexo sistema de espelhos e lentes, em substituição das ranhuras no cilindro.

A inovação do Praxinoscope “(...) introduziu uma nova abordagem às figuras, acentuando a precisão do desenho e explorando a subtileza das cores.”⁸ (Strauven, 2006, p.237), o que foi determinante para a forma como a animação era vista na época.



Fig.6. Praxinoscope
(fonte: http://p2.la-img.com/364/26112/9712828_1_l.jpg)



Fig. 7 Zoopraxiscope (fonte: <http://screenheritage.files.wordpress.com/2007/12/zoopraxiscope1.jpg>)

⁸ “(...)introduced a new approach to the figures by emphasizing the precision of the drawing and by exploiting the subtlety of the colors.”

É importante salientar que até então, os jogos ópticos desenvolvidos tinham como criadores figuras com um currículo associado a uma área científica ou matemática detentores de conhecimentos técnicos que lhes permitiam desenvolver os mecanismos fundamentais para a animação. O ponto de partida não era, conseqüentemente, de alguém do mundo artístico.

Como é referido pelo Kingston Museum Bequest⁹, no seu livro sobre Eadweard Muybridge, apenas dois anos depois do Praxinoscope, entre 1878 e 1879, Eadweard Muybridge, reconhecido pelo seu trabalho fotográfico, alargou os seus estudos ao campo dos mecanismos do jogo óptico, o que o levou ao desenvolvimento do Zoopraxiscope (Fig. 7). O seu interesse partiu da ideia do Professor Etienne-Jules Marey, no seu livro “Animal Mechanism” no qual sugeria o uso de um equipamento como o Phenakistiscope ou Zoetrope para estudar os movimentos de animais. O aparelho projectava imagens sobre uma roda de vidro que se mantinha sempre em movimento giratório, enquanto um disco com uma série de ranhuras girava no sentido oposto, sendo considerado um projetor Phenakistiscope com um disco de imagens e com um disco obturador.

Russell Burns¹⁰ relata a apresentação da invenção de Muybridge pela primeira vez no Outono de 1879, em casa de Leland Stanford¹¹, e a sua divulgação a partir daí, com a realização de várias palestras, sendo que uma delas, no Royal Institute, foi relatada pelo Photographic News:

“Mr Muybridge exibiu um grande número de fotografias de cavalos galopando, saltando, etc. Com a ajuda de um aparelho surpreendente chamado Zoopraxiscope, que pode ser descrito como uma lanterna mágica enlouquecida (com método nesta loucura), os animais andavam

⁹ Museu situado no Reino Unido que contém três galerias permanentes: *Ancient Origins*, *Town of Kings* e *Eadweard Muybridge* (que detém equipamentos e obras do legado de Eadweard Muybridge)

¹⁰ Russell Burns, investigador e escritor especificamente no tema de história da engenharia eléctrica, com várias publicações como “*Television: An International History of the Formative Years*” e “*Communications: An International History of the Formative Years*”.

¹¹ Leland Stanford, líder do “*Republican Party*” e Governador da Califórnia em 1862. Em 1891 funda juntamente com a sua mulher Jane Stanford, a Stanford University.

[...] galopavam e saltavam sobre obstáculos de uma forma perfeitamente natural e realista.”¹²
(Burns, 1999, p. 70)

No entanto, apesar desta evolução, os avanços no desenvolvimento de jogos ópticos ainda não tinham terminado, nem o desenvolvimento da animação graças a estes. Emile Reynaud, referido anteriormente como inventor do Praxinoscope, apresentou em 1888 a sua mais recente criação, o Théâtre Optique (Fig.8). A concepção deste baseava-se no Praxinoscope, mas em maior dimensão, com espelhos que reflectiam as imagens através de uma lente para o ecrã.

Elizabeth Ezra¹³ realça ,relativamente a esta invenção, que “A invenção de Reynaud chegou muito perto do conceito de cinema, mas este utilizava ilustrações animadas em vez de fotografias.”¹⁴ (Ezra, 2000, p.11)

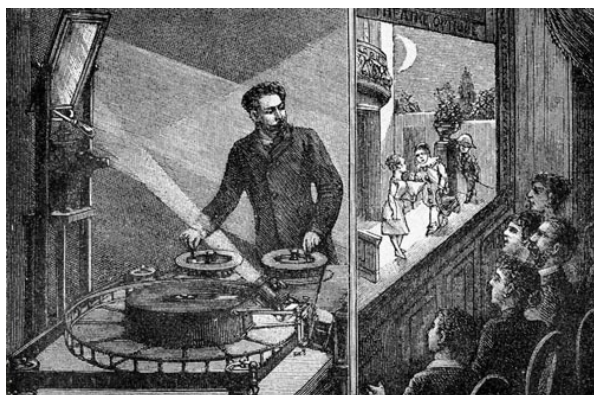


Fig. 8 Théâtre Optique (fonte: <http://goo.gl/tDtkk>)



Fig. 9 Kinetoscope
(fonte: <http://goo.gl/jRDBp>)

Conforme descrito por Charles Musser, após o Théâtre Optique surge, em 1891, a invenção de Thomas Edison, o Kinetoscope (Fig.9) baseado no seu trabalho anterior, o Phonograph. Edison teve alguns contratempos com o

¹² “Mr Muybridge exhibited a large number of photographs of horses galloping, leaping, etc.. By the aid of an astonishing apparatus called a Zoopraxiscope, which may briefly be called a magic lantern run mad (with method in the madness), the animals walked [...] galloped and leaped over hurdles in a perfectly natural and lifelike manner.”

¹³ Elizabeth Ezra, professora de Cinema e Cultura na Universidade de Stirling, tem vários trabalhos publicados referentes ao cinema e cultura francesa bem como do cinema europeu, tal como “*Georges Méliès: The Birth of the Auteur*”, “*European Cinema*” e “*France in Focus: Film and National Identity*”.

¹⁴ “Reynaud’s invention came very close to cinema, but it used animated illustrations rather than photographs.”

Phonograph, um aparelho que reproduzia e guardava o som, pois não era comercialmente viável. Perante esta situação, Edison procura uma solução e é em conversa com Eadweard Muybridge que este propõe a junção do Zoopraxiscope com o Phonograph.

No entanto, durante o processo, Edison começa a reconhecer algumas limitações nas técnicas de Muybridge, o que o leva a reinventar a sua ideia e, inclusive, a negar mais tarde qualquer partilha de ideias com Muybridge. O Kinetoscope “(...) consistia num armário, com um óculo no topo. O utilizador poderia ver pelo mesmo a imagem em movimento.”¹⁵ (Sternberg, 1988, p. 165) Com a sua comercialização no início de 1894 e a sua colocação em espaços públicos, nomeadamente salões de jogos, eram os próprios observadores que manipulavam o aparelho, criando uma contacto directo entre o observador e o mecanismo. Pode-se até presumir que este foi o precursor da interactividade entre o jogo e o utilizador nos jogos de vídeo actuais.

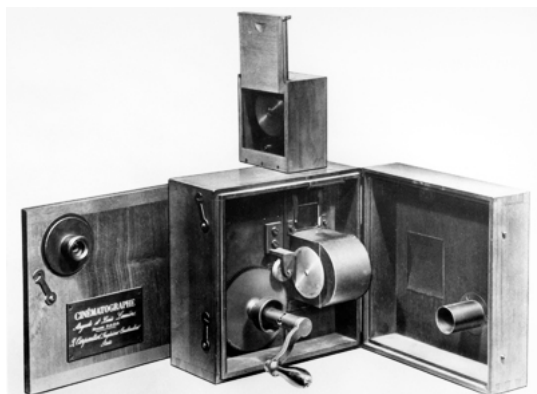


Fig. 10 Cinématographe
(fonte: <http://goo.gl/9V2np>)



Fig. 11. “Le voyage dans la lune”, Georges Méliès, 1902 (fonte: <http://goo.gl/EWHb8>)

No mesmo ano, Louis Lumière inventa o Cinématographe (Fig.10) (traduzido do grego, literalmente, por “movimento”) após várias experiências com o Kinetoscope de Edison. Como mencionado por David Williams¹⁶ este aparelho portátil, que não necessitava de qualquer fonte de alimentação de energia para o

¹⁵ “(...) consisted of an upright cabinet with a viewing peephole at the top. The viewer looked down in to the cabinet and saw the moving image.”

¹⁶ David Williams, professor de Inglês, Cinema e Teatro na Universidade de Manitoba e autor dos livros premiado e finalista da *Association for Canadian and Quebec Literatures* “*Imagined Nations: Reflections on Media in Canadian Fiction*” e “*Media, Media, and the First World War*”.

projektor, devido ao mecanismo de manivela, era de facto, um aparelho que continha 3 aparelhos em si mesmo: câmara, revelador e projetor. A 22 de Março de 1895, os irmãos Lumière, num encontro do grupo científico “La Société d’encouragement à l’industrie Nationale”, apresentam o seu primeiro filme “La sortie des ouvriers de l’usine Lumière”, o que é considerado por muitos como a primeira projecção com sucesso de imagens em movimento, isto é, de cinema.

Apesar da internacionalização do Cinématographe e do seu foco em documentários, inerentemente realistas, muitos historiadores consideram Georges Méliès, que explorou as potencialidades deste aparelho, o primeiro artista de imagens em movimento e o pai da narrativa cinematográfica.

Georges Méliès ficou conhecido pelo filme “*Le voyage dans la lune*” (Fig.11) , de 1902, no qual usa animação stop-motion, entre muitos outros “truques” cinematográficos, pelo caracterizavam os seus filmes. Relativamente às técnicas utilizadas por Georges Méliès, Paul Hammond¹⁷ assinala:

“(…) Um objecto pode ser transformado instantaneamente ou gradualmente noutra objecto; um objecto pode aumentar ou diminuir perante os nossos olhos, enquanto o resto da imagem mantém o tamanho constante [...] o objecto inanimado pode começar a mover-se ou animar -se desafiando as leis da gravidade.” ¹⁸ (Doane, 2002, p. 134)

Este género de filmes (“trick films”) foram predominantes entre 1896 e 1902 e eram caracterizados pelo facto da narrativa ser secundarizada relativamente aos efeitos especiais.

Seguindo os passos de Georges Méliès, James Stuart Blackton realizaria o primeiro desenho animado - “*The Enchanted Drawing*” em 1900, (Fig.12) no qual criava a ilusão de interagir com os desenhos que produzia. Desenvolveu várias técnicas cinematográficas antes do início do século XX. Ficou também conhecido pelo filme “*Humorous Phases of Funny Faces*” (1906), e o seu filme “*The Haunted Hotel*” de 1907 (Fig.13) foi um marco na história do cinema de animação, sendo

¹⁷ Paul Hammond, escritor, editor e tradutor, sendo autor dos livros “*Marvellous Melies*” e “*Constellations of Miro, Breton*”.

¹⁸ “(…) An object can be transformed either instantaneously or gradually into another object; an object can grow or diminish before our eyes, while the rest of the image remains a constant size, [...] an inanimate object can begin to move and or animate one to defy the laws of gravity.”

inclusivamente afirmado que “(...) A animação era virtualmente desconhecida até 1907. Foi nesse momento que o “*The Haunted Hotel*” estreou em Paris”¹⁹ (Crafton, 1993, p. 13). Esta afirmação confirma que a animação não era até então, considerada como forma de arte distinta nem estava acessível ao grande público.



Fig. 12. “*The Enchanted Drawing*” de James Stuart Blackton, 1900
(fonte: <http://goo.gl/mGvTs>)



Fig. 13. “*The Haunted Hotel*” de James Stuart Blackton, 1907(fonte: <http://goo.gl/Gq9HGA>)

Em França, por sua vez, o artista Émile Cohl “(...) estudou cuidadosamente o filme de Blackton, fotograma por fotograma, e depois de alcançar com sucesso as técnicas de animação que Blackton utilizou (...)”²⁰ (Lenburg, 2006, p.52) produziu o que muitos historiadores acreditam ser realmente o primeiro filme totalmente animado, “*Fantasmagorie*” em 1908 (Fig.14).

Através deste filme, a animação 2D, caracterizada por animação de desenhos em papel, neste caso em cartolinas pretas, demarcou-o como uma forma de arte distinta. O filme era a preto e branco, apesar da possibilidade da produção de animação a cores já que a cor em filme era feita manualmente.

Inserido numa outra corrente cinematográfica liderada principalmente por Émile Cohl - o “cinema incoerente” era considerado uma animação surreal, muitas vezes irracional e espontânea e relacionada com a arte abstracta. Tal como

¹⁹ “(...) Animation was virtually unknown until 1907. It was then that L’Hôtel hanté opened in Paris”

²⁰ “(...) closely studied Blackton’s film frame by frame, and, after the successfully fathoming the techniques of animation that Blackton used, (...)”

descreve Alberto Lucena Júnior²¹, “(...) Cohl conseguiu extraordinárias animações em movimentos de incrível fluidez, com figuras que não se limitavam às duas dimensões do suporte, mas se permitiam explorar a profundidade do espaço tridimensional (...)” (Júnior, 2001, p.51)

Tal como Émile Cohl tinha estudado as obras de James Stuart Blackton, Winsor McCay “(...) faz uso de elementos formais e códigos visuais explorados por Émile Cohl, como metamorfoses ou linhas que se movem aleatoriamente para se misturar e dar origem a figuras completas (...)” (Júnior, 2001, p. 57) mas marca a sua diferenciação com o uso da narrativa clara, apesar da fantasia que por vezes aparenta.

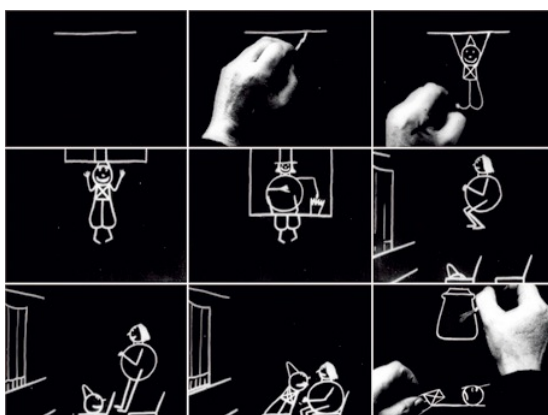


Fig. 14. “*Fantasmagorie*” de Émile Cohl, 1908 (fonte: <http://goo.gl/HYf1o>)

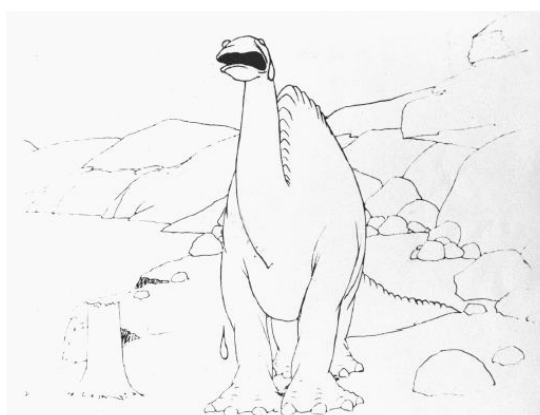


Fig. 15. “*Gertie the Dinosaur*” de Winsor McCay, 1914 (fonte: <http://goo.gl/zkNw6>)

A sua primeira experiência de animação surge em 1911, com o filme “*Little Nemo*” e mais tarde em 1914 com o filme “*Gertie the Dinosaur*”(Fig.15), ambos realizados através de inúmeros desenhos em papel de forma a criar a imagem em movimento. Também estabelecendo a diferença com o trabalho de Émile Cohl, McCay conserva a tridimensionalidade das suas personagens de banda desenhada pelas quais se tornara inicialmente conhecido. Para além desse facto, este supera um dos grandes desafios da arte da animação, a criação de personagens com características de personalidade próprias.

Relativamente ao estilo de animação utilizado, Richard Abel menciona “Os conteúdos fantasmagóricos dos filmes de Blackton, [...] Cohl and McCay criaram

²¹ Alberto Lucena Júnior, artista plástico, animador e professor do Departamento de Artes da Universidade Federal da Paraíba. Autor do livro “*Arte da Animação. Técnica e estética através da história.*”

uma aura do mágico e irracional na animação.”²² (Abel, 2005, p.41). A autora Jill Nelmes²³ destaca, contudo, que “ É no entanto Winsor McCay que deve ser devidamente reconhecido pela sua influência na Disney e na tradição do desenho animado americano.” ²⁴ (Nelmes, 2003, p.216) tal como iremos constatar mais adiante.

Apesar da afirmação anterior sobre o carácter da animação ter sido apenas dado a conhecer em 1907 com o trabalho de James Blackton, é entre 1908 e a Primeira Guerra Mundial (1914) que a animação começa verdadeiramente a ser considerada como um género de cinema, precisamente pelos trabalhos de Émile Cohl e Winsor McCay. Segundo Donald Crafton²⁵, antes de 1908, a animação era apenas considerada como um conjunto de “efeitos especiais”.

O início da produção de animação em larga escala ocorreu nos Estados Unidos da América antes do começo da Primeira Guerra Mundial (1914), o que fortaleceu o poder da indústria cinematográfica deste país, perante a concorrência dos trabalhos de animação realizados na Europa.

A invenção por Earl Hurd, patenteada em 1914, do material de película transparente - o acetato - foi determinante para os filmes que surgiriam posteriormente. Este material, como assinalado por Jill Nelmes, permitiu a realização do filme “*The Artist’s Dream*” em 1913 de John R. Bray, apesar do reconhecimento da industrialização da animação ser atribuído a Walt Disney.

Durante o período anterior à Grande Guerra, surgiu também a expressão “cartoon” através da primeira série de personagens, “*The Newlyweds*”, em 1913, realizado por Émile Cohl durante a sua estadia nos Estados Unidos. Entretanto, conforme relatado por Richard Abel²⁶, John Bray assegurou um contrato com a Pathé Film Exchange, que permitiu o lançamento da serie “*Colonel Heeza Liar*”

²²“The phantasmagorical content of films by Blackton, [...], Cohl and McCay created an aura of the magical and the irrational in animation.”

²³ Jill Nelmes, professora na University of East London e editora do livro “*An Introduction to Film Studies*”.

²⁴ “It is Winsor McCay, however, who must be properly acknowledge for his influence on Disney and American cartoonal tradition.”

²⁵ Donald Crafton é um especialista na história do cinema, cultura visual e performance, tendo publicado várias obras como “*Before Mickey: The Animated Film 1908-1928*” e “*Emile Cohl, Caricature, and Film*”, entre outros.

²⁶

em 1913 e demonstrou a viabilidade da animação como uma produção industrial. No ano seguinte, em Dezembro de 1914, John Bray cria a Bray Studios, e alia-se a Earl Hurd.

Para além da inovação na animação através da invenção do acetato, ocorreu outra invenção no mesmo ano, a rotoscopia, por parte de Max e Dave Fleischer, os quais no ano seguinte começam a trabalhar com a Bray Studios. A rotoscopia permitia a projecção de uma sequência de imagens reais numa chapa de vidro, sobre o qual se colocava o papel ou acetato e nos quais se podia desenhar directamente.

Jeff Lenburg²⁷ descreve o período de trabalho de Max Fleischer na Bray Studios, destacando a criação da série “*Out of the Inkwell*”, em 1916, cuja história se centrava na personagem de “Koko the Clown” (Fig.16).

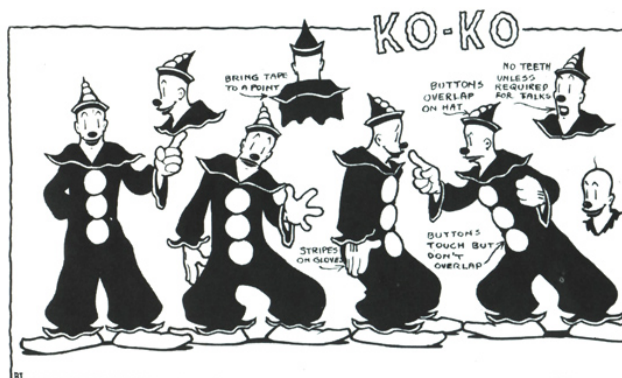


Fig. 16 “Koko the Clown” de Max Fleischer, 1919 (fonte: <http://goo.gl/vd1IK>)

Para além da Bray’s Studios, Jean Wright²⁸ destaca a existência de outros dois estúdios anteriores aos anos 20 - o Hearst International Film Service e o Raoul Barré Studio, demonstrando a existência de um nível de consumo de animação que garantia a existência destas empresas.

Alguns anos mais tarde, em 1921, já depois do fim da Primeira Guerra Mundial, os irmãos Fleischer decidem abrir o seu próprio estúdio de animação,

²⁷ Jeff Lenburg, produtor e autor de uma série de livros premiados, tais como “*Legends of Animation*” e relativamente à história de animação, “*Who’s Who in Animated Cartoons: An International Guide to Film and Television’s Award-Winning and Legendary Animators*” e “*The Encyclopedia of Animated Cartoons*”.

²⁸ Jean Wright começou a sua vida no campo da animação no estúdio Hanna-Barbera, local onde trabalhou durante 8 anos, tendo de seguida assumido o papel de professora de Escrita e Desenvolvimento de Animação. Dos seus livros publicados destaca-se “*Animation Writing and Development, : From Script Development to Pitch*” e “*Voice-Over for Animation*”.

inicialmente denominada Inkwell Studios e, posteriormente, conhecida como Fleischer Studios, Inc.

Para além dos estúdios de animação atrás referidos, Christopher Lehman²⁹ salienta o trabalho do produtor Pat Sullivan e do animador Otto Messmer com a série “Felix” (1919-29). A série caracterizava-se e destacava-se de qualquer outro trabalho de animação anteriormente realizado, pela personagem de “*Felix the Cat*” (Fig.17) que assumia comportamentos e emoções humanas, tendo sido referido que “(...) Sullivan e Mesmer desenvolveram a primeira estrela animal popular, antropomórfica e americana.”³⁰ (Lehman, 2009, p.12)



Fig. 17 “*Felix the Cat*” de Pat Sullivan e Otto Messmer, (1919-29) (fonte: <http://goo.gl/YoDHW>)

Em 1923 existiam já inúmeros estúdios de animação em Nova Iorque que competiam entre si, sendo os dominantes, no entanto, os anteriormente referidos - o estúdio de Pat Sullivan juntamente com Otto Mesmer, e o Fleischer Studios.

Entretanto, na Europa do pós-guerra, as produtoras não tinham capacidade financeira para realizar projectos de animação, pelo que apenas a animação independente se conseguiu destacar, com uma abordagem diferente da animação americana. O modernismo, o expressionismo e a arte abstracta estabeleceram uma relação com o cinema de animação que, como Esther Leslie³¹ evidencia, possibilitou projectos de animação como a série “*Opus*” (Fig.18) de 1921-23,

²⁹ Christopher Lehman, professor de Estudos Étnicos é igualmente o autor do livro “*The Colored Cartoon Black Representation in American Animated Short Films*” e “*American Animated Cartoons of the Vietnam Era*”

³⁰ “(...) Sullivan and Mesmer developed American animation’s first popular anthropomorphic animal star.”

³¹ Esther Leslie, professora de Estética Política na Universidade de Birbeck e autora do livro sobre animação “*Animation, Critical Theory and the Avant-garde*”.

realizada por Walter Ruttmann ou, como mencionado por Jan-Christopher Horak³² “*Ballet mécanique*”, de 1924, do pintor Fernand Léger, Man Ray e Dudley Murphy.

Kay Armatage³³ realça outra obra no âmbito da animação na Europa, o filme “*The Adventures of Prince Achmed*” (Fig.19), em 1926, da alemã Lotte Reiniger. A técnica utilizada é influenciada pelos “jogos de sombras” do Oriente, populares na Europa nos anos 20, caracterizando-se pelo uso inteligente de recortes de silhuetas, jogos de sombras e luz. Além de ser conhecido como um dos filmes animados mais inovadores da história, foi inclusive elogiado por Jean Renoir como “(...) uma expressão visual de Mozart”³⁴ (Armatage, 2003, p.73)

Apesar de toda a evolução da animação até ao momento nos EUA bem como em vários países europeus, desde os jogos ópticos à elaboração de animação a partir de silhuetas, o papel fundamental na divulgação da animação, enquanto arte industrializada e acessível ao grande público, foi desempenhado por Walt Disney, como se irá relatar de seguida.

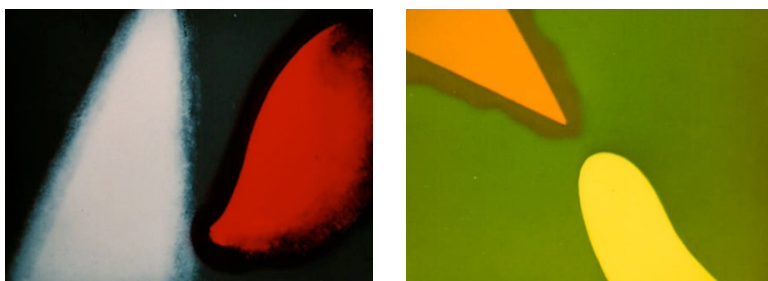


Fig. 18 “*Opus 1*” de Walter Ruttmann, 1921 (fonte: <http://www.see-this-sound.at/print/work/175>)



Fig. 19 “*The Adventures of Prince Achmed*” de Lotte Reiniger, 1926 (fonte: <http://www.methodshop.com/video/reviews/prince-achmed/>)

³² Jan-Christopher Horak, professor e director do arquivo de Cinema e Televisão da UCLA. As suas publicações incluem livros como “*Film and Photo in the 1920s*”, “*Making Images Move: Photographers and Avant-Garde Cinema*” e “*Lovers of Cinema: The First American Film Avant-Garde 1919-1945*”

³³ Kay Armatage, professora na Universidade de Toronto, no departamento de Estudo de Cinema, e de diversos cursos de estudo de documentários e teoria do cinema, entre outros. Autora do livro “*The Girl from God’s Country: Nell Shipman and the Silent Screen*”.

³⁴ “(...) a visual expression of Mozart”

3.2 A Era de Walt Disney

“A primeira função do desenho animado não é duplicar acções reais ou eventos como realmente acontecem - mas criar uma caricatura da vida e da acção... de dar vida aos sonhos fantasiosos e imaginários que todos já pensámos baseados em factos.”³⁵

Michael Barrier

Apesar de todo o desenvolvimento realizado no campo do cinema de animação até à época, nomeadamente o trabalho desenvolvido anteriormente por Lotte Reiniger, como referido, coube a Walt Disney ficar conhecido mundialmente como o realizador da primeira longa-metragem de animação.

Frank N. Magill³⁶ relata o percurso de Walt Disney, inicialmente com o projecto em Hollywood juntamente com o seu irmão Roy Disney e o animador Ub Iwerks, a série “*Alice in Cartoonland*” (Fig.20), em 1923, que unia animação com filmagens reais no mesmo ano em que fundou a Walt Disney Productions.

Em 1927 começa a trabalhar na série “*Oswald the Rabbit*” (Fig.21). No entanto a sua fama no mundo da animação surge com o filme “*Steamboat Willie*” (Fig.22), de 1928, realizado com som sincronizado e onde aparece pela primeira vez a personagem que se viria a revelar icónica de Mickey Mouse.

O projecto seguinte denominou-se “*Silly Symphonies*”, em 1929, e influenciou os estúdios rivais em séries como “*Looney Tunes*”, “*Merrie Melodies*”, “*Happy Harmonies*” e “*Color Rhapsodies*”. Outro projecto de destaque foi o primeiro desenho animado a cores, “*Flowers and Trees*” (Fig.23), em 1933, que lhe valeu o Óscar para Melhor Curta-Metragem de Animação.

³⁵ “The first duty of the cartoon is not to duplicate real action or things as they actually happen - but to give a caricature of life and action... to bring to life dream fantasies and imaginative fantasies that we have all thought of [based on] a foundation of fact” (Barrier, 1999 cit. in Nelmes, 2003, p.214)

³⁶ Frank N. Magill, fundador e editor da Salem Press. Editor do livro “*The 20th Century A-GI: Dictionary of World Biography, Volume 7.*”

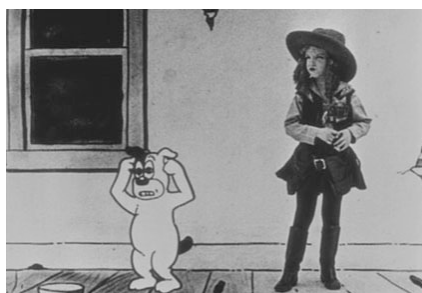


Fig. 20 “Alice in Cartoonland” de Walt Disney, Roy Disney e Ub Iwerks, 1923
(fonte: <http://goo.gl/dxxLf>)



Fig. 21 “Oswald the Rabbit” de Walt Disney e Ub Iwerks, 1927 (fonte: <http://goo.gl/pqbQ5>)

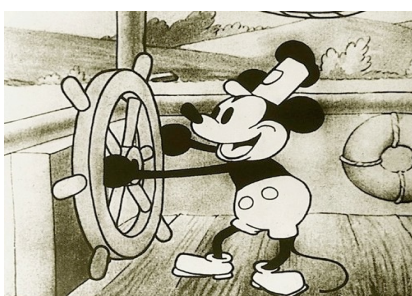


Fig. 22 “Steamboat Willie” de Walt Disney e Ub Iwerks, 1928
(fonte: <http://goo.gl/9ECs9>)

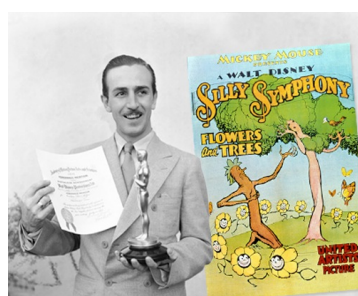


Fig. 23 Walt Disney - “Flowers and Trees” (fonte: <http://goo.gl/lzGI9>)

Com o aparecimento da personagem Mickey Mouse, os restantes estúdios de animação tentavam criar personagens igualmente icónicas nos seus projectos. O estúdio dos irmãos Fleischer, que mantinham a personagem “Koko the Clown”, cuja popularidade foi em 1930 superada pela personagem de “Betty Boop” e mais tarde, em 1933, com a série da personagem “Popeye the Sailor”, a qual, contrariamente aos anteriores, teve origem na banda desenhada do criador Elzie Crisler Segar.

No mesmo ano, Walt Disney apresenta a curta-metragem de animação “*The Three Little Pigs*”, que se destaca pelas personalidades distintas atribuídas a cada personagem, bem como pela introdução do *storyboard* como solução de estruturação da animação, e prossegue com uma série de filmes nos anos seguintes, como em 1935 com o filme “*The Band Concert*”, em 1936 com “*The Country Cousin*” e por fim, em 1937, com “*Old Mill*”.



Fig. 24 (à esq.): “Betty Boop”, 1930 (fonte: <http://goo.gl/HDZ4F>)



Fig. 25 (à direita): “Popeye the Sailor”, 1933 (fonte: <http://goo.gl/GOLVq>)

Walt Disney demarcou-se e criou um impacto no mundo da animação que se prolonga até aos dias de hoje, tenha sido com a introdução do som sincronizado em filmes, tenha sido com o uso da cor graças ao processo Technicolor.

A sua primeira longa-metragem, considerada a primeira longa metragem a cores e com som sincronizado - “*Snow White and the Seven Dwarfs*”, em 1937, constitui um marco histórico na animação mundial, sendo mencionado por Jill Nelmes que “Disney aperfeiçoou uma linguagem para os desenhos animados e para as longas-metragens com base no modelo das longas-metragens com actores reais”³⁷ (Nelmes, 2003, p. 220) Neste filme, Walt Disney aproveita, como irá acontecer nos filmes seguintes, a temática dos contos de fadas, graças ao “(...) surpreendente sucesso de bilheteira de “Branca de Neve e os Sete Anões” (...) Walt Disney e o seu estúdio foram impelidos a criar uma série de filmes de animação baseados nos contos de fadas clássicos.”³⁸ (Westfahl, 2005, p. 1238)

³⁷ “Disney perfected a certain language for the cartoon and the full-length feature which took its model from live-action film-making”

³⁸ “(...)astonishing box office success of *Snow White and the Seven Dwarfs* (...)” que “(...) impelled Walt Disney and his studio to create a string of further feature animation based on classic fairy tales.”

3.3 “Golden Era”

“O filme de animação atingiu maturidade na “Golden Era” do desenho animado americano, e desse modo estabeleceu a Disney como sinónimo da animação.”³⁹

Jill Nelmes

O currículo de Walt Disney como animador e fundador da sua empresa - a Walt Disney Productions, inclui vários projectos que ajudaram a definir os anos 40 como a “Golden Era” dos desenhos animados americanos e que consagraram a animação como uma forma de arte, tais como “*Pinocchio*” (Fig.26) e “*Fantasia*” (Fig.27), ambos de 1940, “*Dumbo*” em 1941 e, no ano seguinte, “*Bambi*” (Fig.28).



Fig. 26 (à esq.): “*Pinocchio*” de Walt Disney, 1940 (fonte: <http://goo.gl/FwPA4>)

Fig. 27 (a meio): “*Fantasia*” de Walt Disney, 1940 (fonte: <http://goo.gl/qFyXW>)

Fig. 28 (à direita): “*Bambi*” de Walt Disney, 1942 (fonte: <http://goo.gl/dBFU3>)

Relativamente ao processo de trabalho, “Disney lidou com o que era uma forma predominantemente abstracta, não realista, e insistiu na plausibilidade das suas personagens, contextos e narrativas.”⁴⁰ (Wells, 1998, p.23) Ele pretendia que a realidade fosse incutida nas suas personagens, fosse no movimento ou na introdução de personalidade e expressões.

Contudo, apesar do contributo da Walt Disney Studios para o desenvolvimento da animação, este não era o único estúdio na altura a assumir o papel de industrialização da animação.

³⁹ “The animated film reached maturity in the ‘Golden Era’ of the American cartoon, and in so doing established Disney as synonymous with animation.” (Nelmes, 2003, p. 220)

⁴⁰ “Disney dealt with what was a predominantly abstract, non-realist form, he insisted on verisimilitude in his characters, contexts and narratives.”

Como Christopher Lehman⁴¹ documenta, o estúdio Warner Bros., que tinha sido formado em 1918, tomou em 1930 a decisão de encomendar projectos aos animadores Hugh Harman e Rudolf Ising, que anteriormente tinham trabalhado na Walt Disney Studios. No entanto, este percurso na animação era inicialmente dificultado pela já formada técnica/temática de “animação” da época, que se prendia muito nos trabalhos realizados por Walt Disney. O mesmo sucedeu com a MGM (Metro-Goldwyn-Mayer Inc.), como Michael Barrier⁴² refere, que entrou na indústria da animação em 1931 com filmes realizados por Ub Iwerks, mas que, devido ao insucesso dos mesmos, regressou no fim da década aos estúdios de Walt Disney.

No entanto, ao longo dos anos, outros estúdios conseguiram conquistar um lugar no mundo americano de animação, como a Warner Bros. com a série “*Looney Tunes*” e “*Merrie Melodies*”, que atingiu um grande sucesso em 1942 e nos anos seguintes, chegando mesmo a superar o sucesso de Walt Disney em relação a animações curtas nos Estados Unidos. Enquanto a popularidade das personagens de Bugs Bunny e Daffy Duck se tornaram referência nos anos 40, o mesmo sucedeu com a nova personagem de Walt Disney, Donald Duck que iria, posteriormente, em 1949, tornar-se substituto de Mickey Mouse.

A. Bowdoin Van Riper⁴³ descreve como em anos precedentes, o início da Segunda Guerra Mundial afectara negativamente a indústria da animação. Dados os cortes financeiros necessários, os animadores da Walt Disney Studios decretaram uma greve deixou em impasse os projectos em curso na altura.

Ultrapassados os problemas que suscitaram a greve, a maioria dos projectos realizados eram destinados a vídeos de treino e instrução militar.

Foi apenas após o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945, que a Disney regressou aos grandes projectos com o início da realização do filme “*Cinderella*” (Fig.

⁴¹ Christopher Lehman, professor de Estudos Étnicos na St. Cloud University, e autor de “The Colored Cartoon: Black Representation in American Animated Short Films, 1907-1954”.

⁴² Michael Barrier, historiador da animação americana e autor dos livros “The Animated Man: A Life of Walt Disney” e “Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age”, entre outros.

⁴³ A. Bowdoin Van Riper, historiador e autor dos livros “*Learning from Mickey, Donald and Walt: Essays on Disney's Education Films*” e “*A Biographical Encyclopedia of Scientists and Inventors in American Film and TV since 1930*”.

29), estreado em 1950 e que se tornou o primeiro grande êxito após “*Snow White and the Seven Dwarfs*”, treze anos antes.



Fig. 29 (à esq.): “*Cinderella*”, de Walt Disney, 1950 (fonte: <http://goo.gl/JJBG0>)

Fig. 30 (a meio): “*Alice in Wonderland*” de Walt Disney, 1951 (fonte: <http://goo.gl/4bFPB>)

Fig. 31 (à direita): “*Peter Pan*” de Walt Disney, 1953 (fonte: <http://goo.gl/O19be>)

Os filmes subsequentes não obtiveram o mesmo sucesso de “*Cinderella*” mas não deixam de fazer parte do percurso de Walt Disney, e principalmente da animação, como “*Alice in Wonderland*” (Fig.30) em 1951, “*Peter Pan*” (Fig.31) em 1953 e “*Lady and the Tramp*” em 1955.

A produção do filme seguinte, “*Sleeping Beauty*” (Fig.32), de 1959, foi um projecto mais ambicioso que, como Iwao Takamoto⁴⁴ destaca, assinalava a introdução de novas técnicas de filmagem, som e desenho. O filme seguinte, em 1961, “*101 Dalmatians*” (Fig.33), utilizou pela primeira vez a técnica de xerografia de forma a eliminar a fase de pintura à mão, sendo que o processo permitia a impressão do desenho do animador directamente nas folhas.

O ponto de viragem na indústria da animação da Walt Disney Studios, que ocasionou um processo de apagamento que duraria algumas décadas, deveu-se ao falecimento de Walt Disney em 1966, tendo sido “*The Jungle Book*” (Fig.34), que apenas se estreou em 1967, o último filme que teve o seu envolvimento durante a realização.

⁴⁴ Iwao Takamoto, animador no estúdio Hanna Barbera, reconhecido pelo seu trabalho na criação de personagens como Scooby-Doo, Astro (The Jetsons) entre muitos outros. Autor do livro “*Iwao Takamoto: My Life with a Thousand Characters*”.



Fig.32 (à esq.): “*Sleeping Beauty*” de Walt Disney, 1959 (fonte: <http://goo.gl/m7SUp>)

Fig.33 (a meio): “*101 Dalmations*” de Walt Disney, 1961 (fonte: <http://goo.gl/LFg50>)

Fig.34 (à direita): “*The Jungle Book*” de Walt Disney, 1967 (fonte: <http://goo.gl/jqVHb>)

Walt Disney deixou um legado difícil de superar, não apenas pela sua importância determinante na realização e comercialização de filmes de animação, mas também pelas características específicas presentes nos filmes por ele realizados, tal como a presença de “(...) fortes elementos de humor e romance [...] animais como personagens secundárias, compreensivas e coloridas: uma moral emocional e simplificada [...] uso abundante de música e canções (...)”⁴⁵ (Westfahl, 2005, p.1238), características que permitiram criar o mundo Disney pelo qual ficou conhecido e admirado.

⁴⁵ “(...) strong elements of humor and romance [...]; colorfully [...] sympathetic, small-animal secondary characters; emotional and moral simplification [...] much use of music and song (...)”

3.4 A era da televisão

“A nova era da televisão recuperou este princípio [... produzir formas simples seja em linha e forma...], reforçou-o através da grande concentração de guiões e performances vocais, e mais importante, olhou para trás e para fora, para outros caminhos no qual a animação poderia funcionar e procurar influências produtivas (...)”⁴⁶

Harrison M. & Stabile C.

Após a morte de Walt Disney, os filmes seguintes produzidos pelo seu estúdio não conseguiram manter os elevados níveis de qualidade da animação que Walt Disney tinha imposto até ao momento, nem o seu apelo comercial, e apenas décadas mais tarde, no fim dos anos 80 e início de 90, a Walt Disney Studio voltou a assumir a liderança em filmes de animação.

Relativamente à componente técnica da animação, segundo Alberto Lucena Júnior:

“(...) num paralelo, poderíamos dizer que a década de 1960 está para a animação computadorizada assim como o período que vai de 1900 a 1910 se coloca para a animação tradicional, em que as técnicas básicas passam por uma fase de intensa experimentação e descoberta.” (Júnior, 2001, p.206)

Houve um avanço técnico excepcional desde o início do século e que, com a introdução e desenvolvimento do computador, permitiu elevar a animação a outro patamar da era digital.

Como Mário Augusto e Luís Costa referem:

“O início da década de 60 corresponde a um momento de viragem na história do cinema de animação. E os sinais dessa viragem são contraditórios: por um lado, desaparece a maioria dos estúdios de animação que rivalizaram com a Disney nas décadas de 30, 40 e 50 e o cinema de animação transforma-se quase exclusivamente em desenhos animados feitos propositadamente para televisão (...)” (Augusto & Costa, 2001, p.17)

⁴⁶ “The new television era recovered this principle [... producing simple forms in both line and form...], enhanced it through the greater concentration upon scripts and vocal performance, and most importantly, looked backward and outward to other ways in which animation could function and find productive influence (...)” (Harrison & Stabile, 2003, p. 19)

Os anos de 1960 a 1980 constituem uma época de animação directamente realizada para ser transmitida na televisão, como previsto por John Halas⁴⁷ em 1956 “A animação está destinada a ser intensamente estimulada pela televisão no futuro.”⁴⁸ (Harrison & Stabile, 2003, p. 17) e no qual se demarca o estúdio Hanna-Barbera Productions, que tecnicamente foca-se num desenho simples enquanto linha e forma. Muitos dos seus projectos mais marcantes realizados entre 1960 e 1980 são: “*The Huckleberry Hound Show*”, “*The Flintstones*” (Fig.35), “*The Yogi Bear Show*”, “*The Jetsons*” (Fig.36), “*Scooby-Doo, Where Are You!*”, e “*The Tom and Jerry*” (Fig.37) (em associação com a MGM). Contudo, apesar de todo o sucesso televisivo, “(...) e os padrões iniciais presentes na animação para televisão, existia ainda a preocupação que estes programas não representassem correctamente a animação como arte.”⁴⁹ (Harrison & Stabile, 2003, p. 24). Apesar disso, com o declínio das animações da Walt Disney Studios, é importante destacar o trabalho realizado e como fez a arte de animação perdurar durante esta época conturbada na indústria.



Fig.35 (à esq.): “*The Flintstones*” de Hanna-Barbera, 1960 (fonte: <http://goo.gl/FAM6r0>)

Fig.36 (a meio): “*The Jetsons*” de Hanna-Barbera, 1962 (fonte: <http://goo.gl/YFc6z8>)

Fig.37 (à direita): “*The Tom & Jerry Show*” de Hanna-Barbera e MGM, 1975 (fonte: <http://goo.gl/2H9cpT>)

⁴⁷ John Halas (1912-1995), animador húngaro e um dos membros fundadores e presidente da “Association Internationale du Film d’Animation” (ASIFA).

⁴⁸ “Animation is bound to be greatly stimulated by television in the future.”

⁴⁹ “(...) and initially standard bearers for animation on television, there was still concern that these programs misrepresented animation as an art.”

3.5 O Renascimento da Disney e a Era Moderna

“A animação é uma das formas de expressão mais dinâmicas disponíveis para as pessoas criativas. A animação é uma arte e ofício que é transdisciplinar e interdisciplinar, que abrange o desenho, escultura, modelismo, performance, dança, informática, ciências sociais e muito mais.”⁵⁰

Paul Wells

Após décadas em que a animação da Disney não produziu longas metragens de animação de referência, assistiu-se a um ressurgimento inesperado em 1989 com a produção de *“The Little Mermaid”* (Fig.38), que iniciou um novo período na indústria da animação, “(...) não porque introduzia novos temas ou técnicas, mas principalmente porque não o fez, representando, pelo contrário uma tentativa de reproduzir a magia dos clássicos filmes do início da Disney (...)”⁵¹ (Booker, 2010, p. 37)



Fig.38 (à esq.): *“The Little Mermaid”* de Walt Disney Animation Studios, 1989

(fonte: <http://goo.gl/LOfVI>)

Fig.39 (a meio): *“Aladdin”* de Walt Disney Animation Studios, 1992 (fonte: <http://goo.gl/8N3L7>)

Fig.40 (à direita): *“Hercules”* de Walt Disney Animation Studios, 1997

(fonte: <http://goo.gl/fAkWj>)

A partir desse momento, a produção de animação seguiu o ritmo de lançamento de cerca de uma longa metragem por ano, com *“Beauty and the Beast”* (1991), *“Aladdin”* (1992), *“The Lion King”* (1994), *“Pocahontas”* (1995), *“The Hunchback of Notre Dame”* (1996), *“Hercules”* (1997), *“Mulan”* (1998) e por fim, o filme que marca o fim da era de Renascimento da Disney, *“Tarzan”* (1999).

⁵⁰ “Animation is the most dynamic form of expression available to creative people. Animation is a cross-disciplinary and inter-disciplinary art and craft, embracing drawing, sculpture, model-making, performance, dance, computer science, social science and much more.” (Wells, 2006, p.6)

⁵¹ “(...) not because it introduced new themes or techniques, but because it largely didn’t, representing an attempt instead to reproduce the magic of the earlier classic Disney animated films (...)”

Os filmes posteriores não conseguiram alcançar o mesmo sucesso, no entanto, o aparecimento de um novo estúdio de animação, a Pixar, fundada em 1986 por Ed Catmull, Steve Jobs e John Lasseter “(...) uma jovem empresa dedicada à animação computadorizada (...)”⁵² (Booker, 2011, p.69), lançou o uso de novas tecnologias no campo da animação, e, tendo a Disney como seu distribuidor, lançou o filme “*Toy Story*” (Fig.41) de John Lasseter, em 1995. Esta produção caracteriza-se por ser “(...) o primeiro filme a ser produzido inteiramente por imagens geradas por computador (CGI)”⁵³ (Booker, 2011, p. 69), demarcando-se assim das técnicas precedentes utilizadas nos filmes da Walt Disney Studios e assinalando o aparecimento de um novo paradigma no modo de criação de animação.

A introdução da computação gráfica na animação foi determinante pois alterou as técnicas, processos e realização de todas as animações posteriores, sendo que inclusive em décadas anteriores “(...)os próprios animadores, em sua maioria, continuavam na expectativa quanto à adoção da nova tecnologia, já que, despeito dos grandes avanços verificados na passagem da década de 1970 para 1980, a computação gráfica até então não havia superado com vantagem a estrutura matemática responsável pela rigidez das formas geométricas, insuficiente para a produção competitiva de animação de personagens.” (Júnior, 2001, p.351)



Fig.41 (à esq.): “*Toy Story*” de Pixar Animation Studios, 1995 (fonte: <http://goo.gl/nv2u5>)

Fig.42 (a meio): “*Wall-E*” de Pixar Animation Studios, 2008 (fonte: <http://goo.gl/XW1Wz>)

Fig.43 (à direita): “*Brave*” de Pixar Animation Studios, 2012 (fonte: <http://goo.gl/Mkp67>)

A Pixar tornou-se a empresa de referência nas animações em CGI, e, após o sucesso de “*Toy Story*”, surgiram, nos anos seguintes filmes que mantiveram o

⁵² “Pixar, an upstart company devoted to computer animation (...)”

⁵³ “(...) the first film to be produced entirely by computer-generated imagery (CGI)”

sucesso, como “*A Bug’s Life*” (1998), “*Monster’s Inc.*” (2001), “*Finding Nemo*” (2003), “*The Incredibles*” (2004), “*Cars*” (2006), “*Ratatouille*” (2007), “*Wall-E*” (2008) (Fig.42), “*Up*” (2009) e, mais recentemente, “*Brave*” (2012) (Fig.43).

Ao passo que a Walt Disney mantinha as suas ideologias e temáticas ao longo de todos os filmes que produziu que podiam ser referidas como simplistas e muitas vezes baseadas em contos de fadas, a Pixar apresenta características distintas, com “(...) uma narrativa inteligente (e um uso eficaz de elementos reconhecíveis derivados de outros trabalhos da cultura popular [...] os filmes tendem a ser complexos e inteligentes (...)”⁵⁴ (Booker, 2011, p. 283)

É importante salientar que, durante todo o século XX, a “tecnologia” utilizada na produção de filmes de animação, centrava-se no desenho, sendo que todas as outras técnicas assumiam um lugar invisível na indústria da animação. Contudo, com a introdução do computador e de novas técnicas e processos, e principalmente com o sucesso de “*Toy Story*”, o desenho como técnica essencial e única para a produção vai ser progressivamente subalternizado, enquanto se identifica um uso extremo de 3D em longas-metragens produzidas desde essa época, considerando-se que a “(...) animação gerada por computadores é actualmente a estética dominante nos filmes de animação em Hollywood.”⁵⁵ (Wells, 2006, p. 126)

Apesar do domínio do 3D na produção actual, os progressos feitos por Walt Disney no campo da animação continuam presentes e determinantes para a “ilusão da vida” que este pretendia, graças à utilização dos princípios fundamentais da animação, tais como “(...) comprimir e esticar, antecipação, encenação, animação directa e posição-chave, continuidade e sobreposição da ação, aceleração e desaceleração, movimento em arco, ação secundária, temporização, exageração, desenho volumétrico e apelo.” (Júnior, 2001, p.115), demonstrando a sua importância no mundo da animação.

⁵⁴ “(...) clever storytelling (and effective use of recognizable elements derived from other works of popular culture).[...] films tend to be complex and intelligent (...)”

⁵⁵ “(...)computer-generated animation is currently the dominant aesthetic in Hollywood feature animation.”

3.6 A Animação em Portugal

“A animação é um espelho da alma, da nossa postura e das novas convicções. Mais do que a sua história um filme de animação transmite a vivência, o sentimento, a fruição estética assumida pelo seu autor e partilhada com público e quanto maior for o empenho do seu autor maior será a atenção do espectador e melhor esta comunicação se estabelece.”

Abi Feijó (Feijó, cit. in Gaio, 2001, p. 104)

A história da animação em Portugal tem o seu início com a produção, em 1923, do filme “O Pesadelo do António Maria” (Fig.44) de Joaquim Guerreiro, no mesmo ano em que, nos Estados Unidos, Walt Disney funda a Walt Disney Productions.

Na década seguinte, surgiram outros filmes de autor, reconhecidos como os primórdios da animação portuguesa, tal como “Tip-Top” (1925) de Fred Netto; “Os Camelos” (1930) (Fig.45) de João Rodrigues Alves; “A Lenda de Miragaia” (1931) (Fig.46) de António Cunhal e Raúl Faria da Fonseca, que se destaca pelo uso extraordinário de silhuetas animadas, influenciados e inspirados pelo trabalho de Lotte Reiniger em “As Aventuras do Príncipe Achmed” e igualmente por ser “(...) um dos últimos representantes do cinema mudo em plena época do advento do sonoro em Portugal.” (Gaio, 2001, p.15); “A Balada da Fonte” (1933) por João Carlos e por fim, em 1933, “Semi-Fusas” de Hernâni Tavares e Tavares da Fonseca, relatado na revista “Cinéfilo” como “O primeiro filme português de desenhos animados [...] que teve uma ante-estreia no Salão Olympia, no Porto, em Dezembro de 1933.” (Mateus, 2003, p. 16).

As décadas de 20 e de 30 podem ser referidas como a época de filmes de autor, como os exemplos referidos anteriormente. Denota-se nas décadas seguintes, um rumo diferente na animação e a sua aproximação ao mundo publicitário, como irá ser referido adiante.



Fig.44 (à esq.): “O Pesadelo do António Maria”, de Joaquim Guerreiro, 1923 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.45 (a meio): “Os Camelos” de João Rodrigues Alves, 1930 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.46 (à direita): “A Lenda de Miragaia” de António Cunhal e Raúl Faria da Fonseca, 1931 (fonte: http://www.cinemaportugues.ubi.pt/images/bd/miragaia_04.jpg)

Contudo, ainda no fim da década de 30, concretamente em 1939, Servais Tiago, apenas com 14 anos, começa a realizar o seu primeiro filme de animação, intitulado de “Automania” (Fig.47), com o recurso “(...) à técnica de desenhos recortados em papel e colocados sobre vidros, dispostos em três planos.” (Mateus, 2003, p. 18), e em 1941, Sérgio Luiz, outro jovem, autor da banda desenhada “O Boneco Rebelde” (Fig.48), redirecciona esse seu trabalho para o campo da animação, sendo infelizmente o seu único passo na animação devido ao seu falecimento em 1943.

Servais Tiago no entanto, prosseguiu a carreira como animador, e ,em 1946 é contratado pelos estúdios Kapa, local onde realiza alguns filmes publicitários, como “Malhas Locitay” e “Perfumes Kimono”. A publicidade começa, portanto, a recorrer à animação e “Nessa época, antes da chegada da Televisão, era nos cinemas, sobretudo nos intervalos das sessões, que se projectavam os filmes de publicidade.” (Gaio, 2001, p.25)

Na época de desenvolvimento que se seguiu ao final da Segunda Guerra Mundial, surgem os primeiros filmes publicitários a cores, pela mão de Servais Tiago, denominados de “Tricode” em 1953 ,e no ano seguinte, “Grandella”, após o fim dos estúdios Kapa e no início da sua empresa Cineca, que para além da adição da cor, caracterizam-se por “(...) encaminharam esteticamente a animação portuguesa para caminhos mais modernos, denunciando o abandono da estética disneyana em abono dos caminhos propostos pelas criações menos conformistas (...)” (Castro & Ornelas, 2003, p. 38)

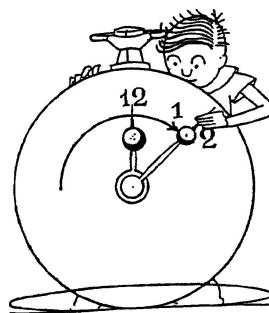
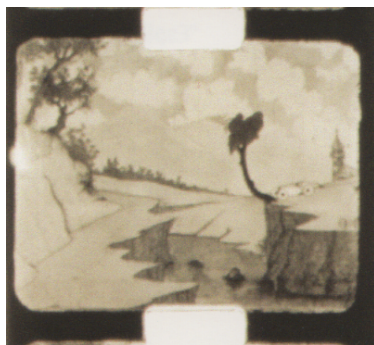


Fig.47 (à esq.): “Automania” de Servais Tiago, 1939 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.48 (à direita): “Boneco Rebelde” de Sérgio Luiz, 1941 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Paulo Cambraia⁵⁶ refere-se à época entre os anos 20, 30, 40 e parte da década de 50 como a “A Primeira Época” “(...) durante as quais são predominantes os filmes de carácter experimental.” (Loureiro, 2010, p. 9) e de filmes de autor.

Como referido anteriormente, denota-se uma evolução da animação dentro do mundo da publicidade que irá começar a ocorrer durante a década de 50 e 60, também muito devido ao aparecimento da televisão em Portugal em 1957, e que rapidamente se imporia como um poderoso meio de comunicação.

Alguns exemplos de filmes realizados nessa época foram “A Lenda do Castelo” de Luiz Beja e Diário Vidal em 1957 e, de seguida, numerosos novos projectos em 1958 com, “O Bebé e Eu” de Vasco Branco, “O Fidalgo e o Vagabundo” de Luiz Beja, um filme de autor “(...) numa época em que se começava a pensar que o futuro da animação se encontrava na publicidade.” (Gaio, 2001, cit. in Loureiro, 2010, p.12), “Gata Borracheira” de Horta e Costa e por fim “A Guerra das Cores” de Augusto e António Claro da Fonseca.

No mesmo ano, Mário Neves apresenta os filmes “O Homem do Saco Amarelo” um filme publicitário para os caramelos Heller, “As Aventuras do Ursinho Pardo” (Fig.49) destinado à Sonasol e o “Mestre Rato” (Fig.50) produzido para a Margarina Chefe.

⁵⁶ Paulo Cambraia, produtor de cinema de animação, um dos fundadores da Megatoon e Presidente da Associação Cartoon Portugal.

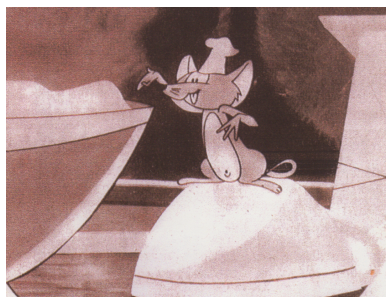
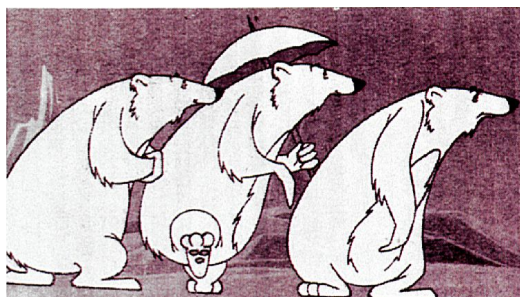


Fig.49 (à esq.): “As Aventuras do Ursinho Pardo” de Mário Neves, 1958 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.50 (à direita): “Mestre Rato” de Mário Neves, 1958 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Contribuindo igualmente para o sucesso da animação na publicidade foi o factor de novidade que este introduzia, que atraía um grande público e que Paulo Cambraia denominou como “Segunda Época”, um período desde o final da década de 50, 60 e 70 do séc. XX.

Na década de 60 destaca-se novamente o trabalho de Servais Tiago, com a série “Espões e Espias” (Fig.51), em 1965, Artur Correia com o seu filme “O Melhor da Rua” (Fig.52), em 1966, que lhe garante “(...) o primeiro prémio na categoria de publicidade, sendo seleccionado como um dos 10 Melhores Filmes do ano pelo Hollywood Radio and Television City no 7th Annual Advertising International Broadcasting, e vence também, na mesma categoria, em Annecy, nas VII Journées Internationales du Cinema de Animation.” (Gaio, 2001 p.29), e Matos Barbosa com os filmes “O Grande Desafio” de 1963 e “A Prenda” em 1968.

No início da década seguinte, Artur Correia desenvolve uma animação não publicitária, “Eu Quero a Lua” (Fig.53), e Vasco Branco ganha notoriedade pelos filmes “Todos os Dias o Crucificamos” em 1970 e “O Menino Rico e o Menino Pobre” em 1972.

Os anos 70 iriam tornar-se cruciais para o desenvolvimento e divulgação da animação em Portugal, ao que não serão estranhas as grandes transformações políticas e sociais de, uma década onde o clima de liberdade iria ao encontro da criatividade dos portugueses.

Em 1973, Artur Correia, Ricardo Neto e Armando Ferreira formam a sociedade Topefilme, “(...) onde, a par da produção de filmes publicitários, iriam

fomentar o desenvolvimento de curtas-metragens para cinema e televisão.” (Gaio, 2001, p.41), e Servais Tiago funda o estúdio Movicine, que iria perdurar até 1990.

No ano seguinte, em 1974, destaca-se Vasco Granja, uma figura importante na difusão da animação através de uma série de programas na RTP, intitulados “Cinema de Animação”, “Os Mestres de Animação”, “Imagem e Imagens”, entres outros, no qual apresentava animações internacionais e nacionais para além das animações publicitárias, mais conhecidas pelo público em geral.

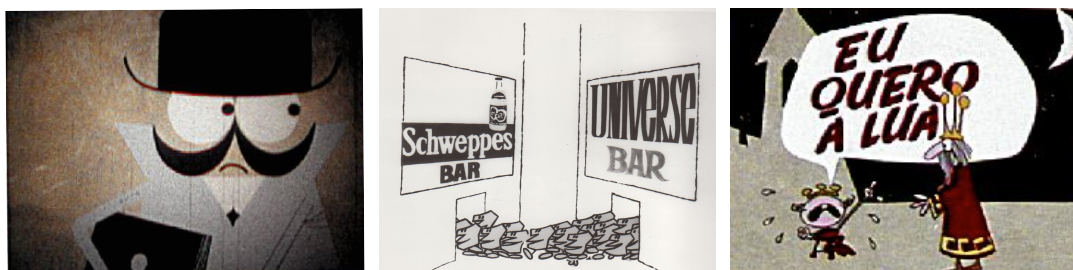


Fig.51 (à esq.): “Espões e Espias” de Servais Tiago,1965 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.52 (a meio): “O Melhor da Rua” de Artur Correia,1966 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

Fig.53 (à direita): “Eu Quero a Lua” de Artur Correia,1970 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)

3.6.1 Cinanima - Festival Internacional de Cinema de Animação e os Estúdios de Animação em Portugal

“Acredito sinceramente que se não fosse a criação do Cinanima, em 1976, o cinema de animação em Portugal não existia.”

António Cunha (Cunha, cit. in Castro & Ornelas, 2004, p.9)

O primeiro festival destinado à divulgação da animação em Portugal surgiu em 1977 graças à aposta na cultura da Nascente - Cooperativa de Acção Cultural, e promoveu desde logo os projectos de cinema de animação de autor realizados em Portugal, que, até ao momento, não tinham esta plataforma de divulgação.

Pode-se inclusive realçar que “(...) este Festival conjugado com o programa “Cinema de Animação” apresentado por Vasco Granja, viriam a ser os impulsionadores de uma nova geração da Animação.” (Loureiro, 2010, p. 14)



Fig.54 Cartazes do Cinanima de 1977/78 (fonte: livro *Cinanima 20 Anos*, 77-96)

Até ao momento os filmes de animação de autor portugueses apenas tinham tido reconhecimento em festivais internacionais, sem terem qualquer divulgação no mercado nacional sendo apenas reconhecido o seu trabalho realizado no âmbito da publicidade.

Para mais, o reconhecimento da animação como uma forma de comunicação não limitada a um público infanto-juvenil foi também determinante.

Através do crescimento do Cinanima ao longo dos anos, a animação em Portugal passou a ter um espaço único de dinamização e reconhecimento da

animação como arte, bem como um local de ateliers, orientados por profissionais internacionais que foram essenciais para o desenvolvimento e experimentação dos trabalhos de animadores nacionais. Graças a este festival, muitos deles viram o seu trabalho exposto e reconhecido, tais como “(...) Abi Feijó, António Costa Valente, Fernando Galrito, Regina Pessoa, Carlos Cruz, entre tantos outros.” (Castro & Ornelas, 2004, p.99)

Dos vários trabalhos apresentados no festival ao longo dos anos, destacam-se os filmes e os animadores, Carlos Cruz que apresenta no Cinanima 80 “Alarmes, “Coco Kid”, “Iluminação” e “Portas Abertas”; “Oh que Calma” (Fig.55) de 1985 de Abi Feijó, que incluía técnicas de animação como o uso da plasticina, recortes, gravuras, entre outros; “Evasão-Invasão” em 1986 de Fernando Galrito, em 1987 e 88 filmes de Francisco Lança como “Impressões” e “Mar Português” (Fig.56).

Os avanços tecnológicos significativos do final da década de 80 contribuem para os primeiros usos do computador como um meio digital de produção de filmes de animação, tal como é referido no Jornal do Festival Cinanima de 1988 “Cinanima 88 trouxe até ao nosso país as últimas novidades do cinema de animação por computador. A rápida evolução das tecnologias traz novos significados à animação tradicional.” (Augusto & Costa, 2001, p.85)



Fig.55 (à esq.): “Oh que Calma”, de Abi Feijó,1985 (fonte: <http://goo.gl/qxb8q>)

Fig.56 (à direita): “Mar Português” de Francisco Lança, 1988 (fonte: <http://goo.gl/97Oow>)

Com a “Terceira Época” como Paulo Cambraia a descreve, referindo-se à década de noventa, o desenvolvimento existente no campo da tecnologia e graças também ao financiamento por parte do ICA (Instituto do Cinema e do Audiovisual), verifica-se um grande incremento de realização de curtas-metragens

de autor. No entanto, Fernando Mateus⁵⁷ descreve este período, de início dos anos 90, mais precisamente de 1993 até 2002, como a década de ouro da animação, na qual se tornaram relevantes os trabalhos de novos animadores como Zepe, Nuno Fragata, Rui Cardoso, Paula d'Alva, Isabel Aboim, e em que se continuam a destacar os trabalhos dos animadores referidos anteriormente como Abi Feijó ou Francisco Lança.

O começo dessa década de ouro revela-se imediatamente com a animação “Os Salteadores” (Fig.57) de Abi Feijó recorrendo à técnica de grafite sobre papel, que lhe valeu vários prémios como O Prémio Cidade de Espinho no Cinanima '93, O Prémio Especial do Júri no Cartoon d'Or'94 e Menção Honrosa no Annecy'95, entre outros.

O fim da década de 80 e a década de 90, revelaram-se também pela criação de vários estúdios de animação. Os poucos estúdios existentes anteriormente, tinham já assistido a uma quebra de produção que levava ao seu encerramento, tal como o estúdio Topefilme que durante 30 anos se dedicou a variados filmes educativos como “A Difteria” para a Direcção Geral de Saúde e “Cantiga do Passeio” e “A Cantiga da Lagarta” para a Direcção Geral de Viação. Inclusive, a primeira série de animação realizada em Portugal, deve a sua existência ao estúdio Topefilme e à encomenda da RTP para produzir a série “As Aventuras do Ouriço” (Fig.58).



Fig.57 (à esq.): “Os Salteadores” de Abi Feijó,1993 (fonte: <http://goo.gl/K1yNo>)
Fig.58 (à direita): “As Aventuras do Ouriço” de Topefilme. Transmitido entre 1979 e 1989 (fonte: <http://goo.gl/B4yXm>)

⁵⁷ Fernando Mateus, produtor de vídeo documental, tendo sido dirigente do Núcleo de Cineastas Independentes.

Mário Neves juntamente com o seu pai, também animador, fundam a Optical Print em 1982, o primeiro estúdio de animação da década de 80. Devido ao encerramento da Topefilme, por falta de propostas para produção, a RTP foca-se em produtos internacionais e é desse modo que surge o programa “Rua Sésamo” na programação do canal. A Optical Print assume o papel educativo nas animações no programa infantil, sendo que “O carácter único de cada pequeno filme permitiu que muitos jovens fizessem ali o seu primeiro filme, que utilizassem as técnicas mais diversificadas e sobretudo cimentou-se a ideia de que era possível fazer animação em Portugal com carácter de continuidade e com crescente volume de produção.” (Valente, 2007, p.51) Essa produção manteve-se durante 6 anos, entre 1988 e 1994.

O Filmógrafo, um estúdio de animação fundado no Porto em 1987 pelo animador Abi Feijó, juntamente com Rui Braz e Álvaro Cordeiro, envolvidos na criação do Cinanima, tornou-se determinante na realização e produção de filmes de autor. Por esse estúdio, durante vários anos, passaram diversos animadores que aí desenvolveram o seu trabalho, tal como José Pedro Cavalheiro (Zepe), Jorge Neves, ou José Miguel Ribeiro e Regina Pessoa, que mereceram respectivamente, reconhecimento por obras como “A Suspeita” (2000) que venceu o Cartoon D’Or 2000, tendo sido o primeiro filme português a ver-lhe atribuído este prémio, Dodu - O Rapaz de Cartão (2010) com recurso a animação de volumes, e “A Noite” (1999) realizado em gravura e pintura sobre placas de gesso, “História Trágica com Final Feliz (2005) e “Kali o Pequeno Vampiro” (2012), com animação de objectos com o apoio auxiliar de ferramentas computacionais. Um trabalho mais recente elaborado por este estúdio teve como realizador Artur Correia, em 2012, o projecto “A Nau Catrineta.”

Com a entrada na década de 90, Nuno Amorim juntamente com Zepe, fundam o estúdio Animais, Animação vídeo e Publicidade, Lda que reúne diversos realizadores , como “(...) José Miguel Ribeiro, Graça Gomes, João Pedro Gomes, Afonso Cruz, Armando Coelho, Isabel Aboim Inglez, Cristina Teixeira, Jorge Mateus e André Carrilho, entre muitos outros.” (Castro & Ornelas, 2004, p.178) e onde se realizam filmes como o “Vitinho” (Fig.59), “Cof, Cof”, “De Cabeça Perdida”, “Stuart” (Fig.61) e “Jantar em Lisboa”. Actualmente, o estúdio continua

em funcionamento, com diversos projectos de animação realizados, tais como a curta-metragem “Todos os Passos” (Fig.60) em 2008 de Nuno Amorim e “Do Céu e da Terra” (Fig.62) em 2012 de Isabel Aboim Inglez.



Fig.59 (em cima, à esq.) “Vitinho” de José Maria Pimentel,1986 (fonte: <http://goo.gl/M9Qzx>)

Fig.60 (em cima, à direita): “Todos os Passos” de Nuno Amorim,2008 (fonte: <http://goo.gl/VGYjB>)

Fig.61 (em baixo, à esq.): “Stuart” de Zepe,1999 (fonte: <http://goo.gl/xuhqB>)

Fig.62 (em baixo, à direita): “Do Céu e da Terra” de Isabel Aboim Inglez,2012 (fonte: <http://goo.gl/YRTVV>)

No mesmo ano em que é fundado o estúdio Animais, surge um novo estúdio, o Animanotra, Cinema, Audiovisual e Multimédia, Lda, pelas mãos do realizador Humberto Santana juntamente com Rui Cardoso e Luis da Matta Almeida. Salienta-se a noção de que ambos os estúdios pretendiam criar uma plataforma de trabalho para a criação e exploração da animação, fosse para um conteúdo publicitário, de autor ou infantil.

É o próprio fundador, Humberto Santana, que refere que “(...) a Animanotra surgiu no panorama audiovisual português com o propósito de contribuir de uma forma clara e inequívoca para a produção nacional de desenhos animados.” (Gaio, 2001, p. 123)

A produção no estúdio Animanotra que se tornou provavelmente mais conhecida dos portugueses foi a série o “O Patinho”, que a RTP transmitiu, mas outros exemplos se destacam tais como “Dois Diários e Um Azulejo” (Fig.63) adaptado de contos do poeta modernista Maria de Sá-Carneiro, e as séries para a

RTP em 1993 com “A Maravilhosa Expedição às Ilhas Encantadas” de Luís da Matta Almeida, tal como a série de 13 episódios “A Demanda do R” de Humberto Santana em 1998.

Tal como sucedeu na Animais, esta produtora teve uma variedade de realizadores a trabalhar consigo, tal como “(...) Pedro Brito, Afonso Cruz, Luis Alvoeiro, Jorge Margarido, João Moraes, Rui Sousa, André Ruivo, entre muitos outros.” (Castro e Ornelas, 2004, p.194) Mais recentemente, em 2010, surge a série de animação em 3D, “Foxy e Meg” (Fig.64) de André Letria e, em 2012, são produzidas várias curtas-metragens de animação nas quais se destacam o “O Fado da Noite” do animador Fernando Relvas, "O Refugiado" de Rui Cardoso, com um argumento de Humberto Santana, enquanto Pedro Brito apresenta o “Fado do Homem Crescido” (Fig.65).



Fig.63 (em cima, à esq.) “Dois Diários e Um Azulejo” de Animanostra,2002
(fonte: <http://goo.gl/3qHCk>)

Fig.64 (em cima, à direita): “Foxy e Meg” de André Letria,2010 (fonte: <http://goo.gl/ONHnP>)

Fig.65 (em baixo): “Fado do Homem Crescido” de Pedro Brito,2012 (fonte: <http://goo.gl/J1Srg>)

Evidencia-se nos vários estúdios de animação existentes que foram uma plataforma para muitos dos animadores, e “(...) uma boa parte dos animadores começa, realmente, em animações tidas como comerciais, sendo os principais

catalisadores a OPTICALPRINT, a FILMÓGRAFO, a ANIMAIS e a ANIMANOSTRA.” (Loureiro, 2010, p.108)

Mário Neves, fundador da Optical Print em 1982, volta a surgir na fundação de outro estúdio de animação em 1996, desta vez com Paulo Cambraia, com a Megatoon. O princípio deste pequeno novo estúdio era focar-se em filmes concebidos para publicidade, especializados em “ (...) Animação 2D/3D, Desenho Animado e Animação em Plasticina.” (Gaio, 2001, p.130). A multiplicidade de técnicas de animação utilizadas nos seus filmes permitia-lhes produzir trabalhos bastante diversificados, complementando a animação tradicional com as novas tecnologias disponíveis.

Apesar da orientação publicitária do estúdio, os filmes de autor mantinham o seu lugar na animação portuguesa, e este estúdio foi igualmente uma oportunidade para a realização do filme “SHSHSH – Sintonia Incompleta” (Fig.66) de 1999, realizado pelo próprio Mário Neves, com animação de volumes e animação 2D recorrendo ao apoio do computador. Em 2004, juntamente com o animador Abi Feijó produzem o filme “P.R. — Os Poderes do Senhor Presidente”, para o Museu da Presidência da República.

Em 1997, Luis da Matta Almeida, fundador juntamente com outros dois animadores da Animanostra, fundou um novo estúdio, o Zeppelin Filmes, que mantém desde então uma relação com outros estúdios internacionais, tal como a Sparkle Animation fundada igualmente por Luis da Matta Almeida e Pedro Lino e a Abano Produccións.

Os projectos elaborados neste estúdio que se podem destacar de um grande conjunto de animações, são “A Suspeita” realizada por José Miguel Ribeiro em 1999, e, pelo mesmo animador, a série “As Coisas Lá de Casa” (Fig. 67) em 2001 e “Abraço do Vento” em 2004; a curta-metragem “Algo Importante” em 2009 de João Fazenda; “O Homem da Cabeça de Papelão” por Luis da Matta Almeida e Pedro Lino em 2010 e mais recentemente, em 2012, o filme “O Cágado” (Fig.68).



Fig.66 (em cima, à esq.) “SHSHSH - Sintonia Incompleta” de Mário Neves,1999 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)
 Fig.67 (em cima, à direita): “As Coisas Lá de Casa” de José Miguel Ribeiro,2001 (fonte: livro *Animação Portuguesa, conversas com*)
 Fig.68 (em baixo): “O Cágado” de Luis da Matta Almeida e Pedro Lino,2012 (fonte: <http://goo.gl/z7l84>)

Foi apenas em 2007, que surgiu em Portugal um novo estúdio fundado pelos animadores José Miguel Ribeiro, Nuno Beato e a produtora Eva Yébenes. O estúdio, denominado Sardinha em Lata, dedica-se exclusivamente ao cinema de animação, e, desde a sua abertura e até ao momento, tem tido vários projectos realizados com grande sucesso, tal como os filmes produzidos e exibidos pela RTP na série a “Ilha das Cores” em 2007 e 2009, a série dirigida para um público adulto “O Mundo a seus pés” em 2008 e, em 2010, a série infantil realizada através de animação de recortes, “Ema & Gui” (Fig.69).

Destacam-se de entre as curtas-metragens realizadas neste estúdio, os trabalhos “Manos” em 2000, “Hísis” em 2003, “Viagem a Cabo Verde” (Fig.70) e “Desassossego” em 2010 e “O Sapateiro” em 2011.

Independentemente dos estúdios existentes, é apenas em 2006 que Portugal produz, realiza e apresenta a primeira longa-metragem de animação portuguesa pelo Cineclube de Avanca, “João Sete Sete” (Fig.71), um projecto que alia a animação tradicional com as novas tecnologias, mais precisamente o uso de imagens vectoriais com estruturas de animação, mais recorrentes em animação tridimensional, ou de volumes.

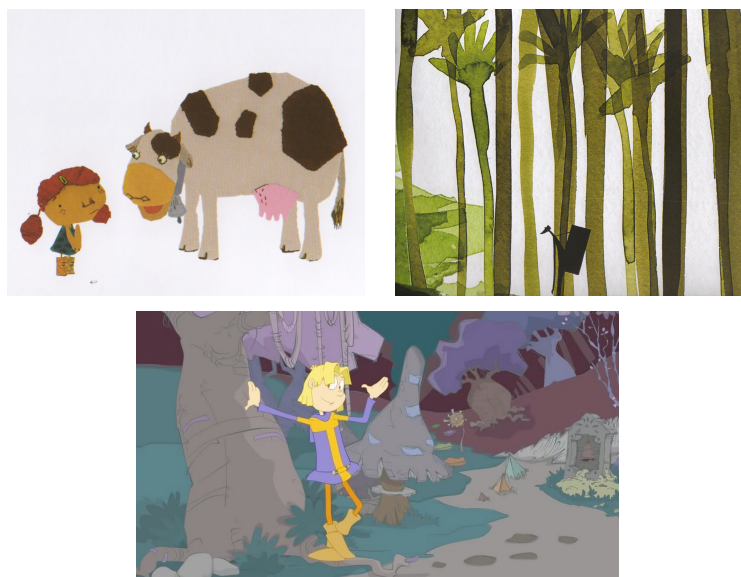


Fig.69 (à esq.) “Ema & Gui” de Sardinha em Lata, 2010

(fonte: livro *5 Years Sardinha em Lata*)

Fig.70 (à direita): “Viagem a Cabo Verde” de Sardinha em Lata, 2010 (fonte: livro *5 Years Sardinha em Lata*)

Fig.71 (em baixo): “João Sete Sete” do Cineclube de Avanca,2006 (fonte: <http://goo.gl/8t86i>)

Denota-se nas técnicas utilizadas nas curtas-metragens e séries referidas anteriormente nos estúdios existentes em Portugal um uso mais comum da animação tradicional, sendo exemplo o “(...) sistema clássico de fotografar em película, imagem a imagem, as sucessivas vistas que compõem um filme de animação: desenhos, recortes, volumes ou qualquer outro material tradicionalmente utilizado para produzir imagens animadas.” (Mateus, 2004, p.8) Apesar de todos os desenvolvimentos técnicos, o computador é apenas um elemento auxiliar, e não base para criações de personagens e cenários, havendo apenas alguns exemplos em sentido contrário no caso de animações 3D, como a série “Foxy e Meg” referida anteriormente.

É inclusive referido por Daniel Ribas⁵⁸ que “(...) o cinema português ainda não aproveitou as potencialidades da animação 3D, mas, por isso mesmo, os seus objectos artísticos ainda podem ser apresentados como projectos artesanais, feitos com paciência e demora, de que resultam obras líricas e fantasiosas.” (Ribas, 2010, p.103) Estamos assim, portanto, perante um campo a explorar na animação portuguesa.

⁵⁸ Daniel Ribas, professor no Instituto Politécnico de Bragança e membro fundador da AIM - Associação de Investigadores da Imagem em Movimento.

3.6.2 Monstra - Festival de Animação de Lisboa

"A Monstra antes de ser um Festival era uma mostra, mas era uma mostra pequena e depois começou a crescer. Já não podia ser uma mostra, já era uma coisa maior, tinha que passar a ser um festival."

Inês Lampreia (Lampreia, s.d)

A "Monstra - Festival de Animação de Lisboa" teve o seu início em Maio de 2000 com o objectivo de ser um espaço de difusão do melhor do cinema de animação não apenas mundial mas também como palco para a divulgação do cinema de animação português.

Para além da existência deste espaço de montra cultural, a "A Monstra" tem presente, como refere Inês Lampreia⁵⁹, "(...) que o cinema de animação não se esgota em si próprio, ou seja, a animação passa por outras artes e todas essas artes podem passar pela animação", sendo a base principal de tudo, a arte em si."



Fig.72 Cartazes das últimas três edições da "Monstra- Festival de Animação de Lisboa" (fonte: (à esq.): <http://goo.gl/fEfQD5> (ao centro): <http://goo.gl/6Y4kOP> (à direita): <http://goo.gl/jQkBmg>)

A programação do festival divide-se nas seguintes categorias: Competição Longas, Competição Curtas, Competição Internacional Estudantes, Competição Internacional Supershorts, tendo contado com participações de projectos

⁵⁹ Inês Lampreia, jornalista e produtora. É desde 2009 a Directora de Produção da "Monstra- Festival de Animação de Lisboa"

nacionais bem como de inúmeros projectos internacionais, desde a França e Reino Unido, à Argentina e Japão.

A “Monstra” como festival inclui várias actividades para além da mostra de filmes, sendo transversal a vários campos e públicos. A “Monstrinha” é um desses exemplos, sendo um espaço destinado a um público infanto-juvenil com uma programação pensada e elaborada a pensar nos mesmos.

As masterclasses e os workshops são igualmente algumas das actividades presentes neste festival, permitindo um contacto mais próximo entre o público e os profissionais do campo da animação e constituindo um espaço de partilha de experiências e conhecimentos. Nos últimos anos, passaram por este festival profissionais como Christophe Héral, com a masterclass “A Relação entre o Som e Música nos Desenhos Animados”, em 2012, Alfonso Rodriguez, Director de criação dos estúdios Zinkia, com a masterclass sobre a série infantil “Pocoyo” e, já em 2014, Merlin Crossingham, Director Criativo de Wallace & Gromit dos Estúdios Aardman, que veio a Lisboa falar sobre o método de trabalho aplicado nos projectos realizados por este estúdio.

Na vertente de workshops, o festival teve também presentes figuras como Rui Madeira, uma presença nacional, com o workshop “Animação em Processing” em 2012, e em 2014, o italiano Vincenzo Gioanola expôs em Lisboa os seus conhecimentos no campo da animação com um workshop focado na técnica de animação em filme de 35mm.

Este festival tem como particularidade uma programação que, em cada edição anual, se dedica a um tema e a um país de modo a destacar esse tema específico e explorá-lo da melhor forma. Desde o seu começo, o festival já teve a participação de países convidados como a França, o Reino Unido, a República Checa, a Holanda, tendo sido a última participação em 2014, da Hungria. Tal como refere Inês Lampreia, o objectivo e importância de ter este destaque de um país em cada edição, é explorar a “(...) noção de estética, da história do cinema de animação desse país, dos autores e tudo o que tem a ver com o cinema de animação (...)”, sendo que o faz através da mostra das “(...) coisas mais antigas, nomes de referência (...) retrospectivas de realizadores(...)” de modo que o

público adquira o conhecimento das diversas temáticas e técnicas realizadas por esse país convidado.

Tendo já comemorado mais de dez anos de existência, a “Monstra” conta actualmente com cerca de 40 mil espectadores envolvidos nas diversas actividades que propõe durante os sete dias de duração e os seus objectos iniciais mantêm-se, tornando-a num festival com uma presença significativa no mundo da animação.

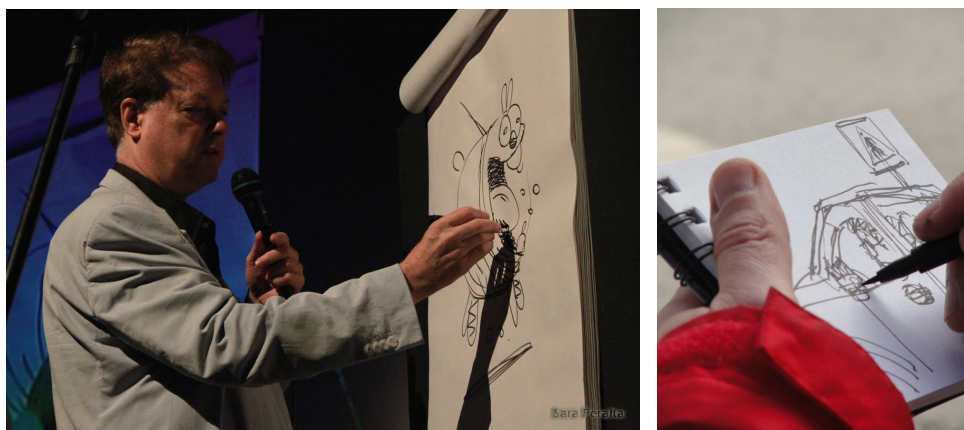


Fig.73 (à esq.) Masterclass de Bill Plympton, 2010 (fonte: <http://goo.gl/oJ3UyD>)

Fig.74 (à direita) Workshop de Francisco Lança, 2013 (fonte: <http://goo.gl/ISbqUW>)

4. Mouraria - Caso de Estudo

4.1 Contexto Histórico

“Cada bairro tem a sua vida própria, a sua autonomia, a sua linhagem, a sua história, o *facies* característico da sua arquitetura e o traçado dissemelhante das suas ruas; (...)”

Ferreira de Andrade (Andrade, 1957, p.49)

As origens do bairro lisboeta da Mouraria remetem para o ano de 1147, quando D. Afonso Henriques, após a conquista de Lisboa, restringe essa área exclusivamente à população muçulmana. Marluce Menezes⁶⁰ refere, inclusive, que esta zona “ (...) parece ter sido intencionalmente localizada longe do rio, de forma a dificultar uma combinação militar com os seus correligionários de além-Tejo ou mesmo do além-mar.” (Menezes, 2004, p.25)

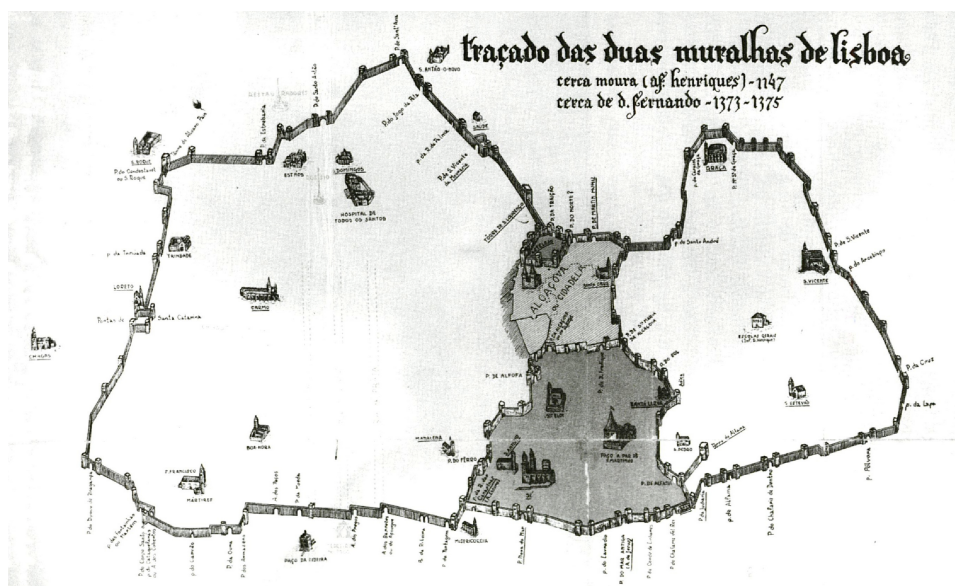


Fig.75 Traçado das duas muralhas de Lisboa (fonte: livro *Socorro: Freguesia Mourisca Berço do Fado - No Aniversário dos 400 Anos (1596-1996)*)

No momento da reconquista, Lisboa mantinha uma cerca defensiva referida como Cerca Moura, que teria sido construída durante a ocupação moura do território.

⁶⁰ Marluci Menezes, antropóloga, investigadora no Laboratório Nacional de Engenharia Civil (LNEC) e autora de diversos livros e artigos científicos, como “Mouraria, retalhos de um imaginário: significados urbanos de um bairro de Lisboa.” e “Território e Representações Colectivas do Espaço: estudo de Caso - Bairro da Madragoa em Lisboa”.

Em 1373 começou “(...) *por vontade do rei e força do povo*, a construção da nova cerca, que ficaria conhecida como Cerca Fernandina.” (Dias, 1987, p.17), tendo a Mouraria desempenhado um papel determinante nas transações comerciais existentes entre a cidade e o campo, criando uma relação não apenas económica mas também social entre cristãos e muçulmanos. Além disso, devido à sua localização geográfica, a Mouraria destacou-se com os seus ofícios dos esteireiros, tapeceiros e oleiros.

A coexistência entre religiões que vigorava no país chega ao fim em 1496, durante o reinado de D. Manuel, quando é redigido o decreto de expulsão dos mouros e judeus, o qual ordena que qualquer habitante que não se convertesse ao cristianismo teria que abandonar o país, o que resultou no desmantelamento de “(...) edifícios públicos e os símbolos muçulmanos, com a passagem de todos os bens dos mouros [...] para o antigo Hospital de Todos os Santos (...)” (Menezes, 2004, p.30), tendo a população cristã aproveitado este momento para invadir “(...) o arrabalde e povoou-o de pequenos templos, de nichos e procissões.” (Dias, 1987, p.18)

A partir desse momento, a zona da Mouraria passa a fazer parte integrante da cidade, deixando de existir uma necessidade e função para a Cerca Fernandina, construída no século anterior.

Cerca de 73 anos depois, mais exactamente em 1569, Lisboa é atingida por um surto violento de peste. Após a extinção da mesma, D. Sebastião declara uma procissão em honra da Senhora da Saúde (Fig.76 e 77), que prossegue actualmente como a tradição e culto mais antigo da zona.



Fig.76 (à esq.): Procissão da Nossa Senhora da Saúde em 1969 (fonte: <http://goo.gl/XMkKZ>)

Fig.77 (à direita): Procissão da Nossa Senhora da Saúde em 1971 (fonte: <http://goo.gl/TNIGA>)

Durante a época das Descobertas, a Mouraria continuou a evoluir como um bairro predominantemente de trabalhadores operários ligados ao trabalho de olaria. É uma época de grande expansão urbana e correspondente crescimento populacional de toda a cidade, Mouraria incluída. Contudo, tal crescimento era realizado sem qualquer preocupação urbanística ou organizacional, e os esboços de planeamento urbano noutras zonas da cidade, como no Bairro Alto, não abrangem o bairro da Mouraria que, por si só, já assumia um traçado de ruas estreitas e becos, elementos ainda herdados do tempo da ocupação moura.

Estes elementos permaneceram mesmo após o terramoto de 1775, tendo sido apenas efectuada a reconstrução da fachada de alguns edifícios. O planeamento urbano que surgiu na época, de modo a reconstruir muitos dos edifícios e locais que tinham sido destruídos pelo terramoto, e de que a zona da Baixa de Lisboa é o melhor exemplo, não abrangeu o bairro da Mouraria, que continha traços urbanísticos muito específicos.

A cidade sofreu alterações com a reconstrução, assistindo-se ao rejuvenescimento e renovação da população em certos pontos da cidade e os bairros populares a sofrerem com uma caracterização de bairros pobres.

Apesar disso, o bairro da Mouraria, bem como outros bairros populares de Lisboa, como Alfama, assistiram igualmente a um crescimento populacional com a entrada de novos e jovens moradores, que mais tarde resultou numa particularidade da Mouraria, ao revelar-se “(...) como uma das áreas mais pobres e maior concentração populacional [...] e, ainda por possuir uma das maiores taxas de mortalidade.” (Menezes, 2004, p.40)

As condições habitacionais não eram as mais favoráveis, com a degradação dos edifícios, exterior e interiormente, e muitas das casa sem água canalizada.

A composição da população do bairro, contudo, alterou-se num período posterior, após a entrada nos finais do século XIX de famílias aristocratas e da burguesia que se instalaram em “(...) “edifícios de traça arquitectónica de mais qualidade e com maiores dimensões ao inverso das habitações populares.” (Menezes, 2004, p. 42)

No entanto, esta tendência não prosseguiu no século seguinte, assistindo-se, pelo contrário, à saída do bairro de muitas das famílias que aí se tinham

instalado, resultando no abandono e reocupação destes edifícios e na reconstrução e alteração, inclusive, de alguns dos espaços.

O bairro da Mouraria, nesta época oitocentista, como refere Marluci Menezes, caracterizava-se pelas condições de vida de miséria e falta de condições habitacionais, bem como um ambiente de vida boémia, muito devido a “(...) prostitutas, fadistas, marialvas, chulos (...)” (Menezes, 2004, p.43), que o habitavam ou frequentavam.

O bairro, anteriormente conhecido pelos seus operários e ofícios de olaria, tornava-se conhecido na capital pela sua vida boémia e tempestuosa - uma fama que ainda parcialmente mantém, existindo um contraste entre os trabalhadores humildes que pretendem preservar o bairro e a escalada do crime e contrabando.



Fig.78 (à esq.) A Severa (fonte: livro *Socorro: Freguesia Mourisca Berço do Fado - No Aniversário dos 400 Anos (1596-1996)*)

Fig.79 (à direita): “A Severa” de Alberto de Sousa (fonte: <http://goo.gl/rSYc4>)

Contribuindo para esta característica boémia, a identificação do bairro como bairro popular de Lisboa iria também ser determinado pela personagem de Maria Severa Honofriana, mais conhecida simplesmente como a Severa (Fig.78 e 79). Esta personagem, nascida em 1820 nos Anjos, tornou-se no símbolo e essência do fado, sendo também um exemplo da vida boémia da altura, descrita por Mariana Tavares Dias⁶¹ como a “(...) síntese dos defeitos e das virtudes do bairro

⁶¹ Mariana Tavares Dias, jornalista, escritora e fotógrafa, é também autora da série “Lisboa Desaparecida” entre outras obras como “Photographias de Lisboa 1900” e “A Lisboa de Fernando Pessoa”

(...)” (Dias, 1987, p.18) O seu percurso de fadista levou-a por outros bairros populares lisboetas, como a Madragoa e o Bairro Alto, mas é na Mouraria que se instala e vive até vir a falecer na Rua do Capelão. José Alves sintetizou esta ideia ao afirmar que “Foi o Fado que imortalizou Severa, e Severa que imortalizou o Fado!” (Alves, 1934, p.15).

Actualmente, o bairro da Mouraria ainda sofre com o estigma de bairro antigo e degradado da cidade de Lisboa, embora os projectos de reabilitação que sofreu tenham alterado algumas dessas percepções.

4.2 Projectos de reabilitação urbana

“(...) o processo de reabilitação urbana que incide sobre o bairro e visa revitalizar o seu património histórico, cultural e urbano, também contribui para a reconstrução social e simbólica da sua imagem urbana a partir da valorização simbólica do período medieval.”

Marluci Menezes (Menezes, 2004, p.250)

Durante o período que vai de 1860 até 1880, o bairro, em termos habitacionais, caracteriza-se pelos “pátios”, casas simples com pequenos jardins, muitos deles a partir da reocupação dos palácios e conventos, permitindo uma privacidade possível na cidade para muitas das famílias trabalhadoras que emigravam dos campos para a capital na expectativa de uma vida melhor.

Essas habitações no bairro da Mouraria contrastavam com as novas concepções urbanísticas para a cidade que começavam a ser implementadas em 1879 com a construção da Avenida da Liberdade. Tais ideias que pretendiam um embelezamento, uma organização de trânsito e ruas na capital, contrastavam com a vida nos bairros populares e antigos da cidade.

Não obstante, as alterações urbanísticas na Mouraria, que se iniciaram na segunda metade do século XIX, com a mudança da malha da zona, e mesmo com o melhoramento da “(...) ligação entre o vale e a colina, contudo, não eliminaram a barreira física entre a zona da Mouraria e as áreas circundantes (...)” (Menezes, 2004, p.53). A Cerca Fernandina, que se mantinha, reforçava um sentimento de separação entre a parte da cidade que pertencia dentro da cerca, que não pertencia ao bairro da Mouraria.

Apesar do início destas obras de alteração urbanística, as obras imaginadas para a Mouraria apenas contribuíram para “(...) uma sucessão mais ou menos desordenada de operações de limpeza (...)” (Mendes, 1996, p.19) sem qualquer projecto final que produzisse efectivamente algum efeito positivo no bairro, continuando a tratar-se de um local degradado e com baixas condições de vida, resultando inevitavelmente num espaço esquecido pela cidade.

Com o desenrolar dos anos noventa do séc. XIX, surge a vontade de reabilitar os bairros antigos da cidade, consagrando-os como bairros populares e impregnando-lhes uma nova imagem urbana, um movimento que apenas facilitou o processo contrário de “(...) destruição e descaracterização total do único testemunho urbanístico das tradições mais antigas da Lisboa popular.” (Mendes, 1996, p.19)

Muitos dos edifícios nobres e símbolos da Mouraria, inaugurados entre os séculos XVII e XIX, acabaram por ser demolidos em prol de um novo plano urbano da cidade, tal como o Arco Marquês de Alegrete (Fig.80) erigido em 1694, que foi posteriormente demolido em 1946 para dar lugar à Praça Martim Moniz, a Igreja da N.^a S.^a do Socorro, concluída em 1816 e que sofreu o processo de demolição em 1949, e o Teatro Apolo (Fig.81), inaugurado com o nome de Teatro Príncipe Real em 1865 e demolido em 1957, apesar de ter tido grandes sucessos durante o seu período áureo.

Alguns destes processos de demolição, bem como outros, já decorriam quando se impôs o Plano de Remodelação da Baixa idealizado pelo arquitecto Faria da Costa em 1948.

Convém destacar que o bairro da Mouraria, embora nunca tivesse sido considerado um bairro rico ou de importância social, detinha alguns elementos arquitectónicos que se evidenciavam pela sua nobreza ou autoridade religiosa e, apesar da demolição de alguns, outros perduraram até hoje, tal como o Palácio da Rosa (Fig.82) e a Igreja de S. Lourenço, classificadas como Monumento de Interesse Público, o Colégio dos Meninos Órfãos (Fig.83) e Convento de Santo Antão-o-Velho, o primeiro colégio Jesuíta de Lisboa.

Concluídas as demolições pretendidas, o plano de Faria da Costa resultou somente na construção do Hotel Mundial, que posteriormente, nos anos 90, foi reformulado e ampliado, tendo sido no entanto considerado como “(...) mal situado e afunilando de novo a zona recém-descongestionada.” (Dias, 1987, p.20)



Fig.80 (em cima, à esq.) Arco do Alegrete nos anos 40 (fonte: livro *Lisboa Desaparecida Vol.1*)
 Fig.81 (em cima, à direita): Teatro Apolo, 1910 (fonte: livro *Lisboa Desaparecida Vol.1*)
 Fig.82 (em baixo, à esq.) Palácio da Rosa (fonte: <http://goo.gl/7kVmy>)
 Fig.83 (em baixo, à direita): Pormenor do interior do Colégio dos Meninos Órfãos ,2012
 (fonte: <http://goo.gl/lg7Cm>)

Apesar dos esforços urbanísticos, as medidas adoptadas não apresentavam resultados favoráveis, tornando-se mesmo impeditivas do desenvolvimento do bairro e dos seus arredores da freguesia do Socorro, sendo reforçado “(...) um processo de marginalização funcional, física e social.” (Menezes, 2004, p.58) que, para além da contribuição para o afastamento dos habitantes de Lisboa, contribuiu igualmente para o decréscimo populacional do bairro.

Os planos de urbanização que se seguiram surgiram cerca de duas décadas depois, em 1967, e tiveram início com o projecto de Meyer-Heine, que pretendia utilizar a zona do Martim Moniz para reorganizar a acessibilidade automóvel da ligação entre a Avenida Almirante Reis e a Baixa de Lisboa. O conceito de planeamento elaborado por Faria da Costa para definir a zona do Martim Moniz como uma praça acaba por ser posto de parte com o projecto de Meyer-Heine.

Contudo, em 1972, o projecto ainda não tinha sido iniciado, o que determinou a mudança do mesmo para a responsabilidade da EPUL (Empresa Pública de Urbanização de Lisboa), a qual, durante o período de 1973 a 1975,

apresentou algumas propostas para o local, as quais, devido à instabilidade política da altura, não tiveram condições de serem executadas.

A EPUL lança em 1980 um concurso para o planeamento de renovação do Martim Moniz, resultando em 1981 na proposta vencedora de Carlos Duarte e José Lamas, que apesar dos objectivos da EPUL de “Promoção de condições ambientais e funcionais de complemento e de valorização do centro da cidade [...] localização de uma diversidade de manifestações da vida urbana, de cultura e de recreio.” (Dias, 1987,p.21) resultou, contrariamente ao que era pretendido, numa “(...) ocupação por comércio grossista [...] alteração das características estruturais e arquitectónicas dos edifícios e o desaparecimento dos ofícios tradicionais que desvirtuaram a área e contribuíram para que prosseguisse o afastamento da população residente.” (*Plano de Pormenor de Reabilitação Urbana da Colina do Castelo*)

Os projectos urbanísticos elaborados até então não cumpriam os objectivos pretendidos de inclusão do bairro da Mouraria na cidade, mas apenas limitavam a sua dinâmica urbana e social, contribuindo para a sua exclusão da vida da cidade e ganhando inclusivamente a referência de “ghetto” da mesma.

Por outro lado, o comércio grossista que se desenvolveu na zona, com a presença de comerciantes oriundos de várias nacionalidades como, por exemplo, da Índia e do Paquistão, da China ou de vários países do continente africano, foi determinante para a dinâmica do bairro bem como para a imagem projectada para a cidade. O multiculturalismo passa a ser evidente no bairro, com uma “(...) alteração da realidade social e urbana do bairro com o desenvolvimento da actividade comercial, sobretudo de um comércio de revenda maioritariamente controlado por minorias étnicas (...)” (Menezes, 2004, p.67)

Dos restaurantes de kebab aos talhos halal, da profusão de línguas à variedade da indumentária dos seus habitantes, a multietnicidade não passa despercebida ao observador mais desatento.

Este multiculturalismo une de modo inevitável os novos habitantes do bairro provenientes de países estrangeiros com os anteriores habitantes da conhecida Mouraria como bairro popular. No entanto, a sua existência e vivência no bairro

centra-se fundamentalmente no núcleo do mesmo, a Praça do Martim Moniz, um dos poucos espaços públicos delineados.

Em 1985, com o intuito de requalificar o espaço, e após vários planos de urbanização sem sucesso, é criado o Gabinete Local da Mouraria com o propósito declarado de promover a reorganização sociocultural e económica do bairro.



Fig.84 “Coração do bairro” da Mouraria. Outubro de 2012 (Fotografias: Sara Lourido)

Porém, apesar destas tentativas de requalificação, salienta-se uma divisão do espaço do bairro em duas secções, uma considerada “(...) o coração do bairro e define-se como um espaço circunscrito onde se projecta um sentimento de pertença e um bairrismo mais acirrado (...)” (Menezes, 2004, p.103) e outra considerada a zona de comércio de revenda e que muitas vezes é a única imagem associada ao bairro da Mouraria. Estas duas secções naturalmente coexistem, pois habitam o mesmo espaço, apesar das muitas diferenças de organização social, cultural e económica que existem entre si.

Marluci Menezes faz alusão inclusivamente à Mouraria como uma “mancha representativa da cidade contemporânea, [...] ricos, pobres, saudáveis, doentes, toxicodependentes, sem-abrigo, ocidentais, turistas, [...]” (Menezes, 2004, p.164). No entanto, a sua descrição parece apenas remeter para o espaço do bairro ocupado pelo comércio de revenda, não se referindo ao espaço do bairro popular que é habitado ao longo da encosta, e que mantém as suas características bairristas, como as suas ruas estreitas e monumentos e espaços nobres.

Apesar de tal desconexão entre os dois espaços, prosseguem as alterações urbanísticas, sendo relevante assinalar a inauguração em 1988 do Centro Comercial da Mouraria (Fig.85) e do Centro Comercial do Martim Moniz (Fig.86), que reforçaram a visão negativa já existente da população para com aquele espaço e os seus arredores.



Fig.85 (à esq.): Centro Comercial da Mouraria (fonte: <http://goo.gl/bswzL>)

Fig.86 (à direita): Centro Comercial do Martim Moniz (fonte: <http://goo.gl/pqJDB>)

Apenas nove anos depois, em 1997, e após o impasse sobre os planos de construção para o espaço em redor, através do projecto de Daniela Ermano e João Paulo Bessa, juntamente com o trabalho de Ribeiro Teles, é inaugurada a renovada Praça do Martim Moniz. Apesar das novas intervenções, a praça permaneceu como um espaço sem identidade e apenas um “(...) ponto de conexão e passagem entre os centros comerciais que a ladeiam.” (Rodrigues, 2012, p.55)

De modo a atribuir uma funcionalidade ao local, a Câmara Municipal de Lisboa, no ano seguinte à sua inauguração, instala 44 quiosques distribuídos uniformemente, com o intuito de revitalizar a praça através de comércio especializado, artesanato e antiguidades. Desta forma, não apenas se criaria um pólo de dinamização do bairro, mas, simultaneamente, a praça se tornaria um local de atração turística, existindo inclusivamente dois quiosques destinados aos Amigos de Lisboa e ao Turismo de Lisboa para esse efeito.

Contudo, decorrido um ano da sua instalação, a maior parte dos quiosques permaneciam encerrados, e os que se mantinham abertos encontravam-se em situação económica de bancarrota. Para além deste fracasso económico, a insegurança era outro factor que contribuía para o isolamento da praça, o que,

após várias tentativas infrutíferas de os resolver, determinou a remoção dos quiosques em 2000, apenas dois anos após a sua instalação.

A Praça do Martim Moniz regressou assim ao seu ambiente desafogado e espaçoso que, após tantos momentos de insegurança e isolamento, era agora admirado e apreciado pela população.

Os sucessivos projectos elaborados na Mouraria, provocaram uma alteração do ambiente da mesma. Mas o duvidoso sucesso de muitos desses projectos tornou-a num espaço de reabilitação que perdura sem um fim determinado.

4.2.1 Programa de Acção Mouraria: As Cidades dentro da cidade

Em anos mais recentes, a abordagem ao bairro da Mouraria tem sido diferente, com a reabilitação de espaços e igrejas e com a introdução de novos projectos promovidos pela Câmara Municipal de Lisboa, tal como o Programa de Acção Mouraria: As Cidades dentro da cidade, em 2009.

Este programa de reabilitação pretende melhorar as acessibilidades, sobretudo para a população envelhecida do bairro, bem como a “(...) recuperação da casa da Severa como Sítio do fado [...] restauro da Igreja de S. Lourenço (...)” (Estratégia de reabilitação urbana de Lisboa - 2011/2024.), revitalização da Praça do Martim Moniz, entre outros projectos sociais, colmatando as falhas cometidas até ao momento.



Fig.87 Cerimónia do início da reabilitação urbana da Mouraria, 2009
(fonte: <http://goo.gl/0KvJVd> e <http://goo.gl/ueFQEi>)

Apesar do impacto positivo deste projecto, e dos melhoramentos em termos habitacionais e urbanos, segundo o Plano de Urbanização do Núcleo Histórico da Mouraria em 2012, reflectindo sobre o plano vigente, a “(...) Mouraria mantém-se, assim, [...] dividindo-se entre a principal atividade, ligada ao comércio grossista, o bairro “mouro” que corresponde à malha habitacional mais fechada e os pequenos espaços tradicionalmente destinados ao comércio da droga e à

prostituição de rua, nas “portas” de ligação ao resto da cidade.” (*Regulamento do Plano de Urbanização do Núcleo Histórico da Mouraria*, 2012), tratando-se do retrato social que se mantém durante vários anos sobre este local. Concluindo, “Não se assinalando [...] a revitalização e requalificação urbana pretendida pelo Regulamento em vigor.” (*Regulamento do Plano de Urbanização do Núcleo Histórico da Mouraria*, 2012), reforça-se a ideia de estamos perante um projecto complexo e delicado que necessita de ter em conta as várias variantes envolvidas.

4.2.2 Associação Renovar a Mouraria

De modo a alterar este panorama, a criação de outro projecto no bairro, num âmbito mais social e de contacto directo com os habitantes, é a Associação Renovar a Mouraria, que tem como objectivos definidos, para além dos sociais, culturais e turísticos, a inclusão de “(...) acções de acolhimento da população imigrante, com base no princípio de integração intercultural e da diversidade étnica (...)” (Associação Renovar a Mouraria), de forma a envolver todos os habitantes do bairro.

A sua existência tem sido crucial para o desenvolvimento de várias actividades culturais e sociais, tal como o Festival Há Mundos na Mouraria, que reúne manifestações das várias culturas, “(...) quer através da mostra das diversas áreas artísticas, culturais e gastronómicas, quer através da participação empenhada da comunidade na elaboração da programação e no funcionamento do festival.” (Associação Renovar a Mouraria); visitas guiadas pelo bairro, possibilitando a sua descoberta para muitos habitantes de Lisboa e turistas; o jornal “Rosa Maria” (Fig.89), de distribuição gratuita, que fornece informações sobre o bairro, as suas actividades e os seus habitantes, e que, inclusive, apresenta um olhar diferente sobre o bairro em tiras de banda desenhada por Nuno Saraiva, autor e responsável pelas imagens gráficas referentes à Associação Renovar a Mouraria; entre outros projectos.

Um desenvolvimento relevante para a continuidade da recuperação e requalificação desta zona da capital foi a proposta vencedora do Orçamento Participativo de 2011/2012, denominada “Há Vida na Mouraria”. Esta proposta, adoptada graças aos votos dos lisboetas, consiste na aplicação de um milhão de euros no desenvolvimento da Mouraria, especificamente na criação de emprego, em actividades com a população residente e exterior e na resolução de situações complexas como os grupos de toxicodependentes e de prostituição. A proposta surgiu da estudante de Antropologia, Sónia Barradas, que confrontada com a situação presente, pretendeu “(...) encontrar formas de melhorar o dia-a-dia das pessoas, as relações interpessoais e valorizar o património cultural.”, contando com o apoio da Associação Renovar a Mouraria.



Fig.88 (em cima, à esq.): Postal “Há Fado na Mouraria” (fonte: <http://goo.gl/z65IN>)

Fig.89 (em cima, à direita): Jornal Rosa Maria (fonte: <http://goo.gl/Lj26v>)

Fig.90 (em baixo): Visitas Cantadas na Mouraria (fonte: <http://goo.gl/uD0Qh>)

A aprovação deste projecto foi o ponto de partida para o estabelecimento de uma ligação entre o bairro e os restantes habitantes lisboetas, que, no Orçamento Participativo de 2012/2013, investiram novamente em dois projectos inseridos na Mouraria - o Centro de Inovação da Mouraria, que visa promover formações profissionais relacionadas com o seu ambiente envolvente através da recuperação de ofícios tradicionais, e “A Casa da Mobilidade da Mouraria”, que se foca na promoção do empreendedorismo cívico e em projectos na comunidade.

Foram construídos edifícios de apoio ao desenvolvimento da Mouraria mas surgiu igualmente a preocupação pelo espaço público e pela intervenção em diversos edifícios degradados.

Em Fevereiro de 2012 o MASC - Movimento Amigos de São Cristóvão com o apoio das Tintas CIN e a mão de obra de moradores e artistas como “Mário Belém, Pedro Soares Neves, Vanessa Teodoro, a Unidade Artistas do Trancão, Hugo Makarov Martins e Nuno Saraiva (...)” (Jornal I, 2012) decidiu criar um mural numa parede de um edifício degradado no bairro onde seriam recriadas e recordadas as personagens e momentos simbólicos e históricos da vida da

Mouraria, tal como a Severa, o fadista Fernando Maurício, São Cristóvão, e, inclusive o actual padre da paróquia, o padre Edgar Clara, que apoiou desde o início este projecto (Fig.91).



Fig.91 Mural das Escadinhas de São Cristóvão, 2013 (Fotografias: Sara Lourido)

Outro projecto desenvolvido pela Associação foi o “Muda o Bairro da Mouraria” de Agosto a Outubro de 2012, que pretendia a inclusão por parte dos habitantes em projectos por si elaborados e desenvolvidos num concurso que recebeu sete candidaturas, do qual resultaram 3 vencedores que tiveram a possibilidade de concretizar posteriormente os seus projectos com o devido financiamento e apoio.

O primeiro prémio, com um orçamento de 2000 euros e tendo como promotor a EBANO (Ethnography Based Art Nomad Organization), consistia na intervenção nas ruas das Fontainhas a São Lourenço na intervenção artística em paredes de diversos edifícios, bem como na iluminação pública, contando com o apoio e participação dos moradores, num local que ainda apresentava a possibilidade de melhorias urbanas.

O segundo prémio teve como o promotor a S.I.G.A. e foi atribuído a um projecto, como um orçamento de 400 euros, visando a renovação de espaços degradados ou devolutos, e a pintura de um mural nas escadinhas da Costa do Castelo.

Por fim, destaca-se o terceiro projecto vencedor, que teve como promotor a Família Graça e o colectivo ARVORAR e que, com um orçamento de 1600 euros,

pretendia colmatar a falta de espaços verdes e jardins na Mouraria com a colocação de árvores em diversos espaços do bairro.

São projectos inovadores como estes, com a participação da Associação Renovar a Mouraria e a participação dos moradores e habitantes de Lisboa que permitem a renovação, melhoramento e divulgação da Mouraria como um bairro lisboeta que está em mudança, de forma a tornar-se uma referência como bairro popular, moderno e dinâmico na cidade de Lisboa.

4.2.3 Praça do Martim Moniz

A Praça do Martim Moniz (Fig.92), que, até ao momento, não tinha estabelecido nenhum plano de comércio e requalificação, reapareceu em 2012 nos planos da EPUL e da empresa NCS através de concurso público, com um projecto que denominou Mercado de Fusão (Fig.93).

Constituído por dez quiosques que se mantinham naquele local há dez anos, e pela colocação de tendas que criam a área de esplanada, o espaço assume as características da multietnicidade não apenas da Mouraria mas também da zona do Intendente num único local. Para além dos quiosques que permanecem abertos durante toda a semana, tal como o “El Cartel”, que nos remete para a cultura sul-americana, o “Wasabi”, com a sua comida japonesa e o “Botequim do Moniz”, que nos apresenta a comida de origem brasileira, entre outros, o Mercado de Fusão que ocorre durante o fim-de-semana reúne uma multiplicidade de pequenos negócios que apresentam aí os seus produtos artesanais, em segunda mão, produtos biológicos, entre muitos outros.

Pretende-se assim que este espaço do Martim Moniz assuma uma posição de encontro de culturas em vários pontos essenciais, tais como a cultura gastronómica, exposições, música e workshops ou qualquer tipo de actividade que permita atingir esses objectivos.



Fig.92 (à esq.) Praça do Martim Moniz (fonte: <http://goo.gl/zlwB3>)



Fig.93 (à direita): Mercado de Fusão (fonte: <http://goo.gl/0U33l>)

4.2.4 Mouradia - Casa Comunitária da Mouraria

Em Dezembro de 2012 marca-se o aparecimento de um novo projecto digno de referência, pela sua importância na vivência diária dos moradores do bairro da Mouraria, bem como a sua tentativa de interacção com os habitantes de Lisboa exteriores ao bairro, tal como refere Filipa Bolotinha, uma responsável da Renovar a Mouraria, afirmando que “Será “um local de convívio, cultura, formação e festa.” (Sobral, C., 2012)

A criação da Mouradia - Casa Comunitária da Mouraria (Fig.94) no Beco do Rosendo por parte da Associação Renovar a Mouraria surgiu após a possibilidade da Associação herdar um edifício no bairro e, juntamente com o atelier Artéria, criarem o projecto Edifício-Manifesto.

Foi o momento decisivo para a Associação estabelecer a sua sede no bairro e dar continuidade aos seus projectos, tal como a concepção do local como espaço de restauração, de workshops, sessões de cinema, aulas de português para estrangeiros e outras inúmeras actividades.



Fig.94 Recuperação do edifício para a Mouradia - Casa Comunitária da Mouraria
(fonte: <http://goo.gl/DklG1> e <http://goo.gl/p5wGx>)

4.2.5 Projectos Fotográficos - Camilla Watson e Carlos Morganho

Os projectos de intervenção na Mouraria, não são exclusivamente destinados à reconstrução e ocupação de espaços e edifícios antigos, de mercados ou de reabilitação urbana, mas também de celebração do espaço enquanto vivência social, sendo os projectos dos fotógrafos Carlos Morganho e Camilla Watson, exemplos desta abordagem.

O projecto desenvolvido por Carlos Morganho surgiu em 2009 no âmbito do Festival Todos e durante dois anos centrou-se no bairro da Mouraria, mais especificamente em auto-retratos da Mouraria (Fig.95), tendo apresentado o seu trabalho ao público numa exposição em Janeiro de 2011 na Fábrica do Braço de Prata.



Fig.95 Retratos de Carlos Morganho (fonte: <http://goo.gl/NAvL5b>)

O seu trabalho é um culminar de dois anos de descoberta, investigação e também de selecção, em virtude da restrição exposição a 24 fotografias, que devido à multiplicidade de actividades, moradores e da multietnicidade resultaram em diversos trabalhos fotográficos, cada um representando uma faceta do bairro.

Enquanto a abordagem de Carlos Morganho teve como resultado a exposição apresentada em Lisboa, o projecto de Camilla Watson, nascida no Reino Unido, intitulado “Tribute” (Fig.96) surgiu como forma de, através dos seus retratos, prestar um tributo e homenagem aos moradores que a acolheram na rua onde criou o seu atelier na Mouraria.

A sua “exposição” distingue-se na originalidade do local e modo como foi apresentada, através da impressão em mosaicos impressos directamente no local onde residem os moradores que fotografou. Desta forma, provavelmente

desconhecida de muitos lisboetas, ao caminhar pelo Beco das Farinhas e pelo Largo dos Trigueiros na Mouraria é impossível não reparar nos retratos dos moradores e nas suas especificidades do quotidiano.



Fig.96 Projecto de Camilla Watson (fonte: <http://goo.gl/E6dKw> e <http://goo.gl/8F6ilg>)

4.2.6 Intendente e EPUL - Residências Martim Moniz

A zona do Intendente sempre esteve associada ao bairro da Mouraria, lamentavelmente pelos aspectos problemáticos relacionados com prostituição, droga e marginalidade. No entanto, a renovação urbanística presente tem vindo a contribuir para acabar com esse estigma.

Uma grande aposta neste local, especificamente no Largo do Intendente, surgiu em 2011 com a mudança do gabinete do presidente da Câmara de Lisboa, António Costa, para o edifício restaurado da antiga fábrica Viúva Lamego, com o intuito de quebrar o ciclo de marginalidade e degradação na zona.

Esta mudança não foi meramente simbólica e, dois anos depois, em Abril de 2013, o presidente, após uma visita aos projectos sociais na Mouraria e Intendente, mostrou-se satisfeito com as alterações e os objectivos atingidos, tendo referido que “Depois da intervenção no espaço público e no edificado, é altura de trabalhar com as pessoas [...] estimular o bairro.” (CML, 2013), tendo anunciado igualmente a inauguração de dois projectos no Intendente, uma loja e um restaurante de produtos regionais, bem como um projecto desenvolvido pela Universidade Técnica de Lisboa para a construção de uma residência de estudantes.

Neste momento, já foram concluídos no Largo do Intendente diversos projectos, de que destacamos a Casa Independente (Fig.98), inaugurada em 2012, considerada uma colectividade contemporânea, pela sua multiplicidade de actividades e funções, como de café, espaço de exposições e programação musical e workshops, sendo que todos eles visam uma integração com o bairro seja na colaboração com as escolas da zona ou com o plano de jardinagem urbana.

No mesmo ano, o Largo do Intendente acolheu o projecto Largo Residências (Fi.99), caracterizado, por um lado, por espaços de residências artísticas e, por outro, por um hostel, que tendo em conta o projecto de grande envolvência, serve de fonte de rendimento financeiro para sustentar o projecto artístico. Deste modo, não se trata apenas de um projecto elaborado pelos moradores para os

moradores, mas também a criação de um ponto turístico de alojamento, colocando o Largo do Intendente no mapa turístico da capital.

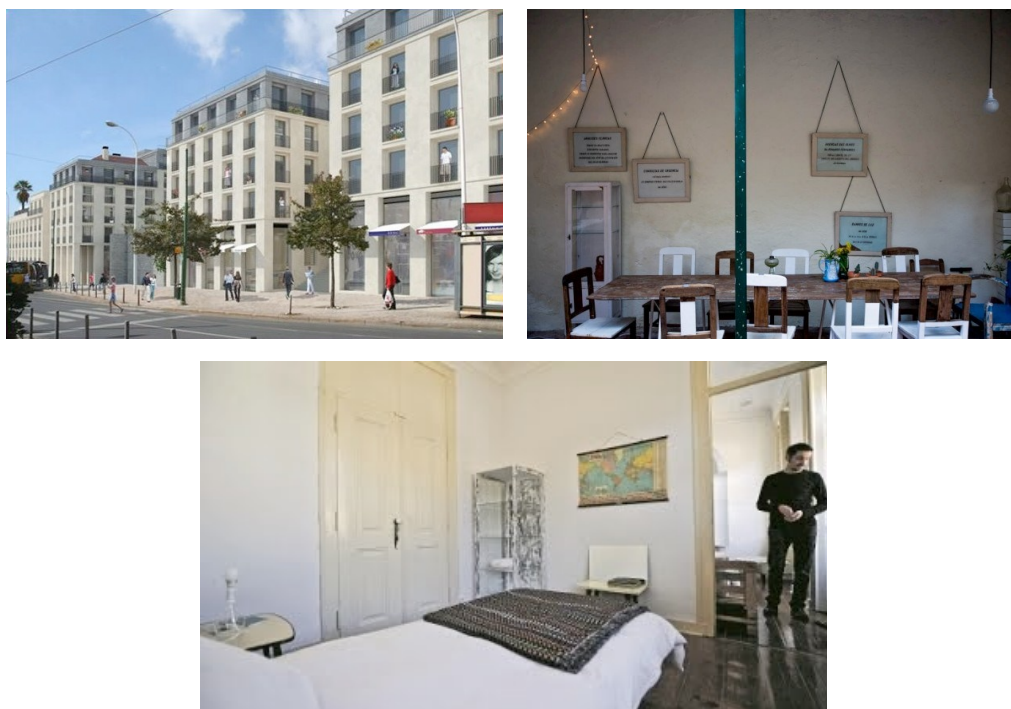


Fig.97 (em cima, à esq): Plano do Projecto das Residências Martim Moniz (fonte: <http://goo.gl/kd083>)

Fig.98 (em cima, à direita): Casa Independente (fonte: <http://goo.gl/Q3qht>)

Fig.99 (em baixo): Largo Residências (fonte: <http://goo.gl/jVTsQ>)

Relativamente aos edifícios da Mouraria, muitos são os espaços que estão a sofrer reconstruções e reabilitações. No entanto, são fundamentalmente espaços destinados à vertente comercial e de serviços, existindo uma falha na oferta de habitação. Com o propósito de inverter esta tendência, a EPUL apresentou o projecto do arquitecto Augusto Vasco Costa, as Residências Martim Moniz (Fig. 97).

A imagem promotora deste empreendimento é a da fadista Carminho, símbolo jovem do fado que pretende promover este projecto, o qual engloba 130 apartamentos e 12 lojas e, inclusive, um novo centro de saúde, num espaço cedido pela EPUL à ARSLVT - Administração Regional de Saúde Lisboa e Vale do Tejo.

Estes apartamentos, destinados a um segmento jovem, procuram trazer para a zona da Mouraria e Martim Moniz, uma população jovem com um diferente estatuto cultural e sócio-económico, apelando à sua fixação nesta zona da cidade.

Contribuindo deste modo para o desenvolvimento do comércio envolvente e estimulando a oferta de outros serviços, uma estratégia ambiciosa que só o futuro dirá se vai ser bem sucedida, mas que revela a preocupação de construir um espaço de coexistência multi-étnica e inter-classista, um desafio que se coloca não só à Mouraria mas toda a cidade de Lisboa - e, em rigor, a todas as metrópoles contemporâneas.

4.2.7 “*My Neighbourhood*”

Um projecto-piloto inovador foi apresentado em Fevereiro de 2013 na Mouraria e que ocorre apenas em simultâneo em bairros das cidades europeias de Aalborg, Birmingham e Milão até Junho de 2015.

As bases gerais deste projecto visam a dinamização económica, a interacção e relação de entreajuda na vivência do bairro, fomentando as relações sociais e com um enfoque na recuperação das tradições e património através da utilização da tecnologia.

Esta iniciativa pretende criar uma plataforma online que faça a ligação entre vários moradores do bairro com o objectivo de desenvolver a entreajuda entre os mesmos.

Destaca-se a escolha da Mouraria como bairro de Lisboa a assumir este projecto, apesar de tantos projectos em que já está inserida, e pois, como Álvaro de Oliveira, CEO da empresa Alfamicro sublinha “É a comunidade certa, não queremos comunidades que já têm tudo. A Mouraria é um desafio” (Falcão, 2013).

Em Janeiro de 2014, o projecto começou a ser implementado no bairro, tal como refere Graça Fonseca, vereadora da Câmara de Lisboa, “Para promover a reanimação urbana” (Cunha, 2014).

De momento, a autarquia utiliza os meios à sua disposição, tendo em conta a sua disponibilidade financeira, para apoiar os projectos apresentados pelos seus municípios, enquanto espera pelos apoios financeiros de que necessita para desenvolver este projecto.

4.3 Mouraria nos guias turísticos

“(...) como é que esse bairro sociourbanísticamente minimizado perante os outros bairros antigos continua a afirmar-se como um dos bairros típicos da cidade?”
Marluci Menezes (Menezes, 2004, p.69)

Sendo Lisboa, capital de Portugal, um local turístico por excelência na Europa, seja pelo clima, oferta de alojamento, actividades ou os seus monumentos, o turismo é uma importante fonte de rendimento para a cidade e para o país, tornando-se um elemento tão essencial como a indústria ou o comércio.

Contudo, face ao turismo de Lisboa, compreende-se que nem todas as áreas e bairros da mesma sejam consideradas locais de interesse turístico, sendo que o conteúdo de cada lugar tem que ser averiguado para entendermos as suas características.

Relativamente às dificuldades e os diversos planos de reabilitação que a Mouraria atravessou e de que continua a ser objecto, a sua imagem perante o plano turístico da cidade manteve-se esquecida. Apesar de ser considerado um bairro popular e típico da cidade, a sua representação em diversos guias turísticos caracteriza-se pela ausência ou escassez de referências, sendo que tais informações dos locais a visitar mencionadas nos guias turísticos, influenciem a percepção que absorvemos desse mesmo local.

É importante salientar que “(...) o valor turístico duma zona resulta de um conjunto de elementos humanos, históricos, culturais, geográficos e paisagísticos que tem de ser preservado.” (Congresso Nacional de Turismo ,1986, p.32), e essa situação não tem ocorrido no bairro da Mouraria, o que tem contribuído para a ausência de divulgação nos guias turísticos.

Nos primeiros guias do início do século XX destaca-se a descrição de Lisboa como uma cidade dividida em três bairros - os modernos (como os bairros novos da Avenida e Campo de Ourique), os antigos, referindo-se à Baixa, e por fim, os bairros atrasados como Alfama e Mouraria.

Estabelecido como bairro típico da cidade, a Mouraria, contudo, não é mencionada em guias turísticas com a mesma regularidade que o bairro típico de Alfama, pois os problemas sociais no local, como a marginalidade anteriormente existente, tornavam-na num local inseguro e, sem projectos de recuperação e requalificação com o sucesso pretendido, adensava-se o clima de inquietação.

Embora o bairro de Alfama tivesse passado por um processo idêntico de marginalização e degradação, ocorreu uma inversão das apreciações feitas pelos guias turísticos entre o finais do século passado e a actualidade. Nos guias mais recentes, a estética de Alfama é descrita por Eduardo Brito Henriques⁶², pelos seus “(...) recantos floridos, ruas estreitas, frescas e tranquilas [...] modos de vida populares, da intensidade das relações de vizinhança e do bulício comercial.” (Henriques, 1996, p. 115). Esta descrição destaca Alfama como um local muito mais apropriado e acolhedor para os turistas que a visitam, de onde, possivelmente devido ao fascínio turístico actual por locais que remetam para uma época de tradições e de valorização de património se compreenda o seu sucesso como ponto turístico.

A Mouraria, contudo, não passou por esse processo de reconhecimento, e como exemplo, enquanto a Igreja de S. Vicente de Fora, localizada em Alfama, encontrava-se entre 1989 e 1993 no 10º lugar dos principais pontos de interesse turístico em Lisboa, porque não, tendo em conta os diversos monumentos religiosos na Mouraria, como a Igreja de S. Lourenço e a Igreja da Senhora da Saúde, não são estas mencionadas como pontos de interesse?

A resposta centrava-se no ambiente nos qual estes monumentos estavam integrados que reduzia o seu interesse e visibilidade do ponto de vista turístico, e que impediu a sua divulgação como local religioso de importância, e que actualmente continua a ser uma espaço de pouca divulgação, a Mouraria Cristã.

Para além disso, o fado, símbolo português e considerado Património Cultural Imaterial da Humanidade pela UNESCO em 2011, surgiu intimamente ligado a estes bairros. No entanto, Alfama tornou-se o bairro popular turístico de

⁶² Eduardo Brito Henriques, Geógrafo e Professor auxiliar no Instituto de Geografia e Ordenamento do Território da Universidade de Lisboa (IGOT), bem como autor de várias publicações, como “Do turismo urbano: Lisboa no contexto do espaço turístico português” e “A Lisboa turística, entre o imaginário e a cidade. A construção de um lugar turístico urbano.”.

referência, reconhecido pelos seus restaurantes e casas de fado. Foi apenas a partir da década de 50, que o fado passou a ser referido como um elemento típico de Lisboa, associado aos bairros de Alfama, Mouraria e Bairro Alto.

Recentemente, de modo a desmistificar a visão da Mouraria como um bairro inseguro, a Associação Renovar a Mouraria, de forma a explorar o fado no local, e sendo o mesmo um veículo de turismo, lembrando a sua existência no bairro para os habitantes portugueses, bem como para os estrangeiros que pretendem descobrir mais sobre esta arte, criou visitas guiadas e cantadas, pelo espaço que denominaram a Mouraria fadista (Fig100).

De facto, a “(...) curiosidade era imperativa e a admiração também.” (Aguiar, M. 2012) tenha sido por portugueses ou estrangeiros numa viagem pelo bairro que permitiu um olhar diferente e cultural pelo mesmo quebrando os velhos preconceitos.

Apesar de tais acções de apoio ao turismo na Mouraria, não são estas, só por si, que determinam a existência ou inexistência de turismo no local, dado que o turismo, segundo José Augusto Gouveia, Vereador do Pelouro do Turismo “(...) impõe [...] a melhoria do equilíbrio dos espaços urbanos e rurais, [...] a salvaguarda do património cultural e histórico, [...] preservação do património edificado (...)” (Congresso Nacional de Turismo, 1986). É o facto de estas medidas não terem sido totalmente implementadas que não permite o reconhecimento pleno da Mouraria como local turístico.

Não apenas para os visitantes estrangeiros, mas inclusive para os habitantes locais, a Mouraria continua a ser tratada como um “(...) local de perpétua passagem na encruzilhada do Martim Moniz, do Castelo e do Intendente.” (Monteiro, 2006, p. 6), sem uma identidade geográfica precisa e reconhecida.

Mais recentemente, em Janeiro de 2013, na Revista Turismo de Lisboa, uma publicação mensal direccionada para os empresários, aos estudiosos da indústria do turismo, bem como aos associados ao Turismo de Lisboa, a Mouraria foi motivo de reportagem, sendo relatada a sua história, a presença do fado e da multiculturalidade.



Fig.100 Visitas cantadas na Mouraria, 2013
(fonte: à esquerda - <http://goo.gl/WtpaOP>. à direita - <http://goo.gl/S1a2Oc>)

Contudo, esta revista não é dirigida aos visitantes estrangeiros, sendo esse serviço prestado pelo guia mensal, Follow Me Lisboa (Fig.101), de edição bilingue em espanhol e inglês e de distribuição gratuita. As referências existentes ao bairro da Mouraria nestes guias centram-se no exemplar de Agosto de 2012 que menciona o evento das visitas cantadas referidas anteriormente e como o bairro da Mouraria é um dos bairros mais tradicionais com uma forte ligação histórica ao fado. O bairro da Mouraria volta a ser citado no guia de Outubro de 2012, mas, neste caso, centrando-se mais especificamente no espaço do Martim Moniz e salientando a multiculturalidade da zona, bem como na presença de espaços de restauração e entretenimento.

Como limitação aos artigos atrás referidos, aponta-se o facto de que o bairro da Mouraria popular mencionado anteriormente somente é referido na questão das visitas guiadas que acontecem esporadicamente, e não relativamente ao espaço e vivência quotidiana do bairro em si, como um bairro típico e popular lisboeta.

Nem por isso se deve deixar de salientar que, apesar da pequena escala, já se encontram referências à Mouraria nos guias actuais, facto que em décadas passadas seria impossível, devido ao pouco impacto ou insucesso no melhoramento da zona.

Ao longo do processo de desenvolvimento da Mouraria, e apesar do início do seu reconhecimento por parte do turismo, bem como a aceitação do local pelos portugueses, este local ainda se confirma, ao contrário do que sucede com Alfama, como pertencente a “(...) Lisboa Velha, mas não é Lisboa Antiga.”

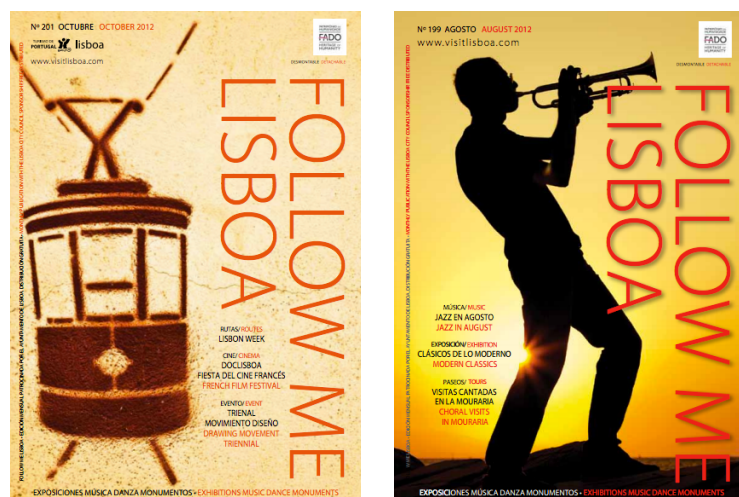


Fig.101 Edições da Revista Follow Me Lisboa, edição de Agosto 2012 (fonte: <http://goo.gl/qzvGb>) e edição de Outubro de 2012 (fonte: <http://goo.gl/eeFs3>)

Além da escassez de informações sobre a Mouraria nos guias turísticos, destaca-se também a inexistência de objectos turísticos à venda em lojas com esse propósito de venda. Segundo Sara FEVEREIRO, "(...) não figura nos azulejos e nos panos de loiça das lojas de *souvenirs*." (Monteiro, 2006, p. 6) além de que na zona não "(...) se passeiam bandos de turistas, nem se abrem casas de fado (...)" (Monteiro, 2006, p. 6) relatando uma zona pobre relativamente ao turismo e a falta de aproveitamento da zona como um espaço de convívio.

Para além dos guias turísticos, uma das fontes de informação que o público consulta regularmente, são as revistas semanais ou mensais. Nesse campo da comunicação, existe o exemplo da revista Time Out Lisboa (Fig.102), que semanalmente apresenta aos seus leitores o melhor que Lisboa tem para oferecer. A edição nº 251, de Julho de 2012, é dedicada ao bairro da Mouraria, sendo inclusive referido na capa, como "(...)o bairro mais surpreendente de Lisboa." No artigo relativo à Mouraria, escrito por Catarina Mendonça Ferreira e Maria João Faustino, é relatada a história do bairro, desde a entrada dos cruzados em Lisboa em 1147, aos novos projectos que, felizmente, desde 2012 já passaram da idealização para a realidade. São mencionadas características fulcrais como a multiculturalidade do bairro, destacando a existência de 56 etnias distintas, a presença do fado e a riqueza de património.

Tendo em conta a multiculturalidade do bairro, a oferta gastronómica é igualmente diversificada e a revista apresenta alguns exemplos da restauração como os “Amigos da Severa” na Rua do Capelão, o “Restaurante Chinês”, um restaurante clandestino, e o “Kabaz Grande de Palop”, com a sua gastronomia maioritariamente guineense.

As diversas associações existentes no bairro, bem como os pontos de comércio e os projectos desenvolvidos na Mouraria são destacados nesta edição, tornando-a num óptimo exemplo da promoção do bairro para os leitores lisboetas.

A referência ao bairro da Mouraria continua presente em várias edições da “Time Out Lisboa”, tal como na edição nº305 de Julho de 2013, onde Mauro Gonçalves descreve a renovada Casa da Severa, e a edição nº 337 de Março de 2014, com o título de capa “As nossas ruas favoritas”, e que inclui a Rua de São Lourenço, destacando os projectos nela presentes como o restaurante “O Cantinho do Aziz”, os trabalhos de Camilla Watson e o Largo dos Trigueiros.

São de grande importância estas referências num meio de comunicação escrito, disponível semanalmente para os leitores lisboetas, pois permite um contacto constante entre a cidade e os seus habitantes, e a sua permanente descoberta.



Fig.102 Edições da revista “Time Out Lisboa”, nº 251, Julho de 2012 (fonte: <http://goo.gl/MkIBaF>) e edição nº337, Março de 2014 (fonte: <http://goo.gl/iOrd6h>)

As iniciativas realizadas até ao momento constituem o início de um processo de transformação do bairro da Mouraria num ponto de interesse turístico e

cultural. No entanto, as informações disponíveis nos diferentes meios, como os guias turísticos da cidade de Lisboa ou das várias associações, são ainda limitadas e pouco orientadas para um público de visitantes estrangeiros que, à partida, não tem conhecimento das ofertas de um bairro como aquele. Se as dificuldades se prendem inicialmente pela divulgação do espaço à população portuguesa, muito mais irá ser necessário para tornar este bairro atractivo para o público estrangeiro.

4.4 Projectos turísticos elaborados recorrendo à técnica computadorizada 3D

Os projectos realizados recorrendo à técnica de 3D são recorrentemente associados aos filmes concebidos para uma vertente de animação infantojuvenil, como os anteriormente referidos da Disney e da Pixar. Todavia, a indústria de animação não está limitada a esses projectos, sendo a sua aplicação em trabalhos para o turismo uma vertente igualmente viável e que importa desenvolver.

Este projecto enquadra-se nesta orientação, a aplicação da animação computadorizada em 3D como um meio de comunicação do turismo, especificamente no bairro da Mouraria.

De modo a contextualizar este projecto, iremos de seguida avaliar outros projectos do mesmo âmbito, isto é, utilização da animação como meio de promoção turística.

Vários filmes recentes de animação infantis, tais como “Rio” (Fig.103), da Twentieth Century Fox Animation e da Blue Sky Studios e “Brave” (Fig.104), uma produção conjunta da Disney e da Pixar, para além do simples objectivo de entretenimento, têm igualmente uma função de promoção do local onde o filme decorre.



Fig.103 (em cima) : Excerto do filme Rio (fonte: <http://goo.gl/fVJng>)

Fig.104 (em baixo): Banner de promoção do filme Brave (fonte: <http://goo.gl/lI3Dt>)

O filme “Rio”, estreado em 2011, serviu de plataforma para a Embratur, uma empresa dependente do Ministério do Turismo do Brasil, promover o Rio de Janeiro. Inclusive, para reforçar a sua divulgação, era projectada, antes do filme, uma pequena campanha publicitária intitulada “O Brasil te chama, celebre a vida aqui.”, com diversas imagens da cidade. Pedro Guimarães, subsecretário de Turismo do Rio de Janeiro realça que “Nem em nossos melhores sonhos iríamos conseguir desenvolver, com recursos próprios, uma ação promocional deste nível.” (*Secretaria de Turismo carioca aposta fichas no Filme Rio*, O Portal do Profissional do Turismo, 2011)

O mesmo sucede com o filme “Brave”, cuja ação decorre na Escócia, e que constituiu uma plataforma de arranque para o Turismo da Escócia criar uma das maiores campanhas de marketing realizadas neste país. A VisitScotland, a Organização Nacional de Turismo da Escócia, que investiu fortemente nesta campanha, acredita que o turismo na região possa aumentar em 140 milhões de libras por ano. No site da organização foi criada uma área destinada especificamente ao filme Brave, onde, intercalando vídeos do local com imagens do filme, é proposta uma abordagem diferente ao país, através da criação de itinerários e experiências de viagem.

Mike Cantlay, Presidente da VisitScotland, acentuando a contribuição do filme na criação e aumento de turismo na zona, realça que “É um exagero dizer que as pessoas irão ver e imediatamente dizer ‘uau’ tenho mesmo que ir à Escócia’, mas incorpora muitos dos temas que funcionam em diferentes mercados [...] está orientado para um mercado mais jovem, que como organização turística teríamos potencialmente dificuldade em atingir (...)”⁶³(Carrell, 2012)

Ultrapassando a mera animação infantojuvenil existem igualmente diversos exemplos da aplicação da animação na promoção turística, tal como a aposta da empresa Lifang International que se especializa nas soluções de visualização em 3D de diversos projectos. Possuem uma área dedicada especialmente a vídeos de promoção de diversas cidades, de que servem de exemplo mais recentemente,

⁶³ “It’s a stretch to say people will see and immediately say ‘wow, I must go to Scotland’, but it incorporates many of the themes that work in different markets [...] it’s orientated to a younger market that as a tourist organisation we would potentially struggle to reach (...)”

os vídeos promocional dos Jogos Olímpicos de Inverno de 2014 em Sochi, na Rússia, e o Centro Olímpico para 2016 no Rio de Janeiro no Brasil. Deste modo, conseguem criar uma visualização destes espaços recorrendo à animação com sucesso.

A nível nacional, um projecto que se destaca neste âmbito da aplicação da técnica 3D na promoção turística, a 3D Europe Tour (Fig.105, 106 e 107).

Criado por André Figueiredo, licenciado em Som e Imagem e com um Mestrado em Animação por Computador na Escola de Artes da Católica do Porto e Sara Matos, licenciada em Comunicação Empresarial, este projecto tem como objectivo a criação de uma curta-metragem situada em várias cidades europeias, usando e dando a conhecer o mundo da animação 3D.

Algumas das cidades europeias presentes neste projecto são o Porto, Barcelona, Praga e Estocolmo, e servem de local de produção para cada parte da curta-metragem, sendo que, em cada uma das cidades que recebem estes empreendedores, será possível ver todo o processo “(...) desde a fase de pré-produção, passando pela modelação de objetos até à forma como se dá vida às personagens.” (Henrique, A., 2013)



Fig.105 (em cima, à esq.) Apresentação do projecto no Festival IN - Inovação e Criatividade em Lisboa, 2013 (fonte: <http://goo.gl/5fwN7d>)

Fig.106 (em cima, à direita) Apresentação do projecto na Kulturhuset Stadsteatern, “casa da cultura”, em Estocolmo, 2013 (fonte: <http://goo.gl/8opqgc>)
(em baixo)

Fig.107 Personagens da curta-metragem (fonte: <http://goo.gl/UOhOCe>)

Para além do produto final de criação de uma curta-metragem em 3D com um papel de promoção turística, este projecto pretende igualmente contribuir para o lançamento da animação 3D realizada em Portugal.

Uma questão que se coloca com a utilização dominante da técnica de 3D, que tem sido crescente nos últimos anos, é a sua influência no desenho e expressão de realidade que pretende transmitir. No projecto aqui apresentado, pretende-se utilizar a animação, não apenas como forma de entretenimento, mas também como modo de documentar o mundo real, criando um mundo ficcional representativo da realidade. É determinante na transmissão da realidade, que esse seja considerado como visualização da imagem real, e não apenas a cópia animada de algo existente, tal como referido por Paul Ward⁶⁴ “A relação entre realidade, documentário e animação poderiam ser descritas como “criação do real” [...] não existe nenhuma razão pelo qual um documentário animado seja considerado menos válido (ou “menos real”) que um filme com actores reais.”⁶⁵ (Ward, 2008).

⁶⁴ Paul Ward, “Principal Lecturer” de animação na Arts University College em Bournemouth, e Presidente da internacional Society for Animation Studies. Autor dos livros “ Documentary: The Margins of Reality London” e “ Animation”, bem como uma série de artigos como “ Defining ‘Animation’: The Animated Film and the Emergence of the Film Bill” e “Some thoughts on theory-practice relationships in Animation Studies”.

⁶⁵ “The relationship between reality, documentary and animation could therefore be described as “creating the real” [...] there is no reason why an animated documentary should be considered less valid (or “less real”) than a live action one.”

5. PROJECTO

5.1. Introdução

Este projecto de Mestrado de Design e Cultura Visual teve início em Setembro de 2012 com o intuito de realizar uma curta-metragem de animação centrada no bairro da Mouraria, em Lisboa. A escolha do tema surgiu da vontade de aprofundar conhecimentos na área de modelação e animação computadorizada, especificamente em 3D.

Apesar do meu percurso académico ter abordado o Design em todas as suas vertentes - gráfico, industrial e produto - a introdução ao longo da licenciatura de disciplinas destinadas à criação em 3D, tenha sido para elaboração de produtos ou para realização de uma curta-metragem, foram fundamentais para criar uma ligação com este mundo da animação e despertar-me para todas as suas potencialidades.

No desenvolvimento da ideia deste trabalho surgiu a curiosidade de abordar o tema através da promoção turística da cidade de Lisboa, e mais especificamente do bairro da Mouraria de modo mostrar todas as suas qualidades.

Assim, este projecto pretende, para além da elaboração de uma curta-metragem de animação que represente fielmente o espaço do bairro, constituir igualmente um projeto de promoção turística que aborde o espaço de um outro modo que não apenas o vídeo real, cativando o público através de um meio distinto de comunicação. Nesse sentido pretende-se que ele constitua um projecto piloto de uma eventual futura série de curtas metragens focadas em cada bairro histórico de Lisboa numa vertente de promoção turística da cidade.

5.2. Objectivos

Ao iniciar este ano de projecto de Mestrado os objectivos eram diversos mas muito concretos. Um dos primeiros objectivos pessoais foi aproveitar a possibilidade de ter um ano lectivo focado num tema à minha escolha, no qual teria uma panóplia de possibilidades de pesquisa e aprendizagem de que poderia retirar o máximo proveito.

No campo académico, os objectivos concretos consistiam na aquisição de um maior domínio de ferramentas informáticas disponíveis para melhor exploração da criatividade, a aquisição de conhecimentos na área da investigação e realização de uma tese de mestrado, e a construção de um portfólio na área no qual estou mais focada, a modelação e animação 3D.

Especificamente na parte de projecto, defini objectivos de modo a conseguir da melhor forma chegar ao resultado final pretendido.

Tais objectivos foram:

- A desmistificação da ideia do bairro da Mouraria como um bairro problemático destacando as suas qualidades e os seus pontos históricos;
- A criação de uma promoção turística da Mouraria, destacando os seus locais mais icónicos, utilizando a animação 3D.
- A avaliação da capacidade de criar um ambiente realista através do uso de modelação computadorizada 3D;
- A criação de uma história curta e concisa, mas capaz de apelar e atrair o espectador;
- O estabelecimento de uma ligação entre espectador e a personagem que percorre o bairro da Mouraria;
- Como súmula dos pontos anteriores, uma curta-metragem “piloto” para uma série focada nos bairros históricos de Lisboa.

5.3 Público-Alvo

Um dos aspectos fundamentais a ter em conta no início da criação de um projecto é o público-alvo que se pretende atingir. Neste caso, o projecto pretende ser a base de partida para uma série de curtas metragens focadas em cada um dos bairros de Lisboa através da animação, sendo uma abordagem interessante e inovadora para promover a cidade.

Por isso mesmo, a intenção inicial foi, através do Turismo de Lisboa, criar uma promoção da cidade que estivesse disponível online para um vasto público, não apenas o público lisboeta, que já tem uma presença constante na cidade, mas também o público nacional, ao qual seria dado a conhecer este bairro típico de Lisboa.

Tendo em conta o formato do projecto, o modo como a curta-metragem foi realizada e a plataforma em que se pretende que esteja disponível, o público-alvo não necessita de se restringir ao público português, sendo também o público internacional um público-alvo a destacar, constituindo outra forma de apresentar ao mundo os recantos que a cidade de Lisboa tem para oferecer.

Obviamente, as restrições ou limitações de idade relativamente ao público-alvo não se impõem, sendo o objectivo sensibilizar o maior número de pessoas para este bairro lisboeta que tem muito para oferecer apesar das situações problemáticas a que é muitas vezes associado.

A pesquisa feita neste projecto relativamente à presença da Mouraria em guia turísticos veio a comprovar o enorme esforço de promoção da mesma através de diferentes meios de comunicação, seja pelas organizações presentes no bairro, nas redes sociais e sites de internet, seja na imprensa escrita, com várias reportagens sobre o bairro.

Pretende-se que este projecto seja inovador e diferenciado dos outros projectos previamente realizados, e que através da plataforma online chegue ao maior número de pessoas possível.

5.4 Restrições e problemáticas

Antes de me focar na parte de conceptualização do projecto, a metodologia e memória descritiva do mesmo, é necessário destacar algumas questões que se colocaram logo no início do projecto, e que se confirmaram ao longo deste.

Um dos primeiros problemas foi o facto de a minha formação académica não ter sido centrada especificamente na animação, não sendo o conhecimento e experiência nesta área tão extenso, como, por exemplo, na área de design visual e gráfico. Deste modo, tive que começar por fazer a pesquisa e análise da história da animação, como decorreu a sua evolução, as alterações que sofreu com o início do uso de computadores, e todos os princípios de animação que anteriormente não tinha explorado com tanta atenção. Naturalmente, este projecto teve igualmente como objectivo colmatar esta falta de experiência e constituir uma possibilidade de aprendizagem focada nas vertentes de modelação, texturas, iluminação e animação.

De modo a ultrapassar esta etapa e adquirir o conhecimento necessário, recorri a diversas bibliotecas e livrarias com o intuito de encontrar bibliografia especializada sobre a arte da animação digital 3D. Foram consultados vários livros sobre a história da animação, livros específicos sobre storyboards e sobre cenários de diversos filmes de animação, bem como ensaios teóricos sobre o cinema de animação. No entanto, houve uma maior dificuldade em encontrar livros técnicos especializados sobre o uso de 3D e programas como Autodesk 3DS Max e Autodesk Maya no campo da animação. O site da Google Books constituiu uma ajuda determinante neste campo dado que possibilita o acesso público a vários livros sobre este tema que não se encontram facilmente à venda em Portugal.

Por fim, um dos maiores desafios durante este projecto foi realizar o enorme volume de trabalho que se revelou necessário no tempo definido para o concluir. Consequentemente foram efectuadas algumas alterações ao longo do projecto, tendo em conta as limitações de tempo, nunca pondo em causa a motivação, a determinação e a confiança com que este projecto foi elaborado, nem os objectivos que se pretendiam atingir.

5.5. Conceptualização e metodologia

No início da fase de projecto foi necessário estabelecer as fases que o projecto teria obrigatoriamente que cumprir, tais como: a criação de uma sinopse da história que iria ser relatada na curta-metragem, o guião e o storyboard. Estes seriam os pontos iniciais para dar seguidamente início à componente técnica de elaboração de cenários e personagens, bem como da sua animação.

Conforme atrás referido foram efectuadas algumas alterações à sinopse, guião e storyboards iniciais.

- Curta-metragem - Mouraria

O enredo desta curta metragem centra-se em duas personagens principais: John, um turista estrangeiro a visitar Lisboa, e Moura, a jovem misteriosa pelo qual John se sente atraído e intrigado. Através desta curiosidade inata, John após ver de relance jovem Moura, segue-a num percurso dinâmico, entusiástico e inspirador pelas ruas do bairro da Mouraria, descobrindo simultaneamente as diferentes facetas do bairro e mantendo sempre o suspense da história: “Será que John irá encontrar a jovem Moura...?”

Os diferentes locais por onde John passa foram escolhidos devido à sua importância no bairro da Mouraria, tal como foi analisado na parte teórica. Estes locais são: o Martim Moniz; a Mouradia - Casa Comunitária da Mouraria; as Escadinhas de S. Cristóvão com o seu mural; a Igreja de S. Cristóvão; o Beco das Farinhas; o Largo dos Trigueiros; o Largo da Rosa e o Largo da Severa.

Um dos objectivos durante a animação desta curta-metragem foi que o caminho percorrido por John fosse visto pelo espectador como se ele fosse a personagem, percorrendo as ruas da Mouraria e os seus recantos.

Para atingir este objectivo, a câmara adopta durante maior parte do filme, o ponto de vista de John, por forma a criar a ilusão de que o espectador está a assistir à cena da perspectiva da personagem. Pretende-se desta forma criar uma imediata ligação entre o espectador e a personagem assim como com o seu ambiente e cenário envolvente.

5.5.1.Sinopse

John, um jovem turista, estudante de fotografia chegado a Lisboa, começa o seu roteiro pela capital no Martim Moniz.

Utilizando a sua câmara e à procura de imagens ao seu redor, chama-lhe à atenção uma jovem de vestido vermelho, com longos cabelos pretos.

De relance, a “jovem moura” vira-se e John tira-lhe uma fotografia.

John baixa a máquina para observar a jovem, mas apenas a vê a desaparecer pelas ruas.

Decide então segui-la pelas ruas desconhecidas.

Sobe as escadas até ao Beco do Rosendo, descobrindo que o caminho apenas o leva à Mouradia (Casa Comunitária da Mouraria).

Sobe as Escadinhas de S. Cristóvão. Segue-a, tirando fotografias por onde passa, inclusive pelo Mural aí pintado e à Igreja de S. Cristóvão. Ao chegar ao topo das Escadinhas, depara-se com o padre a falar com paroquianos nas escadas da Igreja.

John passa pelo Beco das Farinhas, onde vê as fotografias do projecto de Camilla Watson e sai no Largo dos Trigueiros, onde volta ver ao longe a “jovem moura” a subir as escadas até à Rua das Farinhas.

John segue a Rua das Farinhas até ao Largo da Rosa onde encontra moradores do bairro a conversar animadamente.

John chega ao Largo da Severa, onde está a decorrer um arraial com muito movimento.

Ele olha em redor, à procura da “jovem moura”.

De relance, vê ao fundo a sua silhueta de costas.

5.5.2 Argumento

Cena 1

Ext. Praça do Martim Moniz, Lisboa. Tarde.

John tira fotografias do Martim Moniz, da Mouraria e do Castelo. Capta numa das fotografias uma jovem de vestido vermelho e longos cabelos pretos

Jonh desce a câmara e vê a jovem sair da Praça do Martim Moniz, na direcção da Mouraria, e segue-a pela Rua da Madalena olhando em seu redor.

Cena 2

Ext. Beco do Rosendo, Lisboa. Tarde.

John sobe as escadinhas da Travessa da Madalena, até chegar ao Beco do Rosendo.

Olha à sua volta, sem indícios da Moura estar ali e volta à Rua da Madalena. John repara nas horas no seu relógio de pulso.

Cena 3

Ext. Mural das Escadinhas de S. Cristóvão.

Quando John volta a retirar os olhos do relógio, encontra-se na entrada para as Escadinhas de S. Cristóvão.

John tira fotografias ao mural, e sobe até ao topo das escadas, olhando de cima para a zona das Escadinhas de S. Cristóvão admirando a vista.

Ext. Igreja de S. Cristóvão.

Fotografias da Igreja de S. Cristóvão.

O padre está à porta da igreja a falar com os paroquianos.

John volta a olhar para fotografia da jovem Moura.

Cena 4

Ext. Beco das Farinhas/Largo dos Trigueiros Lisboa. Tarde.

Após retirar os olhos da fotografia da jovem Moura, John segue o estreito Beco das Farinhas, reparando nas fotografias presentes nas paredes, chegando por fim ao Largo dos Trigueiros.

John percorre o Largo à procura da jovem, descendo as escadas até ao pequeno mural, e subindo perto das Escadinhas da Rua das Farinhas.

Ext. Topo das Escadinhas da Rua das Farinhas, junto do Largo da Rosa, Lisboa. Tarde.

John segue até ao Largo onde se encontram alguns moradores sentados a conversar.

John repara no Palácio da Rosa à sua volta, e admirando os seus pormenores, foca-se no céu azul brilhante atrás do Palácio da Rosa.

Cena 5

Ext. Largo da Severa. Lisboa. Tarde.

John começa a ouvir música popular.

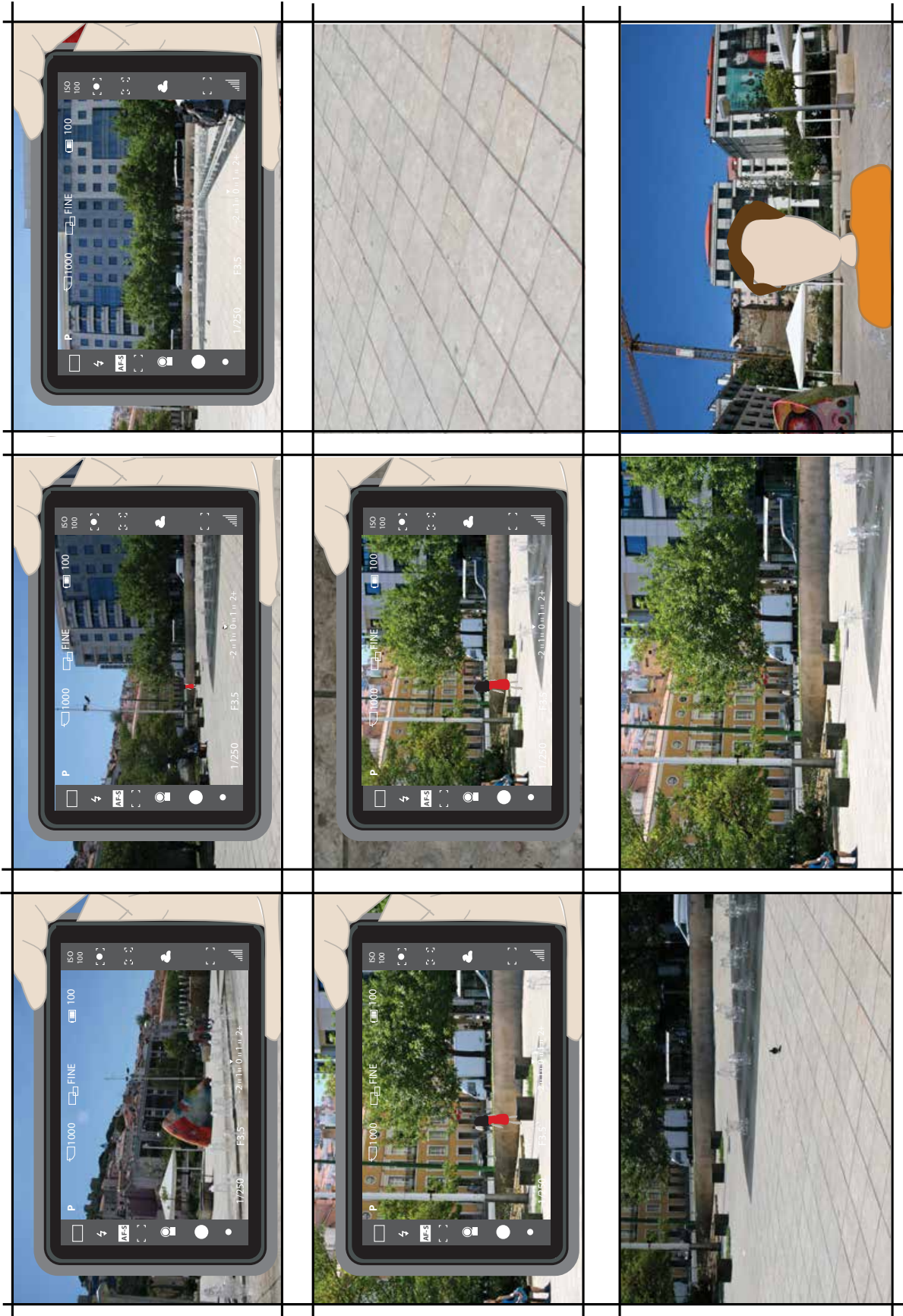
Desce os olhos do céu e vê que decorre um arraial no Largo da Severa.

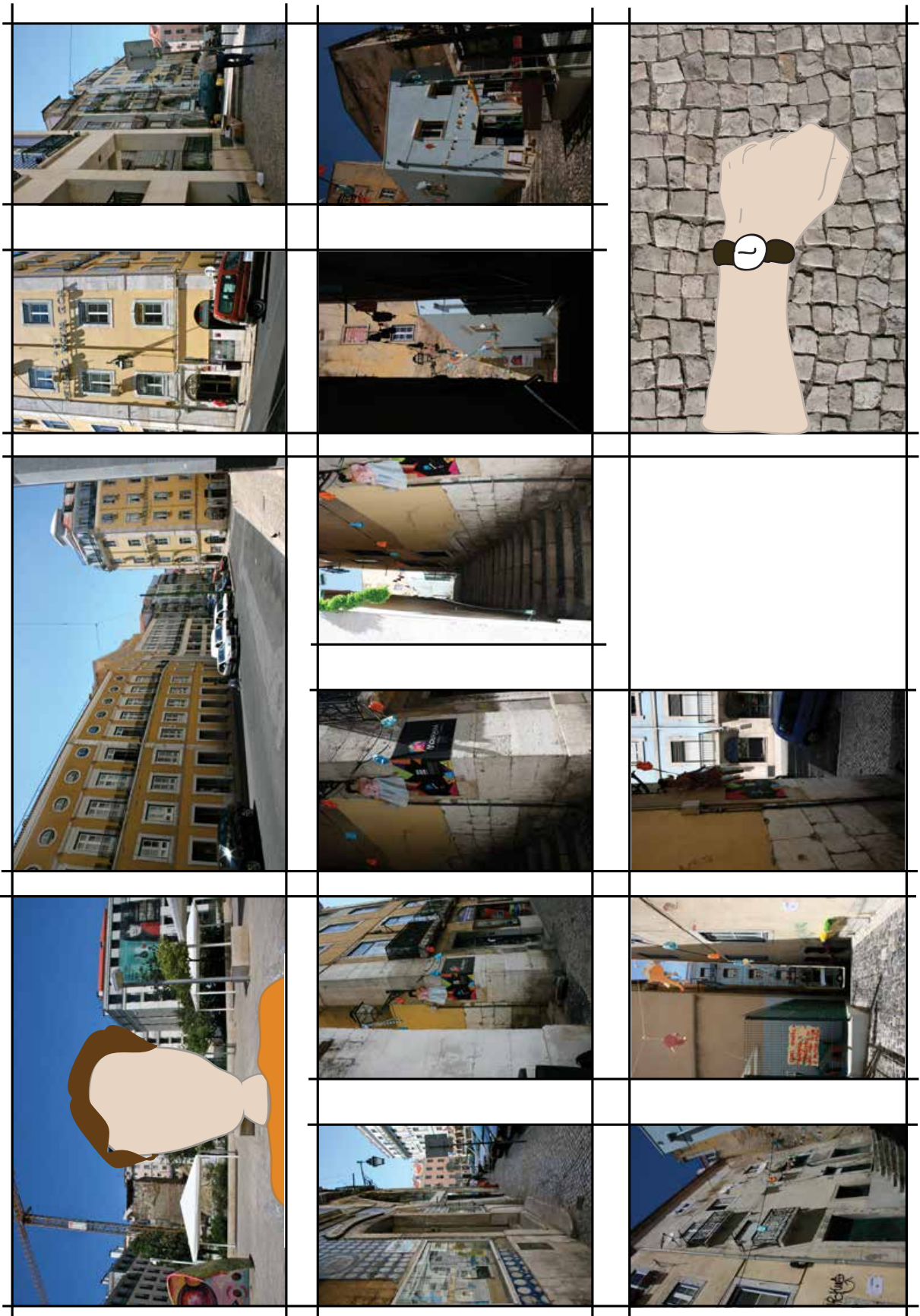
John perde-se no meio da multidão.

John vislumbra a jovem moura, e aproxima-se.

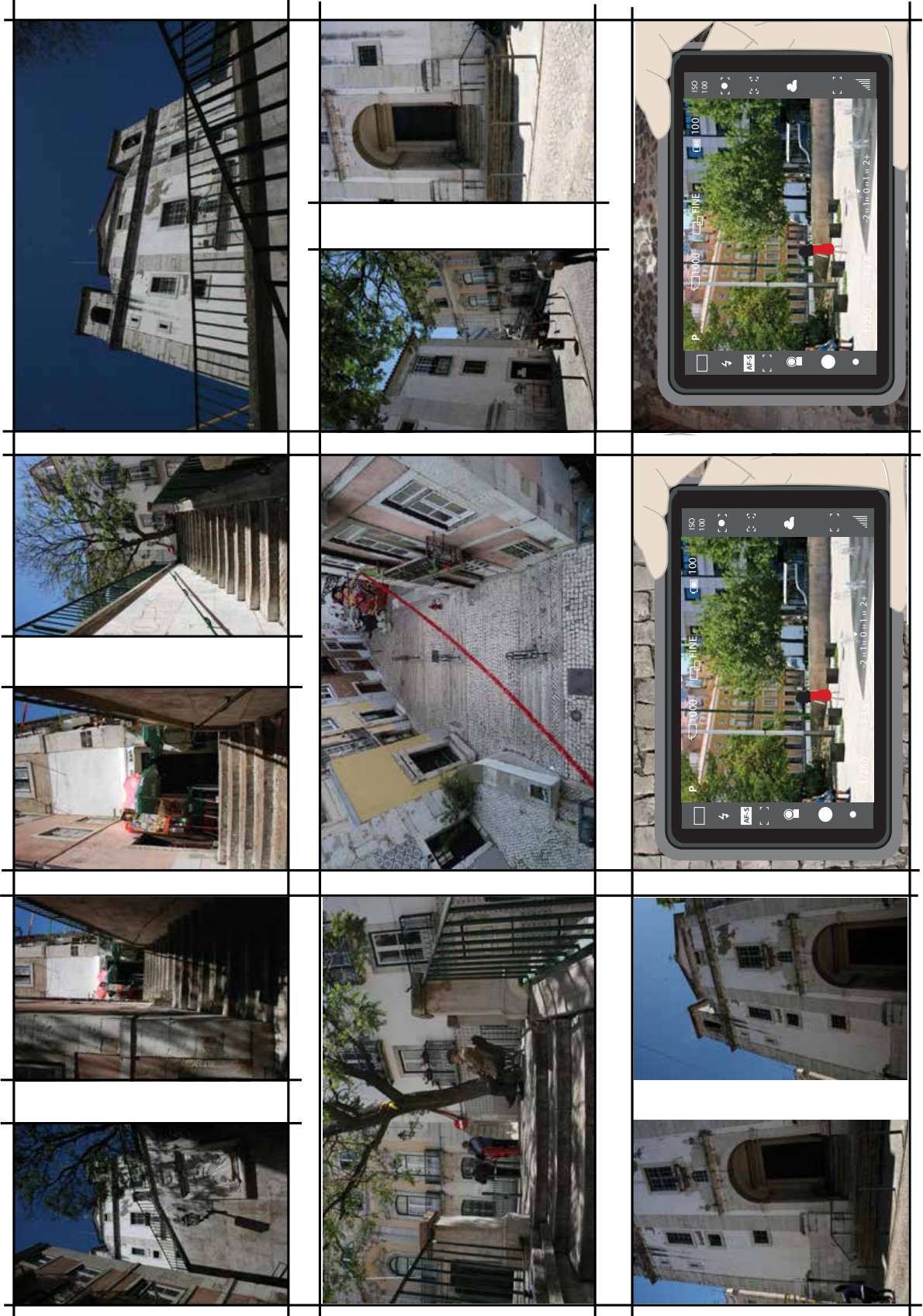
5.5.3 Storyboard

Na elaboração do storyboard recorreu-se às fotografias recolhidas durante o trabalho de campo, de modo a recriar o percurso que a personagem iria percorrer. Todos os elementos arquitectónicos visíveis neste storyboard foram posteriormente, por mim, modelados.











5.6 Mouraria - Memória Descritiva

5.6.1 Cenários

Para a criação desta curta-metragem foi necessária a modelação de todos os locais previamente descritos utilizando o programa Autodesk Maya 2013 (Student Version). Com recurso a fotografias e utilizando a aplicação de Street View no Google Maps foi possível reproduzir o percurso da personagem e recolher um conjunto de imagens suficientes para a reprodução fiel de todos os edifícios, passeios e pormenores presentes em cada cena.

Esta fase de trabalho foi de extrema importância para, de seguida, poder recriar o cenário realista pretendido, com atenção aos pormenores de construção de janelas, azulejos e varandas.

Desta fase destaca-se a modelação, realizada por mim, de todos os edifícios, janelas, varandas, escadas e candeeiros.

Após a modelação destes objectos, foram acrescentados objectos não modelados por mim, como árvores, bancos de jardim e automóveis. A decisão de dividir os objectos entre os que se pretendia ou não modelar, prendeu-se com a importância que certos elementos tinham como representação fiel do bairro e que se pretendia concretizar, em contraste com objectos genéricos (bancos de jardim e automóveis) que, por uma questão de economia de tempo, foram retirados da internet.

Os modelos presentes na animação, não modelados por mim, foram retirados gratuitamente dos seguintes sites: <https://grabcad.com>, <http://www.turbosquid.com>, <http://archive3d.net>, <http://tf3dm.com> e <http://www.creativecrash.com>.

Na memória descritiva deste projecto decidi focar-me numa área específica do cenário, na qual irei descrever o processo de modelação, colocação de materiais e texturas, iluminação e animação. O cenário escolhido foi a zona das Escadinhas de S.Cristóvão e Igreja de S. Cristóvão.

5.6.2 Modelação

O primeiro passo para a fase de modelação consistiu em analisar todo o conteúdo fotográfico recolhido por mim daquela zona, focando-me nos volumes básicos necessários para o início da modelação dos edifícios. Foi essencial nesta fase o recurso ao Google Maps e ao Street View que permite uma melhor visualização do espaço como um todo, algo que as fotografias recolhidas nem sempre alcançavam.

No Autodesk Maya, para modelar todos os elementos do cenário, dos três tipos de geometria possível - NURBS (Non Uniform Rational B-Spline), Polígonos e SubDivisions - selecionei os polígonos, pois "(...) a sua criação é linear, sem qualquer outra operação subjacente a influenciar o aspecto e composição do modelo." (Rema, 2009, p.58)

Começou-se por modelar os volumes básicos dos edifícios, determinando a sua altura e largura, e colocando-os nas distâncias correctas entre cada um.

Com a colocação dos edifícios para criar o espaço das Escadinhas de S. Cristóvão, optou-se por aumentar um pouco a largura da escadaria, de modo a ser possível uma melhor visualização do espaço aquando da filmagem vista da perspectiva do personagem.

Relativamente à modelação dos edifícios, após criar o seu volume, começaram-se a definir alguns detalhes como a modelação do espaço de portas e janelas, bem como os telhados. O objectivo, nesta fase, foi encontrar um ponto de equilíbrio entre a complexidade da modelação que seria ou não necessária, tendo em conta que com a posterior colocação de texturas, estas iriam acrescentar muito dos pormenores.

Apresentam-se de seguida alguns exemplos das fotografias da zona e as correspondentes modelações.

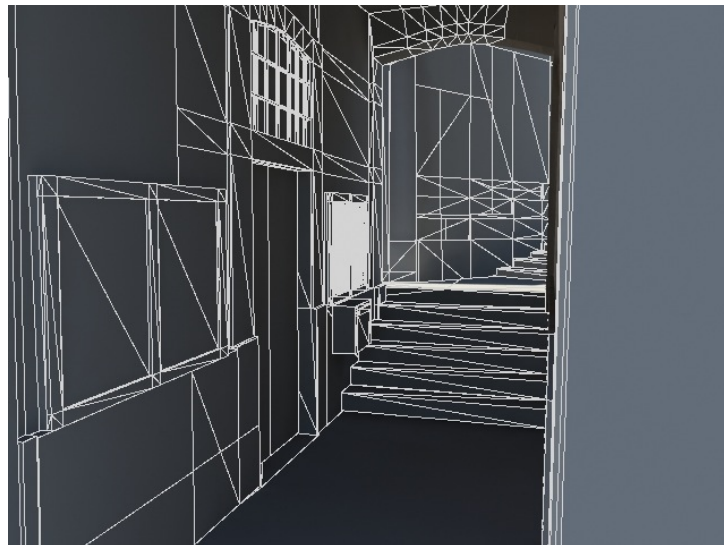


Fig.108 Fotografia, imagem modelada em wireframe e cenário modelado

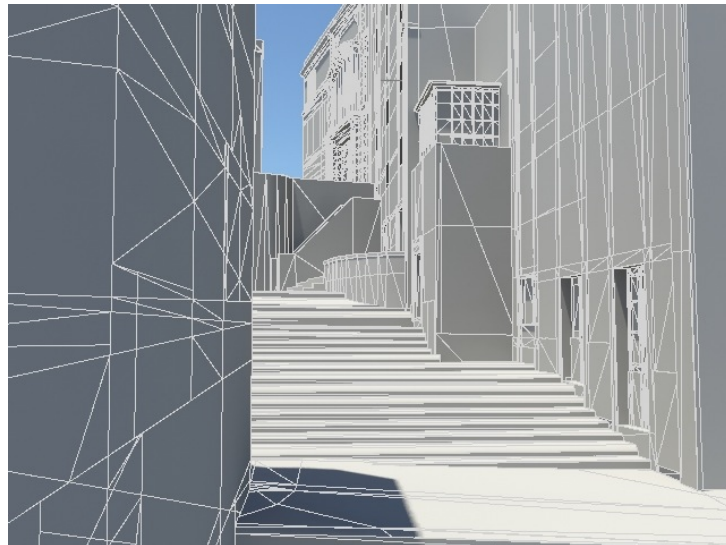


Fig.109 Fotografia, imagem modelada em wireframe e cenário modelado



Fig.112 Fotografia, imagem modelada em wireframe da Igreja de S. Cristóvão

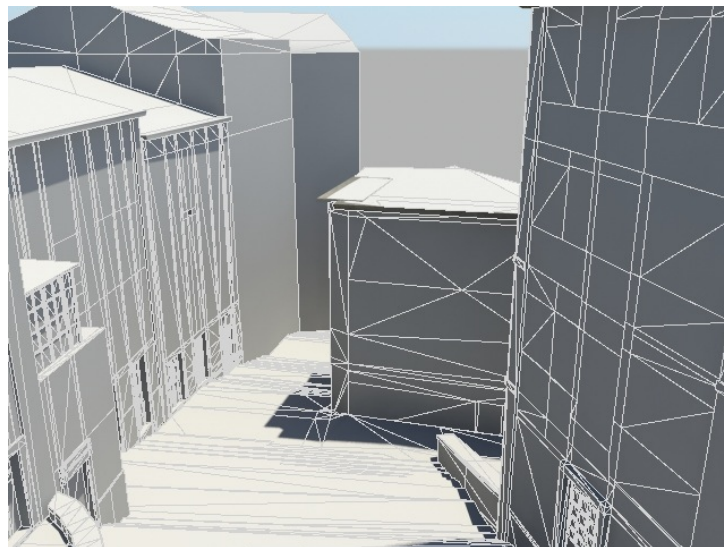


Fig.111 Fotografia, imagem modelada em wireframe e cenário modelado



Fig.112 Fotografia, imagem modelada em wireframe da Igreja de S. Cristóvão

O passo seguinte consistiu na colocação das janelas e varandas nos edifícios, bem como a modelação de elementos arquitectónicos, o que permitiu explorar tecnicamente a complexidade destes modelos. A modelação das janelas foi um processo que exigiu uma grande atenção ao detalhe, pois queria captar as diferenças existentes em cada uma delas de edifício para edifício. O mesmo sucedeu com a modelação das varandas, na qual se procurou o máximo de detalhe e rigor, de modo a atingir um máximo nível de realidade possível.

Devido à diversificada estética de elementos em cada varanda, nesta memória descritiva, destaco mais à frente, varandas modeladas noutros cenários desta curta-metragem.

Durante a fase de modelação foi essencial a utilização do *render*, um processo “(...) pelo qual o computador calcula a propriedades da superfície, iluminação, sombras, movimento e forma dos objectos, e salva a sequência de imagens.”⁶⁶ (Derakhshani, 2012, p.481), pois permitiu a remodelação de falhas em alguns elementos, quando necessário. Com elementos complexos como estes, era impreterível que cada componente individual que os constitui tivesse uma modelação sem qualquer falha técnica, que prejudicasse posteriormente o elemento como um todo. Durante a elaboração do trabalho foram retirados componentes individuais, pois devido ao seu tamanho diminuto não seriam visíveis no render, logo, não visíveis durante a curta-metragem.

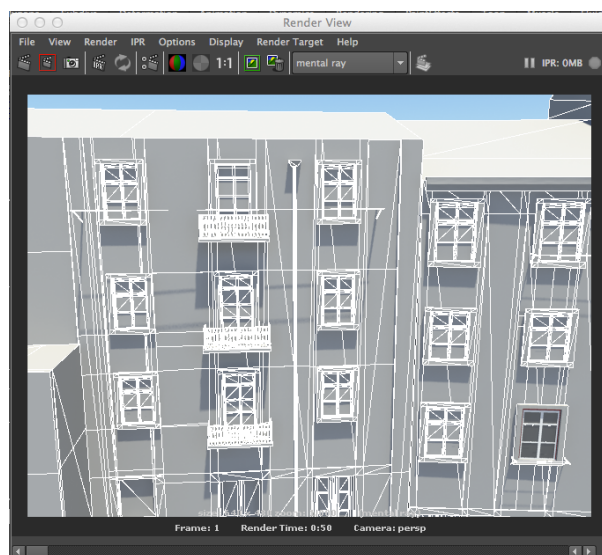


Fig.113 *Render View*

⁶⁶ “(...) by which the computer calculates the surface properties, lighting, shadows, movement, and shape of objects, and it saves a sequence of images.”

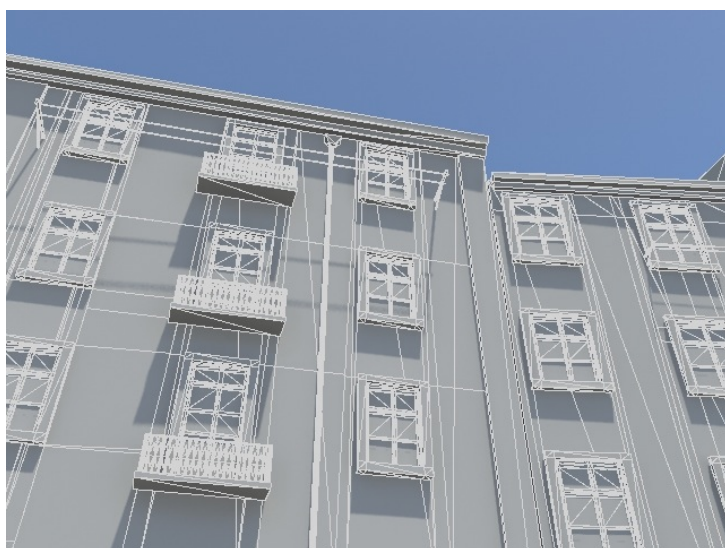


Fig.114 Fotografia, edifícios com janelas e varandas modelada em wireframe e cenário modelado



Fig.115 Fotografia, edifícios com janelas e varandas modelada em wireframe e cenário modelado

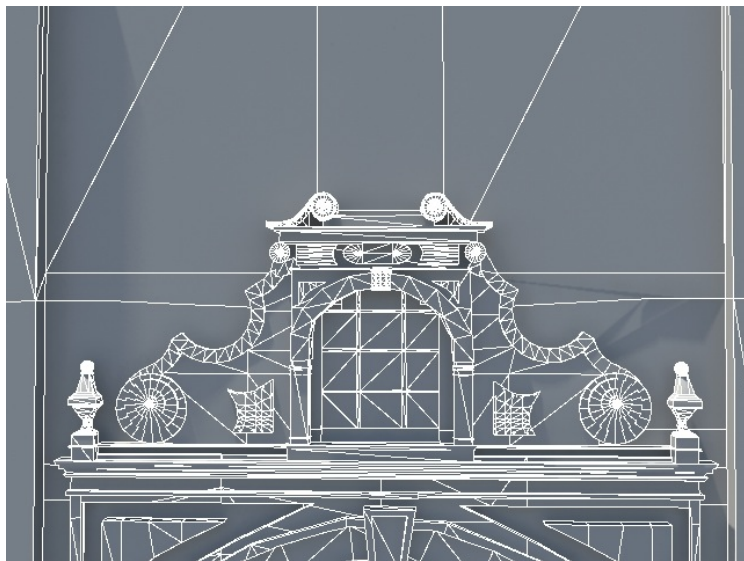


Fig.116 Fotografia, Elementos arquitectónicos da modelação da Igreja de S. Cristóvão em wireframe e modelação

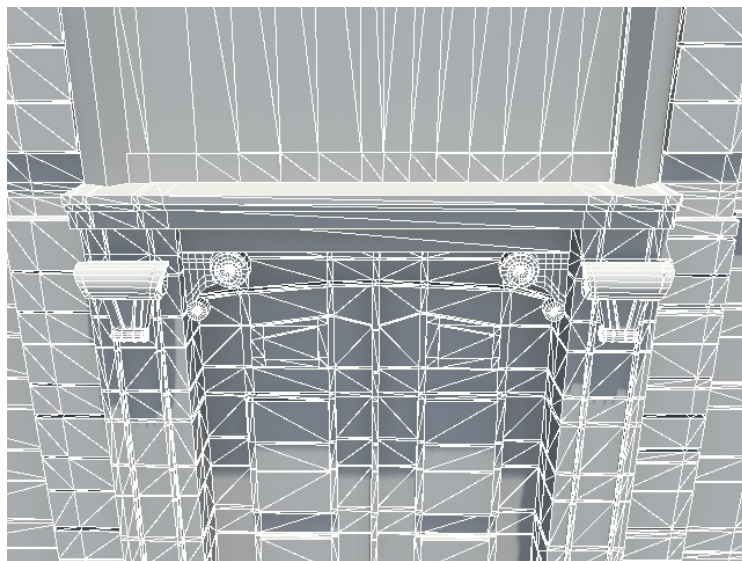


Fig.117 Fotografia, elementos arquitectónicas na modelação de um edifício em wireframe e modelação

Apresentam-se de seguida os *renders* de janelas e varandas modeladas utilizando como base as formas de polígonos. Cada elemento estético de cada varanda corresponde às varandas existentes na realidade. Qualquer diferença com a realidade deveu-se à adaptação de formas e tamanho de modo a tornarem-se visíveis no render.



Fig.118 Renders de janelas e varandas

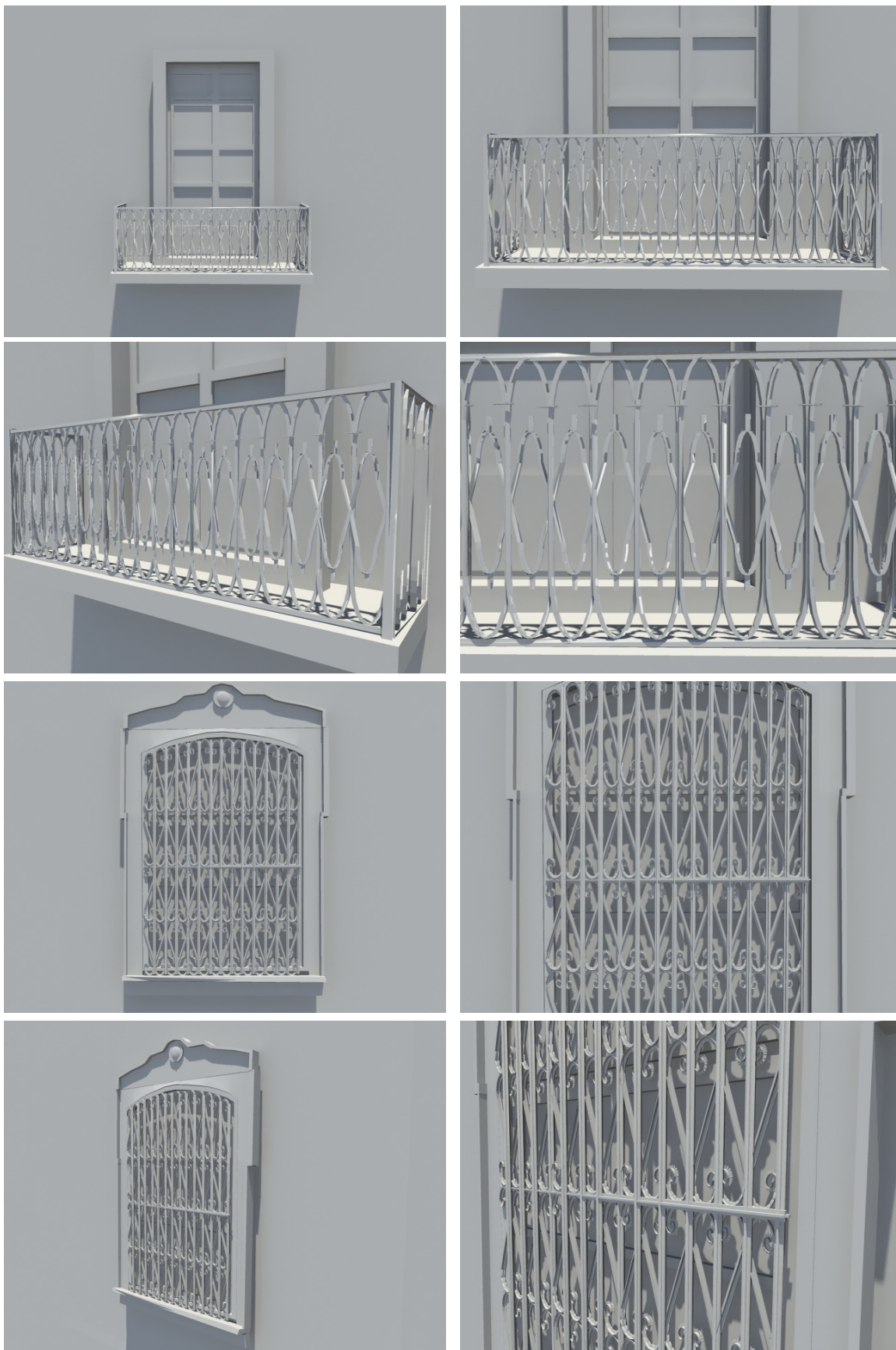


Fig.119 Renders de janelas e varandas



Fig.120 Renders de janelas e varandas

Após a modelação dos elementos constituintes dos edifícios, o trabalho focou-se na modelação de objetos pertencentes ao espaço de rua, ou elementos exteriores aos edifícios, tais como os estendais de roupa, tubagens de água, candeeiros e corrimões.

O desenvolvimento desta fase do trabalho ocorreu sem obstáculos de maior, tendo apenas sido necessário durante o processo de modelação uma divisão do cenário inteiro da curta-metragem por vários ficheiros no Autodesk Maya, devido ao tamanho que o ficheiro atingira. Naturalmente, isto deveu-se ao elevado número de objectos em cada cena e à complexidade destes.

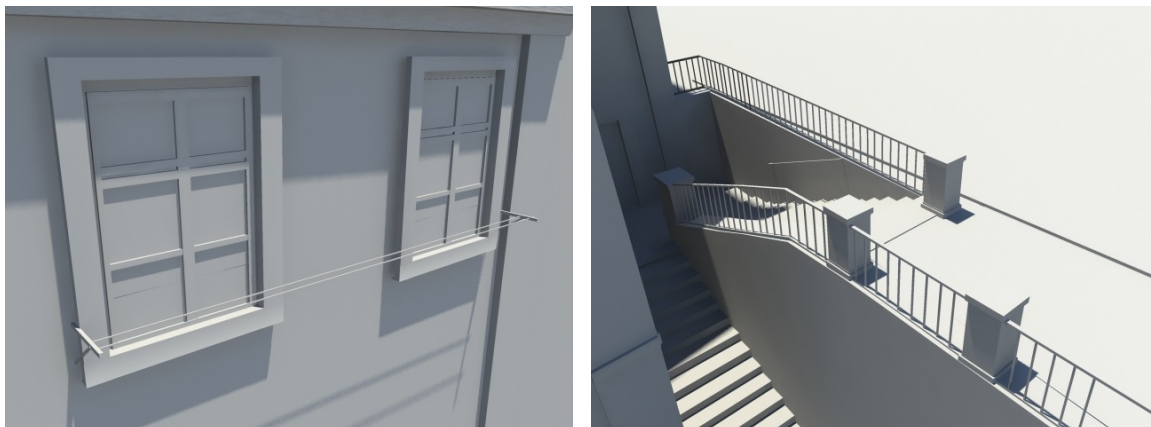


Fig.121 Exemplo de janela e varanda

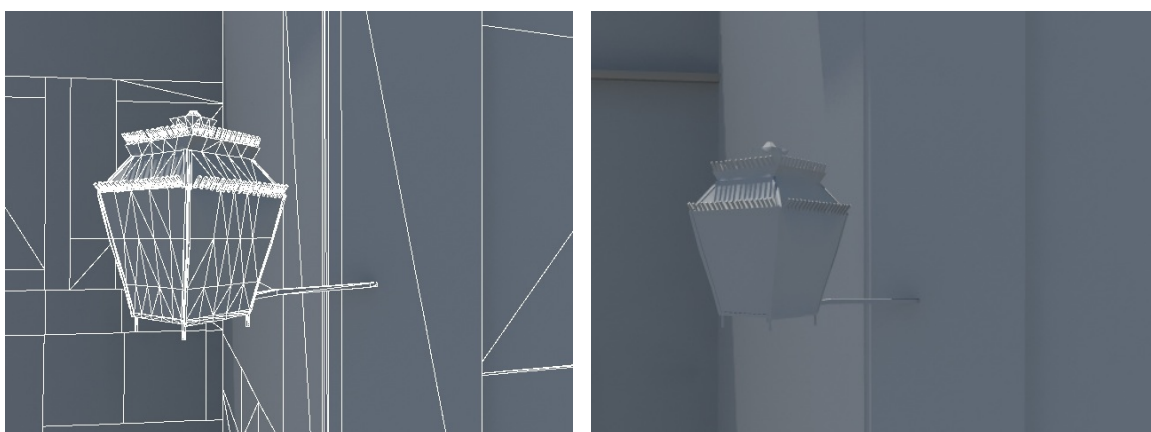


Fig.122 Candeeiro de rua

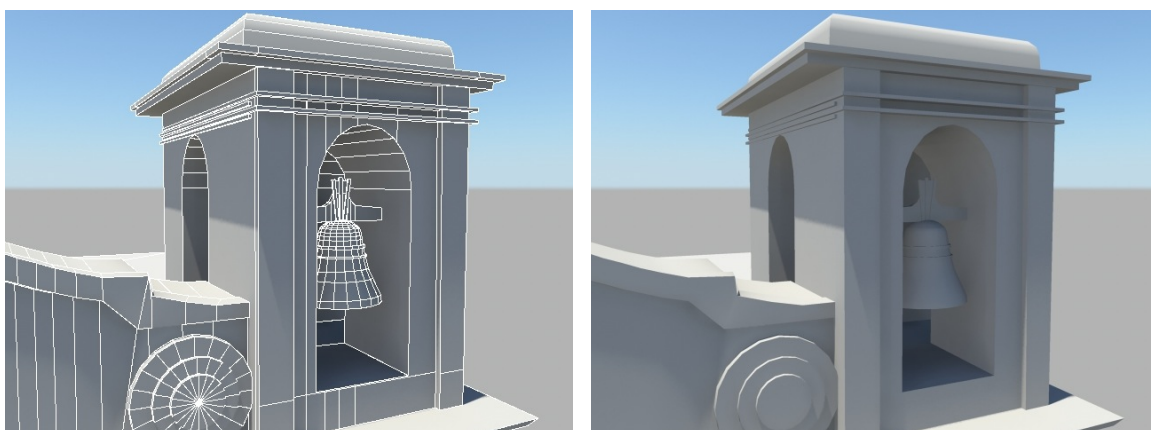


Fig.123 Torre do sino da Igreja de S. Cristóvão

5.6.3 Materiais e Texturas

Após a modelação de todos os elementos que compõem o cenário, o passo seguinte consistiu na colocação de materiais e texturas nesses mesmos modelos com o intuito de criar um ambiente o mais realista possível.

Esta fase do trabalho iniciou-se com a análise das imagens fotográficas, de modo a criar uma pasta com o conjunto de materiais e texturas para aplicar nos objectos modelados.

Por forma a tornar compreensíveis os passos seguintes é importante diferenciar três conceitos: *Shaders*, Materiais e Texturas. O shader é “(...) um módulo (*node*) que define as características materiais de uma superfície. Quando se aplica um módulo à geometria modelada, utilizam-se as definições do shader para determinar a aparência da superfície após renderizada.”⁶⁷ (Palamar, 2013, p. 545) Isto define que a superfície do objecto não terá características reflectoras e um efeito mate (*lamBERT*), se, pelo contrário, será um objecto com características de brilhos e superfícies reflectoras, como o plástico ou o vidro (*phong*), ou por características semelhantes às de *phong* de brilhos, mas de uma forma mais gradual (*blinn*).

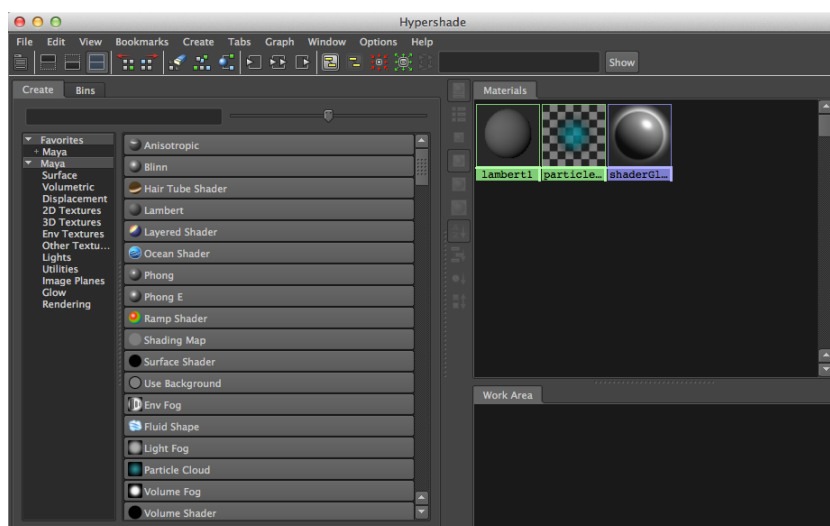


Fig.124 Hypershade

⁶⁷ “(...) is a rendering node that defines the material qualities of a surface. When you apply a shading node to your modeled geometry, you use the shader’s settings to determine how the surface will look when it’s rendered.

A escolha do *shader* na janela de Hypershade é o primeiro passo nesta fase. Seguidamente, nos atributos comuns do material são alterados aspectos como *color*, *transparency*, *ambiente color*, *incandescence*, *bump mapping*, entre outros.

Neste projecto, através da *option box* nos atributos de cor, utilizaram-se as imagens previamente recolhidas como textura externa. Como exemplo, ir-se-á descrever como o material de calçada foi criado para colocar no cenário.

O primeiro passo consistiu em escolher o *shader*, que neste caso foi o *Lambert*, e, de seguida, aplicar nos atributos de cor a imagem de calçada.

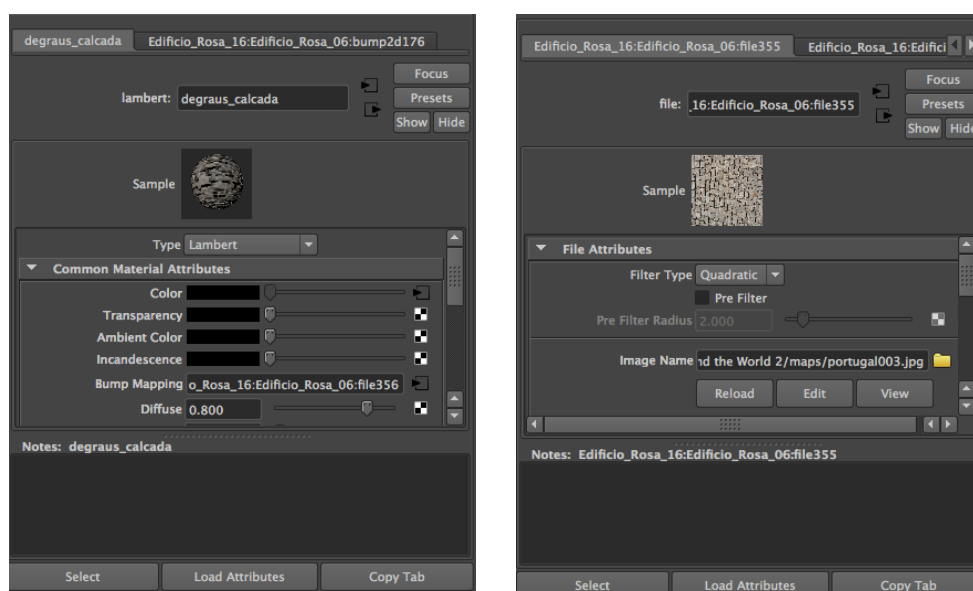


Fig.125 Atributos do *Lambert* e atributos de cor

De modo a conferir à superfície “(...) um relevo adicional, acentuando a sua volumetria e tridimensionalidade.” (Rema, 2009, p. 107), é seleccionada uma imagem como *bump mapping*. No entanto, esta não altera a superfície do objecto em si criando apenas a ilusão de tridimensionalidade. Para tal, a imagem seleccionada tem que seguir uma escala de cinzentos de modo que a cor branca confira a parte de elevação e a cor preta a da depressão.

No caso do material para a calçada, a imagem colocada no atributo de cor foi recolhida gratuitamente online bem como a imagem para o *bump mapping*. Nos restantes materiais para o cenário foram utilizadas imagens por mim fotografadas e alteradas para grayscale no Adobe Photoshop CS5 para criar o *bump mapping*.

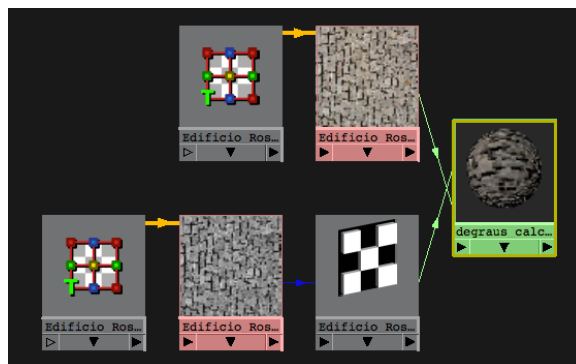


Fig.126 (em cima) Imagem de calçada e imagem para o *bump mapping* da mesma

Fig.127 (em baixo) *Shading Network*

Após seleccionar as imagens para o *Attribute Editor*, é necessário ajustar os parâmetros deste material. Um destes é o valor do *Bump Depth* que altera a intensidade do relevo do *bump mapping* na superfície.

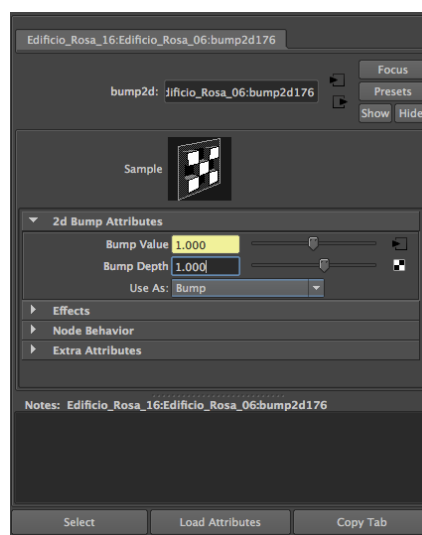


Fig.128 Atributos do *Bump Map*

Para finalizar esta fase é preciso adaptar o material nos objectos modelados, recorrendo aos UVs, “(...) coordenadas de textura que permitem a uma imagem saber exactamente a que ponto do objecto se deve aplicar.” (Rema, 2009, p.117).

Quando um material é aplicado num determinado objecto, o Autodesk Maya cria automaticamente estas coordenadas sendo, no entanto, muitas vezes necessária a sua edição utilizando o *UV Texture Editor*.

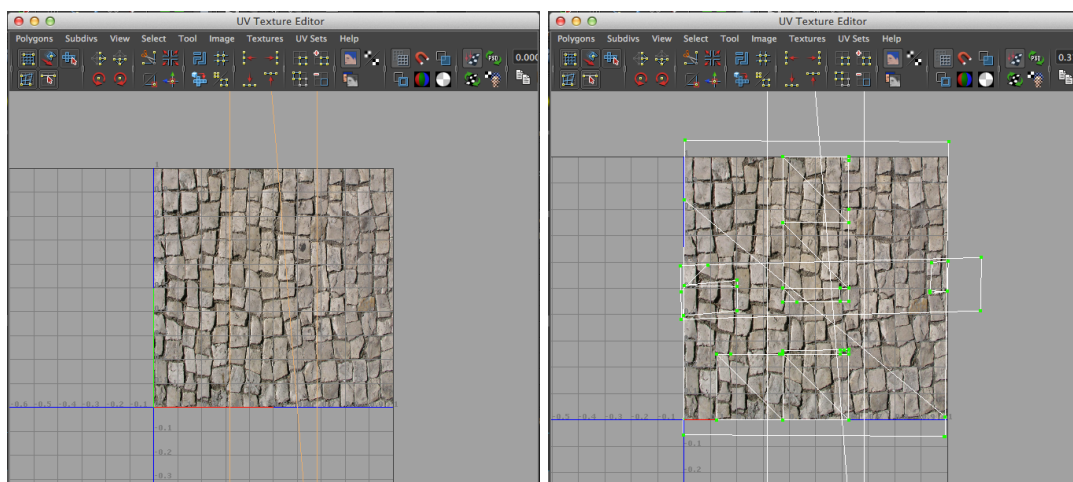


Fig.129 Edição de UVs no *UV Texture Editor*



Fig.130 Render da aplicação do material nos objectos

Os outros materiais foram criados seguindo estes mesmos passos, com a colocação de imagens no material, bem como o uso do bump mapping na maioria dos mesmos, de modo a conferir a verossimilhança desejada ao cenário. A dificuldade sentida nesta fase centrou-se na colocação das imagens no objecto devido à “colagem” necessária de várias imagens para formar uma superfície única. Devido ao uso de imagens fotográficas com diferentes níveis de luminosidade, contrastes e sombras foi essencial regular todos estes elementos utilizando o Adobe Photoshop CS5.

Apresentam-se seguidamente alguns exemplos de fotografias da zona e as correspondentes modelações com as texturas aplicadas.



Fig.131 Fotografias do Mural das Escadinhas de São Cristóvão a cores e preto e branco



Fig.132 Fotografias Escadinhas de São Cristóvão



Fig.133 Render do cenário de rua



Fig.134 Fotografias de porta a cores e a preto e branco



Fig.135 (à esquerda) Fotografias de porta a cores.

Fig.136 (à direita) Render do cenário.

Destaca-se no exemplo acima o nível de verossimilhança que foi alcançado. Através da colocação de materiais e texturas foi possível recriar a textura de pedra na ombreira da porta, do material da porta, assim como da calçada.



Fig.137 (à esquerda) Fotografias de pormenor da porta a cores.

Fig.138 (à direita) Render do pormenor da porta no cenário.

No caso de edifícios com uma fachada de azulejos, seguiram-se alguns passos diferentes no processo de criação do material. O material escolhido foi a imagem fotográfica sendo, no entanto, no *bump mapping* escolhida uma textura procedural existente no Autodesk Maya. Das várias texturas procedurais existentes, tais como a *Checker*, *Bulge*, *Cloth*, *Noise*, *Fractal*, *Mountain* e *Grid*, foi escolhida esta última para criar a ilusão da forma dos azulejos.

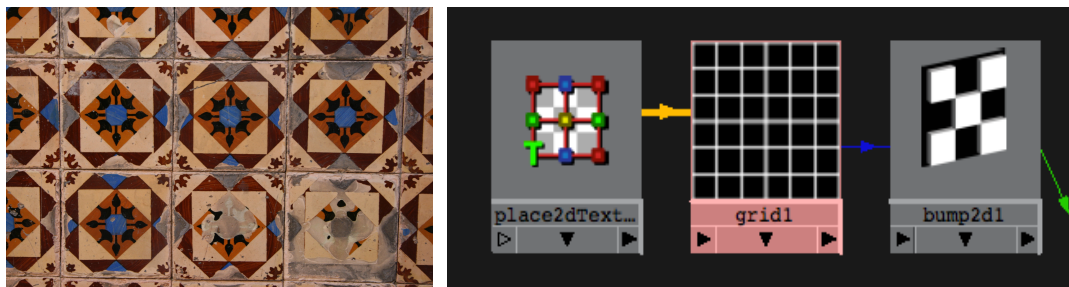


Fig.139 (à esquerda) Fotografia de azulejos

Fig.140 (à direita) Pormenor do *Bump* no *Shading Network*



Fig.141 (à esquerda) Fotografia de prédio com fachada de azulejos

Fig.142 (à direita) Render de prédio com fachada de azulejos, ainda em processo de modelação e texturas

De seguida apresento algumas imagens demonstrativas da aplicação de materiais e texturas no cenário modelado.



Fig.143 Fotografia de prédio com o mural pintado

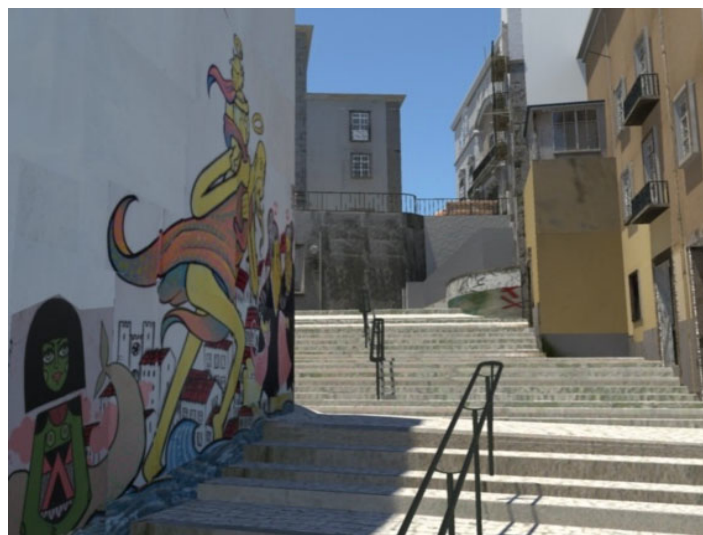


Fig.144 Render do cenário

No processo de colocação de materiais e texturas, no caso particular do mural pintado, foi determinante o recurso ao *UV Texture Editor* de modo a adaptar as imagens ao edifício sem expandir ou diminuir o seu tamanho. No entanto, devido ao processo de modelação no qual os prédios foram executados sem o recurso de uma planta arquitectónica, estes não resultaram na dimensão exacta dos edifícios. Foi necessária a adaptação de algumas imagens de forma a cobrir a superfície desejada, mantendo-se, no entanto, a preocupação de não distorção das mesmas.



Fig.145 Pormenores das imagens fotográficas utilizadas como materiais



Fig.146 (à esquerda) Fotografia do Mural das Escadinhas de São Cristóvão
Fig.147 (à direita) Render do pormenor do Mural das Escadinhas de São Cristóvão



Fig.148 (em cima) Fotografia do Mural das Escadinhas de São Cristóvão
Fig.149 (baixo) Render do pormenor do Mural das Escadinhas de São Cristóvão



Fig.150 (em cima) Fotografia de pormenor do Mural das Escadinhas de São Cristóvão
Fig.151 (baixo) Render do pormenor do Mural das Escadinhas de São Cristóvão



Fig.152 (esquerda) Fotografias de edifícios
Fig.153 (à direita) Respectivo render dos edifícios.
ainda em processo de modelação e texturas



Fig.154 (esquerda) Fotografia de edifícios
Fig.155 (à direita) Respectivo render dos edifícios, durante o processo de modelação e texturas



Fig.156 (esquerda) Fotografias de edifícios
Fig.157 (à direita) Respectivo render dos edifícios

São apresentadas de seguida *renders* de algumas janelas e varandas previamente referidas com o material e textura aplicada. No particular processo de colocação de materiais e texturas nas janelas, este consistiu na recolha de cada lado individual da ombreira da janela.

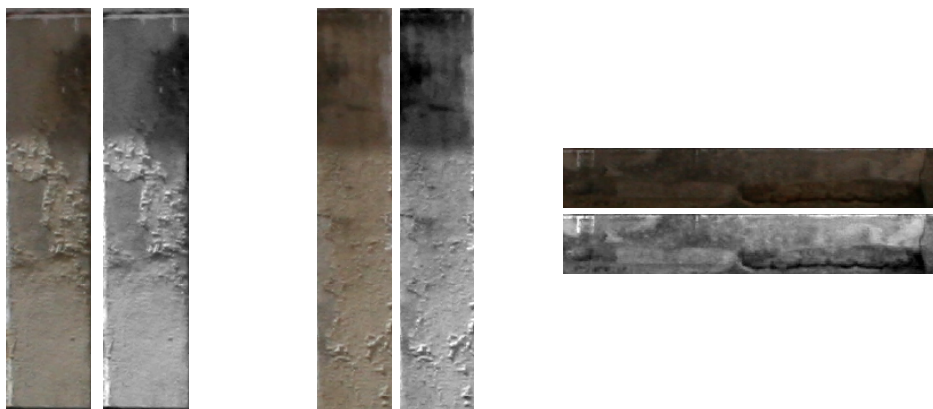


Fig.158 Imagem a cores e preto branco para os materiais e texturas utilizados para uma das janelas



Fig.159 Renders das janelas e varandas modeladas

Outra fase crucial para obter um cenário credível foi a criação de um material de vidro em que fosse possível alterar os valores de *reflection* e *refraction*. Dado o uso do motor de render *Mental Ray*, a escolha recaiu no material *dielectric_material*.

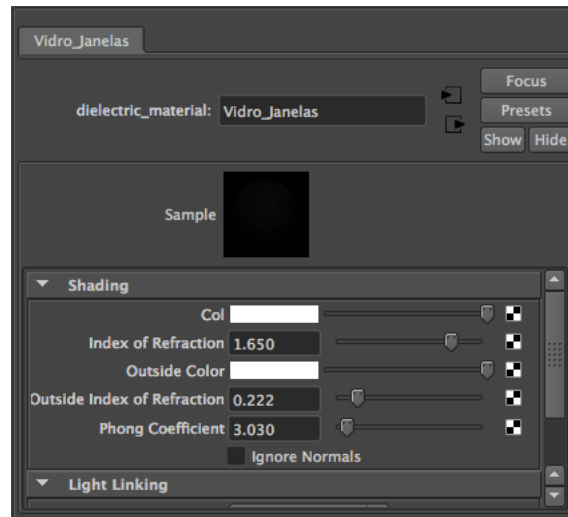


Fig.160 Atributos do *dielectric_material*

Inicialmente, a colocação em janelas deste material com uma determinada transparência, resultou no render na visualização do material do edifício no qual a janela estava colocada. Foi necessário aplicar um material nas zonas do edifício por detrás de cada janela, recriando o interior do edifício.



Fig.161 (à esquerda) Aplicação de *dielectric_material* na janela

Fig.162 (à direita) Aplicação de *dielectric_material* na janela com material aplicado no edifício

Após a modelação de todos os elementos pretendidos seguiu-se a colocação de objectos “genéricos”, tais como árvores, bancos de jardim e automóveis.

Os automóveis e bancos de jardim modelados e texturizados foram retirados da internet, dos sites anteriormente referidos, e depois colocados no cenário. No cenário aqui descrito foi apenas colocado um automóvel, como no exemplo abaixo.



Fig.163 (à esquerda) Render do automóvel

Fig.164 (à direita) Render do automóvel no cenário



Fig.165 Render do banco de jardim

Fig.166 Render dos bancos de jardim no cenário

No caso de árvores e arbustos o processo de modelação consistiu na utilização dos *paint effects* no qual se “(...)utiliza “*brushes*” para pintar efeitos no cenário 3D.”⁶⁸ (Derakshani, 2012, p.623) Iniciou-se essa fase com a criação de árvores num cenário vazio para melhor definição dos seus atributos. O primeiro passo foi alterar o menu para *Rendering*, dando acesso aos menus específicos

⁶⁸ “(...)uses brushes to paint effects into your 3D scene.”

do *paint effects*. Seleccionando neste menu a opção *Get Brush* temos acesso à janela *Visor* que revela os *brushes* disponíveis no Autodesk Maya.

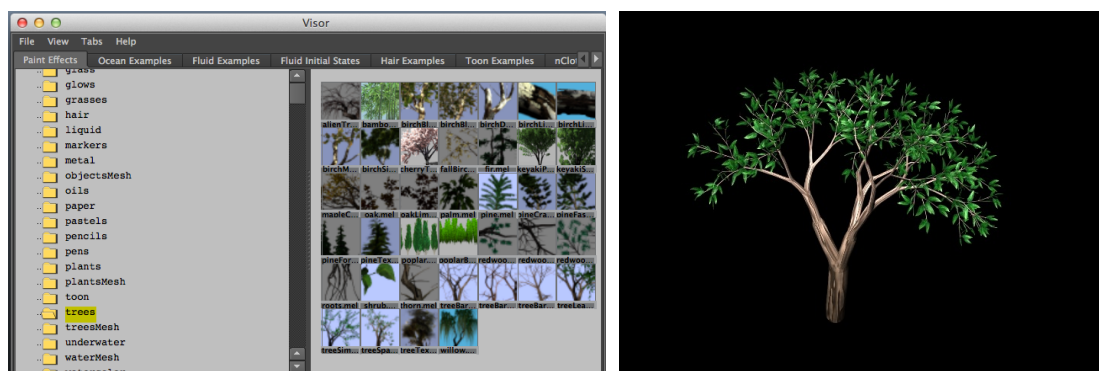


Fig.167 (à esquerda) Janela *Visor*

Fig.168 (à direita) Render de árvore seleccionada no *Visor*

Tendo em conta as árvores existentes na realidade naquele local, seleccionou-se na janela *Visor* as que mais se assemelhavam às reais.



Fig.169 (à esquerda) Fotografia da Mouraria

Fig.170 (à direita) Render do cenário da Mouraria

Na fase de renderização, destaca-se uma das particularidades deste processo. Os *paint effects* apenas são visíveis na renderização de Maya Software, sendo necessário a sua conversão para polígonos para o render *Mental Ray*, motor de render sobre o qual irei desenvolver a seguir.

5.6.4 Iluminação

O campo da iluminação que “(...) cria a sensação de profundidade, desencadeia a percepção da cor, e nos permite distinguir formas.”⁶⁹ (Derakshani, 2012, p.443), é essencial para a concretização de qualquer projecto de modelação e animação 3D, pois sem qualquer colocação de luz seria impossível a realização de *renders*. Por essa razão, nesta fase da memória descritiva da iluminação, ir-se-á referir igualmente o processo de render dado que estes dois estão interligados.

O processo de *render* escolhido para este projecto foi o *Mental Ray* pois “(...) prima pela sua versatilidade, qualidade e realismo das imagens que produz.” (Rema, 2009, p.209). Tendo em conta que a curta-metragem decorre sempre num espaço exterior, existiu uma particular atenção para a luminosidade, recriando o brilho e a intensidade da luz solar.

No *Render Settings*, com a opção de *Mental Ray* seleccionada, existe uma diversidade de atributos que podem ser alterados, como é o caso da *Indirect Lighting*. Neste projecto decidiu-se aplicar um *Physical Sun and Sky Lightning* pois era a escolha indicada para o cenário.

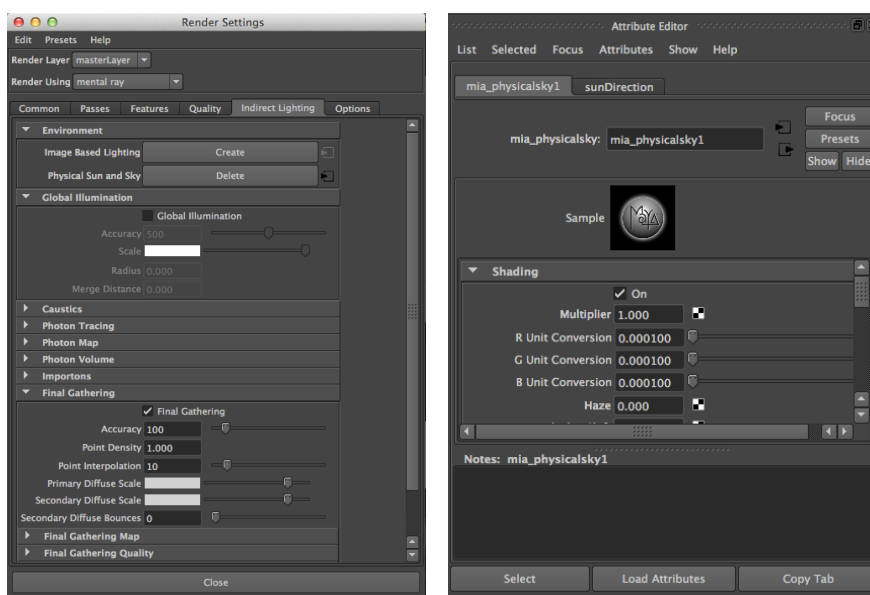


Fig.171 (à esquerda) Render Settings - Indirect Lighting

Fig.172 (à direita) Atributos da luz criada - mia_physicalsky1

⁶⁹ “It creates a sense of depth, it initiates the perception of color, and it allows us to distinguish shape and form.”

Após a criação da iluminação desejada, foi necessário passar por um processo de *renders* de teste no qual se iria verificar se a intensidade, brilho, escala, direcção, saturação, entre outros aspectos, atingiam o resultado pretendido. Apresentam-se de seguida alguns dos exemplos desses mesmo testes.



Fig.173 (à esquerda) Cenário - mia_physicalsky1 com valor de Multiplier -0.500



Fig.174 (à direita) Cenário - mia_physicalsky1 com valor de Multiplier - 1.000



Fig.175 (à esquerda) Cenário - mia_physicalsky1 com valor de Saturation - 0.500



Fig.176 (à direita) Cenário - mia_physicalsky1 com valor de Saturation - 2.000



Fig.177 (à esquerda) Cenário -SunDirection com valores de Rotate Axis - x 8.000 y 3.000 z 3.000



Fig.178 (à direita) Cenário - SunDirection com valores de Rotate Axis - x 8.000 y 8.000 z 3.000

Os exemplos acima ajudam ao entendimento de como pequenas alterações nos atributos da luz resultam em diferentes resultados. No 1º exemplo, com a alteração dos valores do *Multiplier*, que permite a definição da intensidade geral da luz, denota-se a diferença alcançada com os diferentes valores introduzidos. No 2º exemplo, a alteração dos valores de *Saturation*, que permite controlar o nível da matiz, auxilia à determinação do valor 1.000 como o valor indicado para criação de um ambiente natural. Qualquer valor diferente deste resulta num ambiente não credível, como os exemplos acima demonstram. Por fim, no 3º exemplo, os valores alterados no atributo de *SunDirection*, que permite o *Rotate Axis*, resultaram nos exemplos acima visíveis, particularmente na mudança de posição da sombra dos edifícios.

5.6.5 Animação de câmara

O objectivo na realização desta curta-metragem era criar um filme que mostrasse a Mouraria utilizando um meio de comunicação diferente, a modelação e animação 3D. Um dos passos constituintes deste processo foi a criação de um storyboard, previamente mostrado, no qual defini aspectos como os parâmetros da história bem como a colocação da câmara e os seus ângulos.

Para tal, um dos aspectos definidos foi a utilização da técnica de câmara de “POV” - Point-of-view, em maior parte da curta-metragem, no qual a cena é vista da perspectiva do personagem. Deste modo, o espectador coloca-se no lugar do personagem e vê a Mouraria pelos seus olhos.

Para criar tecnicamente esta fase, recorreu-se a uma câmara colocada sobre uma curva predefinida que iria reproduzir o percurso realizado pela personagem. De seguida demonstra-se o processo, recriado num cenário vazio.

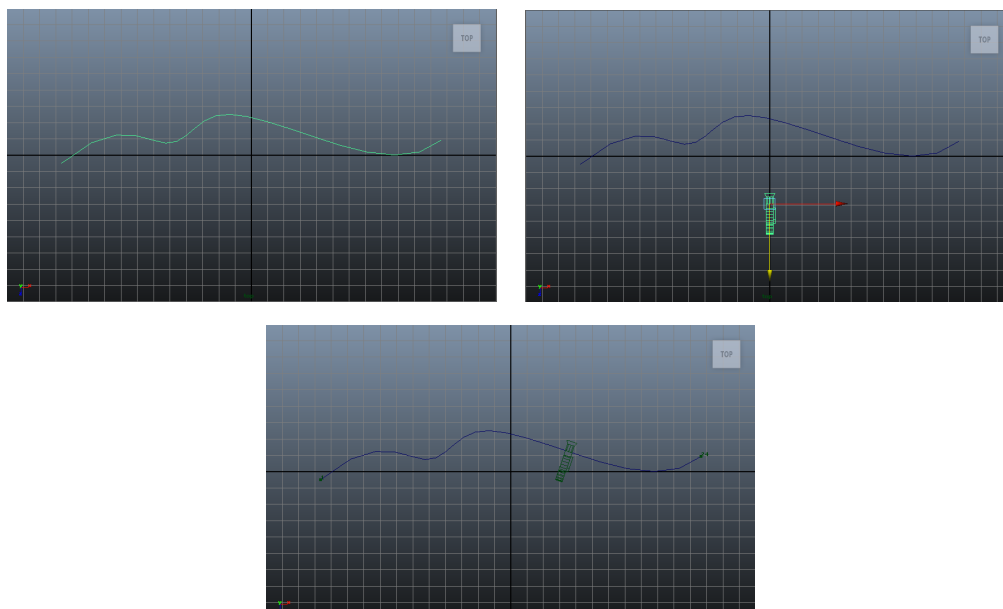


Fig.179 (cima) Criação de uma curva

Fig.180 (centro) Criação de câmara

Fig.181 (baixo) Câmara percorre a curva

Os exemplos acima relatam o princípio básico neste processo, com a criação de uma curva a criação de uma câmara, e a junção das duas resultando no percurso da câmara ao longo da curva desenhada.

Este processo, no entanto, revela algumas dificuldades quando colocado no cenário modelado. Existiam vários pontos fulcrais, tais como: definição da linha curva desenhada que, ao contrário do exemplo acima dado, não iria ser plana; a definição do tempo de percurso da câmara; a colocação da câmara à distância correcta do solo de modo a recriar a altura do personagem e os movimentos de câmara que recriassem os movimentos de cabeça da personagem de forma a atingir a credibilidade desejada.

Uma particularidade neste processo é a escolha de uma *Camera and Aim* ou *two-node camera*, que permite através dos seus *nodes* a movimentação, rotação e direcção da câmara. Tendo em conta que a câmara seria animada com o objetivo de recriar o movimento de uma personagem, esta câmara permitiria uma maior flexibilidade e controlo de movimentos.

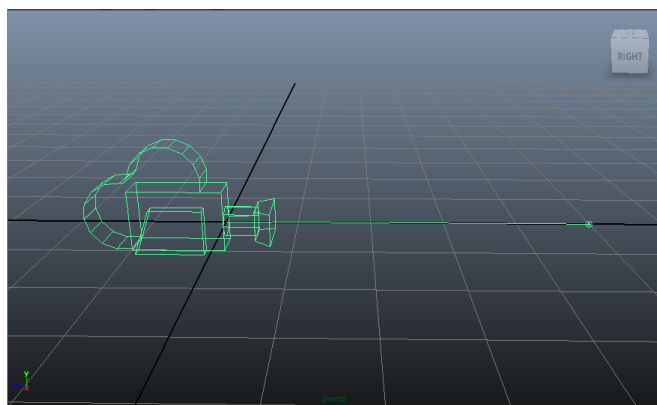


Fig.182 Criação de *Camera and Aim*

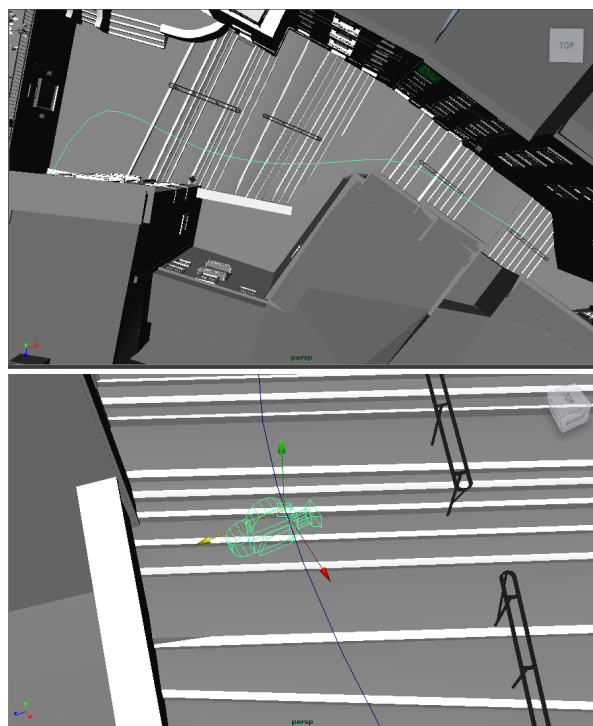


Fig.183 (cima) Exemplo de *CV Curve* no cenário
 Fig.184 (baixo) Câmera após o *Attach to Motion Path*

Após a colocação da câmara ao longo da curva predefinida, a fase de animação da câmara foi o passo seguinte. Recorrendo à animação por *keyframes*, foram definidas as posições que a câmara iria executar.

Neste processo de animação, como por exemplo, uma cena com duração total de 40 frames, o primeiro passo seria definir o 1º *keyframe*, e o último no *Time Slider*. Com a colocação de *Set Key* e criação de uma *keyframe* naquele espaço preciso, o objecto, neste caso a câmara tem definido uma função naquele tempo específico. A função que lhe foi atribuída neste caso foi de marcar desde logo o início e fim do seu percurso.



Fig.185 *Time Slider*

O Autodesk Maya, mediante os *keyframes* definidos, definiu automaticamente os *In-Betweens*. É nos *keyframes* intermédios que a animação da câmara é determinante nesta animação, sendo possível alterar o seu movimento e rotação, focando nos pontos que se pretende destacar.

Neste projecto, tendo em conta que John, a personagem que percorre a Mouraria à procura da jovem Moura, o seu movimento e rotação de cabeça é sempre constante, focando e analisando o ambiente que o rodeia.

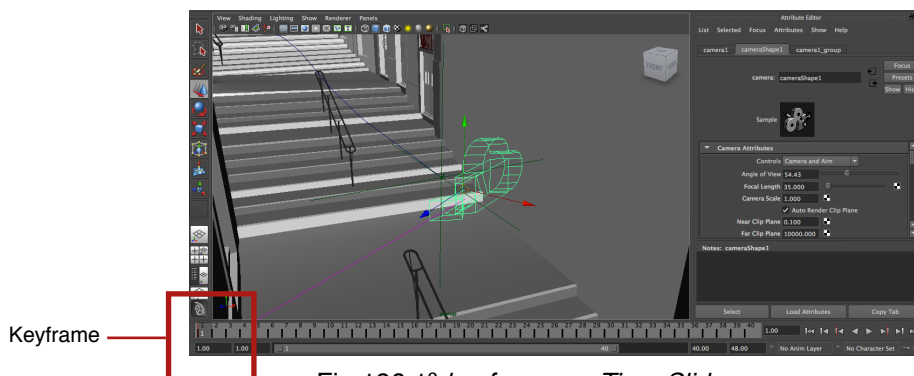


Fig.186 1º keyframe no Time Slider

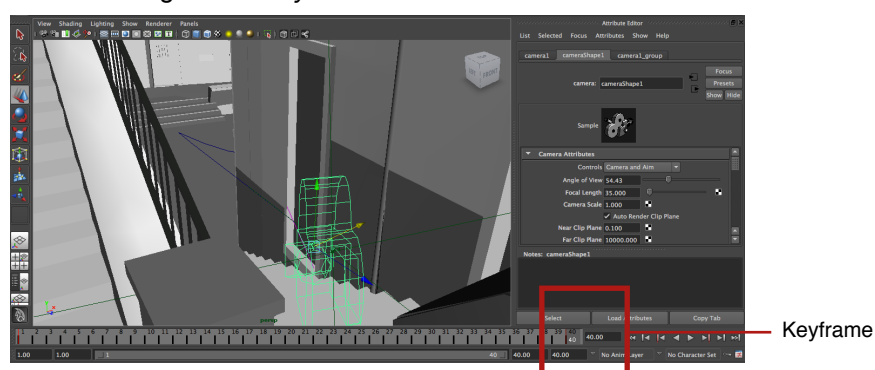


Fig.187 Último keyframe no Time Slider

Com a opção de vista alterada para a câmara, foi possível começar a determinar os movimentos que esta iria fazer. Com a escolha, no Time Slider, do *frame* desejado era, após determinado o movimento desejado com o objecto seleccionado, criado o keyframe.

Por forma a alcançar o nível de suspense pretendido, com a personagem de John em constante movimento e procura, este sentimento teria que ser obtido utilizando unicamente a câmara e os seus movimentos. As alterações na posição da Camera_Aim permitiriam o foco específico em certas áreas, como janelas, varandas e portas.

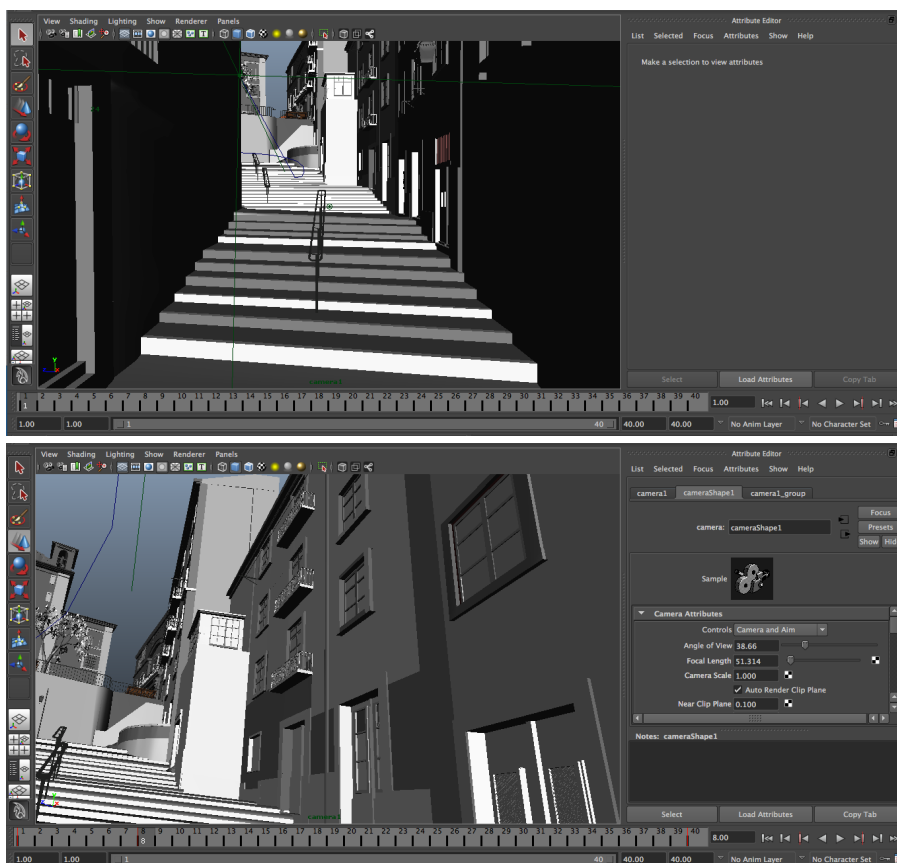


Fig.188 Vista de câmara, percurso da personagem

Os atributos de câmara foram essenciais pois permitem a alteração do *Angle of View* e *Focal Length*. Com a alteração do *Angle of View*, foi possível fazer zoom em certos pormenores que se pretendia destacar.

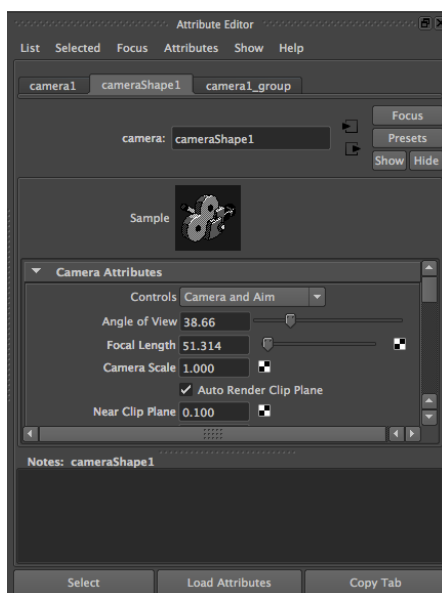


Fig.189 Atributos de cameraShape1

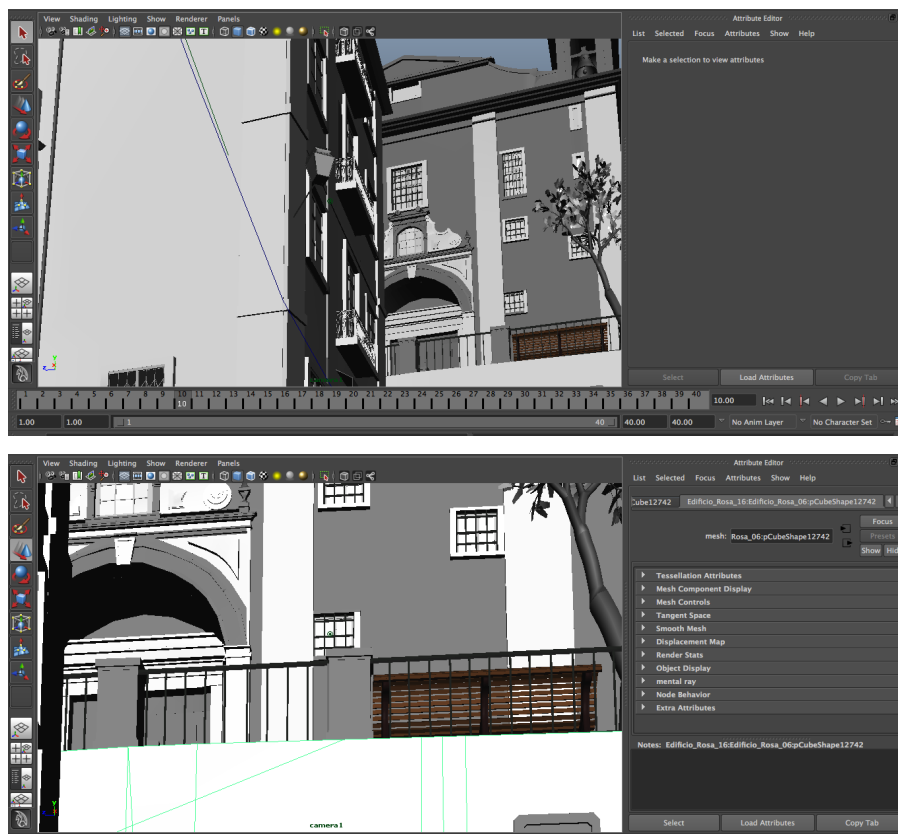


Fig.190 Vista de câmara e respectivo zoom

Este processo, que foi realizado por maior parte do tempo da curta-metragem, acabou por ser um processo bastante moroso devido às suas especificidades e aos inúmeros movimentos que necessitavam um controlo constante.

Algumas preocupações técnicas durante esta fase foram: o esquecimento da posição de um keyframe poderia contribuir para uma alteração do movimento desejado; a não distorção da visão do cenário quando utilizando o *Angle of View*; a determinação do tempo distendido em cada frame, resultando num percurso credível em termos do tempo que uma pessoa demoraria a realizar o percurso na realidade e pequenos movimentos para cima e para baixo que conseguissem recriar a acção de uma pessoa em movimento.

O único momento em que não se utiliza este processo de animação de câmara ocorre no início da curta-metragem quando é apresentada a personagem de John, e existe um foco na sua personagem a partir de uma câmara exterior a este.

5.6.6. Personagens

O intuito inicial nesta curta-metragem era a criação de toda a modelação, aplicação de texturas e materiais em todos os objectos nela existentes. Todas as personagens presentes no filme, fossem principais, secundárias ou que simplesmente pertencessem ao cenário de modo a recriar um ambiente de vida de bairro, seriam modeladas por mim. No entanto, dada a inviabilidade prática de o fazer, por constrangimentos de tempo, optou-se por utilizar modelos previamente modelados, recorrendo ao Autodesk Character Generator, e criar a animação dos mesmos.

A etapa seguinte consistiu na definição do carácter gráfico do desenho das personagens principais. Considerando que, em relação ao cenário, havia uma preocupação de representação fiel da realidade, era necessário definir se o mesmo se pretendia com as personagens. Com o Autodesk Character Generator foi possível definir inúmeros aspectos, como a cor e forma do corpo, cabelo, olhos e inclusive a sua roupa.

Uma das particularidades que se pretendia realçar nas personagens era que cada uma retratasse as suas origens. No caso da jovem Moura, com um longo cabelo preto e um vestido vermelho, a inspiração surgiu da personagem simbólica da Mouraria, a Severa. Para a caracterização da personagem de John pretendia-se que fosse reconhecível de imediato que se tratava de um estrangeiro, tendo-se consequentemente inserido elementos genéricos que facilitassem esse reconhecimento, tais como uma câmara fotográfica e uma mochila. Estes elementos genéricos, tais como os utilizados no cenário, foram retirados da internet, dos sites anteriormente mencionados.

Apesar da não concretização da modelação das restantes personagens, apresentam-se alguns esboços das mesmas, exemplificando a estética de desenho pretendida para este projecto. A posterior criação destas personagens esteve sujeita aos elementos existentes no Autodesk Character Generator, tendo sido alterada a estética pretendida para as mesmas.

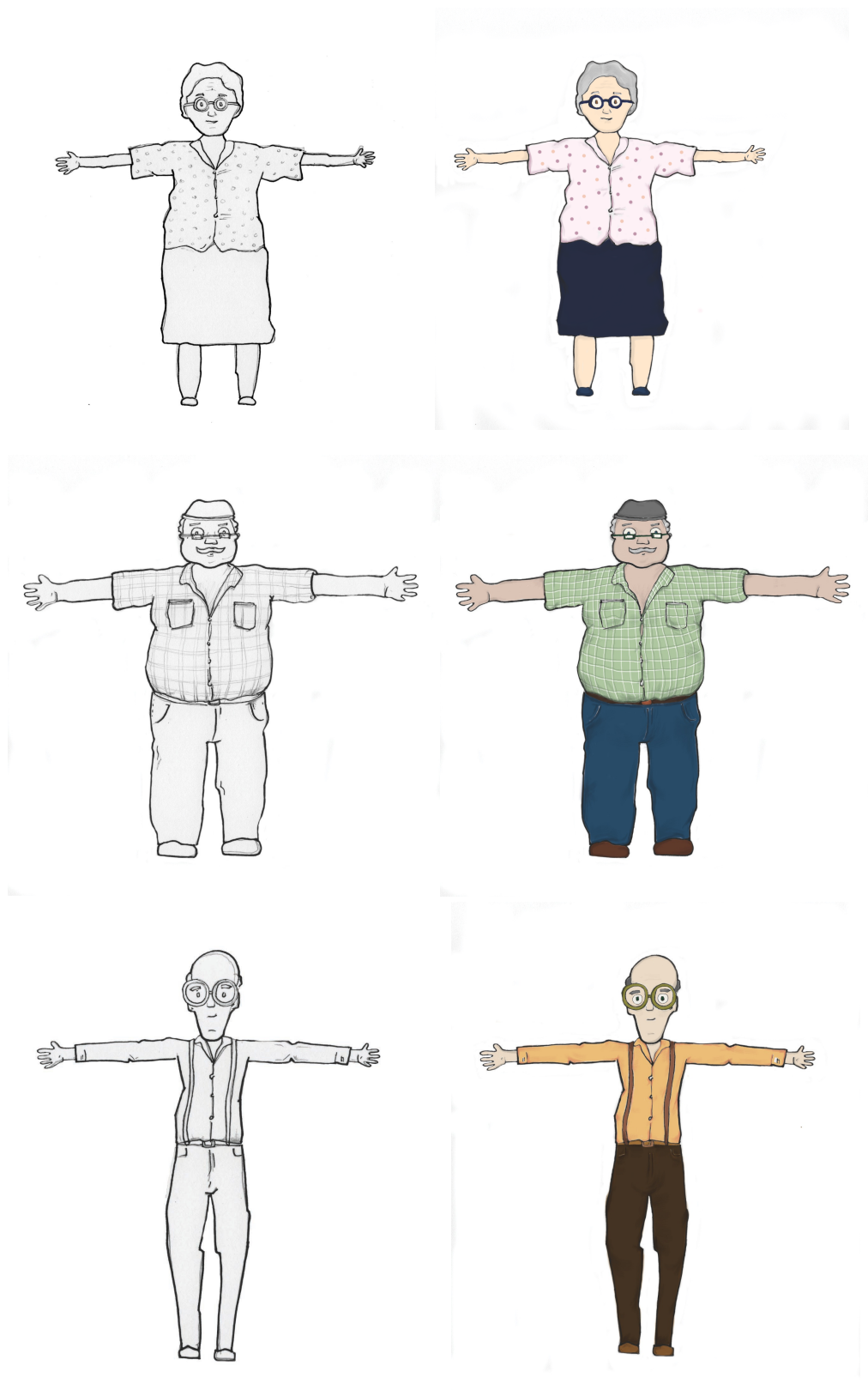


Fig.191 Esboços de personagens com e sem cor

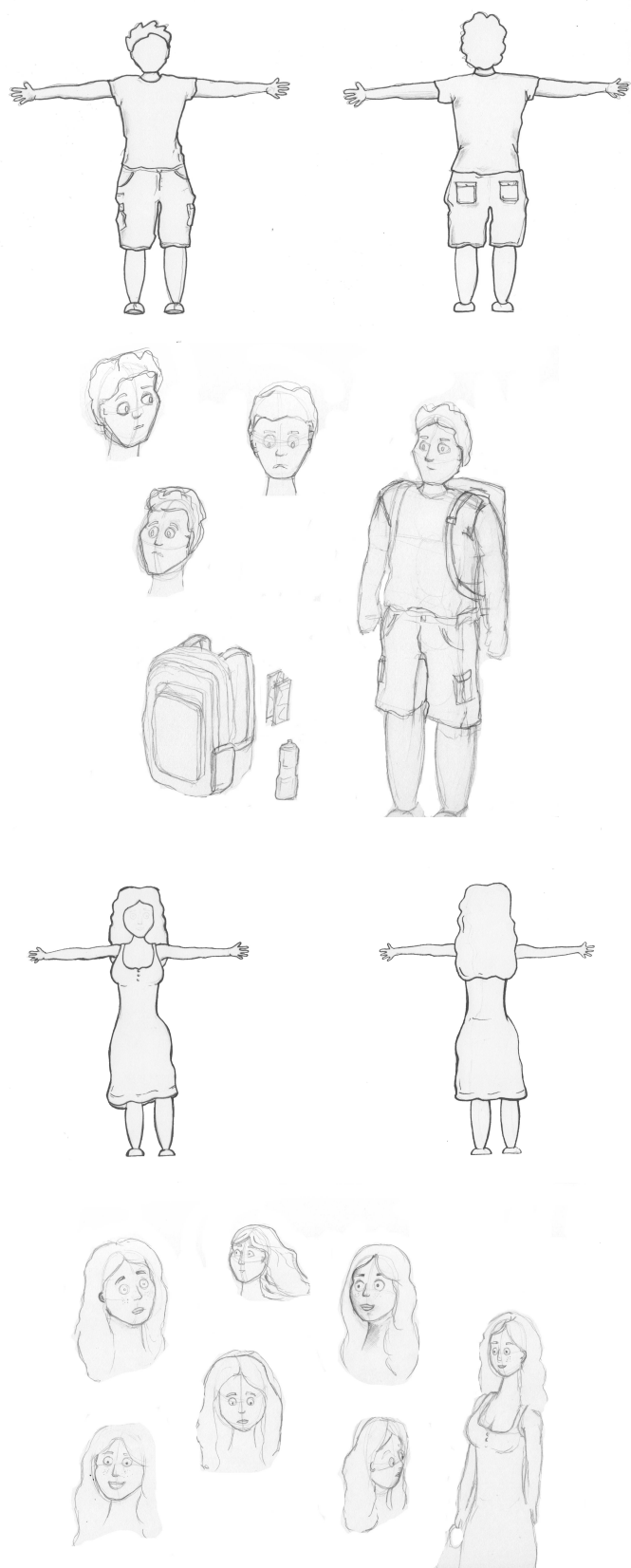


Fig.192 Primeiros esboços das personagens principais

Com os primeiros esboços de John e da jovem Moura pretendeu-se explorar as suas expressões faciais, determinar a sua constituição física e indumentária.

O passo seguinte foi a atribuição de cor a estes esboços, recorrendo ao Adobe Photoshop CS5.

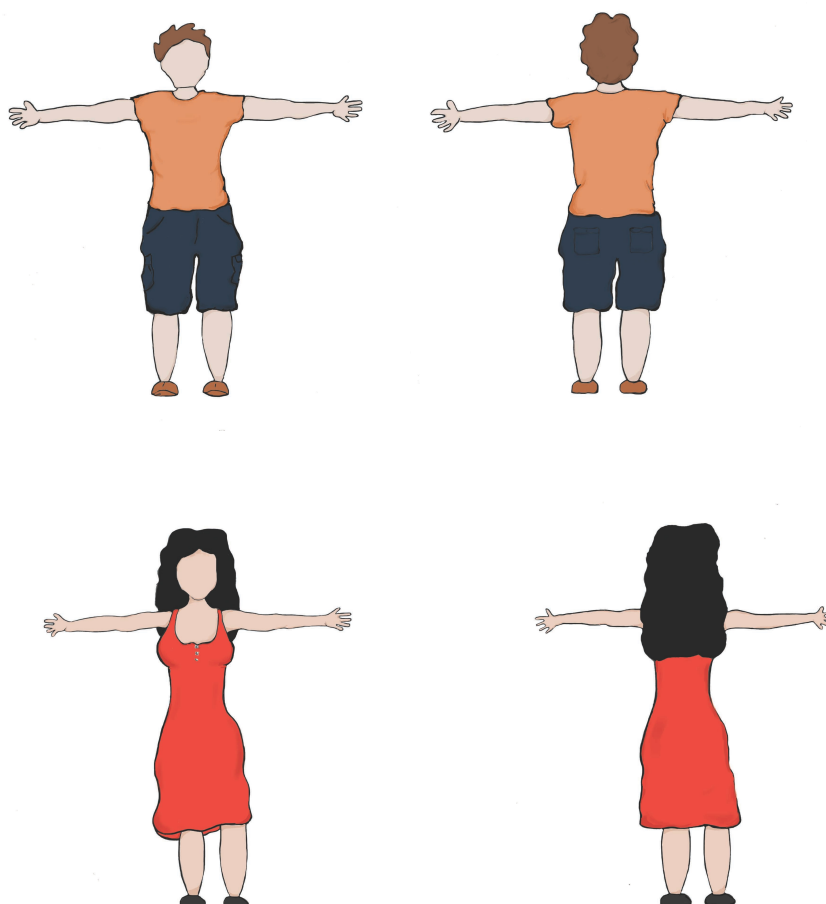


Fig.193 Esboços coloridos no Adobe Photoshop CS5 das personagens principais

Após os esboços, foram definidas as personagens no Autodesk Character Generator, destacando as características principais que se pretendia mostrar, como é possível ver nas imagens seguintes. Para além do corpo modelado, as personagens têm aplicado um material *lambert* e um esqueleto com os principais pontos para movimento de pernas, torso, braços, mãos, dedos e, inclusive, um esqueleto facial de modo a facilitar a animação do mesmo.

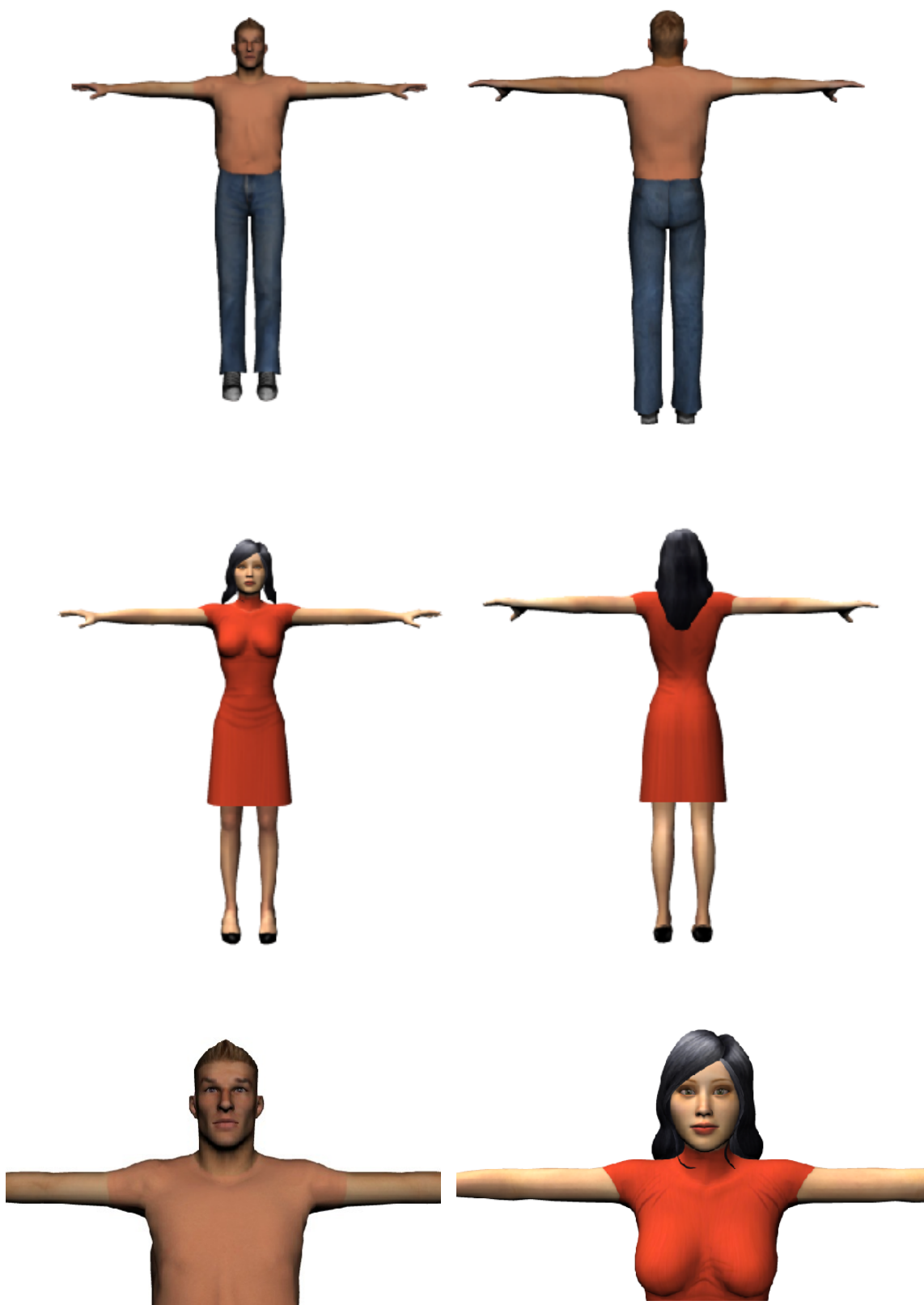


Fig.194 Personagem de John e Moura modeladas através do Autodesk Character Generator

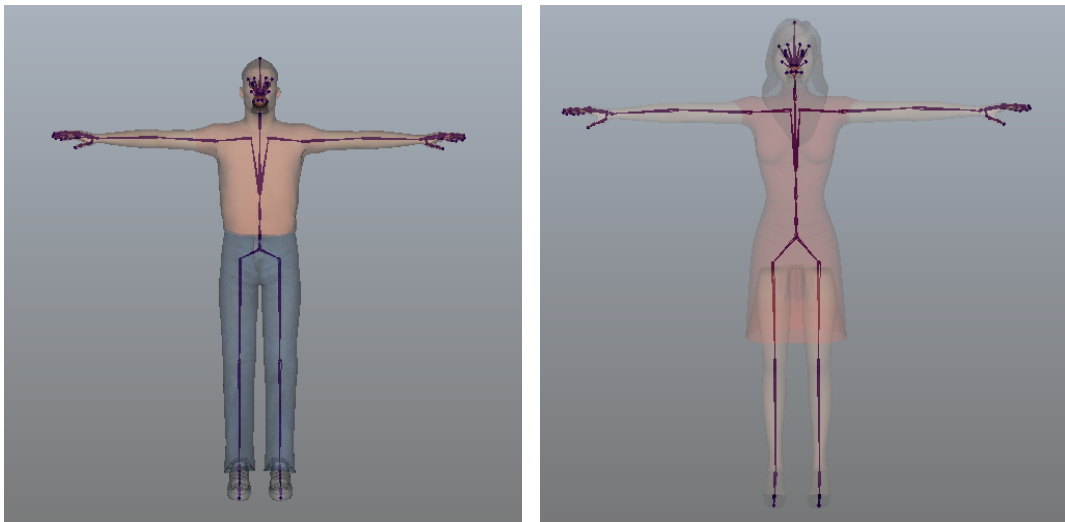


Fig.195 Esqueleto das personagens John e Moura

Utilizando o esqueleto foi possível definir as posições que as personagens assumem no cenário bem como a sua animação, que surge essencialmente no início da curta-metragem. Sendo John a personagem de maior destaque, marcando presença no início da curta-metragem e em posteriores breves momentos ao longo da mesma, foi necessário atribuir-lhe objectos que, além de o caracterizarem como turista, o identificassem como sendo a personagem que vai aparecendo nas diversas cenas.



Fig.196 Personagem John, mochila, câmara fotográfica e relógio

Foi essencial criar uma ligação entre os objectos (câmara fotográfica, relógio e mochila) com o qual John interagia durante a animação, pois estes teriam que reagir quando a personagem se movesse. Para criar essa ligação, determinou-se um *Parent* entre o objecto e o esqueleto da personagem.

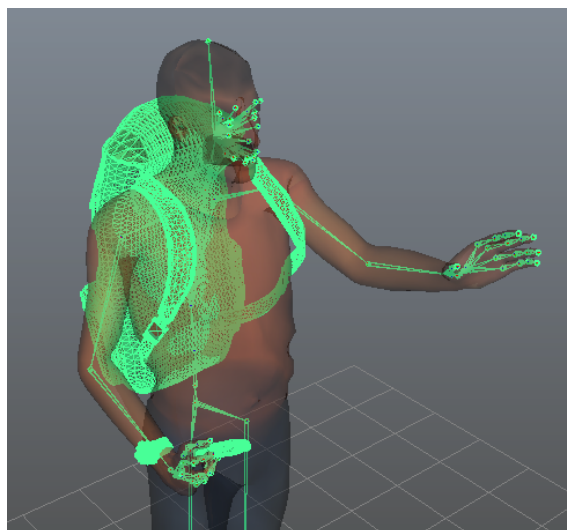


Fig.197 (em cima) Esqueleto da personagem com objectos

Fig. 198 (em baixo) Render da animação da personagem com objectos

Todos os movimentos das personagens existentes na curta-metragem, incluindo as personagens secundárias foram animadas por mim, com o intuito de recriar o movimento de pessoas na cidade. Houve uma particular atenção em não sobrecarregar as cenas com um número excessivo de personagens, independentemente do número real de pessoas que habitualmente circulam na

zona, de modo a não perturbar a visualização da totalidade do ambiente e permitir um foco nos pontos essenciais da história.



Fig.199 Exemplos de personagens secundárias

A modelação, materiais e texturas, iluminação, animação de câmara e as personagens foram os processos chave para criar esta curta-metragem. Todos estes processos se revelaram morosos e sofreram diversas alterações ao longo do decurso do projecto até à obtenção do efeito final desejado.

De seguida apresentam-se imagens de renders do processo, bem como renders do produto final deste projecto - o video "A Mouraria" - através de diversos frames do mesmo, sendo que o vídeo final se encontra no CD-Rom.

5.6.7 Renders do Projecto Final



Fig. 200 Processo de modelação e texturas



Fig. 201 Renders do projecto final



Fig. 202 Renders do projecto final e pormenores do cenário



Fig. 203 Renders de pormenores do cenário



Fig. 204 Renders do processo de modelação e texturas



Fig. 205 Renders do processo de modelação e texturas



Fig. 206 Renders do projecto final

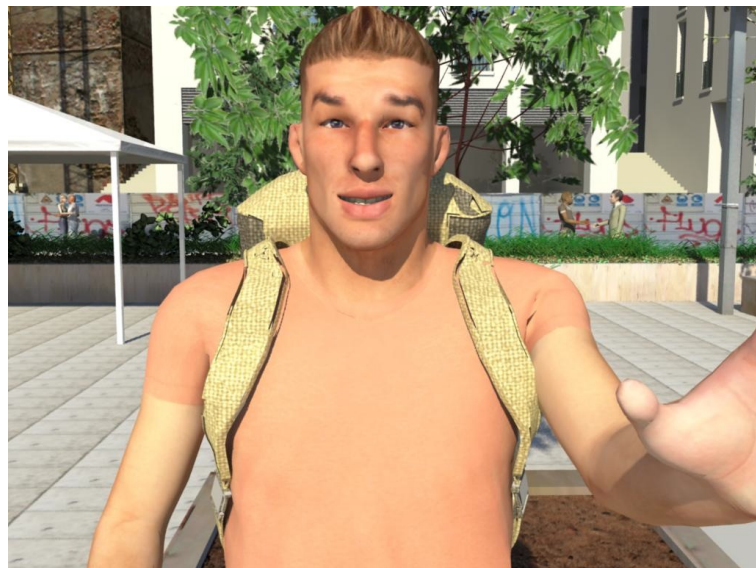
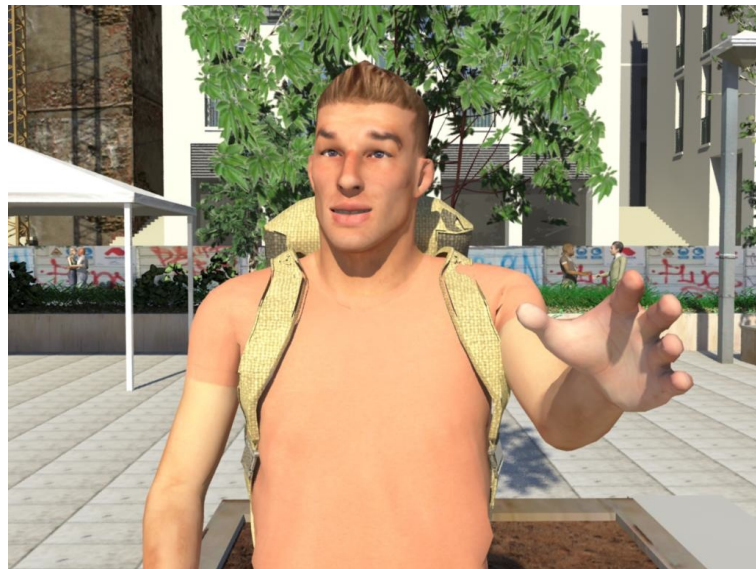
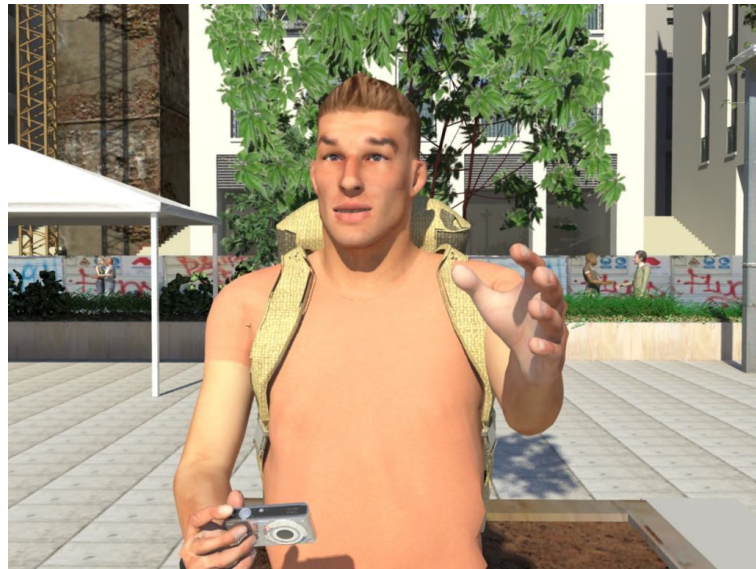


Fig. 207 Renders do projecto final



Fig. 208 Renders do processo de modelação e texturas



Fig. 209 Renders do projecto final



Fig. 210 Renders do processo de modelação e texturas



Fig. 211 Renders do projecto final e do processo de modelação e texturas



Fig. 212 Renders do processo de modelação e texturas



Fig. 213 Renders do processo de modelação e texturas

6. Considerações finais

Apresentou-se neste trabalho a história da animação e a tecnologia utilizada nos seus primórdios. Apresentou-se seguidamente o desenvolvimento da animação, em particular da animação “mainstream” americana. Esta abordagem histórica concluiu-se centrando-se no desenvolvimento da animação em Portugal.

Sendo o objectivo final deste trabalho a apresentação de uma animação sobre a Mouraria, apresentou-se igualmente a história deste bairro focando as suas características humanas e arquitectónicas. Salientaram-se as potencialidades turísticas do bairro, e projectos de animação 3D nesta área.

Na componente de projecto produziu-se o guião, a sinopse e o storyboard e elaborou-se a memória descritiva do projecto.

O projecto apresenta como sua conclusão final, o “trailer” de uma animação 3D sobre a Mouraria. Todo este trabalho constituiu uma experiência de enriquecimento pessoal e académico, dado que permitiu um conhecimento mais profundo de uma realidade social e humana de uma zona muito característica da cidade, assim como para um melhor domínio das técnicas de modelação e animação.

Este projecto pretende dar um contributo para a promoção da Mouraria numa vertente turística, salientando a sua riqueza histórica e as suas potencialidades de desenvolvimento e aproveitando a fácil aceitação da técnica da animação por um público amplo. Nesse sentido, justifica-se prosseguir o trabalho nesta vertente e, após a avaliação da eficácia desta abordagem, avaliar o seu eventual alargamento a outros bairros históricos de Lisboa.

7. Bibliografia

- ABEL, R. (2005). *Encyclopedia of Early Cinema*. New York: Routledge.
- AGUIAR, M. (2012). Pela Mouraria, é o fado que nos guia. [Versão Electrónica] *Público - Fugas*. Consult. 12 Abril 2013, disponível em http://fugas.publico.pt/Viagens/309199_pela-mouraria-e-o-fado-que-nos-guia
- ALMEIDA, V. & RIBEIRO, J. M. (2001). *A Suspeita: os bastidores do filme*. Lisboa: Bedeteca.
- ALVES, J. (1934). *A vida da Severa*. Lisboa: Liv. Barateira
- ANDRADE, F. (1957). *Lisboa das Sete Colinas*. Lisboa.
- ARMATAGE, K. (2003). *The Girl from God's country: Nell Shipman and the silent cinema*. Canada: University of Toronto Press Incorporated.
- AUGUSTO, M. & COSTA, L. (2001). *Memórias de Prata*. Espinho: Ideias e Conteúdos.
- BOOKER, M. K. (2010). *Disney, Pixar and the Hidden Messages of Children's Films*. California: Praeger.
- BOOKER, M. K. (2011). *Historical Dictionary of American Cinema*. UK: Scarecrow Press.
- BURNS, R. W. (1999). *Television: An International History of the Formative Years*. United Kingdom: The Institution of Engineering and Technology.
- CARRELL, S. (2012). Scotland rallies behind Brave animation on hopes it will buoy tourism. *Guardian*. Consult. 21 Fev 2013, disponível em <http://www.guardian.co.uk/uk/2012/jun/03/scotland-brave-tourism-animation-disney>
- CASTRO, I. & ORNELAS, P. (2003). *Conversas sobre animação portuguesa*. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa.
- CRAFTON, D. (1993). *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*. Chicago: University of Chicago Press.
- CUNHA, P. (2014). *My Neighbourhood* instalou-se na Mouraria para “reanimar” a vida do bairro [Versão Electrónica]. *Público*. Consult. 2 de Maio de 2014, disponível em <http://www.publico.pt/local/noticia/my-neighbourhood-instalouse-na-mouraria-para-reanimar-a-vida-do-bairro-1628208>
- DERAKSHANI, D. (2012). *Introducing Autodesk Maya 2013*. Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons, Inc.
- DIAS, M. T. (1987). *Lisboa Desaparecida* (5a edição) Lisboa: Quimera Editores.
- DOANE, M. A. (2002). *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*. USA: Harvard University Press.
- EZRA, E. (2000). *George Méliès*. Manchester: Manchester University Press.
- FALCÃO, C. (2013). *MyNeighborhood*. A vizinhança de proximidade está de regresso à Mouraria [Versão Electrónica]. *Jornal I*. Consult. 1 Maio 2013, disponível em <http://www.ionline.pt/artigos/media-televisao/myneighborhood-vizinhanca-proximidade-esta-regresso-mouraria>

- FILIPE, C. (2011). Lisboa decidiram dar um milhão para ajudar a Mouraria [Versão Electrónica]. *Público*. Consult. 9 Maio 2013, disponível em <http://www.publico.pt/local/noticia/lisboetas-decidiram-dar-um-milhao-para-ajudar-a-mouraria-1515540>
- GAIO, A. (1996). *Cinanima: 20 Anos*, 77-96. Lisboa: Cinanima.
- GAIO, A. (2001). *História do Cinema Português de Animação: Contributos*. Porto: Odisseia nas Imagens.
- HARRISON, M. & STABILE, C. A. (2003). *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*. Londres: Routledge.
- HENRIQUES, A. '3D Europe Tour': Portugueses criam curta-metragem 3D em espaços públicos da Europa [Versão Electrónica] *PT Jornal*. Consult. 5 Maio 2014, disponível em <http://www.ptjornal.com/2013100218468/geral/artes/3d-europe-tour-portugueses-criam-curta-metragem-3d-em-espacos-publicos-da-europa.html>
- HENRIQUES, E. B. (1996). *Lisboa Turística, Entre o Imaginário e a Cidade - A Construção de um Lugar Turístico Urbano*. Lisboa. Edições Colibri.
- JÚNIOR, A. L. (2001). *Arte da Animação. Técnica e estética através da história*. (2a edição). São Paulo: Editora Senac.
- LEHMAN, C. (2009). *The Colored Cartoon: Black representation in American animated short films, 1907-1954* USA: University of Massachusetts Press.
- LENBURG, J. (2006). *Who's who in Animated Cartoons: An International Guide to Film and Televisions Award-Winning and Legendary Animations*. Milwaukee, USA: Hal Leonard Corporation.
- LOUREIRO, M. (2010). *O cinema de animação português e a interdependência entre a animação comercial e a animação de autor nos anos 90* (9). Lisboa: M. Loureiro. Dissertação de Mestrado em Design de Comunicação apresentada à Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa.
- MAGILL, F. N. (1999). *The 20th Century A-G: Dictionary of World Biography, Volume 7*. New York: Routledge.
- MATEUS, F. (2003). *CINEMANIMAÇÃO: 80 Anos de Cinema de Animação em Portugal: Exposição*. Amadora: Câmara Municipal da Amadora.
- MENDES, V. (1996). *Socorro: Freguesia Mourisca Berço do Fado - No Aniversário dos 400 Anos (1596-1996)*. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa.
- MENEZES, M. (2004). *Mouraria: Retalhos de Um Imaginário*. Oeiras: Celta Editora.
- MONTEIRO, N. (2006). *Mouraria*. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa.
- MUSSER, C. (1994). *The Emergence of Cinema: the American screen to 1907, Volume 1*. California: University of California Press.
- NELMES, J. (2003). *An Introduction to Film Studies*. (3a edição) London: Routledge.
- PALAMAR, T. (2013). *Mastering Autodesk Maya 2014*. Indianapolis, Indiana: John Wiley & Sons, Inc.

- REMA, J. (2009). *Maya Depressa e Bem*. FCA - Editora de Informática.
- RIBAS, D. (2010). *O futuro próximo - dez anos de curtas-metragens portuguesas (2000-2009)*. Vila do Conde: Curtas Metragens CRL.
- RODRIGUES, M. (2012). *A “Mouraria alargada” em favor de Babel*. Minho: M. Rodrigues. Dissertação de Mestrado em Arquitectura na Escola de Arquitectura da Universidade do Minho.
- SOBRAL, C. (2012). A Mouraria tem uma nova casa que é de todos [Versão Electrónica]. *Público*. Consult. 9 Maio 2013, disponível em <http://www.publico.pt/local/noticia/a-mouraria-tem-uma-nova-casa-que-foi-concebida-para-ser-de-todos-1576655#/3>
- SOLOMON, C. (1994). *Enchanted Drawings: The History of Animation*. Random House Value Publishing.
- STERNBERG, R. J. (1988). *The Nature of Creativity Contemporary Psychological Perspectives*. Cambridge: Cambridge University Press.
- STRAUVEN, W. (2006). *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- TAKAMOTO, I. (2009). *Iwao Takamoto: My Life With a Thousand Characters*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- VALENTE, A.M. (2007). *Aplicação e integração das “Novas Tecnologias” à produção de uma longa-metragem de desenho animado tradicional*. Aveiro: A.M. Valente. Dissertação de Doutoramento em Ciências e Tecnologias da Comunicação da Universidade de Aveiro.
- WARD, Paul. (2008). Animated realities: the animated film, documentary, realism. *Reconstruction: studies in contemporary culture*. Consult. Dez 2012, disponível em <http://reconstruction.eserver.org/082/ward.shtml>
- WELLS, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge.
- WELLS, P. (2006). *The Fundamentals of Animation*. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing SA.
- WESTFAHL, G. (2005). *The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy: Themes, Works, and Wonders, Volume 3*. USA: Greenwood Publishing Group.
- WILLIAMS, D. (2009). *Media, Memory, and the First World War*. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- Congresso Nacional de Turismo (1986). *Portugal 1911-1986 75 anos de turismo: Documentos / 3o Congresso Nacional de Turismo*. Lisboa : Comissão Executiva do Ano do Jubileu do Turismo Português : Secretaria de Estado do Turismo.

Sítios electrónicos:

- <http://www.renovaramouraria.pt/a-associacao/objectivos/> (acedido a 2 de Junho de 2013)
- <http://www.aimouraria.cm-lisboa.pt/valorizacao-socio-cultural-e-turistica/festival.html> (acedido a 2 de Junho de 2013)

- Plano de Pormenor de Reabilitação Urbana da Colina do Castelo. Consult. 10 Abril 2013, disponível em <http://www.cm-lisboa.pt/fileadmin/VIVER/Urbanismo/urbanismo/planeamento/termosaprovados/ppreaburbanacolinacastelo/files/termos.pdf>
- Estratégia de reabilitação urbana de Lisboa - 2011/2024. Consult. 20 Abril 2013, disponível em <http://www.cm-lisboa.pt/fileadmin/VIVER/Urbanismo/urbanismo/Reabilitacao/estrat.pdf>
- Regulamento do Plano de Urbanização do Núcleo Histórico da Mouraria. Consult. 19 Fev 2013, disponível em <http://www.cm-lisboa.pt/fileadmin/VIVER/Urbanismo/urbanismo/planeamento/termosaprovados/pumouraria/3/proposta.pdf>
- *Graffitar paredes como quem canta o fado* (2012). [Versão Electrónica] *Jornal I*. Consult. 10 Maio 2013, disponível em http://www.ionline.pt/artigos/boa-vida/graffitar-paredes-quem-canta-fado?quicktabs_sidebar_tabs=0
- *António Costa visita projetos sociais na Mouraria e Intendente*. Consult. 3 Maio 2013, disponível em <http://www.cm-lisboa.pt/en/living-in/social-intervention/noticias/detalhe-da-noticia/article/antonio-costa-visita-projetos-sociais-na-mouraria-e-intendente>
- *Embratur usará o filme Rio para divulgar o Brasil no exterior*. Consult. 21 Fev 2013, disponível em <http://www.anamarturismo.com.br/noticia/embratur-usara-o-filme-rio-para-divulgar-o-brasil-no-exterior/>
- <http://fm.berkeley.edu/2011/05/mary-ann-doane-joins-film-media/> (acedido a 10 de Fevereiro de 2014)
- <http://www.imdb.com/name/nm0615854/bio> (acedido a 20 de Abril de 2014)
- <http://www.kingston.gov.uk/museum/muybridge/> (acedido a 16 de Maio de 2013)
- <http://www.slcr.stir.ac.uk/staff/showstaff.php?id=9> (acedido a 16 de Maio de 2013)
- <http://monstrafestival.com/workshops/> (acedido a 13 de Abril de 2014)
- http://www.amazon.com/David-Williams/e/B001KJ3GR4/ref=ntt_athr_dp_pel_1 (acedido a 13 de Abril de 2014)
- http://www.citylights.com/book/?GCOI=87286100445910&fa=author&person_ID=4937 (acedido a 3 de Abril de 2014)
- <http://www.uel.ac.uk/adi/staff/jillnelmes/> (acedido a 13 de Abril de 2014)
- <http://ftt.nd.edu/faculty-and-staff/alphabetical-directory/donald-crafton/> (acedido a 15 de Abril de 2014)
- <http://www.amazon.com/Jeff-Lenburg/e/B001J3MVMW> (acedido a 4 de Fevereiro de 2014)
- http://www.amazon.com/Jean-Wright/e/B001IR3DGC/ref=ntt_dp_epwbk_0 (acedido a 13 de Fevereiro de 2014)
- <http://www.amazon.com/Christopher-P.-Lehman/e/B001JS6QIW> (acedido 21 de Fevereiro de 2014)
- <http://www.bbk.ac.uk/english/our-staff/full-time-academic-staff/leslie/publications> (acedido a 15 de Abril de 2014)

- <http://www.tft.ucla.edu/2011/09/faculty-jan-christopher-horak/> (acedido a 12 Maio de 2014)
- <http://www.utoronto.ca/cinema/faculty-armatage.html> (acedido a 10 de Janeiro de 2014)
- http://www.amazon.com/A.-Bowdoin-Van-Riper/e/B001H6SZF8/ref=ntt_atthr_dp_pel_1 (acedido a 3 de Março de 2014)
- <http://www.guardian.co.uk/news/2007/jan/29/guardianobituaries.obituaries> (acedido a 19 de Março de 2014)
- http://www.amazon.com/Christopher-P.-Lehman/e/B001JS6QIW/ref=ntt_atthr_dp_pel_1 (Acedido a 30 de abril 2014)
- <http://www.michaelbarrier.com/books.htm> (acedido a 30 de abril de 2014)
- <http://www.halasandbatchelor.co.uk/Biographies.asp> (acedido a 30 de abril 2014)
- <http://www.avanca.com/en/node/143> (acedido a 29 de abril 2014)
- <http://www.degois.pt/visualizador/curriculum.jsp?key=2360643720123609> (acedido a 29 de abril 2014)
- <http://monstrafestival.com/a-historia/> (acedido a 30 de abril de 2014)
- <https://sites.google.com/site/arteprojectada2/entrevista-a-produtora-ines-lampreia---festival-monstra> (Acedido a 1 de Maio de 2014)
- http://livraria.lnec.pt/fichs/v_MENEZES_Marluci.pdf (Acedido a 2 de Maio de 2014)
- http://www.lisboadesaparecida.com/marina_tavares_dias.html
- <http://www.ccdr-lvt.pt/pt/eduardo-brito-henriques-e-o-novo-presidente-da-ccdr-lvt/7037.htm> (acedido a 2 de Maio de 2014)
- <http://www.ceg.ul.pt/investigadores.asp?id=13&tab=5> (acedido a 2 de Maio de 2014)
- <http://timeout.sapo.pt/artigo.aspx?id=4958> (acedido a 2 de Maio de 2014)
- <http://www.uu.nl/faculty/humanities/NL/Actueel/nieuws/Pages/20110622-paul-ward.aspx> (acedido a 3 de Maio de 2014)
- <http://artes.porto.ucp.pt/pt/central-noticias/antigo-aluno-de-som-e-imagem-cria-projeto-3d-europe-tour> (acedido a 3 de Maio de 2014)
- <http://www.stanford.edu/about/history/> (acedido a 1 de Junho de 2014)