



**Melissa Salvador  
Canhoto**

**Os contributos da multimédia no enriquecimento  
das artes performativas**





**Melissa Salvador  
Canhoto**

**Os contributos da multimédia no enriquecimento  
das artes performativas**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica do Doutor António Manuel Dias Costa Valente, Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.



Dedico este trabalho aos meus pais e à minha irmã que sempre estiveram ao meu lado ao longo deste tempo e que sempre me apoiaram em tudo.

Faço também uma dedicatória especial à pessoa que mais me aturou nesta fase: Nuno, obrigada por estares ao meu lado nos momentos mais difíceis.



## **o júri**

Presidente

**Prof. Doutor Jorge Trinidad Ferraz de Abreu**

professor auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

**Prof. Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira**

professora auxiliar da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro

**Prof. Doutor António Manuel Dias Costa Valente**

professor auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro  
(Orientador)





## **agradecimentos**

Andrés Perez  
António Fonseca  
António Osório  
Carla Pulso  
Cláudia Brandão  
Dulce Miranda  
Guilherme Pereira  
Helena Botto  
João Andrade  
Leonardo Pereira  
Maria do Céu Nória  
Marília Canhoto  
Marlene Nória  
Marta Lino  
Naida Folgado  
Nuno Neves  
Nuno Sarabando  
Pedro Calheiros  
Pedro Matoso  
Rosa Nordeste  
Sónia Roque



**palavras-chave**

Animação, Multimedia, Teatro, Artes Performativas, Vídeo, Espectáculo, Produção Audiovisual.

**Resumo**

Nos dias de hoje, é cada vez mais notória a aplicação da multimédia nas artes performativas. Da dança à música, passando pelo teatro, as novas tecnologias estão a surgir como ferramentas criativas ao dispor dos seus autores. O presente trabalho pretende conhecer e analisar o impacto da inserção da multimédia, neste caso a animação, numa peça de teatro. Esta dissertação compreende uma revisão bibliográfica importante para a contextualização das duas temáticas, multimédia e teatro, bem como entrevistas realizadas a profissionais das duas áreas. Realizou-se uma animação com base num excerto da peça de teatro “A Espera”, em contexto empresarial, que foi posteriormente utilizada para verificar a questão principal deste trabalho: Os contributos da multimédia no enriquecimento das artes performativas.



**keywords**

Animation, Multimedia, Theatre, Performative arts, Video, Play, Audiovisual Production.

**abstract**

Nowadays the use of multimedia in performative arts is very present. From dance to music and theatre the new technologies are becoming a creative tool in the hands of the artists.

The present essay aims to know and analyze the impact of multimedia, in this particular case, animation, in a theatre play.

This essay has a bibliographic review, necessary to the contextualization of the two major themes, multimedia and theatre, plus interviews made to professionals. It was created a animated movie based in the play "A Espera", in the practical part of the essay, that was used to verify the main question of this work: The contribution of multimedia on the enrichment of performative arts.



# ÍNDICE

PARTE I – INTRODUÇÃO.....	1
1. Introdução ao tema .....	1
2. Apresentação do tema.....	1
3. Pergunta de Investigação.....	2
A pergunta de investigação reflecte a principal preocupação desta dissertação: .....	2
4. Definição dos objectivos .....	2
5. Resultados esperados.....	3
6. Metodologia usada .....	3
6.1. Modelo de análise .....	4
6.2. Hipóteses.....	5
7. Síntese do Capítulo .....	5
PARTE II – ENQUADRAMENTO TEÓRICO .....	6
Capítulo II. As tecnologias e as artes performativas.....	6
2.1. Contribuições das tecnologias nas artes performativas ao longo da história .....	6
2.2. Contextualização histórica da aplicação da multimédia no teatro.....	8
2.2.1. Perspectiva Internacional .....	9
2.2.2. Perspectiva Portuguesa .....	11
2.3. Síntese do Capítulo .....	13
Capítulo III. A particularidade da integração da animação no espaço teatral.....	13
3.1. Breve história da origem da animação.....	13
3.1.1. Caso Português.....	15
3.2. A integração da animação no espaço audiovisual .....	16
3.2.1. Efeitos especiais.....	16
3.3. Síntese do Capítulo .....	19
Capítulo IV – Teatro e Cinema.....	19
4.1. Aspectos dissonantes e aspectos concordantes.....	19
4.2 Síntese do Capítulo .....	22
Capítulo V - Estado da arte: A Actualidade .....	22
5.1. A actualidade da multimédia no teatro .....	22
5.2. Aspectos de viabilidade da implementação da multimédia no teatro .....	24
5.2.1. Exemplo IT-I .....	25
5.3. Síntese do capítulo.....	26
Capítulo VI. Novas tecnologias aplicadas ao espectáculo teatral .....	27
6. Descrição das técnicas e ferramentas no panorama teatral contemporâneo .....	27

6.1. A introdução da interactividade no espectáculo teatral.....	27
6.2. Implementação de Projectões no decorrer do espectáculo .....	29
6.3. Alteração da linguagem do teatro com a inserção da imagem .....	29
6.4. Aplicação da animação no momento da encenação .....	30
6.5. Aplicação da animação introduzida em pós-produção .....	31
6.5.1. Técnicas de animação .....	31
6.5.1.1. Animação 2D .....	31
6.5.1.2. Stop-Motion.....	32
6.5.1.3. Animação de recortes.....	33
6.5.1.4. Animação de silhuetas.....	33
6.5.1.5. Animação com volumes: marionetas, plasticina e objectos .....	34
6.5.1.6. Animação com ecrãs de alfinetes .....	34
6.5.1.7. Animação de desenhos sobre papel .....	34
6.5.1.8. Animação com areia e tinta sobre o vidro.....	35
6.5.1.9. Processo de Line-Test e Softwares .....	35
6.5.1.10. Animação 3D .....	36
6.5.1.11. A Holografia .....	37
6.6. Técnicas de animação baseados em performances reais .....	38
6.6.1. Tecnologia MOCAP.....	38
6.6.2. Rotoscopia .....	38
6.7. Síntese do Capítulo .....	38
Capítulo VII - Peça "A Espera" .....	39
7.1. Contextualização da peça original "À Espera de Godot" de Samuel Beckett....	39
7.2. Contextualização da adaptação "A Espera" pela encenadora Helena Boto .....	41
7.3. Síntese do Capítulo .....	42
PARTE III – IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA .....	43
Capítulo VIII- Estudo de Caso .....	43
8. Descrição do envolvimento na parte prática do projecto em contexto empresarial .....	43
8.1. Caracterização das empresas.....	43
8.1.1 Acto .....	44
8.1.2. Cine-Clube de Avanca .....	44
8.1.3. Performas .....	45
8.1.4. Projecto transparências .....	45
8.2. Pós-produção e edição peça " A Espera" .....	45
8.2.1. Captação de imagens.....	45



8.2.2. Pós-produção da peça e edição do excerto .....	47
9. Animação: “A espera em traços” .....	47
9.1. Descrição detalhada da implementação do projecto .....	47
9.1.1. Conceptualização das personagens .....	48
9.1.2. Criação do <i>Storyboard</i> .....	51
9.1.3. Especificação das sequências e planos.....	52
9.1.4. Tecnologia utilizada .....	58
9.1.5. Desenvolvimento da animação .....	60
9.1.6. Aplicação do som .....	60
9.1.7. Processo final e pós-produção .....	61
9.2 Síntese do Capítulo .....	61
Capítulo IX - Metodologia de Investigação.....	62
10. Caracterização da investigação .....	62
10.1. Instrumento de recolha de dados: entrevistas e questionários .....	62
10.2. Canal de distribuição .....	65
10.3. Amostra.....	67
10.4. Síntese do Capítulo.....	67
Capítulo X – Síntese dos resultados.....	67
11. Apresentação e análise de dados.....	67
11.1 Grupo A.....	70
11.2. Grupo B.....	72
11.3. Análise do segundo vídeo – “A Espera em traços” .....	77
11.3.1 Análise da Pergunta de resposta aberta .....	81
11.4. Entrevistas.....	82
11.5. Síntese do Capítulo.....	85
Capítulo XI - CONCLUSÕES FINAIS .....	86
12. Conclusão .....	86
12.1. Confronto entre os resultados e as hipóteses presentes no modelo de análise.....	87
13. Dificuldades encontradas no desenvolvimento do estudo .....	88
14. Questões de continuidade para o desenvolvimento do trabalho.....	89
Bibliografia .....	90
Anexos .....	93
Anexo 6: tabela com respostas dos inquiridos à última questão do questionário ....	112

## ÍNDICE DE IMAGENS

Imagem 1- Imagens da peça “A Espera” .....	46
Imagem 2 - Primeiro esboço das personagens Lucky e Pozzo.....	49
Imagem 3- Segundo esboço das personagens Lucky e Pozzo .....	49
Imagem 4- Terceiro esboço da personagem Pozzo .....	50
Imagem 5 - Terceiro esboço da personagem Lucky .....	50
Imagem 6 - Vectorização das personagens Lucky e Pozzo .....	51
Imagem 7 - Imagem da transição do real para o animado.....	53
Imagem 8 - Grande plano da agressividade .....	53
Imagem 9 - Plano pormenor da cara de Pozzo .....	53
Imagem 10 - Plano geral de Pozzo e Lucky .....	54
Imagem 11 - Grande Plano de Lucky presa na gaiola.....	54
Imagem 12 - Imagens contidas no Plano de sequência .....	55
Imagem 13 - Planos da quinta sequência .....	57
Imagem 14 – Plano geral de Lucky .....	57
Imagem 15 – Grande plano de Pozzo .....	57
Imagem 16 – Transição do animado para o real.....	58
Imagem 17 – Blog onde foram disponibilizados online os vídeos.....	66

## ÍNDICE DE QUADROS

Quadro 1 - Modelo de análise.....	4
Quadro 2 - Perguntas e objectivos das perguntas do instrumento de recolha de dados .....	65
Quadro 3 - Primeira pergunta da primeira parte do questionário.....	68
Quadro 4 - Segunda pergunta da primeira parte do questionário .....	69
Quadro 5 – Resultados da primeira pergunta da segunda parte do questionário.....	70
Quadro 6 – Percentagens da classificação do vídeo.....	71
Quadro 7 - Resultados da primeira pergunta da segunda parte do questionário .....	73
Quadro 8 - Percentagens da classificação do vídeo .....	74
Quadro 9 – Comparação dos dois grupos relativamente à mudança de personagens	76
Quadro 10 – Comparação das percentagens dos dois grupos e sugestões dos inquiridos para evidenciar a transição.....	76
Quadro 11 – Primeira pergunta da terceira parte do questionário .....	77
Quadro 12 – Percentagens da classificação da animação .....	78
Quadro 13 – Percentagens da terceira pergunta da terceira parte do questionário....	79
Quadro 14 – Percentagens relativas ao nível técnico da animação .....	80
Quadro 15 – Respostas relativas à quarta questão da terceira parte do questionário	80
Quadro 16 – Quinta pergunta da terceira parte do questionário.....	80
Quadro 17 – Comparação dos dois grupos relativo à animação trazer mais valor à peça .....	81

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Resultados da terceira pergunta do primeira parte questionário .....	69
Gráfico 2 - Classificação do grupo A (inquiridos que não assistiram à peça presencialmente) .....	71
Gráfico 3 - Segunda pergunta da segunda parte do questionário .....	72
Gráfico 4 - Classificação do grupo A (inquiridos que assistiram à peça presencialmente) .....	74
Gráfico 5 - Segunda pergunta da segunda parte do questionário .....	75
Gráfico 6 – Classificação da animação .....	78
Gráfico 7 – Respostas da segunda pergunta da terceira parte do questionário .....	79

## **PARTE I – INTRODUÇÃO**

### **1. Introdução ao tema**

Este estudo pretende compreender de que forma uma arte performativa como o teatro é influenciada pelo recurso a novas tecnologias, em particular, à de um vídeo animado. Procura analisar se a utilização da multimédia influencia a peça teatral e de que forma o faz, tendo sempre como ponto de vista o espectador. Desta forma, o estudo de caso tomará a obra performativa “A Espera”, da autoria de Helena Botto, uma adaptação da obra teatral “À Espera de Godot”, de Samuel Beckett, como base para compreender se, de facto, a multimédia tem lugar na arte teatral/performativa.

Metodologicamente, o estudo será exploratório na sua parte inicial, e experimental na segunda fase. Como instrumentos de recolha de dados, foram desenvolvidos questionários e entrevistas realizadas a pessoas da área da animação e à encenadora da peça “A Espera”.

### **2. Apresentação do tema**

O uso da multimédia nas artes performativas é um aspecto recorrente em algumas vertentes, como a dança, por exemplo. A apropriação de softwares que alargam o espectro criativo do coreógrafo é algo usual. Obviamente, este recurso à tecnologia deriva do facto de, hoje em dia, a maior parte da população estar consciente das capacidades da multimédia, tornando a sua aceitação mais simplificada. Se artes performativas como a dança, mesmo a própria música, adoptam a multimédia no seu processo criativo, o teatro, por sua vez, tem mostrado resistência. Apesar de haver grupos teatrais que incorporam a tecnologia nas suas peças (como os catalães La Fura del Baus), esta forma artística, ainda, mostra uma aplicação reduzida.

Por outro lado, temos a multimédia, que tem vindo a crescer exponencialmente de importância. Neste trabalho, importa sublinhar a projecção vídeo, em particular vídeo animado, como ferramenta multimédia a utilizar. O confronto entre dois mundos aparentemente desligados de si, bem como o impacto que daí advém são os objectivos desta dissertação.

### **3. Pergunta de Investigação**

A pergunta de investigação reflecte a principal preocupação desta dissertação:

Novas tecnologias no teatro: Que impacto tem a utilização da multimédia audiovisual nas artes performativas, junto dos espectadores?

De acordo com Quivy e Campenhoudt a pergunta é clara, pois procura descobrir o impacto da multimédia numa peça; é exequível, pois as condições tecnológicas são adequadas, bem como o tempo disponível para efectuar os questionários; e é pertinente, visto ser uma temática ainda pouco desenvolvida no nosso país (Quivy & Campenhoudt, 2008).

### **4. Definição dos objectivos**

O objectivo primário desta dissertação consiste em avaliar o impacto positivo e negativo da utilização da multimédia, em particular a projecção de um vídeo animado, no contexto teatral. Os objectivos aqui enumerados vão mediar o desenvolvimento do documento, procurando estabelecer um fio condutor que dê coerência ao estudo.

Assim sendo, os objectivos principais da dissertação são:

- Avaliar o impacto da utilização da multimédia no contexto teatral;
- Desenvolver dois produtos audiovisuais que sirvam de referência ao estudo, com base num excerto da peça “A Espera”, de Helena Botto, sendo que um dos produtos é um vídeo animado;
- Comparar os dois produtos audiovisuais, referidos anteriormente, analisando os níveis de dramaticidade, interesse, compreensão e dinâmica de ambos;
- Recolher informação relativa à história da multimédia no teatro;
- Descrever a particularidade do surgimento da animação em Portugal;
- Descrever as técnicas de animação utilizadas nas artes performativas nomeadamente no que diz respeito à implementação de projecções no decorrer do espectáculo e à aplicação da animação no momento da encenação e, por último, quanto à aplicação da animação introduzida em pós-produção;
- Recolher informação relativamente à introdução da interactividade no espectáculo teatral;
- Investigar sobre as potencialidades da multimédia como veículo impulsionador de enriquecimento da arte dramática.

## **5. Resultados esperados**

A inclusão da multimédia no teatro não é recente, havendo exemplos disso desde o início do século XX, altura em que muitos artistas trabalham no sentido de enriquecer esta área.

Com o evoluir dos tempos, a tecnologia cresceu, dando novas possibilidades para se juntar às artes performativas.

A contribuição para o avanço do conhecimento nesta área baseia-se na criação de novas ideias, ou seja, a originalidade, que, em cada projecto, se torna um ponto fulcral para o seu desenvolvimento. Ao existirem novas formas de “chamar a atenção” é necessário criar estratégias sólidas para se tornar as peças mais atractivo para o público.

Com este estudo pretende-se: verificar se é positiva a introdução da multimédia no teatro; verificar se é algo muito utilizado na área ou não; analisar as vantagens e desvantagens; e, nos casos em que é utilizada, quais as técnicas mais frequentes e exequíveis, assim como a receptividade do público.

## **6. Metodologia usada**

O procedimento metodológico mais adequado para o projecto, numa primeira fase, foi uma metodologia exploratória. A recolha de informação e contextualização da história da multimédia no teatro é um ponto de partida fundamental para a descrição dos acontecimentos ao longo do tempo.

Na segunda fase do trabalho, a metodologia utilizada foi a experimental. Nessa etapa, foi necessário disponibilizar dois produtos audiovisuais para uma plateia: o primeiro, um excerto da peça “A Espera”; o segundo, uma animação sobre o mesmo excerto. Estes vídeos estiveram disponíveis num suporte digital on-line, onde foram visualizados pela amostra. O instrumento de recolha de dados baseou-se em inquérito por questionário e inquérito por entrevista.

Foram também realizadas entrevistas a figuras ligadas à peça “A Espera” e a animadores.

## 6.1. Modelo de análise

De forma a tornar o estudo mais coerente e direccionado, é necessária a construção de um modelo de análise. Este modelo comporta os conceitos, dimensões e indicadores referentes à pergunta de investigação.

**Novas tecnologias no teatro:** *Que impacto tem a utilização da multimédia audiovisual nas artes performativas, junto dos espectadores?*

CONCEITOS	DIMENSÕES	INDICADORES
Multimédia	Área	Animação Efeitos especiais
	Cronológica	Século XX
Teatro	Área	Teatro do Absurdo
Impacto	Visualização da plataforma de suporte dos vídeo-blog	Visualização dos dois vídeos
	Questionários	Respostas dos espectadores

Quadro 1 - Modelo de análise



## **6.2. Hipóteses**

“A maioria dos inquiridos respondeu que a animação trouxe dinâmica para a peça”;

“A inclusão da multimédia enriquece o teatro”;

“A multimédia fornece novas ferramentas ao teatro”;

“Uma peça que recorra às novas tecnologias pode motivar um maior interesse no teatro por parte do público”;

“A animação vai ser aceite pelos inquiridos independentemente de terem ou não assistido à peça”;

“A animação aplicada na peça de teatro permite o desenvolvimento de um novo objecto cultural”;

## **7. Síntese do Capítulo**

Neste primeiro capítulo, é apresentado o tema da tese, bem como a metodologia utilizada para verificar as hipóteses enunciadas. Definem-se, claramente, os propósitos do estudo, referindo as áreas (artes performativas > teatro; novas tecnologias > cinema de animação).

## PARTE II – ENQUADRAMENTO TEÓRICO

### Capítulo II. As tecnologias e as artes performativas

#### 2.1. Contribuições das tecnologias nas artes performativas ao longo da história

Na história da performance multimédia existiram três períodos marcantes: o futurismo na década de 1910; o *mixed-media* performance nos anos sessenta; e as experiências com computadores, durante os anos noventa.

Nos anos noventa, as tecnologias computacionais beneficiaram a revolução digital. Apareceram, cada vez mais, *hardwares* eficazes e *softwares* com características *user-friendly*. As câmaras digitais, os computadores portáteis e a *World Wide Web*, são algumas das inovações que surgiram nesta década.

As artes performativas, como a dança e a música, sempre foram interdisciplinares e sempre incorporaram elementos multimédia. Loïe Fuller (1862-1928) foi uma das primeiras coreógrafas a utilizar as novas tecnologias nas suas danças, fazendo uso de projecções de filmes e efeitos de sombra, entre outros. O seu trabalho foi precursor para outros artistas, como Wayne McGregor, no seu trabalho *Cyborg*, em 1995.

O uso de *software* no espaço da dança é uma área que teve um crescimento acentuado na última década do século XX. Programas como o *Life Forms*, *Biped*, *Ghostcatching*, *MidiDancer* e *Isadora*, para citar apenas alguns, possibilitaram novas ferramentas aos coreógrafos. Um dos primeiros *softwares* criados para servir especificamente a arte da dança foi o *Life Forms*, desenvolvido pela empresa *Credo Software Products*. O programa possibilita ao coreógrafo experimentar a sua coreografia antes de ir para a sala de treinos, bem como criar danças virtuais. O trabalho levado a cabo pelo coreógrafo Merce Cunningham, em parceria com a programadora Thecla Schiphorst, "*Merce Cunningham: Ciber Dances with Life Forms*", publicado em 1997, foi importante para a implementação da verdadeira multimédia na dança (Dixon, 2007). Outro marco na apropriação da multimédia pela dança foi o desenvolvimento do *Biped*, pela empresa *Riverbed*. Este *software* utiliza o conceito de *motion-capture*, para simular os movimentos dos bailarinos, através de sensores inseridos na roupa que são posteriormente captados por câmaras. Merce Cunningham

também usufruiu das capacidades desta ferramenta, como é visível no espectáculo ao vivo intitulado "*Biped*", exibido em 1999, onde bailarinos cruzavam-se com as formas figuradas que eles próprios criam, projectadas em tempo real numa tela.

A peça "*16 [R]evolutions*", de 2006, da Troika Ranch, fez uso do software *Isadora*, um software da autoria de Mark Coniglio, que criava um interface entre o bailarino e o computador. Esse interface permitia ao bailarino activar acções no computador a partir de gestos captados por sensores.

Kirk Woolford, é outro nome significativo nesta área. Criador da aplicação multimédia por detrás da obra "*Viking Shoppers*", de 2000, o *Igloo*: uma câmara captava a dança dos bailarinos e reproduzia-a em ASCII<sup>1</sup> numa tela, em simultâneo. Outra obra, "*Contours*", em 1999, de Susan Kozel, foi concebida por Woolford num teatro especialmente desenhado para o efeito e fez uso de sensores de movimento que, projectados em telas, preenchiem o teatro por completo, criando uma experiência imersiva.

Por último, é de referir o exemplo da companhia de dança alemã Palindrome, responsável pelo aparecimento da tecnologia *Eyecon*, utilizada na peça "*Touching*", de 2003. O dispositivo multimédia funcionava através de sensores que reflectiam as movimentações dos dois bailarinos. Quando estes se tocavam, a imagem que era projectada numa tela, transformava-se em negativo, simulando assim uma certa electricidade entre os dois corpos (Dixon, 2007).

Laurie Anderson, nascida em 1947, artista norte-americana ligada à performance, é uma das personagens mais importantes no que se refere ao uso de elementos multimédia nas suas obras. Considerada como uma vanguardista, Laurie Anderson, procura fundir diversas linguagens numa só: o uso de música, vídeo, multimédia e colagens sonoras, uma multiplicidade de linguagens que se unem na intenção de criar um ser híbrido (Dixon, 2007).

Na sua essência, as performances de Laurie Anderson vagueam na fronteira daquilo que Nietzsche classificou de *Gesamtkunstwerk*<sup>2</sup>, ou seja, a unificação de todas as formas artísticas. Na obra da artista referida, o teatro, a dança, a projecção vídeo,

---

<sup>1</sup> ASCII (American Standard Code for Information Interchange) é uma codificação de sete bits baseada no alfabeto inglês

<sup>2</sup> Gesamtkunstwerk é um termo alemão de que se designa com o princípio da unificação de todas as artes. É associado ao artista Richard Wagner, que realizou uma obra com várias artes.

os dispositivos multimédia, os sons e tudo o mais está presente, ao mesmo tempo que isso caracteriza o espectáculo, não o circunscreve. Em verdade, na performance da norte-americana, a mistura de tudo origina uma nova arte, que necessariamente traz uma nova linguagem.

O uso das novas tecnologias no percurso artístico de Laurie Anderson extrapola o simples desfilar de capacidades. Em grande parte, é um meio para atingir um fim. O uso da multimédia (como dos outros elementos presentes nas performances), serve a transmissão da mensagem, como refere Fernando do Nascimento Gonçalves, “A tecnologia não seria, portanto, a essência de seu trabalho, e sim, uma forma de estabelecer uma relação com a narrativa e de problematizá-la” (Gonçalves, 2005: 519).

Para Laurie Anderson, o interessante está na contaminação semiótica que advém da justaposição dos diversos elementos, quando orquestrados num mesmo momento, num mesmo local. “O conjunto de sua obra forma uma espécie de solidariedade orgânica de natureza discursiva, onde os dispositivos técnicos parecem se manifestar não isoladamente, mas fazendo engrenagem com outros tipos de dispositivos, como a narrativa e a performance, por exemplo” (Gonçalves, 2005: 521).

Convém ainda destacar The Builders Association e George Coates nos seus trabalhos na área da performance, onde os actores com projecções digitais conseguiam manipular imagens. Os grupos The Gertrude Stein Repertory Theatre e Kunstwerk-Blend conseguiram incorporar vídeo de videoconferências em directo para o palco.

Troika Ranch, Company in Space e Marcel.Ií Anthúnez Roca utilizam também *softwares* para manipular imagens, avatares, sons e luz no palco. Já Toni Dove e Sarah Rubidge focaram-se mais nas tecnologias dirigidas à audiência nas performances de instalações multimédia (Dixon, 2007). Com esta união, formaram-se novos estilos, novos modos, novas experiências de performance.

## **2.2. Contextualização histórica da aplicação da multimédia no teatro**

Desde o início do século XX que são muitas as experiências feitas na tentativa de enriquecer o espectáculo. As diversas ilusões possíveis de criar, quer a nível artístico, quer mecânico, são alvo de muita adesão pelos encenadores, cenógrafos, actores e restante equipa técnica.

As experimentações efectuadas evoluíram para novos jogos e elementos, que direccionaram o meio teatral para um conjunto de maiores possibilidades criativas.

### **2.2.1. Perspectiva Internacional**

Desde o início do século XX que a evolução da multimédia tem vindo constantemente a surgir no meio teatral. Edward Gordon Craig<sup>3</sup> foi dos primeiros a fazer experiências e a jogar com os elementos de luz e de movimento em palco (Craig & Walton, 1983). Ficou fascinado com esta área e em 1905 publicou um livro intitulado "On the Art of the Theatre". Mais tarde, em 1923, publicou outra obra, "Scene" em que revelava estudos sobre cenários e o espaço teatral (Sheldrake, 2007).

O "nascimento" da multimédia direccionada para o teatro deu-se no início do século XX pela conjugação de elementos teatrais (tradicionais) com elementos audiovisuais (som, luz, imagem). A evolução desta, em conjugação com o espaço teatral existente, foi cada vez mais acentuada com a invenção da imagem estática, ou seja a fotografia, e posteriormente com a imagem em movimento, o vídeo. A inclusão de som, de cenários sonoros e animações foi cada vez mais utilizada para experiências.

Outro nome fundamental nesta área é Erwin Piscator<sup>4</sup> que realizou diversas experiências com a multimédia no teatro. Foi também criador de técnicas e estilos de apresentação que são ainda usados no teatro contemporâneo. Com o suceder das correntes expressionistas e surrealistas na Europa, surgiram novos estilos e novas formas de realizar teatro, para além dos tradicionais.

Piscator teve ajuda do grupo Bauhaus, em especial de Walter Gropius, no desenvolvimento da tecnologia e do desenho teatral. A escola apoiou Piscator na sua visão sobre o teatro, através de estudos na área da luz, do espaço e da forma, bem como no desenvolvimento de espaços teatrais através de construções mecânicas.

Três peças de Piscator demonstraram o seu trabalho inovador na integração das

---

<sup>3</sup> Cenógrafo, produtor e actor. Nasceu em Stevenage, Inglaterra em 16 Janeiro de 1872 e faleceu a 29 July 1966. Impulsionou a renovação dos teatros no século XX. Ficou conhecido pelo seu trabalho em cenografia na peça Romeu e Julieta e Hamlet.

<sup>4</sup> Nasceu a 17 Dezembro de 1893 em Greifenstein, Alemanha e faleceu a 30 Março de 1966. Foi produtor teatral e juntamente com Bertolt Brecht foram impulsionadores do teatro épico. (<http://www.encyclopedia.com/doc/1E1-Piscator.html>)

tecnologias multimédia com o espaço teatral. *Hoppa, We Live!* juntou projecções com efeitos espaciais e sonoros; *Rasputin* incluiu um globo rotativo onde eram projectados filme, texto e ilustrações; *The Adventures of Soldier Schweik* continha cenários projectados. Para Piscator, os elementos multimédia levavam a uma expansão do espaço ficcional, tornando a tecnologia narradora.

Bertolt Brecht<sup>5</sup>, uma das personagens mais simbólicas do Teatro, considerou Piscator como um dos mais importantes homens na história do teatro, de todos os tempos. Influenciado pelo trabalho deste, Bertolt Brecht aplicou elementos multimédia, como projecções de fotografias, filme e informação estatística, dentro do espaço teatral. Com isto, Brecht trouxe a alienação para o teatro, presenteando a audiência com múltiplas e simultâneas acções e narrativas, obrigando o público a ter um pensamento crítico. Os trabalhos de Piscator e Brecht foram, também, muito influenciados pelo aparecimento da indústria cinematográfica.

Existiram três reacções a este aparecimento da indústria cinematográfica: a primeira procurou recriar a grandiosidade do cinema, experienciando o palco; a segunda simplificou-o, despojando a cena, substituindo todos os adereços por objectos simbólicos; e a terceira embarcou na vertente experimentalista, abrindo o espaço teatral à multimédia. Esta abertura fez com que o texto e os actores deixassem de ser a força motriz no espaço, partilhando essas figuras com o som, a imagem e o vídeo, entre outros.

Estas reacções levaram ao aparecimento de novos estilos dentro do teatro. O conceito de *happening*<sup>6</sup> foi considerado uma nova forma de *performance* (Dixon, 2007).

---

<sup>5</sup> Nasceu em Augsburg a 10 de Fevereiro de 1898 e faleceu a 14 de Agosto de 1956 em Berlim Oriental. É um dos mais importantes dramaturgos do século XX. Trouxe uma nova abordagem ao teatro que visava dar ao espectador um papel mais activo na interpretação da peça.  
[http://www.netsaber.com.br/biografias/ver\\_biografia\\_c\\_134.html](http://www.netsaber.com.br/biografias/ver_biografia_c_134.html)

<sup>6</sup> Termo que descreve um estilo de arte que comporta várias representações artísticas (música, teatro, dança, poesia, entre outros), improvisado e que apela a participação dos espectadores.  
[http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia\\_IC/index.cfm?fuseaction=termos\\_texto&cd\\_verbete=3647](http://www.itaucultural.org.br/aplicExternas/enciclopedia_IC/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3647)

### 2.2.2. Perspectiva Portuguesa

Surge na década de vinte, a vertente da inclusão da multimédia no contexto do teatro português. Pode-se afirmar que a animação “nasceu” em Portugal para complementar os teatros de revista da época. Como foi referido por António Valente, “a animação surge como complemento ao teatro, dando-lhe, assim, uma componente tecnológica única e uma liberdade de criação que permite expandir as limitações dos actores e da maquinaria de palco” (Valente, 2007: 42).

Em 1923, surge a animação “O Pesadelo de António Maria”, de Joaquim Guerreiro, que servia como complemento do quadro de revista “Tiro ao Alvo” exibido no teatro Eden-Teatro, de Lisboa. Posteriormente foi também exibido no teatro “Águia D’Ouro”, no Porto (Valente, 2007) .

Mais recentemente, na década de noventa, aparecem alguns grupos onde a presença da multimedia é bastante acentuada. No Pogo Teatro, a interdisciplinaridade é um dos adjectivos qualificadores deste grupo teatral lisboeta, fundado em 1993. O uso de dispositivos multimédia, bem como a diluição dos espaços plateia-palco são reflexos da própria orgânica do grupo, aberta a inovações e a rupturas com o tradicional. O Pogo Teatro aborda o teatro abertamente, integrando no mesmo espaço formas artísticas diversas, como a dança, e as artes plásticas, para além do próprio teatro. Nesta abertura, tem espaço a utilização de ambientes virtuais e de elementos multimédia (Borges, 2002).

Após os teatros de revista utilizarem estas tecnologias nos seus espectáculos, também o teatro contemporâneo aliou elementos multimédia à prática teatral.

A peça *Porto Monocromático*, que foi exibida a 9 de Maio de 1997 no Teatro Nacional São João no Porto, tinha várias projecções de imagens da cidade do Porto e dos olhares dos actores, em diferentes tempos da peça.

A peça *O Aleijadinho do Corvo* esteve em cena a 27 de Novembro de 1997 no Rivoli no Porto e em Estremoz. Nesta peça, foram projectadas no seu cenário, imagens relativas a um documentário relacionado com a narrativa.

Posteriormente, na peça *A Máquina*, que estreou no Mosteiro de São Bento da Vitória, no Porto, a 7 de Julho de 1998, existiam igualmente projecções de imagens da vida de um oficial.

Neste mesmo ano, a 19 de Novembro, estreou a peça *A Metamorfose*, no Auditório Nacional Carlos Alberto, no Porto. Neste espectáculo, era apresentado o

quarto do protagonista e, numa das paredes, estava uma tela onde eram projectadas imagens, nomeadamente uma noiva e um relógio, que ilustravam as suas preocupações.

Um ano depois, a 18 de Fevereiro de 1999, estreou a peça *Filme na Rua Zero L*, uma co-produção das Visões Úteis com o Centro Cultural de Belém, no Balleteatro Auditório, no Porto. Foi também apresentada em Lisboa e Beja. Nesta peça existiam alguns quartos, que funcionavam como “stands”, pois o público tinha a possibilidade de circular por estas zonas. Cada quarto continha um monitor onde passavam imagens dos actores no momento da encenação, imagens gravadas dos actores e também imagens gravadas com frases do autor.

Em 2000, surgiu no Departamento de Comunicação e Arte, da Universidade de Aveiro, o Bach2Cage, uma conjugação entre várias artes: música, teatro, artes performativas e multimédia. Este projecto começou como um processo experimental. Tal como o nome indica, tem como ponto de partida o universo artístico de J.S.Bach e de John Cage, introduzindo novos conceitos e multimédia nas suas obras. O projecto era constituído por um grupo de 30 pessoas, formado por alunos e professores. Em 2001 foi apresentado no Cine-Teatro de Ovar um dos seus espectáculos intitulado *B2C 3.0*.

No mesmo ano, a 17 de Fevereiro, estreou o espectáculo/instalação *Schiu!*, na Capela de São José e de Nossa Senhora das Dores no Porto. Nesta instalação, os vídeos eram projectados nas paredes e num espelho que funcionava como a própria cenografia do espectáculo. Nestes vídeos apareciam imagens de exteriores e simulações de céus, entre outras.

A peça *Estudos*, integrada nos Teatros do Outro do Porto 2001 – Capital Europeia da Cultura, estreou em 2001 a 19 de Abril no espaço Maus Hábitos no Porto. Foi também apresentada em Macedo de Cavaleiros, Aveiro, Estarreja e Vila Pouca de Aguiar. Do cenário desta peça fazia parte um monitor, onde se visualizavam imagens antigas da família tiradas com uma Super8. Estas imagens eram a companhia de uma mulher que passava a ferro numa sala cheia de roupa.

A 13 de Maio de 2005 estreou a peça *Cidade dos Diários* no Balleteatro Auditório no Porto. A cenografia aqui presente era composta por uma projecção numa tela onde se recriava um objecto do mobiliário urbano do interface de transportes onde se passava a acção e eram projectadas imagens de informação sobre os transportes, dando credibilidade ao lugar, com imagens de televisão de uma personagem,



acompanhando a sua evolução, e imagens abstractas que remetiam para o estado emocional de uma outra personagem.

Recentemente, em 2008, a 18 Junho, foi exibido a peça *Muna* no Teatro Carlos Alberto, no Porto. Posteriormente foi apresentado também em Lisboa. Esta peça tinha a particularidade de a projecção se parecer com vídeo, mas, na realidade, tratava-se de uma projecção de luz na parede, que reflectia as fases do pesadelo.

Portugal tem também inovado na área das instalações e na área das artes performativas. Um exemplo disso mesmo foi a actividade das Visões Úteis, que disponibilizou um leitor e auscultadores ao utilizador que inicia, assim, uma experiência audio-espacial, a percorrer várias ruas da cidade de Porto, seguindo as instruções que ouve. Assim sendo, pode ser considerado como uma arte performativa, pois só acontece quando o utilizador age, ou seja, ouve a banda sonora e caminha pelo cenário, neste caso o espaço urbano, a cidade do Porto (Visões Úteis, 1994).

### **2.3. Síntese do Capítulo**

Neste capítulo, são descritas as várias parcerias entre as novas tecnologias e as artes performativas, quer a nível internacional, quer a nível nacional. A dança, a música e também o teatro são algumas das artes que têm recorrido às potencialidades da multimédia, havendo registos de obras desde o início do século XX. Em Portugal, apesar de em menor número, existem grupos teatrais que têm feito esforços por adoptar a linguagem da multimédia nas suas peças, como os grupos Visões Úteis e Bach2Cage, este último com a particularidade de ter surgido no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

## **Capítulo III. A particularidade da integração da animação no espaço teatral**

### **3.1. Breve história da origem da animação**

No século XVIII, surgiu pelo cientista holandês Pieter van Musschenbroek, um disco giratório que tinha imagens em sequência, o que dava a ilusão de movimento. Esta é a primeira aparição da animação como forma de arte. Em 1736, surgiu a

primeira exibição animada, que consistia num homem a tirar o chapéu e uma mulher a cumprimentá-lo. Este pequeno aparelho chamado de lanterna mágica projectava as imagens nos slides. Foi considerado como um “brinquedo tecnológico”. A tecnologia da lanterna mágica foi uma apropriação do conceito por detrás das sombras chinesas, aparecendo por volta de 1760, criando ilusões aos espectadores. Funcionava assim como um teatro de sombras.

Mais tarde, em 1794, explorando mais este dispositivo tecnológico, Etienne Gaspard Robert, fez um espectáculo em Paris intitulado *Fantasmagorie*. Foi alvo de muito sucesso, pois era de carácter obscuro e de algum terror. Para criar este efeito de obscuridade utilizou tinta preta nos slides, uma inovação à data.

Várias experiências foram feitas ao longo do tempo pelos cientistas com o intuito de desenvolver esta ideia de várias imagens em sequência criarem ilusão de movimento, e, em meados de 1828, os cientistas Joseph Plateau e Simon Von Stampfer criaram o primeiro dispositivo, o fenaquistoscópio, com uma animação de desenhos. Não era mais do que dois discos que continham as várias imagens em sequência e ao rodar, simulava a ilusão de movimento. Stampfer foi ainda responsável pelo estroboscópio, dispositivo que apenas continha um disco e era necessário um espelho para ver a animação.

Mais tarde, em 1868, surgiu o Flipbook, que consiste num livro onde as páginas ímpares tem todas um desenho e ao virar rapidamente as páginas, cria a ilusão de movimento.

Emile Reynaud criou o teatro praxinoscópico em 1882. Consistia na projecção de um cenário numa tela através um sistema de lentes e espelho.

Dando sequência às evoluções tecnológicas do século XIX, o início do século XX, mais especificamente em 1906, assistiu ao aparecimento do primeiro desenho animado, “*humorous phases of funny faces*”, realizado por James Stuart Blackton. A animação durava apenas três minutos, e foi realizada com a técnica frame a frame tendo, ainda, utilizado recortes para fazer movimentos dos membros da personagem.

Este artista inglês realizou, também, trabalhos como *The Battle of Santiago Bay*, onde aplicava animação com miniaturas, ou seja volumes. Outra particularidade deste filme foi a utilização de fios que puxavam os objectos, dando assim a ideia que estes se moviam sozinhos (Júnior, 2002).

### 3.1.1. Caso Português

Surge, em 1920, o primeiro filme animado, intitulado de *His Master's Voice*, produzido por Nunes & Quintão. Mais tarde, em 1988, numa entrevista ao semanário "O Independente", Luís Nunes pronunciou que tinha apenas 13 anos de idade quando realizou a animação pela qual foi compensado com uma numerosa quantia e que era destinada aos cinemas de Lisboa (Gaio, 2001). Posteriormente, em 1925, fundou a empresa cenográfica Atlântida, na sua terra natal, Funchal, Madeira (Gaspar, 1997).

Como já foi referido anteriormente, no capítulo da perspectiva portuguesa da multimédia no teatro, em 1923, surge a animação "O Pesadelo de António Maria" de Joaquim Guerreiro, para a peça de revista "Tiro ao Alvo" (Valente, 2007).

A animação foi, seguidamente, direccionada para a publicidade e para a crítica política.

Em 1929, foi novamente posto à experiência um filme, "*Tip Top*", que foi projectado no Salão Central de Lisboa (Gaio, 2001).

Passado um ano, em 1930, surge "Uma História de Camelos" realizado por João Rodrigues Alves, que teve um cariz mais direccionado para a área do anúncio publicitário.

Em 1931, estreou no Jardim Cinema, em Lisboa, uma produção da Ulyssea Filme intitulada "Lenda de Miragaia". Este filme animado, foi o único na história portuguesa cinematográfica que usou uma técnica de silhuetas animadas. É inspirado no argumento do "Romanceiro" de Almeida Garret e no filme "As Aventuras do Príncipe Achmed" de Lotte Reininger. Foi um dos últimos filmes produzidos sem som (Gaio, 2001).

Nesta mesma altura, em que a animação era produzida para ser associada ao teatro português, era também direccionada para a publicidade. Novas produtoras surgiram e marcando o seu lugar. É o caso da agência "Onda", de Tavares da Fonseca que ficou conhecido pela realização do filme "Semi-fusas", em 1934, em cooperação com Hernâni Tavares. Este ficou conhecido como o primeiro filme português de desenhos animados. A história tinha como base uma caricatura de uma artista de teatro e cinema. O filme foi ainda acompanhado musicalmente, pois a fita ainda não tinha som (Gaio, 2001).

Na década de quarenta, mais precisamente em 1941, surge o filme animado de Sérgio Luiz, em que foi exposto nos tempos de intervalo dos cinemas de Lisboa e

Jardim Cinema. Consistia numa personagem animada que deslocava os ponteiros do relógio.

Na mesma linha direccionada para a publicidade, ainda na década de quarenta surgiu o filme “Automania”, de Servais Tiago. A área da animação direccionada para a publicidade é marcada nesta década e nas seguintes. Até a década de setenta estes filmes eram, então, usados para o início e intervalos das sessões cinematográficas (Valente, 2007).

Com a evolução dos tempos, esta área foi ganhando maior notoriedade e cada vez mais as produtoras contratavam pessoas para fazer animações. Muitas delas foram premiadas em festivais sendo a “Schweppes” de Artur Correia a mais premiada (Valente, 2007).

### **3.2. A integração da animação no espaço audiovisual**

#### **3.2.1. Efeitos especiais**

Muitos filmes utilizam efeitos especiais e, dos que são criados com custos reduzidos, os que se destacam mais são nomes como *The Blair witch Project*, de Daniel Myrick, e *Dogme 95*, de Lars von Trier. São também exemplo *The Idiots* e *Festen*, que tiveram a particularidade de serem apresentados no festival de Cannes de 1998.

Por outro lado a indústria cinematográfica de Hollywood apresenta filmes como *One From the Heart*, de 1982, do realizador Francis Ford Coppola, que foi muito trabalhado em pós-produção. *Hollow Man* de 2000, outro exemplo, desta vez de *Paul Verhoeven*, e, em 1968, o *2001: Space Odyssey* de Stanley Kubrick.

A presença do computador nas várias áreas criativas e artísticas é notória e o lugar que ocupa no cinema tem vindo a crescer significativamente. Desde a década de 70 que tem sido mais visível essa aplicação no cinema. Para compreender a forma como o computador é utilizado no cinema, três autores desenvolveram modelos que explicitam como pode a computação ser enquadrada nas artes visuais e de design: Robin King, John Lansdwon e Irving Taylor.

Robin King divide o modelo de classificação em quatro estados: mimético, onde o computador seria uma réplica da arte original; derivativo, quando os artistas tentam

colocar o seu cunho nos trabalhos gerados por computador; inovador, quando se cria um novo software, específico para uma determinada função, por exemplo; e emergente, quando o trabalho gráfico incorpora os aspectos de interactividade, simulação e inteligência.

Lansdown usa apenas três estados: ferramenta, meio e aprendiz inteligente. Um artista usa um computador como uma ferramenta para melhorar a eficiência, fiabilidade, velocidade e precisão de um trabalho que já fazia. O computador como um meio ilustra tudo o que só pode ser feito por um computador e que nunca foi feito antes. A última categoria, aprendiz inteligente, refere-se a uma simbiose entre o homem e o computador, onde a interactividade de um ajuda o outro.

Quanto a Irving Taylor, divide o seu modelo em expressivo, técnico, inovador e emergente. Apesar de não coincidir rigorosamente nos modelos de King e Lansdown, a sugestão de Irving Taylor assemelha-se, em grande parte, aos esquemas dos dois referidos autores.

*Alien*, de 1979, é tido como um dos primeiros filmes a ter uma sequência gerada por computador. Nesta altura, apenas as instituições académicas podiam gerar imagens computadorizadas, pois tinham acesso a computadores capazes de tal. Ridley Scott, criador do filme acima citado, socorreu-se dessas instituições para criar a imagem de uma nave a aterrar na superfície de um planeta, a sequência usada no filme (Hayward & Wollen, 1993).

Em 1982, surge *Tron*, o primeiro filme que pretendia demonstrar todas as capacidades das imagens feitas por computador. A narrativa, inclusive, centra-se num programador de computadores que entra num mundo virtual. Apesar de conter 16 minutos de imagens computadorizadas, o filme foi um fiasco: tinha um argumento muito fraco e custou muito mais do que inicialmente era previsto (13 milhões de dólares). O primeiro filme a mostrar uma personagem criada por computador foi o *Sherlock Holmes* em 1985. Em *Star Trek IV*, de 1986, as cabeças de algumas personagens foram modificadas para criar o efeito de viajar no tempo (Casa da Animação, 2004).

Seria necessário esperar mais seis anos para se ver novamente um filme com imagens geradas por computador, após o descrédito em que esta forma de arte caiu por causa de *Tron*. Em 1988, *Who Framed Roger Rabbit* utilizou uma técnica de animação por células: as imagens computadorizadas substituíam a animação por desenho, fazendo com que um actor representasse com um desenho animado. Nesta primeira fase, as imagens geradas por computador mais não faziam do que substituir

a animação tradicional, isto é, não criavam nada que não fosse possível fazer de outra forma.

Durante a década de 80, muitas foram as companhias dedicadas à criação de imagens geradas por computador que faliram, muito por causa de três factores: software e hardware ainda pouco apropriados, custos muito elevados e deadlines raramente cumpridos. No final da década, houve um ressurgimento desta arte, aliando as evoluções tecnológicas a uma gestão mais racional. DeGraf/Wahrman, ILM and Dream Quest são algumas das empresas que mais se destacaram. Uma das falhas que a deGraf/Wahrman apontou à primeira incursão pelas imagens computadorizadas foi a de estar distante da realidade, ser incapaz de mostrar convincentemente sentimentos. Para combater essa situação, a empresa recrutou animadores, ao invés de técnicos ou designers, para controlar as personagens geradas por computador, aproveitando a experiência que possuem. Assim, o animador só teria de aprender a dominar a ferramenta tecnológica, imprimindo todo o seu conhecimento em animação.

*The Abyss* (1989), *Robocop 2* (1990) e *Terminator 2* (1991) são alguns dos marcos nesta segunda vida das imagens geradas por computador, agora designadas por animação computadorizada. Além de demonstrarem as capacidades da animação por computador, seja através da criação de uma personagem que reflecte uma cara humana (*The Abyss*), da recriação de uma cabeça humana em 3D (*Robocop 2*), ou a invenção de uma personagem que se transformava em mercúrio líquido de uma forma real (*Terminator 2*), os três filmes foram sucessos de bilheteira (Hayward & Wollen, 1993). Vários filmes se seguiram com o uso da tecnologia para “retoques” e aperfeiçoamentos da imagem digital. São eles *Death Becomes Her* de 1992, o *Jurassic Park* de 1993 de Spielberg, já em 1994 *Forrest Gump* e *The Mask*, e, em 1995, *Casper* e *Species*. O primeiro filme animado todo criado apenas por computador - *Toy Story* – surge em 1995. Seguidamente, destaca-se *A Bugs Life*, em 1998. *The Matrix* foi outra grande relevação no uso de efeitos especiais, em 1999. (Casa da Animação, 2004). Desta forma, o uso do computador como um meio, como referiu Lansdown, permitiu aos cineastas encontrarem algo que, de outra forma, seria impossível encontrar.

Por último, falta analisar o uso do computador como um aprendiz inteligente, como classifica Lansdown. O aproximar da animação computadorizada do mundo real é uma grande fronteira: como simular o sentimento humano é a questão premente. No filme *Rendez-vous in Montreal* (1987), Daniel Thalmann e Magnenat-Thalmann recriam dois ícones do cinema norte-americano: Humphrey Bogart e Marilyn Monroe. Apesar das dificuldades técnicas, que tornaram as personagens bastante rígidas, o

filme de sete minutos é um bom exemplo do que pode ser feito neste campo. Outro filme determinante foi o *Virtually Yours* (1991), criado por Matt Elson.

No campo de levar as imagens geradas por computador para um nível de grande realidade, há dois caminhos que surgem como hipóteses: o primeiro, é através da caracterização inteligente da forma humana, tentado pelos autores acima referidos; o segundo passa pela interactividade entre o filme e a audiência. Neste último aspecto, pretende-se subverter a sequência linear apresentada pelo filme: início, meio e fim, tudo determinado pelo realizador. O surgimento da realidade virtual e do cinema imersivo pode ser um factor que torne o filme numa experiência interactiva, onde o espectador decidiria o que passaria a seguir no ecrã (Hayward & Wollen, 1993).

Com a expansão da tecnologia surgem novas possibilidades, isto é, cada vez mais está acessível a qualquer pessoa a oportunidade de realizar filmes. A criatividade hoje em dia torna-se um desafio elementar para o artista com a exigência da originalidade a ser fulcral (Casa da Animação, 2004).

### **3.3. Síntese do Capítulo**

Neste capítulo descreve-se uma breve história da animação, como surgiu e quais foram os aspectos mais importantes. É também afunilado para o caso português, com a animação portuguesa a surgir com o aparecimento dos teatros de revista. Assim sendo, a animação surgiu em contexto português como um complemento enriquecedor. Neste capítulo, é também abordada a integração da animação no espaço audiovisual, nomeadamente os efeitos especiais usados na indústria cinematográfica.

## **Capítulo IV – Teatro e Cinema**

### **4.1. Aspectos dissonantes e aspectos concordantes**

Dois géneros artísticos tão singulares como o cinema e o teatro, nas suas diferenças e semelhanças. Para Gay Mcauley, o cinema “é uma forma de contar histórias centralizada numa sequência linear de imagens”, enquanto que o teatro “é uma forma de contar histórias centrada no movimento físico, fora e dentro de um determinado espaço” (Mcauley, 1987).

Um dos pontos de discórdia entre as duas artes centra-se, por exemplo, na forma como são vistas: estática, no teatro; dinâmica do cinema, segundo Erwin Panofsky, crítico e historiador alemão. No cinema, a visão do espectador é mesclada com a câmara. Os diferentes usos do espaço por parte do teatro e do cinema são diferentes. Como diz Susan Sontag, o cinema, através da edição, “tem acesso a um uso descontinuado do espaço” (Knopf, 2005). Já no teatro, “as pessoas ou estão dentro do espaço teatral ou fora”, o que implica que os actores tenham de estar visíveis para estar em cena. Tome-se o filme *Trip to the Moon*, de Méliès: através da manipulação do espaço, o cineasta francês mostra que, no cinema, tudo é possível.

O cinema, pela sua natureza e pelas suas capacidades, é uma arte mais rigorosa que o teatro. O filme, enquanto objecto, envelhece como o teatro nunca conseguirá envelhecer, pois cada representação é sempre uma representação nova.

Outra nota dissonante é a forma como a evolução é encarada nas duas artes. As inovações no cinema são assimiladas com muita mais eficiência, do que no teatro. Os directores de cinema estão muito mais conscientes da história cinematográfica do que os encenadores da história teatral.

No entanto, apesar das diferenças, o cinema não representa a aniquilação do teatro, como muitas vezes foi afluído aquando do surgimento do cinema. O teatro foi, inclusive, uma fonte de inspiração para o cinema, nos tempos primordiais desta arte.

Ultrapassada a fase inicial do surgimento do cinema, afastadas as teorias que apontavam o fim do teatro, substituído pelo cinema, ambas as artes começam a influenciar-se mutuamente. O cinema extraiu inspiração do teatro e por outro lado, este começou a incorporar muitos aspectos cinematográficos. Um exemplo desta incorporação é a produção *The Insect*, obra de Josef Svoboda, levada a palco pelos irmãos Copek, em que tentaram criar uma visão intermediária do palco, simulando a câmara cinematográfica, através da instalação de dois gigantescos espelhos em frente ao palco que ampliavam tudo o que se passava naquele local, tal e qual como o zoom de uma câmara.

O ano de 1910 marca a primeira utilização do filme como um elemento no teatro, pelo artista futurista italiano Marinetti. Na década seguinte, coube ao grupo alemão Bauhaus prosseguir afincadamente a incorporação do vídeo no teatro, através do projecto “Teatro Total”. Apesar de progressivamente incluído no espaço teatral, o uso do filme, nesta altura, ainda era muito limitado: o cinema era usada como algo que servia de apoio à peça, um acessório, ou mesmo utilizado como algo redundante.



A utilização do cinema no seio do teatro resgata uma discussão já iniciada pelo filósofo alemão Schopenhauer e prosseguida pelo também filósofo germânico Friedrich Nietzsche, por exemplo, que é a da arte total. Que forma de arte poderá ser classificada como a suprema? Para uns, o teatro, com a sua agregação da dança, da literatura, da música, da pintura, e mesmo do cinema, é a arte total, sendo o cinema uma mera exponenciação do teatro. Isto significa que o cinema apenas amplifica as virtudes do teatro, através da sua capacidade de multiplicação.

Susan Sontag assinala a temporalidade das artes em questão, em oposição à intemporalidade da pintura, interrogando-se sobre o impacto que a utilização de diferentes meios, como a projecção vídeo, por exemplo, teria no teatro. Diz a autora que “não só tornava o ‘drama’ mais complexo e extenso (...) e a experiência teatral mais compacta que aproximaria esta arte das condições da pintura”. (Knopf, 2005) Um aspecto essencial que a autora refere é que as artes não são estanques, absorvem influências e linguagens das outras artes. Por isso, “a pintura pode ser literária, um poema pode ser prosa, o teatro pode simular e incorporar elementos cinematográficos e o cinema pode ser teatral”.

Outros estudiosos, como o norte-americano Robert Knopf, distinguem várias características entre as duas artes. Em variados aspectos, o teatro e o cinema têm perspectivas próprias, por exemplo, na forma como captam a atenção do espectador, ou na forma como o tempo é percepcionado, entre outros. No cinema, a atenção do espectador é total, pois este vê o que o realizador quer que ele veja, não há como escapar ao plano filmado pelo realizador (Knopf, 2005). No teatro, o director artístico também pretende captar a atenção do espectador. No entanto, o seu papel é mais difícil porque no teatro só há um plano: o espectador vê tudo o que está em cena, naquele momento. Ou seja, o director tem o seu trabalho mais dificultado, precisa de “lutar” mais pela atenção do espectador para o que ele quer que este veja.

O tempo em que se desenrola a acção é diferente nas duas artes. No cinema, há a possibilidade de jogar com o tempo, ou seja, misturar o passado com o presente e com o futuro. No teatro, apesar de haver também esta possibilidade, ela exige muito mais do director artístico. Numa peça de teatro, há o “tempo teatral”, ou seja, nós assistimos em directo e ao vivo ao correr do tempo. Tudo o que se passa em cima da peça, é acompanhado pelo público. Numa peça, um espectador vê um homem a caminhar tudo de um ponto ao outro; no cinema, podemos ver o actor a sair de um ponto e, no plano seguinte, já estar no ponto final.

No cinema existe uma tendência para engrandecer, ampliar o que é feito numa peça de teatro. De facto, o cinema possibilita uma maior amplitude a uma obra, expandindo os seus horizontes. No entanto, é preciso ter em conta as particularidades de cada arte: “o filme leva as pessoas até ao evento, enquanto que a peça traz o evento às pessoas” (Knopf, 2005). Uma peça não se torna automaticamente melhor por passar a filme. Aliás, somente quando o cineasta trata a peça como um objecto novo, diferente da peça teatral, é que o cinema realmente potencia o teatro.

A palavra surgiu, inicialmente, como um opositor ao cinema, uma arte visual. No entanto, o que está aqui implícito é que, a palavra, e o texto, por inerência, se não for criada para o filme, é uma opositora. Há peças clássicas que falham em cinema e resultam em teatro porque foram desenhadas para teatro. Há vários exemplos de como a palavra, em filme, é glorificada, porque foi feita a pensar na arte fílmica.

Muitos actores de cinema ficam imortalizados pelo papel que representam num determinado filme, de tal forma que deixa de ser possível imaginar aquela personagem representada por outra pessoa. No teatro, ao contrário, e apesar de haver excepções, o papel e o actor não surgem tão colados. O papel de um actor num filme, fica para sempre gravado, e quem o vir hoje, amanhã ou depois, vai ter sempre a mesma entrega. Numa peça de teatro, há a improbabilidade, o que significa que ver a mesma peça, até com a mesma companhia a representar, pode traduzir-se numa experiência boa ou má, dependendo da entrega dos actores (Knopf, 2005).

## **4.2 Síntese do Capítulo**

Neste capítulo são abordados os aspectos concordantes e dissonantes do teatro e do cinema, ou seja, o que os aproxima e o que os afasta. Aspectos como a evolução são tratados nestas artes de forma diferente. São também abordados os aspectos em que se influenciam um ao outro.

## **Capítulo V - Estado da arte: A Actualidade**

### **5.1. A actualidade da multimédia no teatro**

No teatro contemporâneo, com maior referência à colaboração de tecnologias digitais e à interactividade dentro do espaço teatral.

*La Fura dels Baus* é um grupo teatral catalão, fundado no final da década de setenta. Detentores de uma linguagem própria – a *language furero* –, definida por quatro vertentes: “ Além das montagens fora de teatros convencionais, a linguagem *furera* pode ser resumida em mais três características principais. A segunda característica é a de que os *fureros* eram os autores, directores, encenadores, produtores e intérpretes de suas obras. A terceira é composta pelo interesse e a troca artisticamente interdisciplinar com diferentes linguagens e mídias na composição e apresentação dessas obras. E a quarta característica da linguagem *furera* seria a falta da quarta parede ou de qualquer outra barreira entre espectadores, actantes e obra”. Uma das obras conhecidas deste grupo teatral é *F@ust 3.0* de 1996, onde recorrem à projecção vídeo (Villar, 2005:4).

Outro dos artistas marcantes nesta área, é Elizabeth Lecompt's, inserida no Wooster Group<sup>7</sup>, um grupo de teatro contemporâneo que continua a fazer experiências com a influência da aplicação do multimédia no teatro.

Em Março de 2003, foi exibida uma peça intitulada *You, the Birdie!*, dirigida pela encenadora LeCompt, que exemplifica a exploração da multimédia num espaço fictício.

Durante a actuação, a equipa manipulou o som para produzir amplificações de bolas de badmington misturadas com chilreios. Neste espectáculo, Lecompt projectou *close-ups* dos jogos sexuais das personagens "enquanto eles encaram uma audiência sem expressão". O espaço foi intencionalmente manipulado por esta companhia.

Na peça, tentaram explorar as possibilidades de trabalhar com a tecnologia e os actores de três modos diferentes. Assim sendo, numa primeira abordagem, os *inputs* foram recolhidos pelas câmaras à medida que o actor está dançava, isto levava a que o mesmo actor considerasse não só o espaço mediado, ou seja, espaço gravado pelas câmaras, como também o espaço com que interagisse em cima do palco. O segundo modo passava pela dança do bailarino com imagens pré-gravadas de si mesmo, como um *pas de deux* virtual. Por último, o bailarino recriava movimentos de vídeos com danças, projectados em monitores exclusivamente direccionados para o artista.

Outro artista muito conhecido no teatro contemporâneo é o canadiano Robert Lepage<sup>8</sup>, que tem como lema a presença da maquinaria e da tecnologia no seu

---

<sup>7</sup> <http://www.thewoostergroup.org/>

<sup>8</sup> Cenógrafo, director, produtor, guionista e actor, nasceu em Quebec em 1957. É conhecido pelo uso das novas tecnologias no teatro. <http://www.robertlepage.com/>

crescimento enquanto pessoa e artista,<sup>9</sup> (Dixon, 2007) e, tem como modo de actuação focar-se nos movimentos em redor do espaço e a junção destes com o actor.

Lepage afirmou que o seu papel como director é “tentar encontrar uma forma de criar um trabalho que dê a impressão de que as pessoas estão a representar...Isto é a essência do teatro: é um processo teatral”.<sup>10</sup>

A variante de interactividade também está visível nos espectáculos de Lepage, é o caso das produções *Vinci*, *Needles* e *Opium*, em que os actores estão constantemente a interagir com o espaço através de efeitos de multimédia.

*Polygraph* e *Elsinore*, ambas interpretações da peça shakespeariana Hamlet, mostram o tratamento e as implicações tecnológicas que a multimédia trouxe para o espaço teatral. *Polygraph* produzido em 1988, sofreu algumas transformações de cada vez que se repetia um espectáculo, que é uma característica do trabalho de Lepage. Os cenários e as projecções adoptam a ideia de *slow motion* e *flashbacks* (regressões no tempo). Os cenários sonoros enriqueceram também o espectáculo. Lepage demonstrou com esta peça, como a multimédia no espaço teatral se pode fundir com o actor beneficiando ambos os lados.

Em *Elsinore*, exibida em 1995, em Montreal, um dos usos da multimédia passou pela projecção no corpo da actriz de imagens dos músculos e ossos, ou seja, funcionava como se o público estivesse a ver o interior do corpo. Levantou problemática sobre quem é que estava a actuar no palco: o actor ou a multimédia. (Dixon, 2007).

## **5.2. Aspectos de viabilidade da implementação da multimédia no teatro**

A multimédia visa descentralizar a importância concedida ao texto, procurando torná-lo um aspecto tão importante como os restantes. A imagem torna-se tão importante quanto o texto. A utilização da multimédia no teatro está, obviamente,

---

<sup>9</sup> “My growth as a human being and as an artist is accompanied by machinery and technology...You can tell a story that everyone knows in a different way, how you can change a point of view, in a cinematic way, a televisual way, in a multimedia way, whatever it is, the next trend” (Lepage, Lavender, 2001)

<sup>10</sup> “Trying to find a way of devising work that gives the impression that people are playing...That’s much more what theatre is about: that’s a theatrical process” (Lepage entrevistado por McAlpine, 1995)

dependente das infra-estruturas tecnológicas à disposição, bem como da equipa técnica.

A divisão entre tecnologia e cultura tem caído em desuso, visto que, em muitos casos, a tecnologia torna-se arte. A multimédia ao serviço do teatro potencia novas formas de expressão e compreensão, como é o caso da adaptação da peça shakesperiana *Henry V*, por Jeannette Lambermont, Dany Lyne e Wade, que se refugiaram nela, em particular nas projecções, para actualizar a obra que iam levar a cena (Sheldrake, 2007). Nesta peça, a criação de uma mensagem que fundiu os valores tradicionais do teatro com as aplicações multimédia chegou a públicos jovens, que apreciaram a sintaxe resultante.

A introdução da multimédia no teatro acrescenta uma complexa teia de histórias, levando o público a interpretar as várias mensagens que lhes são apresentadas. Lepage, rejeita o naturalismo puro do teatro, optando pela apropriação de elementos transmitidos pelo cinema, adaptando-os à condição inimitável do teatro, que é o ser em directo, ao vivo.

A existência de um público familiarizado com a tecnologia, capaz de interpretar múltiplas narrativas facilita a introdução da multimédia.

### **5.2.1. Exemplo IT-I**

Várias formas de arte já incorporam o computador e o produto criado a partir do computador. Exemplo dessa incorporação é a música. Há muito que o computador é uma parte integrante nos concertos de música, devido à evolução tecnológica que os tornou rápidos o suficiente para serem usados pelos artistas. No entanto, a música computadorizada levantou algumas questões: se a magia dos concertos ao vivo está nos artistas tocarem um instrumento, o que será dos concertos dos músicos que recorrem a computadores, onde está ausente uma situação de causa/efeito, pelo menos aos olhos da plateia? A resposta está num meio termo: mesmo numa performance com elementos criados por computador, seja ela um concerto de música, uma peça de teatro ou outro espectáculo qualquer, o elemento computadorizado nunca se deve sobrepor à performance em si. Magia num espectáculo é bom, demasiada magia é fatal (Schloss, 2003).

"It/I" foi uma das primeiras peças de teatro a contar com uma personagem inteiramente criada por computador. Levada a cena em 1998, no Massachusetts Institute of Technology, foi criada por Claudio Pinhanez a partir de três peças de Samuel Beckett, entre as quais "À Espera de Godot". "It/I" teve como principal propósito testar a viabilidade de um actor não-humano. Mais do que outro objectivo, "It/I" pretendeu tornar o teatro uma arte verdadeiramente interactiva. Ao longo dos 30 minutos de duração, um actor humano representa com um actor gerado por computador. No entanto, não se trata de uma personagem responsiva, isto é, que reage a impulsos criados pela personagem humana. Nesta peça, os autores criaram um mecanismo, denominado *interval script* que possibilita ao actor não-humano agir de acordo com a situação (dentro de um número de opções). O "It", por exemplo, pode "falar" através da projectação de imagens. Na primeira cena, o actor humano "I", está sentado no meio do palco e é atraído por "It", que projecta a imagem de um sol no lado esquerdo do palco. Quando "I" se levanta para ir ver a fotografia, "It" altera a imagem para um relógio em contagem decrescente, o que leva "I" a procurar um esconderijo. No entanto, a personagem não-humana mostra, através de imagens, que se o actor humano fizer um gesto, ele impede a explosão iminente. "I" assim o faz e consegue anular a explosão, para pouco depois voltar a aparecer o relógio e "I" ter de repetir o gesto. A personagem criada por computador usa câmaras de filmar para captar as reacções do actor humano, para assim poder escolher a reacção.

Com "It/I", pretendeu-se dar o primeiro passo no desenvolvimento de um teatro computadorizado, com o recurso a um actor não humano que conseguisse interpretar acções, de forma a que cada peça fosse diferente, pois as respostas de "It" variam consoante as acções de "I" (Pinhanez & Bobicl, 1998).

### **5.3. Síntese do capítulo**

Neste capítulo é abordado o tema da actualidade da multimédia no teatro. São referidas várias peças que actualmente são exibidas por grupos, já com algum renome internacional, como é o caso dos Fura dels Baus. Do outro lado do Atlântico, nomeadamente no Canadá, Robert Lepage também se destaca nesta área da multimédia no teatro. Neste capítulo são ainda descritos alguns aspectos de viabilidade da implementação da multimédia no teatro e um exemplo de uma das primeiras peças a utilizar uma personagem totalmente virtual.

## Capítulo VI. Novas tecnologias aplicadas ao espectáculo teatral

### 6. Descrição das técnicas e ferramentas no panorama teatral contemporâneo

No decorrer dos anos, diversas tecnologias surgiram, tendo o teatro adaptado algumas enquanto que outras foram criadas de raiz para esta arte. A passagem do analógico para o digital tem demonstrado efeitos benéficos na área. A evolução tecnológica propulsionou avanços nas aplicações multimédia novamente nas artes, descritos nos tópicos seguintes.

#### 6.1. A introdução da interactividade no espectáculo teatral

A interactividade na arte é uma característica antiga, remontando aos rituais tribais, por exemplo, ou à era do futurismo, no início do séc. XX. Marinetti, autor do célebre Manifesto Futurista, tentou estimular a interactividade no teatro, incentivando os actores a provocarem a plateia, de forma a que esta interagisse com eles. No entanto, o que significará interactividade? Como se pode definir algo de “interactivo”? É um conceito complexo, pois, a maior parte das vezes em que é usado, é-o incorrectamente. Por exemplo, os CD-ROM's interactivos: na realidade, não há um *software* que interaja com o utilizador, mas sim um *software* reactivo ao utilizador. Isto significa que se trata de uma interactividade ilusória: ao invés de ter a liberdade de escolha, o utilizador escolhe o que lhe é permitido, havendo, *à posteriori*, uma reacção do *software*.

O essencial na interactividade é estabelecer um canal aberto com dois sentidos, seja ele entre utilizador/*software* ou entre espectador/peça de teatro. Augusto Boal, uma das mais fundamentais personalidades no que se refere ao conceito de interactividade, defendia um “teatro livre”, onde um espectador saía da sua passividade, tornando-se numa figura activa no palco.

Dixon, define quatro fases da interactividade na arte: navegação, participação, conversação e colaboração. Apesar de haver fronteiras muito ténues entre as quatro fases, elas separam-se em: o espectador poder navegar por uma instalação artística mas não participar nela; o espectador poder participar na instalação mas não

estabelecer um diálogo com a arte; o espectador pode conversar mas não atingir o nível de colaboração, por exemplo (Dixon, 2007).

Várias tentativas foram feitas ao longo do século passado com o intuito de estabelecer uma interactividade digna desse nome. A televisão foi profícua em criações do género, como os programas “Pop Idols” (ou Ídolos, em Portugal) e Big Brother, onde a interactividade se resume a uma mera participação telefónica. A Sétima Arte também arriscou entrar neste conceito, com realizações como *Tender Loving Care*, onde o telespectador seguia uma história e, constantemente tinha de responder a questões colocadas pelo protagonista, interpretado pelo actor John Hurt.

Apesar de audaz, o lançamento do filme não foi o motor de explosão para uma aposta continuada pela indústria cinematográfica. De todos os meios, os videojogos foram os que melhor interpretaram o conceito e os que melhor o colocaram em prática, com jogos como *11<sup>th</sup> Hour*, de 1993 ou *Phantamagoria* em 1995.

Algumas das tentativas de aplicação da interactividade nas artes passam pelo controlo da sequência de imagens através de uma raquete com um lado verde e outro vermelho, mediante a qual é captada por sensores instalados que interpretam a informação, como a peça *Cinematix*, de 1991, realizada por Loren Carpenter. Outro exemplo é da peça *The Consensual Fantasy Engine*, de 1995, realizado por Peter Weyhrauch, onde a escolha da cena seguinte é feita mediante a medição sonora dos aplausos. E ainda, o uso de um computador com inteligência artificial capaz de interpretar a reacção da plateia a determinadas perguntas e seleccionar o vídeo que a maioria quer ver, apresentado na peça *Terminal Time* em 1999, realizada por Michael Mateas e Steffi Domike.

*Camera Virtuoso* (1996), *Pandemonium* (1997), *Brain Opera* (1996) e *Telesymphony* (2001) são exemplos da tentativa de alcançar a interactividade no espaço teatral. Da autoria de Bruno Cohen, *Camera Virtuoso* utiliza transmissores infra-vermelhos, sensores de movimento, tecnologia vídeo, três *laserdisc players* e um CD-ROM. O espectador interage com as sequências que são transmitidas, sendo essas interacções captadas por uma câmara que, simultaneamente, reproduz as acções do espectador no palco, criando uma intersecção com as sequências pré-gravadas.

*Pandemonium*, da Antenna Theatre, por seu lado, forneceu auscultadores à plateia, através dos quais esta vai recebendo directrizes de como agir. Uma abordagem diferente teve a obra de Tod Machover, *Brain Opera*: três *performers* compunham uma peça musical através de “hiper-instrumentos”, como um *Sensor Chair*, um *Gesture Wall* e um *Digital Baton*, ferramentas que traduziam e modulavam



os movimentos da plateia para sons. No final, a plateia é convidada a dançar num *Sensor Carpet*, instrumento que utiliza a mesma filosofia dos acima referidos. *Telesymphony*, de Golan Levin, criou uma sinfonia a partir dos toques de telemóvel da plateia, que pré-registavam os seus números antes do início da actuação (Dixon, 2007).

## **6.2. Implementação de Projectões no decorrer do espectáculo**

Para complemento na performance teatral, muitos teatros já recorrem ao uso da tecnologia de projecções no momento da encenação da peça, funcionando assim, como um complemento adicional.

Recorre-se às projecções quer em telas, quer em objectos específicos ou elementos em cima do palco. As projecções podem ser imagens, vídeos e animações.

## **6.3. Alteração da linguagem do teatro com a inserção da imagem**

Espaço de experimentações por excelência, o teatro percebeu a presença da imagem como uma possibilidade de expandir os seus limites. Como as outras artes performativas, como a dança e a performance, o teatro interpretou a tecnologia como um meio e não como um mero adereço. Como refere Ronaldo Nogueira da Gama, no seu trabalho “o uso da tecnologia foi incorporado ao teatro não somente como meio de reprodução, mas também incorporado nos processos de criação e encenação teatrais” (Gama, 2007: 179).

Obviamente, a aplicação da projecção de imagens num meio como o teatro leva a uma alteração da sua essência; de facto, a introdução da imagem na arte teatral alterou a linguagem desenvolvida. Marcilene Lopes Da Moura Provost, citando Beatrice Piccon-Vallin (1995), esclarece que “o uso de imagens pode modificar o princípio primordial do teatro que é a interacção entre os homens, modificando, de um lado, os modos de recepção do público, colocando em questão a noção de presença, identificação e ilusão” (Provost, 2007: 123) Para a autora, a questão coloca-se no que é que se transforma o teatro, depois de se ter inserido esta tecnologia (Provost, 2007).

Existem três momentos essenciais para se perceber a evolução do uso da imagem projectada no teatro: os anos vinte e trinta, pela mão de personalidades

como Vsevolod Meyerhold, Edward Gordon Craig ou Erwin Piscator; a década de 60, com os seus *happenings* e figuras como Josef Svoboda e Jacques Polieri; e as últimas décadas do séc. XX, com todos os avanços nas novas tecnologias.

Para Meyerhold, o teatro é um espaço de experiências, considerando que o actor deve ser capaz de interpretar o que o rodeia em palco e interagir com isso; Meyerhold, chegou mesmo a inserir telas para projecção de filmes nas suas peças.

Para o francês Jacques Polieri, o uso de projecção de imagens e multimédia foi uma constante na sua obra. "*Scénographie de l'image électronique*", texto lançado em 1963, mostra a preocupação que o dramaturgo teve com a imposição da imagem no teatro (Dixon, 2007).

A evolução tecnológica possibilitou ao actor e ao mundo teatral um trunfo importante: a redução da agressão da presença dos dispositivos imagéticos. De facto, o encolhimento verificado nas tecnologias projectoras tornou os dispositivos menos invasivos, possibilitando à arte teatral uma maior leveza no uso das novas tecnologias.

A inclusão da projecção da imagem no espaço teatral não só amplia os horizontes artísticos da arte mas também traz mais responsabilidade ao actor, ao encenador, ao cenógrafo, em suma, a toda a equipa. Como refere Ronaldo Nogueira da Gama, "Somente os actores bem treinados precisamente e rigorosamente podem se utilizar desse duplo jogo. Hoje, o actor é colocado diante de problemas que ele tem de resolver urgentemente. Ele tem que saber que como permanecer no centro da relação principal da comunicação com o espectador" (Gama, 2007 : 180).

#### **6.4. Aplicação da animação no momento da encenação**

Para esta condição se concretizar tem de haver um estudo prévio da peça, como se inserem as animações a complementar. Qual o tempo de entrada? Que duração terá? Todas estas questões são importantes para a concretização global das peças.

Sendo assim, é necessário efectuar planificações e todo o desenvolvimento antes da exibição da peça.

## **6.5. Aplicação da animação introduzida em pós-produção**

Nesta situação em que não há possibilidade da inclusão de gráficos animados no momento da encenação, passamos para uma vertente mais trabalhada em pós-produção. Sendo assim, pode ser trabalhada através de muitas perspectivas e consoante o produto final pretendido.

É importante enumerar as diferentes técnicas da animação que se podem utilizar no contexto de pós-produção.

### **6.5.1. Técnicas de animação**

Segundo Robi Engler, as técnicas de animação estão divididas em três grandes grupos. A animação sem filme, que inclui todos os dispositivos que foram inventados no fim do século XIX e início de XX, e inclui também o *flip-book*, o segundo grupo é o do cinema de animação filme e vídeo; e o terceiro grupo que é o de técnicas e artes animadas. A categoria de técnicas e artes animadas representa as miniaturas animadas. A categoria cinema de animação filme e vídeo está dividida em animação sem câmara e animação com câmara imagem-a-imagem, e animação com câmara de manipulação em contínuo. Esta última contém algumas animações denominadas de planas, ou seja, são construídas por efeitos ópticos, quadro magnético e subdivide-se também em animação em três dimensões referentes às marionetas e aos fantoches.

Na categoria animação imagem-a-imagem, segundo Engler, esta divide-se em três subcategorias: animação plana, desenhos animados e efeitos especiais. Na animação plana destacam-se as técnicas de recortes, silhuetas animadas, recortes de cera, em pastel, pintura animada, sobre vidro, colagens e fotos. Na subcategoria de animação em três dimensões destacam-se as animações de objectos com volume, marionetas, de pastas de modelação, ecrã de alfinetes, pixiliação. Nos efeitos especiais, uma das técnicas destacada é a rotoescopia. (Valente, 1998)

#### **6.5.1.1. Animação 2D**

A animação digital começou a ser desenvolvida nos anos 60 e 70, tendo a sua incidência maior na década de 70 na animação 2D e animação 3D.

As técnicas usadas nesta altura remetiam para a animação por *keyframe* e animação por controlo de esqueleto. A primeira consiste em desenhar as diferentes *key positions* que são necessárias para realizar o movimento. Depois, entre essas posições existem os desenhos intermediários, denominados por *inbetween frames*.

Já na animação por esqueletos, há a possibilidade de modificar a imagem na totalidade ou apenas as pequenas partes que a constituem. Funciona como os ossos do esqueleto que são passíveis de serem manipulados (Júnior, 2002).

A animação 2D tem uma vasta área de actuação, muitos *softwares* são desenvolvidos para conceber produtos audiovisuais nesta área, como é o caso do *Motion Graphics*. Esta técnica surgiu por volta dos anos cinquenta e sessenta e teve como impulsionador Saul Bass. Começou com os simples títulos dos filmes e os créditos. Desde então, esta técnica tem evoluído e o *software* mais conhecido é o *After Effects* da *Adobe Corporation*.

#### **6.5.1.2. Stop-Motion**

Denomina uma técnica utilizada na animação, em que os objectos que estão a ser animados criam a ilusão de se mover sozinhos. O objecto é ligeiramente movido entre cada fotografia. A ilusão de movimento é criada pela a sequência de fotografias que é gerada. São muito utilizados, nesta área, bonecos de pano, objectos construídos com plasticina, bonecas e brinquedos. Têm todos um carácter moldável, ideal para ser ajustado entre cada fotografia. Muitos dos objectos, apesar de apresentarem características moldáveis no seu exterior, possuem no interior uma estrutura sólida que funciona como suporte “esqueleto”. Esta técnica é chamada de animação de volumes. O mesmo processo efectuado com os objectos, é feito com actores, o que se denomina de Pixiliação (*Pixilation*). Esta técnica demonstra efeitos caricatos e por vezes parece estar a distorcer a realidade, pois os actores podem efectuar movimentos de contrariar a gravidade, por exemplo, estar sempre a voar ou a planar.

A animação gráfica é uma variação de *stop-motion*, que consiste na animação de fotografias com outros elementos visuais gráficos.

Animação de recortes é outra variação do *stop-motion*. (Júnior, 2002).

Nos anos setenta os animadores começaram a adaptar a tecnologia para as animações em *stop motion*. Com estas evoluções, começaram a ter mais precisão no controlo das câmaras.

Muitos filmes foram realizados com esta técnica, como, por exemplo, *The Nightmare Before Christmas*, *James and the Giant Peach* e, mais recentemente o filme *Coraline*, do realizador e produtor Tim Burton.

#### **6.5.1.3. Animação de recortes**

Animação de recortes é uma das técnicas bastante utilizadas, mesmo como iniciação ao conceito da técnica de animar. Tem a funcionalidade de alterar imagem a imagem ser alterada, ou seja adicionar elementos novos ou subtraí-los, conseguir-se modificar a posição de determinado objecto. Todas estas operações, antes da imagem seguinte ser tirada, são pormenores que vão fazer a diferença na linha de acção e linha de continuidade do movimento. Outra das soluções utilizadas nesta técnica é a utilização de fios arames e pionés de forma a fixar os elementos pretendidos.

Animação de recortes é uma variação do *stop-motion* onde são utilizados recortes de objectos para simular o movimento. Actualmente, este processo é passível de ser feito por computador, através de vectores ou imagens digitalizadas (Valente, 1998).

#### **6.5.1.4. Animação de silhuetas**

A técnica de animação de silhuetas é muito similar com à animação de recortes. As silhuetas (desenhos das mais variadas texturas de materiais) são colocadas em cima de um vidro plano e a fonte de luz é colocada no sentido inverso da câmara. Assim cria um efeito nas silhuetas como um todo. Esta técnica foi utilizada num pequeno filme que se intitulava de " As aventuras do príncipe Achmed", como já foi referido anteriormente no capítulo da história da animação.

Com este mesmo procedimento e técnicas existe também a animação sobre o vidro e animação com a areia. Consistem na mesma forma, mas com materiais diferentes

Características que a animação digital trouxe: a possibilidade das texturas, sobreposição, transparências, transformação, cor, dimensão, ciclos de movimento e de cor (Valente, 1998).

#### **6.5.1.5. Animação com volumes: marionetas, plasticina e objectos**

A técnica baseia-se na mesma técnica da anterior, mas nesta situação está presente um objecto de cariz tridimensional. Cada movimento realizado com o objecto a animar, é registado na *frame* seguinte. Tem uma dissemelhança com as anteriores: a câmara é colocada direccionada para a acção a desenrolar (Júnior, 2002).

Esta técnica tem a particularidade de se poder moldar o objecto. Nesta área é recomendado utilizar objectos não muito pequenos, pois estes dificultam a moldagem. É aconselhado utilizar um objecto com tamanho razoável que facilite a moldagem e que crie estabilidade. No caso de animação com objectos, sejam eles bonecos, casas ou pequenos carros, estamos perante pequenos objectos com volume (Laybourne, 1998). Estes podem conter uma estrutura metálica interior ao objecto para facilitar a sua flexibilidade e para fixar ou equilibrar o objecto. Para a criação de um objecto de raiz, o primeiro princípio é criar a estrutura que irá aguentar o peso do objecto. Para a criação do cenário, há que ter em conta as escalas e proporções consoante o tamanho das personagens. Além da escala, é necessário ter em conta a estabilidade, a luz e o local específico da câmara.

#### **6.5.1.6. Animação com ecrãs de alfinetes**

Animação com ecrãs de alfinetes consiste na sombra de um conjunto elevado de alfinetes. Cada alfinete é alterado na sua altura de forma a criar o efeito desejado, o jogo entre os pretos e brancos vai criar imagens entre si (Júnior, 2002).

#### **6.5.1.7. Animação de desenhos sobre papel**

Animação de desenhos sobre papel é das técnicas mais antigas, a mesa de luz fornece a transparência entre os desenhos, e cada desenho é sobreposto aos outros e encaixado nas régua de registo que dão a estabilidade ao bloco de folhas. A câmara coloca-se numa posição vertical de forma a captar os desenhos (Valente, 1998).

#### 6.5.1.8. Animação com areia e tinta sobre o vidro

Para esta técnica de animação é necessário ter uma mesa de trabalho com vidro e algumas luzes posicionadas por baixo do vidro para criar o efeito translúcido. A câmara para tirar as fotografias (*frames*) deve estar posicionada em cima de modo a que enquadre o plano do vidro. O animador modela a areia ou as tintas que estão sobre o vidro, tirando a fotografia que precisa, volta a modelar e assim sucessivamente. Esta técnica é muito utilizada para efectuar metamorfoses, ou seja, transformar objectos em outros completamente diferentes.

#### 6.5.1.9. Processo de Line-Test e Softwares

Foi na Xerox, empresa em Palo Alto, na Califórnia, que surgiram muitas inovações na área da animação. O engenheiro Richard Shoup inventou o primeiro sistema de pintura digital chamado de *superpaint*. Mais tarde em 1973, com a ajuda da Universidade de Utah, lançou este protótipo.

Já o processo de *line-test*, que se segue é um dos mais importantes. Este processo tem como função identificar as falhas que a animação contenha e corrigi-las. Existem inúmeros *softwares* que ajudam a efectuar esta tarefa. O *software* "*Animatic II pencil Teste system*", de origem finlandesa, o sistema francês "*Toki 2 line test personnel*", o belga "*Softoons*" e da Escócia o "*Take 2*" são exemplo disso.

Contudo, actualmente existe já uma panóplia de *softwares* que permitem realizar animações 2D. Na animação vectorial como o próprio nome indica trabalha-se com vectores, imagens mais simples e com grande qualidade. Assim sendo esta tipologia ganha também destaque nos dias de hoje. Exemplo disso são os *softwares*: "*Toon Boom Studio*" da empresa canadiana *Toon Boom Animation Inc.*<sup>11</sup>, "*ANIMATION STUDIO*" da empresa americana *Animation Studio*<sup>12</sup>, os ingleses "*ANIMO*" da *Cambridge Animation Systems*<sup>13</sup>, "*Retas Pro*" da empresa japonesa *Celsys Inc.*<sup>14</sup>, e o

---

<sup>11</sup> <http://www.toonboom.com/products/animate/>

<sup>12</sup> <http://my.smithmicro.com/win/anime/index.html>

<sup>13</sup> <http://www.animo.com/>

<sup>14</sup> <http://www.celsys.co.jp/en/>

sistema Corel R.A.V.E. da *Corel Corporation*, *Adobe Flash* da *Adobe Systems Incorporated*<sup>15</sup>.

#### 6.5.1.10. Animação 3D

Desde os anos 60 que a investigação tem tentado aproximar a tecnologia da realidade. Eis que nestes anos surge o conceito de 3D. A modelagem de objectos, a possibilidade de manipular dados geométricos veio possibilitar um maior leque de opções para o utilizador/artista que as modifica graficamente.

“Segundo Charles Csurí, essa condição - uma fantasia de artistas em trabalhar com computadores da mesma forma que escultores com argila - era uma das ideias que faziam projectistas e programadores de *software* dar sonoras gargalhadas” (Júnior, 2002: 282-283).

A dificuldade em trabalhar com linhas “imaginárias” nos eixos tridimensionais surgiu logo como um facto problemático para a capacidade da máquina que o suportaria.

Surgem na década de 70 certos dispositivos que vêm colmatar estas dificuldades: a mesa digitalizadora, o *joystick*, o rato (mouse), botões, câmara e capacete de visão estereoscópica.

Todos estes instrumentos ajudaram no aperfeiçoamento da modelagem em 3D. Algumas das opções disponibilizadas por muitos programas são formas já pré-feitas, como por exemplo os polígonos normais, trata-se da modelagem por primitivas. É fácil assim a combinação entre os diversos polígonos, ideais para a construção de edifícios. A modelagem pelo método geometria sólida combina operações booleanas entre si. Já a modelagem pelo método de forma livre consiste na manipulação de pontos.

Contudo as mais utilizadas são as técnicas de extrusão, sendo mais fácil construir os planos que depois se juntam consoante as opções do utilizador.

Modelagem por procedimento é mais frequente em situações onde é necessário efectuar modificações mais vezes. Trata-se mais de um processo em que é mais preciso definir o comportamento do que verdadeiramente esculpir os objectos.

---

<sup>15</sup> <http://www.adobe.com/products/flash/>



A iluminação é também um factor importante para o acabamento das animações. Com a possibilidade de fazer o efeito de simulação de sombras é mais fácil de se concretizar um ambiente mais próximo da realidade.

Em 1970 esta temática da iluminação foi desenvolvida por Henri Gouraud, o primeiro a apresentar um modelo computacional de uma superfície iluminada. Posteriormente, o brilho dos objectos foi desenvolvido por Bui Tuong Phong.

Outra característica importante nesta área é a textura, de nome mais técnico mapeamento de textura. Com este factor é possível definir o aspecto do objecto podendo este, ainda, ser substituído, por exemplo, por uma imagem *bitmap*.

Existem três vertentes neste mapeamento. São elas: *bump mapping*, que se refere às rugosidades das texturas; *environment mapping* que se refere a todo o ambiente em redor; e a *particle scattering*, que se caracteriza pelas partículas dispersas em névoas (Júnior, 2002).

#### **6.5.1.11. A Holografia**

A holografia tem a particularidade de ser uma tecnologia em que a inclusão do dispositivo necessário, ou seja dos óculos especiais tridimensionais, não é necessária. A visão da tridimensionalidade é vista a olho nu. Contudo esta tecnologia tem algumas limitações, os elevados custos levam a algumas barreiras postas para serem exibidos (Valente, 1998).

A holografia foi datada pela primeira vez em 1948, pelo cientista húngaro Dennis Gabor. Mais tarde, em 1963, foram surgindo trabalhos mais sofisticados devido ao aparecimento do LASER (Fantin, 2003).

## **6.6. Técnicas de animação baseados em performances reais**

### **6.6.1. Tecnologia MOCAP**

A tecnologia MOCAP é também usada na área da animação. É designada por *motion capture* e tem a funcionalidade de capturar várias imagens em movimento.

É possível, através de ópticos ou magnéticos, capturar diferentes posições e orientações dos objectos do mundo real. Essa informação é, depois, transportada para animar personagens em 3D. É também muito utilizada para captar expressões faciais e movimentos das mãos e dedos. É uma espécie de captura da *performance* (Valente, 1998).

### **6.6.2. Rotoscopia**

Aliada a esta tecnologia está uma das técnicas utilizadas na animação, a rotoscopia, que se caracteriza pela animação frame a frame tendo como referência a gravação feita do indivíduo a efectuar movimentos. Assim, é possível “redesenhar por cima da gravação”, criando o movimento que se pretende na animação.

Existem algumas limitações, quanto a estas técnicas, nomeadamente monetárias, pois o estúdio tem de estar adaptado para a utilização do sistema óptico, para a gravação possuir a condição necessária de modo a que se efectue captação perfeita de todos os movimentos (Laybourne, 1998).

São necessários também os sensores que se ajustam ao corpo do actor. Estes estarão situados em pontos estratégicos, de forma a delinear o movimento (Valente, 1998).

## **6.7. Síntese do Capítulo**

Neste capítulo são apresentadas as novas tecnologias aplicadas ao espectáculo teatral. É dividido em três grupos: a implementação de projecções no decorrer do espectáculo; a aplicação da animação no momento da encenação; e a aplicação da animação em pós-produção.

É afunilado para o tema em questão do desenvolvimento do trabalho, as técnicas de animação feitas em pós-produção. Passa também por uma pequena e breve descrição da interactividade no meio teatral. De certa forma, é o capítulo mais técnico e o que descreve os procedimentos mais adequados a utilizar na área da animação.

## **Capítulo VII - Peça “A Espera”**

### **7.1. Contextualização da peça original “À Espera de Godot” de Samuel Beckett**

“À Espera de Godot” é uma peça de teatro de Samuel Beckett, dramaturgo irlandês do século XX. É uma das mais conhecidas e fundamentais peças do chamado teatro do absurdo, variante dramática que se caracteriza por uma abordagem invulgar da realidade humana. Foi publicada pela primeira vez no ano de 1952.

Samuel Beckett nasceu em 1906 em Dublin, e apenas com 17 anos inscreve-se no curso de Literatura Moderna no *Trinity College de Dublin*. Em 1930 escreve a sua primeira obra, “*Dream of Fair to Middling Women*” que só foi publicada após a sua morte. Mas a sua obra mais conhecida e em que faz uma grande crítica à modernidade foi “*Waiting for Godot*” (À espera de Godot) e ficou conhecida como um dos ícones principais do teatro do absurdo. Ganhou o prémio Nobel da Literatura, em 1969.

O conceito de teatro do absurdo foi citado e criado por Martin Esslin, que defendia que algumas das peças escritas nos anos quarenta, cinquenta e sessenta por dramaturgos europeus, reuniam uma característica em comum entre elas: todas tratavam de forma rara a realidade.

A peça “À Espera de Godot” é composta por seis personagens. Godot, a personagem mais falada na peça e a que nunca aparece, é o verdadeiro tema da peça. Vladimir e Estragon são dois indivíduos que esperam Godot perto de uma árvore que mais tarde encontram as três restantes personagens, Pozzo, Lucky e um menino que tem notícias do Godot. Vladimir e Estragon, no decorrer da peça tratavam-se entre si por diminutivos, Didi e Gogo, respectivamente.

Os momentos iniciais da peça, em que os personagens esperam por Godot, estes são preenchidos com várias fases da espera. Diálogos, jogos e situações bastante

cómicas são as várias etapas escolhidas pelas personagens para passar o tempo da espera da chegada de Godot.

A peça apresenta um carácter de imprecisão no decorrer da história, ou seja, uma falta de sentido lógico. Algumas das acções dos personagens, como calçar uma bota ou trocar de chapéu, são a resposta do absurdo das personagens que é reflectido nos gestos do quotidiano que se repetem e na incoerência dos seus diálogos.

A peça não caminha ao encontro de um desenlace final, apenas apresenta as várias fases da espera, que se repetem variadas vezes.

As personagens Vladimir e Estragon, nos seus diálogos são repetitivas e o discurso, por vezes, é esquecido, ou seja, torna-se incoerente. Quando entra a segunda dupla de personagens, Lucky e Pozzo, são questionados se algum deles é o Godot. Esta incompreensão e incoerência presentes na peça traduz-se no minimalismo de Beckett, e são conceitos desenvolvidos nas obras deste autor. Os actos da peça repetem-se sempre com esta mesma lógica: a incomunicabilidade e incompreensão dos diálogos entre as personagens. Repetem-se as mesmas conversas dos actos anteriores, não havendo assim desenvolvimento na história.

Existe ainda uma situação de egocentrismo nesta peça: Pozzo sente-se superior a Lucky, considerando-o como o seu servo. À semelhança das outras personagens do universo beckettiano, as personagens da peça “À Espera de Godot” estão presas psicologicamente à espera da vinda do Godot.

Vladimir e Estragon perdem constantemente a capacidade de se localizarem a nível espacial e temporal no decorrer da peça.

Esta peça baseia-se na espera que se repete de uma forma cíclica e que faz aumentar nas personagens uma certa angústia que elas tentam superar e preencher. Uma das possíveis interpretações da obra de Samuel Beckett é a da análise da condição humana, onde o autor tanto critica a repressão (a espera), como o reprimido, pela incapacidade de reagir (Dantas, 2005).

## 7.2. Contextualização da adaptação “A Espera” pela encenadora Helena Boto

A adaptação da encenadora portuguesa Helena Botto, intitulada “ A Espera”, foi levada a cena em Dezembro de 2008, no espaço Performas, em Aveiro. A peça tem a duração de uma hora e quinze minutos e foi interpretada por Bruno Pinho, Helena Botto e Jorge Neto.

Para a encenadora Helena Botto, “A Espera” foi um desafio. A hipótese de fazer a adaptação da peça de Samuel Beckett, “À Espera de Godot”, apareceu-lhe, pela primeira vez, em 2007: “Surgiu-me uma proposta para fazer uma criação que não fosse um solo para a pré-inauguração do Estúdio PerFormas”. Helena Botto decide-se pela obra do dramaturgo irlandês, entrando num registo não habitual na sua carreira, o texto teatral. “É um texto que não tratava *a priori* as temáticas e os assuntos que acabam por já ser recorrentes no meu trabalho. Ao mesmo tempo o universo do absurdo fascinava-me”, afirma.

Por estas razões, a encenadora é peremptória quando diz ser possível “que se possa falar de um antes e de um depois de ‘A Espera’”, na sua carreira. “Houve uma série de coisas que resolvi tentar, quer em termos de direcção de actores, quer em termos estéticos, quer no conjunto global do objecto final”, acrescenta.

O reduzido elenco foi um obstáculo com o qual Helena Botto não estava a contar no início da preparação de “A Espera”. Perante o contratempo, a encenadora decidiu que dois dos actores iriam representar quatro personagens: “Comecei a conceber a coisa neste sentido, em que, de repente, o Gogo e Didi fartos de esperar por Pozzo e Lucky decidem eles ser Pozzo e Lucky, talvez em mais uma tentativa de ir «matando o tempo»”. Esta decisão, juntamente com a utilização do adereço “gaiola”, é, segundo a entrevistada, uma interpretação pessoal daquilo que é a obra original de Beckett: “Queria ao máximo respeitar o universo do absurdo beckettiano, mas ao mesmo tempo misturá-lo com o meu próprio universo, com aquilo que são as minhas fragilidades, os meus medos, as minhas angústias, as minhas alegrias e euforias, os meus vazios e talvez a impossibilidade das relações ou as múltiplas possibilidades das relações...”

### **7.3. Síntese do Capítulo**

Neste capítulo é contextualizada a obra de Samuel Beckett, com especial incidência na peça “À Espera de Godot”. Esta obra insere-se no teatro de absurdo, sendo um marco desta corrente teatral surgida no século XX.

Por último, é feita a contextualização da peça “A Espera”, a adaptação da encenadora Helena Botto da obra “À Espera de Godot”. É importante perceber o contexto no qual surgiu a adaptação, de forma a compreender as opções da encenadora. Assim sendo, a criação da animação surge mais fundamentada na linha de pensamento do vídeo original.

## **PARTE III – IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA**

### **Capítulo VIII - Estudo de Caso**

#### **8. Descrição do envolvimento na parte prática do projecto em contexto empresarial**

Sendo que esta dissertação tem como objectivo principal saber qual o impacto dos contributos da multimédia no enriquecimento das artes performativas, nomeadamente no teatro, a parte prática da dissertação foi realizada em contexto empresarial.

O projecto teve a cooperação de quatro instituições parceiras:

- ACTO – Instituto de Arte Dramática
- Performas – Artes Performativas Contemporâneas
- Projecto Transparências – Criação de Objectos Performativos
- Cine-Clube de Avanca

A parte prática do projecto decorreu no Cine-Clube de Avanca, com a duração de quatro meses, no período decorrido entre os meses de Fevereiro e em Junho de 2009. O principal objectivo deste projecto de investigação em contexto empresarial foi a criação de uma animação a servir de complemento à peça “A Espera”, da encenadora Helena Botto. A ideia inicial do projecto seria a projecção de animações no momento da encenação da peça. Contudo, uma vez que não se realizaram mais reposições da peça, a solução foi a criação de dois produtos audiovisuais. O primeiro consiste na filmagem da peça e edição em pós-produção de um excerto da peça, e o segundo produto audiovisual numa animação do mesmo excerto da peça.

##### **8.1. Caracterização das empresas**

De seguida, apresentam-se as instituições parceiras envolvidas no projecto, fazendo uma breve descrição das suas origens e área de acção.

### **8.1.1 Acto**

A Acto foi fundada em 1992, em Estarreja.

Designa-se como uma estrutura de criação formação e programação na área das artes cénicas. Organiza eventos culturais, de que são exemplos o ESTA, Festival Internacional de Teatro, Dança e Música ou o Atelier da Juventude.

Representa um importante marco na apresentação pública de criações cénicas, em workshops, e demonstrações aos mais variados públicos.

De seguida enumera-se algumas das mais importantes representações do grupo:

- O Pescador e a Alma em 1995, a partir de Oscar Wilde
- As Marionetas, em 1998 (Prémio O Teatro na Década)
- A Transformação, em 2004
- Um Sorriso (2002 / 2005)

A partir de 2007 a actividade da ACTO situa-se no PERFORMAS.

### **8.1.2. Cine-Clube de Avanca**

Com mais de três décadas de trabalho, o Cine-Clube de Avanca situa-se, como o próprio nome o indica, em Avanca, distrito de Aveiro. Com mais de seis dezenas de obras produzidas e muitos prémios internacionais arrecadados, o Cine-Clube vai ganhando lugar e nome no panorama do audiovisual português.

A produção das obras incide nas áreas da animação, da ficção e na área dos documentários.

Além de todas as produções, o Cine-Clube, realiza ainda anualmente os “Encontros Internacionais de Cinema, Televisão, Vídeo e Multimédia”, desde 1997. Estes encontros realizam-se no mês de Julho, com muitas actividades para o público, como, por exemplo, os workshops disponíveis na área do audiovisual.

A primeira longa-metragem de animação portuguesa nasceu também no Cine-Clube de Avanca. “Até ao tecto do mundo”, foi vencedora de muitos prémios em vários festivais internacionais.

Ainda na área de animação, o Cine-Clube destaca-se com os prémios dos filmes “Timor Loro Sae”, de Vítor Lopes e “Dá-me Luz”, de Sérgio Nogueira e “A noite cheirava mal”, de Paulo D’Alva.



### **8.1.3. Performas**

A instituição Performas está em funcionamento desde Novembro de 2008, situado em Aveiro, no antigo Teatro Avenida. Caracteriza-se como um estúdio de artes performativas em que o principal objectivo consiste na promoção de uma reflexão prática sobre as actividades artísticas contemporâneas, em especial as artes performativas.

O Performas tem como instrumento de divulgação uma regular e contínua programação artística.

### **8.1.4. Projecto transparências**

Este projecto foi fundado no distrito de Aveiro em 2006, e caracteriza-se como uma estrutura profissional dedicada à pesquisa de objectos performativos. Tem por área de base as linguagens contemporâneas privilegiando o trabalho do *performer*. Este projecto tem como objectivo incidir na estruturação e desenvolvimento de uma linha técnico-metodológica objectiva em que visa a corporeidade/organicidade no trabalho do *performer*.

Apresentadas as empresas parceiras no projecto segue-se a parte prática do trabalho, onde são enumeradas as várias etapas do desenvolvimento da peça “A Espera” e da animação “A Espera em traços”.

## **8.2. Pós-produção e edição peça “ A Espera”**

Antes do desenvolvimento da animação, foi necessário proceder à filmagem e à edição da peça “ A Espera” de Helena Botto, que teve como lugar de exibição o espaço Performas, em Aveiro.

A fase de edição da peça foi desenvolvida na parte prática do projecto no Cine-Clube de Avanca.

### **8.2.1. Captação de imagens**

As filmagens da peça “A Espera” realizaram-se no dia 18 de Dezembro. Os materiais e equipamentos para a gravação foram disponibilizados pelo Departamento

de Comunicação e Arte, da Universidade de Aveiro, e pelo Cineclube de Avanca (câmara HD).



**Imagem 1: Imagens da peça "A Espera"**

### **8.2.2. Pós-produção da peça e edição do excerto**

Na fase de pós-produção, a primeira tarefa a realizar foi a captura das filmagens para vídeo, nomeadamente para o formato AVI. Este processo realizou-se com o material do Cine-Clube de Avanca.

A edição da peça passou por várias fases. Inicialmente, foi necessário visualizar o vídeo em bruto e fazer o levantamento e análise das imagens. Após esta fase, a edição total da peça foi feita com o *software* disponibilizado pelo Cine-Clube, *Adobe Premiere*.

A escolha de um excerto da peça para a criação da animação deveu-se à limitação de tempo existente para a realização do projecto. De toda a peça, o excerto mais adequado foi o que incorpora a troca de papéis das personagens Gogo e Didi para Pozzo e Lucky, pois é uma sequência onde a animação pode favorecer a peça.

## **9. Animação: “A espera em traços”**

A parte prática do projecto da peça “A Espera” foi distribuída por várias fases: planificação do projecto multimédia; implementação e execução das acções multimédia, verificação do impacto da multimédia na peça de teatro, recolha desses dados e, por fim, interpretação dos dados.

### **9.1. Descrição detalhada da implementação do projecto**

A fase de planificação prática deste projecto passou por vários esboços no sentido de inserir a multimédia na área do teatro, nomeadamente na peça em estudo.

A peça foi gravada no final de Dezembro, sendo posteriormente editada em Fevereiro no Cine-Clube de Avanca. A primeira tarefa efectuada para o Cineclube de Avanca, foi a edição integral da peça consoante a sua exibição, ou seja, não foi retirado qualquer tempo nem parte da peça em si.

Para a inserção da multimédia na peça, o objectivo inicial passaria pela projecção de imagens e animação durante a realização ao vivo da peça. Devido à não reposição da mesma, partiu-se para a planificação de uma animação que seria inserida num produto audiovisual. Esta introdução teve um papel fundamental:

- Na peça original “À Espera de Godot”, de Samuel Beckett, o elenco era constituído por cinco actores, mas, na adaptação de Helena Botto, o elenco foi reduzido a três actores, o que obrigou a encenadora a ter os mesmos dois actores a representarem duas personagens cada.

Nesta situação, optou-se por transformar estes dois novos papéis em personagens animadas, sendo feito um filme de animação inerente à peça “A Espera”.

### **9.1.1. Conceptualização das personagens**

Todo o estudo e construção das personagens animadas foi um processo longo que envolveu duas fases fundamentais:

- Conceptualização de cada personagem (personagem Lucky, personagem Pozzo e personagem Guigui) e dos elementos cénicos (gaiola, chicote e árvore), isto é definir a ideia e conceito das personagens animadas com base nas personagens reais.
- Desenho das personagens e dos elementos cénicos.

Na peça “A Espera”, as personagens Gogo e Didi transformam-se em Pozzo e Lucky no decorrer da encenação. Gogo vai buscar um saco que contém penas e cola-as na pele, enquanto que Didi veste um colete, coloca um chapéu e segura num chicote. A partir deste momento, as personagens transformam-se e representam dois novos papéis: Pozzo e Lucky.

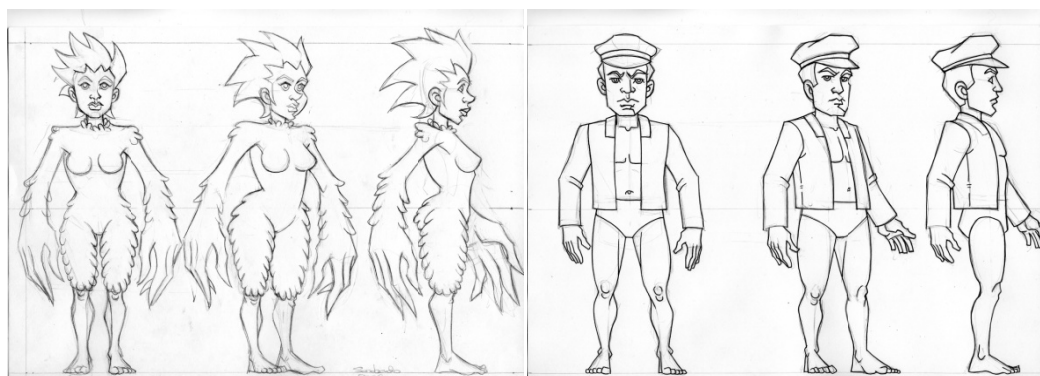
Quando se iniciou a conceptualização das personagens para a animação, a principal intenção passou por manter traços dos actores nas personagens animadas, para que os espectadores identificassem as personagens, mas também atribuir aspectos irrealistas. Ou seja, criou-se uma espécie de fusão entre o mundo real e irreal: real, porque era necessário manter uma âncora com a peça; irreal, porque a animação permitia vincar e extrapolar aspectos da personalidade das personagens.



**Imagem 2 - Primeiro esboço das personagens Lucky e Pozzo**

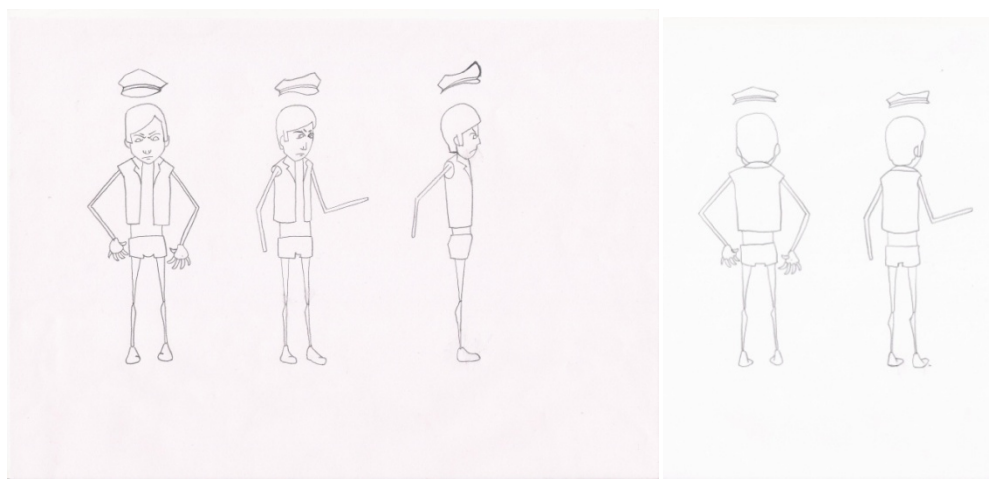
Os estudos da criação das personagens passaram por vários esboços. Os desenhos das personagens (Imagem 2) tornaram-se numa desvantagem, porque tinham uma aparência bastante infantil, o que não se enquadrava na peça em questão.

Os esboços seguintes (Imagem 3) apresentaram também uma desvantagem. A presença humana era demasiado vincada, o que retiraria da animação a presença da transformação das personagens nesta peça, ou seja, Lucky assemelhava-se a uma ave e Pozzo a uma personagem muito agressiva.

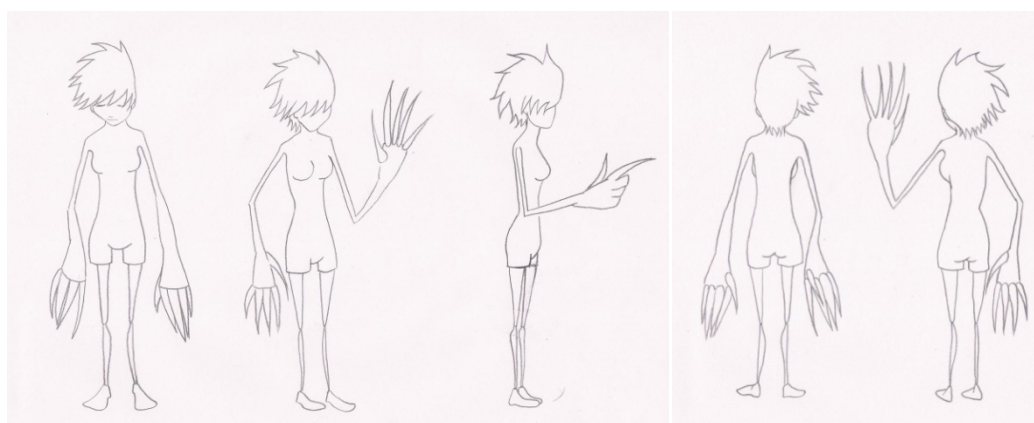


**Imagem 3- Segundo esboço das personagens Lucky e Pozzo**

A ideia dos esboços anteriores foi abandonada visto implicar demasiadas limitações para animação (Imagem 3). Foi, então, trabalhado outro traço para as personagens, como sendo o mais adequado e o mais plausível (Imagem 4 e 5).



**Imagem 4- Terceiro esboço da personagem Pozzo**



**Imagem 5 - Terceiro esboço da personagem Lucky**

O caso da personagem feminina Lucky, em que os membros superiores são transformados numa espécie de asas de uma ave, dando assim a ideia de ser uma mulher-pássaro, tal como no decorrer da acção é proferido pela própria personagem (Imagem 5). Para a personagem masculina, Pozzo, foram criados os elementos, que este utiliza na peça "A Espera": o chapéu, o chicote e o colete. Esta personagem adquiriu traços mais agressivos, uma vez que nesta parte da peça assume um papel mais hostil e autoritário (Imagem 4).

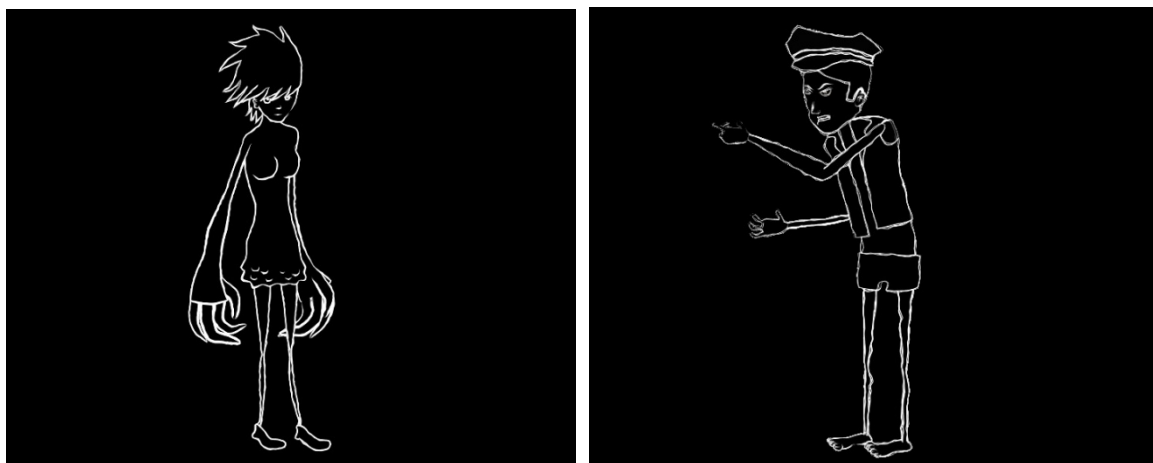
Os *softwares* utilizados para a criação dos personagens foram o *Adobe Illustrator*, *Freehand* e *Anime Studio Pro*.

A vectorização destas personagens foi efectuada directamente no programa *Anime Studio Pro* (Imagem 6). Esta escolha prendeu-se com o facto de existir um

melhor controlo na criação dos pontos, que posteriormente serão agrupados no esqueleto da personagem.

O desenho das várias posições da personagem é fundamental em animação, em termos da perspectiva e de efectuar os movimentos destes.

Após a finalização das várias posições das personagens, foi essencial passar ao teste com cores e cenário para concluir se o enquadramento era o mais adequado para o cariz da peça. Como a peça tem um cenário sombrio e escuro, foi escolhido para o fundo da animação a cor preta e as personagens adquiriram a cor branca para os traços delineadores da sua forma.



**Imagem 6 - Vectorização das personagens Lucky e Pozzo**

Os elementos cénicos, como a árvore, a gaiola e os acessórios das personagens também adquiriram a mesma cor. Além destas cores e elementos, os traços adquiriram um efeito de vibração para dar a sensação que estariam a ser desenhados sobre um quadro de pedra com giz.

### **9.1.2. Criação do *Storyboard***

Ainda na fase de planificação foi feito o *storyboard* (Anexo 5: pág.106) da animação, que se decompôs na especificação do plano, a duração, a acção descrita e as vozes inseridas.

O uso do *storyboard* serve para orientar a estruturação da animação e a descrição da narrativa com a ajuda de imagens que descrevem cada plano. Contém os

elementos essenciais como o tempo de cada plano, os movimentos de câmara, os diálogos de cada personagem e os efeitos especiais. São estes conjuntos de informações que, devidamente registadas, servem como um instrumento de orientação e ferramenta à deveremos ter sempre acesso para verificar as especificações de cada plano.

Além destas informações textuais, o *storyboard* é composto por uma sequência de imagens desenhadas. Cada imagem representa um ponto na narrativa da história (Laybourne, 1998).

Para além de ser um elemento-chave na conceptualização da animação o *storyboard* serve também, no caso de se inserir numa grande equipa de produção, como elemento-base para descrever a ideia e o desenrolar de toda a história.

Existem muitos formatos de *storyboard*, em que o factor de escolha é a preferência do autor ou da equipa. O objectivo é que seja simples e funcional. Há também a possibilidade de realizar *storyboards* digitais. Existem inúmeros *softwares*, como por exemplo o *Storyboard Maker*, que oferecem ferramentas para facilitar este trabalho, mas com um simples programa de edição de imagem é possível criar um *storyboard*.

### **9.1.3. Especificação das sequências e planos**

O *Storyboard* na animação “A Espera em Traços” foi dividido em seis sequências e um total de 49 planos.

Estas seis sequências demarcam momentos diferentes na animação.





**Imagem 7 - Imagem da transição do real para o animado**

A primeira sequência é composta pela transição do real para o animado (Imagem 7) e, posteriormente, recai mais para a agressividade da personagem Pozzo. Nestes planos, é focada a sua expressividade. Os planos utilizados são mais focados na cara da personagem, sendo estes denominados: grandes planos e planos de pormenor (Imagem 9 e 10).

Esta sequência tem a duração de dois minutos e 25 segundos e contém 20 planos, alternados entre a personagem Pozzo e a personagem Lucky.



**Imagem 8 - Grande plano da agressividade**



**Imagem 9 - Plano pormenor da cara de Pozzo**



**Imagem 10 - Plano geral de Pozzo e Lucky**

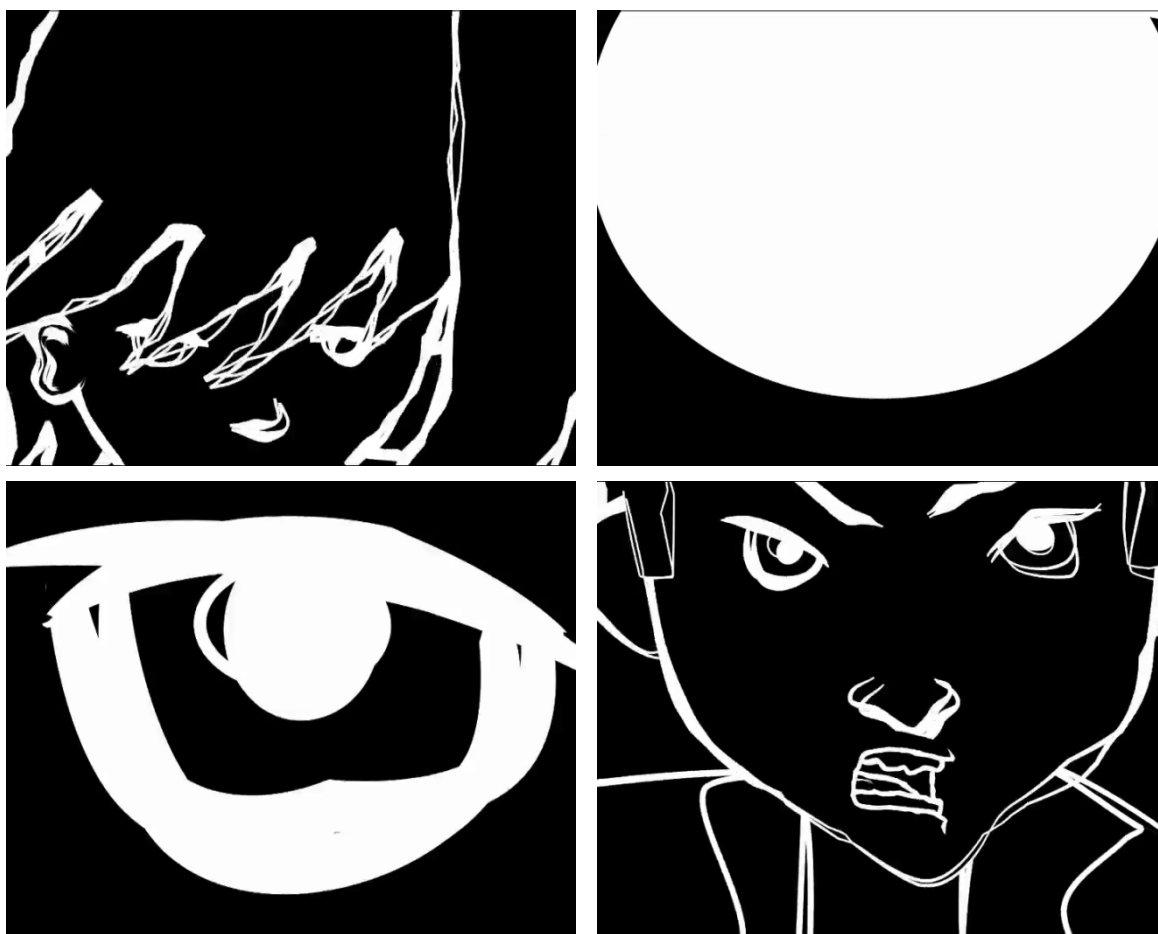
Nesta sequência Pozzo insiste em “dominar” Lucky, gritando-lhe para esta lhe obedecer e ameaçando que se não treinar o suficiente irá pô-la numa instituição (Imagem 10).

A segunda sequência é composta por cinco planos, em que são focados na personagem Lucky, em que esta tenta justificar-se porque Pozzo nunca se vai desfazer dela (Imagem 11).



**Imagem 11 - Grande Plano de Lucky presa na gaiola**

Os planos usados são, uma vez mais, os de pormenor e os grandes planos. Há, ainda, a particularidade de uma cena funcionar como plano de transição. Nesta transição é visto o olhar da personagem Lucky. Ao haver movimento e aproximação a câmara incide no olhar da mesma personagem. O movimento da câmara é aproximado o que torna toda a área visível na cor branca e o movimento inverso, ou seja, o movimento e afastamento da câmara, já enquadra o olhar da personagem Pozzo. Este plano de sequência serve como uma transição do olhar da personagem Lucky (Imagem 12).



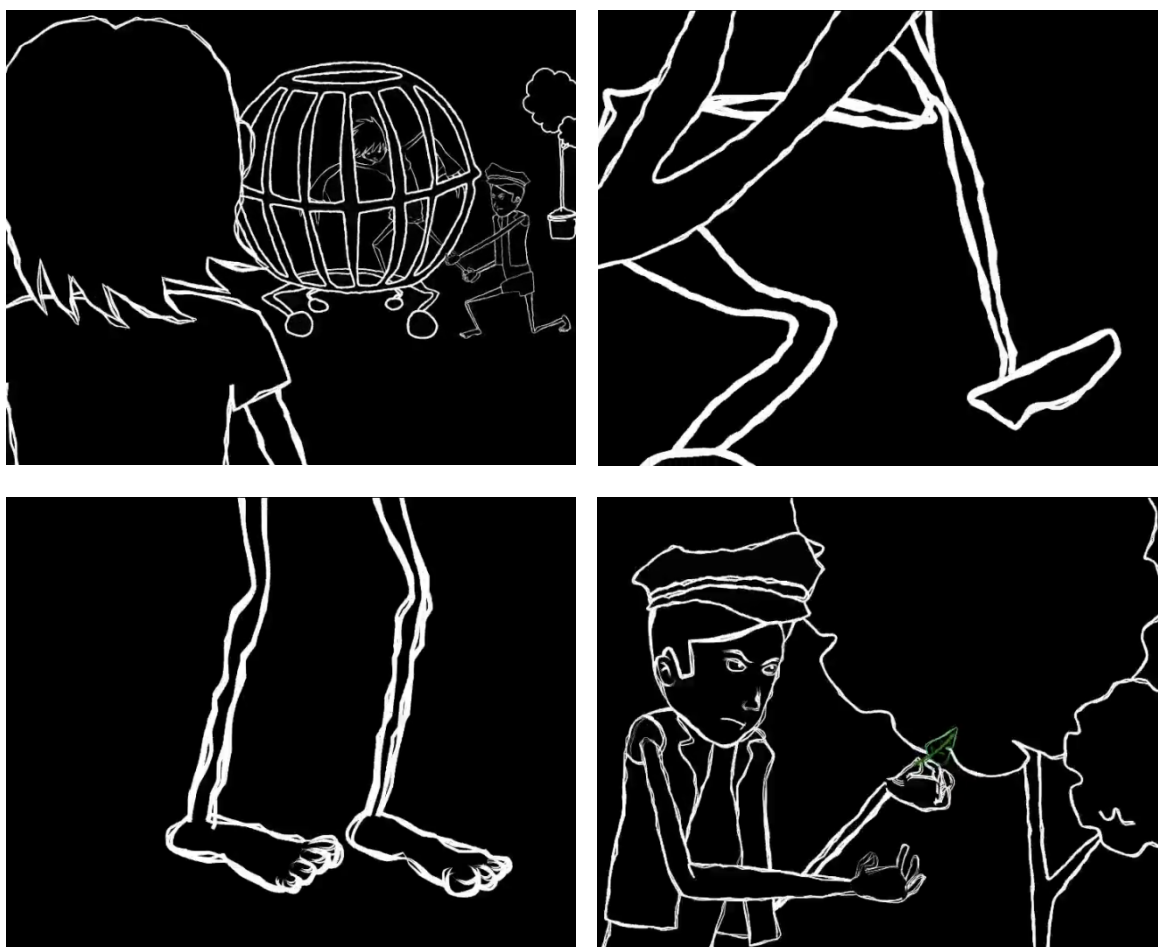
**Imagem 12 - Imagens contidas no Plano de sequência com o objectivo de criar transição**

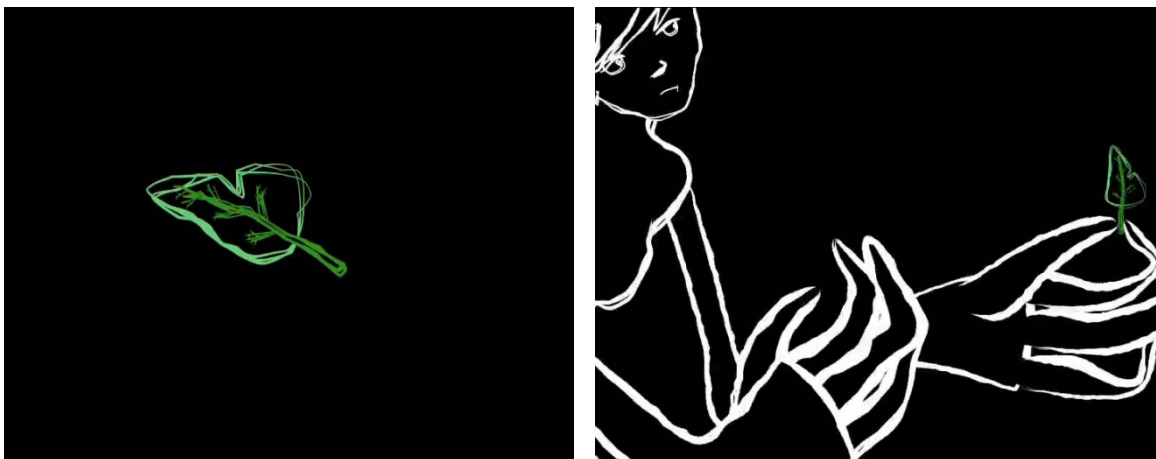
A terceira sequência inicia-se com a entrada de uma nova personagem, Guigui. Nesta sequência, é utilizado um plano de sequência, ou seja não existem cortes. A câmara movimenta-se para onde se direcciona a acção, mostrando sempre as costas da personagem que entrou. O plano de sequência tem a duração de um minuto e 20

segundos. Além deste plano de sequência, esta terceira sequência tem três planos. Estes planos referem-se à personagem Pozzo, que tenta justificar-se perante a nova personagem que entrou, Guigui. Pozzo explica-lhe que, com aquelas criaturas, o melhor que se pode fazer é desfazer-se delas.

A quarta sequência é composta por grandes planos, intercalados com planos médios e planos gerais. Nesta sequência, é possível ver a fuga da personagem Lucky que se encontrava presa na gaiola. A utilização de grandes planos no início da sequência surge para mostrar a intenção e expressão da personagem. Esta curta sequência é finalizada com Pozzo a capturar Lucky e a colocá-la novamente na gaiola.

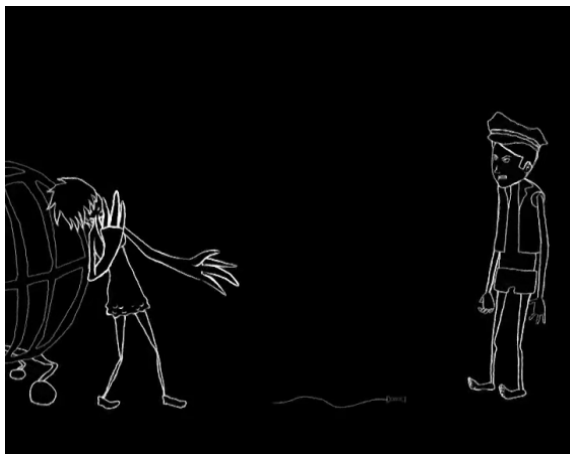
A quinta sequência é composta por um plano de sequência com a duração de um minuto, que foca os pormenores da acção. São vistos os pés das personagens, Lucky a sair da gaiola e Pozzo a caminhar em direcção à árvore. O movimento da câmara segue a acção da história, a personagem Pozzo retira uma folha da árvore e envia-a. A folha cai durante alguns segundos e Lucky apanha-a (Imagem 13).



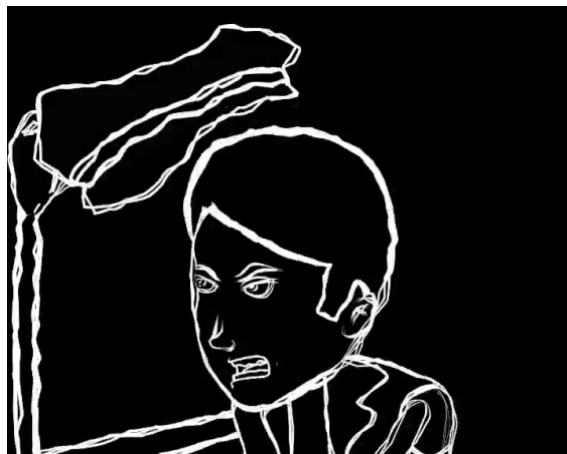


**Imagem 13 - Planos da quinta sequência**

A sexta e última sequência da animação, é composta por oito planos. Nestes planos, Pozzo revolta-se novamente com Lucky e esta após alguns segundos a ver toda a raiva direccionada para si, começa-se a rir de Pozzo (imagem 14). Pozzo desiste e retira o chapéu, chamando-lhe a atenção, dizendo que “só lhe queria catar as penas” (imagem 15). No último plano da animação, Lucky apanha o chapéu e o chicote e coloca-os. Nesse mesmo momento, é feita a transição para o real, ou seja, a gravação da peça no teatro (imagem 16).



**Imagem 14 – Plano geral de Lucky**



**Imagem 15 – Grande plano de Pozzo**



**Imagem 16 – Transição do animado para o real**

#### **9.1.4. Tecnologia utilizada**

Depois de concluída a fase anterior, foi necessário inserir as personagens no *software* de produção da animação.

O *software* utilizado para o desenvolvimento da animação foi o *Anime Studio Pro*. Este *software* é indicado para a produção de animações em 2D. Tem uma particularidade que se distingue das restantes tecnologias, que é a possibilidade de inserir *bones* (ossos) nas personagens animadas. Com a tecnologia utilizada para efectuar a animação, foi necessária a execução e adaptação de cada personagem no programa de animação utilizado. A possibilidade de criar uma estrutura óssea nas personagens facilita a criação de movimento, movimento esse que é imprescindível na arte de animação.

Convém ainda mencionar que, muitas vezes, a tecnologia utilizada não é sinónimo de criação de uma boa animação. A tecnologia facilita, sim, a sua produção, mas todos os movimentos que são necessários numa animação, têm de cumprir as regras básicas de animação. São elas o jogo do tempo e do movimento, a antecipação, comprimir e esticar, cenografia, sequência de acções e reacções, aceleração e desaceleração, arcos de movimento, exagero nos movimentos, design das acções, força e reacção e volume.

A antecipação é usada para transmitir mais realismo nas animações. É também usada como preparação de uma acção, é o exemplo de um impacto.

O princípio do comprimir e esticar modifica o objecto consoante o seu peso e a sua flexibilidade. Neste princípio, o animador tem como objectivo deformar o objecto dando-lhe movimento, de forma a que seja o mais real possível.

Tempo e movimento são dos mais importantes princípios da animação. O animador decide usar movimentos mais rápidos ou mais lentos, tudo parte do conceito que quer transmitir.

A cenografia é um factor importante tanto para o produto num todo, como para os detalhes de que se necessita de desviar a atenção.

A sequência de acções e reacções é particularmente importante. O gerar reacções de uma personagem é fundamental, exemplo de uma personagem no ar a grande velocidade e quando pára, tem a massa do corpo deslocada.

A aceleração e desaceleração são duas das regras da animação que transmitem a sensação de suavidade no movimento de uma personagem ou objecto. Um objecto ao começar um trajecto, não começa com uma velocidade constante. Começa mais lentamente e depois aumenta a velocidade. O mesmo processo acontece na desaceleração, mas de forma inversa.

Os arcos de movimento são linhas que o animador utiliza para se orientar no movimento a animar. Estes arcos são úteis na medida em que tornam os movimentos mais realistas.

O exagero nos movimentos é um dos princípios mais utilizados na animação. Sem este exagero nas expressões faciais das personagens deixava de ter algum sentido. As acções e movimentos, regra geral, são muito acentuados.

A força e volume são conceitos que requerem uma especial atenção. A força baseia-se em quanto maior a velocidade do movimento maior será a antecipação e a reacção e menos desenhos terá a animação (Laybourne, 1998).

Todos os princípios se complementam entre si. Para uma animação se concretizar é preciso conjugá-los.

Além da tecnologia da produção gráfica foi também necessário o tratamento sonoro da peça. O *software* utilizado para a edição e tratamento de som foi o *Adobe Audition* e *Audacity*. Por último, para sincronizar ajustar e ditar todos os componentes finais foi utilizado o *Adobe Premiere*.

### 9.1.5. Desenvolvimento da animação

Em animação, a regra geral é produzir pequenas partes para juntar ao todo. Isto facilita o processo, uma vez que, se não for o plano ou cena correcta, não há a necessidade de excluir tudo, ficando praticamente uma sequência toda inutilizada (Laybourne, 1998).

Considera-se assim, uma das melhores formas de desenvolvimento, a construção plano-a-plano.

Além destas regras iniciais, outra não menos importante, é a utilização do *storyboard* sempre como ferramenta de apoio, devendo estar sempre presente para qualquer dúvida que surja.

Todo o desenvolvimento da animação passou pelas fases acima descritas.

### 9.1.6. Aplicação do som

O som utilizado para a animação foi o mesmo som do excerto da peça, ou seja, foi o som captado na gravação da peça.

O som capturado na peça foi editado e, por conseguinte, foram retiradas as vozes dos actores da peça para serem utilizadas na animação.

Para o tratamento de som foi utilizado o programa *Adobe Audition* e *Audacity*.

O processo de tratamento do som baseou-se na equalização das vozes das personagens para que o som final se apresentasse de forma equilibrada e na adição de faixas sonoras para suavizar a passagem entre planos e aumentar a tensão dramática em certos planos.

Foram também criados sons ambiente, como, por exemplo, passos da personagem Lucky e o ruído do arrastar da gaiola.

Neste contexto, em que as vozes foram utilizadas da peça original, estas foram trabalhadas na medida em que a sincronização labial das personagens se adaptasse ao som. A animação considera-se assim uma animação com voz em sincronização labial.

O trabalho de sincronização do som com a imagem é um elemento de estrutura essencial na área da animação. O animador tem em seu poder a vantagem de juntar



estas duas características. Para tal acontecer, esta tarefa necessita de ser precisa, um segundo apenas pode mudar todo o efeito final (Laybourne, 1998).

Na área da animação, é muitas vezes questionado qual deve ser o primeiro a ser feito: o som ou a imagem, e a verdade é que não há resposta para esta pergunta. Nos casos em que se trabalha com o estilo dos clássicos *cartoons* e em que a sincronização labial é necessária, é aconselhado gravar as vozes primeiro. Assim, é usada a voz como referência, bem como as expressões faciais. Em muitos outros casos a imagem é feita primeiro e depois adicionada com o som, vozes, efeitos sonoros e música.

Para delinear estes conceitos, na altura inicial do projecto é preciso definir todos estes aspectos. Esta etapa inicial insere-se na planificação do *storyboard*, podendo assim o animador descrever as suas notas referentes ao som. Só assim o desenvolvimento do projecto funcionará de uma forma positiva.

#### **9.1.7. Processo final e pós-produção**

No processo final, o tempo é reservado para os últimos ajustes e correcções que são necessários para que o produto final se enquadre dentro das exigências definidas.

Para esta fase ficam reservados os ajustes das vozes, a sincronia labial das personagens com a imagem. Esta fase tem a característica de ser muito minuciosa, uma vez que os ajustes são feitos frame a frame para que a sincronia da imagem e som se apresentem de forma coerente.

### **9.2 Síntese do Capítulo**

Neste capítulo, são descritos os objectivos da parte prática da dissertação, realizada em contexto empresarial, bem como as instituições parceiras envolvidas. São descritas também as etapas de edição da peça “A Espera”. O maior realce deste capítulo direcciona-se para a descrição do desenvolvimento da animação. São explicadas todas as etapas pelas quais esta passou, desde a conceptualização das personagens até aos ajustes finais do vídeo. A especificação das sequências e dos planos explica o decorrer da acção e das personagens facilitando assim a compreensão da animação.

## **Capítulo IX - Metodologia de Investigação**

### **10. Caracterização da investigação**

Este estudo é essencialmente qualitativo, visto que não há a pretensão de uma generalização dos dados obtidos, mas sim uma exploração da realidade (Reichardt e Cook, 1986). Dos dados recolhidos a partir dos inquéritos por questionários e inquéritos por entrevista, foram desenvolvidas explicações que permitem perceber o alcance e a validade da pergunta inicial.

#### **10.1. Instrumento de recolha de dados: entrevistas e questionários**

No decorrer desta investigação, foi definido o recurso a três instrumentos de recolha de dados, essenciais para a validação académica do trabalho. O primeiro consistiu na pesquisa bibliográfica, referida no capítulo “Enquadramento Teórico”. O segundo tratou-se de inquéritos por questionários (Anexo 1). O terceiro foram os inquéritos por entrevistas (Anexo 2, 3 e 4, Pág: 98, 102 e 104, respectivamente).

Um inquérito é “um processo em que se tenta descobrir alguma coisa de forma sistemática”. (Carmo & Ferreira, 1997) Assim sendo, trata-se de uma ferramenta que permitiu esquematizar os dados e viabilizou uma interpretação desses mesmos dados. O aspecto diferenciador das duas formas de inquéritos acima referidos centra-se na presença ou não do entrevistado. O inquérito por entrevista é realizado na presença do inquiridor e do inquirido, enquanto que o inquérito por questionário é feita havendo uma distância física entre os dois.

Tratando-se de um método direccionado para a “análise de um fenómeno social que se julga poder apreender melhor a partir de informações relativas aos indivíduos da população em questão” (Quivy & Campenhoudt, 2008), o uso de questionários permite chegar a um número considerável de pessoas (em oposição à entrevista que, por ser presencial, não consegue chegar a um número tão grande, além do investimento de tempo necessário). Na sua maioria, o questionário desenvolvido no seio desta investigação é de carácter fechado, isto é, respostas pré-formatadas, havendo apenas uma questão de carácter aberto. É um instrumento valiosíssimo, pois permite quantificar e correlacionar um número elevado de dados. O questionário desenvolvido teve a preocupação de respeitar as regras de clareza, elegibilidade e

concisão, vitais para a sua realização correcta, pois sendo um inquérito administrado à distância, houve o cuidado de criar perguntas não ambíguas (Carmo & Ferreira, 1997).

O questionário foi, ainda, de “administração directa” (Quivy & Campenhoudt, 2008), ou seja, o inquirido foi responsável pelo preenchimento do questionário.

Por último, o inquérito por entrevista foi, de igual modo, um instrumento crucial na recolha de dados, pois permitiu alcançar informação mais aprofundada, reduzindo tempos de pesquisa. As questões elaboradas tiveram em conta permitir ao entrevistado uma explanação adequada das suas respostas, aproximando assim o inquérito de uma entrevista livre (Carmo & Ferreira, 1997). Os entrevistados foram escolhidos com base na sua experiência e saber profissional, que se adequou aos objectivos do estudo (Carmo & Ferreira, 1997).

No âmbito da presente tese, foram realizadas três entrevistas: à encenadora Helena Botto e aos animadores Matos Barbosa e Vítor Lopes. As últimas duas foram feitas presencialmente, enquanto a entrevista à encenadora foi realizada via correio electrónico. O objectivo desta utilização foi o de aproveitar a experiência de cada um dos entrevistados na sua área de actuação para perceber a exequibilidade do uso da animação no teatro. A modalidade de entrevista que foi usada foi a de semi-dirigida, que é caracterizada por ter um guião com as perguntas mas o entrevistador pode conduzir a entrevista de forma mais solta (Quivy & Campenhoudt, 2008).

No Quadro 2, apresenta-se a representação do questionário enviado por correio electrónico aos inquiridos, com os objectivos pretendidos por cada pergunta.

QUESTIONÁRIO: OBJECTIVOS DAS PERGUNTAS	
PARTE 1	
<b>1. Conhece a peça “À Espera de Godot”?</b>	
Aferir o conhecimento da peça	
<b>2.Assistiu a alguma representação da peça “À Espera de Godot”?</b>	
Saber se já viu alguma representação	
<b>3.Assistiu à adaptação da peça atrás referida, “A Espera”, da encenadora Helena Botto?</b>	
Saber se assistiu a algumas da apresentações	

<b>PARTE 2 : PRIMEIRO VÍDEO – EXCERTO DA PEÇA “A ESPERA”</b>
<b>1. Viu o filme até ao fim?</b>
Saber se assistiu ao excerto da peça até ao fim
<b>1.1 Se respondeu SIM, como classifica o vídeo de 0 a 5, sendo que 0 é o valor mais baixo e 5 é o valor mais alto.</b>
Medir a receptividade do vídeo em termos de dinâmica, montagem, nível de interesse, carga dramática e compreensão da peça, de 0 a 5.
<b>1.2 Se respondeu NÃO, porquê?</b>
Saber quais foram as razões para o espectador não ter visto o filme até ao fim
<b>2. Nesta peça, dois actores interpretam quatro personagens. O excerto que visualizou mostra a troca de papéis entre estes actores. Apercebeu-se dessa mudança de personagens?</b>
Perceber se a mudança de personagens no excerto é inteligível ou não.
<b>3. Acha que esta mudança resultaria melhor com a inclusão: Efeitos especiais / Animação/ Outros actores/ Outros</b>
Pretende-se saber se o inquirido julga haver outras hipóteses que tornem a mudança mais perceptível, entre elas, o uso de animação ou de outras personagens.
<b>PARTE 3 : SEGUNDO VÍDEO – “A ESPERA EM TRAÇOS”</b>
<b>1. Viu o segundo filme (animação) até ao fim?</b>
Saber se viu a animação até ao fim.
<b>1.1 Se respondeu SIM, como classifica o vídeo de 0 a 5, sendo que 0 é o valor mais baixo e 5 é o valor mais alto.</b>
Em caso afirmativo, medir a receptividade do vídeo em termos de dinâmica, montagem, nível de interesse, carga dramática e compreensão da peça, de 0 a 5.
<b>1.2 Se respondeu NÃO, porquê?</b>
Saber as razões que levaram o espectador a não finalizar a visualização da animação.
<b>2. O uso da animação neste excerto procura vincar a mudança de personagens na peça. Na sua opinião, este objectivo é perceptível?</b>
Aferir se o uso da animação melhorou a inteligibilidade da mudança de personagens.

<b>3. Como avalia as transições gráficas do real para o animado e vice-versa?</b>
Saber se a passagem do vídeo para o animado é perceptível e compreensível.
<b>3.1.Considera a execução da animação a nível técnico eficaz?</b>
Avaliar a execução técnica da animação.
<b>4. Considera que o uso da animação contribuiu para uma melhor caracterização das personagens?</b>
Saber se o vídeo imprimiu uma melhor caracterização.
<b>5. Em relação aos elementos gráficos da animação, acha que se assemelham ao aspecto cenográfico do primeiro vídeo, filmado no teatro?</b>
Saber se houve coerência entre a peça em vídeo e a animação.
<b>6. Considera que a animação trouxe mais valor à peça?</b>
Avaliar o impacto da animação.
<b>7. O que pensa da utilização da animação neste excerto?</b>
Pergunta aberta, que permite ao inquirido expressar-se como achar conveniente.

**Quadro 2 - Perguntas e objectivos das perguntas do instrumento de recolha de dados**

## 10.2. Canal de distribuição

Para uma melhor compreensão do estudo, foi criado um blog<sup>16</sup> com o intuito de disponibilizar os vídeos e toda a informação relativa a estes e ao estudo.

A plataforma usada para o blog foi o *Blogspot*<sup>17</sup> e os vídeos foram alojados na plataforma de vídeo *Vimeo*<sup>18</sup>. Processo simples a nível funcional e de requisitos técnicos. A plataforma *Vimeo* tinha como requisito técnico o máximo de 500 MB de capacidade para alojar o vídeo online e a duração ilimitada.

<sup>16</sup> <http://aesperaemtracos.blogspot.com/>

<sup>17</sup> <http://www.blogger.com/>

<sup>18</sup> <http://www.vimeo.com/>

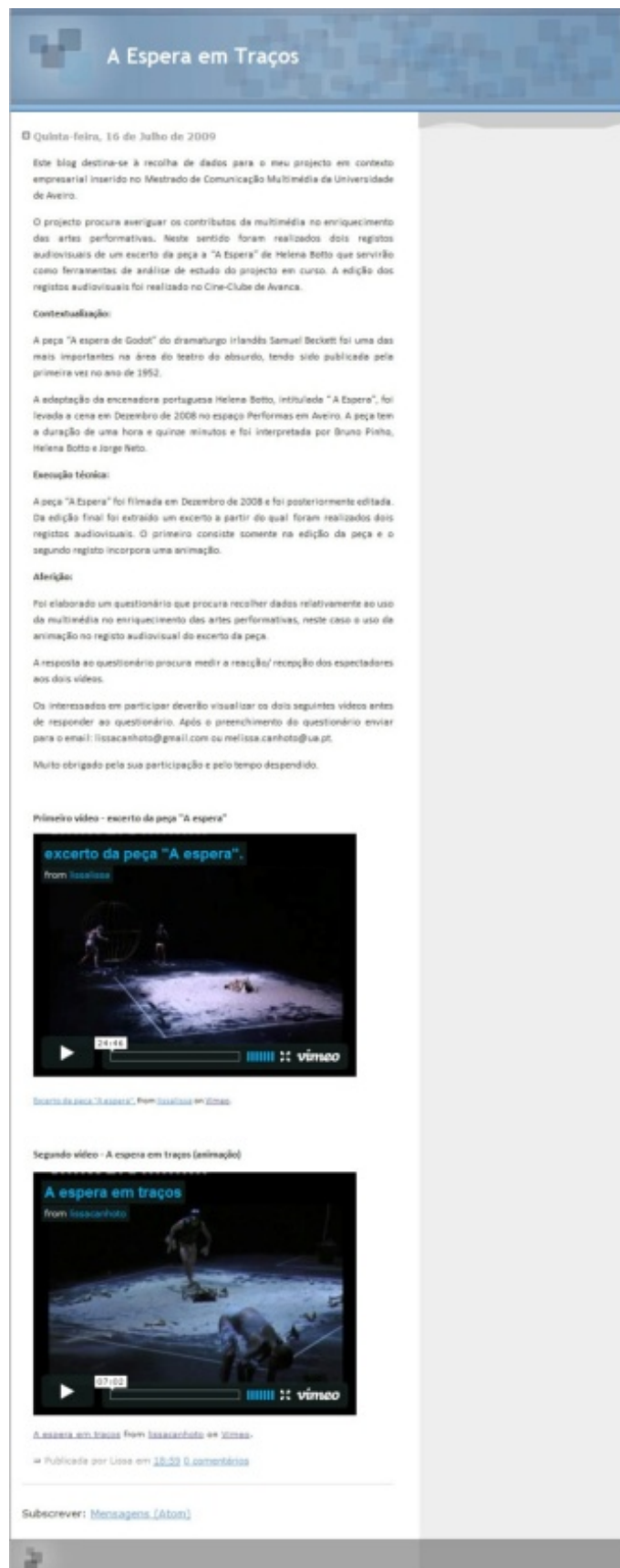


Imagem 17 – Blog onde foram disponibilizados online os vídeos

### **10.3.Amostra**

O questionário desenvolvido no âmbito desta investigação foi enviado via correio electrónico para um universo de 70 indivíduos, estudantes de cursos de comunicação. A amostra é, portanto, não probabilística (não podendo ser extensível à população em geral), servindo os interesses do estudo (Carmo & Ferreira, 1997). Do universo existente, foram recebidos 50 inquéritos válidos, ou seja, a totalidade da amostra do estudo.

Aspecto pertinente na amostra é o facto de oito dos inquiridos terem assistido à representação da peça “A Espera” ao vivo. Desta forma, este sub-grupo foi alvo de um estudo mais aprofundado, pela razão acima descrita.

### **10.4. Síntese do Capítulo**

Neste capítulo foram caracterizados a investigação e os instrumentos de recolha de dados. Foi, ainda, descrita a forma como foi efectuada a recolha, recorrendo a um canal de distribuição, neste caso a criação de um blog, para a disponibilização dos vídeos via *online* para os inquiridos poderem visualizá-los e responder aos questionários.

## **Capítulo X – Síntese dos resultados**

### **11. Apresentação e análise de dados**

O questionário foi respondido por 50 inquiridos e está dividido em três partes que pretendem recolher dados sobre os dois vídeos disponibilizados *online* no blog. A primeira parte pretende aferir o conhecimento dos inquiridos sobre a obra de Samuel Beckett, se já assistiram a alguma representação da peça “À Espera de Godot” e se assistiram à representação da peça “A Espera”, da encenadora Helena Botto. A segunda parte refere-se ao excerto da peça “A Espera”, enquanto que a terceira e última parte questionam os inquiridos sobre a animação “A Espera em traços”. No Anexo 1 (pág. 93) encontra-se o questionário.

Para uma melhor compreensão da amostra e da análise dos dados, foram criados dois grupos dentro da amostra inicial para facilitar a apresentação e discussão dos dados:

- **O grupo A** composto por 84% da amostra inicial corresponde aos 42 inquiridos que responderam ao questionário mas não assistiram à peça “A Espera”.

- **O grupo B** composto por 16% da amostra inicial corresponde aos 8 inquiridos que assistiram presencialmente à peça “A Espera” no espaço Performas em Aveiro e responderam ao questionário.

A primeira parte do questionário está direccionada para a recolha de informação de modo a saber se o inquirido está contextualizado com a peça.

Na primeira questão (Quadro 3) indagava-se qual o conhecimento do inquirido sobre a peça original “À Espera de Godot”, tendo a maioria dos inquiridos respondido “Não conhecer a peça”.

Conhece a peça “À Espera de Godot”?		
Sim	21	42,00%
Não	29	58,00%

**Quadro 3- Primeira pergunta da primeira parte do questionário**

A segunda questão debruçou-se sobre a representação da peça (Quadro 4). Os inquiridos apesar de conhecerem a peça, ou parte dela, foram questionados se alguma vez assistiram na realidade à peça. A maioria respondeu não ter assistido, apenas uma percentagem de 16% dos inquiridos assumiu ter assistido a uma representação desta peça.

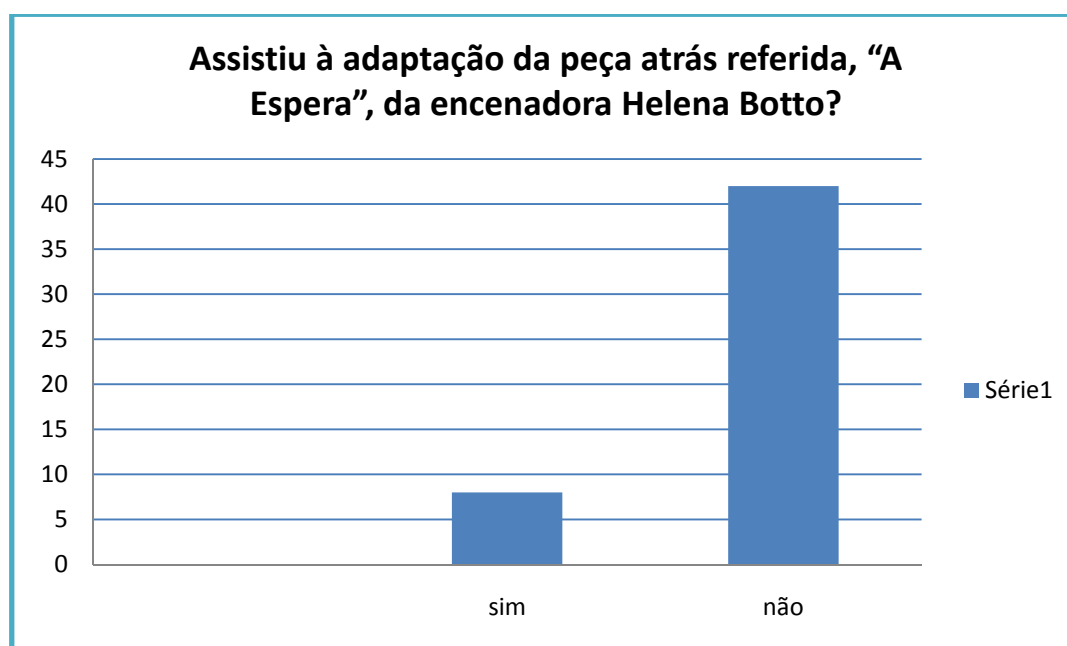


Assistiu a alguma representação da peça "À Espera de Godot"?		
Sim	8	16,00%
Não	42	84,00%

**Quadro 4 - Segunda pergunta da primeira parte do questionário**

Na última pergunta da primeira parte do questionário, em que se avalia a familiaridade do inquirido com a peça em estudo, apenas 16% dos inquiridos assistiu à adaptação da peça pela encenadora Helena Botto (Gráfico 1).

Apesar deste ser um pequeno grupo de pessoas, é uma mais-valia aprofundar o estudo neste grupo, pois ao assistirem pessoalmente à adaptação da peça que foi gravada e posteriormente inserida *online*, encontram-se numa situação diferente em relação aos restantes inquiridos. O contexto de assistir à peça nesta situação muda totalmente, passando de um mero espectador via *online* para um espectador que assistiu presencialmente à encenação da peça no espaço Performas em Aveiro.



**Gráfico 1- Resultados da terceira pergunta do primeira parte questionário**

Na segunda parte do questionário pretende-se a avaliar as características de um excerto da peça. Este excerto foi disponibilizado *online* em formato de vídeo para os

inquiridos o visualizarem. Para uma análise mais aprofundada, a amostra foi dividida em dois grupos: grupo A e grupo B. De seguida, apresenta-se os dados do grupo A.

### 11.1 Grupo A

Dos 42 inquiridos, ou seja, 84,00% da amostra inicial, metade da amostra respondeu ter assistido ao excerto da peça. Nesta tabela ( Quadro 5) exclui-se o grupo dos oito indivíduos que assistiram à peça presencialmente, ou seja 16,00% da amostra inicial.

1. Viu o filme até ao fim?		
Sim	21	50,00%
Não	21	50,00%

**Quadro 5 – Resultados da primeira pergunta da segunda parte do questionário**

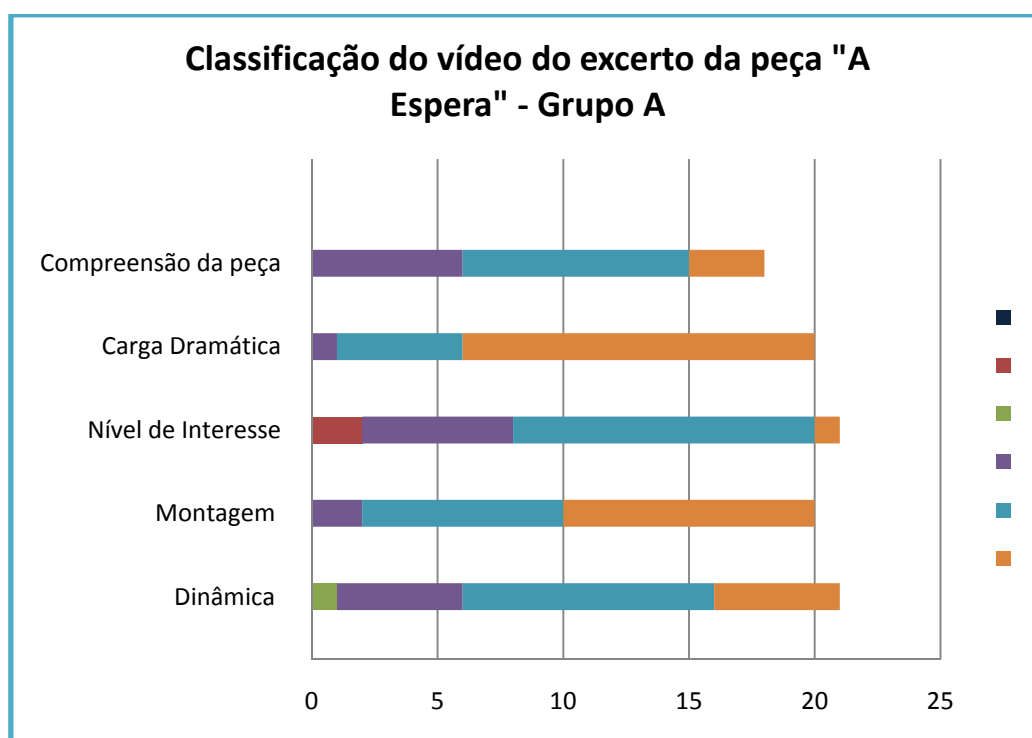
Após esta questão, a pergunta seguinte propunha aos inquiridos avaliar o vídeo numa escala de 0-5, que se traduz em:

- 0. Não satisfaz;
- 1. Satisfaz Muito Pouco;
- 2. Satisfaz Pouco;
- 3. Satisfaz;
- 4. Bom;
- 5. Muito Bom;

Ao analisar os dados (Gráfico 2), conclui-se que a escolha dos inquiridos prevaleceu nos valores médios da escala de valores (Quadro 6).

Apenas na opção de resposta “Carga Dramática” os valores apresentados são maioritariamente Bom (66%, neste caso), o que demonstra a tensão existente numa peça ao vivo. Das outras opções de resposta, apenas a “Montagem” se aproxima de valores tão consensuais, com 47% dos inquiridos a afirmar haver uma montagem Boa. De resto, realça-se a opção de resposta “Nível de Interesse”, onde 57% classificaram o vídeo com Suficiente; aliás, este factor é o único a apresentar características negativas (9% classificaram o vídeo como “Não Satisfaz”).

Outro aspecto interessante é a tendência apenas satisfatória da “Compreensão da Peça”, onde 70% dos inquiridos avaliaram o vídeo como sendo “Satisfaz Pouco” (28%) e Satisfaz (42%), o que poderá ser um indicador importante a rever aquando da aplicação da animação. Em relação à avaliação da dinâmica, 47% dos inquiridos responderam estar com o valor 3, o que traduz um nível satisfatório.



**Gráfico 2 - Classificação do grupo A (inquiridos que não assistiram à peça presencialmente)**

Características/valor	0	1	2	3	4	5
<b>Dinâmica</b>	0,00%	4,76%	23,81%	47,62%	23,81%	0,00%
<b>Montagem</b>	0,00%	0,00%	9,52%	38,10%	47,62%	4,76%
<b>Nível de Interesse</b>	9,52%	0,00%	28,57%	57,14%	4,76%	0,00%
<b>Carga Dramática</b>	0,00%	0,00%	4,76%	23,81%	66,67%	4,76%
<b>Compreensão da peça</b>	0,00%	0,00%	28,57%	42,86%	14,29%	14,29%

**Quadro 6 – Percentagens da classificação do vídeo**

Para os inquiridos, que responderam não ter visto o filme até ao fim, foi-lhes perguntada a razão da sua não visualização (Gráfico 3). Constatou-se repara que duas categorias ligadas à compreensão da peça (“Não chamou a atenção” e “História Confusa”) obtiveram um total de 38% das respostas. No entanto, a categoria que mais percentagem tem é a “Muito Longo”, com 38%. “Pouco tempo e disponibilidade para ver a peça” foi outro factor que obteve uma percentagem relevante, inferior a 15%.

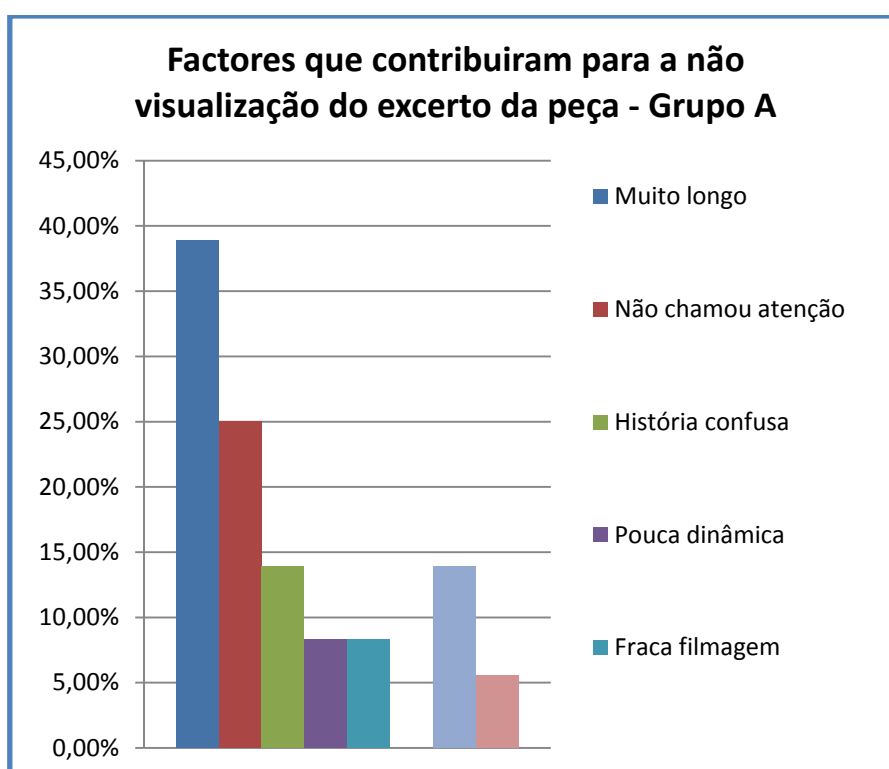


Gráfico 3 - Segunda pergunta da segunda parte do questionário

## 11.2. Grupo B

Quanto ao **Grupo B**, onde estão inseridos os inquiridos que assistiram à representação de “A Espera” ao vivo (16,00% da amostra inicial), a maioria respondeu ter visto o vídeo até ao fim. Isto pode significar uma maior abertura para visualizar o vídeo da parte de quem já tem um certo conhecimento da peça.

1. Viu o filme até ao fim?		
Sim	6	75,00%
Não	2	25,00%

**Quadro 7 - Resultados da primeira pergunta da segunda parte do questionário**

O gráfico revela uma tendência para os valores médios que constam na tabela.

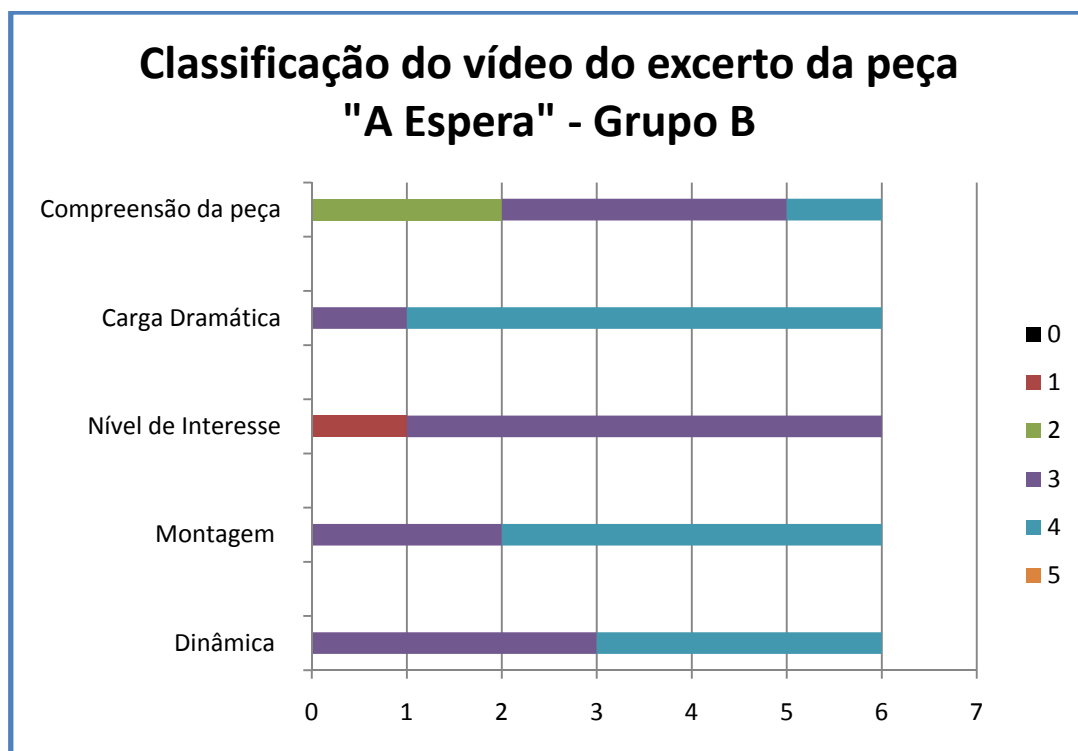
Ao analisar as percentagens entre os dois grupos de inquiridos em relação à compreensão da peça, destaca-se que ter visto a peça ao vivo não é factor determinante para a compreensão do vídeo, visto que quer a maioria do grupo que assistiu à peça "A Espera" (8), quer a maioria do grupo que apenas visualizou o vídeo *online* (42) afirmam ter compreendido satisfatoriamente a peça.

Em relação à dinâmica, o grupo A, dispersou mais nas respostas às escolhas presentes na escala sendo a resposta Satisfaz Mais (3) aquela que registou maior percentagem (47,62%). As respostas do grupo B, que assistiu à peça presencialmente, apresentam uma concentração maior nas escolhas em Satisfaz Mais e Bom. Sendo assim a "Dinâmica" aumentou o nível de valor apenas do grupo B, ou seja, ter assistido presencialmente à peça, leva a que a visualização da peça em vídeo apresente mais dinamismo do que a peça em si.

Na categoria de "Montagem" ambos os grupos apresentam maior percentagem no valor Bom (66,67%).

Quanto ao "Nível de Interesse", a maioria da percentagem em ambos os grupos culmina na posição mediana da tabela (3), embora o grupo A, apresente uma percentagem no valor 0 de 9,52%. Verifica-se que no grupo B existe uma subida no nível de interesse, estando este concentrado com um total de 83,33% no valor Suficiente da tabela.

No que diz respeito à "Carga Dramática" em ambos os grupos prevalecem as escolhas no valor Bom da tabela (4).



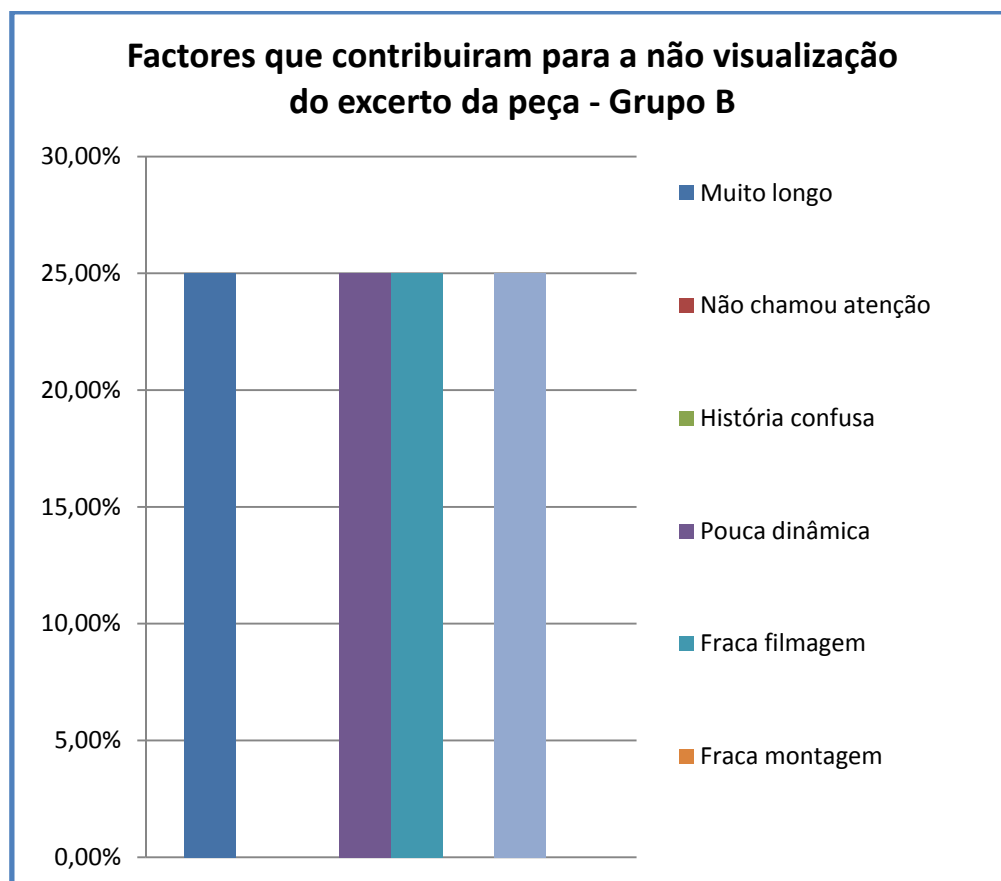
**Gráfico 4 - classificação do grupo A (inquiridos que assistiram à peça presencialmente)**

Característica / valor	0	1	2	3	4	5
<b>Dinâmica</b>	0,00%	0,00%	0,00%	50,00%	50,00%	0,00%
<b>Montagem</b>	0,00%	0,00%	0,00%	33,33%	66,67%	0,00%
<b>Nível de Interesse</b>	0,00%	16,67%	0,00%	83,33%	0,00%	0,00%
<b>Carga Dramática</b>	0,00%	0,00%	0,00%	16,67%	83,33%	0,00%
<b>Compreensão da peça</b>	0,00%	0,00%	33,33%	50,00%	16,67%	0,00%

**Quadro 8 - percentagens da classificação do vídeo**

No que diz respeito à percentagem dos indivíduos que não viram o vídeo até ao fim, 25% dos inquiridos direccionaram as suas escolhas para as opções de resposta:

“Vídeo muito longo”, “Pouca dinâmica”, “Fracá filmagem” e “Pouco tempo e disponibilidade para ver a peça”.



**Gráfico 5 - segunda pergunta da segunda parte do questionário**

Na segunda parte do questionário, referente ao vídeo do excerto da peça “A Espera”, da autoria de Helena Botto, a pergunta 2 questionava os inquiridos acerca da clareza na mudança de personagens neste excerto. A pergunta contextualizava o inquirido da seguinte forma:

**2.** Nesta peça dois actores interpretam quatro personagens. O excerto que visualizou mostra a troca de papéis entre estes actores. Apercebeu-se dessa mudança de personagens?

Ao analisar os dados desta questão verifica-se que tanto o grupo A como o grupo B reconheceram a mudança de personagens na peça “A Espera” (Quadro 9).

	Grupo A	Grupo B
<b>Sim</b>	61,90%	87,50%
<b>Não</b>	38,10%	12,50%

**Quadro 9 – comparação dos dois grupos relativamente à mudança de personagens**

Ainda neste grupo de perguntas era questionado aos inquiridos, na sua opinião qual a melhor forma para evidenciar essa transição.

O grupo A apresenta a mesma percentagem para “Efeitos especiais e animação”, enquanto que o grupo B, tem uma maioria na “Animação” com um total de 45,45% da amostra. Há também a particularidade de na opção “Outros”, 9,09% darem sugestão da mudança de alguns aspectos ou características cénicas.

Grupo A		Grupo B	
<b>De outros actores</b>	21,43%	9,09%	
<b>Efeitos Especiais</b>	57,14%	36,36%	
<b>Animação</b>	57,14%	45,45%	
<b>Outro(s)</b>	0,00%	9,09%	Mudança de alguns aspectos ou características cénicas

**Quadro 10 – Comparação das percentagens dos dois grupos e sugestões dos inquiridos para evidenciar a transição**



### 11.3. Análise do segundo vídeo – “A Espera em traços”

A terceira parte do questionário centra-se na animação, desenvolvida no âmbito do projecto Investigação & Desenvolvimento, em contexto empresarial, do Mestrado em Comunicação Multimédia, “A Espera em Traços”. Nesta terceira parte, é retomada a totalidade da amostra inicial, ou seja, os 50 inquiridos

Na primeira questão deste grupo de perguntas da terceira parte era questionado se os inquiridos viram o filme até ao fim. Nos dois grupos, a totalidade dos inquiridos viu o vídeo, ou seja ambos os grupos responderam Sim com uma percentagem de 100%.

1. Viu o segundo filme (animação) até ao fim?		
Sim	50	100,00%
Não	0	0,00%

Quadro 11 – primeira pergunta da terceira parte do questionário

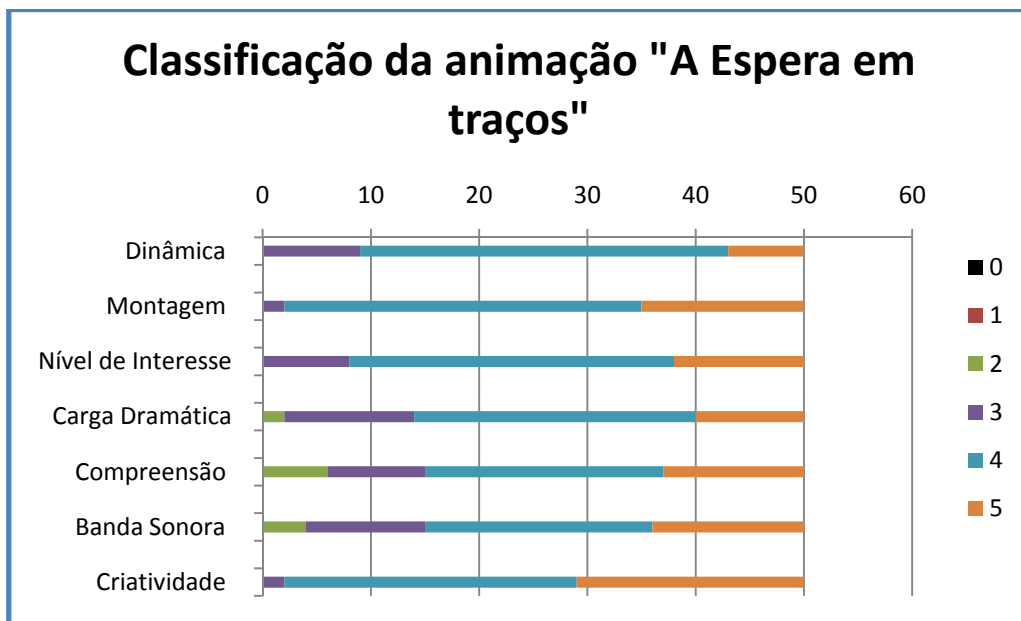
A análise de dados do gráfico e da tabela (Gráfico 6 e quadro 12) refere-se à totalidade da amostra, ou seja, os 50 inquiridos.

Ao analisar os dados do gráfico e a tabela, verifica-se que a “Dinâmica”, “Montagem” e “Nível de Interesse” marcam lugar no valor 4 da tabela.

No que diz respeito à “Carga Dramática”, esta prevalece no valor 4, mas com uma pequena percentagem insatisfatória comparativamente ao nível de “Carga Dramática” do excerto da peça. Afere-se, então, que a carga dramática manteve o valor de Bom, mas, a partir dos dados no segundo vídeo, esta está mais dispersa na tabela relativamente a esta categoria.

Outro aumento significativo ao comparar a análise de dados refere-se à característica de “Compreensão da Peça”, sendo que no vídeo animado a compreensão aumentou. 42% dos inquiridos optaram pelo nível Bom no vídeo animado enquanto que no vídeo do excerto da peça apenas 16,67% dos inquiridos escolheram essa opção, tendo sido a escolha predominante com 50,00% satisfatório da escala de valores.

Em relação à “Banda Sonora” e à “Criatividade” ambas as categorias marcam lugar na tabela com um nível Bom.



**Gráfico 6 – classificação da animação**

Característica / valor	0	1	2	3	4	5
Dinâmica	0,00%	0,00%	0,00%	18,00%	68,00%	14,00%
Montagem	0,00%	0,00%	0,00%	4,00%	66,00%	30,00%
Nível de Interesse	0,00%	0,00%	0,00%	16,00%	60,00%	24,00%
Carga Dramática	0,00%	0,00%	4,00%	24,00%	52,00%	20,00%
Compreensão	0,00%	0,00%	12,00%	18,00%	44,00%	26,00%
Banda Sonora	0,00%	0,00%	8,00%	22,00%	42,00%	28,00%
Criatividade	0,00%	0,00%	0,00%	4,00%	54,00%	42,00%

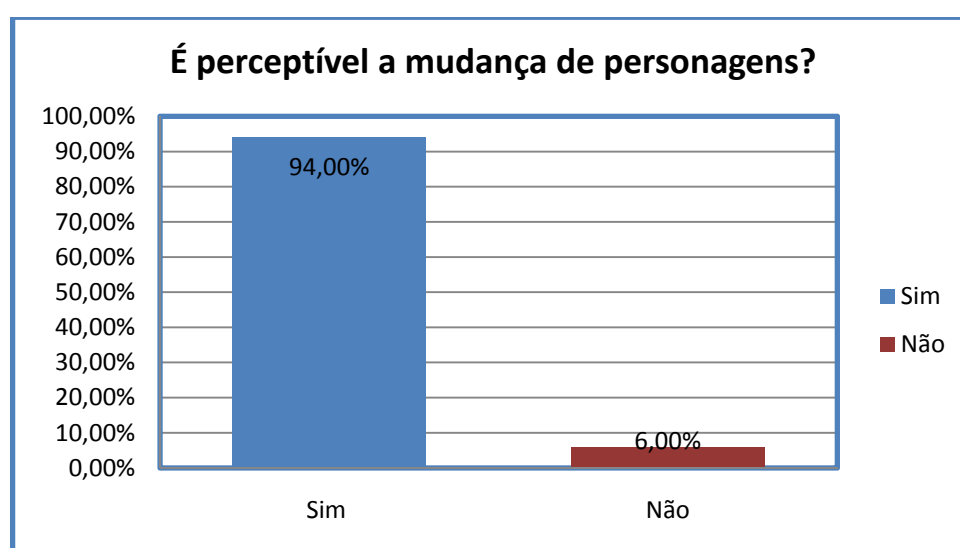
**Quadro 12 – percentagens da classificação da animação**

Seguidamente, os inquiridos responderam sobre a clareza com que foi feita a mudança de personagens:

2. O uso da animação neste excerto procura vincar a mudança de personagens na peça.

Como na adaptação da peça os mesmos actores transformam-se noutras personagens, o vídeo “A Espera em traços” vinca essa transição com o uso de efeitos especiais. Neste contexto é questionado se esse objectivo é perceptível para a amostra do estudo.

Analisando o gráfico verifica-se que a maioria se percebeu dessa mudança na história da peça. Comparando com os valores atingidos na parte 2, na mesma questão, observa-se que houve uma subida na percepção da mudança de personagens por parte dos inquiridos. Este facto pode estar relacionado com a inserção da animação, que terá potenciado uma maior clareza na troca de personagens.



**Gráfico 7 – respostas da segunda pergunta da terceira parte do questionário**

Ainda dentro deste grupo de perguntas, é questionado como avalia esta transição em que são utilizados efeitos especiais e se esse efeito é compreensível ou não compreensível. 94% da amostra respondeu ser compreensível.

3. Como avalia as transições gráficas do real para o animado e vice-versa?	
Compreensível	94,00%
Não compreensível	6,00%

**Quadro 13 – percentagens da terceira pergunta da terceira parte do questionário**

Em relação ao nível técnico de execução e à contribuição de uma melhor caracterização das personagens, a totalidade da amostra respondeu afirmativamente.

3.1.Considera a execução da animação a nível técnico eficaz?			4. Considera que o uso da animação contribuiu para uma melhor caracterização das personagens?		
<b>Sim</b>	50	100,00%	<b>Sim</b>	50	100,00%
<b>Não</b>	0	0,00%	<b>Não</b>	0	0,00%

**Quadro 14 – percentagens relativas ao nível técnico da animação**

**Quadro 15 – respostas relativas à quarta questão da terceira parte do questionário**

No que diz respeito à cenografia da animação em relação ao vídeo do excerto da peça, a maioria dos inquiridos respondeu que se assemelhava, ou seja, os elementos gráficos da animação assemelham-se aos elementos cénicos contidos no excerto da peça (personagens, elementos cénicos, entre outros).

5. Em relação aos elementos gráficos da animação, acha que se assemelham ao aspecto cenográfico do primeiro vídeo filmado no teatro?	
<b>Sim</b>	96,00%
<b>Não</b>	4,00%

**Quadro 16 – quinta pergunta da terceira parte do questionário**

Na penúltima questão era indagado ao inquirido se na sua opinião a animação trouxe mais valor a peça. Para analisar estes dados foram comparados os resultados dos dois grupos na medida em que é possível analisar as diferenças entre o grupo que viu a peça ao vivo e o grupo que apenas respondeu ao questionário.

Ao analisar as duas tabelas de resultados das respostas dos inquiridos, pode-se afirmar que ambos os grupos consideram que a animação trouxe mais valor a peça. O que significa que o facto de ter visto a peça “A Espera” presencialmente não influenciou o resultado.

	Grupo A	Grupo B
<b>Sim</b>	95,00%	87,50%
<b>Não</b>	0,00%	0,00%
<b>Indiferente</b>	5,00%	12,50%

**Quadro 17 – Comparação dos dois grupos relativo à animação trazer mais valor à peça**

### **11.3.1. Análise da Pergunta de resposta aberta**

A última questão do inquérito, “O que pensa da utilização da animação neste excerto?”, foi de cariz aberto pois cada inquirido descreveu livremente o que pensava sobre a utilização da animação neste excerto (Anexo 6, pág. 112: tabela com respostas). A maioria das respostas foram positivas e a resposta que liderou a tabela, por ser a mais referida pelos inquiridos, foi “A animação prendeu de forma mais eficaz a atenção do espectador”.

Em termos visuais, a animação foi caracterizada pela maioria dos inquiridos como “Mais interessante” e “Mais cativante”. Esta foi uma opinião partilhada por muitos inquiridos, sendo referida como um meio “mais cativante” do que o excerto da peça. Para além de ser referido como enriquecedor para a peça, foi também afirmado que seria interessante ver a sua integração no espaço cénico e também interessante observar a interacção entre a plateia se a animação fosse incluída no espaço teatral.

Outras características como “Tornou a peça mais dinâmica” e “Acrescentou mais ritmo” foram também descritos pelos inquiridos. Pode-se dizer que as opiniões são unânimes no facto de a animação permitir uma melhor e maior compreensão da história da peça. Outros aspectos referidos foram o facto de a animação permitir uma melhor caracterização das personagens, tal como seria “interessante ver a sua utilização em alternativa à utilização dos mesmos actores”.

“A animação realça alguns pormenores que, vistos no teatro, podem passar despercebidos”, esta foi outra opinião contida nas respostas da maioria dos inquiridos nesta pergunta, bem como a focalização nas expressões das personagens o que possibilitou, assim, uma melhor compreensão da peça.

Em suma, pode dizer-se que predominam nas opiniões dos inquiridos o aumento da compreensão da peça, uma melhoria no nível visual, o que oferece uma nova dinâmica ao espectador, e torna ainda a troca de papéis das personagens mais perceptível.

#### 11.4. Entrevistas

Além dos inquiridos por questionário foram realizadas três entrevistas presenciais, uma delas à encenadora Helena Botto e duas a profissionais na área da animação: Vítor Lopes e Matos Barbosa (Anexo 2, 3 e 4, Pág: 98, 102 e 104, respectivamente). As entrevistas presenciais foram realizadas no mês de Maio nas instalações do Cine-Clube de Avanca.

Vítor Lopes, licenciou-se em Tecnologias da Comunicação Audiovisual, pelo Instituto Politécnico do Porto, é realizador e animador e colabora no Estúdio de animação do Cine-Clube de Avanca. É Realizador de várias curtas-metragens de animação, tendo sido premiado em alguns festivais de cinema na Austrália, Grécia, Itália, República Checa, Reino Unido e Portugal.

Matos Barbosa, nasceu em 1935 e é natural de Oliveira de Azeméis. É um dos membros fundadores da Federação Portuguesa de Cinema e Audiovisuais. Realizou vários documentários e dedica-se à animação. Foi premiado com vários filmes em festivais nacionais e internacionais, nomeadamente Colónia e Ostende. Actualmente é membro do júri de festivais nacionais e internacionais, entre eles o CINANIMA realizado anualmente na cidade de Espinho.

Helena Botto nasceu em Aveiro em 1978, é *performer*, encenadora, integra a equipa artística do Acto e fundou o Projecto Transparências. Participou em peças como "Medeia", onde foi directora e produtora, "O Álbum", "A Espera", "Claridade Dada Pelo TempoNocturno", "As Marionetas", "O Ramo Dourado", "Graranuaile", "Transformação/The Transformation" e "Era uma vez". Mais recentemente administra e realiza acções de formação Body, Voice and Memory (*space appropriation*) no Teatro Laboratory Alma Alter em Sófia (Bulgária) e no Centar za Kulturu Stari Grad, em Belgrado (Sérvia).

A entrevista é um método muito útil na recolha de informações e torna-se um meio privilegiado quando não existe informação ou existe necessidade comprovativa (Pardal e Correia, 1995). Além disso a entrevista oferece uma vantagem ao

entrevistador, que pode moldar, mudar o rumo ou parar para que não se afaste da recolha de dados pretendida (Quivy & Campenhoudt, 2008).

Na entrevista, ao ser questionado relativamente às contribuições positivas ou negativas que as novas tecnologias trouxeram em comparação com os tempos mais remotos da animação, Vítor Lopes, refere muitos aspectos positivos ao nível da produção, uma vez que acelerou estes processos. Obter resultados rápidos na execução das animações é uma grande vantagem. Já Matos Barbosa refere a função do computador e das novas tecnologias na animação – “assunto muito falado actualmente”, segundo o entrevistado, afirmando que, “apesar de céptico quanto ao seu uso, estes actuam mais como ajuda na feitura de um filme de animação”.

Vítor Lopes refere como aspecto negativo a ideia errada que algumas pessoas têm em relação às qualidades necessárias para se fazer animação pois não basta ter apenas o programa de computador para se fazer animação: “Toda a gente pensa que pega no programa e faz animação...”.

Em relação ao crescente recurso à animação por parte do mundo publicitário, não considera que esteja a crescer mas sim a decrescer. Em termos de animação 2D já foi mais utilizada do que actualmente. “Acho que sempre foi um recurso mas em Portugal vê-se muito pouco”. Já Matos Barbosa referiu que, actualmente, “em Portugal, infelizmente não se vê nada nesta área”. Mencionou os anos cinquenta, sessenta e setenta, onde havia um grande uso da animação na área da publicidade.

Ambos os entrevistados, quando confrontados com a pergunta de como vê a animação portuguesa, responderam de forma positiva, afirmando que está a crescer a nível geral de produção, embora seja ainda pouco. Vítor Lopes refere a inexistência de estudos que suportem uma animação portuguesa, acrescentando ainda que a animação em Portugal sobrevive em grande parte através de curtas-metragens, muito dependentes da obra de alguns artistas.

Matos Barbosa é da opinião de que houve um certo período de progressão com uma quantidade grande de filmes, apesar deste facto não significar um acréscimo de qualidade. Contudo, Matos Barbosa acredita que a animação portuguesa vai evoluir com o tempo.

Vítor Lopes fala da evolução tecnológica da animação portuguesa, afirmando que esta está mais relacionada com o capital social, com uma adaptação das pessoas aos novos programas de animação que vão surgindo, do que com a animação. Matos Barbosa referiu que no aspecto da qualidade gráfica a animação tem evoluído, mas o ponto fulcral, é, sem dúvida, o argumento. Este tem de evoluir em Portugal, pois

aparecem filmes sem esta componente. "Agora o grande mal, é um mal nacional, um mal português, que é o argumento. Continuam a aparecer filmes que não tem ainda aquela 'chispa' de grande história, de grande argumento."

Helena Botto, quando questionada sobre a aplicação da animação em veículos de comunicação, como numa peça de teatro, tende para um uso justificado, enquadrado, inserido num contexto. "A animação como, qualquer elemento / objecto (espaço cénico, vídeo e multimédia, musica, etc.) que faça parte de um objecto artístico, seja ele dança, teatro, instalação, ou outro, deve ter, no meu entender, uma "função" e uma adequação ao conceito global", afirma. O animador Vítor Lopes afirma que já assistiu a peças de teatro onde inserida a animação, e que considera que são aspectos positivos da aplicação noutros contextos. Referiu para além disso que em projectos multimédia em CD-ROMs e até numa simples apresentação é importante saber utilizar a animação. A encenadora, no entanto, rejeita o uso da animação apenas como "*décor*": "Já assisti a algumas e num dos casos a animação surgia (numa peça de teatro) a substituir aquilo que anteriormente era o cenário pintado... é o tal uso que para mim é limitado... é uma função decorativa, que muitas vezes lá está apenas para esconder o que de outro lá falta...", defende Helena Botto.

Tal como Vítor Lopes, Matos Barbosa concorda com a utilização da animação noutros contextos. "É imparável, nunca mais termina. O seu campo de acção é vastíssimo". Matos Barbosa, refere ainda que um dos aspectos positivos é a rápida evolução na actualidade para a aplicação da animação noutros veículos de comunicação. Para além das contribuições das tecnologias, Vítor Lopes considera benéfica a aplicação da animação noutros veículos de comunicação.

Por último, Helena Botto esclarece ainda que o conceito de animação surge ainda muito associado à infância, às crianças, exceptuando "circuitos de criação e programação mais marginais e restritos". A entrevistada considera que há "(...) bastante trabalho a fazer, mais "Vascos Granjas" e mais programas tipo "Onda Curta" deveriam existir, isto falando da televisão, que é ainda, e apesar, o meio mais visto pela maioria das pessoas".



### **11.5. Síntese do Capítulo**

Neste capítulo é abordada a análise e a descrição dos dados obtidos através dos questionários e das entrevistas. Os questionários efectuados pretendiam recolher informação dos dois vídeos, sendo o primeiro um excerto da peça “A Espera” e o segundo a animação “A Espera em traços”. Foi feita uma comparação entre o grupo que assistiu à peça presencialmente e o grupo de inquiridos que apenas visualizou o vídeo *online*. As entrevistas feitas aos profissionais na área da animação trouxeram uma visão de como se enquadra a animação hoje em dia e de como esta pode complementar outras áreas.

## Capítulo XI - CONCLUSÕES FINAIS

### 12. Conclusão

Em análise está o uso conjunto de duas formas de arte bem distintas mas não estanques, havendo contaminação artística entre ambas, onde o teatro vai buscar aspectos ao cinema e vice-versa. É neste espaço de confluência que a inserção de animação numa peça de teatro se enquadra: duas formas de artes distintas misturam-se, tentando confluir de forma a potenciar o melhor de dois mundos. Não se trata aqui de uma desvirtuação do que é o teatro ou do que é a animação, mas antes um trabalho conjunto que visa um produto cultural único e maior que a soma de ambas as partes.

Mas esta utilização da multimédia no teatro advém de uma maior predisposição da sociedade em relação às novas tecnologias, o que facilita a compreensão do seu uso. Advém ainda de um avanço tecnológico que permite mais rapidez e maior controlo da ferramenta multimédia por parte do artista. Só havendo público receptivo e tecnologia susceptível de traduzir a linguagem do artista é que é possível pensar-se em utilizar multimédia na arte. Como a encenadora Helena Botto refere, “A animação como, qualquer elemento / objecto (...) que faça parte de um objecto artístico, (...) deve ter, no meu entender, uma “função” e uma adequação ao conceito global”. Ou seja, não deve nem pode estar desligado do espaço em que está inserido, seja ele dança, música, teatro ou outra arte performativa. A animação, como a restante multimédia, deve perceber a linguagem da arte performativa: como no caso prático desta dissertação, onde houve a preocupação de a cenografia da animação ter pontos de referência com a cenografia da peça encenada.

Com a análise da pesquisa bibliográfica conclui-se que o teatro utiliza cada vez mais as novas tecnologias como ferramenta criativa nas peças. Loïe Fuller, Merce Cunningham e Robert Lepage são alguns dos artistas referenciados como precursores do uso conjunto da multimédia com as artes performativas.

## 12.1.Confronto entre os resultados e as hipóteses presentes no modelo de análise

Este estudo verificou que a inclusão de uma animação numa peça de teatro a enriqueceu não só em termos de dinâmica, mas também de compreensão assim como se torna mais apelativa para o espectador, comparativamente com o vídeo da peça, como foi verificado pelas respostas da amostra nos questionários propostos.

As hipóteses: “A maioria dos inquiridos respondeu que a animação trouxe dinâmica para a peça” bem como a “A inclusão da multimédia enriquece o teatro” foram comprovadas com uma percentagem de 82,00% de respostas afirmativas por parte dos inquiridos. A peça tornou-se mais dinâmica devido ao ritmo dado pela edição de planos, uma técnica própria do vídeo. Subtraindo planos à peça, sem pôr em causa a história, a animação tornou-se mais rápida. Um aspecto importante foi a utilização de planos de pormenor, alternados com grandes planos, que permitiram captar melhor a atenção dos espectadores, guiando-os através da história.

A terceira hipótese da dissertação “A multimédia fornece novas ferramentas ao teatro” foi validada na medida em que apareceram novos *softwares* para ajudar os espectáculos no teatro, bem como *softwares* que ajudam a trabalhar as coreografias, as danças e a música. Todos estes aspectos são importantes no meio teatral e, como afirmaram os entrevistados, são sempre uma mais-valia se devidamente utilizados. A multimédia também permite ao teatro fazer coisas que, de outra forma, não seriam possíveis, como, por exemplo, uma definição mais irreal (mesclar a personagem humana com um pássaro) que permite acentuar a personalidade da personagem.

A quarta hipótese “Uma peça que recorra às novas tecnologias pode motivar um maior interesse no teatro por parte do público” foi validada na medida em que a maioria das respostas dos inquiridos revelou que a animação “A Espera em Traços” captou mais a atenção do público, na medida em que se revelou mais dinâmica, mais económica na narrativa, entre outros aspectos.

A quinta hipótese, “A animação vai ser aceite pelos inquiridos independentemente de ter ou não assistido à peça”, foi validada visto que quer o grupo A (não assistiu à peça ao vivo) e quer o grupo B (assistiu à peça ao vivo) foram unânimes em considerar que a animação trouxe mais valor à peça.

A última hipótese “A animação aplicada na peça de teatro permite o desenvolvimento de um novo objecto cultural” não foi possível validar devido à inexistência de dados que fundamentem esta hipótese. Contudo, é uma situação que pode ser verificada de futuro pois o produto final não é nem cem por cento teatro nem cem por cento animação, mas sim um objecto híbrido resultante da junção destas duas artes. Alguns trabalhos da artista Laurie Anderson já são considerados dessa forma (Dixon, 2007) e há autores, como Marcilene Lopes de Moura Provost, para quem o teatro é transformado, uma vez utilizadas imagens (Provost, 2007).

Em suma, pode-se concluir que o uso de novas tecnologias nas artes performativas, neste caso a animação no teatro, é uma mais-valia e é algo bem recebido pelo público. Esta aceitação resulta de uma sociedade mais alerta para as novas tecnologias, bem como de uma evolução tecnológica que permite aos *performers* um maior leque de opções criativas.

### **13. Dificuldades encontradas no desenvolvimento do estudo**

Durante o desenvolvimento do trabalho surgiram algumas limitações que condicionaram, de certa forma, o estudo. A primeira e a principal limitação foi a não reposição da peça. Inicialmente, originou uma grande dificuldade, pois o estudo só resultaria com as projecções de animações e imagens ao vivo na própria peça. Esta limitação levou a uma reestruturação do plano do projecto, que foi concretizada.

Outra limitação encontrada no decorrer do estudo foi o reduzido número de respostas por parte dos teatros portugueses, relativamente à disponibilização da informação de peças utilizadas com elementos multimédia. Dificultou assim a obtenção de dados e não favorece a profundidade do trabalho.

O uso do som da peça foi um aspecto negativo que se reflectiu na qualidade final da animação. Isto porque, como foi gravado ao vivo, existiam discursos inaudíveis o que influenciou negativamente a compreensão da peça. Para o som funcionar na animação foi necessário recorrer a um tratamento de modo a eliminar os ruídos exteriores às vozes das peças.

O excesso de tempo na construção das personagens também se tornou uma limitação. A aplicação das personagens no *software Anime Studio Pro* demorou demasiado tempo, devido à vectorização directa no programa e a construção da estrutura das personagens, ou seja, a aplicação de *bones*.

Uma limitação ainda a ser considerada foi o facto de conciliação do projecto de investigação em contexto empresarial com a escrita da dissertação. A morosidade da animação retirou tempo e disponibilidade para a escrita da dissertação.

#### **14. Questões de continuidade para o desenvolvimento do trabalho**

As sugestões de melhoramento do trabalho podem incidir no levantamento e registo das peças de teatro em Portugal, que utilizem multimédia nas suas produções. Um estudo mais aprofundado nesta área seria interessante, visto ser uma área ainda com pouca documentação académica.

Seria pertinente, também, estudar o impacto da aplicação da animação em tempo real numa peça ao vivo, aspecto que não foi realizado nesta tese por ausência de nova representação da peça. Este aspecto poderá permitir observar a resposta dos espectadores à aplicação da animação em tempo real, fornecendo indicações e informações que aprofundariam o estudo.

Outra sugestão para o melhoramento para um estudo mais aprofundado seria a implementação do questionário a uma amostra maior e com um maior tempo de resposta deste.

Uma das hipóteses de pesquisa futura seria o estudo das tecnologias mais recentes. Por exemplo, o caso dos hologramas. Também seria pertinente alargar o âmbito da investigação a outras artes, como sendo a música, onde já existe uma implementação muito forte da multimédia.

## Bibliografia

Borges, V. (2002). *Artistas em rede ou artistas sem rede? reflexões sobre o teatro em Portugal*. Lisboa: CIES-ISCTE / CELTA.

Brewster, B., & Jacobs, L. (1997). *Theatre to cinema: Stage Pictorialism and the Early Feature Filme*. Oxford: Oxford University Press.

Carmo, H., & Ferreira, M. (1997). *Metodologia da Investigação - Guia para Auto-Aprendizagem*. Lisboa: Universidade Aberta.

Craig, E., & Walton, J. (1983). *Craig on theatre*. Londres: Methuen.

Dantas, G. (2005). *A Espera Absurda: Comentários sobre esperando Godot*. São Paulo: Universidade Estadual de Campinas.

Dixon, S. (2007). *Digital Performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Massachusetts: the MIT Press.

Fantin, A. V. (25 de junho de 2003). *Holografia Digital Complexa*. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina.

Gaio, A. (2001). *História do Cinema Português de Animação*. Porto: Odisseia Nas Imagens.

Gama, R. N. (2007). *O teatro, o actor e as novas tecnologias*.

Gaspar, L. (19 de Setembro de 1997).  
[http://www.truca.pt/imaginario\\_material/imaginario36\\_43.html](http://www.truca.pt/imaginario_material/imaginario36_43.html).

Giesteira, B. S. (2005). *Criatura digital - Redimensão do Lugar Cénico*. Aveiro: Universidade de Aveiro.

Gonçalves, F. d. (2005). *Performance multimídia: Laurie Anderson e arte feita de palavras e bits*. Obtido em 2 de Novembro de 2008, de <http://bocc.ubi.pt/pag/goncalves-fernando-nascimento-performance-multimedia.pdf>

Hayward, P., & Wollen, T. (1993). *Computer Technology and Special Effects in Contemporary Cinema*. London: British Film Institute Press.

Júnior, A. L. (2002). *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: SENAC.

Knopf, R. (2005). *Theatre and film: a comparative anthology*. New Haven (CT) : Yale University Press.

Laybourne, K. (1998). *The animation book: A complete guide to animated filmmaking- from flipbooks to sound cartoons to 3D animation*. New York: Three Rivers Press.

Mcauley, G. (1987). *Exploring the paradoxes: on comparing film and theatre*. Perth: Murdoch university: School of Media Communication and Culture.

*O experimentalismo na produção de documentos animados: Simpósio arte e animação*. (2004). Porto: Casa da Animação.

Pinhanez, C. S., & Bobicl, A. F. (1998). *IT/I: A Theater Play Featuring an Autonomous Computer Graphics Character*. USA, Cambridge: MIT Media Laboratory.

Português, A. p. (22 de Março de 2001). *amor de perdição*. Obtido em 29 de novembro de 2008, de Associação para a Promoção do Cinema Português: [http://www.amordeperdicao.pt/basedados\\_filmes.asp?filmeid=588](http://www.amordeperdicao.pt/basedados_filmes.asp?filmeid=588)

Provost, M. L. (2007). *O rapsodo tecnológico projeções de imagens e dramaturgia cênica*.

Quivy, R., & Campenhoudt, L. V. (2008). *Manual de investigação em ciências sociais*. Lisboa: Gradiva.

Rebello, L. F. (1985). *História do teatro de revista em Portugal (Vol. II)*. Lisboa: Publicações Dom Quixote.

Schloss, A. W. (2003). *Using Contemporary Technology in Live Performance: The Dilemma of the Performer*. London: Routledge: journal of new music research.

Sheldrake, P. (2007). *Weaving Worlds: Multimedia and space in contemporary theatre*. Australasian Digital Theses Program.

Valente, A. M. (2007). *Aplicação e integração das "Novas Tecnologias" à produção de uma longa-metragem de desenho animado tradicional*. Aveiro.

Valente, A. M. (1998). *As novas tecnologias no apoio e evolução da animação tradicional*. Aveiro: Universidade de Aveiro.

Villar, F. P. (Agosto de 2005). O pós-dramático em cena: La Fura Dels Baus. Revista Humanidades, Universidade de Brasília.

Withrow, S. (2003). *Toon Art: The Graphic Art of Digital Cartooning*. New York: The Ilex Press Ltd.

AA.VV., *Computer animation stories: nuovi linguaggi e tecniche del cinema di animazione*, a cura di F. Giromini, M. G. Mattei, Mare nero, Roma 1998.

Obtido em 4 de Dezembro de 2007, de Truca:

[http://www.truca.pt/imaginario\\_material/imaginario36\\_43.html](http://www.truca.pt/imaginario_material/imaginario36_43.html)

(1994). Obtido em 7 de Dezembro de 2008, de Visões Úteis:

<http://www.visoesuteis.pt/index.php>



## **Anexos**

### **ANEXO 1:**

#### **Inquérito por questionário**

Sou aluna do Mestrado em Comunicação Multimédia, ramo Audiovisual Digital da Universidade de Aveiro. No âmbito do Projecto de Investigação necessito da sua colaboração para recolher a sua opinião. O questionário está dividido em três partes que pretendem respectivamente recolher dados sobre os dois vídeos disponibilizados online no blog ( <http://aesperaemtracos.blogspot.com> ).

Este questionário é anónimo e os dados serão tratados de forma confidencial. Serve para averiguar as preferências de uma amostra do público-alvo sobre os efeitos da aplicação da animação nas artes performativas. A resposta a este documento não deverá exceder os 5 minutos. Caso tenha alguma dúvida contacte-me através do email: [melissa.canhoto@ua.pt](mailto:melissa.canhoto@ua.pt)

---

#### **PARTE 1**

A obra "A espera de Godot" de Samuel Beckett foi uma das mais importantes do teatro do absurdo tendo sido adaptada pela encenadora Helena Botto na peça intitulada " A Espera". Após a filmagem da "A Espera" foram criados dois vídeos correspondentes a um excerto da peça. Os vídeos foram utilizados para o estudo em causa.

##### **1. Conhece a peça "À espera de Godot"?**

Sim ☐

Não ☐

##### **2.Assistiu a alguma representação da peça "À espera de Godot"?**

Sim ☐

Não ☐

**3.Assistiu à adaptação da peça atrás referida, “A Espera”, da encenadora Helena Botto?**

Sim ☐

Não ☐

**PARTE 2 : Primeiro vídeo – excerto da peça “A espera”**

Após ter assistido ao primeiro vídeo referente à gravação da peça no teatro, responda por favor às seguintes perguntas:

**1.viu o filme até ao fim?**

Sim ☐

Não ☐

**1.1. Se respondeu SIM, como classifica o vídeo de 0 a 5, sendo que 0 é o valor mais baixo e 5 é o valor mais alto.**

	0	1	2	3	4	5
Dinâmica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Montagem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nível de Interesse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carga Dramática	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Compreensão da peça		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**1.2. Se respondeu NÃO, porquê?**

Muito longo ☐

Não chamou atenção ☐

História confusa ☐

Pouca dinâmica ☐

Fraca filmagem ☐

Fraca montagem ☐

Pouco tempo e disponibilidade para ver a peça ☐

Outros ☐ Qual (Quais)

\_\_\_\_\_

**2. Nesta peça dois actores interpretam quatro personagens. O excerto que visualizou mostra a troca de papéis entre estes actores. Apercebeu-se dessa mudança de personagens?**

Sim ☐

Não ☐

**3. Acha que esta mudança resultaria melhor com a inclusão:**

De outros actores ☐

Efeitos especiais ☐

Animação ☐

Outro(s)? ☐ Qual (Quais) \_\_\_\_\_

### **PARTE 3 : Segundo Vídeo - A espera em traços**

Após ter assistido aos dois vídeos, um referente à gravação da peça no teatro e o outro uma animação desenvolvida a partir da peça, responda de novo por favor às seguintes perguntas:

**1. Viu o segundo filme(animação) até ao fim?**

Sim ☐

Não ☐

**1.1. Se respondeu SIM, como classifica o vídeo de 0 a 5, sendo que 0 é o valor mais baixo e 5 é o valor mais alto.**

	0	1	2	3	4	5
Dinâmica	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Montagem	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nível de Interesse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Carga Dramática	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Compreensão	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Banda Sonora	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Criatividade	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**1.2. Se respondeu NÃO, porquê?**

- Muito longo ☐
- Não chamou atenção ☐
- História confusa ☐
- Pouca dinâmica ☐
- Fraca montagem ☐
- Não tinha tempo ☐
- Outros ☐ Qual (Quais) \_\_\_\_\_

**2. O uso da animação neste excerto procura vincar a mudança de personagens na peça.**

**Na sua opinião, este objectivo é perceptível?**

Sim ☐

Não ☐

**3. Como avalia as transições gráficas do real para o animado e vice-versa?**

Compreensível ☐

Não compreensível ☐

**3.1.Considera a execução da animação a nível técnico eficaz?**

Eficaz ☐

Não eficaz ☐

**4. Considera que o uso da animação contribuiu para uma melhor caracterização das personagens?**

Sim ☐

Não ☐

**5. Em relação aos elementos gráficos da animação, acha que se assemelha ao aspecto cenográfico do primeiro vídeo filmado no teatro?**

Sim ☐

Não ☐

**6. Considera que a animação trouxe mais valor à peça?**

Sim ☐

Não ☐

Indiferente ☐

**7. O que pensa da utilização da animação neste excerto?**

---

---

---

---

---

---

**Muito obrigado pelo tempo despendido!**

**Melissa Canhoto**

## **ANEXO 2:**

### **Entrevista: Helena Botto, encenadora da Peça "À espera de Godot"**

#### **1. Que razões a levaram a adaptar a peça "À espera de Godot"?**

As primeiras razões foram práticas, em 2007 queria fazer O Álbum, a criação que fiz em 2008, mas não tinha tido financiamento para essa criação. Entretanto surge-me uma proposta para fazer uma criação que não fosse um solo para a pré-inauguração do Estúdio PerFormas.

Lembrei-me de à Espera de Godot do Beckett, reli o texto e comecei a entusiasmar-me. Resolvi abordar um texto teatral – o que não é normalmente meu hábito – e um texto que não tratava apriori as temáticas e os assuntos que acabam por já ser recorrentes no meu trabalho. Ao mesmo tempo o universo do absurdo fascinava-me. A minha proposta foi aceite... e depois surgiu o pânico, porque À Espera de Godot é uma obra que foi encenada pelo Beckett e que já foi encenada centenas de vezes por encenadores de renome... e a mim, por um lado, não me apetecia fazer uma re-encenação, ou uma repetição do que já tinha sido feito, por outro lado achar que se vai reinventar aquilo que já foi feito e bem feito é pretensão. Enfim, depois resolvi não pensar muito nisso e ver como ia ser. Foi um desafio grande...

#### **2. O que significa "A Espera" na sua carreira como encenadora e actriz?**

Creio que se possa falar de um antes e de um depois d' A Espera. Houve uma série de coisas que resolvi tentar, quer em termos de direcção de actores, quer em termos estéticos, quer no conjunto global do objecto final. Uma das coisas foi a questão das interrupções na acção, os momentos de "espera" em que supostamente nada acontece, apenas um vazio e corpos que se encontram presentes, quase a raiar o limite da saturação para quem vê. Levantou-me também a questão: será necessário fazer alguma coisa para que algo aconteça? Depois toda a série de cortes, rupturas e mudanças abruptas em termos de discurso, a ir por vezes de estados de euforia, ou cenicamente bastante energéticos, até ao silêncio, ao vazio, ao mínimo possível. Por outro lado, e principalmente na primeira parte, uma ideia de repetição que se vai mantendo... desde o início em que a acção inicia quase por determinadas estilizações comportamentais, que vão sendo constantemente interrompidas e o continuar da acção em que esta ideia de repetição, quer do texto, quer da estrutura se vai mantendo. Outro dos aspectos é uma circunscrição a determinados espaços, sabemos que quando os performers se dirigem para o quadrado maior são Didi e Gogo e esta identificação, embora possa ser possível de identificar em termos comportamentais, é-

nos primeiramente fornecida em termos de espaço. Depois encontra-se tudo às claras desde o início, há determinados elementos espaciais e espaços que só em determinado momento do desenrolar da acção são habitados ou explorados mas estão lá desde sempre, não há entradas e saídas de cena, quer de objectos, quer de actores, para que haja uma mudança de cena. E há também esta ideia do personagem ou personagens, mas também a própria pessoa (o próprio performer) sem máscaras de personagens, que por vezes está lá de forma assumida, nos momentos de espera, nos momentos em que vem à boca de cena e simplesmente olha o público, quase por vezes a dizer, isto somos nós, isto podiam ser vocês... assim sem personagem, sem texto, sem máscara, é mais cruel não é?

### **3. Na adaptação da peça qual foi o maior obstáculo?**

Houve vários... inicialmente tinha pensado A Espera para ser feita com três actores e um músico e comecei a delinear a estrutura de outra forma... no entanto pouco antes de iniciar os ensaios um dos actores não podia estar presente e já não havia tempo para novas audições... De maneira que comecei a conceber a coisa neste sentido, em que de repente o Gogo e Didi fartos de esperar por Pozzo e Lucky decidem eles ser Pozzo e Lucky, talvez em mais uma tentativa de ir “matando o tempo” . Mais uma vez aqui, tudo nos aparece às claras... este texto de Beckett é mais do que conhecido, por isso porque não assumir isso também? Que toda a gente o conhece e por isso porque não ir também denunciando o que era suposto acontecer e não acontece nesta versão, a determinada altura um deles pergunta: “Não era agora que deveriam entrar o Pozzo e Lucky?” Há muitas vezes esta ideia de denuncia do que se vai passar a seguir. Este foi talvez um dos maiores obstáculos e que depois, creio, se tornou profícuo.

Houve outros obstáculos... inicialmente surgem sempre uma série de ideias que achamos fantásticas, depois com o trabalho na prática verificamos que algumas coisas não funcionam tão bem como tínhamos pensado e nesse processo de adaptação, do contornar dos obstáculos que se vão descobrindo coisas novas, que se não fosse por essa necessidade de adaptação não teriam surgido e que depois, afinal acabam por resultar bastante bem.

### **4. Na sua interpretação, porquê a escolha da gaiola e da transformação dos personagens?**

Para se fazer Beckett é necessária autorização da família do autor e havendo essa autorização há que o fazer como sempre foi feito, ou seja, como ele o escreveu, respeitando as didascálias que ele refere, o cenário, as pausas, os personagens, os figurinos, etc, etc. Se bem que ache que muito se pode sempre redescobrir e

reinventar numa encenação (ou re-encenação) de uma obra que já foi encenada inúmeras vezes da mesma maneira, não o queria fazer... Queria ao máximo respeitar o universo do absurdo beckettiano, mas ao mesmo tempo misturá-lo com o meu próprio universo, com aquilo que são as minhas fragilidades, os meus medos, as minhas angústias, as minhas alegrias e euforias, os meus vazios e talvez a impossibilidade das relações ou as múltiplas possibilidades das relações...

**5. O que acha da aplicação da animação em veículos de comunicação (p.e. teatro, performances, instalações artísticas)?**

A animação como, qualquer elemento / objecto (espaço cénico, vídeo e multimédia, musica, e.o) que faça parte de um objecto artístico, seja ele dança, teatro, instalação, ou outro, deve ter, no meu entender, uma “função” e uma adequação ao conceito global. Para mim não faz sentido utilizar apenas um objecto como “décor”, ele deverá ter sempre uma relação intrínseca seja com o(s) performer(s), ou com os outros elementos em questão. Se tem uma função meramente decorativa, para mim não tem muito interesse... o mesmo se passa em relação à animação, ao uso da multimédia, à musica, ou a elemento plásticos que fazem parte de um todo. Acho que qualquer elemento num espaço, deve ter uma relação com um todo ou com partes desse todo e ser parte integrante do mesmo, se lá está apenas “para encher”... para mim não faz muito sentido. A menos, claro que uma função meramente decorativa seja assumida ou seja o projecto em questão...

Também tenho ideia que em Portugal, a animação, tirando circuitos de criação e programação mais marginais e restritos, surge muitas vezes associada a uma determinada faixa etária, à infância. Se formos ver num circuito mais mediático, na televisão (seja em séries, filmes ou mesmo publicidade) talvez cerca de 80% das vezes em que a animação aparece, está muitas vezes conotada com um público alvo específico, que é o infantil. E nesse sentido julgo que talvez haja bastante trabalho a fazer, mais “Vascos Granjas” e mais programas tipo “Onda Curta” deveriam existir, isto falando da televisão, que é ainda, e apesar, o meio mais visto pela maioria das pessoas.

**6. Já assistiu a algum evento cultural (peça de teatro, performance, etc) onde a animação estivesse inserida?**

Já. Já assisti a algumas e num dos casos a animação surgia (numa peça de teatro) a substituir aquilo que anteriormente era o cenário pintado... é o tal uso que para mim é limitado... é uma função decorativa, que muitas vezes lá está apenas esconder o que de outro lá falta...



**7. Encontra aspectos positivos na aplicação da animação noutros contextos?**

À partida sim... mas só vendo o contexto e a animação em questão...

## **ANEXO 3:**

### **Entrevista: Matos Barbosa**

#### **1.Como vê a animação portuguesa?**

Houve um certo período de progressão o que pressupõe uma quantidade bastante grande de filmes. Um aparecimento razoável de novos filmes que não implicaram um acréscimo de qualidade, mas que com o tempo parece que vai evoluindo.

#### **2.Acha que a animação portuguesa tem evoluído nos últimos tempos?**

No aspecto de qualidade gráfica e realização tem evoluído. Agora o grande mal, é um mal nacional, um mal português, que é o argumento. Continuam a aparecer filmes que não tem ainda aquela *chispa* de grande história, de grande argumento. No argumento e também outras coisas que acho importante. Começa com " A ideia é esta", depois vai se desmontando.

#### **3.Quais as maiores dificuldades que lhe apareceram aquando a realização das suas animações?**

O desconhecimento absoluto.....Eu não tinha escola! E a ainda hoje estou a aprender. Mas em relação as fases do desenvolvimento da animação nunca tive dificuldades no argumento, tinha mais dificuldades na parte técnica.

#### **4.Comparando com os tempos mais remotos da animação que contribuições positivas e/ou negativas pensa que as novas tecnologias trouxeram?**

Os novos softwares que apareceram ajudaram, ajudaram muito na verdade. A única coisa que não ajuda é na cabeça!!! (risos)

É um facto, que neste momento se discute muito que qual é a função que um computador deve ter, ou tem, em relação à animação. Se é um auxiliar, se é um comando mesmo da animação.

Mas eu nesse aspecto ainda sou um bocado céptico, acho que as novas tecnologias actuam mais como ajuda na feitura de um filme de animação.

#### **5. O que acha da aplicação da animação noutros veículos de comunicação (p.e. teatro, performances, instalações artísticas)?**

Eu acho que a animação é imparável, nunca mais termina. O seu campo de acção é vastíssimo. De dia para dia estão sempre a aparecer coisas novas, portanto, tem

aplicação em tudo. Todos estes factores são aspectos positivos para aplicar animações noutros veículos de comunicação.

**6. Como analisa o crescente recurso à animação por parte do mundo publicitário?**

Isso é um ponto de interrogação. Porque agora esta se a usar neste momento a imagem directa. Por exemplo aquela publicidade que nos encontramos na televisão é o uso dos efeitos mas com personagens reais e não animação. Nos anos 50 60 e 70 aí sim havia um grande uso da animação na publicidade. Neste momento, pode haver na verdade animação mas é com imagens reais ou com personagens reais. A pixilização da imagem.

A nível português na publicidade não se vê nada nesta área. Infelizmente não.

**7. Já assistiu a algum evento cultural (peça de teatro, performance, etc) onde a animação estivesse inserida?**

Sinceramente não

**8. Encontra aspectos positivos na aplicação da animação noutros contextos?**

Sim como já referi anteriormente

## **ANEXO 4:**

### **Entrevista: Vítor Lopes**

#### **1.Como vê a animação portuguesa?**

Actualmente é mais decrescente....Animação portuguesa! Eu nem sei se existe animação portuguesa! (risos) Vou responder com a pergunta: A animação portuguesa existe? Não sei! Pois...Eu acho que a animação hoje já nem é portuguesa, já é internacional.

Em termos de animação portuguesa em produção continuamos sem ter estudos para dar resposta a longas produções, ou seja a series, continuamos aqui a fazer as nossas curtas, as brincadeiras e pouco mais que isso. Há algumas raras excepções mas....

#### **2.Acha que a animação portuguesa tem evoluído nos últimos tempos?**

Eu acho que não é uma questão de evolução, acho que se tem adaptado. A maior evolução em termos de animação é no 3D e Portugal não há muita gente a trabalhar bem, repito: bem! Há muita gente a fazer muitas coisas, como catálogos para moveis e apartamentos, mas animação mesmo bem feita aparece um caso ou outro. Porque em termos de evolução do 2D a evolução que se vê são as pessoas a se adaptarem aos novos programas de animação. Quanto aquelas pessoas que vão conseguindo ganhar festivais, isso não é uma questão de evolução, é uma questão das pessoas começarem a dar mais um pouco de qualidade ao trabalho que fazem também.

#### **3.Quais as maiores dificuldades que lhe apareceram aquando a realização das suas animações?**

A fase mais difícil é a pós-produção, quando é preciso som, quando é preciso música, quando é preciso produtora. Quando é o produtor para entrar no filme começam as dificuldades...quando está na mão dos animadores e dos realizadores não há problema nenhum. É verdade! É geral, começam logo as dificuldades.

#### **4.Comparando com os tempos mais remotos da animação que contribuições positivas e/ou negativas pensa que as novas tecnologias trouxeram?**

Positivas: Facilitou imenso em termos de produção, acima de tudo acelerou os processos de produção e trouxe-nos uma grande contribuição que é conseguirmos ver as nossas animações o mais rápido possível. Conseguirmos ver resultados rápidos.

Negativas: é que toda a gente agora acha que faz animação! Toda a gente pensa que pega no programa e faz animação.....

**5. O que acha da aplicação da animação noutros veículos de comunicação (p.e. teatro, performances, instalações artísticas)?**

Acho bem! Como realizador acho muito bem. Quanto mais trabalho melhor! (risos)

**6. Como analisa o crescente recurso à animação por parte do mundo publicitário?**

Eu acho que não é recente. Eu acho que até está a decrescer. Acho que até não é muito crescente. Pelo menos a animação 2D até já foi muito usada do que agora, em termos os de 3D sim. Acho que não decrescente, acho que sempre foi um recurso. Em Portugal vê-se muito pouco e o que há as vezes é feito no Brasil e por aí....

**7. Já assistiu a algum evento cultural (peça de teatro, performance, etc) onde a animação estivesse inserida?**

Sim já assisti!

**8. Encontra aspectos positivos na aplicação da animação noutros contextos?**

Sem dúvida, em CD-ROMs, em projectos multimédia, até numa simples apresentação, ou até nas escolas por exemplo.

Eu pelo menos estou sempre tramado com a minha mulher que quer fazer qualquer coisa na escola e pede-me animações para fazer para lá e depois sou eu quem andar a trabalhar! (risos)

## ANEXO 5: STORYBOARD

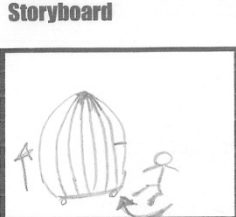
# Storyboard Animação da parte da pesca

(1)

	plano: A Ação: <u>Pezão e lucky vestem-se</u>	Duração:
	plano: Z Ação: Transição na cena zoom para	Duração:
	plano: Q Ação: Não há nenhuma ação por as portas	Duração:
	plano: G Ação: Grande plano de <u>Pezão</u> a andar / feliz no lucky.	Duração:

voz: eu acho que não dá para fazer isso! Transição!  
edicion: é o melhor que posso fazer! O melhor que posso fazer!  
Trabalho de edição: Edição de vídeo!  
Trabalho de edição: Edição de vídeo!

# Storyboard



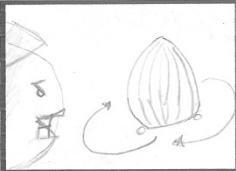
plano: 5

Ação: Lucky a entrou para a garrafa

lebutan -> dentro da garrafa

voz:

Duração:



plano: 6


Ação: Pozzo a girar com Lucky.

Lucky na garrafa a girar de um lado para outro

Sketches

voz:

Duração:



plano: 7

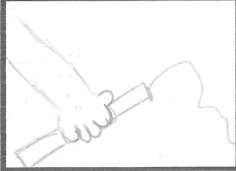
Ação: Lucky com a garrafa a correr

Zoom in - close up

Sketches

voz: Sempre a mesma voz do Pozzo: entrou estacionou - - - - - ver a voz

Duração:



plano: 8

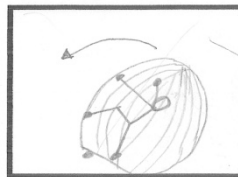
Ação: Pozzo -> Graciosa Plazo a fixar do chicote

voz: Estão na força - espinho, anda ninicamente hipotetico! não força ninguém!

Duração:

## Storyboard

2



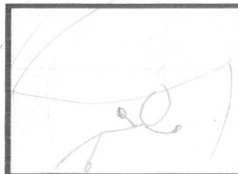
plano: 1 Duração:  
Ação: lucky segura a guinea  
para ele cair



voz: anda lá sua porca-espinha, que hoje  
você vai cair... se eu, hein... se eu, hein...  
para ele, lado... de trás... de trás...  
plano: 2a Duração:  
Ação: Potto começa a treinar com  
lucky: faz os exercícios e  
gita com lucky



plano: 3a Duração:  
Ação: Potto usa clioate e  
manda lucky cantar  
lucky pendura-se na parte  
superior da guinea,  
voz: canta, canta, canta, canta lucky é canta



plano: 4a Duração:  
Ação: Potto zanga-se de novo com  
lucky.  
- Lucky diz para não se desfazer  
dele.  
voz: continua assim que eu te leu  
instruções! que você viu como são as  
feições.  
- lucky: oh não é desfeições de mim

## Storyboard

4



plano: 13 Duração:  
Ação: lucky a dizer a Potto que ele  
não se consegue desfazer dele!  
voz: Tu não consegues desfazer-te de mim



plano: 14 Duração:  
Ação: Potto fica irritado com lucky, usando  
o clioate para o assustar e manda-o  
(desfazer) dele  
voz: cala-te rirapente, vai lá para aquela... vai lá  
desfazer-te para lá... e voltar a ver o teu pote!

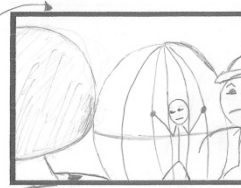


plano: 15 Duração:  
Ação: (Potto) Repetir a música de luz. lucky  
desloca-se com a guinea para dentro  
dele e começa a cantar.  
voz: i'm just a song bird, a song bird, a song bird



plano: 16 Duração:  
Ação: Potto vai para a direção de lucky (quando  
ele está a descer o guinea)  
e faz-lhe o po.  
voz: cala-te porca

## Storyboard



plano:17

Duração:

Ação: Camêra Subjectiva de Guí Guí (3ª personagem) ou parte da kabana desde a falas com Pazzo e Lucky, fazendo-lhes entender que estava ali a pouco e não se lembram dele.

voz: Ah que estranho que digravam. Qual do voces é o Godot?



plano:18

Duração:

Ação: ~~Lucky~~ Pazzo responde a Guí Guí que não sei Godot. Se logo o viri a fazer de Pazzo o Lucky.

-Pazzo pergunta a Guí Guí Quem rs?

voz: Ninguém! Nós somos Goto e Didi a fazer de Pazzo e Lucky, que também esperam por Godot.

plano:19

Duração:

Ação: ~~Pazzo pergunta a Lucky~~ Guí Guí responde que é o Guí Guí e pergunta se não se lembram dele.

Pazzo pergunta a Lucky - se se lembra.



Guí Guí - sou o Guí Guí não se lembram de mim? . Lucky: não! Pazzo: não me lembra lembraste porca espanta?

plano:20

Duração:

Ação: Guí Guí aproxima-se da goiela e pergunta a Pazzo se é um porco.



voz: ~~Pazzo~~ Guí Guí: é um porco?

## Storyboard



plano:21

Duração:

Ação: Lucky impõe-se e diz que não é um porco mas sim um porco, e começa a falar e explica tudo muito bem.

voz: ~~Lucky~~ não sou um porco, sou mulher porco e vou de encontrar a arvore da paz na vida até o fim dos meus dias... não não

plano:22

Duração:

Ação: Pazzo Guida com Lucky



voz: Calate Rincaronato!



plano:23

Duração:

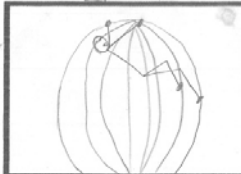
Ação: Pazzo explica a Guí Guí que Lucky foi tudo para o impressionar, para não se livrar dela.

voz: Foi de tudo para me impressionar. ~~Lucky~~ tudo para que eu não me livrasse dela. ... qd conseguimos a afetar o

plano:24

Duração:

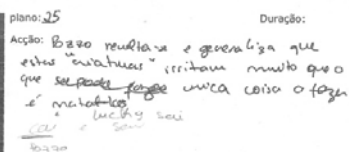
Ação: Lucky ao ouvir esta conversa entre os 2 outros personagens começa a dizer que ele (Pazzo) não se consegue fazer dele mesmo qd quis se lembrar como logo Pazzo.



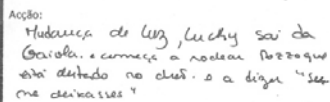
voz: Tu ã consegues me matar (ax) vires deita de pendurar em de mim de me maltratares.



⑦



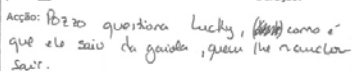
plano: 26 Duração:



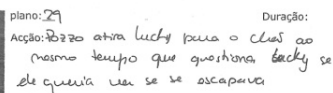
plano: 2° Duração:



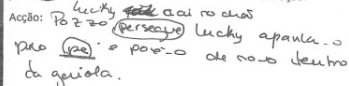
plano: 20 Duração:



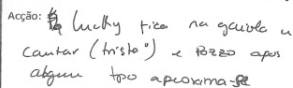
## 8



plano: 30 Duração:



plano:3/ Duração:



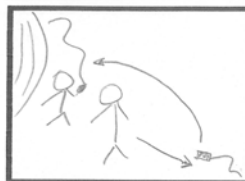
plano: 32 Duração:



VOZ: Parquinho grita: Porco. Não se faz o isto  
para me irritar.

## Storyboard

1



plano: 33

Duração:

Ação: Pozzo vem buscar o Chicote  
interessado para ele puxar o  
o carro: puxar

voz: Se me fizesse isto para irritar para  
me auto: puxar!

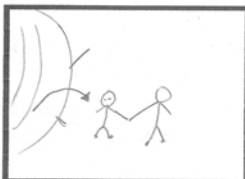
plano: 34

Duração:



Ação: Introdução de luz cauteria  
Pozzo muito tolo e muito  
chamando ~~(cauteria)~~ no cauteria/  
po: lucky para ir com a  
para fora.

voz: Oh por ca - espanto ... bem com cauteria

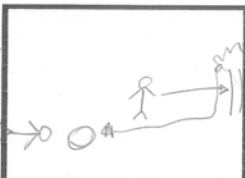


plano: 35

Duração:

Ação: Lucky diz para o Chicote  
Lucky sai da garrafa, Pozzo o guarda

voz: não me deixas aqui sozinho



plano: 36

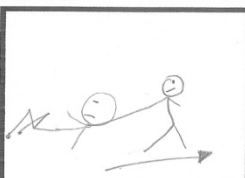
Duração:

Ação: Pozzo vai em direção da avó  
e tira uma folha, do colar da  
e vai em frente a lucky

voz: Pozzo: Cauteriza a cauteria as pernas  
Lucky - ri-se: Ag o furo de nariz

## Storyboard

20

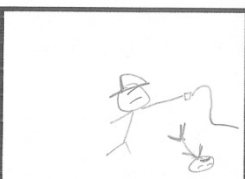


plano: 37

Duração:

Ação: De do lucky com a filha  
fazem a cauteria a pelo voz: se

voz:

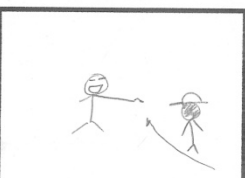


plano: 38

Duração:

Ação: Pozzo vai buscar o Chicote  
e chama a Lucky

voz: Lucky grita: Pozzo

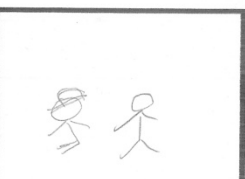


plano: 39

Duração:

Ação: Lucky ~~escapa~~ e se enoja a  
cauteria pela Pozzo e cauteria  
a não - se

voz: Eu agora fartei-me



plano: 40

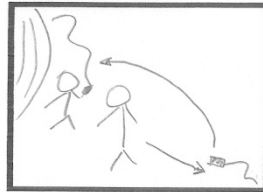
Duração:

Ação: Pozzo diz que quer a cauteria  
as pernas e Lucky (as pernas  
a e fartei de mais)

voz:

# Storyboard

1



plano: 33

Duração:

Ação: Pezzo vem buscar o clipe  
interessando para ele pensar no  
o auto: ficar

voz: So me fazei isto para irritar para  
me autorizar

plano: 34

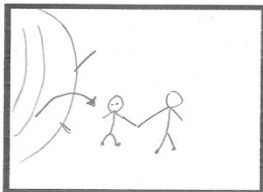
Duração:



Ação: Introdução de luz canária

Pezzo muda totalmente  
chamando ~~(sempre)~~ mt conivente/  
po: lucky para quem brinca ca-  
ra para.

voz: oh porca - espanta ... bandidos coraj

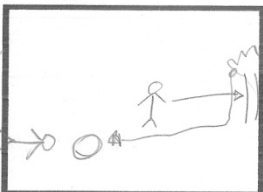


plano: 35

Duração:

Ação: Lucky diz para não o deixar sozinho  
Lucky sai da garupa, Pezzo o ajuda

voz: não me deixes aqui sozinho



plano: 36

Duração:

Ação: Pezzo vai em direção da árvore  
e tira uma folha, do covoca-a  
ao chão em frente a lucky

voz: Pezzo: Ouera continue as pedras  
lucky - não se :ag o' fude de mais

## Anexo 6: tabela com respostas dos inquiridos à última questão do questionário

8. O que pensa da utilização da animação neste excerto?	P	%
Prende de forma mais eficaz a atenção do espectador	49	98,00%
Mais interessante em termos visuais, mais cativante.	46	92,00%
Intensifica a carga dramática da peça e o aspecto de estranheza associada à mesma	42	84,00%
Seria interessante ver a sua integração no espaço cénico propriamente dito	41	82,00%
Enriquece a peça filme	41	82,00%
Tornou a peça mais dinâmica	41	82,00%
Melhor e maior compreensão da história da peça	40	80,00%
Seria interessante observar a interacção entre a plateia se a animação fosse incluída no espaço teatral	40	80,00%
Mais ritmo á peça.	40	80,00%
Acrescenta valor visual	40	80,00%
Acrescenta valor à peça	40	80,00%
Despertou maior interesse em ver a peça.	40	80,00%
Tornou o vídeo mais interessante a todos os níveis	38	76,00%
A animação resulta bastante bem e muito bem conseguida	36	72,00%
Permitiu uma melhor caracterização das personagens	36	72,00%
É interessante a sua utilização em alternativa à utilização dos mesmos actores.	34	68,00%
Meio útil e vantajoso na peça	32	64,00%
Com a focalização nas expressões dos personagens houve maior compreensão da peça	32	64,00%
Realça alguns pormenores que, vistos no teatro, podem passar despercebidos	31	62,00%
De realçar a passagem entre real e virtual: facilita compreensão	31	62,00%
Tornou-a mais apelativa.	30	60,00%
As duas formas audiovisuais em simultâneo ou complementando-se em palco seria algo interessante	28	56,00%

Enriquecimento das artes performativas	25	50,00%
Facilita a diferenciação dos vários papéis na peça.	23	46,00%
Foi possível chamar a atenção para acontecimentos que no teatro são vistos todos com a mesma distância e relevo.	21	42,00%
Troca de papéis foi mais perceptível	20	40,00%
A animação veio dar valor ao excerto.	20	40,00%
Ofereceu uma nova dinâmica ao espectador	20	40,00%
Mostra de forma mais directa a passagem de umas personagens para as outras	20	40,00%
Eficaz	15	30,00%
O traço tremido muito adequado às emoções da peça	15	30,00%
Usar a técnica da animação de formas diferentes é sempre positivo, principalmente quando há a junção de diferentes áreas artísticas	15	30,00%
Permitiu incrementar a simbologia da peça e a expressividade dos personagens	15	30,00%
A aplicação da animação é um campo a explorar com vastas possibilidades.	12	24,00%
A animação veio dar mais vida á peça	11	22,00%
Faz sentido haver uma animação desse excerto da peça	11	22,00%
Abriu novas possibilidades à adaptação	11	22,00%
Exagero físico dos personagens deu mais ênfase"	10	20,00%
O zoom" nos momentos chave para sublinhar aspectos importantes, esquematizou os elementos da acção 9	10	20,00%
Reduz a carga dramática	2	18,00%
Ideia criativa e que revela grande imaginação e sensibilidade para captar alguns pontos cruciais	9	18,00%
Troca de personagens, está muito mais clara e evidente	9	18,00%
Personagens com toques mais surrealistas.	9	18,00%
A animação é um óptimo meio para poder entender melhor as mensagens.	8	16,00%
A animação poderia ser um produto a comercializar aos espectadores ou até mesmo uma nova forma de continuar a repor a peça	5	10,00%

O som gravado da peça ao vivo, na animação faz com que o plano visual e auditivo se tornem um pouco distantes	5	10,00%
Permite imaginar mais facilmente que a "jaula" simboliza a terra. A mãos da rapariga são inquietantes, o tremer da imagem também cria tensão.	5	10,00%
É bom que haja fusão entre várias áreas performativas.	5	10,00%