

MESTRADO INTEGRADO

ARQUITECTURA

O Senhor do Porto: Construção de uma curta-metragem em stop-motion

Tânia Sofia da Costa Marques



2023



O SENHOR DO PORTO:

construção de uma curta-metragem
em *stop-motion*

Dissertação de Mestrado Integrado em Arquitectura apresentada à Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto, sob orientação do Professor Doutor Luís Filipe Dordio Martinho de Almeida Urbano

Tânia Sofia da Costa Marques
Porto, 2023

Nota prévia: a presente dissertação não está redigida ao abrigo do novo Acordo Ortográfico. Todas as citações presentes ao longo da decorrência textual, originalmente em língua estrangeira, foram livremente traduzidas pela autora a fim de estabelecer uma continuidade de leitura. As imagens foram dimensionadas, cortadas e tratadas, sempre que tal se justificou.

*aos Avós,
que tanto deram ao Artur*

agradecimentos

Ao professor Luís Urbano, que passou de principal responsável da “clássica crise existencial” do segundo ano, ao classificar o meu projecto com 9 valores de 20, por falta de comunicação (lição que levo para a vida), para meu orientador. Obrigada pela disponibilidade constante, pela paciência durante os meus grandes períodos de silêncio, por me ter aceitado como orientanda mesmo já tendo todos os lugares ocupados, porque acreditou que esta ideia tola de fazer um filme com bonecos e maquetes teria pernas para andar.

Aos meus pais, por terem embarcado nesta viagem do que é ter uma filha arquitecta, por terem sempre incentivado a que seguisse este sonho, que passou a ser de ambos e que ambos sabemos já vem de há muito tempo. Por me fazerem crer que 180Km são só 2 horas de distância, pelo dinheiro nunca ser problema na hora de ter de comprar mais material, que no fim do ano vai acabar no contentor do lixo, entre as torres G e F, por ainda não terem mexido naquelas maquetes do 3º ano que estão na “sala de baixo” à espera de irem para um portfólio que está a demorar a ser montado.

Mas em especial ao pai por me ajudar a moldar as estruturas em madeira, e por me emprestar o seu berbequim profissional e à mãe por ter costurado as pequenas roupinhas e bordado um tapete de arraiolos que deu quase tanto trabalho como um tapete verdadeiro e mal se vê, mas principalmente por se ter apaixonado pelo Artur comigo. Por não terem questionado assim tanto se isto seria arquitectura. Por serem as principais pessoas a fazer de mim a pessoa que sou hoje.

Às minhas avós Maria e Palmira, duas mulheres de armas, que são, na verdade, o Artur, por todo o orgulho que tinham em mim¹, e por toda a força que me passaram.

Ao meu avô João, a pessoa mais bonita que alguma vez vou conhecer. Ensina-me diariamente a nunca baixar os braços, a ser tolerante, a relativizar as coisas, a não parar, e saber rir-me do meu mal, mas também a rir-me do mal dos outros, porque o bem não tem piada. Obrigada pelo teu bom humor contagiante, pelas conversas ao aquecedor e por aquelas notas de 20€ que vinham com o beijinho de despedida.

¹ Era mesmo muito, suspeito até que seria a neta preferida de ambas.

Ao arquitecto e professor Luís Pedro Silva, por dar continuação à minha formação de arquitecta, e finalmente me ensinar o que é a profissão. Pelas conversas que começam num átomo e acabam no Terminal de Leixões. Pelo entusiasmo quando ouviu pela primeira vez o tema da dissertação e pelo encanto com que olhou para cada fotografia da minha pequena obra, como de uma à nossa escala se tratasse.

Ao Carlos pelo encaixe minucioso em *tétris* das “maquetes” numa carrinha cheia de ferramentas, no fim de um dia de trabalho de muito calor, e pela sua condução de perícia numa IP3 em obras.

À Carol, à Sandra, à Mariana e à Ana, por serem parceiras de aventuras durante todo o curso, e acredito que daqui para a frente, pela vida. Pelas “directas” a ouvir clássicos da música tradicional portuguesa, pelas panquecas das 5 da manhã, pelos almoços em cima da tábua de passar, na varanda, pelas idas espontâneas à praia, por me darem a vossa pronúncia do Norte, por juntas contagiarmos risos, por me fazerem sempre sentir em casa, por serem aquele ombro onde chorei, mas também por me terem deixado ser o vosso.

À Carol e ao João, pelas longas conversas sobre tudo e nada pela noite fora, pelas inspecções às obras, pelas idas ao Colcurinho em busca de broa às 2 da manhã, sempre sem sucesso, por serem a melhor dupla de jogos de tabuleiro, por serem o meu escape da vida de faculdade, por ser um gosto tornar-me adulta convosco, e por me fazerem sempre crer que “afinal não estou assim tão mal”.

Ao Sandro, pelos 8 anos e pico, pelas noites em busca da urso menor e só encontrarmos o Wilford, pelas viagens espontâneas a lugar nenhum, pelas viagens a sério sem pagar um tusto, por partilhares o meu amor por pão, por teres achado que uma curta em *stop-motion* era boa ideia, sendo o único que realmente sabia o que isso iria acarretar, por seres o animador, o câmara, o *gaffer*, o editor entre tantas outras coisas, pela tua visão, pela paciência, pela insistência em fazer-me trabalhar, e pelas tuas ideias fixas que equilibram as minhas indecisões. Mas principalmente por teres duvidado de mim, porque creio que não se dá o devido valor aos que desacreditam. Por seres a única pessoa por quem subiria as monumentais a dançar, pondo em risco o sucesso desta mesma dissertação.

resumo | abstract

O presente “caderno de viagem” de carácter teórico-prático é o resultado de uma conjugação harmoniosa daquilo que sei e que tenho prazer em fazer no âmbito da disciplina de arquitectura, e de outras.

Seguindo uma lógica do que considero ser um “projecto de execução” de arquitectura, exploro a produção e realização de uma curta-metragem cinematográfica, em todas as suas fases.

É a partir desta ideia de desenvolvimento de uma obra que exponho esta dissertação. Para tal surgem três grandes temas, elaborados quando necessário a duas escalas (dimensões), a do mundo fictício e a do mundo real.

Na “Fase de Caracterização” (único capítulo onde as dimensões estão sobrepostas no “mundo real”), tal como de um projecto urbano ou de um edifício se tratasse, irei explorar quer o lugar, quer o intervalo de tempo previamente escolhidos onde se irá passar a curta-metragem; a sua problemática, mote da narrativa; bem como perceber que formas de transmiti-la existem, analisando brevemente 8 filmes, de modo a ter uma base sólida onde assentar a estratégia.

A “Fase de Estratégia”, com base no capítulo anterior, serve para expor as decisões tomadas quanto à narrativa, ao estilo gráfico, às técnicas de execução, à materialidade, entre outras questões. É a partir deste capítulo que surge a dimensão fictícia.

This “travel journal” of a theoretical-practical nature is the result of a harmonious combination of what I know and enjoy doing in the field of architecture and other areas.

Following a logic similar to that of an architectural execution project, I explore the production and realization of a short film in all its phases.

It is from this idea of developing a architectural work that I present this dissertation. For this purpose, three main themes arise, developed when necessary in two dimensions, the fictitious world and the real world.

In the “Characterization Phase” (the only chapter where the dimensions overlap in the “real world”), similar to an urban project or building project, I will explore both the location and the previously chosen time frame where the short film takes place, the narrative theme, as well as understanding the various ways in which it can be conveyed by briefly analyzing 8 films to have a solid foundation on which to base the strategy.

The “Strategy Phase,” based on the previous chapter, serves to expose the decisions made regarding the narrative, graphic style, execution techniques, materiality, among other issues. It is from this chapter that the fictitious dimension arises.

Após a apresentação destas duas fases, segue-se o “Projecto de execução e Assistência em Obra”. Este capítulo denota todo o processo de realização da curta-metragem, numa primeira escala com a elaboração de cenários interiores e exteriores, mobiliário e adereços à escala 1:10,5, com a elaboração de desenhos técnicos (plantas, cortes e alçados), mas também numa segunda escala (1:1), onde se expõe a pré-produção (*storyboard*, *animatic*, *shot list*), a produção (gravação), e a pós-produção (edição, *foley*).

Por fim reflexões sobre todo este processo, tendo em conta qual foi o impacto que teve em mim, enquanto aluna de arquitectura, no ensino e potencialmente no mercado de trabalho, abrindo mais portas ao arquitecto como agente essencial à produção deste tipo de obra cinematográfica, como cenógrafos, ou até mesmo realizadores.

After presenting these two phases, the “Execution Project and On-Site Assistance” follows. This chapter denotes the entire process of creating the short film, first at a scale of 1:10.5, with the creation of interior and exterior sets, furniture, and props, along with technical drawings (plans, sections, and elevations), but also at a second scale (1:1), where pre-production (*storyboard*, *animatic*, *shot list*), production (shooting), and post-production (editing, *foley*) are presented.

Finally, there are thoughts on this entire process, taking into account the impact it had on me as an architecture student, on education, and potentially in the job market, opening up more doors for architects as essential agents in the production of this type of cinematic work, like set designers, or even directors.

índice

1	FASE DE CARACTERIZAÇÃO	1
	1.1 O Lugar e o Tempo	3
	1.2 A Problemática	13
	1.3 As Técnicas de Comunicação	17
2	FASE DE ESTRATÉGIA	31
	2.1 A Narrativa	33
	2.2 A Comunicação	37
3	PROJECTO DE EXECUÇÃO	39
	3.1 O Personagem	41
	3.2 Os Cenários	47
	3.2.1 O Cenário Exterior	50
	3.2.2 Os Cenários Interiores	65
	3.2.3 Os Adereços	75
	3.2.4 Projectos em Evolução	77
	3.3 Animação 2d	81
4	ACOMPANHAMENTO DE OBRA	83
	4.1 A Pré-produção	85
	4.2 A Produção	89
	4.3 A Pós-produção	91
5	APRESENTAÇÃO DA OBRA	93
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	111
	bibliografia webgrafia filmografia	115
	índice de imagens	121
	índice de anexos	123

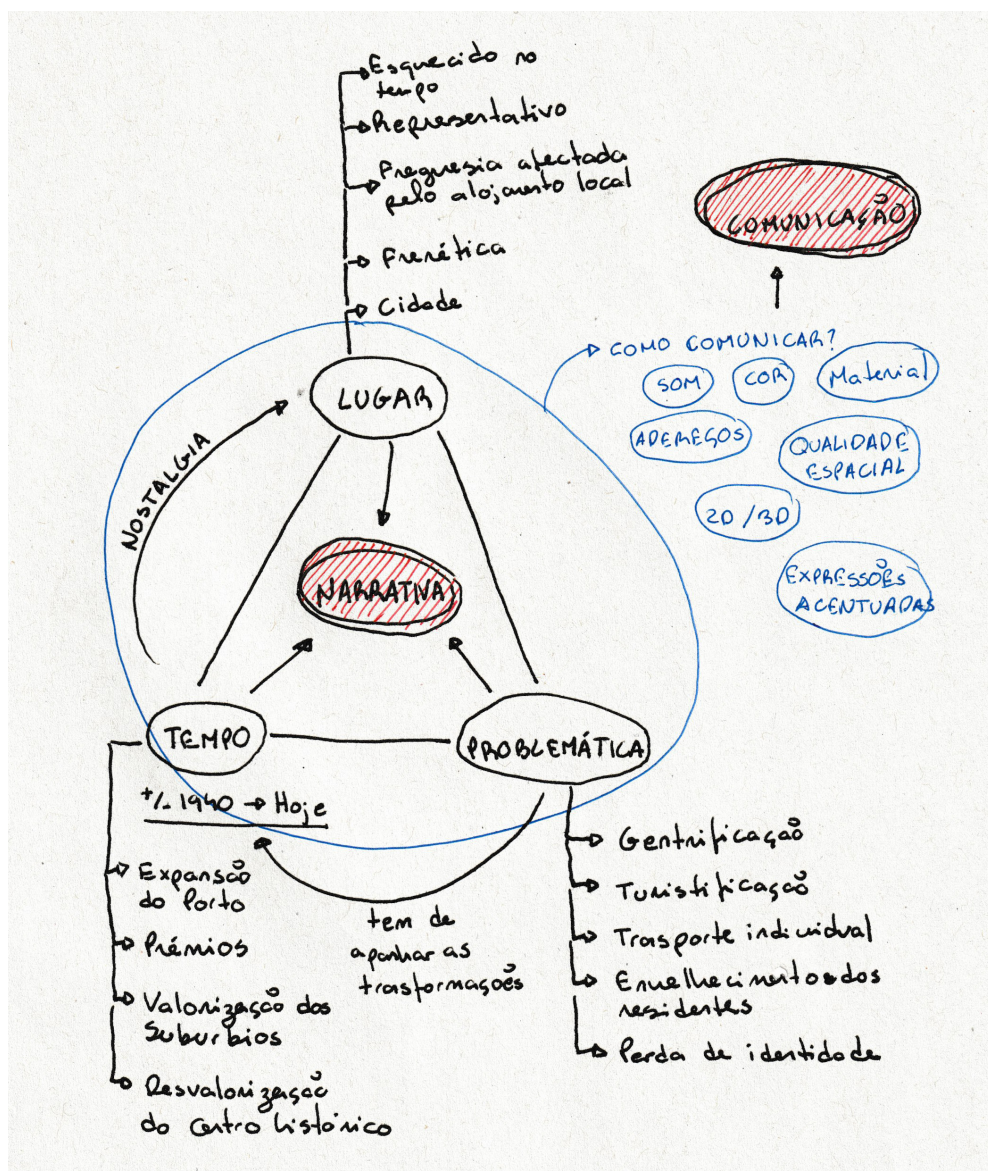


Imagem 1 | Esquisto de caracterização.



Fase de Caracterização

Este projecto tem uma particularidade aos demais, pois é realmente uma folha em branco. Não existe um lugar onde prendê-lo, que nos dê pistas de como traçá-lo, ou um contexto histórico, onde consigamos perceber a evolução natural do espaço, ou até mesmo, no limite, leis da física. No entanto, todas as dimensões devem estar em perfeita harmonia. Se num caso normal é a obra que depende do lugar e tem de se adaptar a este, neste projecto esta relação é simbiótica. A narrativa tem o poder de mudar o espaço real, o tempo, os acontecimentos, a física, a biologia - o mundo como o conhecemos, contudo, todos estes agentes também podem mudar a narrativa. Desta forma, narrativa e espaço material e imaterial estarão em perfeita sintonia.

“Esta casa morreu; a sua época passou, e dela perdura apenas um esqueleto sem prestígio, inadequado e deslocado num mundo que pouco ou nada tem que ver com aquele que foi o seu. Mas pode dizer-se que a sua morte exprime também a morte do espírito antigo da cidade, o seu ambiente social e os seus valores originais. E, para rematar esta palestra de que ela foi a heroína, aqui deixamos expresso um voto: que, ao menos nos casos mais significativos, esse esqueleto se conserve, com a compreensão, o respeito e o carinho que merece um padrão do velho Porto e do viver dos nossos avós, a quem devemos muito do melhor que somos.”¹

No entanto, se ambos os factores dependem um do outro, por onde começar?

Acredito que a resposta a esta questão se possa cingir a dois pontos: ou a uma questão técnica, onde se pode querer experimentar algo novo, ou estar limitado a um número de meios; ou aos “princípios” do “arquitecto”, a uma ideia chave que queira transmitir, que pode nem perdurar até ao fim do projecto, mas tem a função importante de desbloquear o processo criativo. Tal como um primeiro esquisso numa folha em branco, onde é a ponta do lápis que guia o pensamento.

¹ OLIVEIRA, E. V., GALHANO, F. (2020). *Arquitectura tradicional portuguesa*. Etnográfica Press.

Neste caso, existia apenas uma intenção clara de se querer construir cenários a uma escala pequena e uma ideia vaga de uma história que gostaria que fosse contada, sem grande propósito, a que achava apenas graça. Dois vizinhos que se odiavam, vingando-se um do outro diariamente que, certo dia, descobriram que eram donos do mesmo gato “semi” vadio.

Rapidamente a caracterização do espaço onde se realizavam as peripécias passa a ser fulcral para o desenrolar da história, passando também este espaço a ser uma personagem. Dada a agitação que a ideia pedia, decidiu-se ter a cidade como plano de fundo, dada a pertinência da proximidade, escolheu-se o Porto e só por acaso, deram-se à escolha 3 habitações esquecidas na Rua Doutor Barbosa de Castro.

Não podia ser outro lugar.

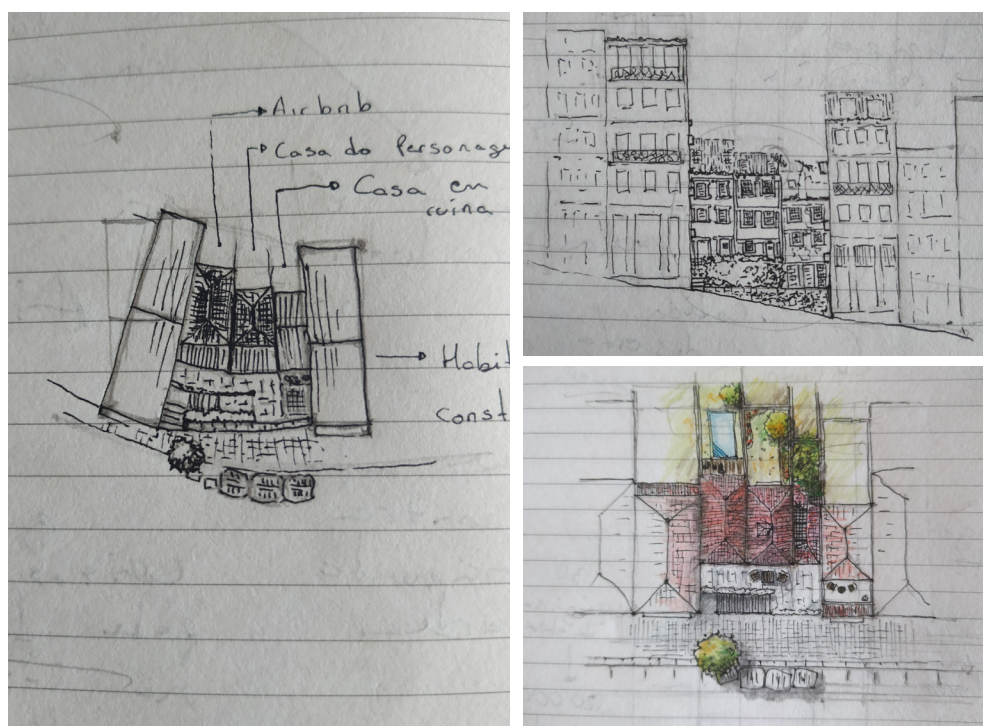


Imagem 2 | Primeiros desenhos de caracterização do lugar.

O Lugar e o Tempo

"1) Começo um projecto quando visito um sítio (programa e condicionalismos vagos, como quase sempre acontece).

Outras vezes começo antes, a partir da ideia que tenho de um sítio (descrição, uma fotografia, alguma coisa que li, uma indiscrição).

Não quer dizer que muito fique de um primeiro esquisso. Mas tudo começa. Um sítio vale pelo que é, e pelo que pode ou deseja ser - coisas talvez opostas, mas nunca sem relação.

Muito do que antes desenhei (muito do que outros desenharam) flutua no interior do primeiro esquisso. Sem ordem. Tanto que pouco aparece do sítio que tudo invoca.

Nenhum sítio é deserto. Posso sempre ser um dos habitantes. A ordem é a aproximação dos opostos."¹

Durante a primeira metade do século XX, a cidade do Porto passou por um significativo aumento populacional, acompanhado pela expansão generalizada da urbanização, ainda ligada à implantação de indústrias e ao êxodo rural, que gradualmente se adaptou às novas necessidades do "carro" e às crescentes preocupações com o planeamento urbano².

Neste sentido, com o intuito de criar uma nova direcção de expansão do crescimento da cidade para Oeste, para o mar, desenha-se a Avenida da Boavista, cuja construção teve início em meados do século XIX e fim por volta de 1915, conectando a cidade ao Porto de Leixões, inaugurado a 1895, e consequentemente ao mundo. É também com esta necessidade de evolução e coesão da cidade, que em 1916³ se abre a Avenida do Aliados, obra de Barry Parker, mais ajardinada, e dividida do que a praça de granito una de hoje, obra dos arquitectos Álvaro Siza e Souto Moura, em 2006⁴. Há data, a abertura deste eixo atraiu bancos e empresas seguradoras, tornando-se assim um polo financeiro, e mais tarde, em 1957, o centro administrativo da cidade com a transferência da Câmara Municipal do Paço Episcopal, onde funcionava desde 1916, para o actual edifício.

¹ SIZA, Á. (2009). *01 textos*: Álvaro Siza. Civilização Editora. Excerto do texto "Oito Pontos", p.27

² Daqui surgem várias propostas de planos, como o "Plano Regulador" de Antão de Almeida Garrett, em 1952, o "Plano Director" de Robert Auzelle, em 1962, e o "Plano Director Municipal" de 1993.

³ Onde existia um conjunto de ruas estreitas e vielas - "os lavadouros", e duas ruas paralelas muito movimentadas entre a esquina de Sampaio Bruno e o largo da Trindade: a rua de D. Pedro e a do Laranjal. A abertura deste eixo, obrigou a demolição do antigo edifício dos Paços do Concelho e do bairro do Laranjal.

⁴ Coincidente com a construção do Metro do Porto.

É de notar a influência da arquitectura francesa que se faz sentir no centro do Porto, no início do século XX, quer nestes novos edifícios da Avenida quer noutros, como na Estação de São Bento, o Teatro de São João, ou o quarteirão das Carmelitas, todas obras da autoria do arquitecto Marques da Silva, por sua vez formado na Escola de Paris.

Já com o fim da Segunda Grande Guerra, o urbanismo sofre uma transformação ideológica, deixando de ver a rua e a praça como elementos básicos organizadores de espaço urbano, onde todas as funções de cidade se misturavam, para seguir os princípios decorrentes da “Carta de Atenas”, publicada em 1941, que sugeria a divisão clara das cidades em quatro funções estruturais: habitar; trabalhar; lazer e circular; bem como uma nova tipologia de construção, o bloco de apartamentos isolado envolto em amplos espaços.

Surgem, então, neste período, novos e grandes equipamentos na cidade, cada vez mais periféricos, como a zona industrial de Ramalde, a Ponte da Arrábida, inaugurada a 1963, a via rápida de ligação a Leixões, ou o aeroporto de Pedras Rubras, ou como se designa hoje, aeroporto Francisco Sá Carneiro.

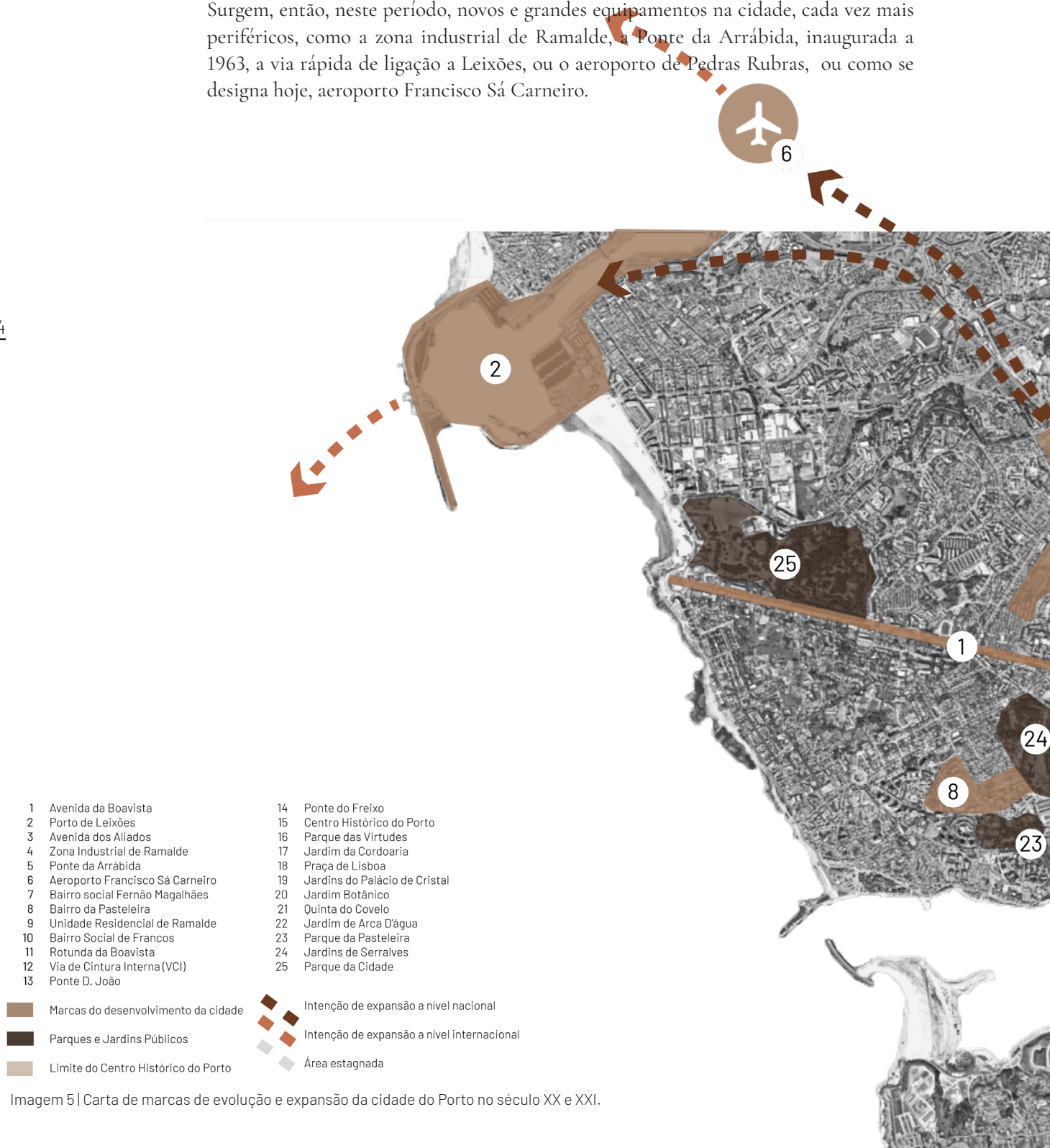


Imagem 5 | Carta de marcas de evolução e expansão da cidade do Porto no século XX e XXI.

Em simultâneo, partir dos anos 50, inicia-se a construção, em freguesias com áreas predominantemente rurais, nas periferias do Porto, como em Campanhã, Paranhos, Lordelo do Ouro, Aldoar ou Ramalde, os bairros sociais como os de Fernão Magalhães, da Pasteleira, de Ramalde ou Francos. Juntamente com esta realidade nota-se a disseminação generalizada por todo o Porto dos edifícios de betão armado, alterando profundamente o perfil da cidade, que outrora se caracterizava pela proeminência das torres sineiras e das construções em granito. Entre dez a vinte anos depois começam a tornar-se dominantes os prédios em altura, muitas vezes desproporcionais à envolvente, e que juntamente à evolução acelerada do sector terciário que já se fazia sentir, surgem novos centros urbanos capazes de atrair sedes de empresas e bancos como a Rotunda da Boavista.

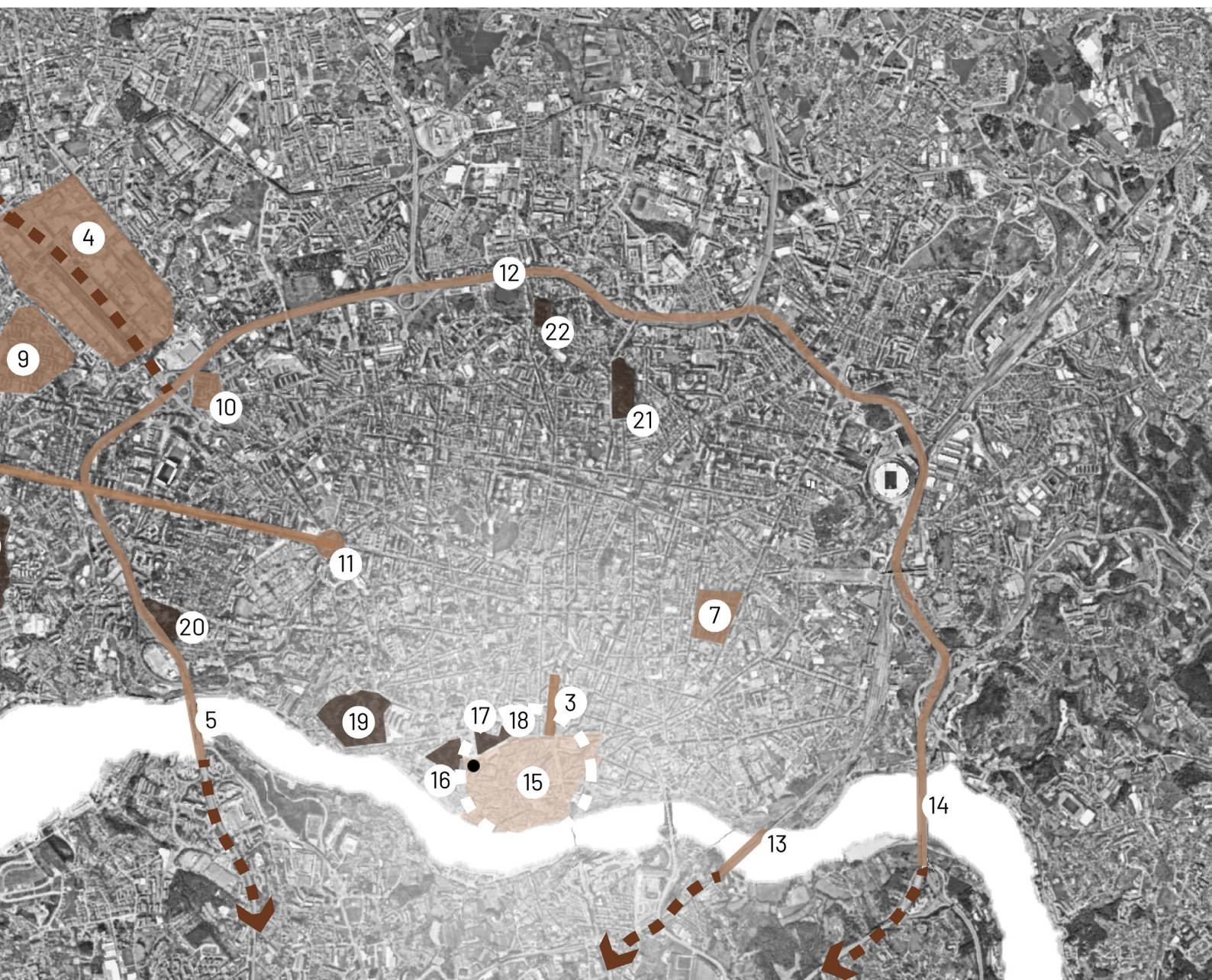
Posteriormente, já quase no fim do século, aparecem outras infraestruturas de circulação que reforçam a sugestão de expansão da cidade e dos seus subúrbios para novas áreas, como a VCI (Via de Cintura Interna), ou as novas pontes de São João, ferroviária, inaugurada a 1991, e do Freixo, rodoviária, inaugurada a 1995. O Porto é, no final do século, uma cidade com grandes oportunidades de crescimento e desenvolvimento, estando, contudo, focado nas periferias, e tendo desistido e descurado o seu centro, prova disso é a rua das 3 casas esquecidas no tempo.



Imagem 3 | Bairro de Fernão Magalhães, construído em 1960 e requalificado em 2007.



Imagem 4 | Plano geral do Bairro de Ramalde, de Fernando Távora.





Jardim das Virtudes e Cordoaria em 2023 | Esc.1:5000

LEGENDA

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| Áreas ajardinadas | Passeios |
| Áreas ajardinadas notáveis | Praça ou Largo |
| Edificado | Lagos, fontes ou Chafarizes |
| Interior de quarteirão | Rio Douro |
| Árvores | Árvores notáveis |

Só depois do ano de 1920 é que a Rua do Dr. Barbosa de Castro ganha este nome, em prol do advogado, juiz e presidente do Porto, José Gonçalves Barbosa de Castro. Inicialmente, à data de 1679 era conhecida por Rua do Calvário, por ali existir uma ermida e um cruzeiro, e a partir de 1724 por Rua do Calvário Novo⁵, para não confundir com a do Calvário Velho que se situava perto de onde hoje está a Praça de Guilherme Gomes Fernandes, e a Rua das Carmelitas, em frente à livraria Lello, a cerca de 300 metros em linha recta.

Talvez a característica mais notória, hoje, desta rua, seja a de ser uma articulação importante entre o Jardim da Cordoaria⁶, desenhado inicialmente por Emílio David⁷ entre os anos 1865 e 1866⁸ e remodelado em 2001⁹, à cota alta da cidade e o Parque das Virtudes, desenhado e desenvolvido pelo jardineiro paisagista José Marques Loureiro¹¹,

⁵ Contudo, como se observa nas cartografias do séc. XIX, o nome Rua do Calvário é predominante.

⁶ Durante a Idade Média, situava-se neste sítio, o Campo dos Olivais, que tal como o nome indica, tratava-se de um campo com uma vasta área de oliveiras, que na verdade, se estendia até ao Carregal, Carmo e Praça Carlos Alberto, que albergou, na época, a Cordoaria do Bispo. Durante cerca de 200 anos, os cordoeiros exerceram actividade neste local, no entanto o nome permanece até hoje. Só a partir do século XVII, data de construção das três casas em foco, é que aquele subúrbio começou a ser urbanizado, sendo que, em 1611, se transformou, em parte, numa Alameda - Alameda dos Olivais, onde se realizavam feiras diárias.

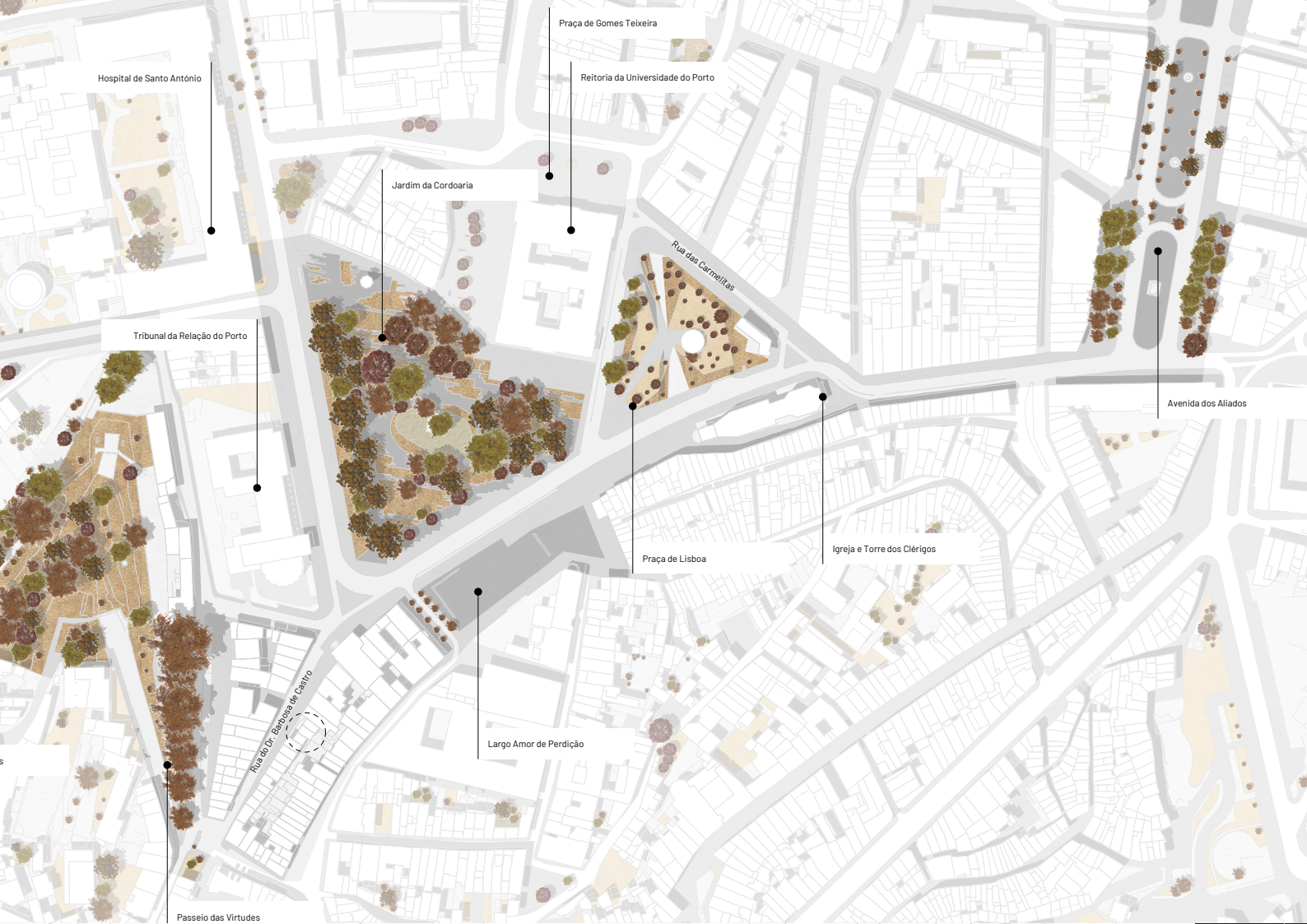
⁷ Emílio David é um paisagista alemão ligado ao desenho de outros espaços verdes na cidade, como é o caso do Palácio de Cristal ou do Passeio Alegre. Projecta, então, este espaço ajardinado em torno de um lago, enriquecendo-o com plantas raras, estátuas, bancos e um coreto, características de um qualquer jardim romântico do século XIX, tendo sido considerado Jardim Botânico.

⁸ Sendo que em 1941, um ciclone devasta o jardim, tendo de ser replantado.

⁹ No âmbito do Porto 2001, Capital Europeia da Cultura.

¹⁰ Rádio Portuense. (2017). *História - Jardim da Cordoaria*. Acedido a 05 de Março de 2023

¹¹ Ficou mais conhecido por ter trazido para o Porto inúmeras espécies raras e exóticas, como as camélias que cultivava nas estufas-frias e aquecidas do Horto.



Desenho 1 | Carta de espaços públicos notáveis do Centro da Cidade do Porto.

cuja origem remonta ao século XVIII, quando foi ordenada a estruturação do terreno em socacos suportados por muros de granito, do que era antiga Quinta das Virtudes e viria a ser Horto das Virtudes, sítio de venda e produção de plantas (Companhia Hortícola Portuense)¹² ¹³, à cota baixa, que numa escala mais abrangente se traduz, juntamente com o Passeio das Virtudes, que se tornou mais popular por ter tido a sorte de ter apenas edificações a nascente e a vista desafogada para o rio Douro a poente, numa importante ligação da rede de espaços públicos da cidade do Porto, que começa nos Jardins do Palácio de Cristal¹⁴, desenhados também por Emílio David, entre os anos 1939 a 1973¹⁵ ¹⁶, iniciados antes do próprio edifício¹⁷, numa área comprada pela Câmara do Porto em 1933¹⁸ ¹⁹ e acaba na Avenida dos Aliados.

¹² A casa desta quinta é hoje a sede da Cooperativa de Actividades Artísticas (Árvore). Ainda se pode observar, na fachada amarela da Rua de Azevedo de Albuquerque, a pedra de armas da Família Pinto Meireles.

¹³ Câmara Municipal do Porto. (s.d.). Parque das Virtudes. Acedido a 05 de Março de 2023

¹⁴ Situava-se neste local o campo da Torre da Marca, onde, de facto existia uma torre militar, do século XVI, que na primeira metade do século XIX se demoliu graças à investida das tropas miguelistas, na altura do cerco do Porto.

¹⁵ Émile David desenha à semelhança do futuro jardim da cordoaria, um jardim romântico, com diversos tipos de plantas e de árvores, como tílias, plátanos e palmeiras, mas também com grutas artificiais, torres, miradouros, uma pequena ilha no lago, um coreto, uma concha acústica, estátuas de ferro bronzado, entre outros elementos, alguns dos quais resistem até aos dias de hoje.

¹⁶ Câmara Municipal do Porto. (s.d.). *Jardins do Palácio de Cristal*. Acedido a 05 de Março de 2023

¹⁷ Que teve início no ano de 1861, terminando 4 anos mais tarde, tendo sido desenhado pelo arquitecto inglês Thomas Dillen Jones, que terá tido inspiração no Crystal Palace Londrino, albergue da Exposição Universal de 1851.

¹⁸ No início do século XX, a falta de dinheiro fez com que o edifício comesse a mostrar sinais de degradação, e então, com vista a que aí se fizesse a 1ª Exposição Colonial Portuguesa (1934), a Câmara Municipal do Porto compra-o, bem como aos jardins, chegando mesmo a intervir no edifício em 1951. Contudo, apenas um ano depois, acaba por demolir-lo, propondo a construção de um novo edifício, capaz de albergar o Campeonato do Mundo de Hóquei em Patins. Assim nasce o Pavilhão Rosa Mota, que recentemente sofreu obras de reabilitação mudando o nome para o do patrocinador da intervenção.

¹⁹ MAGALHÃES, M. (2021). *A história do Palácio de Cristal no Porto*. Ncultura. Acedido a 05 de Março de 2023



Contudo este arruamento, antes de ser apenas a alternativa, mais rápida mas menos bela ao Passeio das Virtudes, para chegar à cota baixa da cidade, era uma ligação forte e vívida entre vários pontos notáveis daquele lugar, como é caso da Igreja de São José das Taipas, que ainda hoje prevalece intacta, construída entre os anos 1795 e 1878²⁰, sobre a capela da irmandade de S. José das Taipas e de S. Nicolau Tolentino e Almas, construída no ano de 1666²¹, a Fábrica Portuense de Guarda-sóis, a Praça do Peixe, construída em 1874 e o Mercado do Anjo, em 1842, ambos demolidos²², a praça nos anos 50 do século passado, para dar origem ao edifício do Palácio da Justiça do Porto, construído entre os anos 1958 e 1961, onde hoje funciona o Tribunal da Relação; e o Mercado, em 1952, que depois de estacionamento (1953-1990), de centro comercial de pouco sucesso (1991-2002) e de espaço abandonado durante muito anos (2003-2012)²³, deu lugar à concorrida Praça de Lisboa, desenhada pelo Arquitecto Pedro Balonas²⁴ em 2013.

Era também, em tempos, remontando à sua origem no século XIV, uma ligação pelo exterior da muralha fernandina entre as portas das Virtudes, demolida em 1801 (a Sul), e do Olival, demolida entre os anos 1789 e 1794 (a Norte).

20 SERENO, I. e GUIMARÃES, M. (2002). *Igreja de São José das Taipas / Igreja das Taipas / Capela de São José das Taipas / Capela das Almas e de São José das Taipas. Sistema de Informação de para o Património Arquitectónico*. Acedido a 05 de Março de 2023

21 A capela foi mandada construir por Pantaleão Pacheco e sua esposa, Isabel da Silva em cumprimento de um voto e em memória de seu filho José Pacheco, que faleceu em tenra idade.

22 Mencionar ainda a habitação onde nasceu, a 4 de Fevereiro de 1799, e viveu durante 5 anos Almeida Garret. Data gravada na lápide da fachada a proposta, do Vereador Augusto Moreira Pinto da Costa no ano de 1864.

23 Universidade do Porto. (s.d.). *Edifício da Reitoria da U.Porto - Lado Nascente*. Acedido a 05 de Março de 2023

24 Que agregou um espaço de praça, jardim e pequeno centro comercial.



Desenho 2 | Planta de caracterização da Rua do Dr. Barbosa de Castro.

Contudo, apesar de ter sido traçada no século XIV, só no século XVII é que surgem as edificações a Nascente, entre as quais, as 3 casas que saltaram à vista, encostadas ao lado de fora da muralha, uma vez que a cidade estava em expansão, e por isso esta já não teria uso. Era comum as edificações aproveitarem pedras da muralha para as suas estruturas ou até mesmo apoiarem-se na muralha, como é o caso destas edificações da antiga rua do Calvário, ademais, crê-se que seja por isso que as três habitações surjam recuadas do plano de frente de rua²⁵.

Durante muitos anos apenas existiram edificações do lado nascente da rua do Calvário, caracterizada, na altura, por ser um sítio "escabroso e medonho", uma vez que seria naquela área que, no século XV, se encontrava o "almocavar"²⁶. Só a partir do século XVIII, em específico no ano de 1788, é que o lado poente passou a ser ocupado, com a construção de um alto paredão nas Virtudes. Contudo, pouco tempo depois da conclusão da obra, este muro ruiu, devido à sua fraca estrutura, sendo necessária a construção de outro assente em fortes alicerces de granito²⁷, que se tem mantido até hoje.

25 Ainda hoje se conseguem ver as ameias da muralha Fernandina que serve como parede estrutural traseira na habitação com os números de polícia 42 e 44.

26 Um cemitério de Judeus que cuja comuna estaria em Miragaia, antes da transferência, por iniciativa de D. João I, para o sítio das Couvelas, no Olival, da parte de dentro da muralha.

27 Chama-se "das Virtudes" graças ao nome da fonte monumental, construída em 1619 que ainda hoje lá se encontra, à cota baixa, mandada erguer para o aproveitamento das águas de várias nascentes que corriam a céu aberto formando o Rio Frio.



Imagem 6 | Planta da Cidade do Porto datada de 1865.

Com o aparecimento deste paredão, pode dar-se início à consolidação do espaço, entulhando, primeiramente, toda a área que mediava entre este e a Muralha Fernandina. Assim, rapidamente começaram a surgir habitações caracterizadas por terem duas frentes, uma para a rua Dr. Barbosa de Castro e outra para o Passeio das Virtudes, no lado poente da antiga rua do Calvário, que durante anos a fio não teve passeios e se caracterizava pelo seu pavimento em terra batida, com casas desalinhas, das quais algumas se encontravam num plano bastante superior ao nível do piso de rua, tal como o que acontece com as três edificações mencionadas.

Foque-se, no entanto, a atenção no edifício central, potencial protagonista da curta-metragem pelo seu enquadramento privilegiado, cujos números de polícia são o 48 e 50. Pode observar-se que este é constituído por três andares, o rés-do-chão, que tal como o da casa do lado esquerdo²⁸, está sobrelevado por uma plataforma com cerca de 1,70 metros de altura em pedra, com acesso por uma escadaria visivelmente muito antiga dada a forma arredondada da pedra granítica, que ao contrário da maioria das casas deste tempo (note-se as casas do lado esquerdo chegadas à frente de rua, que se supõe serem da mesma altura), não é ocupado por comércio, mas sim por habitação; por um primeiro andar, por um segundo andar e por um acrescento.²⁹

28 Com os números de polícia 54 e 52.

29 A Vida em Fotos. (2017). 264 - À descoberta do Porto com o Prof. Germano Silva. Acedido a 05 de Março de 2023

A sua fachada é em pedra granítica, rebocada e pintada de bege, onde sobressaem as modinaturas modestas pintadas de branco que circundam as janelas de guilhotina³⁰ e a porta. Note-se que a janela do piso térreo é mais pequena que as restantes. Considerando a fachada da habitação do lado esquerdo, de cor verde, por ser muito similar a esta, crê-se que, primitivamente, aquela janela não existiria, dando lugar a outra porta, como acontece com a casa dos números 54 e 52. Mesmo os números de polícia atribuídos, 48 e 50 são indicadores de que existiriam ali duas entradas, dividindo o edifício, possivelmente em duas habitações. No entanto, pode confirmar-se, hoje, que existem 4 caixas de correio na porta, dessa maneira, supõe-se que existam 4 fogos no prédio, um por andar.³¹

Sabe-se ainda que esta habitação sofreu obras de recuperação pelo menos em duas alturas, 1960 e entre 2000 e 2001 (intervenção do programa RECRIA), porém, todas as alterações ao traço original que se observam hoje, já estariam executadas, mantendo a “traça antiga a nível da fronteira”³², à data da última intervenção. A habitação plurifamiliar, ganha ainda o 3º lugar do prémio RECRIA, cuja memória descritiva da obra confirma a divisão em 4 do prédio.

Sobre as casas vizinhas, como já mencionado, acredita-se que sejam da mesma altura e que tivessem a mesma organização interior, uma vez que as fachadas são muito similares, existindo apenas alterações significativas no número e tipo de portas entre elas, no entanto não se encontrou registo das datas de alteração. Referir ainda que a habitação à esquerda, a verde, está em bom estado de conservação, estando habitada, já a do lado direito, do que se consegue detectar do exterior, encontra-se com alguns danos a nível da caixilharia e dos acabamentos exteriores da fachada, estando desabitada e inclusive à venda.



Imagem 7 | Alçado parcial da Rua do Dr. Barbosa de Castro. Ao centro as 3 edificações mencionas.



Imagem 8 | Fachada das 3 edificações mencionas.

30 O uso das janelas de guilhotina, que na maioria dos casos têm 3 ou 4 folhas de largo, expandiu-se, no Porto, a partir dos começos do século XVIII. Este sistema fora trazido para Portugal, segundo Wihelm Giese, quando os ingleses se instalaram nesta área e um pouco por todo o Norte de Portugal, depois da celebração do Tratado de Methuen, em 1703, para negociarem vinho do Porto.

31 Prémio Recria 2002 (2002). *Casa recuperada é casa valorizada*, pp.21-27 Acedido a 05 de Março de 2023

32 Prémio Recria 2002 (2002). *Casa recuperada é casa valorizada*, pp.21-27 Acedido a 05 de Março de 2023

Sintoma muito comum um pouco por toda a cidade, mas sobretudo no centro histórico do Porto, que teve os seus inícios nas últimas décadas do século XX, quando começou a ser notória a perda de população, especialmente a jovem, muito graças à construção dos novos empreendimentos habitacionais que começavam a aparecer nas periferias da cidade, formando subúrbios que se estendiam de forma indisciplinar, para fora dos limites administrativos do Porto. Nesse sentido, a área urbana caracterizada, até então, por ter apenas um centro, torna-se fragmentada, e polinucleada, e a sua expansão imprevisível e descontrolada, para além de enfraquecer o antigo núcleo central.

Contudo, esta expansão, a uma escala alargada, deu origem à Grande Área Metropolitana do Porto, fundada em 1991, composta por 17 municípios que se interrelacionam e potenciam economicamente, tendo como principal núcleo urbano o município do Porto, que condicionado pelo rio Douro, o oceano Atlântico e pela estrada da Circunvalação, apenas atinge 42 km² de área, e que evidentemente ganha notoriedade com o novo limite que lhe confere uma área de 2 040 km², compreendendo 1 737 395 habitantes³³. Assim, a região Norte, mas principalmente o Porto, tornam-se um ponto atrator a nível global, ponto esse reforçado em 1994, aquando o estatuto de Património Mundial da Humanidade foi atribuído ao centro histórico do Porto pela UNESCO, o que causou uma “reconfiguração da cidade, assente sobretudo nos eixos do turismo, cultura e património”³⁴.



Imagem 9 | Hall de entrada.



Imagem 10 | Topo da escada.



Imagem 11 | Cozinha.



Imagem 12 | Quarto.



Imagem 13 | Sala de Jantar da casa com os números 48 e 50.

³³ Prémio Recria 2002 (2002). *Casa recuperada é casa valorizada*, pp.21-27 Acedido a 05 de Março de 2023

³⁴ BARBOSA, Inês e LOPES, João Teixeira (2019), “Descodificar as paredes da cidade: da crítica à gentrificação ao direito da habitação no Porto”, Sociologia: Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Vol. XXXVIII, pp.9

A Problemática

Assim, os primeiros anos do novo século são caracterizados pelo elevado número de reabilitações e construções, mas principalmente pelo grande investimento em obras públicas.

"Cities are social realities above all, places where we gather together to feel part of something bigger than ourselves. Cities are not "Disneylands," places created simply to attract visitors. Nor should cities be storehouses of economic assets for investment and renting"³⁵

Em 2001, a cidade do Porto volta a ser reconhecida internacionalmente, e conjuntamente com Roterdão, tornou-se Capital Europeia da Cultura. Deste modo, para gerir o evento foi criada a sociedade Porto 2001, cujo programa cultural foi acompanhado por um forte investimento na recuperação do espaço público, tendo sido alvos de reabilitação o Jardim da Cordoaria, a Praça da Batalha e a Praça de D. João I, mas também a construção de novos espaços públicos e edifícios como o Edifício Transparente e a Casa da Música.

Durante os anos seguintes, o Grande Porto recebeu investimentos significativos para a construção de infraestruturas relevantes que impulsionaram o seu desenvolvimento, como o Metro do Porto, inaugurado em 2002 e posteriormente expandido, considerando uma obra de extrema importância para a região e ansiado pelos portuenses; e o Aeroporto Francisco Sá Carneiro, que também passou por modernizações e expansões, o que contribuíram, fortemente, para o aumento de turistas na cidade. Além disso, várias vias rápidas e autoestradas foram construídas, incluindo a já mencionada Via de Cintura Interna, que só foi totalmente concluída em 2007, melhorando significativamente o trânsito na região metropolitana do Porto e permitindo que as pessoas se fixassem mais longe dos seus locais de trabalho, incentivando o uso do transporte individual e facilitando o acesso aos *shoppings* que começavam a surgir nas periferias.

35 Prólogo de José Alberto Rio Fernandes em VARANDY, D. e MATOS, F. (2020). *Urban revitalization and housing affordability: A case study of Porto*, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto. p.4

Mencionar ainda a completa remodelação e ampliação do Estádio do Bessa e a construção do Estádio do Dragão que substituiu o estádio das Antas, obras impulsionadas pelos grandes investimentos em prol do Campeonato Europeu de Futebol de 2004, do qual o Porto era um dos anfitriões. No mesmo ano, a cidade volta a ganhar protagonismo tendo sido eleita como melhor destino Europeu de 2004.

Simultaneamente, a tendência de desertificação da Baixa, que já se fazia sentir nas últimas duas décadas do século XX, acentuou-se. Esta diminuição populacional foi acompanhada pelo encerramento de estabelecimentos comerciais e pela degradação dos edifícios no centro da cidade. Com o intuito de contrariar esta tendência, em 2002, a câmara municipal adoptou uma estratégia que agiu sobre duas frentes, na limpeza e eliminação da marginalidade das ruas; e na reabilitação urbana da baixa do Porto e promoção do turismo, com foco em “vender” o Porto como cidade “moderna, europeia, cosmopolita,”³⁶ tendo criado para tal tarefa, no final de 2004, a Porto Vivo, uma Sociedade de Reabilitação Urbana (SRU).

Contudo, para agilizar o objectivo mais moroso, surge no mesmo ano uma lei para o plano estratégico da reabilitação urbana da baixa do Porto, que enfatizava que as SRUs³⁷ podiam definir a área prioritária de intervenção, bem como decidir quais as acções estratégicas a adoptar de modo a promover o “bem-estar social”. Em suma, as SRUs independentes passam a poder “expropriar ou a forçar a venda de edifícios que se encontrem em mau estado de conservação”. O que levou a que, apesar do seu objectivo inicial, o seu foco se centrasse mais na reabilitação estética do que em conseguir uma coesão social e económica.³⁸

À data, bem como nos anos que se seguiram, o Porto debatia-se com o decrescimento da população no centro histórico³⁹, albergando uma grande quantidade de edifícios devolutos, sofrendo paralelamente com altos níveis de pobreza e problemas de exclusão social. Na mesma altura dá-se início a uma crescente onda de prémios e louvores.⁴⁰ Tais galardões fizeram com que o Porto ganhasse visibilidade além fronteiras, originando um *boom* turístico que cresce exponencialmente ano a ano - “A cidade torna-se uma marca.”

A Gentrificação passa a fazer parte do “universo vocabular dos portuenses”, estando a sua origem associada ao contexto de crise e austeridade, entre 2011 e 2014. Foi nesta altura que se criaram “mecanismos no sector da habitação baseados num modelo não intervencionista e neoliberal: Autorização de Residência para Actividade de Investimento (vulgo, *Vistos Gold*), Regime Legal do Arrendamento Local, Regime Excepcional de Reabilitação Urbana ou Regime Jurídico de Reabilitação Urbana”⁴¹.

36 BARBOSA, Inês e LOPES, João Teixeira (2019), “Descodificar as paredes da cidade: da crítica à gentrificação ao direito da habitação no Porto”, *Sociologia: Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto*, Vol. XXXVIII, pp.9

37 Uma sociedade de requalificação urbana é uma entidade que tem como objectivo revitalizar áreas urbanas degradadas ou em declínio. Normalmente são criadas pelas câmaras municipais, pelo governo, ou por organizações privadas sem fins lucrativos, com o objectivo de melhorar a qualidade de vida dos moradores dessas áreas e promover o desenvolvimento económico, sendo, para tal, responsáveis por uma ampla gama de actividades, incluindo aquisição de terrenos e imóveis, demolição de edifícios antigos ou em mau estado, desenvolvimento de novas construções, renovação de edifícios existentes, etc. Comumente, as SRU trabalham paralelamente com moradores, empresas locais, organizações comunitárias e grupos de interesse para desenvolver um plano de requalificação urbana que reflecta as necessidades e aspirações da comunidade, tendo como objectivo final, criar uma área mais atractiva, segura e vibrante para se viver e trabalhar, mas também visitar.

38 VARANDY, D. e MATOS, F. (2020), *Urban revitalization and housing affordability: A case study of Porto*, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto. p.10

39 Segundo dados dos CENSOS de 2011.

40 A cidade do Porto recebeu o prémio de melhor destino turístico em 2012, 2014 e 2017, sendo que em 2022 recebe o prémio de melhor destino de cidade do mundo no *World Travel Awards*.

41 BARBOSA, Inês e LOPES, João Teixeira (2020), “O Porto não se vende: Resistências à gentrificação através da produção artística no período pós-austeritário”, *Cadernos de Arte e Antropologia*, Vol. 9, nº21/2020, p.51

No entanto, estes mecanismos apenas visavam cortar o financiamento do estado, substituindo-o por benefícios fiscais e reduções de impostos (medida que obrigou as autarquias e as SRUs a unirem-se em parcerias ligadas a altos investimentos), ou o encerramento de SRUs que não são economicamente sustentáveis (2012), nada se mencionou sobre “as questões sociais e económicas de reabilitação urbana” para a prevenção da gentrificação.⁴² Esta negligência dos aspectos sociais face aos físicos, que ocorreu nas últimas décadas em cidades portuguesas pode estar relacionado com: a grande magnitude do declínio; não existirem meios legais para as cidades intervirem no mercado privado; ser mais fácil intervir no espaço público do que no espaço privado fragmentado; e ser mais simples implementar soluções físicas do que soluções para os problemas sociais.⁴³

Apenas em 2020, se menciona a necessidade de atrair para estes edifícios, famílias que tenham capacidade de pagar rendas mais altas, como forma de conseguir a permanência de famílias trabalhadoras e de classe média.⁴⁴

Tudo isto faz com que o modelo das SRUs não seja fiável, uma vez que “as oportunidades de investimento para reabilitação habitacional que têm surgido tendem a centrar-se em dinâmicas comerciais e turísticas que inibem a produção de habitação popular”⁴⁵, fazendo com que os centros comecem a “evidenciar sinais de descompressão e desvitalização, associados à perda de população residente e ao crescimento dos estabelecimentos de comércio e serviços noutras localidades” - Perda de identidade.⁴⁶

No entanto, a cidade continua a acolher mais e mais turistas, facto muito associado ao aparecimento em 2017/2018 da *Ryanair*, primeira empresa de voos *Low Cost* a voar para o Porto, permitindo visitar a cidade por apenas 3, 4 dias, ou até menos, o que originou uma subida percentual de passageiros que passaram pelo aeroporto do Porto, entre

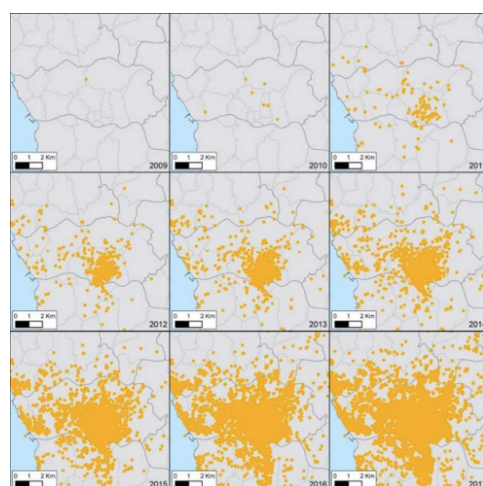


Imagem 14 | Evolução do número de Airbnb's na área do Porto entre 2009 e 2017.

42 NETO, L., PINTO, N., & BURNS, M. (2014). *Evaluating the impacts of urban regeneration companies in Portugal: The case of Porto*. Planning Practice and Research, p. 541

43 BALSAS, C. J. L. (2007). *City centre revitalization in Portugal: A study of Lisbon and Porto*. Journal of Urban Design, 12(2), 231-259.

44 BRANCO, R., & ALVES, S. (2017). *Models of urban requalification under neoliberalism and austerity: The case of Porto*, Paper presented at the 30th Annual Congress of the Association of European Schools of Planning, Lisbon PT

45 VARANDY, D. e MATOS, F. (2020), *Urban revitalization and housing affordability: A case study of Porto*, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto, p.11,12

46 FERNANDES, J. e CHAMUSCA, P. (2017). “Comércio-memória: para quê e para quem”. Em: XI Congresso da Geografia Portuguesa, *As dimensões e a responsabilidade Social da Geografia*, Livro de Atas. Porto, 9 a 11 de novembro de 2017, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Associação Portuguesa de Geógrafos, Porto, pp.569

Agosto de 2009 e Agosto de 2019, de 169%.⁴⁷ Associado a este crescimento está a nova legislação turística, que “liberalizou os mercados de alojamento hoteleiro”, passando “a ser possível arrendar habitações por poucos dias — transformando-as em *hostels* e alojamento local— e desse modo aumentar a renda anual”⁴⁸, e o programa dos *Vistos Gold*, que permitiu que estrangeiros pudessem adquirir edifícios a baixo custo, para os reabilitarem em actividades ligadas ao turismo (alojamentos locais - unidades de *Airbnb*)⁴⁹. Sendo que, as propriedades listadas no *Airbnb*, entre 2010 e 2018, subiram de 10 mil para 100 mil.⁵⁰

Dar ainda nota de que a freguesia da Vitória⁵¹, freguesia das 3 casas abordadas, tem quase tantos alojamentos locais (1009) como tem habitações (1668), o que dá um rácio de 60,5%.⁵² É o local da cidade que mais sofre com este problema.

Para além da quantidade absurda de turistas que o Porto recebe, das habitações que se converteram em alojamentos locais desenhadas para estes, e muitas vezes por estes, dos comércios tradicionais que foram forçados a fechar ou a mudar, e de tantos outros que abriram para explorar ao máximo esta nova realidade, juntam-se as mudanças significativas no âmbito da mobilidade, que tanto ajudam a tornar o Porto na cidade frenética dos dias correntes, com empresas como a *Uber* (americana) ou a *Bolt* (estoniana), que trouxeram novos serviços de transporte pessoal (táxi, trotinetas, bicicletas) e entregas de comida ou bens ao domicílio, sempre associadas a um dispositivo móvel. Factor que por si só se destina a camadas mais jovens, não sendo capaz de integrar quem ainda se lembra do Porto com apenas duas pontes.

Em suma, os galardões e reconhecimento que o Porto adquiriu nos anos 90 e no século XXI, bem como o turismo que lhes está associado, potenciaram a reabilitação do centro do Porto que desde o final do século XX tinha sido abandonado, atribuindo-lhe assim vida, com um novo sentido, novos usos e uma nova cara, capazes de atrair mais turismo, acabando por potenciar a economia da cidade, contudo, todas as alterações aconteceram de forma muito precipitada, não tendo existido tempo para se prever as consequências que surgiriam com as novas obras, que sucessivamente se foram focando mais nos visitantes, com mais poder económico e descurando os habitantes de longa data da cidade e jovens.

É esta nova realidade, de poder ser tudo “para inglês ver” que se levanta o problema da “perda de identidade”. Pior ainda será pensar no que se sucederá quando os turistas que escolhem o Porto como destino turístico pela sua autenticidade, deixarem de a encontrar. O que restará do Porto quando deixar de ser o Porto? É nestas nuances que se pretende focar a curta-metragem, restando apenas saber como transmitir esta problemática de forma clara e impactante.

47 BARBOSA, Inês e LOPES, João Teixeira (2020), “O Porto não se vende: Resistências à gentrificação através da produção artística no período pós-austeritário”, *Cadernos de Arte e Antropologia*, Vol. 9, nº212020, p.51

48 MATOS, F. (2017). “Gentrificação nas ilhas do Porto: uma dinâmica embrionária”. Em: XI Congresso da Geografia Portuguesa, As dimensões e a responsabilidade Social da Geografia, Livro de Atas. Porto, 9 a 11 de novembro de 2017, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Associação Portuguesa de Geógrafos, Porto, pp.86

49 VARANDY, D. e MATOS, F. (2020), *Urban revitalization and housing affordability: A case study of Porto*, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto. p.11,12

50 BARBOSA, Inês e LOPES, João Teixeira (2020), “O Porto não se vende: Resistências à gentrificação através da produção artística no período pós-austeritário”, *Cadernos de Arte e Antropologia*, Vol. 9, nº212020, p.51

51 Pertencente, agora, à união de freguesias de Cedofeita, Santo Ildefonso, Sé, Miragaia, São Nicolau e Vitória.

52 CASTRO, A. (2023). *No Porto, há uma freguesia com quase tantos alojamentos locais como habitações*. *Jornal de Notícias*. Acedido a 05 de Março de 2023

As Técnicas de Comunicação

Mesmo antes de se pensar em contar qualquer tipo de história, já se tinha decidido que a curta-metragem seria em animação, por se tratar de um projecto a longo prazo, não necessitando da disponibilidade de terceiros para cederem espaços para as gravações ou como actores, e que dentro da animação, a técnica que iria ser usada para comunicar a curta-metragem, iria ser a de “*stop-motion*”⁵⁴, por ser a mais próxima da arquitectura.

*“Animation can explain whatever the mind of man can conceive. This facility makes it the most versatile and explicit means of communication yet devised for quick mass appreciation.”*⁵³

O *stop-motion* é uma técnica de animação que consiste em fotografar um objecto inanimado ou cenário, fotograma⁵⁵ a fotograma, por cada pequeno movimento ou mudança de posição que o animador cuidadosamente lhe incute, e juntar estas fotografias numa sequência capaz de criar a ilusão de movimento contínuo, com foco em contar uma história.

Esta técnica, como se conhece hoje, surgiu por volta do ano de 1890, acidentalmente, durante a gravação de um filme de George Méliès, enquanto gravava uma cena, numa rua, e a sua câmara ficou encravada momentaneamente⁵⁶. Quando, mais tarde, olhou para aquele excerto do filme, notou que a carruagem em cena parecia ter-se transformado num carro fúnebre. Este acaso acabou por inspirar grande parte dos seus efeitos cinematográficos, que empregou em vários dos seus filmes, como as “transformações”, onde um objecto é trocado por outro, os “desaparecimentos”, onde um objecto é retirado de cena, e a “*pixilation*”, onde um objecto é movido, em pequenos movimentos, com intuito de parecer que se move sozinho⁵⁷ ⁵⁸, efeitos a que ainda hoje muitos cineastas recorrem.

⁵³ Walt Disney

⁵⁴ Ver Anexo A - Glossário e B - História do Stop-motion

⁵⁵ Termo que aparece também ao longo do texto com a terminologia inglesa “*frame*”.

⁵⁶ RED Produção Audiovisual (s.d.). *O que é o stop motion?*

⁵⁷ ALLISON, T. (2012). *More on Méliès*. Movie Magic, Emory Arts.

⁵⁸ Para mais informações sobre a origem e evolução do cinema de animação e consequentemente do *stop-motion*, ver anexo 2.

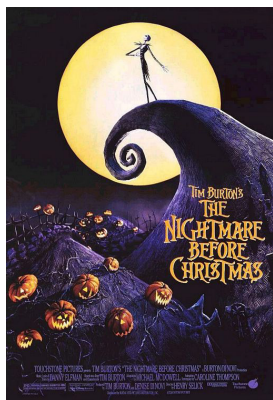


Imagem 15 | Capa do Filme "Nightmare Before Christmas"

O *stop-motion* acaba por ganhar popularidade entre as décadas de 1920 e 1930, sendo usada em filmes *live-action*, como "King Kong" de 1933 e "The Lost World" de 1925, para animar o gorila e os dinossauros, respectivamente, onde os seres gigantes ganhavam vida recorrendo ao *stop-motion*. Acaba por ser uma ferramenta inovadora que permite conectar intrinsecamente um mundo imaginário (através de materiais reais) ao mundo real.

Contudo, com o desenvolvimento dos computadores e da consequente animação assistida por estes, o *stop-motion* é obrigado a evoluir e a reinventar-se, e assim, ao longo das próximas décadas, animadores e cineastas levam-na ao limite, testando novas técnicas e materiais de forma a criar animações mais complexas e mais realistas.

Surge então o *stop-motion* como se conhece hoje, empregue numa grande variedade de séries de animação, anúncios, *videoclipes*, curtas-metragens e longas-metragens, de pequenas e grandes produções, para crianças, mas também para adultos, descolando-se cada vez mais de ser um género e passando a ser apenas um meio⁵⁹ de transmitir uma história, com a particularidade de ser feita manualmente por pessoas⁶⁰, para pessoas, e é nesta condição que tanto se assemelha ao que é fazer arquitectura⁶¹.



Imagem 16 | Construção de um dos cenários exteriores de "Boxtrolls", note-se a escala do cenário.

Um dos primeiros exemplos em como os filmes de animação passam, também, a ser indicados para adultos, libertando-se do estereótipo de que "se é feito com bonecos, é para crianças" é o "Nightmare Before Christmas", do realizador Henry Selick e escrito e produzido por Tim Burton, lançado em 1993⁶², uma das principais referências entre filmes de animação em *stop-motion*.

59 "Animation is a medium, not a genre" - Guillermo del Toro, 2021

60 CHRISTOPHERSON, D. (2022). Guillermo del Toro Says Animation is Not a Genre for Kids: 'Animation is Film'. Movieweb. Acedido a 05 de Março de 2023

61 Todos os outros tipos de animação serão assim: animação tradicional 2D, digital ou em papel, ou animação 3D computadorizada, porque em última instância todas são feitas à mão por pessoas para pessoas, independentemente de serem ou não assistidas por um computador, todavia, a animação em *stop-motion* destaca-se por passar por todas as fases de um projecto de arquitectura, começando por se esboçar uma ideia de espaço e de personagem, e até mesmo de um princípio; passando para desenhos mais técnicos recorrendo ou não ao auxílio de um modelo 3D; podendo fazer-se ou não maquetes de testes para perceber o espaço, bem como verificar a iluminação, etc; para pormenores de construção quer dos espaços quer dos personagens; e por fim a execução da própria obra.

62 Porto Editora. (s.d.). O Estranho Mundo de Jack. Infopédia. Porto: Porto Editora. Acedido a 05 de Março de 2023

Este passa-se numa cidade chamada "Halloween", onde habitam fantásticas criaturas que vivem todo o ano com o propósito de organizar a noite do dia das bruxas. Certo dia, Jack Skellington, o rei de Halloween, aborrece-se com a rotina e descobre, por acaso, uma nova cidade - "Christmas", onde é celebrada a alegria do Natal. Encantado com a ideia, Jack decide trazer o espírito do Natal para Halloween, substituindo o Pai Natal e organizando, juntamente com os seus vizinhos, aquilo que deveria ser um Natal inesquecível. Algo que não chega a acontecer, porque Jack não conseguiu compreender o espírito natalício e os seus preparativos ganham um tom demasiado macabro para a época, acabando por desiludir e entristecer todas as crianças do mundo.⁶³

O filme foi produzido com a ajuda dos melhores animadores de *stop-motion* da altura, acabando por se tornar o “primeiro filme realizado com esta técnica a ser distribuído no mundo inteiro”⁶⁴. As personagens foram construídas de modo a se parecerem o mais possível aos esboços de Tim Burton, tendo sido, para tal, minuciosamente planeadas.⁶⁵



Imagem 17 | Personagens do filme "Corpse Bride", note-se as semelhanças aos de "Nightmare Before Christmas", características comuns aos filmes de Tim Burton.



Imagem 18 | Frame de "Nightmare Before Christmas". Note-se as cores quentes da Cidade do Natal.



Imagem 19 | Frame de "Nightmare Before Christmas". Note-se as cores frias da Cidade de Halloween.

63 SELICK, H. (1993). The Nightmare Before Christmas. USA: Touchstone Pictures, Skellington Productions, Buena Vista International

64 Porto Editora. (s.d.). O Estranho Mundo de Jack. Infopédia. Porto: Porto Editora. Acedido a 05 de Março de 2023

65 Foram feitas ao todo, mais de 200 puppets, incluindo, vampiros, fantasmas, lobisomens, múmias, entre outras criaturas do fantástico, muitas com várias cabeças ou faces para serem substituídas durante o processo de animação, de modo a conferir emoções e capacidade de diálogo aos personagens.

Os cenários são compostos de construções grotescas com estranhas texturas. Na cidade de Halloween, as construções são altas e esguias, com torres pontiagudas e inclinadas, telhados irregulares e paredes sinuosas, estando enfeitada com símbolos de Halloween, como abóboras, caveiras, teias de aranha e morcegos, de modo a transmitir uma sensação mais sombria e mórbida. Já a cidade do Natal, contrasta com a anterior. A arquitectura é mais tradicional e familiar, com casas de madeira com telhados de telha vermelha, chaminés fumegantes e o chão coberto de neve, enfeitadas com grinaldas, luzes e presentes, para passar emoções mais alegres e aconchegantes. Tudo isto leva o espectador para o mundo surreal, macabro e sombrio da história.

Contudo o filme destaca-se pela utilização criteriosa da cor, utilizando um forte contraste entre cores mórbidas na cidade de Halloween, composta principalmente de tons escuros e saturados, incluindo muito preto, roxo, verde e vermelho escuro, com poucos tons pastéis e claros, que lhe dão o lado sombrio pretendido; e cores vivas e alegres na cidade de Christmas.⁶⁶ Notar que, apesar do grande contraste, a escolha das cores é uniforme em toda a produção, dando-lhe uma sensação de coesão e consistência visual.⁶⁷ Técnica e estilo recorrentes nos filmes produzidos por Tim Burton, como “Corpse Bride”⁶⁸, outro filme que utiliza a técnica de *stop-motion*, de 2005, desta vez realizado por Tim Burton, onde a paleta de cores mórbidas é muito semelhante, apesar da cor predominante ser o azul e não o preto.



Imagem 21 | Frame de "Corpse Bride". Note-se as cores, que apesar de maioritariamente frias, fazendo uma relação ao mundo mórbido, são vibrantes quando o personagem principal de sente feliz.



Imagem 20 | Capa do Filme "Corpse Bride", em Portugal "A Noiva Cadáver".



Imagem 22 | Frame de "Corpse Bride". Por antítese, note-se os tons esbatidos, mas quentes, um vez que se trata do mundo como o conhecemos, quando o personagem principal de sente triste.

66 Quando Jack descobre "Christmas Town", o filme muda para tons mais claros e vibrantes, com vermelhos brilhantes, verdes claros e brancos puros, para contrastar com os tons escuros de "Halloween Town".

67 A paleta de cores é utilizada tanto na caracterização dos personagens, quanto na construção dos cenários, criando um mundo coeso e coerente

68 BURTON, T. (2005). *Corpse Bride*. USA/UK: Tim Burton Productions, Laika, Patalex II Productions, Warner Bros. Pictures

Henry Selick volta a apresentar o mesmo truque de cores em “Coraline”, filme que é, também, concebido para um público mais velho, que se destaca principalmente pela sua história cativante e pela capacidade formal de a transmitir. “Coraline” é lançado em 2009, e é baseado num livro homónimo de Neil Gaiman, produzido pelo estúdio de animação exclusivo de *stop-motion*, Laika.

A história acompanha Coraline Jones, uma menina que se muda juntamente com os seus pais, para uma grande casa cor de rosa. Estes estão constantemente a trabalhar nos seus livros sobre jardinagem, apesar de não gostarem de jardins, actividade que lhes consome todo o tempo que têm para a Coraline. Entediada, decide explorar sozinha a casa e o terreno, acabando por encontrar Wybie Lovat, o neto da proprietária da grande casa, bem como os outros 3 inquilinos: duas senhoras de idade que foram atrizes de teatro e vivem no passado e um malabarista louco, dono de um circo de ratos saltadores⁶⁹.



Imagem 23 | Capa do Filme "Coraline".



Imagem 24 | Frame de "Coraline". Surge neste filme a composição arquitectónica, para além da cor e do tom, como um dos factores de distinção entre o bom e o mau, entre o atraente e o desinteressante. Note-se os detalhes da casa de Coraline no "outro mundo", a pintura cuidada, as luzes, os arranjos exteriores, etc.



Imagem 25 | Frame de "Coraline". Que contrastam com a casa descuidada, sem manutenção, sem vida, que quase parece abandonada no mundo real.



Imagem 26 e 27 | Frame de "Coraline". O mesmo acontece no jardim exterior, onde no mundo real não há vida e no "outro mundo", as plantas têm a capacidade de se mexer.



Imagem 28 e 29 | Frame de "Coraline". Jogo semelhante nos espaços interiores, aqui representando a cozinha, note-se a quantidade de adereços sobre a bancada no "outro mundo", que dão a tal ideia de vida ao espaço.



Imagem 30 e 31 | Frame de "Coraline". No quarto de Coraline, detalhes como a lareira acesa, as cortinas, o candeeiro do sistema solar, a cómoda e as próprias cores vibrantes do espaço.

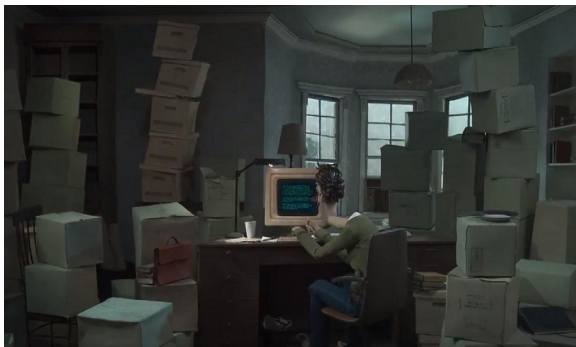


Imagem 32 e 33 | Frame de "Coraline". No escritório do pai, o cuidado da arrumação (note-se a referência às caixas que compõe o espaço do mundo real nos quadros na parede do "outro mundo e na estante), ou o facto deste ter trocado de profissão, deixando de escrever artigos de jardinagem para passar a ser músico, trocando as caixas aborrecidas por instrumentos musicais vibrantes.

Acaba por se sentir sozinha e na sua exploração acaba por encontrar uma porta - um portal para uma dimensão paralela da sua própria vida, onde tudo parece melhor, onde os seus pais lhe dão atenção e são carinhosos e os seus vizinhos menos estranhos, no entanto têm a particularidade bizarra de todos terem botões no lugar dos olhos. Rapidamente percebe que algo não está certo, e que este mundo alternativo é uma armadilha. Coraline tem de usar, então, a sua inteligência e coragem para conseguir sair dali e salvar os seus pais verdadeiros⁷⁰.

Talvez mais do que a história, que tem como moral “dar valor àquilo que se tem”, seja a atmosfera gótica e macabra do filme, criada pelo estilo dos personagens, da casa, dos animais, dos adereços ou da vegetação, que faz com que este seja mais apropriado para jovens e adultos do que para crianças. “Coraline” tem a difícil tarefa de representar duas emoções opostas com os mesmo espaços e para o conseguir apoiou-se em dois grandes factores, nos detalhes arquitectónicos e adereços e na cor.

O filme é constituído maioritariamente por quatro espaços marcantes, o exterior, compreendendo o jardim e as próprias fachadas da casa, a cozinha, o quarto de Coraline e o escritório do pai, dobrando-se para os do outro mundo, fazendo um total de 8 cenários diferentes que importa referir.

No mundo real, a grande área de jardim parece sombria e descuidada, com plantas meias mortas, tornando o espaço rígido e sem vida, enquanto que no outro mundo, o mesmo jardim é exuberante e vibrante, repleto de plantas com cores vívidas e que têm mesmo vida, movendo-se e brilhando. A mansão rosa, que se assenta no topo de uma colina abandonada, como se de um filme de terror se tratasse⁷¹, é uma casa sem graça, desgastada, com cores desbotadas e muito pouco detalhada para um edifício victoriano, no mundo real, já no mundo paralelo, o mesmo espaço exterior parece brilhante, animado e alegre. Tal sensação foi alcançada pela adição de detalhes arquitectónicos na fachada, nos telhados e pilares e pela revitalização das cores esbatidas, pintando-se de rosa forte a mansão e de branco fresco a escadaria de entrada. Foram ainda adicionadas luzes aconchegantes em vários pontos da casa e do jardim que atraem Coraline.⁷²

Técnicas semelhantes são utilizadas na cozinha, no quarto e no escritório, onde o mundo real é muito impessoal, sendo pobre em detalhes e adereços, contrastando com o outro mundo, onde tudo é mais elaborado, onde a disposição dos adereços reflecte vivacidade aos espaços.

Mencionar ainda a fotografia do filme que tão bem trabalha a cor, dando ao mundo real e monótono cores pálidas e esbatidas e ao mundo paralelo mais interessante porém tenebroso, cores frias, porém vibrantes; e a iluminação, que é cadenciada de forma a transmitir deslumbramento ou medo, conforme a situação.⁷³ Mas também a enquadrada banda sonora, de Bruno Coulais e “They Might Be Giants”, que acompanha o filme ajudando a criar os momentos de *thriller*, suspense e melancolia que este sugere. Em suma, Coraline trata-se de um pesadelo muito agradável.⁷⁴

70 SELICK, H. (2009). *Coraline*. USA: Laika Entertainment, Focus Features

71 Chegando mesmo a fazer lembrar a casa protagonista de *Psycho* de Hitchcock de 1960.

72 AHMED, A. (s.d.). *An Architectural review of Coraline*. Rethinking The Future. Acedido a 30 de Abril de 2023

73 Como por exemplo quando atravessa o portal, ou quando rasteja pelos diversos lugares escuros.

74 SELICK, H. (2009). *Coraline*. USA: Laika Entertainment, Focus Features



Imagem 34 | Capa do Filme "Boxtrolls", em Portugal "Os Monstros das Caixas".

Denotar que algo muito semelhante em todos os filmes da Laika, obviamente para lá das qualidades construtivas de cenários e *puppets* inovadores, é esta dualidade entre o real e o imaginário. Entenda-se “o real” como um mundo paralelo ao nosso, onde existe gravidade, onde a lua é como a conhecemos e gira em torno da terra que gira em torno do sol, e “o imaginário”, onde a realidade não se aplica, onde o impossível pode acontecer, onde algo apenas se poderia mostrar recorrendo à animação, onde o limite está apenas na mente de quem cria, quem faz e quem anima.⁷⁵

Outro exemplo disto é o "Boxtrolls", com um tom mais leve, e por isso indicado para um público mais jovem, realizado por Graham Annable e Anthony Stacchi, lançado em 2014, baseado no romance “Here Be Monsters!” de Alan Snow, onde existem dois mundos, o da superfície, muito similar ao nosso, apesar de estilizado, e o mundo dos esgotos, onde vive Eggs, o personagem principal, um menino humano educado pelas criaturas dos esgotos que dão nome ao filme, temidas, irracionalmente, pelos humanos que vivem à superfície. A longa-metragem acompanha a missão de Eggs em provar aos cidadãos da superfície, que as criaturas são inofensivas e grande parte das vezes, mais humanas que eles. Aborda, então, temas sobre a aceitação, o preconceito e a discriminação.⁷⁶

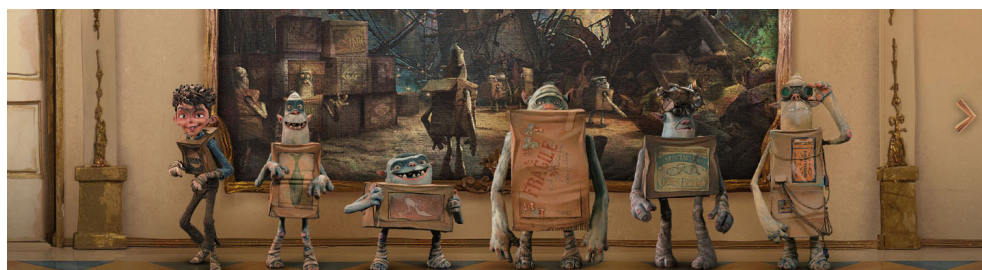


Imagem 35 | Frame de "Boxtrolls". Roupas dos monstros das caixas, note-se os tons quentes das caixas de cartão e os tons acinzentados, azuis e verdes dos monstros.



Imagem 36 | Frame de "Boxtrolls". Roupas dos burgueses. Note-se os tons brancos dos chapéus e do Lord Portley-Rind (segundo a contar da esquerda) e os tons rosa da Winnie (primeira da esquerda).



Imagem 37 | Frame de "Boxtrolls". Roupas dos vilões. Note-se os chapéus vermelhos.

⁷⁵ Apesar de, ao contrário de outras técnicas de animação, o *stop-motion* estar muito condicionado pelos materiais reais, que têm um peso e uma resistência limitada. Por exemplo, imagine-se um personagem a voar, a única forma de representar tal acção seria recorrendo a uma estrutura para o apoiar, que teria de ser suficientemente resistente para suportar o peso do personagem, que deveria ser o mais leve possível. Em contraponto, por exemplo com a animação 2D, onde realmente a única condicionante é a qualidade do desenho do animador.

⁷⁶ ANNABLE, G. e STACCHI, A. (2014). *The Boxtrolls*. USA/UK: Laika Entertainment, Focus Features

A arquitectura do filme é inspirada na arquitectura vitoriana e eduardiana, com uma mistura de estilos góticos e renascentistas. A cidade de Ponte Queijo é retratada como uma cidade industrial com grandes fábricas, torres de relógio, pontes e edifícios altos. Os interiores dos edifícios são retratados com uma grande riqueza de detalhes, com móveis ao estilo victoriano e muitos elementos decorativos como molduras, lareiras e escadarias. Já os espaços subterrâneos dos boxtrolls, por antítese, são retratados como labirintos escuros e húmidos, com túneis escavados na rocha e muitas engenhocas e objectos mecânicos feitos a partir de lixo.

Mais uma vez o uso da cor para transmitir emoções e ideias é aplicado minuciosamente, nos cenários, ao distinguir-se os dois mundos utilizando cores frias e esbatidas à superfície, chegando até a serem sombrias e medonhas, em contraponto com as cores alegres dos tons quentes e vibrantes dos esgotos. Também existe lógica na escolha das cores das personagens, o Eggs veste uma camisola azul turquesa, que representa a amizade e o equilíbrio, os vilões têm chapéus vermelhos, cor que representa o mal e o perigo; a amiga de Eggs veste-se de rosa, cor que representa a ternura e o mimo; o governador da vila veste-se de branco, sinal de pureza; e os boxtrolls são azuis com manchas acinzentadas, que para além de claramente sujos, podem representar uma espécie de lealdade entristecida.⁷⁷



Imagem 38 | Frame de "Boxtrolls". Note-se os tons quentes da Cidade do Queijo.

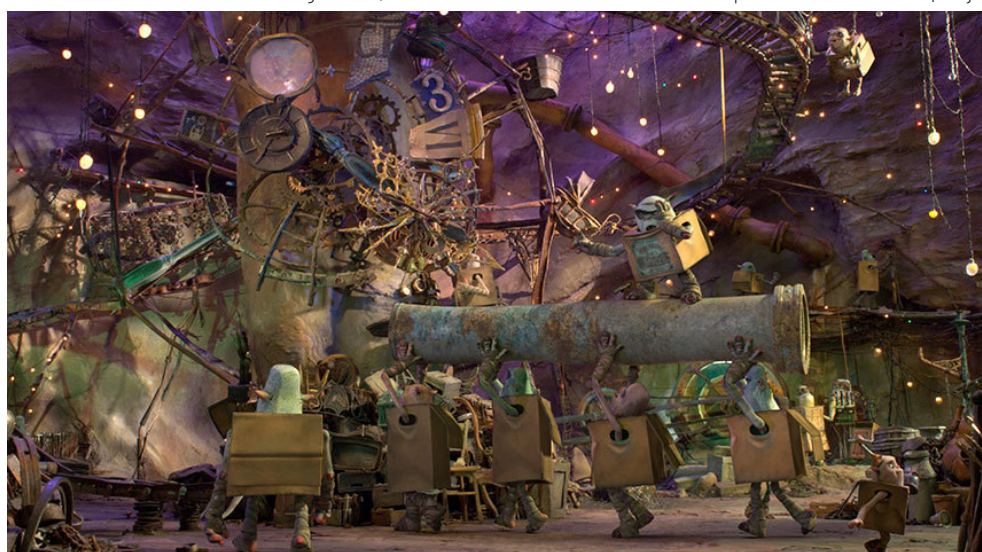


Imagem 39 | Frame de "Boxtrolls". Note-se os tons vibrantes e a composição arrojada do mundo dos esgotos.

77 ANNABLE, G. e STACCHI, A. (2014). *The Boxtrolls*. USA/UK: Laika Entertainment, Focus Features



Imagem 40 | Capa do filme "Isle of Dogs", em Portugal "A Ilha dos Cães".

O uso da cor para expressar emoções é uma técnica de que vários filmes fazem uso, sendo o maior exemplo de levar este truque ao limite, toda a obra de Wes Anderson, onde cada cena é pensada meticulosamente como um *frame* estático, em que cada objecto, cada movimento, cada som, cada plano ou cada cor têm uma razão de ser, em busca de se atingir, começando pelo essencial, a melhor e mais eficaz maneira de transmitir a narrativa.

Também a arquitectura nos seus filmes, tem igual cuidado, tenha-se o filme "Isle of Dogs" como exemplo, onde tem a função de ajudar a estabelecer as diferentes atmosferas entre a cidade das pessoas e a "ilha dos cães". Sendo a cidade apresentada como uma mistura de estilos arquitectónicos japoneses tradicionais e modernos, com arranha-céus e edifícios de betão coexistindo com templos, santuários e casas de estilo japonês.

Enquanto a "ilha dos cães", por outro lado, é um lugar abandonado, que se assemelha a um aterro sanitário gigante, com montanhas de lixo e destroços de construções. No entanto, mesmo nesse cenário desolador, a arquitectura é usada para criar contraste e interesse visual, uma vez que os cães constroem as suas próprias casas improvisadas, tendo as ruínas de prédios antigos como plano de fundo, adicionando camadas de história ao ambiente.



Imagem 41 | Frame de "Isle of Dogs". Note-se a expressão defensiva dos cães, pela sua postura, pela boca e pelas orelhas.



Imagem 42 | Frame de "Isle of Dogs". Note-se a ligeira expressão da criança, de olhos arregalados, lábios tensos.

Contudo, aborde-se outro aspecto deste filme - a expressão dos personagens sendo as suas caras compostas por elementos simples.

A técnica de *stop-motion* tem uma particularidade, uma vez que conseguir movimentos subtis e precisos é uma tarefa muito difícil fisicamente, os movimentos dos personagens tendem a ser deliberadamente exagerados de modo a enfatizar emoções. Tal como acontece com os cães, neste filme, que são muito expressivos, com movimentos desajeitados ou mais elegantes reflectindo a sua personalidade e humor.

Por outro lado, os personagens humanos são muito estáticos e formais, com movimentos controlados e contidos, de modo a reflectir a cultura japonesa retratada no filme, que valoriza a disciplina e o autocontrole, características que tornam difícil a leitura de emoções. Contudo, com ligeiros movimentos de sobrancelhas e boca, e o recurso ávido da linguagem corporal, como um encolher de ombros ou um abanar de cabeça, conseguem facilmente comunicar o que sentem e o que pensam.⁷⁸

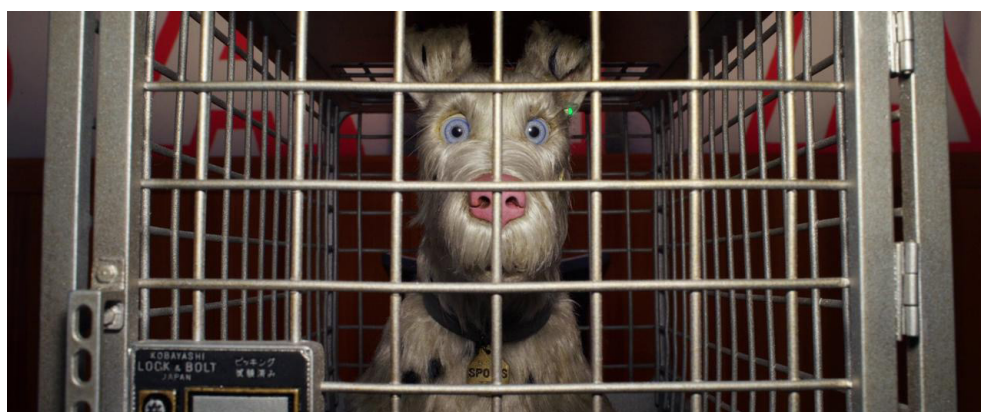


Imagem 43 | Frame de "Isle of Dogs". Note-se a expressão de medo conseguida pelos olhos arregalados, e orelhas tensas.



Imagem 44 | Frame de "Isle of Dogs". Note-se os pequenos detalhes de expressão, na boca e nas sobrancelhas.

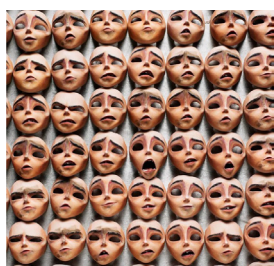


Imagem 45 | Várias expressões faciais impressas em 3D de Eggs de "Boxtrolls".



Imagem 46 | Cara mecânica revestida a látex em "In the Fall of Gravity".

O uso da linguagem corporal é uma estratégia que vários filmes usam, especialmente se forem mudos e especificamente se os personagens não tiverem mais de mil faces diferentes para trocar quase de *frame* a *frame* (como "Boxtrolls"), nem uma face mecânica ("In the Fall of Gravity" Ron Cole, 2008), tal é o caso da série de animação em *stop-motion*, provavelmente mais conhecida de sempre, "Shaun the Sheep", da Aardman (desde 2007). Uma série muda, com episódios de aproximadamente 7 minutos, onde o protagonista Shaun é uma ovelha de plasticina (*claymotion*). É a partir de expressões corporais e expressões faciais exageradas que Shaun se faz entender.



Imagem 47 | Expressão de espanto de Shaun, conseguida pelo exagero da boca e pelos olhos arregalados.



Imagem 48 | Expressão de tristeza, conseguida pelas pálpebras semicerradas.

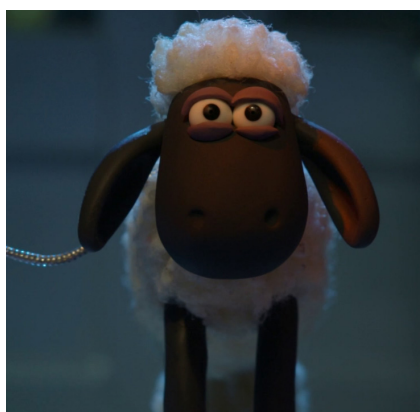


Imagem 49 | Expressão de estranheza, conseguida pelas pálpebras que simulam sobancelhas.



Imagem 50 | Expressão de felicidade, conseguida pelo sorriso rasgado que sai da sua face.

Por fim, mencionar, uma longa e 2 curtas metragens que têm um factor comum, um material de revestimento de finalização de *puppets* versátil, rico, real, frenético e tão sensorial - a lã para feltrar, usada tantas vezes para criar os efeitos de explosões e fumo, agora com especial destaque em, “The House” (2022), na primeira história, por Emma de Swaef e Marc James Roels; “Good Intentions” (2018) de Anna Mantzaris; e “The coin” (2019) de Siqi Song. Sendo apenas 3 exemplos de tantos outros que já existem, entre eles outras curtas de Anna Mantzaris, que utiliza este material inúmeras vezes nas suas obras, combinando-o com cenários simples, estilizados, em cartão, acrílico ou massa de moldar.⁷⁹ Já “The House” encorpora-o num ambiente muito mais realista, acabando mesmo por contrastar com a lã, fazendo parecer, intencionalmente, que os personagens não pertencem ao espaço⁸⁰. Por outro lado, “The coin” emprega a lã nos próprios cenários e em alguns adereços, tornando a curta coesa, fazendo destacar todos os elementos que não são compostos deste material.⁸¹



Imagem 51 | Cartaz do filme "The House" para o Netflix.

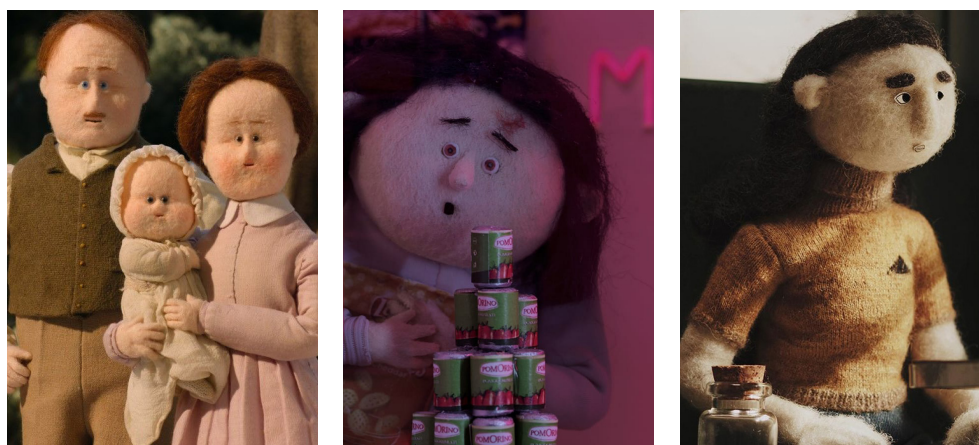


Imagem 52, 53 e 54 | Personagens feitas em lã para feltrar, note-se as diferentes formas de conseguir expressões faciais. Em The House, primeira a contar da esquerda, com olhos plásticos, sobrancelhas finas e bocas esculpidas no feltro, em Good Intentions, no meio, a mesma técnica para olhos, mas a boca é pintada, já em The coin, quer os olhos, quer a boca são recortes de papel, e as sobrancelhas em feltro, muito carregadas.

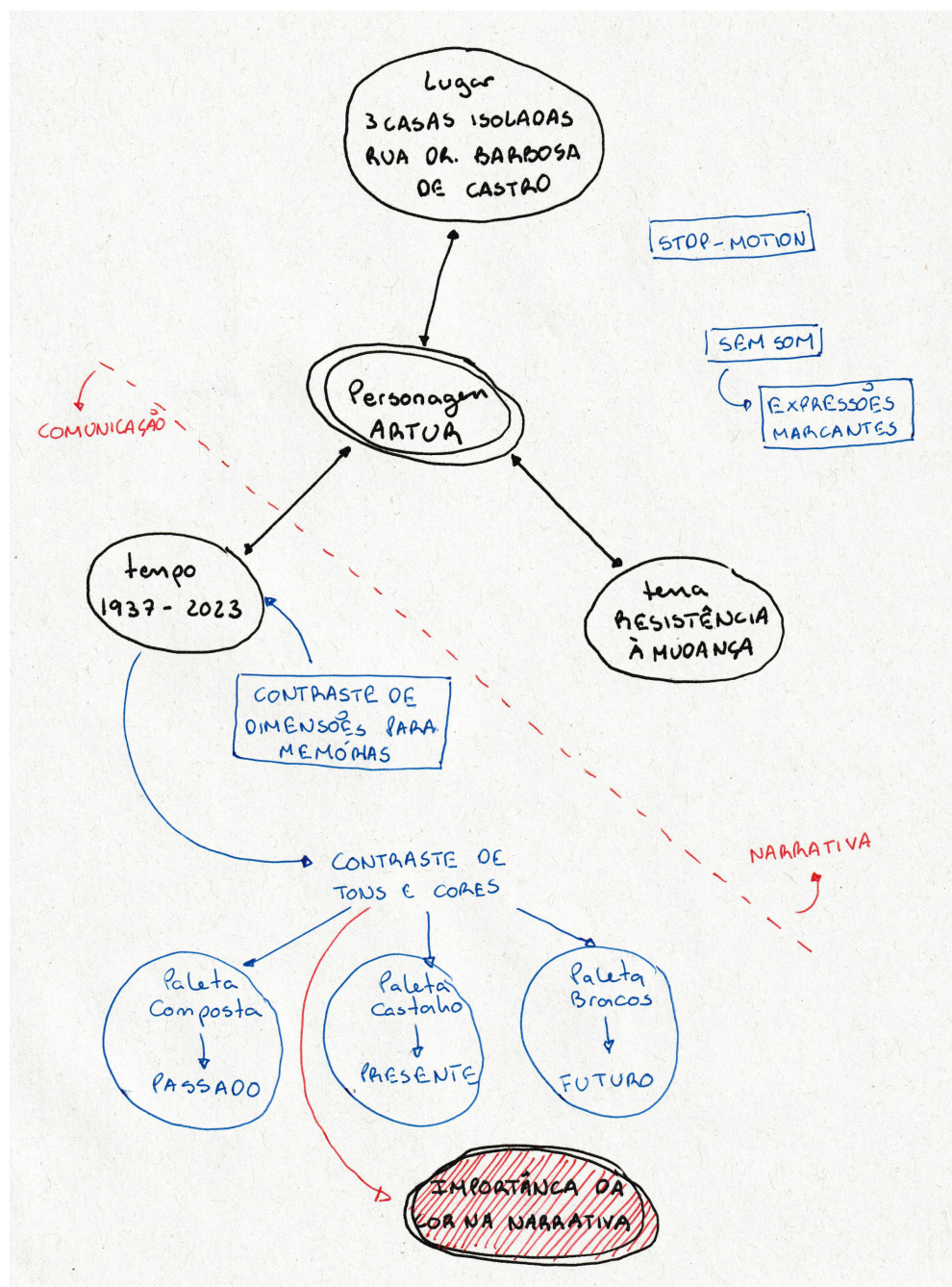
Salientar que faces feitas com este material, dificultam ainda mais as expressões dos personagens, não sendo mesmo possível existir partes removíveis, portanto as soluções que estes 3 filmes encontraram foi, utilizar várias bocas de papel ou moldadas na própria face e olhos de papel ou plástico, que se substituem ao longo da história; sobrancelhas, barba ou bigode expressivos; mas sobretudo uma forte expressão corporal.

Em suma, deseja-se que esta curta-metragem d’O Senhor do Porto”, tenha a capacidade de representar a dualidade do mundo, como “Coraline” e “Boxtrolls”; a mestria do uso das cores, e a consequente capacidade de transmitir sensações da “Corpse Bride” e “Nightmare Before Christmas”; a expressão eximia de “Isle of Dogs”; a capacidade de transmitir uma narrativa sem diálogo como “Shaun the Sheep”; e a materialidade e fotografia de “The House” ou “Good Intentions”.

79 MANTZARIS, A. (2020). *Good Intentions* (Short). UK: Royal College of Art.

80 SWAEF, E., ROELS, M. J. & BAHR, N. L. & BAEZA, P. (2022). *The house*. UK: Nexus Studios, Netflix Animation, Netflix

81 SONG, S. (2019). *The coin* (short). USA: Film Independent Project Involve.



2

Fase de Estratégia

Com base na análise cuidada do espaço e do tempo daquele lugar, com denotação das qualidades espaciais, mas também dos seus problemas, tendo em vista o traçado de uma narrativa, bem como o estudo visual de várias obras cinematográficas que se desenrola numa série de opções estilísticas que poderão ajudar a comunicar uma história, surge este capítulo, dividido em duas partes - “A Narrativa” - onde se irá explicar um pouco de como surgiu e como se desdobra e “A comunicação” - que surge um pouco do *moodboard* com referência às obras já mencionadas, bem como a reunião de outros elementos, como ideias de adereços ou materiais, mas também sublinha qual o estilo que a curta-metragem irá adoptar, quais as melhores cores para transmitir a história e, do mesmo modo, quais as técnicas.

A Narrativa

A narrativa não importa a caracterização real do sítio, não importa se na mesma rua, em 1799 nasceu Almeida Garrett, nem que ao lado existe uma pequena capela do século XVII onde os frades que a frequentaram trapacearam a Irmandade construindo uma “espaçosa casa”, em vez de uma enfermaria, como haviam prometido. Ter conhecimento da história do lugar, neste contexto, serve apenas para perceber as fachadas, as tipologias, a construção, a fenestração, as larguras dos passeios, os materiais, as árvores, e só apenas porque se tomou a decisão de que aquelas 3 casas, que parecem ter sido esquecidas no tempo, são o espelho da “ideia” ou princípio que se quer transmitir, tal e qual como estão. Porque existia a possibilidade de se fazer uma história sem um espaço real associado, num mundo paralelo. Esta é a grande diferença de se fazer uma obra para o mundo real, a uma escala real, e fazer uma obra para uma realidade fictícia - é que tudo pode ser inventado, desde as leis da física aos acontecimentos passados.

“Moro nesta casa desde que nasci. Recebi uma carta que dizia que o meu contrato terminava, não sabia que ia ter de sair este ano. Desde que a recebi não ando sossegado, o meu estado de saúde piorou, às vezes acordo de madrugada porque sonho que me batem à porta para me mandar sair. É uma vida inteira a morar aqui, conheço a rua de olhos fechados.”⁸²

No entanto, este não é um desses casos. Na verdade, a ideia vaga de narrativa que tinha, começou a ficar mais estruturada, quão mais estruturado estava o lugar e definido estava o tempo, ao ponto de já ser impossível existir esta história sem este lugar ou em qualquer outra altura. Assim, tem-se como pano de fundo a Rua Dr. Barbosa de Castro, e como mote a problemática da gentrificação e turistificação do Porto uma vez que é o flagelo mais gritante naquele lugar, hoje.

⁸² Relato de “Joaquim Lapa, residente do Passeio das Virtudes, falecido em Dezembro de 2018, com 76 anos, de ataque cardíaco, alegadamente devido aos despejos.” que pertence a um conjunto de colagens fotográficas espalhadas pela cidade do Porto intitulado “Olhos fechados” que faz parte do projecto divulgado na página virtual “O Porto Não se Vende” do fotógrafo Italy Peleg e de uma jornalista independente Cláudia Vidal.

Cria-se, então, o personagem principal - “O Senhor do Porto” nascido em 1937, tendo agora 85 anos - a quem, depois de transformado num ser físico, foi nomeado Artur⁸³, sem razão especial, talvez, apenas, por ter “cara” de Artur. Descobri depois que Artur advém da palavra celta *artos*, que significa “urso”, que por extensão pode significar “forte”, “nobre” ou “corajoso”. E talvez tenha sido este nome que lhe conferiu os traços de personalidade, ou a sua personalidade que não se pudesse acompanhar de outro nome, o certo é que a história da qual é protagonista é realmente a definição de coragem, de resistência e um pouco de sorte. A história do Sr. Artur é uma num milhão, não pela falta de garra, porque essa é a essência dos “Senhores do Porto”, mas pela justiça, pelo respeito, pela sorte, que ultimamente parece estar adormecida nesta cidade⁸⁴.

O Sr. Artur ao contrário de grande parte dos portuenses que habitam o centro do Porto, é o proprietário da sua casa, número 44⁸⁵, a casa salmão de 3 andares que está recuada, juntamente com as duas casas vizinhas que a ladeiam, da frente de rua e elevada por uma escadaria de pedra. Herdou-a de seus pais, que já a teriam herdado dos seus avós. Toda a vida viveu ali. Aquela casa e aquele lugar viram os seus primeiros passos, ouviram as suas primeiras palavras, confidenciaram o seu primeiro “namorico” e viram-no casar. Acolheram Beatriz como se, também ela, ali tivesse vivido toda a vida e deixaram-se chamar “o nosso lar”, “o nosso lugar”. Foram palco, durante anos, da felicidade dos dois, mas também choraram com os seus desgostos e com as suas perdas. Cedo, Artur e Beatriz, perceberam que não iriam ser capazes de dar mais vida aquele lugar, e a partir desse momento dedicaram-se apenas um ao outro e ao seu lar, que viu a sua cumplicidade crescer com o passar do tempo.

Em 2010, aos 64 anos, Beatriz morre de doença e deixa Artur desamparado, isolado naquele espaço que já não é o mesmo, a tentar reavivar todas as suas memórias de forma a mantê-la viva e a não se sentir sozinho, o que fez com que criasse uma aversão a tudo o que é novo. Aquele lugar esmoreceu e tal como o Artur, não foi capaz de acompanhar o crescimento frenético da cidade. Ficou simplesmente ali, perdido no tempo, e na verdade ninguém deu por isso, nem a cidade nem o Artur, que esbarra de frente com a “mudança” quando recebe uma primeira carta de uma rede de alojamentos locais que lhe faz uma proposta para lhe comprar a sua casa. Incrédulo, e até com alguma repulsa, se abriu a primeira, já nem se dignou a apanhar a segunda do chão. Estas foram as primeiras de muitas, que virão e que irão ter o mesmo fim, este ritual começa a fazer, cada vez mais, parte do quotidiano de Artur, que aprendeu a ignorar a situação, apesar do incómodo que lhe causa.

83 Senti a necessidade de dar um nome ao personagem, apesar de nunca ser revelado durante a curta-metragem, para deixar de o perceber como um ser inanimado, e entendê-lo como um meio de representar alguém real, capaz de sentir, com emoções. Para além disso, fomos muito próximos durante demasiado tempo para não lhe conhecer um nome.

84 Salientar que a narrativa assumiu vários caminhos desde a primeira ideia dos vizinhos e do gato, principalmente vários finais, até chegar àquele que, agora, se encontra na curta-metragem. Primeiramente, o Artur iria morrer durante o sono; depois iria ficar rico com uma peça de cerâmica que tinha por casa, oferecida pela Beatriz, que teria ganho valor; também chegou a rebentar com aquele sítio por vingança; ou a ir para a prisão enquanto a população se manifestava a seu favor, entre outras nuances, sem nunca se saber se se deveria acabar tudo em bem ou em mal, estando sempre este final em aberto à espera de se conseguir amarrar a algum conceito. A construção arrancou, mesmo sem se ter a história finalizada, e apenas com a conclusão da execução do cenário exterior é que a narrativa se conseguiu estabilizar.

85 Correspondente aos números de polícia 48 e 46.

Assim como o barulho das casas vizinhas. A do lado esquerdo foi, em 2013, tornada num *Airbnb*, e a partir daí alberga alguns hóspedes menos hostis, que recorrentemente fazem ruído até muito tarde, não lhe dando descanso. Já a do lado direito esteve durante muitos anos em ruína, contudo iniciaram-se, entretanto, as obras de reabilitação, o que parecia uma boa notícia, não fosse a obra o início de um projecto desproporcionado de um hotel da mesma cadeia de alojamentos locais inglesa “O’Porto Neighborhood”, que idealiza demolir aquelas 3 edificações, para dar lugar a mais uma caixa de betão despojada da história e da envolvente que a rodeia⁸⁶. Só teriam de convencer o Sr. Artur a vender a sua casa.

A cidade e aquele espaço têm estado em constante mudança, traçaram-se novas ruas, ergueram-se novos edifícios, demoliram-se outros, mudaram-se cotas, valorizaram-se imóveis, os negócios dedicaram-se ao turismo perdendo a sua identidade, apareceram as trotinetas, e aquelas três casas perduraram, apesar de terem ganho uma nova vizinhança, uma nova cidade, que faz com que, ingratamente, pareça que não pertencem ali.

Isto não acontece só com as casas.

Renunciam-se as bases de uma cidade, de uma cultura, em prol de construir uma nova ideia do novo, de uma cidade ideal, não se sabe bem a que olhos. Onde o que é efêmero ganha mais respeito do que é estrutural. O que restará da cidade quando esta for só “para inglês ver”?

Mas esta mudança, em particular, tinha especial impacto na vida de Artur, porque lhe tirariam a sua casa, o lar onde foi feliz, o único sítio que se mantém intocável desde que se lembra e por isso está, ainda, carregado de história e emoções, o único lugar onde existe alguma cor, na verdade o lugar pelo qual vale a pena gastar o último folgo. E se, com a companhia de Beatriz, viu com alguma tranquilidade e naturalidade algumas das outras mudanças, agora, custava-lhe aceitar esta, e por isso decide marcar o seu lugar, e bater o pé, num grito cansado, despondido pelo seu recente infortúnio, pelo direito a estar ali, porque pertence ali e porque aquele sítio lhe pertence.

Nunca conseguiram que o Sr. Artur vendesse a sua casa, mas prosseguiram com a obra. É certo que o Sr. Artur não ficou a ganhar, estando enclausurado entre as paredes brancas vizinhas, mas também não ficou a perder, o que para alguém na posição do Sr. Artur é uma vitória.

É neste compasso ingrato entre não perder, nem nunca conseguir ganhar que se encontram muitos “Senhores do Porto”. O Artur teve a sorte de ser o proprietário e de poder escolher ficar, mas se fosse inquilino, provavelmente faria parte de uma outra história.⁸⁷

⁸⁶ Esta ideia fica expressa com o auxílio de um *outdoor* com a proposta, que foi minuciosamente colocado em frente à casa de Artur.

⁸⁷ Ver Anexo C – Guia | Storyboard.



Imagem 56 | Moodboard.

A Comunicação

*"If your setting is an important part of the story you will want to create the right atmosphere(...) Get some location pictures of what it should look like: if it's your granny's sitting room, take a photo, decide what is the thing in that room that gives it atmosphere. An old 1950s radio? A pair of slippers? The cat asleep on the back of the sofa? A pile of magazines on the floor? It's probably a combination of all these things(...) Does the exterior match the interior? What period is her house?."*⁸⁸

Como já referido, a curta-metragem será executada recorrendo à técnica de *stop-motion*, de forma a explorar a execução de cenários físicos para um personagem fictício, como se de uma obra para uma pessoa se tratasse, sendo necessário recorrer a ferramentas como o esquisso, a execução de maquetes, o desenho técnico ou até mesmo a execução da obra com materiais palpáveis, estando, desta forma mais ligada à arquitectura do que outras técnicas de animação.

Para lhe conferir a ideia de movimento, serão tiradas doze fotografias por segundo, metade das usuais 24, que podemos conferir nos filmes de *stop-motion* apresentados, o que faz com que a imagem pareça menos fluida, mais agitada e frenética, o que tão bem casa com a narrativa. Para além do mais, esta decisão facilita e acelera as gravações da própria curta-metragem, e disfarça, em certa medida, erros de animação, o que se revela imprescindível face à pouca experiência dos animadores, mas também pela qualidade mecânica do esqueleto a animar, previamente adquirido, do qual se irá falar mais à frente.

Estes dois últimos factores levaram, também, a que a curta-metragem fosse inevitavelmente muda⁸⁹, não sendo possível fazer várias faces de acordo com a fonética de um diálogo, nem de estar constantemente a trocá-las, como acontece com grandes produções⁹⁰, mesmo as expressões, essenciais para a comunicação da história, seriam conseguidas em pós-produção, desenhando-as em duas dimensões, sobre as fotografias, de modo a economizar tempo à data das gravações. Mas também a que fosse representada por dois personagens, como se pode observar pela narrativa, o Artur e a Beatriz, dos quais apenas o primeiro seria tridimensional, recorrendo a um esqueleto metálico, lã para feltrar como enchimento e retalhos de tecidos para as roupas.

⁸⁸ SHAW, S. (2004). *Stop Motion: Craft skills for model animation*. Oxford: Focal Press. p.85.

⁸⁹ Esta decisão foi tomada também por razões estilistas, desta forma, todas as atenções iriam para a maneira do personagem estar no espaço, dando margem para a própria casa se tornar, também ela, uma personagem. Tal como acontece em produções como "Shaun the sheep" ou "Good Intentions", onde a falta de diálogo, faz com que as atenções se foquem nas acções dos personagens, e onde as expressões têm maior impacto.

⁹⁰ Existem várias maneiras de animar o diálogo de um personagem, porém as mais recorrentes são utilizar várias faces diferentes por fonema impressas numa impressora 3D, como acontece em "Coraline" ou ter uma face estática, colocando-lhe elementos 2D, como acontece em "The coin", por exemplo.

Já a Beatriz seria representada recorrendo à animação em desenho digital. Isto acontece porque se decide que, para diferenciar o passado do presente, se iriam utilizar diferentes espaços dimensionais, sendo que o presente, onde vive apenas o Artur seria representado a três dimensões, recorrendo a cenários e personagem físicos, e que o passado seria representado a duas dimensões recorrendo ao desenho digital.⁹¹

Estes dois tempos seriam ainda ampliados com a escolha cromática das cenas, muito relacionada com a narrativa e com as emoções do personagem principal, técnica similar ao que acontece em "Nightmare Before Christmas", "Corpse Bride", "Coralie" e "Boxtrolls", onde o passado é representado com cores vívidas uma vez que seria o tempo onde se sentiria feliz, e o presente é representado com cores esbatidas e mortíferas, por ser um tempo onde já não se alegra em viver.⁹² Também o futuro, ou tudo o que já não pertence ao mundo de Artur, é representado com uma cor distinta - o branco - escolhida como símbolo do que é novo e fresco e que rapidamente se poderá tornar vazio e impessoal, a única com o poder de se expandir, cor que aflige muito o personagem e que tudo fará para travar.

Para se conseguir esta distinção entre as cores mortas do presente e o branco do futuro, surgiu a ideia de se utilizar os tons castanhos e acinzentados, naturais de vários tipos de cartão e papel, ideais, para a construção de maquetes, e por sua vez de cenários, uma vez que são materiais fáceis de trabalhar e que podem ser resistentes, mas também maleáveis, que, por sua vez, contrastariam com o branco de materiais como o *K-line*, do esferovite, ou os cartões *duplex*, *bristol* e de serigrafia - relação cromática recorrente em múltiplas maquetes. Todos materiais com os quais já existia uma certa cumplicidade adquirida ao longo do curso de arquitectura.

91 Uma situação semelhante acontece na longa metragem portuguesa de *stop-motion* "Os demónios do meu avô", onde o 2D é utilizado para o presente, metáfora para um lugar sem complexidade, desinteressante, e o passado, onde o avô da personagem principal existira, representado a 3 dimensões, também com cenários físicos, metáfora para um espaço mais completo e complexo.

Projecto de Execução

Assim se inicia esta fase, quando ainda não existia uma narrativa finalizada, mas já havia ideias estáveis quer na história quer no design de personagens e cenários que permitiam avançar com a construção, propriamente dita, destes elementos de pré-produção, ajudando a desbravar o que ainda era desconhecido noutros elementos de pré-produção⁹², bem como para as fases de produção e pós-produção.

Deste modo pode afirmar-se que existem duas dimensões ou escalas distintas, mas interligadas, que guiam o processo de execução da obra até à sua conclusão. Sendo a dimensão global a da escala 1:1 - escala real, a que vê como obra finalizada a execução de uma curta-metragem, idealizada para uma audiência, e a dimensão da escala 1:10.5 - escala fictícia, a que vê como obra concluída a criação de um personagem, e o espaço físico que o rodeia, idealizado em função deste. Entenda-se que a dimensão fictícia tem lugar dentro da escala real, que para esta, enquanto panorama geral, é vista como apenas mais um elemento para a conclusão do filme, mais um "peça do *puzzle*".

A mestria de um bom realizador está em saber coordenar todos estes elementos das três diferentes fases e consequentemente as equipas de técnicos que neles trabalham, de modo a conseguir passar uma ideia clara da narrativa e estilo visual coeso que consigam reflectir a sua visão para o filme.

Processo que não difere muito do que é fazer um projecto de arquitectura, onde um bom arquitecto será aquele que consegue orquestrar todos os elementos de todas as equipas técnicas numa obra una e que, sobretudo, consiga expressar os seus princípios nela ou com ela.

92 Esta diferença cromática como exposição das emoções dos personagens está presente em todos os filmes de *stop-motion* do Tim Burton, como atrás descrito, mas também nos filmes de Wes Anderson e Henry Selick.

Pense-se, então, na escala 1:10.5. Esta é a dimensão da construção efectiva de um mundo para um ser, também ele inventado de raiz. E se na escala 1:1 existiu a necessidade de se fazer um paralelo, entre cinema e arquitectura, nesta não existe. É construção no sentido literal da palavra. É a dimensão onde um arquitecto se sente à vontade em actuar, porque se trata de fazer o que melhor sabe fazer. Pensar numa ideia de projecto, esboçar, desenhar tecnicamente, testar em maquete, corrigir erros e por fim construir. A única diferença é que não o estará a fazer para um cliente real de carne e osso, onde a construção deve permanecer no tempo, mas sim para um personagem fictício, neste caso de metal e lã, cuja construção será efémera (tempo de produção).

É então desta forma que se pode comparar directamente a arquitectura à direcção de arte⁹⁴, uma vez que ambas tentam evocar um forte sentido de espaço, com ferramentas como a perspectiva, a proporção, a simetria, a luz ou a cor para desencadear emoções e sensações a quem percorre ou observa estes espaços, dentro das mesmas restrições, como um orçamento, um programa, um lugar, e em última instância, quando se aplica, a representação criativa da vida real, utilizando, para tal, desenhos técnicos bidimensionais para representar estruturas tridimensionais.

Para além disso, construir um cenário implicará criatividade, inovação e capacidade de solucionar problemas, qualidades muito próprias de um arquitecto, que juntamente com o seu conhecimento profundo do espaço e do desenho, mas também a sua capacidade de projectar estruturas que consigam ser belas e funcionais simultaneamente, o tornam numa mais valia para esta disciplina.

⁹³ Dar nota de que todos os estudos, conclusões e decisões abordados até agora são elementos de pré-produção.

⁹⁴ Nome que se atribui à arte de executar todos os elementos cénicos, como móveis, adereços e a aparência e aspecto geral de um cenário. Também conhecida por *set design*, *scenic design*, *theater design*, *theatrical design* ou *stage design*, dependendo do âmbito em que opera.

3.1

O Personagem

"You want to captivate people. It doesn't come with just technique, it's about putting yourself inside that character. It's like slowing down your brain and all of a sudden you are that puppet and you move how that puppet moves."⁹⁵

Quer para dar escala à curta-metragem, quer para lhe dar uma dimensão pessoal, o primeiro elemento a ser criado foi o personagem. Tal como exposto acima existem várias maneiras de fazer o esqueleto de um *puppet*, contudo, para este projecto, a maneira mais simples, eficaz e duradoura seria comprar um pré-feito.⁹⁶

Este tipo de esqueletos são constituídos por uma série de varões, uniões que simulam os ossos de um corpo, e usualmente esperas de rosca para simular articulações. O esqueleto tem tanto mais qualidade, durabilidade e precisão, quanto mais perfeitas forem estas peças, e quanto melhor forem pensadas e adaptadas as peças de articulação. Neste caso, a qualidade do esqueleto adquirido revelou-se bastante baixa, começando pela forma de fixação entre as esferas de rosca e os varões, utilizando apenas super-cola. Previu-se que estas articulações se poderiam desenroscar, ou mover, o que poderia comprometer os movimentos exactos do esqueleto, e para tal tentou soldar-se as articulações marcadas com um "X" na imagem, contudo a solda não agarrou às peças metálicas, e com o tempo, muitas das articulações coladas com a super cola descolaram-se, estragando até algumas peças, o que criou grandes problemas nos movimentos do personagem.



Imagem 57 | Personagem aberta para ajuste da ligação entre a *rig* e a junta universal.

95 Guionne Leroy, animador em "Chicken Run", "Toy Story" e "James and the Giant Peach"

96 Deste modo conseguiu-se um esqueleto composto por 4 tipos de varões metálicos de 3mm de diâmetro, 5 varões de 10mm, 3 de 16mm, 1 de 25mm e 5 de 35mm; 2 tipos de espaçadores metálicos de 3mm, 1 de 16mm e 2 de 19mm; 12 parafusos M3 de 10mm; 2 uniões universais, 2 porcas de amarração M3, 2 peças circulares que fariam de pés, 26 esferas de rosca e por fim, 12 placas com rosca e 12 placas sem rosca.

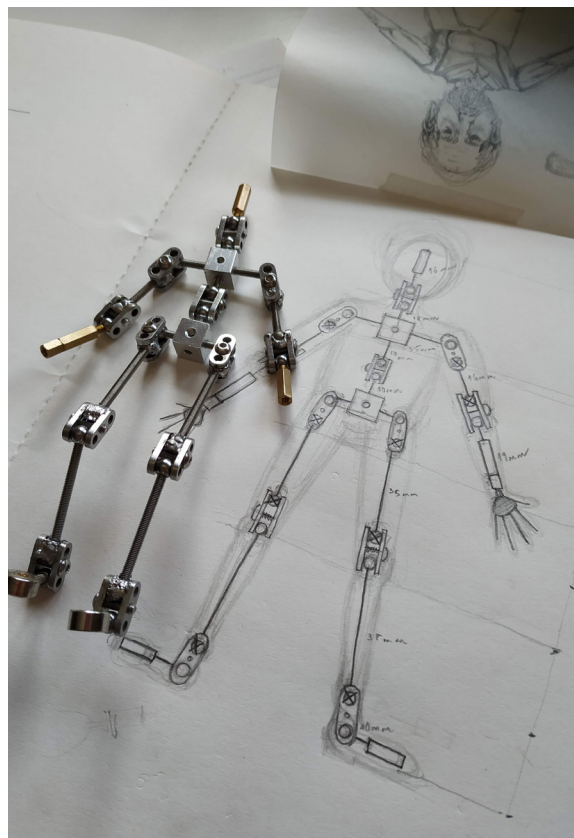
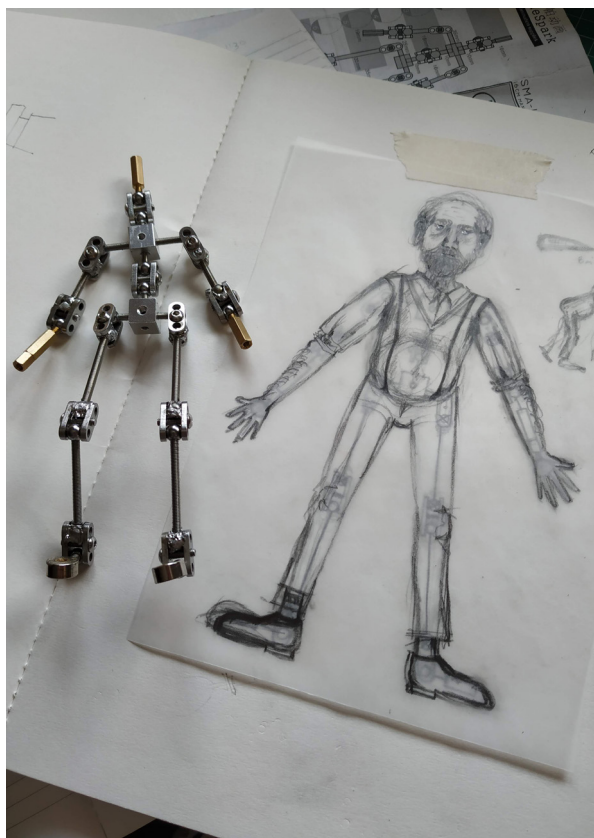


Imagem 58 e 59 | Relação entre o esqueleto e o corpo do personagem.

Tendo já o esqueleto, condicionado a uma altura real de 18.5cm, teria de ser pensado um enchimento que permitisse que o Artur não perdesse os movimentos, mas que lhe conferisse o volume pretendido, comumente utiliza-se uma esponja fina colada aos varões com adesivo, libertando os parafusos para que facilmente se ajuste a força que estes devem exercer nas articulações⁹⁷, no caso deste personagem, uma vez que se queria a aparência em lã feltrada, pareceu adequado que o corpo fosse feito com o mesmo material, uma vez que parecia flexível como a esponja, e que permitiria cenas onde o personagem pudesse estar mais despido⁹⁸. Desta forma, para conseguir agarrar a lã ao esqueleto, usou-se um arame de *chenille*, arame com fibras entrelaçadas, que ajudam a fixar a lã, e com ajuda das agulhas de feltrar foi-se preenchendo e moldando, pacientemente o corpo do Sr. Artur.

Cometeram-se dois erros neste processo, o primeiro foi ter-se usado este material como enchimento, uma vez que a forma do personagem e a própria técnica exigiram que se retirasse demasiado ar, tornando o enchimento muito denso, o que dificultava os movimentos, e o segundo erro foi não se ter dado espaço para o ajuste das articulações. Assim, mais à frente, perto da altura das gravações, foi necessário abrir o Artur e retirar-lhe os pedaços de feltro que taparam estes parafusos, mas também abrir todas as costas para conseguir apertar a união universal ao varão do torso, onde se iria engatar a *rig*.

⁹⁷ Esta pressão varia muito de animador para animador, existem animadores que preferem que estejam mais soltos para movimentos mais fluidos e rápidos e outros que preferem que estejam mais apertados, para mais exactidão. Pode, até ,variar de cena para cena. É por isso importante deixar estes parafusos com fácil acesso.

⁹⁸ Relembrar que à data da execução do personagem a narrativa estava muito atrasada e portanto o boneco teria de ser versátil a todas as situações.

Referir, agora, as extremidades problemáticas do corpo do Artur, os pés e as mãos. O esqueleto, como acima dito, continha duas peças para pés, uma espécie de porca circular, para se conectar ao chão com a ajuda de um parafuso, caso fosse necessário, onde enroscava um varão ligado a uma articulação que tinha a função de tornozelo. Deste modo, esta articulação deveria poder mover-se e para tal, o material do qual seriam feitos os sapatos deveria ser maleável, quer pela zona do tornozelo como pela ponta do pé feita em arame de alumínio. Foi desta necessidade que se descobriu o “*Sugru*” da Tesa, uma cola moldável, uma borracha de silicone de longa duração e resistência, ideal para o pretendido, não tão ideal para obedecer a estruturas finas e mais fracas como a ponta de alumínio, e por isso, o Artur não tem a capacidade de dobrar o pé.

Aproveitou-se, também, as propriedades deste material para executar o centro das mãos, que ligaria os cinco dedos feitos com uma estrutura entrelaçada de arame de alumínio de 1mm, forrados com lã colada com a ajuda de cola branca. Mas antes desta opção, testaram-se outras com diferente material e técnicas que não correram tão bem.

Mas o principal problema da mão reside na sua conexão com o braço, digamos, o pulso. As peças que teriam esta função eram uns espaçadores metálicos, com rosca, contudo, não teria maneira de conectar um arame enrolado numa rosca de 3mm, a única forma seria se esta peça tivesse algum mecanismo capaz de apertar este arame, e assim surgiu a ideia de trocar o espaçador metálico por um de plástico, onde facilmente se faria um furo onde se colocaria um pequeno parafuso que iria apertar o arame contra o interior da rosca.

A ideia funcionou. Contudo, as mãos partiam muito facilmente, uma vez que o parafuso acabava por cortar, com algumas utilizações, o fio de alumínio, que tinha de ser frágil para movimentos mais precisos. Esta situação já era esperada. Em tantos outros filmes de *stop-motion*, fizeram-se milhares de mãos graças a este problema.⁹⁹



Imagem 60 | Experiência de equilíbrio do esqueleto.



Imagem 61 e 62 | Primeira experiência de mãos, à esquerda apenas com arame de alumínio e *Sugru*, e à direita o uso de estanho para o pulso, com a intenção de o soldar à peça de união ao braço.

99 Existiram alturas da curta-metragem onde o Artur tinha partido as mãos e porque não se tinham outras para troca, foram provisoriamente coladas com cola quente.



Imagem 63, 64 e 65 | Evolução do revestimento do esqueleto, dando origem ao Artur.

Por fim, mencionar, ainda, as duas mudas de roupa, em retalhos de tecidos do Artur, escolhidos a dedo para combinar com as cores mortas na curta-metragem, onde não se podia afectar os movimentos do personagem, onde deveria de ser uma roupa justa, e onde as costuras e bainhas deveriam ser mínimas tendo em conta a escala do personagem. Denotar o polo sem mangas do Artur, feito em tricô à mão.



Imagem 66, 67, 68 e 69 | As duas mudas de roupa de Artur.



45



Imagem 70 e 71 | Primeiros testes de escala do personagem e luz.



Imagem 72 | Primeiros testes de escala do personagem e luz.

3.2

Os Cenários

Surgem através da narrativa e da ideia de comunicação, os quatro cenários onde se iria desenrolar a curta-metragem: um cenário único exterior, que iria desde as casas da frente de rua, quer direita, quer esquerda, englobando as 3 casas protagonistas da história; e os cenários interiores de cozinha associada à sala de jantar; sala de estar e quarto.

*"Start with the things that you know
and the things that are unknown will be
revealed to you."¹⁰⁰*

Começar por salientar as condições para executar estes cenários, uma vez que influenciaram o método de construção e justificam muitas decisões que poderiam ser questionáveis. À data do início da construção apenas estava disponível um espaço com pouco mais de 30m² para trabalhar, armazenar e viver. Contudo as gravações não iriam ser neste espaço, mas sim noutra bem mais ampla, caso contrário a curta não conseguiria ser realizada nos termos em que fora pensada. Desta forma, não só pela facilidade de arrumação, mas também pela praticidade e maleabilidade da execução e posterior gravação, foi decidido que o cenário exterior, o maior cenário, que cobria cerca de 32m reais de rua, iria ser decomposto em módulos: uma escada/alpendre exterior; a fachada do lado esquerdo (Alojamento local); a fachada do centro (casa do Artur); a fachada do lado direito (ruína); a rua, com desnível, passeio e estrada; a fachada de frente de rua branca do lado direito e, por fim, a fachada de frente de rua branca do lado esquerdo. Como dito acima, o momento de filmagens teve grande impacto na decisão da divisão dos módulos, tendo-se em consideração quais os módulos que poderiam ser retirados para facilitar a gravação de cada cena, bem como a articulação com a iluminação e com a câmara.

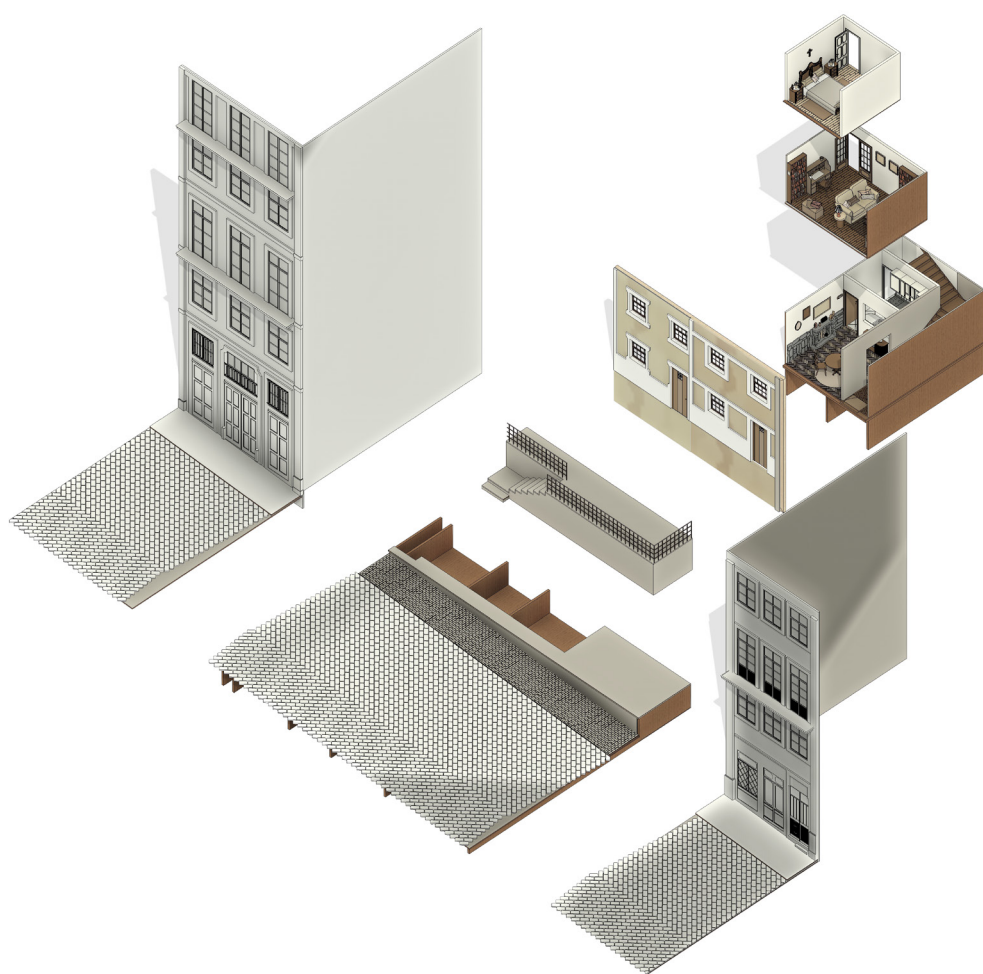


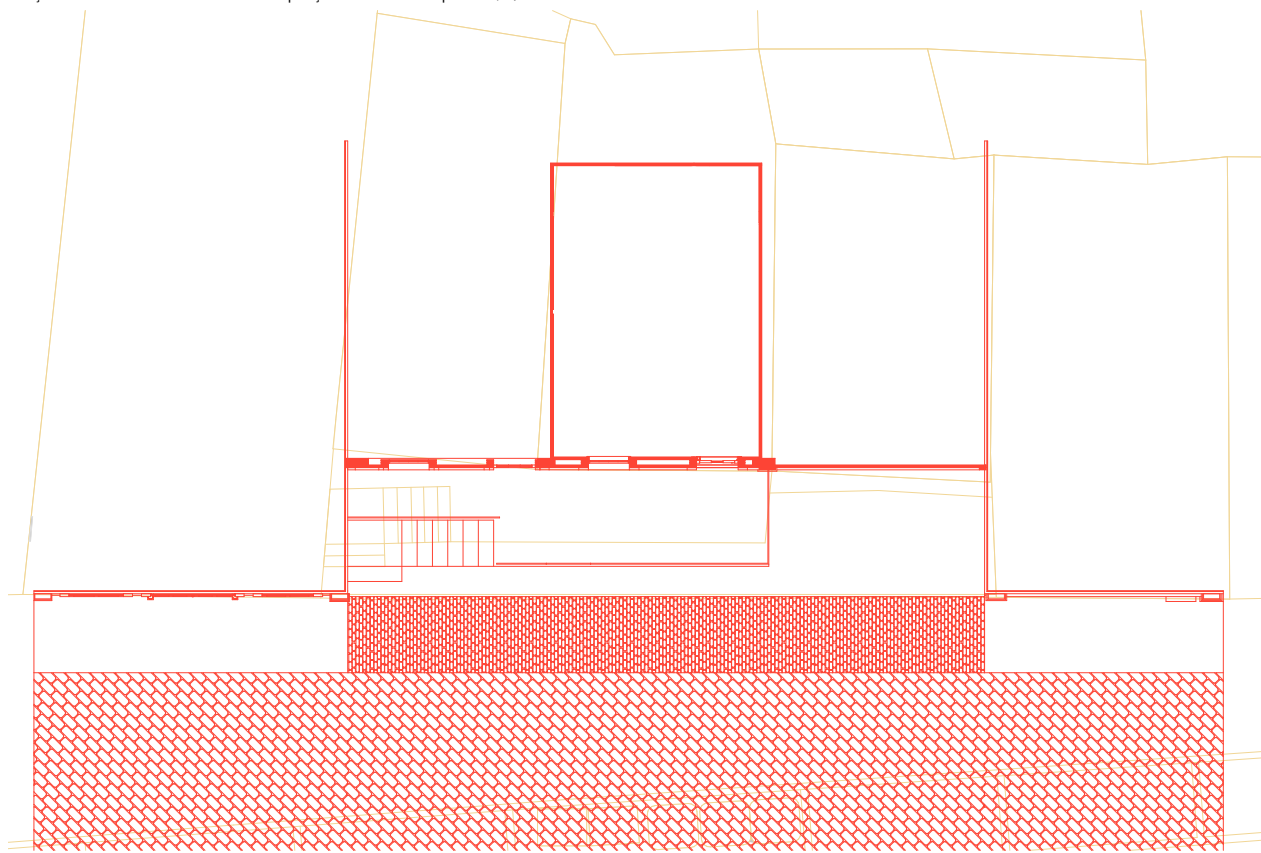
Imagem 73 | Esquema de módulos dos cenários.



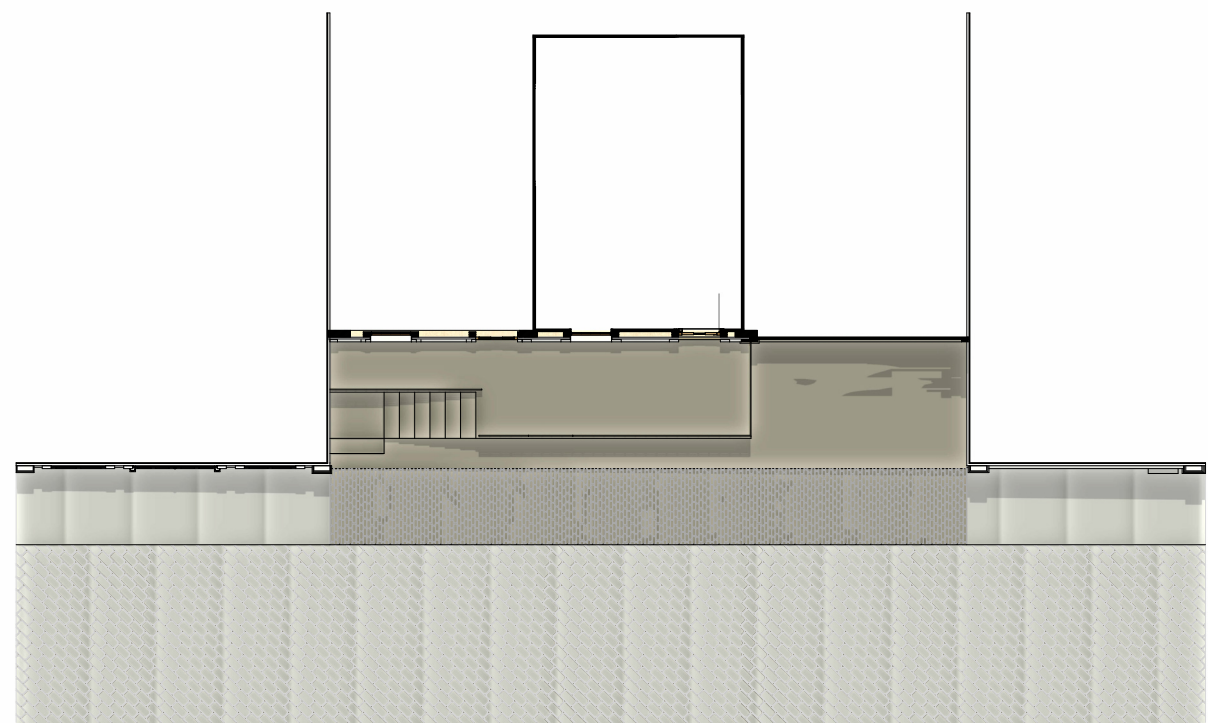
Alçado vermelhos e amarelos - Adaptação da escala 1.1 para 10,5 | Esc.1:100



Alçado cenário exterior na escala fictícia 10,5 | Esc.1:9,5



Planta vermelhos e amarelos - Adaptação da escala 1.1 para 10,5 | Esc.1:100



Planta cenário exterior na escala fictícia 10,5 | Esc.1:10,5

Tendo em conta que o personagem tem cerca de 18,5cm, e representa uma pessoa com mais de 80 anos, cuja a altura média é 1,69m, sendo a altura mais baixa 1,50 e a mais alta 1,8m¹⁰¹, a escala a utilizar deveria ter um rácio de 1:9.14, ou 1:9 caso consideremos que tem 1,67m. No entanto esta escala não era praticável, uma vez que, os 32m lineares de frente de rua, correspondiam a cerca de 3,56 metros. No sentido de reduzir ao máximo a escala, utilizou-se o rácio 1:10.5, que reduz a largura máxima do maior cenário em cerca de 50 cm, o que não parece muito, mas fez uma grande diferença, principalmente pelos módulos das fachadas se ajustarem ao formato A1¹⁰². Contudo esta escala atribui uma altura real de 1,94m ao Artur, o que o torna maior do que seria expectável, chegando mesmo a ter dificuldades a passar nas portas interiores que foram, projectadas para corresponderem a uma altura de menos de 2 metros, de forma a dar uma sensação mais acolhedora.

Deste modo assumem-se 4 cenários, o cenário exterior¹⁰³, dividido em 3 grupos de módulos, o lado chegado à frente de rua do lado direito¹⁰⁴; o lado chegado à frente de rua do lado esquerdo¹⁰⁵; o grupo de módulos centrais (escadas exteriores, fachadas, e rua com passeio e elevação)¹⁰⁶; e os cenário interiores, a cozinha com despensa mais sala de jantar¹⁰⁷; a sala de estar¹⁰⁸, e por fim o quarto^{109 110}.

3.2.1 | O Cenário Exterior

As escadas exteriores foram o primeiro elemento de cenário a ser feito, foi com este módulo que foram definidos quais os materiais que iriam ser usados como estrutura, e quais os materiais que seriam usados como acabamentos, tendo sempre em atenção que o cenário teria de ser dividido por módulos, e cada módulo devia ser de fácil movimentação, leve e o mais pequeno possível, mas resistente o suficiente para conseguir ser arrumado e desarrumado tantas vezes quanto necessárias, aguentar uma viagem de 180Km¹¹¹, e suportar a força exercida no momento das filmagens.

Assim, decidiu-se que a estrutura seria feita com placas MDF de 3mm¹¹², e placas de contraplacado de 5mm¹¹³ caso fosse necessário uma espessura adicional para maior estabilidade. A escolha destes materiais justifica-se também com o facto de serem económicos e fáceis de encontrar em lojas de bricolage e materiais de construção, mas também por serem fáceis de cortar e trabalhar, com uma boa lâmina de corte. Salientar,

101 Nogueira, A. R. C. (2016). *Referências antropométricas para a população adulta e idosa Portuguesa* [Dissertação de mestrado, Faculdade de Ciências da Nutrição e Alimentação, Universidade do Porto]. Acedido a 05 de Março de 2023

102 Esta característica não só ajudou a economizar dinheiro, mas também tornou mais fácil e mais precisa a execução das próprias fachadas.

103 Com 2,80m2, 2,80m X 1,00m X 0,89m.

104 Com 0,43m2, 0,50m X 0,86m X 0,89m.

105 Com 0,78m2, 1,02m X 0,76m X 0,89m.

106 Com 1,43m2, 1,49m X 0,96m X 0,89m.

107 Com 0,30m2, 0,67m X 0,45m X 0,53m.

108 Com 0,18m2, 0,37m X 0,49m X 0,36m.

109 Com 0,12m2, 0,37m X 0,31m X 0,36m.

110 Ver Anexo D - Desenhos e anexo E - Catálogo de materiais

111 Distância entre o meu apartamento no Porto, onde estava a executar os cenários e a minha casa, em Oliveira do Hospital, onde tinha o espaço necessário para a montagem de todos os módulos para as gravações.

112 Artigo número 1.2.1 M.D.F. (3mm) no catálogo de materiais, que pode ser consultado em anexo.

113 Artigo número 1.1.1 CONTRAPLACADO (5mm) no catálogo de materiais.



Imagem 74 e 75 | Início da construção da escada exterior, note-se a estrutura em MDF. À direita o início do processo de forrar a estrutura a cartão prensado de 2mm.



Imagem 76 | Marcação das pedras mais salientes, onde seria necessário camadas extra de cartão prensado, de forma a tornar a peça mais realista.



Imagem 77 e 78 | Conclusão da primeira fase da escada, antes da pintura. Novo teste de equilíbrio do Artur na escada.

ainda, as suas particularidades muito distintas na hora da construção, as placas de MDF de 3mm, são muito compactas e têm o benefício de não se estilhar como o que acontece com as placas de contraplacado, no entanto, por serem tão compactas a sua superfície torna-se polida o que dificulta a aplicação de acabamentos, a colagem, o corte, uma vez que a régua desliza facilmente, ou até mesmo o espetar, de forma precisa, um prego em escorço. Contudo, irá notar-se que o uso de placas de MDF de 3mm é bastante superior face às de contraplacado, isto acontece porque, se verificou, com o tempo, que as placas de MDF configuravam um acabamento de corte mais rigoroso às peças, mas também porque as placas de contraplacado, com as mesmas dimensões das de MDF eram mais caras, e a diferença, apesar de não ser grande, não era justificável.¹¹⁴

Foram ainda utilizadas, para ligar cantos, e sustentar as fachadas, ripas de madeira de pinho de 18x18mm¹¹⁵ e 24x24mm, e outras ripas de dimensões aleatórias, de diferentes tipos de madeira derivadas de sobras que existiam por casa.

Tendo já em mente que estes seriam os materiais estruturantes, com correspondentes espessuras e dimensões máximas, planeou-se a construção das escadas decompondo cada planta, alçado e perfil em peças com medidas concretas para o corte¹¹⁶.

Procedeu-se ao corte das mesmas, com alguma dificuldade, uma vez que, utilizando apenas um *x-acto* e uma régua, que como acima se explica, escorrega nas placas¹¹⁷, teve de se exercer uma força excessiva no material o que tornou um pouco descontrolado o corte. Ao montar a estrutura das escadas, utilizando pequenos pregos e cola branca para unir as partes, verificaram-se erros que variavam entre os 2mm a 5mm, derivados deste problema. Sem possibilidade de refazer a estrutura, solucionou-se as folgas utilizando uma pasta de papel feita com papel absorvente e cola branca.

Problemas deste género aconteceram um pouco por toda a obra, principalmente quando se trabalhava em “linha de montagem”, por sectores. É certo que se poupava tempo ao executar os módulos por fases, contudo à data de montagem estes erros eram mais pronunciados e difíceis de remediar, o que não aconteceu tanto quando se cortou e montou peça a peça, pois caso existisse alguma imprecisão, era possível anulá-la com a peça seguinte. Foi importante aceitar que iriam existir sempre imperfeições na obra, que seriam causadas pelos mais diferenciados erros, que poderiam surgir do corte, da natureza do material, ou até mesmo do desenho, que muitas vezes conseguem ser atenuados, mas outras tantas não, e é imprescindível conviver com isso - aprender a não refazer. Creio que esta aceitação é o que faz progredir a obra.

114 As placas de MDF de 1200x600x3mm, na Leroy Merlin, custavam 6.99€, enquanto que as placas de contraplacado de 1200x600x5mm, na mesma loja, custavam 7,89€.

115 Artigo número 1.4.1 PERFIL DE MADEIRA DE PINHO no catálogo de materiais.

116 O módulo das “escadas” exteriores têm um total de 28 peças, sendo que 13 seriam em contraplacado e 15 em MDF, o que acabou por não acontecer, uma vez que as grandes peças horizontais, que realmente tinham de ser em contraplacado de 5mm para uma maior resistência, tendo em conta os factores já mencionados, gastaram quase duas placas completas, sobrando mais área de MDF, assim, considerou-se que existiriam peças que podiam mudar de material sem prejuízo da resistência de modo a aproveitar a área sobrando. Tal problema não existiria se tivessem sido comprados todos os materiais necessários de uma só vez, ou em grandes lotes, como frequentemente acontece numa obra de arquitectura, no entanto, como a construção das escadas arrancou numa fase muito inicial, era difícil prever quantidades para a obra completa, então, tomou-se a decisão de calcular o material módulo a módulo.

117 Posteriormente este problema foi ultrapassado utilizando pedaços de fita-cola de papel na régua, de modo a prendê-la à placa, apesar da pouca praticidade, a solução era funcional.



Imagem 79 | Teste de materiais, experiência de textura e cor de modo a aproximar-se o mais possível de uma pedra granítica.



Imagem 80 e 81 | Composição dos cenários feitos simultaneamente com a escada. Note-se já a hera no muro.



Imagem 82 | Fase final da escada.

Com isto não digo que não se deve ser exigente, pelo contrário, deve-se ser o mais exigente e perfeccionista possível, quer no momento de projectar quanto no momento de executar, para que a percentagem destas falhas seja muito reduzida, de modo a atingir-se a ideia satisfatória de obra finalizada, e não se perca tempo adicional a remendar erros, no entanto, esta exigência e perfeição não devem sustentar a obra, mas ajudá-la a prosperar.

Ajuda à aceitação das imperfeições encará-las como carácter, personalidade, um factor que aproxima algo da realidade. Porque, na verdade, o mundo real está repleto de imperfeições.¹¹⁸ Os filmes de animação mencionados, como já demonstrado, fazem uso veemente desta característica para criar mundos únicos, onde o espaço é, também, uma personagem.

É nesta sinergia constante de dever de superação e conformismo que a obra avança. Uma vez tendo a estrutura pronta, forra-se a cartão prensado de 2mm¹¹⁹. Escolheu-se este material por ser barato e fácil de trabalhar, mas principalmente por conferir às escadas um primeiro tom de pedra pretendido. A espessura de 2mm, apesar de aparentemente ser demasiado elevada para um acabamento, revela-se útil na hora de fazer “negativos” no cartão, para simular as juntas das pedras. Já estas foram simuladas com pedaços de cartão sobrepostos. A grande dificuldade neste módulo foi encontrar uma cor e textura para representar pedra, mesmo de forma estilizada, para tal realizaram-se testes com papel absorvente utilizado de cor castanha¹²⁰, e papel branco, mas nenhum cumpriu com o efeito pretendido. Para a textura, percebeu-se que se se lascasse uma camada de cartão, a rugosidade natural do material seria a solução, contudo a cor foi mais difícil. O aspecto deste módulo esteve em apuramento durante toda a construção dos cenários, foi pintado com tinta acrílica de vários tons de cinza e branco aguado, e riscado com grafite, mas também no início das gravações, onde se ajustou o tom geral da peça com a ajuda da câmara.

Outro elemento importante deste módulo é a hera que cresce pelas escadas, criada para realçar a peça e para dar a entender o quão velho é aquele espaço. A hera foi feita utilizando arame revestido num papel craft acinzentado, posteriormente pintado¹²¹, cuidadosamente enrolado, de forma a que se assemelhasse a uma planta com cola branca. Creio que esta estrutura ficou bem conseguida, contudo a primeira ideia de folhas resultou muito mal. Utilizaram-se bolinhas de vários tipos de papéis feitas com um furador, que seriam molhadas de forma a perderem a forma rígida de círculo e se dobrassem para parecerem pequenas folhas. Acontece que a forma não se desfez, e quando colados na peça, chamavam muito a atenção, uma vez que as cores eram muito vividas, a única coisa que se via eram círculos, não parecia fazer parte da maquete. Este pequeno ódio foi crescendo até que foram mesmo substituídos por musgo artificial pintado de castanho para uniformizar a peça.

118 Tal como num render 3D, ou em filmes que repliquem a realidade em vfx, são as imperfeições, as manchas nas paredes, não existirem texturas de pedras, ou madeiras iguais, os riscos, na verdade as marcas de uso, capazes de contar histórias que os tornam realmente bons e enganadores.

119 Artigo número 1.3.2 CARTÃO PRENSADO (2mm) no catálogo de materiais.

120 Artigo número 3.24.1 PAPEL DE COZINHA RECICLADO no catálogo de materiais.

121 Artigos números 3.07.1 CARTÃO KRAFT ACINZENTADO; 5.4.1 BURNT SIENNA 684 (PHOENIX) E 5.4.2 RED LIGHT 681 (PHOENIX), respectivamente, no catálogo de materiais.

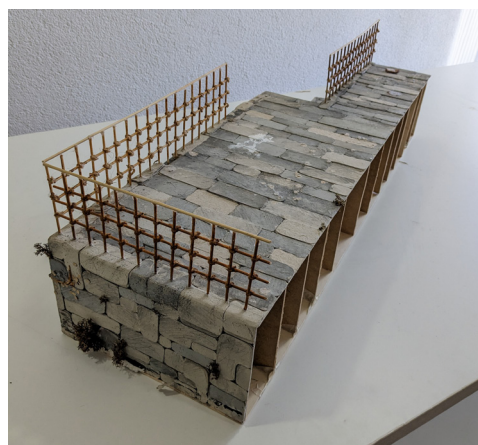


Imagem 83 e 84 | Fase final da escada, peça isolada. Note-se a substituição da hera de papel para musgo artificial.



Imagem 85 e 86 | Construção da fachada e da estrutura para a mesma.

Também o guarda-corpos era um elemento importante, este teria a particularidade de várias partes terem de ser amovíveis pois teriam de ser retiradas ou para facilitar as gravações ou pela narrativa, em que parte do guarda-corpos desaparece para dar lugar ao projecto do “O’Porto Neighborhood”, foi então feito recorrendo a paus de espetada que estavam cravados na estrutura, com a mínima folga possível. As barras horizontais foram presas usando fio sisal e cola. Posteriormente foi pintado com a tinta acrílica correspondente ao artigo 5.4.1.. Salientar que a barra superior do guarda-corpos está à cor natural e foi apenas pousada com cola sobre balaústres, e por isso deslocava-se muitas vezes.

Para finalizar esta peça acrescentaram-se adereços que dão vivacidade ao módulo e consequentemente ao lugar, como vasos feitos em cartão, papel, ou barro, colados ao módulo com cola quente para serem facilmente removidos, bem como as cadeiras e mesa do Artur feitas em balsa, que serão tratadas mais à frente.

Mais ou menos em simultâneo à construção das escadas exteriores foram construídas as fachadas das 3 casas, estas foram feitas em separado, para melhor arrumação, no entanto o processo de construção é muito semelhante. Para estrutura definiu-se, mais uma vez placas de MDF de 3mm¹²², sobre estas, um cartão prensado de 3mm, para ajudar a dar resistência, nas zonas das janelas e das portas, uma vez que a soleira ou parapeito, as ombreiras e a padieira são visíveis, foram utilizadas 4 orladas de cartão ondulado de canelado duplo de 5mm¹²³, sobreposto para igualar a metade da espessura que poderia ter uma parede de pedra, cerca de 52mm, o que corresponde a 546 mm de uma parede à escala real.

Relembro que, estrategicamente, as únicas cores que poderiam ser utilizadas, quer nas fachadas, quer nas escadas, seriam tons de castanhos, podendo recorrer a bancos, cinzas e preto caso fosse necessário, uma vez que são o foco da narrativa, o mundo do Artur. Dentro desta paleta definiu-se que a casa do Artur, seria a que teria mais destaque, portanto com uma cor de parede mais escura, utilizando-se como acabamento um saco de papel com listras verticais polido¹²⁴, com grande contraste com modinaturas brancas feitas em pasta de moldar branca¹²⁵, posteriormente pintadas de cor bege¹²⁶ e lixadas para lhe conferir tempo e desgaste. Pode ver-se que a pasta de moldar está rachada, principalmente na fachada do alojamento local, isto aconteceu porque ao secar a pasta de moldar deformou-se, e quando seca, se aplicou pressão sobre esta, acabou por partir, foi um acontecimento imprevisto, contudo, atribui algum do carácter procurado, como abordado acima.

A fachada da casa do Artur conta ainda com o nicho dedicado a um santo, como na realidade. Inicialmente não era para ser colocado, uma vez que não estava relacionado com a história e talvez chamasse muito a atenção, contudo, talvez por se ter passado muito tempo a olhar para a fachada original, parecia que lhe faltava algo, estava desequilibrada. Fez-se então o nicho, abriu-se o buraco no cartão prensado e no MDF e moldou-se com pasta de moldar aquele pequeno espaço.¹²⁷

122 Artigo número 1.3.1 CARTÃO PRENSADO (3mm) no catálogo de materiais.

123 Artigo número 1.5.1 CARTÃO ONDULADO DE CANELADO DUPL0 (5MM) no catálogo de materiais.

124 Artigo número 3.06.1 SACO DE PAPEL CASTANHO CLARO no catálogo de materiais.

125 Artigo número 3.29.1 PASTA DE MOLDAR no catálogo de materiais.

126 Artigo número 5.3.1 BUFF TITANIUM 024 (DALER ROWNEY) no catálogo de materiais.

127 Em jeito de curiosidade o santo que se encontra no cenário é uma miniatura em prata do Santo Onofre, que guardava, como não podia deixar de ser, num mealheiro, há muitos anos.



Imagem 87 | Visão geral da composição.



Imagem 88 | Note-se a escala das peças, e entenda-se a importância da divisão do cenário exterior em módulos.

Para o alojamento local escolheu-se um papel mais claro¹²⁸, pintado posteriormente de bege aguado¹²⁹. Denotar as janelas feitas com retalhos de cartão prensado pintado de castanho¹³⁰, cartão castanho¹³¹ e acrílico¹³². Estas janelas são fixas ao contrário da porta do Artur que foi concebida com a ideia de existir uma relação complementar entre os módulos das fachadas e escada e o módulo da cozinha e sala de jantar, e por isso abre e fecha com facilidade e exactidão, para tal usaram-se pequenas dobradiças, escondidas entre uma camada de cartolina castanha e o cartão prensado, coladas com cola branca à porta e pregadas com pequenos pregos à parede¹³³.

A casa em ruínas já não tem modinaturas brancas, de pasta de moldar, mas sim de granito, representado com cartão prensado tal como as escadas exteriores. A fachada foi pintada de branco¹³⁴ e lascada de modo a que parecesse que o reboco se estaria a desfazer. O branco foi escolhido para fazer a transição para a fachada avançada do lado direito. As janelas estão fechadas com a placa de MDF à vista, com tijolos desenhados, para dar a entender que estão fechadas. A porta, tal como as de Artur e do Alojamento local, foi feita com cartão prensado e cartolina castanha.¹³⁵ Esta tem a particularidade de encaixar no módulo da fachada do Artur, deslizando entre o quadro de suporte do módulo e a pilastra da própria que pertence também ao módulo da casa do personagem. Para disfarçar estes encaixes utilizaram-se caleiras feitas com palhinhas de papel brancas entre a casa do Artur e o Alojamento local e castanha na fronteira com a casa em ruínas.

Para finalizar, foram adicionados alguns adereços, que mais uma vez servem para dar vida ao local, como os candeeiros pretos que caracterizam as portas, o vaso com um manjerico na janela da sala de jantar do Artur, o estendal na janela do alojamento local que é colocado e retirado conforme existe movimento de turistas naquele espaço.

Os módulos das fachadas e o módulo da escada exterior encaixam sobre o grande módulo da rua. Este como já referido tem 0,96m de largura e 1,49m de comprimento e foi, sem margem de dúvida, o módulo mais moroso de fazer e o mais difícil de manusear e arrumar. Era, assim, crucial que a sua estrutura fosse muito rígida e estável, para tal, usou-se uma placa de MDF de 7mm de onde se cortaram longarinas em forma de “L” que acompanham o crescimento da rua. A percentagem de inclinação desta esteve muito tempo “em cima da mesa”, ponderou-se até não ter qualquer inclinação, para reduzir a largura da mesma, contudo, considerou-se que desvirtuava o espaço, descaracterizava as fachadas do Porto, e fazia com que a plataforma deixasse de fazer qualquer sentido. Assim, optou-se por se fazer a menor inclinação possível que não desvirtuasse o lugar - 3º. À data das gravações esta decisão teve consequências uma vez que a câmara, no grande plano geral¹³⁶, revelava uma área de cenário que não existia, pelo qual foi necessário fazer um acrescento de última hora com *k-line* de 3 mm.¹³⁷

128 Artigo número 3.19.1 PAPEL KRAFT LISTADO AMARELADO no catálogo de materiais.

129 Artigo número 5.3.1 BUFF TITANIUM 024 (DALER ROWNEY) no catálogo de materiais.

130 Artigo número 5.3.3 RAW SIENNA 667 (DALER ROWNEY) no catálogo de materiais.

131 Artigo número 3.03.1.a CARTÃO KRAFT 2 TONS ESCURO no catálogo de materiais.

132 Artigo número 4.3.1 CAIXA DE ACRÍLICO (BOMBONS) no catálogo de materiais.

133 Mais tarde estas duas fachadas passam a ser um módulo único. Foram unidas por um quadro de madeira, com cerca de 20mm de espessura e 40mm de largura, com cantos em meia esquadria a 45 graus, unidos com cola branca e parafusos, para uma maior resistência, uma vez que com o tempo o MDF encurvou-se com o peso e humidade. Denotar que este módulo apesar de ser relativamente pequeno, comparado com o módulo da escada ou com o da rua, é muito pesado, muito graças a esta armação, mas também pelos dois sacos de 500g de massa de moldar aplicada, o que acabou por complicar a montagem do cenário.

134 Artigo número 5.1.1 BLANCO/MATE 800 (TITANLUX - ACUALUX) no catálogo de materiais.

135 Artigo número 3.03.1.a CARTÃO KRAFT 2 TONS ESCURO no catálogo de materiais.

136 Explicação sobre este e outros planos, bem como o motivo da sua escolha, está referenciada mais à frente.

137 Artigo número 3.11.1 K-LINE (3MM) no catálogo de materiais.



Imagem 89, 90 e 91 | Construção da rua, usando massa de moldar para imitar paralelo. Note-se as diferentes texturas ponderadas e testadas.



Imagem 92 e 93 | Construção da rua e asseço à casa que está à venda.



Imagem 94 | Note-se o desvanecimento consoante se afasta da casa de Artur.

Este módulo caracteriza-se por ter 3 níveis, o da rua em si, o do passeio e o da plataforma que dá acesso à escada exterior e a entrada da casa em ruínas. A estrutura do módulo é igual para todos os níveis, uma placa de MDF (3mm), com cartão prensado de 2 mm sobreposta, onde o acabamento é o elemento que varia. O pavimento da rua, é, originalmente, composto por paralelos de granito azul de 200x100x80mm, aqui representados por pequenos rectângulos de massa de moldar com 24x12mm¹³⁸, estes foram feitos com a ajuda de um molde executado em fita de aço perfurado galvanizado, que depois de cortados, eram deixados a secar, e posteriormente eram colados com cola branca sobre um cartão *bristol*¹³⁹ previamente colado sobre a estrutura de MDF e cartão, a 45 graus do desnível entre a via e o passeio.

Este deu igual trabalho. Originalmente, é composto por pedaços irregulares de granito, o que se tentou reproduzir utilizando pedaços de cartão prensado cortados irregularmente, este teste foi feito em duas escalas contudo o efeito não era o pretendido em qualquer uma delas, assim recortaram-se, com o auxílio de uma tesoura, rectângulos com cantos arredondados de cartão prensado de várias espessuras, de modo a parecerem pequenos paralelos de passeio, apesar de diferente do original, tem um aspecto bem conseguido.

Com um aspecto diferente dos materiais originais, ficou, também, a plataforma de acesso às escadas exteriores do Artur e à casa em ruínas. Esta é composta por terra batida, ervas daninhas e cimento, elementos difíceis de replicar. Outrora, quando se testaram materiais ou compostos para as escadas exteriores, com a ideia de imitar pedra, foram feitas diversas experiências de pasta de papel, onde se mudavam os tipos de papel (jornal, papel higiénico, lista telefónica, etc.), as quantidades de água e as quantidades de cola branca, destas experiências surgiram dois compostos de materiais interessantes, um similar a pedras pequenas¹⁴⁰, que esteve durante algum tempo colado à plataforma, de modo a perceber se era uma textura harmoniosa conforme os dias passavam, contudo era muito ruidosa e por isso retirou-se esse composto, e outro, uma solução que tinha mais papel de lista telefónica, do que líquidos, que foi deixada a secar num plano horizontal e por isso conferiu-lhe uma textura com relevo e esfarelada, parecido com terra - um resultado inesperadamente bom.

Estes 3 patamares foram ligados por massa de moldar branca, pintada de cinzento¹⁴¹, modelada em forma de pedras, coladas ao MDF com cola branca. Para dar o efeito de relevo utilizou-se um pincel de fibras rígidas. Para dinamizar e dar carácter, tempo e uso, a este módulo, acrescentaram-se pequenos pedaços de musgo sintético colados junto a algumas juntas aleatórias, com enfoque para a junta com a escada exterior, junto dos vasos, mas também pequenos pedaços de corda de juta, dispostos na vertical, colados com cola branca de modo a imitar relva.

Falta ainda salientar que apesar de na rua Dr. Barbosa de Castro, naquela zona, não existir nenhuma árvore, colocou-se uma mesmo em frente à casa de Artur. Imaginou-se o cenário com aquela árvore desde os primeiros esboços, sem grande justificação. Crê-se que compõe melhor aquele espaço, talvez o espaço mais esquecido da rua, onde se pensou que seria o melhor sítio para colocar os seus contentores de lixo, 3 de reciclagem

138 Foram cortados cerca de X paralelos repartidos entre os módulos da rua e os das fachadas laterais, o que corresponde a cerca de 2,5Kg de massa de moldar.

139 Artigo número 3.10.1.a CARTÃO BRISTOL (1mm) no catálogo de materiais

140 Artigo número 2.7.1 COMPOSIÇÃO DE PASTA DE DE PAPEL (pag. brancas) no catálogo de materiais.

141 Artigo número 5.3.1 WARM GREY 078 (DALER ROWNEY) no catálogo de materiais



Imagem 95 | Adereços da rua, alguns feitos numa fase inicial para ajudar a perceber a escala.



Imagem 96 e 97 | Fachadas laterais brancas.

mais 2 de lixo orgânico¹⁴². Também se quis caracterizar este espaço na curta-metragem, no entanto, para não bloquear tanto a vista para aquele espaço, apenas se colocou um contentor de lixo orgânico, e talvez para este não ficar despido, ali se colocou uma árvore.

Fazer esta árvore foi, por si só, um desafio. Foi feita com a ajuda de um arame, de 2mm de diâmetro de aço, que termina enrolado e bem preso a um parafuso de 3mm de diâmetro. Esta estrutura enrosca num espaçador de plástico fêmea, que está cravado e colado na via. Como acabamento a este engate, foi feito um canteiro utilizando as tais “pedras” de pasta de papel que tinham sido descartadas da plataforma, para esta situação resultam muito bem, relembrando uma espécie de betuminoso, em fronteira com este está uma base em cartão prensado, de nível, onde será colocado o caixote do lixo.

A árvore em si resulta de dois desenhos em cartão ondulado¹⁴³, que encaixam um no outro em 90 graus, cujo o seu tronco encaixa no arame e prende-se com a ajuda de fita cola de papel.¹⁴⁴ A partir da estrutura, dobram-se as hastes, como numa montagem de uma qualquer árvore de natal, sobre estas enrolam-se amassando e colado, como auxílio de cola quente, por ser instantânea, papel de cozinha reciclado¹⁴⁵ o que lhe confere um tom acastanhado. Denotar, também, os 3 postes de iluminação, feitos com papel de impressora reciclado¹⁴⁶, de 80 gramas enrolado, com o candeeiro feito em cartão prensado. Para replicar os fios e cabos utilizou-se fio de algodão de tom bege.¹⁴⁷

Este degradê tem como pontos finais as fachadas brancas, esquerda e direita, chegadas ao plano de rua. Sendo que a da esquerda tem uma repercussão desta progressão na sua empena¹⁴⁸.

Salientar que ambos os módulos têm anexado a continuação, para a sua fachada, da via e passeio, que estão em frente à casa do Artur, anteriormente estudados. Estes, para dar mais resistência ao módulo, e para ajudar a segurar as fachadas, foram incorporados, ao contrário do que acontece com os outros módulos, desta forma, estas grandes peças são as únicas que não se conseguem arrumar devidamente e que ocupam muito espaço.

142 Talvez fosse até o melhor lugar para os colocar uma vez que, por aquelas casas estarem elevadas e terem as suas entradas recuadas, não seriam tão prejudicadas quanto outras que têm as suas entradas mais próximas da via. Contudo, a situação tem uma certa ironia que condiz com a história que se deseja contar.

143 Artigo número 1.6.2 CARTÃO ONDULADO DE CANELADO SIMPLES (3mm) no catálogo de materiais.

144 Este engenho feito apenas com recurso a um arame dobrado em dois, para não girar, forrado a cartão ondulado não estava, primeiramente a funcionar, porque o cartão não era denso o suficiente, para além de que o tronco era muito fino e não representava as proporções pretendidas de árvore. Então, surgiu a ideia de amassar o mais possível o cartão ao arame, e enrolar, de forma muito tensa, uma fita de papel de gramagem mais ou menos alta (para não rebentar), que não só faria que o arame não se mexesse, mas também moldaria o tronco.

145 Artigo número 3.24.1 PAPEL DE COZINHA RECICLADO no catálogo de materiais.

146 Artigo número 3.22.1 PAPEL DE IMPRESSÃO RECICLADO no catálogo de materiais.

147 Mencionar ainda que este foi o módulo que mais sofreu com a questão dos degradês. Eles existem na via, onde existe um duplo degradê, um de material, onde passamos da zona mais densa de paralelos (ao centro do cenário), para uma zona onde apenas existe *K-line* branco, e um de cor, que onde se intercalam peças cinzentas com peças brancas, para dar esta ideia de fusão entre os mundos. Estas trocas de características tentam ser sempre feitas com um movimento circular onde o centro é a casa do Artur; no passeio onde os paralelos de cartão são substituídos por paralelos brancos de *K-line*; e ainda a plataforma, que do lado direito foi pintada de branco, dissolvendo-se quando se aproxima da escada de Artur.

148 Ambas as fachadas foram executadas usando as mesmas técnicas quer para estrutura, onde se usou, desta vez dois cartões prensados, um de 3 e outro de 2mm, seguros a uma armação de ripas de pinho de 24X24mm, que apoiados numa cantoneira feita do mesmo material sustêm as fachadas; quer para os acabamentos, que foram feitos usando uma ideia de lâminas ou *loyers*, como um exercício de cheios e vazios. A primeira camada de acabamento é um cartão de serigrafia de 2mm, de tom mais quente que o *K-line*, *bristol*, ou o *duplex*, seguindo-se de camadas de *K-line* que dão relevo às fachadas. Cada lâmina, de *K-line*, corresponde a um desenho de um nível mais profundo, a que se sobrepõem uma lâmina recortada com um desenho de nível médio, seguindo-se outra, ou outras com a mesma lógica - sempre mais próximas. Para os vidros utilizou-se acrílico, para os azulejos vincou-se o cartão de serigrafia com um *x-acto* e pintou-se a porção de azulejos a tinta acrílica brilhante branca, e para as guardas, cartão *duplex* de 1mm.



Imagem 98 | Estrutura das fachadas laterais brancas.



Imagem 100 | Piso térreo, em cima o hall, à direita a sala de jantar e à esquerda a cozinha e despensa.



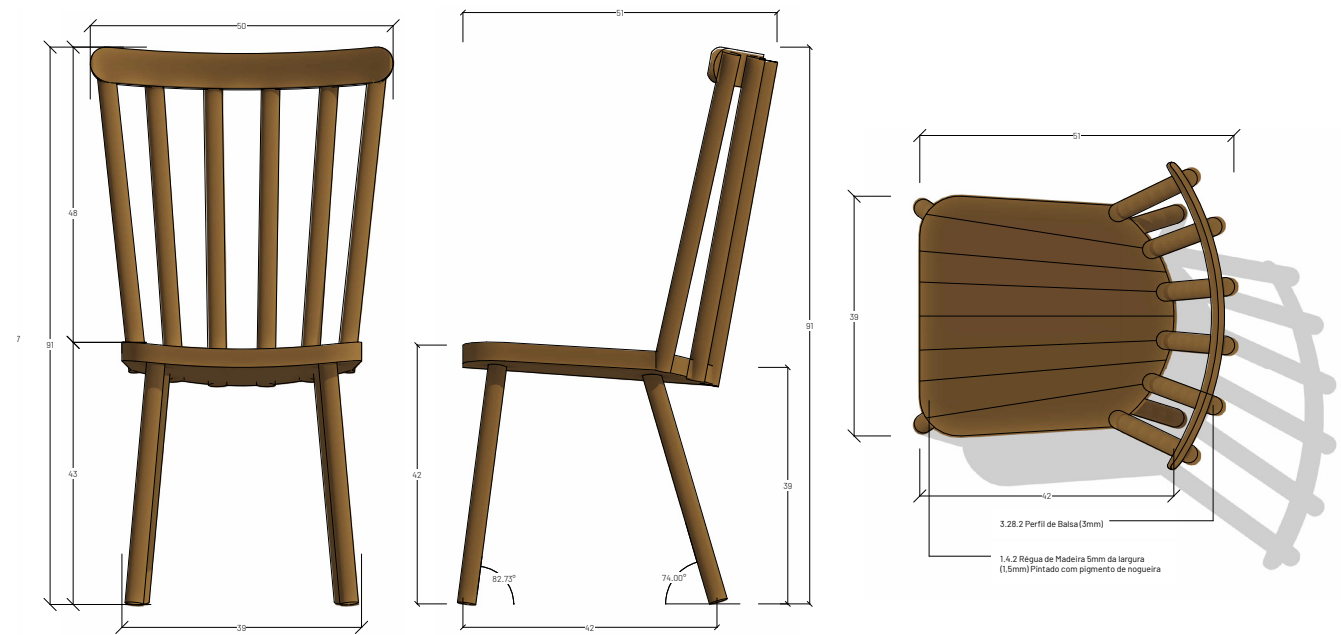
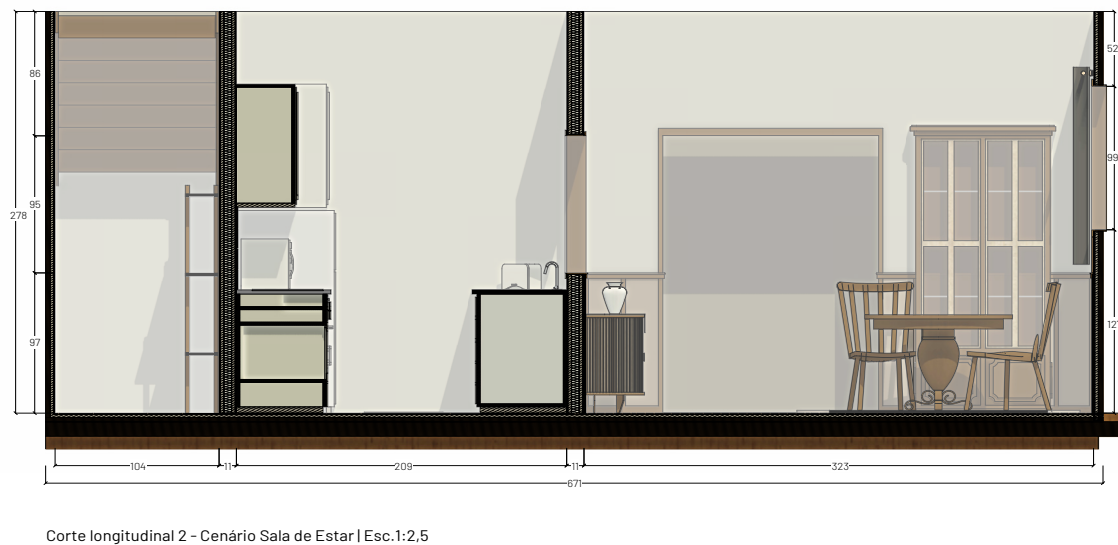
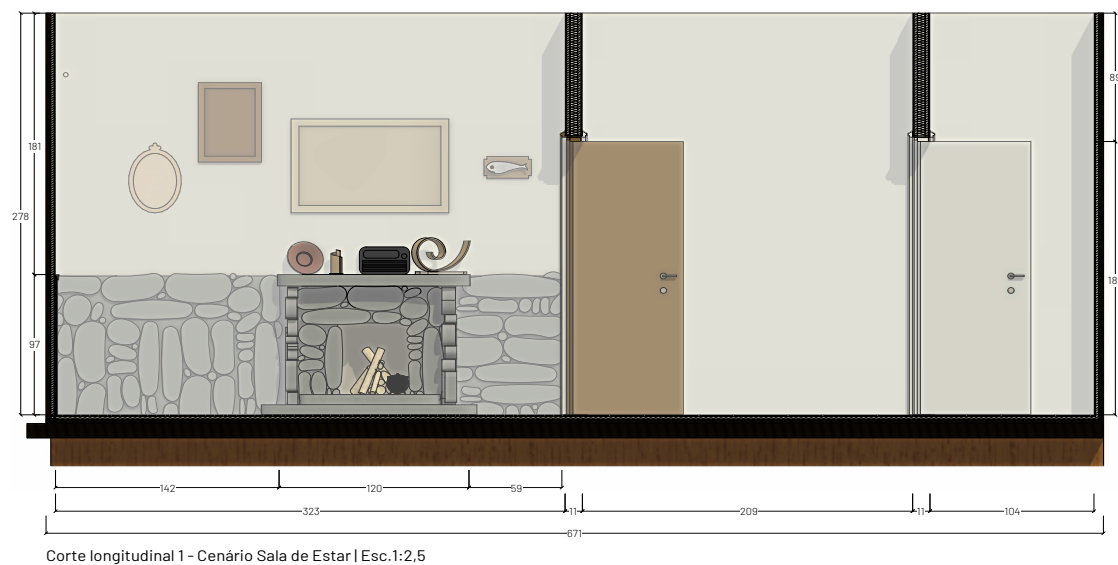
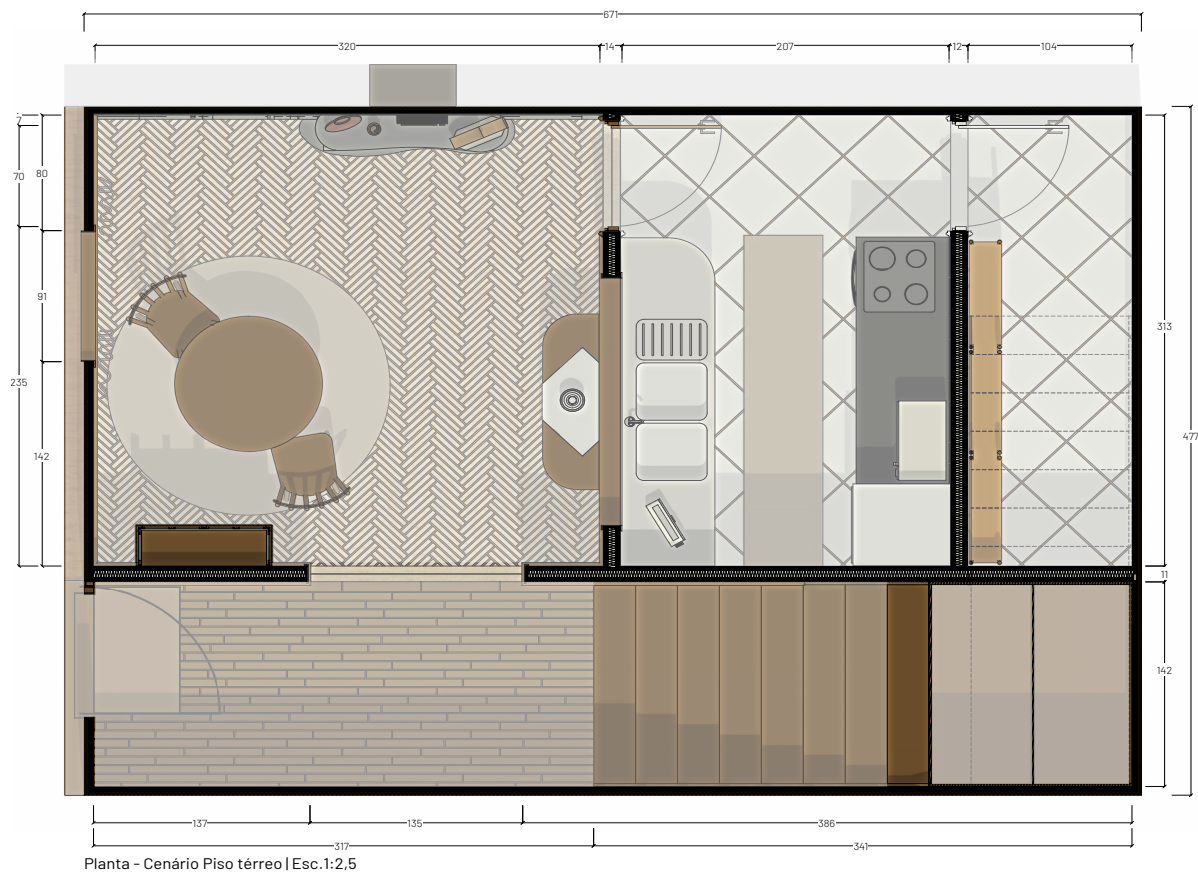
Imagem 101, 102 e 103 | Evolução da construção da cozinha.



Imagem 99 | Santo Onofre pintado de branco.



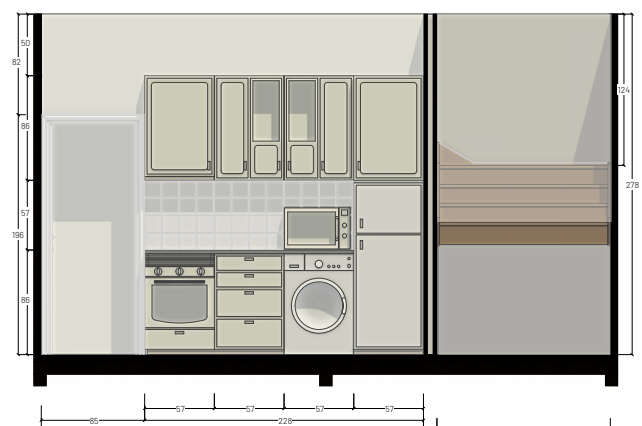
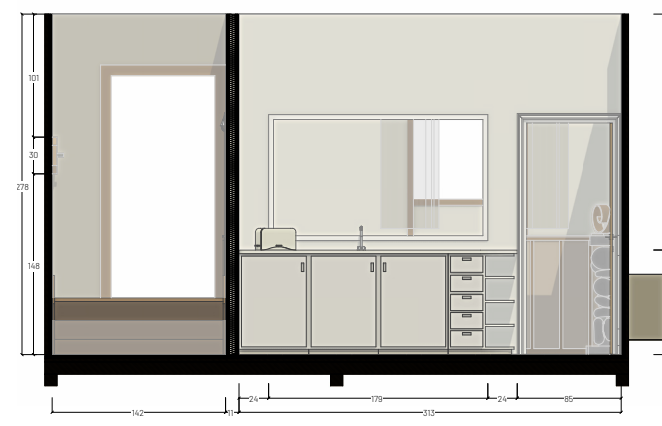
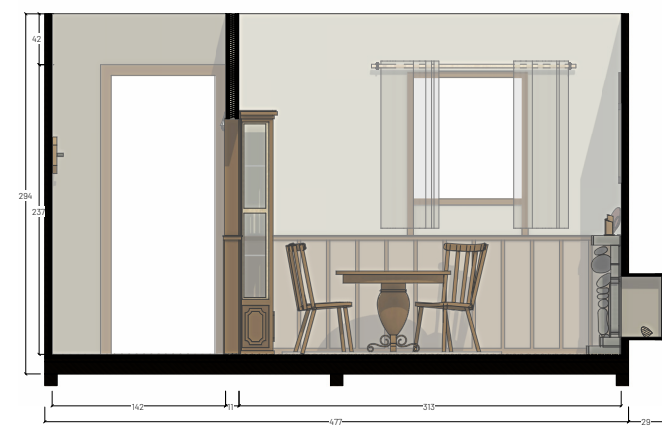
Imagem 104 e 105 | À esquerda as paredes meeiras, seguras pelos imanes e parafusos. À direita a fase inicial da lareira.



Íçado frontal da cadeira - Cenário Piso térreo | Esc.2:1

Alçado lateral da cadeira - Cenário Piso térreo | Esc.2:1

Vista de cima da cadeira - Cenário Piso térreo | Esc.2:1



A esta data, os módulos exteriores estavam finalizados. Foram então encaixadas na mala de 664 litros de uma carrinha¹⁴⁹, na qual se deslocaram, sem danos de maior (apenas algumas peças descoladas), por uma distância de 180Km. Procedeu-se, então, à montagem. Os módulos foram encaixados cuidadosamente sobre uma mesa de 3,5m por 1,5m, e elevados a 80cm do chão. Existiam grandes folgas, erros de inclinação, módulos empenados entre outros defeitos, muitos deles graves¹⁵⁰. Tentou-se solucionar todos os problemas, tendo sempre em mente a contradição do dever da perfeição e da aceitação da imperfeição como explicado no início deste capítulo, para que quando fosse hora de gravar, tudo estivesse pronto¹⁵¹.

Assim foi, mais ou menos bem, tinha-se o cenário exterior concluído e pronto para se iniciarem as gravações.

3.2.2 | Os Cenários Interiores

Paralelamente às filmagens das cenas que se passavam no exterior, era construído o módulo do rés do chão que agrupa a cozinha, a sala de jantar e o *hall* de entrada. É uma peça que tem 0,67mX0,48mX0,53m, e tal como mencionado acima, encaixa perfeitamente com o módulo da fachada do Artur e do alojamento local, e por sua vez no módulo da escada exterior, desta forma conseguiria ter-se uma relação intrínseca entre a zona de entrada exterior e o *hall* interior.¹⁵²

Antes de mais, dar nota de que, ao contrário do cenário exterior, os cenários interiores não estão directamente ligados às dimensões, às formas, à distribuição de divisões, ou mesmo à tipologia da habitação plurifamiliar da casa da Rua Dr. Barbosa de Castro, estes apenas respeitam a fachada, adequando-se as divisões aos vãos, e têm alguma noção do que seria uma casa no século XVIII no Porto, tudo o resto foi pensado em prol de projectar espaços que funcionassem e ficassem apelativos em câmara.

O primeiro problema prendeu-se na adaptação de uma casa plurifamiliar, onde viveriam 4 famílias, cada uma num andar diferente, à casa do Artur, um idoso de 85 anos, que certamente não necessitaria de tanto espaço. Desta forma a solução encontrada foi avançar o plano da muralha 2,45m, o que reduz significativamente o comprimento da casa, e remover-lhe o acrescento, assim, a casa do Artur passa a ter cerca de 35m2 por piso, tendo um máximo de 3 pisos, onde no piso térreo se encontrariam o *hall*, uma cozinha ligada a uma sala de jantar e uma despensa, junto à parede da muralha por não precisar de luz natural; no primeiro piso a sala; e no último piso os quartos, teria dois, mas apenas um foi construído, também as casas de banho dos pisos 1 e 2, bem como a caixa de escadas encostada ao plano da muralha, que completariam as divisões, e acessos de cada piso, respectivamente, não aparecem nas cenas.

149 Uma Peugeot Partner de 411x172x180cm.
150 Em momentos como este era comum instalar-se o desânimo na sala. Seria necessário voltar a pensar do geral para o particular, a ver sempre o “copo meio cheio”, e a encarar com naturalidade este tipo de problemas.
151 Salientar que a gravação não dependia apenas de mim, tive o auxílio do Sandro no momento da animação, para me poder libertar e em simultâneo construir os cenários interiores.
152 Para tal construiu-se uma plataforma em MDF de 7mm de espessura com a mesma altura da “escada exterior” onde assentaria o chão, com estrutura de MDF de 3mm sob um cartão prensado de 3mm, do piso térreo.



Imagem 107 e 108 | Hall de entrada.



Imagem 109 | Execução da escada recorrendo a longarinas.



Imagem 110 e 111 | Hall de entrada. Note-se os candeeiros iluminados.

O *hall* é caracterizado por ser um espaço mais frio e rígido do que os restantes, representa o primeiro confronto com a realidade no exterior, onde recebe as cartas de pedido de venda da sua casa, e por isso foi retratado com cores mais sóbrias, castanhos acinzentados, tendo ainda sido colocado alguns adereços neste espaço para lhe dar vida, como o bengaleiro, com um guarda-chuva e com duas bengalas que não lhe pertencem, uma vez que o Artur nunca se vê acompanhado de uma, presumindo-se que poderiam pertencer ainda a Beatriz; um cabide de parede, onde se vê um sobretudo pendurado; dois candeeiros de parede¹⁵³; e obviamente as também protagonistas do filme - as cartas espalhadas pelo chão. Este espaço muito esguio e desconfortável tem uma ligação muito franca quer com as escadas para o primeiro piso, quer com a sala de jantar, de modo a fazer com que o personagem passe o menor tempo possível nele.

A primeira coisa que se vê quando se entra na sala de jantar é a lareira, símbolo da alma da casa, que durante toda a curta se mantém apagada, apesar de ter lenha, quer empilhada na própria lareira como num cesto ao seu lado, denotando que o personagem desistiu de tentar dar vida à sua realidade. Pode ainda observar-se uma série de adereços que contam de certa forma um bocadinho do quotidiano de Artur, e que ajudam a dar um ambiente de uso ao espaço. Como o quadro do peixe na parede, que poderá indicar que existe algo interesse na arte da pesca, associado a prémios sobre a lareira, ou o quadro do Porto, que mostra o amor e carinho de o casal tem pela cidade, mas também elementos clássicos das casas dos nossos avós, como o prato em exposição, ou um quadro do menino da lágrima. O espaço é complementado com uma cristaleira, uma credencia que remata o balcão e a mesa de centro em madeira, assente num tapete de arraiolos.

Foram usadas cores mais quentes na cozinha do que nos restantes espaços por se querer transmitir esta ideia de espaço confortável e seguro. O primeiro espaço na curta-metragem onde podemos sentir Beatriz.

Esta sala de jantar e a cozinha têm uma relação franca graças ao vão sobre a bancada e à porta, que está recorrentemente aberta, contudo teve-se o cuidado de não fazer este espaço *open space*, uma vez que não era um conceito da época, ainda assim, este grande vão sobre o balcão era essencial para a cozinha receber luz natural, mas também para uma boa localização e entendimento das sequências de espaços em câmara.

Já a cozinha, é representada em tons mais frios apenas para transmitir esta ideia de limpeza e espaço asseado. Seria um lugar onde Beatriz gostaria de passar o seu tempo e era importante para Artur mantê-lo intacto, esta é notável pelo seu mobiliário fixo, constituído por duas bancadas, uma de cada lado da parede. A da parede meeira com a sala contém o lava-louça de duas pias, 3 módulos de armário de uma porta, um módulo de gavetas e ainda um módulo de remate com prateleiras. Já o da parede meeira com a despensa, tem como módulos inferiores um fogão encastrado, um módulo de gavetas, cuja primeira abre realmente, caso fosse necessário para alguma cena¹⁵⁴, e uma máquina de lavar a roupa, como módulos superiores, temos o do exaustor, com uma porta única, seguido de dois módulos de duas portas, sendo as duas do centro em vidro, e ainda um último módulo de apenas uma porta, mais saliente sobre o frigorífico - módulo que ajuda a compor a cozinha.



Imagem 114 | Pormenor das camadas da parede e do modo de fixação superior.



Imagem 106 | Execução do tapete.

¹⁵³ Notar que ambos os candeeiros têm realmente luz, uma vez que lhes foi feita uma instalação eléctrica.

¹⁵⁴ Esta função nunca foi utilizada na curta-metragem, entre outras. Isto deveu-se ao facto de se estar a escrever a narrativa em paralelo com a construção dos cenários, deste modo teve de supor-se o que seria necessário em cena, uma vez que era preferível ter opções do que mais tarde inclui-las nos cenários.

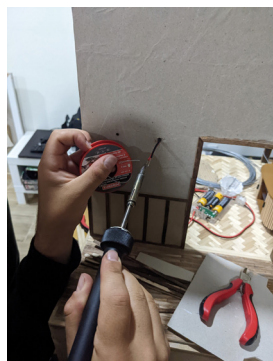


Imagem 112 | Instalação eléctrica dos candeeiros.



Imagem 115 e 116 | Primeiras imagens da sala. Note-se já o sofá como elemento organizador de espaço.

68



Imagem 113 | Execução do chão da sala de jantar.

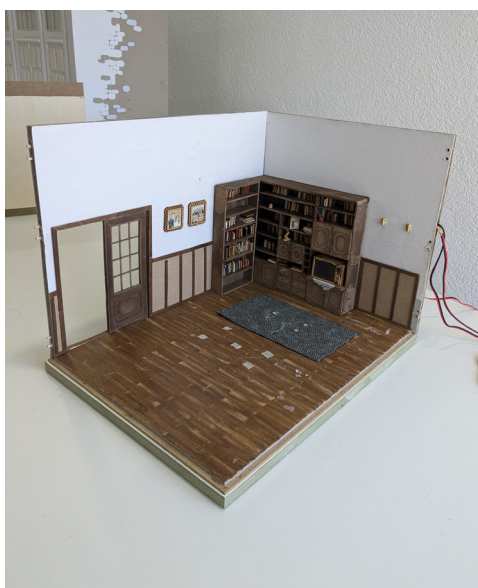


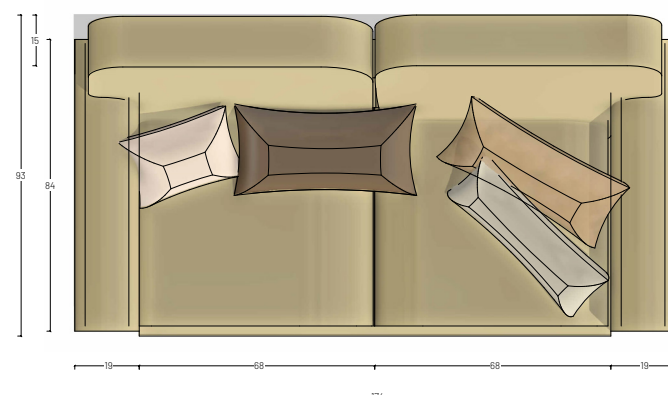
Imagem 117 e 118 | Paredes da sala de estar.



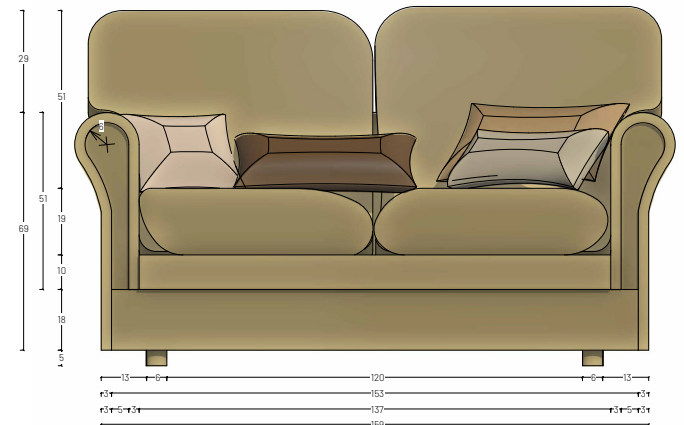
Imagem 120, 121 e 122 | Pormenor de conexão das peças em cola branca, quente e paus de espetada.



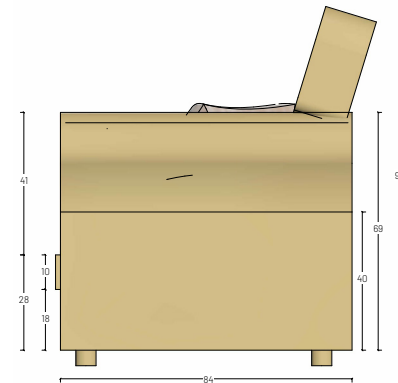
Planta - Cenário Sala de estar | Esc.1:2



Vista de cima do sofá - Cenário Sala de Estar | Esc.1:1



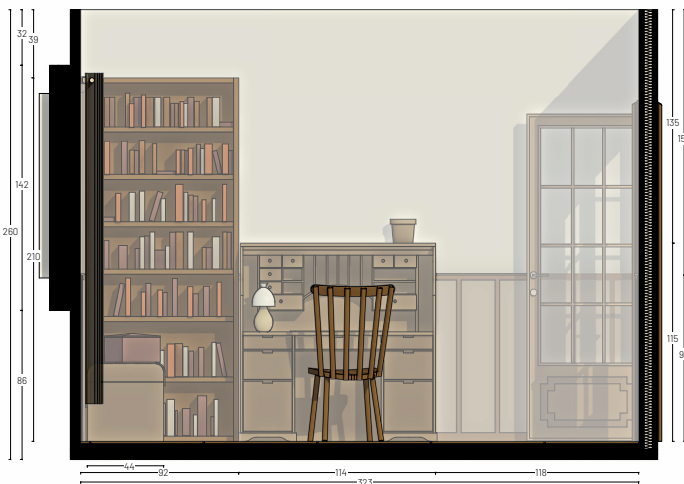
Alçado frontal do sofá - Cenário Sala de Estar | Esc.1:1



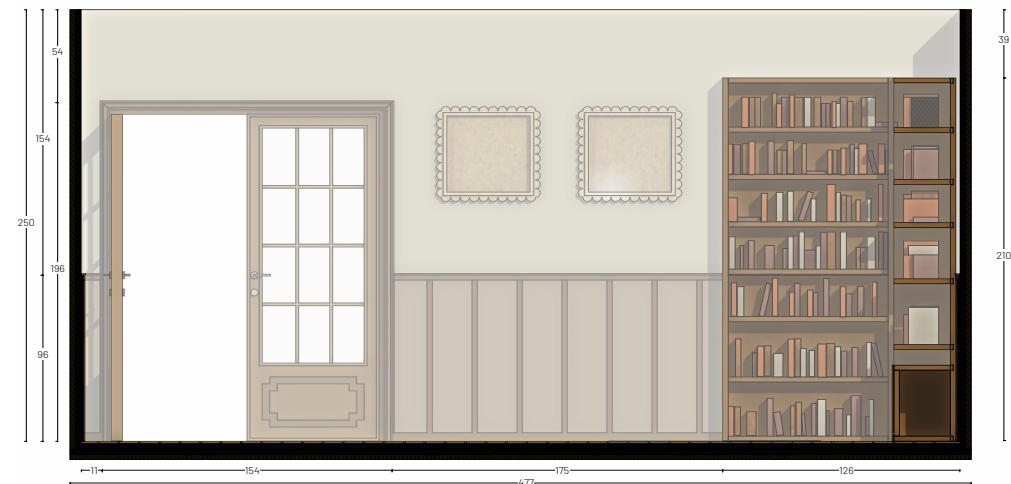
Alçado lateral do sofá - Cenário Sala de Estar | Esc.1:1



Corte longitudinal 1 - Cenário Sala de Estar | Esc.1:2



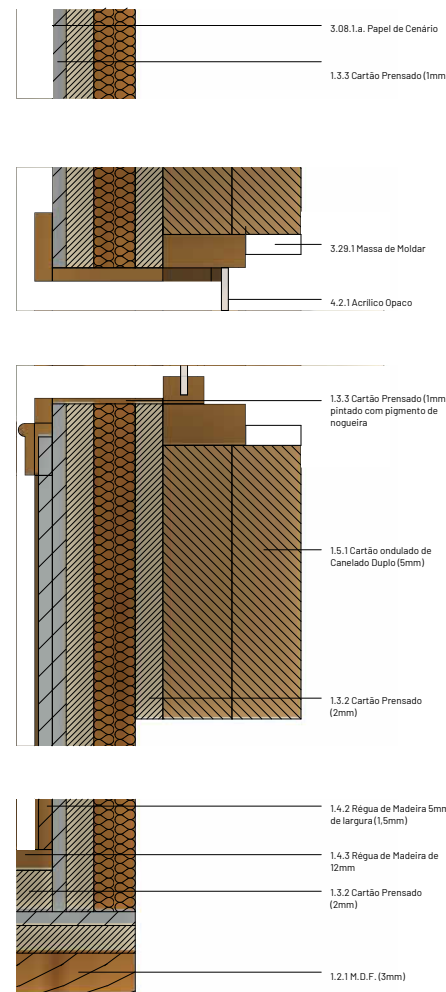
Corte transversal 3 - Cenário Sala de Estar | Esc.1:2



Corte longitudinal 2 - Cenário Sala de Estar | Esc.1:2



Corte transversal 4 - Cenário Sala de Estar | Esc.1:2



Pormenor corte janela da Sala de Estar - Cenário Quarto | Esc.4:1

Desenho 5 | Folha síntese do cenário "Sala".



Imagem 123 e 124 | Sistema de fixação de ímãs.

Por fim referir a despensa, uma zona que aparece apenas uma vez na curta-metragem quando Artur procura as latas de tinta. Este é um pequeno espaço, restante do espaço que sobra por debaixo da escada de acesso ao piso superior, com os mesmos acabamentos que a cozinha, quer nas paredes quer no chão, onde o grande elemento caracterizante é um conjunto de prateleiras repletas dos mais variados artigos.

Todas estas divisões estão separadas por paredes amovíveis que se conectam ao chão com ímanes, e entre si com parafusos e pequenas cavilhas improvisadas com paus de espetada, para, como já mencionado, facilitar as gravações, sendo possível deslocar-se uma parede que está em frente à câmara, bastando ter-se cuidado em colar todo o mobiliário e adereços às paredes. Estas conexões estão cravadas e coladas com cola branca e/ou quente no “isolamento” de cada parede, que no caso deste segundo cenário é uma camada de poliestireno extrudido de 10mm¹⁵⁵ ¹⁵⁶. De cada lado do “isolamento” pode encontrar-se uma camada estruturante de cartão prensado de cerca de 2.5mm, seguida da camada de acabamento, que varia de divisão para divisão.

Este módulo do piso térreo, apesar de não ter um quarto do tamanho do cenário exterior, foi tão moroso como este, graças aos detalhes minuciosos aplicados a cada parede, cada peça, cada móvel, cada adereço.

Um módulo mais simples é o do piso superior - piso 1 - este é, então, composto pela sala de estar, por uma casa de banho e pelo espaço da caixa de escadas em si, contudo, como já mencionado, apenas a sala de estar aparecerá em cena, e por isso, este módulo é apenas constituído por um pavimento e por quatro paredes, sem existirem paredes meeiras. Um módulo, como dito, muito mais simples comparado com os anteriores, onde o ser deste espaço reside no mobiliário e adereços.

Este cenário é composto por duas áreas, uma de descanso, onde se encontra o sofá laranja, organizador do espaço, uma mesa de centro e outra de apoio, uma poltrona, uma estante e o grande móvel da televisão, e outra de trabalho, com uma escrivaninha e outra estante de livros. É certo que a profissão de Artur nunca é revelada na curta-metragem, por não ser essencial a sua exposição, no entanto, o personagem é caracterizado como um homem culto, sereno e introspectivo, parecendo legítimo caracterizar este espaço com várias zonas dedicadas à leitura.¹⁵⁷ Note-se as molduras de Beatriz e Artur na parede da porta da sala.

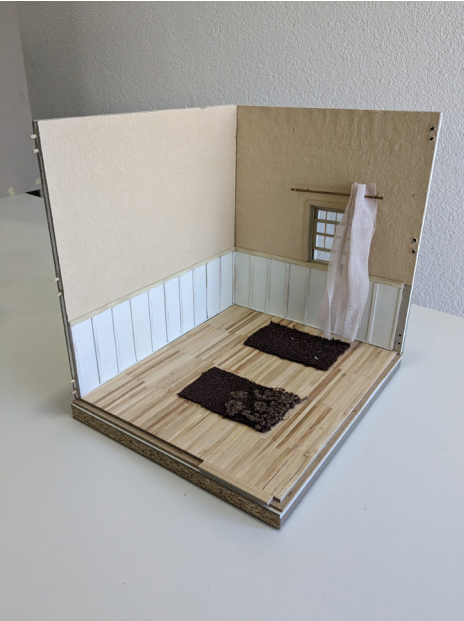
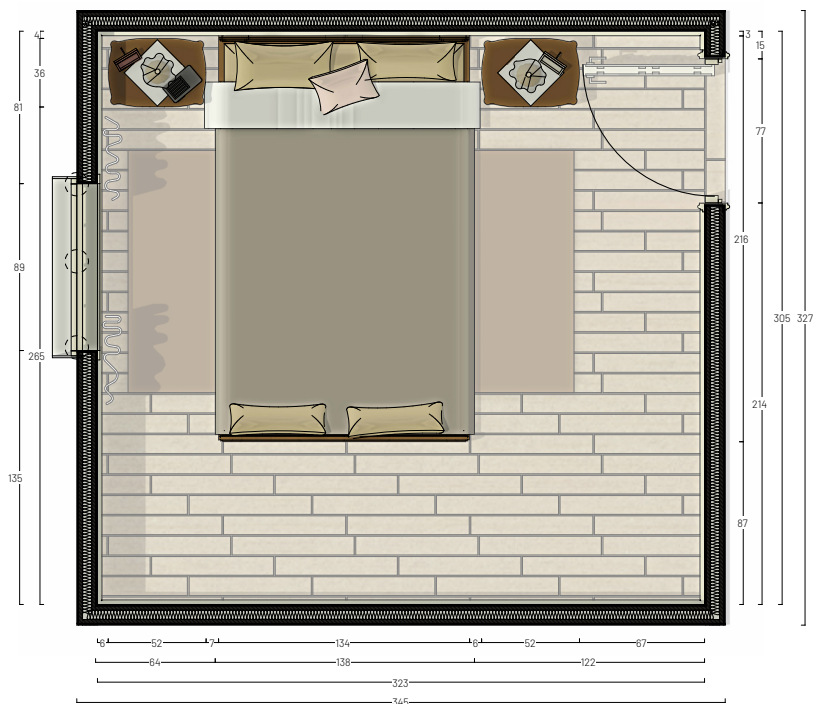


Imagem 125 e 126 | Paredes do quarto.



Imagem 127 | Primeira cena que se passa no quarto.

¹⁵⁵ Esta camada de poliestireno não só é colocada aqui para facilitar a inserção destes conectores, ou outras infraestruturas, mas também para dar espessura à parede, de modo a que se assemelhe a uma parede interior de tijolo, ou tabique.
¹⁵⁶ Artigo número 2.5.3 PLACA DE POLIESTIRENO EXPANDIDO (10mm) no catálogo de materiais.
¹⁵⁷ Note-se, agora, as paredes e os seus acabamentos. Tal como as do piso térreo, estas necessitariam de ser amovíveis e para tal, também precisavam de se encaixar de alguma forma. Decidiu-se que a melhor maneira de o fazer seria com cavilhas, tal como as da parede meeira entre a sala de jantar e o hall com a parede da fachada, uma vez que o sistema de parafusos e espaçador não é adequado nas extremidades das paredes, por fragilizá-las, contudo, à data da execução, existia escassez de esferovite de 10mm, e usou-se, como substituto, cartão ondulado de canelado duplo, compensado por cartão prensado de 2,5mm, onde se prenderam as cavilhas. O cartão ondulado é caracterizado por ter uma boa resistência face à sua densidade, contudo, amassa-se com a pressão e molda-se facilmente, para além de ser difícil prender uma cavilha num material tão pouco denso, e por isto, não foi a melhor solução para conectar os cantos, uma vez que gerava folgas, para resolver este problema utilizou-se fita cola de papel.



Planta - Cenário Quarto | Esc.1:2



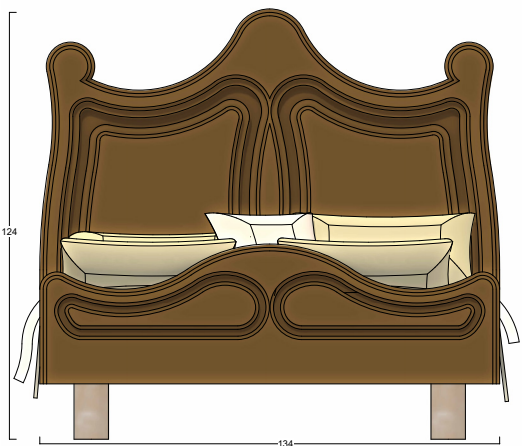
Corte transversal - Cenário Quarto | Esc.1:2



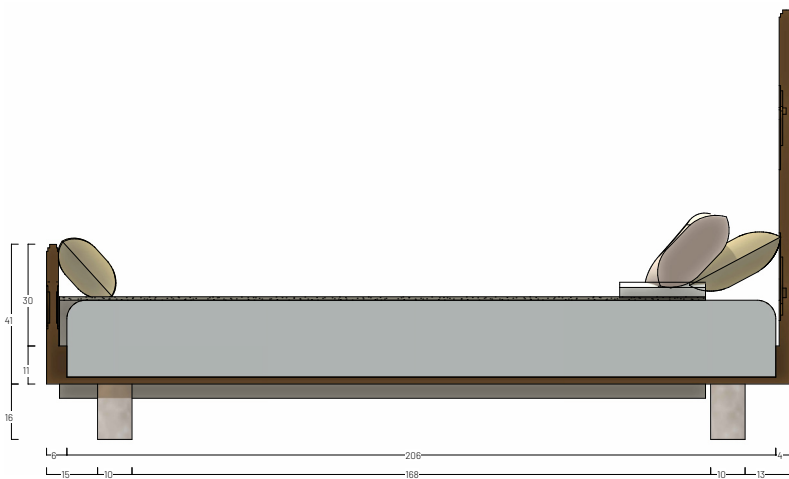
Corte longitudinal - Cenário Quarto | Esc.1:2



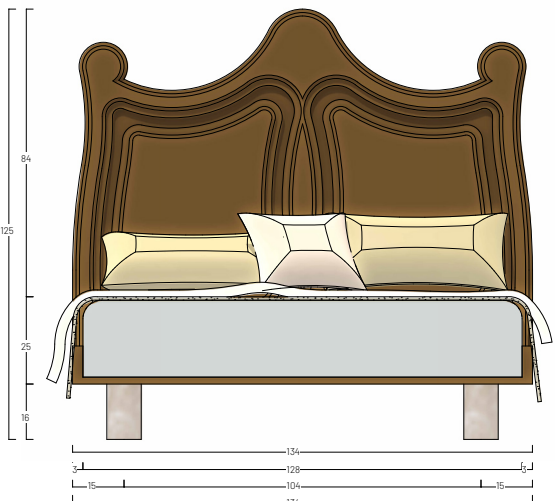
Alçado longitudinal cama - Cenário Quarto | Esc.1:1



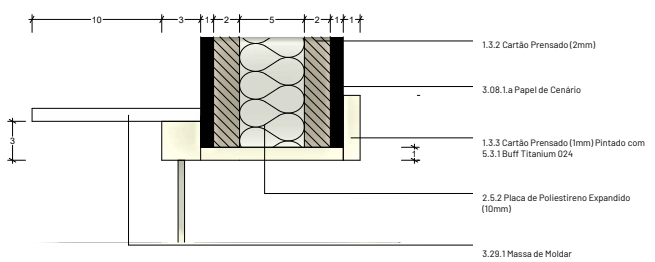
Alçado transversal cama - Cenário Quarto | Esc.1:1



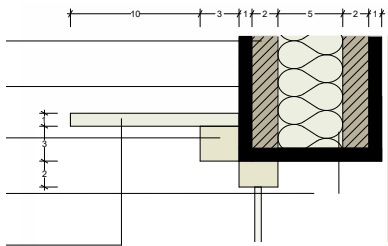
Corte longitudinal cama - Cenário Quarto | Esc.1:1



Corte transversal cama - Cenário Quarto | Esc.1:1



Pormenor corte janela - Cenário Quarto | Esc.4:1



Pormenor planta janela - Cenário Quarto | Esc.4:1

Salientar ainda os três vãos destas paredes, duas janelas, feitas com os mesmos materiais das da fachada, contudo, ao contrário do que acontece no piso térreo, não se aproveitou as janelas existentes do módulo da fachada, para este cenário poder ser independente, tendo sido mesmo replicadas, com uma particularidade, estas têm a capacidade de abrir; e uma porta, feita em cartão prensado pigmentado com corante ao tom de nogueira e acrílico, que como qualquer porta de duas folhas numa sala, tem sempre uma delas aberta.

É importante referir que existem alguns adereços que necessitavam de luz artificial, e que seria necessário incluir ligações eléctricas para esses casos, ou nas paredes, ou no chão, ou em ambos, dependendo dos adereços.¹⁵⁸

No caso do piso térreo este cabo passa dentro da parede meeira entre o *hall* e a sala de jantar. Já na sala de jantar, são necessário três ligações, uma à televisão, feita pela parede exterior, outra ao candeeiro de parede na mesma parede, cujo cabo se encontra com o da televisão, saindo pelo mesmo sítio, e por fim, outra, ao candeeiro da mesa de apoio, que por estar afastado de qualquer parede, a ligação teve de ser feita pelo chão, aí foi feita uma ranhura com o auxílio de um berbequim, para o cabo conseguir passar sem prejudicar a estabilidade do módulo. O cenário do quarto conta também com uma ligação eléctrica, mas mais simples que as anteriores, feita ao candeeiro da mesinha de cabeceira, que é oca propositadamente, para ocultar o cabo que vem do tampo e conduzi-lo para trás, passando pela parede exterior, onde bastou fazer-se um furo.

Em geral o módulo do quarto é mais simples que os restantes, tratando-se também de apenas 4 paredes e uma base, e sendo mais pequeno. Esta divisão foi desenhada mais pequena que as restantes de modo a tornar o espaço mais acolhedor e proporcional aquilo a que se considerava um quarto na altura, apenas um espaço para dormir, onde se passaria pouco tempo do dia, estando preferencialmente virado a nascente, que no caso deste seria impossível, estando por isso voltado a poente e recebendo uma luz muito difusa pela manhã.

O quarto é muito simples, é composto por uma casa de madeira, com detalhes tipicamente ondulados, com duas mesinhas de cabeceira a combinar. Não é dotado de mais mobiliário uma vez que não apareceria na câmara. Notar, no entanto, adereços como as molduras de Artur e Beatriz nas mesinhas de cabeceira, ou a cruz na parede revelando que se trata de um casal religioso, ou o despertador que vai ser um auxiliar da narrativa.

Também a janela deste espaço tem a capacidade de abrir, contudo, ao contrário das da sala, essa mais valia nunca foi utilizada.



Imagem 128 | Pormenor da versatilidade das janelas, que abrem se necessário.



158 Todas as instalações eléctricas foram feitas recorrendo a uma grinalda de leds de 1m, aproveitando os leds e a caixa de pilhas, que foram separados, de modo a esta poder ser a fonte de alimentação de todos os adereços. Assim, colocaram-se 3 leds por cada adereço, para ampliar a luz, soldados a um "cabo de colunas", que passaria por dentro das paredes, no isolamento, e que estaria conectado a outro cabo igual ligado à caixa de pilhas por um conector eléctrico.

Imagem 129 | Alguns dos adereços usados na curta.

3.2.3 | Os Adereços

No entanto, como mencionado anteriormente, são os adereços que dão sentido, essência e história aos cenários, sendo capazes de os transformar numa personagem¹⁵⁹. Um adereço é um objecto que ajuda a compor um cenário ou personagem, conferindo-lhe realismo, fiabilidade e uma narrativa.

Crê-se que existam dois tipos de adereços, os adereços de cena, como quadros, instrumentos musicais, jarras, sinais de trânsito, móveis, etc., que estão simplesmente a enriquecer o cenário, podendo ou não ter interacção com o personagem; e os adereços de actor, que contribuem para a construção do personagem, como óculos, jóias, telemóveis, carros, etc. Permitindo perceber em que época se passa o filme, que personalidade, profissão têm os personagens e ainda criar um *mood* específico como em “Coraline”, ou “Corpse Bride”¹⁶⁰.

Os adereços tendem a ser cuidadosamente seleccionados para ajudar a contar uma história, por parte dos directores de arte e designers de produção, em colaboração sistémica com o realizador de forma a encaixarem-se, perfeitamente, na visão geral do filme.

No caso d’O Senhor do Porto”, fizeram-se mais de 100 adereços diferentes, de vários materiais, prevalecendo o cartão e papel e a massa de moldar para elementos pequenos e de formas mais exigentes, mas com uso, também de esponjas, poliestireno extrudido, tecidos, acrílicos, lãs, entre outros.

Com enfoque para o pequeno tapete de arraiolos bordado à mão da mesa da sala de jantar; o tapete de entrada, incorporado no chão, feito com cordão de juta cortado; a manta de Beatriz que Artur usa para se tapar na sala, em malha, feita à mão com duas agulhas de 2mm; os 3 carros brancos, dos quais um consegue girar as rodas; os vasos diversificados do alpendre; todo o mobiliário, desde os móveis fixos da cozinha, com frigorífico e micro-ondas; passando pelos móveis da sala de jantar e de estar, com a escrivaninha, o móvel da televisão, e naquele que preenche a sala, o sofá; mas também os do quarto, com a cama, as mesinhas de cabeceira, os candeeiros, as pequenas molduras de Beatriz e Artur e o importante elemento localizador temporal, o despertador. Todos feitos com especial gosto por se contar uma história que vai para além da narrativa expressa na curta-metragem.

¹⁵⁹ Creio que sejam os adereços que distinguem um cenário de uma maquete, estando as peças à mesma escala. Enquanto uma maquete quer perceber apenas a dimensão espacial, perceber o espaço cru, um cenário procura, para além desta uma dimensão temporal, que apenas é atingida com o recurso a adereços.

¹⁶⁰ BAPTISTA, M. (2019). *Adereço*. Knoow. Acedido a 05 de Março de 2023



Imagem 130 | Lugar no presente antes de qualquer intervenção.

3.2.4 | Projectos em Evolução

Resta, por fim, fazer referência aos módulos maioritariamente de poliestireno expandido que demonstram a evolução do projecto de reconversão das três casas recuadas, num hotel junto à frente de rua da empresa O'Porto Neighborhood.

Este hotel caracteriza-se por ser um elemento de excepção, desadequado ao lugar, não respeita uma progressão de altimetrias de cumeeiras, nem os traços das casas originais, quer, por outro lado, erradicá-las, fazer com que nunca tenham existido, e por isso e também para ter a mais área útil possível, chega-se à frente de rua. Usa-se betão aparente, símbolo de modernidade para a fachada, livre dos acabamentos que tornam aquele espaço único, as guardas das varandas são em aço, o mais despercebidas possível, para nada ter a ver com as casas do século XVII e XVIII do Porto.

A narrativa exige 4 fases de obra, a primeira, onde ainda não existe obra, apenas um alvará feito em *k-line* de 3mm, com uma impressão colada, a segunda, onde as obras iniciaram, vendo-se já barreiras de protecção e uma grua, uma terceira onde o projecto no lote da direita já avançou e se vêem andaimes, mas também o lado esquerdo já tem barreiras de protecção, vê-se em simultâneo o *outdoor* de propaganda ao projecto, e a quarta e última fase onde a obra está concluída dentro do possível.

Esta progressão da cor branca exigiu que fossem feitos adereços em duplicado, como a árvore, ou que o cenário fosse mesmo pintado de branco em certos sítios como a narrativa pedia.



Imagem 131 | Ideia de projecto para aquela área.



Imagem 132 | Primeira fase de obras - colocação de limites da obra e implementação de uma grua.



Imagem 134 | Terceira fase de obras - construção do início do primeiro andar.



Imagem 133| Segunda fase de obras - construção do Piso térreo, aparecimento do *outdoor* de promoção da construção.



Imagem 135| Quarta e última fase de obras - obra finalizada.



Imagem 136 e 137 | À esquerda a imagem real, à direita o desenho digital utilizando rotoescopia.



Imagem 138 | Fundo digital 3D, feito a partir de uma fotografia.



Imagem 139 | Junção do fundo com a animação.

Animação 2d

De forma a distinguir o tempo passado do presente, utilizou-se, como já mencionado a técnica de animação 2D, que neste caso, uma vez que quer transparecer a saudade de Artur pelos tempos de outrora, retracta-se com cores excepcionalmente vívidas e saturadas, até mais do que seriam na realidade.

Para além disso, ao contrário do mundo a três dimensões, do presente, que é frenético, efeito conseguido pelos filamentos indisciplinados do uso da lã para feltrar e das roupas largas, o mundo a duas dimensões, do passado, é mais calmo, onde as linhas são praticamente estáticas, mas os movimentos muito fluídos.

Este momento surge florescendo, conforme o Artur se vai lembrando de cada vez mais detalhes e estará sempre focado em Beatriz. No entanto, irá desaparecer muito rapidamente, como um sobressalto no mundo real quando se está a sonhar.

Foi então feita uma animação 2D, com recurso a desenho digital, utilizando um *IPad* e o programa *Procreate*. Para criar este efeito de algo que brota do espaço tridimensional, utilizou-se o *frame* correspondente à visão de Artur como base. A partir dela, acrescentaram-se *layers*, onde cada uma correspondia a um *frame*.

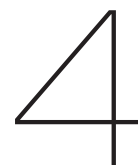
De modo a facilitar a animação, uma vez que nenhum animador profissional constitui a equipa da curta, utilizou-se uma técnica inventada em 1915 por Max Fleischer, criador de desenhos animados como a “Betty Boop”, o “Koko the Clown”, e o “Popeye”, também utilizada na “Snow White and the Seven Dwarfs”, em 1939¹⁶¹, como forma de poupar dinheiro - a rotoscopia.

A rotoscopia consiste em filmar o movimento de um actor, normalmente com as mesmas proporções e com roupas semelhantes à da personagem bidimensional, recreando o espaço da cena, tendo especial atenção aos adereços com que interage, e dividir esse filme em *frames*. Depois deste processo, basta desenhar-se sobre os *frames* e assim consegue-se garantir um movimento real e plausível, poupando muito tempo de animação. Como decalcar um vídeo¹⁶².

No entanto, não foi fácil recriar um espaço real que coincidissem, na perfeição, com o *frame* 3D, o que obrigou a alguns ajustes posteriores nos desenhos, roubando um pouco mais de tempo do que se fosse uma animação totalmente bidimensional.

¹⁶¹ Into Film (s.d.). *Animation: Rotoscoping*. Acedido a 05 de Março de 2023

¹⁶² PERNAZ, R. (2020). *Animação por rotoscopia: desenha sobre seus vídeos e crie animações*. Crehana. Acedido a 05 de Março de 2023



Acompanhamento de obra

83

*"The Art that is closest to the cinema is architecture."*¹⁶³

Como referido anteriormente o trabalho de um realizador é comparável ao de um arquitecto, que a esta escala será ainda "fazer de Deus".

Fazer de Deus porque se cria um personagem; dá-se-lhe uma história; criam-se-lhe quatro paredes onde viverá; cria-se-lhe a paisagem; o sol; a lua... Mas depois dá-se-lhe vida, emoções, livre-arbítrio - faz-se com que pareça que vive por si só. Este é o objectivo, criar um mundo tão coeso que seja fiável, de modo a que uma audiência acredite que aquele personagem e aquele mundo vivem por si só - aliás, que nunca duvidem.

Para tal, o realizador, o arquitecto, Deus, tem de planear de forma minuciosa e precisa, todo o processo do projecto, neste caso, desde criar o personagem a fazer com que este viva por si só, e assim nascem as 3 grandes fase de produção de um filme: a pré-produção; a produção em si; e por fim, a pós-produção.

4.1

A Pré-produção

A pré-produção é a fase de um projecto audio-visual que consiste em preparar tudo o que seja necessário para dar vida ao mesmo. Desde fazer uma prospecção e estudo dos locais de gravação, ou no caso da animação, estudo de referências de inspiração aos cenários; desenvolver a narrativa; enquadrar essa narrativa num tempo, fazendo uma prospecção da época; pensar em como transmitir a narrativa, qual o tom, que tipo de roupas, que tipo de adereços, saber que tipo de planos serão utilizados e quando; saber como é que a câmara se deve movimentar; planear como será feita a iluminação; decidir se existirá diálogo ou não; contratar actores; fazer orçamentos; fazer um calendário; etc. Um processo bastante similar ao que seria planear um projecto de arquitectura para um determinado local. No caso de curtas ou longas metragens de *stop-motion*, esta fase pode mesmo ser a mais morosa, uma vez que também implica o desenvolvimento e criação de todas as personagens, incluindo múltiplas caras (expressões), múltiplas mãos, múltiplas roupas, para cada; mas também a construção de diferentes cenários em várias escalas.

É nesta fase que surgem ferramentas importantes que irão acompanhar o desenvolvimento do filme, como desenhos de um projecto de execução de arquitectura se tratasse, são elas: o guião; o *storyboard*; o *animatic*; o *moodboard*; desenhos de caracterização; desenhos técnicos; a *shotlist*; ou o cronograma de produção. Tudo tem de ser previamente planeado até ao ínfimo detalhe de modo a evitar problemas em obra, ou em produção, para assegurar que o resultado final seja o pretendido.

Também o projecto “O Senhor do Porto” contou com este tipo de documentos, estando os estudos de localização, temporais, problemática, referências filmográficas e esboços e desenhos técnicos do personagem e cenários, bem como a consequente construção, expressos nos capítulos anteriores desta dissertação. O guião, uma vez que se trata de um filme mudo, juntou-se ao *storyboard*. Este está organizado em 6 seis linhas, e cada coluna representa uma cena diferente¹⁶⁴, a primeira linha com um esboço do *frame*, reflectindo o enquadramento que irá ser o usado, a expressão do personagem, alguns adereços importantes à cena; a segunda refere o dia, o local e a altura onde se passa a cena; a terceira tem uma descrição do que acontece em cena, exprimindo como o

164 Por vezes outro dois ou mais planos dentro da mesma cena.

Imagem 140 | Guião.



 Timeline view
 Board
 List
 Calendar
 Gallery
 +

COUNT 14

personagem se mexe, o que está a sentir; a quarta está relacionada com o som, o que é que se deve estar a ouvir naquele momento; a quinta tem algumas observações, sobre o tipo de plano que deve ser empregue, ou para realçar algo, ou notas importantes sobre como o personagem está vestido, de modo a evitar erros de *raccord*¹⁶⁵; e a sexta tem dicas essenciais à organização dos cenários mencionando todos os adereços necessários em cena.

Também foi feito um *animatic*, no início do processo, que foi muito útil para imaginar o espaço onde se desenrolaria a história e perceber quais os melhores planos e qual o ritmo que a curta deveria ter, contudo, foi feito numa fase embrionária, e nunca chegou a ser actualizado com a última versão da narrativa. No entanto, os elementos que tiveram grande impacto na altura das gravações foram a *shotlist*¹⁶⁶, que tinha a descrição de todos os planos que eram para animar associados a um código, que permitiu organizar cronologicamente todos os *takes* para edição; e o cronograma de produção, apesar de ter sido refeito múltiplas vezes de acordo com os atrasos e nunca ter sido cumprido.

Em suma, a pré-produção desta curta-metragem demorou cerca de um ano e meio, tendo começado no dia 8 de Março de 2021 e terminado a 26 de Novembro de 2022¹⁶⁷. Contudo, desde do dia 6 de Agosto de 2022 que se concilia a finalização da construção dos cenários interiores com a produção do filme, começando pelas animações nos cenários exteriores.

165 *Raccord* é a correcta continuidade temporal entre dois planos consecutivos. Quando esta continuidade de sequências cinematográficas é comprometida dá-se um erro de *raccord*. Tal acontece porque é comum não se gravar um filme pela sua ordem cronológica, associada à disponibilidade de espaços, ou economia de tempo e meios, ou outros factores. Os erros mais comuns são com adereços ou acessórios, por exemplo objectos que mudam de sítio entre planos, ou um personagem que num plano está com óculos na cara, no seguinte tem-nos na mão e no seguinte, continuação do primeiro já voltam a estar na cara.

166 Ver Anexo F - Shot list

167 Sendo que não se trabalhou a tempo integral na curta-metragem neste intervalo.

4	11	18	25	1	8	15	22	29	6	13	20	27	3	10



Imagem 143 | A animar o walk cycle do Artur.

4.2

A Produção

89

A produção de um filme é a fase de gravações propriamente dita. No caso de um filme de animação em *stop-motion*, é a fase em que a equipa de produção anima os *puppets* ou objectos em pequenos movimentos, tirando uma fotografia por cada movimento, como já explicado, devendo seguir o *storyboard* e *animatic*, caso exista, tendo em atenção os planos que neles estarão expressos. Contudo, importa verificar, ao longo do processo, se as sequências gravadas vão de encontro ao esperado e se conseguem comunicar a história, mudando planos, ou acrescentando, se necessário.

Outro aspecto importante nesta fase será a iluminação dos cenários e dos próprios personagens, que deve ser adequada para cada cena, tendo em conta o *mood* do momento, mas também a altura do dia, manhã, tarde, noite, tendo em conta a trajectória do sol entre cenas, de modo a ter-se um ambiente coeso, que terá sido pensado em pré-produção e no caso de cenas interiores, reflectido no posicionamento dos vãos. Como projectar uma obra de arquitectura, em função do movimento solar, posicionando-se cada vão num sítio específico, para receber uma determinada luz, àquela hora, num certo dia.

Foram usados n' "O Senhor do Porto" dois painéis LED de 232x200mm, de 40W, bicolores (330 LED brancos e 330 LED amarelos), que permitiam iluminar o cenário de forma geral, adaptando o tom, entre mais quente e frio consoante a altura do dia; um painel semelhante RGB, muito útil nas cenas nocturnas, que lhes dava o tom azul necessário; e ainda dois painéis LED RGB mais pequenos de 70x115mm, para luzes de recorte no personagem e luzes mais definidas, que tinham a vantagem de serem facilmente colocados dentro dos cenários interiores.

A produção da curta-metragem em análise começou então, como já referido, no dia 6 de Agosto de 2022, tendo acabado no dia 23 de Dezembro do mesmo ano, apenas 5 meses¹⁶⁸, menos de um terço do tempo de pré-produção, e pôde contar com cerca de 5000 fotografias (a 12 *frames* por segundo).

Tal foi possível utilizando um software de animação em *stop-motion* intitulado de *Dragonframe*, programa utilizado em produções, já referidas, como “Coraline”, “Boxtrolls” ou “Shaun the Sheep”, que permite controlar uma câmara DSLR ou de vídeo directamente do programa¹⁶⁹; capturar *frames* e organizá-los em sequências de animação; editar os *frames*, oferecendo um leque de ferramentas para ajustar a cor, brilho e contraste; visualizar em tempo real da animação em progresso; adicionar efeitos sonoros para complementar a animação, podendo ou não estar associados a um diálogo; ou exportar arquivos de vídeo em diversos formatos como MP4, ou exportar a sequência de imagens individuais para uso em outros programas de edição de vídeo ou animação.

Ferramentas que foram todas, com a excepção da edição de *frames* e adição de efeitos sonoros, utilizadas na curta. Salientar que, para mais fácil remoção de erros e tratamento de imagens, se exportou a sequência de fotografias, fotografia a fotografia, e não em vídeo.



Imagem 144 e 145 | Equipamento de gravação. Note-se a câmara ligada ao computador.

¹⁶⁸ Sendo que não se trabalhou a tempo integral na curta-metragem neste intervalo.

¹⁶⁹ Permitindo ajustes manuais de foco, zoom, abertura e velocidade do obturador.

A Pós-produção

A pós-produção de um filme consiste na etapa final do processo de criação, que no caso de um filme de animação em *stop-motion*, acontece após a captura de todas as imagens. É a fase onde as imagens individuais são editadas, organizadas; e transformadas em sequências. Estas serão editadas numa peça única à qual se adicionará efeitos especiais, se necessário; efeitos sonoros; banda sonora; correcção de cor; e efeitos visuais, gráficos, como títulos, créditos ou animações de abertura.

Foi também assim que se desenrolou a pós-produção desta curta metragem. Começou-se por retirar o aparecimento da *rig*¹⁷⁰ que auxiliava a segurar o personagem, e retirar *frames* que prejudicassem o movimento fluido, ou simplesmente tivessem erros, utilizando o Adobe Photoshop. Seguidamente agrupam-se as imagens em sequências, que seriam na verdade os *shots*, que foram posteriormente importadas para o Adobe Premiere Pro, e ordenadas com a ajuda da *shot list*, com o código de cada *shot*. Tem-se, neste momento, a primeira versão da curta-metragem - *rough cut*¹⁷¹, que inicialmente ainda não tinha as sequências 2D, estava sem som, era maçante, e não tinha ritmo.

O desafio da edição foi encontrar o ritmo certo, que se ligasse com o crescendo, até ao momento da explosão, pedido na narrativa. Que não ficasse demasiado acelerado que não se percebesse a história, mas também não demasiado lento ao ponto de se tornar aborrecido, encontrar um bom *pacing* é o que distingue uma boa realização de uma má realização, e em última instância um bom filme de um mau filme. Um pouco como entrar numa obra, com maus acabamentos. Mesmo que a ideia inicial do projecto fosse genial, se a pedra não é bem talhada, a madeira bem escolhida, se uma linha que seria notoriamente recta estiver torta, se existirem azulejos fora do padrão, o projecto está estragado, porque são factores que quebram a harmonia do espaço - o ritmo. Cabe ao arquitecto encontrar soluções que minimizem o impacto destes erros, tal como cabe ao realizador corrigir defeitos de ritmo e coesão.

170 Uma *rig* na técnica de *stop-motion* é uma estrutura física usada para controlar e animar personagens ou objectos durante a filmagem. É projectada para os segurar e posicionar de forma precisa e consistente, podendo ter partes móveis que auxiliam os movimentos dos personagens.

171 Termo usado na indústria cinematográfica para se referir à primeira versão bruta e não finalizada de um filme ou projecto. É onde o realizador e a equipa de produção podem avaliar e ajustar a estrutura narrativa, ritmo, tom e outras características do filme antes de finalizar a edição e a pós-produção, normalmente contém todas as cenas e sequências planeadas, mas pode não ter efeitos especiais e sonoros.

Com isto em mente, tomou-se a decisão difícil de deitar para o lixo cerca de 1 minuto de imagens (720), que dificultavam a cadência certa da curta-metragem. Contudo, foi com a inserção dos sons, alguns previamente gravados, outros retirados de um banco de sons *online*, que a curta ganhou outra dimensão. Mas também com a adição de efeitos especiais e visuais, como o *blur* nas rodas dos carros, a explosão ou o título animado do início, no Adobe After Effects.

Por fim, inseriram-se as imagens 2D, de tons vibrantes, e corrigiram-se as cores e tons do filme de modo a ter-se um resultado final consistente e atraente. A dimensão utilizada foi a de 21:9 (barras pretas) porque facilitava o enquadramento do plano geral, cujo cenário tinha proporção semelhante.

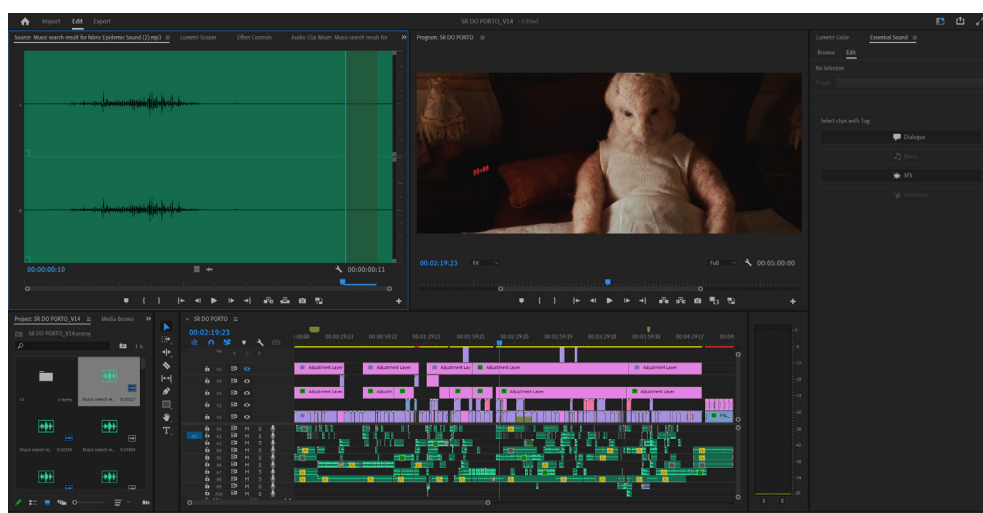


Imagem 146 | Composição da curta-metragem no Adobe Premiere.

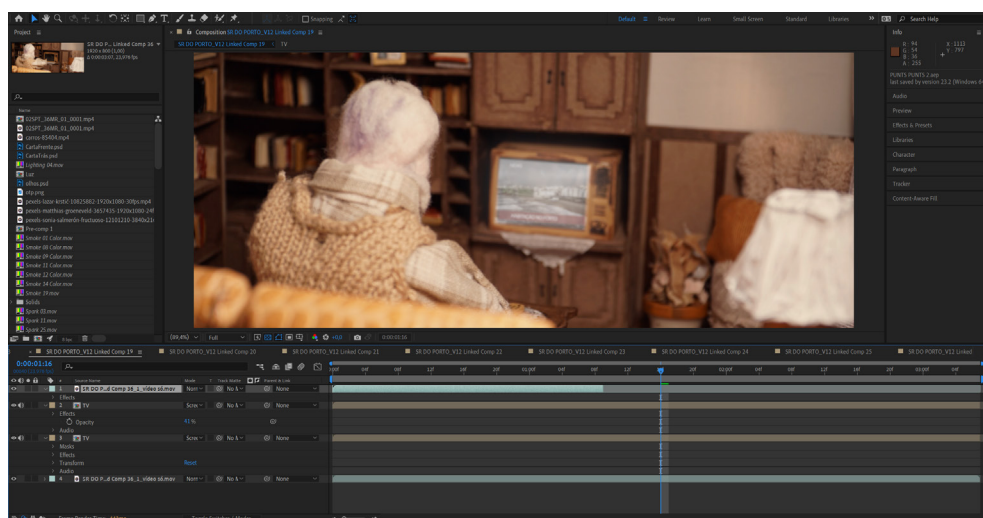


Imagem 147 | Composição de excerto onde foi necessário recorrer ao Adobe After Effects.

5

Apresentação da Obra



O Senhor do Porto nasceu e cresceu no Porto, bem no centro, encostado àquilo que resta da muralha Fernandina, em 1937. Ouviu falar da primeira guerra e tem breves memórias da segunda. Viu o Porto unido pela democracia. Viu a construção das quatro últimas pontes (já não verá a quinta). Viu o Porto ser considerado Património Mundial da Humanidade e Capital Cultural da Europa. Viu chegar os tão aclamados turistas. Viu-se sozinho. Vê casas abandonadas. Vê casas que passam a ser hotéis. Vê uma vizinhança diferente. Vê um Porto que nunca viu.

93

Hoje quer viver o Porto que viu e colocar na memória o Porto que vê.





Imagem 149 | Artur chega de comprar pão. SPT_01MR_03.



Imagem 150 | Artur corta legumes. SPT_02MC_01.



Imagem151 | Artur prova a sopa. SPT_02MC_02.



Imagem152 | Artur mexe a sopa. SPT_02MC_03.



Imagem153 | Artur está a almoçar e lembra-se de Beatriz, sua esposa. SPT_03MJ_02.



Imagem154 | Artur gostaria de ainda a ter por perto. SPT_04MA_05



Imagem 155 | O Carteiro interrompe o seu pensamento para lhe entregar mais uma carta para Artur vender a sua casa. SPT_05MH_02



Imagem 156 | O Carteiro interrompe o seu pensamento para lhe entregar mais uma carta para Artur vender a sua casa. SPT_07MH_01



Imagem 158 | Artur pega no folheto que vai com a carta, ignorando-a. SPT_07MH_03



Imagem 157 | Artur dirige-se à porta para ver o que lhe trouxe o carteiro. SPT_07MH_02



Imagem 159 | Artur está sentado a ler o folheto. SPT_08TS_01



Imagem 162 | Ficou sem electricidade, fica a olhar para a televisão desligada.
SPT_10TS_07



Imagem 161 | Ouve-se um grande estrondo, Artur vai ver o que se passa.
SPT_10TS_02



Imagem 164 | Vai para o quarto. SPT_11NS_02



Imagem 163 | A electricidade volta e assusta Artur. SPT_11NS_01

Imagem 160 | Artur sente-se forçado a aumentar o volume da televisão graças ao barulho das obras. SPT_08TS_03





Imagem 165 | Está sentado no quarto a jogar sopa de letras. SPT_12NQ_01



Imagem 166 | O Artur não consegue dormir com o barulho do alojamento local que o ladeia. SPT_16NQ_01



Imagem 167 | Adormece tarde e acorda sobressaltado com o barulho das obra. SPT_17MQ_01



Imagem 168 | Artur está a ler o seu jornal. SPT_20ME_01



Imagem 169 | Quando de repente o balde da grua lhe começa a fazer sombra e muito barulho, desconcentrando-o. SPT_20ME_02



Imagem 172 | No dia seguinte sai e vê um cartaz gigante em frente à sua casa. SPT_31MR_03



Imagem 170 | No dia seguinte sai... SPT_31MR_01



Imagem 171 | No dia seguinte sai e vê um cartaz gigante... SPT_31MR_02



Imagem 173 | O cartaz provoca Artur com a mensagem "Aqui vai nascer a sua nova casa.". SPT_31MR_04



Imagem 174 | Pouco tempo depois o branco alastra-se, ficando também as escadas de acesso à casa de Artur brancas. SPT_34ME_02



Imagem 175 | Quando chega a esta conclusão cai, despropositadamente, um balde de tinta branca na sua varanda. SPT_34ME_04



Imagem 176 | Artur fica em pânico com o sucedido e volta rapidamente para dentro de casa. SPT_35MH_01



Imagem 177 | Ainda demora um pouco a processar o que aconteceu, pensando em como é que a sua vida chegou aquele ponto. SPT_37MH_01



O'PORTO

**Aqui vai nascer
a sua nova casa**

T1	T2	T3
----	----	----

www.oportoneighborhood.pt



Imagem 178 | Explode de raiva. SPT_36MR_01



Imagem 179 | Decide finalmente impor-se. SPT_40MR_01



Imagem 180 | E marca o seu lugar naquele cartaz. SPT_40MR_03



Imagem 181 | Fica um pouco mais liberto e em paz, aceitando que as coisas irão mudar. SPT_40MR_06



Imagem 182 | Contudo tem a oportunidade de mudarem nos seus termos. SPT_40MR_06

Considerações Finais

Serve a presente dissertação para demonstrar como as duas disciplinas, Arquitectura e Cinema, com foco no cinema de animação de *stop-motion* estão intrinsecamente ligadas, beneficiando uma da outra, e em última instância sendo a mesma coisa, de modo a pensar-se neste meio como uma forma de fazer arquitectura, ensinar arquitectura ou mostrar arquitectura. Tal como exposto no capítulo “Projecto de execução e Acompanhamento de obra”, esta relação é evidente em dois pontos, a duas escalas: para os personagens e para a audiência.

“I’d learned just enough to realise that I really didn’t know anything!”¹⁷²

Se falarmos da escala dos personagens, um set designer está para eles, como um arquitecto está para a sociedade, e se os personagens representarem a sociedade, o arquitecto tem as mais capazes ferramentas para projectar os seus mundos, uma vez que estes, são criados a partir de elementos arquitectónicos e urbanos, como edifícios, ruas e paisagens urbanas, previamente projectados, recorrendo a desenhos rigorosos - desenhos de execução de obra, e posteriormente construídos. A única diferença, como mencionado, é a escala da construção.

É neste âmbito que as duas áreas se relacionam intimamente, uma vez que ambas tratam da criação e exploração de espaços físicos. Talvez, ainda, a arquitectura possa ser vista como um elemento fundamental da linguagem visual do cinema, uma vez que os cenários, lugares e edifícios utilizados num filme desempenham um papel importante no dia-a-dia desses personagens - narrativa. Podendo ser mesmo a arquitectura um dos focos da narrativa de um filme, como “Blade Runner”, que é conhecido pelos seus cenários distópicos e futuristas, que se baseiam em grande parte na arquitectura brutalista da década de 1960, ou o filme “O Grande Hotel Budapeste” que apresenta uma série de edifícios históricos europeus que são essenciais para a narrativa.

Deste modo, arquitectos e *set designers* podem trabalhar em estreita colaboração, para criar e construir cenários que possam transmitir uma variedade de emoções e ambientes, segundo a visão do realizador, o que introduz a outra escala - a da audiência ou espectadores, a escala real.

Falando, agora, à escala 1:1, a nossa escala, pode entender-se como previamente explicado, que o realizador cumpre funções similares, em muitos aspectos, às do arquitecto. Ambos têm o dever de projectar minuciosamente um plano que viabilize a obra, coordenando equipas de técnicos de forma a consagrarem a sua ideia ou princípio, pensando nas pessoas a quem é dirigida (pré-produção, projecto de execução); acompanhar e orientar a execução da obra (produção, execução da obra estrutural); limar erros e falhas que possivelmente terão existido provenientes das fases anteriores (Pós-produção, execução de acabamentos); e por fim, deixar que a obra seja por si só, desligando-se da mesma. Assim, a obra deixa de estar associada a um criador, ganhando uma dimensão pessoal para quem a usa, vê ou habita.

Creio que uma das principais diferenças entre um filme e uma casa se prende com a condição de movimento de ambos, um é dinâmico e outro é estático, contudo não é óbvio se é a casa que é estática e o filme que é dinâmico, ou o contrário. Porque apesar de uma casa ser uma estrutura estática, pensada de forma estática, quase *frame a frame*, com plantas, cortes e perspectivas, esta é feita para ser percorrida e sentida, ganhando outra dimensão mais dinâmica do que um filme pode dar, limitando a visão do espectador ao enquadramento da tela, manipulando a audiência para ver apenas o que se quer que seja visto. Contudo, antes desta condição de libertação entre o criador e a obra física, um filme permite viver um espaço de forma mais dinâmica e próxima da realidade do que qualquer ferramenta de arquitectura (como desenhos, maquetes ou *renders*).

O quão potenciador seria expor a um cliente uma obra de arquitectura recorrendo ao cinema? Imagine-se agora as possibilidades que existiriam se esse cinema fosse de animação, que não requer locais reais. E se fosse em animação recorrendo à técnica de *stop-motion*, que permite criar e passar um ambiente palpável, sensorial, familiar e fiável?

Note-se que seria um filme, e não apenas uma maquete física ou uma maquete 3D vista em realidade virtual, que apesar de serem ferramentas notáveis, não são tão eficazes em traduzir espaços. A diferença depreende-se na criação de uma narrativa que decorre num conjunto de espaços, capaz de incutir ao espectador emoções e noções próprias do tempo e do lugar onde se implantam, potencializando uma familiaridade com o espaço antes de ser tornado realidade. Evidentemente que este factor exigiria uma compreensão e premonição do espaço surreais para o arquitecto, de forma a que o conseguisse transmitir correctamente, para além de que tal objectivo possa não ser desejável. Contudo, esta ferramenta abre um leque de opções interessante na hora de expor um projecto de arquitectura.

Resta, por fim, reflectir sobre a minha condição como realizadora de uma curta-metragem e construtora de um cenário para uma produção de *stop-motion*, enquanto aluna do curso de arquitectura pela Faculdade de Arquitectura da Universidade do Porto.

Relembro a época onde ser arquitecto era também dimensionar estruturas e construir. Ser arquitecto era ser mestre de obras, o técnico que mais entenderia de qualquer uma das áreas de construção, sendo capaz de as executar, como de as ensinar. Não existia uma separação entre quem desenha, quem dimensiona e quem constrói, e dessa maneira a forma e a função eram forçadas a andar lado a lado. Creio que ainda hoje este seja o principal objectivo da arquitectura, construir algo tão belo como funcional, assim nos ensina Vitruvius.

O que seria de um arquitecto que apenas soubesse desenhar, sem saber construir, que apenas se preocupasse com a beleza e descurasse a função?

Lembro-me de, sensivelmente a meio do primeiro ano, estava muito preocupada com um dos exercícios de projecto, por não considerar que este fosse exequível, e nesse sentido, um mau projecto, tinha medo que não fosse suficiente (algo que perdurou durante o curso), foi então que uma colega, do terceiro ano me disse para não me preocupar, porque se tratavam apenas de exercícios, não eram feitos para serem construídos, mas para ensinarem a compor um edifício.

Na altura aquelas palavras tranquilizaram-me, contudo hoje, olhando para trás, não existiu um único projecto que sinta que pudesse realmente ser construído. Vivi atormentada o último ano de faculdade porque senti que quando deixasse o curso não seria capaz de pôr uma obra de pé. Simplesmente não iria conseguir executá-la, porque ser arquitecto vai muito para além de saber compor um edifício, é também coordenar equipas de todas as áreas e saber construir, e isso praticamente não é abordado durante o curso, pelo menos não tanto como regras de composição e beleza. Facto que está espelhado no peso das disciplinas, onde nada vale mais do que projecto. Mas o que é um bom projecto com uma má construção? Ou uma boa construção sem um bom projecto? É algo inexistente. Forma e função são disciplinas que não podem ser separadas.

Considero que um aluno de arquitectura é mais do que apto para a construção de um cenário para uma produção de *stop-motion*, não tenho tantas certezas para a construção de uma obra real, uma vez que estará mais à vontade com materiais como o cartão ou o esferovite do que o tijolo ou o betão.

É neste sentido que surge esta dissertação, como uma maquete do que é ser arquitecto, ou pelo menos o que acho que devia ser. Procurou-se construir uma relação de proximidade com o cartão e esferovite como um construtor tem com o betão ou o tijolo, sendo-se capaz de os desenhar e aplicar, sabendo qual o melhor material para fazer um estrutura, ou o material com mais maleabilidade, sendo-se capaz de os adaptar a uma ideia - capaz de serem e contarem uma história.

Quanto a se um aluno de arquitectura possa ser um bom realizador, talvez o atinja quando conseguir ser um mestre de obras.

bibliografia

BARBOSA, I., LOPES, J. T. (2019). “Descodificar as paredes da cidade: da crítica à gentrificação aos direitos da habitação no Porto”, *Sociologia: Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto*, Vol. XXXVIII, pp.6-29

QUEIRÓS, J. (2007). “Estratégias e discursos políticos em torno da reabilitação de centros urbanos: considerações exploratórias a partir do caso do Porto”, *Sociologia, Problemas e Práticas*, nº55, 91-116 - (2016), “Políticas de reabilitação urbana e recomposição do tecido social no centro histórico do Porto: representação e discursos de moradores sobre a respectiva evolução recente”, *Sociologia: Revista da Faculdade de Letras da Universidade do Porto*, Vol.XXXI, 29-58

MATOS, F. L. (1994). “Os bairros sociais no espaço urbano do Porto: 1901-1956”. *Análise Social*, vol. XXIX (127), 1994 (3.0), 677-695

FERNANDES, J. A. R., CARVALHO, L., CHAMUSCA, P., MENDES, T. (2018). *O Porto e a Airbnb*. Porto: Book Cover

CALOR, I. e MARGAROTTO, M. (2019). “Necessidade, oportunidade e ilegalidade em habitação - alojamento local e tendências contemporâneas”, *Forum sociológico [Online]*, 34, 43-50

CANEVACCI, M. (2004). *A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana*. São Paulo: Livros Studio Nobel.

MATOS, F. (2017). “Gentrificação nas ilhas do Porto: uma dinâmica embrionária”. Em: XI Congresso da Geografia Portuguesa, As dimensões e a responsabilidade Social da Geografia, Livro de Atas. Porto, 9 a 11 de novembro de 2017, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Associação Portuguesa de Geógrafos, Porto. 85-89

PIMENTA, M. (2001). *As “ilhas” do Porto. Estudo socioeconómico*. Porto: Câmara Municipal do Porto/ Pelouro de Habitação e Acção Social.

FERNANDES, J., CHAMUSCA, P. (2017). “Comércio-memória: para quê e para quem”. Em: XI Congresso da Geografia Portuguesa, As dimensões e a responsabilidade Social da Geografia, Livro de Atas. Porto, 9 a 11 de novembro de 2017, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Associação Portuguesa de Geógrafos, Porto, pp.569-571

MADANIPOUR, A. (2017). *Cities in time: temporary urbanism and the future of the city*, Bloomsbury

BARBOSA, I., LOPES, J. T. (2020). “O Porto não se vende: Resistências à gentrificação através da produção artística no período pós-austeritário”, *Cadernos de Arte e Antropologia*, Vol. 9, nº212020, pp.50-66

ANTUNES, G., CORTE-REAL, M., GOMES, M. J. M., MONTE, M. (2019). “O memorando da Troika e o mercado de habitação em Portugal”, [Working paper de acesso reservado: 1-22].

- VARANDY, D. e MATOS, F. (2020). *Urban revitalization and housing affordability: A case study of Porto*, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto
- MONIZ, G. C., CORREIA, L. M., & Goncalves, A. (2019). *Fernando Távora Oporto's urban renewal: A changing moment in urban rehabilitation policy debate*. Journal of Urban History, 45(4), 765-785.
- BALSAS, C. J. L. (2007). *City centre revitalization in Portugal: A study of Lisbon and Porto*. Journal of Urban Design, 12(2), 231-259.
- NETO, L., PINTO, N., & BURNS, M. (2014). *Evaluating the impacts of urban regeneration companies in Portugal: The case of Porto*. Planning Practice and Research, PP. 525-542
- OLIVEIRA, E. V., GALHANO, F. (2020). *Arquitetura tradicional portuguesa*. Etnográfica Press.
- BRANCO, R., ALVES, S. (2017). *Models of urban requalification under neoliberalism and austerity: The case of Porto*, Paper presented at the 30th Annual Congress of the Association of European Schools of Planning, Lisbon PT
- WILLIAMS, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.1
- PRIEBE, K. (2011). *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Cengage Learning
- PURVES, B. (2008). *Stop Motion: Passion, process and performance*. Oxford: Focal Press.
- SHAW, S. (2004). *Stop Motion: Craft skills for model animation*. Oxford: Focal Press.
- HART, J. (2008). *The Art of the Storyboard*. Burlington: Focal Press.
- BURNS, R. W. (1998). *Television: An International History of the Formative Years*. IET, p.7
- MANNONI, L. (2015). *The Great Art Of Light And Shadow: Archaeology of the Cinema* (R. Crangle, Ed.; R. Crangle, Trans.). University of Exeter Press
- SIZA, Á. (2009). *01 textos: Álvaro Siza*. Civilização Editora. p.27
- Prémio Recria 2002 (2002). *Casa recuperada é casa valorizada*, pp.21-27 Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em 1CA5544D-9CB6-7793-D059-7B636DB499A9 (ihru.pt)

webgrafia

SERENO, I. e GUIMARÃES, M. (2002). *Igreja de São José das Taipas / Igreja das Taipas / Capela de São José das Taipas / Capela das Almas e de São José das Taipas*. Sistema de Informação de para o Património Arquitectónico. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em http://www.monumentos.gov.pt/site/app_pagesuser/sipa.aspx?id=5565

Câmara Municipal do Porto. (s.d.). *Parque das Virtudes*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://ambiente.cm-porto.pt/cidade-das-camelias/parque-das-virtudes>

Rádio Portuense. (2017). *Passeio das Virtudes - História*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://radioportuense.com/2017/07/20/passeio-das-virtudes-historia/>

Rádio Portuense. (2017). *História - Jardim da Cordoaria*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://radioportuense.com/2017/07/16/historia-jardim-da-cordoaria/>

Câmara Municipal do Porto. (s.d.). *Jardins do Palácio de Cristal*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://ambiente.cm-porto.pt/parques-e-jardins/jardins-do-palacio-de-cristal>

MAGALHÃES, M. (2021). *A história do Palácio de Cristal no Porto*. Ncultura. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://ncultura.pt/a-historia-do-palacio-de-cristal-no-porto/>

Universidade do Porto. (s.d.). *Edifício da Reitoria da U.Porto - Lado Nascente*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em https://sigarra.up.pt/up/pt/web_base.gera_pagina?p_pagina=edif%c3%adcio%20da%20reitoria%20-%20lado%20nascente:%20pra%c3%a7a%20de%20lisboa

A Vida em Fotos. (2017). *264 - À descoberta do Porto com o Prof. Germano Silva*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <http://portojoefotos.blogspot.com/2017/01/264-descoberta-do-porto-com-o-prof.html>

CASTRO, A. (2023). *No Porto, há uma freguesia com quase tantos alojamentos locais como habitações*. Jornal de Notícias. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://www.jn.pt/local/noticias/porto/porto/no-porto-ha-uma-freguesia-com-quase-tantos-alojamentos-locais-como-habitacoes-15810162.html>

RED Produção Audiovisual (s.d.). *O que é o stop motion?*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://redproducao.com/o-que-e-stop-motion/>

ALLISON, T. (2012). *More on Melies*. Movie Magic, Emory Arts. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://emoryfx.wordpress.com/2012/09/05/more-on-melies/>

CHRISTOPHERSON, D. (2022). *Guillermo del Toro Says Animation is Not a Genre for Kids: 'Animation is Film'*. Movieweb. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://movieweb.com/guillermo-del-toro-animation-is-film/>

- Porto Editora. (s.d.). *O Estranho Mundo de Jack*. Infopédia. Porto: Porto Editora. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em [https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$o-estranho-mundo-de-jack](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$o-estranho-mundo-de-jack)
- Nogueira, A. R. C. (2016). *Referências antropométricas para a população adulta e idosa Portuguesa* [Dissertação de mestrado, Faculdade de Ciências da Nutrição e Alimentação, Universidade do Porto]. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/84639/2/138884.pdf>
- BAPTISTA, M. (2019). *Adereço*. Knoow. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://knoow.net/arteseletras/cinematatro/adereco/>
- Into Film (s.d.). *Animation: Rotoscoping*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://www.intofilm.org/films/filmlist/87>
- PERNAZ, R. (2020). *Animação por rotoscopia: desenhos sobre seus vídeos e crie animações*. Crehana. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://www.crehana.com/pt/blog/brasil/animacao-por-rotoscopia-desenhe-sobre-seus-videos-e-crie-animacoes/#que-es-rotoscopia>
- SANLEZ, A. (2019). *Habitação no Porto está 55% mais cara*. *Jornal de Notícias*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://www.jn.pt/economia/interior/habitacao-no-porto-esta-55-mais-cara-10491863.html>
- Observador. (2019). *100 famílias são despejadas todos os anos pelas câmaras de Lisboa e Porto*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://observador.pt/2019/03/15/100-familias-sao-despejadas-todos-os-anos-pelas-camaras-de-lisboa-e-porto/>
- GUEDES, N. (2018). *Portugueses saem tarde de casa dos pais, mas a culpa não é da falta de vontade*. TSF Rádio Notícias. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://www.tsf.pt/sociedade/interior/portugueses-saem-tarde-da-casa-dos-pais-mas-nao-e-porque-nao-querem-9409614.html>
- VIDAL, M. (2019). *Gentrification in Porto: will the city turn into a hotel?*. Open Democracy. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://www.opendemocracy.net/en/can-europe-make-it/gentrification-in-porto-will-city-turn-into-hotel/>
- SOUZA, C. E. R., MURAMATSU, J. R. N. M. (2007). *Fotografando com câmara escura de orifício: a óptica e o processo fotográfico na sala de aula [Laboratório de Óptica, Departamento de Física Geral, Instituto de Física, Universidade de São Paulo]*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <http://www.sbfisica.org.br/fne/Vol8/Num2/vo8no2ao5.pdf>
- PINTO, M. (2019). *O “turismo de plástico” não serve o Porto. 3 Pontinhos*. Público. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://www.publico.pt/2019/06/21/local/noticia/turismo-plastico-nao-serve-porto-tres-pontinhos-1877050>
- LUSA. (2018). *Cientistas descobrem o mais antigo desenho de um animal em caverna na Indonésia*. RTP. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em https://www.rtp.pt/noticias/cultura/cientistas-descobrem-o-mais-antigo-desenho-de-um-animal-em-caverna-na-indonesia_n1110031
- DANIEL, T. (2018). *Descoberta a mais antiga pintura rupestre de um animal numa caverna na Indonésia*. *Volta ao Mundo, Jornal de Notícias*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://www.voltaaomundo.pt/2018/11/08/descoberta-a-mais-antiga-pintura-rupestre-numa-caverna-na-indonesia/noticias/403872/>
- GROENEVELD, E. (2016). *Caverna de Lascaux*. *World History Encyclopedia*. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://www.worldhistory.org/trans/pt/1-15133/caverna-de-lascaux/>
- BAKAUS, P. (2022). *Frames per second, or: The Illusion of Motion*. Renaissance Geek. Acedido a 05 de Março de 2023, disponível em <https://paulbakaus.com/the-illusion-of-motion/>
- AHMED, A. (s.d.). *An Architectural review of Coraline. Rethinking The Future*. Acedido a 30 de Abril de 2023, disponível em <https://www.re-thinkingthefuture.com/2023/02/23/a9432-an-architectural-review-of-coraline/>

filmografia

- ANDERSON, W. (2014). *Grand Budapest Hotel*. USA: 20th Century Fox Home Entertainment.
- ANDERSON, W. (2018). *Isle of dogs*. UK: 20th Century Fox
- ANNABLE, G. e STACCHI, A. (2014). *The Boxtrolls*. USA/UK: Laika Entertainment, Focus Features
- MANTZARIS, A. (2019). *Enough* (Short). UK: Royal College of Art. Retirado de <https://vimeo.com/288230647>
- MANTZARIS, A. (2021). *Global Women - Career Limiting* (Short). Nova Zelândia: Passion Pictures. Retirado de <https://vimeo.com/520991555>
- SELICK, H. (2009). *Coraline*. USA: Laika Entertainment, Focus Features
- SONG, S. (2019). *The coin* (short). USA: Film Independent Project Involve. Retirado de <https://vimeo.com/483662315>
- SELICK, H. (1993). *The Nightmare Before Christmas*. USA: Touchstone Pictures, Skellington Productions, Buena Vista International
- BURTON, T. (2005). *Corpse Bride*. USA/UK: Tim Burton Productions, Laika, Patalex II Productions, Warner Bros. Pictures
- MANTZARIS, A. (2020). *Good Intentions* (Short). UK: Royal College of Art. Retirado de <https://vimeo.com/482311708>
- SWAEF, E., ROELS, M. J. & BAHR, N. L. & BAEZA, P. (2022). *The house*. UK: Nexus Studios, Netflix Animation, Netflix
- BEATO, N. (2022). *Os demónios do meu avô*. Portugal: Sardinha em Lata, Caretos film, Midralgar, Basque Films
- SCOTT, R. (1983). *Blade Runner*. USA/Hong Kong: The Ladd Company, Shaw Brothers, Blade Runner Partnership, Warner Bros.
- MCCAY, W. (1914). *Gertie the Dinosaur*. USA
- BLACKTON, J. S. (1906). *Humorous Phases of Funny Faces*. USA: Vitagraph Studios
- COHL, É. (1908). *Fantasmagorie*. USA: Gaumont
- MCCAY, W. (1918). *The Sinking of the Lusitania*. USA
- HAND, D. (1937). *Snow White and the Seven Dwarfs*. USA: Walt Disney Productions, RKO Radio Pictures
- MÉLIÈS, G. (1902). *Le Voyage dans la lune*. França: Star Film
- COOPER, M. C., SCHOEDSACK, E. B. (1933). *King Kong*. USA: RKO Radio Pictures
- HOYT, H. O. (1925). *The Lost World*. USA: First National Pictures
- LORD, P., PARK, N. (2000). *Chicken Run*. USA/UK/França: Aardman Animations, DreamWorks Animation, Allied Filmmakers, Pathé, Pathé Distribution, DreamWorks Pictures
- PARK, N. (1989). *A Grand Day Out with Wallace and Gromit*. UK: National Film and Television School, Aardman Animations

índice de imagens

Imagem 1 - Desenho da autora (digitalização);

Imagem 2 - Composição de desenhos da autora (fotografia);

Imagem 3 - Em: <https://www.facebook.com/PortoDesaparecido/photos/bairro-de-fern%C3%A3o-de-magalh%C3%A3es-1961vista-a%C3%A9rea-do-bairro-de-fern%C3%A3o-magalh%C3%A3es-situ/1124137154308152/> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 4 - Em: <https://revisitavora.wordpress.com/2016/01/31/unidade-residencial-de-ramalde-1952-1960-2/> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 5 - Desenho digital composto pela autora, tendo como base uma ortofoto do Google Maps;

Imagem 6 - Em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Planta_da_cidade_do_Porto_1865_Perry_Vidal.jpg Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 7 - Desenho da autora;

Imagens 8, 9, 10, 11, 12 e 13 - Em: Prémio Recria 2002 (2002). Casa recuperada é casa valorizada, pp.21-27, disponível em [ica5544d-9cb6-7793-do59-7b636db499a9.ihru.pt](https://www.ica5544d-9cb6-7793-do59-7b636db499a9.ihru.pt) Acedido a 05 de Março de 2023;

Imagem 14 - Em: VARANDY, D. e MATOS, F. (2020). Urban revitalization and housing affordability: A case study of Porto, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto p.19;

Imagem 15 - Em: <https://www.ign.com/movies/tim-burtons-the-nightmare-before-christmas/videos> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 16 - Em: <https://br.pinterest.com/pin/348817933632502905/> Acedido a 24 de Maio de 2023

Imagem 17 - Em: PRIEBE, K. (2011). The Advanced Art of Stop-Motion Animation. Boston: Cengage Learning, p.49;

Imagem 18 - Em: <https://www.ign.com/movies/tim-burtons-the-nightmare-before-christmas/videos> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 19 - Em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-27633/fotos/detalhe/?cmediafile=21089209> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 20 - Em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-56718/creditos/> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 21 - Em: <https://direcaodeartedesign.wordpress.com/2011/11/03/a-noiva-cadaver-por-flavia-e-tiago/> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 22 - Em: <https://lauradblog.wordpress.com/2011/06/11/corpse-bride-narrative-construction-and-representation/> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 23 - Em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-109125/> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 24 - Em: <https://br.pinterest.com/pin/733242383079230047/> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 25 - Em: <https://anacronikha.wordpress.com/2015/05/19/ola-mundo/> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagens 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32 e 33 - Em: <https://www.re-thinkingthefuture.com/2023/02/23/a9432-an-architectural-review-of-coraline/> Acedido a 24 de Maio de 2023

Imagem 34 - Em: <https://mag.sapo.pt/cinema/filmes/os-monstros-das-caixas-v-p> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 35, 36 e 37 - Em: <http://animacaosa.blogspot.com/2015/01/resenha-os-boxtrolls-2014.html> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 38 - Em: <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/boxtrolls-beats-lucy-sex-tape-733128/> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 39 - Em: <https://www.pdxmonthly.com/arts-and-culture/2014/09/how-laika-is-revolutionizing-stop-motion-animation-with-the-boxtrolls-august-2014> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 40 - Em: <https://mag.sapo.pt/cinema/filmes/ilha-dos-caes> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagens 41, 42, 43 e 44 - Em: <https://film-grab.com/2020/07/13/isle-of-dogs/> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 45 - Em: behance.net/gallery/12940175/The-Boxtrolls/modules/135827873 Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 46 - Em: PRIEBE, K. (2011). *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Boston: Cengage Learning, p.134;

Imagem 47 - Em: <https://www.mirror.co.uk/tv/tv-news/5-things-weve-learned-brand-4134382> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 48 - Em: <https://thumbnails.simplestreamcdn.com/ketchup/ondemand/37194430.jpg?width=1200> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 49 - Em: 44ecf571ae129eb395b13716cbb3299e Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 50 - Em: <https://pictures.betaserie.com/banners/episodes/79890/d2d181a61cf8347c40bcdd94467e7bdc.jpg> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 51 - Em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-300136/fotos/detalhe/?cmediafile=21880917> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 52 - Em: <https://www.geeksapiens.com.br/critica-the-house-2022/> Acedido a 24 de Maio de 2023

Imagem 53 - Em: <https://www.criterion.com/current/posts/6785-stop-motion-with-a-human-touch-a-conversation-with-anna-mantzaris> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 54 - Em: <https://www.shortshorts.org/2020/prg/en/1036> Acedido a 24 de Maio de 2023;

Imagem 55 - Desenho da autora (digitalização);

Imagem 56 - Composição da autora de imagens de várias fontes;

Imagens 57 à 72 - Fotografias de processo da autora;

Imagem 73 - Imagem feita com recurso a modelo 3D, ambos feitos pela autora;

Imagens 74 à 128 - Fotografias de processo da autora;

Imagem 129 - Composição de várias fotografias da autora;

Imagem 130 - Fotografia da autora;

Imagem 131 - Desenho da autora (digital);

Imagens 132 à 135 - Fotografias da autora;

Imagem 136 - Fotografia de Ana Gomes, pela autora;

Imagens 137, 138 e 139 - Desenho digital da autora, feito com recurso ao programa Procreate para iPad;

Imagem 140 - Printscreen do ficheiro *excel* do guião;

Imagem 141 - Printscreen do ficheiro *excel* da *shot list*;

Imagem 142 - Printscreen do ficheiro de *notion* do calendário;

Imagem 143, 144 e 145 - Fotografias de processo de gravações da autora;

Imagem 146 - Printscreen do ficheiro *Adobe Premiere* da composição da curta-metragem;

Imagem 147 - Printscreen do ficheiro *Adobe After Effects* de uma cena da curta-metragem;

Imagens 148 à 182 - Frames finais utilizados na curta-metragem.

índice de anexos

A	GLOSSÁRIO	125
B	HISTÓRIA DO STOP-MOTION	129
C	GUIÃO STORYBOARD	135
D	DESENHOS	145
E	CATÁLOGO DE MATERIAIS	147
F	SHOT LIST	149
G	CADERNO DE VIAGEM	155



Glossário

Serve o presente anexo para esclarecer possíveis dúvidas que surjam ao longo do texto podendo resultar de estrangeirismos, expressões ou conceitos um pouco vagos ou de difícil interpretação.

Animatic - Uma evolução do *storyboard*, onde utilizando *keyframes* anima-se de modo rudimentar o filme, uma aproximação do resultado final do filme.

Cenário - Espaço onde decorre a cena.

Comunicação - Entenda-se “comunicação” todos os elementos responsáveis por passar a narrativa ao espectador na óptica do realizador. Isto é, a paleta de cores, os tons, os materiais, a iluminação, etc.

Cronograma de produção - que dita os prazos em que cada etapa deve estar concluída de modo a minimizar atrasos na conclusão do projecto.

Curta-metragem - É designada curta-metragem todos os filmes com duração inferior a 30 ou 40 minutos (números de referência para a maioria dos festivais, por exemplo, para a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas dos Estados Unidos, responsável pela atribuição dos Óscares, são consideradas as curtas-metragens com duração de até 40 minutos, incluindo créditos).

Desenhos de caracterização - Ditam como serão as personagens, como se vestem, etc.

Desenhos técnicos - Úteis para a execução das personagens e de cenários, muito idênticos a desenhos de arquitectura.

Dimensão - Entenda-se a palavra dimensão como característica física de um espaço, onde o bidimensional apenas é regido por dois eixos, Y e X; e o tridimensional, por X, Y e Z (acresce profundidade).

Foley - Disciplina que consiste na captação de sons que irão ser sincronizados com a imagem capturada. É comum apenas se gravarem as vozes dos actores durante as gravações, uma vez que, por questões de logística, devem sempre estar separados os tipos de áudio para facilitar a nivelação e edição de sons. É por isto que se costumam colocar tapetes nos *sets*, para não se capturar os sons dos passos dos actores.

Frame - Sinónimo de fotograma. Fotografia em sequência que compõe um filme. Um filme é composto por *frames*, que comumente variam entre os 8 a 60 *frames* por segundo de filme.

Guião - Exprime a narrativa dando pistas sobre quais as emoções que os personagens estão a sentir em determinado momento, ou sobre a sua personalidade.

Keyframes - Como indica são *frames* chave, onde começa um cliço de movimento, ou onde se define os pontos de início e fim de qualquer transição suave entre imagens.

Maquete - não confundir com cenários ou módulos, uma maquete é um experiência que auxilia a projecção de uma obra, ou simplesmente a réplica com alguma funcionalidade contudo, não é o resultado, é um meio.

Módulo - Um módulo pode ser constituído por vários cenários, assim como um cenário pode ter vários módulos, são um conjunto de peças, coladas ou encaixadas que se conectam a outro conjunto de peças.

Moodboard - Exprime as referências utilizadas para a sua concepção, bem como qual a paleta de cores e materiais que irá ser utilizada, na verdade as emoções que o filme pretende passar.

Narrativa - História, neste caso fictícia da curta-metragem.

Pacing - Como a palavra indica é o ritmo do filme. É um dos aspectos a ter em conta quando se edita uma peça cinematográfica, seja uma longa-metragem, curta-metragem, um *vlog* ou até um *videoclipe*. É um factor determinante no corte e organização dos *takes*.

Peças - São os elementos que compõem o módulo.

Pós-produção - Fase de montagem, edição de imagem e som; entre outras disciplinas, como a coloração ou a adição de efeitos especiais, por exemplo.

Pré-Produção - Fase que acontece antes da produção, onde se faz o trabalho de preparação para a gravação do filme. É comum nesta fase fazerem-se pesquisas de lugares, *casting* de actores, guião, *storyboard*, entre outras tarefas. No caso de filmes de animação de *stop-motion* que impliquem construção, é ainda nesta fase que se procede à execução dos cenários.

Produção - Fase de gravação da curta-metragem.

Rig - Estrutura que auxilia os movimentos do personagem, do cenário ou até da câmara. Quando aparece em cena, como é habitual, terá de ser removida na pós-produção utilizando programas como o *Adobe after effects* com ferramentas de remoção automática, ou caso não funcione, o *Adobe Photoshop*, para remoção à mão, *frame a frame*.

Set - Cenário onde decorre o filme.

Shot list - uma lista que discrimina todos os planos que serão feitos por cada cena, com uma breve descrição se execução.

Shot - Ou plano é o *take* escolhido para fazer parte da composição do filme.

Stop-motion - Ou *stop motion* é uma técnica de animação que consiste em tirar fotografias a algo palpável, por cada movimento que se incute, de modo a criar a ilusão de movimento.

Storyboard - É uma espécie de evolução do guião, uma aproximação visual do filme, onde se associam os momentos do guião a um fotograma e ao áudio, uma espécie de banda desenhada.

Take - Pequeno clipe de vídeo gravado ininterruptamente. Facilmente confundível com *shot*, uma vez que têm a mesma definição, contudo um *shot* pode ter tido por base vários *takes*. São feitos tantos *takes* quanto necessários em busca de um bom *shot* ou plano.



História do Stop-motion

Serve o presente anexo para dar um contexto mais abrangente sobre o aparecimento desta técnica ao leitor, uma vez que não teve espaço na presente dissertação. Este texto acompanha esta arte, muito ligada ao aparecimento do cinema desde a ideia de transmitir movimento na pré-história até à animação assistida por computadores.

A intenção de criar imagens que traduzem movimento, capazes de expressar uma narrativa, mesmo que simples, remonta à pré-história, quando há mais de 35 mil anos se pintavam animais nas paredes das cavernas de Bornéu (tem cerca de 40 mil anos)¹, Chauvet (entre 33 500 a 37 mil)² ou Lascaux (datada de 17 ou 15 mil a.C.)³, onde muitas vezes eram representados com quatro pares de pernas para transmitir essa mesma ideia de movimento. Posteriormente, no ano de 1600 a.C. esta intenção também era expressa no Egipto, no templo da deusa Ísis, mandado erguer pelo faraó Ramsés II. Este templo tinha 110 colunas, cada uma pintada com a figura da deusa, que mudava de coluna para coluna, progressivamente, parecendo, para quem passasse muito rápido, que esta se movia. Tal ilusão acontecia, também, na Grécia antiga, quando se girava um pote ou jarra decorada com figuras em sucessivos momentos de uma acção qualquer⁴.

Todavia, só em 1640 é que há registo de se tentar projectar imagens como estas numa superfície plana vertical (lenço), utilizando uma “câmara escura”⁵ e um jogo de lentes, onde a luz de uma lâmpada de azeite atravessava uma placa de vidro pintada com desenhos⁶, sendo possível criar a ilusão de movimento, simplesmente movendo os vidros com o auxílio de cordas - criava-se a “Lanterna mágica” de Athanasius Kircher⁷. Só em 1824 é que Peter Mark Roget descobriu que esta “ilusão de movimento” resulta de um fenómeno conhecido por “persistência da visão”, assente no facto do olho humano ter a capacidade de reter, temporariamente, a imagem de qualquer coisa que tenha acabado de ver⁸.

Se tal fenómeno não acontecesse, não seria possível ver-se uma sequência de imagens fluída, seria como passar lentamente pelos pilares do templo de Ísis, onde cada figura se lê isoladamente, e por sua vez não existiriam filmes, mesmo que em *live-action*, já que se trata, ainda assim, de uma sequência de fotografias, tal como em animação.⁹

1 LUSA. (2018). *Cientistas descobrem o mais antigo desenho de um animal em caverna na Indonésia*. RTP

2 DANIEL, T. (2018). *Descoberta a mais antiga pintura rupestre de um animal numa caverna na Indonésia*. Volta ao Mundo, Jornal de Notícias.

3 GROENEVELD, E. (2016). *Caverna de Lascaux*. World History Encyclopedia.

4 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, pp.11 e 12

5 Uma câmara escura é um dispositivo óptico que deu origem à fotografia moderna. Consiste numa caixa de paredes opacas com um orifício num dos lados.

6 Apesar da fotografia ter sido descoberta no início de 1830, grande parte dos aparelhos capazes de criar a ilusão do movimento utilizavam desenhos e não fotografias.

7 Burns, R. W. (1998). *Television: An International History of the Formative Years*. IET, p.7

8 O cérebro humano processa apenas 10 a 12 imagens separadas, em média, por segundo, sendo o olho capaz de reter essa imagem cerca de 40 milissegundos após o seu desaparecimento do campo de visão. Se uma imagem passar na sequência da anterior em menos dessa fracção de tempo, cria-se a ilusão do movimento.

9 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.13

Posteriormente, face às limitações técnicas sentidas na produção de uma longa-metragem de animação decidiu-se recorrer ao menor número de *frames* por segundo possível, apenas o necessário para criar a ilusão de movimento, intimamente com o conceito de “persistência de visão”, já abordado, normalmente entre 16 a 24. O cérebro humano é capaz de conseguir processar um filme com um número variável de *frames* por segundo, sem que a fluidez do movimento seja comprometida, chegando a existirem filmes assim, contudo, ao introduzir-se o som, a sua cadência fixa não articulava com a variável das imagens e desta forma standarizou-se uma taxa fixa para ambos - 24 *frames* por segundo¹⁰.

Esta descoberta, rapidamente deu origem a vários engenhos ópticos, como Taumatrópio (Peter Mark Roget, 1824), um disco de cartão circular, com um desenho de um pássaro de um dos lados e uma gaiola do outro, seguro por dois pedaços de corda a eixo do círculo. Criava a ilusão (sem movimento) do pássaro estar dentro da gaiola torcendo e esticando a corda¹¹.

O Fenacístoscópio (Joseph Plateau, 1829), dois discos de cartão sobrepostos a eixo, o da frente imóvel, tem pequenas fendas de alinhamento e uma abertura onde se irá passar a animação, o de trás tem uma sequência de desenhos de um mesmo objecto e traços correspondentes com as fendas. Alinhando as fendas com os traços, olhando pela abertura e rodando o disco de trás cria-se a ilusão de movimento. Este exemplo é especial por ter introduzido um número de imagens ideal para criar a ilusão naqueles discos - 16. Posteriormente, os primeiros cineastas, utilizariam este número de *frames* por segundo¹².

Seguem-se o Zootropo (William George Horner, 1834), uma roda com a sequência de desenhos e ranhuras no interior, que rodava sobre um eixo; o Praxinoscópio (Emile Reynaud, 1877), que surgiu do zootropo. Este tinha a particularidade de, através de um conjunto complexo de um sistema de lentes e espelhos, conseguir projectar numa tela, a animação gerada por imagens desenhadas sobre fitas transparentes. Este dispositivo foi o primeiro capaz de expor ao público um espectáculo de animação que durava 15 minutos, sendo necessários, para tal, centenas de desenhos. Abriu por isso portas a grandes avanços, na área do cinema¹³.

Surge ainda o Flipper book ou o folioscópio (John Barnes Linnett, 1868), que faz a ponte para a animação tradicional, uma vez que consiste em apenas fazer um desenho diferente, em cada folha de um caderno fixo em apenas um lado, em sequência, começando de trás para a frente. O movimento é conseguido folheando o caderno rapidamente¹⁴.

10 BAKAUS, P. (2022). *Frames per second, or: The Illusion of Motion*. Renaissance Geek.

11 Mannoni, L. (2015). *The Great Art Of Light And Shadow: Archaeology of the Cinema* (R. Crangle, Ed.; R. Crangle, Trans.). University of Exeter Press

12 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.13

13 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.14

14 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.14

Mas só em 1896 é que o desenho consegue saltar do caderno e passar para a fotografia, quando o cartunista James Stuart Blackton decide entrevistar Thomas Edison, que na altura fazia experiências com imagens em movimento. Edison pede a Blackton, que demonstrava rapidez a desenhar, para esboçar desenhos em série. Edison fotografou-os. Surge então, em 1906, “Humorous Phases of Funny Faces”¹⁵, aquele que é considerado o primeiro filme de animação, gravado sobre suporte fotográfico, usando a técnica de *stop-motion* e animação de recortes¹⁶.

Apenas um ano depois, em 1897, é que a animação passa a tratar-se de um meio para contar uma história, deixando de se focar em atingir apenas a ilusão de movimento, quando Émile Cohl introduz a sua primeira curta-metragem na casa de música parisiense Folies Bergères. “Fantasmagorie” apresentava um estilo um pouco infantil, com linhas brancas num fundo preto, no entanto inovou pela sua sofisticada narrativa: uma história de uma rapariga, um amante ciumento e um polícia. Atribuiu ainda personalidade e movimento a postes de iluminação e casas - originando uma máxima da animação - “Não faças o que a câmara faz - faz o que a câmara não consegue fazer”¹⁷.

Em 1910, Winsor McCay foi o primeiro homem a desenvolver a animação como uma forma de arte criando os populares “cartoons”, com “Little Nemo” e “How a Mosquito Operates” ambos recebidos com entusiasmo pelo público¹⁸. Quatro anos depois, em 1914, lança “Gertie the Dinosaur”, um filme que mistura o *live-action* com a animação, onde McCay é co-protagonista juntamente com Gertie, um dinossauro animado. A história começa no Museu de História Natural de Nova Iorque, junto a um esqueleto de um dinossauro, quando McCay faz uma aposta com os seus amigos afirmando que consegue voltar a dar vida àquele dinossauro com uma série de *cartoons* desenhados à mão¹⁹. Segue-se a apresentação, e aparece McCay em frente à projecção apelando que Gertie saia da gruta e comprimente os seus amigos, assim faz.²⁰ Para espanto da audiência, a dinossauro ganhou vida e personalidade, conseguindo a plateia identificar-se com ela²¹. McCay faz ainda o primeiro *cartoon* seriamente dramático, *The Sinking of the Lusitania*, em 1918, um grande passo na animação realista de carácter dramático, sendo o maior filme animado até então, com 12 minutos, tendo demorado 2 anos de trabalho e tendo sido necessário 25 mil desenhos.²²

Nos anos 20, o gato Félix, tornou-se tão popular como o Charlie Chaplin, muito graças a serem visualmente inventivos e por fazer aquilo que a câmara não conseguia fazer, mas, principalmente por atribuir uma personalidade única a um desenho animado a preto e branco, fazendo com que Félix se conecta-se ao público um pouco por todo o mundo. O aparecimento deste *cartoon* fez surgir a Walt Disney, e em 1928, Mickey Mouse distingue-se na sua aparição em *Steamboat Willie* - o primeiro desenho animado com som sincronizado²³.

15 O filme dura 3 minutos, e é gravado a 20 frames por segundo, cerca de 3000 fotografias.

16 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.15

17 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.16

18 Wells, P. (2013). *Understanding Animation*. Taylor & Francis.

19 Segundo o próprio filme foram necessários 6 meses de trabalho, que resultaram em 10 mil desenhos, posteriormente fotografados, ligeiramente diferentes uns dos outros.

20 Gertie consegue ainda apanhar uma abóbora que McCay lhe finge atirar, aparecendo em tela, engolindo-a, e para provar a McCay que não tem medo deste, leva-o a dar um passeio (McCay desenha-se a ele próprio e entra em cena como personagem animado para tal feito).

21 MCCAY, W. (1914). *Gertie the Dinosaur*. USA

22 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.17

23 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.18

Após *Steamboat Willie*, a Disney lançou o *The Skeleton Dance*, onde, pela primeira vez se coordenou a acção com uma banda sonora propositada. Volta a inovar em 1932, com *Flores e Árvores*, o primeiro desenho animado totalmente colorido, e um ano depois, com os *Três Porquinhos*, onde desenvolveu a animação de “personalidade”, capaz de atribuir características claramente definidas e credíveis a diferentes personagens, fazendo-os agir de uma forma tão convincente que o espectador se conseguir identificar e torcer por elas²⁴.

Surpreendentemente, apenas quatro anos depois, a Disney lançou a *Branca de Neve e os Sete Anões*, a primeira longa-metragem totalmente animada do mundo, elevando os desenhos animados ao nível da arte e mantendo o público fascinado por oitenta e três minutos. A *Branca de Neve e os Sete Anões* foi um sucesso financeiro, originando a “Era de Ouro” da Disney, produzindo filmes como *Pinóquio*, *Bambi* e *Dumbo* e curtas do *Mickey Mouse*²⁵.

Juntamente com a Disney, outros estúdios traçavam o seu caminho no cinema de animação: Max Fleischer com duas longas-metragens, *As Viagens de Gulliver* e *Mr. Bug goes to Town*, e as curtas-metragens do *Popeye*; a Warner Bros com *Looney Tunes* e *Merrie Melodies* já com *Bugs Bunny*, *Daffy Duck* e o *Porky*; a MGM com *Tom e Jerry*; entre outros, que alimentados com a conhecimento e experiência da “escola da Disney”, atribuem aos seus *cartoons* um humor mais “selvagem”, muitas vezes reagindo ou rebelando-se contra o “realismo” e “verosimilhança” da Disney²⁶.

Tudo muda no pós guerra com a chegada da televisão bem como o apetite voraz por produtos de produção rápida dos telespectadores, exigindo um trabalho mais simples e tosco. Na década de 50, essa tendência estilística levou ao surgimento dos estúdios UPA em Hollywood, que criaram personagens como *Mr. Magoo* e *Gerald McBoing Boing*. A abordagem gráfica da UPA era considerada mais sofisticada do que a da Disney, empregando uma animação mais “limitada” e menos realista. Simultaneamente, surgiram produções de animação experimentais e artísticas em todo o mundo, que usavam novas técnicas e conteúdos diferentes dos produzidos em Hollywood. Os animadores estavam a explorar novas possibilidades estilísticas, e muitas vezes ignoravam a estrutura e conhecimento desenvolvidos na Era de Ouro da animação em Hollywood. Embora o conhecimento necessário para criar animações tenha surgido e tenha sido desenvolvido nessa época, foi, muitas vezes considerado obsoleto ou esquecido nas décadas seguintes²⁷.

No entanto, o ressurgimento da animação como forma popular de entretenimento nos últimos anos tem revitalizado esse conhecimento antigo. A animação por computador, em particular, foi um exemplo surpreendentemente bem-sucedido dessa revitalização, ajudando a transformar todas as formas de animação numa parte importante da cultura *mainstream* de entretenimento. Se a animação tradicional é uma extensão do desenho, a animação por computador pode ser vista como uma extensão da marionete, ou seja, marionetes de alta tecnologia. Ambas as formas compartilham desafios semelhantes em relação a como criar performances com movimento, peso, *timing* e empatia²⁸.

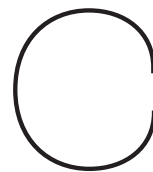
24 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.19

25 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.19

26 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.20

27 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.20

28 Williams, R. E. (2015). *The Animator's Survival Kit*. Faber & Faber, p.20



Guião | Storyboard

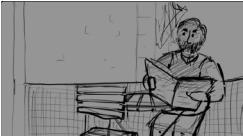
Neste anexo pode-se observar o guião/*storyboard* da curta-metragem iniciado antes de qualquer desenho, tendo tido várias versões consoante a procura difícil pelo final da história. Um documento imprescindível. Neste anexo pode ver-se ainda o *animatic* da primeira versão do guião.

				
DIA 1 - EXT. RUA - MANHÃ	DIA 1 - INT. COZINHA - MANHÃ	DIA 1 - INT. COZINHA - MANHÃ	DIA 1 - INT. COZINHA - MANHÃ	DIA 1 - INT. COZINHA - MANHÃ
Vemos o SR. ARTUR, com cerca de 75 anos, vestido com tons castanhos, barrigudo e ligeiramente corcunda, a entrar no plano com um saco de mercearia nos braços. À medida que avança lentamente, vemos alguns carros que passam na estrada, transmitindo a ideia de movimento frenético na cidade. O edifício da direita tem um Alvará na sua fachada.	Vemos agora o SR. ARTUR a cozinhar, tem um pano ao ombro . Está a mexer uma panela .	O SR. ARTUR está a almoçar peixe , sentado à mesa , com um copo de vinho à sua frente. Vemos que esta apenas tem duas cadeiras . Come devagar e com um olhar vago, prende, por fim os olhos na cadeira à sua frente.	Vemos agora a cadeira vazia do ponto de vista do SR. ARTUR. Lentamente, observamos a silhueta de uma jovem a aparecer, e todo o fundo rejuvenesce. Estamos perante uma das muitas memórias que o SR. ARTUR tem por dia. Apresenta-se desenhada e com cores vividas, que contrastam com as cores esbatidas do presente. A jovem BEATRIZ, sua esposa, está a almoçar com ele.	ARTUR tem o canto da boca sujo, e BEATRIZ sorri e aponta para a boca de ARTUR, que não percebe. BEATRIZ simula que está a limpar a sua boca, para ARTUR perceber. ARTUR envergonhado limpa o canto da boca e sorri.
SOM: Carros a passar, burburinho de pessoas, gaivotas, 1 badalada de sino de igreja que marca a 13h.	Ouvimos a porta de entrada a renger e a bater. O ruído de fundo fica mias baixo com o fechar da porta. Seguidamente ouvimos sons típicos de cozinhar: o exaustor; comida a ferver; a colher de pau a mexer a comida...	Ambiente da rua abafado, mastigar, silêncio.	Som/música característico da memória, ambiente da rua mais calmo, pássaros.	Cadeira a ser ligeiramente arrastada. Deixamos de ouvir o som ambiente de forma gradual. Ouvimos o "estar" de BEATRIZ, a sua respiração calma, o seu sorriso.
OBSERVAÇÕES: Plano geral, está um dia de primavera.	OBS: Plano médio. A personagem está de costas para o plano. Os sons aparecem primeiro que as acções.	OBS: Plano médio de frente para o personagem.	OBS: Inicia-se a animação 2D. Plano médio de frente para a jovem.	OBS: Plano médio, as duas personagens estão enquadradas de lado no plano. Passando para um plano de frente para Beatriz já mais próximo (plano da acção seguinte)
CENÁRIO: Na rua do Dr. Barbosa de Castro, no Porto, podemos observar, como centro do plano, 3 casas recuadas da frente de rua. Estas aparecem em tons cinzas e castanhos, sendo que esta se desvanece nas casas que as ladeiam para branco (K-Line), cada vez com menos detalhe, tal como numa maquete de arquitectura. Notamos que destas três pequenas casas, de 3 andares mais sótão, elevadas cerca de 1,5 m da cota da rua, a da esquerda está renovada e com um sinal de alojamento local à porta, a do centro ainda se apresenta com as características originais porém com marcas de tempo e a da direita irá entrar em obras. Note-se ainda o caixote do lixo em frente às 3 casas, junto à estrada e uma árvore no passeio.	Observamos a cozinha do Sr. Artur, já muito velhina, com um azulejo florido nas paredes, nos tons de castanho. A loiça, que acaba por estar espalhada um pouco por toda a cozinha, mostra, claramente marcas de uso. Vemos ainda, ao lado, um peixe no forno.	CEN: A sala de jantar é a extensão da cozinha, mais próxima da fachada. Tem a zona de refeições em frente à janela. As paredes são revestidas na zona da cozinha por metade azulejo, metade reboco, sendo que, na zona de refeições encontra-se rebocadas com um lambrim em madeira. Os caixilhos são em guilhotina de madeira. O chão é de tijoleira na cozinha passando para pavimento cerâmico em espinha de peixe dupla, contando com tapetes na zona de jantar e passadeiras junto às bancas da cozinha.	CEN: Apenas em 2 dimensões vemos o azulejo a ganhar cor e as flores nele pintadas a florir, tudo fica com mais luz e com cores mais vividas. Desaparecem as marcas de uso. É de notar a roupa de Beatriz. Esta veste uma camisa florida, com uma saia franzida, tudo muito claro e leve, tem o cabelo apanhado, deixando cair duas mechas para a face. Um xaile rosa clarinho cobre-lhe as costas.	CEN: Vemos uma antiga cristaleira atrás de Artur e alguns quadros de arte na parede atrás de Beatriz. A mesa de jantar é redonda, e tem uma toalha clara.

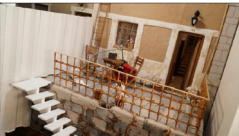
				
DIA 1 - INT. COZINHA - MANHÃ	DIA 1 - INT. CORREDOR - MANHÃ	DIA 1 - INT. COZINHA - MANHÃ	DIA 1 - INT. CORREDOR - MANHÃ	DIA 1 - INT. SALA - TARDE
Vemos a mão de ARTUR chegar-se à frente, em busca da mão de BEATRIZ, enquanto ambos se riem. Neste momento ouve-se o motor de uma mota a arrancar, e a memória desaparece. A mão do SR. ARTUR está onde se encontrava na memória.	Vemos agora o corredor da habitação, e os olhares prendem-se na porta de entrada. Estão uma série de <i>cartas</i> no chão, chegadas à esquerda. O monte já se encontra ali há algum tempo. Vemos uma <i>nova carta</i> a cair no chão.	O SR. ARTUR está com um ar de quem já passou por esta situação várias vezes; no entanto ignora momentaneamente a vinda do carteiro e termina a sua refeição. Levanta-se pega no seu <i>prato</i> e coloca-o no parapeito da cozinha. Por fim, sai do plano.	Vemos o SR. ARTUR a chegar junto à porta de entrada, olha para o chão e arreda, com uma <i>bengala</i> que estava no <i>bengaleiro</i> , a <i>carta</i> que acabara de cair para o monte à direita. Baixa-se para apanhar o <i>folheto de supermercado</i> que também caíra. Vê-se um <i>logótipo claro de Alojamento Local na carta</i> .	Vemos agora o SR. ARTUR, que está sentado no <i>sofá</i> a acabar de ler o <i>folheto</i> , pousando-o. Pega no <i>comando</i> e liga a <i>televisão</i> . Por causa do <i>ruído das obras</i> , aumenta fortemente o volume. Olha para a <i>televisão</i> com o olhar vago. Vemos a televisão a ser atada com um laçarote vermelho. Ao seu lado, no sofá, está novamente BEATRIZ, tem uma mão de ARTUR a tapar-lhe os olhos.
<i>O som ambiente volta gradualmente. Ouvimos o som de uma mota a chegar, seguida de passos a subir escadas.</i>	<i>Carta a entrar pela ranhura da porta (papel a raspar na porta), seguido de passos.</i>	<i>Mota do carteiro a ir-se embora. Som ambiente, passos.</i>	<i>Som ambiente, bengala a empurrar as cartas, grunhidos de dor quando se baixa.</i>	<i>Ouve-se um ruído intenso veículos pesados que parecem estar a descarregar alguma coisa; o som de fundo da televisão.</i>
OBS: Plano de frente para Beatriz (da acção anterior). Observamos por fim a cadeira novamente vazia. (Usar rotoscopia do próprio 3D)	OBS: Vemos o logótipo de uma cadeia de Alojamentos Locais, endereçada ao SR. ARTUR.	OBS: O Sr. Artur já conhece bem este som. É a mota do carteiro, que recorrentemente se houve, sempre por volta da mesma hora. Este vem entregar a 10ª carta em 2 anos por parte do Alojamento local vizinho, que pretende que Artur venda a casa de modo a conseguir levar a cabo o empreendimento como planeado.	OBS: Plano de costas, afastado.	OBS: Plano de frente aproximado até ficar com um olhar vago a olhar para a televisão, seguido de plano de costas médio. E por fim plano da perspectiva da personagem.
CEN: Tal como tudo ganha cor quando Beatriz aparece, tudo perde a cor quando desaparece, só que desta vez, sem animação, usando um corte seco. Vemos então, as paredes a ficarem velhas, com um tom escuro bege. Os quadros ficam com cores esbatidas.	CEN: O corredor tem uma passadeira antiga, as cartas já estão com tom amarelado e algumas até têm pegadas em cima. O interior da porta de madeira está pintado a castanho escuro. Junto existe um cabide onde vemos pendurados casacos, um bengaleiro com duas bengalas e um guarda-chuva. O ambiente tem uma tonalidade azul e é escuro, sendo que a única luz que tem vem de uma pequena janela da própria porta. Uma das paredes tem um papel de parede com um padrão florido, que está a desfazer-se.	CEN: Existe louça no corredor e a cozinha está um pouco desarrumada.	CEN: Conseguimos agora observar que o chão do corredor é de madeira. Ao fundo vemos umas escadas de madeira de pinho apoiadas na muralha fernandina. O tecto é de madeira, apoiado em vigas de rolo de pinho deixando entrar frestas de luz da divisão acima.	CEN: A sala é muito velhinha, em tons pastel. As paredes estão pintadas num tom pérola, e a tinta está a descascar em vários sítios, em alguns consegue, até, ver-se o tabique das paredes. O chão é de soalho em madeira de pinho e range constantemente. O tecto é em estuque, trabalhado nas esquinas e nas zonas de candeeiros. As Janelas, tais como as da cozinha são de guilhotina em madeira madeira e vidro simples o que torna a casa muito fria. Tem, por isso, uma lareira na cozinha. É de notar ainda o sofá, com marcas de uso e a televisão, importante para a cena, também velhinha, grande e muito gorda.

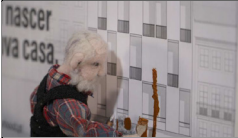
				
DIA 1 - INT. SALA - TARDE	DIA 1 - INT. SALA - TARDE	DIA 1 - INT. SALA - TARDE	DIA 1 - INT. SALA - NOITE	DIA 1 - INT. QUARTO - NOITE
ARTUR destapa os olhos a BEATRIZ, que se revela muito entusiasmada ao ver a prenda. Nisto ouve-se um estrondo na rua, o que finaliza a memória do SR. ARTUR, deixando-o sem electricidade e num silêncio profundo. O SR. ARTUR olha para a janela.	O SR. ARTUR desloca-se à janela para observar o que se passou, arredando as cortinas ligeiramente. Vê-se uma carrinha com a vedação e sinalização espetada contra um poste de electricidade , que se encontra tombado. O SR. ARTUR fica irritado, enche os pulmões de ar e fecha as cortinas.	Dirige-se para o seu sofá. Senta-se e apanha o xaile rosa de BEATRIZ, colocando-o sobre si, este tem grande valor sentimental para o personagem. Volta novamente a olhar para a televisão , agora apagada, como querendo reavivar a última memória.	O SR. ARTUR adormecera, está já de noite, o xaile caíra-lhe enquanto dormia. Nisto a TV liga-se fazendo um barulho ensurdecedor. A energia voltara. Acorda sobressaltado, acaba por pegar no comando e desligar a televisão. Sai, às escuras, do plano.	Vemos agora o SR. ARTUR, que se encontra do seu lado da cama a jogar "sopa de letras" . Conseguimos observar, na mesinha de cabeceira , um prato de sopa .
Som de carrinha em marcha atrás seguido de estrondo de algo metálico a cair.	Som de bozinas, e de balburdia.	Continua a ouvir-se o som da balburdia, cada vez mais baixo.	Silêncio seguido de um barulho ensurdecedor da televisão.	Som ambiente seguido de barulhos de festa, música alta e borbirinhos
OBS: Continuação da perspectiva da personagem, para plano geral de trás do sofá.	OBS: Plano do meio da sala para a janela, ao canto.	OBS: Plano geral do canto da sala, junto à fachada, para o sofá. Segue-se um plano de frente. Corte preto.	OBS: O mesmo plano de frente, percebemos que é de noite. A personagem é iluminada apenas pela luz da televisão, pela luz do candeeiro e pelas luzes da rua.	OBS: Plano de frente para Artur.
CEN: O Sr. Artur tem sobre si, nas pernas, o xaile rosa de Beatriz, que deixa cair no chão ao levantar-se tão repentinamente. Sempre que BEATRIZ aparece, tem a mesma roupa vestida.	CEN: Está já uma luz de fim de dia. Os cortinados combinam com o sofá, pode ver-se também uma mala de enchoval perto da janela, uma estante com albúns de fotografias e molduras. No canto oposto ao da janela da cena está um cadeirão de veludo.	CEN: Vemos uma mesa de centro, com um napron onde a personagem coloca o comando, tem um cadeiro (com LED para iluminar a cara do SR. ARTUR), jornais e pequenas revistas de sopa de letras. Tem um móvel onde está inserida a televisão, com livros, pequenos artefactos, peças de cerâmica de exposição e molduras com fotos de família. Ao lado do sofá uma poltrona do mesmo conjunto. Debaixo deste um tapete de arraiolos com um padrão destacante.	CEN: Pode agora ver-se, com mais enfoque, os grande tapetes de arraiolos no chão, uma grande cristaleira, um cadeiro robusto e a grande mesa de jantar de madeira, onde o casal recebia a família e amigos, que já foram mais do que agora.	CEN: Vemos a vibração nos móveis e objectos, mas também as luzes da festa que se está a iniciar. O quarto é pequenino e tem apenas uma janela, ao centro do quarto, com cortinas de renda brancas. O soalho é de madeira de pinho, tal como a sala. O tecto é de madeira também, com as vigas redondas do mesmo material à vista.

				
DIA 1 - INT. QUARTO - NOITE	DIA 2 - INT. QUARTO - MADRUGADA	DIA 2 - INT. QUARTO - MANHÃ	DIA 2 - EXT. RUA - MANHÃ	DIA 2 - EXT. RUA - MANHÃ
SR. ARTUR olha para o seu lado direito e está BEATRIZ, a ler um livro. ARTUR sorri. Nisto ouvimos a música altíssima que vem do Alojamento local ao lado. O SR. ARTUR não fica contente com o ruído, baixa o jogo e a caneta e relaxa os ombros, olha em frente com um olhar vago.	Está o SR. ARTUR, deitado na cama, de braços cruzados, de olhos bem abertos. Percebemos, por um despertador digital que são 4:43 da manhã, e continuamos a ouvir barulho e a ver objectos a vibrar.	Vemos novamente o SR. ARTUR, que terá conseguido adormecer, deitado na cama , de olhos fechados. É acordado às 8h pelas obras no edifício vizinho. Acorda sobressaltado. Fica de olhos abertos e inspira fundo.	Vê-se o SR. ARTUR a abrir a porta de casa. Desce as escadas para ir comprar o seu habitual jornal, e depara-se com uma trotineta que lhe bloqueia, parcialmente, o caminho. Tenta, com repetidos movimentos, afastá-la com a sua bengala . Acaba por conseguir.	Sai do plano para ir comprar o seu jornal .
Som ambiente seguido de barulhos de festa, música alta e borburinhos	Barulhos de festa	Barulhos de obras da casa ao lado (Retirada de entulho)	Batidas da bengala na trotineta. Trotineta a mover-se. Barulhos das obras, som ambiente da cidade	Barulhos das obras, som ambiente da cidade.
OBS: Plano de frente para Artur.	OBS: Plano de cima.	OBS: Plano de cima.	OBS: Plano médio, seguido de primeiro plano (quando afasta trotineta) seguindo de Plano geral quando acaba por conseguir descer as escadas.	OBS: Plano geral
CEN: O quarto tem um pequeno candeeiro, duas mesinhas de madeira num tom mais escuro, cada uma com um candeeiro. Tem ainda tapetes de lã no chão.	CEN: Observamos agora, o personagem que ainda está estático do seu lado da cama. Podemos notar que a cama é de ferro e tem sobre ela uma colcha de renda de tons pérola. Os lençóis são em tons salmão, com um padrão florido. O bloco de sopa de letras e a caneta caíram para o lado de Beatriz.	CEN: Relógio digital pousado ao lado de um prato de sopa e do candeeiro, sobre um pequeno napron branco.	CEN: Encontra-se uma trotineta branca caída junto à escada larga e com muitos vasos do SR. ARTUR. Importante referir que esta escada é o único acesso quer para a casa do SR. ARTUR como para o Alojamento local.	CEN: Rua, já descrita anteriormente. De notar a existência de uma grua junto à casa do lado direito.

				
DIA 2 - EXT. ALPENDRE - MANHÃ	DIA 2 - EXT. ALPENDRE - MANHÃ	DIA 2 - INT. ALPENDRE/CORREDOR - MANHÃ	DIA 2 - INT. COZINHA/CORREDOR - INÍCIO TARDE	DIA 2 - INT. SALA - ANOITECER
Vemos agora SR. ARTUR a sentar-se no pequeno espaço exterior, ao sol, junto à sua casa, a ler o seu jornal . Nisto a grua da casa vizinha começa a fazer-lhe sombra.	O SR. ARTUR pega na sua cadeira e chega-a para o lado, em busca do sol que resta. A grua volta a mover-se tapando o sol do SR. ARTUR novamente, este dá um saltinho para o lugar onde estava, a grua volta a tapar-lhe o sol.	O Sr. ARTUR farta-se, bate a porta, sai do plano.	O SR. ARTUR está a almoçar carne , vemos novamente BEATRIZ a aparecer, mas desta vez por breves instantes. Ela tem a mesma roupa vestida. Ouvimos novamente a mota . Corte para a carta a cair no chão.	Está a ver televisão , olha para o lado, tem novamente a memória de BEATRIZ por breves instantes, quando ARTUR lhe revela a prenda Corte para o SR. ARTUR, à janela. Há barulhos muito fortes de obras (estão a mandar a fachada vizinha a baixo).
Barulhos das obras, som ambiente da cidade, som de grua a mover-se	Barulhos das obras, som ambiente da cidade, som de cadeira a arrastar	Bater de porta. Barulhos das obras, som ambiente da cidade, agora abafados	Sons de talher. Mastigar. Som/Música memória BEATRIZ. Risos de BEATRIZ, mota do carteiro, acompanhado de passos. Carta a cair no chão.	Sons de televisão, estrondo.
OBS: Muda a página do jornal uma vez até ser interrompido pela sombra. Plano médio, seguido de plano fechado (quando Artur reage à sombra)	OBS:Plano médio.	OBS:Plano americano. Depois de bater a porta.	OBS: Plano médio de frente para Beatriz, seguido de plano aproximado da carta a cair no chão sobre a pilha de outras cartas.	OBS: Plano aproximado, a câmara que está virada para a televisão move-se e foca BEATRIZ, seguindo-a. Segue-se um plano médio do Sr. ARTUR à janela, vemos o personagem de costas.
CEN:O alpendre é feito de pedra onde podemos observar, por entre as juntas, musgo e relva. Existe sobre ele duas cadeiras de madeira e uma mesa, onde habitualmente o SR: ARTUR lê o seu jornal.	CEN: Podemos observar, agora com mais detalhe, as mobílias do Alojamento local., bem como, num plano geral o estendal no segundo andar que idica que está momentaneamente ocupado.	CEN: Ao bater a porta tudo em seu redor estremesse. A partir de agora, todos os cenários são iguais, apenas muda a roupa de Artur, consoante o tempo que passa.	CEN: Podemos observar um calendário na cozinha, que nos indica em já terá passado um dia. Este deve passar despercebido.	CEN: Observamos sobre a mesa da sala uma jarra de flores de Outono, e alguma fruta da época.

				
DIA 2 - INT. QUARTO - NOITE	DIA 182 - INT. QUARTO - MANHÃ	DIA 182 - EXT. RUA - MANHÃ	DIA 182 - EXT. ALPENDRE/CORREDOR - MANHÃ	DIA 210 - INT. QUARTO - MANHÃ
Está na cama . Começa a ouvir-se <i>barulho vindo da rua</i> .	São 8h da manhã e acorda com o <i>som de descarregamento de betão, acompanhado de um "pi" de marcha-a-trás</i> .	Vemos o SR. ARTUR a sair de casa. Assim que sai, vê um outdoor , mesmo em frente à sua porta. Apressadamente vai ver do que se trata. Percebemos que é um projecto, no lugar das 3 casas recuadas, chegado à frente de rua, não tendo consideração pela casa do SR. ARTUR. O logótipo da carta aparece também no outdoor. A obra já conta com um andar.	Furioso, volta para dentro de casa. Bate a porta.	Vemos, novamente, o SR. ARTUR, desta vez já acordado antes do despertador tocar.
Ruídos de um grupo de pessoas embriegadas	Sons de obras, descarga de betão.	Barulhos das obras, som ambiente da cidade.	Barulhos das obras, som ambiente da cidade. Porta a bater	Despertador. Ruído abafado de obras.
OBS: Plano de cima.	OBS: A partir daqui só aparecem os problemas. Plano aproximado do despertador, seguido de plano de detalhe dos olhos a abrirem repentinamente, seguido de plano geral do quarto do SR. ARTUR.	OBS: Câmara acompanha o personagem. Assim que acaba de descer vemos um plano geral, e a reação do SR. ARTUR.	OBS: Som de porta a bater seguido de plano preto	OBS: Plano de cima, Plano de frente que apanhe o despertador.
CEN: Cenário do quarto, já descrito anteriormente.	CEN: Passam-se 6 meses, percebemos pelo relógio digital.	CEN: A árvore está nua, o que indica que é Inverno. Pode notar-se que a obra já evoluiu e conta já com o primeiro andar finalizado. Aparece no cenário um Outdoor acabado de colocar, este contém o projecto do empreendimento que está a crescer ali. É o projecto de apenas um edifício unitário, no lugar das 3 habitações, chegado à frente de rua. Este tem uma fachada desenquadrada da envolvente, o que faz parecer que é algo estranho, que não pertence ali. O render do projecto sobrepõe-se à casa do SR. ARTUR, que foi desrespeitada e tratada como se não existisse, ou como já tivesse sido comprada.	CEN: De notar que o Alojamento Local foi desocupado, já não existem móveis exteriores, estendal, placa do Alojamento local, o candeeiro de porta, as cortinas janelas passam a estar encerradas com algo branco. Vemos o corredor com um monte cada vez maior de cartas.	CEN: Cenário do quarto, já descrito anteriormente. Passam-se mais 2 meses, percebemos novamente pelo relógio digital.

				
DIA 210 - EXT. ALPENDRE - MANHÃ	DIA 210 - EXT. ALPENDRE - MANHÃ	DIA 210 - EXT. ALPENDRE/CORREDOR/RUA - MANHÃ	DIA 210 - INT. CORREDOR/COZINHA/DESPENSA - MANHÃ	DIA 210 - EXT. RUA - MANHÃ
O SR. ARTUR abre a porta, e desloca-se à sua escadaria para ir comprar o jornal. Esta está interdita e foi substituída por uma escada branca em frente à sua casa. Assustado recua e senta-se na cadeira encostada à vedação, rapidamente, ao notar que esta estava encostada à vedação levanta-se sobressaltado. Está a olhar para a cadeira.	Quando de repente a grua ao levantar material lhe parte a vedação e um vaso , do lado oposto, que suja de terra branca o alpendre e o seu pé, alastrando-se para o chão. O SR. ARTUR mais do que irritado fica assustado.	O SR. ARTUR apressa-se para dentro de casa. Bate a porta e fica encostado a esta, respira ofegante. Ouvimos um crescendo de sons. O Sr. ARTUR está com os olhos arregalados e com o olhar fixo. Rebenta.	Vemos o SR. ARTUR, com uma nuvem sobre a cabeça, e ainda cartas a pairar no ar até caírem ao chão da explosão. Rapidamente, desloca-se à despensa e pega numa lata de tinta que está numa parqueteira . Seguidamente abre uma gaveta e retira uma trincha .	Desloca-se ao outdoor acompanhado pela escada que estava encostada à sua fachada.
Porta a abrir. Barulhos das obras, som ambiente da cidade.	Barulho da Grua, vedação e vaso a partirem. Barulhos das obras, som ambiente da cidade.	Porta a bater, respiração ofegante, crescendo de sons sobrepostos e irritantes, explosão.	Silêncio, seguido de um voltar ao ruído normal. Gaveta a abrir.	Barulhos das obras, som ambiente da cidade.
OBS: Plano de frente, plano afastado, que apanhe a nova escadaria. Plano médio do SR. ARTUR, cortanto para planos aproximados das zonas de onde o branco começa a invair o castanho.	OBS: Plano corpo inteiro onde apanhe o SR. ARTUR e a vedação Plano de pormenor do vaso.	OBS: Plano corpo inteiro quando foge para dentro de casa. Plano de meio corpo quando está a respirar ofegante. Plano geral para a explosão.	OBS: Plano corpo inteiro no corredor, seguido de planos aproximados quando está a reunir coisas.	OBS: Plano médio que acompanha o SR. ARTUR.
CEN: Desta vez, quando sai à rua já se consegue ver que a obra do lado direito já vai a meio do segundo andar, conseguem-se ver as paredes portantes, pilares e lajes, bem como os andaimes que acompanham a obra. O alojamento local já conta com a vedação de obra que a separa da casa do SR. ARTUR. Esta corta-lhe a passagem pela escada, e constrói-lhe uma nova em frente. Todas as novas construções aparecem a branco.	CEN: Assim que a vedação e o vaso se partem mudam rapidamente de cor para branco, alastrando-se para emediações no chão.	CEN: Vemos um plano geral exterior, com uma explosão de cores em tons castanhos e beges, que se sobrepõe ao branco das imediações da habitação do SR. ARTUR, voltando a implodir a como estava antes, utiliza-se pedacinhos de papel branco que se colocam e retiram aquando a explosão.	CEN: Vemos uma névum de fumo na cabeça do SR. ARTUR ao estilo de Wes Anderson na Ilha dos Cães. Seguido de cartas ainda a pairar pelo corredor. Estas estão presas com arames finos para facilitar a animação. A despensa é caótica, existe uma parqueteira de bricolage de onde retira o balde de tinta. A gaveta da cozinha também está desarrumada e muito cheia.	CEN: Esta escada esteve desde o início da curta-metragem encostada à fachada do SR. ARTUR.

				
DIA 210 - EXT. RUA - MANHÃ	DIA 210 - EXT. RUA - MANHÃ	DIA 210 - EXT. RUA - MANHÃ	DIA 930 - EXT. RUA - MANHÃ	DIA 930 - INT. CASA - MANHÃ
Vemos planos rápidos da sua mão a pintar algo no outdoor. Noutro plano, os baldes que estão no chão, vê-se cair uma pinga de tinta para junto destes.	Vemos, por fim, o resultado final. O SR. ARTUR desenhou a sua casa no espaço correspondente. Utilizou os tons castanhos sobre o branco/cinza do cartaz.	A câmara aproxima-se do outdoor de modo a corresponder com as dimensões do plano geral.	Corte para o plano geral. Há um salto temporal. O SR. Artur está rodeado pelos novos empreendimentos (a branco), já concluídos, contudo a sua habitação permanesse intacta. Por fim, aparece no alpendre, a ler o seu jornal, descontraído a ouvir música no seu rádio antigo. Entretanto começa a tocar a música das memórias com BEATRIZ. o SR. ARTUR baixa o jornal e sorri.	A música prolonga-se para os créditos. Que se desenrolam com imagens aproximadas do cenário, onde aparecem as memórias com BEATRIZ. Os artefactos com cores vividas espalhados pela casa.
Pinceladas. Barulhos das obras, som ambiente da cidade.	Barulhos das obras, som ambiente da cidade.	Barulhos das obras, som ambiente da cidade.	Música das memórias de BEATRIZ. Som ambiente da cidade.	Música das memórias de BEATRIZ.
OBS: Plano de pormenor na mão do SR. ARTUR quando está a pintar e nos baldes. Não revelando o resultado final.	OBS: Plano de frente para Outdoor, enquanto o SR. ARTUR desce e retira a escada.	OBS: Zoom no outdoor de modo a ficar enquadrado com o plano geral visto anteriormente.	OBS: Plano geral.	OBS: Imagens estáticas dos artefactos com cores vividas espalhados pela casa.
CEN: Estão dois baldes de tinta de tons castanhos no chão e um balde com preto no último degrau junto do SR. ARTUR. A trincha vai mudando de cor consuante a tinta que esteja a utilizar.	CEN: Pinta a sua casa em tons castanhos sobre o projecto branco e cinza, o desenho não é preciso e até juvial, com pinceladas tremidas, o SR. ARTUR está chateado e nervoso, faz o desenho com o sentido de se afirmar, e gritar bem alto que o seu lugar é ali, e tem direito a estar ali.	CEN: SR. ARTUR sai de cena, deixa de se ver o escadote. Vemos o projecto a tornar-se realidade.	CEN: Passam-se 2 anos, e as obras estão concluídas. A casa do SR. ARTUR permanesse intacta. O futuro passou a ser presente.	CEN: A música de BEATRIZ quebrou a barreira entre o passado e o presente que o SR. ARTUR tinha erguido. Vemos fotografias, biblôs, roupas, que começam a ganhar cor.



Desenhos

Encontram-se neste anexo os 6 desenhos guia de desenvolvimento da história e execução dos cenários. Como se de um projecto de execução se tratasse para cada cenário foram revistos vários aspectos de construção, que vão da escala 1:2 à escala 4:1.

Este anexo encontra-se em suporte físico separado do presente documento.



Catálogo de Materiais

Este foi mais um documento imprescindível na hora de se tomar decisões de acabamentos. Trata-se apenas de um catálogo com todos os materiais que tinha disponíveis para a construção, categorizados por função, como materiais portantes (o contraplacado, o MDF, o cartão prensado, etc.), materiais de isolamento, que neste caso têm uma função de enchimento, materiais de acabamento ou pinturas. Onde cada material tem um código que está ligado aos desenhos técnicos no Anexo D.

Este anexo encontra-se em suporte físico separado do presente documento.



Shot list

A *shot list* trata-se de um documento onde, com base no guião, são definidos à priori quais os planos e quais as cenas que irão ter lugar na curta-metragem. Neste caso a *shot list* propiciou um código por plano que auxiliou bastante a pós-produção, na primeira edição, uma vez que as cenas caíam no sítio certo, e estariam sempre vinculadas ao guião. Ainda neste projecto esta *shot list* tinha uma funcionalidade de se poder marcar as cenas que já estavam gravadas, sendo possível, com a ajuda de um gráfico perceber quanto é que ainda faltava gravar.

CENA	NR PLANO	PLANO	DESCRIÇÃO PLANO	
1ª SITUAÇÃO - Só placa de venda na casa em ruínas. Polo mais camisa castanha.				
☐	01MR	01	GPG	GRANDE PLANO GERAL - ARTUR caminha com um saco de compras da esquerda (fora do plano) para a direita até meio da fachada branca do lado esquerdo.
☐		02	PI ou PML	PLANO INTEIRO ou PLANO MÉDIO LONGO - ARTUR caminha com o saco de compras, começa a meio da fachada branca do lado esquerdo e termina quando vira para as escadas exteriores
☐		03	PP	PRIMEIRO PLANO - ARTUR sobe as escadas
☐	02MC	01	PA	PLANO AMERICANO - Está a cortar vegetais para uma sopa
☐		02	PM	PRIMEIRO MÉDIO - ARTUR está a mexer uma panela de sopa.
☐		03	PA	PLANO APROXIMADO - ARTUR mexe a panela de frente
☐	03MJ	01	PM	PLANO MÉDIO - Está a comer sopa, para de comer e fica com um olhar vago.
☐		02	PML	PLANO MÉDIO LONGO - está a olhar para a cadeira a sua frente.
☐		03	PM	PLANO MÉDIO - Ponto de vista do ARTUR
☐	04MA	01	PM	PLANO MÉDIO - BETARIZ aparece em 2D
☐		02	PA	PLANO APROXIMADO - ARTUR está a almoçar, tem o canto da boca sujo.
☐		03	PA	PLANO APROXIMADO - BEATRIZ está a almoçar, sorri e faz sinal para ARTUR limpar a boca.
☐		04	PA	PLANO APROXIMADO - ARTUR limpa-se envergonhado.
☐		05	PG	PLANO GERAL - BETRIZ estica a sua mão para alcançar a de ARTUR, que coloca a sua mão sobre a dela.
☐		06	PG	PLANO GERAL - Ao ouvir-se o som da mota do carteiro a mão de Beatriz desaparece. O 2D passa a 3D, ARTUR olha em direcção à janela, respira fundo olha para a sua mão e retirá-la da mesa. Continua a comer.
☐	05MH	01	PG	PLANO GERAL - Porta inteira
☐		02	PA	PLANO APROXIMADO - Carta a cair
☐	06MJ	01	PM	PLANO MÉDIO - ARTUR termina a sua sopa. Pega no prato e sai do plano.
☐	07MH	01	PM	PLANO MÉDIO - Vista das escadas para a porta.
☐		02	PM	PLANO MÉDIO - De frente, vemos o SR. ARTUR a caminhar em direcção à câmara.
☐		03	PP	PRIMEIRO PLANO - Acompanhamos ARTUR a arredar as cartas e a pegar no folheto.
☐	08TS	01	PM	PLANO MÉDIO - ARTUR está sentado no sofá a ler o seu folheto. Baixa o folheto. Olha em direcção à janela.
☐		02	PA	PLANO APROXIMADO - Pega no comando que está na mesa e aumenta o volume da TV.
☐		03	PM	PLANO MÉDIO - Vemos ARTUR de costas, a aumentar o volume da TV.
☐		04	PA	PLANO APROXIMADO - ARTUR está com o olhar vago.

Vemos o SR. ARTUR, com cerca de 75 anos, vestido com tons castanhos, barrigudo e ligeiramente corcunda, a entrar no plano com um saco de mercearia nos braços. À medida que avança lentamente, vemos alguns carros que passam na estrada, transmitindo a ideia de movimento frenético na cidade. O edifício da direita tem um Alvará na sua fachada.
Vemos agora o SR. ARTUR a cozinhar, tem um pano ao ombro. Está a mexer uma panela.
O SR. ARTUR está a almoçar sopa, sentado à mesa, com um copo de vinho à sua frente. Vemos que esta apenas tem duas cadeiras. Come devagar e com um olhar vago, prende, por fim os olhos na cadeira à sua frente.
Vemos agora a cadeira vazia do ponto de vista do SR. ARTUR. Lentamente, observamos a silhueta de uma jovem a aparecer, e todo o fundo rejuvenesce. Estamos perante uma das muitas memórias que o SR. ARTUR tem por dia. Apresenta-se desenhada e com cores vívidas, que contrastam com as cores esbatidas do presente. A jovem BEATRIZ, sua esposa, está a almoçar com ele. ARTUR tem o canto da boca sujo, e BEATRIZ sorri e aponta para a boca de ARTUR, que não percebe. BEATRIZ simula que está a limpar a sua boca, para ARTUR perceber. ARTUR envergonhado limpa o canto da boca e sorri. Vemos a mão de ARTUR chegar-se à frente, em busca da mão de BEATRIZ, enquanto ambos se riem. Neste momento ouve-se o motor de uma mota a arrancar, e a memória desaparece. A mão do SR. ARTUR está onde se encontrava na memória.
Vemos agora o corredor da habitação, e os olhares prendem-se na porta de entrada. Estão uma série de cartas no chão, chegadas à esquerda. O monte já se encontra ali há algum tempo. Vemos uma nova carta a cair no chão.
O SR. ARTUR está com um ar de quem já passou por esta situação várias vezes; no entanto ignora momentaneamente a vinda do carteiro e termina a sua refeição. Levanta-se pega no seu prato e coloca-o no parapeito da cozinha. Por fim, sai do plano.
Vemos o SR. ARTUR a chegar junto à porta de entrada, olha para o chão e arreda, com uma bengala que estava no bengaleiro, a carta que acabara de cair para o monte à direita. Baixa-se para apanhar o folheto de supermercado que também caíra. Vê-se um logótipo claro de Alojamento Local na carta.
Vemos agora o SR. ARTUR, que está sentado no sofá a acabar de ler o folheto, pousando-o. Pega no comando e liga a televisão. Por causa do ruído das obras, aumenta fortemente o volume. Olha para a televisão com o olhar vago.

☐	09TA	01	PM	PLANO MÉDIO - Apenas a ver-se a televisão. Início de animação 2D. Televisão embrulha-se.
☐		02	PA	PLANO APROXIMADO - ARTUR está a tapar os olhos a BEATRIZ.
☐		03	PG	PLANO GERAL - Vemos ARTUR e BEATRIZ ainda em 2D a olhar para a televisão.
☐		04	PM	PLANO MÉDIO - Vemos BEATRIZ a desaparecer. Ouve-se o estrondo, as luzes apagam-se.
	2ª SITUAÇÃO - Poste partido, carro em cima do poste.			
☐	10TS	01	PG	PLANO GERAL - ARTUR está a olhar a janela. Levanta-se e desloca-se até ela.
☐		02	PA	PLANO APROXIMADO - ARTUR arreda a cortina.
☐		03	PA	PLANO APROXIMADO - Vê-se através da janela o acidente.
☐		04	PM	PLANO MÉDIO - Vemos ARTUR irritado, enche os pulmões de ar e fecha as cortinas.
☐		05	PA	PLANO APROXIMADO - Senta-se, passando em frente à câmara.
☐		06	PM	PLANO MÉDIO - Pega no xaile e colocá-lo sobre si.
☐		07	PM	PLANO MÉDIO - Está a olhar para a TV, agora apagada.
☐	11NS	01	PM	PLANO MÉDIO - ARTUR está deitado no sofá, o xaile está quase no chão, está às escuras. A energia volta, a televisão e cadeiro ligam-se.
☐		02	PA	PLANO APROXIMADO - Rapidamente pega no comando e desliga a televisão.
☐		03	PA	PLANO APROXIMADO - Sai do plano.
☐	12NQ	01	PML	PLANO MÉDIO LONGO - ARTUR está na cama a jogar "sopa de letras".
☐		02	PA	PLANO APROXIMADO - Vemos o ponto de vista de ARTUR, olha para o seu lado direito.
☐	13NA	01	PA	PLANO APROXIMADO - Vemos BEATRIZ a aparecer, em 2D. Está a ler um livro. Vemos a mão de ARTUR a fechar-lhe o livro. Ela olha para ele e sorri. BEATRIZ desaparece em seguida.
☐	14NQ	01	PM	PLANO MÉDIO - ARTUR baixa o seu jogo e a sua caneta. Olha em frente. Vemos tudo a vibrar.
☐	15NR	01	GPG	GRANDE PLANO GERAL - Vemos as luzes de uma festa da janela do Airbnb na rua.
☐	16NQ	01	PM	PLANO MÉDIO - Seguido de um plano preto, vemos ARTUR, deitado, de braços cruzados. São 4:43. Vemos objectos a vibrar.
☐	17MQ	01	PM	PLANO MÉDIO - Seguido de um plano preto, vemos ARTUR, a dormir. São 8:00. Acorda sobressaltado, olha para as horas. Inspira fundo.
	3ª SITUAÇÃO - Aparece uma barreira do lado do Airbnb com Alvará de Licenciamento, o poste de electricidade mantém-se partido. Camisa castanha mais suspensórios.			
☐	18MH	02	PA	PLANO APROXIMADO - Da rua para o interior, vemos ARTUR a sair para a rua.
☐	19MR	01	GPG	GRANDE PLANO GERAL - ARTUR entra no plano com um jornal de baixo do braço. Depara-se com as obras.
☐		02	PM	PLANO MÉDIO - Está a ler o alvará das obras
☐		03	PML	PLANO MÉDIO LONGO - Depara-se com uma trotinete no caminho
☐		04	PD	PLANO DE DETALHE - Pega num pau.
☐		05	PML	PLANO MÉDIO LONGO - Tenta arredar a trotinete do caminho. Acaba por conseguir.
☐		06	PP	PRIMEIRO PLANO - Suspira.

Vemos a televisão a ser atada com um laçarote vermelho. Ao seu lado, no sofá, está novamente BEATRIZ, tem uma mão de ARTUR a tapar-lhe os olhos. ARTUR destapa os olhos a BEATRIZ, que se revela muito entusiasmada ao ver a prenda. Nisto ouve-se um estrondo na rua, o que finaliza a memória do SR. ARTUR, deixando-o sem electricidade e num silêncio profundo. O SR. ARTUR olha para a janela.

O SR. ARTUR desloca-se à janela para observar o que se passou, arredando as cortinas ligeiramente. Vê-se uma carrinha com a vedação e sinalização espetada contra um poste de electricidade, que se encontra tombado. O SR. ARTUR fica irritado, enche os pulmões de ar e fecha as cortinas. Dirige-se para o seu sofá. Senta-se e apanha o xaile rosa de BEATRIZ, colocando-o sobre si, este tem grande valor sentimental para o personagem. Volta novamente a olhar para a televisão, agora apagada, como querendo reavivar a última memória.

O SR. ARTUR adormeceu, está já de noite, o xaile caíra-lhe enquanto dormia. Nisto a TV liga-se fazendo um barulho ensurdecedor. A energia voltara. Acorda sobressaltado, acaba por pegar no comando e desligar a televisão. Sai, às escuras, do plano.

Vemos agora o SR. ARTUR, que se encontra do seu lado da cama a jogar "sopa de letras". Conseguimos observar, na mesinha de cabeceira, um prato de sopa.

SR. ARTUR olha para o seu lado direito e está BEATRIZ, a ler um livro. ARTUR sorri. Nisto ouvimos a música altíssima que vem do Alojamento local ao lado e BEATRIZ desaparece.

O SR. ARTUR não fica contente com o ruído, baixa o jogo e a caneta e relaxa os ombros, olha em frente com um olhar vago.

Os hóspedes do Alojamento local estão a dar uma festa.

Está o SR. ARTUR, deitado na cama, de braços cruzados, de olhos bem abertos. Percebemos, por um despertador digital que são 4:43 da manhã, e continuamos a ouvir barulho e a ver objectos a vibrar.

Vemos novamente o SR. ARTUR, que terá conseguido adormecer, deitado na cama, de olhos fechados. É acordado às 8h pelas obras no edifício vizinho. Acorda sobressaltado. Fica de olhos abertos e inspira fundo.

Vê-se o SR. ARTUR a abrir a porta de casa. Desce as escadas para ir comprar o seu habitual jornal.

Ao regressar, depara-se com uma trotinete que lhe bloqueia, parcialmente, o caminho. Tenta, com repetidos movimentos, afastá-la com um pau. Acaba por conseguir.

	20ME	01	PA	PLANO APROXIMADO - Está sentado a ler o jornal. Vemos uma sombra a aproximar-se.
		02	PM	PLANO MÉDIO - ARTUR olha em direcção à grua, pega na cadeira e chega-a para o lado.
		03	PP	PRIMEIRO PLANO - Está a ler o jornal e vmeos novamente a sombra no jornal.
		04	PM	PLANO MÉDIO - Pega na cadeira e volta a dar um saltinho para onde estava. Vemos a sombra a segui-lo.
		05	PG	PLANO GERAL - Levanta-se e entra em casa.
	21MJ	01	PM	PLANO MÉDIO - Está a almoçar.
	22MA	01	PA	PLANO APROXIMADO - Vemos BEATRIZ a aparecer.
	23MJ	01	PA	PLANO APROXIMADO - ARTUR ouve a mota do carteiro, olha para a janela.
	24MH	01	PA	PLANO APROXIMADO - Vemos carta a cair
	25TS	01	PM	PLANO MÉDIO - Está a ver televisão
	26TA	01	PA	PLANO APROXIMADO - Olha para a direita e vê BEATRIZ, com a sua mão a tapar-lhe os olhos.
	27TS	01	PA	PLANO APROXIMADO - ARTUR está à janela.
	28NQ	01	PM	PLANO MÉDIO - Vemos ARTUR de braços cruzados às 2:56, irritado.
	29MQ	01	PM	PLANO MÉDIO - São 8:00. Acorda sobressaltado.
	4ª SITUAÇÃO - A obra já tem um andar construído e um andar de andáimes. Aparece também o outdoor.			
	30ME	01	PML	PLANO MÉDIO LONGO - Está a sair de casa.
		02	PA	PLANO APROXIMADO - Vemos de frente ARTUR, com uma cara estranha.
	31MR	01	PM	PLANO MÉDIO - Acompanhamos ARTUR a acabar de descer as escadas e a ir até ao outdoor.
		02	PA	PLANO APROXIMADO - Olha para cima.
		03	PPi	PLANO PICADO - Está a ler o cartaz
		04	GPG	GRANDE PLANO GERAL - Conseguimos ler o outdoor. ARTUR fica irritado. Baixa a cabeça. Sai em direcção à porta de casa.
	33MQ	01	PM	PLANO MEDIO - Está de braços cruzados, acordado antes do despertador.
	5ª SITUAÇÃO - Já tem 2 andares consrtruídos e andáimes, uma nova escada branca que substitui a anterior e barreiras no Alojamento Local, ainda se vê o outdoor.			
	34ME	01	PA	PLANO APROXIMADO - Vemos do exterior ARTUR a abrir a porta.
		02	GPG	GRANDE PLANO GERAL - Vê-se um carro a passar da esquerda para a direita. Percebemos a evolução da outra.
		03	PM	PLANO MÉDIO - Desloca-se até à vedação.
		04	PG	PLANO GERAL - ARTUR assustado recua, e senta-se na cadeira encostada à vedação.
		05	PA	PLANO APROXIMADO - Olha para a vedação e vê a cadeira a ser tingida de branco, assustado, levanta-se rapidamente, recua a olhar para a cadeira.
		06	PM	PLANO MÉDIO - Ouve-se a vedação e um vaso a partir. Artur olha para o vaso. e corre para junto da porta de entrada.
	35MH	01	PA	PLANO APROXIMADO - Bate a porta e fica atrás dela. respira ofegante e olha fixamente em frente.

Vemos agora SR. ARTUR a sentar-se no pequeno espaço exterior, ao sol, junto à sua casa, a ler o seu jornal. Nisto a grua da casa vizinha começa a fazer-lhe sombra. O SR. ARTUR pega na sua cadeira e chega-a para o lado, em busca do sol que resta. A grua volta a mover-se tapando o sol do SR. ARTUR novamente, este dá um saltinho para o lugar onde estava, a grua volta a tapar-lhe o sol. O Sr. ARTUR farta-se, bate a porta, sai do plano.
O SR. ARTUR está a almoçar carne.
Vemos novamente BEATRIZ a aparecer, mas desta vez por breves instantes. Ela tem a mesma roupa vestida.
Ouvimos novamente a mota.
Corte para a carta a cair no chão.
Está a ver televisão. Corte para o SR. ARTUR, à janela. <i>Há barulhos muito fortes de obras</i> (estão a mandar a fachada vizinha a baixo).
Olha para o lado, tem novamente a memória de BEATRIZ por breves instantes, quando ARTUR lhe revela a prenda.
Corte para o SR. ARTUR, à janela. Há barulhos muito fortes de obras (estão a mandar a fachada vizinha a baixo).
Está na cama. Começa a ouvir-se <i>barulho vindo da rua</i>.
São 8h da manhã e acorda com o <i>som de descarregamento de cimento, acompanhado de um "pi" de marcha-a-trás</i>.

Vemos o SR. ARTUR a sair de casa. Assim que sai, vê um outdoor, mesmo em frente à sua porta.

Apressadamente vai ver do que se trata. Percebemos que é um projecto, no lugar das 3 casas recuadas, chegado à frente de rua, não tendo consideração pela casa do SR. ARTUR. O logótipo da carta aparece também no outdoor. A obra já conta com um andar.

Furioso, volta para dentro de casa. Bate a porta. Vemos, novamente, o SR. ARTUR, desta vez já acordado antes do despertador tocar.

O SR. ARTUR abre a porta, e desloca-se à sua escadaria para ir comprar o jornal. Esta está interdita e foi substituída por uma escada branca em frente à sua casa. Assustado recua e senta-se na cadeira encostada à vedação, rapidamente, ao notar que esta estava encostada à vedação levanta-se sobressaltado. Está a olhar para a cadeira. Quando de repente a grua ao levantar material lhe parte a vedação e um vaso, do lado oposto, que suja de terra branca o alpendre e o seu pé, alastrando-se para o chão. Assim que as coisas se partem mudam rapidamente de cor para branco. O SR. ARTUR mais do que irritado fica assustado.

☐	36MR	01	GPG	GRANDE PLANO GERAL - Explosão de tons castanhos e beges. Cola-se papéis brancos antes, e vai-se retirando.	Rebenta (Vemos um plano geral exterior, com uma explosão de cores em tons castanhos e beges, que se sobrepõe ao branco das imediações da habitação do SR. ARTUR, voltando a implodir a como estava antes).
☐	37MH	01	PA	PLANO APROXIMADO - Núvem sobre a cabeça de ARTUR. Cartas a pairar.	Vemos o SR. ARTUR, com uma nuvem sobre a cabeça, e ainda cartas a pairar no ar até caírem ao chão da explosão.
☐	38MD	01	PD	PLANO DE DETALHE - Agarra numa trincha e numa lata de tinta.	Rapidamente, desloca-se à despensa e pega numa lata de tinta que está numa parteleira. Seguidamente abre uma gaveta e retira uma trincha.
☐	39ME	01	PD	PLANO DE DETALHE - Agarra na escada que estava na fachada.	Desloca-se ao outdoor acompanhado pela escada que estava encostada à sua fachada.
☐	40MR	01	PM	PLANO MÉDIO LONGO - Encosta o escadote ao outdoor e sobe.	Vemos planos rápidos da sua mão a pintar algo no outdoor. Noutro plano, os baldes que estão no chão, vê-se cair uma pinga de tinta para junto destes. Vemos, por fim, o resultado final. O SR. ARTUR desenhou a sua casa no espaço correspondente. Utilizou os tons castanhos sobre o branco/cinza do cartaz. A câmara aproxima-se do outdoor de modo a corresponder com as dimensões do plano geral.
☐		03	PP	PRIMEIRO PLANO - Está a pintar no outdoor.	
☐		04	PD	PLANO DE DETALHE - Pinga de tinta a cair ao lado de um balde.	
☐		05	PM	PLANO MÉDIO - Está a pintar algo, ainda é impreceptível.	
☐		06	PG	PLANO GERAL - O ARTUR fica a olhar para o outdoor. Vemos agora o que ARTUR desenhou.	
6ª SITUAÇÃO - Obra finalizada					
☐	41MR	02	PGP	GRANDE PLANO GERAL - ARTUR está no exterior à sua casa a ouvir música no seu rádio.	Corte para o plano geral. Há um salto temporal. O SR. Artur está rodeado pelos novos empreendimentos (a branco), já concluídos, contudo a sua habitação permanesse intacta. Por fim, aparece no alpendre, a ler o seu jornal, descontraído a ouvir música no seu rádio antigo. Entretanto começa a tocar a música das memórias com BEATRIZ. o SR. ARTUR baixa o jornal e sorri.
☐	FOTOGRAFIAS AO CENÁRIO COM ALGUNS ELEMENTOS A COR				A música prolonga-se para os créditos. Que se desenrolam com imagens aproximadas do cenário, onde aparecem as memórias com BEATRIZ. Os artefactos com cores vividas espalhados pela casa.



Caderno de viagem

Neste anexo foram compiladas as fotografias de processo da execução deste projecto. Tais fotografias estão datadas, dando uma ideia do tempo despendido, tendo também breves anotações sobre o que foi feito no dia ou na altura. Contudo, existiram outros dias de trabalho onde pura e simplesmente não foram documentados¹.

¹ Relembro que a realização desta curta-metragem durou cerca de dois anos, e que foi maioritariamente feita por apenas uma pessoa, no entanto, não foi possível trabalhar nela a tempo inteiro, sendo previsível existirem alguns saltos temporais.



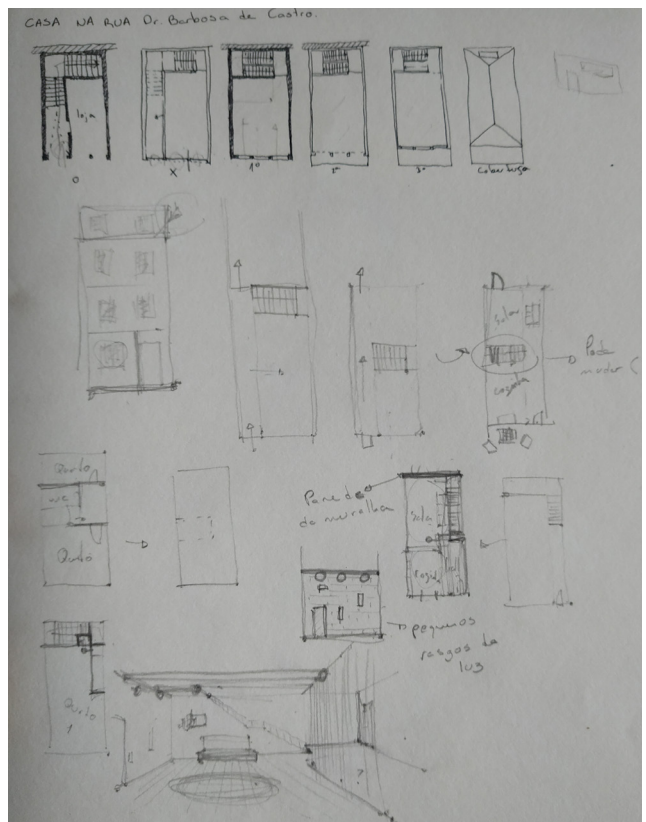
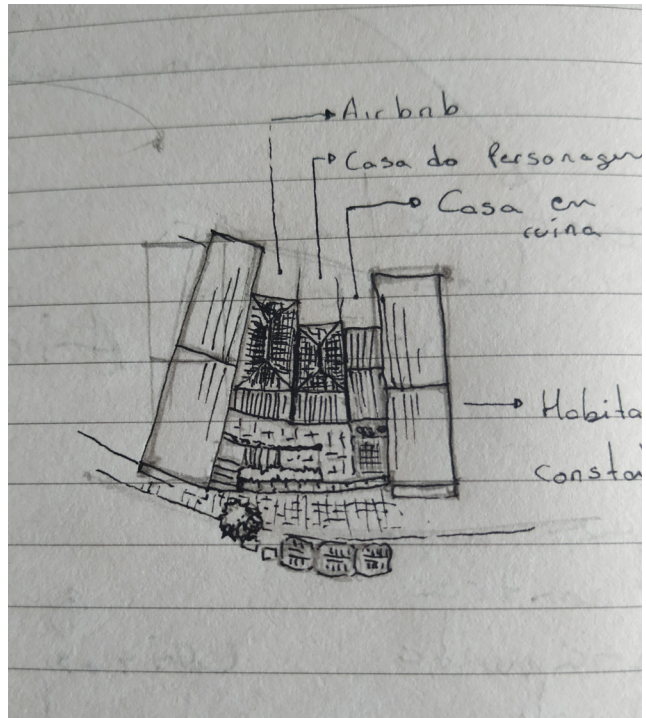
27-03-2020

Foi feita uma maquete de um cenário de stop-motion para uma outra curta-metragem, por iniciativa própria, que não chegou a ser desenvolvida. Contudo os contrastes cromáticos e de materiais ficaram na memória, tendo sido implementados n'O Senhor do Porto.



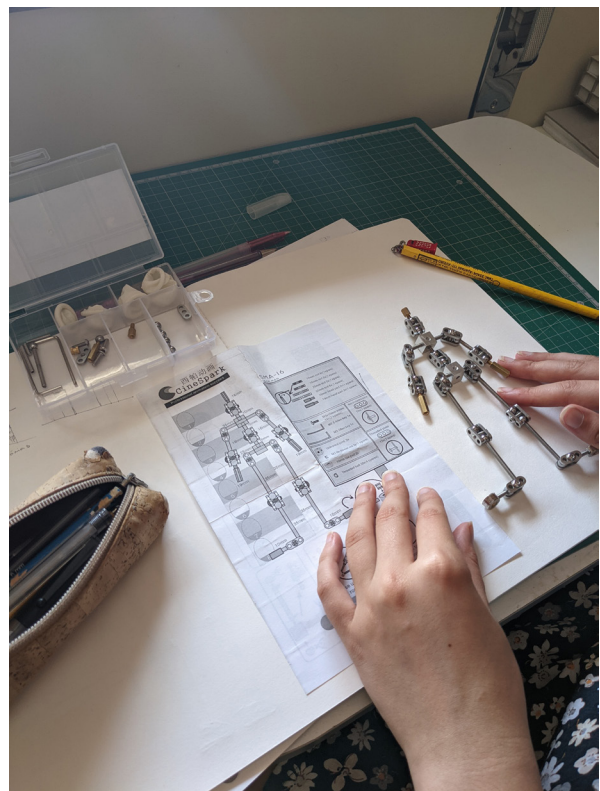
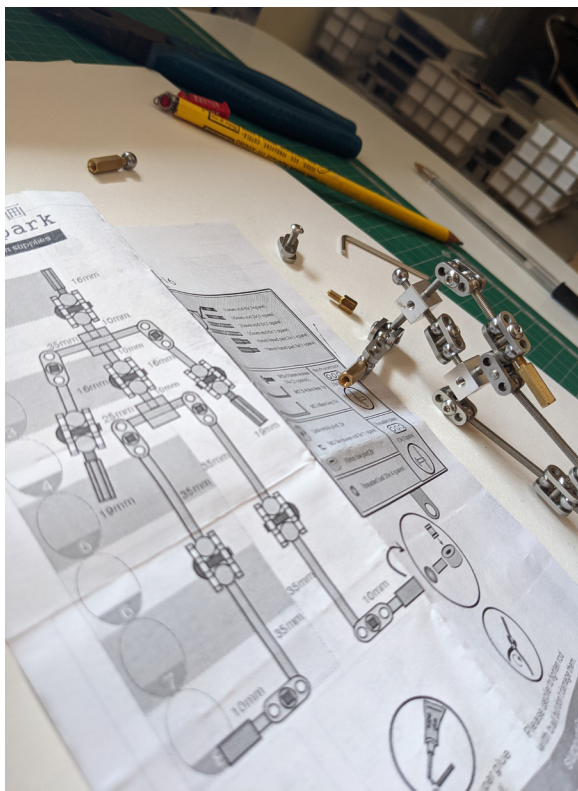
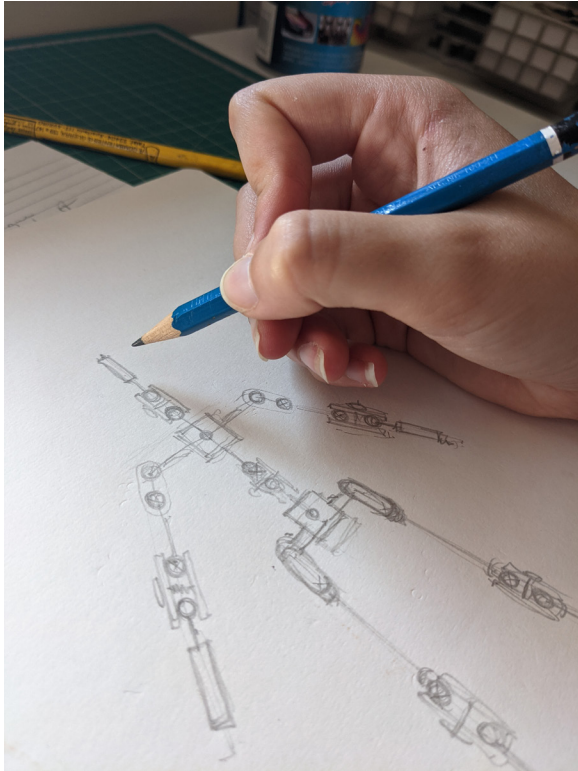
08-03-2021

Dia em que se encontrou o lugar ideal onde se iria
contar a história.



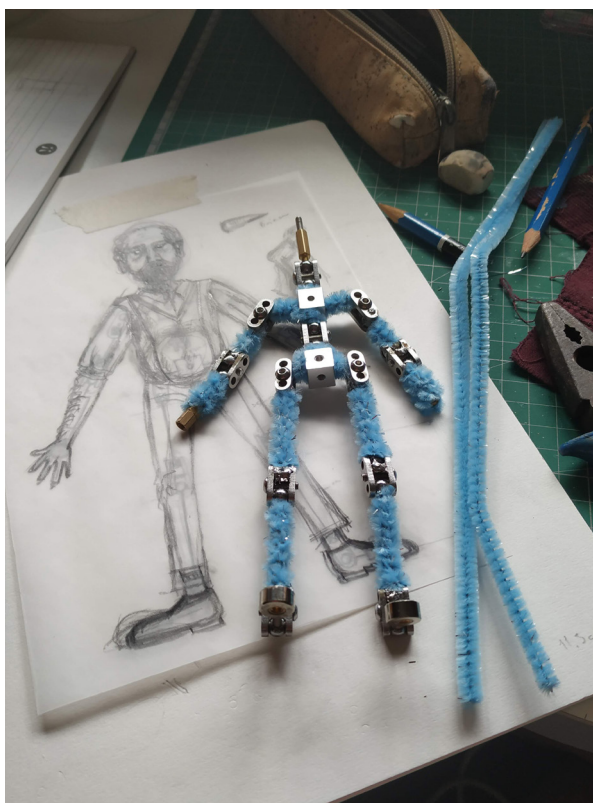
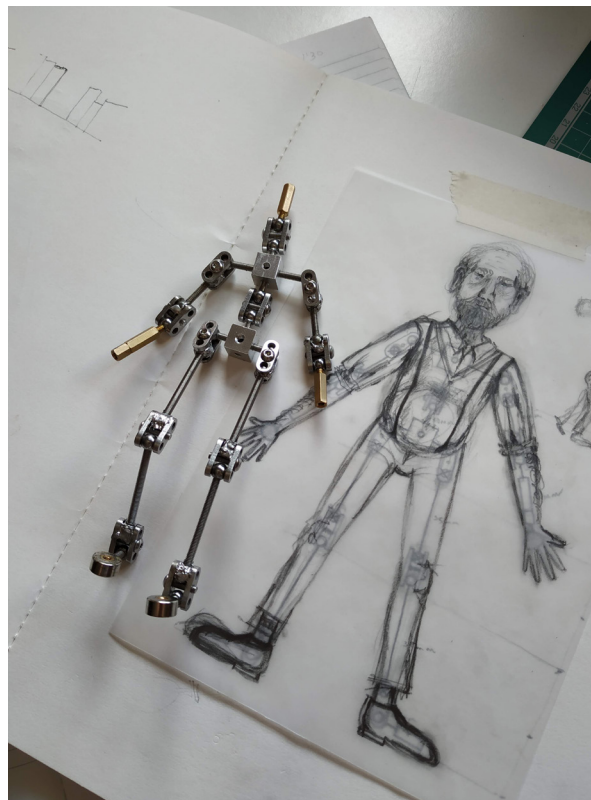
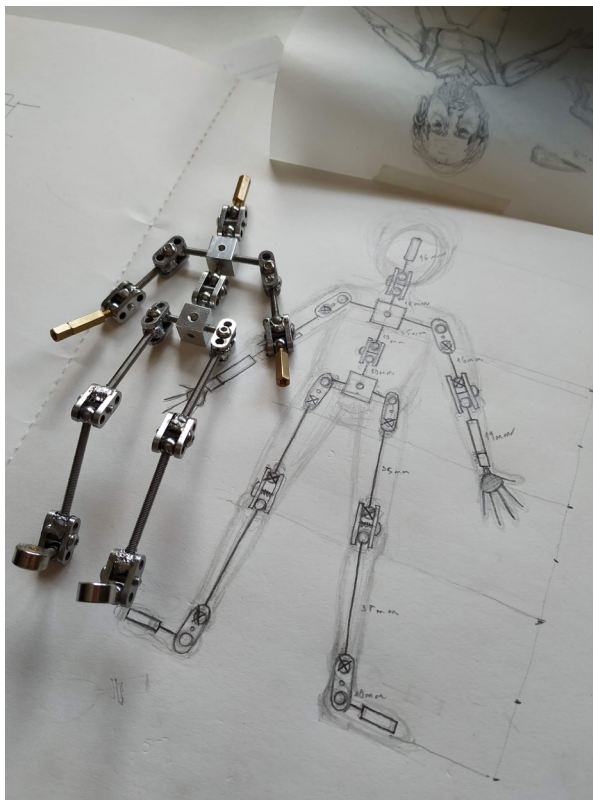
26-04-2021

Primeiros esboços de como é que poderia ser representado o lugar, já com a ideia de airbnb, casa do Artur, e casa em obras. Em baixo à esquerda, primeiro esboço em tamanho real do Artur, em baixo à direita, teste de organização interior.



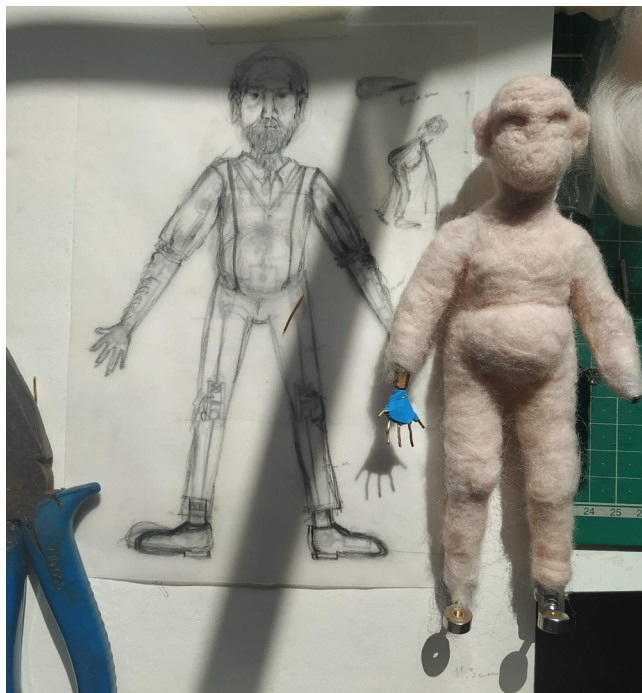
22-07-2021

Desenho das junções do esqueleto e marcação dos pontos a soldar. Montagem do esqueleto.



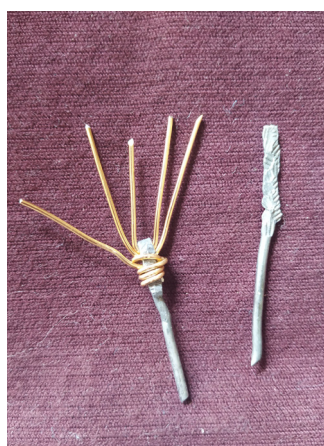
23-07-2021

Desenho do Artur de acordo com esqueleto. Forra
do esqueleto com arame de chenille.



25-07-2021

Modelação do Artur em lã para feltrar, bem como a primeira tentativa de colocação de mãos.



26-07-2021

Foram feitas as primeiras roupas do Artur, ainda muito largas. Segunda tentativa de modelação e fixação de mãos, desta vez usando estanho que se uniria com o separador metálico.



29-07-2021

Todas as roupas que o Artur iria usar na curta-metragem, com a exceção da camisola de dormir, que aparece nas cenas do quarto, já estavam concluídas.



21-01-2022

Começa-se a construir alguns adereços, enquanto se preparam desenhos de execução do primeiro cenário. Fazem-se simultaneamente testes de movimento ao Artur. Foi necessário retirar o enchimento das articulações para ser possível apertar o esqueleto.



23-01-2022

Existiu a necessidade de abrir o corpo de Artur por problemas nas articulações, onde as roscas começaram a moer.



24-01-2022

Continuação da construção de alguns adereços de exterior. Primeiras imagens com câmara e luz do Artur.



25-01-2022

Conclusão das cadeiras e mesas de exterior. Mais testes de luz .



03-02-2022

Continuação da execução de elementos caracterizadores da rua, neste caso o contentor do lixo e os postes de electricidade.



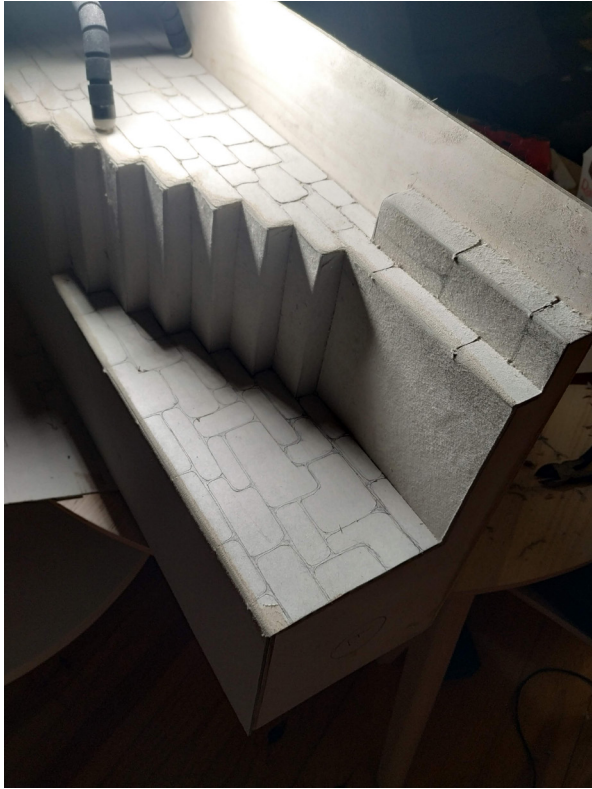
10-02-2022

Preparação das peças que compõe a escada.



16-02-2022

Início do processo de forra da escada.



18-02-2022

Marcação das pedras, decalque e recorte no cartão prensado.



19-02-2022

Teste de materiais e texturas para a escada.



20-02-2022

Teste de relevo e marcação das pedras salientes por grau de saliência.



23-02-2022

Aperfeiçoamento da escada e teste de equilíbrio do personagem.



03-03-2022

Execução e pintura da fachada principal.



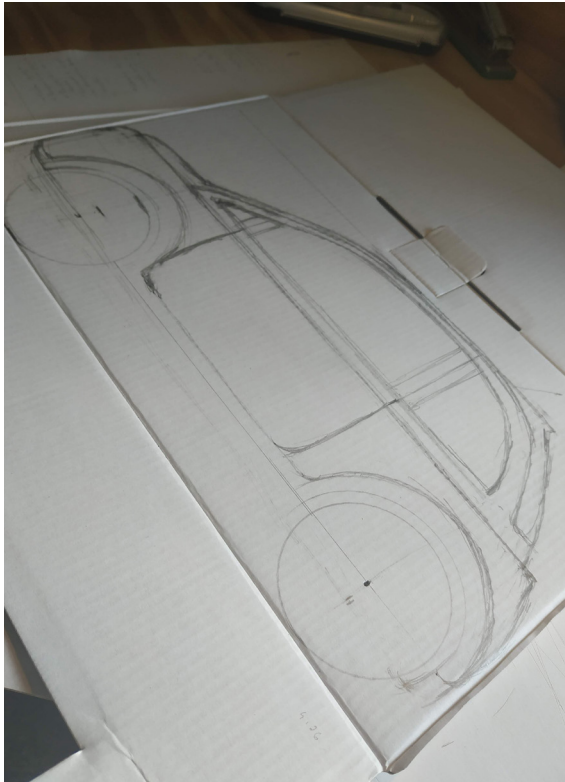
05-03-2022

Continuação da execução da fachada principal.



10-03-2022

Execução da fachada do alojamento local. Teste de composição de todas as peças já executadas até então.



19-03-2022

Execução do adereço "carro", que iria ajudar a compor a rua, e a dar-lhe um movimento frenético.
Usaram-se as bases de um fiat 500.



26-03-2022

Aprimoraram-se os 3 carros.



02-04-2022

Colocação dos blocos de massa de moldar na placa
bristol.



09-04-2022

Continuação da execução da rua, usando massa de moldar líquida mas juntas, tornando a calçada mais realista.



12-04-2022

Experiência de vários materiais para a rua, o passeio e o acesso à casa em ruínas.



19-04-2022

Colocação de uma pasta de papel que não iria ser usada.



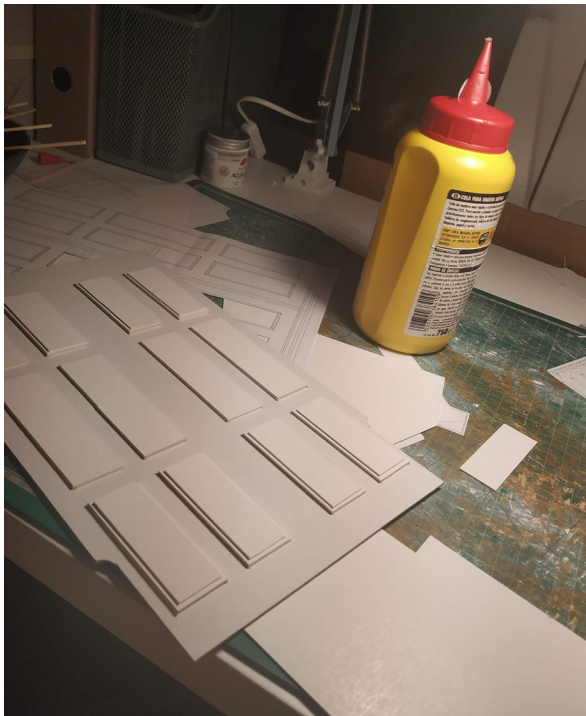
06-05-2022

Finalização da rua, construção do nicho na fachada de Artur e construção da fachada que se encontra à venda.



10-05-2022

Construção das janelas para as fachadas brancas laterais.



11-05-2022

Execução das fachadas brancas laterais, sobrepondo placas brancas de vários tipos de material com várias espessuras.



18-05-2022

Finalização da fachada da direita.



14-07-2022

Execução da fachada branca esquerda. Pintura da escada.
Montagem do cenário no espaço de gravações.



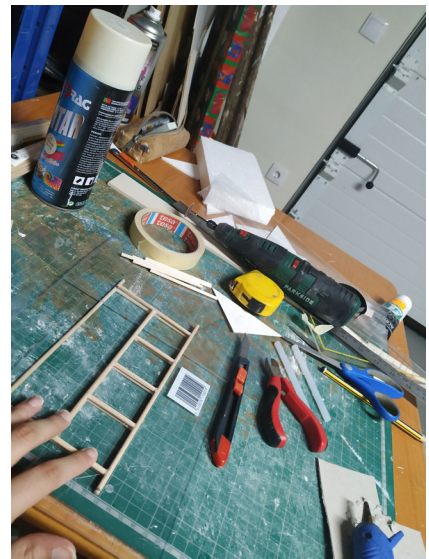
18-07-2022

Execução do pedaço de rua em frente às fachadas brancas laterais. Plano para a estrutura que iria dar resistência às fachadas.



21-07-2022

Pintura dos carros, uma vez que estavam muito amarelados. Construção da primeira fase de obras.



04-08-2022

Gravação das primeiras cenas. Construção dos andaimes para a segunda fase de obras.



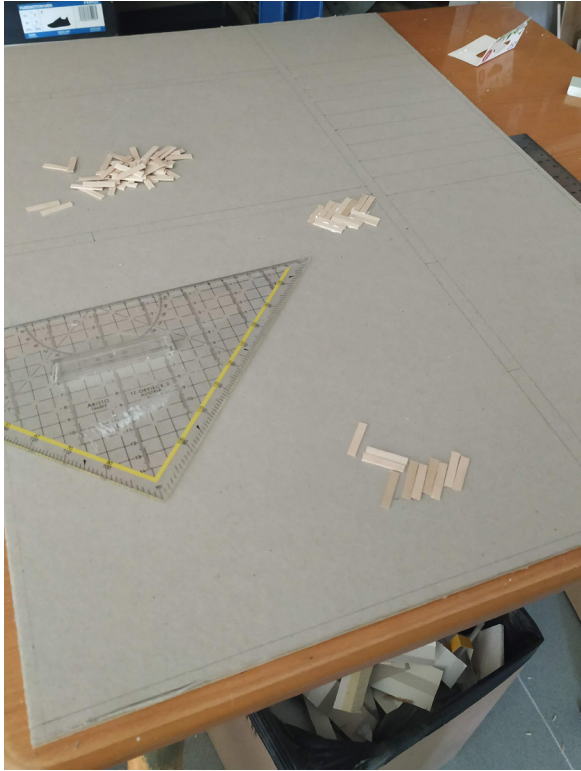
07-08-2022

Construção da segunda fase de obras.



11-08-2022

Continuação das gravações.



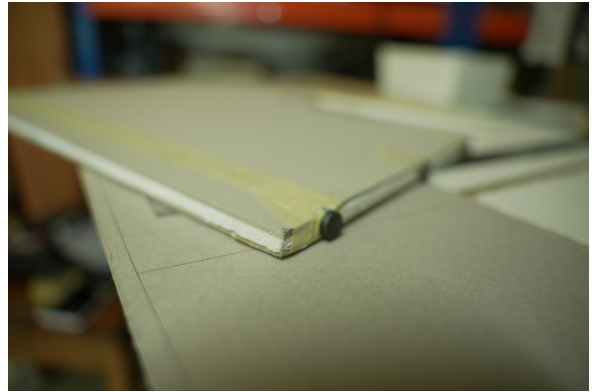
14-08-2022

Início da construção dos cenários interiores. Neste caso, o chão do piso térreo.



15-08-2022

Continuação da construção do cenário do piso térreo.



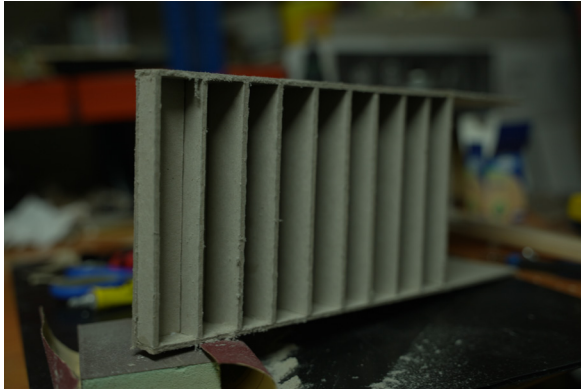
15-08-2022

Construção das paredes e colocação do sistema de ímanes.



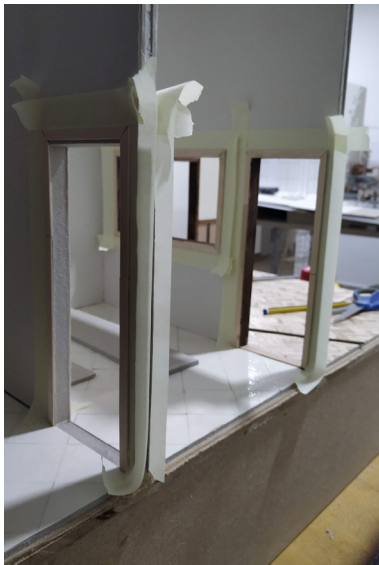
18-08-2022

Construção de adereços em simultâneo.



19-08-2022

Construção da escada do hall. Esta foi feita em cartão uma vez que não iria ser utilizada por Artur.



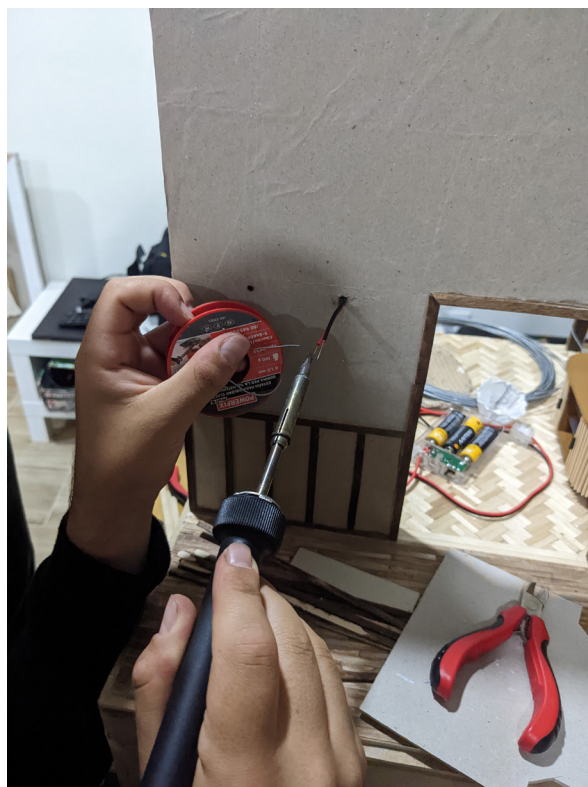
13-09-2022

Começaram-se a colocar mais detalhes sobre as paredes, um lambrim, uma lareira, foram pintadas as madeiras, etc.



13-09-2022

Início da construção do mobiliário da cozinha.



17-09-2022

Foi feita uma instalação eléctrica para os candeeiros da entrada.



19-09-2022

Finalização do mobiliário da cozinha e início da construção do mobiliário da sala.



20-09-2022

Adaptação do cenário interior ao cenário exterior da escada. Melhorou-se a porta de entrada e a janela.



21-09-2022

Adaptação do cenário interior ao cenário exterior da escada. Melhorou-se a porta de entrada e a janela.



23-09-2022

Construção da escada da despensa e execução de novos adereços para compor o espaço.



25-09-2022

Finalização do cenário do piso térreo.



26-09-2022

Testes de luz e de câmara.



28-09-2022

Continuação das gravações ainda no cenário exterior, que iam acontecendo em simultâneo à construção dos cenários interiores.



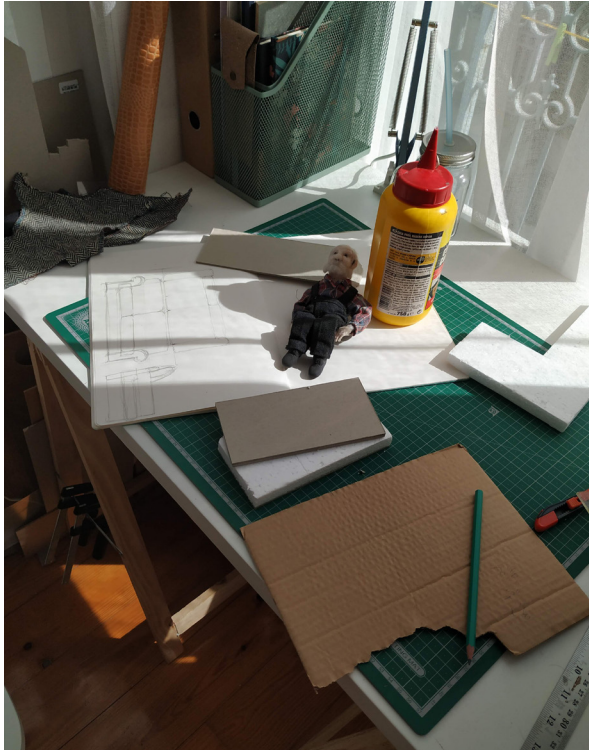
01-10-2022

Continuação das gravações.



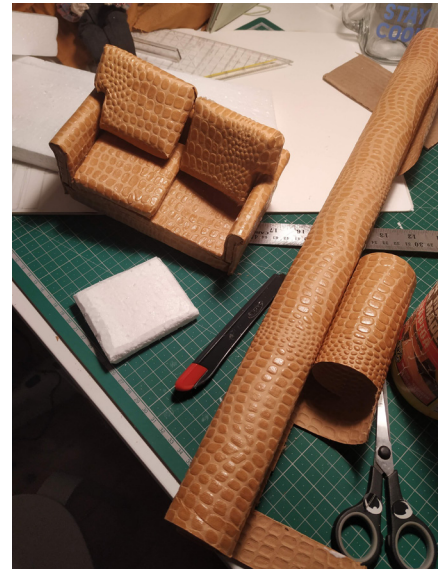
02-10-2022

Continuação das gravações.



05-10-2022

Execução do cenário da sala e dos seus adereços,
neste caso o sofá.



06-10-2022

Continuação da execução do sofá.



07-10-2022

Finalização do sofá e colocação do mesmo no
espaço.



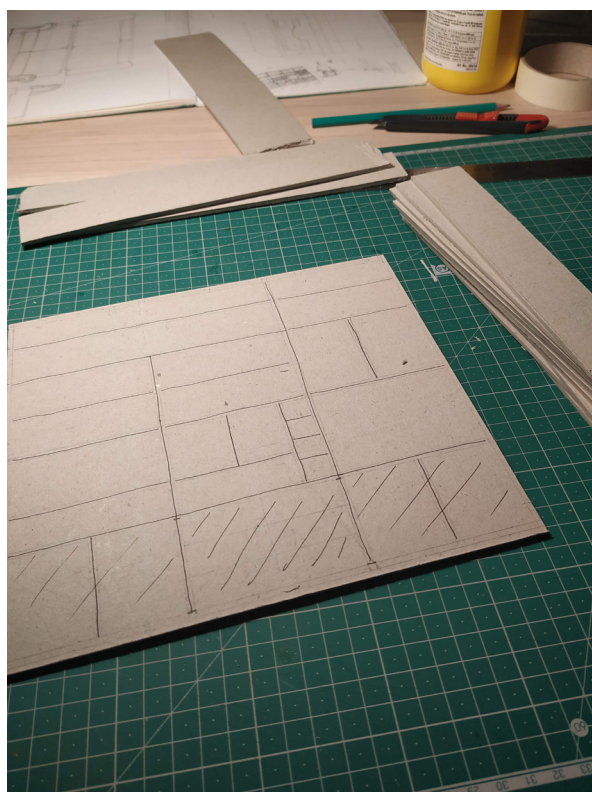
09-10-2022

Construção da escrivaninha.



10-10-2022

Finalização da escrivaninha.



11-10-2022

Início da construção das
prateleiras e armário da TV.



26-10-2022

Execução do cenário do quarto e dos seus adereços,
neste caso os pés da cama.