

iscte

INSTITUTO
UNIVERSITÁRIO
DE LISBOA

**Experiências de receção dos públicos, perceção e expetativas.
O caso da obra O Rei Leão**

Diogo Baumberg Tavares da Silva

Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação

Orientador:

Professor Doutor Emanuel Cameira, Professor Auxiliar Convidado
ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa

outubro, 2020



SOCIOLOGIA
E POLÍTICAS PÚBLICAS

Departamento de Sociologia

**Experiências de receção dos públicos, perceção e expetativas.
O caso da obra O Rei Leão**

Diogo Baumberg Tavares da Silva

Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação

Orientador:

Professor Doutor Emanuel Cameira, Professor Auxiliar Convidado
ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa

outubro, 2020

Dedicado a todos os que cresceram e ainda gostam de desenhos animados.

Agradecimentos

A todos os leitores que dedicarem algum tempo a esta dissertação.

Obrigado

Resumo

As novas tecnologias fazem parte e influenciam o contexto em que vivemos, reinventam as nossas formas de comunicação, levando a várias mudanças, nomeadamente, nas formas de comunicação artística, e respetivas possibilidades de experiências de receção. No presente projeto pretende-se analisar relatos relativos à experiência de receção de um filme, primeiro lançado como filme de animação ilustrada (desenhos animados) e, mais recentemente como forma de animação hiper-realista.

Recorrendo à análise de públicos, este trabalho visa compreender como o filme *O Rei Leão* (1994 e 2019) foi recebido pelos públicos, em dois momentos e formatos de animação diferentes. O objetivo é compreender quais as diferenças na experiência de receção, procurando identificar tendências e explicá-las.

Foram selecionados e abordados conceitos considerados relevantes, para compreender as reações e perceções dos públicos face ao caso em estudo. Esta análise tem como base conceitos chave como públicos, horizontes de expectativas, comunidades interpretativas, receção estética de e narrativas transmediáticas. Estes conceitos foram selecionados com o objetivo de verificar como os públicos reagem, relatam e partilham a experiência de receção, procurando-se aqui analisar alguns destes relatos para tentar compreender como as expectativas e a relação dos públicos com determinada obra podem explicar determinada tendência.

Para compreender qual o impacto do tipo de imagem (animação) na experiência dos públicos e de que forma é experienciada esta alteração, esta dissertação visa identificar tendências, positivas ou negativas, e entender quais as consequências desta mudança (de animação) numa narrativa que pode ser considerada de sucesso na sua fórmula original (1994).

Palavras Chave: Receção; imagem; ilustração; transmedia; públicos; cinema.

Abstract

New technologies are part of the context in which we live, as they influence the way we reinvent our forms of communication, leading to several changes, namely, in the forms of artistic communication, and the respective possibilities of reception experiences. This project's proposal is to analyse reports related to the experience of receiving a film, first released as an illustrated animation film (cartoons) and, more recently as a form of hyper-realistic animation.

Using audience analysis, this work aims to understand how the film *The Lion King* (1994 and 2019) was received by audiences, in two different moments and formats of animation. The main purpose of this dissertation is to understand the differences related with this movie reception experience, seeking to identify trends and explain them.

Concepts considered relevant were selected and addressed in order to understand the reactions and perceptions of the public regarding the case study. This analysis is based on key concepts such as audiences, horizons of expectations, interpretive communities, aesthetic reception of and transmedia narratives. These concepts were selected in order to verify how audiences react, report and share the experience of reception, trying to analyze some of these reports to try to understand how the expectations and the relationship of audiences with a given work can explain a certain trend.

To understand the impact of the type of image (animation) on the audience's experience and how this change is experienced, this dissertation aims to identify trends, positive or negative, and understand the consequences of this (animation) change in a narrative that can be considered successful in its original formula (1994).

Keywords: Reception; picture; illustration; transmedia; publics; cinema.

Índice

Agradecimentos	iii
Resumo	v
Abstract	vii
Introdução	1
Capítulo 1. Enquadramento teórico	3
1.1. Revisão da literatura	4
1.1.1. Públicos.....	4
1.1.2. Estética da receção, a experiência da obra.....	6
1.1.3. Narrativas transmediáticas, o caso Disney	11
1.1.4. Como ler um desenho animado	12
1.1.5. Comunidades interpretativas <i>online</i>	15
1.2. Metodologia e proposta de investigação.....	19
1.2.1. Qual o caso selecionado? Justificação da escolha	20
1.2.2. Quais os métodos e técnicas de recolha de dados? Porquê?.....	20
1.2.3. Quais os métodos e técnicas de análise de dados? Porquê?	21
1.3. A entrevista.....	23
Capítulo 2. Análise de conteúdo	25
2.1. Observação do <i>IMDB</i>	25
2.2. Observação do <i>Youtube</i>	32
2.3. Construção das entrevistas.....	34
Capítulo 3. As Entrevistas	35
3.1. Introdução à Análise de Entrevistas	35
3.2. Análise de Entrevistas.....	35
Capítulo 4. Conclusões	41
Referências bibliográficas	45
Anexos	47

Introdução

A ideia desta análise de públicos, e respetiva experiência de receção, surge de vários fatores, em primeiro lugar das mudanças que advêm da evolução constante de novas tecnologias associadas à Internet que, alteram formas e modelos de comunicação, assim como as características tanto de emissores como dos recetores. Esta investigação visa compreender como estas novas tecnologias e formas (digitais e *online*) de comunicar influenciam as experiências e perceções do público.

Através do estudo de caso sobre o filme *O Rei Leão*, procura-se compreender como é recebido um filme que é lançado, pela segunda vez, em 2019, com recurso a tecnologias hiper-realistas, inexistentes em 1994, data de lançamento do filme original (animação ilustrada). As formas de expressão quanto à partilha da experiência também sofreram alterações, existem atualmente mais espaços de discussão *online* como blogues, mais canais de multimédia como *Youtube*, ou até *podcasts*, em que elementos de diferentes públicos, com diferentes características, de diferentes países e de diferentes comunidades interpretativas discutem e partilham diferentes perspetivas relativas às suas experiências de receção.

O impacto do tipo de imagem, desenhos animados ou hiper-realismo, aparenta ser diferente. Ambos podem ser considerados formatos de animação. Verifica-se que se levanta uma discussão sobre o poder da imagem, existindo indícios, de que poderia haver aqui alguma diferença ao nível da receção, ou, pelo menos, da expectativa por parte dos diferentes públicos quanto ao tipo de animação da obra em estudo.

A disponibilização de conteúdo nestes *sites*, e canais multimédia, quer em formato multimédia, em vídeos (*Youtube* ou *podcasts*), ou áudio, quer em blogues ou *sites* de avaliação e discussão de obras (exemplo *IMDB*), levantou a seguinte dúvida: será que este conteúdo, produzido por diferentes públicos a respeito de experiências de receção, poderá ser útil para aferir determinadas causalidades ou tendências na experiência das obras?

Convém também compreender que a *internet* e as novas tecnologias de comunicação vieram retirar a necessidade de filtros, conhecidos como *Gate Keeper*, que faziam uma seleção pelos indivíduos de filmes que teriam ou não qualidade, do que é ou não é considerado arte. A *internet* torna as relações mais diretas, mais horizontais, entre os recetores e os artistas. Por conseguinte, esta direção que dispensa intermediários permite que as obras cheguem ao público sem se sujeitar a processos de filtragem qualitativa de terceiros. Por exemplo, nas avaliações de filmes, disponíveis no *IMDB*, verifica-se que, na generalidade, os públicos avaliam mais positivamente os filmes da Disney (de animação ilustrada). Há indícios que apontam para uma

melhor experiência de recepção em desenhos animados do que em formato hiper-realista. *O Rei Leão* é a primeira obra da Disney em que todo o “elenco” pertence ao reino animal. Será que este filme em formato hiper-realista é bem recebido pelos públicos?

Os objetivos da presente pesquisa passam por explorar se as entrevistas realizadas estão de acordo com a tendência verificada na análise de conteúdo efetuada aos dados secundários, relativos a comentários e avaliações no site IMDB (*Internet Movie Database*), e críticas e *reviews* disponíveis no site *Youtube*.

CAPÍTULO 1

Enquadramento Teórico

Cada obra será sempre influenciada pelo contexto histórico em que foi criada, assim como pela tecnologia disponível, como é identificado na abordagem de Thomas Elsaesser (Hediger e Vonderau, 2009). Para compreender uma imagem é preciso compreender o contexto histórico em que foi produzida, a *bigger picture* por trás de uma imagem, e as intenções e relações de poder dos atores existentes.

Com mais ou menos tecnologia, mais ou menos máscaras “de entretenimento”, com mais ou menos sucesso, a produção/difusão de imagens é sempre um processo complexo de comunicação com uma elevada carga simbólica e mediática, que pode ser compreendida atendendo ao contexto histórico e cultural. Este contexto influencia produtores e públicos em pontos como tecnologias disponíveis e contexto social. A imagem enquanto elemento mediático é uma forma de exercer/compreender jogos de poder. Quando olhamos para uma imagem para a compreender, importam elementos como quem produziu/pediu o filme, em que ocasião e por que é que foi feito, e para quem é direcionado, ou seja, o público-alvo. Quer se trate de um documentário, de uma fotografia, de um anúncio, tudo informa duas vezes, pela intenção e pelo contexto que subjaz a produção com determinada intenção (Hediger e Vonderau, 2009).

Em 1994, quando *O Rei Leão* foi lançado, as tecnologias de animação (associadas à ilustração e desenhos animados) eram as mais avançadas na época, assim como atualmente os *softwares* e edição gráfica permitem manipular e até criar cada pormenor. Só com este nível de edição foi possível lançar o filme hiper-realista de 2019.

Na próxima secção, apresenta-se o enquadramento teórico, de modo a contextualizar e definir os elementos conceptuais a serem tidos em conta nesta análise.

1.1. Revisão de literatura

Foi efetuada uma revisão de literatura, de obras e artigos publicados, em que foram definidos alguns conceitos considerados fundamentais para a presente análise. Com o objetivo de expor a bibliografia e as perspectivas consideradas relevantes, este primeiro capítulo visa identificar os principais aspectos do debate, que advém das diferentes experiências de recepção, por parte dos diferentes públicos, relativamente ao caso de estudo em questão, o filme *O Rei Leão* (1994 e 2019).

Narrativas transmediáticas, públicos, horizontes de expectativas e modos de recepção de obras, comunidades interpretativas, são considerados conceitos mais importantes a abordar.

1.1.1. Públicos

Os tipos de públicos e respetivas obras apresentadas aos públicos irão sempre depender do contexto histórico e cultural em que aparecem. Estes fatores vão influenciar os elementos principais que participam na experiência de recepção, o criador da obra e o público. Qual a relação entre criador e público, e qual a sua importância?

Herbert Gans (1973) analisou a relação entre o público e o criador e abordou como os cineastas se baseiam em reações a obras anteriores para se inspirarem para as próximas. O caso *O Rei Leão*, que será analisado neste trabalho, espelha bem esta situação. A produtora Disney tinha conhecimento à partida que a narrativa associada ao filme *O Rei Leão* era um caso de sucesso (no formato de animação ilustrada de 1994). A primeira versão, ou formato, foi recebida com grande sucesso e contava com fãs por todo o mundo. Por um lado, já existe público da obra, ou seja, quem produz o filme sabe, à partida, que há interesse neste filme e nesta narrativa. No entanto, não deixa de ser desafiante tentar estar à altura das expectativas de públicos consolidados, mas também cativar novos tipos de público. Como Herbert Gans (1973) refere sobre o público e a sua relação cada vez maior com o entretenimento: “o serem entretidos significa, de um lado, que as pessoas desejam satisfazer as várias necessidades latentes ou predisposições, e de outro elas querem ser surpreendidas por algo novo ou diferente” (Gans, 1973:367).

Segundo Gans, é possível verificar que existe uma relação de interdependência entre os públicos e os criadores e, neste sentido, sobre o caso de estudo, verifica-se que a Disney habituou o público a novas formas de animação, e a inovação nesta indústria, está associada, no início, aos desenhos animados. Não é que as tecnologias utilizadas agora não sejam formatos de animação, que o são, mas a intenção de tornar algo mais real parece ser oposta à intenção, imposta na animação, que sacrifica o realismo pelo exagero de algum detalhe ou característica. Quais as diferenças no tipo de experiência de receção e, conseqüentemente, qual a opinião destes públicos sobre este filme em diferentes formatos? É o que se pretende explorar, mas primeiro interessa apresentar a definição de público.

Para se compreender a relação do público com os criadores, convém entender o que se entende por público, qual a definição deste conceito. Irei para isso recorrer ao trabalho de Ana Rosas Mantecón (2009) que procura responder à pergunta “o que é um público?”.

Esta autora afirma que apenas existe público quando há um encontro entre a obra e o recetor (leitor, espectador), defendendo que previamente a este encontro não há público. Já Michael Warner define público como “um corpo de desconhecidos unidos pela circulação de um discurso, sem o qual o carácter público de este discurso não teria nenhuma importância especial para a modernidade (...)” (Michael Warner *apud* Mantecón, 2009:180).

O público não precede o encontro com as ofertas culturais. Neste caso específico, o encontro do público com o filme *O Rei Leão* (na versão de 2019) ocorre com uma característica específica, o público já conhece a narrativa, já houve um primeiro encontro, o que poderá resultar na criação de alguma expectativa. Terá de ser tido em conta que o público pode já ter tido ou não contacto com a narrativa, de modo que, para parte do público, existem precedentes e o momento de receção dá-se de duas maneiras, quanto à história, que é só uma, e quanto à forma (da imagem), que se altera. Assim, para o público que já conhece a obra no primeiro formato, a expectativa poderá ser outra, diferente da do público que recebe a obra pela primeira vez no seu todo, história e forma (tipo de imagem).

A análise de públicos pode ser feita de várias formas, e convém ter em conta que o indivíduo irá sempre ser influenciado por vários fatores, nomeadamente a idade, a educação e contexto familiar, assim como a influência das pessoas que o rodeiam, e ainda das comunidades de que possa fazer parte. Esta noção da influência da comunidade será tratada com recurso ao conceito de *comunidade interpretativa*. É de particular interesse para compreender como os diferentes elementos dos diferentes públicos se podem influenciar mutuamente.

Para compreender o que é uma comunidade interpretativa interessa o contributo de Stanley Fish sobre o conceito. As comunidades interpretativas são compostas por conjuntos de indivíduos que “compartilham interesses, práticas culturais, representações, estratégias de leitura e códigos interpretativos, etc.” (Stanley Fish *apud* Mantecón, *ibidem*:192). Estes códigos e linguagens influenciam as possibilidades de leitura. Roland Barthes (1977) observou que estas diferentes possibilidades de leitura dependem também dos recetores, que acabam por ter diferentes interpretações das obras, visto que estas são consideradas estruturas abertas, com um código próprio, que permitem uma multiplicidade de leituras por parte dos diferentes leitores e contextos.

A sociedade e o contexto em que se dá o encontro com as obras vão sempre influenciar as experiências da receção dos públicos (cf. Mantecón, *ibidem*), assim como a comunidade ou as várias comunidades interpretativas que rodeiam o indivíduo. Serão então analisados públicos diferentes, os que já pré-existiam, ou seja, que estiveram em contacto com a obra no formato original, associada a filmes de animação em desenhos animados, e os novos públicos que se possam ter gerado, como, por exemplo, o caso de fãs de tecnologias de ponta. Irá sempre existir algum tipo de expectativa por parte do público que recebeu a obra no seu formato original, porque se habituou a receber a informação da obra através de códigos simplificados e exagerados pela animação. Esta relação com a animação ilustrada e a produtora e marca Disney é notória, não só no caso de estudo de *O Rei Leão*, mas em muitas obras de animação ilustradas e produzidas por este estúdio. Existe uma relação entre criador e público que aponta para um determinado tipo de código e, logo, uma determinada forma de descodificar e de compreender a obra.

1.1.2. Estética da receção, a experiência da obra

Quando a receção de obras começou a ser estudada, dizia respeito maioritariamente a obras literárias, mas os mesmos conceitos, dimensões e formas de análise podem ser utilizados e aplicados ao estudo dos restantes tipos de obra, sejam filmes, pinturas, músicas, entre outras.

Em primeiro lugar, interessa compreender a relação entre três elementos cruciais, na análise de uma experiência de receção, são eles: o autor da obra, o recetor, e a obra propriamente dita.

O foco no estudo da recepção, ou seja, o foco no recetor e no momento de recepção, só apareceu posteriormente, sendo que numa fase inicial existia um foco em análises mais direcionadas para os autores das obras, ou direcionadas para o estudo das próprias obras (literárias). Com uma importante e relevante contribuição para a história da teoria literária e, conseqüentemente, para a forma como se analisam experiências de recepção de obras, irão ser tidos em conta os contributos de Hans Robert Jauss. As ideias e conceitos da contribuição de Jauss, consideradas importantes para a presente pesquisa, são: a reavaliação da noção de cronologia, o deslocar do foco no estudo do texto (ou obras) ou do autor para o leitor, e ainda a mudança de historicidade da obra literária que, resumidamente, conclui que uma obra entra para a história não a partir do momento em que foi escrita, mas quando foi lida, ou seja, quando interage com o público.

Para Jauss (1994) não se trata do “meu horizonte” nem do “horizonte do texto”, mas sim de um ponto de encontro entre ambos, numa espécie de campo neutro, onde se complementam e contribuem mutuamente. Assim, a recepção de uma obra está sempre sujeita às características do indivíduo que a recebe, dos fatores que o influenciam (comunidades interpretativas), assim como o contexto (por exemplo social ou histórico) em que acontece determinada experiência de recepção.

Considere-se então que, segundo Hans Robert Jauss (1994), em primeiro lugar, é o leitor quem atualiza a obra literária no momento da recepção. Existe o conhecimento prévio, uma predisposição de cada leitor, visto que aquele que lê por exemplo um livro, ou vê um filme, já tem valores e experiências pessoais que vão influenciar a forma de ver e de avaliar a obra (Jauss, 1994).

Importa também compreender o horizonte de expectativa e a distância estética. Significa isto entender o que o leitor espera de um texto literário. Fatores como o contexto histórico e social, ou mais simples, a idade, podem influenciar o horizonte de expectativa, a época em que a “recepção” se dá. O caso de estudo como já mencionado é *O Rei Leão* e servirá de exemplo para explicar a influência do horizonte de expectativa e do momento de recepção. O primeiro formato do filme foi lançado em 1994.

O filme representa uma história contada com recurso à animação ilustrada. Pode considerar-se que, devido ao tipo de imagem, foi visto por muitas crianças, pelo que determinadas expectativas se impõem, seja devido a padrões de cor, comportamentos de personagens, expressões faciais, músicas, entre outros. Só o formato em que se dá o encontro com o filme da primeira vez (animação ou hiper-realista) pode, por si, vir a constituir um fator que influenciará a expectativa dos públicos. Poderá ainda existir a reconstituição do horizonte de expectativa. Tomando novamente como exemplo *O Rei Leão*, entende-se que o filme poderá ter receções diferentes numa mesma época, em que, por exemplo, existem críticas mais positivas ou mais negativas. E estas reconstituições de expectativas podem também ser diferentes ao longo do tempo, em diferentes épocas, em que, poderão gerar um tipo de receção diferente, com mais ou menos sucesso que anteriormente (Jauss, 1994).

Quanto ao aspeto diacrónico (as várias receções ao longo do tempo), o valor de uma obra literária não pode ser medido apenas pela rutura do horizonte de expectativa da era em que foi lançada, mas ultrapassa o tempo. De facto, a obra em estudo representa isso mesmo, um filme que conseguiu manter-se vivo ao longo do tempo, que teve direito a novas interpretações e, ainda assim, granjeia preferências pelo seu formato que tem já 26 anos. Ou seja, será interessante explorar daqui a uns anos, se o público ainda se lembra, ou ainda mantém, a preferência por este novo formato do filme “vivo”. Obras inexpressivas em determinada altura ou época podem vir a ser tidas em conta como obras valorizadas mais tarde, noutra contexto, assim como o contrário pode acontecer (Jauss, 1994).

Existem obras que poderão ter um carácter emancipatório (papel social da literatura), ou seja, a capacidade de um texto literário mudar comportamentos e ideias diz respeito ao carácter social e educativo da obra. Jauss (1994) defende que quando a obra literária não cumpre este seu papel é uma literatura menos valorizada, Literatura culinária, nas palavras do autor (Jauss 1994).

Um texto (ou obra) entra em circulação, e a continuidade desta circulação depende do tipo de receção que proporciona aos públicos, ou seja, da forma como se partilha a experiência, do “boca a boca”. A estética é a cola que mantém o texto vivo ao longo da história, é o que leva o leitor a dizer “eu gosto”. As pessoas têm de gostar da obra e dizer que gostam da mesma, para poder ser transmitida historicamente. Um filme pode ter uma grande qualidade de imagem, um grande argumento, ou ainda grandes atores, mas em último caso tem de agradar ao público que o recebe. Tem de dar prazer no momento de receção, esteticamente ou intelectualmente, se não for assim não há continuação do texto ao longo do tempo.

O filme *O Rei Leão* conseguiu isso mesmo, agradar ao público e manter a sua história “viva” ao longo do tempo, de tal forma que resultou num novo filme (ou pelo menos numa nova forma).

Um texto muda gradualmente, dependendo do *feedback* que resulta da sua receção. Existem obras que podem apenas ter sucesso mais tarde entre outros públicos, ou pelo contrário, poderão perder a sua capacidade de circulação. Idealmente, uma obra, um livro, um filme, ou uma música garantem a sua circulação, porque agradam ao leitor, permitindo assim que as obras continuem a sua vida de receção em receção sucessivamente.

Conclui-se então que, segundo Hans Robert Jauss, os horizontes de expectativa podem alterar-se ao longo do tempo, assim como as possibilidades de significado. Interessa para a presente dissertação verificar de que forma a existência de uma receção da obra *O Rei Leão* num formato prévio de animação, que foi desenhado para significar propositadamente determinados valores e mensagens, é posteriormente apresentado e recebido como uma mesma narrativa. Será que um novo formato de imagem (2019) colide com o horizonte de expectativa do público que já conhece a narrativa?

*A implicação estética reside no fato de já a receção primária de uma obra pelo leitor encerrar uma avaliação de seu valor estético, pela comparação com outras obras já lidas. A implicação histórica manifesta-se na possibilidade de, numa cadeia de receções, a compreensão dos primeiros leitores ter continuidade e enriquecer-se de geração em geração, decidindo, assim, o próprio significado histórico de uma obra e tornando visível sua qualidade estética (Jauss, *ibidem*, p.23).*

Quando Hans Robert Jauss referiu que a receção primária de uma obra leva à comparação com outras receções da mesma obra, não deveria estar a ter em conta que iria ser possível receber as mesmas obras novamente, mas com novas formas, permitindo assim esta análise, a comparação de uma mesma narrativa, lançada duas vezes em filme, mas apresentada em formatos diferentes.

João Teixeira Lopes (1999), na sua obra *A Boa Maneira de ser Público*, lembra-nos que o sucesso da receção das obras não está apenas nos sucessos comerciais, nem só na crítica, é algo mais duradouro. Reforçando o que foi apontado por Jauss, afirma que o seu verdadeiro impacto só é passível de ser verificado ao longo do tempo.

desta forma, o sucesso de uma obra não pode ser aferido de critérios aparentemente objetivos, como o sucesso comercial ou o bom acolhimento pela crítica, necessitando de ser enquadrada numa determinada duração temporal, de forma a testar o carácter duradouro dos seus efeitos” (Lopes, 1999: p.3).

Esta necessidade de sucesso ao longo do tempo a que Lopes (1999) se refere aparenta estar de acordo com o verificado no caso de *O Rei Leão* que, no seu formato original, em 1994, tem uma avaliação média de 8,5 (dado relativo ao IMDB), valor que se mantém estável ao longo do tempo e a obra já conta 26 anos desde o seu lançamento. O novo filme não permite ainda aferir este tipo de conclusões, pois ainda só existe há um ano. Para já, é de destacar que se encontra com uma avaliação inicial consideravelmente mais baixa em relação ao primeiro.

Este mesmo autor também aponta, como já foi referido, a importância dos códigos e a familiarização do público com a mensagem:

uma receção competente é indissociável de um público minimamente familiarizado com os conteúdos e formas das mensagens em questão, implicando, para os não iniciados, um árduo trabalho de aprendizagem e interiorização de códigos estranhos” (Lopes, *ibidem*, p. 4).

A Disney, com esta nova forma de animação e com esta nova forma de tentar manter as suas narrativas vivas e atuais, acabou por aparentemente, como será abordado mais à frente, gerar alguma resistência, e alguma apreensão, que pode resultar da distância que parece existir entre as expectativas do público e a experiência atual.

Considera-se possível que parte da apreensão verificada advém da expectativa face aos elementos que “significam”, pois, como iremos verificar no ponto que se segue, a imagem construída num formato de animação (mais animada e menos realista) acaba por representar um código próprio. Tantos anos ligados aos desenhos animados, a um formato tão afeto à imaginação, à criatividade e à infância, que um dos desafios será criar códigos tão significantes, tão diretos, como são os desenhos animados. Nomeadamente os da Disney, que sempre agregaram narrativas fortes a desenhos que comunicam e significam de forma direta, devido ao tipo de imagem. Mais à frente serão exploradas as vantagens, características e o propósito da utilização de desenhos animados.

1.1.3. Narrativas transmediáticas, o caso Disney

A Disney lança *O Rei Leão* no seu primeiro formato de animação ilustrada, em 1994, e, em 2019, utiliza essa mesma narrativa, que teve um grande sucesso entre o público, com novas e diferentes tecnologias disponíveis, tentando enveredar por um caminho de edição e animação mais associado ao hiper-realismo, deixando de lado a intenção e a capacidade de animar com as formas e com os desenhos animados, que têm a sua forma própria de criar e comunicar significado.

Convém entender que a marca Disney pode ser considerada um fenómeno transmediático como marca, tendo dentro do seu universo variados exemplos de fenómenos que se consideram narrativas transmediáticas, em diferentes obras, com diferentes histórias, que se “expandiram” além das suas narrativas, ganhando uma espécie de vida própria e gerando posteriormente, por exemplo, séries de televisão ou videojogos, não dependentes do filme, mas que nasceram de elementos que transcenderam o filme. O presente ponto visa abordar e explicar o significado do conceito de narrativa transmediática.

Para abordar e compreender o conceito transmediático, assim como narrativas transmediáticas, ter-se-á em conta a noção apresentada na obra *Transmedia Storytelling Imagery shapes and techniques*, organizado por Giovagnoli (2011). São abordadas diferentes definições do conceito e são propostos quatro pilares para compreender uma narrativa transmediática. Estes pilares indicam que, em primeiro lugar, um fenómeno transmediático deve envolver múltiplos *media* (livros, filmes, séries, jogos, entre outros); em segundo lugar, deverá também ser capaz de produzir conteúdos nos diferentes *media* sem “atropelar” ou comprometer a história original nem os outros universos ou histórias paralelas que surjam; em terceiro lugar, deve ser capaz de contar diferentes histórias, que explorem um tema comum, mesmo que através de narrativas diferentes; e, por fim, como quarto pilar, ser capaz de criar uma narrativa inclusiva, aberta à participação e ao contributo da audiência, tentando sempre garantir uma sinergia entre as histórias, os públicos e as narrativas que daí advêm (Giovagnoli, 2011).

O conceito de narrativa transmediática, ou fenómeno transmediático, pode muitas vezes ser confundido com o conceito de *cross-media*, conceito que se aplica a uma obra (uma história ou narrativa) que ganha vida em várias e diferentes plataformas (rádio, televisão, *internet*, videojogos, entre outros), mas não se expande, ou “transcende” o seu universo. Por exemplo, ler um livro e ver um filme baseado nesse livro, ou seja, contar a mesma história de forma diferente, considera-se um fenómeno de *cross-media*, em que as histórias são adaptadas a

diferentes *media*, a diferentes veículos de comunicação, mas a narrativa apresentada é a mesma em todos os canais utilizados (filme, livro, teatro, videogame).

Para uma narrativa ser considerada uma narrativa transmediática, a história deverá ser capaz de transcender o seu universo, dando espaço à criação e à inclusão de novos “universos”, permitindo que a história se expanda, nunca comprometendo a história (e o universo) original.

Em *O Rei Leão*, duas personagens destacam-se, ganham “vida própria”, dando origem a séries e filmes sobre Timon e Pumba, e isto acontece dentro do universo *O Rei Leão*, mas numa nova direção não limitada ao universo original, e guiada muito pelo *feedback* do público que se identifica e reconhece num universo (menor) a nascer de outro universo principal. O objetivo é tornar a experiência total em algo mais e maior do que apenas a simples soma das partes. Ou seja, não receber apenas a obra em diferentes formatos, ou sequelas, ou meios de comunicação, mas atentar nalguma ponta solta num determinado universo de um filme que ganha nova vida e acrescenta algo mais ao todo. Resultado que permite e visa proporcionar uma experiência holística. A Disney acaba até por ter criado um universo transmediático maior, pois todas as suas personagens de desenhos animados juntam-se e cruzam-se, pelo menos, num parque de diversões bem conhecido do público das diferentes obras, a Disneyland. Mesmo em plataformas como a dos videogames, como é exemplo o *Kingdom Hearts*, em que as personagens do universo Disney tendem a encontrar-se todas em universos comuns, com novas aventuras, novas possibilidades de continuação, exploração e criação da narrativa.

O objetivo do conceito *Transmedia* não é, portanto, apenas relativo à noção de adaptação de uma mesma história ou narrativa a diferentes formatos e plataformas mediáticas (a isto chama-se *Cross-Media*), é, sim, tentar acrescentar algo ao universo da história, que não se deve apenas limitar a ser uma “cópia” do que já tinha sido experienciado no formato original, seja esta um filme, ou livro.

1.1.4. Como ler um desenho animado

Ao longo dos pontos anteriores referi-me, muitas vezes, ao poder da imagem ilustrada (animação) e dos desenhos animados (cartoons), assim como às características que atribuem significado através de códigos que advêm desta forma de comunicar, que facilitam a compreensão e a descodificação da mensagem. Esta secção visa abordar a forma de ler um desenho animado.

Como ler um cartoon (desenho animado) é o que se procurará abordar com recurso à obra de Scott McCloud (1994), que explora o poder dos cartoons no processo de significação e de compreensão de uma mensagem. A obra *Understanding Comics* foca-se na história da imagem e da evolução da ilustração, assim como no poder da simplificação da imagem, passando também pela importância da sequência.

A sequência de imagens é uma excelente forma de comunicação, utilizada em diferentes áreas, e presente no nosso dia a dia. É uma forma de comunicação que já existe há muitos anos, como provam antigos desenhos e registos de civilizações mais antigas. Desde as instruções sobre o carro, ou sobre como montar determinado aparelho ou móvel, à sequência de imagens que facilita e comanda a ordem da leitura, assim como da receção e perceção de significado. Além da importância da sequência das imagens, interessa também compreender a importância da simplificação da imagem, visto que pode amplificar o significado da mesma.

Segundo McCloud (1994), um estilo simples pode, por vezes, ser mais eficaz a passar ideias complexas. A vantagem das imagens é que estas são informação recebida de forma direta e de fácil de “digestão”. Este ponto levanta uma das questões principais desta análise: será que esta relação com a simplificação da imagem pode estar relacionada com a perceção e a experiência do público no filme analisado? O ser humano é naturalmente um ser autocentrado, reconhece emoções onde não existem. O autor dá o exemplo do simples desenho de uma cara, um círculo, dois pontos, um traço, e, conforme a curvatura do traço, vai permitir interpretar diferentes emoções, a mais triste ou a mais feliz. A imagem simples permite eficácia de comunicação, ajuda o emissor a enviar a mensagem atribuindo-lhe significado. Através da manipulação da imagem, é-lhe atribuída maior margem de interpretação. No fundo, deixa mais “espaços” para serem preenchidos pela nossa imaginação, o que se revela muitas vezes uma maior identificação com a imagem. A simplificação permite uma maior "universalização" da mensagem, pois ao ir ao essencial, aplica-se a todos e a tudo no geral, como, por exemplo, o caso dos *smiles* ou dos *emojis* hoje em dia, que têm um aspeto simples e que, como no exemplo apresentado por McCloud (boneco com pontos e traços), visam ter um carácter inclusivo (no sentido em que qualquer um se identifica com determinada característica). Um filme é, afinal de contas, uma sequência de imagens. Mais especificamente, o caso em estudo, a versão de 1994, é uma sequência de imagens ilustradas, e a versão de 2019 é a mesma sequência (de cenas do filme), mas doutra forma.

A abordagem no que concerne especificamente ao tema da ilustração justifica-se pela necessidade de explicar como funcionam os processos de significação e a linguagem de códigos que é gerada, em que, como indica McCloud (1994), estes códigos podem e são utilizados para ampliar e facilitar os significados. No caso do filme *O Rei Leão* aplica-se às formas, às cores, às paisagens ou às expressões faciais, por exemplo, repare-se que os vilões ou personagens más (Scar ou as Hienas) têm cores tendencialmente mais escuras e frias do que as personagens que representam os bons. Estas, por sua vez, têm além de cores mais quentes, expressões faciais mais agradáveis e positivas, para facilitar o reconhecimento do “estatuto” da personagem. Uma imagem mais simplificada provoca uma maior probabilidade de identificação e empatia por parte do leitor. Por exemplo, enquanto um rosto detalhado pode significar alguém real especificamente, uma face com apenas dois pontos e um traço – um cartoon - pode ser qualquer pessoa no mundo. Assim, os ícones fazem com que o leitor/recetor se foque no essencial, sendo abolidos os detalhes, ou melhor, cada sujeito tem uma leitura diferente e vê de modo diverso - daí a simplificação da imagem remeter para uma ampliação, uma releitura e uma universalidade.

(...) *cartoon isn't just a way of drawing, it's a way of seeing.*” (McCloud, 1994:31).

Um desenho é acima de tudo uma forma de ver determinado objeto, animal ou pessoa, e através da observação de um cartoon é possível perceber em que características é que determinado autor se focou e o que escolheu destacar ou até exagerar. As personagens ilustradas de um filme são, então, criadas de forma propositadamente significativa, os bons da fita parecem os bons da fita e os maus da fita são facilmente identificáveis. Desde a escolha de cores, ao discurso, da forma das personagens às expressões, tudo informa e impõe significado

McCloud (1994) defende que a “apresentação sequencial” de imagens é importante, pois pode conter pistas na própria sequência, que servirá também como informação para os recetores na percepção da mensagem. A ordem em que imagens são dispostas informa, permite a identificação da cronologia dos eventos, por exemplo. Uma sequência é um tipo de pista imposta pela narrativa visual, que pode conter vários tipos de ideias/mensagens. O autor salienta que uma imagem individual – isolada – é apenas e meramente isso, o mesmo já não sucede com a “apresentação sequencial” de múltiplas imagens – mesmo que sejam apenas duas imagens: ocorre a transformação em arte – *the art of comics*. Neste sentido, o leitor entra em contacto com esta mensagem estética.

Podemos então concluir que, segundo McCloud (1994), esta “apresentação sequencial”, deliberada e delimitada no espaço físico, é uma poderosa ferramenta de comunicação, de cultura e de poder.

Monaco (2000) na sua obra *How to Read a Film* também identifica a arte sequencial, ou arte pictorial, como os primórdios do que conhecemos hoje como filme referindo que *moving pictures are at first glance most closely parallel to the pictorial arts* (Monaco, 2000, p. 39).

The medium is about to be reborn: now, if you can think it, you can film it (Monaco, 2000, p. 13), quando escreveu esta frase, o autor, de certeza que não tinha em mente a existência de *softwares* que permitem a hipermanipulação e criação de imagens. Querendo com isto dizer que, as tecnologias do presente, e as que ainda estão por desenvolver, mais do que permitir filmar e gravar imagens, permitem criar, permitem tentar criar graficamente a imagem que está na cabeça de produtores e realizadores. Por exemplo, no *O Rei Leão* (2019) toda a paisagem é completamente manipulada e criada do zero, não se trata de registrar imagens, o futuro permite criar imagens, como se fossem reais. Dando um exemplo de um cenário específico, a “pedra do Rei”, paisagem muito importante no filme, não existe, foi criada, assim como outros elementos, parece que a animação se tornou realidade.

1.1.5. Comunidades Interpretativas online

O conceito de narrativa transmediática é muito influenciado pelo contexto social e tecnológico e está associado aos modos de difusão e comunicação de determinada obra, e respetiva experiência. Por exemplo, é mais fácil uma obra como *O Rei Leão*, atualmente dar continuidade ao seu universo transmediático, visto que presentemente existem muitos mais canais de comunicação e equipamentos de comunicação, como telemóveis, *tablets*, computadores, televisores inteligentes, entre outros, capazes de aceder a jogos, vídeos, séries, filmes, ou plataformas de *streaming*.

Para compreender esta relação entre o novo tipo de sociedade e a sua relação com o *marketing* e o cinema, será tida em conta a análise de Liliana Pacheco (2012) a propósito do papel do cinema na sociedade contemporânea e a forma como se discute cinema atualmente.

Do ponto de vista da crítica e da discussão cinematográfica, esta autora destaca a obra de Scott Balcerzak, na obra *Cinephilia in the age of digital reproduction*, e a sua reflexão a propósito da forma como na era da *internet* e dos efeitos digitais, esta paixão pelo cinema se materializa de formas inimagináveis (Pacheco, 2012). Segundo Scott Balcerzak, académicos, teóricos, críticos, *bloguers* e anónimos acreditam que a cinefilia não se traduz apenas numa

forma de recepção prazerosa de uma obra, por parte de um indivíduo, mas como um movimento coletivo – agora, digital (L. Pacheco 2012). Nesta abordagem do conceito de cinefilia, esta autora refere-se também à existência de comentários e expectativas que precedem a própria recepção e consumo dos filmes, levando a que existam ao mesmo tempo opiniões respetivas à expectativa da obra, que precedem a experiência efetiva (exemplo dos *trailers*) e outras, sim, sobre a experiência de recepção da obra.

As ferramentas digitais e as novas formas de marketing e consumo digital levam a que se forme um

discurso onde se entrecruzam as apreciações sobre o filme em si mesmo e os comentários sobre as peças de promoção. Frequentemente, o que é questionado pelo “cibercinéfilo” é o tipo de expectativa suscitada por um filme e a frustração que dele decorre depois (Pacheco, 2012, p. 354).

Aparenta ser o que se passa com o caso em análise, *O Rei Leão*, que suscitou, ainda durante a promoção, várias críticas que precedem a experiência da obra.

As novas tecnologias digitais vieram influenciar a relação do público com os filmes, pois, como verifica a autora, a noção de *Gate Keeper* (personalidade crítica influente nos *media* tradicionais) perde alguma influência com o aparecimento de novas tecnologias que permitem a criação deste tipo de comunidades *online*. O aparecimento do *online* levou ao surgimento, também, de mais críticos, que, embora possam ser mais ou menos amadores, têm agora uma palavra a dizer neste processo de avaliação da experiência da obra que passa a ser mais direta. O surgimento desta nova forma de discutir filmes, possibilitada pela influência das novas formas de comunicação *online*, mais direta, diretamente para o indivíduo, sem ter de passar por filtros, facilita e acelera este encontro e difusão entre públicos e obra através da *internet*:

a internet é hoje não apenas o maior novo meio para a transmissão de informação e entretenimento – uma rede de redes -, mas também uma parte integrante de todas as operações de negócio modernas” (Vogel *apud* Pacheco, *ibidem*, p. 47).

Podemos então considerar que “*as tecnologias digitais vêm mudar o nosso relacionamento com os filmes* (Pacheco, *ibidem*, p. 355). A nova crítica é criada e consumida na *internet* ao que se chama de cibercinefilia, e os cinéfilos transformaram-se em críticos semiamadores dando lugar a um espaço discursivo, sem limites físicos ou internacionais. É um espaço transnacional, neutro, onde todos podem participar (Pacheco, 2012).

O cinema tem sido, desde as origens da *internet*, um tema muito discutido no espaço digital e virtual, sendo a *internet* apontada por alguns autores como a responsável pela morte da “cinefilia” (Pacheco, 2012). Susan Sontag (*apud* Pacheco, 2012), por exemplo, defende na sua obra *The Decay of Cinema*, que, no seu ponto de vista, o ritual de ir ao cinema era uma parte essencial da experiência. Mas a verdade é que plataformas de *streaming*, como a Netflix, a HBO ou, por exemplo, a Disney plus, cada vez mais parecem indicar o contrário, que o cinema pode ser uma experiência vivida em casa, e que filmes que são lançados nestas plataformas podem ser reconhecidos pelo público e pela crítica como filmes merecedores de prémios e críticas positivas.

As próprias tecnologias disponíveis, que vão desde televisores, computadores, telemóveis, *tablets*, colunas, sistemas de som, ou até projetores portáteis, permitem melhorar a qualidade da experiência de receção de um filme por parte dos recetores. Estes públicos mais modernos não estão dependentes da crítica de cinema profissional, para filtrar ou avaliar a obra, por um lado, e também não estão dependentes dos cinemas, para uma melhor experiência (técnica, referente à tecnologia utilizada na reprodução do filme) por outro.

Através das redes criadas com recurso às novas tecnologias e acesso à *internet*, as comunidades *online* inventam-se e reinventam-se, deixando de ser necessário um espaço físico para se encontrarem para partilhar diferentes opiniões e experiências sobre a receção de determinadas obras. Podem assim influenciar mutuamente opiniões e expectativas uns dos outros.

Na atualidade, esta discussão não desapareceu totalmente do mundo analógico, claro que acontece também *offline*, mas é mais comum verificar-se esta discussão *online* até pela maior facilidade de acesso a este tipo de comunidades *online* e até pelas características dos indivíduos das novas gerações, que são já considerados nativos digitais. Os indivíduos podem ser de diferentes partes do mundo e partilhar experiências de forma quase instantânea. Estas comunidades deixam de ter necessidade de proximidade para se juntarem. Melis Behlil recorreu a uma analogia para explicar esta mudança, diz que

as comunidades online são para os consumidores de cinema domésticos aquilo que os cineclubes foram para os que iam ao cinema (apud Pacheco, ibidem, p. 358)

É neste contexto de “cineclube” *online* que será feita uma análise de conteúdo ao *site IMDB (Internet movie data base)*.

A *internet* veio causar um grande impacto na indústria cinematográfica, na produção, no marketing, e também nas formas de comunicação, recepção e respetiva e expressão de opinião.

A nova relação do cinema com as novas tecnologias e com os públicos pode influenciar formas de recepção, horizontes de expectativas, ou até o método de difusão de opinião, como o “boca a boca”, que acontece atualmente maioritariamente *online*.

Concluindo: *o ciberespaço configura-se num ambiente privilegiado, em que o cinéfilo contemporâneo pode exprimir a sua subjetividade em contacto com outros cinéfilos. Reunidos em comunidades online ou nas redes sociais, os espectadores reapropriam-se das obras filmicas, pela linguagem e pelo discurso, ou até mesmo por excertos de vídeos dos filmes que encontram no Youtube ou por músicas de bandas sonoras que repassam nas suas redes”* (cf. Pacheco, *ibidem*, p.363).

Uma grande mudança na crítica de filmes foi, sem dúvida, a relação mais direta do público com os filmes, assim como do público entre si, removendo assim a necessidade da existência de algum filtro ou *Gate Keeper* que decida pelo público que obras têm qualidade. Estes novos públicos com novas ferramentas podem agora encontrar-se num espaço *online* e partilhar experiências de forma mais direta, de públicos para públicos, e permitindo que determinado impacto que uma obra teve possa ecoar no tempo.

A ciber cinefilia permite uma comunhão da experiência estética e um prolongamento dos afetos e dos sentimentos provocados pelo filme. A própria conversa entre os cinéfilos na rede é também, frequentemente, um exercício de interpretação compartilhada dos filmes (cf. Pacheco, *ibidem*, p. 363).

É sem dúvida um exercício complexo tentar, de certa forma, entender como uma obra é recebida, e como esta recepção é partilhada e definida por várias pessoas, que constituem os diferentes públicos a partir do momento em que tiveram contacto com a obra. O processo, e a experiência de recepção, como foi verificado, é algo que depende, de fatores que dizem respeito ao próprio indivíduo e, também, à influência de vários fatores externos, ou que rodeiam o indivíduo, dos quais fazem parte sem dúvida as comunidades interpretativas que nos enquadrámos. Por sua vez, as comunidades interpretativas, reinventaram-se, devido ao impacto da internet e das novas tecnologias, dando origem a novas formas de discussão, partilha de consumo de filmes.

Também os produtores dos filmes viram na evolução das novas tecnologias, novas oportunidades, neste caso específico, novas oportunidades de manipular e até criar imagens, e

logo novas formas de fazer filmes. Atualmente, verifica-se alguma tendência para o lançamento de filmes em formatos hiper-realistas, e uns aparentam ter mais sucesso do que outros. Se por um lado a criação e produção de filmes com recurso a tecnologias associadas ao hiper-realismo é mais recente, e constitui uma vantagem por ser novidade, por outro lado, não convém esquecer os princípios de animação e o poder da imagem, tendo sempre em mente que por vezes não é o mais real que significa mais ou explica melhor.

Se por um lado há obras que têm a ganhar com esta nova possibilidade de edição, por outro lado, verifica-se entre o público, que algumas obras não são tão bem recebidas, tanto mais quando são narrativas consideradas, consolidadas, que tiveram sucesso com uma fórmula específica, e que representam fenómenos associados a narrativas transmediáticas, querendo isto dizer que a fórmula de sucesso já está demasiado embrenhada e colada à obra. O contexto em que vivemos permite ter à disposição uma quantidade enorme de dados sobre experiências de receção que podem ser úteis para tirar algumas conclusões. Foi analisado conteúdo disponível *online*, partilhado pelo público espontaneamente relativo a experiências de receção. Através da observação (*IMDB* e *YouTube*) verificou-se alguma tendência dos públicos em não achar que a experiência tenha ido ao acordo da expectativa, considerou-se então necessário e útil analisar e interpretar experiências de receção, observáveis *online*, para tentar compreender porque e como os públicos reagem a determinados processos de receção de forma similar. Este trabalho representa também uma experiência quanto ao tipo de análise que pode ser feita nas plataformas seleccionadas, *IMDB* e *YouTube*, tentando verificar se daqui é possível retirar conclusões objetivas ou não.

Após seleccionar e definir os conceitos considerados necessários nesta análise, irá ser abordado na próxima secção a vertente metodológica, com o objetivo de explicar e definir como se vai efetuar e operacionalizar a investigação.

1.2. Metodologia e proposta de investigação

Este ponto visa explicar a escolha do modelo de análise, indicar que dimensões de análise ou hipóteses serão exploradas e porquê, assim como indicar quais os conceitos principais, conceitos a definir, e explicar como será operacionalizada a pesquisa. A revisão de literatura abordou conceitos como narrativas transmediáticas, definição de público, horizontes de expectativas e modos de receção de obras, comunidades interpretativas. Neste capítulo metodológico será abordada e explicada a noção de análise de conteúdo, considerada essencial para esta análise. Será justificada a escolha do tema e explorada a proposta de investigação

O objetivo é compreender porque é que o filme *O Rei Leão* é considerado uma narrativa transmediática e compreender o que implica o conceito. Este trabalho tem um foco principal no público, mas para compreender o público interessa também verificar o tipo de relação existente entre o público e o criador (a Disney), de forma a apurar se poderá ser fator explicativo de algum tipo de receção. E procura-se responder também a outras questões como: Qual a experiência de receção? Qual o impacto do novo tipo de imagem? Será que existe efetivamente alguma tendência no modo de receção da obra?

1.2.1. Qual o caso selecionado? Justificação da escolha

O caso selecionado é a obra *O Rei Leão* cuja primeira versão foi lançada em 1994 e, posteriormente, uma segunda versão, em 2019. Ainda antes do lançamento da obra, durante a fase que precede o filme, em que existe um investimento forte em *marketing* e publicidade, em que são disponibilizados *trailers* e testemunhos *online* de produtores atores e realizadores, é possível notar algum pessimismo por parte do público. Este pessimismo aparenta existir até ao momento efetivo da experiência de receção da obra, verificando-se mais resistência ao novo formato hiper-realista (2019). É possível observar esta resistência quer em *sites* utilizados com o propósito de analisar filmes qualitativa (comentários e críticas) e quantitativamente (avaliações numa escala 0 a 10), quer em plataformas de partilha multimédia como o *YouTube*, onde existem muitas críticas e *reviews* negativas do público.

Visto que estes dados resultam de uma análise de conteúdo, foi construído um guião de entrevista para confrontar as conclusões e tentar aprofundar fatores explicativos desta tendência de receção.

1.2.2. Quais os métodos e técnicas de recolha de dados? Porquê?

Procedeu-se à recolha de dados por observação e análise de conteúdo Observação de Dados secundários (respetivos a experiências de receção) no *IMDB* e no *Youtube*. Posteriormente, procedeu-se à criação de Inquéritos por entrevistas.

Entrevistas realizadas *online* com o objetivo de entender, de forma mais intensiva, fatores explicativos de determinadas tendências de receção. O método de seleção de entrevistados utilizado será num primeiro momento por observação, considerando que existem fatores que levam a crer que determinado indivíduo é fã da obra, por exemplo, utiliza roupa e

merchandising do filme *O Rei Leão*, ou porque participa na discussão *online* sobre a apreciação de filmes, seja porque participa em blogs, *podcasts* ou formato audiovisual.

1.2.3. Quais os métodos e técnicas de análise de dados? Porquê?

Será tido em conta para o presente trabalho a obra de Quivy (2003), disponível no *Manual de Investigação nas Ciências Sociais*, que explora o método de trabalho que um investigador deve ou pode seguir. Quivy (2003) divide em três os procedimentos científicos de uma investigação: a rutura (de onde surge a ideia, as evidências que apontam para determinado objeto de estudo), a construção (que é a fase em que são verificados os conceitos e como vão ser abordados) e a verificação (onde se verifica se existe ou não uma rutura, se se relaciona os conceitos e os dados gerados).

A rutura surge da observação de conteúdo relativo a relatos sobre experiências de receção, com foco nos dados observáveis no site *IMDB*, espaço de entrosamento e partilha de experiências de diferentes públicos e comunidades interpretativas *online*, onde é possível verificar dados qualitativos (comentários, críticas) e quantitativos (avaliação numa escala de 0 a 10, número de votantes, entre outros).

A construção irá passar pela revisão de literatura sobre os conceitos já definidos, passando pela análise de conteúdo, de forma a produzir entrevistas para confrontar as aparentes conclusões sugeridas pelos dados secundários.

A proposta de Quivy (2003), adotada para esta análise, é então a estruturação em três momentos e, posteriormente, o percurso por sete etapas: a pergunta de partida (qual a experiência de receção?), a exploração do tema (a problemática que se levanta), a construção do modelo de análise (como se vai analisar), a observação (de dados secundários), a análise de informações (dos dados observados e gerados nas entrevistas), as conclusões (cruzamento de dados e considerações). Existem dois extremos no que diz respeito à análise metodológica em ciências sociais, num extremo está a análise qualitativa (intensiva), no outro, a análise quantitativa (extensiva).

Este projeto tem um foco principal no estudo de caso, ou seja, tenta compreender qualitativamente, de forma mais aberta, quais os tipos de experiências de recepção do filme selecionado. Não obstante, é considerado relevante cruzar esta análise mais qualitativa com uma interpretação de dados quantitativos, de forma a complementar este estudo de caso. A relevância da análise mais quantitativa, prende-se pela disponibilidade de dados estatísticos, neste caso, por exemplo, as avaliações que os públicos fazem no site *IMDB*, com escalas de 1 a 10 (em que 1 é não gostou da experiência e 10 é gostou muito) e que permitiram a construção de tabelas que possibilitam modelos de comparação. Irá ser dada preferência ao estudo de caso, mas não se dispensa um cruzamento dos dados obtidos com alguma informação quantitativa.

Para a realização da pesquisa, irei recorrer a dados secundários, ou seja, dados que após recolhidos foram interpretados e contextualizados. Estes dados secundários, que surgem por observação, consideram-se relevantes como suporte empírico para o momento inicial de pesquisa, uma vez que já existem muitos dados disponíveis referentes a experiências de recepção da obra. Considera-se também relevante para esta dissertação compreender o que é a análise de conteúdo e quais são as vantagens deste método.

Este trabalho identifica dois tipos de conteúdo, que está dividido em duas categorias, dados secundários e conteúdo de entrevistas. Os dados secundários estão disponíveis nos *sites* já referidos, *IMDB* e *Youtube*, mas que acabam por ter uma grande limitação, que é a de caracterização do público, daí a necessidade de criar as entrevistas para tentar gerar informação para confrontar com a disponível nos dados secundários. A análise de conteúdo (Vala, 2003) será feita, numa primeira fase, aos dados secundários, e, posteriormente, será analisado o conteúdo gerado pelas entrevistas. O objetivo principal é confrontar o conteúdo das entrevistas com o observado nos dados secundários. Para a análise de conteúdo, irá ser tido em conta o trabalho e proposta de Jorge Vala, que indica

(...) a análise de conteúdo permite inferências sobre a fonte, a situação em que esta produziu o material objeto de análise, ou até por vezes, o recetor ou destinatário das mensagens (...) (Vala, 2003, p.104.).

Neste caso específico, irá existir um foco na análise da experiência de recepção, sendo considerado conteúdo de interesse os relatos dos públicos que viram o filme *O Rei Leão* (nos dois momentos, 1994 e 2009). O conteúdo analisado compreende comentários (como análise qualitativa), análise de avaliação de 0 a 10 da obra (como análise quantitativa), alguns dados disponíveis sobre a caracterização da população e, numa fase final, as entrevistas.

O objetivo é ter uma análise mista e comparativa, tendo sempre em conta que *a finalidade da análise conteúdo será, pois, efetuar inferências, com base numa lógica explicitada, sobre mensagens cujas características foram inventariadas e sistematizadas* (Vala, 2003:104). Sobre a análise conteúdo, Jorge Vala (2003) indica que o investigador deve formular, três perguntas. Para uma análise completa, irei procurar responder a estas perguntas, sendo elas as seguintes:

Com que frequência ocorrem determinados objetos? Na observação dos dados secundários é frequente encontrar registos de experiências de receção menos positivas no filme de 2019 face ao de 1994? Quais as características ou atributos que são associados aos diferentes objetos (o que é avaliado e como)?

Vai ser avaliada a qualidade da experiência de receção da obra, recorrendo à revisão bibliográfica, e produção de entrevista. O resultado da análise das entrevistas será confrontado com a análise de conteúdo dos dados secundários.

Qual a associação ou dissociação entre os objetos (a estrutura de relações entre objetos)? Os filmes analisados têm em comum a narrativa, a indústria produtora que é a Disney, partilham das mesmas personagens e da mesma história. Diferem no formato de animação, a obra de 1994 é produzida em desenhos animados e a versão de 2019 é produzida num formato de animação hiper-realista. A opção foi recriar o filme de animação, imagem por imagem (da expressão *frame by frame*).

1.3. A Entrevista.

A entrevista pode ser definida como um processo de interação social, no qual o investigador tem por objetivo a obtenção de informações por parte do entrevistado. As entrevistas podem variar no tipo, entrevista não diretiva, semidiretiva ou padronizada. Os tipos de entrevista podem definir-se num espectro quanto à maior ou menor abertura da entrevista. Diretiva é aberta, e suscetível de ser alterada na estrutura, semidiretiva mais rígida, e padronizada normalmente não tem qualquer abertura para alterações.

O tipo de entrevista selecionado para esta análise é a entrevista semidiretiva cuja definição é: *a formulação da maioria das perguntas previstas com antecedência e sua localização é provisoriamente determinada. O entrevistador tem uma participação bem mais ativa em relação à entrevista não diretiva, embora ele deva observar um roteiro mais ou menos preciso e ordenado de questões. Contudo apesar de observar um roteiro, o entrevistador pode fazer perguntas adicionais para elucidar questões ou ajudar a recompor o contexto* (Colognese e Melo, 1998:144).

Quanto à natureza da entrevista, Colognese e Melo (1998) apresentam dois tipos, oral ou escrita. No presente trabalho, optou-se pela entrevista oral, visto que é de tipo semidiretiva e, desta forma, se for necessário, pode-se ajustar instantaneamente e acrescentar perguntas para melhor compreender o tipo de recepção, o que permite tirar conclusões quanto à observação nos indivíduos no momento da entrevista. Como é indicado pelos autores, este tipo de entrevista “é realizada sem questões rigidamente pré-fixadas” (Colognese e Melo, *ibidem*). Convém também ter uma estratégia de seleção de entrevistados, ou de informantes, a escolha destes é de grande importância, assim como o local onde se vai realizar a entrevista.

O tipo de informante (ou entrevistado) pode ser individual ou coletivo, para esta dissertação serão realizadas entrevistas individuais, que decorreram *online*, por questões de maior facilidade de gestão de tempo, por parte de entrevistador e dos informantes. A entrevista será de nível de controlo mais formal, já que o objetivo é “coleta de informações na fase informativa da pesquisa” (Colognese e Melo, *ibidem*: 147), de forma a verificar se as hipóteses levantadas pelos dados secundários se verificam. É preciso também definir o roteiro da entrevista, este tem o “objetivo de orientar os rumos da entrevista” (Colognese e Melo, *ibidem*). Os roteiros podem ser de dois tipos, roteiro específico ou roteiro contextual. O objetivo é manter alguma abertura para poder acrescentar ou alterar perguntas, se necessário, o roteiro contextual afigura-se mais prático para criar esta entrevista, desta forma permite apenas seguir pontes chave, mas mantendo liberdade de improvisar, dentro dos pontos de interesse.

Quanto à estratégia de escolha de entrevistados, irá ocorrer por observação, sendo o critério de que o indivíduo seja fã, porque acompanha ou segue alguma página *online*, algum blogue ou rede social, onde participe em discussões sobre a obra. Por outro lado, se se verificar que o indivíduo observado é fã e tem relação com obra, ou seja, por exemplo, utiliza *merchandising* (roupa, porta-chaves, acessórios), a partir daqui o método utilizado será o de bola de neve, pedindo sempre ao entrevistado que selecione o próximo indivíduo a entrevistar.

CAPÍTULO 2

Análise de conteúdo

2.1. Observação do *IMDB*

Qual a percepção e aceitação do público? Qual a experiência de recepção da obra *O Rei Leão* nos diferentes momentos? Qual a forma dos diferentes públicos de comunicar esta experiência?

Assim que a Disney anunciou o lançamento dos “novos” filmes num formato hiper-realista, muitos fãs mostraram-se reticentes e levantaram algumas questões. Na *internet*, existem várias opiniões, nomeadamente em blogues, e críticas em formato audiovisual, disponíveis em plataformas multimédia, como *Youtube*, assim como em *sites* que servem o propósito de reunir *feedback* (qualitativo e quantitativo), como o site *IMDB*.

Após observar o site *IMDB*, de forma a gerar dados comparáveis, criei duas tabelas, uma relativa aos filmes de animação original e outra relativa aos filmes associados ao novo tipo de animação apenas possível devido a novas tecnologias. Estas tabelas permitem observar a avaliação que o público dá a filmes da Disney, de 0 a 10, e serão comparados 9 filmes de animação, da Disney, que saíram primeiro num formato de animação (ilustrada), e que, de forma semelhante ao que acontece no *O Rei Leão*, foram relançados recentemente com novas tecnologias de animação. Estas tabelas terão também em conta o número de votantes por filme, para posterior análise e interpretação.

2.1.1. Tabela 1. Avaliação qualitativa do público ao formato de 1994

Versões animação ilustrada	Avaliação <i>IMDB</i> (1 a 10)	Nº. de votantes	Ano de lançamento
<i>A Bela e o Monstro</i>	8.0	412.192	1991
<i>Aladino</i>	8.0	366.918	1992
<i>Alice no país das Maravilhas</i>	7.4	126.695	1951
<i>Cinderela</i>	7.3	131.714	1950
<i>Dumbo</i>	7.2	117.589	1941
<i>Livro da Selva</i>	7.6	163.336	1967
<i>Mulan</i>	7.6	250.530	1998
<i>O Rei Leão</i>	8,5	923.023	1994
<i>101 Dálmatas</i>	7.2	149.970	1961

Tabela 1: Informação retirada do site www.imdb.com a 16/10/20

Depois de observado o site [IMDB](http://www.imdb.com), foram construídas algumas tabelas para facilitar a análise. É possível observar na tabela 1, que dos 9 filmes da Disney observados no site *IMDB*, relativos a filmes em formato de animação ilustrada (desenhos animados), a avaliação mais baixa é de 7,2/10, o que corresponde a uma avaliação tendencialmente mais positiva, tendo em conta ser possível avaliar numa escala de mínimo (não gosto) 0 a 10 (gosto muito), encontram-se todas as avaliações quantitativas em média no terço mais positivo desta escala (entre 7 e 10).

É possível também verificar que a obra escolhida como caso de estudo *O Rei Leão* tem a avaliação mais alta observável, e que revela uma, aparente, maior satisfação com a experiência de receção, com um valor de 8,5 (em 10), muito perto da classificação máxima possível, pelo que é possível constatar que foi uma obra bem recebida entre o público, resultados que apontam para uma experiência “muito satisfatória”.

Outro dado que interessa destacar é o número de votantes, de indivíduos que fazem parte de diferentes públicos, que sentiram vontade ou necessidade de classificar a obra, um total de 923.023 à data, destacando-se assim como o filme de animação dos estúdios Disney que gerou maior intenção de expressão sobre a qualidade da experiência de receção do filme. O outro

filme que se encontra mais perto, atendendo ao número de votantes é a *Bela e o Monstro* que, como se pode verificar, não representa nem metade do número de votantes (412.192) dos votantes do filme *O Rei Leão*. Observe-se que não é apenas o número de anos que o filme tem que explica o número de votantes, pois *O Rei Leão* fica na segunda posição numa lista disposta do mais recente para o mais antigo.

2.1.2. Tabela 2. Avaliação qualitativa do público ao formato de 2019

Versões <i>Live action</i>	Avaliação <i>IMDB</i> (1 a 10)	Nº. de votantes	Ano de lançamento
<i>A Bela e o Monstro</i>	7.1	267.181	2017
<i>Aladino</i>	7.0	218.683	2019
<i>Alice no país das Maravilhas</i>	6.4	378.446	2010
<i>Cinderela</i>	6.9	157.296	2015
<i>Dumbo</i>	6.3	63.523	2019
<i>Livro da Selva</i>	7.4	255.984	2016
<i>Mulan</i>	5.4	61.772	2020
<i>O Rei Leão</i>	6.9	202.810	2019
<i>101 Dálmatas</i>	5.7	99.799	1996

Tabela 2: Informação retirada do site www.imdb.com a 16/10 /20

Na tabela 2, é possível observar, assim como na anterior, as avaliações que o público atribuiu a obras da Disney relançadas no novo formato de animação associado ao hiper-realismo. É possível observar que os valores das avaliações relativas à qualidade da experiência são mais baixos em todos os filmes analisados. Na tabela anterior, verificou-se como valor mais baixo 7,2, e na presente é o filme com avaliação menos satisfatória, 5,7. Quanto ao caso de estudo, o filme *O Rei Leão*, observa-se uma avaliação de 6,9, valor inferior à avaliação média

verificada neste filme no formato de animação ilustrada (menos 1,6). Também é possível observar que o número de votantes é muito mais reduzido, ainda assim neste caso deverá ser tido em conta que a obra conseguiu 202.810 votantes em mais ou menos um ano, será interessante analisar no futuro o comportamento do número de votantes, assim como da avaliação em si. Idealmente, daqui a algum tempo, verificar se as tendências se mantêm.

2.1.3. Tabela 3. Caracterização do público do site *IMDB (O Rei Leão, 1994)*

<i>O Rei Leão</i> 1994	Todas as idades	<18	18-29	30-44	>45
Todos	8.5 923.023	8.6 937	8.7 228.169	8.5 346.798	7.9 63.701
Masculino	8.4 510.785	8.6 616	8.7 158.313	8.4 264.476	7.8 49.481
Feminino	8.8 168.188	8.5 190	8.9 64.914	8.8 77.446	8.3 13.040

Tabela 3: Informação retirada do site www.imdb.com a 16/10/20

Como já verificado nas tabelas anteriores, a obra de 1994 apresenta classificações tendencialmente muito satisfatórias e claramente mais positivas do que o filme de 2019. É possível observar que a maior parte dos votantes se encontra na faixa etária entre os 30 e os 44 anos de idade, o que poderá ser explicado pela idade que tinham aquando do primeiro contacto com a obra na sua forma original em desenho animado. Ainda assim, ao longo dos grupos e das faixas etárias em observação, verifica-se alguma estabilidade e consenso na avaliação, sendo que o grupo que revela uma avaliação mais negativa é o dos homens, com mais de 45 anos, que ainda assim revelam um valor médio na avaliação de 7,8/10, o que já representa um valor mais elevado do que a média total do filme de 2019 (6,9/10).

2.1.4. Tabela 4. Caracterização do público no site IMDB (*O Rei Leão* 2019)

<i>O Rei Leão</i> 2019	Todas as idades	<18	18-29	30-44	>45
Todos N.º de indivíduos	6.9 202.880	6.3 519	6.9 47.383	6.8 63.405	7.0 11.995
Masculino N.º de indivíduos	6.8 103.221	6.0 289	6.7 32.450	6.8 49.331	6.9 9.168
Feminino N.º de indivíduos	7.3 29.586	6.9 94	7.4 11.605	7.2 11.829	7.5 2.330

Tabela 4: Informação retirada do site www.imdb.com a 16/10/20

Procedendo ao mesmo tipo de análise efetuada na tabela anterior, é possível verificar que, novamente, a maior parte dos votantes encontra-se, na faixa etária entre os 30 e os 44 anos, mas a avaliação média é quase dois valores abaixo da média do filme de 1994. Acabam por ser as mulheres, de faixas etárias acima dos 45, a avaliar mais positivamente o filme, 7,5/10. Ao longo de todas as faixas etárias a tendência é de que, aparentemente, as mulheres avaliam mais positivamente do que os homens. Também se verifica que os homens votam mais. Outro dado interessante é o facto da faixa etária mais jovem em análise aparenta ser a que atribui à obra menor classificação, sobretudo entre os homens desta faixa etária.

2.1.5. Imagem 1. Análise das tendências do *IMDB* (1994)

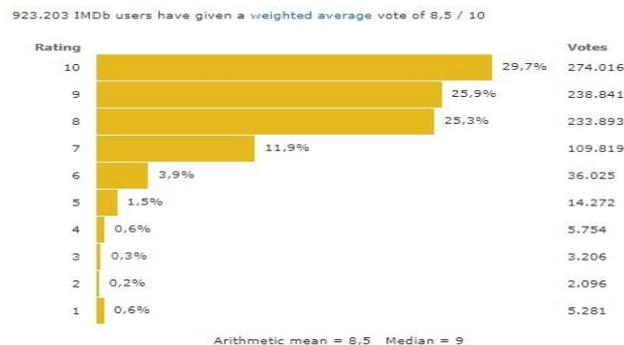


Figura 1: Informação retirada do site www.imdb.com a 16/10 /20~

Observando a figura 1, é possível verificar de que forma estão distribuídos os votos dos indivíduos que utilizaram a plataforma IMDB para expressar a qualidade quanto à experiência

de recepção do filme em estudo. Fornece dados absolutos e relativos no que concerne à quantidade de indivíduos que deu determinada avaliação. O primeiro dado que quero destacar é o facto de mais de 50 % dos votos se encontrar nas duas classificações mais altas da escala, ou 9 ou 10. À data em que foi analisada esta figura, de quase um milhão de votantes (923.203), mais de meio milhão (512.857) avaliou esta obra em 9 ou 10, o que aparenta ser um indicador de que, em primeiro lugar, o filme foi efetivamente um sucesso e, por outro, que isto poderia significar uma expectativa demasiado elevada por parte do público, para qualquer *remake* que fosse proposto. A Disney colocou a fasquia alta para o público quanto a esta narrativa e correu alguns riscos ao tentar alterar uma fórmula que teve tanto sucesso.

2.1.6. Imagem 2. Análise de tendências do *IMDB* (2019)

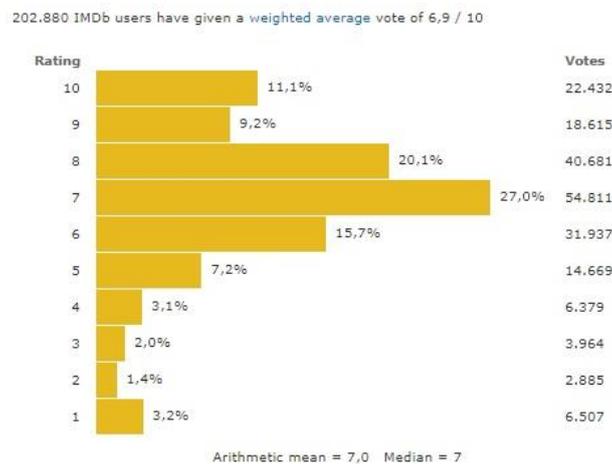


Figura 2: Informação retirada do site *www.imdb.com* a 16/10/20

A mesma análise considerada anteriormente foi efetuada para o filme de 2019, de forma a tentar aferir algumas tendências quanto à experiência de recepção por parte do público (que utilizou o *site IMDB* para avaliar quantitativamente o filme). Em primeiro lugar, é de assinalar que muito menos pessoas votaram neste filme no *site IMDB*, ainda assim isto é explicável pela altura em que foram lançados os dois filmes.

A versão de 1994 tem 26 anos, enquanto que a versão de 2019 tem apenas pouco mais de um ano, pelo que a quantidade de votantes é manifestamente menor (202.880), e desproporcional. Ainda assim, é possível retirar algumas conclusões: 27% dos indivíduos que votaram avaliam a obra com 7/10, 20 % com 8/10 e 15,7% com 6/10. Nota-se alguma diferença quanto à avaliação mais frequente e não se verifica o mesmo tipo de consenso imediato, nem

com dados tão claros como no outro filme. Verifica-se uma concentração de votos mais perto dos valores 6,7 e 8/10, não sendo tão clara a distribuição como no ponto anterior.

Avaliação e partilha da experiência de receção

Antes passar à análise de comentários propriamente dita, interessa deixar uma anotação sobre como foi feita a seleção. Quando se tenta verificar no *IMDB* comentários relativos à obra *O Rei Leão*, é possível selecionar filtros que alteram os comentários visíveis, o filtro selecionado para esta análise foi o tempo. A seleção do filtro relativamente ao tempo permite dispor os comentários de forma cronológica, do mais antigo para o mais recente e vice-versa. Foram tidos em conta dois filtros relativos ao tempo, do mais recente para o mais antigo, e do mais antigo para o mais recente, sendo que foram tidos em conta os primeiros três comentários disponíveis nos resultados.

Aquando desta avaliação mais qualitativa existem três dados que interessam verificar, o título do comentário, que permite uma avaliação mais curta, e mais direta. Permite um comentário mais extenso por parte dos indivíduos, sendo que convém mencionar que esta informação vem acompanhada da avaliação quantitativa (de 0 a 10) que o indivíduo atribuiu ao filme. Convém novamente reforçar que este site está em constante atualização, com novos tipos de relatos sobre a experiência com a obra, seja qualitativa ou quantitativa. Estes comentários foram vistos acedendo ao site [IMDB](https://www.imdb.com) no dia 23/10/20.

Os comentários estão disponíveis em anexo. Na entrevista, exploram-se os temas que se verificaram mais recorrentes nos relatos analisados, para verificar de forma mais detalhada a tendência de receção verificada.

Sobre o filme de 2019, analisados os comentários, verificou-se os pontos negativos e os temas referenciados e identificados mais vezes pelo público. Nos comentários, a falta de alma e emoção é um pouco pior em todos os aspetos. Exploração financeira da Disney e o aproveitamento da nostalgia. Alusão à preferência pelo filme original, assim como também alusão aos outros *remakes* da Disney deste género.

Quanto aos pontos positivos identificados nos comentários: verificam-se referências aos gráficos, considerados incríveis. Há registo aparente de uma experiência positiva, mas com alusão à nostalgia, ou seja, existe uma relação com a primeira experiência. Há um comentário positivo que indica que o estúdio Disney levou a experiência para outro nível. Alusão constante às personagens Timon e Pumba como as preferidas. Existe também alguma alusão à

necessidade da Disney de cativar os mais novos para possivelmente se tornarem potenciais novos públicos.

Melhor filme de sempre. Um filme para todos. Referência à banda sonora (mais especificamente, a Elton John e Hans Zimmer). Referências à animação e à narrativa, o pináculo dos filmes de animação. Um filme de culto geracional. Uma obra de arte, um clássico, alusão ao impacto das cores das músicas e da atmosfera criada pelo filme, que aparentam capacitar a obra de muita emoção.

Pontos negativos, há um indivíduo que identifica o filme como algo violento devido às lutas de leões presentes na história. Indicação de que poderá existir algum tipo de plágio, indicando que a narrativa advém de uma história de *anime*.

2.2. Observação do Youtube

Foi efetuada uma pesquisa no *Youtube* no dia 15 de outubro de 2020. As palavras chave da pesquisa foram *O Rei Leão review*. Foi tomada esta decisão de pesquisar em inglês por duas razões, em primeiro lugar, normalmente, os vídeos em inglês têm mais visualizações e, como tal, mais comentários e interações. Pesquisando em português o termo “crítica”, pode ter um significado negativo, enquanto o termo *review* (cuja tradução é revista ou revisão) foi considerado mais neutro e, logo, de maior interesse para este trabalho.

Foram tidos em conta os primeiros cinco resultados que cumpriam os requisitos, o vídeo representa uma crítica ou *review* ao filme *O Rei Leão*, nunca repetindo os mesmos críticos (por exemplo, se pertence ao mesmo canal de subscrição ou se for a mesma pessoa não será tido em conta). Foram considerados ainda os primeiros três comentários de cada um destes resultados de críticas feitas, não apenas ao filme, mas também às próprias críticas feitas ao filme.

O objetivo é compreender se existe uma tendência positiva ou negativa quanto à perceção da experiência de receção da obra, para assim identificar quais os temas mais frequentemente debatidos pelo público, e desta forma também contribuir para a construção da Entrevista.

O conteúdo que se vai apresentar a seguir é relativo a comentários feitos a críticas efetuadas pelo público. As críticas disponibilizadas são as do canal/crítico e, claro, os comentários. Foram analisados os três primeiros comentários observados à data da análise. Estão disponíveis na íntegra em anexo os comentários analisados.

A primeira observação que é possível fazer a estes relatos de diferentes indivíduos a críticas feitas ao filme em análise é que, tendencialmente, em 15 comentários recolhidos (segundo os critérios já identificados anteriormente), os 15 comentários correspondem a críticas sobre

aspectos menos positivos que os públicos encontraram nos filmes. Tentarei verificar quais os principais temas em discussão, para posteriormente, produzir a entrevista.

Quanto ao primeiro canal analisado, existem dois comentários que fazem referência aos gráficos do filme. Por um lado, é notada a grande qualidade gráfica do filme, mas com pouco significado; por outro, observa-se uma referência que aponta para uma “melhor versão” produzida nos anos 90 (uma referência ao filme original).

Na análise do segundo canal, existe uma referência às motivações económicas da Disney que levaram à produção do filme (2019), fazendo alusão ao facto de estar em sétimo lugar, numa lista de dez, em termos de vendas, mas não entrar numa lista de top 10 quanto à qualidade.

Nos comentários verificados neste canal, é possível também observar considerações que apontam para a falta de emoção em algumas, aparentemente, cenas consideradas impactantes para o público, com referência negativa à alteração quanto à banda sonora (Beyoncé).

Alusão à morte da imaginação e aos dois contextos, diferentes, em que os filmes aparecem, em 1994, considerado por um indivíduo como “o topo do Renascimento da Disney”, contrastando com o segundo momento, em 2019, “the rock bottom of live action remakes”. Verifica-se também nova alusão a motivações financeiras.

No quarto canal analisado, destaca-se um comentário alusivo à ordem pela qual se viu o filme, com um indivíduo a sugerir que não teria o mesmo impacto ver a versão de 2019, em vez da outra, num primeiro contacto com a obra. Alusão ao vilão e a mudanças observadas.

Na análise feita ao último canal, é possível encontrar uma crítica mais extensa sobre cenas específicas que mudaram, em que o indivíduo que avalia faz referência à nostalgia. Pode concluir-se que o filme não conseguiu estar à altura das expectativas, pelo menos para este indivíduo. De igual modo, observa-se nova crítica negativa à mudança dos intérpretes (nova crítica a Beyoncé).

Depois de verificar estes comentários, foram considerados os temas mais importantes, o tipo de imagem, em que se nota alguma tendência para o formato de animação dos anos 90. Outro ponto verificado foram as possíveis motivações económicas da marca (Disney), a apreensão quanto à mudança de intérpretes (pelo menos da banda sonora). Estas informações serão confrontadas com o conteúdo que advém das entrevistas. A produção das entrevistas terá em conta a necessidade e o objetivo de confirmar ou confrontar estas aparentes tendências.

Após a análise de conteúdo, é possível verificar que o formato de animação é mencionado muitas vezes, assim como a qualidade e o impacto das músicas. Negativamente, verifica-se muitas vezes a alusão a interesses financeiros que visam apenas o lucro com recurso ao sentimento de nostalgia dos indivíduos. É referida muitas vezes a falta de emoção no novo filme

de 2019, em comparação com o original, ainda que existam alguns indivíduos que considerem a obra mais recente graficamente bem conseguida, o que lhes permitiu sentir coisas semelhantes aquando da primeira receção da obra original.

Apresenta-se de seguida a caracterização dos indivíduos que passará por identificar nestes a idade, género, o grau de escolaridade, a profissão, o lugar onde vivem.

2.3. Construção das Entrevistas

Como já foi explicado anteriormente, esta entrevista foi construída de forma a tentar verificar alguns pontos referidos pelo público e utilizadores das plataformas *YouTube* e *IMDB* (*Internet Movie Database*). A entrevista irá seguir um modelo de entrevista semidiretivo, como já abordado, no sentido em que o objetivo principal é colocar perguntas abertas e permitir aos entrevistados abordarem as perspetivas que considerarem mais adequadas, mas, sempre que for necessário obter mais informação, ou porque o entrevistado não foi explícito ou porque se considera serem necessárias mais informações, estas perguntas poderão ser alteradas ou adaptadas ao contexto, de forma a obter informação o mais completa e verídica possível. Além das tendências verificadas na análise de conteúdo, também alguns conceitos da revisão de literatura poderão ser avaliados agora, como, por exemplo, os tipos de consumo que os indivíduos fazem da obra (*merchandising*, séries, filmes, jogos, etc.).

As perguntas que irei apresentar a seguir são o formato mais abrangente, são as perguntas principais que foram colocadas a todos os entrevistados, entre parêntesis serão colocados alguns temas ou variações que as questões possam ter para ajudar a tornar esta análise o mais completamente possível. As perguntas principais a ter em conta são:

1. Qual a avaliação que faz do filme *O Rei Leão*, de 1994? Como foi a experiência? De que se lembra? (imagem, música, história, personagens, de que gostou mais e menos, o que ficou do filme?)
2. Qual a avaliação que faz do filme *O Rei Leão*, de 2019? Como foi a experiência? De que se lembra? (imagem, música, história, personagens, de que gostou mais e menos, o que ficou do filme?)
3. Como compara os dois filmes? (Consegue avaliar cada um de 0 a 10? Justifique.)
4. Levou alguma coisa do filme para fora do filme? (*merchandising*, filosofias, jogos, séries sequelas)
5. Tem conhecimento de outros filmes da Disney que sofreram a mesma adaptação? Qual a avaliação que faz?

CAPÍTULO 3

As Entrevistas

3.1. Introdução à Análise de Entrevistas

Antes de proceder à análise das entrevistas será explicado o método de seleção das entrevistas. Primeiro, foram definidos critérios, interessa entrevistar quem já tenha visto os dois formatos da obra, por um lado, e, por outro, fãs da Disney, assim como indivíduos que participem e contribuam de alguma forma na discussão *online* de experiências de recepção. Por isso, foi selecionado um indivíduo que, após observação, se verificou que utilizava *merchandising* (t-shirt e porta chaves), e, após abordado, se disponibilizou para ser entrevistado. Outros dois participantes foram selecionados por fazerem parte da comunidade *online* que contribui para enriquecer a discussão sobre filmes, visto terem um *podcast*, onde pelo menos semanalmente fazem críticas, em formato áudio, disponível em plataformas como *Spotify*.

Selecionados estes três indivíduos, com base nos critérios indicados no ponto anterior, foi pedido a estes mesmos entrevistados que indicassem alguém que fosse interessante para ser entrevistado dentro destes critérios. O entrevistado 1 escolheu o 2, e o 3 escolheu o 5. Este método de seleção chama-se método bola de neve. Apenas serão feitas cinco entrevistas devido à quantidade de conteúdo já disponível.

As cinco perguntas selecionadas procuram compreender como foi a experiência de recepção e qual a avaliação que os indivíduos fazem dos dois filmes. A entrevista foi construída com base na análise de conteúdo feita nos pontos anteriores, com dados do *Youtube* e *IMDB*. As perguntas são adaptadas para retirar mais conteúdo a cada indivíduo, sendo que variações como *porquê? por exemplo? e justifique* podem ser aplicadas.

3.2. Análise das Entrevistas

Em primeiro lugar, é de assinalar que novamente a maior parte dos relatos relativos às experiências de recepção a propósito desta obra são tendencialmente negativos, no sentido em que se verifica que os indivíduos sentem que a recepção da obra no formato original, de desenho animado, teve mais sucesso e foi melhor recebida assim.

O entrevistado que deu uma avaliação maior, dentro da escala já explicada, à versão de 2019 deu 7,0/10, avaliação esta respectiva ao entrevistado nº. 5. Todos os outros entrevistados deram 6,0 ou 6,5 (de 1 a 10), fazendo a média, o valor é 6,3, comparando com a média de resultados visível no *IMDB* (disponível nas tabelas já analisadas) que é 6,9, são valores até próximos.

Quanto ao tipo de temas abordados, e problemas identificados, como possíveis elementos que pioraram a experiência, verifica-se a falta de emoção no formato realista, a opção pelo tipo de imagem, realista demais, sacrificando a expressão facial. Verificou-se que as preferências dos entrevistados tendem para a forma original das personagens, indicando que os estúdios Disney podiam pelo menos ter recorrido à animação para tornar as personagens mais facilmente identificáveis.

Na primeira pergunta colocada sobre a avaliação que os entrevistados fazem da experiência de recepção de *O Rei Leão* de 1994, todos os indivíduos comentaram positivamente o filme, o entrevistado 1 diz que a experiência foi “muito boa” e acrescenta que o filme teve uma “grande carga emocional”; o entrevistado 2 refere que é “um filme que nos toca todos na alma”.

Existem algumas críticas à banda sonora (apenas o entrevistado 3 revelou maior tendência para gostar), referência à paleta de cores (entrevistado 2). Os entrevistados 3 e 4 indicam que já viram os filmes várias vezes e que gostaram da experiência, enquanto que o entrevistado 3 refere que não considera que o filme tenha pontos negativos, “quanto a pontos negativos não tenho nada a apontar”, referiu.

Quando verificamos as respostas à questão como avalia o filme de *O Rei Leão* de 2019, as respostas diferem, e bastante, das analisadas na versão anterior.

Em primeiro lugar, é de assinalar que, em 5 entrevistados, 4 foram ver o filme ao cinema. Este dado é revelador da capacidade da Disney em, mais que não seja, ter o poder do recurso à nostalgia do seu lado, e muitos indivíduos procurarem o cinema para reviver a nostalgia daquela obra de que tanto gostaram. É exatamente o fator nostalgia que levou o entrevistado 1 a ver a obra no cinema, que referiu “ficou a carga nostálgica de tudo que me fez sentir no primeiro”, ou ainda “o que ficou foi a marca das saudades que tinha daquele grande filme que vi” (referência a versão de 1994), e ainda que o fator nostalgia tenha levado este entrevistado ao cinema. Este considera ainda que “não é um filme em que tenham conseguido transparecer a emoção”.

O entrevistado 2, embora tenha assinalado que gostou do filme, classificou a obra apenas com 6,5/10 (que representa apenas mais 0,5 que a avaliação relativa ao entrevistado 1), admitiu que pessoas com quem foi não gostaram “o meu irmão disse que estava horrível não gostou”,

e, embora considere que tenha gostado, aponta a falta de emoção, o excesso de *marketing* e a mudança da banda sonora, como alguns pontos fracos da nova versão. Ainda assim, o entrevistado 2 mostrou-se fascinado com a demonstração de capacidade de criar e manipular imagens “que são só 0’s e 1’s” mas que para os nossos olhos são leões autênticos e há que valorizar esse facto, mas ainda acrescentou a este ponto a existência da falta de emoção, devido à mudança de expressões faciais, o facto de se tratar de “uma peça dramática, temos que introduzir drama senão é só BBC”, querendo com isto dizer, o entrevistado 2, que os leões estavam mais reais, mas a emoção menos presente. O outro entrevistado que mais se aproxima desta opinião é o entrevistado 5, em primeiro lugar, porque “ia á procura não era de adorar o filme, mas ver como é que aquilo tinha sido feito”, pelo que as expectativas deste entrevistado revelam, são algo diferentes das expetativas dos entrevistados 3 e 4, que esperavam uma versão mais colada aos moldes e às cenas no original.

O entrevistado 3 resume a sua opinião a “se está bom não vamos inventar”, embora considere o filme extremamente bem feito, considerou estranho e sentiu que faltavam algumas cenas em relação ao primeiro filme. O entrevistado 4, por seu lado, considera de forma resumida “o *feeling* geral desapontante, ou fraquinho”, mas coloca aqui um ponto, quando questionado porquê? Respondeu com “talvez gostava que estivesse mais animado”.

Mais do que compreender se a avaliação é positiva ou negativa, esta entrevista pretende de alguma forma entender se existem tópicos em comum com os verificados como negativos nos comentários analisados na análise de conteúdo. Começando já pelo entrevistado 4, este aborda como pontos menos positivos a banda sonora, a falta de animação e a adaptação de algumas cenas do filme. O entrevistado 3 aponta como maior falha a troca de cenas verificada de uma versão para a outra. Quanto ao entrevistado 1, foca-se na falta de emoção e no facto dos animais terem perdido o “carácter humano, os traços que partilham com os seres humanos e que identificamos no primeiro filme”. Os entrevistados 2 e 5 partilham de uma opinião mais neutra, como verificado, e até conseguem de alguma forma admitir que gostaram da versão de 2019, ainda que o tipo de críticas feitas à obra seja parecido às mesmas que se observam nos outros entrevistados, assim como nos comentários verificados na análise de conteúdo (do *IMDB* e *YouTube*).

Ao longo das entrevistas foram citados muitas vezes os nomes das personagens Timon e Pumba, estas personagens fazem parte do filme *O Rei Leão*, mas o seu sucesso entre o público foi tanto, que estas personagens acabaram por ter direito a uma série própria, que posteriormente também resultou em diferentes filmes. O terceiro filme da sequela *O Rei Leão* tem como narradores e personagens principais estes dois animais. 4 entrevistados em 5 sentiram grande

afinidade com estas personagens, sendo que os entrevistados 3 e 4 assumem mesmo serem as suas personagens favoritas e o entrevistado 3 vai mais longe indicando que “até hoje em dia se estiverem a dar os desenhos animados do Timon e pumba ainda vejo”. A passagem destas personagens de um papel secundário para o principal, de serem uma personagem secundária de um filme e passar a personagem principal de séries e filmes é o que se chama de fenómeno transmediático, como foi abordado na revisão de literatura, é quando uma parte da história ganha a própria vida.

Como se verificou também na análise de conteúdo, as avaliações quantitativas dos entrevistados são bastante altas, sendo que 3 indivíduos em 5 dão a nota máxima, 10 (é a avaliação máxima da escala). Mesmo aqueles entrevistados que dizem que gostaram do filme e que lhe atribuem algum valor pela dificuldade de criar aquelas imagens tão realistas, a verdade é que as avaliações rondam sempre por volta de 6, apenas o entrevistado 5 dá 7, mas, mesmo nestes casos, as críticas efetuadas são parecidas: a fala de emoção, a diferença na banda sonora e, em algumas cenas, a necessidade de mais animação nas personagens, como indica o entrevistado 2 que referiu.

O entrevistado 1 revela preferir filmes de animação, devido a uma maior relação com a imaginação: “O que eu considero incrível nos filmes de animação é que deixa tudo em aberto para a tua imaginação jogar com o que está a ver”, e, embora admita compreender que a proposta é ser realista, considera que para este filme “Perderam o carácter humano, os traços que partilham com os seres humanos que identificamos no primeiro filme”. A frase que melhor caracteriza esta opinião do entrevistado 1 é “vi o novo filme do Rei Leão, não vou voltar a ver, mas vou voltar a ver o de animação e mostrá-lo aos meus filhos e aos meus netos.”

O entrevistado 2 refere-se à diferença no que concerne à capacidade emocional do filme de animação e à capacidade de nostalgia do filme. Ainda assim, não deixa de referir que esta nostalgia foi de certa forma uma tentativa da Disney ter lucro, ainda que considere que as mudanças aplicadas falharam: “houve coisas que eles incluíram que foi mais *marketing* da Disney moderna, como pôr músicas da Beyoncé que não existiam antes”. O entrevistado 2 não deixa de admitir que “é espetacular e tem de se tirar o chapéu gostando ou não do efeito final”, a respeito do filme de 2019, mas também acrescenta que “o que eles introduziram de novo até foi mau na minha opinião...”, referindo-se a elementos como músicas ou atores novos. Ainda assim, não deixa de ser crítico quanto à parte da banda sonora e expressões faciais, admitindo, claro, que no original a “animação está brutal”. O entrevistado 5 foi o que se aproximou mais desta avaliação, dando um 7 (em 10), focando um ponto muito importante que é a expectativa, ou seja, este indivíduo não ia com a expectativa de ver o mesmo filme que tinha visto antes em

formato de animação, mas ia sim à procura de algo novo, pronto a descobrir. Quanto aos entrevistados 3 e 4, demonstram clara preferência pelas personagens Timon e Pumba, mas ainda assim não deixam de reconhecer alguma preferência pelo primeiro formato, sendo que o entrevistado 4, como já verificado, antes aborda também a questão da animação, indicando que os personagens do filme *live action* poderiam ter mais alguma animação, que os tornasse mais próximos do formato de animação. A este respeito, o entrevistado 4 dá um exemplo, quando questionado sobre outros filmes da Disney que tenha visto nestes dois formatos, indica, a respeito do filme o *Livro da Selva*, “em termos de animação o Balu (urso), por exemplo, tem o focinho assim meio tosco, mantiveram a animação”.

As entrevistas encontram-se em anexo na íntegra, no final deste trabalho. Pode concluir-se que após observar as conclusões e temas mais abordados que prejudicam o tipo de receção da obra são praticamente os mesmos nas 5 entrevistas realizadas e na análise de conteúdo realizada. Verificou-se o mesmo tipo de comentários relativos à diferença na receção da obra nos dois formatos. Estes elementos são a emoção, a expressão das personagens, a banda sonora, a adaptação e a mudança de algumas cenas, mas também a falta de características humanas que facilitem a receção da mensagem, como indicou o entrevistado 2, estas “continuam ser histórias para crianças e precisam de animação e precisão de expressão”, pois a expressão atribui significado ao que se diz, o poder da imagem é esse como vimos na abordagem ao trabalho de McCloud, e a simplificação da imagem às vezes comunica mais do que a imagem com mais qualidade, mais complexa, mais real. Recorrendo novamente às palavras finais do entrevistado 5: “não basta debitar diálogo, tem de haver a manifestação desse diálogo, muito do que nós retemos é como se diz e o que a nossa cara está a sentir e não apenas o tom de voz e o que dizemos em si”. Este tipo de expectativa que muitos públicos aparentemente revelavam tem a ver com a intensidade emocional proporcionada pela expressão fácil presente na versão de animação.

CAPÍTULO 4

Conclusões

Em primeiro lugar, considero importante explicar que este trabalho nunca teve como objetivo único analisar o público de uma obra específica, mas sim analisar as formas como o público utiliza as novas tecnologias para entrar em contacto com outros públicos gerando opiniões e relatos relativos a partilhas de experiências de receção de filmes. Existem alguns pontos fortes destas partilhas espontâneas, mas também têm as suas limitações. Algumas destas limitações já foram referidas, entre elas estão: a dificuldade de acompanhar a atualização constante de novos relatos, que por outro lado a longo prazo também pode ser considerada um ponto forte, e a dificuldade, por vezes, de obter informação sobre as características dos indivíduos destes públicos. Ainda assim, há que ter em conta que a nova forma de comunicar, característica da *internet* e da utilização de novas tecnologias, permite que a possibilidade de expressão sobre determinada obra possa acontecer a qualquer altura, e existe alguma “pureza” nesta vontade espontânea de comentar e de partilhar, que não vem de uma pergunta, não é forçado, vem da vontade de avaliar a obra. Este tipo de comunicação mais direta, mais estreita entre os indivíduos dos diferentes públicos, gera discussões entre comunidades interpretativas *online*. Estas discussões são contínuas ao longo do tempo e mantêm as obras vivas. É nesta discussão *online* entre pessoas, com as mais variadas predisposições e motivações, de vários sítios do mundo, que se procurou encontrar alguma espécie de consenso ou tendência. No caso de *O Rei Leão* concluiu-se que se verifica uma tendência na discussão observada nos canais do *Youtube* e no *site IMDB (Internet Movie Database)*. Posteriormente, verificou-se que a tendência observada na opinião dos entrevistados vai no mesmo sentido que a anterior. O excesso de opinião não deixa de gerar consensos dentro destas comunidades interpretativas *online*.

Em segundo lugar, explicar que outras obras que podem ser considerados fenómenos transmediáticos, por vezes, surgem também de peças de animação ilustrada e muitas vezes têm sucesso, como é o caso, por exemplo, de várias histórias de heróis da Marvel ou do Star Wars, que por coincidência neste momento também fazem parte dos universos à disposição dos estúdios Disney e tiveram sucesso, muito graças a estas tecnologias ligadas ao hiper-realismo.

A ideia de abordar a Disney e posteriormente *O Rei Leão* foi surgindo à medida que a investigação foi avançando e se revelou ser necessário existir um foco de análise, por isso, após afunilar alguns temas, surgiu a ideia de analisar esta obra. Após observar o impacto que teve na

infância de tantos indivíduos, e até mesmo na vida de adultos, foi considerada obra de interesse para esta análise.

Convém também compreender que os tipos de expectativa vão sempre influenciar a forma e a pré-disposição com que se recebe uma obra. Como vimos nas entrevistas analisadas relativas à obra em estudo, os entrevistados que revelavam intenção de rever a mesma sequência de imagens, que tinham visto no filme de animação, uma espécie de uma cópia realista, sentiram-se mais desiludidos do que aqueles que tinham uma certa e aparente pré-disposição para ver algo diferente, algo novo.

Ainda gostaria de acrescentar que muito se falou em avaliações quantitativas numa escala de 1 (não gosto) a 10 (gosto muito), mas se é verdade que por um lado reduzem a uma mesma unidade as avaliações; por outro, não é totalmente garantido que 6 para um indivíduo tenha o mesmo significado que para o outro. Há indivíduos que dizem não gosto e classificam com 6, e outros que dão 6, porque até gostaram, e esta justificação da avaliação é influenciada pela expectativa, portanto, qualquer avaliação ainda que quantitativa é sempre mais completa quando interpretada e complementada com uma perspectiva mais qualitativa, que proporcione contexto e perceba qual o valor que o indivíduo atribui, neste exemplo à avaliação 6.

Os conceitos selecionados para a revisão de literatura consideram-se relevantes para esta análise, ainda que possam existir outros conceitos, não mencionados, que pudessem também garantir alguma contribuição e valor. Ainda assim, como já foi indicado, a necessidade de tomar decisões e de isolar um objeto de estudo levou à seleção de conceitos verificada nesta dissertação.

Para futuras investigações, deixo em aberto a questão já abordada quanto à existência ou não deste tipo de tendência para a mesma preferência de outros filmes de animação ilustrada da Disney face aos hiper-realistas. Esta tendência é verificável no *IMDB* quer de forma qualitativa como quantitativa, mas não de forma tão acentuada como no filme *O Rei Leão*.

O que esta análise conclui é que mais do que a tecnologia com que se vai produzir ou realizar determinado filme, a resposta a responder é com que intenção se vai produzir determinado filme, com que tipo de animação? Se for produzido e lançado em desenho animado, então as possibilidades de brincar com a imaginação e criatividade são outras, mas se é para ser realista, então como contornar o facto de que os animais não falam nem cantam, ou seja, apenas alguns elementos foram obrigados a fazer esta mudança para “apenas o que é real”: o facto de não ser real os animais falarem e existir um precedente com muitas expressões faciais, cores e outros tipos de códigos muito mais facilmente perceptíveis. Um filme vai sempre depender não só do que se diz, mas como se diz, e a forma como se diz algo é sacrificada quando o objetivo é tentar

criar um animal o mais realista possível, em paisagens que não existem, mas parecem reais. Naturalmente, segundo a perspectiva realista, o animal não terá expressões humanas, mas o discurso é dramático e bem humano na mesma. É no fundo uma questão de alterar a fórmula toda, e não um elemento da fórmula e esperar o mesmo resultado. A Disney manteve o filme quase todo igual, a tentar passar as mesmas mensagens, o mesmo texto, mas tirou os desenhos animados, os olhares tristes, felizes, ou surpreendidos, assim como as cores vivas das personagens, ou seja, os fatores humanos que fazem com que os indivíduos se identifiquem mais facilmente com as personagens.

Existem muitas razões que podem levar um indivíduo a preferir uma obra a outra, assim como existem demasiadas variáveis a influenciar o tipo de gosto de um indivíduo, tudo isto posteriormente irá influenciar o tipo de receção. Dificilmente haverá um consenso total entre todos os públicos de determinada obra quanto à sua receção, quer num mesmo momento quer ao longo do tempo. Mas a verdade é que para a obra em estudo existem vários indicadores, vários comentários, várias críticas que abordam pontos comuns e pode-se considerar que existe um consenso quanto a uma preferência na generalidade dos públicos pelo formato em animação. Esta preferência é notória primeiro pelas avaliações, pelos comentários, pelo impacto dos dois filmes, cada um na sua época foi comentado, um por ser incrível (1994), e o outro mais que não seja foi comentado por ser baseado num filme incrível (segundo o que foi observado). Aparentemente, observou-se que este precedente pode ter jogado contra o formato de 2019.

Como indicado antes, deixo em aberto possíveis abordagens a outros filmes da Disney que sofreram esta mesma readaptação, tentando obter mais informação sobre o porquê da preferência e do impacto da animação.

Em jeito de conclusão, refere-se novamente que o principal objetivo desta análise foi explorar formas de tentar aproveitar o conteúdo que existe *online* a propósito de experiências de receção. Como contam tantos relatos e informações partilhadas espontaneamente, que tratada e selecionada, pode ser considerada de interesse no âmbito dos estudos de receção. Este tipo de análise tem como objetivo explorar o que leva o público a preferir determinada obra face a outra, até mesmo quando as duas contam a mesma história. Este tipo de relatos analisados como dados secundários (*Youtube* e *IMDB*) são relatos feitos espontaneamente pelo público, pelo que consistem mais que não seja numa intenção sincera e clara dos indivíduos em expressar uma opinião sobre o filme, e o comentário espontâneo tem de ser valorizado.

Referências Bibliográficas

- Balcerzak, S., & Sperb, J. (2009). *Cinephilia in the Age of Digital Reproduction: Film, Pleasure, and Digital Culture*. London: Wallflower Press.
- Barthes, R., & Heath, S. (1977). *Image-Music-Text*. London: Fontana Press.
- Colognese, S. A., & Melo, J. L. B. (1998). A técnica de entrevista na pesquisa social. *Cadernos de Sociologia*, 9(4), 143-160.
- Ganz, H. (1973). A relação entre o criador e o público nos meios de comunicação de massa. In B. Rosenberg, & D. M. White (Orgs.), *Cultura de Massa* (pp.366-376). São Paulo: Cultrix.
- Giovagnoli, M. (2011). *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. Pittsburgh: ETC Press.
- Hediger, V., & Vonderau, P. (2009). *Films that Work: Industrial Film and the Productivity of Media (Film Culture in Transition)*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Jauss, H. R. (1994). *A História da Literatura como provocação à Teoria Literária*. São Paulo: Ática.
- Lopes, J. T. (1999). A “Boa Maneira” de Ser Público. *Biblioteca on-line de Ciências da Comunicação*. Disponível em <http://bocc.ufp.pt/pag/lopes-jt-publico.pdf>
- Mantecón, A. R. (2009). O que é o público? *Revista Poiésis*, 10(14), 173-213. doi: <https://doi.org/10.22409/poiesis.1014.173-213>
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics. The invisible art*. New York: Harper Collins Publisher.
- Monaco, J. (2000). *How to Read a Film. The world of Movies, Media, Multimedia: Language, History, Theory*. New York: Oxford University Press.
- Pacheco, L. (2012). Marketing, recepção e crítica cinematográfica na era digital. *Estudos em Comunicação*, (12), 351-365.
- Campenhoudt, L. V., Marquet, J., & Quivy, R. (2003). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Gradiva.
- Carreiro, R. (2009). História de uma crise: a crítica de cinema na esfera pública virtual. In Contemporânea. *Revista de Comunicação e Cultura*, 7(2), 1-15. doi: <http://dx.doi.org/10.9771/1809-9386contemporanea.v7i2.3642>
- Vala, J., Pinto, J. M. M., & Silva, A. S. (2003). A Prática da Análise de Conteúdo. In A. S. Silva, & J. M. Pinto (Orgs.), *Metodologia das Ciências Sociais* (pp. 104-128.68). Porto: Afrontamento.

Vogel, H. L. (2011). *Entertainment Industry Economics: A Guide for Financial Analysis*.
New York: Cambridge University Press.

Webgrafia

Imdb.com

The lion king. (n.d.). Disponível a 20 de outubro de 2020 em
https://www.imdb.com/title/tt6105098/reviews?ref=tt_ov_rt

The lion king. (n.d.). Disponível a 20 de outubro de 2020 em
https://www.imdb.com/title/tt0110357/reviews?ref=tt_ov_rt

Imagens

imagem dados públicos Rei Leão 2019

The lion king. (n.d.). Disponível a 20 de outubro de 2020 em
https://www.imdb.com/title/tt6105098/ratings?ref=tturv_ql_4

imagem dados públicos Rei Leão 1994

The lion king. (n.d.). Disponível a 20 de outubro de 2020 em
https://www.imdb.com/title/tt0110357/ratings?ref=tturv_ql_4

Youtube.com

AngryJoeShow. (19 de julho de 2019). The Lion King Angry Movie Review [Vídeo].

Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=93FVfUii-wE&ab_channel=AngryJoeShow

Channel Awesome. (19 de julho de 2019). The Lion King - Doug Reviews [Vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=w7qjnJ6gJjw&t=1453s&ab_channel=ChannelAwesome

Chris Stuckmann. (19 de julho de 2019). The Lion King - Movie Review [Vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=V7zAymon84Q&t=18s&ab_channel=ChrisStuckman

Jeremy Jahns. (19 de julho de 2019). The Lion King - Movie Review [Vídeo]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=9H9scbD1o0A&t=192s&ab_channel=JeremyJahns

Steve Reviews. (19 de julho de 2019). Steve Reviews: The Lion King [Vídeo]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=8frL0jN5Jko&t=23s&ab_channel=SteveReviews

ANEXOS

Anexo A

Relatos e comentários observados no *IMDB*

Comentários *IMDB*. Filtro por data, mais recentes (*O Rei Leão 2019*)

1. “A soul-less reimagining of a beautiful film.”

(1, avaliação quantitativa dentro da escala de 1 a 10)

“A painfully transparent cash grab by Disney, missing what made the Lion King a stellar film; emotion, heart, soul and character. It's literally worse in EVERY single way.”

2. “BEAUTIFUL”

(10, avaliação quantitativa atribuída dentro da escala de 1 a 10)

“Graphics are absolutely jaw dropping. I was a little kid when I first watched the original Lion King. This movie made me feel like a kid again and I loved absolutely every second of it. Nostalgia so great it caused goosebumps and tears.”

3. “Not good as the original lion king and almost beyond bad like other remakes!”

(2, avaliação quantitativa dentro da escala de 1 a 10)

“The almost worst that I watched the remake and wew given 2 out of 10 id because of music singing intense realistic animated fight with a blood against simba fights scar to challenge with and the animation looks like real and some very sad scene and very scary scenes. If there is no music preents and ill drop to 1 out of 10. But this is the almost worst remake movie I ever watched! Just watch the original version because is so much better than the remake!”

Comentários *IMDB*. Filtro por data, mais antigos (2019)

1. “Nostalgia !!!!!!!!!!!”

“First of all if u have seen Jungle book, GFX as extremely good as Jungle Book. I would say you need to watch the movie In IMAX for the best experience. Although its same story as the original legendary 1994 movie, we never felt bored the amazing story line with the live characters and a great GFX from Disney lead the Original to next level. Must Watch!! And my all time favorite Timon and Pumbaa stole the show :) What else to say

#Hakunamatata!! Get ur bording pass to Africa- PrideRock now to watch Simba the cutest cub in the world!!”

(10, avaliação quantitativa numa escala de 1 a 10)

2. “This is not nostalgia for the adults”

“This new Lion King movie is made for kids, just like how the 1994 cartoon movie was made for us when we were kids. People are complaining that it has too much of the original and nothing really new. Well duh... I believe most, probably all kids have not seen the original, so for them it will be a thrill ride. And this movie is gonna make a lot of bucks because it's a family movie. Parents are gonna bring their kids cause they want them to have the same exciting moments they had when they were kids. So to the adult movie critics: this movie is not meant for you. This movie might seem boring to you.”

(2, avaliação quantitativa numa escala de 1 a 10)

3. “Just a shot per shot Remake”

“Come on are you serious how can you people go watch this trash it's the 1994 movie in live action or 3D animation cause to me this isn't live action it's just with photo realistic 3D CGI don't be stupid and give your money to Disney cause this is why they keep popping out these remakes just to cash in on the nostalgia just watch the 94 movie”

(1, avaliação quantitativa numa escala de 1 a 10)

Comentários IMDB. Filtro por data, mais recentes (1994)

1. an amazing movie and incredible for everyone (10, avaliação quantitativa dentro da escala de 1 a 10)

I love you elton for helping make the soundtrack and i love everyone involved

2. Not scary and sad at all! Best Disney movie of all time!

(8, avaliação quantitativa numa escala de 1 a 10)

Simba and their friends Timon and pumba sings along "hakuna matada" and also simba challenge scar to defeat and becomes the king! I gave 8 out of 10 is because 2 reasons. Because of mild violence and against lion fighting. And lion hunts animal scenes. But not a bad movie at all!

3. It's a great movie!

(, avaliação quantitativa numa escala de 1 a 10)

It has a good storyline and good animation, and I don't think it is specifically targeted to an age, so everyone can enjoy it!

Comentários IMDB. Filtro por data, mais antigos (1994)

1. The pinnacle of animated movies. (10 avaliação quantitativa dentro da escala de 1 a 10)

“The Lion King is absolutely Disney's greatest achievement to date and will long be hailed as such. The story is classic, but better yet are both the stunning animation and the inspirational score by Hans Zimmer. The songs are brilliantly written with music by Elton John (with help from Zimmer) and Lyrics by Andrew Lloyd Webber's long-time partner, Tim Rice. If you aren't among the millions that have purchased the video DO IT (if you can find it anywhere)!”

2. A generation's cult-movie. (8 avaliação quantitativa dentro da escala de 1 a 10)

“Many saw this movie. People of all ages, older and younger, have appreciated it. But a movie is always aiming at a particular target public. The movie was really "speaking" to the teenagers, who respond radically to "the Lion King" by buying songs and videos, and by singing to the "pride land's" rhythms. The movie is truly a masterpiece of animation, though many confirm that the storyline was borrowed from a Japanese anime. It's style is classical and really "cleancut". Colors, atmospheres, and musics, all combined to achieve an extraordinary emotional film. One of the best. Only surpassed by Disney's Mulan, which was more complete. A classic! 8* on 10”

3. The only movie worth 10 of 10! (10 avaliação quantitativa dentro da escala de 1 a 10)

“The intro is better than in any Broccoli-Bond, the plot has a age-span that exceeds 25 years. I watched it together with my daughter, and we both enjoyed the movie but from two different horizons... And the characteristics are better placed than in any heavy Ingmar Bergman-movie.I was seven years old when The Jungle Book first appeared, my daughter was 6 when The Lion King came - suddenly I understood why it is The Greatest Movie I have ever seen.”

Anexo B

Relatos e comentários observados nos canais selecionados no Youtube

Canal/ Crítico 1 -Chris Stuckmann; Comentários;

1. “There is an unfortunate trend nowadays of “the visuals and cinematography are amazing, but everything else is bad”
2. “Did you guys know they released a better version of this in the 90's?”
3. “The problem with realistic graphics is that it reaches a point it looks so real that it's boring.....”

Canal/ Crítico 2 - Jeremy Jahns

1. “Me: Can we see the lion king?Mom: We have the lion king at home.; Me: Yeah, you’re right. Edit: Nobody listened to their moms, because this is now the 7th highest grossing movie of all time, with \$1.6B. (In fact, it’s the only movie in the Top 10 Highest Grossing that wasn’t positively *reviewed*...)”
2. “All the lions were horrible honestly. I literally started laughing at Beyonce 😞😞 I couldn’t believe my ears!!! I feel like the simba nala relationship didn’t even exist. It was so anti climatic”
3. “Especially when simba was crying about Mufasa dying, I didn’t see any emotion in the cubs face...”

Canal/ Crítico 3 - Channel Awesome

1. “So this is how imagination dies, with thunderous applause.”
2. “The Lion King (1994) is the peak of the Disney Renaissance, The Lion King (2019) is the rock bottom of the live action remakes”
3. “This movie made \$191 Million domestic on it's opening weekend., It's made almost \$1 Billion globally by now,It has an 88% audience score., Nothing matters anymore. ,Nothing matters. Nothing.”

Canal/Crítico 4 - Steve Reviews

1. “Imagine growing up with this remake instead of the original. Sad.
2. scar in original: sassy, interesting, amazing song scar in 2019.
3. "Be prepared" in the original movie was secretly warning us about this.”

Canal/ Crítico 5 -AngryJoeShow

1. “In like 20 years from now, Disney is gonna remake their live-action remakes.”
2. - “For me they removed too many memorable lines. Pumba getting stuck and screaming "she's gonna eat me!", Death of the King line is not in there. Scar yelling Sarabe! That's gone and they changed the Hyenas complaining to Scar that they won't hunt. They also change the line where Rafiki says "you're Mufasa's boy!". Like come on, these were so memorable for me. Also there seems to be a lack of passion to some of the scenes. James Earl Jones yelling Simba, or Scar telling Mufasa that Simba is down there! Just did not feel as impactful.”
3. “Beyonce's voice ruined the movie for me. She's the worst voice actor ever.

Anexo C

Entrevistas na íntegra

1. Entrevistado 1

Idade: 28 anos;

Sexo: masculino;

Último grau de escolaridade completado: 12º ano

Profissão: Customer Relations HP;

Área de residência: Lisboa / Sintra

Qual a avaliação que faz do filme *O Rei Leão* 1994?

Muito boa, Gostei bastante do filme e é o meu filme preferido por alguma razão.

Teve uma carga emocional muito grande e foi um filme me satisfez muito do ponto de vista da criatividade e da forma como puxou por determinados princípios que quis enraizar na minha vida para o futuro. Transmitiu a maior mensagem que vi num filme de animação até a data. Continua a ser sem dúvida o que transmitiu mensagem mais forte

De que se lembra do filme? Lembra-se da primeira vez que o viu?

Não me recordo da primeira vez que vi o filme. Recordo-me de ficar fascinado com a animação, como os leões e os animais, tinham uma carga de vida muito grande, adorei.

Viu o segundo filme?

Sim no cinema até.

De que é que se lembra? O que é ficou? Que avaliação faz?

Ficou a carga nostálgica de tudo o que me fez sentir no primeiro. Como é uma repetição vai me sempre levar ao primeiro, sendo que é um remake com outro tipo de animação. Mas o que ficou foi mesmo a marca das saudades que eu tinha daquele grande filme que eu vi, o primeiro. Este filme tem alguns aspetos muito bons associados a tecnologia de atualmente, mas não deixa de trazer à memória o quão verdadeiramente bem feito foi o primeiro e a mensagem que conseguiu passar.

Como compara os dois filmes?

Consigno atentar nas diferenças, a quantidade de falas que são retiradas e a forma como as cenas são representadas de maneira diferente no segundo filme, que já é um remake, e por assim ser parece que há uma necessidade de alterar o que estava bem feito só para agradar a determinada audiência. É mais influenciável a narrativa, parece que não se regem por

aquela mensagem que o filme queria passar. isso no computo geral enfraquece a mensagem que passou tão bem no primeiro filme, e neste foi mais difusa a mensagem.

A animação, gosto que tentem fazer remakes destes filmes, mas por outro lado acho que o que é bom e foi verdadeiramente agradável foi deixar tanto à imaginação, tu olhares e poderes não ver como é verdadeiramente um leão ou uma hiena, até porque isso acarreta toda uma outra noção de física biologia e da própria anatomia dos animais, mas ali deixa mais à animação.

Este segundo filme é realista demais, ou seja, sei que é esse o objetivo, mas não fica bem, outros filmes talvez seria indicado, Tarzan, livro da selva, mas este filme do rei leão não é um filme em que tenham conseguido transparecer a emoção, quando os animais falam, perderam o carácter humano, os traços eles partilham com os seres humanos e que identificamos no primeiro filme.

Como avalia os dois filmes de 0 a 10?

O original a versão de 1994 dou entre 8,5 a 9— não daria mais a nenhum outro filme da Disney. Considero mesmo que é tudo muito bem conseguido a animação a narrativa os diálogos, é tudo, há uma data de mensagens subliminares, filosofias que se retira do filme. Filosofias que eu partilho e que gosto de enraizar.

Como por exemplo?

O Hakuna Matata definitivamente. o mote para a vida que devemos levar, a forma como devemos encarar a vida, a diferença é muito grande na forma como a mensagem transparece é muito diferente no primeiro e no segundo.

Daria um 6 pela tentativa ao novo, pela tentativa de recriar algo tão grandioso por si só é um trabalho difícil. Mais também pelo facto de ser muito perigoso tornar os animais só animais e recriar o filme. Em comparação o outro é um 9 sólido.

Há que valorizar, mas para mim esse valorizar não é tao grande ao ponto de eu ser fã destes novos remakes, com aspetos extremamente realistas, ou de pegarem em filmes de animação e fazerem remakes com aspetos realistas.

O que eu considero bom e incrível nos filmes de animação é que deixa tudo em aberto para que a tua imaginação jogar com o que está a ver.

Pode ser perto da realidade, mas nunca será a realidade, agora não será apresentarem-te o leão como ele é. Há traços na animação que te podem fazer simpatizar mais com o leão, determinadas cicatrizes que podem levar a coisas mais destacadas na animação, nunca será comparável, os filmes de animação tem a ganhar em relação a estes novos filmes.

Tem conhecimento que outros filmes da Disney sofreram a mesma adaptação? Qual a avaliação que faz?

Mowgli, Tarzan (sabe que há mais, mas não se recorda). Há um padrão, não há muito interesse em ir ver remakes, gosto de guardar como memória aquilo que é um bom filme de animalão.

Vi o novo filme do rei Leão não vou voltar a ver, mas vou voltar a ver o de animação e mostra lo aos meus filhos e aos meus netos.

Levou alguma coisa do filme para fora do filme?

Vi todos os filmes de O Rei Leão. Lembro-me de series antigas como do Timon e pumba na Disney channel. Filmes do Timon e do pumba. Todo o universo do rei Leão eu vejo. Tenho um t-shirt do rei Leão, tenho um acessório, um porta chaves que é do Rafiki, comprado na Disneylândia em Paris, assim como um acessório na parede de casa que diz Hakuna Matata

2. Entrevista nº 2

Idade: 27 anos;

Sexo: masculino;

último grau de escolaridade completado: Mestrado;

Profissão: Veterinário;

Área de residência: Londres

Qual a avaliação que faz do filme *O Rei Leão* 1994? Como foi a experiência? De que se lembra? (imagem, música, história, personagens, o que gostou mais e menos, o que ficou do filme?)

Epá o primeiro filme, um filme da Disney quando eramos crianças, um filme que nos toca a todos na alma. Tenho memória de ser miúdo e acho que foi dos primeiros filmes em que chorei a ver, acho que todo o miúdo tem a memória de estar na sala, e o olha o Mufasa morreu e tu viras te para os teus pais e olha desfazes te em lágrimas. Toda a gente tem essa memória bem entranhada. Tenho muitas memórias de na minha primeira casa estar a ver a cassete na televisão, não foi um filme que vi no cinema, mas tinha a cassete e lembro de ver várias vezes em miúdo sim.

O que lhe faz lembrar?

Infância, bons momentos, apesar da cena mais fixe é muito marcante, a emoção que os filmes nos podem dar. Epá pareço um disco riscado, mas, a cena mais épica, claro lembro-me de ficar

mesmo chocado, do Mufasa morrer, está mesmo entranhado fiquei mesmo “woow,!!” se calhar é de ser miúdo aquela ideia de ser miúdo e pensar epá os meus pais podem morrer, se calhar, o primeiro choque que possa ter tido por aí. Não fazia sentido ver um filme de desenho animado e ter um choque daqueles.

Mas claro também adoro o Timon e Pumba adoro as músicas, a animação, Paletes de cores, sons de África, aquelas músicas o (canta um bocado da música da cena de abertura)

Qual a avaliação que faz do filme *O Rei Leão 2019*? Como foi a experiência? De que se lembra? (imagem, música, história, personagens, o que gostou mais e menos, o que ficou do filme?)

Fui ver ao cinema, fiz questão de ir ver, convidei os meus pais e o meu irmão e a mulher dele e fomos todos ao cinema.

Primeiro acho que fiz uma má decisão quando fui ver o filme, porque eu cresci com a versão portuguesa e agora sou mais velho pensei, agora quero ver a versão original e fui ver em inglês e aí perdi muito o efeito de nostalgia porque as músicas que estava habituado eram as portuguesas.

Claro que conheço as músicas de ir ao Youtube e não sei quê. Mas perdi talvez muito o efeito de nostalgia, por aquela ideia, agora sou maturo vou ver o filme em inglês na versão original. Portanto a parte de eu crescer prejudicou, talvez, o efeito de nostalgia que é suposto o filme ter. Doutra forma as pessoas que foram ver comigo, o meu irmão disse logo que estava horrível não gostou

Eu sinceramente gostei. houve coisas que eles incluíram que foi mais marketings da Disney moderna, como pôr músicas da Beyoncé que não existiam antes, é estar a fazer marketing e criar venda numa coisa que sinceramente não é preciso, é um franchise que já tem tudo a ganhar só por fazer.

Acho que o filme perdeu muita emoção ao não por sobranças as personagens e não dar uma cara mais expressiva. Claro que epá eles estão a fazer um show *off* do realismo e do que eles conseguem fazer que é assustador. tu vês aquilo, agora vês agora um documentário da Netflix e penso epá será que aquilo é realidade o que é CGI. Eles mostraram mesmo a grande que conseguem fazer um leão à tua frente, que são só 0's e 1's, mas para ti é um leão. Isso para mim é espetacular e tem de se tirar o chapéu gostando ou não do efeito final. Agora acho que a melhor personagem no filme na minha opinião é o Tímon, é o que tem mais expressividade é o único que mexe os braços a falar, é o único que tem ainda uma pequena sobrança dos suricates todos os outros é um leão e perde expressão. Eles pecam por isso porque no fundo

apesar de ser um realismo, e decidirem vamos fazer uma versão real do Rei Leão, continua a ser uma hierarquia, continua tudo a ser baseado no Hamlet, portanto epá é o Hamlet, é uma peça dramática temos de introduzir drama senão é só BBC.

Como compara os dois filmes? (quais os elementos principais que os afasta ou aproxima)

Consegue avaliar cada um de 0 a 10? Justifique.

0 a 10 □ O original classifico com um 8 talvez, é um 8 pelo que já disse antes, acho que a animação é brutal, o efeito nostalgia vai sempre ser um bocado imparcial nestas coisas, as cores a animação, a música, a dobragem estava espetacular, mesmo a versão portuguesa do primeiro, a história também que ´é basicamente a mesma nos dois filmes

O mais recente apesar de não gostar tanto dou lhe um 6.5 em 10. Porque é uma história que já conheces, portanto é muito difícil eles surpreenderem certo? Tu não podias ir para aquele filme e esperar ter “vou ter algo de novo”. O que eles introduziram de novo até foi mau na minha opinião, como eu já disse as músicas novas e etc... Mas é a tal coisa tem de se tirar o chapéu a animação esta brutal está muito bem feito

Porque a narrativa pá, se quiseres analisar a narrativa dos dois tens de ir analisar o Hamlet do Shakespeare, e depois ...

Nem sei se queres que entre por aqui, mas até animação da Disney o Rei Leão foi baseado todo numa anime. A história com leões e da pedra do rei, o Kimba, é uma animação um anime japonês, isso vem tudo do Kimba, depois Disney roubou. Acho que o filme de animação até teve banido no Japão e acho que houve grande polémica.

Levou alguma coisa do filme para fora do filme?

(brinquedos, séries, filmes, sequelas jogos, roupa)

Lembro me que tinha em puto os bonequinhos de plástico do rei Leão nem se mexiam, umas pecinhas de 5 centímetros. tinha os leões o Timon tinha o Pumba. Lembro-me me de ter isso, tinha na altura dos meus irmãos também tinha umas cassetes que se punham nos gravadores que contavam histórias e tinham as músicas e livros pequeninos da Disney com histórias paralelas

Tinha a cassete do Rei leão 2, e sei que saiu outro, mas não peguei tanto nem vi. Lembro me que havia no Disney Chanel serie do Tímon e pumba. Acho que joguei em casa do meu primo um jogo do Rei Leão para a mega drive, mas não tenho a certeza

Tem conhecimento que outros filmes da Disney sofreram a mesma adaptação? Qual a avaliação que faz?

Já vi a Bela e o Monstro, mas já em miúdo não gostava do filme original e também não gostei da versão humana, *live action*. Sei que há o Dumbo que ainda não vi, mas acho que vou gostar se for psicadélico como o desenho animado

Acho que estou a esquecer-me de um grande...

Vi os do Mowgli, há muitas versões, acho que há uma que é da Disney e outra que não é da Disney, vi o da Disney e gostei muito dos atores lembro-me de ver o trailer e achar que tinha grandes atores que ia ser espetacular

Mas se calhar o Mowgli é diferente do rei Leão porque eles já dão mais expressão aos animais, o leão do Mowgli está cheio de cicatrizes, e se compararmos com o Scar tem uma mínima no filme. A Mulan não vi, mas acho que não vou ver acho que é parte do marketing da Disney para a china

O Aladino gostei, é muito difícil imitar o génio e eles escolheram o Will Smith e acho que ficou muito fixe eu gostei do Aladino pessoalmente gostei, e as mudanças que eles fizeram na história se calhar até foi para melhor, foi um filme que gostei de ver. Olha gostei muito mais do Aladino que do Rei Leão. No desenho animado gosto muito mais do Rei Leão que do Aladino.

No fundo estamos a falar de filmes animação, e é um reforço da nostalgia. Podes querer puxar o publico alvo vais ter sempre as crianças, mas o objetivo de fazer *live action* é os gajos que viram isto Há 20 e 30 eu quero que eles vão ver isto com os filhos, para filhos verem o desenho animado e estou a mesma a vender o meu produto é o que eles querem no fundo. Mas continuam a ser histórias para crianças e precisam de animação e precisam de expressão, e acho sinceramente que o rei Leão concretamente não ter expressão. Não estas a poder contar um narrativa duma hierarquia um *plot* gigante de roubar o reino e voltar e uma história de redenção com um leão que te uma expressão de um leão, porque são sentimentos e emoções humanas então precisas de ter, para o publico simpatizar com uma emoção humana tem de haver uma expressão humana , não basta apenas debitar dialogo, tem de haver a manifestação desse dialogo, muito do que nós retemos é como se diz e o que a nossa cara esta a sentir e não apenas o tom de voz e o que dizemos em si

3. Entrevista nº 3

Idade: 28 anos;

Sexo: masculino;

último grau de escolaridade completado: Licenciatura

Profissão: Assistente Técnico

Área de residência: Lisboa

Qual a avaliação que faz do filme *O Rei Leão* 1994? Como foi a experiência? De que se lembra? (imagem, música, história, personagens, o que gosto mais e menos, o que ficou do filme?)

Era muito jovem quando o vi o que me colou logo quando o vi, foram os animais, os bichinhos, não é? Era novo, mas ainda hoje gosto muito dos animais. Ficou também a banda sonora, mas acima de tudo o que ficou foi o incrível dueto do Timon e do Pumba, foi assim uma coisa que para mim ficou para a posterioridade. Até hoje em dia se estiverem a dar os desenhos animados do Timon e pumba ainda vejo, da mesma forma que antes me levantava as 7 da manhã para ver na televisão.

Lembra-se da primeira vez que o viu?

A minha cena favorita estou em dúvida se é do primeiro, mas aquela interação entre o Tímon o Pumba e as hienas, portanto eles começam a dançar a ula, desde a primeira visualização chamou-me à atenção, e foi uma cena que não me saiu da cabeça

Mas diria que o que gostei mais são a banda sonora e os animais, e quanto a pontos negativos não tenho nada a apontar, não sei se é necessário escolher dizer alguma coisa negativa, mas não coloco pontos negativos

Qual a avaliação que faz do filme *O Rei Leão* 2019? Como foi a experiência? De que se lembra? (imagem, música, história, personagens, o que gosto mais e menos, o que ficou do filme?)

Eu vi o filme de *O Rei Leão* 2019 live *action*, com o Donald Glover e Beyoncé, e nem sei se o Jay Z também entra, e vi no cinema do início ao fim.

Logo a partida mesmo antes de já ter visto o filme estranhei fazerem um remake deste filme, eu vou repetir muito esta ideia que é se está bom não vamos inventar, mas pronto, vendo

o filme, fez-me impressão a questão do *live action*. Não considero mesmo um *live action*, mas sim uma aproximação a um *live action*, não sei como hei de definir de outra forma, visto que não são mesmo leões gnus girafas zebras, o que queiras, que foram treinados e que ali estão, bichos a sério em que bate o coração.

Vendo o filme, extremamente bem feito, acho estranho, mas é leal ao primeiro e eles mexem a boca a falar, visto ser um *live action* achei estranho. Houve uns momentos em que senti uns pequenos cortes, sinto que o filme do rei e do Rei Leão *live action* são o mesmo filme, mas que têm cenas distintas, ou seja, um não tem as cenas do outro. Não te consigo dizer quais nem dar 100 % de certeza, porque só vi uma vez quando saiu. Sinto que faltavam ali algumas cenas.

De que gostou mais e o que gostou menos? Pontos fracos e Pontos fortes?

Os pontos fracos, entendendo que é um filme e nem tudo consegue entrar, realmente terem cortado algumas das cenas mais simbólicas para mim, senti essa falta.

De positivo, a banda sonora, os atores as atrizes, sinto que deram o corpo ao manifesto e esta bastante leal em termos das personagens que interpretam. Falta ali mais Rafiki.

Como compara os dois filmes? (quais os elementos principais que os afasta ou aproxima) Consegue avaliar cada um de 0 a 10? Justifique.

Ok, é complicado, fazer uma avaliação de um filme sabendo que para ti é perfeito, mas que a perfeição não existe.

Mas dou o 10, atribuo esta avaliação ao facto de ter visto na altura em que vi, numa fase onde, não sei se estou aqui a inventar coisas, aquilo que vês acabas por interiorizar de forma inconsciente, e fica-te no imaginário por assim dizer, as lições que o filme te passa e a forma como o filme é entregue a quem o vê, tem lições bonitas, tem um imaginário bonito.

O de 2019?

Dou-lhe um 6, talvez, pelas falhas que tem em relação ao primeiro filme ao original. Isto reconhecendo que os atores e as interpretações estão boazinhas, mas falta a magia da Disney, não senti nesse filme a magia da Disney. A questão do ultrarrealismo retirou muita personalidade ao filme, senti também que era um filme desnecessário.

Levou alguma coisa do filme para fora do filme?

(brinquedos, séries, filmes, sequelas jogos, roupa)

Ok vou tentar fazer isto por uma ordem cronológica. Não me recordo das datas de outros filmes do Rei Leão de animação, mas vi-os várias vezes, não sei quantas, mas vi. Jogo da PlayStation lembro-me de experimentar, mas não joguei muito. o jogo de game boy joguei muito. Há outro

que é um título presente noutro título que é o Kingdom Hearts. E vi o Tímon e Pumba, series e filmes.

Tem conhecimento que outros filmes da Disney sofreram a mesma adaptação? Qual a avaliação que faz?

Sim lembro me agora por exemplo do Filme do Aladino e esse sim te fui ver e gostei.

4. Entrevista nº 4

Idade: 29 anos;

Sexo: masculino;

último grau de escolaridade completado: 12º ano

Profissão: Técnico de som/ Dj

Área de residência: Lisboa

Qual a avaliação que faz do filme *O Rei Leão* 1994? Como foi a experiência? De que se lembra? (imagem, música, história, personagens, o que gosto mais e menos, o que ficou do filme?)

Vi o primeiro quando era puto e vi várias vezes anos mais tarde, o que gostei mais é o facto que o filme abre muito bem, tem leões que gosto, eu sou do sporting e gosto de leões acho que é um animal bonito, mas prendeu me logo a história.

Acho que é um filme que se vê bem, apesar de existirem outros filmes que eu prefiro, embora a aquela dinâmica do simba com o Tímon e o pumba, é algo que te prendem muito ao filme, tem muito carisma. Acho que o ponto forte do filme é o Tímon e o pumba

Vi a primeira vez em casa, e da primeira vez que vi lembro que adorei o filme.

O que gostei mais foi as duas personagens o Tímon e o pumba, assim como a banda sonora, o que gostei menos talvez a incoerência das hienas e o Scar serem os maus, o filme dá a entender que são os maus e comem animais, mas dá entender que o simba e os outros leões bons não o fazem. Esse é um facto que achei estranho

Não vou dizer que pensei isso de forma tão complexa como estou a descrever agora, mas sei que me ficou essa ideia de que também são leões e também caçam. Eles governam de uma forma mais, não é só comer, se fizermos uma metáfora com os recursos, não é só recolher recursos é fazer as coisas com conta peso e medida.

Qual a avaliação que faz do filme *O Rei Leão* 2019? Como foi a experiência? De que se lembra? (imagem, música, história, personagens, o que gosto mais e menos, o que ficou do filme?)

Vi no cinema. O feeling geral é desapontante, ou fraquinho.

Porquê?

Porque talvez gostava que estivesse mais animado talvez, se calhar. Eles optaram muito pelo, como disse a bocado, ultrarrealismo, se eles tivessem feito com o grafismo que Há agora, mas com as bocas mais animadas, parecer que estás a ver os animais realmente, assim parece que fica estranho.

O casting está bom, mas acho que se espalharam ao comprimido nas músicas. A primeira banda sonora ta muito boa. O Elton John na versão “can you feel the love tonight”, achei aquilo muito fraquinho neste filme. Outra coisa, gostaria que tivessem feito o filme igual, houve cenas que não puseram o que fizeram de outra maneira e pronto.

No fundo é isso é ser hiper-realista, mas um pouco mais animado, e com alguma preocupação com a zona da cara e da boca, não sei se me faço entender.

Como compara os dois filmes? (quais os elementos principais que os afasta ou aproxima) Consegue avaliar cada um de 0 a 10? Justifique.

Ao primeiro vou lhe dar um solido 8, pela banda sonora e pela história, acho que vale a pena.

O de 2019 vou lhe dar um 6, porque se vais fazer um remake há essa responsabilidade, e pronto não gostei do resultado final.

Levou alguma coisa do filme para fora do filme?

(brinquedos, séries, filmes, sequelas jogos, roupa)

Vi o segundo filme, e vi também series e filme do Tímon e pumba, o Kingdom Hearts se não me engano entram várias personagens da Disney.

Tem conhecimento que outros filmes da Disney sofreram a mesma adaptação? Qual a avaliação que faz?

O livro da selva não esta mau, mas gostava que estivesse igual ao original, o livro da selva é uma cena muito especifica para mim, porque era muito novo, vi em brasileiro, e é difícil arranjar essa versão agora. E o remake vê-se muito melhor do que o Rei Leão, apesar de não ser o mesmo, ou o que gostaria que fosse. Mas em termos de animação o Balu (urso) por exemplo, tem o focinho assim meio tosco, mantiveram a animação.

5. Entrevista 5.

Idade: 24 anos;

Sexo: masculino;

último grau de escolaridade completado: Pós-Graduação

Profissão: Consultor de sistemas de informação

Área de residência: Lisboa

Qual a avaliação que faz do filme *O Rei Leão* 1994? Como foi a experiência? De que se lembra? (imagem, música, história, personagens, o que gosto mais e menos, o que ficou do filme?)

Já vi o filme montes de vezes, se calhar por ter gostado tanto é que vi tantas vezes. O que me lembro do filme na altura era mais do que o filme em si era o contexto em que o via era a questão da parte familiar, que quando era mais novo era o contexto em que via esses filmes, e os filmes da Disney são filmes que ficaram talvez por causa disso, e este é dos filmes que gosto mais. Na parte da história em si claro que para uma criança é sempre engraçado tu veres animais a terem a sua própria história e assumirem papel de humanos, isso é sempre engraçado por isso acho que isso é a parte que nos faz gostar mais do Filme.

Normalmente não gosto muito de filmes cm musicais, de filmes com muitas músicas, mas nos filmes da Disney de animação as músicas ficam me sempre na cabeça, por isso a música do filme é capaz de ser o ponto mais forte e mais característico.

Alguma cena ou personagens favoritas?

Aquela parte no início quando o Simba e a Nala, vão ao cemitério dos elefantes e depois aparece o Mufasa e está aquele discurso todo profundo, é uma parte muito engraçada, lembro me que depois acabam só a brincar um com o outro.

Qual a avaliação que faz do filme *O Rei Leão* 2019? Como foi a experiência? De que se lembra? (imagem, música, história, personagens, o que gosto mais e menos, o que ficou do filme?)

Quando fui ver este segundo filme já ia numa perspetiva de quem não ia ver o que tinha visto no primeiro, e o que eu ia à procura não era de adorar o filme, mas ver como é que aquilo tinha sido feito. Dessa perspetiva gostei do esforço e da forma como ficou o resultado final, está tudo muito deslumbrante as imagens e tudo mais.

Na parte da história, a história é igual obviamente, claro que não faz tanto sentido animais a sério a cantar ou o que seja, mas pronto, acho que, não desgostei do filme, não é tão bom como o primeiro, não trás a mesma coisa que o primeiro, mas se calhar se não tivesse visto o primeiro e visse só o segundo gostava na mesma do filme. Não o vi como comparação vi como curiosidade para saber como é que estava.

Alguma cena preferida?

A parte que o simba está a cantar o “mal posso esperar para ser rei” que aparecem uma data de animais muito pequeninos, achei que essa parte está muito fixe.

Como compara os dois filmes? (quais os elementos principais que os afasta ou aproxima)

Consegue avaliar cada um de 0 a 10? Justifique

O primeiro, pela quantidade de vezes que o vi não dar 10 é injusto. Claro que não é o melhor filme do mundo, mas o fator nostalgia, e tudo o que está associado ao filme faz com que seja dos filmes mais. Se for preciso ainda hoje estou em casa e vou ver o filme à toa,

Quanto ao novo, abstraindo um bocado do facto de estarmos a tentar comparar um com o outro, dava um 7. Pela forma como o filme está feito e tudo mais.

Tem conhecimento que outros filmes da Disney sofreram a mesma adaptação? Qual a avaliação que faz?

Vi o Dumbo, vi o Aladino, a Bela e o Monstro, e o Mowgli acho que não vi tudo.

O Dumbo, mais por não me lembrar de ter visto o primeiro, gostei do Dumbo, mas sei que a história teve de ser alterada para fazer o filme em live *action*. A Bela e o Monstro também está giro, mas lá está é diferente do Rei Leão, porque é com pessoas e acaba por ser mais fácil. Tudo bem que pronto, depois tens chávenas que falam e tudo mais, mas mesmo assim ficou fixe, é mais fácil por expressão numa chávena que não tinha do que num animal, não é?

Mas sim acho que a Bela e o Monstro ficou fixe, e os atores foram bem escolhidos, aquele Gaston conseguiu ficar irritante como o primeiro.

O Aladino já acho mais fraco, mas pronto já envolve mais magias e o Génio, que é aquela personagem que toda a gente gostava, não é que não esteja engraçado, mas não é o génio que se transformava em tudo e mais alguma coisa enquanto estava a falar, e depois cantava aquelas músicas, não é a mesma coisa.

Levou alguma coisa do filme para fora do filme?

(brinquedos, series, filmes, sequelas jogos, roupa)

Quando eramos putos víamos aquelas series no Disney chanel, via várias e também no Disney kids acho eu.

Os outros dois filmes do Rei Leão também vi, se bem que o terceiro é mais sobre o Timon e o Pumba, mas pronto é do Rei Leão

Cheguei a jogar jogos mesmo do Rei Leão, em casa dos meus primos. Depois anos mais tarde surgiu o Kingdom of Hearts que é um jogo que inclui todas ou muitas histórias da Disney em que também aparece o Rei Leão, roupas e assim não

Acho que é mais difícil criar este tipo de merchandise para o filme novo. Existe na mesma, alguns bonecos do filme novo, há uns que são engraçados, mas esse tipo de coisas também não comprei no primeiro não ia comprar neste.