

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa
Mestrado em Som e Imagem



**Personagens atípicas no cinema de animação:
do movimento à personalidade**

Som e Imagem - Animação por computador 2014/2015

Joana Filipa Cunha Dias

Professor Orientador: Prof. Doutora Sahra Kunz

Setembro de 2015

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa
Mestrado em Som e Imagem

**Personagens atípicas no cinema de animação:
do movimento à personalidade**

Som e Imagem - Animação por computador 2014/2015

Joana Filipa Cunha Dias

Professor Orientador: Prof. Doutora Sahra Kunz

Setembro de 2015

DEDICATÓRIA

Dedico a presente dissertação às minhas amigas que tanta paciência tiveram comigo e que me ajudaram ao longo do tempo da realização desta dissertação, contribuindo com sugestões e correções para que a mesma ficasse o melhor possível.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as pessoas que me apoiaram e que me ajudaram ao longo da presente dissertação, especialmente à Professora Doutora Sahra Kunz, orientadora da dissertação, por toda a ajuda dada e orientação da mesma.

Quero também agradecer a toda a minha turma e amigos pela ajuda, correcções, sugestões que me foram dando no decorrer desta investigação, que me foram preciosas e pertinentes para a realização da mesma.

À minha mãe, Maria de Lurdes Dias, não especificamente pela ajuda na dissertação, mas por cuidar de mim para que todo este trabalho avançasse com sucesso.

RESUMO

A presente dissertação consiste numa abordagem/estudo daquilo que se considerarão “personagens atípicas” no cinema de animação, através da análise das suas personalidades, comportamentos e movimentos.

Foram analisados seis personagens de filmes de animação, possesores de anomalias, de modo a compreender a influência das suas deformidades no modo como vivem. “*Dumbo*” (1941) de Samuel Armstrong e Norman Ferguson, “*Finding Nemo*” (2003), de Andrew Stanton e Lee Unkrich, e “*The Hunchback of Notre Dame*” (1996) de Gary Trousdale e Kirk Wise, introduzem, respectivamente, as personagens Dumbo, Nemo e Quasimodo com anomalias físicas inatas. O outro tipo de anomalias é definido como anomalias físicas adquiridas, que são obtidas posteriormente à nascença. Para este tipo analisaram-se personagens como o Hook do filme “*Peter Pan*” (1953) de Clyde Geronimi e Wilfred Jackson, Fergus do filme “*Brave*” (2012), de Brenda Chapman e Mark Andrews, e Hiccup do filme “*How to Train Your Dragon 2*” (2010), de Dean DeBlois e Chris Sanders. Estas personagens têm em comum amputações de membros.

Todas estas personagens são diferentes desde a sua personalidade ao modo como se movimentam, pois cada uma se comporta de maneira diferente perante a sua atipicidade, adquirindo comportamentos que se traduzem de uma forma característica dada a sua anomalia. Embora existam dois tipos de anomalias físicas a serem estudados, em ambos os casos as personagens comportam-se irracionalmente de forma protegida, ou seja, o seu comportamento é influenciado pela anomalia em questão.

Após uma ligação do tema da presente dissertação com o projeto final de mestrado, estudou-se o desenvolvimento da curta-metragem “*Ao Relento*” (2015) de Joana Dias e Ricardo Pinheiro, formou-se uma conclusão sobre a dissertação.

Palavras chave: Anomalias, inatas, adquiridas, Dumbo, Nemo, Quasimodo, Hook, Fergus, Hiccup, 3D, Disney, Pixar, Dreamworks, personalidade, movimento

ABSTRACT

In this dissertation we will study the meaning of atypical characters in animation cinema through the analysis of their personality, behavior, and movement.

Six disabled characters from different animation movies were analyzed in order to better comprehend the influence of their deformities on their way of living. Samuel Armstrong and Norman Ferguson's *Dumbo* (1941), Andrew Stanton and Lee Unkrich's "*Finding Nemo*" (2003), and Gary Trousdale and Kirk Wise's "*The Hunchback of Notre Dame*" (1996) give us three characters with congenital physical deformities: Dumbo, Nemo and Quasimodo. As for acquired physical deformities, defined by appearing after birth, we analyzed Captain Hook from Clyde Geronimi and Wilfred Jackson's "*Peter Pan*" (1953), Fergus from Brenda Chapman and Mark Andrews's "*Brave*" (2012) and Hiccup from Dean DeBlois and Chris Sanders' "*How to Train Your Dragon 2*" (2010), which all possess limb amputations.

All these characters have different personalities and movements, since they behave differently according to their handicap. Although there are two types of physical deformities being studied, both show that characters behave irrationally self-protective as a product of their specific deformity.

After connecting this dissertation's theme with the Master's final project – an animation short film: Joana Dias and Ricardo Pinheiro's *Ao Relento* (2015) – we will further analyze the development of said animation short film and summarize the whole dissertation into a conclusion.

Key words: Deformities, congenital, acquired, Dumbo, Nemo, Quasimodo, Capitan Hook, Fergus, Hiccup, 3D, Disney, Pixar, Dreamworks, personality, movement

ÍNDICE

1	INTRODUÇÃO	1
1.1	Breve apresentação da autora	1
1.2	Ligação do autor com a área abordada	2
1.3	Apresentação da proposta de trabalho	3
1.4	Organização e Tema Abordados na Presente Dissertação	4
2	ESTUDO DE PERSONAGENS ATÍPICAS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO	5
2.1	Definição de personagens atípicas.....	5
2.2	Do Cinema à Animação	6
2.3	PERSONAGENS COM ANOMALIAS FÍSICAS INATAS (DUMBO, NEMO E QUASIMODO).....	10
2.3.1	DUMBO.....	11
2.3.2	QUASIMODO	17
2.3.3	NEMO	27
2.4	PERSONAGENS COM ANOMALIAS FÍSICAS ADQUIRIDAS (<i>HOOK, FERGUS, HICCUP</i>)	33
2.4.1	HOOK	34
2.4.2	FERGUS	41
2.4.3	HICCUP.....	46
2.5	Conclusão	52
3	DESENVOLVIMENTO DO PROJECTO FINAL	54
3.1	Objectivos do Projecto	54
3.2	Direcção geral do projecto	55
3.3	Processo criativo na Pré-produção	56
3.4	Pesquisas efectuadas	57
3.5	PRÉ-PRODUÇÃO.....	62
3.5.1	Argumento da curta-metragem	62
3.5.2	Desenvolvimento do <i>animatic</i>	62
3.5.3	Criação de Robert e Pingo	64
3.6	PRODUÇÃO	67
3.6.1	Modelação.....	67
3.6.2	Texturização	69
3.6.3	Animação	72
3.6.4	Pós produção.....	74
3.7	INTEGRAÇÃO DO TEMA DA DISSERTAÇÃO NO PROJECTO FINAL	76
4	CONCLUSÃO	78
5	BIBLIOGRAFIA	81
6	FILMOGRAFIA	84
7	WEBSITES.....	85

LISTA DE FIGURAS

Figura 2.1 Irmãos Lumiere, Website, https://pt.wikipedia.org/wiki/Auguste_e_Louis_Lumi%C3%A8re (acedido em 03.02.2015)	6
Figura 2.2 Trabalhadores à saída da fábrica, Website, http://setenonet.blogspot.pt/2012/03/historia-do-cinema-o-cinema-nasceu-de_13.html (acedido em 03.02.2015)	6
Figura 2.3 Comboio, Website, http://setenonet.blogspot.pt/2012/03/historia-do-cinema-o-cinema-nasceu-de_13.html (acedido em 03.02.2015)	6
Figura 2.4 «Shiryaev: A Belated Premiere» (Salvador, 2009)	8
Figura 2.5 Primeira mão 3D, realizada por Ed Catmull (Tadeu, 2011)	9
Figura 2.6 Primeiro rosto, realizado por Ed Catmull (Tadeu, 2011)	9
Figura 2.7 Capa do DVD do filme “Toy Story” (1995), Website, http://www.imdb.com/ (acedido em 04.02.2015) 9	
Figura 2.8 Making of de “Toy Story” (imagens retirada de um video do making of do filme).....	9
Da figura 2.9 à 2.11 - Website, http://www.imdb.com/ (acedido em 04.02.2015)	
Figura 2.9 Capa do DVD do filme “Dumbo” (1941)	10
Figura 2.10 Capa do DVD do filme	10
Figura 2.11 Capa do DVD do filme “Finding Nemo” (2003).....	10
Da Figura 2.12 à 2.17, e de 2.19 à 2.21 - (imagens retiradas do filme “Dumbo” (1941))	
Figura 2.12 Dumbo é trazido por uma cegonha	11
Figura 2.13 Crianças gozam com Dumbo.....	11
Figura 2.14 Mãe de Dumbo é posta numa jaula e considerada perigosa	12
Figura 2.15 Dumbo em exibição no circo	12
Figura 2.16 Dumbo pressionado a voar	12
Figura 2.17 Dumbo finalmente consegue voar.....	12
Figura 2.18 Dumbo, website, http://www.topimagens.com/imagem/1578_ (acedido em 04.02.2015)	13
Figura 2.19 Dumbo com a sua mãe	14
Figura 2.20 Dumbo recebe a pena mágica	14
Figura 2.21 Compilação de emoções de Dumbo	15
Figura 2.22 Esboços da personagem Dumbo, website, http://www.ocamundongo.com.br/especial-disney-legends-vladimir-bill-tytla/#prettyPhoto (acedido em 04.02.2015)	16
Figura 2.23 Desenho original do filme de animação “Dumbo” (1941) website, http://www.ocamundongo.com.br/especial-disney-legends-vladimir-bill-tytla/#prettyPhoto (acedido em 04.02.2015)	16
Figura 2.24 Quasimodo no filme “The Hunchback of Notre Dame” (1939), de imagens reais, website, http://www.bagulho.net/cinema/os-personagens-mais-feios-do-cinema/ (acedido em 04.02.2015).....	17
Figura 2.25 Quasimodo no filme “The Hunchback of Notre Dame” (1996), da Disney, website, http://disney.wikia.com/wiki/File:Quasimodo_69.PNG (acedido em 04.02.2015)	17
Da Figura 2.26 à 2.36, e da 2.38 à 2.42 - (imagens retiradas do filme “The Hunchback of Notre Dame” (1996))	

Figura 2.26 Frollo tira Quasímodo de sua mãe.....	18
Figura 2.27 Frollo depois de raptar Quasímodo.....	18
Figura 2.28 Quasímodo olha as suas pequenas figuras feitas em madeira.....	18
Figura 2.29 Quasímodo e os seus melhores amigos.....	18
Figura 2.30 Quasímodo é coroado o rei da festa dos bobos.....	19
Figura 2.31 Quasímodo é maltratado pelo público da festa dos bobos.....	19
Figura 2.32 Quasímodo cuida de Phoebus, que é ferido ao tentar salvar Esmeralda.....	19
Figura 2.33 Esmeralda e Phoebus são apanhados na cômte dos milagres. Quasímodo tenta protegê-los.....	19
Figura 2.34 Quasímodo salva Esmeralda.....	20
Figura 2.35 Frollo cai da catedral.....	20
Figura 2.36 Quasímodo apresenta-se em público.....	20
Figura 2.37 Quasímodo, website, http://www.gpdeseños.com.br/paginas/disney/quasimodo.htm (acedido em 04.02.2015).....	21
Figura 2.38 Esmeralda conhece Quasímodo.....	23
Figura 2.39 Quasímodo sai da catedral para salvar Esmeralda.....	24
Figura 2.40 Quasímodo salva Esmeralda e leva-a para a catedral.....	24
Figura 2.41 Quasímodo desce os pilares da catedral.....	25
Figura 2.42 Quasímodo com a sua habilidade salva Esmeralda.....	25
Figura 2.43 Desenho original do filme de animação O Corcunda de Notre Dame, website, http://firstanimationart.com/9-HUN.html (acedido em 05.02.2015).....	26
Figura 2.44 Desenho original do filme de animação O Corcunda de Notre Dame, website, http://www.animationsensations.com/original-walt-disney-production-drawing-quasimodo (acedido em 05.02.2015).....	26
Da Figura 2.45 à 3.47 - (imagens retiradas do filme <i>"Finding Nemo"</i> (2003))	
Figura 2.45 Nemo diz ao pai que o odeia.....	28
Figura 2.46 Reacção de Marlin ao que o filho disse.....	28
Figura 2.47 Marlin leva Nemo à escola no seu primeiro dia.....	29
Figura 2.48 A equipa criativa por detrás do filme de animação da Pixar <i>"À Procura de Nemo"</i> . Da esquerda para a direita: John Lasseter, Graham Walters, Lee Unkrich e Andrew Stanton. (CGNetworks presents The Making of Finding Nemo, s.d.).....	30
Figura 2.49 <i>"O produtor executivo John Lasseter percebeu que a cauda de Dory não se movia, e sentiu que parecia irreal."</i> (Cohen, 2003).....	31
Figura 2.50 Personagens com anomalias físicas em <i>"Finding Nemo"</i> (2003) Nemo, website, http://www.movieforkids.it/foto/alla-ricerca-di-nemo-6/ - Pearl, website, http://www.xgn.nl/forum/feedback/de-xgn-maandprijs-terug-van-weggeweest-win-elke-maand-eur-60-460324?page=8 – sheldon e Gill, website, http://www.polyvore.com/finding_nemo_backgrounds/collection?id=3727538 (acedido em 04.02.2015)	32
Da figura 2.51 à 2.53 - Website, http://www.imdb.com/ (acedido em 08.07.2015)	

Figura 2.51 Capa do DVD “Peter Pan” (1953).....	33
Figura 2.52 Capar do DVD “Brave” (2012).....	33
Figura 2.53 Capa do DVD “How to Train Your Dragon 2” (2014)	33
Figura 2.54 Hook, website, https://www.pinterest.com/pin/517210338432508131/ (acedido em 11.07.2015) .	34
Da Figura 2.55 à 2.58, e da 2.60 à 2.63 - (imagens retiradas do filme “Peter Pan” (1953))	
Figura 2.55 Peter e as crianças vêem Hook pela primeira vez.	35
Figura 2.56 Hook e o seu ajudante raptam a pequena índia Tiger Lily	35
Figura 2.57 Hook suplica o perdão de Peter.....	36
Figura 2.58 Hook foge do crocodilo.....	36
Figura 2.59 Hook, website, http://disney.wikia.com/wiki/Captain_Hook (acedido em 08.07.2015).....	37
Figura 2.60 Compilação de emoções do Hook	38
Figura 2.61 Utensílios de Hook	39
Figura 2.62 Hook agarra Smee com o gancho	40
Figura 2.63 Hook coça o queixo com o gancho	40
Figura 2.64 Desenho da personagem Hook, website, http://scurviesdisneyblog.tumblr.com/page/78 (acedido em 09.07.2015)	40
Figura 2.65 Desenho da personagem Hook, website, http://scurviesdisneyblog.tumblr.com/page/78 (acedido em 09.07.2015)	40
Figura 2.66 Família do Rei Fergus, website, http://myfantasyart.com/2012/05/16/more-concept-art-from-animated-film-brave/ (acedido em 17.07.2015)	41
Figura 2.67 Fergus joga arco com os convidados website, http://filmnews.hu/igeretes-kepekkel-es-egy-tv-spottal-jelentkezik-merida-a-bator/ (acedido em 17.07.2015).....	42
Figura 2.68 Fergus, website, http://www.fond-ecran-wallpaper.fr/pc-mac/dessins-animes (acedido em 17.07.2015)	43
Figura 2.69 Rainha Elinor assiste ao treino de espadas entre o marido e a filho, website, http://myfantasyart.com/2012/05/16/more-concept-art-from-animated-film-brave/ (acedido em 17.07.2015)	44
Da figura 2.70 à 2.72 - Website, http://myfantasyart.com/2012/05/16/more-concept-art-from-animated-film-brave/ (acedido em 17.07.2015)	
Figura 2.70 Desenho original de Matt Nolte Lápis 2007	45
Figura 2.71 Desenho original de Matt Nolte Lápis 2007.....	45
Figura 2.72 Desenho original de Matt Nolte Lápis 2009.....	45
Figura 2.73 e 2.74 - (imagens retiradas do filme “How to Train Your Dragon” (2010))	
Figura 2.73 Hiccup no acidente em que fica sem a perna no filme “How to train your dragon” (2010)	46
Figura 2.74 Hiccup no primeiro dia com a prótese no filme “How to train your dragon” (2010)	46
Figura 2.75 à 2.84 - (imagens retiradas do filme “How to Train Your Dragon 2” (2014))	
Figura 2.75 Mapa que Hiccup está a construir.	47
Figura 2.76 Hiccup e Toothless a acrescentarem mais uma ilha ao seu mapa	47

Figura 2.77 Exército de Dragões	47
Figura 2.78 Hiccup com a mãe.....	47
Figura 2.79 Hiccup despede-se do pai	48
Figura 2.80 Hiccup torna-se chefe da aldeia.....	48
Figura 2.81 Prótese de Hiccup	49
Figura 2.82 Hiccup mostra a prótese à sua mãe.....	49
Figura 2.83 Arma de protecção dos dragões com gaz do horrendo peixe Fecheclerus	49
Figura 2.84 Arma de protecção dos dragões com saliva do pesadelo monstruoso.....	49
Figura 2.85 Menina com síndrome de Down (Petition calls for Disney to create princess with Down's syndrome, 2014).....	52
Da Figura 3.1 à 3.13 - (imagens retiradas do Pinterest)	
Figura 3.1 Imagem de referência para a personagem humana do filme “Ao Relento”	57
Figura 3.2 Imagem de referência para a personagem humana do filme “Ao Relento”	57
Figura 3.3 Imagem de referência para a personagem humana do filme “Ao Relento”	57
Figura 3.4 Referência para a personagem humana do filme “Ao Relento”	58
Figura 3.5 Referência para a personagem humana do filme “Ao Relento”	58
Figura 3.6 Referência para a personagem humana do filme “Ao Relento”	58
Figura 3.7 Referência para a personagem canina do filme “Ao Relento”	58
Figura 3.8 Referência para a personagem canina do filme “Ao Relento”	58
Figura 3.9 Referência para a personagem canina do filme “Ao Relento”	58
Figura 3.10 Referência para a personagem canina do filme “Ao Relento”	59
Figura 3.11 Referência para a personagem canina do filme “Ao Relento”	59
Figura 3.12 Referência para o cenário do filme “Ao Relento”	59
Figura 3.13 Referência para o cenário do filme “Ao Relento”	59
Figura 3.14 Referência para a cor do filme “Ao Relento”	60
Figura 3.15 Referência para a cor do filme “Ao Relento”	60
Figura 3.16 Referência para a cor do filme “Ao Relento” The Little Match Girl - Devojcica Sa Sibicama	60
Figura 3.17 Referência para a cor do filme “Ao Relento” The Little Match Girl - Devojcica Sa Sibicama	60
Figura 3.18, 4.19 e 3.22 - (imagens retiradas do Pinterest)	
Figura 3.18 Referência para o cenário do filme “Ao Relento”	60
Figura 3.19 Referência para o cenário do filme “Ao Relento”	60
Figura 3.20 Referência para a modelação das botas do filme “Ao Relento”, website, http://pt.depositphotos.com/13875229/stock-photo-old-boots.html (acedido em 25.11.2014)	60
Figura 3.21 Referência para a modelação do candeeiro de rua do filme “Ao Relento”, website, http://www.redbubble.com/people/zazzleshelly/works/11374632-snow-scene?p=canvas-print (acedido em 10.01.2015)	60
Figura 3.22 Referência para a modelação da mochila do filme “Ao Relento”	60
Figura 3.23 Compilação de algumas imagens tiradas do animatic para o filme “Ao Relento”	63

Da Figura 3.24 à 4.51 - (imagens de esboços, modelações e texturizações realizados pela autora)

Figura 3.24 Esboços do rosto da personagem humana do filme “Ao Relento”	64
Figura 3.25 Desenho com vistas laterais e frontais da personagem humana do filme “Ao Relento”	64
Figura 3.26 Desenho com cor da personagem humana do filme “Ao Relento”	65
Figura 3.27 Desenho com cor da vista frontal e lateral da personagem humana do filme “Ao Relento”	65
Figura 3.28 Desenho com vista frontal e lateral da personagem humana do filme “Ao Relento”	65
Figura 3.29 Esboços da personagem canina do filme “Ao Relento”	66
Figura 3.30 Esboços da personagem canina do filme “Ao Relento”	66
Figura 3.31 Esboços da personagem canina do filme “Ao Relento”	66
Figura 3.32 Esboço da personagem canina com introdução de cor do filme “Ao Relento”	66
Figura 3.33 Imagem do cenário modelado em perspectiva do filme “Ao Relento”	68
Figura 3.34 Imagem do cenário modelado vista de topo do filme “Ao Relento”	68
Figura 3.35 pintura dos UV’s das calças do filme “Ao Relento”	70
Figura 3.36 pintura dos UV’s das botas do filme “Ao Relento”	70
Figura 3.37 pintura dos UV’s da cara do filme “Ao Relento”	70
Figura 3.38 pintura dos UV’s da personagem canina do filme “Ao Relento”	70
Figura 3.39 imagem da personagem canina, vista de frente do filme “Ao Relento”	70
Figura 3.40 pintura dos UV’s da guitarra do filme “Ao Relento”	71
Figura 3.41 pintura dos UV’s das folhas do filme “Ao Relento”	71
Figura 3.42 pintura dos UV’s do caixote do lixo do filme “Ao Relento”	71
Figura 3.43 imagem do cenário já pintado do filme “Ao Relento”	71
Figura 3.44 Animação do plano um do filme “Ao Relento”	72
Figura 3.45 Animação do plano sete do filme “Ao Relento”	72
Figura 3.46 Animação do plano quinze do filme “Ao Relento”	73
Figura 3.47 Animação do plano dezanove do filme “Ao Relento”	73
Figura 3.48 Compilação de imagens da primeira versão do filme “Ao Relento”	75
Figura 3.49 Compilação de imagens da segunda versão do filme “Ao Relento”	75
Figura 3.50 Animação do movimento do plano um no filme “Ao Relento”	77
Figura 3.51 Animação do movimento do plano nove no filme “Ao Relento”	77

1 INTRODUÇÃO

1.1 Breve apresentação da autora

O gosto pelas artes está em mim desde muito cedo. Sempre fui uma rapariga irrequieta, mas o desenho e a pintura conseguiam acalmar-me. Mantinha-me em constantes actividades extra curriculares, judo, escuteiros, coro, natação e teatro foram algumas das actividades que costumava frequentar.

Sempre ligada às artes acabei o ensino básico e inscrevi-me em ciências numa escola secundária, rapidamente me arrependi e mesmo antes do ano lectivo começar mudei para *design*¹ de multimédia. Não fazia ideia do que esperar do curso mas o facto de estar relacionado com artes deixou-me mais tranquila. Apesar do primeiro ano não ter corrido muito bem, a partir do segundo ano, os meus pais inscreveram-me numa escola de inglês que, juntamente com a natação o teatro me ocupava sobrava todos os dias da semana, sobrando pouco tempo me sobrava para estudar. Contudo este foi o ano em que tive melhor aproveitamento pois a organização que foi precisa da minha parte, para poder continuar nas actividades extra curriculares que tanto gostava, ajudou-me não só a melhorar as minhas notas mas também a criar um certo ritmo de trabalho.

A partir do 12º ano do secundário já sabia que queria continuar na área, embora não soubesse em que curso especificamente. Com a realização de um estágio que fiz numa empresa de *design*, onde trabalhei essencialmente com *design* gráfico, as minhas dúvidas clarificaram-se. Frequentei a Licenciatura em *Design* de Comunicação na escola das artes de Coimbra, onde aprendi imenso sobre design e apercebi-me que gostaria de trabalhar nesta área como carreira profissional.

Após ter terminado a licenciatura sentia que não estava preparada para o mundo do trabalho e também gostaria de aprender mais sobre as áreas digitais. O *design* também está a evoluir e é cada vez mais necessário o design para meios digitais. Estive perto de me inscrever no Mestrado em *Design* de Multimédia, mas sabia que exigia saber e aprender programação, linguagem de internet, algo que não percebia nem tinha curiosidade, uma vez que não gosto de matemática nem de áreas muito técnicas. Pouco depois uma colega da licenciatura falou-me dos mestrados da Universidade Católica Portuguesa e fiquei entusiasmada.

Depois de conhecer melhor as especializações do Mestrado em Som e Imagem fiquei em dúvida entre dois, o de cinema e o de animação por computador, Por um lado sentia a minha

¹ *Design*, método que serve de base à criação de objetos e mensagens tendo em conta aspetos técnicos, comerciais e estéticos. Aspeto exterior de um objeto; configuração física;

paixão pelo teatro, pela encenação, pela realização e pelas câmaras, mas por outro, a possibilidade de poder criar personagens e dar-lhes vida era algo que me fascinava, até porque mesmo no teatro acabava por criar e desenvolver personagens.

Optei por animação por computador, devido às disciplinas que iria ter e aos programas que iria aprender. Depois destes dois anos quase completados em animação apercebi-me que existe uma vasta gama de actividades que poderei fazer, pelo facto de saber trabalhar com alguns programas *3D*² e poder realizar projectos que necessitem ou tenham as duas áreas integradas, *3D* e *design*.

1.2 Ligação do autor com a área abordada

A ideia de falar sobre o tema de personagens atípicas no cinema de animação surgiu, de início, pelo facto de estar numa especialização de animação e do meu gosto pela própria animação, o dar vida às personagens. Desde que soube que teria de desenvolver uma dissertação, sabia que, ou falaria em *concept art*³ ou animação, duas particularidades que me atraem no cinema de animação.

Com a ideia geral do projecto final que iria desenvolver com o meu colega Ricardo Pinheiro e sabendo que teríamos uma personagem atípica, com uma perna amputada, surgiu a ideia de me debruçar sobre personagens com os mesmos problemas físicos que a da minha *curta-metragem*.⁴

Comecei logo a pesquisar e analisar filmes com personagens atípicas que me cativassem para esta investigação.

² *3D*, formato tridimensional, com profundidade ou a ilusão de profundidade;

³ *Concept art*, é uma forma de ilustração utilizada para transmitir uma ideia, normalmente utilizada em jogos de vídeo, animação, ou histórias em quadrinhos antes de serem colocadas na produção final;

⁴ *Curta-metragem*, filme de duração geralmente inferior a trinta minutos;

1.3 Apresentação da proposta de trabalho

Esta dissertação partirá de uma análise de personagens considerados atípicos, começando pela personalidade e acabando no movimento.

Nesta dissertação estudar-se-á forma como as limitações físicas tanto inatas como adquiridas podem ou não alterar a personalidade, o carácter e o movimento das personagens animadas. Começar-se-á por analisar filmes que tenham personagens com anomalias físicas adquiridas e inatas, passando por estudar o movimento de cada personagem e a forma como a sua anomalia pode interferir na sua vida racional ou irracionalmente, referindo também a personalidade e como esta é afectada ou não pela anomalia existente.

Tanto a personalidade como o movimento podem depender da anomalia de cada personagem. Existe uma análise e pesquisa intensiva antes da construção de personagens, não só no caso das personagens atípicas, mas também na criação de todas as outras personagens. No caso de personagens atípicas com deficiências físicas a pesquisa poderá ser mais pormenorizada, pelo facto de terem de se estudar os comportamentos físicos como os psicológicos de cada personagem, pois cada uma se comporta de maneira diferente, dependendo das suas limitações. O caso de “*Finding Nemo*” (2003), por exemplo, trata a história de um peixe palhaço, *Nemo*, que sofre um acidente a quando a sua gestação, impedindo o crescimento normal de uma das barbatanas. Esta barbatana é, portanto, bastante mais pequena que a outra o que implica que tenha de ser movida muito mais rapidamente de modo a manter a sua locomoção equilibrada.

Também se irão analisar seis personagens específicas de seis filmes diferentes, *Dumbo*, *Nemo* e *Quasímodo*, com anomalias físicas inatas, e *Hook*, *Fergus* e *Hiccup* com anomalias adquiridas (amputações de braços ou pernas por consequência de acidentes).

Após análise das personagens supracitadas (acima mencionadas), proceder-se-á ao comentário da sua personalidade bem como do seu movimento, reflectindo em simultâneo acerca da possibilidade de estas características constituírem uma consequência de deficiência verificada em casa uma delas.

1.4 Organização e Tema Abordados na Presente Dissertação

A presente dissertação segue uma organização de, um resumo e lista de figuras do trabalho de investigação, seguida de um índice, introdução e revisão do estado da arte e objecto de estudo.

Este objecto de estudo incorpora uma breve definição de personagens atípicas seguido de uma introdução do cinema à animação, posteriormente procede-se uma análise de dois pontos principais. Análise de personagens com anomalias físicas inatas e análise de personagens com anomalias físicas adquiridas. Em seguida procede-se a caracterização do projecto que se trata de um desenvolvimento do projecto final e a ligação da presente dissertação à obra fílmica. Todos estes pontos compõem parte principal da dissertação.

Na parte final segue-se uma conclusão e perspectivas de trabalho futuro, Bibliografia, Filmografias e *Websites* de toda a pesquisa efectuada ao longo desde trabalho de investigação.

A metodologia aplicada nesta dissertação baseou-se em pesquisas Bibliográficas, tais como livros e manuais técnicos, visionamento de obras fílmicas, bem como a análise dos mesmos, com a ajuda dos comentários dos realizadores, produtores, animadores e artistas que participaram na realização do filme, leitura de revistas e artigos científicos da área e leitura de dissertações ou teses relacionadas com o tema. Devido ao tema desta dissertação, existe bastante informação que foi obtida a partir de entrevistas feitas a realizadores e animadores, que foram recolhidas da internet, tanto de questionários escritos como de vídeos.

2 ESTUDO DE PERSONAGENS ATÍPICAS NO CINEMA DE ANIMAÇÃO

2.1 Definição de personagens atípicas

"A representação da pessoa com deficiência como "monstro" e a caracterização penal expressam ambos os diversos graus da noção que a deficiência envolve a perda de uma parte essencial da humanidade. Dependendo do grau de deficiência, o indivíduo é percebido como mais ou menos humano" (Longmore, 2003, p. 135)

Em termos humanos e reais definem-se personagens atípicas como todas aquelas que estão fora dos padrões estruturais da sociedade. A deficiência física ou mental é uma condição imposta para que a sociedade distinga aquele indivíduo que não consegue, por algum motivo, deslocar-se ou mesmo viver o seu dia-a-dia normalmente. Quando falamos de personagens atípicas no cinema de animação referimo-nos a todas as personagens que de alguma forma precisem de ajuda para se movimentar, ou têm características únicas que as fazem ser diferentes do resto das personagens, como deformações físicas ou lesões que deram origem a amputações.

Personagens com deficiências, tanto físicas como mentais, também são transportadas para o cinema de animação, adquirindo até frequentemente um papel importante na história. Em muitos casos, as anomalias existentes no cinema servem para moralizar o público e para mostrar que as pessoas com anomalias são iguais a todas as outras e também têm de vencer e de lidar com as adversidades da vida. Acredita-se que as pessoas com anomalias (tendo em conta a variável de cada caso), criam uma capacidade transcendente de sobreviver aos contratemplos.

As anomalias/deficiências físicas inatas ou adquiridas referem-se ao indivíduo que perde parcial ou totalmente, funções básicas corporais, incapacitando-o de andar e/ou transportar ou agarrar objectos. Pessoas com este tipo de anomalias podem ainda ter a visão, a fala e a audição afectadas, ou sofrerem de amputações de membros, (mãos, pés, dedos, braços, pernas). Qualquer deficiência que limita a função física no nosso corpo, seja ela grave ou não, é considerada uma anomalia física.

Estes indivíduos são comumente chamados deficientes, Foi a definição criada para denominar essas pessoas que são diferentes e, de alguma forma, precisam de ajuda.

Esta dissertação focar-se-á na representação de personagens atípicas com anomalias físicas inatas ou adquiridas, no cinema de animação. A diferença mais visível entre estes tipos de anomalias é que, enquanto a anomalia inata está presente no indivíduo desde que este nasce, a anomalia adquirida acontece posteriormente, ou seja, devido a alguma fatalidade que provoca lesões físicas permanentes no indivíduo, como a perda de uma perna, braço, pé, ou outra parte do corpo.

2.2 Do Cinema à Animação

Em 1895, acontecia um facto histórico para o cinema: a primeira apresentação de imagens em movimento. Os pais do cinema, assim conhecidos, Louis e Auguste Lumière, foram os primeiros a conseguir captar imagens em movimento, com a invenção do cinematógrafo. Apesar dos irmãos não acreditarem que teria futuro comercial e que era apenas um instrumento científico, este provocou uma revolução que deu origem à sétima arte. (Teixeira, 2015)

A primeira sequência de imagens a ser apresentada retratava a saída dos trabalhadores da fábrica Lumière em Lyon, ao final do dia de trabalho.

A tradição de retratar cenas do quotidiano advém desde essa altura. Tal como então, hoje em dia, independentemente de serem filmes de imagens reais ou animados e dentro de qualquer género (comédia, drama, romance, ou outro), retratam-se acontecimentos da vida humana, épocas, acontecimentos históricos e até mesmo o simples dia-a-dia.



Figura 2.1 Irmãos Lumiere



Figura 2.2 Trabalhadores à saída da fábrica

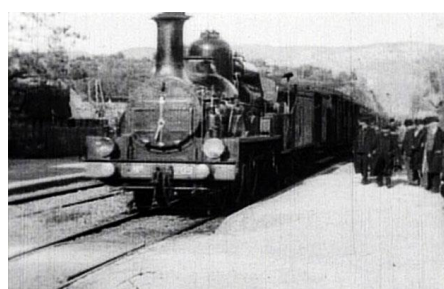


Figura 2.3 Comboio

Poucos anos depois, aparecem as imagens animadas em movimento, e tudo começou com Shirayev, o primeiro homem a fazer animação, desenho em movimento.

Frequentemente são descobertas fitas ou imagens de filmes que rondam a época dos primórdios da animação o que torna difícil precisar qual foi exactamente o primeiro filme de animação. Até 2009 pensava-se ser «Fantasmagorie», de 1908, realizado pelo francês Emile Cohl, o filme mais antigo conhecido, mas foi anunciado no mesmo ano no Festival Internacional de Cinema de Animação de Annecy que descobriram algumas animações anteriores à de Cohl. (Salvador, 2009)

“Em 1995, mais de 50 anos após o falecimento de Shirayev, o historiador e documentarista Viktor Bocharov descobriu e recuperou na medida do possível vários filmes em 35 mm e alguns em 17,5 mm, que utilizou na criação do documentário «Shirayev: A Belated Premiere» que, apesar de ter sido terminado em 2003, teve escassa projecção até à data.” (Salvador, 2009)

“De qualquer forma, e até pela sua invulgar qualidade, os filmes de Shirayev deverão agora começar a integrar as histórias do cinema, e em lugar pioneiro.” (Salvador, 2009)

Shirayev era um bailarino célebre do séc. XX, tendo-se distinguido também como professor de coreografia. Shirayev já era conhecido no munda da dança e do espectáculo, recentemente entra também no mundo do cinema. Como professor, começou a desenhar movimentos de dança para auxiliar os seus alunos dançarinos e percebeu que fotografados e projectados poderia dar a ilusão de movimento, assim resultaram as primeiras animações.⁵

“Mas isso nem foi o essencial na obra filmada de Shirayev: logo a seguir, e aplicando o mesmo princípio, ele criou marionetas articuladas, feitas em pasta de papel, com as quais conseguiu uma reprodução inacreditavelmente fiel e fluída do movimento humano, como ferramenta de trabalho para auxílio dos colegas.” (Salvador, 2009)

⁵ Website, <http://mag.sapo.pt/cinema/atualidade-cinema/artigos/descoberto-o-primeiro-filme-de-animacao-de-sempre?artigo-completo=sim> (acedido em 23.08.2015)



Figura 2.4 «Shiryaev: A Belated Premiere»

“Embora os filmes não sejam datados, todas as pesquisas apontam para que tenham sido feitos entre 1904 e 1906, portanto, pelo menos dois anos antes de «Fantasmagorie». E muito antes de 1911, data em que estava assinalado o primeiro filme de animação em «stop-motion», assinado pelo russo Ladislav Starewicz, data que terá agora de ser corrigida, já que foi a essa técnica que Shirayev recorreu.” (Salvador, 2009)

Mais tarde, com as tecnologias, criaram-se os computadores e programas especializados para a realização de animação, que revolucionaram todo cinema de animação. Contudo, ainda antes disso, Walt Disney já criava ferramentas extremamente úteis que facilitavam o processo da animação. Apesar do processo moroso de ser tudo desenhado à mão, folha a folha, na quantidade de 12 desenhos por segundo, criou-se a câmara multi-planos para dar a sensação de profundidade nas animações. A primeira longa-metragem foi “*Snow White and the Seven Dwarfs*” (em português, Branca de Neve e os Sete Anões), de 1937, do género romance, aventura, baseada num conto dos irmãos Grimm.⁶ Este foi o primeiro filme de animação a ser produzido nos Estados Unidos da América, totalmente a cores.⁷

Mais tarde entra o cinema de animação a três dimensões, que torna as imagens, personagens, e cenários mais realistas ao ponto de não se conseguir perceber se são imagens geradas por computador ou imagens reais.

⁶ Irmãos Grimm fora dois irmãos, de nacionalidade Alemã, que se dedicaram ao registro de fábulas infantis.

⁷ Website, [https://pt.wikipedia.org/wiki/Branca_de_Neve_e_os_Sete_An%C3%B5es_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Branca_de_Neve_e_os_Sete_An%C3%B5es_(filme)) (acedido em 03.02.2015)

Foram encontrados estudos de uma mão e de rostos em *3D de 1972*, realizados por um aluno de nome Ed Catmull, estudante da Universidade de Utah e mais tarde fundador da Pixar, um estúdio de animação *3D*. (Tadeu, 2011)



Figura 2.5 Primeira mão 3D, realizada por Ed Catmull



Figura 2.6 Primeiro rosto, realizado por Ed Catmull

“Criou, assim, um modelo primitivo que representa ainda hoje a base da animação típica dos videogames e dos efeitos especiais em cinema. Ed Catmull fez também modelos digitais a três dimensões de caras e rostos humanos e conseguiu recriar o bombeamento de uma válvula cardíaca artificial.”. (Tadeu, 2011)

“Foi antes de Nemo, “Toy Story” e das curtas-metragens do candeeiro de secretária que persegue uma bola. É um pequeno filme animado com um modelo 3D, mostra a mão de Ed Catmull e é o primeiro exemplo do potencial criativo da Pixar.”. (Tadeu, 2011)

Pouco depois, houve mais experiências, curtas-metragens e até efeitos especiais para filmes de imagens reais, mas apenas em 1995 foi lançada para os cinemas a primeira longa-metragem completamente realizada por computação gráfica, dos estúdios da Pixar, de nome *“Toy Story”*.⁸

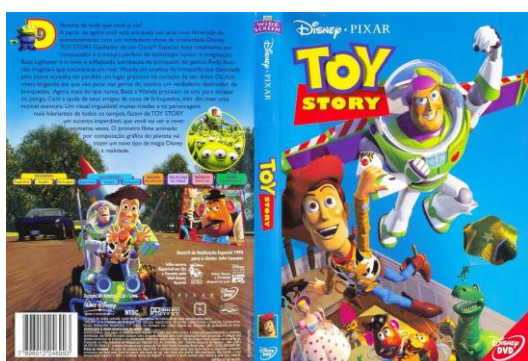


Figura 2.7 Capa do DVD do filme “Toy Story” (1995)



Figura 2.8 Making of de “Toy Story”

⁸ Website, https://pt.wikipedia.org/wiki/Toy_Story (acedido em 7.07.2015)

2.3 PERSONAGENS COM ANOMALIAS FÍSICAS INATAS (DUMBO, NEMO E QUASIMODO)

Neste, ponto abordar-se-ão três filmes dos estúdios de animação Disney e Pixar, estúdios estes que se juntaram em 2006. Far-se-á uma análise de cada filme, focada na personagem com a anomalia, falar-se-á da personalidade, das características e do movimento de cada uma delas.

O primeiro será o quarto filme da Disney, “*Dumbo*” (1941) dos realizadores Samuel Armstrong e Norman Ferguson, este tem como personagem principal um pequeno elefante que nasce com as orelhas tão grandes que consegue voar. O segundo também pertence ao estúdio Disney e tem o nome de “*The Hunchback of Notre Dame*”, (em português, Corcunda de Notre Dame), realizado em 1996 por Gary Trousdale e Kirk Wise, baseado numa história original do escritor francês de nome Victor Hugo⁹ que retrata a história de um rapaz que nasce com várias anomalias físicas e que mora escondido no cimo da catedral de Notre Dame, por ter vergonha de si mesmo. O terceiro, e último de nome “*Finding Nemo*”, (À procura de Nemo em português), do ano 2003, de Andrew Stanton, conta a história do pequeno peixe palhaço, Nemo, que nasceu com uma barbatana mais pequena que a outra.

Estas personagens têm anomalias físicas adquiridas à nascença e, ao longo do filme, as três superam as consequências trazidas pelas anomalias, com ou sem ajuda. Cada uma destas personagens representa portanto, um exemplo de vida.

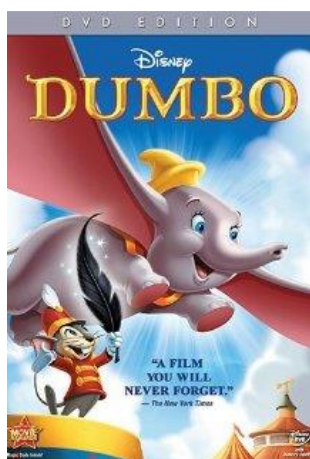


Figura 2.9 Capa do DVD do filme “Dumbo” (1941)

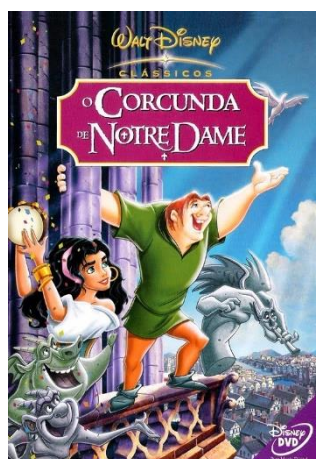


Figura 2.10 Capa do DVD do filme “The Hunchback of Notre Dame” (1996)

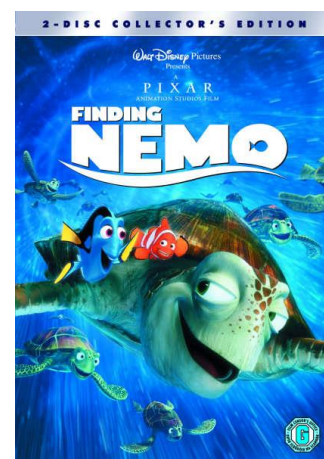


Figura 2.11 Capa do DVD do filme “Finding Nemo” (2003)

⁹ “Victor Hugo nasceu em 26 de Fevereiro de 1802, em Besancon, na França. Ele foi poeta, romancista, dramaturgo e um dos mais importantes escritores românticos franceses do Século XIX. Uma das obras mais conhecidas de Victor Hugo é “Notre-Dame de Paris” (também conhecida como O Corcunda de Notre-Dame) escrita em 1831” Website, <http://victorhugo.edu.br/quem-foi-victor-hugo/> (consultado em 18.08.1015)

2.3.1 DUMBO

“*Dumbo*” (1941) é um dos filmes clássicos de animação criado pela Disney, em 1941, e foi um sucesso de bilheteiras. Conta a história de um elefante bebé que é deixado junto da sua mãe, trazido por uma cegonha (*figura 2.12*), no circo, onde esta vivia. Alguns elefantes à sua volta apercebem-se que este pequeno elefante é diferente dos outros. As suas orelhas são maiores que o normal, tão grandes que não passam despercebidas, e logo é tornado um motivo de troça por todos. Todas as crianças que visitam o circo riem-se do pequeno elefante, e a certa altura a sua mãe afasta-o para o proteger. Mesmo não apercebendo que está a ser motivo de gozo, Dumbo obedece-lhe e esconde-se atrás da mãe. Nesse momento uma criança tenta apanhá-lo o que faz com que sua mãe fique nervosa e destrua parte do circo.

Com esta atitude, é afastada do filho e colocada numa jaula, fechada e sozinha, acabando por ser considerada um animal perigoso, como verificamos na *figura 2.14*). Sem a protecção de sua mãe, Dumbo rapidamente se torna um elemento de gozo, no circo. No início, os donos do circo pensaram fazer dele a mais recente atracção, mas depressa se apercebem que Dumbo é uma criatura desastrada pelo facto de tropeçar nas suas orelhas, e com isto acaba por entrar para o grupo dos palhaços do circo, onde é protagonista (*figura 2.15*).

Todos gozam com ele, até o público, mas Timothy, o pequeno ratinho, fica incomodado ao ver tal situação e, por isso, resolve ajudá-lo. Certo dia, com o gozo de uns corvos, (*figura 2.16*), que ali se encontravam este ratinho tem a ideia de encorajar o pequeno elefante a voar e combinaram que se ele tivesse uma pena na tromba sempre que tentasse voar conseguiria, e não teria medo.



Figura 2.12 Dumbo é trazido por uma cegonha



Figura 2.13 Crianças gozam com Dumbo

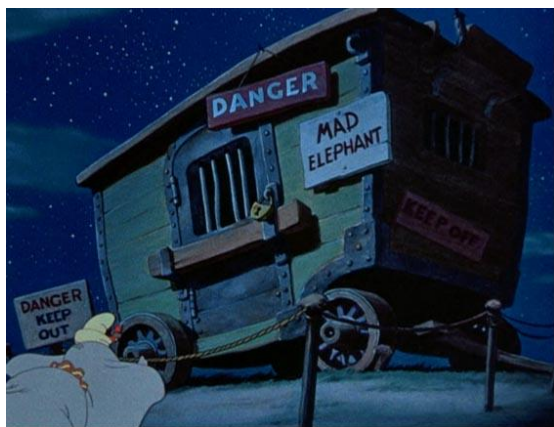


Figura 2.14 Mãe de Dumbo é posta numa jaula e considerada perigosa



Figura 2.15 Dumbo em exibição no circo

Assim, de repente, o pequeno elefante torna-se na mais recente e fantástica atracção de todo o país. Está visto que a sua anomalia é inata e que é pelo motivo de a possuir que é inicialmente gozado por todos.



Figura 2.16 Dumbo pressionado a voar



Figura 2.17 Dumbo finalmente consegue voar

Dumbo (1941) é um filme de animação que tem como principal público-alvo as crianças. Cada vez mais existem materiais, tanto escritos como digitais, que fornecem às crianças uma visão diferente das anomalias que outras crianças como elas poderão ter. Daí começar a existir uma normalidade em relação ao tema da “deficiência”, o que é bom, tanto para as crianças com este tipo de problemas, como para as que não as têm, que poderão habituar-se a ver anomalias físicas como algo normal, ou até algo que valoriza quem as tem.

Todas as crianças com anomalias, sejam inatas ou adquiridas, são perturbadas na escola por colegas: *One study shows that 60 percent of students with disabilities report being bullied regularly compared with 25 percent of all students.* (Rogerio, 2011) Neste filme, podemos comprovar que Dumbo, apesar de só ter orelhas grandes, é gozado e humilhado por isso.

Características

*“Na história, o elefante Dumbo e suas orelhas grandes chamam tanto a atenção de todos no circo que ele acaba sendo excluído, como se tivesse um defeito. É um rato quem o ajuda a vencer o preconceito quando ambos descobrem que as orelhas do elefante dão uma habilidade incrível: voar!”*¹⁰

Apesar das suas grandes orelhas, Dumbo é um pequeno elefante cinzento com olhos azuis, igual aos outros em termos físicos.

Esta personagem gosta de amendoins, de voar, de passar tempo com a sua mãe e explorar o circo com Timothy, o seu melhor amigo.

Não gosta de desfilar, de elefantes cor-de-rosa, palhaços, tem medo de perder a sua mãe e assusta-se com muita facilidade.



Figura 2.18 Dumbo

¹⁰ Website, <http://www.pacer.org/bullying/resources/students-with-disabilities/> (acedido em 04.02.1015)

Personalidade

Dumbo parece um elefante normal como todos os outros, mas o facto de ter as orelhas maiores que o habitual, dificulta a sua locomoção. Uma pessoa que nasça sem uma mão, ou uma perna, poderá apercebe-se que é diferente, mas como nunca teve aquele membro está habituada a viver com a sua anomalia. Muitas vezes, estas pessoas poderão precisar de ajuda para executar algumas tarefas, mas tal como Dumbo, Nemo, ou Quasimodo aceitam isso com naturalidade.

Dumbo é uma personagem feliz e desastrada. Cedo começa-se a aperceber que é posto de parte pelos outros animais e pessoas do circo e por isso fica triste. Como é criança não se apercebe da razão pela qual as pessoas gozarem com ele.

No início da história, Dumbo é um elefante bebé que gosta muito de estar perto da sua mãe e detesta ficar sozinho. Ao longo do filme vai crescendo e evoluindo. É tímido e fica ainda mais quando se vê separado da sua mãe, no entanto, bastante brincalhão. Juntamente com o seu melhor amigo, Timothy Mouse, diverte-se explorando e descobrindo coisas novas no circo.

Dumbo, para além de tímido, é também inocente, e não se apercebe de que a pena preta que o Timothy, o seu amigo lhe dá e diz “*Dumbo, olha, olha o que eu tenbo, a pena mágica, já podes voar*”.¹¹ é só apenas um incentivo. Coragem e confiança é algo que a sua mãe e o seu melhor amigo tentam inculcar-lhe.



Figura 2.19 Dumbo com a sua mãe
(imagens retiradas do filme “Dumbo”
(1941))



Figura 2.20 Dumbo recebe a pena mágica
(imagens retiradas do filme “Dumbo”
(1941))

¹¹ Filme *Dumbo* (1941) Armstrong, S. & Ferguson, N. Min. 1:01:19

Dumbo, para além de desajeitado, assusta-se com facilidade devido a todos gozarem com ele, e tem medo dos palhaços porque não o tratam bem. No entanto, como é uma criança, acaba por ser carinhoso, humilde e amigo e, mesmo com o bullying, Dumbo nunca revela sentimentos de raiva ou ressentimento, isto pelo facto de não se aperceber o que sucede à volta dele.

Dumbo não fala durante o filme todo, e apenas demonstra os sentimentos por expressões, o que o torna ainda mais inocente e inofensivo.

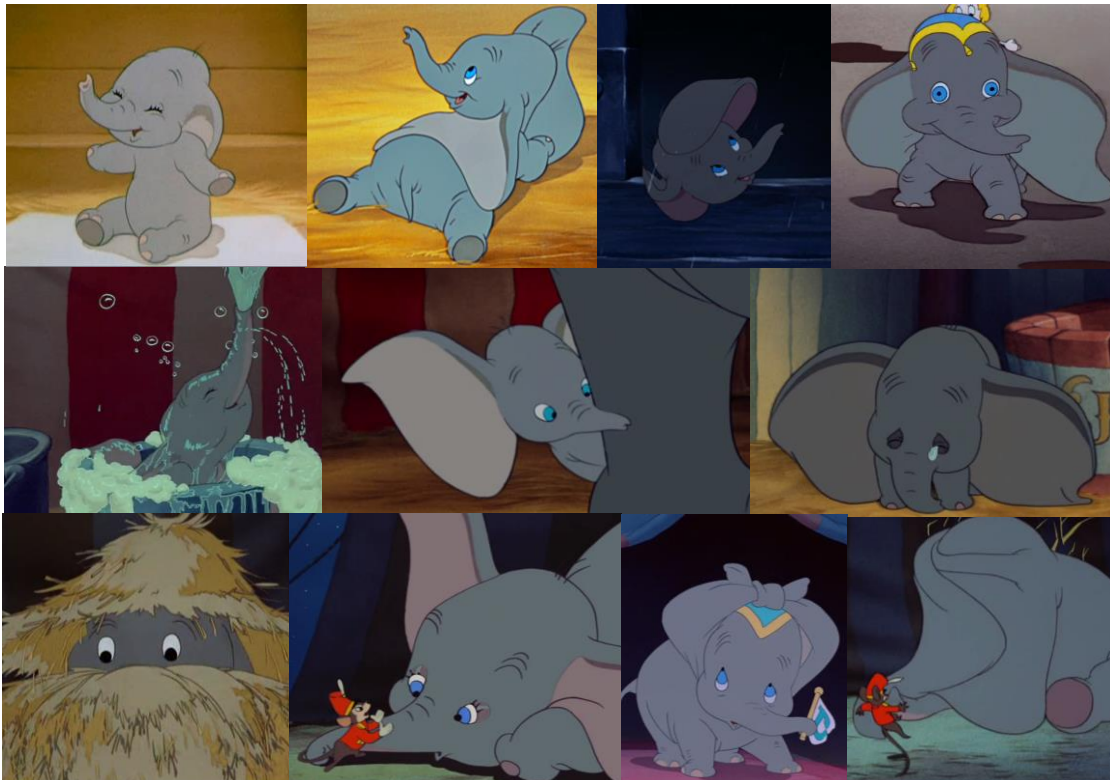


Figura 2.21 Compilação de emoções de Dumbo

Movimento

“Dumbo é um dos poucos filmes de animação para caracterizar um personagem silencioso como sua estrela e personagem-título. Surpreendentemente, mesmo sem talento vocal, Dumbo é um dos heróis mais simpáticos e cativantes no panteão da Disney, um verdadeiro exemplo de boa animação.”¹²

Depois de analisarmos o filme, podemos verificar que os animadores tiveram que estudar muito bem todos os movimentos e comportamentos de Dumbo antes de o animar. Em primeiro lugar, por se tratar de uma personagem pequena, comporta-se de maneira diferente dos elefantes maiores e mais velhos, tal como acontece nos humanos, e em segundo lugar por ter uma anomalia, que muitas vezes lhe prende os movimentos, fazendo-o desequilibrar-se facilmente.

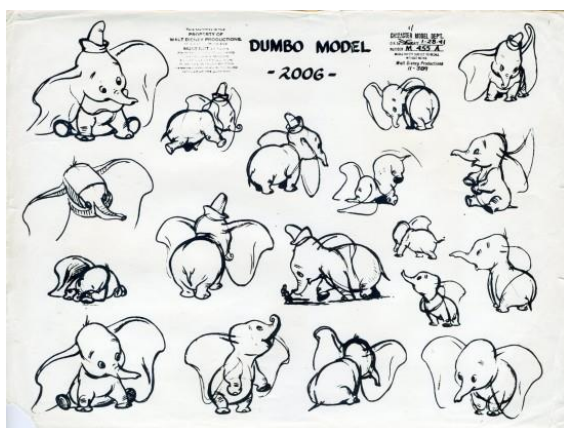


Figura 2.22 Esboços da personagem Dumbo



Figura 2.23 Desenho original do filme de animação “Dumbo” (1941)

Os animadores apresentam na história que o facto do pequeno elefante conseguir voar dá-se devido à sua anomalia, uma consequência de ter orelhas grandes. Neste caso, aproveitou-se a deficiência para tirar partido dela. O filme ensina-nos não só a lidar com as deficiências, mas também a vê-las noutra perspectiva, de forma a podermos alcançar a felicidade. Uma lição e conclusão que podemos tirar do filme.

¹²Website, <http://www.webring.org/l/rd?ring=disneywebring;id=24;url=http%3A%2F%2Fwww%2Eanimatedheroes%2Ecom%2F> (acedido em 04.02.1015)

2.3.2 QUASIMODO

“*The Hunchback of Notre Dame*” (1996), é o melhor filme de animação da Disney desde “*A Bela e a Fera*”--um rodopiante, edificante, emocionante história com uma mensagem de tocar Coração que emerge da comédia à música.”. (Ebert, 1996)

Quasímodo é uma personagem conhecida desde o séc. XIX. Surge num primeiro livro de Vítor Hugo de 1831 (“O Corcunda de Notre Dame”, Victor Hugo, 2010), mas rapidamente passa a outras versões como no cinema com o título de “*The Hunchback of Notre Dame*” (1996), com o primeiro filme de imagens reais com argumento adaptado do livro, em 1939, pelo realizador William Dieterle, e mais tarde no cinema de animação também com argumento adaptado do livro, em 1996, com o mesmo título “*The Hunchback of Notre Dame*” (1996), realizado pelo estúdio Disney.¹³



Figura 2.24 Quasimodo no filme “*The Hunchback of Notre Dame*” (1939), de imagens reais



Figura 2.25 Quasimodo no filme “*The Hunchback of Notre Dame*” (1996), da Disney

Quasímodo é a personagem principal do “*The Hunchback of Notre Dame*” (1996). Foi retirado à sua mãe quando era ainda bebé, pois a mãe era de raça cigana e tentava entrar na cidade, e o ministro da justiça abominava essa etnia e andavam em busca dela. Quasímodo era um bebé com características diferentes, tinha várias deformações no rosto e no corpo que o tornavam numa pessoa diferente das outras. Frollo, ministro da cidade, seu raptor e amo, criou-o a pedido do diácono da cidade, deixando-o a viver no campanário da catedral de Notre Dame em Paris. Visitava-o regularmente, para lhe dar de comer.

¹³ Website, [https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunchback_of_Notre_Dame_\(1939\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunchback_of_Notre_Dame_(1939)) (acedido em 28.08.1015)



Figura 2.26 Frollo tira Quasímodo de sua mãe



Figura 2.27 Frollo depois de raptar Quasímodo

Frollo mantinha-o prisioneiro da catedral, dizendo-lhe que como era diferente, as pessoas lá fora iriam tratá-lo mal por pensarem que seria um monstro. Quasímodo ali vivia, no cimo da catedral. Tratava de limpar os sinos e fazê-los tocar. Todos os dias, olhava a cidade e sonhava poder um dia descer e andar na rua como uma pessoa normal, mas logo pensava que o seu amo, Frollo, tinha razão e que um monstro não poderia sair dali. Tinha muito jeito para fazer bonecos de madeira e assim ia vivendo a vida, a cuidar da catedral e a retratar as pessoas da cidade no formato de estatuetas.

Vitor, Hugo e Laverne são três estátuas de pedra que pertencem à catedral e que, por terem vida própria, se tornam amigas de Quasímodo. Estas desafiam-no a sair de casa e ir à “festa dos bobos” que se realiza todos os anos em frente à catedral. Quasímodo, determinado, mesmo sem o consentimento de seu amo, arrisca-se a pisar o chão da cidade.



Figura 2.28 Quasímodo olha as suas pequenas figuras feitas em madeira



Figura 2.29 Quasímodo e os seus melhores amigos

Cedo é apanhado no meio da confusão e, Esmeralda, uma cigana que já o tinha visto, puxa-o para cima do palco, para o concurso da cara mais feia de Paris. De repente, apercebem-se que a sua face está sem máscara e que este tem uma cara disforme, devido a anomalias físicas. Após o choque inicial, declaram-no o rei da festa. Pouco tempo depois, enquanto o povo lhe fazia uma

festa, dois guardas começam a atirar-lhe tomates e ovos, rapidamente o povo se junta e Quasímodo é gozado por todos.



Figura 2.30 Quasímodo é coroado o rei da festa dos bobos



Figura 2.31 Quasímodo é maltratado pelo público da festa dos bobos

Esmeralda, ao ver tal situação, tenta ajudar o rapaz, esta desobedece a Frollo, pois este estava a gostar da humilhação de Quasímodo querendo-o no palco. É então que a cigana é mandada prender, situação que corre mal porque esta consegue fugir, escondendo-se na catedral, local onde Frollo não pode prender ninguém. É aí que conhece melhor Quasímodo e a sua casa. Depressa se tornam amigos e o rapaz ajuda Esmeralda a sair da catedral para se refugiar noutro lugar. Phoebus é um soldado que, como todos os outros, tem a missão, ordenada por Frollo, de vasculhar a cidade de Paris à procura de Esmeralda. Mas Phoebus está apaixonado por Esmeralda e quando recebe a ordem de queimar a cidade apercebe-se das reais intenções de Frollo e deixa de lhe obedecer. Phoebus, ao contrário de Frollo, quer encontrar Esmeralda para a tentar proteger, mas é esta que o salva do rio quando está em fuga e é atingido por um guarda. A cigana leva-o até à catedral e pede a Quasímodo que cuide dele e volta a fugir, para não ser apanhada. Entretanto, Frollo apercebe-se que Quasímodo, como amigo de Esmeralda, deve saber onde esta se esconde e engana-o, leva-o a mostrar, sem querer, o caminho para o esconderijo de Esmeralda e os restantes ciganos, a “côrte dos milagres”. Frollo apanha-os e prende-os a todos, juntamente com Phoebus que estava com Quasímodo.



Figura 2.32 Quasímodo cuida de Phoebus, que é ferido ao tentar salvar Esmeralda



Figura 2.33 Esmeralda e Phoebus são apanhados na côrte dos milagres. Quasímodo tenta protegê-los

Na manhã seguinte, Frollo decreta a sentença de morte para Esmeralda e esta quase é queimada viva, quando de repente é salva por Quasímodo, que a consegue levar para a catedral, onde estará a salvo. Logo se gera uma guerra entre os ciganos e o povo contra os soldados e Frollo. Ao ganhar a guerra, o povo e os ciganos ficam eternamente gratos a Quasímodo, Esmeralda e Phoebus que, com a sua determinação e coragem, salvaram a cidade de Paris do poder de Frollo.



Figura 2.34 Quasímodo salva Esmeralda



Figura 2.35 Frollo cai da catedral



Figura 2.36 Quasímodo apresenta-se em público

Esta é a versão do filme de animação da Disney, que foi adaptado do livro de Vitor Hugo, um romance que acreditavam ser ficção e fruto da imaginação do autor. Porém uma recente descoberta, com estudo da época, revela que existiu um homem real parecido com as descrições de Quasímodo e que poderá ter servido de inspiração para o autor.

“Os indícios de que Quasímodo é baseado em uma figura histórica foram descobertos nas memórias de Henry Sibson. Sibson foi um escultor britânico. No século XIX, época em que o romance foi escrito, também ele, Sibson, escrevia sobre o cotidiano de seu trabalho naquela famosa catedral francesa. (...) Agora, as memórias de Sibson foram redescobertas e ali está registrado que na década de 1820, trabalhando na reparação das dependências da Catedral, deparou-se o autor com este pedreiro, na verdade, um escultor corcunda. (...) Mais uma vez encontrava o escultor, que era contratado do governo. Desta vez, recorda seu nome como Monseigneur Le Bossu sendo que Le Bossu significa o Corcunda em francês. O arquivista que fez a descoberta, Adrian Glen, disse: Quando vi as referências ao escultor corcunda de Notre-Dame e as datas coerentes com a criação de Victor Hugo, eu senti que havia uma relação. Victor Hugo começou a escrever O Corcunda... em 1828. O livro foi publicado três anos depois [1831].” (Bullying Histórico – O Real Corcunda de Notre-Dame, 2010)

Características

Quasímodo é talvez das personagens humanas com mais anomalias físicas na história da literatura do Romantismo e no cinema de animação. “*Não tentaremos dar ao leitor uma ideia desse nariz tetraedro, dessa boca recurva como uma ferradura; desse pequenino olho esquerdo obstruído por uma sobrancelha ruiva, e áspera como tojo, enquanto o olho direito desaparecia completamente sob uma enorme verruga; dessa dentadura desordenada, aqui e além brechada como as ameias dum forte; desse lábio caloso, por sobre o qual avançava um desses dentes como uma presa de elefante; desse queixo fendido; e principalmente da fisionomia diluída sobre tudo isto; desse misto de malícia, de estranheza e de mágoa. Ou antes, todo ele era um esgar. Uma cabeça formidável, eriçada de uma cabeladura ruiva; entre os dois ombros uma bossa enorme que, com o movimento, fazia vulto por diante; um sistema de coxas e de pernas tão singularmente descambadas que apenas se podiam aproximar pelos joelhos e que, vistas de frente, pareciam duas lâminas recurvas de foices, unidas pelo cabo; pés largos, mãos monstruosas; e, com toda esta deformidade, não sei que ar de forte, todo ele vigor, agilidade e coragem; estranha aceção à eterna regra que pretende que a força, do mesmo modo que a beleza, resulte da harmonia.*”¹⁴ (Hugo, 1831)

Assim foi a descrição do retrato físico do autor Vítor Hugo, no livro *Notre-Dame de Paris* que lançou em 1831, edição original. A sua descrição é de tal maneira detalhada que chega a ser horrenda.



Figura 2.37 Quasímodo

¹⁴ Hugo, V (1831) Título original *Notre-Dame de Paris* Edição e Tradução: Zero Papel, P. 42, 43

No início do filme, Quasímodo acredita que não tem uma vida normal, mas a vida que merece, pois é um monstro. Desde que nasceu que é tratado como uma pessoa feia e monstruosa, uma pessoa que nunca ninguém vai gostar. Vive com medo que as pessoas o vejam, mas sonha em ter uma vida normal. Esta é a sua realidade.

Assim que Esmeralda entra na história e lhe dá algum conforto, Quasímodo começa a pensar de outra forma. Ao apaixonar-se por ela tenta protegê-la de Frollo, pois não concorda com, ele em relação aos ciganos.

O sineiro sente-se muito mais seguro de si, por ver que afinal existem pessoas que não lhe querem mal, e é com essa segurança que ganha força de vontade para salvar Esmeralda e ficar visto como um herói.

Quasímodo vê-se como uma pessoa inútil, um monstro, que vai assustar as pessoas se o virem, sendo Frollo o motivo pelo qual este se vê como um ser mau. A personagem que o trancou na catedral, este é definitivamente um inimigo dele, embora o sineiro não perceba e pense que Frollo é seu amigo e só quer o seu bem, por isso acredita em tudo o que este lhe diz. Já os seus amigos vêem-no completamente diferente de Frollo. Para eles Quasímodo é um adolescente tímido, bondoso, carinhoso e amigo.

Personalidade

Quasímodo é uma personagem desviada, tanto a nível físico como a nível de personalidade.

Apesar da sua aparência, é uma pessoa gentil e carinhosa. Mesmo depois de Frollo lhe ensinar que todos os ciganos, incluindo Esmeralda, eram más pessoas, este aceitou-as, e, inicialmente, pela natureza de Esmeralda.



Figura 2.38 Esmeralda conhece Quasímodo

Esta personagem demonstra um apego colossal à Catedral Notre Dame, pois esta foi a sua casa durante vinte anos, e, mesmo depois de reconhecido pelo povo, não a deixou.

Quasímodo tem um talento escondido, ele é um artista, dedica os seus tempos livres a esculpir pequenas figuras em madeira. Observa as pessoas durante o dia-a-dia e, quando adquire a informação necessária, recria-as em esculturas de madeira, pintando-a posteriormente.

Quasímodo tem uma devoção tão grande por Frollo, que quase o levou a abandonar amigos e aliados. Depois de conseguir descobrir a verdade, quando diz: *"Toda a minha vida você me disse que o mundo é um lugar escuro e cruel, mas agora eu vejo a única coisa escuro e cruel sobre ele é gente como você"*,¹⁵ (Wise, 1996) esta personagem revolta-se contra Frollo, seu amo, e inicia uma guerra por Esmeralda, a mulher que ama. Nesta cena, podemos presenciar a força e bravura de Quasímodo, ao defender os amigos.

O sineiro de Notre Dame apesar da sua aparência pesada, é uma personagem ágil e acrobata. Parece que as suas inúmeras anomalias não o perturbam em termos de mobilidade, este habituou-se a escalar edifícios, deslocar-se através de uma corda e saltar grandes distâncias. Pensamos, assim, que acostumou-se a ter estes comportamentos para poder observar melhor a cidade, uma vez que não poderia sair da catedral.

¹⁵ Filme *The Hunchback of Notre Dame* (1996) Wise, Trousdale G. e Kirk, Min. 1:08:38

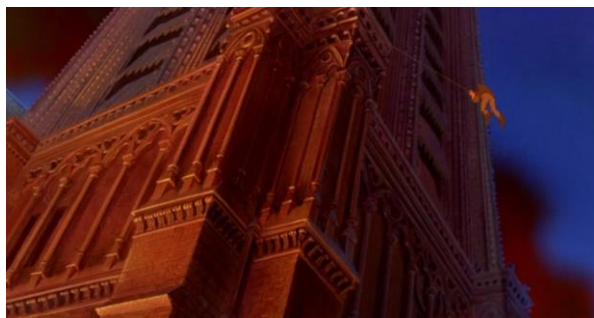


Figura 2.39 Quasímodo sai da catedral para salvar Esmeralda

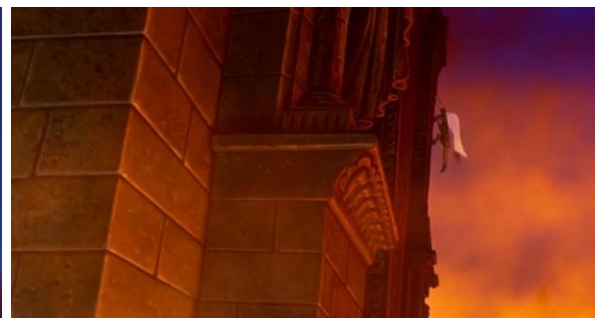


Figura 2.40 Quasímodo salva Esmeralda e leva-a para a catedral

Notamos alguma inveja em Quasímodo, ao querer ter a vida de outras pessoas.

Quasímodo, para além de vastas anomalias físicas também tem pouca audição, já que lida com sinos desde pequeno, e, por consequência possui uma extrema força física. Podemos notar esta força física quando Quasímodo levanta Phoebus do chão, na altura em que este procurava Esmeralda. Outro exemplo desta força incomum, e talvez o mais importante, é quando Quasímodo se liberta das correntes que o prendem à torre, na hora em que Esmeralda está prestes a ser executada.

Quasímodo tem um carácter dinâmico e muda bastante ao longo do filme a nível comportamental e no final, com algum receio, acaba por se mostrar e é aplaudido por toda a cidade, como um herói.

Quasímodo passa de um jovem monstro e tímido sineiro para um rapaz valente, corajoso e destemido.

Depois de analisarmos a evolução da sua personalidade podemos dizer que embora Quasímodo tenha inúmeras anomalias, chega a ser mais “humano” que Frollo. Apesar de Frollo ser um humano saudável, a nível de personalidade, é um “monstro” desequilibrado.

*“Frollo é bastante mau e em muitos aspectos pode ser rotulado como um monstro mesmo. Ele pode ser um homem "normal", mas nas suas acções ele comporta-se como um monstro.”*¹⁶

¹⁶ Website, <http://r2j2.tumblr.com/page/2> (acedido em 08.07.1015)

Movimento

Quasímodo, diferente das personagens que analisámos anteriormente, é um ser humano. Embora apresente deformações em todo o corpo, não deixa de ser uma pessoa, com cabeça, tronco e membros.

Como Roger Ebert, reputado crítico de cinema norte-americano, diz, “*The Hunchback of Notre Dame*” (1996), é um dos melhores filmes da Disney, muito pelo nível de animação e dos movimentos que os animadores conseguiram criar, deixando assim as emoções sobressaírem.

“A coisa que a animação pode fazer melhor do que qualquer outra forma de filme é mostrar o movimento humano liberto das leis da gravidade, e como Quasi subiu com esforço para cima e para baixo, as paredes de pedra de Notre Dame, a câmara desce livremente junto com ele, criando perspectivas vertiginosas e emocionante movimento.” (Ebert, 1996)



Figura 2.41 Quasímodo desce os pilares da catedral



Figura 2.42 Quasímodo com a sua habilidade salva Esmeralda

Analisando um trecho de animação de Quasímodo, podemos verificar que os movimentos gerais foram adaptados para uma personagem desequilibrada fisicamente. Conseguimos ver, no minuto 10’08” do filme, que Quasímodo se desloca com movimentos assimétricos por ter um lado do corpo mais pesado que outro, devido à sua corcunda. A sua posição neutra é curvada, com as pernas abertas de modo a estabilizar o corpo, pois este é desproporcional. Se olharmos para a sua fisionomia, verificamos que da cintura para cima Quasímodo é deficiente, embora tenha mãos, braços e cabeça, estes apresentam dimensões maiores do que é considerado normal. Assim sendo, ele abana demasiado os braços quando se desloca e, como as pernas são os membros mais pequenos do seu corpo, este tem dificuldade no equilíbrio.

Também podemos reparar no minuto 12’30” que o sineiro aprendeu a subir e descer a catedral agarrado às estruturas de pedra, dando utilidade aos seus braços fortes e grandes.



Figura 2.43 Desenho original do filme de animação *O Corcunda de Notre Dame*



Figura 2.44 Desenho original do filme de animação *O Corcunda de Notre Dame*

Com a análise dos seus movimentos também o conseguimos caracterizar: pelo seu andar podemos dizer que Quasímodo é um rapaz tímido e inseguro, com as suas “danças”, e, quando canta, também vemos que é um sonhador.

Mesmo com todas estas modificações nos seus movimentos, Quasímodo não é uma pessoa com dificuldades em se movimentar, não se encontra em parte nenhuma do filme algo que o sineiro não consiga fazer devido às suas anomalias.

“Lembra-nos, como todas as boas animações fazem, que de alguma forma essas caricaturas de linhas, de cores e movimento pode criar um tipo de vida que é mais arquetípica, mais libertador, que as imagens que estão sob o peso de corpos humanos e da gravidade que os aprisiona.” (Ebert, 1996)

2.3.3 NEMO

Nemo, personagem principal de “*Finding Nemo*” (2003), é também um personagem com uma anomalia. Nasceu com uma barbatana mais pequena que a outra, o que inicialmente perturba a sua deslocação, mas que ao longo do filme acaba por ser ultrapassado.

“*Finding Nemo*” (2003), é um filme que demonstra a preocupação dos pais com os seus filhos. Marlin, pai de Nemo, e sua mãe estão prestes a ser pais quando são atacados por um peixe carnívoro, e os únicos que sobrevivem são Marlin e o filho que ainda se encontra no ovo. Quando Nemo nasce, o seu pai repara que este nasceu com uma anomalia numa barbatana. Daí em diante, nunca mais o deixa sozinho e torna-se um pai muito protector. No primeiro dia de aulas de Nemo, este está ansioso para conhecer os seus colegas, mas Marlin não poupa Nemo a recomendações. Nesse mesmo dia, Nemo, para tentar mostrar ao pai que não precisa de se preocupar, arrisca e sobe até ao cimo do oceano, quando de repente é apanhado por um mergulhador. Este leva-o para um aquário e a partir daí Nemo e Marlin julgam que nunca mais se irão voltar a ver. Marlin, logo de seguida, corre atrás do barco para tentar não perder Nemo de vista. O esforço é, porém, inútil pois Marlin nunca mais vê o barco. Passado algum tempo apercebe-se que o mergulhador que levou Nemo deixou cair os óculos e com a ajuda de Dory, a sua amiga, consegue saber onde Nemo poderá estar. Depois de atravessar o oceano, e de viver muitas aventuras, finalmente voltam a encontrar-se. Entretanto, durante o tempo que Nemo passa no aquário para onde foi levado, este, convive com outros peixes que também possuem anomalias, o que o faz crescer e aperceber-se que não é a sua barbatana pequena que o vai impedir de ser capaz de fazer a mesmas coisas que os outros peixes. Nemo aprende a ter força de vontade e acreditar que consegue alcançar os seus objectivos.

Características

Nemo é um pequeno peixe-palhaço, de cor laranja, com três riscas brancas. Nasceu com uma anomalia na barbatana direita, devido a um acidente quando ainda estava no ovo.

*“O personagem principal do filme é o “Nemo”, Os peixes palhaços são encontrados por toda a região oeste dos Oceanos Índico e Pacífico, concentrando-se em maior quantidade na região dos arquipélagos das Filipinas. Dotados de um nado relativamente lento e cores chamativas, os peixes-palhaço atraem de longe a atenção dos predadores, como peixes grandes, raias e tubarões. Na natureza, o peixe palhaço não consegue sobreviver sem a presença de uma anémone, pois elas lhes fornecem abrigo protecção delimitam seus territórios, afastam possíveis predadores e servem como local de desova”.*¹⁷

¹⁷ Website, <http://laineemarta.blogspot.pt/p/blog-page.html> (acedido em 21.08.2015)

Personalidade

Nemo, um peixe, aparentemente, normal, apesar de ter uma barbatana mais pequena que a outra. Comporta-se quase da mesma maneira que todos os outros peixes, embora o pai esteja sempre a lembrá-lo que é diferente e que não pode fazer tudo o que os outros peixes fazem. Podemos observar esta reacção do pai quando este se dirige ao filho e lhe diz diariamente que ele não consegue. Com estas afirmações diárias Nemo não tem confiança em si e, por isso, é um peixe com medos e receios, mesmo sendo capaz, não age como os outros peixes da sua idade.

É um jovem peixe-palhaço com muita energia, está sempre ansioso por conhecer mundos novos, mas Marlin, seu pai, é muito protector e isso deixa-o frustrado, a maior parte do tempo.

O jovem peixe-palhaço é aventureiro e gosta de explorar, algo característico das crianças da sua idade. Também se reconhece a bravura de Nemo quando este entra voluntariamente numa rede de pesca onde estavam presos Dory, a sua amiga, e um cardume inteiro, com o intuito (que se revela eficaz) de salvá-los. Demonstrando também ser amigável e humilde. Nemo ama o seu pai, apesar de inicialmente se sentir sufocado e limitado pela sua superprotecção, levando-o a dizer “Eu odeio-te”.¹⁸ Nemo sente-se culpado de ter desobedecido a Marlin.



Figura 2.45 Nemo diz ao pai que o odeia



Figura 2.46 Reacção de Marlin ao que o filho disse

Nemo motiva-se e muda a sua personalidade quando sabe que o pai anda à procura dele, coisa que nunca pensou ser possível. Este pequeno peixe-palhaço ganha uma força ao longo do filme que o leva a alcançar o que pretende com sucesso, havendo assim um crescimento notável desta personagem.

Este pequeno peixe-palhaço, tal como o pai, é uma personagem muito bem desenvolvida. Passou a vida a tentar compensar a sua barbatana diferente e este sente-se bem com isso, apesar de Marlin estar sempre a “inferiorizá-lo”. Nemo sabe que é diferente dos outros e, quando os amigos

¹⁸ Filme *Finding Nemo* (2003) Stanton, A., Unkrich, L. Min. 1:36:30

lhes perguntam o que é que ele tem na barbatana, o pai diz que é a barbatana da sorte. Imediatamente os amigos se prontificam a mostrar e a dizer as suas anomalias.



Figura 2.47 Marlin leva Nemo à escola no seu primeiro dia

“Nemo agora sabe que ele não é tão diferente e que ninguém é de fato perfeito.”¹⁹

No caso de Nemo, não são os amigos que o põem de parte. Estes, pelo contrário, mostram-lhe também as suas diferenças e Nemo apercebe-se que não é o único peixe a ser diferente. Marlin, por causa da sua superprotecção, sem querer, acaba por “humilhar” o filho em frente aos amigos, dizendo, *“Tu sabes que não nadas bem (...) Pensas que consegues fazer isto mas não consegues.”*²⁰ Marlin diz ainda ao professor que Nemo não nada bem.

Esta protecção excessiva que Marlin tem para com Nemo pode ser vista como tendo um paralelo na vida real. Por vezes, são os próprios pais que não deixam os filhos evoluir ao protegerem-nos demasiado. Mais uma vez verificamos com esta acção que todos os géneros de filmes vão buscar situações ao dia-a-dia. Existem pais que, ao proteger os filhos por causa das suas anomalias, acabam por reprimi-los e por lhes retirarem certas experiências que são essenciais para a evolução das crianças, principalmente quando sofredoras de alguma deficiência. Este filme acaba por ser uma lição de vida tanto para os pais como para os filhos. Apercebemo-nos que Nemo, apesar da sua anomalia, consegue ultrapassar as dificuldades e evoluir ao longo do filme, acabando por ser um herói quando salva um cardume e faz ver ao pai que se ele quiser tudo consegue.

¹⁹ http://www.absolutewrite.com/screenwriting/character_development.htm (acedido em 05.02.1015)

²⁰ Filme *Finding Nemo* (2003) Stanton, A., Unkrich, L. Min. 1:36:30

Movimento

Alguns elementos pertencentes à equipa de filme “*Finding Nemo*” (2003), foram pesquisar e aprender tudo o que precisavam sobre o mar: desde o movimento dos diversos peixes até ao ambiente encontrado debaixo de água, o que existe, o que se mexe e como. (Lovgren, 2003)

Todas estas perguntas foram feitas a profissionais da área aquática. “*Os animadores tiveram de submergir-se no estudo do mundo subaquático, visitando aquários e mergulho no Havai. Uma série de palestras em sala de casa a com a ajuda de um ictiólogo, ou zoólogo de peixes, transformou-se em um curso de pós-graduação virtual em oceanografia.*”. (Lovgren, 2003)



Figura 2.48 A equipa criativa por detrás do filme de animação da Pixar “À Procura de Nemo”. Da esquerda para a direita: John Lasseter, Graham Walters, Lee Unkrich e Andrew Stanton. (CGNetworks presents The Making of Finding Nemo, s.d.)

Toda a animação é baseada no real. Mesmo que não seja tudo realista a base tem de o ser. Só a partir daí é que se consegue construir uma boa animação. Os esforços dos técnicos e animadores foram tantos e eficazes que depois de verem experiências realizadas tiveram de recuar para não parecer tão realista. “*O objectivo não era fazer o filme realista, mas credível.*”. (CGNetworks presents The Making of Finding Nemo, s.d.)

*“Queríamos olhar para algo que é real e baseado na ciência, e levá-la para o reino de diversão e entretenimento”.*²¹ (Andrew Stanton, 2003) disse Dylan Brown, supervisor do departamento de animação da Pixar Animation Studios.

Depois da viagem ao Havai, para estudar o mar, já nos estúdios de animação, em vez de tentarem explicar como o mar se devia comportar, recorriam à viagem e diziam que talvez nesse

²¹ “À procura de Nemo” – Conversas dos produtores (extra do filme em DVD)

plano o mar devesse estar como na sexta-feira, lá no Havai. “Eles descobriram que, referindo-se a essas experiências era mais útil do que dizer, eu quero mais agitado do que com raiva.” (Cohen, 2003)

Depois de terem aulas e aprenderem o movimento correcto de cada espécie de peixe, voltaram para o estúdio para fazendo experiências. Aí, aperceberam-se de algumas correcções a fazer, por exemplo a cauda da Dory. A Dory é uma caricatura de uma espécie de peixe chamado peixe tang azul, este peixe tem uma característica, não costuma mexer muito a cauda. (Cohen, 2003)



Figura 2.49 “O produtor executivo John Lasseter percebeu que a cauda de Dory não se movia, e sentiu que parecia irreal.” (Cohen, 2003)

“Quando Lasseter viu Dory nadar rápido sem balançar o rabo, ele estava fisicamente correcta para sua espécie, mas não parecia credível para ele. Então, Brown acrescentou o movimento da cauda.” (Cohen, 2003)

“Finding Nemo” (2003), é um filme com bastantes personagens com anomalias, umas físicas inatas, outras físicas adquiridas, outras mentais. Desde a lula que tem um tentáculo mais pequeno que os outros, até ao cavalo-marinho que é alérgico à água, como podemos verificar no filme.

“Você pode muito bem dividir suas deficiências em quatro tipos diferentes: deficiência física desde o nascimento (Nemo), deficientes mentais a partir de (presumivelmente) nascimento (Dory), fisicamente incapacitado devido a um evento traumático (Gill), e deficiência mental devido a um evento traumático (Marlin).” (Disability in Animation: Finding Nemo, s.d.)

Embora haja todas estas anomalias, os animadores adoptaram as deficiências de uma forma humanizada, ou seja, as personagens são peixes, mas comportam-se de forma humana, adaptando-se e vivendo cada um com as suas anomalias, tal como os humanos tentam fazer.

Aparentemente, Nemo nada bem, apesar de no filme o seu pai estar sempre a dizer o contrário, isso não é comprovado pelas suas acções, pois o pequeno peixe nada bem o suficiente para conseguir chegar onde quer. Se analisarmos o seu nadar, podemos verificar que a sua barbatana

mais pequena mexe-se muito mais vezes do que a outra. Como a sua barbatana deficiente é muito pequena tem de se mexer mais vezes que a maior, pois a consequência da barbatana saudável se mexer não é igual à consequência da barbatana com anomalia. Os animadores animaram-na assim propositadamente para dar algum equilíbrio a Nemo e para parecer credível. Quando as animações estão bem animadas não nos lembramos sequer de pensar na animação, se estava bem ou mal, mas o contrário já acontece. É inconsciente: se virmos um peixe a nadar sem mexer as barbatanas, mesmo que não queiramos reparar, vamo-nos aperceber que algo está errado e que a animação está mal. Às vezes, não nos apercebemos do que é, mas sabemos que algo naquela personagem ou naquele plano estava mal.

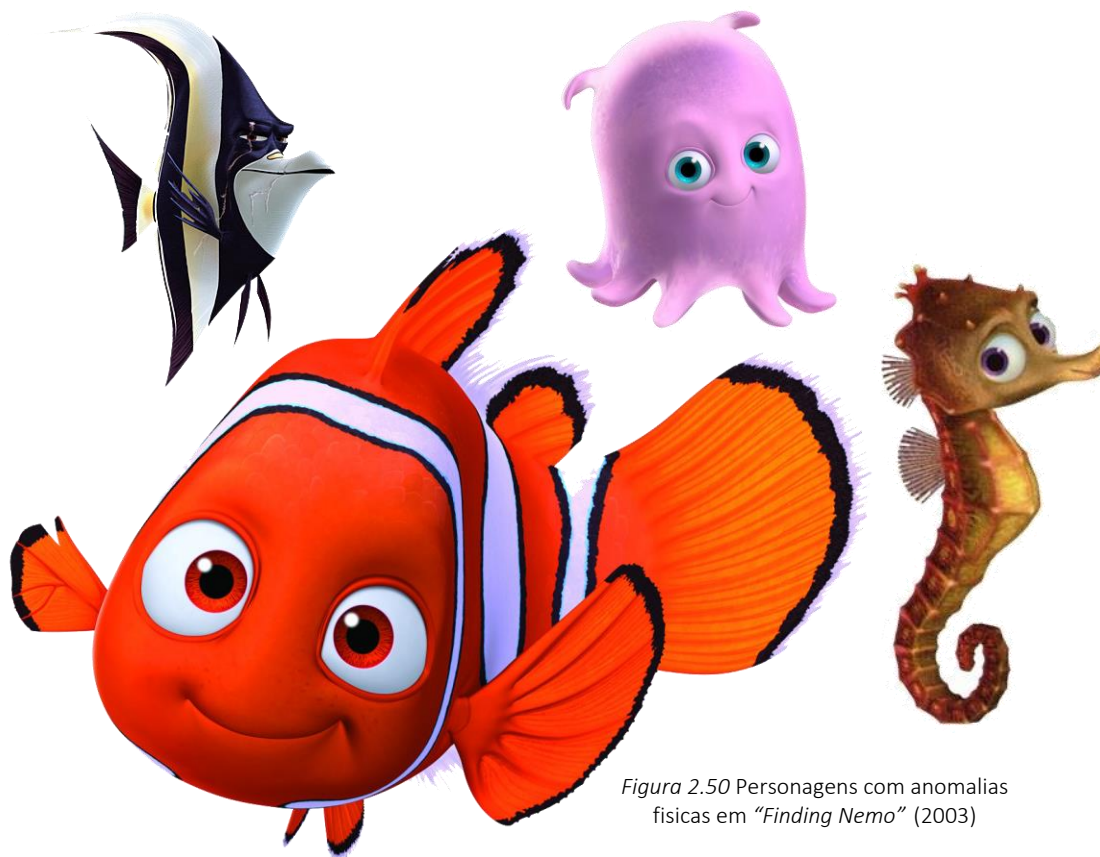


Figura 2.50 Personagens com anomalias físicas em "Finding Nemo" (2003)

2.4 PERSONAGENS COM ANOMALIAS FÍSICAS ADQUIRIDAS (*HOOK*, *FERGUS*, *HICCUP*)

Neste ponto abordar-se-ão três outros filmes dos estúdios de animação Disney, Pixar e Dreamworks, todos situados na Califórnia, Estados Unidos da América. Far-se-á uma análise dos filmes, destacando a personagem com a anomalia e falar-se-á da personalidade, das características e do movimento de cada uma delas.

“*Peter Pan*” (1953) de Clyde Geronimi e Wilfred Jackson, do estúdio de animação Disney, conta a história de um menino que vive na Terra do Nunca e é perseguido por um pirata denominado Hook, que jura vingança a Peter por este lhe ter tirado a sua mão. “*Brave*” do ano 2012, do estúdio de animação Pixar, com realização de Brenda Chapman e Mark Andrews, apresenta a narrativa de uma jovem que sonha ser guerreira como o seu pai, que perdeu uma perna numa luta com um urso. Ainda de um outro estúdio de animação chamado Dreamworks, que em 2014, realizado por Dean DeBlois e Chris Sanders, lançam “*How to Train Your Dragon 2*”, uma sequência, que conta a história de um jovem *viking* que pretende quebrar as regras da sua aldeia, não aceitando a sua cultura, e que, como consequência acaba por perder um pé.



Figura 2.51 Capa do DVD “*Peter Pan*” (1953)



Figura 2.52 Capa do DVD “*Brave*” (2012)



Figura 2.53 Capa do DVD “*How to Train Your Dragon 2*” (2014)

2.4.1 HOOK

“*Peter Pan*” (1953), é um filme de animação do género fantasia e aventura, baseado na peça de teatro *Peter and Wendy*, do autor escocês James Matthew Barrie (1953). Existem várias adaptações, desde os livros para crianças, ao cinema com filmes de imagens reais e filmes de animação.

“*Peter Pan situa-se no pico da animação da Disney, na sua segunda época gloriosa (...) E esta adaptação do conto clássico de Peter Pan teve um êxito tremendo.*” Roy Disney, (Comentários áudio do filme) (Clyde Geronimi, 1953) Peter é uma criança que se recusa a crescer. Um dia, enquanto voava por Londres, ouve acidentalmente uma menina chamada Wendy a contar as aventuras de Peter Pan aos seus irmãos. Peter leva-os até à Terra do Nunca, local onde vive e onde tem os seus amigos e um grande inimigo, de nome Hook. Este é um pirata que se quer vingar de Peter por este lhe ter tirado uma mão, quando ainda era pequeno.

Hook perdeu uma das suas mãos num duelo com Peter Pan, tendo essa mesma mão sido comida por um crocodilo, de seguida. Esse crocodilo, por sinal, também engoliu um relógio, por isso, cada vez que um “tic-tac” se aproxima do Hook, este fica a tremer de medo, pois o trauma persiste. Hook é um dos mais conhecidos vilões da literatura e do cinema, este é o notório capitão de uma tripulação de piratas que comanda um navio de nome Jolly Roger, na Terra do Nunca e, no seu braço esquerdo usa um gancho em substituição da mão que perdeu.



Figura 2.54 Hook

O facto de Peter Pan conseguir voar ajuda-o muitas vezes a vencer as suas lutas, mas também se pode afirmar que Hook está destinado ao fracasso, em certos casos por consequência das acções trapalhonas do seu ajudante Sr. Smee, que lhe é muito fiel mas, infelizmente para o

Hook, ou felizmente para Peter Pan, é incompetente. O Capitão Pirata acaba muitas vezes por fugir dos duelos devido à chegada do seu animal mais odiado, o crocodilo, que chega sempre na hora certa.

Hook aparece pela primeira vez a tentar encontrar no mapa da Terra do Nunca a casa de Peter. É nesse preciso momento que um dos seus piratas o vê e todos tentam atingi-lo mas falham o alvo. Peter percebe e foge.

Aparece mais tarde num barco, com o ajudante e uma menina índia, Tiger Lily, filha do chefe dos índios, que tinham acabado de raptar, quando Peter os vê-os e tenta salvar a menina. O seu plano é obrigar Tiger Lily a dizer onde fica a morada de Peter. Logo a seguir, Hook vê o seu arqu-inimigo e tenta apanhá-lo enquanto este está distraído, algo que corre mal, pois Peter tem um trunfo muito bom, ele voa. Começam então um duelo, onde Peter Pan, novamente, sai vencedor, contudo o aparecimento do crocodilo também ajuda a que Hook entre em pânico e desapareça.



Figura 2.55 Peter e as crianças vêem Hook pela primeira vez.



Figura 2.56 Hook e o seu ajudante raptam a pequena índia, Tiger Lily

De volta ao seu navio, Hook surge sentado no seu quarto a descansar da última batalha. Quem se encontra com ele é Smee, o seu ajudante, que tenta tomar conta dele sem fazer asneiras, embora seja difícil por ser trapalhão.

A notícia de que Peter e Tinker Bell, a sua melhor amiga, estão zangados, é do agrado do Hook, que se prepara para raptar Tinker Bell e obrigá-la a dizer a morada de Peter. Tinker Bell, por estar chateada com Peter, acaba por ceder e ajudar o pirata, pensando que este ia raptar Wendy, e que a libertaria de seguida, não fazendo mal também a Peter.

Hook vai com Smee e os seus piratas até casa de Peter, acabando por raptar os amigos deste e deixando um embrulho para Peter, que ainda se encontrava em sua casa. Embrulho este que Peter Pan pensa ser de mas é na verdade uma bomba.

Assim que voltam ao navio, Hook tenta convencer os amigos de Peter a juntarem-se à sua equipa e serem também piratas, mas todos eles rejeitam a ideia. Enquanto o pirata revela a todos o seu plano, Tinker Bell consegue finalmente sair da lanterna, onde Hook a mantinha em cativeiro, e consegue voar, para ir avisar Peter do plano maquiavélico do pirata. Embora tenham os dois explodido com a casa, rapidamente recuperam e voam em direcção ao navio, para salvar os amigos.

Assim que o pirata se apercebe que Peter voltou para salvar os amigos, estes envolvem-se numa longa batalha. Peter, corre muitas vezes risco de vida, mas consegue sempre dar a volta, acabando por deixar Hook desprevenido. Este, implora a Peter que não lhe faça mal e que irá deixar de o perseguir, mas, assim que Peter se distrai, Hook ataca novamente, acabando por se desequilibrar e cair ao mar, onde o aguarda ansioso o crocodilo esfomeado.

"Talvez com o crocodilo e Hook - o crocodilo está à espera dele - então temos uma perseguição engraçada - o último que você vê é Hook indo para longe. Isso é melhor do que o ter apanhado... o público vai começar a gostar de Hook e eles não vão querer vê-lo morto." ²² WALT Disney numa reunião sobre a história.



Figura 2.57 Hook suplica o perdão de Peter

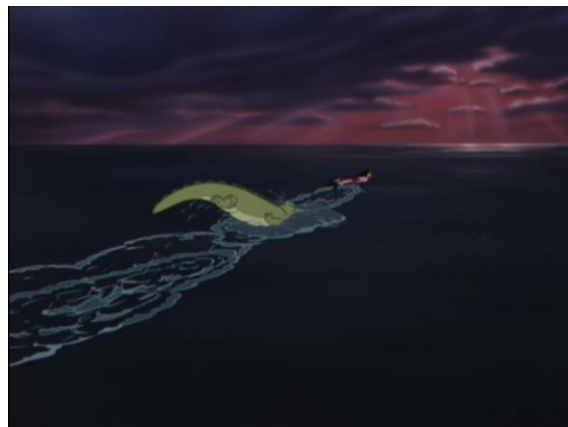


Figura 2.58 Hook foge do crocodilo

De todas as personagens analisadas, o Hook é o único vilão. Hook nunca gostou de Peter Pan, por este viver com um eterno sorriso, mas a falta da sua mão esquerda propulsiona a sua sede de vingança e é aquilo que acaba por torna-lo vil, no filme.

²² Website, http://disney.wikia.com/wiki/Captain_Hook (acedido em 08.07.1015)

Características

Hook, é um homem que tenta ser exageradamente bem-parecido, é alto, magro, tem cabelos pretos ondulados até aos ombros, tem um grande nariz, um queixo que o acompanha e um bigode preto. Usa um lenço branco ao pescoço, debaixo de um casaco comprido vermelho, com punhos brancos e botões de ouro. Veste calças de cor violeta, curtas e justas, com meias brancas até ao joelho e calça botas pretas. Usa um chapéu grande, também ele violeta, com uma pena grande presa. É seu hábito andar com uma espada com punho de ouro e costuma utilizar um Gancho de prata ou ouro para substituir a sua mão.

Guarda um baú com diversos utensílios, com encaixe para a mão esquerda, que usa dependendo da ocasião.

“Atribuir deficiências a vilões demonstra e reforça, ainda que numa forma exagerada, três preconceitos frequentes contra pessoas portadoras de deficiência: deficiência é uma punição para a malvadez; as pessoas portadoras de deficiências vivem amarguradas com a sua sina; os portadores de deficiência guardam rancor para com os “não-portadores de deficiência” e destruí-los-iam, se pudessem.” (Longmore, 2003)



Figura 2.59 Hook

Personalidade

*“As frustrações de Hook são compreensíveis; ele perdeu uma mão para o seu adversário, é constantemente perseguido pelo crocodilo e não pode voar. Esses factores, sem dúvida, fazem dele um dos mais simpáticos Vilões da Disney, bem como um dos mais populares. Suas travessuras com o crocodilo são consideradas por muitos como as cenas mais engraçadas de animação já criada na Disney de acordo com Frank Thomas e Ollie Johnston no livro The Disney Villain.”.*²³

Pode-se dizer, que Hook é um homem viciado e louco por vingar a sua mão. É insatisfeito com a vida e incapaz de lidar com a sua anomalia. Age como um vilão temível e engenhoso, também demonstra ser furioso e mau, chega a matar um pirata da sua tripulação, por este estar a irritá-lo com o seu canto. Hook consegue enganar o seu arqui-inimigo, Peter Pan, com a sua astúcia, e levá-lo a encontrar-se consigo, desprevenido. Quem acaba por derrotar tudo o que Hook prepara com tanto trabalho, é o seu ajudante em que Hook confia, apesar de ser um trapalhão.

*“Hook não é apenas o capitão do navio, mas um prisioneiro de si mesmo, para sempre condenado ao fracasso.”.*²⁴

Consegue-se perceber durante o filme que toda a má disposição do Hook é devida à sua anomalia, todo o filme é em torno da vingança do pirata. A anomalia do Capitão conduz a história. Este, não conseguindo ultrapassar a sua atipicidade, acaba por se tornar um vilão.



Figura 2.60 Compilação de emoções do Hook

²³ Website, http://disney.wikia.com/wiki/Captain_Hook (consultado em 09.07.1015)

²⁴Website, http://www.charactercentral.net/C34_DisneyCharacters_Villains_CaptainHook.aspx (acedido em 09.07.1015)

Movimento

O Departamento de história da Disney demorou até ter a personagem do Hook delineada, chegando à fase de animação com esta ainda incompleta. Só após acabada, é que tiveram mais certezas do que queriam que acontecesse à personagem.

“A personagem foi completamente identificada apenas na fase da animação, revelou-se difícil criar um ameaçador vilão cujo personagem não será diminuído pelas cenas com o Crocodilo. (...) Percebeu-se que se tornaria Hook agradável para o público, e, como consequência, foi decidido que o personagem não devia ser morto no filme.”.

25

Se se analisarem os movimentos do pirata, apercebe-se que as dificuldades são poucas ou nenhuma. A única preocupação que ele tem com a sua anomalia é querer vingar-se, não demonstrando dificuldade de movimentação. Ao ver-se no filme um baú com vários utensílios, que este usa em diferentes ocasiões, consegue-se perceber que este não só se adaptou bem à sua anomalia, como tirou partido disso, tornando a sua “mão” esquerda mais útil do que anteriormente à amputação. Este facto demonstra que Hook detesta perder, e, quando isso acontece, resolve a situação tentando exhibir como conseguiu ultrapassá-la. Isso denota-se visivelmente, por exemplo, no minuto 40’32”, quando Hook coloca o seu gancho de ouro para, pensando ele, a despedia de Peter Pan.



Figura 2.61 Utensílios de Hook

²⁵ Website, http://disney.wikia.com/wiki/Captain_Hook (acedido em 09.07.1015)

Nos seus movimentos, no minuto 18'47", quando Hook agarra o seu ajudante, pendurando-o no gancho. Ou, no minuto 18'56", quando Hook usa o gancho para coçar a barba. Ou mesmo, no minuto 33'39", enquanto Hook ajeita o seu bigode. Dá-se conta, com estas ações, que o utensílio que Hook usa no lugar da sua mão esquerda, tem tanta ou mais utilidade que a mão tinha, antes de a ter perdido.



Figura 2.62 Hook agarra Smee com o gancho



Figura 2.63 Hook coça o queixo com o gancho

Apesar de Hook não ter a mão esquerda, não é notório qualquer movimento que deixe de fazer, por ter um gancho em vez de uma mão. Este, não só não tem vergonha da sua mão, como gosta de a exhibir perante todos.

Apesar de, na sua deslocação, se conseguir detectar a sua agressividade, arrogância e raiva, vai-se apercebendo ao longo do filme que este também é covarde e inseguro. O motivo pelo qual ele tem um ajudante tão trapalhão é esse mesmo: como se sente desprotegido, mesmo não querendo demonstrar, necessita de ter sempre alguém por perto.



Figura 2.64 Desenho da personagem Hook



Figura 2.65 Desenho da personagem Hook

2.4.2 FERGUS

“*Brave*” é um filme recente, de 2012, realizado por Brenda Chapman e Mark Andrews, do estúdio Pixar, o mesmo estúdio de animação de “*Finding Nemo*” (2003), anteriormente falado, ambos de animação 3D.”²⁶

Embora as críticas ao filme não sejam unânimes, “*Brave*” (2012), ganhou o Globo de Ouro de Melhor Filme de Animação e o Prémio BAFTA. (Oliveira, 2013)

Rei Fergus é o pai da personagem principal, Merida, e é uma personagem tritagonista, ou seja, actor de terceira ordem, no entanto é uma personagem secundária²⁷, devido à importância que lhe dão. A personagem principal é Merida e a secundária é a sua mãe e mulher de Fergus, a Rainha Elinor. O filme tem como centro da sua história uma zanga entre ambas, em que Merida se coloca em problemas e as consequências caem sobre a sua mãe. Mais tarde, o pai entra em acção e é aí que a sua anomalia é explicada. Esta família habita no reino de DunBroch, nas Highlands escocesas.²⁸

*“Protector do seu reino e da sua família, o Rei Fergus (voz de Billy Connolly) é um heróico guerreiro de majestosa capa de urso, enorme espada e invulgar perna-de-pau – o resultado do seu confronto com o urso-demónio Mordu.”.*²⁹



Figura 2.66 Família do Rei Fergus

²⁶ Website, <http://www.imdb.com/title/tt1217209/> (acedido em 15.07.1015)

²⁷ Website, <http://gointothestory.blcklst.com/2011/05/three-levels-of-characters-primary.html> (acedido em 30.08.1015)

²⁸ Website, http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Rei_Fergus (acedido em 15.07.1015)

²⁹ Website, <http://disney.wikia.com/wiki/Brave> (acedido em 15.07.1015)

Fergus é visto no filme, pela primeira vez, com o presente de aniversário de Merida, um arco. Esta fica contente ao receber tal presente e, desde então, este vem a ensinar-lhe como lidar com um arco, mesmo contra a vontade da mãe. A menina torna-se então a melhor na modalidade. Entretanto, aparece um urso e Elinor e Merida fogem enquanto Fergus luta com ele. Fergus tem um grande ódio por ursos, pois foi este animal o causador da sua anomalia.

Mais tarde, Fergus está a contar aos seus trigêmeos a história da batalha com o urso e como perdeu a perna, quando entra Merida e a sua mãe. Elinor é quem trata dos afazeres do reino enquanto Fergus trata da família, não é uma família muito tradicional, pois este parece um pouco irresponsável e trapalhão. Elinor diz a Merida que os três senhores estão a caminho para apresentar os seus pretendentes. Elinor sabe bem a opinião da sua filha. Mas não a quer aceitar, diz-lhe que não podem romper com a tradição e ela vai ter de se casar. É aqui que começa a discussão a partir da qual se desenrola o resto do filme. Merida, por consequência de um acto ingénuo, transforma a mãe num urso. Como já referi, Fergus tem um ódio por este animal e, inadvertidamente, assim que a encontra, tenta matá-la.

Enquanto a perseguição desenfreada de Fergus ao urso se desenrola, Merida tenta resolver o assunto, reconstruindo um tapete de família que veio a saber que poderá reverter o feitiço e trazer a sua mãe de volta.

Fergus fica um pouco à parte no filme, mas cada vez que o vemos este está a conversar, a contar histórias das suas batalhas com ursos e a jogar com os convidados e pretendentes de Merida.



Figura 2.67 Fergus joga arco com os convidados

Características

Rei Fergus é um guerreiro que tem batalhas frequentes com ursos, os seus maiores inimigos e causadores da sua anomalia.

Ele é um homem alto, de grande porte, com pele clara, olhos azuis, cabelos ruivos e encaracolados e barbudo. Veste-se com uma armadura castanha, um manto de pele e, a substituir a sua perna, usa um pau de madeira trabalhado.

“Fergus parece um Viking. Nós não dizemos que é, mas olha para o seu cabelo ruivo e a sua pele clara, e parece de uma linhagem diferente de Elinor. Merida é uma espécie de mistura dos dois. Adoro que a sua história de fundo influencie as suas aparências físicas, a cor do cabelo. Pensamos com muito cuidado sobre isso.”. Steve Pilcher, Productor de Design. (Lerew, 2012, The Art of Brave, p.83)

Por ser residente na Escócia, este veste um *kilt*, roupa tradicional escocesa. A sua espada acompanha-o onde quer que vá e o seu arco está sempre por perto. Em termos de habilidades é um homem típico e a sua filha sai a ele.



Figura 2.68 Fergus

Personalidade

O rei é um homem forte, resistente, engraçado e divertido. Chega a ser trapalhão, por não ter jeito para falar em público. Envergonhado quando a mulher o tem que ir buscar por uma orelha quando se envolve em brigas e por saber que a sua mulher tem mais competências para tomar conta do reino. Mesmo sendo um pai de família incomum naquele tempo, é uma pessoa feliz, justo com o seu povo e heróico, nas suas batalhas.

As suas conquistas deixam-no orgulhoso de si, como podemos ver na sua casa, cheia de troféus, de todos os tamanhos. Apesar de tudo, é um pai protector da sua família e do seu reino, com um coração tão grande que é capaz de amar todos à sua volta. Mas, o orgulho pela sua filha Merida é único: para ele ela é uma princesa com gostos peculiares.³⁰

“Fergus vê Merida por aquilo que ela é, mas ao mesmo tempo ele sabe que é a decisão de Elinor planejar o futuro da sua filha. Ele sabe que Elinor percebe os trabalhos políticos do reino. E ela sabe a sua decisão diplomática na tradição. Ele respeita a sua rainha pela paz que ela tem ajudado a manter neste tempo todo. Por isso, mesmo que ele possa ver outras possibilidades para sua filha, ele não quer “passar por cima da sua mulher”.” Brenda Charpman, Directora (Lerew, 2012, The Art of Brave, p.84)

“Fergus pode ser por vezes um palhacito, mas no que toca a proteger o seu reino e a sua família, é feroz. Também consegue ser incrivelmente esperto e astuto. Eu queria mostra-lo como um super guerreiro e caçador espectacular. Com a sua energia e espírito gigantesco, ele é o alívio cómico, sim, mas ele é forte – uma força a ser reconhecida.” Brenda Charpman, Directora (Lerew, 2012, The Art of Brave, p.85)



Figura 2.69 Rainha Elinor assiste ao treino de espadas entre o marido e a filha

³⁰ Website, http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Rei_Fergus (consultado em 17.07.1015)

Movimento

Os animadores tiveram aulas de luta, para saberem lidar com uma espada e perceberem os movimentos e o peso dos objectos e dos corpos, e qual a influência da espada e do arco no corpo. Foi feita uma coreografia e gravada para os animadores poderem tirar referências.³¹

Este trabalho de referências é muito importante antes de se começar a animar. Se os animadores não fazem ideia de como animar ou dos movimentos correctos, não só vão demorar mais tempo em experiências, como é provável que estas não corram bem e o resultado não seja o esperado.

Fergus é um homem aparentemente normal, sem dificuldade de se deslocar ou de fazer seja o que for, Sabe-se que perdeu uma perna numa batalha com um urso, perna essa que foi substituída por um pau.

Através da sua locomoção e movimentos, apercebe-se que é um homem bondoso, feliz e divertido, mas trapalhão.



Figura 2.70 Desenho original de Matt Nolte | Lápis | 2007



Figura 2.71 Desenho original de Matt Nolte | Lápis | 2007



Figura 2.72 Desenho original de Matt Nolte | Lápis | 2009

³¹ Comentários áudio do Realizador Mark Andrews, Co-realizador Steve Purcell, Supervisor de História Brian Larsen e Editor Nick Smith

2.4.3 HICCUP

“*How to train your dragon 2*”, dos realizadores Dean DeBlois e Chris Sanders (2014), é um dos muitos filmes dos estúdios da *Dreamworks*. Este filme é uma sequência de “*How to train your dragon*”, de 2010, com os mesmos realizadores. Neste filme conhecemos a personagem principal e descobrimos o sonho e o motivo do temperamento da personagem principal, Hiccup, também no primeiro filme Hiccup consegue mudar a mentalidade da sua aldeia e no final do filme, perde um pé num acidente.



Figura 2.73 Hiccup no acidente em que fica sem a perna no filme “How to train your dragon” (2010)



Figura 2.74 Hiccup no primeiro dia com a prótese no filme “How to train your dragon” (2010)

No primeiro dia com a prótese, ainda no filme “*How to train your dragon*” (2010), Hiccup sente dificuldades na locomoção, chegando a precisar de ajuda para poder deslocar.

Como o acidente se dá no final do primeiro filme, onde Hiccup tem quinze anos, e no segundo filme, Hiccup já tem vinte anos de idade, não se acompanha a evolução nem a adaptação à sua nova perna. Embora no segundo filme, Hiccup esteja à vontade com a prótese, em certos momentos consegue-se aperceber de uma ligeira inclinação para o lado esquerdo da prótese.

No segundo filme apercebemo-nos o quão mudada está a aldeia e a sua rotina diária que inclui os dragões, é também neste filme que Hiccup encontra a sua mãe, perde o seu pai e ainda se torna o chefe da aldeia, percebemos também como se adaptou à sua anomalia.

Hiccup é visto a primeira vez descobrindo o mundo onde vive. O seu pai é o chefe da aldeia e quer que o seu filho lhe siga as pegadas, mas Hiccup não quer ser chefe porque acha que não consegue ou que o seu pai faz isso melhor que ele. Hiccup quer descobrir mais dragões e salvá-los se estes estiverem em perigo. Este é o seu sonho e a sua paixão.

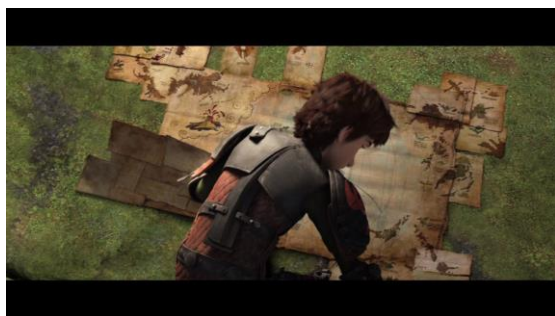


Figura 2.75 Mapa que Hiccup está a construir.



Figura 2.76 Hiccup e Toothless a acrescentarem mais uma ilha ao seu mapa

Hiccup e Astrid, a sua namorada, encontram uma ilha onde existem caçadores de dragões. Quando Astrid e o seu dragão são capturados pelos caçadores, Hiccup e Toothless, o seu dragão, vão em salvamento de Astrid, deparando-se com alguns homens num barco que andam a capturar dragões para os levarem ao chefe dos dragões. Hiccup e Astrid, juntamente com os seus dragões conseguem escapar sãos e salvos, mas Hiccup não se esquece do que viu e começa a pensar num plano para encontrar o chefe dos dragões.

É durante um passeio pelas nuvens que Hiccup e Toothless, o seu dragão, se deparam com um desconhecido humano que viaja em cima de um dragão. Hiccup e Toothless são capturados e levados para o esconderijo dessa pessoa. Aí encontram um exército de dragões “bons”, dragões esses que são controlados para o bem e convivem com as pessoas, tal como na aldeia de Hiccup. Numa conversa entre Hiccup e o humano desconhecido, Hiccup apercebe-se que essa pessoa é uma mulher e é a sua mãe. A sua mãe tinha desaparecido num ataque de dragões à aldeia de Hiccup, quando este era ainda um bebé, levando a aldeia a pensar que esta tinha morrido.

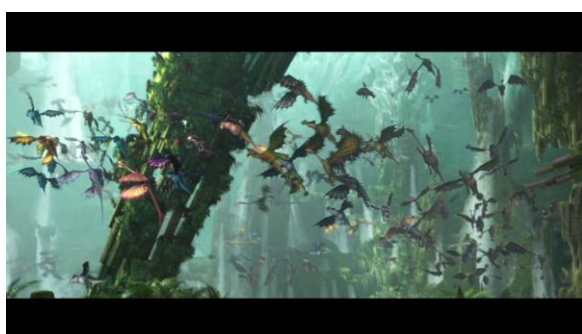


Figura 2.77 Exército de Dragões

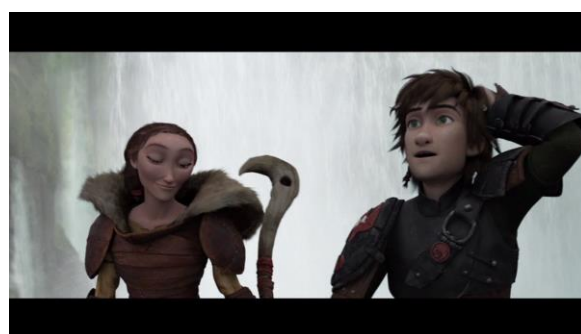


Figura 2.78 Hiccup com a mãe

Enquanto o pai de Hiccup anda à sua procura, este recupera o tempo perdido com a sua mãe. Depois do chefe da aldeia encontrar o seu filho, reencontra também a sua mulher, os dois ficam radiantes por se reencontrar e revivem momentos felizes. Pouco tempo depois, o esconderijo onde habitavam a mãe de Hiccup e o exército de dragões é descoberto e atacado pelo chefe dos

dragões, um vilão que usa dragões para fazer mal às pessoas e conseguir o que quer. Este tenta destruir o local onde a mãe de Hiccup se esconde, há vinte anos, para conseguir levar os dragões que ali se encontram.

Hiccup perde o seu pai nessa batalha, e com a sua mãe ao lado decide enfrentar o chefe dos dragões e tornar-se assim mais tarde o chefe da sua aldeia.



Figura 2.79 Hiccup despede-se do pai



Figura 2.80 Hiccup torna-se chefe da aldeia

Depois de uma nova batalha com o chefe dos dragões e todos os dragões que o seguem, Hiccup e Toothless saem vencedores. Toothless torna-se dragão alfa passando a controlar todos os outros dragões da aldeia. Hiccup é finalmente coroado chefe da aldeia, seguindo as pegadas do seu pai.

Características

Hiccup é um rapaz de vinte anos de idade, com uma estatura média. É magro, mas em forma, tem o cabelo castanho, olhos verdes e a pele clara. Este tem uma prótese na perna esquerda. Hiccup perdeu o seu pé numa batalha, em consequência de um acidente, no primeiro filme. No segundo filme, Hiccup aparece com uma prótese que foi desenvolvida pelo próprio, na qual se escondem algumas funções, como podemos verificar no minuto 7’22”, 16’30”, 36’15”, onde Hiccup troca as funções do seu pé substituto. Também o seu fato tem inúmeras funções e em quase todo o filme conseguimos vê-las e perceber como funcionam.



Figura 2.81 Prótese de Hiccup

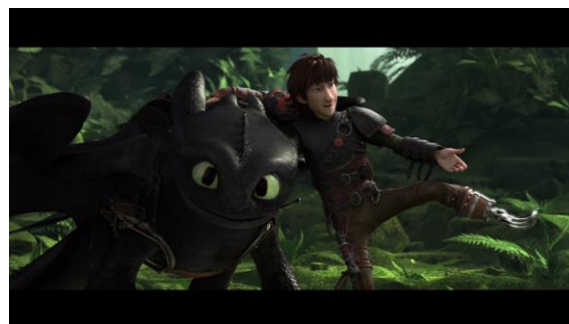


Figura 2.82 Hiccup mostra a prótese à sua mãe

A sua roupa é parcialmente de couro na parte superior do corpo, com uma espécie de armadura e com suportes nos braços, suportes esses que, quando abertos, permitem a Hiccup voar. As suas calças são castanhas escuras, e uma bota de couro no pé direito. Habitualmente usa uma arma de protecção contra dragões chamada lâmina de incêndio.

“Na sequela, a primeira coisa que o Dean disse foi que queria que o Hiccup tivesse um fato de voo e que teriam de alterar o seu capacete. Eles incluíram muitos detalhes no seu novo fato.” - Nico Marlet, Designer de Personagens

“Um caçador de dragões não é nada sem isso. Uma ponta está cheia de saliva do pesadelo monstruoso, a outra larga gaz do horrendo peixe Fecheclerus, só precisamos de uma pequena faísca e... Oh boa vocês não resistiram.” Filme, *“How to train your dragon 2”* (2014), 21’36”



Figura 2.83 Arma de protecção dos dragões com gaz do horrendo peixe Fecheclerus



Figura 2.84 Arma de protecção dos dragões com saliva do pesadelo monstruoso

Personalidade

Hiccup é bondoso, um pouco sarcástico, inteligente, e consegue sempre arranjar maneira de fazer o que quer. Com a sua inteligência constrói uma perna substituta com várias funções, não só para si, mas também para o seu melhor amigo, Toothless, o seu dragão. Hiccup também é determinado, carismático, engraçado, heróico, audaz, de espírito livre, teimoso como a mãe, e altruísta como o pai que pensa sempre na aldeia. É divertido e um pouco inocente, devido à idade e à falta de experiência de vida, embora evolua no final do filme, quando é anunciado como novo chefe da aldeia, passando a transmitir muita mais confiança.

“How to Train Your Dragon pegou na velha história do rapaz adolescente que tenta ultrapassar os problemas básicos de vida – sentir-se incluído, perceber-se a si mesmo, conseguir a rapariga, não desapontar o pai – situando-a no remoto tempo dos Vikings e, ainda assim, conseguindo prover o filme de um fio condutor moderno. (...) Ao criá-lo sincero e inteligente, ao invés do típico e exagerado irritante, torna-se mais fácil para o espectador de se identificar e preocupar com a sua jornada.” (Sunshine, 2014)

Movimento

Como se pode verificar no filme, Hiccup não sente remorsos em relação à sua anomalia, aliás apercebemo-nos que lida bastante bem com ela. Por vezes, refere que o facto de ele ter uma anomalia igual ou parecida com a do seu melhor amigo, Toothless, os aproxima ainda mais.

Apercebe de se aperceber um ligeiro mancar na locomoção lenta de Hiccup, este, de um modo geral não apresenta qualquer outra dificuldade motora. Apesar de não ter um pé, o que o substitui faz com que Hiccup tenha uma vida perfeitamente normal.

“*How to train your dragon 2*” (2014) apresenta-nos um vasto leque de anomalias, não só por a história se passar nos tempos *viking*, mas também por batalhas ultrapassadas com dragões. Todas as anomalias que verificamos, amputações de pernas e de braços são provocadas por lutas com dragões, mas na aldeia de Hiccup, no segundo filme, apercebemo-nos que todas elas foram ultrapassadas. A única anomalia que não chega a ser ultrapassada é a de Drago, o homem que se diz ser o chefe dos dragões. Este tem um braço amputado, devido a um acidente com um dragão. Contudo, ele lida com esta característica revoltando-se e desejando vingança, em vez de se tentar adaptar.

2.5 Conclusão

Depois de analisados seis filmes, todos eles com personagens atípicas, percebemos que apesar da diferença dos anos entre os filmes, os estúdios não deixam de apostar em personagens com deficiências. Conclusão que se tira e que agrada a crianças e pais.

“A petição para a Disney para criar um herói animado com síndrome de Down tem levantado mais de 58.000 assinaturas online. Filmes de animação da Disney têm caracterizado vários personagens com deficiência, de 1937 da Branca de Neve e os Sete Anões. Eles incluem Quasimodo de O Corcunda de Notre Dame e Gabriella, que é surdo e se comunica através de linguagem gestual, em A Pequena Sereia. Mas o estúdio ainda tem que produzir um filme que gira em torno de um personagem com Down. Os moradores de San Francisco Bay Area Keston Ott-Dabl e sua esposa, Andrea, tem uma filha de 15 meses de idade, Delaney, com a síndrome. Eles colocaram a petição online em 1 de Outubro, o início da consciência de Síndrome de Down mês, e tê-lo visto passar para apenas algumas centenas de assinaturas aquém do seu objectivo de 59.000. A petição diz: "Disney faz um ótimo trabalho de retratar o certo do errado. Tem desde longa maravilhosas lições de moral que ensinam nossos filhos a serem boas pessoas, mas, infelizmente, a empresa vem acima do short em uma área crítica. Que lições maravilhosas da diversidade, compaixão e aceitação a Disney poderia ensinar nossos filhos se eles promovido personagens com deficiência como heróis e heroínas em seus filmes amados!" Ott-Dabl, autor e ativista, disse ao Orange County Register: "As crianças com síndrome de Down e deficiência são frequentemente alvos de bullying. Mas quão grande seria se as crianças pudessem aprender a compaixão e ver heróis com deficiência nos seus filmes de animação prediletos? Disney está em uma excelente posição para ter um impacto sobre a vida das crianças. ””. (Petition calls for Disney to create princess with Down's syndrome, 2014)



Figura 2.85 Menina com síndrome de Down

Como podemos verificar neste artigo os pais acham que ajuda existirem personagens com anomalias para as crianças se poderem identificar com elas e de alguma maneira terem um “herói”, aperceberem-se também que não é por serem diferentes das outras crianças que não são aceites pela sociedade.

Podemos concluir que as personagens com anomalias inatas aceitam, de uma maneira geral, melhor a sua condição do que as personagens com anomalias adquiridas. Facilmente se explica o porquê. Uma vez nascidas com a deficiência, vão viver toda a sua vida nessa situação, e desde novas aprendem a movimentar-se com a sua anomalia porque nunca conheceram outra realidade senão aquela, e para elas é normal. As personagens com anomalias adquiridas, por outro lado, só a determinado momento da sua vida passaram a ser diferentes, viveram até ao momento saudáveis, logo, todo o percurso futuro é novo, irão ter que se adaptar àquela nova realidade, aprender a movimentar-se de novo, mas de outra maneira. O mesmo acontece com os humanos e, como foi dito anteriormente, as personagens ou desenhos animados são, de alguma forma, inspirados nos humanos, não só na forma física, mas também na maneira de comunicar.

Apercebemo-nos que o Rei Fergus, da mesma maneira que o Hook, procura vingança, de quem lhe provocou a anomalia. A grande diferença que existe é que Hook é um vilão e Fergus é apenas um homem bom, que só fica agressivo para se proteger e não perder mais nenhum membro, embora gostasse de vingar a perna perdida.

Das personagens com anomalias físicas adquiridas, só Hiccup não se torna vingativo, pois a perda do seu pé foi acidental.

3 DESENVOLVIMENTO DO PROJECTO FINAL

3.1 Objectivos do Projecto

De início, como julgo normal, todos queremos o melhor projecto final alguma vez apresentado. Mas, também temos consciência de que esse é um feito inexequível, para além da pouca experiência que temos, existe sempre algo insuperável.

O meu projecto final foi realizado com o meu colega de mestrado Ricardo Pinheiro. No primeiro ano do mestrado tínhamos decidido fazê-lo com mais uma colega nossa, que entretanto acabou por desistir do curso, deixando-nos aos dois como um grupo. Já anteriormente tínhamos realizado trabalhos em grupo, onde reparámos que nos dávamos bem como elementos de grupo. O Ricardo vinha da área de engenharia e eu vinha de uma área de artes, achámos então uma parceria eficaz. Com a facilidade de lidar com a parte técnica por parte do Ricardo e o desembaraço da minha parte, em relação às artes, apercebemo-nos que poderia resultar bastante bem.

Os nossos objectivos iniciais seriam concretizar algo consistente e coerente, começando pela história e acabando no aspecto visual. Queríamos algo forte, que ficasse no pensamento do público, e, para isso, sabíamos desde início que a nossa *curta-metragem* seria pertencente ao género drama. Mesmo sabendo que iria ser difícil, sabíamos que se trabalhássemos seria exequível. Como previsto, se não tivéssemos trabalhado tanto no Verão anterior à execução do projecto, não tínhamos chegado ao resultado que chegámos em relação à história. No início do projecto pretendíamos criar uma história, sem que fosse necessário recorrer a outras já criadas. Esta era a dificuldade primeiramente esperada e, a nosso ver, superada com sucesso.

Também soubemos, desde início, que o nosso projecto final seria em animação *3D*, pois era esta a área na qual tínhamos mais experiência.

3.2 Direcção geral do projecto

Como foi referido anteriormente, sabíamos desde o início que o nosso género seria o drama, não só pelas razões referidas acima, de querermos algo forte que marcasse o público, mas também por estarmos mais à vontade para desenvolver histórias dramáticas do que cómicas. As histórias cómicas requerem piadas ou elementos cómicos que, para resultarem, exigem um esforço acrescentado não só na parte da história como na parte técnica. Apesar de não ser obrigatório chorar quando vemos um drama, não podemos denominar uma obra de comédia, se não nos rirmos. Também os movimentos gerais de um drama são mais contidos e mais calmos, já numa comédia o ritmo obriga a movimentos acelerados das personagens.

No que diz respeito ao tema da nossa curta-metragem foi algo que surgiu sem intenção, num debate de *brainstorming*³². Pareceu-nos uma história viável, com sentimento, que poderia deixar uma mensagem às pessoas. Como eu gosto bastante de animais e o Ricardo tem um carinho enorme por cães, pensámos que fazia todo o sentido haver um cão na nossa história.

³² *Brainstorming*, tempestade de ideias, mais que uma técnica de dinâmica de grupo, é uma atividade desenvolvida para explorar a potencialidade criativa de um indivíduo ou de um grupo;

3.3 Processo criativo na Pré-produção

O Processo criativo foi correndo durante o Verão. Fomos tendo várias ideias para histórias e chegámos mesmo a construir algumas, que apresentámos no início do ano lectivo. Foi um processo longo, mas onde aprendemos bastante e, sem dúvida satisfatório.

A primeira versão da nossa história é muito diferente da final, lutámos muito para conseguir chegar à versão final, um turbilhão de ideias e mensagens estavam na história, tivemos que optar por umas e esquecer outras, mesmo sendo difícil, porque a história estava a ficar muito complexa e não seria de todo viável a sua execução com o pouco tempo que tínhamos.

Mesmo depois do *animatic*³³ ainda fizemos alterações, e muito do nosso atraso foi devido à história, pois não a conseguimos fechar na fase de pré-produção e estivemos até aos últimos meses a mudar situações e animações.

Começámos com algumas ideias abstractas de um rapaz que tocava na rua por gosto e como *hobby*³⁴, e de um cão que, não sendo dele, sempre que o ouvia aproximava. As ideias foram-se desenvolvendo até à primeira sinopse: “Um homem que vagueia pelas ruas tocando guitarra. Todos lhe dão esmolas, mas ninguém o ouve. Um dia aparece um cão que gosta de o ouvir. Afeiçoam-se um ao outro e o guitarrista fica com ele. Usa as suas esmolas para dar de comer ao cão. Certo dia, vê um cartaz nas ruas a dizer “procura-se” com a fotografia de um cão e a devida recompensa. É a partir daí que o guitarrista fica sem saber o que fazer.”

Com a primeira sinopse começaram as perguntas que tínhamos de saber, para podermos montar as personagens e também para podermos responder na história se fosse necessário. Quem era o rapaz? O que é que ele fazia? Porque estava ele a tocar na rua? Qual era o seu objectivo? Quem era o cão? De onde vinha? Tinha dono, ou era abandonado? Todas estas perguntas tinham que ser respondidas. É a partir daqui que se começa a construir uma boa história, se estas perguntas forem respondidas claramente pelos autores e se for implícito na história, é um bom começo. Na nossa história estas perguntas não estavam respondidas, o que nos levou a ter que trabalhar melhor e, depois de as respondermos, começámos, juntamente com os professores e colegas, a alterar e a acrescentar momentos e situações.

³³*Animatic*, uma primeira versão animada de um filme ou série, ou outro género desde que tenha um guião;

³⁴ *Hobby*, Passatempo;

3.4 Pesquisas efectuadas

Para conseguirmos organizar as nossas pesquisas, criámos uma pasta com o nome do projecto no *Pinterest*³⁵, e sempre que encontrávamos alguma imagem que nos agradasse colocávamo-la na pasta.

Para a personagem do rapaz/homem, recolhemos imagens de homens com físico parecido ao que queríamos, e de mendigos para ajudar na personalidade e na postura que a personagem teria de ter. Muito da personalidade das personagens vem, não só do desenho em si, mas também da forma, a postura revela um primeiro carácter, que é o mais importante, pois a primeira personagem a ser visto é o que cria mais impacto. Também fizemos uma pesquisa no mundo das personagens já existentes do mesmo género e apercebemo-nos que não existiam muitas, encontrámos algumas com aspectos que sabíamos que a nossa personagem teria de ter.

De início, o pretendido seria um homem entre os 20 e 40 anos, alto, magro, simpático, mas desconfiado, tínhamos alguns aspectos em mente, mas não suficientemente definidos, a personagem começou a desenvolver-se depois de começar a desenhá-la.



Figura 3.1 Imagem de referência para a personagem humana do filme "Ao Relento"



Figura 3.2 Imagem de referência para a personagem humana do filme "Ao Relento"



Figura 3.3 Imagem de referência para a personagem humana do filme "Ao Relento"

³⁵ *Pinterest*, uma rede social de imagens, onde podemos criar um perfil e guardar imagens carregadas por outros em pastas;



Figura 3.4 Referência para a personagem humana do filme “Ao Relento”



Figura 3.5 Referência para a personagem humana do filme “Ao Relento”

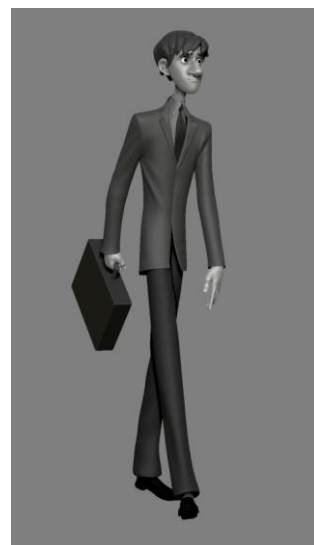


Figura 3.6 Referência para a personagem humana do filme “Ao Relento”

Com o cão foi mais difícil, sabíamos qual o porte que queríamos e que achávamos mais indicado para o cão, já no desenvolvimento da história tínhamos tomado essa decisão, a dificuldade maior foi decidirmos a sua raça. Depois de encontradas algumas imagens e personagens que achámos oportunas, começámos a tomar decisões. Com sugestões dos colegas e professores chegámos à raça do cão, sendo esta *Jack Russell Terrier* e com referências no cão do *Feast* do ano 2014 realizado por Patrick Osborne, uma curta-metragem da *Disney*, sendo esta raça *Boston terrier*, uma junção das duas, depois de desenvolvida a sua personalidade, foi-nos mais facilitada a pesquisa, conseguindo assim chegar a um número de referências que nos iriam ajudar.



Figura 3.7 Referência para a personagem canina do filme “Ao Relento”



Figura 3.8 Referência para a personagem canina do filme “Ao Relento”



Figura 3.9 Referência para a personagem canina do filme “Ao Relento”

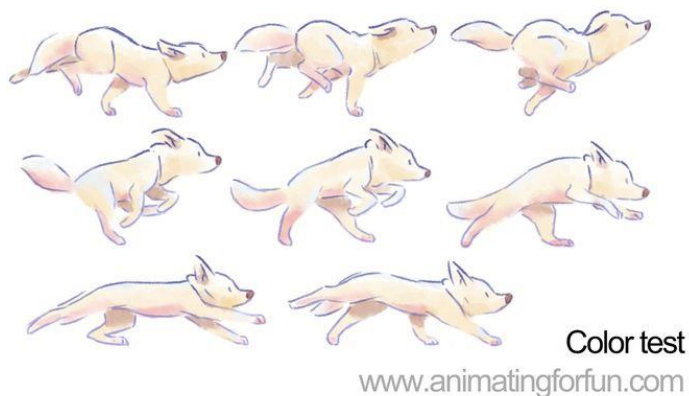


Figura 3.10 Referência para a personagem canina do filme “Ao Relento”



Figura 3.11 Referência para a personagem canina do filme “Ao Relento”

Com o cenário também tivemos algumas dificuldades. Tínhamos uma ideia no geral do que queríamos, embora fosse difícil encontrar imagens como referência. Sabíamos que tinha de ser um local resguardado, com muitos objectos pertencentes ao mendigo, com uma desarrumação e uma sujidade própria, como não encontrámos uma imagem completa do que queríamos como cenário começámos a juntar elementos de várias imagens que gostávamos. No final da pesquisa efectuada, tínhamos um cenário desenhado, com alguns elementos, tais como, cartões, mantas, uma mochila, uma garrafa de água, uma lata de salsichas, um copo de papel e alguns jornais. O local seria uma esquina de uma rua, sendo de um lado parede, por trás um restaurante, ao lado um caixote do lixo público e à frente uma árvore. Não tendo o mendigo uma perna, este terá que usar uma muleta, que também irá estar no local, e uma guitarra, já que o mendigo toca guitarra.

Com os objectos, fomos também tirar referências e modelámos com a ajuda das mesmas. Para o aspecto visual encontrámos algumas curtas-metragens e algumas imagens que nos ajudaram a chegar ao resultado final.

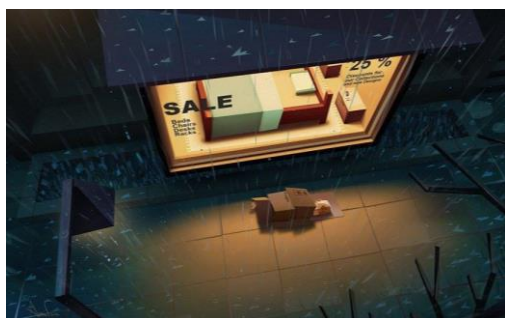


Figura 3.12 Referência para o cenário do filme “Ao Relento”



Figura 3.13 Referência para o cenário do filme “Ao Relento”



Figura 3.14 Referência para a cor do filme “Ao Relento”



Figura 3.15 Referência para a cor do filme “Ao Relento”



Figura 3.16 Referência para a cor do filme “Ao Relento”



Figura 3.17 Referência para a cor do filme “Ao Relento”



Figura 3.18 Referência para o cenário do filme “Ao Relento”



Figura 3.19 Referência para o cenário do filme “Ao Relento”



Figura 3.20 Referência para a modelação das botas do filme “Ao Relento”



Figura 3.21 Referência para a modelação do candeeiro de rua do filme “Ao Relento”



Figura 3.22 Referência para a modelação da mochila do filme “Ao Relento”

Depois de alguns meses de pesquisa deparámo-nos com a falta de personagens e histórias, não mendigos e cães na vida real, mas de histórias animadas e personagens do mesmo género que as nossas, esse facto deixou-nos por um lado felizes, mas por outro com uma responsabilidade acrescida.

3.5 PRÉ-PRODUÇÃO

3.5.1 Argumento da curta-metragem

As ideias foram evoluindo e algumas alterações foram feitas, desde o homem que passou a ser um mendigo, até à mudança do tempo, e mesmo o dinheiro já não estar envolvido na história, foram tudo mudanças que foram acontecendo até ao início do segundo semestre.

Quando a história começou a fazer sentido e tudo o que acontecia tinha resposta, apercebemo-nos que tínhamos chegado a um consenso final, o que nos levou à sinopse final que aqui se apresenta:

“Robert é um mendigo que, como tantos outros, vive na rua. O que o tira daquele mundo em que é desprezado é a sua guitarra, e é com esta que deseja ser ouvido. Através da sua música, Robert viaja pelo tempo, passa os seus dias a sonhar, até que algo acontece e muda a sua vida.”

3.5.2 Desenvolvimento do *animatic*

O desenvolvimento do *animatic* foi surgindo com a história e foi evoluindo também com ela. Os primeiros *animatic* foram feitos em 3D, com personagens já existentes, colocámo-las no local da cena, com um cenário improvisado e construímos a história com vários planos que nos faziam sentido. À medida que o tempo foi avançando, e já com alguns esboços de *concept art*, pensámos em juntar o *animatic*, que já tinha sofrido alterações, com algumas ideias de *concept art*, e esse *animatic* foi desenhado, facilitando assim a inclusão de cor e desenho sem ser necessário o *render*³⁶ no *maya*³⁷, o que nos daria mais trabalho. Aproveitámos também o facto de já termos algum som, para juntar tudo no computador, e assim ter uma melhor percepção do que iria ser o trabalho. O objectivo de um *story board*³⁸ ou de um *animatic* é ficar o mais próximo a um resultado final, feito em pouco tempo por serem imagens desenhadas e sem pormenores mas, tendo tudo o que o filme final terá, ou seja, tempos, personagens, cenário, som e alguns ainda são a cores, para se aproximar mais da realidade do projecto final.

³⁶ *Render*, extrair uma imagem final de um programa;

³⁷ *Maya*, é um programa de animação e modelação usadas para criar imagens tridimensionais. O Maya incorpora as leis naturais da física para controlar o comportamento de objetos virtuais em animação por computador;

³⁸ *Story board*, são imagens organizadas compostas por uma série de ilustrações ou imagens arranjadas que em sequência têm o propósito de pré-visualizar um filme, animação ou gráfico animado;

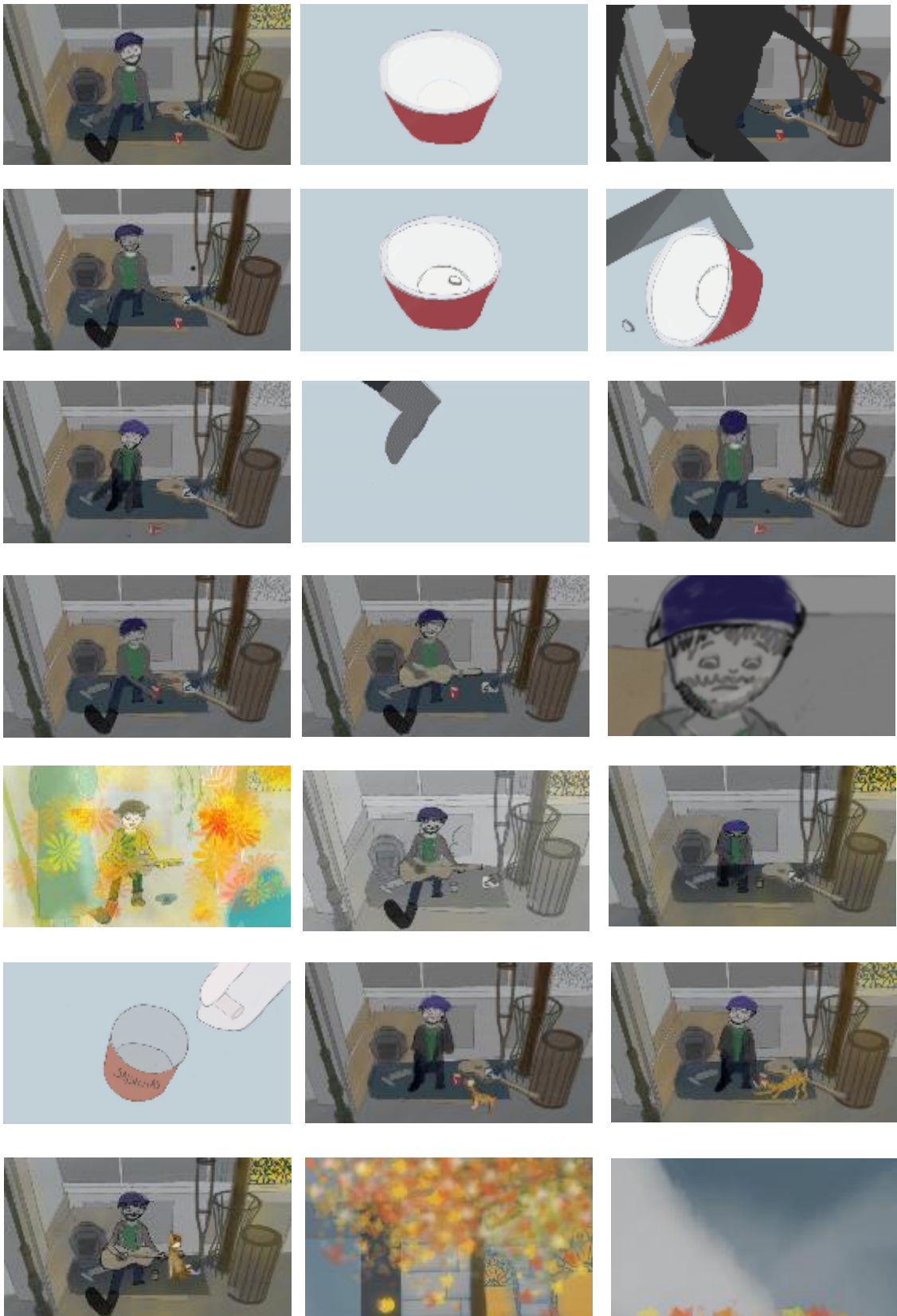


Figura 3.23 Compilação de algumas imagens tiradas do animatic para o filme "Ao Relento"

3.5.3 Criação de Robert e Pingo

Pegando em referências, tirei alguns aspectos e modelos das personagens encontradas, comecei por desenvolver a personagem humana, a cara, as feições, como seriam os olhos, o nariz e a boca, posteriormente o cabelo e a barba. Depois de alguns esboços chegámos a um consenso. A barba e o cabelo foi o mais rápido de decidir, o formato da cara demorou um pouco mais, mas depois de vermos alguns esboços apercebemo-nos que um formato longo oval adaptava-se bem à personagem e dava-lhe personalidade. O nariz, os olhos e a boca seguiram do mesmo modo, depois de realizados alguns esboços, fomos compondo como achávamos que lhe ficava melhor, visto que já tínhamos uma personalidade conseguida, que nos ajudou a terminar a personagem.

Posteriormente, com a cabeça desenvolvida passei para a forma do corpo, tal como pensado, queríamos um homem alto e magro. Numa primeira fase desenhei a personagem extremamente magra e alta, mas como as pernas e os braços teriam de ser maiores que o normal para parecer uma pessoa alta, depois de desenhar os primeiros esboços apercebemo-nos, junto com os colegas e professores, que a personagem parecia desproporcional, e isso causava-nos uma estranheza. Optámos então por torná-la proporcional. Depois de a refazer, quisemos dar-lhe mais alguma personalidade, vestindo-lhe assim um casaco, que lhe estaria curto mas largo, devido à sua magreza.

Depois da personagem criada, pensámos que poderia ser interessante para a história se a personagem, o mendigo, não tivesse uma perna. Mais tarde, pensámos em alguns nomes e escolhemos Robert para o Mendigo, sendo a personagem com uma personalidade triste e magoada com a vida mas, no fundo, amável e prestável devido ao seu passado. A sua postura seria curvada, não só por ser alto e magro, mas também pela sua vida solitária e aborrecida.



Figura 3.24 Esboços do rosto da personagem humana do filme “Ao Relento”



Figura 3.25 Desenho com vistas laterais e frontais da personagem humana do filme “Ao Relento”



Figura 3.26 Desenho com cor da personagem humana do filme “Ao Relento”



Figura 3.27 Desenho com cor da vista frontal e lateral da personagem humana do filme “Ao Relento”

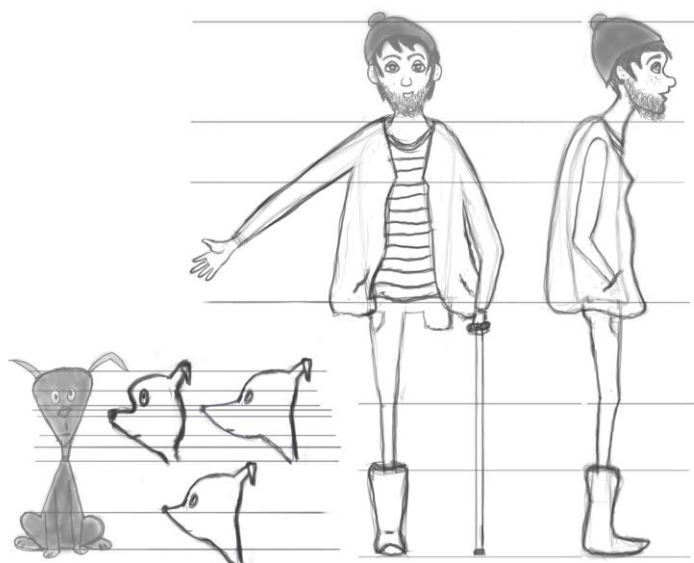


Figura 3.28 Desenho com vista frontal e lateral da personagem humana do filme “Ao Relento”

Quanto à personagem quadrúpede, depois de decidido o porte e a raça, comecei a desenhar alguns esboços, foi das duas a personagem mais difícil, não só pela falta de experiência, como também pela falta de desenvolvimento. A personagem humana estava mais coerente em relação à ideia e ao processo criativo do que a canina. Depois de começados os esboços, fomos modificando alguns aspectos, mas a sua personalidade seria: carinhoso, brincalhão e esfomeado, tudo o que tentei transmitir no desenho, embora na modelação tivesse sofrido modificações.

O seu nome foi mais difícil de encontrar do que o do mendigo, também pela parte criativa ainda não estar totalmente resolvida, mas depois de alguns nomes seleccionados e com a ajuda contínua dos nossos colegas e professores chegamos a um consenso. Pingo seria o seu nome, por causa das suas cores e manchas. Mesmo não se conhecendo os nomes no filme, nem estarem no título, ainda que não soubéssemos o nome do mesmo, quisemos na mesma “apadrinhá-los”, pois achámos que nos poderiam ajudar a caracterizar e a familiarizar-nos com elas.



Figura 3.29 Esboços da personagem canina do filme “Ao Relento”



Figura 3.30 Esboços da personagem canina do filme “Ao Relento”



Figura 3.31 Esboços da personagem canina do filme “Ao Relento”



Figura 3.32 Esboço da personagem canina com introdução de cor do filme “Ao Relento”

3.6 PRODUÇÃO

3.6.1 Modelação

Chegada a fase de modelação, como tínhamos dois personagens para modelar e um cenário com bastantes objectos, decidimos dividir o trabalho em dois. Comecei com o cenário, depois de encontradas referências exactas do que queríamos, foi-me facilitada a modelação. Iniciei a mesma com as paredes e a janela, os ornamentos da janela foi o que demorou mais tempo por serem pormenorizados. Posteriormente passei à modelação dos objectos: cartões, manta, mochila, cerca de jardim e a respectiva árvore, caixote do lixo, copo de papel para as moedas, lata de salsicha e salsicha, moedas, um candeeiro de rua, a sua muleta e a guitarra. De todos estes objectos o que me foi mais complicado, em termos de tempo e de geometria, foi a mochila. Esta não podia ser nova, pois o facto de estar na rua, sujeita ao sol e à chuva, desgastá-la-ia, por essa razão teria de parecer uma mochila usada, suja e talvez velha, o que demorou mais na sua execução. Todos os outros objectos foram relativamente fáceis de modelar. Como são objectos com que lidamos no dia-a-dia, a nossa percepção torna-se inconsciente, ou seja, se estivermos a modelar um objecto com o qual estamos habituados a lidar, e este aparentemente não nos parece bem, isso notar-se-á, poderemos não nos apercebermos logo do que será, mas conseguimos perceber que algo não está a funcionar, pelo facto de termos uma ideia pré-concebida do objecto.

Com o cenário, a modelação correu bastante bem no geral, também não era esperada outra situação. Com as personagens já não correu da mesma maneira. A dificuldade era elevada, ambos não temos experiência suficiente de modelação de personagens e muito menos de quadrúpedes para o fazer, mas quisemos arriscar e conseguimos chegar a um resultado final que nos agradou. Depois de começada a modelação de Robert e dadas algumas sugestões, resolvi mexer na geometria da cabeça, modificando um pouco, sem ter como base o desenho de referência, para poder centrar-me nas proporções de cada elemento da cara. Modelei também as botas do mendigo e, de todos os objectos que modelei e que fiz alterações, inclusive os do cenário, o mais exigente foram as botas, pela complexidade dos cordões e estrutura. Com a personagem canina, as dificuldades foram acrescidas, mesmo não tendo experiência suficiente para modelar um cão, decidimos arriscar. O Ricardo começou por modelar o Pingo, com base na referência da *model sheet*³⁹. Mais tarde, com base em outras referências tiradas da internet, comecei a rever alguns pontos da geometria, até ao resultado final, que podemos ver no filme.

³⁹ *Model sheet*, é utilizado principalmente na animação, consiste em vários desenhos da mesma personagem, normalmente em vistas laterais e frontais, e serve como modelo base para ajudar a passar o desenho de uma imagem plana para uma imagem tridimensional;

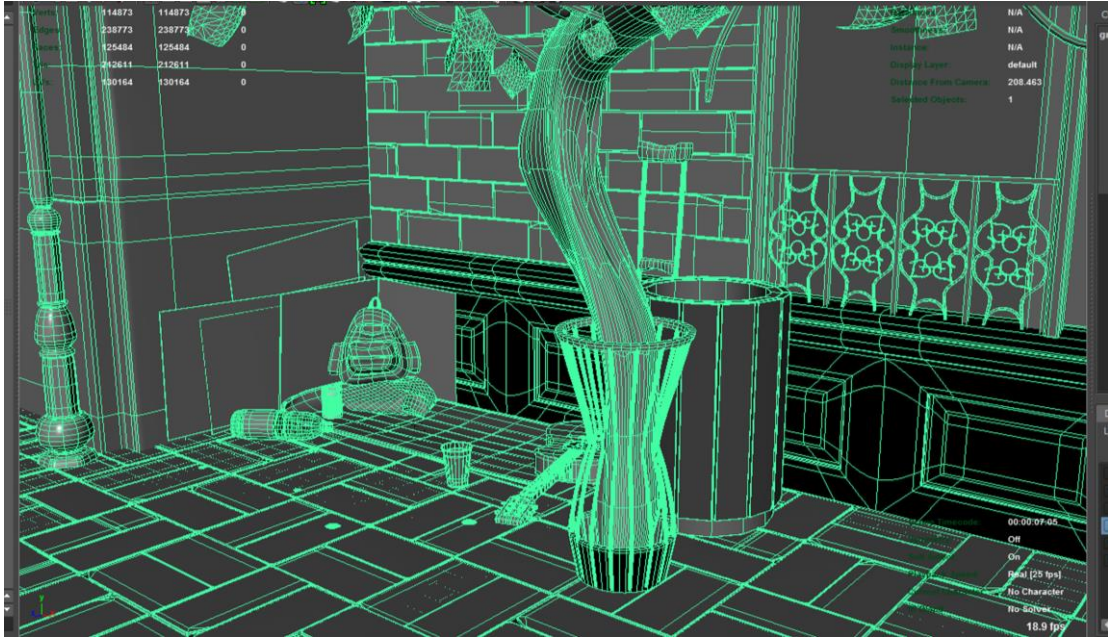


Figura 3.33 Imagem do cenário modelado em perspectiva do filme “Ao Relento”

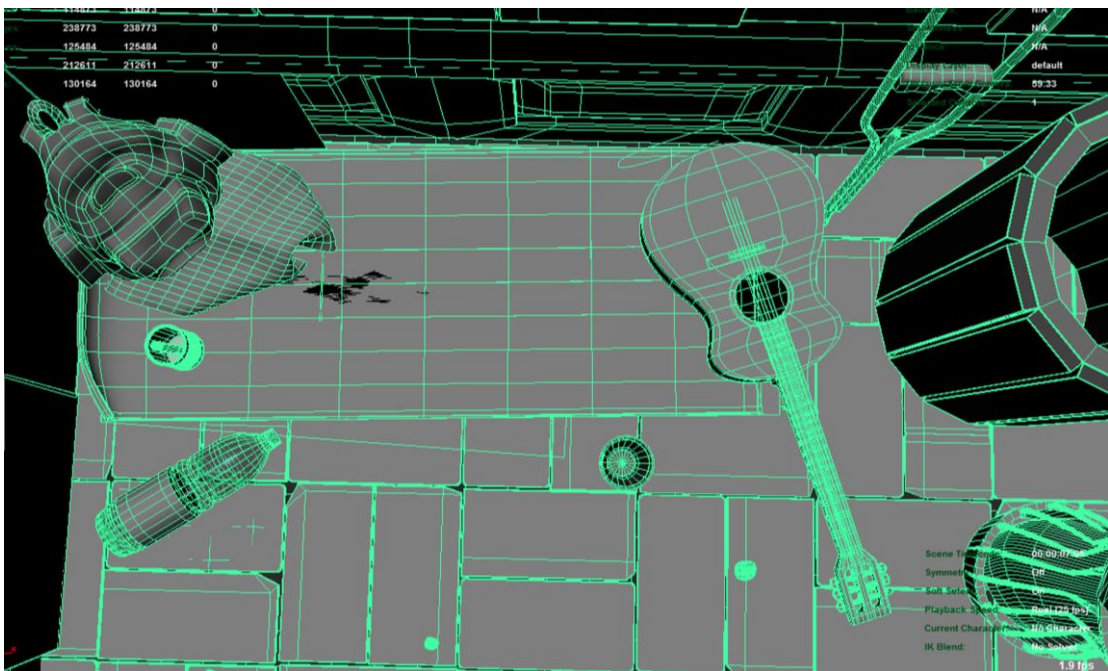


Figura 3.34 Imagem do cenário modelado vista de topo do filme “Ao Relento”

3.6.2 Texturização

Na fase da texturização, e depois de feitos os *UVs*⁴⁰, decidimos pintar os objectos no *Photoshop*⁴¹, não queríamos nada realista, mas também nada muito *cartoon*⁴², só com uma cor e pouco mais. Pinte os objectos com algumas referências e utilizando algumas texturas, como por exemplo, textura de sujidade, textura de papel e textura de madeira, para dar algum realismo aos objectos, já que estes eram mais realistas do que *cartoon*. De todos os objectos, não os mais complicados, mas sim os mais trabalhosos foram, a guitarra e a bota. A guitarra é um objecto complexo em termos de materiais e pequenos elementos que incorpora como, o corpo, o braço, as cordas, as *tarraxas*⁴³ de afinação, e outros mais pequenos. Todos estes elementos foram modelados à parte, sendo elementos diferentes, terão de ser pintados de cores diferentes para serem distinguidos e perceptíveis. A bota foi exactamente pela mesma razão e pela pintura ser mais trabalhada, como a bota teria de parecer velha, tive de lhe dar alguma sujidade e vincos. Para o Robert e o Pingo utilizámos o mesmo processo.

Depois das texturas terem sido criadas, são gravadas em formato *png*⁴⁴ e importadas para o programa 3D, *maya*, posteriormente é dado um material ao objecto, onde nas preferências desse material colocamos a imagem importada do *Photoshop*.

Mesmo gostando do resultado final, depois do filme estar concluído, apercebemo-nos que haviam muitos erros das texturas, nalguns momentos do filme as texturas moviam-se, em alguns objectos as texturas teriam de ser mais trabalhadas, e ainda algumas texturas ficaram diferentes depois de fazer *render*, os materiais também deveriam ser modificados em alguns parâmetros das preferências. Como todo este trabalho iria demorar muito tempo a ser feito, tempo este que não tínhamos para dedicar ao filme, decidimos, por incentivo de terceiros, modificar o aspecto visual.

Depois de várias experiências, encontrámos duas que nos agradaram, tentámos juntá-las para ver como ficava o resultado, como foi aprovado decidimos fazer *render* do filme todo com aqueles materiais, uma vez que sem texturas o *render* é mais rápido.

⁴⁰ *UVs*, Mapeamento UV é o processo de modelagem 3D de fazer uma representação 2D imagem da superfície de um modelo 3D, para posteriormente poder ser pintada.

⁴¹ *Photoshop*, Um software de edição de imagem desenvolvido e fabricado pela Adobe Systems Inc. O software permite aos usuários manipular, cortar, redimensionar e fazer correcção de cor em fotos digitais.

⁴² *Cartoon*, é um desenho ou pintura tipicamente não-realista ou semi-realista destinado a sátira, caricatura, ou humor, ou para o estilo artístico de tais obras. Um artista que cria desenhos animados é chamado um cartunista.

⁴³ *Tarraxas*, São engrenagens feitas de metal e/ou plástico, normalmente localizadas no topo da guitarra.

⁴⁴ *Png*, (*Portable Network Graphics*, também conhecido como *PNG's*) é um formato de dados utilizado para imagens;

Essas duas imagens que foram aprovadas, uma era um *render* onde cada objecto tinha um material, e nesse material eram escolhidas duas cores, uma para a cor base e outra para as sombras do objecto, acabando por dar um aspecto 2D⁴⁵, pois as cores eram sólidas. A outra imagem também era um *render* com todos os objectos, cenário e personagens, ou seja, a toda a modelação que existia no documento, foi-lhes aplicado um único material, esse material proporcionava riscos aleatórios em tons de cinza.

Mesmo não sendo o nosso resultado final preferido, optámos por usá-lo pois, embora o outro aspecto visual com as texturas fosse mais apelativo, estava a causar problemas que não só não teríamos tempo para resolver, como para alguns problemas não tínhamos encontrado solução. Achámos que seria uma boa escolha, uma vez que este último estaria mais coeso e coerente.



Figura 3.35 pintura dos UV's das calças do filme "Ao Relento"



Figura 3.36 pintura dos UV's das botas do filme "Ao Relento"



Figura 3.37 pintura dos UV's da cara do filme "Ao Relento"



Figura 3.38 pintura dos UV's da personagem canina do filme "Ao Relento"



Figura 3.39 imagem da personagem canina, vista de frente do filme "Ao Relento"

⁴⁵ 2D, em computação gráfica são usualmente chamados os objetos e entidades com duas dimensões.



Figura 3.40 pintura dos UV's da guitarra do filme "Ao Relento"



Figura 3.41 pintura dos UV's das folhas do filme "Ao Relento"

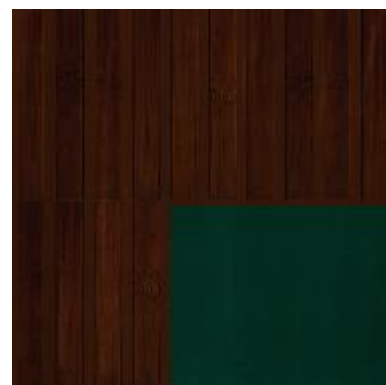


Figura 3.42 pintura dos UV's do caixote do lixo do filme "Ao Relento"



Figura 3.43 imagem do cenário já pintado do filme "Ao Relento"

3.6.3 Animação

Chegada a fase de animação, apercebemo-nos que teríamos menos de um mês para animar os vinte e dois planos que tínhamos, mesmo sendo divididos por dois, o tempo era escasso. O atraso foi causado por todos os problemas que tivemos com a modelação. Com vinte e dois planos para animar, mesmo parecendo pouco, a animação era imensa, com alguns planos a ultrapassar os setecentos *frames*⁴⁶.

Começámos por dividir a animação entre os dois e íamos continuando com outros aspectos do processo. O nosso objectivo era, não só deixar a animação perceptível, mas também deixar todos os planos com coerência entre si, para não serem destacados mais uns planos que outros. Para nos ajudar a animar, seguimos como referência alguns vídeos que fizemos, alguns de filmes, com animações e movimentos que teríamos no nosso filme e outros que obtivemos da internet, analisando o movimento da referência, tentando assim copiar para as nossas personagens. As referências ajudaram-nos imenso na animação e nos movimentos.

Os planos mais complicados que animei foram: o plano um, em que o mendigo está à procura no lixo, o plano sete, onde a personagem aparece a tocar guitarra, e todas as animações do cão, o plano quinze, o dezanove e o vinte e dois.

O plano um foi difícil por ter bastante animação e pela falta de tempo para a mesma, e mesmo com as referências que fizemos e que encontrámos, os próprios movimentos e as pausas são difíceis de conseguir naturalmente. Com base nas referências fui encontrando poses-chave que fossem essenciais para a animação e as poses intermédias fui fazendo consoante o tempo que me restasse. O plano sete, do sonho, teria sido facilitado se eu tivesse conhecimentos de música, ou mesmo se soubesse tocar guitarra, contudo, o vídeo de referência que gravámos facilitou esta tarefa.

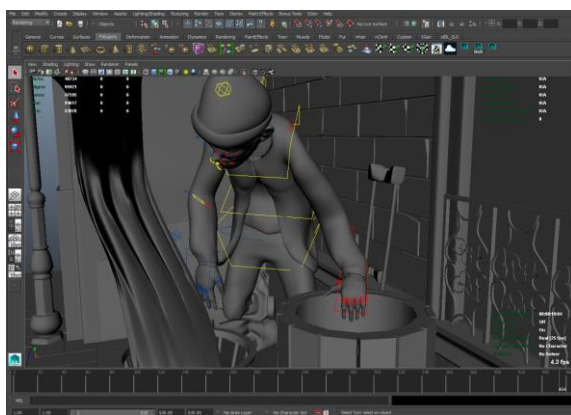


Figura 3.44 Animação do plano um do filme “Ao Relento”

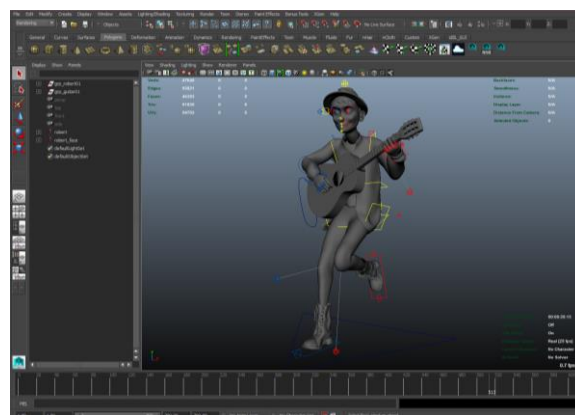


Figura 3.45 Animação do plano sete do filme “Ao Relento”

⁴⁶ *Frames*, são imagens que na animação uma sequência de 12, 24 ou 25 compõe um segundo.

Os planos do cão foram ambos complexos por motivos técnicos, falta de experiência da minha parte e por falta de tempo para fazer experiências para me adaptar. Embora não tenha sido o primeiro quadrúpede que animei, foi o primeiro cão, e todos os quadrúpedes têm comportamentos e personalidades diferentes. Contudo, conseguimos arranjar algumas referências para nos ajudar. Mesmo não conseguindo chegar ao resultado pretendido e aos nossos objectivos, achamos que, com a falta de tempo e de experiência da nossa parte, (dado que viemos de áreas diferentes) o produto final, no que diz respeito à animação, está aceitável.

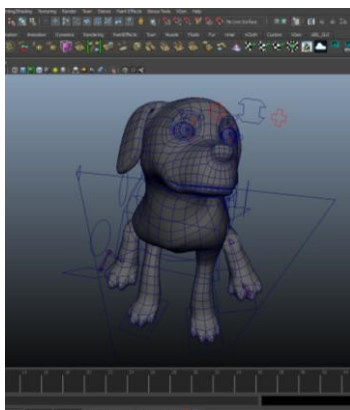


Figura 3.46 Animação do plano quinze do filme “Ao Relento”

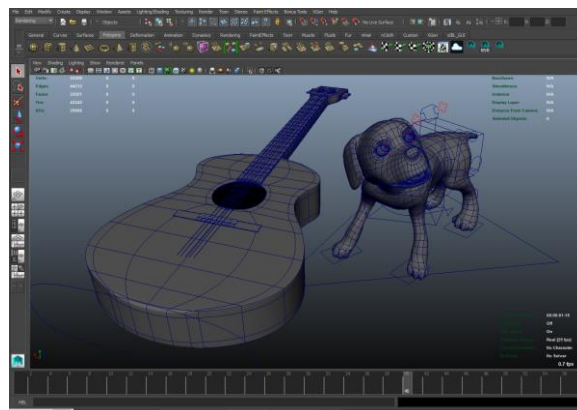


Figura 3.47 Animação do plano dezanove do filme “Ao Relento”

3.6.4 Pós produção

Durante o final da produção fomos desenvolvendo uma árvore no *Nuke*⁴⁷, fomos experimentando juntar as imagens e pondo correcção de cor, de brilhos e reflexos, máscaras em alguns elementos que queríamos destacar, desfoque da lente e vinheta à volta do filme, estes elementos estão dispostos em forma de uma árvore e cada elemento está associado a uma imagem, podendo guardar esta árvore e copiar para um documento novo, facilitando assim a pós-produção do filme. Com esta árvore já começada, o trabalho que sucedeu foi colocar todas as imagens que o meu colega Ricardo me dava e colocá-las numa pasta. Organizámo-las por pastas para facilitar o trabalho. Tínhamos uma pasta com o nome *input*⁴⁸ e outra com *output*⁴⁹, dentro destas pastas estava outra pasta com o nome dos planos e dentro dessas pastas estavam outras com o nome da *layer*⁵⁰ que foi renderizada e finalmente dentro dessas estavam as imagens correspondentes a cada *layer*. Esta organização facilitou o trabalho, pois eu tinha uma pasta com todas as imagens que entravam no programa e tinha outra com todas as que saiam do programa já com o tratamento correcto, se me faltasse algum *render* ou alguma pasta completa eu sabia exactamente qual era e onde estava a faltar, sendo mais fácil pedir ao meu colega que verificasse que já tinha feito *render* ou se ainda precisava de fazer, uma vez que a parte dos *renders* estava-lhe destinada.

O meu trabalho no *Nuke*, passou por importar todas as imagens correspondentes ao plano que estava a trabalhar e uni-las as imagens do cenário com as das personagens e posteriormente as das personagens secundárias, depois corrigir a cor de cada uma destas imagens, verificar se havia algum erro no documento, se os filtros estavam todos a funcionar correctamente, corrigir os que não estavam e por a fazer *render* novamente já com as correcções. Os *render* saiam como imagem final, todas as camadas e correcções feitas faziam agora parte de uma única imagem/*frame*. Todos estes *frames* posteriormente juntos resultavam no filme final. A maior dificuldade, foi manter os mesmos tons durante o filme todo, uma vez que os planos tinham sido corrigidos um a um, o que tornou difícil manter as mesmas correcções em todos. Quase todos os planos precisaram de correcções individuais, ou seja, correcções que só seriam necessárias naquele plano e que não fazia sentido noutro, outro ponto que poderá ter falhado para a igualdade dos planos. Com a luz a mudar a meio do filme as cores alteraram-se um pouco, ficou todo o aspecto mais escuro e manter esse aspecto no resto dos planos, com todas as mudanças de cor e outros filtros por cima e controlar todas as camadas que tínhamos, foi o mais difícil.

⁴⁷ *Nuke*, é um programa parecido ao Photoshop, mas que trabalha com imagens em movimento (video).

⁴⁸ *Input*, é uma expressão da língua inglesa que significa entrada.

⁴⁹ *Output*, é uma expressão da língua inglesa que significa saída ou resultados.

⁵⁰ *Layer*, são camadas ou imagens ou filtros que juntos dão uma única imagem, resultado final.

Com o novo visual foi mais fácil controlar essas mudanças, não só porque já não existiam cinco ou seis *layer* diferentes, como a mudança de luz foi controlada de outra maneira. Embora continuássemos a ter a ideia da luz decidimos também saturar a cor da imagem final, até o cão aparecer, depois as cores voltavam a ser originais, para dar realce à mudança que houve na vida do mendigo. Com menos filtros, menos *layers* para controlar e a mesma saturação de cores dadas a todos os planos até à mudança, e depois da mudança ir havendo um aumento gradual até à cor original, foi facilitado a coerência de todo o aspecto final.



Figura 3.48 Compilação de imagens da primeira versão do filme “Ao Relento”



Figura 3.49 Compilação de imagens da segunda versão do filme “Ao Relento”

3.7 INTEGRAÇÃO DO TEMA DA DISSERTAÇÃO NO PROJECTO FINAL

Com as ideias de história para o projecto final, fui tendo também ideias para a dissertação, sabia desde que soube que teria de fazer uma dissertação, sabia que queria falar sobre algo mais artístico que técnico e gostaria de analisar filmes de animação, sendo que a parte que mais me atrai num filme é a parte artística, *concept art* e animação das personagens. A parte técnica nunca me despertou muito interesse, embora a animação e a pós-produção tenho muita técnica, matemática e lógica por detrás o que me desperta interesse é a parte artística, o podermos exagerar e representar ao animar e o podermos mudar o aspecto visual e brincar com a cor na pós-produção.

Depois da história estar a evoluir pensei logo em fazer algo relacionado com personagens principais e mais tarde com a ideia de amputar uma perna ao nosso personagem principal pensei na animação e análise de personagens com deficiências físicas (anomalias). A princípio não pareciam existir muitas personagens no cinema de animação que tivessem atipicidades, mas depois de uma pesquisa encontrei algumas, e até ao fim da dissertação ainda encontrei mais algumas. Depois de saber o meu tema, dividi-o em duas partes, ambas falariam de deficiências físicas, mas num grupo referiria as deficiências físicas inatas e noutra as deficiências físicas adquiridas, escolhendo depois três filmes para cada um. Para as deficiências físicas inatas escolhi o personagem Dumbro, no filme “*Dumbo*” (1941), Nemo, no filme “*Finding Nemo*” (2003) e o Quasimodo, do filme “*The Hunchback of Notre Dame*” (1996) e para as deficiências físicas adquiridas escolhi, o Hook, do filme “*Peter Pan*”(1953), Fergus do filme “*Brave*” (2012) e Hiccup, do filme “*How to Train Your Dragon 2*” (2014).

Sinto que este trabalho de investigação me foi útil e que aprendi bastante, não só para conhecer as personagens mais aproximadamente, como para perceber como agem perante a sua anomalia, e se esta altera a sua personalidade e os seus movimentos.

Apercebi-me também ao analisar os filmes que as personagens com deficiências adquiridas são mais propícias a vingança e mais sensíveis à sua anomalia do que as com deficiências inatas.

Ao animar Robert pensei em algumas personalidades que tinha analisado, e embora ele já seja uma pessoa triste com a vida e solitária, ele sonha com o seu passado e com o facto de na altura ainda ter uma perna, isso ajudou a descobrir a sua personalidade e a ligá-la às personagens dos filmes que tinha analisado.

A análise dos movimentos também me ajudou a perceber qual o movimento adequado como consequência da sua anomalia, e apesar de Robert não se movimentar muito, pelo facto de estar quase todo o filme sentado, mesmo quando se move, para se compor tentei colocar na animação

o movimento de uma pessoa com a perna amputada, para ser mais realista, já que na realidade uma pessoa com uma perna amputada se moveria daquela forma.

Tanto no plano um como no plano nove os movimentos foram pensados e analisados antes de começar a animar. O movimento do plano um é quando ele desloca-se do caixote do lixo para o local onde se irá sentar e no plano nove encosta-se e ajeita-se. Ambos os movimentos para personagens ou pessoas sem anomalias são naturais, podem ser animados com referências gravadas pelos animadores. No caso de Robert como é uma personagem com uma perna amputada os movimentos foram adequados à sua anomalia, houve um trabalho de pesquisa e investigação mais profundo.

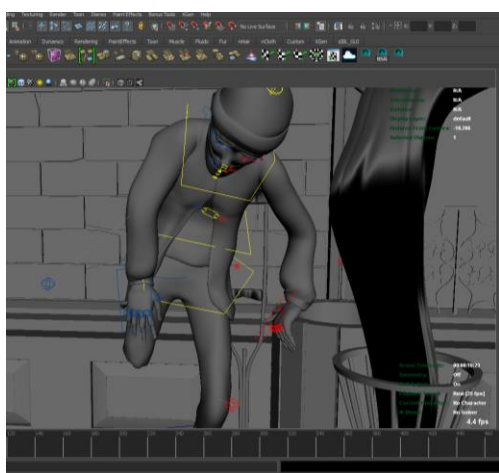


Figura 3.50 Animação do movimento do plano um no filme “Ao Relento”

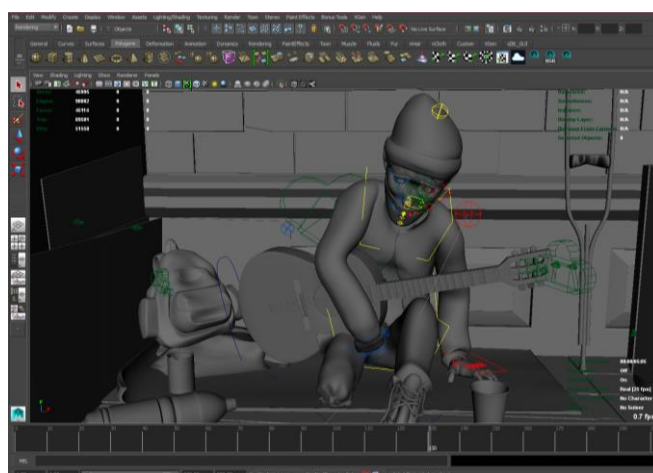


Figura 3.51 Animação do movimento do plano nove no filme “Ao Relento”

Esta dissertação não só me ajudou a caracterizar a personagem Robert a nível de personalidade, como também ajudou a perceber a animação e quais as dificuldades com que as personagens se deparavam a nível dos movimentos.

4 CONCLUSÃO

Com a conclusão desta dissertação pode-se encontrar vários ensinamentos positivos. A primeira parte da dissertação que me propus fazer e que estaria ligada à segunda parte ajudou-me a perceber a personalidade e o movimento que cada personagem tem devido à sua anomalia, e quais as diferenças que existem de personalidade e movimento consoante o tipo de anomalia e o seu grau.

Para além de ficar a conhecer mais pormenorizadamente os filmes e as personagens que analisei, também me foi mostrado como caracterizar uma personagem e quais as personalidades que mais se destacam.

O que me entusiasmou mais nesta dissertação foi poder conhecer e analisar as personagens com anomalias e perceber quais os seus comportamentos, consequentes ou não da anomalia, tendo algum tempo a decidir quais as personagens e os filmes que iriam ser analisados, devido à falta de informação, e pensando também existir poucas personagens de animação com anomalias. Ao chegar ao final desta dissertação, e depois de uma pesquisa avançada, reparei que existiriam muitas mais personagens de animação com anomalias do que pensava.

Depois de escolhidos os filmes e as personagens, constatei que poderiam estas dividir-se em personagens com anomalias físicas inatas, e personagens com anomalias físicas adquiridas. Consegui aperceber que existe uma diferença nítida entre estes dois tipos de personagens, as que possuem anomalias físicas adquiridas não têm o sentimento de vingança nem de inferioridade genuíno, se se aperceber este sentimento nas personagens é porque alguém com influência nas mesmas que, propositadamente ou involuntariamente, as fazem sentir assim.

Já as personagens com anomalias físicas adquiridas, normalmente, mesmo que sejam personagens com bondade nos filmes, têm o sentimento de vingança, nem que seja por pouco tempo. Apercebi-me, ao analisar o Hook e o Fergus, pai da Merida, que ambos têm esse sentimento e, apesar de Fergus ser o Rei da aldeia, nutre esse sentimento, não prejudicando ninguém em prol da sua vingança, já o Hook não tem problemas em magoar alguém para se conseguir vingar. Neste exemplo consegue-se perceber as diferenças entre um vilão e um herói.

O mais motivante e desafiante foi conseguir, ao analisar as personagens, perceber as diferenças entre elas e a personalidade, que é o que torna a personagem mais verídica e realista.

As dificuldades maiores que senti nesta dissertação foi a pouca informação encontrada, principalmente do ponto dos movimentos, ponto onde se descreve os movimentos analisados e

quais as consequências da anomalia neles, também se deveria falar da animação em si e das dificuldades dos animadores perante uma personagem que no fundo é diferente e precisa de movimentos adequados. Essa pesquisa não foi facilitada e por falta de informação não foi possível falar muito desse lado da animação, no entanto, as personagens foram analisadas e consequentemente comentadas.

A segunda parte da dissertação correu como esperado, visto que se trata de um desenvolvimento do projecto realizado ao longo do ano em paralelo com a dissertação, de seu nome “Ao Relento”.

Mesmo tendo algumas falhas por falta de tempo para aperfeiçoar a personalidade da personagem, fui tentado ao máximo que esta reagisse conforme a sua anomalia, no entanto, apesar da sua anomalia física ser adquirida esta não nutre qualquer sentimento de vingança, mas sim de infelicidade por parte da vida que leva depois de se dar o acidente, conseguimos perceber este facto no filme “Ao Relento”, na parte em que a personagem sonha com o seu passado. Podemos denominar esta personagem como um herói, que por pena ou por pura simpatia, no final do filme, dá a sua única salsicha a um cão que acaba de conhecer, mas que vê nele um possível e único amigo.

O mais desafiante e ao mesmo tempo mais difícil foi dar vida à personagem, animá-la e perceber que de alguma forma se os movimentos estiverem correctos ela começa a ganhar personalidade, no entanto, o mais difícil foi transmitir a sua personalidade através dos movimentos, pois estes são fundamentais para que percebamos a sua personalidade e o seu carácter.

Depois de analisar estes filmes todos sinto que a minha percepção e gosto sobre eles mudou, apesar de já os conhecer todos anteriormente, tinha uma opinião sobre cada um, e esta análise fez-me mudar de opinião. Não esperava ficar apaixonada pelo *Corcunda de Notre Dame* (1996), mais pela história e pela personagem, e destes filmes analisados o meu preferido era a *Brave* (2012) e continua a sê-lo, em termos de técnica, que na altura foi um sucesso, mas em termos de história ao analisá-la ficou aquém das minhas expectativas, apercebi-me que quando tinha visto o filme há algum tempo, o que me tinha despertado o interesse tinha sido a técnica e a arte em si, que já na altura me fascinava.

Não só nestes filmes analisados, mas também em todos os outros que vejo, e não só de animação mas também de imagens reais, dou por mim a analisar a personalidade das personagens e o seu carácter, inconscientemente, devido a este trabalho de análise e investigação.

Como todos os trabalhos, este ajudou-me a dar mais importância à personalidade, porque uma personagem que não tenha uma personalidade ou um carácter definido e forte, poderá não ter tanto sucesso e cair em esquecimento por parte do público.

A nível de perspectivas para o futuro, espero continuar a trabalhar na área de 3D, sobretudo ligado ao design, a minha área de licenciatura e pela qual nutro uma grande estima. Não sei se o meu futuro será ligado ao cinema, à televisão, à publicidade ou aos jogos, embora goste bastante de cinema e consiga ver-me a trabalhar nos genéricos e nos créditos, pois conseguiria introduzir as duas áreas, não me importo de trabalhar com outros géneros quaisquer, desde que tenha possibilidade de inserir design ou 3D no trabalho que estiver a desenvolver.

Antes de começar a trabalhar com design e 3D para jogos, esta era de todo a minha última opção, não me inseria no meio, pois nunca fui muito interessada por jogos de computador ou digitais, no entanto, há relativamente pouco tempo a minha opinião mudou, a partir do momento que me propuseram criar elementos 3D para um jogo e começar a desenvolver o design para o mesmo. Fiquei de início um pouco receptiva, mas depois de entrar no projecto esse medo desapareceu e até me agradou bastante, ficando assim a perceber que se trabalhasse nas áreas que me interessassem, não importava o trabalho mas sim em que consistia, no que poderia ajudar e o que iria aprender.

O interesse pelos genéricos e pelos créditos veio assim que me apercebi que posso juntar as duas áreas e fazer o que mais gosto, com criatividade. Tanto o genérico como os créditos requerem organização, hierarquia, arte e criatividade, ou seja, tudo o que o design pede, e em muitos também se introduz o 3D, principalmente se o filme é de animação, de ficção científica ou de fantasia.

A área de 3D também me fascina, embora só a tenha descoberto há cerca de dois anos e tenha muito pouca prática, pois é uma área que requer conhecimento e técnica que leva o seu tempo a ser descoberta, creio que com a prática poderei aperfeiçoar alguns pontos no 3D que me despertam, como a animação, sendo esta uma das partes principais do filme, pois é do seu movimento que se tem percepção da personalidade, e também me desperta interesse, o *conceptarte* e a criação de um mundo, a arte por detrás das imagens. Como me inseri neste meio recentemente tenho algumas dúvidas em relação às minhas preferências. Não sei especificamente o que o futuro me reserva mas sinto-me concretizada depois deste mestrado e de ter conhecimento em design e 3D, duas áreas que de alguma maneira, me despertam tanto interesse.

5 BIBLIOGRAFIA

- "O Corcunda de Notre Dame", Victor Hugo. (21 de Novembro de 2010). Obtido de Leteratura para a sobremesa: <http://literaturaparaasobremesa.blogspot.pt/2010/11/o-corcunda-de-notre-dame-victor-hugo.html>
- Andrew Stanton, L. U. (Realizador). (2003). *Finding Nemo (À Procura de Nemo)* [Filme].
- Bullying Histórico – O Real Corcunda de Notre-Dame*. (18 de Agosto de 2010). Obtido de Sofá da Sala Notícias: <http://sofadasala-noticias.blogspot.pt/2010/08/bullying-historico-o-real-corcunda-de.html>
- CGNetworks presents The Making of Finding Nemo*. (s.d.). Obtido de CGSociety: http://www.cgsociety.org/index.php/CGSFeatures/CGSFeatureSpecial/the_making_of_finding_nemo
- Clyde Geronimi, W. J. (Realizador). (1953). *Peter Pan* [Filme].
- Cohen, K. (24 de Junho de 2003). *Finding the Right CG Water and Fish in 'Nemo'*. Obtido de Animation World Network: <http://www.awn.com/animationworld/finding-right-cg-water-and-fish-nemo>
- Disability in Animation: Finding Nemo*. (s.d.). Obtido de Words of Realms: <https://wordsofrealms.wordpress.com/2014/07/14/disability-in-animation-finding-nemo/>
- Ebert, R. (21 de Junho de 1996). *THE HUNCHBACK OF NOTRE DAME*. Obtido de RogerEbert.com: <http://www.rogerebert.com/reviews/the-hunchback-of-notre-dame-1996>
- Gerard Butler, D. D. (2014). *The Arte of How to Train Your Dragon 2*. London: Titan Books.
- Hugo, V. (1831). *Notre-Dame de Paris*. Zero Papel.
- Longmore, P. k. (2003). *Why I Burned My Book - And Other Essays on Disability*. Philadelphia: Temple University Press.
- Lovgren, S. (30 de Maio de 2003). *For Finding Nemo, Animators Dove Into Fish Study*. Obtido de National Geographic News: http://news.nationalgeographic.com/news/2003/05/0530_030530_findingnemo.html
- Oliveira, C. (10 de Fevereiro de 2013). *Prémios BAFTA 2013: os vencedores*. Obtido de Magazine: <http://www.magazine-hd.com/apps/wp/bafta-2013-vencedores/>
- Rogério, C. (2011). *Dumbo completa 70 anos*. Obtido de Crescer: <http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,EMI150950-17326,00.html>
- Salvador, L. (10 de Julho de 2009). *Descoberto o primeiro filme de animação de sempre*. Obtido de Sapo Mag: <http://mag.sapo.pt/cinema/atualidade-cinema/artigos/descoberto-o-primeiro-filme-de-animacao-de-sempre?artigo-completo=sim>
- Sousa, R. (s.d.). *O cinematógrafo dos Lumière*. Obtido de História do Mundo: <http://www.historiadomundo.com.br/francesa/o-cinematografo-dos-lumiere.htm>
- Sunshine, L. (2014). *The Art of How to train Your Dragon 2*. London: Titan Books Ltd.

Tadeu, J. (6 de Setembro de 2011). *Primeiro filme com animações 3D tem 40 anos*. Obtido de RTP Notícias: http://www.rtp.pt/noticias/cultura/primeiro-filme-com-animacoes-3d-tem-40-anos_n476162

Teixeira, A. M. (22 de Março de 2015). *Antoine e Louis Lumière fizeram nascer o cinema há 120 anos*. Obtido de Jornal Hardmusica: <http://www.hardmusica.pt/cultura/cinema/29271-antoine-e-louis-lumiere-fizeram-nascer-o-cinema-ha-120-anos.html>

Wise, G. T. (Director). (1996). *The Hunchback of Notre Dame* [Motion Picture].

BIBLIOGRAFIA ADICIONAL

Brotherton, P (2014) *The Art of the Boxtrolls*. CHRONICLE BOOKS

Cotta Vaz, M. (2009) *The Art of 'Finding Nemo'*. CHRONICLE BOOKS

D. Jaume, F. David, *Pixar animation studios and disabled personagens*. Case study: finding nemo

Hooks, E. (2003) *Acting for animation*. Heinemann Educational Books, U.S.

Jung (1976) *Tipos psicológicos*

Lerew, J. (2012) *Art of Brave*. CHRONICLE BOOKS

Libbey, J. (1999) *Walt Disney and Europe* Robin Allan. John Libbey Cinema and Animation

Maltin, L. (1995). *The Disney films* (3rd ed.). New York: Hyperion.

Miller-Zarneke, T. (2014) *The Art of How to Train Your Dragon 2*. Titan Books Ltd

Morris, J. (1991). *Pride against Prejudice: Transforming Attitudes on Disability*. London: The Women's Press Ltd.

Nelson, J. (2000). The media role in building the disability community. *Journal of Mass Media Ethics*, 15(3), 180-193.

Norden, M. F. (1994). *The Cinema of Isolation: A History of Physical Disability in the Movies*. New Brunswick, NJ: Rutgers University Press. <http://www.amazon.com/Cinema-Of-Isolation-Physical-Disability/dp/0813521041>

Pace, E. (1999, April 10). Helen A. Mayer, *Dumbo's creator, dies at 91*. *The New York Times*. Retrieved on May 1, 2009

Paik K. (2007) *To Infinity and Beyond! The Story of Pixar Animation Studios*. Virgin Books

Patrick Power, (...) *Character Animation and the Embodied*. London Metropolitan University

R. T. Stephanie, *From Dumbo to Nemo: Disability Stereotypes and Representation over 60 years in Disney Animated Films*. University of Cincinnati

Raymond, E. B. (2008). *Learners with Mild Disabilities: A Characteristics Approach*. Boston: Pearson Press.

Rebello, S (1997) *The Art of the "Hunchback of Notre Dame"*. Hyperion

Riley, C. A. (2005). *Disability and the Media: Prescriptions for Change*. Hanover: University Press of New England.

Sharpsteen, B. (Director). (1941). *Dumbo* [Motion picture]. United States: Walt Disney Productions.

Stanton, A. & Unkrich, L. (Directors). (2003). *Finding Nemo* [Motion picture]. United States: Walt Disney Pictures.

Tomlinson B. (2005). *from linear to interactive animation: how autonomous characters change the process and product of animating*

Weishar P. (2004) *Moving Pixels: Blockbuster Animation, Digital Art and 3D Modelling Today*

Williams, R. (2009) *Surviver kit* FABER & FABER

Zahed, R. (2014) *The art of Dreamworks animation*. Harry N. Abrams Publishing, New York

6 FILMOGRAFIA

"Dumbo" (1941) - Armstrong, S., Ferguson, N

"Hunchback of Notre Dame" (1996) - Gary Trousdale, Kirk Wise

"Finding Nemo" (2003) - Andrew Stanton

"Peter Pan" (1953) - Clyde Geronimi, Wilfred Jackson

"Brave" (2012) - Brenda Chapman, Mark Andrews

"How to Train Your Dragon" (2010) - Dean DeBlois, Chris Sanders

"How to Train Your Dragon 2" (2014) - Dean DeBlois, Chris Sanders

7 WEBSITES

Website, <http://mag.sapo.pt/cinema/atualidade-cinema/artigos/descoberto-o-primeiro-filme-de-animacao-de-sempre?artigo-completo=sim> (acedido em 23.08.2015)

Website, [https://pt.wikipedia.org/wiki/Branca_de_Neve_e_os_Sete_An%C3%B5es_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Branca_de_Neve_e_os_Sete_An%C3%B5es_(filme)) (acedido em 03.02.2015)

Website, https://pt.wikipedia.org/wiki/Toy_Story (acedido em 7.07.2015)

Website, <http://victorhugo.edu.br/quem-foi-victor-hugo/> (consultado em 18.08.1015)

Website, <http://www.pacer.org/bullying/resources/students-with-disabilities/> (acedido em 04.02.1015)

Website, <http://www.webring.org/l/rd?ring=disneywebring;id=24;url=http%3A%2F%2Fwww%2Eanimatedheroes%2Ecom%2F> (acedido em 04.02.1015)

Website, [https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunchback_of_Notre_Dame_\(1939\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Hunchback_of_Notre_Dame_(1939)) (acedido em 28.08.1015)

Website, <http://r2j2.tumblr.com/page/2> (acedido em 08.07.1015)

Website, <http://laineemarta.blogspot.pt/p/blog-page.html> (acedido em 21.08.2015)

http://www.absolutewrite.com/screenwriting/character_development.htm (acedido em 05.02.1015)

Website, http://disney.wikia.com/wiki/Captain_Hook (acedido em 08.07.1015)

Website, http://disney.wikia.com/wiki/Captain_Hook (consultado em 09.07.1015)

Website, http://www.charactercentral.net/C34_DisneyCharacters_Villains_CaptainHook.aspx (acedido em 09.07.1015)

Website, http://disney.wikia.com/wiki/Captain_Hook (acedido em 09.07.1015)

Website, <http://www.imdb.com/title/tt1217209/> (acedido em 15.07.1015)

Website, <http://gointothestory.blcklst.com/2011/05/three-levels-of-characters-primary.html> (acedido em 30.08.1015)

Website, http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Rei_Fergus (acedido em 15.07.1015)

Website, <http://disney.wikia.com/wiki/Brave> (acedido em 15.07.1015)

Website, http://pt-br.disneyprincesas.wikia.com/wiki/Rei_Fergus (consultado em 17.07.1015)

<http://www.hardmusica.pt/cultura/cinema/29271-antoine-e-louis-lumiere-fizeram-nascer-o-cinema-ha-120-anos.html> (acedido em 23/07/2015)

Website, <http://mag.sapo.pt/cinema/atualidade-cinema/artigos/descoberto-o-primeiro-filme-de-animacao-de-sempre?artigo-completo=sim> (acedido em 23.08.2015)

Website, <http://www.rtp.pt/noticias/index.php?article=476162&tm=4&layout=121&visual=49> (acedido em 7.07.2015)

Website, <http://revistacrescer.globo.com/Revista/Crescer/0,,EMI150950-17326,00.html> (acedido em 04.02.1015)

Website, http://news.nationalgeographic.com/news/2003/05/0530_030530_findingnemo_2.html. Stefan Lovgren for National Geographic News, May 30, 2003 (acedido em 07.07.1015)

Website, http://www.cgsociety.org/index.php/CGSFeatures/CGSFeatureSpecial/the_making_of_finding_nemo (acedido em 07.07.1015)

Website, <http://www.awn.com/animationworld/finding-right-cg-water-and-fish-nemo> (acedido em 07.07.1015)

Website, <https://wordsofrealms.wordpress.com/2014/07/14/disability-in-animation-finding-nemo/> (acedido em 07.07.1015)

Website, <http://www.rogerebert.com/reviews/the-hunchback-of-notre-dame-1996> (acedido em 04.02.1015)

Website, <http://literaturaparaasobremesa.blogspot.pt/2010/11/o-corcunda-de-notre-dame-victor-hugo.html> (acedido em 04.02.1015)

Website, <http://sofadasala-noticias.blogspot.pt/2010/08/bulling-historico-o-real-corcunda-de.html> (acedido em 04.02.1015)

Website, <http://www.magazine-hd.com/apps/wp/bafta-2013-vencedores/> (acedido em 15.07.1015)

Website, <http://www.theguardian.com/film/2014/oct/31/petition-calls-for-disney-to-create-downs-syndrome-princess> (acedido em 28.08.1015)

WEBSITES ADICIONAIS

<http://disabilitymovies.com/category/genre/animated/>

<https://mubi.com/lists/disability-in-film#read-more>

<http://r2j2.tumblr.com/page/2>

<http://whatculture.com/film/top-10-physically-disabled-film-characters.php/3>

<http://dsq-sds.org/article/view/861/1036>

<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.175.9086> (10-11-2014)

<http://www.historiadomundo.com.br/francesa/o-cinematografo-dos-lumiere.htm>

<http://www.nytimes.com/1999/04/10/arts/helen-a-mayer-dumbo-s-creator-dies-at-91.html>

<http://www.alibris.com/Learners-with-Mild-Disabilities-A-Characteristics-Approach-Eileen-B-Raymond/book/3820642>