

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa

Mestrado em Som e Imagem



**Personagens Idosos Animados:
caracterização e movimento em estados emocionais básicos.**

Animação por Computador 2015/2016

Simão Pedro Vinheiras Carneiro

Professor Orientador: Prof. Dra. Sahra Kunz
Professor Co-Orientador: Prof. Ricardo Megre

4 de Setembro de 2015

Dedicatória

Quero dedicar este trabalho à minha mulher, à minha filha, aos meus pais e irmã.

Agradecimentos

Quero agradecer a todas as pessoas da Universidade Católica que de alguma forma estiveram envolvidas com este trabalho, especialmente à professora Sahra Kunz que, com muita paciência, me orientou.

Agradeço ao professor Ricardo Megre por ter acompanhado e orientado o projecto final.

Agradeço a toda a minha família, em especial à minha mulher, aos meus pais e à minha irmã, o apoio continuo e a luta constante contra a minha desmotivação.

Gostava de agradecer, também, a todos os meus colegas do curso de Animação por Computador, em especial ao meu colega e amigo João Moura toda a dedicação e empenho ao longo de todo o projecto, a boa disposição e perseverança.

Por último, mas o mais importante, agradeço a Deus ter permitido que eu concluísse mais uma etapa.

Resumo

A presente dissertação pretende realizar uma análise de personagens idosos em estados emotivos básicos, pertencentes a longas metragens de animação.

Para um animador, animar personagens é um grande desafio para se obter um resultado com qualidade. A dificuldade reside na capacidade de mostrar à audiência a personalidade do personagem através das suas acções de uma forma coerente e perceptível.

Vamos abordar exemplos dos estúdios Disney e Pixar na forma como caracterizam e animam os seus personagens idosos com o objectivo de enfatizar a sua personalidade e potenciar a ligação de empatia com a audiência.

Os personagens que vão ser utilizados como casos de estudo vão ser: Geppetto em Pinocchio (1940), realizado por Norman Ferguson, T. Hee, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske, Bill Roberts e Ben Sharpsteen; Madame Adelaine Bonfamille, The Aristocats (1970) realizado por Wolfgang Reitherman; e Carl Fredricksen em Up (2009), realizado por Pete Docter e Bob Peterson.

Para o projecto final, procuraremos implementar a aprendizagem retirada desta pesquisa na caracterização e animação do personagem, transmitindo a sua personalidade de uma forma intencional. Teremos por objectivo conseguir criar empatia entre o personagem e a audiência.

Palavras Chave: Animação, Personagens, Idosos, Emoção, Personalidade e Empatia.

Índice de Conteúdos

Lista de Figuras.....	8
Lista de Referências.....	11
1. Introdução.....	14
1.1 - Apresentação do tema.....	14
1.2 - Metodologia aplicada à investigação.....	15
2. Estado da Arte: Animação, emoção, caracterização.....	16
2.1 Brinquedos ópticos.....	17
2.2 Uma Nova Forma de Arte.....	21
2.3 Animação por Computador.....	28
2.4 Emoções Básicas.....	30
2.4.1 Medo.....	32
2.4.2 Surpresa.....	34
2.4.3 Repulsa.....	36
2.4.4 Raiva.....	38
2.4.5 Alegria.....	40
2.4.6 Tristeza.....	42
2.4.7. Desprezo.....	44
2.5 Animação e Emoção.....	45
2.6 Caracterização de personagens conforme a sua personalidade.....	46
2.6.1 Caracterização de personagens idosos.....	49
3. Análise de casos práticos.....	50
3.1 Geppetto.....	51
3.1.1 Caracterização.....	54
3.1.2 Emoções Básicas.....	56
3.2 Madame Adelaide Bonfamille.....	57
3.2.1 Caracterização.....	58
3.2.2 Emoções Básicas.....	61
3.3 Carl Fredricksen.....	62
3.3.1 Caracterização.....	64
3.3.2 Emoções Básicas.....	66

4. Projecto.....	69
4.1 História.....	70
4.2 <i>Storyboard</i>	71
4.2.1 <i>Animatic</i>	72
4.3 Design de personagens.....	72
4.4 <i>Rigging</i> , Esqueleto.....	75
4.5 Animação.....	78
4.5.1 Emoções e movimento dos personagens.....	80
4.5.1.1 Homem Velho: a escalada emocional.....	82
4.5.1.2 Criança: da brincadeira à maldade.....	87
5. Conclusão.....	89
Bibliografia.....	91
Webgrafia.....	92
Filmografia.....	93
ANEXO A.....	CD

Lista de Figuras

Fig. 2.1.1 – Thaumatrope	18
Fig. 2.1.2 – Fenaquistoscópio	18
Fig. 2.1.3 – Zootropo	19
Fig. 2.1.4 – Praxinoscópio	20
Fig. 2.1.5 – Flipbook	20
Fig. 2.2.1 – Frame de Humorous phases of funny faces	21
Fig. 2.2.2 – Frame de Gertie the Dinosaur	22
Fig. 2.2.3 – Frame de uma curta-metragem de Felix the Cat	24
Fig. 2.2.4 – Frame de Steamboat Willy	25
Fig. 2.2.5 – Frame de Snow White and the Seven Dwarfs	26
Fig. 2.2.6 – MGM – Tom and Jerry	27
Fig. 2.4.1 – Concept art das expressões faciais da Avó Fá do filme “Mulan” de 1998.....	31
Fig. 2.4.1.1 – Personagem da curta Metragem da Pixar “Geri’s game” de 1997	33
Fig. 2.4.2.1 – Personagem principal da curta metragem da Pixar “Geri’s game” (1997)	
Expressão de surpresa	34
Fig. 2.4.2.1 – Personagem idosa do filme “Ratatouille” (2007) com expressão de surpresa...35	
Fig. 2.4.3.1 – Personagem Frolo do filme “Corcunda de Notre Dame” (1996) com expressão	
de repulsa	36
Fig. 2.4.4.1 – Capitão Hulk enraivecido, Peter Pan (1963)	39
Fig. 2.4.4.2 – Merlin zangado The Sword and the Stone (1963)	39
Fig. 2.4.5.1 – Personagem Bruxa do filme “Brave” de 2012 com uma expressão alegre	40
Fig. 2.4.5.2 – Personagem Georges Hautecourt do filme “AristoCats” de 1977 com expressão	
de felicidade	41
Fig. 2.4.6.1 – Personagem Edgar do filme “Aristogatos” de 1977 com expressão de grande	
tristeza.....	43
Fig. 2.4.6.2 – Personagem Mrs. Hogenson do filme “The Incredibles” de 2004 com uma	
expressão de tristeza.....	43
Fig. 2.4.7.1 – Personagem Madraste do filme “Cinderella” de 1950 com uma expressão de	
desprezo	44
Fig. 2.6.1 – Personagem Kertchak do filme “Tarzan” (1999)	47
Fig. 2.6.2 – Personagem Jafar do filme “Aladin” de 1992	47

Fig. 2.6.3 – Merlin, <i>The Sword and the Stone</i> (1963)	48
Fig. 2.6.1.1 - Arte conceptual da personagem <i>Mother Gothel</i> do filme “ <i>Tangled</i> ” (2010) - nova.....	49
Fig. 2.6.1.1 - Arte conceptual da personagem <i>Mother Gothel</i> do filme “ <i>Tangled</i> ” (2010) - velha.....	49
Fig. 3.1.1 Gepeto trabalha em Pinóquio. - Screen Shot do filme “ <i>Pinocchio</i> ” (1930).....	51
Fig. 3.1.2 – Peças de Geppetto	51
Fig. 3.1.3 e Fig. 3.1.4 - Geppetto acaricia Chloe (peixe) e Figaro (gato)	52
Fig. 3.1.5 – Gepeto sentado no barco à espera de peixe, dentro da baleia	52
Fig. 3.1.6 – Reacção de Gepeto quando começa peixe a entrar na baleia	53
Fig. 3.1.7 – Gepeto chora ao pé da cama a suposta morte de Pinóquio	53
Fig. 3.1.8 - Gepeto canta, toca concertina e dança com Pinóquio	53
Fig. 3.1.1.1 - Arte conceptual das poses de Geppetto	54
Fig. 3.1.1.2 – Gepeto pinta as sobrancelhas do Pinóquio	55
Fig. 3.1.1.3 – Paleta de Gepeto em roupa de dia	55
Fig. 3.1.1.4 – Paleta de Gepeto em roupa de noite	55
Fig. 3.2.1 – Madame mexe no cabelo em frente ao espelho enquanto Duquesa a observa	57
Fig. 3.2.2 – George chega a casa da Madame	58
Fig. 3.2.1.1 - Madame, arte conceptual de Milt Kahl.....	58
Fig. 3.2.1.2 - Madame à frente do espelho a dançar	59
Fig. 3.2.1.3 - Madame, <i>AristoCats</i> (1970)	59
Fig. 3.2.1.4 - Composição em photoshop com vários screen shots do filme <i>The AristoCats</i> (1970) com as diferentes roupas da Madame	60
Fig. 3.3.1 Carl em criança	62
Fig. 3.3.2 Carl e Ellie	62
Fig. 3.3.3 Casa de Carl levanta voo com balões	63
Fig. 3.3.4 – Desenvolvimento de Carl ao longo dos anos	64
Fig. 3.3.5 – Imagem do filme <i>Up</i> (2009) - Carl desce pelo elevador da escada	64
Fig. 3.3.6 – Carl conduz um Zepelim	65
Fig. 3.3.7 – Carl análise da cor	65
Fig. 4.2.1 - Quatro quadros do storyboard, desenhos de João Moura - sequência inicial	71
Fig. 4.3.1 - Design do Personagem idoso por João Moura - formas e tamanhos.....	72
Fig. 4.3.2 - Design do Personagem criança por João Moura - formas e tamanhos.....	73

Fig. 4.3.3 - Design Final do personagem idoso.....	73
Fig. 4.3.4 - Model Sheet do personagem idoso.....	74
Fig. 4.3.5 - Model Sheet do personagem criança.....	74
Fig. 4.3.6 - Personagens modelados em 3D.....	74
Fig. 4.3.7 - Sistema de deformação de geometria - Joits e controladores.....	76
Fig. 4.3.8 - Captura de imagens do Blocking.....	78
Fig. 4.5.1.1 - Frames do filme Night Fright - emoções do personagem idoso.....	80
Fig. 4.5.1.1 - Frames do filme Night Fright - vulto.....	81
Fig. 4.4.1.1.1 - Elementos do cenários da sala do idoso.....	82
Fig. 4.4.1.1.2 - Frame do filme Night Fright - idoso a dormir.....	82
Fig. 4.4.1.1.3 - Frames do filme Night Fright - sequência de acções do idoso.....	83
Fig. 4.4.1.1.4 - Frames do filme Night Fright.....	84
Fig. 4.4.1.1.5 - Frames do filme Night Fright - sequência de acções do idoso.....	84
Fig. 4.4.1.1.6 - Frames do filme Night Fright - sequência do susto final.....	85
Fig. 4.4.1.1.7 - Frames do filme Night Fright - sequência do salto do idoso.....	86
Fig. 4.4.1.2.1 - Frames do filme Night Fright - a criança salta para o lado do cadeirão.....	87
Fig. 4.4.1.2.2 - Frames do filme Night Fright - sequência final.....	88

Lista de Referências

- Fig. 2.1.1 - http://2.bp.blogspot.com/-uhQlfdi_GMY/TWHExxLHeEI/AAAAAAAAAYU/eh4VjT8Mftw/s1600/thaumatrope20090101.gif
- Fig. 2.1.2 - http://3.bp.blogspot.com/-8bkjmt40T2s/UsV_ROvXFuI/AAAAAAAH9U/qGzqnlN00Ys/s1600/tumblr_mvwzsip9fJ1r9jbwno1_500.gif
- Fig. 2.1.3 - <http://sobrecuriosidades.com/wp-content/uploads/2011/09/zootropo.jpg>
- Fig. 2.1.4 - http://mercatus.usal.es/productos/HMS00H63_g.jpg
- Fig. 2.1.5 - <http://blog.2gZR.com/uploads/2015/04/flipbook5.jpeg>
- Fig. 2.2.1 - <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/4c/b0/42/4cb042628e61a26b4310893ef7eef4e0.jpg>
- Fig. 2.2.2 - https://silentology.files.wordpress.com/2014/05/1eb3b-gertie_the_dinosaur.jpg
- Fig. 2.2.3 - <http://i.ytimg.com/vi/CQDL0CpSRsE/maxresdefault.jpg>
- Fig. 2.2.4 - http://www.moma.org/collection_images/resized/928/w500h420/CRI_73928.jpg
- Fig. 2.2.5 - <http://media-1.web.britannica.com/eb-media/28/144428-004-A48B5604.jpg>
- Fig. 2.2.6 - <http://www.virginmedia.com/images/tom-jerry-trivia-chase-431x300.jpg>
- Fig. 2.4.1 - <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/1e/53/29/1e532927257957d74e3ca7b813ff80d.jpg>
- Fig. 2.4.1.1 - <http://i.ytimg.com/vi/oaATMH0m7bw/hqdefault.jpg>
- Fig. 2.4.2.1 - <http://i.ytimg.com/vi/mkFKKDSqNrA/maxresdefault.jpg>
- Fig. 2.4.3.1 - https://dettoldisney.files.wordpress.com/2012/10/hunchback-disneyscreencaps_com-3449.jpeg
- Fig. 2.4.4.1 - http://images5.fanpop.com/image/polls/1031000/1031239_1337359143550_full.jpg
- Fig. 2.4.4.2 - http://img.veehd.com/4531858_12.jpg
- Fig. 2.4.5.1 - <http://www.indielondon.co.uk/images/36634.jpg>
- Fig. 2.4.5.2 - http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20120427142938/disney/images/d/dc/Aristocats-disneyscreencaps_com-433.jpg
- Fig. 2.4.6.1 - <http://animatedviews.com/wp-content/uploads/2008/02/aristocats-02.JPG>
- Fig. 2.4.6.2 - <http://i.imgur.com/DcwMBA9.jpg>
- Fig. 2.4.7.1 - <https://cinderellascarriage.files.wordpress.com/2015/03/evil-stepmother.jpg>
- Fig. 2.6.1 - <http://s9.postimg.org/m6eszerv3/Jafar.jpg>

Fig. 2.6.2 - http://img1.wikia.nocookie.net/__cb20091227200048/disney/images/9/9d/Merlin.jpg

Fig. 2.6.3 - http://img3.wikia.nocookie.net/__cb20130201002041/disney/images/6/6f/Tarzan-disneyscreencaps.com-2615.jpg

Fig. 3.1.1 - Captura de ecrã do filme “Pinochio” (1940)

Fig. 3.1.2 - <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/35/18/8c/35188cbe5e35f7f95c4cb18230701086.jpg>

Fig. 3.1.3 e Fig. 3.1.4 - Captura de ecrã do filme “Pinochio” (1940)

Fig. 3.1.5 - Captura de ecrã do filme “Pinochio” (1940)

Fig. 3.1.6 - Captura de ecrã do filme “Pinochio” (1940)

Fig. 3.1.7 - Captura de ecrã do filme “Pinochio” (1940)

Fig. 3.1.8 - Captura de ecrã do filme “Pinochio” (1940)

Fig. 3.1.1.1 - http://41.media.tumblr.com/ef313e721ac613446941672a92ab5450/tumblr_mhavsgM6x21qdbhww01_1280.jpg

Fig. 3.1.1.2 - Captura de ecrã do filme “Pinochio” (1940)

Fig. 3.1.1.3 - Captura de ecrã do filme “Pinochio” (1940)

Fig. 3.1.1.4 - Captura de ecrã do filme “Pinochio” (1940)

Fig. 3.2.1 - http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20111130035028/disney/images/8/82/Aristocats-disneyscreencaps_com-350.jpg

Fig. 3.2.2 - http://images2.fanpop.com/image/polls/462000/462271_1276092686859_full.jpg

Fig. 3.2.1.2 - <http://www.millie.nu/wp-content/uploads/2014/02/Sk%C3%A4rmavbild-2014-02-03-kl.-20.36.05-700x437.jpg>

Fig. 3.2.1.3 - http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20130104102229/disney/es/images/3/31/Adelaida_Bonfamille.png

Fig. 3.2.1.4 - Várias capturas de ecrã do filme The AristoCats (1970) - montagem do autor

Fig. 3.3.1 - <http://3.bp.blogspot.com/-zxHUCcKr4iU/UiBSRd2pPeI/AAAAAAAAPOU/h70nAkVZARM/s1600/2013-07-09+016.png>

Fig. 3.3.2 - <https://jerrymahoney.files.wordpress.com/2013/02/up-carl-ellie-old.jpg>

Fig. 3.3.3 - http://graphics8.nytimes.com/images/2009/05/29/arts/29up_600.jpg

Fig. 3.3.4 - http://36.media.tumblr.com/tumblr_lkym8iugiQ1qdfv3oo1_1280.jpg

Fig. 3.3.5 - Carl desce pelo elevador da escada - <http://www.dvdizzy.com/images/t-v/up-01.jpg>

Fig. 3.3.6 - <http://img2.bdbphotos.com/images/orig/e/x/ex010rcto3jvxe13.jpg?djet1p5k>

Fig. 3.3.7 - http://static.giantbomb.com/uploads/scale_small/7/75106/1361127-carl_fredricksen.jpg

Fig. 4.2.1 a fig. 4.4.1.2.2 - Propriedade dos autores

1 - Introdução

1.1 - Apresentação do tema

Ao longo do tempo, o cinema de animação tem vindo a criar personagens de tal forma sólidos na sua personalidade, e com isso conseguem uma empatia tal, que ficam na memória como se tratassem de pessoas reais. Este trabalho tem como objectivo estudar todas as vertentes que compõem um personagem idoso que alcança esse nível de empatia.

Vamos procurar compreender a conexão entre a personalidade, a caracterização e o movimento do personagem e de uma forma muito específica, dos personagens idosos.

*"...as a character animator, your job is to create in the audience a sense of empathy with your character.(...) "Emotion has something to do with how much a person cares about a subject.."*¹

Quando se pretende fazer um filme, seja de animação ou não, a personalidade dos personagens é definido quando se está a construir a história que se pretende contar.

Depois, já em fase de pré-produção, os personagens ganham forma e cor nos *Concept Art*.

Fase que define todo o aspecto visual do filme, não só personagens, mas cenários também.

Já na fase de produção, os animadores dão vida aos personagens transmitindo, através do movimento, as emoções e personalidade do personagem.

*"...an animator is an actor with a pencil."*²

¹ HOOKS, Ed – *Acting for Animators*. 3a Edição. Abingdon, UK, Routledge, 2011, p11

² *ibidem* p.6

1.2 - Metodologia aplicada à investigação

Esta dissertação pretende aprofundar o conhecimento sobre a animação de personagens idosos em estados emocionais básicos e a sua caracterização. Este trabalho é acompanhado do projecto final e a ligação está no personagem principal, um idoso que, ao longo do filme, tem uma escalada emotiva pelo medo, uma emoção básica.

Os principais recursos que vão ser utilizados para pesquisa vão ser literatura ou artigos sobre animação, emoções e caracterização de personagens para uma abordagem histórica e teórica.

Numa segunda fase, será feita uma análise a personagens de animação idosos que representem exemplos válidos para o estudo em questão.

2. Estado da Arte: Animação, emoção, caracterização.

Desde a pré-história que o Homem tem uma forte intensão de compreender, expressar e retratar o movimento. As pinturas rupestres do chamado homem-primitivo, era uma tentativa de representar os momentos importantes da vida da época, como por exemplo as caçadas, tema muito frequente nas pinturas que foram encontradas até hoje.³

Mais tarde os egípcios, de uma forma mais evoluída, através dos seus morais já conseguiam representar a história do seu povo, dos seus deuses e das figuras importantes do antigo Egipto.

Ao longo da história, o Homem procurou sempre formas de se eternizar, desenhos, pinturas, estátuas, etc. Mas o sinónimo de vida é movimento.⁴

*“For some presumptuous reason, man feels the need to create something of his own that appears to be living.”*⁵

A palavra animação deriva dos termos *animo* ou *animare*, do latim, que significa sopro ou dar vida.⁶ Termo que se aplica ao acto de animar. É mais do que aplicar movimento, é transmitir sensações e emoções através da ilusão do movimento. É dar vida.

A animação, tal como a conhecemos hoje, é fruto de um caminho percorrido, tanto tecnológico como social, que permitiu um encontro entre a arte e a câmara, ou a arte e o computador, que resultou no nascimento desta forma de expressão artística.

Animação é um processo de criação de imagens estáticas com ligeiras diferenças entre si que, quando conjugadas num determinado ritmo e linha temporal causam a ilusão de movimento.

³ WILLIAMS, Richard, *The animator's survival kit* / Richard Williams. - London : Faber and Faber, 2001, p11.

⁴ *idem*, p.12

⁵ JOHNSTON, O., THOMAS, F. (1981) *The illusion of Life: Disney animation*. New York, Walt Disney Productions, p.14

⁶ <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation> - consultado a 30 de Junho

Essa ilusão dá-se devido ao fenómeno da persistência retiniana – fenómeno que é designado por haver uma retenção da imagem na retina por uma fracção de segundo, após a sua visualização.

Em 1824, Peter Mark Roget definiu o fenómeno satisfatoriamente como a capacidade que a retina possui para reter a imagem de um objeto por cerca de 1/20 a 1/5 segundos após a sua percepção.⁷

Durante o século XIX, a persistência retiniana foi mote para a invenção de vários **brinquedos ópticos** que foram um sucesso no seu tempo.⁸ Por causa da ingenuidade de muitos e pela falta de conhecimento da maioria estes aparelhos eram comparados a truques de magia.

E não será que é disso que se trata a animação? Um mundo mágico? De ilusão? É o mundo onde se cria o impossível, onde se criam os sonhos, onde o único limite é a imaginação dos artistas. Não há barreiras físicas, nem temporais. Pode criar-se o que se quiser, onde se quiser e quando se quiser.

2.1 Brinquedos Ópticos

Um dos primeiros brinquedos ópticos que se tem conhecimento é o **Taumatropo**, inventado em 1825, por William Henry Fitton.⁹ Este brinquedo consistia num bocado de cartão oval e continha um desenho de um lado e do outro do cartão. As laterais do cartão eram presas a um fio de cada lado. Quando rodado o fio, a imagem, pelo fenómeno da persistência da retina, as imagens fundiam-se numa só. Uma das imagens era invertida, para que quando rodado o fio, a conjugação das imagens ficasse direita.

⁷ <http://precinema.wordpress.com/2009/10/28/persistencia-retiniana/> - vista dia 26 de Junho

⁸ http://animacaosa.blogspot.pt/2015/03/historia-do-cinema-de-animacao-os_29.html - website visitado a 30 de Junho

⁹ (Janeiro de 1780 a 13 de Maio de 1861) - nascido na Irlanda, físico e geólogo amador.

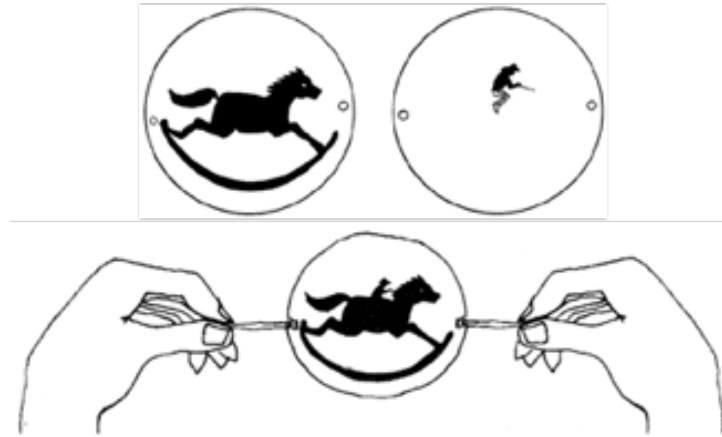


Fig. 2.1.1 - Thaumatrope

Em 1832, Joseph Antoine Plateu¹⁰, criou o **Fenaquistoscópio**. Este aparelho é consequência de um estudo mais aprofundado do fenómeno da retina, onde Plateu descobre que era necessário um tempo de descanso para a retina entre as imagens. E ainda, percebe que para obter uma animação fluída são necessárias 16 imagens. Este brinquedo era composto por um disco de cartão com 16 ranhuras a todo o diâmetro e era preso pelo centro com um parafuso ou algo que o permitisse girar. As imagens eram desenhadas nos intervalos das ranhuras. O objectivo é rodar o disco, espreitar pelas ranhuras e ver por um espelho o seu efeito.



Fig. 2.1.2 - Fenaquistoscópio

¹⁰ 14 de Outubro de 1801 a Setembro de 1883) - físico Belga, doutorado em física matemática pela Universidade de Liège

O **Zootropo** foi criado em 1834 pelo matemático inglês William George Horner, e consiste num cilindro oco com aberturas na parte superior onde se pode ver para o interior. Qualquer desenho colocado no interior pode ser visto pela ranhura do lado oposto. Se os desenhos formarem a sequência cíclica de uma acção e o cilindro girar, ao olhar pela ranhura, pode ver-se o efeito de movimento. Foi um brinquedo muito comercializado, assim como diferentes fitas para entretenimento.¹¹ Outro brinquedo contemporâneo deste é o *stroboscopic*, inventado por Simon von Stampfer, bastante parecido com o *phenakistoscope*, diferenciava-se por ter furos entre as figuras causando a sensação de raios luminosos.¹²



Fig. 2.1.3 - Zootropo

O próximo brinquedo, é resultado do aperfeiçoamento do anterior. Criado pelo gaulês Émile Reynaud no ano de 1877, o **praxinoscópio**, apesar das semelhanças com o **zootropo**, era mais complexo porque envolvia um jogo de espelhos e permitia ter um background e as personagens animadas na frente. Émile foi o primeiro a combinar o praxinoscópio com lanternas e a criar curtas sequências de acção dramática com imagens animadas. As imagens não eram vistas directamente, mas projectadas num espelho circular no interior do aparelho.^{13 14}

¹¹ WILLIAMS, Richard, *The animator's survival kit* / Richard Williams. - London : Faber and Faber, 2001, p14

¹² <https://en.wikipedia.org/wiki/Stroboscope> - site visitado a 30 de Junho

¹³ WILLIAMS, Richard, *The animator's survival kit* / Richard Williams. - London : Faber and Faber, 2001, p14

¹⁴ <https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/brinquedos-opticos/> - website visitado a 30 de Junho



Fig. 2.1.4 - Praxinoscópio

Ainda antes deste, e muito próximo da animação tradicional, o mais famoso brinquedo óptico – o livro mágico ou *flipbook*, como é mais conhecido – inventado em 1868 por John Barnes Linnet.¹⁵ O *flipbook* consiste num bloco pequeno com desenhos sequenciais, não necessariamente cíclicos, com ligeiras diferenças de folha para folha. Segurando as folhas com o polegar e deixando-as *flipar* a uma velocidade constante aparece um pequeno desenho animado.



Fig. 2.1.5 - Flipbook

¹⁵ *ibid*, WILLIAMS, Richard, 2001, p15

Estes brinquedos tiveram uma importância fundamental para a evolução da animação e do cinema em geral. Mas foi a partir destas experiências que o cinema de animação pôde nascer e evoluir.

2.2. Uma nova forma de arte

O pai da animação é o título atribuído a um cartunista de um jornal nova iorquino, James Stuart Blackton.¹⁶ Este conheceu, em 1896, o inventor Thomas Edison que permitiu a combinação entre desenhos sequenciais e fotografia. Esta combinação permitiu que em 1906 fosse apresentado o primeiro desenho animado *Humorous Phases of Funny Faces*. Tem cerca de 3 minutos e é composta por cerca de 3000 desenhos.¹⁷



Fig. 2.2.1 – Frame de *Humorous phases of funny faces*

“The novelty brought explosions of laughter and was an instant hit.”¹⁸

¹⁶ BECK, Jerry, *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*, London, Flame Tree Publishing, 2004, p.12-13

¹⁷ *ibid*, WILLIAMS, Richard, 2001, p15.

¹⁸ *ibidem*

Emile Cohl foi outra figura de destaque no início do século XX. Não há consenso nas diferentes obras sobre qual foi a primeira obra de Emile, uns apontam para o *Fantasmagorie* e outros para o *Un Drame Chez Les Fantoques*, ambos de 1908. Mas a grande contribuição para a história foi ter feito filmes animados em papel, apesar de ter sido pioneiro em técnicas como *stop-motion* com marionetas e objectos animados ou efeitos especiais.¹⁹

Não podemos falar de animação sem referir Windsor McCay, o primeiro a olhar para animação como uma forma de arte e não como algo experimental, científico ou matemático. Apesar de tudo isso ter sido fundamental para se chegar mais além. E mais além é arte. *Little Nemo*, 1911 foi um obra marcante pela complexidade do design dos personagens, a utilização da perspectiva e o uso da cor. Mais tarde, em 1914, Windsor McCay apresenta uma performance entre ele e um personagem animado *Gertie*. *Gertie the Dinosaur* foi um sucesso e trouxe ao de cima o enorme potencial que a animação poderia ter. Foi o primeiro filme animado a ter uma personagem principal que ao interagir com o seu criador demonstrava sentimentos e emoções. *Gertie* é a primeira grande estrela de um filme animado.²⁰



Fig. 2.2.2 – Frame de *Gertie the Dinosaur*

¹⁹ *ibid*, BECK, Jerry, 2004, p. 12

²⁰ *ibidem*, p.14

*“To produce Gertie, McCay drew 10.000 images onto rice paper and then mounted them on cardboard. Once they had been, Mccay was able to flip the drawings through a primitive machine to check his work.”*²¹

As técnicas utilizadas por McCay eram demasiado complexas e demoradas, algo que poderia ser um impedimento à utilização desta forma de arte de uma forma rentável. Desde *Little Nemo* até *Gertie the Dinosaur* já tinha sido criado o primeiro estúdio de animação.

Raoul Barré, um pintor/ilustrador franco-canadiano, foi o responsável pelo primeiro estúdio de animação. Além disso, foi o criador do sistema de animação *peg*. Este sistema mantém-se até aos dias de hoje para a animação tradicional. Consiste num sistema de segurar folhas com uma régua que contem saliências que encaixam no papel com as furações específicas para a forma da *peg*. Este sistema permite manter as folhas sempre no mesmo sítio, assim como os desenhos e ainda, dar a possibilidade de folhear a animação da mesma forma que um *flipbook*, dando uma noção imediata do movimento ao animador.²²

John R. Bray, cartunista que se inspirou no trabalho de Windsor McCay e que visionou as possibilidades de utilizar esta forma artística para fins comerciais. Fundou também um estúdio, inicialmente The Bray Studio e mais tarde – quando Earl Hurd, cartunista e ilustrador, se juntou a Bray em 1915 – The Bray-Hurd Process Company. A grande evolução tecnológica desta união, foi a implementação do processo de pintura em celuloide. Este processo pinta os desenhos, em separado, em celuloide, algo semelhante ao acetato, que permitia dividir os cenários dos personagens, trazendo uma maior liberdade criativa, tornando o meio mais apelativo.²³ (nota bibliográfica?)

²¹ *ibid*, BECK, Jerry, 2004, p. 14

²² *ibidem*, p. 16

²³ *ibidem*

Com a facilitação do meio, animação passou a ser um meio massificado. Assim, começaram a aparecer as primeiras séries de animação e com isto, nasce a primeira grande estrela da animação, *Felix the Cat*, criado por Pat Sullivan, lançado pela Paramount em Novembro de 1919. Tornou-se tão famoso como Charlie Chaplin. O facto de demonstrar emoções criou muita empatia com o público tornando-o num enorme sucesso.²⁴

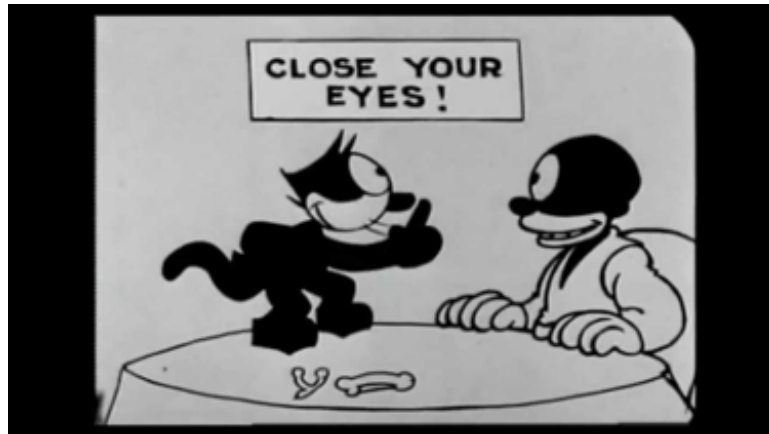


Fig. 2.2.3 – Frame de uma curta-metragem de *Felix the Cat*

Mencionar *Felix the Cat* remete-nos para o aparecimento de Walt Disney, um homem que impulsionou de tal forma a indústria de animação, que se tornou praticamente sinónimo.

Sobre quem seria o Pai da Animação:

*“Ask the man on the street and you are likely to hear the name Walt Disney (...)”*²⁵

O enorme sucesso de Walt teve o seu início com um rato, Mickey Mouse, em *Steamboat Willie* em 1928, o primeiro filme com som sincronizado, um passo impressionante para a época. Seguiu-se *The Skeleton Dance*, 1929, a primeira animação coordenada com uma banda sonora produzida para o efeito. Três anos depois, 1932, o progresso ao nível da cor com *Flowers and Trees*, o primeiro desenho animado totalmente colorido.

²⁴ *ibid*, BECK, Jerry, 2004, p. 18

²⁵ *ibidem*, p.12

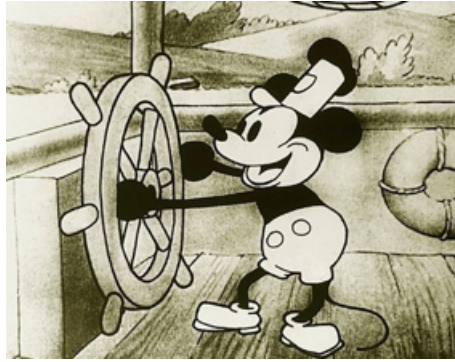


Fig. 2.2.4 – Frame de *Steamboat Willy*

“The brilliant Ward Kimball, who animated Jiminy Cricket in Pinocchio and the crows in Dumbo, once told me, ‘You have no idea of the impact that having these drawings suddenly speak and make noises had on audiences at that time. People went crazy over it.’”²⁶

Walt Disney e a sua equipa não paravam de inovar e em 1933 estreou uma curta-metragem que iria alterar o conceito de animação de personagens e influenciar a temática da presente dissertação. *Three Little Pigs* foi a primeira curta-metragem em que cada personagem tinha personalidade própria e distinta. O *acting* dos personagens foi muito convincente de tal forma que a audiência pode sentir empatia e identificar-se com os personagens. A animação de personagens deixou de ser mover os personagens e passou a ser a sua personalidade a definir a forma como se movem, têm que representar.

²⁶ *ibid*, WILLIAMS, Richard, 2001, p.18

“ *Three Little Pigs (1933)* was a break through : for the first time characters who looked alike, demonstrated differing personalities through their movements. Warner Brothers director Chuck Jones recalled : “ During the 1920’s, all you needed in animation was action, and a good character just had to look pretty. *Three Pigs* changed that by proving it wasn’t how a character looked, but how he moved that determined his personality. All we animators were dealing after the *Three Pigs* was acting”²⁷



Fig. 2.2.5 – Frame de *Snow White and the Seven Dwarfs*

Mais um número um para o Walt Disney Studio foi *Snow White and the Seven Dwarfs*, a primeira longa metragem de animada, que teve a sua estreia a 21 de Dezembro de 1937. Tal como em *Three Little Pigs*, os personagens tinham personalidades bem distintas, especialmente os sete anões. O filme foi um enorme sucesso e permitiu um passo de gigante para os estúdios e a produção de filmes como *Pinocchio* (de 1940) , *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942) e o *Fantasia* (1940), além disso permaneciam as curtas-metragens com Donald Duck e Mickey Mouse. Foram considerados os anos de ouro da animação.

“*Something new was happening there every day, something that hadn’t happened before*”

*recalled Marc Daris one of the “Nine Old Men “ of Disney.”*²⁸

²⁷ *Once upon a time Walt Disney: the sources of inspiration for the Disney Studios.* - 2nd ed. - Munich : Prestel, 2008, p.90.

²⁸ *ibidem* p.81.

Acompanhando a Disney havia outros estúdios que, apesar de não terem a mesma dimensão, produziam obras de grande sucesso: Warner Brothers com os *Looney Tunes* e as suas estrelas Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig, etc; a MGM lançou os famosos *Tom and Jerry*; e Max Fleischer que produziu duas longas-metragens, *Gulliver's Travels* e *Mr Bug Goes to Town*, e ainda os episódios de Popeye, entre outros.²⁹



Fig. 2.2.6 – MGM – *Tom and Jerry*

²⁹ *ibid*, WILLIAMS, Richard, 2001, p.20

2.3. Animação por Computador

Durante várias décadas, a animação tradicional foi suficiente para manter o público entretido e satisfeito. Só a partir dos anos 60 é que se iniciaram pesquisas, entre investigadores e matemáticos – curiosamente, áreas semelhantes às que no final do século XIX deram o mote para o aparecimento do meio – que duraram praticamente uma década que permitiram a criação e renderização de imagens através de computador.³⁰

George Lucas, dono da Lucasfilms, contratou vários investigadores, entre eles Ed Catmull, Ralph Guggenheim and Alvy Ray Smith, para criar um departamento de *computer-research*. Grande parte dos desenvolvimentos eram efeitos especiais e não estavam directamente relacionadas com animação de personagens.³¹

Só em 1984 é que John Lasseter, um jovem animador que tinha saído da Disney, se juntou à equipa da Lucasfilms e realizou a sua primeira curta-metragem em CG³², *André and Wally B*. André é um bonequinho humanóide simplificado e Wally era uma pequena abelha. Estas foram duas das primeiras personagens criadas e animadas totalmente por computador, mostrando algumas técnicas tradicionais da animação como o *squash and stretch*.³³

Em 1986, o departamento de investigação em computador da Lucasfilms foi vendido a Steve Jobs que o transformou naquela que seria uma das melhores, se não a melhor, empresa de animação por computador, a Pixar Image Computer. Durante vários anos realizaram apenas curtas-metragens e anúncios publicitários para terem rentabilidade. Dedicaram-se também ao desenvolvimento de software e criaram aquele que é um dos sistemas de *render* mais utilizados na indústria, o Renderman. A conjugação da ciência com a arte, em 1991, fazia da

³⁰ *ibid*, BECK, Jerry, 2004, p. 18

³¹ *ibidem*, p.270

³² Computer Graphics

³³ O princípio baseia-se na observação de que apenas os objectos duros permanecem inertes durante o movimento, enquanto objectos que não são rígidos, embora mantendo o volume geral, tendem a mudar de forma numa extensão que depende de inércia e elasticidade das diferentes partes do movimento objeto. - *The illusion of Life*, p.47

Pixar um dos melhores estúdios de animação por computador. E foi nesse mesmo ano que Disney fez uma parceria com a Pixar para se realizar a primeira longa-metragem em animação por computador.³⁴

E em 1995 estreia *Toy Story*, o resultado final da parceria Disney Pixar. Um filme sobre brinquedos, algo que era bem conhecido dos animadores da empresa, que podiam ser animados de uma forma credível em vez de outro tipo de personagens. *Toy Story* foi um marco para a animação por computador como *Snow White* tinha sido para a animação tradicional.

Depois disso, o nível de investimento em pesquisa ao nível tecnológico manteve-se sempre bastante elevado, dando a capacidade aos artistas de se expressarem através deste meio sem estarem limitados pela tecnologia. Assim, foi possível produzir até hoje mais 14 longas-metragens e introduzir sempre, de alguma forma, inovações. Alguns dos melhores filmes foram: *Toy Story 2* (1999) e *3*(2010), *Monsters, Inc* (2001), *Finding Nemo* (2003), *The Incredibles* (2004), *Ratatouille* (2007), *Wall-E* (2008) e *Up* (2009). Um leque enorme de personagens, com diferentes personalidades e características e todas animadas brilhantemente.

“No studio has done more for the advancement of computer character animation than Pixar.”³⁵

³⁴ *ibid*, BECK, Jerry, 2004, p. 270

³⁵ *ibidem*

2.4. Emoções básicas

Emoções, de uma forma generalizada, são o que regula a resposta do ser humano aos conflitos e às oportunidades do ambiente que o rodeia.³⁶

Sendo uma resposta, de certo modo, automática, a cada situação determinada, não deixa de ser baseada em memórias de experiências anteriores. Assim, experiências semelhantes, trazem emoções distintas conforme o indivíduo que as experimenta.³⁷

Segundo Paul Eckman³⁸, o aprofundamento desta área torna-se fundamental para o actor, para que este perceba a complexidade das experiências emocionais, de forma a interpretá-las de forma conveniente na sua *performance*. Tem de estar prevenido para o facto das suas próprias emoções não interferirem com o seu desempenho. Para isso, tem de aperfeiçoar as expressões faciais que transmitam a experiência emocional do personagem que interpreta.³⁹ O mesmo se aplica ao animador sendo que “*an animator is an actor with a pencil.*”⁴⁰

Saber expressar emoções, apesar de lidarmos com elas todos os dias, é difícil quando têm que ser transferidas para um personagem que tem personalidade própria. Daí a importância de aprofundar conhecimento sobre o que cada emoção é exactamente e que reacções causa.

Há várias listas possíveis referentes aquelas que possam ser as emoções básicas mas abordaremos apenas as que são referidas por Paul Eckman: medo, fúria, tristeza, repulsa, alegria, surpresa e desprezo.⁴¹

³⁶ <http://www.beinghuman.org/article/basic-emotions> (28 de Junho de 2015)

³⁷ EKMAN, Paul, *Unmasking the face: a guide to recognizing emotions from facial clues* / Paul Eckman, Wallace V. Friesen. - Cambridge: Malor Books, 2003.

³⁸ Psicólogo estadunidense que tem sido pioneiro no estudo das emoções e expressões faciais. Ekman foi considerado um dos 100 mais notáveis psicólogos do século XX.

³⁹ *ibid*, EKMAN, Paul.

⁴⁰ HOOKS, Ed – *Acting for Animators*. 3a Edição. Abingdon, UK, Routledge, 2011, p6.

⁴¹ *ibid*, EKMAN, Paul. p. 23

Definem-se emoções básicas como sendo a fase primária das emoções complexas. Muito semelhante ao sistema de cores em que a mistura das cores primárias vai provocar o aparecimento de cores diferentes mas que têm sempre a mesma base. Emoções complexas são resultado da junção de dois ou mais emoções.

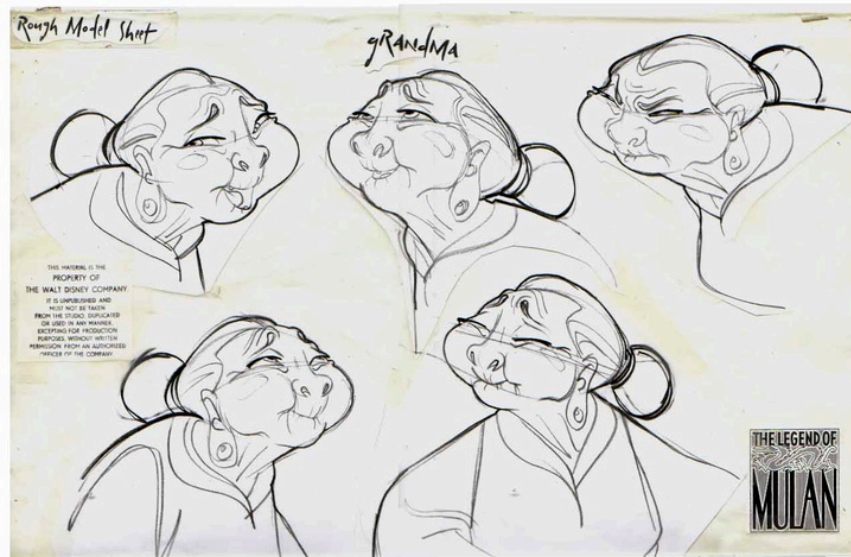


Fig. 2.4.1 – Concept art das expressões faciais da Avó Fá do filme “Mulan” de 1998

2.4.1 Medo

Por ser o sentimento mais relevante no projecto final, vamos tentar abordá-lo de uma forma um pouco mais profunda.

Aprendemos a reconhecer o medo e o perigo muito cedo nas nossas vidas. Avaliamos o que está a acontecer, alertes à possibilidade que algo de mau nos aconteça. Muitas vezes, o sentimento antecede o próprio acontecimento.

*“Fear is so often experienced in advance of harm - you are so successful in spotting danger before pain hits- that it is possible to forget that you can be caught unawares. Thinking planning, evaluating and anticipating do not always protect or even warn you.”*⁴²

Reconhecemos o medo de qualquer coisa que nos possa parecer perigosa: pessoas, animais, entre muitas outras coisas. Este parecer pode ser provocado por instinto ou por experiências passadas. A memória alerta-nos para que uma situação semelhante vivida antes foi negativa.

O terror é considerado como o mais traumático de todas as emoções e é acompanhado por muitas alterações físicas. A pessoa pode ficar pálida, transpirar, respiração ofegante, batimento cardíaco acelerado, contracção muscular e tremores, usualmente nos membros.

Podemos sentir medo com algo pré-planeado, ou seja, com a noção que vai acontecer alguma coisa que é inevitável, que não é do momento. Por exemplo, um aluno que tenha receio de falar em público sabe que terá, independentemente do seu medo, de apresentar o trabalho ao resto da turma.

O medo é um sentimento que, ao contrário de surpresa, pode ser prolongado. Além disso, pode ser um sentimento crescente e contínuo que pode levar à exaustão física e poderá mesmo chegar à morte. Mesmo depois de passar o perigo, podemos continuar a sentir medo, aquilo a que chamamos trauma ou fobia.

Este sentimento tem uma gama desde o medo apreensivo ao terror.

⁴² *ibid*, EKMAN, Paul. p. 47

*“Fear varies in intensity from apprehension to terror. How intense the experience of fear is depends upon the event or your appraisal of the even. When the fear is experienced simultaneously with harm, then the extend of the fear will likely be a reflection of how severe the pain is. When the pais continuous the fear may become more intense if you anticipate even worse pain or intractable pain. When the fear experienced is in response to danger, to the threat of harm rather than to harm itself, the intensity of the fear depends upon your evolutiomn of the extent of the impending harm and your chances of coping with it, avoiding it, reducing it, surviving it.”*⁴³

Expressão Facial: sobrancelhas levantadas e próximas; as rugas da testa estão ao centro, não atravessando a testa por completo; a pálpebra superior fica levantada, deixando a esclera à mostra e a pálpebra inferior fica tensa e mais próxima da íris; a boca fica entre-aberta e os lábios ficam ou tensos ou para trás e esticados.



Fig. 2.4.1.1 – Personagem da curta Metragem da Pixar “Gerí’s game” (1997)

⁴³ *ibid*, EKMAN, Paul. p. 49

2.4.2 Supresa

Provavelmente o sentimento mais rápido dos sete. Não se fica surpreendido prolongadamente, a não ser que a surpresa traga outros factores surpreendentes.

O factor que provocar surpresa não pode ser esperado, nem pode ser esperado ou previsto, caso contrário já não é surpresa.

Qualquer sentido pode ser surpreendido: a visão, o olfato, a audição, o tato e o paladar – o paladar pode ser surpreendido com algum alimento que aparenta um sabor e depois é outro.

Outro factor de surpresa é a comédia, quando se conta uma piada e o ouvinte se deixa embrenhar pela história, há um momento em que o *twist* final provoca o riso pela surpresa por aquilo que não se espera.



Fig. 2.4.2.1 – Personagem principal da curta metragem da Pixar “Geri’s game” (1997)

Expressão de surpresa.

Ao contrário do que maior parte das pessoas pensam, a surpresa é mesmo o sentimento muito curto porque quando se racionaliza o momento então deixa de ser surpresa e é antecedido por outro sentimento. Este que o precede é que vai definir se foi uma surpresa positiva ou negativa.

Expressões faciais: as sobrancelhas são elevadas até fazerem uma curva alta e pele por baixo fica esticada; a testa fica com rugas horizontais; as pupilas ficam dilatadas, a pálpebra

superior sobe e a inferior desce; a parte branca dos olhos fica à mostra toda em redor da íris; o queixo cai para que os dentes e os lábios se separem sem tensão alguma.⁴⁴



**Fig. 2.4.2.2 – Personagem Idosa do filme
“Ratatouille” de 2007 com expressão de surpresa**

⁴⁴ *ibid*, EKMAN, Paul. p. 45

2.4.3 Repulsa

É um sentimento de aversão que pode ser activado pelo simples facto de pensarmos ou provarmos alguma coisa que não gostamos. Pode ser também provocado por acções ou aparências de pessoas.

*“The sight of something you think it might be offensive to taste or smell can make you disgusted. Sounds might also make you disgusted, if they are related to an abhorrent event. And touch, the feel of something offensive, such as a slimy object, can make you disgusted”*⁴⁵

É um sentimento cultural. O que possa ser repulsivo numa cultura pode ser completamente natural e atrativo noutra. As reacções físicas são náuseas e vômitos e envolve normalmente afastarmo-nos de alguma coisa ou alguém como reacção.



Fig. 2.4.3.1 – Personagem Frollo do filme “Corcunda de Notre Dame” (1996) com expressão de repulsa.

*“Disgusted usually involves getting-rid-of and getting-away-from responses Removing the object or oneself from the object is the goal”*⁴⁶

Expressão facial: as zonas que se manifestam mais, normalmente, são a boca e o nariz. O lábio superior é elevado enquanto o inferior fica esticado, mostrando ligeiramente os dentes; o

⁴⁵ *ibid*, EKMAN, Paul. p. 66

⁴⁶ *ibidem*

nariz fica enrugado e encolhido; as bochechas sobem para perto dos olhos; as pálpebras de baixo são puxadas para cima e as sobrancelhas para baixo.⁴⁷

“With disgust you cannot make the variations in facial expression by changing one part of the face, as you were able to do with fear and surprise. The reason for this is the connectedness across facial areas of the muscle movements involved in disgust.”⁴⁸

⁴⁷ *ibid*, EKMAN, Paul. p. 76

⁴⁸ *ibidem*, p.77

2.4.4 Raiva

Provavelmente é a emoção mais perigosa. Quando sentimos raiva somos levados a magoar os outros de uma forma intencional. Há o risco de perder o controlo com este sentimento.

Muitas vezes, é utilizado para desculparmos uma acção da qual nos arrependemos.

Os homens e mulheres têm níveis diferentes de raiva e são educados de forma diferente a reagir a este sentimento. As raparigas são ensinadas a não o mostrar e os rapazes são encorajados a fazê-lo a quem os provoca. É um sentimento que deve ser controlado e os adultos, supostamente, são reconhecidos pela forma como o controlam em diferentes situações.

“Adults are known by how they manage the feeling of anger - “slow-burner”, “short-fused”, “explosive”, “hothead”, “cool”, etc”⁴⁹ (p. 78)

As reacções a este sentimento podem ser: ofender verbalmente ou fisicamente, bater, gritar, desejar mal, exprimir a raiva atacando alguma coisa em representação da pessoa que provoca esse sentimento e rejeição.

“A third major source of anger is someone’s action or statement which causes you to feel psychologically, rather than physically, hurt. An insult, a rejection, an action which shows disregard for your feelings, may anger you. You must care in some way about the person who psychologically hurts you in order to feel hurt and angry about it”⁵⁰

“Anger varies in intensity, from slight irritation or annoyance to rage or fury (...) People differ not only in terms of what makes them angry or what they do when they are angry but also in terms of how long it takes them to become angry. Some people have short fuses and are known for exploding in anger (...)”⁵¹

⁴⁹ *ibid*, EKMAN, Paul. p. 78

⁵⁰ *ibidem*, p. 79

⁵¹ *ibidem*, p. 81

As alterações físicas são: o aumento da pressão sanguínea deixando a pessoa mais avermelhada, as veias da testa e do pescoço ficam mais salientes, a respiração altera-se, o corpo fica mais rijo pela tensão muscular e pode haver um ligeiro movimento de avanço contra a pessoa que o ofende.

Manifesta-se nas três áreas faciais: sobrancelhas baixam e juntam-se; aparecem rugas verticais entre as sobrancelhas; pálpebra inferior fica tensa e pálpebra superior pode baixar consoante as sobrancelhas; os olhos ficam com uma expressão intensa e dura e os lábios ou são pressionados juntos ou abertos numa forma de quadrado como se fossem gritar.



Fig. 2.4.4.1 – Capitão Hulk enraivecido, *Peter Pan* (1963)



Fig. 2.4.4.2 – Merlin zangado *The Sword and the Stone* (1963)

2.4.5 Alegria

É a emoção que maioria das pessoas mais procura sentir e deseja sentir a maior parte do tempo.

*“You may organize your life in order to increase your happy experiences”*⁵²

*“Many people think of happiness as either pleasure or excitement or both, failing to distinguish among these experiences. Pleasure and excitement are separated experiences which often involve happiness, and thus can be considered two possible routes to happy feelings.”*⁵³

É uma emoção positiva, ao contrário do medo e da raiva. Há vários tipos de felicidade. Desde a felicidade por algo que nos desperta interesse, sentimo-nos empolgados; a felicidade pelo prazer, relacionado com sensações físicas, pode ser o prazer de comer ou prazer sexual; a felicidade de alívio, quando uma situação é ultrapassada com sucesso; a felicidade de auto-estima, quando alguém diz que gosta de outra pessoa ou quando alguém elogia o trabalho de outro, no desenvolver de uma criança a aprovação social torna-se recompensadora só por si, elas memorizam estes acontecimentos como “felizes”.



Fig. 2.4.5.1 – Personagem Bruxa do filme “Brave” de 2012 com uma expressão alegre.

⁵² *ibid*, EKMAN, Paul. p. 99

⁵³ *ibidem*, p. 100

*“Happiness varies not only in type (...), but also in intensity. You can be mildly happy, and you can experience ecstasy or joy. (...) It can vary from a smile to a broad grin and, at some stage along the line there can be chuckling as well, or laughter or, in the most extreme form, laughter with tears.”*⁵⁴

A alegria e felicidade são demonstradas através da parte inferior do rosto e as pálpebras inferiores; os cantos dos lábios são empurrados para cima e para trás; sobressai as rugas desde o nariz até ao queixo, formando o hexágono; as bochechas elevam-se e as pálpebras inferiores mostram umas rugas por baixo.



Fig. 2.4.5.2 – Personagem Georges Hautecourt do filme “AristoCats” de 1977 com expressão de felicidade.

⁵⁴ *ibid*, EKMAN, Paul. p. 101

2.4.6 Tristeza

Neste sentimento o sofrimento é silencioso. Qualquer coisa pode deixar-nos tristes, mas as perdas são o maior provocador desta emoção. Perda ou rejeição de alguém que amamos, perda de oportunidade ou a recompensa de um esforço merecido, perda de saúde ou alguma parte do corpo.

“You do not cry aloud but more silent endure your distress”⁵⁵

Não é um sentimento que passe momentaneamente, demora, no mínimo, uns minutos mas o mais provável é demorar horas, dias ou meses.

É um sentimento passivo, não é activo. Pode perder-se a vontade de fazer seja o que for.

*“Sadness is a passive, not an active feeling. Darwin wrote of sad persons that : “They no longer wish for action, but they remain motionless and passive, r may occasionally rock themselves to and fro. The circulation becomes languid; the face pale, the muscles flaccid; the eyelids droop; the head hangs on the contracted chest; the lips, cheeks and lower jaw all sink downward from their own weight””*⁵⁶

Existe sofrimento físico com a tristeza mas mesmo o sofrimento no seu extremo é mais tolerável que o sofrimento causado pelo medo. Podemos viver com a tristeza durante longos períodos de tempo e sobreviver. Muitas vezes, este sentimento é antecedido de angústia.

O primeiro choque ao acontecimento é a angústia e só depois desta passar é que damos lugar à tristeza. Algumas reacções à tristeza é a tendência ao isolamento ou indiferença com o que está ao redor.

“Typically there is a squence in which distress is followed by eithe disbelief or sadness, wich recycles back to distress as some new remembrance of the deceased or some new reminder of

⁵⁵ *ibid*, EKMAN, Paul. p. 114

⁵⁶ *ibidem*

*his death occurs, and over and over again the sequence repeats. As time elapses, all that may remain are periods of sadness, perhaps lasting over months or years.”*⁵⁷

Expressões faciais: os cantos interiores das sobrancelhas sobem, deixando a pele por baixo da sobrancelha triangular; os cantos internos das pálpebras superiores elevam-se; os cantos dos lábios ficam ligeiramente para baixo ou o lábio fica trémulo.⁵⁸



Fig. 2.4.6.1 – Personagem Edgar do filme “Aristogatos” de 1977 com expressão de grande tristeza.



Fig. 2.4.6.2 – Personagem Mrs. Hogenson do filme “The Incredibles” de 2004 com uma expressão de tristeza e desespero completo.

⁵⁷ *ibid*, EKMAN, Paul. p. 115

⁵⁸ EKMAN, Paul, *Unmasking the face: a guide to recognizing emotions from facial clues* / Paul Eckman, Wallace V. Friesen. - Cambridge: Malor Books, 2003. p.34 - 128

2.4.7 Desprezo

É um sentimento onde o indivíduo que despreza se coloca como que superior ao objecto ou pessoa. A pessoa desprezada é considerada indigna e inútil. É uma emoção bastante forte que está normalmente ligada a sentimentos como amargura ou indignação.

O principal impacto do desprezo é a constante desvalorização do outro. É um sentimento extremamente negativo e destrutivo nas relações interpessoais ou sociais. As expressões faciais são semelhantes à repulsa, mas mais contido.



Fig. 2.4.7.1 – Personagem Madraste do filme “Cinderella” de 1950 com uma expressão de desprezo

*“The idea of eating calves’s brain might be disgusting, but never evoke contempt. You might, however, feel contemptuous toward people who eat sutch disgusting things, for in contempt therw is an element of condescension toward the object of contempt”*⁵⁹

⁵⁹ *ibid*, EKMAN, Paul. p.67

2.5 Animação e emoção

Como já foi abordado, quando os personagens animados começaram a transmitir emoções, a definição “dar vida” foi alcançada com muito mais credibilidade. A veracidade emocional cria uma personalidade e esta provoca empatia no público o que permite que este mergulhe na história e se coloque na pele dos personagens com que mais se identifica.

Para se construir um personagem com uma personalidade credível, tem que haver uma reflexão sobre o todo do personagem, muito mais do que aquilo que vai ser apresentado no ecrã. Sendo que cada um reage aos estímulos emocionais conforme as suas experiências, no primeiro segundo em que o personagem aparece, a acção que ele estiver a desenvolver tem de ser baseada neste pré conceito.

O trabalho dos artistas é agarrar a personalidade do personagem e torná-la visível e perceptível. O artista conceptual utilizando formas, caracterização e cor, e o animador utilizando o movimento e as expressões faciais. No capítulo 3, vamos poder analisar personagens animados para termos uma melhor percepção de como os grandes estúdios colocam a teoria em prática.

2.6 Caracterização de personagens conforme a sua personalidade

A caracterização de personagens ou design de personagens, é uma fase fundamental para que o reconhecimento do perfil psicológico do personagem seja rápida e fácil de interpretar pelo público.

É como escolher um actor para um papel num filme. Tem que encaixar na narrativa e ter a aparência, o tamanho e a expressão corporal para aquilo que é necessário representar. Tudo isto, com a liberdade que uma folha branca possibilita.

No entanto, cada parâmetro torna-se um limite para o artista e também serve de guia. O nosso personagem é um herói, um cómico, um vilão? Ou será que tem um traço de personalidade muito vincado, como estar sempre zangado ou sempre apaixonado? Ou será que tem a narrativa tem algo que afecte a caracterização do personagem, como as grandes orelhas do Dumbo?

A forma é a primeira coisa a definir. Cada forma transmite uma personalidade diferente.

Quando o personagem tem uma forma simples, será um personagem simples mas um personagem pode ser composto por diferentes formas e ainda pode ser construído com formas deformadas.

A cada forma é-lhe atribuído um significado. A mesma forma numa posição diferente pode ter significados diferentes.

Círculos são normalmente atribuídos a personagens bons e é conotado como querido ou fofo, normalmente são personagens amigáveis. Um bom exemplo é o Pai Natal. Figura associada a uma época de luz, de alegria e de festa.⁶⁰

⁶⁰ BANCROFT, Tom, *Creating Characters with Personality*, New York, Watson-Guption Publications, 2006, p.33

Quadrado é uma figura que simboliza, por norma, confiança, solidez ou os durões. Pode ser facilmente aplicada aos seguranças de tamanho considerável. Também é muito utilizado em super heróis. Um exemplo disso é Kerchak, o macho alfa da família de gorilas de *Tarzan* (1999).⁶¹



Fig. 2.6.1 – Personagem Kertchak do filme “*Tarzan*” (1999)

Para os personagens mais sinistros ou suspeitos uma forma eficaz é o triângulo. O triângulo voltado com uma das pontas para baixo transmite uma sensação de instabilidade, causa desconforto. Exemplo disso é o vilão de *Alladin* (1992), Jafar.



Fig. 2.6.2 – Personagem Jafar do filme “*Aladin*” de 1992

⁶¹ *ibid*, BANCROFT, Tom, p.34

Por sua vez, um triângulo com a base voltada para baixo já transmite estabilidade.⁶²

Ainda assim, por norma, os personagens triangulares são sempre algo misteriosos. Podemos considerar Merlin como bom exemplo (figura 2.6.3).



Fig. 2.6.3 – Merlin, *The Sword and the Stone* (1963)

“Shapes are all interchangeable. So go ahead—play around with it.(...)”

What works? What doesn't work? Which combination of shapes best describes your character and fullfills the criteria of the story?”⁶³

Estes significados não são a lei, são apenas linhas orientadoras que resultam mas de maneira alguma colocam em causa outras formas para diferentes significados, desde que resulte para o personagem que se pretende encontrar.

⁶² *ibidem*, p. 35

⁶³ *BANCROFT, Tom, Creating Characters with Personality*, New York, Watson-Guption Publications, 2006, p.35

2.6.1 Caracterização de personagens idosos

Um personagem parece mais novo ou mais velho conforme as relações de tamanho das diferentes partes do corpo, de se desenhar ângulos mais arredondados ou bicudos e a quantidade de detalhes.

Quando queremos ter um personagem idoso temos que ter em conta duas questões principais: as partes do corpo que diminuem e as que nunca param de crescer; e a postura que, normalmente, é mais curvada para a frente.

Numa pessoa de idade avançada, os olhos têm tendência a diminuir e a coluna a andar mais dobrada o que afecta a altura e postura. As orelhas, o nariz e os pés nunca param de crescer.⁶⁴ Para além disso, há sempre adereços que se podem acrescentar: óculos, bengala, aparelho auditivo, entre outros. Mantendo sempre a perspectiva de que o importante da funcionalidade para o papel em questão.



Fig. 2.6.1.1 – Arte conceitual da personagem *Mother Gothel* do filme “*Tangled*” (2010) - nova

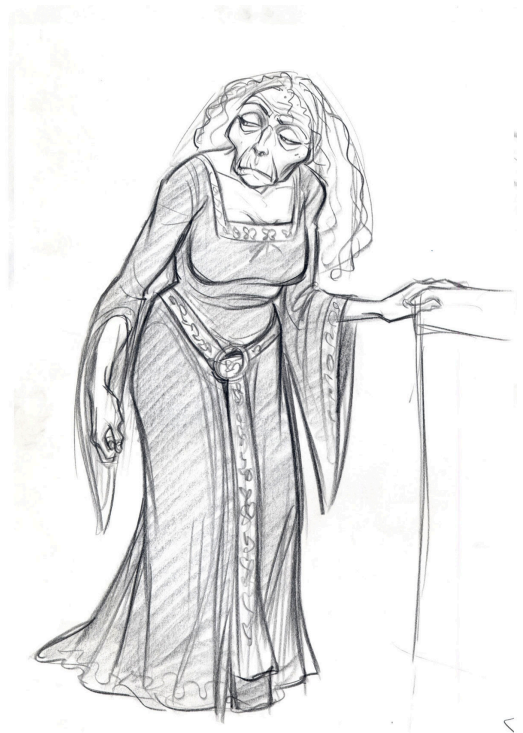


Fig. 2.6.1.1 – Arte conceitual da personagem *Mother Gothel* do filme “*Tangled*” (2010) - velha

⁶⁴ *ibidem*, p. 97

3. Análise de casos práticos

Neste capítulo, vão ser analisados 4 personagens idosos com personalidades bastantes distintas. O objectivo é perceber como esses factores influenciam a sua caracterização e a forma como foram animados quando sentem emoções primárias.

A caracterização dos personagens vai ser analisada pelos seguintes parâmetros: forma, cor e adereços que sejam relevantes para enfatizar traços de personalidade.

Seguidamente, será analisada a reacção dos personagens em diferentes cenas onde transmitam emoções básicas e será feita a comparação entre eles para percebermos se as reacções às mesmas emoções se alteram com a personalidade ou se são semelhantes.

Os personagens que vamos analisar são: **Geppetto** em *Pinocchio* (1940), realizado por Norman Ferguson, T. Hee, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske, Bill Roberts e Ben Sharpsteen; **Madame Adelaine Bonfamille**, *The Aristocats* (1970) realizado por Wolfgang Reitherman; e **Carl Fredricksen** em *Up* (2009), realizado por Pete Docter e Bob Peterson.

A escolha dos personagens foi feito tendo em conta representarem épocas distintas de tempo e acima de tudo, terem personalidades distintas uns dos outros.

3.1 Geppetto



Fig. 3.1.1 Geppetto trabalha em Pinóquio.

Geppetto é um entalhador extremamente amável e generoso. Ele é apresentado a trabalhar na sua melhor peça, uma marioneta a quem ele chama Pinocchio. Vive numa pequena casa acompanhado do seu gato Figaro e de Chloe, o seu peixe dourado.

Tem a casa cheia de peças da sua autoria: relógios de cuco, caixas de música, pequenas estátuas, entre outros. Isto mostra que é um homem muito trabalhador e criativo.



Fig. 3.1.2 - Peças de Geppetto

Geppetto mostra um tremendo carinho e afeto para com os seus animais. E mostra ainda, ser um homem que educa quando insiste com o seu gato Figaro para se despedir da peixinho Chloe. Educa com amor e não com rigidez.

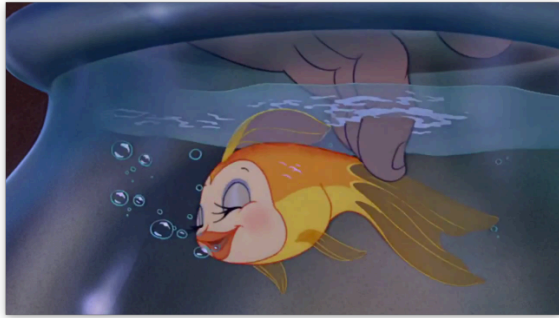


Fig. 3.1.3 e Fig. 3.1.4 - Geppetto acaricia Chloe (peixe) e Figaro (gato)

“Good Geppetto, you have given so much happiness to others, that you deserve to have your wish come true.” – Fada Azul confirma a bondade e generosidade do personagem antes de dar vida ao Pinóquio e conceder o grande desejo que Geppetto tem de ser pai de um menino verdadeiro.

Como alguém que gosta verdadeiramente dos seus, quando Pinóquio não volta para casa, Geppetto procura-o com persistência. Quando é engolido pela baleia, apesar de ficar triste, ele agarrasse às coisas que dão esperança. Cada vez que a baleia comia ele aproveitava para pescar e assim manter-se vivo e, mesmo estando naquelas circunstâncias, o pensamento dele era a preocupação de que o seu filho iria ficar sozinho.



Fig. 3.1.5 - Geppetto sentado no barco à espera de peixe, dentro da baleia.



Fig. 3.1.6 - Reacção de Geppetto quando começa peixe a entrar na baleia.

O momento em que Geppetto fica psicologicamente mais frágil é quando pensa que Pinóquio já não está vivo. Outra característica é o gosto pela música, além das caixas de música, Geppetto canta e toca concertina.



Fig. 3.1.7 – Geppetto chora ao pé da cama a suposta morte de Pinóquio



Fig. 3.1.8 - Geppetto canta, toca concertina e dança com Pinóquio

3.1.1 Caracterização



Fig. 3.1.1.1 - Arte conceptual das poses de Geppetto

Geppetto, sendo um personagem amável e muito carinhoso, tem um design muito arredondado, como podemos observar na figura 3.1.1.1. A forma básica da cabeça, da barriga e até as mãos e pés são círculos. Este exemplo é compatível com o estudo teórico sobre a forma círculo no capítulo 2.6. As formas arredondadas transmitem uma sensação de macio e confortável. Algo que apetece abraçar.

Relativamente aos factores que lhe conferem mais idade, podemos observar as calças apertadas muito acima do umbigo, os óculos na ponta do nariz, os pés e mãos relativamente grandes, face à proporção das restantes partes do corpo.



Fig. 3.1.1.2 – Geppetto pinta as sobrancelhas do Pinóquio

Ao observarmos a figura 3.1.1.2, podemos ainda acrescentar às características de um idoso os cabelos e bigode brancos, as sobrancelhas cinza e a ponta do nariz ligeiramente avermelhada , assim como as maçãs do rosto.



Fig. 3.1.1.3 – Paleta de Geppetto em roupa de dia



Fig. 3.1.1.4 – Paleta de Geppetto em roupa de noite

As vestes de Geppetto, e assim as cores que o compõem, são um pouco dessaturadas com a exceção do vermelho, tanto na roupa do dia a dia como com a de dormir. As cores dessaturadas transmitem simplicidade, o não querer dar nas vistas e até humildade. Por outro lado, o vermelho dá um toque de alegria e criatividade que combina com o personagem.

3.1.2 Emoções básicas

O vídeo em análise encontra-se no anexo A (CD). O vídeo não contém som para a atenção ser mais focada na acção.

Geppetto é acordado por um barulho estrondoso que o assusta. O seu corpo dá um impulso e senta-se imediatamente na cama e os seus olhos fixam a direcção do barulho. As sobrancelhas estão elevadas, os olhos muito abertos e a boca ligeiramente aberta. Ele pergunta quem é e Pinocchio diz: “Sou eu!” e Geppetto, ainda meio tomado pelo sono repete: “Ah! Sou eu...” e volta-se a deitar e no momento a seguir dá outro salto da cama e fica ainda com mais medo por se aperceber que está ali alguém, de facto. O personagem está tenso, por isso, cada vez que o gato mia ele faz-lhe sinal para ficar em silêncio.

Trémulo, acende uma vela, tira uma pistola de debaixo da almofada e começa a andar pé ante pé na esperança de ver alguém. Debaixo dele vai Figaro, o gato. Ambos passam por Pinóquio e não reparam que é ele quem falou. Então, Pinóquio toca na parte traseira do gato que se assusta e dá um salto para dentro das saias de Geppetto e este, sem querer dispara um tiro para o ar. O medo crescente aliado ao susto criou uma reacção descontrolada.

Ainda com medo, mas agora sentado no chão, ele apercebe-se de Pinóquio e a expressão facial altera-se drasticamente em muito breves momentos, as sobrancelhas vão arqueadas para o topo da testa, os olhos ficam arregalados e a boca aberta. Foi uma enorme surpresa.

Um momento onde se sente grande alegria é quando pai e filho se voltam a encontrar no barco. Geppetto corre para o seu filho e de tanta excitação agarra um peixe, mas depois corrige rapidamente o engano com um enorme abraço ao boneco de madeira. Tudo isto, sempre acompanhado de uma expressão sorridente. Outra situação de grande alegria, foi

quando Pinóquio é transformado em menino verdadeiro. Geppetto abraça-o, demonstrando sempre o seu lado carinhoso e fazem uma enorme festa com música, dançando e tocando.

3.2 Madame Adelaide Bonfamille

É uma das personagens secundárias do filme *The Aristocats* (1970) uma senhora da alta sociedade parisiense, muito rica e sem qualquer parente rico. O grande amor da vida dela são os seus gatos: *Duchess*, *Berlioz*, *Marie* e *Toulouse* – as suas maiores companhias. Além destes, a Madame relaciona-se com o seu único amigo, o advogado Georges Hautecourt e ainda Edgar, o mordomo.



Fig. 3.2.1 – Madame mexe no cabelo em frente ao espelho enquanto Duquesa a observa.

Apesar de ser uma pessoa de uma idade já avançada, Adelaide mantém uma figura bonita, uma postura altiva, com classe. É, também bastante dramática, como se vivesse num mundo próprio. O dramatismo compreende-se e é sublinhado pelo facto de, em tempos, ter sido uma famosa cantora de ópera. Este facto compreende-se pela conversa transcrita a baixo, onde os dois falam da participação de Adelaide como Carmen, na obra de George Bizet.

Georges: “*Adelaide, that, that music, it's from Carmen, isn't it?*”

Madame: “*That's right. It was my favorite role.*”



Fig. 3.2.2 – George chega a casa da Madame

No filme, Madame Bonfamille chama George porque pretende deixar a sua grande fortuna em testamento para os seus gatos. Seguidamente, na hierarquia do testamento, vem o mordomo Edgar, por sua vez este está a ouvir a conversa e, depois de ficar chocado, decide livrar-se dos gatos, levando-os para longe de casa. Com o desaparecimento dos bichinhos o mundo de Madame desaba, só voltando a ser o mesmo quando os gatinhos, no final, regressam a casa. No final ela destaca novamente a sua personalidade excêntrica com o anúncio de ter criado um lar para gatos de rua.

3.2.1 Caracterização



Fig. 3.2.1.1 - Madame, arte conceptual de Milt Kahl

O elemento que enfatiza a personalidade desta personagem é a verticalidade. A postura transmite classe e altivez, quase arrogância mas o personagem nunca o demonstra de uma forma muito clara.

No que há forma base diz respeito, este personagem é formado por uma composição composta de triângulos como podemos ver na figura 3.2.1.2.



Fig. 3.2.1.2 - Madame à frente do espelho a dançar

A utilização do triângulo, neste caso, não significa maldade ou sinistro. Tal como foi abordado no capítulo sobre emoções básicas, o triângulo com a base virada para baixo transmite estabilidade e neste exemplo, na parte inferior do corpo. O triângulo que forma o tronco transmite elegância. E, finalmente, a cabeça que também é um triângulo invertido é representativo da personalidade instável, excêntrica e dramática da personagem.



Fig. 3.2.1.3 - Madame, *AristoCats* (1970)

As características que envelhecem a personagem dão-se quase somente ao nível do rosto. Os cabelos brancos, as rugas debaixo dos olhos e os lóbulos das orelhas descaídos, mesmo que disfarçados pelos brincos.



Fig. 3.2.1.4 - Composição em Photoshop com vários *screenshots* do filme *The Aristocats* (1970) com as diferentes roupas da Madame.

As cores da Madame são, fundamentalmente, roxos, cor de rosa e lilás. Ao contrário de Geppetto que tinha as cores dessaturadas, Adelaide é arrojada, tem classe e mostra-o. As plumas são outro elemento que enfatiza este traço na personalidade.

O tempo que passa à espera dos seus amados gatos, demonstra a dor com a cor verde um ligeiramente escurecido como uma forma de superstição que usando algo verde a esperança permaneceria.

3.2.2 Emoções básicas

O vídeo em análise encontra-se no anexo A (CD). O vídeo não contém som para a atenção ser mais focada na acção.

Um sonho terrível, em que os seus gatos desaparecem, faz a Madame acordar sobressaltada e com medo. A parte interior das sobrancelhas, as pálpebras superiores muito abertas e a boca cerrada transmite esse mesmo sentimento. Depois de racionalizado o sonho e passado o susto, a Madame faz um movimento muito teatral, levantando o braço e levando as costas da mão à testa dizendo o quão mau tinha sido o sonho.

Logo a seguir, Adelaide levanta-se e vai confirmar que eles estão a dormir na sua cama, mas a verdade é que desapareceram mesmo e aí ela fica surpreendida por uns breves segundos, retornando ao medo por causa do sonho que já tinha antecedido a descoberta.

Georges dá um elogio em tom de brincadeira à Madame. A expressão facial mostra as pontas dos lábios elevados, os dentes à mostra e as bochechas elevadas. Ao mesmo tempo, levanta a mão e com o dedo indicador aponta para ele repetidas vezes. Sorrindo, baixa ligeiramente a cabeça, como que por vergonha, tente esconder o sorriso rasgado. De seguida, Georges aproxima-se dela e agarra-a para dançar. A Madame está alegre.

A cena seguinte mostra Adelaide à porta de casa, colocando a cabeça para baixo e acenando que não. Ela achava ter ouvido os seus gatinhos novamente, depois de os ter perdido, mas volta a entrar desiludida e triste. As mãos estão agarradas uma à outra como em posição de prece. Logo a seguir, enquanto entra, as mãos soltam-se e a mão esquerda é levada até à testa em sinal de sofrimento dramático, encostando dois ou três dedos.

A Madame Adelaide não transmite mais nenhuma emoção básica. No entanto é impressionante o detalhe da forma como ela, tendo sido actriz, comunica com as mãos.

3.3 Carl Fredricksen, *Up* (2009)



Fig. 3.3.1 - Carl em criança

Carl Fredricksen é o personagem principal do filme *Up* (2009), um filme de Pete Docter e Bob Peterson. A história do filme é sobre um sonho que Carl e a sua esposa Ellie têm, de viajar até uma terra perdida na América do Sul. Por vários motivos do quotidiano, esse sonho nunca se concretiza e Ellie acaba por falecer. Depois disso, Carl torna-se um velho mal humorado e rezingão com tudo o que o rodeia.



Fig. 3.3.2 - Carl e Ellie

Quando se vê confrontado com a obrigação de vender a casa onde tinha habitado quase toda a vida, Carl, decide arrancá-la prendendo-a a balões de hélio. Já no ar, apercebe-se que no seu alpendre vai um jovem escuteiro, Russel, e, mesmo não sendo do seu agrado, partem os dois numa aventura que leva Carl a sonhar novamente.



Fig. 3.3.3 - Casa de Carl levanta voo com balões

3.3.1 Caracterização

Ao longo do filme, Carl passa por uma evolução na sua personalidade e estado emocional, que abrange desde a alegria pura e simples de uma criança, até à frustração/tristeza de um idoso que perde a companheira de toda a vida. Esta evolução acontece, também, na caracterização física do personagem. Já em idoso, Carl é um personagem bastante complexo, face aos anteriores que analisámos. Ele experimenta a gama de emoções básicas completa.



Fig. 3.3.4 – Desenvolvimento de Carl ao longo dos anos



Fig. 3.3.5 – Imagem do filme *Up* (2009) - Carl desce pelo elevador da escada

Analisando a forma básica do personagem através das figuras apresentadas, podemos verificar a metamorfose de uma forma essencialmente circular, para formas de aparência quadrangular. Cada uma das formas transmite uma mensagem totalmente distinta. A forma circular é interpretada como sendo um personagem bom, amigável e doce. A forma quadrangular, por sua vez, representa firmeza e rigidez. Esta é representativa do estado emocional de solidão, tristeza e frustração que o personagem atinge quando alcança a velhice. Velhice esta que é representada pelos cabelos e sobrancelhas brancos, pela diminuição do tamanho dos olhos,

aumento do tamanho e tez vermelha do nariz, aumento das orelhas e pela noção de enfezamento transmitida pela representação da cabeça mais próxima dos ombros.

Os óculos quadrados e a bengala e o laço, são elementos que também enfatizam a velhice do personagem.

Curiosamente, depois de iniciar a sua aventura, percebemos que muito das coisas que Carl utiliza, não é porque precise delas, é porque a sua postura perante a vida era de desistente.



Fig. 3.3.6 – Carl conduz um Zepelim



Fig. 3.3.7 – Carl análise da cor

Carl, perdeu a paixão pela vida. Então, ao nível das cores é um personagem monótono. O castanho escuro cobre o seu corpo, excepto o pedaço da camisa esbranquiçada que aparece entre as calças, o laço e o casaco. Depois de iniciar a aventura, apesar de nunca trocar de cores, remove o casaco, deixando o branco transmitir um estado de espírito mais alegre e leve.

3.3.2 Emoções básicas

O vídeo em análise encontra-se no anexo A (CD). O vídeo não contém som para a atenção ser mais focada na acção.

Carl está no alpendre a falar com Russel numa pose descontraída. De repente passam perto de um penhasco que o faz levantar o braço esquerdo e com o direito segura-se à coluna que inicia o corrimão. Carl descontrai um pouco, mas já não volta a largar a coluna e os seus olhos ficam focados na frente. Do meio do nevoeiro aparece outro penhasco fazendo com que Carl se agarre com mais firmeza e a sua expressão facial fica mais apreensiva: as sobrancelhas sobem, os olhos ficam mais arregalados e a maxilar abre. Quando se apercebe que está a chegar ao chão arregala ainda mais o olhar a quando do embate que o projecta. Após a queda, Carl percebe que está bem e as suas expressões voltam a descontrair. Logo de seguida a sua expressão volta a mudar e ainda com mais intensidade porque aparentemente a casa vai-lhe cair em cima. A verdade é que passa longe e ele corre para segurá-la pela mangueira. Dada a força do efeito do vento nos balões que seguram a casa, a personagem começa a levantar voo com a casa o que obriga Russel a segurá-lo para se manter no chão. Eles são puxados até um penhasco onde param mesmo antes de cair e dá-se emoção com mais intensidade. As sobrancelhas sobem quase até ao cabelo, os olhos arregalam o máximo que podem e boca abre o mais que pode e grita. A cena representa a emoção medo de uma forma gradual crescente até quebrar a postura fechada habitual que Carl apresenta.

A cena escolhida para surpresa é quando o cão Dug fala pela primeira vez. Carl reage com um pequeno impulso que afecta o corpo por inteiro. As sobrancelhas sobem, os lábios apertam um contra o outro e os olhos procuram de onde vem o ruído. De seguida, fica apreensivo por não ter conseguido compreender de onde veio a voz e aí os lábios começam a tremer.

No momento que percebe que é o cão tem um impulso ainda maior, lançando-se ligeiramente para trás. De seguida é tomado pelo medo e coloca as mãos à frente do corpo em sinal de protecção. Tal como tínhamos visto no capítulo teórico 2.4.2, Carl reage rápido à surpresa e é tomado logo de seguida por outro sentimento. As expressões faciais foram igualmente rápidas.

A ave rara, Kevin, e as suas três crias, engolem a bengala de Carl e as bolas de ténis que a compunham. De seguida, regurgitam-nas para o chão. Carl baixa as sobrancelhas e levanta ligeiramente o lábio direito, sentindo nojo do que acaba de assistir. De seguida deixa uma sobrancelha mais em baixo e levanta a outra, coloca um sorriso constrangedor e levanta os braços como quem não se importa.

A casa dos Fredricksen tinha sido toda construída por Carl e pela sua esposa Ellie, incluindo a caixa de correio que, inclusive, tem as marcas das mãos deles. Nesta cena, os homens das obras estão a manobrar uma máquina e vão contra a caixa de correio. Carl, ao assistir a isto fica com o olhar fixo e intenso na caixa e sai de casa a gritar para os construtores. Rapidamente, um dos homens das obras aproxima-se e tenta colocar a caixa no sítio. O velhinho chega passado poucos segundos e agarra também a caixa e os dois ficam a disputar a caixa entre eles até que o homem das obras ganha. Nesse momento, todo valor emocional da caixa vem ao de cima, fazendo Carl perder as estribeiras e dar uma bengalada na cabeça do outro homem. As expressões faciais ficaram mais tensas com as sobrancelhas a serem apertadas uma contra a outra. Seguidamente, agarra-se muito à caixa e fica com remorsos e depois com vergonha e medo e acaba por fugir para dentro de casa.

O momento em que Dug, o cão, vai ter à casa de Carl ver como ficava a situação dele em relação a dono, já depois de terem acontecido todas as aventuras. O homem dá-lhe as boas vindas com uma pose descontraída e movimentos soltos e fluídos e uma expressão sorridente.

No momento em que lhe confirma que irá ser o seu dono, Dug reage saltando para cima de Carl, atirando-o ao chão e este abraça-o e sorri.

Bem pelo contrário, quando a Ellie está no hospital e ele vai vê-la, está cabisbaixa e os movimentos são lentos. O olhar está fixo naquela que é a sua amada, as pontas interiores das sobrancelhas estão elevadas e as pálpebras estão semi-serradas. Carl termina dando-lhe um beijo na testa em sinal de carinho.

Seguidamente, aparece sentado na igreja, completamente só, parado e com o olhar vago. Levanta-se e vai para casa.

Bate à porta um escuteiro. Fredricksen abre, ouve o que a criança tem a dizer sempre com a mesma face e vai respondendo “não...não....não” e de seguida fecha-lhe a porta na cara. Esta foi a cena escolhida para desprezo.

A animação de Carl Fredricksen é um ótimo exemplo de um personagem que vai reagindo ao que acontece conforme aquilo que sente. E aquilo que sente é baseado no que já viveu anteriormente e que, neste caso, foi apresentado ao público, criando uma imensa empatia entre o personagem e a audiência.

4. Projecto

A área que pretendia desenvolver no projecto final, tal como na presente dissertação, foi animação. Sendo assim, o objectivo para o projecto final sempre foi realizar uma curta metragem animada. Para esta longa caminhada, juntei-me ao meu colega e amigo João Moura. Esta união permitia-nos desenvolver as capacidades que cada um pretendia. O João na área do Desenvolvimento Visual e eu na Animação. Percebemos que seria uma aliança que nos permitiria obter um resultado que fosse de encontro às nossas expectativas, que eram bastante elevadas.

O desenvolvimento do projecto ficou marcado por um ano muito intenso de trabalho, com vários altos e baixos, que levaram a um desgaste físico e psicológico que considerámos bastante elevado. Foi uma constante luta para encontrarmos uma ideia simples que ao mesmo tempo mantivesse a audiência agarrada ao ecrã. Os problemas técnicos nunca nos deram descanso e obrigavam-nos a perder grandes quantidades de tempo para alcançar uma resolução. Alguns deles, nunca se chegaram a resolver.

De qualquer forma, ao vemos o resultado final, sentimos que tudo valeu a pena. Não é o melhor projecto universitário de animação do mundo, mas é nosso.

O filme *Night Fright* conta a história de um homem idoso que está tranquilamente a dormir, quando um som interrompe o seu sono e desencadeia uma série de peripécias assustadoras que o transportam para um estado emocional extremo que o levam a saltar pela janela.

4.1 - História

Antes de chegarmos ao resultado final, apresentado na introdução deste capítulo, passámos por várias histórias e procuramos ver o assunto de várias perspectivas.

O primeiro desafio com que nos deparamos foi encontrar os pontos comuns que nos permitissem criar uma história com a qual sentíssemos empatia. Para isso, fizemos um primeiro *brainstorming* onde concluímos que havia dois pontos que podiam ser um bom mote para a história: família e uma espécie de humor negro infantilizado.

A primeira história era sobre um senhor idoso que sofria de stress pós-traumático, por ter participado numa guerra, ficava responsável por tomar conta do neto. A criança, ao aperceber-se que certas coisas provocavam reacções estranhas no seu avô, começava a tirar partido disso para uma brincadeira cujo o final poderia ser trágico. Esta história agradou-nos bastante mas não teríamos tempo de filme suficiente para a contar. Além disso, pela quantidade de acção que ela exigiria poderíamos até não terminar o filme a tempo.

A partir daqui, o objectivo era conseguir uma ideia muito simples. E como é difícil conseguir algo simples.

Durante algum tempo divagámos entre algumas histórias bastante medíocres até que chegamos àquela que seria a base para a história final. Um homem louco está fechado no seu quarto e é visitado pelo seu neto que tinha sido sempre proibido de entrar ali. Isto desencadeia um misto de emoções extremadas, desde a euforia alegre até à agressividade da obsessão, desencadeando um confronto entre avô e neto que termina com o rapaz a empurrar o idoso pela janela.

ta base, fomos lapidando pela construção de diversas histórias até alcançarmos a simplicidade que nos permitiria chegar ao fim com os ingredientes que pretendíamos: uma forte carga emocional, mesmo que baseada numa única emoção, medo, em várias fases; a combinação do cômico com o horror e o suspense; e, apesar da forma muito subtil, o relacionamento familiar entre os dois personagens.

A acrescentar, guardámos uma viragem para o final onde a criança apresentaria subitamente um sinal de loucura ou intencionalidade.

4.2 - *Storyboard*

O *storyboard* é um conjunto de desenhos em sequência cronológica que têm como objectivo ser uma pré-visualização do filme final. Todas as acções devem ser representadas e decididas nesta fase. Assim como, movimentos de câmara e enquadramentos.



Fig. 4.2.1 - Quatro quadros do storyboard, desenhos de João Moura - sequência inicial

Para alguém com pouca experiência, como era o nosso caso, é uma altura do projecto um pouco confusa porque o que existe está na dimensão das ideias e passar para o concreto, na mente de dois jovens realizadores, é perceber que há muitas coisas que ainda não estão pensadas devidamente e outras que não podem ser concretizadas. Esta situação, por vezes, pode voltar a ser encontrada na fase de produção, nomeadamente quando se está a animar, mas sobre isso falaremos mais à frente.

4.2.1 - Animatic

O *animatic* é um video que mostra os desenhos do *storyboard* em sequência com o tempo aproximado do resultado final e, o ideal, seria que fosse acompanhado de uma trilha sonora com os efeitos sonoros mais relevantes, mas no nosso caso isso nunca aconteceu. É uma grande desvantagem porque há coisas que não são perceptíveis se não tiverem efeitos sonoros. No *Night Fright* o avô assustava-se com barulhos e coisas que acontecem fora de campo. Sem som, era simplesmente um idoso aos saltos de um lado para o outro.

4.3 - Design de personagens

O design dos personagens foi desenvolvido pelo meu colega João Moura. O processo iniciou com a procura de várias formas e percebermos qual se adequava melhor à nossa história.

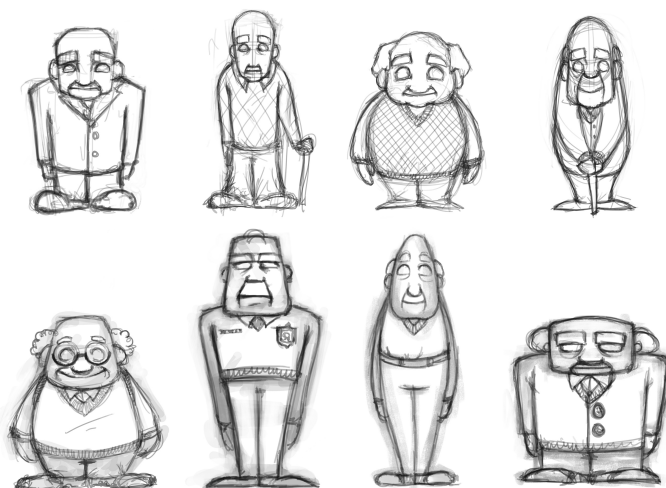


Fig. 4.3.1 - Design do Personagem idoso por João Moura - formas e tamanhos

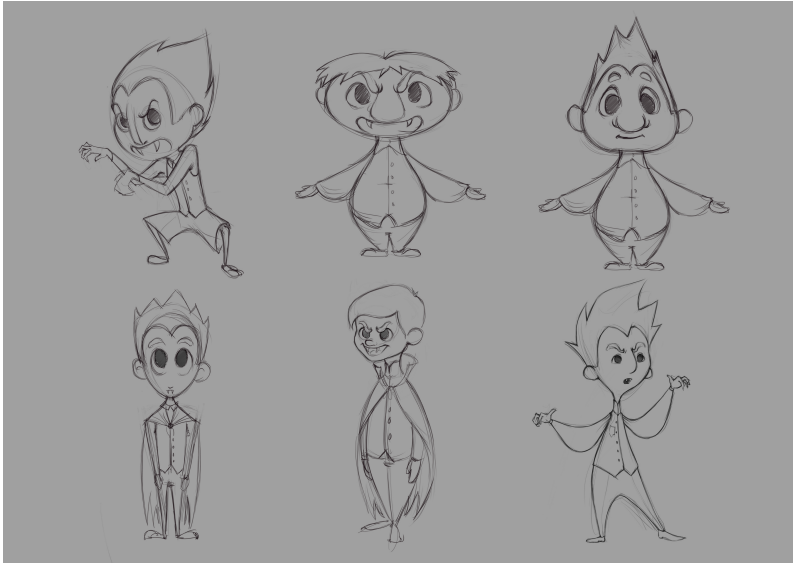


Fig. 4.3.2 - Design do Personagem criança por João Moura - formas e tamanhos

A partir das formas iniciais, podemos perceber que nenhuma se adequava ao que queríamos transmitir no personagem idoso. Alguns eram muito novos, outros muito velhos, outros muito queridos e outros muito quadrados. Decidimos por fazer uma mistura das formas e o resultado está representado nas figuras a baixo. Além da forma decidimos o que o idoso as suas roupas e evitámos a utilização de acessórios, como óculos, para facilitar as fases que se seguiriam.



Fig. 4.3.3 - Design Final do personagem idoso

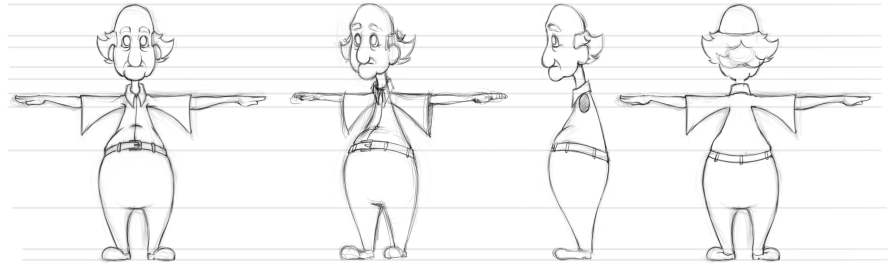


Fig. 4.3.4 - Model Sheet do personagem idoso

Na personagem infantil, a escolha foi fácil porque um dos personagens, pelas suas formas triangulares, transmitia aquilo que era pretendido.

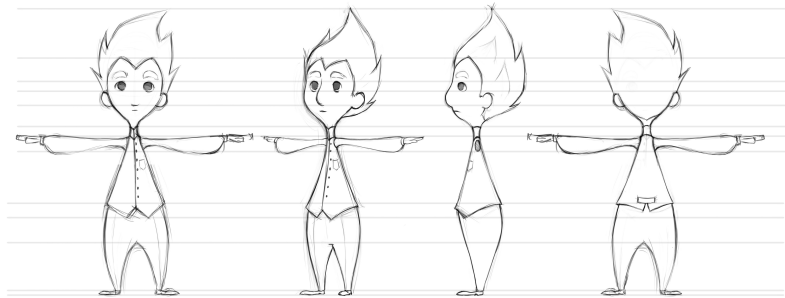


Fig. 4.3.5 - Model Sheet do personagem criança

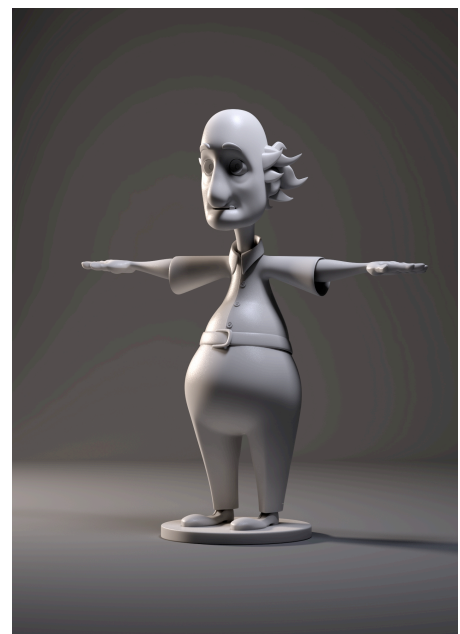


Fig. 4.3.6 - Personagens modelados em 3D

4.4 - *Rigging*, Esqueleto

Terminada a **modelação** seja de um personagem ou de um objecto, obtém-se uma *mesh*⁶⁵ 3D estática como se fosse uma estátua de pedra. Antes de serem animados, objectos ou personagens têm que lhes ser atribuídos deformadores. Tal como o próprio nome indica a sua função é deformar a tipologia. É uma área muito vasta do 3D, ao ponto de várias empresas terem especialistas só para desenvolver esta área. É também de grande complexidade devido a existirem diferentes tipos de deformadores adequados a diferentes fins.

Para o projecto em questão foi utilizado apenas um tipo de controlador. Os sistemas de *Joints*, unidades que representam as articulações de um esqueleto no programa Maya. São estes que definem as zonas onde a tipologia vai dobrar.

Como se pode ver na figura seguinte, os *joints* são colocados no personagem onde se pretende que ele dobre: cabeça, coluna, braços, mãos, pernas e pés. Depois de estarem no local pretendido, aciona-se o comando *attach skin*, isto irá informar o programa de que determinados deformadores estão associados a determinada tipologia. Logo a seguir, é necessário definir as áreas de influência de cada *joint* para que, quando movido, apenas altere a parte do corpo a que corresponde e não outras. A forma de o fazer é através da pintura de pesos onde de uma escala de 0 a 1 definimos qual é a influência que o *joint* tem nos vértices mais próximos.

⁶⁵ Explicar o que é uma *mesh*

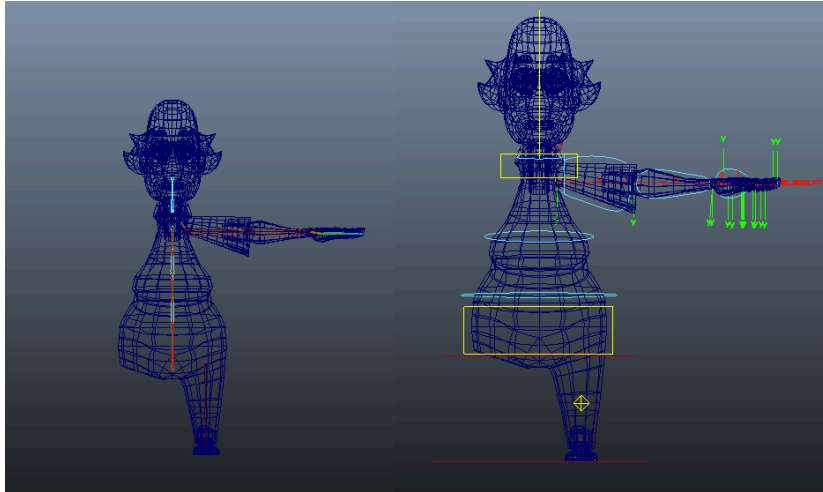


Fig. 4.3.7 - Sistema de deformação de geometria - *Joints* e controladores

Depois de ter o esqueleto nos locais pretendidos é necessário criar controladores para movimentar as diferentes partes do corpo ou do objecto de uma forma mais rápida e segura. Mexer directamente em *joints* pode trazer vários problemas: desde alterar o tamanho de uma parte do objecto ou personagem ou, até mesmo estragar o esqueleto. Os controladores são criados a partir de linhas, normalmente, que depois são conectados com os *joints*, criando assim uma relação de dependência entre controlador e *joint*. Ao mesmo tempo, é possível criar limites nos controladores que os impeça de deformar em excesso a *mesh*.

Após a conclusão do *rigging* o 3D fica com a capacidade de ser movido de forma a criar as diferentes imagens que são necessárias para que a magia da animação seja feita.

O *rigging* é uma fase extremamente demorada e que exige experiência e algum conhecimento de linguagem de código para correr bem. Caso contrário, como aconteceu no presente projecto, o tempo corre e os erros vão aparecendo uns atrás dos outros. Como consequência, o tempo que há para se fazer a animação, aquela que deve ser a fase onde o investimento é maior, fica prejudicada. Para resolver esta questão existem opções muito viáveis de *rigging* automático na internet que poupa várias semanas de trabalho que podem ser aplicadas a animar. No entanto, deve ser do interesse de todos obter algum conhecimento nesta área para

poder, eventualmente, ter que lidar com erros durante a fase de animação ou corrigir erros que hajam nos *rigs* automáticos.

4.5 - Animação

Dar vida aos personagens é das fases mais emocionantes do projecto. A percepção de que aquilo que teve início no mês de Agosto de 2014 pode realmente alcançar um fim.

Como foi referido no ponto 4.2, uma parte da animação deve ser definida no *storyboard*. Assim sendo, a primeira coisa a fazer foi “colar” as poses do boneco 3D com os desenhos do *storyboard* e em simultâneo utiliza-se a temporização que já foi dada no *animatic*. Com isto, pode desde logo perceber-se se o ritmo e as poses estão a funcionar para a história que se quer contar e a partir daí acrescentar complexidade ao movimento. Poderia chamar-se um *pré-blocking*.

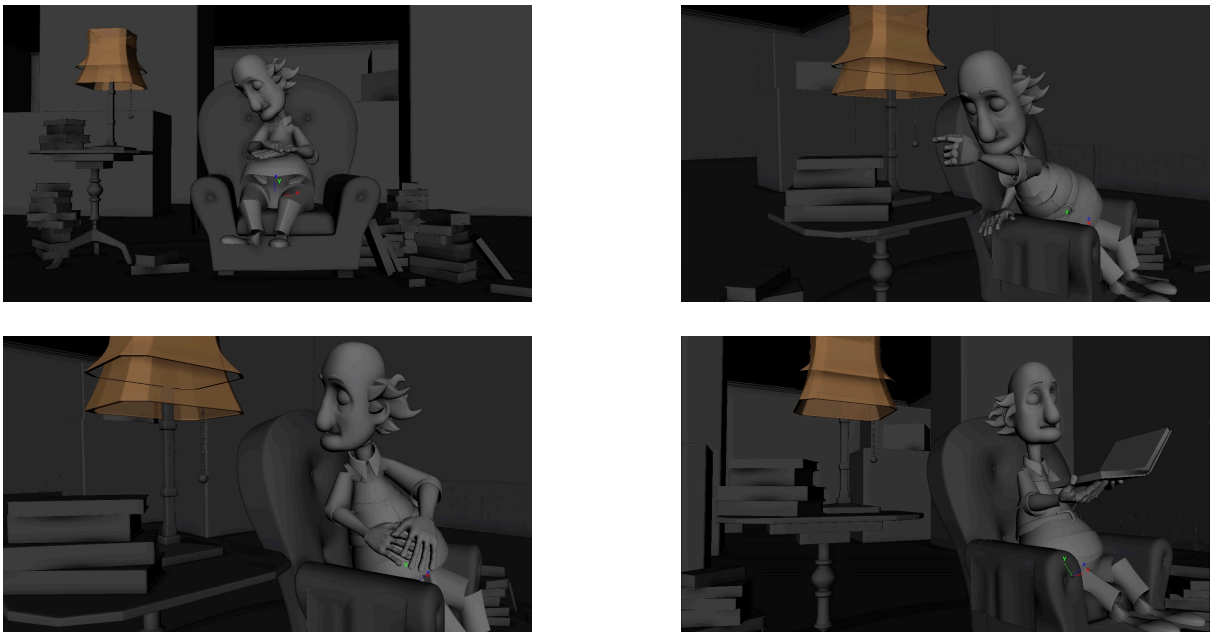


Fig. 4.3.8 - Captura de imagens do *Blocking*

O *blocking* é fase onde se definem as poses chave de todo o filme, idealmente. Aqui há a preocupação de colocar os cenários no seu lugar para definir a posição final de todos os elementos que vão compor a imagem. Maior parte das vezes, nos projectos 3D, e este não foi excepção, os elementos que vão compor o *set* ainda estão a ser modelados e por essa razão colocam-se objectos geométricos simples nos locais onde estes vão estar para criar uma

referência. Ainda no *blocking*, são criadas as câmaras e colocadas nos respectivos lugares de cada plano. É importante salientar o método utilizado para facilitar o trabalho de conjugar todos os elementos – câmaras, cenário e personagens – para que o processo possa ser o mais fácil possível, mesmo que ao início não pareça, e proporcione simplicidade na forma de obter correcções. Para isto, é importante ter todas as partes em ficheiros separados e criar referências daquilo que é necessário no ficheiro correspondente a cada plano. Por exemplo, para o primeiro plano criamos o ficheiro “PLANO_01” e criamos dentro dele a referência para o ficheiro que contém o personagem (que vai ser animado na referência e não no ficheiro original) – “PERSONAGEM_FINAL” – e para o cenário – “CENÁRIO_X_FINAL”. Em que é que isto é útil? Em primeiro lugar, os ficheiros originais não estão a ser alterados o que poupa erros e desconfigurações de trabalho feito anteriormente. De seguida, e provavelmente o mais importante, é que torna possível fazer alterações nos ficheiros originais, caso necessário, e estas correcções são automaticamente conectadas com todos os ficheiros em que o ficheiro esteja a ser utilizado como referência.

A fase seguinte envolve trabalhar em todas as poses chave, de forma a conseguir uma animação com alguma qualidade. Era fundamental para o projecto, sendo que havia busca da transmissão de emoções através das poses corporais e das expressões faciais. As poses-chave correspondem aos extremos das acções dos personagens e os intermédios que definem por onde a acção se desenvolve. Apesar de ainda haver mais fases na animação – intervalos – a falta de tempo obrigou a que o processo ficasse por aqui. Quando se trata de um projecto 3D, o *software* faz os intervalos pelo animador. O que tem de bom é que pode dar a ilusão aos mais leigos que a animação está feita mas a parte menos boa é que os movimentos são lineares e mecânicos o que tira a “vida” ao personagem.

4.5.1 - Emoções e movimento dos personagens

A forma como nos movemos é, muitas vezes, como um espelho da nossa reação ao que sentimos, como já falamos no ponto 2.5 Animação e Emoção.

A nossa preocupação foi transmitir, através dos movimentos dos personagens aquilo que eles estavam a sentir. O personagem principal, o idoso, é apresentado inicialmente com uma pose descontraída e com a sequência dos acontecimentos vai contraindo de uma forma crescente até ser levado pela sua própria mente à loucura. Neste ponto, os movimentos já são menos cautelosos e mais exagerados.



Fig. 4.5.1.1 - Frames do filme *Night Fright* - emoções do personagem idoso

O idoso não se move como um idoso. Quando começámos a fazer o planeamento dos movimentos do personagem, ainda no *storyboard*, definimos que este não se iria mover como um idoso. Ou seja, os seus movimentos não iriam ser afectados por todos os problemas que afectam uma pessoa idosa: dores nos ossos, articulações, etc. A opção foi feita neste sentido porque achámos que traria mais força a alguns momentos e poses mais cómicos, enriquecendo a narrativa.



Fig. 4.5.1.1 - Frames do filme *Night Fright* - vulto

O outro personagem, a criança, quase não aparece, apenas são dados algumas indicações sobre a sua presença até ao final onde se revela finalmente a sua figura. O objectivo é criar todo um *suspense* que ronda em torno de contornos e sombras que assustam o velhinho e depois são desmistificados numa pequena criança quando já é tarde demais. Neste personagem, mais importante do que as poses que ela assume, foi a concepção das suas formas, para que as sombras e contornos pudessem surtir o efeito esperado.

4.4.1.1 - Homem Velho: a escalada emocional

O personagem idoso foi construído como sendo alguém muito dado a superstições e acreditar em figuras míticas ou monstruosas. Esta faceta do velhote é apresentado no filme de duas formas: pelos livros que aparecem nas prateleiras e alguns símbolos, e a própria reação dele quando começa a ouvir os barulhos na sala e se apercebe que não está só.



Fig. 4.4.1.1.1 - Elementos do cenários da sala do idoso

Tomámos estas decisões porque só alguém muito susceptível é que poderia ter uma reação tão extrema como atirar-se de uma janela e pôr fim à sua vida. O “avô”, como era chamado durante a produção, inicia o filme de uma forma muito natural, até um pouco cómica, a dormir, sentado na sua poltrona, com um livro em cima da cabeça.



Fig. 4.4.1.1.2 - Frame do filme *Night Fright* - idoso a dormir

Esta acção é muito comum, excepto o livro na cabeça, de muitas pessoas idosas no seu dia a dia. Normalmente o livro encontra-se no colo em vez de em cima da cabeça.

Quando acordado pelo barulho da porta, o velhinho reage ainda dentro de um estado de tranquilidade, porque tem uma acção normal que é acender a luz e, ao mesmo tempo, demonstra um pouco de receio que é não se levantar da cadeira para ir ver o que é, simplesmente espreita. Além da acção, também as expressões faciais inserem ao filme logo a emoção medo/desconfiança.



Fig. 4.4.1.1.3 - Frames do filme *Night Fright* - sequência de acções do idoso



Fig. 4.4.1.1.4 - Frames do filme *Night Fright*

Nesta fase a criança passa pela primeira vez e ainda provoca um segundo olhar, mas ao não ver nada, o personagem regressa ao seu livro, apesar de se manter-se alerta. Quisemos criar um momento em que há uma tentativa de combate ao medo pela distração.



Fig. 4.4.1.1.5 - Frames do filme *Night Fright* - sequência de acções do idoso

Seguiu-se o momento em que há a percepção de que está mais alguém na sala que não se está a mostrar e isso deixa o “avô” com medo real. E isto vai servir de mote para a escalada de pânico que se vai dar com a sequência de acontecimentos com ruídos, sombras e objectos pertencentes ao próprio velho. Ele percebe que algo se está a aproximar dele e ainda tenta ver o que é até perder o controlo da situação emocional por completo.



Fig. 4.4.1.1.6 - Frames do filme *Night Fright* - sequência do susto final

Quando o vulto está próximo, idoso é assaltado por um terror monstruoso que o faz perder o discernimento. Com o susto da sombra, o personagem impulsiona-se para trás e, já no chão, procura uma saída para o seu estado emocional e com o olhar anuncia-o quando olha para a janela por breves segundos. Nesse momento, a decisão está tomada e depois corre até ela.

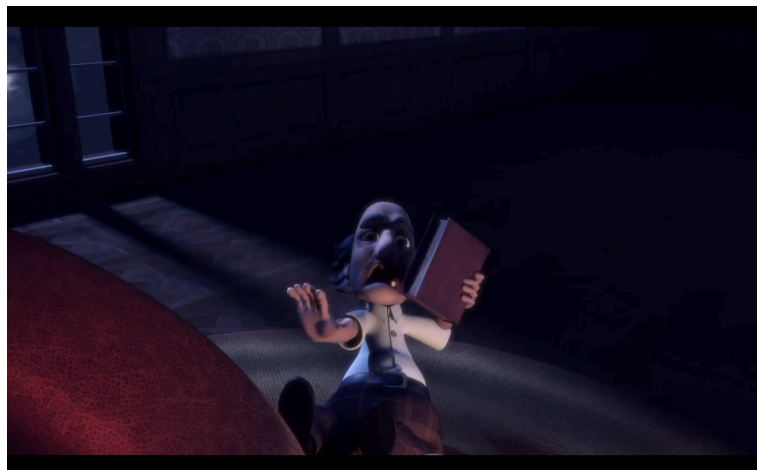


Fig. 4.4.1.1.7 - Frames do filme *Night Fright* - sequência do salto do idoso

4.4.1.2 - Criança: da brincadeira à maldade

A criança é o personagem desconhecido pelo público que é o causador de todas os barulhos que acontecem fora de câmara. Quando a criança foi pensada ao nível emocional era suposto ser um personagem simples.

À primeira vista o personagem parece bastante mau e causador de tudo o que acontece de mal ao velhote. Mas a simplicidade da criança é ao ponto de ser apenas uma criança que gosta de brincar a assustar as pessoas mas nem sequer tem muito sucesso. Ela tenta aproximar-se do outro personagem de forma silenciosa, mas como é tão desastrada nem consegue e atira coisas ao chão e faz imenso barulho. Só a cabeça de alguém muito sugestionável poderia interpretar isso como monstruoso.

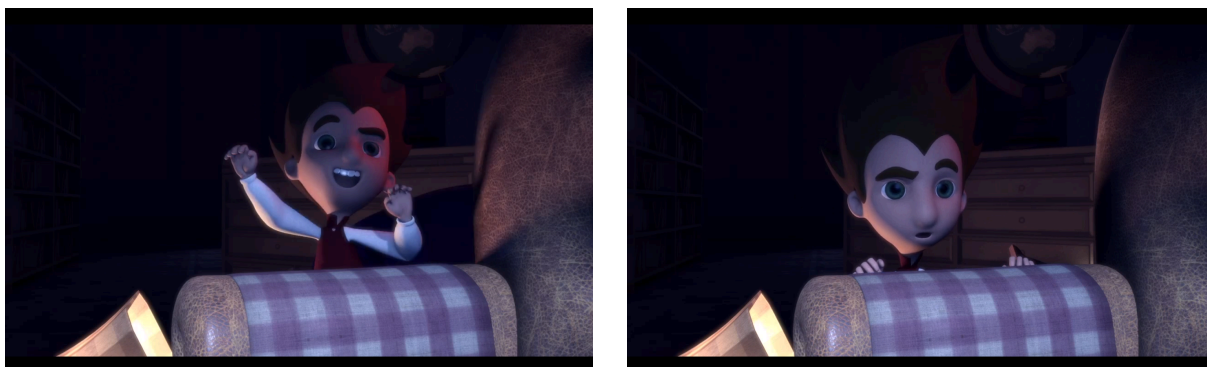


Fig. 4.4.1.2.1 - Frames do filme *Night Fright* - a criança salta para o lado do cadeirão

Quando, por fim, a criança aparece no plano e o público se apercebe da inexistência de perigo naquele ser, o avô atira-se da janela. Ter assistido a esse facto deixou a criança em choque e é nesse momento que revelamos que a pessoa que estava a ter a conversa inicial com o psicólogo não era o “avô” como inicialmente parecia mas o “neto” por causa do que tinha sucedido naquele dia fatídico. Além disso, acontece o grande *twist* do filme que é a criança ter sentido gosto no susto que infligiu ao avô e ter demonstrado um lado sádico e doentio.

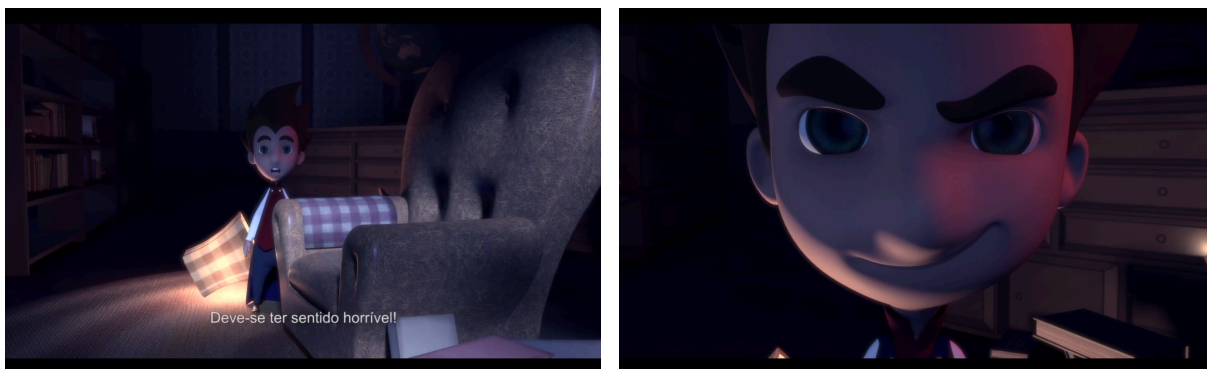


Fig. 4.4.1.2.2 - Frames do filme *Night Fright* - sequência final

5. Conclusão

Com este trabalho podemos concluir que trabalhar um personagem num projecto de animação implica a combinação harmoniosa entre três grandes pontos que foram abordados: caracterização, emoção e movimento/acção.

Para criar uma empatia com o público é fundamental que estes pontos sejam trabalhados, apesar de individualmente e em fases distintas, com o propósito comum de fazer nascer um personagem credível, seja ele idoso ou não.

O personagem tem uma história antes do filme que deve ser revelada através da caracterização e do ambiente em que é inserido. Quando existe um passado, existe toda uma gama emocional e acções resultantes das emoções que o são pelas experiências vividas nesse tempo. Quando o personagem é idoso, a influência desse factor é inflacionada de uma forma colossal. É fundamental para quem pretende animar personagens, e personagens idosos em particular, que consiga compreender a complexidade emocional e transmiti-la no movimento.

Conseguir alcançar esta harmonia potencia a que a mensagem transmitida seja compreendida pelo público que assiste e que o personagem se eternize na memória.

O estudo das emoções foi das fases mais interessantes do trabalho de pesquisa e abriu todo um leque na percepção da realidade que a torna mais interessante. Reconhecer certas acções como resultado de determinada emoção faz com que a análise se torne mais competente e fácil. Ao mesmo tempo, ajuda os artistas a passarem esse conhecimento para as suas obras.

A concretização do filme *Night Fright* foi o momento de maior relevância em todo o projecto. É o culminar de uma caminhada que durante muito tempo não há qualquer vislumbre da “luz ao fundo do túnel”. A perseverança é fundamental para todas as fases do processo.

A opção que tomámos em criar uma história talvez devesse ser alterada por escolher algo já feito. Isto daria a oportunidade de investir mais tempo noutras fases da pré-produção, como storyboard, que depois ajuda a controlar de uma forma mais eficaz o rumo do filme.

Além disso, é importante nas fases técnicas intermédias, especialmente o *rigging*, ter uma noção muito clara das capacidades que o grupo de trabalho auferiu para que o trabalho possa prosseguir com o máximo de qualidade possível. Tal como foi referido no capítulo de projecto, capítulo 4, as fases técnicas exigem uma experiência que permita, aos executantes, minimizar os erros que ocorrem com uma enorme frequência. Se não houver esse tipo de competência técnica é mais razoável procurar outras soluções. Novamente, a questão do tempo investido nas áreas artísticas, como o desenvolvimento visual e animação, ficam comprometidas quando se despende demasiado tempo a tentar resolver problemas técnicos.

Uma alteração importante, seria o uso de referências na animação de uma forma mais eficaz que permitisse delimitar o leque infinito de possibilidades que há e, ao mesmo tempo, garantir a credibilidade do movimento.

Das maiores lições retiradas deste projecto é a importância de trabalhar com pessoas distintas que possam dar um contributo válido em diversas áreas e que estejam dispostas a trabalhar para um resultado final que tenha qualidade.

De uma forma mais pessoal, tanto o trabalho e projecto, trouxeram novas formas de compreender a animação, com mais profundidade. Seria interessante voltar um dia a trabalhar em animação, algo que não acontece de momento, e poder aplicar e aprofundar mais o conhecimento na complexidade que é *dar vida*.

Bibliografia

BANCROFT, Tom, Creating Characters with Personality, New York, Watson-Guption Publications, 2006

BECK, Jerry, *Animation Art: From Pencil to Pixel, the History of Cartoon, Anime & CGI*, London, Flame Tree Publishing, 2004

EKMAN, Paul, *Unmasking the face: a guide to recognizing emotions from facial clues* / Paul Ekman, Wallace V. Friesen. - Cambridge: Malor Books, 2003

HOOKS, Ed – *Acting for Animators*. 3ª Edição. Abingdon, UK, Routledge, 2011

JOHNSTON, O., THOMAS, F. (1981) *The illusion of Life: Disney animation*. New York, Walt Disney Productions

SELBY, A. (2013) *Animation*. Laurence King Publishing Ltd, London

WILLIAMS, Richard, *The animator's survival kit* / Richard Williams. - London : Faber and Faber, 2001

Once upon a time Walt Disney: the sources of inspiration for the Disney Studios. - 2nd ed. - Munich : Prestel, 2008

Webgrafia

<https://en.wikipedia.org/wiki/Animation>

consultado a 30 de Junho

<http://precinema.wordpress.com/2009/10/28/persistencia-retiniana/>

consultado a 26 de Junho

http://animacaosa.blogspot.pt/2015/03/historia-do-cinema-de-animacao-os_29.html

consultado a 30 de Junho

<https://en.wikipedia.org/wiki/Stroboscope>

consultado a 30 de Junho

<https://precinema.wordpress.com/2009/10/28/brinquedos-opticos/>

consultado a 30 de Junho

<http://www.beinghuman.org/article/basic-emotions>

consultado a 28 de Junho de 2015

Filmografia

Aladdin (1992) – Ron Clements, John Musker

Cinderella (1950) – Clyde Genonimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske

Pinocchio (1940) – Norman Ferguson, T. Hee, Wilfred Jackson, Jack Kinney, Hamilton Luske, Bill Roberts, Ben Sharpsteen

Ratatouille (2007) – Brad Bird, Jan Pinkava

Tangled (2010) – Nathan Greno, Byron Howard

Tarzan (1999) – Chris Buck, Kevin Lima

The Aristocats (1970) – Wolfgang Reitherman

The Hunchback of Notre Dame (1996) – Gary Trousdale, Kirk Wise

The Incredibles (2004) – Brad Bird

The Sword in the Stone (1963) – Wolfgang Reitherman

Up (2009) – Pete Docter, Bob Peterson