

Denise Destri Bacic

**A IMPORTÂNCIA DO ACTING NA ANIMAÇÃO:
COMO DAR VIDA A UM PERSONAGEM**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa Catarina
para a obtenção do Grau de Bacharel
em Design.

Orientador: Prof. Me. Clóvis Geyer
Pereira.

Florianópolis
2017

Denise Destri Bacic

A IMPORTÂNCIA DO ACTING NA ANIMAÇÃO: COMO DAR VIDA A UM PERSONAGEM

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 19 de junho de 2017.

Prof. Dr^a Marília Matos Gonçalves
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Me. Clóvis Geyer Pereira.
Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr^a. Monica Stein.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. William Machado de Andrade
Universidade Federal de Santa Catarina

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Bacic, Denise Destri

A importância do acting na animação : como dar vida a um personagem / Denise Destri Bacic ; orientador, Clovis Geyer, 2017.
75 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Design, Florianópolis, 2017.

Inclui referências.

1. Design. 2. Acting. 3. Animação. I. Geyer, Clovis. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Design. III. Título.

RESUMO

O presente trabalho consistiu em animar um personagem de forma que ele demonstre que é capaz de pensar por si próprio, independente do animador, para que assim, prenda o público através de sua identificação com ele. Uma performance que exhibe um bom acting revela um personagem acreditável e apto de gerar empatia de sua audiência, tornando-o memorável e não apenas uma figura se movimentando sem emoções. Este trabalho tem como proposta demonstrar a importância do acting através de um curta animado em cutout 2D digital.

Palavras-chave: Acting. Personagem. Cutout. Animação.

ABSTRACT

The intention of this work is to animate a character in a way appealing to the public through their identification to them where said character demonstrate it is capable of thinking on their own, independent from its animator. A good acting performance reveals a believable character, who's able to make the audience feel empathy, what makes it memorable and not only a moving figure without emotions. This work's proposal is to demonstrate the importance of acting using a 2D digital cutout short animated video.

Keywords: Acting. Character. Cutout. Animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fluxo descrito por Morr Meroz	27
Figura 2 – Fluxo descrito por Okuda e Murakami, em tradução livre ..	28
Figura 3 – Fluxo adaptado	29
Figura 4 – Exemplo de boa silhueta.....	34
Figura 5 – Exemplo de linhas de ação	34
Figura 6 – Exemplo de model sheet.....	35
Figura 7 – Partes separadas para o rigging da personagem.....	37
Figura 8 – Personagem completa	37
Figura 9 – Painel Semântico Universo.....	44
Figura 10 – Painel Semântico Personalidade Coy	46
Figura 11– Painel Semântico Vestimenta Coy.....	47
Figura 12 – Estudo de Forma Coy	48
Figura 13 – Estudo de Cabelos Coy.....	49
Figura 14 – Model Sheet Coy	50
Figura 15 – Estudo de Pose.....	51
Figura 16 – Estudo de Pose.....	52
Figura 17 – Estudo de Pose.....	53
Figura 18 – Cena do Curta	55
Figura 19 – Cena do Curta	56
Figura 20 – Cena do Curta	57
Figura 21 – Cena do Curta	58
Figura 22 – Cena do Curta	58
Figura 23 – Cena do Curta	59
Figura 24 – Cena do Curta	60
Figura 25 – Cena do Curta	61
Figura 26 – Cena do Curta	61
Figura 27 – Cena do Curta	62
Figura 28 – Cena do Curta	63
Figura 29 – Cena do Curta	63
Figura 30 – Cena do Curta	64
Figura 31 – Cena do Curta	64
Figura 32 – Cena do Curta	65
Figura 33 – Cena do Curta	66
Figura 34 – Cena do Curta	66
Figura 35 – Cena do Curta	67

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	15
1.1 ANIMAÇÃO.....	15
1.2 CUTOUT.....	16
1.3 PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO E ACTING.....	18
1.4 OBJETIVOS.....	24
1.4.1 Objetivos Gerais.....	24
1.4.2 Objetivos Específicos.....	24
1.5 JUSTIFICATIVA.....	24
2. METODOLOGIA.....	27
2.1 IDEIA.....	29
2.2 SCRIPT.....	30
2.3 STORYBOARD.....	30
2.4 DESIGN DE PERSONAGEM.....	31
2.4.1 Personalidade.....	31
2.4.2 Estilo Visual.....	32
2.4.3 Pesquisa.....	32
2.4.4 Forma.....	33
2.4.5 Silhueta.....	33
2.4.6 Linhas de Ação.....	34
2.4.7 Exploração.....	35
2.4.8 Model Sheet.....	35
2.5 CENÁRIO.....	35
2.6 ANIMATIC.....	36
2.7 RIGGING.....	36
2.8 ANIMAÇÃO.....	38
2.9 EDIÇÃO DE CENAS E EDIÇÃO FINAL.....	39
3. DESENVOLVIMENTO.....	42
3.1 IDEIA E SCRIPT.....	42
3.2 O UNIVERSO.....	42
3.3 DESIGN E PERSONAGEM.....	44
3.3.1 Personalidade.....	44
3.3.2 Forma.....	47
3.3.3 Model Sheet.....	49
3.4 ESTUDOS DE POSE.....	50
3.5 ANIMATIC E GRAVAÇÃO.....	54
3.6 ANIMAÇÃO E ESCOLHAS DE ACTING.....	55
4. CONCLUSÃO.....	69
REFERÊNCIAS.....	71

ANEXO A.....73
ANEXO B..... 74

1. INTRODUÇÃO

1.1 ANIMAÇÃO

Richard Willians (2009) faz a seguinte pergunta: por que animar? Por que se submeter a tanto trabalho com tantos desenhos e poses? Como ele mesmo escreve, a resposta está no “tempo”. Ser capaz de transformar desenhos estáticos em movimento. Ele afirma ser fascinante ver uma série de desenhos andar, ser uma experiência surpreendente vê-los andar e falar, mas que vê-los andar, falar e pensar, parecer que estão mesmo pensando é como um afrodisíaco. Animação é arte em movimento. Mais que isso, é a arte do movimento (LAYBOURNE, p 12, 1998).

Como o próprio Willians (2009) diz, a humanidade sempre esteve tentando fazer figuras se moverem, desde à pré história, com seus desenhos de animais nas cavernas, por exemplo, desenhos esses com uma soma exagerada de pernas a mais para dar a sensação de movimento na criatura. Mais tarde egípcios pintando os mesmos deuses em colunas, cada qual com uma pequena diferença para a outra, fazendo com que cavaleiros e cocheiros vissem a figura parecer se mover. Gregos por sua vez, com seus vasos decorados seguindo a mesma lógica, figuras pintadas em diferentes estágios de ação, fazendo com que criasse a sensação de movimento ao girá-los.

Ao longo da história, várias formas diferentes de animação são encontradas. Como Laybourne (1998) chama, “animações sem câmera”, são os antecessores dos filmes animados, muitos desses sendo brinquedos que tinham como propósito único entreter com sua ilusão de movimento. Durante um período de mais de cem anos inventores refinaram tais mecanismos, e somado ao avanço tecnológico chega-se a forma em que hoje é conhecida.

Alguns desses dispositivos que não utilizam câmera para criar a sensação de ação incluem: o taumatrópio, brinquedo do começo do século 19, constituído por um pequeno disco, com um desenho diferente em cada lado, preso por dois pedaços de fio, que ao serem torcidos criam a ilusão de ambas as imagens estarem sobrepostas; o fenacístoscópio, criado pelo belga Joseph Plateau em 1832, consiste em dois discos montados em um eixo, um com fendas e o outro com uma sequência de desenhos, que ao serem observados alinhados enquanto o objeto gira, percebe-se a ilusão do movimento; o zootrópio, também vendido como brinquedo em 1867, traduz-se em

tiras de papel com uma sequência de desenhos inseridos em um cilindro com fendas. Ao se girar tal cilindro, e observar através das fendas, parece que a imagem está se movendo; o praxinoscópio, idealizado pelo francês Emile Reynaud em 1877, é uma versão refinada do zootrópio, substituindo as fendas por espelhos. Reynaud abriu caminho para muitos avanços na animação, desde que foi o primeiro a criar sequências de ação dramática em uma tira de 9 metros de uma substância transparente que de uma forma equivale ao filme; o flip book, vendido desde 1868, é um bloco de papel com cada folha desenhada em sequência para ao se passar rapidamente pelas páginas se tem a ilusão de movimento. O processo de “flipar” as folhas é o mesmo que o usado em animações tradicionais, onde o animador desenha os quadros e passa de novo e de novo pelos desenhos para ver se o movimento está funcionando.

1.2 CUTOUT

Entre diversas técnicas de animação que foram se desenvolvendo ao longo do tempo, o *cutout* foi criado inicialmente por animadores independentes que não tinham como se submeter ao difícil e demorado processo de animação em cels, papéis transparentes em que se pintavam os *frames*, usado por estúdios comerciais e animadores profissionais. Essa técnica é uma forma simplificada de animação que permite trabalhar-se efetivamente com personagens e histórias (LAYBOURNE, p. 59, 1998).

Cutout, do inglês, recorte, consiste em mover imagens que foram desenhadas em papel e depois recortadas. Como não exige que se desenhe repetidamente, esse método economiza grande trabalho ao animador, que separa a figura em peças e cria articulações como nas pernas, braços, cabeça e outras coisas conforme necessidade. Com uma câmera posicionada em um estande, essas “marionetes” de papel são seguradas pela própria gravidade contra o cenário, e assim o animador move as partes e tira fotos dos frames a cada movimento. Para manter as articulações no lugar eram usados fios e fita, cola, arames, ou mesmo apenas a força da gravidade (LAYBOURNE, p. 61, 1998).

Porém, algumas situações ainda exigem que se tenha um novo desenho do personagem, como quando ele precisa ser acomodado em uma nova posição corporal, ou quando a aparência do personagem muda drasticamente para um efeito dramático, como por exemplo, ele ser atingido por um raio.

No *cutout* tradicional, se recomenda que se faça o cenário apenas depois de se ter o personagem, para não correr o risco de fazê-lo no tamanho errado. Recomenda-se também, que se faça os personagens em grande escala e com bastante detalhes, para facilitar a movimentação durante a filmagem, bem como ter versões ainda maiores caso precise fazer *close-up* neles (LAYBOURNE, p. 63, 1998).

Quando o *cutout* passou para o digital, primeiramente eram feitas as partes em meio tradicional, e depois escaneadas e levadas a *softwares* como o Adobe Photoshop para serem retirados os fundos e deixá-los transparentes. Com isso, as partes eram levadas à um *software* de animação, como o After Effects para a animação propriamente dita, possibilitando que elas fossem não somente movidas, mas também flipadas, rotacionadas, escaladas, ou mesmo mais ou menos opacas. Esse processo facilitou também o uso dos princípios da animação.

De acordo com a experiência da autora como assistente de animação na empresa *Belli Studio*, em Blumenau, Santa Catarina, bem como na empresa *Impatient Cow Productions*, em Salt Lake City, Utah nos Estados Unidos, é perceptível que hoje o *cutout* digital geralmente não se utiliza de recortes tradicionais, mas sim personagens vetoriais feitos no próprio computador cujas partes e membros são separados em camadas. A criação dos esqueletos e articulações é chamada de *rigging* e é feita através de softwares de animação como o After Effects e Toon Boom Harmony, que se utilizam de processos de parentalidade. Isso significa que as partes podem depender ou não de outras. Nas articulações são colocados pivôs que possibilitam rotação dos membros, funcionando semelhantemente aos fios de junção do tradicional.

Assim como seu antecessor tradicional, o *cutout* digital possui a animação em perspectiva mais restrita e se torna necessária a criação de novos desenhos, e por isso é feito o *rigging* com todas as poses do personagem (visão frontal, lateral, três quartos e de costas), e há a possibilidade de trocar outros desenhos facilmente durante o processo de animação, como por exemplo, mãos, olhos, bocas e o que mais for exigido. Com isso, apesar de ser uma animação limitada, ainda permite uma boa gama de possibilidades.

Por esse projeto não contar com uma equipe para ser desenvolvido, este processo de *cutout* digital foi o escolhido pela autora, já que, assim como dito acima, é uma forma simplificada de

animação 2D, tornando sua execução possível para uma única pessoa dentro do cronograma proposto.

1.3 PRINCÍPIOS DA ANIMAÇÃO E ACTING

“Em nossa animação nós devemos não somente mostrar ações e reações de um personagem, mas devemos mostrar também com ação... os sentimentos desses personagens.” (Walt Disney, apud THOMAS e JOHNSTON, 1981, p. 473).

Segundo Thomas e Johnston (1981) os animadores do estúdio Disney começaram a procurar formas de relacionar os desenhos uns com os outros encontraram técnicas que ajudavam a produzir um melhor resultado. Cada processo desses era discutido, aperfeiçoado e aos poucos foram ganhando nomes. Cada vez que um novo artista entrava para a equipe, era ensinado a usar essas técnicas, quase como se fossem regras. E assim foram determinados os fundamentos da animação, que ajudam a deixar os movimentos mais plausíveis. Eles constituem em:

Squash e Stretch

É o “esticar” e “achatar” da animação. É perceptível na vida real que toda e qualquer coisa feita de “carne” irá demonstrar mudança em sua forma durante uma ação. Por isso se utiliza desse princípio para demonstrar tal falta de rigidez.

Ao se utilizar desse princípio, é necessário lembrar de manter o volume do que está sendo animado. Como um saco de farinha, que se achata ao cair no chão e se estica quando puxadas as suas pontas, se deformando sem perder seu volume original.

Antecipação

Antecipar um movimento antes que ele aconteça faz o espectador ficar preparado para tal movimento. A antecipação indica o que o personagem pretende fazer e pode ser algo pequeno como uma mudança de expressão ou algo amplo como uma ação física. Como por exemplo, alguém se agachar antes de começar a correr, ou pegar impulso antes de lançar uma bola. Poucos movimentos na vida real acontecem sem antecipação, sendo o modo natural das criaturas se moverem.

Staging

Staging tem a origem no teatro. É posicionar os personagens na cena, planejar onde as ações serão feitas. Significa apresentar uma ideia de forma que seja completamente clara, ou seja, ação para de forma a ser compreendida, uma personalidade reconhecida, uma expressão entendida, um humor que afeta a audiência. Em outras palavras, comunicar em toda a sua extensão, a ideia ao público.

Straight Ahead e Pose to Pose

Esse princípio está relacionado a forma de animar, em sentido técnico. *Straight Ahead* é quando o animador faz todos os desenhos sequencialmente do começo ao fim, tendo novas ideias ao longo do caminho até terminas a cena.

Pose to Pose é quando se planeja o movimento colocando as poses chaves antes de partir para a interpolação.

Com *Pose to Pose* se consegue clareza e força, enquanto com o *Straight Ahead*, espontaneidade.

Follow Through e Overlapping Action

Quando se fala em movimento, nada pára completamente de uma vez só, não é natural. Cada coisa vem a parar ao seu tempo, uma parte depois da outra. Isso é observado em algumas situações como por exemplo: quando um personagem possui algum apetrecho, como longas orelhas, cauda ou uma capa, as partes continuam a se mover quando o resto da figura para. O corpo em si possui partes que movem em tempos diferentes, e mesmo que uma delas pare, as outras podem continuar se movendo. Como uma barriga grande que continua pulando pouco depois de o personagem para de se mexer.

Slow in e Slow out

Esse fundamento consiste em se colocar mais *inbetweens* (interpolações) próximos à poses chaves. Faz com que o movimento comece devagar e depois vá rápido (aceleração) ou esteja rápido e termine devagar (desaceleração). Assim ele não fica um movimento constante e deixa a ação mais interessante e dinâmica de acordo com a necessidade.

Arcos

Grande maioria das criaturas se move seguindo um arco. E por isso é importante prestar atenção ao animar um movimento para que ele siga uma trajetória em arco e não em linha reta. Mesmo um lançamento que pode ser em linha reta possui arcos no começo da ação e no fim dela.

Ação Secundária

É aquela ação que suporta uma ação principal, que fortifica a ideia através de movimentos do corpo. Como alguém triste que limpa uma lágrima ao se virar ou alguém que nervosamente coloca os óculos enquanto recupera a compostura.

Timing

O número de desenhos utilizados determina o tempo que a ação ocupará em tela. As personalidades dos personagens são definidas mais pelos seus movimentos do que por suas aparências. Atuação e atitude não podem ser retratadas sem se prestar atenção ao timing.

A variedade da velocidade dos movimentos determina se o personagem está empolgado, nervoso ou relaxado, por exemplo.

Exagero

Quando se fala em exagero, não significa exatamente fazer um desenho extremamente distorcido ou uma ação tão violenta que se torna perturbadora, mas sim fazer uma caricatura da realidade, algo que seja convincente e que toque as pessoas.

Se um personagem está triste, faça-o mais triste, contente, mais contente, preocupado, mais preocupado, e assim por diante.

Solid Drawing

O desenho é de extrema importância para a animação, e para uma forma ser “animável” ela deve ter volume e ainda ser flexível, ter força sem ser rígida e dar oportunidade às ideias e movimentos.

O personagem deve parecer o mesmo, não importando o ângulo que esteja.

Appeal

Appeal é o que é atraente de se ver, o que as pessoas gostam de ver, seja o charme, o design prazeroso, simplicidade, etc.

Espectadores gostam de ver coisas que são atraentes para eles, seja uma expressão, um personagem, um movimento ou uma história.

Desenhos fracos, formas desajeitadas e movimentos estranhos têm baixo appeal, ou seja, são pouco atraentes.

Antes mesmo desses princípios serem colocados no papel, Walt Disney escreve uma carta em 1935 para Dom Graham (respeitado professor incubido de treinar animadores do estúdio Disney) onde ele coloca:

Um bom animador combina: boa habilidade com desenho; conhecimento e apreciação de acting; habilidade de pensar e usar piadas; conhecimento em construção de história e valores da audiência; conhecimento e entendimento de todas as rotinas detalhadas e mecânicas envolvidas em seu trabalho, para assim ser capaz de aplicar suas outras habilidades sem se tornar preso pela falta de técnica. (USHER,2010).

Dentre os itens citados por Disney, foca-se no “conhecimento e apreciação de *acting*”. Não apenas Thomas e Johnston, mas vários outros autores colocam uma sessão quase própria em suas publicações sobre *acting*. Cada vez mais se vê livros dedicados somente à esse tema direcionado para animação. Mas o que seria o *acting*?

Do inglês, *acting* significa atuação. Segundo Antoning Artaud: “O Ator é o atleta do coração”, e Hooks (2011), complementa dizendo que o animador de personagens também o é. Conforme ele, o trabalho do animador é fazer com que seu público se identifique com os sentimentos de seu personagem, ou melhor, criar no espectador o sentimento de empatia pelo personagem.

Empatia, do grego, com o radical *pathos* caracteriza a qualidade que excita a emoção, etimologicamente falando denota “dentro da emoção”, “junto com a emoção”. Segundo o Dicionário Global da Língua Portuguesa, significa: identificação profunda, ao ponto de se sentir como se fosse o outro. Conceituado por um tratadista:

Empatia é a capacidade que possuímos de penetrar a personalidade alheia para obtermos uma previsão, uma antecipação, uma avaliação o mais seguro possível das suas reações. Enquanto a simpatia pode criar uma expectativa otimista e a antipatia uma previsão pessimista, constituindo ambas uma visão deformada pelo sentimento, a empatia é uma identificação psíquica. (ENCICLOPÉDIA DIDÁTICA DE INFORMAÇÃO E PESQUISA EDUCACIONAL, 1987).

Isso significa que o espectador deve ser capaz de sentir o que o personagem está sentindo. Para isso, deve-se ser capaz de fazer com que o que está sendo animado parece ter autonomia. Do grego, autonomia significa “aquele que rege a si mesmo com sua própria lei”, e isso consiste em fazer o personagem parecer que é independente de seu animador, que é capaz de fazer suas próprias decisões, não ser totalmente previsível, e o mais importante, parecer que tem vida própria e é capaz de sentir e pensar por si só (HEYES, p.15, 2013)

Segundo Thomas e Johnston (1981), as histórias que antes eram contadas apenas através de incidentes, circunstâncias, foram mais e mais contadas pelas reações dos personagens a eles. Apesar dos incidentes em si continuarem sendo cruciais à história, se tornou mais importante como os personagens se sentem em relação à eles. Assim como colocado por Hooks, mover ilustrações não cria a ilusão da vida, que os personagens devem pensar e terem emoções. O que faz o personagem ser plausível, e capaz de prender a audiência ele deve ir além de algo com roupas que anda.

Percebe-se como conhecer os personagens com que se está trabalhando e saber a fundo sua personalidade e o que pensa e sente, é imprescindível. Como Thomas e Johnston (1981) expõem, animar de forma bela não é o que faz rir ou traz lágrimas aos olhos. Tanto Glen Keane quanto Andreas Deja, ex-animadores da Disney, em entrevista disseram que se pudesse saber de algo quando começaram mencionam frase de Ollie Johnston para eles: “Não desenhe o que o personagem está fazendo, não anime desenhos, desenhe, anime, o que ele está pensando, os sentimentos.” (THE ANIMATION PODCAST, 2015).

Eric Goldberg, animador que ainda continua nos estúdios Disney, também em entrevista, fala sobre como decidir o *acting*: “É como ter uma caixa de tinta em que você precisa escolher entre as cores. Como criar uma paleta limitada para os personagens.”. Ele complementa que para torná-los únicos, é preciso dar comportamentos à eles que nenhum outro personagem do filme já tenha. Se o personagem é cínico e resmungão, como Phil, de Hércules, então anime-o sendo assim, cínico e resmungão. Ele exemplifica, se Pocahontas sorri, é porque está em paz com a natureza, porque sente a beleza que há ao seu redor. Se Phil sorri, ele está provavelmente pensando em algo irônico e cínico. Ambos são sorrisos, mas é preciso filtrá-los com a personalidade dos personagens (THE ANIMATION PODCAST, 2015).

Lenda da animação Disney, Milt Kahl foi perguntado como ele planejou certa reação em determinado personagem, e sua resposta foi: “Essa é a uma observação errada! Não pense nisso desse jeito! Eu apenas me concentrei na performance - isso que é importante! A encenação que é o assunto. Você ficará todo enrolado se pensar nisso de forma técnica.” (WILLIAMS, p.9, 2009)

Como Thomas e Johnston (1981) insinuam, todas as habilidades do animador são trazidas à tona ao se criar emoções verdadeiras. O escritor pode desenvolver a atividade certa para o personagem atuar, e o diretor e o responsável pelos *layouts*, podem deixar a apresentação gráfica satisfatória, mas quem deve pensar profundamente na personalidade dos personagens é o animador. Ao animar tais emoções, é perceptível o conhecimento dos fundamentos, de história, de desenvolvimento de personagem, análise de ação, *acting*, e conhecimento da vida em si, por parte do animador. Cada personagem deve ser tratado de maneira diferente, pois cada indivíduo irá expressar suas emoções à suas próprias maneiras. Portanto, sinceridade é a palavra chave ao se falar em transmitir emoções de forma acreditável.

De acordo com Tom e Tony Bancroft (THE ANIMATION PODCAST, 2015), ex-animadores Disney, até mesmo um ciclo de caminhada faz parte da performance, que se deve pensar em como seu personagem iria de A a B, no sentido de pequenos detalhes, como confiança, pretensão, etc.

Com isso, compreende-se como um bom conhecimento de *acting* faz diferença em uma animação. Como o *acting* transforma apenas desenhos em movimento em personagens autônomos, que pensam e parecem realmente ter vida própria. Esse projeto tratou de como criar

um personagem plausível com atuação forte, demonstrando como isso faz diferença em uma história.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo Geral

É objetivo geral deste projeto demonstrar através de uma animação de curta duração o conhecimento obtido através de pesquisa, experiência acadêmica e em estágios dentro no mercado de animação, a importância de se utilizar do *acting*. Mostrar que para deixar uma história mais interessante, não basta somente mover as imagens, mas sim entender e dar vida ao personagem.

1.4.2 Objetivos Específicos

Objetivos específicos deste projeto incluem:

- Criação de personagem com histórico, personalidade e repertório consistentes;
- Animar um personagem com forte atuação e apresentar um curta animado finalizado que demonstre a importância de se dar vida ao personagem;

1.5 JUSTIFICATIVA

Ao se tentar entrar no mercado de trabalho na área de séries e filmes animados, é perceptível que vários estúdios exigem de seus animadores um bom conhecimento de *acting*. Muitos estudantes e aspirantes a animadores assumem que demonstrar em seu portfólio que são capazes de utilizar os princípios da animação, de animar ciclos de caminhada, *bouncing balls*, e outros exercícios básicos que são de extrema importância para sua formação, é o que seus futuros empregadores gostariam de ver.

Mas a realidade se mostra diferente. Grande maioria dos estúdios de animação, sejam grandes ou pequenos, não estão interessados em ver tais exercícios, desde que assumem que o animador já tem bom conhecimento disso. Uma das coisas que exigem é um bom conhecimento

de *acting*. Se o portfólio apresenta uma boa performance de personagem, ele já inclui indiretamente os princípios da animação e demonstra que o animador tem uma base sólida e que está apto a trabalhar com projetos que exigem personagens com personalidades.

De acordo com Heyes (2013), o que falta na ilustração é atuação e performance, que sem isso não importa o quão boa uma ideia é, no mínimo, não chegará ao seu potencial máximo.

Por ser um assunto pouco explorado durante a formação acadêmica do curso de design voltado para animação na UFSC, e ser extremamente importante para a área de produção de séries e filmes animados, “*acting*” foi o tema escolhido para esse projeto.

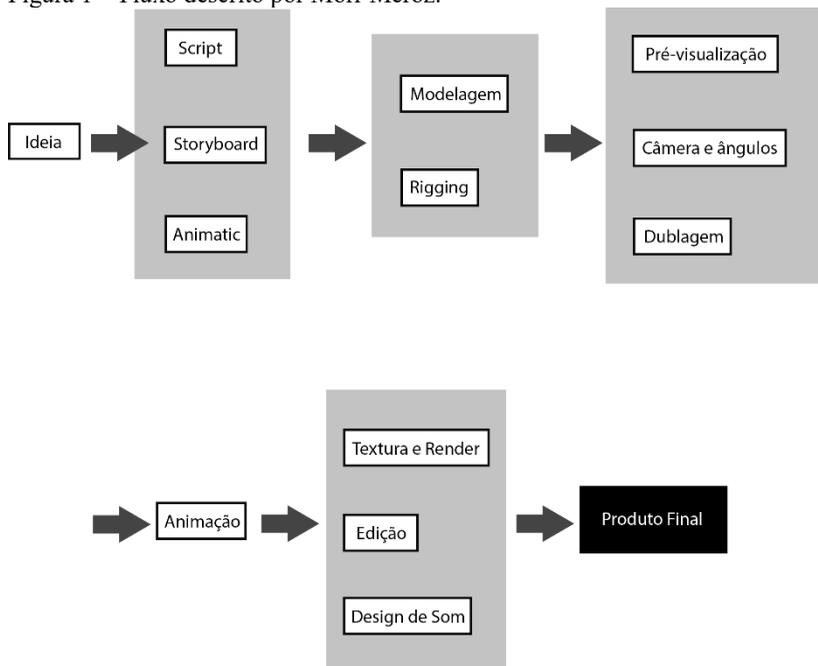
2. METODOLOGIA

Como o projeto propôs a criação de um curta de animação, a metodologia escolhida para seu processo de produção foi a usada no livro digital *Making an Animated Short*, escrito por Morr Meroz (2014).

Por ser uma metodologia aplicada para um curta em 3D, ela foi adaptada conforme necessário para se enquadrar na criação de uma animação em 2D em *cutout* digital. Tal adaptação foi feita usando o livro *アニメの基本バイブル* (Bíblia Básica do Anime, em tradução livre), escrito por Okuda Seiji e Murakami Yutaka (2005), bem como o livro *My Approach to Character Design and Animation*, do animador brasileiro Sandro Cleuzo (2013).

O modelo proposto por Meroz inclui o seguinte fluxo descrito na imagem a seguir.

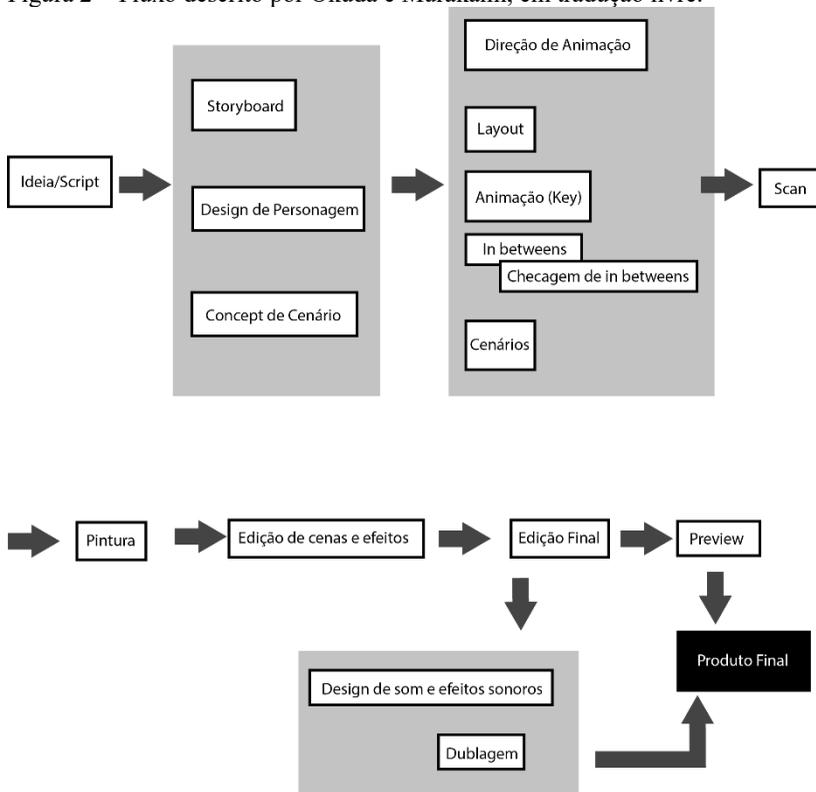
Figura 1 – Fluxo descrito por Morr Meroz.



Fonte: Autor

Por ser um modelo baseado na produção japonesa, a metodologia na imagem a seguir contém sessões direcionadas à animação 2D tradicional, em equipe.

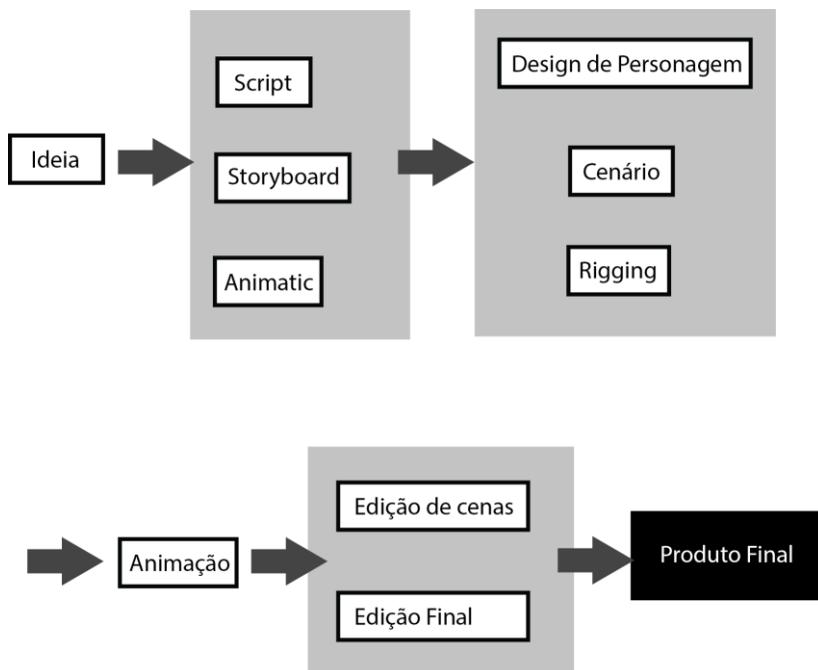
Figura 2 – Fluxo descrito por Okuda e Murakami, em tradução livre.



Fonte: Autor

Adaptando as metodologias, chegou-se ao seguinte fluxo que será usado:

Figura 3 – Fluxo adaptado.



Fonte: Autor

Para a adaptação do *acting* no projeto, durante a fase de animação e design de personagem serão utilizados métodos propostos pelo livro *Acting and Performance for Animation*, de Derek Heyes e Chris Webster (2013).

2.1 IDEIA

De acordo com Meroz (2014), ao se pensar em uma ideia para um curta animado, é necessário saber qual o interesse ao se produzir tal curta, ou seja, conhecer as suas limitações e delimitar suas prioridades. Ele sugere um método restritivo de se chegar nas ideias, de acordo com as habilidades do animador e prioridades do projeto.

Hayes (2013), por sua vez repete várias vezes a importância de se ter uma boa história. De acordo com ele, uma boa ideia somado à uma animação mal feita, pode resultar num bom filme. Uma ideia ruim com

animação boa, resultará em um filme ruim. E uma ideia boa com uma boa animação, pode ser um vencedor de prêmios. Ele completa que para um filme não correr o risco de morrer na praia, ou não alcançar seu potencial máximo, não importando o quão boa é a ideia, é necessário que a animação tenha uma boa atuação.

2.2 SCRIPT

O *Script* é a forma escrita em detalhes da ideia. A história descrita do que acontecerá em tela. Meroz (2014) realça que quanto mais diálogo se tem na história, mais importante é de se ter o *script*, e não pular direto ao storyboard.

Hayes (2013) alerta a não colocar no *script* coisas que que a câmera não mostrará, mas que ao mesmo tempo, ao escrevê-lo, lembrar que boas histórias precisam de um “*backstory*”, ter em mente que os eventos que acontecem no presente chegaram a acontecer por outros eventos passados. O *script* não deve conter esses eventos, mas quem está escrevendo deve saber que eles existem, ainda mais se quiser que a personalidade dos personagens façam sentido.

Nessa fase, não se coloca movimentos de câmeras e ângulos, por exemplo, apenas *o quê* conterà na história, e não *como* será feito (BRAGAGLIA, p. 30, 2014).

2.3 STORYBOARD

Storyboard é uma sequência de desenhos que transmite como o filme parecerá. É uma fase essencial para se ver como o filme irá se mostrar e que sentimentos passará. Composição e ângulos de câmera são decididos nessa fase, e é algo usado não somente na animação, mas também por cineastas, escritores, produtores e designers de efeitos especiais, já que uma série de rascunhos pode se tornar literalmente o esqueleto do filme prosuzido (LAYBOURNE, p 100, 1998).

Não há uma convenção para como os *storyboards* devem parecer, então é possível encontrar desenhos extremamente rascunhados, em preto e branco, alguns em cores, e outros com grande detalhamento. Meroz (2014) sugere que se adicione descrições e se escreva as falas que acontecem nos quadros para facilitar a transmissão da história, bem como colocar indicações de movimento de câmera, e cores para se diferenciar objetos.

Algumas das funções do *storyboard* incluem: conceitualização, ou seja, usar o *storyboard* como uma ferramenta de organização da ideia

e estrutura do projeto, tornando o conceito mais acessível e possibilitando o estudo mais objetivo da ideia; momentos chave, não importante se o projeto apresenta uma história ou é uma peça abstrata, o *storyboard* deve demonstrar quais são os momentos mais importantes; fluxo e transições, onde o *storyboard* serve para se sequenciar e ordenar as cenas, para torná-las compreensíveis para o público, e não confusas, bem como para se determinar as transições que haverá entre tais cenas; e logística, onde se observa se o projeto exige mais ferramentas do que se tem disponível, ou se é necessário aprender novas técnicas, quanto o projeto custará, e se será possível completá-lo no tempo determinado (LAYBOURNE, p. 103, 1998).

2.4 DESIGN DE PERSONAGEM

Por ser uma fase de extrema importância para este projeto, já que para se ter um bom *acting*, é necessário ter um bom conhecimento do personagem em que se está trabalhando, a sessão de design de personagem será baseada no livro de Sandro Cleuzo (2013), e separado em subseções. São elas: personalidade, estilo visual, pesquisa, forma, silhueta, linhas de ação, exploração e *model sheet*.

2.4.1 Personalidade

Personalidade é a primeira coisa que se deve definir em um personagem, ou seja, quem ele é. De acordo com Hayes (2013), não são categorias que representam um personagem, já que se tirar todas as caracterizações supérfluas de estereótipos de cowboys ou astronautas, por exemplo, o que sobra são personalidades reais, como as de pessoas reais. Ele afirma que são os traços humanos que chamam a atenção num personagem, e não o que eles vestem ou o papel que interpretam.

A fim de se criar personagens plausíveis, é necessário conhecê-los de dentro para fora, e não o oposto. Perguntar-se se o personagem pode ter uma vida fora do que é mostrado na tela é um bom começo, se é possível para ele viver uma vida por fora o *script*.

Hayes (2013) sugere que se faça várias perguntas a respeito do que seu personagem faria quando a câmera não está sobre ele, como por exemplo: o que ele faz em seu dia livre? Se ele dorme até tarde ou levanta cedo, se sai de casa aonde iria? Onde esse personagem mora? Que tipo de casa ele tem? É na cidade, ou no interior? Como ele decora a casa? Ou ele não possui onde morar? Se não, como chegou nessa situação?

Seguindo o pensamento de Heyes (2013), quando se sabe onde ele mora, chega-se nas perguntas: com quem ele mora? Se mora sozinho, com os pais, amante? Se ele tiver um parceiro, que tipo de pessoa seria ele ou ela que ele escolheria para se envolver? E assim as perguntas podem continuar, criando cada vez mais a personalidade de seu personagem.

Depois de se ter uma ideia de quem ele é, Hayes (2013) sugere ir além e descobrir quem ela era. Mesmo que essa *backstory* não tenha pertinência no roteiro, mas pode ajudar a descobrir mais sobre a personalidade do personagem. A ideia é pensar em que tipo de passado ele teve, do que gostava quando criança, como eram seus pais, qual era a relação dele com a família, e assim por diante.

Tendo uma visão geral de sua história, pode-se então observar mais detalhes de sua personalidade, como temperamento, se é calmo e sossegado ou nervoso e irritável. Se o personagem está zangado, pergunte-se o porquê dele estar bravo e não com o que. fazer tais perguntas ajuda tanto na criação da personalidade do personagem que eles quase começam a inventar a si próprios (HAYES, p. 93, 2013).

2.4.2 Estilo Visual

Há muitos estilos diferentes de se desenhar personagens. Em todos os estúdios e projetos, o animador precisa saber se adaptar ao estilo específico que será trabalhado. Em alguns casos pessoas são contratadas por conter um estilo próprio e único, então é importante não ter apenas o seu, mas também ser capaz de se adaptar ao estilo dos outros.

Nessa fase se testa estilos diferentes para decidir qual se enquadra melhor no projeto que está sendo feito.

2.4.3 Pesquisa

A fim de se representar bem as roupas, aparência, atitudes e até mesmo itens usados pelo personagem, é importante se pesquisar em que tipo de ambiente ele vive, que ano, que país, etc.

Estudar as características, costumes, vestuário, objetos, e coisas do tipo ajudarão ao se criar o personagem, e fazê-lo ter sentido em seu contexto.

A criação de um painel semântico com referências visuais, que acumula ideias, inspirações e conceitos relevantes ao projeto (BRAGAGLIA, p. 34, 2014) pode ser feito nesta fase. O painel indicará que tipo de linguagem será proposta, incluindo determinados aspectos do projeto, tais como cores, formas, texturas, conceitos, cenários, etc

(FACCA, 2012) mostrando imagens que situem o personagem em um contexto.

2.4.4 Forma

A forma geométrica do personagem pode dizer muito sobre sua personalidade. É de conhecimento que formas arredondadas sugerem personagens mais amigáveis e inofensivos. Grande maioria dos protagonistas têm círculos como forma principal para serem mais amáveis pelo público.

Personagens com formas quadradas inspiram força, estabilidade e confiança. É uma forma muito usada para super heróis. Enquanto isso o triângulo é a forma mais dinâmica, e geralmente usada nos vilões. Isso acontece pois as formas pontudas parecem sinistras, maliciosas e agressivas.

Cleuzo (2013) sugere não somente a exploração dessas formas, mas também a variação de tamanho de diferentes partes do corpo.

2.4.5 Silhueta

Silhueta significa perfil, contorno, e é utilizada para definir a visão geral de um objeto. A origem da palavra vem do ministro da Fazenda francês do século XVIII, que recomendou que a forma de representação das miniaturas fosse feito com o contorno do rosto em moedas e selos, por exemplo.

Ao se fazer o design de personagem, é importante que ele tenha uma silhueta única e facilmente reconhecível. Usar de formas singulares ajuda na criação de silhuetas distintas e claras ao se colocar o personagem em ação.

Figura 4 – Exemplo de boa silhueta.



Fonte: CLEUZO, p. 37, 2013.

2.4.6 Linhas de Ação

O assunto menos tratado em aulas de desenho da figura humana hoje em dia é a respeito das linhas de força no corpo. É importante estar ciente da vida na figura, e o que cria essa vida é a força, por isso deve-se reconhecer isso ao mundo a sua volta. Não importa o quão imóvel a figura humana possa parecer, ela está sempre cheia de linhas de força. Como o ser humano tem a estrutura própria para se mover, mesmo quando alguém está totalmente parado existem forças a serem compreendidas e denominadas (MATESSI, p. 18, 2006).

Figura 5 – Exemplo de linhas de ação.



Fonte: Cleuzo, p38, 2013.

2.4.7 Exploração

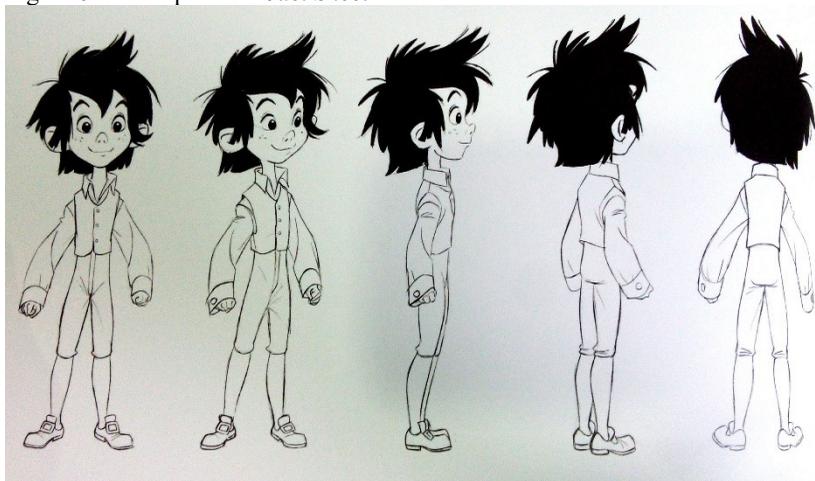
Exploração que Cleuzo (2013) coloca aqui é referente ao como o personagem parecerá. Ele aconselha ser totalmente livre nessa fase, para testar poses, expressões, tipos de corpo e roupas, seguindo é claro, o que foi adquirido previamente em pesquisa, descrito no item 2.4.2

2.4.8 Model Sheet

Após vários desenhos e conceitos do personagem sendo feito, ao se finalmente escolher a versão final, são feitos os *model sheets* que envolvem o personagem desenhado em visões frontal, perfil, três quartos, e costas.

Isso é feito para que ele se mantenha consistente em todos os lados, tendo uma rotação passível. Isso ajuda ao se criar *rigs*, não só para animações 3D mas também para 2D. Nessa fase é interessante se fazer folhas de poses e expressões também, que guiarão os animadores a manter o personagem dentro de seu modelo.

Figura 6 – Exemplo de *Model Sheet*.



Fonte: Cleuzo, p.66, 2013.

2.5 CENÁRIO

Ao se fazer os conceitos de cenário, se pensa na composição e arranjo de personagens que estarão presentes em cena. Em outras

palavras, primeiro se pensa no *layout*, e a partir disso, tendo em mente que tipos de movimento os personagens farão, que se cria os cenários em sua melhor forma.

Comparar cores de personagens e cenários juntos faz com que se possa encontrar a melhor combinação, uma que não faça o fundo se destacar mais que os protagonistas, ou que fique completamente fora de contexto com o estilo visual.

2.6 ANIMATIC

O *animatic* basicamente consiste em editar os quadros desenhados no storyboard em uma sequência animada. Ele serve para se pré-visualizar o filme antes da produção começar, e é quando se determina o *timing* e ritmo da animação. Já inclui efeitos sonoros básicos e diálogos. Para as vozes dos personagens, são feitas audições com dubladores onde eles interpretam falas do *script* e assim serem escolhidos aqueles que mais se encaixam no papel.

A animação feita no *animatic* é quase mínima, mas presente o suficiente para se notar se cenas estão com um ritmo rentável. É uma fase de extrema importância já que é onde se definem os tempos e precisão de cenas, possibilitando a correção de problemas no entendimento na história e ritmo total do filme bem como determinando o *timing* das animações de cada cena.

2.7 RIGGING

O *cutout* vem originalmente de um tipo de animação tradicional em que ao invés de se desenhar cada quadro de movimento, se fazia um desenho de personagem e o cortava do papel para reutiliza-lo. Para deixar a técnica mais efetiva, se separa partes do personagens em peças para que possam se mover independentemente, como pernas, braços, cabeças e mesmo expressões faciais. Juntar essas articulações podia ser feito apenas com a gravidade (já que se anima direto em um estande com câmera para tirar fotos de cada *frame*), com fita e fios, arames, ou mesmo cola (LAYBOURNE, p. 61, 1998).

Em outras palavras, o personagem vira uma espécie de marionete em que se pode aproveitar o mesmo desenho de novo e de novo. No *cutout* digital não é muito diferente. O *rigging* que Meroz (2014) se refere em seu livro é o de criar um esqueleto que possibilite o modelo feito se mover. No *cutout* 2D digital, o *rigging* é criar essas peças separadas como no tradicional, e prepará-las como um esqueleto que funcione

2.8 ANIMAÇÃO

Um filme geralmente é separado em várias cenas. Tendo o *storyboard* e *animatic* como base, cada cena de cada sequência é preparada para ser finalmente animada. Essas cenas costumam ser curtas, então os animadores trabalham em poucos segundos de cada vez.

A partir do *storyboard* e *animatic*, o animador recebe referências do que deve conter de animação em cada uma dessas cenas. A partir disso, Meroz (2014) propõe que algumas preparações sejam feitas, como filmar uma referência e desenhar *thumbnails* de como se planeja fazer tal cena, antes de começar a animar. Cleuzo (2013) afirma que cada animador tem um jeito diferente de planejar suas cenas, e conta que para ele, o que funciona é tentar imaginar a ação na cabeça e depois colocar no papel em forma de *thumbnails*.

Kelly (2009) expõe sua opinião sobre a importância do *acting*. Ele recomenda usar pelo menos 20% de seu tempo total planejando como o personagem atuará, para depois começar a animar.

Como Hayes (2013) diz, antes de se começar a animar, pense. Assim como já dito acima, conhecer o personagem que se está trabalhando é essencial para se criar uma boa performance. Não importa se o personagem foi criado pelo próprio animador ou por outra pessoa ou equipe, é importante estudá-lo bem para torná-lo plausível. Estudar bem seu design e conhecer as limitações que ele apresenta, e principalmente conhecer sua personalidade. É importante para o animador se fazer as mesmas perguntas descritas no item 2.4.1 desse projeto, a fim de entender o personagem como algo “real” capaz de sentir emoções, e não apenas uma figura a ser manipulada.

Personalidade dá significado à performance, e seu desenvolvimento que torna a animação cativante à audiência. Se é possível acreditar num personagem, é possível sentir empatia por ele, sua situação e as decisões que ele toma, o que faz os espectadores se identificarem com o ele (HEYES, 2013).

Outro ponto trazido por Hayes (2013), é a importância de se entender a motivação de seus personagens. De acordo com ele, motivação é o coração de grande parte das ações, sendo elas extremas ou mundanas. Por isso é interessante se conhecer o que o personagens querem e o que eles precisam, que podem ser diferentes um do outro. É perceptível em várias histórias que o que o personagem quer no começo acaba sendo diferente do que ele precisa realmente. Ao mesmo tempo, Hayes atenta para não manter a motivação como um bloqueio inflexível, mas que ela

deve ser temperada pelas facetas de personalidade do personagem, possibilitando seu aprendizado e mudança.

Para se ter uma boa história, é necessário que ela contenha indivíduos com personalidades diferentes para tornar sua interação interessante. Contraste é importante ao se criar performances ricas em relacionamentos acreditáveis. Como Hayes (2013) diz, Todo herói precisa de um vilão e todo vilão precisa de uma vítima. Mais uma vez ele sugere que se faça perguntas a respeito dos personagens, e nesse caso, para se formar uma relação plausível entre eles. Tais perguntas podem ser: eles trabalham um com outro? Existe dinâmica entre eles? Como eles reagem um ao outro? Existe respeito mútuo entre eles ou hostilidade? Eles querem coisas diferentes? Em outras palavras, como eles funcionam um contra o outro?

Quando se termina essa preparação, Meroz (2014) fala sobre fazer o *blocking* do movimento e depois refiná-lo. Em *cutout* 2D digital será feito algo similar, trabalhando primeiro com as poses chaves e depois aprimorar as interpolações. Hayes (2013) coloca que independente da técnica utilizada, não há limites para a criatividade, e ao se criar poses chaves fortes a ação é interpretada mais facilmente. A linguagem do corpo pode ser o suficiente para dar significado a performance.

2.9 EDIÇÃO DE CENAS E EDIÇÃO FINAL

Quando todas as cenas estiverem animadas, é realizada a edição de cada uma, juntando cenário e personagens animados, e adicionando efeitos especiais, caso houver. Se necessário, é feita uma correção de cor em cada cena e sequência, para que o filme no final tenha consistência de cor. Na edição final, junta-se todas essas cenas, incluindo o som final, com a trilha e efeitos sonoros.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 IDEIA E SCRIPT

Ao se considerar a sugestão de Meroz (2014) de se delimitar a ideia de acordo com as habilidades e limitações do animador, foi escolhido como ideia de projeto uma animação que contou apenas com um personagem animado mesclado a um ator real gravado. A ideia consistiu em fazer dois personagens músicos, sendo um artista de rua e outro garoto propaganda e gênio da música, discutirem sobre um certo arranjo.

Com a ideia definida, o script foi escrito levando em consideração uma história sem falas, estilo cinema mudo, escolhido para que animação focasse dos pensamentos do personagem e não no que ele dizia.

Na história, MCoy (personagem animado, chamado comumente de Coy) é garoto propaganda de um cartaz relacionado à música. Ao escutar Dmitri, artista de rua, tocar seu ukelele, ele ganha vida de seu cartaz e aprecia o ritmo. Quando o artista muda o arranjo, Coy, que se julga um gênio da música, não gosta da escolha do rapaz, e sai de seu cartaz para falar como ficaria melhor do jeito que ele pensa.

Como descrito no item 2.2 deste trabalho, no script não é escrito o que não aparece na história, mas levando em consideração a importância de um contexto para a parte de animação, foi criado separadamente, após escrito o roteiro, o background do universo, primeiramente, e em seguida históricos de cada personagem.

3.2 O UNIVERSO

- Outro “universo”, mas similar ao nosso;
- Parecido com a Europa de 1940, mas sem guerra;
- Existe o universo “normal” do músico, e um outro universo diferente dentro do cartaz;
- Personagem do cartaz tem vida própria em seu mundo dentro do cartaz;
- Mundos são similares;
- Em ambos os universos é normal coisas estranhas acontecerem, por isso músico não se assusta com “cartaz falante” e personagem age como se fosse normal sair de um portal para outro mundo;

- Coy tem uma paixão tão grande por música que o som criado pelo artista o “chama” do outro mundo;
- De alguma forma os dois mundos estão interligados;
- O universo de Coy foi criado pela imaginação de pessoas no mundo de Dmitri;
- Cada pessoa no mundo de Coy foi criada como personagem para alguma coisa no mundo de Dmitri;
- Coy foi criado para uma propaganda relacionada a música, por isso tem tanta paixão por isso;
- Pessoas no mundo de Coy podem ter sido criadas para propósito comercial, entretenimento ou até por hobby, então há uma grande variedade de pessoas em seu mundo;
- O tempo passa de forma diferente no mundo de Coy, portanto mesmo que ele tenha sido criado como um jovem, ele teve uma vida normal com família, nascimento e crescimento;
- Mundo de Dmitri tem indústria baseada no carvão;
- É um lugar que incentiva as artes, música e entretenimento como forma de contrapor a melancolia da cidade, com propósito de motivar os trabalhadores.

Criar um histórico básico para o universo justifica grande parte do que foi colocado no roteiro, bem como serve de base para a atuação dos personagens. Um dos itens descritos no universo foi que “coisas estranhas” acontecem com frequência o suficiente que justifique a indiferença de ambos os personagens diante da situação. Dessa forma, a atuação foca-se somente no fato de que eles não concordam entre si sobre como o arranjo da música fica melhor, e assim como os personagens, o público aceita a normalidade da situação de uma propaganda ganhar vida, e se prende à ação principal, mesmo sem saber de todo esse *background*.

Com isso um painel semântico referente ao universo foi criado:

Figura 9 – Painei Semântico Universo.



Fonte: Autor.

O painei semântico do universo consiste em cenários que lembram a Europa dos anos 40, e foi usado para ajudar a autora a situar os personagens bem como encontrar um lugar apropriado para a gravação do ator. O lugar de gravação não poderia ter nada que remetesse à era atual, ou então os personagens pareceriam fora de contexto. Por isso o local escolhido contou com apenas o necessário para a história, um muro situado na cidade de Curitiba, Paraná.

3.3 DESIGN DE PERSONAGEM

3.3.1 PERSONALIDADE

Como descrito no item 2.4.1 desse trabalho, personalidade é a primeira coisa que se define ao se criar um personagem. Para o acting é de extrema importância que se conheça a fundo o personagem a fim de fazer escolhas de performance consistentes e plausíveis.

Após o roteiro ter sido definido, foi feito um breve histórico dos personagens, bem como uma esplanada em suas personalidades. Focando no personagem animado, temos os seguintes itens de descrição:

- Coy é como chamam o jovem McCoy;
- Garoto de uns 13, 14 anos;
- Gênio da música, criado como propaganda que incentiva os jovens a explorar a música em suas diversas formas;
- Sabe tocar diversos instrumentos e se interessa por vários estilos musicais;
- Coy em inglês é como chamam alguém envergonhado que usa isso ao seu favor, como um atrativo. Normalmente usado para mulheres. Quando menor, Coy era tímido e afeminado, então sofreu uma espécie de *bullying* devido não somente a sua personalidade, mas também por causa de seu nome;
- Coy não suportava as gozações, mas ao invés de se deprimir com a situação, ele cresceu deixando sua timidez de lado, virando um menino extrovertido e com muita iniciativa;
- Mesmo assim, seus amigos e mesmo família ainda tiravam sarro dele pelo apelido, então ele acabou virando bastante pavo-curto, se irritando facilmente e gritando com todos (exemplo Edward quando chamado de baixinho em Full Metal Alchemist: <https://www.youtube.com/watch?v=JKHITV-snF0>);
- Apesar disso ele acabou se acostumando a ser chamado de Coy ao invés de McCoy;
- Agora é um menino extrovertido, determinado, orgulhoso, apaixonado pela música, invocado e pavo curto, se sente livre e gosta de viver;
- Quando tem opinião sobre algo, é teimoso e acredita ser o certo, brigando para sobrepô-la a outras opiniões. Principalmente quando se trata de música;
- Só muda de ideia quando ouve uma alternativa que ele julga ser realmente melhor do que tinha pensado;
- Vive com os pais, mas já trabalha como compositor;
- Não tem pressa de ser adulto, mas tem o desejo de ser independente.

Conhecendo melhor o personagem não é difícil imaginar como ele se comporta. Tanto que como Hayes (2013) diz, ele começa a inventar a si próprio. Tendo essa base, foi criado também um painel semântico referente a personalidade do personagem.

Figura 10 – Painel Semântico de Personalidade Coy.



Fonte: Autor.

As imagens representam os traços mais importantes na personalidade de Coy: determinação, extroversão, teimosia e orgulho. Também mostra uma representação de que ele é pavio curto e gênio da música. O painel mais tarde serviu para os estudos de sentimentos, descritos mais à frente nesse trabalho.

Outro painel semântico a respeito de como o personagem seria visualmente foi criado, a fim de se levar em consideração principalmente suas vestimentas.

Figura 11 – Painel Semântico Vestimenta Coy.



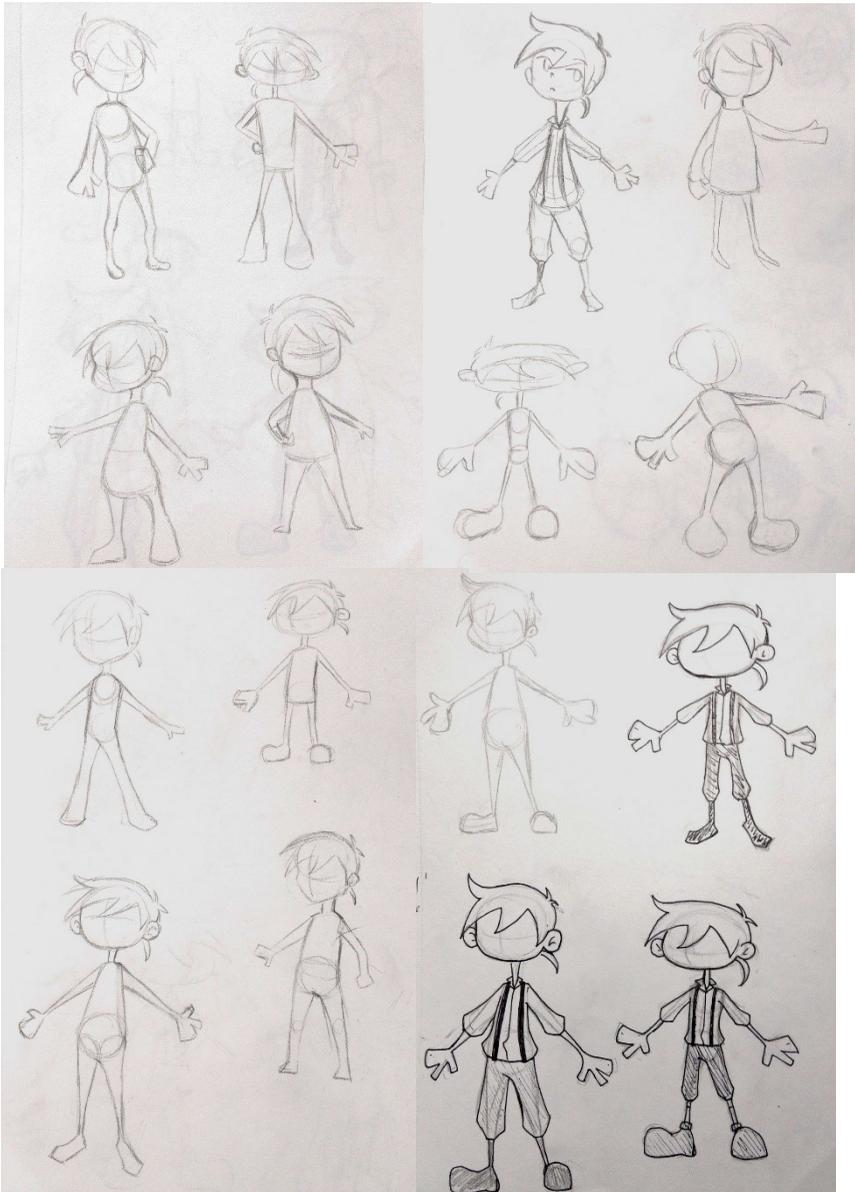
Fonte: Autor.

3.3.2 FORMA

Após se ter detalhamentos sobre a personalidade do personagem, bem como referências visuais de estilo e vestimenta, partiu-se para a produção do design em si do personagem a ser animado. Para deixá-lo amigável e adequado a idade que tem, formas arredondadas foram escolhidas para compor sua estrutura. Até chegar no resultado final, diversos tamanhos e variações de forma foram testadas.

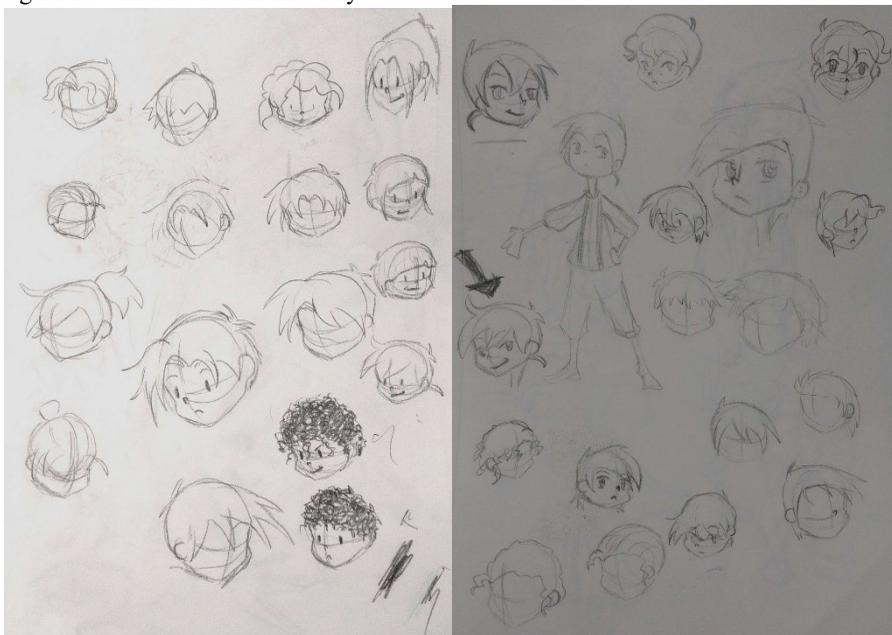
As formas arredondadas e membros alongados foram escolhidos por não apenas condizer melhor com o que o foi proposto em termos visuais, mas também deixar o personagem mais flexível e dinâmico. Isso possibilitou a criação de poses chaves mais interessantes ao se fazer escolhas de *acting*.

Figura 12 – Estudo de Forma Coy.



Fonte: Autor.

Figura 13 – Estudo de Cabelos Coy.

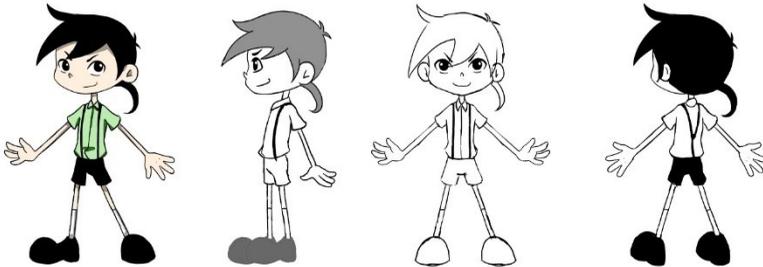


Fonte: Autor.

3.3.3 MODEL SHEET

Com o conceito do personagem definido, pôde-se produzir o *model sheet* dele, mostrando como ele se parece de três quartos, perfil, frente e costas. Esse modelo foi utilizado para a criação do rig no *ToonBoom Harmony*, deixando-o animável na forma *cutout*. Braços, pernas e corpo foram pensados para serem flexíveis o suficiente a fim de dar mais dinamismo em suas poses na animação.

Figura 14 – Model Sheet Coy.

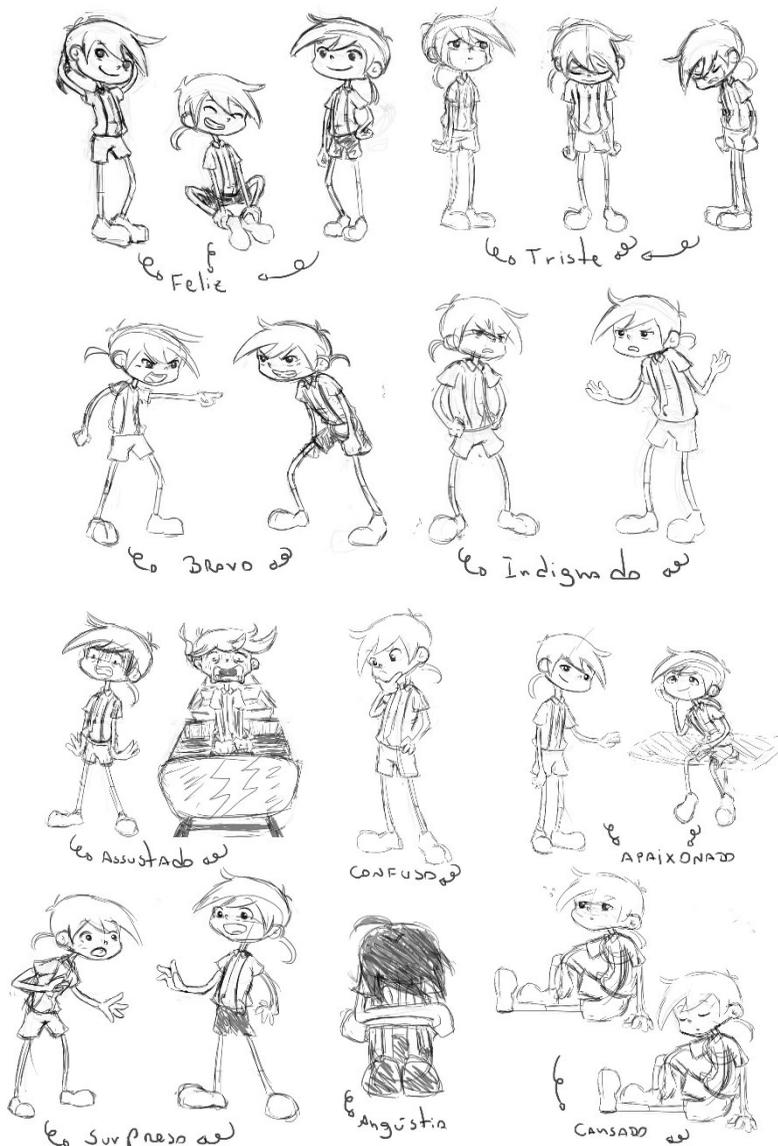


Fonte: Autor.

3.4 ESTUDO DE POSES

Entrando um pouco na fase de exploração, descrito no item 2.4.7 desse trabalho, um estudo de poses foi desenvolvido a fim de acrescentar ainda mais ao entendimento do personagem. Tendo tanto a personalidade como o visual definido, essa é uma fase que um animador pode trabalhar mesmo que não tenha feito parte da criação do personagem. Pegando algumas emoções específicas, foi pensado como ele reagiria diante de tal emoção. Como o personagem se comportaria ao sentir tais coisas.

Figura 15 – Estudos de Pose.



Fonte: Autor.

Figura 16 – Estudos de Pose.



Fonte: Autor.

Figura 17 – Estudos de Pose.



Fonte: Autor.

O objetivo desse estudo não era manter o personagem sempre no model ou finalizar desenhos, mas sim demonstrar através de poses e expressões o que se passa pela cabeça dele, que tipo de sentimento ele está sentindo naquele momento. Ao se pensar em motivos para ele estar contente, com raiva, enojado, e outros, foi perceptível a grande relação que o personagem tem com a música. Em nenhuma pose isso está perceptível, mas em grande parte delas, ao se imaginar motivos para ele se sentir de tal forma seria relacionado com sua paixão. Por exemplo, quando está sério, estaria analisando um arranjo musical, tentando encontrar um modo de melhorá-lo. Quando está empolgado, teria visto uma composição que gostou demais, achou genial. Orgulhoso, ele estufa o peito como demonstração de como está satisfeito com algo que compôs

e se acha um gênio por isso. Epifania, teria finalmente encontrado a solução para uma composição que estava lhe dando trabalho. E assim em diante.

O interessante desse exercício, foi que coisas que não foram propriamente escritas surgiram naturalmente, com o personagem mesmo mostrando que tem vida. Isso foi bastante perceptível principalmente ao se fazer o estudo do sentimento de frustração. Ao se imaginar situações em que ele ficaria frustrado, surgiu a possibilidade desse sentimento ter sido causado por outra pessoa ou com ele mesmo. Apesar do sentimento ser o mesmo, sua reação se mostrou diferente em cada situação. Ao ficar frustrado com outra pessoa, ele mantém uma postura que indica seu orgulho e grande ego de não conseguir entender como a opinião de outra pessoa pode ser diferente da sua, mesmo tendo mostrado como sua opinião é mais válida (pelo menos na sua cabeça). Mas ao se imaginar o personagem frustrado consigo mesmo, ele assume uma posição de contração, sentado e abraçando os joelhos, quase que um sentimento de derrota, de falha, de não ter atendido suas próprias expectativas.

Com isso pode-se ver a importância de se conhecer os traços de personalidade do personagem, como ele se reinventa ao ser colocado diante de situações e sentimentos. E é nisso que o *acting* se baseia.

3.5 ANIMATIC E GRAVAÇÃO

Para a produção do curta acabou se pulando a fase de *storyboard* e partindo direto para o *animatic*. A experiência de trabalho da autora no Belli Studio, em Blumenau, mostrou que se produzir o *animatic* logo após o *storyboard* otimiza o processo de trabalho, já colocando tempos e câmeras de acordo com o necessário. Como o tempo de produção deste projeto era limitado, optou-se em seguir essa otimização fazendo-se apenas o *animatic*.

Feito o *animatic* de acordo com o script, partiu-se para a gravação do ator real. O local de gravação foi em Curitiba, Paraná, e o ator Ivo Junior. O ator foi informado previamente de que tipo de personagem interpretaria, bem como instruído a se vestir de acordo com o que o universo exige. Para a gravação foi utilizado um tripé que simulou a altura do personagem a ser animado para que o ator pudesse manter os olhos sempre no mesmo lugar, dando realidade ao que não existia no momento. Para que o ator soubesse a hora de reagir, a autora desse projeto falava em voz alta instruções do que acontecia conforme o script e *animatic*. Foram gravadas mais de uma versão para que a edição pudesse ser flexível.

Com a gravação feita, cenas foram separadas de acordo com o *animatic*, e colocando o personagem devidamente rigado, sempre do mesmo tamanho em todas as cenas, estava tudo pronto para a animação.

3.6 ANIMAÇÃO E ESCOLHAS DE ACTING

Com toda a pré produção concluída e as cenas devidamente separadas, que se começou o planeamento da animação em si. Assim como descrito no item 2.8 desse trabalho, o planeamento contou com *thumbnails* primeiramente, pensando bem em cada pensamento que o personagem estaria tendo em cada cena. Após ter-se pensado e desenhado de forma simples como ficaria cada pose, foi colocado o rig em cena e montado de acordo com o que a pose exigia. Cada pose contou com uma justificativa, escolha de *acting* de acordo com a situação. As justificativas a seguir foram o que se foi pensado e planejado para cada pose chave, como se chegou nessa conclusão.

Figura 18 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Na cena em que Coy ganha vida e sai do cartaz foi colocado uma pose dele se inclinando para frente com uma expressão interessada, pose essa escolhida para representar que ele gosta do está ouvindo, e por ser tanto de seu agrado o fez até sair de seu cartaz para um outro mundo. Em sua cabeça se passa algo como “Ei! Esse arranjo é muito bom, preciso ouvir mais de perto!”. Para se chegar nesse tipo de conclusão de o que o

personagem está pensando e porque reagiu de determinada forma, estudar sua personalidade, seu histórico, bem como já ter feito estudos prévios de poses chaves foi essencial.

Ao saber que ele tem uma paixão por música, ele não ficaria apenas normalmente em pé na posição original do cartaz, mas sim se inclinaria para fora a fim de apreciar melhor o que está ouvindo.

Figura 19 – Cena do Curta



Fonte: Autor.

Aqui ele fecha os olhos a fim de poder prestar bastante atenção nas notas que escuta, ainda com o corpo inclinado para frente. Sua expressão indica que ele gosta do que ouve, e tudo o que quer é apreciar a boa música.

Figura 20 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Mas quando escuta a mudança que o artista faz e que julga ser muito errado, que estragou o arranjo que ele tanto tinha gostado de início, ele se inclina para trás, se afastando inconscientemente do que não gosta. Sua expressão indica desaprovação, beirando um nojo, passando pela sua cabeça algo como: “Mas o que é isso? O que que esse cara ta fazendo, eca, nada a ver”.

Figura 21 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Ao sair do cartaz para tirar satisfações com o artista, ele primeiro para e pensa um pouco em como pode melhorar isso. Ele analisa o que o músico fez e pondera a melhor solução para substituir o arranjo ruim. Sendo um gênio da música, ele se sente na obrigação de compartilhar seus dons a fim de melhorar um arranjo.

Figura 22 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Após se manifestar contando ao artista como sua música podia melhorar, ele fica em uma pose orgulhosa, confiante, triunfante. Ele pensa: “De nada, de nada, pode me agradecer, eu sei, sou genial.” Ele tem a certeza de que o outro o escutará, a certeza de que vai concordar e agradecer pela sua genial solução.

Figura 23 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Coy, antes de braços cruzados, solta as mãos e estranha a reação do artista. Não era o que ele esperava, então de início ele fica confuso e encara o outro como quem diz: “Oi? É o quê?”, assimilando o que ouve.

Figura 24 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Ao ver que o artista realmente não deu ouvidos a ele, a pose aqui representa “Ué, como assim esse cara ignorou meu conselho?”. Ele o encara com um misto de indignação e confusão, usando as mão em sinal de que o que aconteceu não faz sentido nenhum para ele.

Figura 25 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Coy estufa o peito e cerra os punhos representando seu sentimento de se impor, como se quisesse desafiar o artista.. Ele pensa “Ah, isso não vai ficar assim, esse cara *tem* que me ouvir!”.

Figura 26 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Ao chamar novamente a atenção do músico, Coy repete o que já tinha falado, mas com mais convicção e raiva. Ele fala como sua sugestão é melhor e praticamente exige que o outro aceite isso. Em sua cabeça provavelmente passa algo como “*Eu sou o gênio aqui, eu sei do que estou falando! Aceita e muda essa porcaria de arranjo que você escolheu*”.

Figura 27 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Mas quando o músico nega novamente Coy fica surpreso, essa pose e expressão rápidas sugerem um susto ao ouvir um não de novo. Ele leva esse susto por acreditar com todas as forças que o seu jeito é melhor do que o do outro, e não esperava receber uma negativa após explicar *duas vezes* como sua opinião é melhor.

Figura 28 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Após o susto, vem a parte de assimilação novamente. Ele solta os braços e larga o corpo numa expressão de confusão e escuta o que o outro tem a dizer. Nesse momento ele apenas processa na cabeça o que ouve.

Figura 29 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Sentindo uma frustração enorme com o artista ele pensa “Aaaahhh mas como esse cara não me escuta??!!! Eu sou um gênio, é óbvio que meu arranjo ficaria muito melhor!!!! Por que diabos ele não aceita??!!!”

Figura 30 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Figura 31 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

E então a frustração cresce ainda mais até se tornar raiva. Coy não consegue aceitar que o outro não concorda com ele, seu orgulho, teimosia e até infantilidade falam mais alto e ele contrai o corpo e cerra os punhos, demonstrando toda essa tensão, raiva e frustração. Até isso passar a um nível histérico e ele estica o corpo todo, como uma verdadeira explosão de sentimento. Os pensamentos são acelerados e confusos, mas algo como “Não posso deixar isso assim! Idiota, me escuta! Eu *sei* do que falo, POR QUE NÃO ME ESCUTA?????????! VOCÊ VAI VER SÓ!!!!!!”, somado a um provável número de xingamentos.

Figura 32 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Durante a briga pelo instrumento, o artista tem outra ideia que pode ser boa para o arranjo. Uma solução capaz de agradar ambos. Coy pondera sobre a sugestão, mas antes de chegar em alguma conclusão, ele mantém a mão no instrumento, por precaução. Se a ideia for ruim, ele tentaria tirá-lo do rapaz novamente. Se for boa ele solta o instrumento.

Figura 33 – Cena do Curta



Fonte: Autor.

Aceitando que a sugestão pode realmente ser boa, ele pede para o artista testar o arranjo. A pose aqui escolhida reflete que Coy mantém seu orgulho, peito estufado, mão na cintura, quase que exigindo, ordenando que o outro tocasse daquela forma.

Figura 34 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

Quando o artista termina de tocar e pergunta a Coy o que ele acha, a pose mostra uma grande empolgação, demonstrando que ele gostou muito do que ouviu, o suficiente para deixá-lo realmente entusiasmado. Em sua cabeça passa algo bem simples e emocional do tipo: “SIM, CARA FICOU DEMAIS!!!!”

Figura 35 – Cena do Curta.



Fonte: Autor.

A última pose chave realmente importante é a de reconhecimento. Após toda a discussão o artista veio com uma solução melhor do que ele mesmo dera e melhor que Coy dera. Ao ver como o artista era bom mesmo, Coy o encara como quem pensa: “Esse cara também sabe o que está fazendo. Não esperava que ele tivesse uma ideia melhor que a minha, isso que é músico!”. Ele reconhece o talento do rapaz, e deixa isso transparecer no final do curta.

Com isso, é possível perceber que para se animar um *acting* interessante, não é preciso uma grande quantidade de movimentos, uma animação excessiva, mas mesmo com as limitações de uma animação tipo *cutout* é possível extrair o melhor da performance. Assim como Heyes (2013) escreve, se você criar poses chaves fortes a ação é lida mais facilmente.

4. CONCLUSÃO

O objetivo desse projeto foi atingido ao se ter um personagem com histórico e personalidade consistentes e ao se fazer os devidos estudos sobre ele, tornando possível a criação de um curta animado com uma performance, um *acting*, interessante, com um personagem agindo com autonomia e sentimentos.

A metodologia escolhida seguiu em grande parte de acordo com a necessidade do projeto, sendo que apenas o *storyboard* e cenário que não foram produzidos. A falta do *storyboard* foi por questões de tempo limitado e escolha por otimização do processo, mas poderia ter facilitado algumas questões de planejamento principalmente na hora de gravar o ator. Como o projeto contou com mistura de gravação com animação, o cenário não precisou ser criado desde que foi usado o do próprio local gravado.

Ao se fazer o design de personagem e seus devidos estudos de personalidade, foi possível perceber como o próprio personagem começa a ganhar vida própria e indicar ao animador como ele agiria em determinadas situações. Durante a produção dos estudos de poses isso ficou extremamente claro, como se o personagem conversasse com o animador fazendo as poses serem desenvolvidas com naturalidade.

Como a autora deste trabalho elaborou tanto a pré-produção quanto a animação em si, várias perguntas sobre o universo e os personagens foram respondidas com facilidade e que se tornaram essenciais nas escolhas de *acting*. Mas se o animador não fez parte da pré produção, aconselha-se a procurar saber mais sobre os repertórios da produção em que se está participando. Procurar saber principalmente se existem descrições de personalidade e histórico, para que várias perguntas descritas nos itens 2.4.1 e 2.8 deste trabalho sejam esclarecidas, o que tornará o entendimento dos pensamentos e sentimentos dos personagens muito mais claros para o animador, facilitando nas escolhas de poses e *acting*.

Realizar o estudo de poses e gestos de acordo com sentimentos específicos ajuda o animador a entrar mais na cabeça do personagem, tornando o processo de planejamento da animação mais natural e de acordo com o que se passa na mente do personagem, por isso sua importância mesmo que o animador não tenha passado pelo processo de design de personagem.

Este trabalho mostrou que animar uma boa performance de personagem está diretamente ligado ao entendimento que o animador tem

do personagem. Saber sobre a personalidade dele, seu passado, como vive, suas preferências, como reage diante de certas coisas. O conhecimento desses fatores que determinam se o *acting* será acreditável ou não. Não é a quantidade de movimentos que um personagem faz, mas sim suas poses chaves e expressões que determinarão a possibilidade de se entender o que se passa na cabeça dele, de empatizar com suas ações, de se acreditar de que ele é independente.

Um bom *acting* enriquece uma animação de uma forma que a faz atingir todo seu potencial, bem como fazer a audiência acreditar que o que vê não é apenas uma marionete sem vida, mas sim um ser com sentimentos e pensamentos próprios.

REFERÊNCIAS

- BRAGAGLIA, Daniela. **DESIGN DE PERSONAGEM PARA CURTA-METRAGEM INDEPENDENTE: ADAPTADO PARA TÉCNICA CUT-OUT DIGITAL**. 2014. 100 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2014.
- CLEUZO, Sandro. **My Approach to Character Design ans Animation**. Italy: La Città Delle Nuvole Edizioni, 2013.
- EKSTRÖM, Hanna. **How Can a Character's Personality be Conveyed Visually, through Shape**. 2013. 54 f. TCC (Graduação) - Curso de Game Design, Högskolan På Gotland, Suécia, 2013.
- ENCICLOPÉDIA DIDÁTICA DE INFORMAÇÃO E PESQUISA EDUCACIONAL. 3. ed. São Paulo: Iracema, 1987, citado em <<https://sites.google.com/site/dicionarioenciclopedico/empatia>>. Acesso em: 08 de out. 2016.
- FACCA, Cláudia. **Como criar um Painel Semântico ou “Mood Board”?** 2012. Disponível em: <<http://chocoladesign.com/como-criar-um-painel-semanticou-mood-board>>. Acesso em: 14 nov. 2016.
- HEYES, Derek; WEBSTER, Chris. **Acting and Performance for Animation**. Burlington: Focal Press, 2013.
- HOOKS, Ed. **Acting for Animators**. 3. ed. New York: Routledge, 2011.
- MATTESI, Michael. **Force: Dynamic Life Drawing for Animators**. Burlington: Focal Press, 2006.
- LAYBOURNE, Kit. **The Animation Book**. New York: Three Rivers Press, 1998.
- LIMA, Lucas Bicalho Ramos de. **EXECUÇÃO DE ANIMAÇÃO EM FORMATO SERIADO: Potencializando o tempo de produção**. 2015. 38 f. TCC (Graduação) - Curso de Design, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2015.
- OKUDA, Seiji; MURAKAMI, Yutaka. **アニメの基本バイブル**. Japão, 2005.
- SIGNIFICADO DE SILHUETA. Disponível em <<https://www.significadosbr.com.br/silhueta>> Acesso em: 08 de out. 2016.

THE ANIMATION PODCAST. Disponível em
<<http://taughtbyapro.com/category/podcasts/>>. Acesso em: out. 2016

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The Illusion of Life**: Disney Animation. New York: Abbeville Press, 1981.

USHER, Shaun. **How to Train an Animator** by Walt Disney. 2010. Disponível em: <<http://www.lettersofnote.com/2010/06/how-to-train-animator-by-walt-disney.html>>. Acesso em: 29 set. 2016.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit**. London: Faber And Faber, 2009.

ANEXO B – Script do Curta

FADE IN:

EXT. CIDADE - DIA

DMITRI, artista de rua vestindo colete e chapéu, entra com seu violão e se prepara para tocar. Deixa o chapéu no chão, virado com a abertura para cima, e coloca algumas moedas dentro, ao mesmo tempo que olha em volta.

Dmitri começa a tocar e notas musicais referentes ao que toca aparecem flutuando sobre sua cabeça.

COY, menino vestindo suspensórios, shorts e meias altas, desenhado em uma propaganda em forma de cartaz colado em um muro próximo a Dmitri ganha vida e observa o músico tocando violão.

Coy faz careta com o que vê e pula para fora do cartaz, cutucando o músico para chamar sua atenção. Coy opina sorrindo sobre a música, fazendo aparecer as notas musicais flutuantes sobre sua cabeça, sendo as mesmas de Dmitri mas com um "X" sobre elas. Ele as substitui por novas notas musicais de sua escolha.

Dmitri nega com a cabeça e coloca "X"s sobre as notas de Coy e afirma que sua melodia é muito melhor, voltando a tocar o violão.

Coy começa a se zangar, cutuca o músico novamente e repete sua opinião de forma mais agressiva.

Dmitri nega novamente com o cenho franzido e enxota o menino gesticulando com as mãos.

Coy fica furioso e tenta pegar o violão a força. Dmitri segura firme e segura o menino com o pé.

Os dois começam a brigar pelo violão, uma nuvem de poeira sobe e só se vê pés, mãos e partes do violão saindo da nuvem eventualmente.

CORTA PARA:

TÍTULO: ESPERA!

EXT. CIDADE - DIA

Dmitri está deitado no chão, segurando o violão acima de seu corpo, Coy sob Dmitri, segurando o violão por cima. Dmitri começa a falar colocando "X"s sobre suas próprias notas musicais flutuantes bem como sobre as de Coy. O menino fica confuso.

Dmitri, apontando o dedo indicador para cima, cria uma nova melodia, indicada por uma nova nota musical flutuante. Coy parece pensar no que ouviu e abre um sorriso, saindo de cima do músico e gesticulando para ele tocar.

2.

Dmitri levanta e toca a nova melodia, novas notas musicais flutuam sobre eles. Ambos ficam satisfeitos, Coy assente com a cabeça, tira uma moeda do bolso e joga dentro do chapéu.

Dmitri sorri agradecido e Coy volta para seu cartaz, apoia o queixo com as mãos e fica apreciando a música que Dmitri toca.

FADE OUT:

CRÉDITOS FINAIS

FADE IN:

EXT. CIDADE - DIA

Coy aprecia a melodia que ouve. Aparecer novamente notas que ele não aprova e ele faz uma careta, virando o olhar na direção que elas vem.

FADE OUT:

FIM.

2