

MOVIMENTO CRIATIVO NA ANIMAÇÃO DE PERSONAGEM

Antonio Fialho

A atividade prática no mercado profissional de animação permite amadurecer uma reflexão teórica sobre essa experiência na construção do movimento para o desenho animado com personagem. A vivência do ato de animar paulatinamente uma sequência de imagens desenvolve no(a) animador(a) o senso crítico sobre seu trabalho, tanto pela análise contínua do processo de se construir a percepção de movimento no cinema de animação quanto pela necessidade de dominar as posições diferenciais do personagem para que sua encenação seja plausível ao espectador.

Mesmo que alguns autores conceituem a animação “como uma técnica (ou melhor, como um conjunto de técnicas), e não um gênero” (DENIS, 2010, p.7) do cinema, o que essa definição registra é a abrangência e potencial estéticos da mídia animada, pois ela relaciona o desenho, a pintura, escultura e fotografia com o próprio cinema. Esse amálgama diferenciado de expressões artísticas possibilita galgar a animação ao escopo de uma linguagem singular, não subjacente ao cinema, pois ela se insere também na criação de movimento para sítios eletrônicos da rede mundial de computadores, flexibilizando as relações cognitivas entre o usuário e a ferramenta digital (só para citar um exemplo fora do âmbito cinematográfico).

No entanto, o cinema de animação tem no segmento do desenho animado sua expressão mais notória e comercial, em que coabitam figuras de representação humana e animais antropomórficos que têm seu movimento construído pela caricatura de gestos e expressões faciais peculiares, capazes de identificá-los separadamente para o espectador pela simples personificação de seus maneirismos e caminhadas. Essas figuras articuladas, advindas da charge humorística impressa, ajudaram a propagar para o grande público o desenho animado como técnica sinônima ao cinema de animação. Na realidade, esse segmento sumariza aquilo que se denomina de animação de personagem, fenômeno artístico e comercial que se desenvolveu “vertiginosamente na indústria cinematográfica norte-americana durante as primeiras quatro décadas do século XX [...]” (FIALHO, 2013, p.1).

De fato, o campo do cinema de animação abrange a criação do movimento para figuras articuladas, mas também de processos abstratos que não incluem a representação mimética de pessoas ou animais no desenho animado, como os experimentos plásticos de artistas como Len Lye, Norman McLaren ou Oskar Fischinger. Nesse campo de estudo, a pesquisa acadêmica tem se dedicado a valorizar a produção desses animadores como celeiro único e quase exclusivo da inventividade e experimentação artísticas no panorama do cinema de animação: “Esta tradição experimental continua a influenciar o desenvolvimento do cinema como um todo, assim como a produção de formas complexas e pessoais de animação que devem ser consideradas obras de arte por direito próprio” (RUS-

SETT & STAR, 1988, p. 130)¹. Por outro lado, animadores que escolheram se expressar pela representação figurativa têm sido confinados, muitas vezes erroneamente, às convenções artísticas do desenho chargístico, embora os primeiros experimentos no cinema de animação tenham ocorrido no entorno das imagens cartunescas.

O primeiro Americano a animar um desenho animado, J. Stuart Blackton, transformou um desenho com giz de um homem em vários estereótipos étnicos para provocar humor a partir de caricaturas identificáveis. [...] Experimentação e humor chocante fizeram parte da história da animação desde o início (BECK, 2003, p. 27)².

Nesse sentido, a ênfase no caráter experimental das produções animadas deve ir além daquela destinada exclusivamente aos filmes abstratos ou pela utilização de materiais alternativos ao simples desenho para produzi-los, pois é uma caracterização que codifica apenas um dos pilares dessa imagem sintética: a visualidade única dos filmes animados. Não se deve esquecer que o experimento artístico na animação deve abranger aquilo que também é singular nesse campo de estudo, mas pouco discutido na pesquisa científica: a representação do movimento construído.

Assim, retomando o raciocínio sobre o ato de animar, podemos desenvolver que a busca de senso crítico sobre esse trabalho vai além da necessidade de os animadores

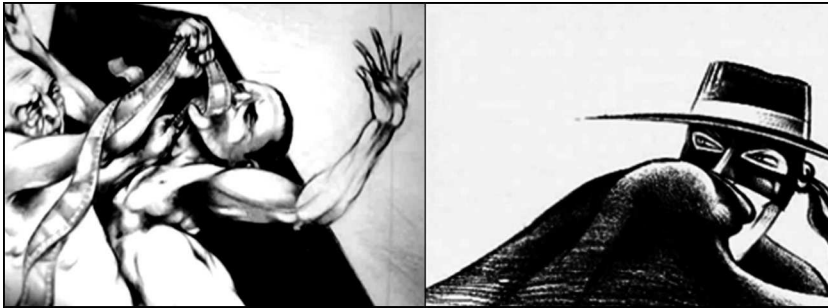
1 Tradução do autor.

2 Tradução do autor.

dominarem as posições diferenciais do personagem simplesmente para a encenação ser plausível ao espectador. Esse argumento pode ser extrapolado para que essa encenação seja inclusive experimental, no sentido de se estabelecer um ato criativo do movimento construído para a animação fora daqueles parâmetros vigentes normalmente considerados para animar personagens (ainda que este resultado continue plausível para o espectador, pois se trata de sofisticar o movimento pelos princípios característicos da animação e não de refutá-los).

A representação desse movimento pode ser, *a priori*, intuitiva. Se a experiência prática com a construção desse processo perpassa a descoberta pela livre experimentação, pode-se chegar a resultados inusitados na elaboração do movimento para um personagem. No entanto, há a necessidade de uma avaliação analítica pormenorizada dessa construção para estabelecer parâmetros, *a posteriori*, para o resultado que se almeja alcançar na encenação de um personagem. Minha experiência inicial com a atividade criativa na animação buscou intuitivamente valorizar o resultado da hachura no desenho como valorização de algo singular exatamente por desconhecer as possibilidades técnicas da construção do movimento para encenar com precisão aquilo que o personagem deveria fazer. Havia, pois, uma tentativa de experimento com a visualidade na animação elaborada em conjunto com um domínio ainda intuitivo da representação do movimento para os personagens (figura 1).

Por sua vez, o estudo minucioso da representação analítica do movimento galgou um aprendizado técnico sobre



Fonte: *A Outra Voz*
(Antonio Fialho, 1993)

Fonte: *Zorro*
(Antônio Fialho, 1995)

Figura 1 - Experimento com a visualidade e domínio intuitivo do movimento: a imagem à esquerda integra trecho de animação do projeto de graduação na Habilitação em Cinema de Animação da EBA/UFMG - *A Outra Voz* (1993) e a imagem à direita ilustra trecho da vinheta de animação *Zorro* (1995). Em ambas, desenhei com grafite sobre papel para experimentar com a trama da hachura entre as imagens sequenciais, representando um movimento de personagem mais intuitivo por desconhecer a fundo a aplicação dos princípios de animação.

etapas metodológicas que pudessem reger com critérios precisos o que fazer com as primeiras posições do personagem para impulsionar uma ação mais espontânea para sua encenação. A experiência prática profissional que vivenciei após bolsa de pós-graduação no exterior (Programa Apartes, Capes, 1997-98) amadureceu a percepção construtiva desses pormenores na animação. Como resultado, a visualidade se tornou mais convencional nos dois projetos autorais seguintes, com personagens e cenários próximos da animação comercial, mas animados segundo um domínio analítico da representação do movimento (figura 2).

Esse controle consciente sobre a construção do movimento propiciou uma experiência mais próxima da onipresença criativa com o ato de desenhar e animar, como uma



Fonte: *Monolitre*
(Antonio Fialho, 1998)

Fonte: *Bandeira*
(Antônio Fialho, 2006)

Figura 2 - Visibilidade convencional com domínio analítico do movimento: a imagem à esquerda ilustra trecho de animação do curta autoral *Monolitre* (1998) e a imagem à direita integra cena animada para o filme autoral *Bandeira* (2006). Em ambas, tanto a concepção visual dos personagens quanto a construção da animação entre as imagens sequenciais buscaram representar um movimento mais analítico pelo estudo e aplicação dos princípios de animação.

“magnífica oportunidade para fazer um filme inteiro sozinho” (JEUNET apud TIRARD, 2002, p. 58). No entanto, esse ato pode acabar se tornando um tanto previsível após dominar os princípios básicos de animação, e nesse sentido quase uma cilada para animadores que pretendem experimentar com o movimento. A razão é simples: recorrer aos limites intrínsecos desses princípios, sem extrapolá-los, produz eficiência na criação do movimento construído quadro a quadro, o que valoriza profissionalmente o trabalho árduo e meticuloso dos animadores na indústria. E a tendência acaba sendo a inércia criativa para cumprir com eficácia as demandas profissionais, como sinalizou Andy Bartlett, meu ex-orientador da bolsa de pós-graduação (Capes), ao afirmar que

Fórmulas têm um lado bom e outro ruim. O lado bom é que elas se tornam amigas confiáveis que não o decepcionarão. Você pode recorrer a elas quando estiver tentando atingir um prazo impossível ou se tiver que animar sem o auxílio de um testador de linha [para checar o movimento]. A desvantagem das fórmulas é que elas rapidamente se tornam previsíveis e entediantes e, como animador, você começará a estagnar. Assim que você reconhece suas fórmulas, há uma satisfação profissional de evitá-las conscientemente. [...] Isso exige muito tempo e esforço, mas quando as situações de trabalho permitem, o melhor é experimentar (BARTLETT apud FIALHO, 2013, p. 307)³.

Quando se trata de animar personagens – considerando a contraposição de forças para sustentá-los em superfície, impulsioná-los à ação ou acomodá-los ao repouso –, experimentar significa reiterar a construção do movimento pelos princípios de animação com ênfase em posições criativas à deriva da encenação tradicional. É pela análise do movimento humano que se pode reconhecer as posições que mudam ou rompem com a percepção mecânica da ação, pois são elas que sustentam e articulam as partes móveis do corpo com credibilidade na animação de um personagem (figura 3).

Observando a figura 3, da esquerda para a direita, é possível analisar que a quarta posição intermediária articula uma ação singular que antecede o ato de jogar a bola,

3 Tradução do autor.



Fonte: MUYBRIDGE, 1979, pp. 126-127.

Figura 3 - Análise do movimento humano identifica posição de ruptura na ação: trecho de placa fotográfica de Eadward Muybridge, intitulada *Nude man throwing baseball* (Animal Locomotion, 1887, Plate 286). Ela ilustra imagens sequenciais de um homem jogando uma bola e permite identificar algumas posições intermediárias para esta ação. A quarta posição, da esquerda para a direita, é diferenciada, pois representa uma inclinação para frente do tronco enquanto o braço se antecipa para trás, em direção contrária à ação conducente do corpo para justificar o impulso de jogar a bola.

só possível de identificar ao estudar a sucessão desse movimento. Posições como essa são cruciais para entender a dinâmica necessária para animar personagens, pois rompem com qualquer movimento mecânico na passagem entre as posições principais do início e final de uma ação.

A descoberta dessas posições, ao analisar ações humanas como referência, modificou de vez a percepção do movimento natural e sua consequente construção adaptada para a animação de personagem. A partir de observação e análise similares à da figura 3, os animadores começaram a identificar essas posições intermediárias diferenciadas, o que sofisticou os resultados da animação na segunda metade dos anos 1930 na indústria estadunidense. Surge daí uma nova construção do movimento animado: seu resultado encena personagens que aparentam ser espontâneos por serem articulados com flexibilidade entre as par-

tes móveis de sua constituição, o que passou a superar a ação mecânica, unilateral e enrijecida de antes (quando se tentava animar figuras com braços e pernas articulados ao corpo). A caracterização de ações como essa definiu um conceito importante para a construção do movimento na animação: a ação das partes moles e móveis de um personagem se sobrepõem durante o movimento (em posições e tempos diferentes da ação), princípio que Thomas & Johnston (1981, p. 59)⁴ sistematizaram como “ações sobrepostas e contínuas” (FIALHO, 2013, p. 53).

Ainda na figura 3, a segunda e a quinta posições estão claramente mais próximas das posições principais da ação, favorecendo o repouso inicial e final do atleta. Se a terceira posição ilustra a preparação para jogar a bola, a segunda e quinta posições enfatizam uma hierarquia entre as partes móveis do atleta, na ação conduzida pelo braço esquerdo para que o direito levante a bola na segunda posição, e na ação conduzida pelo tronco e articulada posteriormente pelos braços na quinta posição. Para sugerir essa hierarquia na animação, os animadores também perceberam que deveriam criar mais posições que diferenciassem a ordem das partes articuladas do personagem para romper com o movimento mecânico entre as posições inicial e final da ação.

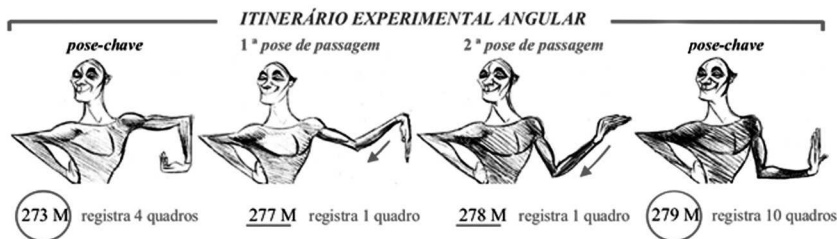
É a partir dessa análise estrutural da posição intermediária que modifica ou muda o movimento, elaborando posições adjacentes que controlam a ordenação das partes articuladas da figura, é que se pode chegar ao experimento na animação de personagem. Ao dominar a representação

4 *Follow Through and Overlapping Action.*

observação e análise) na representação do movimento construído que permite aos animadores potencializarem seu imaginário artístico.

Tal mudança implica restabelecer os princípios de animação para sustentar três pontos distintos: recriar a encenação, romper com o naturalismo e redefinir o itinerário do personagem na ação. Em minha tese de doutorado, abordei que a inventividade com o movimento na animação de personagem poderia ser construída a partir de, pelo menos, três processos: ênfase na criatividade postural do personagem, variando sua postura em relação ao “equilíbrio gravitacional vigente” (FIALHO, 2013, p. 293) e, portanto, recriando sua encenação; originalidade no posicionamento intermediário do personagem pela criação de poses “desvinculadas da articulação da anatomia humana [...] mas plausíveis para seu itinerário dinâmico” (idem); e inventividade no percurso do personagem, ao substituir, por exemplo, seus usuais movimentos curvos por movimentos angulares.

Para demonstrar o potencial desse experimento pela mudança formal, elaborei para a tese uma atividade criativa com personagem para exemplificar as possibilidades da inventividade pelo percurso, redefinindo um “itinerário angular em vez do tradicional percurso ondulatório ou curvo” (FIALHO, 2013, p. 293) durante a construção do movimento (figura 4).



Fonte: FIALHO, 2013, p.284

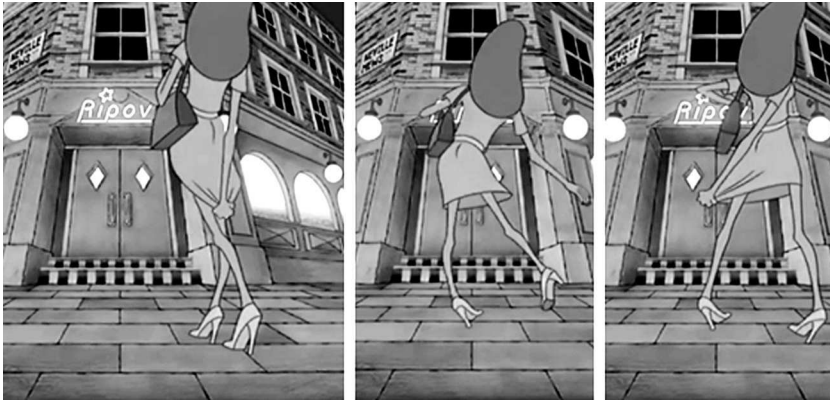
Figura 4 - Experimento com percurso por ângulos no itinerário do braço: assim como na figura 1, desenhei com grafite sobre papel, mas agora partindo do domínio analítico sobre os princípios de animação na figura 2 para transgredir o itinerário curvo da ação do braço, observado, por exemplo, na referência fotográfica de um movimento natural na figura 3. Aqui buscou-se o experimento não apenas com a visualidade, mas principalmente com a representação do movimento construído na animação de personagem.

Observa-se na figura 4 que a segunda e a terceira posições foram construídas para favorecer, cada uma, as posições principais da ação no início e final (poses-chave). Isso demonstra que essa construção seguiu a mesma premissa metodológica observada na análise da figura 3, com a disposição de, pelo menos, duas posições intermediárias para diferenciar a ordem das partes articuladas no movimento do braço do personagem (as poses de passagem da figura 4). Essa estratégia sugeriu flexibilidade ao movimento do braço pelo uso do princípio das ações sobrepostas e contínuas, fundamental para articular as partes móveis da figura: o cotovelo do braço da segunda posição se sobrepõe em direção contrária à pose-chave inicial, mas ainda mais próximo dela; enquanto o cotovelo da terceira posição já se posiciona praticamente no mesmo lugar da pose-chave final. A diferença ou mudança está no itinerário

conduzido por essas posições, explicitamente angulares na forma e no percurso em relação ao tradicional princípio curvilíneo denominado de “Arcs” (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 62). O sistema de construção do movimento pelas posições que diferenciam a ação, observado na figura 3, foi revitalizado no exemplo da figura 4 para potencializar o imaginário, focado na criação livre da ação de um braço sem referências naturalísticas.

No entanto, o movimento criativo na animação não ocorre somente no rompimento com a forma convencional do percurso, da postura ou da posição do personagem na cena. Ele pode ser potencializado também durante as pausas e ações secundárias do personagem para enfatizar suas idiossincrasias e intenções dramáticas na cena (e não apenas nas distorções formais explícitas ou implícitas do movimento construído). Essa abordagem mais sutil, desenvolvida para potencializar a dramaturgia do personagem, enfoca uma construção do movimento com ênfase na pantomima.

A figura 5 ilustra três posições selecionadas de uma cena do curta-metragem *The Last Belle* (Neil Boyle, 2011) que sumarizam o domínio criativo da representação de um movimento pantomímico pelo animador. Sem utilizar dos recursos narrativos complementares do diálogo ou locução, a animação desenvolvida para o corpo concentra-se no movimento puro de passos trêmulos, quase cambaleantes no final, e gestos com o braço direito para evocar o estado emocional da personagem, mesmo sem visualizarmos sua expressão facial (ela está de costas). A primeira posição da esquerda, na figura 5, sugere que ela está trajando um



Fonte: curta-metragem de animação *The Last Belle* (Neil Boyle, 2011)

Figura 5 - Movimento criativo pode potencializar também atuação do personagem: neste trecho de animação, o caminhar de costas da personagem define características singulares para o espectador através de uma pausa momentânea com gesto secundário, seguida de um desequilíbrio de sua postura. Pela simples pantomima da personagem, elaborada e construída sequencialmente pelo animador, percebe-se que ela está desconfortável com o vestido e o salto alto.

vestido pouco usual, possivelmente novo, pela maneira como ela puxa a borda, ainda caminhando, para reajustá-lo ao corpo. Em seguida, ela o estica mais uma vez para o lado, agora reposicionando seu corpo em uma pausa momentânea antes de reiniciar a caminhada em direção ao bar. Essa ação está representada pela posição extremada (imagem central) na figura 5, a qual registra um repouso breve, mas fundamental para explicitar as pernas esticadas com os calcanhares tombados para fora, forçando a ponta dos pés para dentro do salto alto. É claramente uma postura desconfortável, que sugere alguém não acostumada a andar sobre sapatos com salto alto. Essa intenção fica ainda mais evidente na última posição da figura 5, onde

a personagem parece prestes a cair. Em um movimento brusco para voltar a caminhar, ela tomba ainda mais a perna de apoio para tirar a perna direita do chão e realizar a passada em ritmo rápido, recompondo o equilíbrio do corpo no final. Essas posições são todas fruto do espectro criativo do animador, não restritas à observação do movimento natural, e que demonstram o potencial da animação como a expressão audiovisual mais próxima do imaginário.

A análise do trecho selecionado na figura 5 exemplifica que a maneira como o animador pausa e reposiciona um personagem, durante a ação, é tão importante quanto o próprio movimento. A personalidade na animação é sugerida como você move ou repousa um personagem: “Meu mestre certa vez elogiou o jeito que eu repouso [um personagem] [...]. É na [espaço ou sala]. Se a forma pausada for bonita, você pode criar imagens impactantes sem movimento” (MINEGISHI apud TOYOFUKU, 2018, p. 82)⁵. Se a contraposição de forças envolve dar à ação e pausa vitalidade na animação, essa dinâmica pode ser potencializada se houver a adição do princípio denominado de “Secondary Action” (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 63) à elaboração do movimento. Ou seja, este princípio traduz uma ação inicialmente subordinada à principal (a caminhada), mas que se torna a essência criativa do movimento por justificar a pausa transitória, diferenciando-a pela combinação espontânea e sofisticada que agrega à própria ação: uma “atuação secundária (movimentos voluntários e involuntários de partes móveis que enfatizem

5 Tradução do autor.

a encenação pela pantomima)” (FIALHO, 2013, p. 276) da personagem através da construção de gestos físicos seus, com a intenção de complementar sua atitude característica e desvelar suas verdadeiras intenções na cena.

Concluindo, essa combinatória para explorar os maneirismos de um personagem pode ser expressa pela associação criativa dos seguintes atributos na animação: “Idiossincrasias / diferenciação do personagem = Vitalidade + flexibilidade + atuação secundária” (FIALHO, 2013, p. 85). O domínio expressivo do ritmo entre a ação e pausa, para variá-lo na animação, dá sentido ao movimento pantomímico do personagem. E esse movimento deve ser construído com foco na mecânica flexível da articulação dos membros móveis da figura para realçar a mudança formal na ação. Ao agregar gestos secundários para o personagem, a significação do movimento (anima) é intensificada e passa a se tornar singular. Busca-se aí o movimento como expressão artística, a partir do experimento entre esses atributos para desenvolver a animação de personagem como uma representação subjetiva da realidade criada pelo(a) animador(a).

Referências Bibliográficas

BECK, Jerry. *Outlaw animation: cutting-edge cartoons from the Spike & Mike Festivals*. New York: H. N. Abrams, 2003.

DENIS, Sébastian. *O Cinema de Animação*. Lisboa: Texto & Grafia, 2010.

FIALHO, Antonio. *A Experimentação Cinética de Personagem: os princípios da animação na indústria e seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*. 2013. Doutorado, Arte e Tecnologia da Imagem - UFMG, Belo Horizonte.

GOLDBERG, Eric. 2008. *Character Animation Crash Course!*. Los Angeles: Silman-James.

MUYBRIDGE, Eadward. *Muybridge's Complete Human and Animal Locomotion: All 781 Plates from the 1887 "Animal Locomotion"*. New York: Dover Publications, 1979.

RUSSET, Robert & STARR, Cecile. *Experimental Animation: origins of a new art*. Revised Edition. New York: Da Capo Press, 1988.

TIRARD, Laurent. *Grandes diretores de cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

THE Last Belle. Direção: Neil Boyle. Produção: Neil Boyle, Rebecca Neville. Roteiro: Neil Boyle, Jim Maguire. Animação e Cenários: Neil Boyle, Mark Naisbitt. Reino Unido: Hysteria Ltd., 2011 (19'37" min.), son. color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ja1sjfn-fjg0> Acessado em: 02/11/18.

THOMAS, Frank & JOHNSTON, Ollie. *The illusion of Life: Disney Animation*. 1st ed. New York: Hyperion, 1981.

TOYOFUKU, Funichi. Little by Little. *Monocle*. 110, 2018, p. 80-83.

WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical Animation, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. London: Faber and Faber, 2001.