



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO  
DEPARTAMENTO GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA  
CURSO ANIMAÇÃO

Bruna Goddini de O. Ferreira

**O papel da personalidade na animação de personagem**

Florianópolis

2023

Bruna Goddini de O. Ferreira

## **O papel da personalidade na animação de personagem**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de gestão, mídias e tecnologia da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr.

Florianópolis

2023

Ferreira, Bruna Goddini de Oliveira

O papel da personalidade na animação de personagem / Bruna Goddini de Oliveira Ferreira ; orientador, Nicholas Bruggner Grassi, 2023.

42 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Graduação em Animação, Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Animação de personagem. 3. , testes de movimento. 4. Personalidade do personagem. I. Grassi, Nicholas Bruggner . II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Bruna Goddini de O. Ferreira

## **O papel da personalidade na animação de personagem**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 21 de junho de 2023.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

### **Banca Examinadora:**

Gabriel de Souza Prim, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Morgana de Franceschi Hoefel, (Universidade Federal de Santa Catarina)

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

---

Nicholas Bruggner Grassi, Dr.  
(Orientador)  
Universidade Federal de Santa Catarina



## RESUMO

Este texto refere-se ao desenvolvimento de um estilo de animação para a personagem principal do curta Home Sweet Home. Aborda-se a importância do estudo de movimento durante o processo de construção da personalidade de um personagem, desta forma introduzindo a figura do animador em um processo colaborativo com vários profissionais presentes na pré-produção de um projeto. Como ferramentas metodológicas, realizou-se uma pesquisa bibliográfica sobre o processo de construção da personalidade de um personagem e identificou-se a sua relação com a animação. A partir deste estudo, desenvolveu-se a animação de personagem de um teaser com o intuito de que este sirva como um guia de diretrizes para a produção do curta posteriormente.

**Palavras-chave:** Animação de personagem, Personalidade do personagem, testes de movimento

## **ABSTRACT**

This text refers to the development of an animation style for the main character of the short film "Home Sweet Home." It addresses the importance of producing movement tests during the process of constructing a character's personality, thus introducing the animator's role in a collaborative process with various professionals involved in the pre-production of a project. As methodological tools, a literature research was conducted on the process of constructing a character's personality and how it relates to his animation. Based on this study, the character animation for a teaser was developed with the intention for it to serve as a guideline for the subsequent production of the short film.

**Keywords:** Character animation, Character's personality, Movement tests

## LISTA DE FIGURAS

|  |    |
|--|----|
| Figura 1 – Dash anda sobre a água..... | 13 |
| Figura 2 – Storyboard do teaser.....   | 17 |
| Figura 3 – Design da personagem.....   | 18 |
| Figura 4- Animação do teste 1.....     | 20 |
| Figura 5- Animação do teste 2.....     | 21 |
| Figura 6 - Animação do teste 3.....    | 21 |

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO</b>                            | <b>9</b>  |
| <b>2 METODOLOGIA E FERRAMENTAS</b>             | <b>11</b> |
| 2.1 CONSTRUINDO UMA PERSONALIDADE              | 11        |
| 2.2 A PERSONALIDADE NA ANIMAÇÃO DE PERSONAGEM  | 12        |
| <b>3 PROCESSO</b>                              | <b>16</b> |
| 3.1 ENREDO                                     | 16        |
| 3.2 PERSONAGEM                                 | 17        |
| 3.3 TESTE DE MOVIMENTO                         | 18        |
| 3.3.1 Teste 1: Jéssica acordando               | 19        |
| 3.3.2 Teste 2: Jéssica escovando os dentes     | 20        |
| 3.3.3 Teste 3: Jéssica realizando sua refeição | 21        |
| <b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>                  | <b>22</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

Dentro de uma história, o personagem é a principal peça de comunicação (SUZUKI, 2020). Se a animação conseguir fazer com que o público ame ou odeie seus personagens, se identifique e invista neles, a experiência visual proporcionada permanecerá com a audiência a longo prazo (WINDER e DOWLATABADI, 2020).

Em uma produção de animação, o personagem ganha vida nas mãos dos animadores. A credibilidade é uma característica fundamental na animação de personagens, no entanto, pode ser uma tarefa complexa a ser realizada. Na construção de uma performance, considera-se não apenas o que os personagens estão fazendo, mas também o que estão pensando e sentindo, além das variações de temperamento e humor necessárias para a construção de personagens com personalidade. (WEBSTER, 2005)

Quando menciona-se o estudo da animação como técnica, é difícil se desvincular dos 12 princípios de animação listados por Johnson e Thomas (1995) no livro “The Illusion of Life”. Desenvolvidos e refinados por animadores da Disney entre 1920 e 1930, leis físicas e movimentos realistas foram traduzidos em um conjunto de princípios que objetivavam produzir qualidades credíveis e semelhantes à vida dentro de uma animação desenhada à mão (THESEN, 2020). Os 12 princípios são: Ação Secundária, Antecipação, Apelo, Arcos, Exagero, Follow Through e Overlapping, Squash and Stretch, Staging, Straight Ahead e Pose to Pose, Slow in e Slow out, Solid Drawing e Timing (JOHNSTON e THOMAS, 1995).

Em certo sentido, estes criaram uma receita que permitiu a criação de animações realistas que seguiam de uma forma específica, metódica e consistente às leis reais da física. A sua aplicação tornou-se rapidamente o guia definitivo para criação de animações atraentes e realistas. (GLEBAS, 2013). Por consequência dessa forte influência dos 12 princípios, alguns animadores podem eliminar outros aspectos da animação de personagem, ou seja, em vez destes serem um primeiro passo na exploração de movimento e emoção, eles foram simplesmente reduzidos a uma simulação calculista de comportamento semelhante à vida (SULTANA, 2013), resultando em personagens que se movimentam bem e ao mesmo tempo são inexpressivos (HAYES e WEBSTER, 2013). Lasseter (1987) aponta que personalidade no contexto da animação de personagem não consiste em um princípio em si, mas sim, na aplicação inteligente de todos os princípios de

animação. A personalidade dá significado à performance (HAYES e WEBSTER,2013).

Ao contrário de uma produção live-action, na qual é comum a existência de um período de ensaio no qual atores trabalham em conjunto com os cineastas para desenvolver e descobrir as personalidades de seus personagens, em projetos de animação, este período de ensaio não é planejado no cronograma de produção. Como uma etapa equivalente, o produtor Cohen (2020) destaca como testes iniciais de movimento a serem realizados durante a etapa de pré-produção podem ajudar a definir especificidades da personalidade (i.e. confiança, charme, atitude ou insegurança) por meio de alguma atuação não-verbal (apud. WINDER e DOWLATABADI, 2020, p.89).

Adicionalmente,essa etapa exploratória ajuda a compreender como o design se traduz em uma linguagem de movimento. O design tem um impacto direto sobre como os personagens se mexem, definindo não apenas como os personagens podem se mover, mas também implica como eles devem se mover. De modo geral, espera-se que um design realista se traduza em um movimento realista, enquanto um desenho cartoon, supõe-se um movimento caricato, e assim por diante (BESEN, 2008).

Após capturar a essência da figura do personagem no design, é possível construir um vocabulário específico de movimento para ele, para que a atuação se traduza de forma clara e distinta (WELLS e MOORE,2017). Sendo planejados de forma intencional, a forma que o animador emprega os 12 princípios estabelece uma identidade visual e de movimento para o personagem e a produção como um todo (SATO,2015).

Em resumo, para a construção de personagens convincentes e envolventes, o aspecto do movimento pode ser analisado como uma via de expressão da personalidade e seu potencial como linguagem. Dentro desse contexto, este texto refere-se à criação de testes de movimento como uma forma de desenvolvimento da personalidade da personagem principal do curta 2D Home Sweet Home, um projeto desenvolvido em conjunto com a colaboradora Beatriz Ramos, que ficou responsável pelo desenvolvimento dos cenários. Desta forma, este artigo buscou introduzir a figura do animador durante a pré-produção para auxiliar no desenvolvimento do personagem, com o objetivo de identificar como o conjunto de suas características individuais conduz a animação resultante.

## 2 METODOLOGIA E FERRAMENTAS

### 2.1 CONSTRUINDO UMA PERSONALIDADE

Durante a criação de um personagem, é necessário considerar dois componentes fundamentais: qual é a história e como o personagem pode ajudar a contá-la. Os melhores personagens são aqueles que têm uma base no mundo narrativo, um propósito nele que os ajudou a ser quem eles são que por sua vez, lhes dá peso para levar a história adiante (MURPHY apud BISHOP, R, 2020). Eles devem operar de forma convincente não apenas no âmbito individual, mas também dentro do contexto mais amplo do filme (WEBSTER,2005).

Ao descrever o processo de criação na Disney, Thomas e Johnston (1981) relatam que sempre se iniciava da mesma forma. Primeiro, buscava-se por um tipo genérico de pessoa que se encaixasse na narrativa, para depois, incorporar detalhes e especificidades para tornar o personagem único e engajante. A personalidade de alguém, seja fictício ou real, pode ser pensada como uma coleção de características individuais pessoais, envolvendo padrões únicos de pensamento, sentimento e comportamento (MCGRATH e GRIEP,2020). Ao analisar o processo de criação de personagens, Egri (1946) apresenta três dimensões a serem consideradas:

- **A constituição física:** esta certamente influencia a perspectiva de vida de uma pessoa, por exemplo, um corcunda vê o mundo exatamente oposto de alguém com um físico perfeito. Desta forma, inconsequentemente afeta o desenvolvimento mental, servindo como base para complexos de inferioridade e superioridade.
- **Social:** aspectos sociais do passado e do presente no qual a pessoa está inserida. Alguém que nasceu em um porão e se divertia na rua suja da cidade, possui reações diferentes do menino que nasceu em uma mansão e brincou em um ambiente bonito e anti-séptico.
- **Psicológica:** o aspecto mental é um produto da constituição física junto com as condições sociais. A soma desses dois fatores dá vida à ambição, frustração, temperamento, atitudes, complexos, entre outros.

O conjunto dessas três dimensões vai originar uma série de características individuais pessoais que, por sua vez, definem a personalidade do personagem.

Portanto, a partir do entendimento das três dimensões apresentadas é possível determinar a razão por trás de uma conduta humana (EGRI, 1946). Normalmente essas características do personagem são compiladas durante o desenvolvimento do roteiro e identificadas para sua concepção visual (SUZUKI, 2020). O papel do designer de personagem é caricaturar visualmente a personalidade e os traços emocionais de uma forma clara e memorável; e do animador, se situar plenamente com a natureza, personalidade e a capacidade do que será animado, e então, produzir os movimentos e ações correspondentes (MURPHY apud BISHOP, R, 2020; WHITE, 2006).

## 2.2 A PERSONALIDADE NA ANIMAÇÃO DE PERSONAGEM

Personagens animados, diferentemente de um ator humano, não possuem autonomia física. Eles dependem do animador para se mover, e conseqüentemente, ganhar vida (ROE, 2019). Hooks (2017) aponta que a ideia de criar uma ilusão de vida no personagem é apenas outra maneira de dizer que é preciso lhe tornar um ser pensante. Seguindo o mesmo raciocínio, Richard Williams (2009) atrela o trabalho de animador à “entrar dentro do personagem” e “mostrar claramente o que eles estão pensando”.

Em animação de personagem, toda ação e movimento são resultados de um processo de pensamento (LASSETER, 1987). Hooks (2007) aponta que toda ação começa com um pensamento que se traduzirá em uma emoção específica, e então, haverá um impulso para fazer algo a respeito. Todavia, para introduzir um processo de pensamento na animação, é necessário entender claramente a personalidade do personagem (LASSETER, 1987).

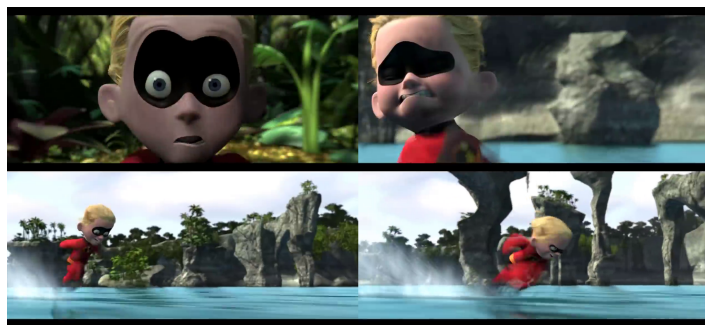
Considera-se o seguinte exemplo: um golfista se prepara para dar uma tacada crucial, demonstrando profunda concentração e determinação. Então, suponha que ele erre a bola completamente. Se o atleta fosse o Donald Duck, ele entraria em um ataque de fúria e culparia a bola. Se estivesse inseguro e nervoso, culparia o taco e o quebraria usando seu joelho. Isso porque Donald se leva muito a sério, possuindo uma alta opinião de si mesmo, e assim que algo dá errado, ele quer brigar imediatamente (JOHNSTON e THOMAS, 1995).

Para demonstrar o ato de pensar, não é necessário muito. No curta-metragem *To Beep or not to Beep* (1963), Coyote é assustado pelo



Papa-léguas e salta tão alto que acaba atravessando uma pedra suspensa. Na próxima cena vista de cima da pedra, enxerga-se apenas sua cabeça e a sua expressão facial mudando. Em apenas seis segundos, Coyote sente raiva, decepção e cria um plano astuto enquanto processa o que aconteceu. Ele parte de um sentimento de derrota para um de resistência, o que leva a história adiante (HAYES e WEBSTER,2013). Em Os Incríveis (2004), Dash quando percebe está correndo em direção à água, primeiramente pensa que vai fracassar e desvia o olhar querendo evitar ver o inevitável, porém quando descobre que consegue andar sob a água, ele fica eufórico e acelera ainda mais seus passos (MUST SEE FILMS, 2022). Estes processos mentais parecem acontecer instantaneamente, o que gera a impressão da emoção ser um agente primário em vez de uma reação, porém é impossível ter uma emoção sem um pensamento anterior (HOOKS,2017).

Figura 1 – Dash anda sobre a água



Fonte: Os Incríveis, 2004

Hooks (2017) propõe o seguinte exemplo: imagina-se que uma pessoa está andando sozinha na rua durante a madrugada, até que ela escuta passos atrás dela. Primeiramente, o cérebro processa o que está acontecendo através de várias perguntas: Qual é esse som? Está se aproximando ou se afastando?. Estes questionamentos e vários outros, acontecem em fração de segundos. Desta forma, Hooks (2017) define emoção como uma resposta automática de valor, ou seja, emoções não existem de forma isolada, mas estão profundamente interligadas com as percepções e experiências com o mundo ao redor.

Adicionalmente, é importante observar que cada pessoa possui um sistema de valor particular. O que faz uma pessoa triste ou enfurecida é específico a cada

pessoa e à medida que ganha-se mais experiência de vida, mais complexos serão seus valores (HOOKS,2017). Um personagem pode amar, odiar, ou até mesmo ser completamente ambivalente em relação às cenouras, mas seja qual for o valor associado, este originará uma resposta emocional (HAYES e WEBSTER,2013). Mediante o exposto, nota-se que os valores pessoais são a base da razão por trás de uma ação.

Stanislavski propõe que tudo que fazemos na vida é baseado em um desejo ou necessidade, podendo ser uma razão subconsciente que não se compreende totalmente, porém ainda sim, existe uma razão (KUNDERT-GIBBS e KUNDERT-GIBBS, 2009). A motivação é o coração de grande parte das ações, sendo elas extremas ou mundanas, podendo ser resumida a uma simples pergunta: Por que meu personagem está fazendo isso?. Até mesmo um ato heróico de salvar um bebê de um prédio em chamas pode ser motivado por causas diferentes dependendo da personalidade. Pernalonga seria talvez um herói muito modesto, aceitando os elogios e a admiração do público, mas não seria motivado por isso. Já o Patolino só entraria no prédio em chamas se soubesse com certeza absoluta que iria sair sem uma única pena fora do lugar. Entretanto, a grande diferença consiste que Patolino já teria uma noção que ele seria proclamado como herói e depois receberia tudo o que considerasse justo (HAYES e WEBSTER,2013).

Assim como os valores e as reações emocionais são específicas para cada pessoa, os gestos resultantes destas também serão únicos. À medida que uma pessoa cresce, ela desenvolve sua própria maneira particular de se movimentar e falar, aspectos reconhecidos como parte da sua personalidade (HAYES e WEBSTER,2013). Chuck Jones (1969) exemplifica como as especificidades da linguagem corporal se relaciona com a animação de personagens:

“ Suponha que antes de conhecê-lo, eu tenha recebido quarenta fotografias suas em diferentes posições. Eu não seria capaz de animá-lo porque não teria o timing, a continuidade e o ritmo de seus gestos, sua aparência, o som de sua voz. Em resumo, eu não o conheceria. Entretanto, depois de termos conversado juntos, bebido juntos, comido juntos, eu seria capaz de animar você muito mais facilmente; pois então eu saberia como você sorriria, como você e você sozinho movem suas mãos ou sua cabeça, em resumo quem você é” (JONES, 1969)

Stanislavski foi o primeiro a promover a observação da vida cotidiana como fonte de inspiração para a criação de personagens (MERLIN,2014). Como

consequência, cada personagem é único já que nenhuma pessoa se movimenta, reage ou se comporta da mesma maneira (SULTANA,2013). No filme Os Incríveis (2004), o diretor Brad Bird procurou explorar a animação de personagens de modo que mesmo se todos tivessem o mesmo design, cada um ainda poderia ser distinguido por seu movimento. (HAYES e WEBSTER,2013). O vilão Síndrome possui gestos chamativos e agressivos quando ele se está se achando muito, e quando criança, ele aparenta mais como um filhote cachorro. É o mesmo personagem, que subiu de escala. Os movimentos de Edna são muito confiantes, pois ela nunca experimentou dúvida na sua vida. Helen, a mulher elástica, possui movimentos que remetem à uma manteiga, podendo se adaptar a qualquer situação (BIRD,2005).

Em suma, os aspectos dos movimentos de um personagem não serão simplesmente determinados por seus atributos físicos representados no design, mas também serão fortemente influenciados pela sua personalidade (HAYES e WEBSTER,2013). Por exemplo, em Luxo Jr. , as duas luminárias se portam de formas diferentes ao baterem a bola com a cabeça. O pai, que é maior e mais velho, usa apenas sua cúpula enquanto que Jr., que é menor, mais jovem e cheio de energia, utiliza todo seu corpo para uma batida muito mais forte (LASSETER,1987).

Além disso, ao analisar como o Jr. pula, é possível notar como a ação varia de acordo com seu estado emocional. Quando ele está perseguindo a bola, a sua alegria e entusiasmo se traduzem em pulos rápidos com muito pouco tempo no chão e um olhar fixo no alvo, já que ele não consegue esperar para chegar nele. Depois que a bola estoura, a ação muda drasticamente, refletindo sua tristeza. Conforme ele salta, cada pulo é mais lento, com muito mais tempo no chão, e a cabeça baixa. Antes, ele tinha um propósito para saltitar, agora ele está apenas indo para lugar nenhum (LASSETER,1987).

Em resumo, a personalidade sempre tem prioridade antes da representação física (JONES, 1999). Independente da mídia a ser trabalhada, a necessidade de expressar pensamento, emoção e ação é fundamental para a criação de sequências animadas eficazes, e é o animador quem cria a performance visualmente (WELLS e MOORE,2017). Como o criador de “Ren e Stimpy”, John Kricfalusi disse: “ Atuação humana, como eu entendo, não significa agir como pessoas, consiste em expressar coisas únicas e específicas em resposta a algo que está especialmente

acontecendo, assim, como os humanos naturalmente fazem.” (apud HAYES e WEBSTER,2013, p.105).

### **3 PROCESSO**

Com o intuito de auxiliar a produção do curta de animação Home Sweet Home, este trabalho consistiu em desenvolver testes de movimentos da personagem principal de modo a explorar como sua personalidade poderia ressaltar a história e como esta se traduziria em termo de animação. A partir de um roteiro e storyboard definidos, desenvolveu-se a etapa de animação de um teaser como prova de conceito.

#### **3.1 ENREDO**

O curta Home Sweet Home conta a experiência de uma jovem mulher chamada Jéssica em seu apartamento recém-alugado. Com os estudos concluídos há pouco tempo, ela aproveita uma oportunidade de emprego e se muda para a cidade grande que sempre sonhou em conhecer. A sua nova casa é pequena e antiga, porém está localizada na área mais viva da cidade, conhecida por sua diversidade de opções de entretenimento e lazer. Mesmo passando pouco tempo no apartamento, Jéssica o considera como um pequeno refúgio onde recarrega a sua energia. Porém, com o passar do tempo, o espaço perde seu aspecto acolhedor e se transforma eventualmente em um ambiente estranho e hostil. Tudo começa quando, apesar de morar sozinha, Jéssica começa a notar objetos fora do lugar e outros com defeito, o que no início é fácil de considerar como um simples esquecimento da personagem. Todavia, a cada detalhe novo notado, é cada vez mais árduo ignorar. Essas discrepâncias entre sua memória e a realidade, provoca um questionamento da sua capacidade mental.

Durante a pré-produção, criou-se o roteiro e o storyboard da versão integral do curta, anexados como apêndices A e B respectivamente. Para o teaser, foi desenvolvido uma versão reduzida do storyboard (figura 2).

Figura 2 – Storyboard do *teaser*

|  |   |   |   |
|--|---|---|---|
| Scene 1<br>Duration 12:02                                    | Scene 1 <sub>k</sub><br>Duration 03:05            | Scene 2<br>Duration 02:12                                   | Scene 3<br>Duration 01:13                                       |
|  |   |   |   |
| <b>Action Notes</b><br>o alarme toca, a mão pega rapidamente | <b>Action Notes</b><br>Se acorda                  | <b>Action Notes</b><br>Encorajado ao celular                | <b>Action Notes</b><br>Fritando um ovo                          |
| Scene 4 <sub>A</sub><br>Duration 02:04                       | Scene 4 <sub>B</sub><br>Duration 03:00            | Scene 5<br>Duration 02:12                                   | Scene 6<br>Duration 03:02                                       |
|  |   |   |   |
| <b>Action Notes</b><br>Ligando a TV                          | <b>Action Notes</b><br>Começo enquanto assiste TV | <b>Action Notes</b><br>Antes de sair, dá uma olhada na casa | <b>Action Notes</b><br>Checa os janelas                         |
| Scene 7<br>Duration 09:13                                    | Scene 7<br>Duration 09:13                         | Scene 7<br>Duration 09:13                                   | Scene 8<br>Duration 04:02                                       |
|  |   |   |   |
| <b>Action Notes</b><br>Caso certo, fecha a porta             | <b>Notes</b><br>Efeito e som de glitch            | <b>Action Notes</b><br>Ela segue algo e volta para pegá-lo  | <b>Action Notes</b><br>Enquanto pega, glitch acontece novamente |
| Scene 8<br>Duration 04:02                                    | Scene 9<br>Duration 04:06                         | Scene 10<br>Duration 00:22                                  |   |
|  |   |   |   |
| <b>Action Notes</b><br>Glitch para quando ela olha para trás | <b>Notes</b><br>Sai de casa assustada             |   |   |

Fonte: elaborado pela autora

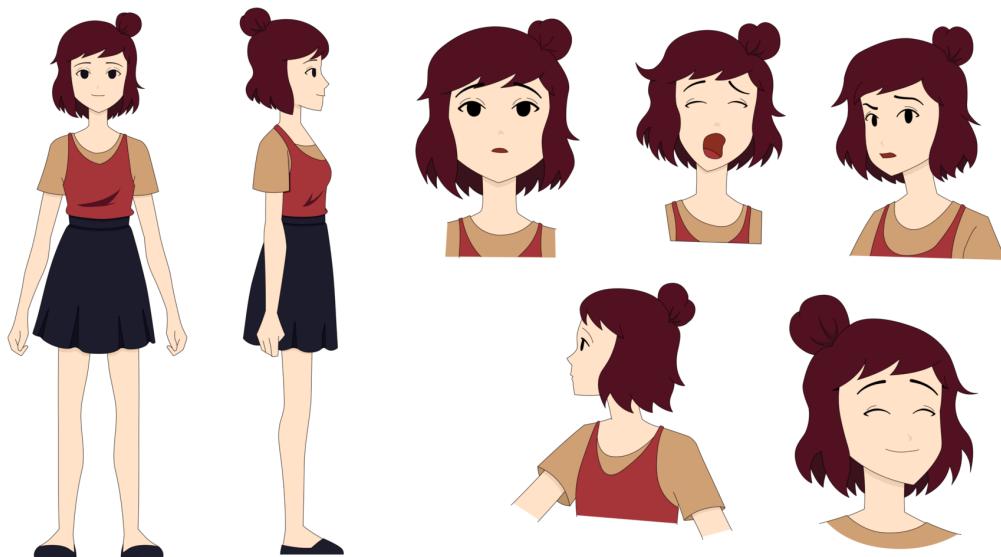
### 3.2 PERSONAGEM

Jéssica é uma garota saudável de 22 anos, que até recentemente morou em sua pacata cidade natal de 30 mil habitantes. Com ares bucólicos, é um município no qual os habitantes se conhecem e onde casos de violência são uma raridade. Cansada da monotonia vivida no dia a dia, Jéssica sempre sonhou em se mudar para uma cidade grande onde não faltaria oportunidades de vivenciar experiências novas e conhecer as mais diversas pessoas. Adora conhecer culturas

diferentes, uma paixão alimentada assistindo programas e vlogs de viagens disponíveis na internet

Com a oferta de emprego em outra cidade conquistada, esta é a sua primeira vivência independente. Uma situação bem diferente de quando morava com seus pais e três irmãos mais velhos, os quais sempre forneciam suporte quando necessário. Independente disso, empolgada com essa nova etapa de sua vida, Jéssica se sente atualmente cheia de energia e otimista em relação ao futuro.

Figura 3 – Design da personagem



Fonte: elaborado pela autora

### 3.3 TESTE DE MOVIMENTO

Ao levantar a importância de realizar testes de movimentos, o produtor Cohen (2020) apresenta alguns exemplos que podem ser produzidos: explorar o que a personagem faz quando está entediada, comendo uma refeição, ou mesmo dar à personagem um objetivo simples (apud. WINDER e DOWLATABADI, 2020, p.89). Considerando o storyboard desenvolvido para o teaser, percebeu-se que várias cenas apresentam momentos cotidianos da vida da personagem. Desta forma, julgou-se pertinente escolher algumas cenas do teaser para explorar como ela se movimenta nas situações destacadas. Por fim, foram escolhidas 3 cenas para os

testes: a cena em que Jéssica acorda, a cena em que Jéssica escova os dentes e a cena em que Jéssica realiza sua refeição.

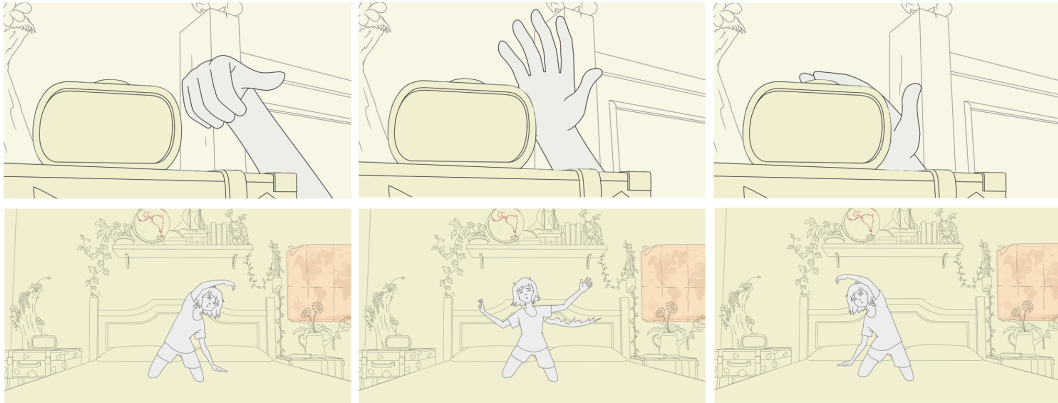
### 3.3.1 Teste 1: Jéssica acordando

Para o primeiro teste, escolheu-se a cena na qual Jéssica acorda. Considerando sua história e aspectos de personalidade desenvolvidos anteriormente, antes de animar, buscou-se responder às seguintes perguntas:

- **Quantas vezes o alarme toca?** Considerando que Jéssica está empolgada com a nova etapa de sua vida, ela mal pode esperar para começar o dia. Desta forma, levantou-se a hipótese dela acordar antes do alarme e estar a postos quando esse tocar.
- **Como ela reage ao início do dia?** Com várias atividades programadas, Jéssica acorda com bastante energia. Assim que levanta, realiza uma série de alongamentos para que seu corpo desperte também.

É possível perceber a partir das respostas elaboradas que seu comportamento é influenciado por sua motivação atual de aproveitar ao máximo essa nova etapa de sua vida. Este está interligado com sua atitude diante atividades cotidianas e conseqüentemente, seus pensamentos, reações emocionais e gestos corporais. A partir dessas considerações, iniciou-se o desenvolvimento do movimento. De uma forma geral, utilizou-se um movimento realista em vez de um **cartunizado** procurando representar ações sem uma distorção da realidade e de suas leis físicas. Porém, optou-se por movimentos rápidos que fossem compatíveis com sua energia e adicionalmente, pelo uso de ações secundárias que transmitisse a sua inquietude. Por exemplo, enquanto espera pelo despertador, ela balança os dedos e quando se alonga, não se mantém no extremo do alongamento por muito tempo. Além disso, nesta última parte, foi escolhida uma pose mais ativa, na qual a personagem está de joelhos na cama.

Figura 4- Animação do teste 1



Fonte: elaborado pela autora

### 3.3.2 Teste 2: Jéssica escovando os dentes

Para o segundo teste, escolheu-se outra atividade simples, a de escovar os dentes. Novamente, o planejamento da cena se guiou com base em uma pergunta: Qual a velocidade que ela escova seus dentes? Mais uma vez, a resposta se baseou na sua motivação de vida atual. Considerando que um movimento mais lento poderia representar um cansaço, estabeleceu-se o uso de movimentos curtos e rápidos que personificavam seu vigor e sua receptividade ao início do dia. Além disso, apesar de estar parada se olhando no espelho, reincorporou-se a ideia de inquietude com o uso da sobreposição de uma nova ação em cima do movimento principal. Seu foco é distribuído tanto em escovar os dentes como em arrumar seus cabelos.

Figura 5- Animação do teste 2





Fonte: elaborado pela autora

### 3.3.3 Teste 3: Jéssica realizando sua refeição

A terceira cena escolhida foi o momento em que ela realiza sua refeição, sentada no sofá ao mesmo tempo que assiste os vlogs de viagem que tanto gosta. Diferentemente dos testes realizados anteriormente, que foram desenvolvidos a partir de sua motivação de vida atual, o planejamento desta cena se baseou no seu sistema de valor em relação a algo.

As cenas anteriores a retratam como uma pessoa inquieta de movimentos rápidos e que realiza mais de uma ação ao mesmo tempo, porém esta cena introduz o que acontece quando algo lhe prende a atenção. Sob o ponto de vista de que Jéssica está realizando uma tarefa que gosta, determinou-se coerente de neste momento, ela focar em uma única coisa. Sem olhar, Jéssica garfa sua comida e leva à sua boca. Desta forma, seu movimento se torna mais contido e realizado de forma mais automática.

Figura 6 - Animação do teste 3



Fonte: elaborado pela autora

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como visto anteriormente, a personalidade pode ser pensada por meio de padrões de pensamentos, valores e comportamento. Em uma animação, onde o personagem possui um papel essencial de conexão com o público, o desenvolvimento de sua personalidade e suas respectivas características únicas representa um enorme potencial narrativo.

Em um projeto colaborativo, a responsabilidade desse processo é distribuída em vários profissionais. Desde a criação do perfil de características pelo roteirista, a tradução visual das ações e situações encontradas no roteiro pelo o storyboarder, a representação desenvolvida pelo designer de personagem e a criação de movimento pelo animador. Neste contexto, é possível pensar na animação como mais um elemento que se soma à fundação construída. Porém, o desenvolvimento de uma animação sob um olhar estritamente físico e mecânico ignora o processo de pensamento que cria a ilusão de vida no personagem.

A fim de desenvolver como seus valores e desejos se transformam em reações emocionais e gestos corporais particulares, é imprescindível reservar no cronograma de produção um período exploratório de testes de movimentos. Este quando realizado na pré-produção, ajuda traduzir todas as informações pensadas em um personagem vivo e tangível que ajuda a uma compreensão melhor por parte de todos os profissionais envolvidos. Desta forma, não só na animação, mas no roteiro, storyboard e design de personagem, alterações e melhorias podem ser feitas antes de iniciar a fase de produção. Adicionalmente, os testes finais de movimentos servem como um guia de estilo de animação desejado que ajudará a manter uma constância na performance mesmo quando há vários animadores envolvidos.

Nos testes de movimentos realizados com a personagem Jéssica do curta Home Sweet Home, animações de cenas cotidianas e genéricas foram planejadas sob a ótica da personalidade da personagem. Percebeu-se que a partir de um entendimento sólido de como ela se comportaria, tornou-se mais objetivo o papel do animador de escolher que tipo de movimento seria mais credível e apropriado em cada situação. Mesmo com somente uma animadora no projeto, o processo se revelou bastante produtivo e contundente de modo que ajudou a consolidar a compreensão sobre a personagem e o estilo de animação a ser adotado. Com o objetivo inicial do teaser ser uma prova de conceito de um projeto de curta, a produção deste se provou uma ótima oportunidade de estudo do comportamento da personagem, além de servir como um guia de como projeto pode ser melhorado.

## REFERÊNCIAS

BESEN, E. **Animation unleashed: 100 principles every animator, comic book writer, filmmaker, video artist, and game developer should know.** Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2008.

BIRD, Brad. A Pinewood Dialogue with Brad Bird. Nova York: Museum of the Moving Image, 2005. Disponível em: <[http://www.movingimagesource.us/files/dialogues/2/90944\\_programs\\_transcript\\_html\\_253.htm](http://www.movingimagesource.us/files/dialogues/2/90944_programs_transcript_html_253.htm)>. Acesso em: 04 abr. 2023.

BISHOP, R. **Fundamentals of Character Design: How to create engaging characters for illustration, animation & visual development.** Worcester, UK: 3d Publishing, 2020.

EGRI, L. **The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives.** New York, N.Y: Simon & Schuster Inc., 1946.

GLEBAS, F. **The Animators Eye: Adding Life to Animation with Timing, Layout, Design, Color and Sound.** Burlington, MA: Focal Press, 2013.

HAYES, D.; WEBSTER, C. **Acting and Performance for Animation.** Burlington, MA: Focal Press, 2013.

HOOKS, E. **Acting for Animators.** 4º edição. [S.I.]: Routledge, 2017.

JOHNSTON; THOMAS. **The Illusion of Life: Disney Animation.** Nova Iorque: Hyperion, 1995.

JONES, C. **The Roadrunner and Other Characters.** In: Cinema Journal, vol. 8, no. 2, 1969, pp. 10–16. Disponível em: <<https://doi.org/10.2307/1225372>>, Acesso em 14 Dec. 2022.

\_\_\_\_\_. **Chuck Amuck: The life and times of an animated cartoonist.** [S.I.]: Farrar Straus Giroux, 1999.

KUNDERT-GIBBS, J.; KUNDERT-GIBBS, K. **Action! Acting lessons for CG animators.** Indianapolis, IN: Wiley Publishing, Inc., 2009.

LASSETER, J. **Principles of traditional animation applied to 3d computer animation.** In: Computer Graphics, vol. 21, n. 4, 1987.

MCGRATH, D; GRIEP, Y. **The Beginners Guide to Personality Psychology: Big 5 Traits.** Disponível em: <<https://www.udemy.com/course/an-introduction-to-personality-psychology-the-big-5-traits/>> .Acesso em: 25 de março de 2023.

MERLIN, B. **The complete Stanislavsky toolkit**. London, Uk: Nick Hern Books, 2014.

MUST SEE FILMS,2022. BRAD BIRD | Character over Action. Youtube, 6 de outubro de 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/D0JY6P3Uxxc>>. Acesso em: 25 de março de 2023.

OS INCRÍVEIS. Direção: Brad Bird. Produção: Pixar Animation Studios. Estados Unidos:Walt Disney Pictures, 2004.

SATO, L. M. **Os 12 princípios da animação**: da adesão à sua subversão. 2015. 90 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2015.

SULTANA, N; PENG, Y.; MEISSNER, N. **Exploring Believable Character Animation Based on Principles of Animation and Acting Principles**. In: 2013 International Conference on Informatics and Creative Multimedia, 2013, pp. 321-324.

SUZUKI, Sayuri S. **Visual Development**: Exploração visual na pipeline de animação 3d. Orientador: Dra. Gabriela Trindade Perry. 2020. Trabalho de conclusão de graduação (Bacharel em Design Visual) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, [S. I.], 2020.

THESEN, T. P. **Reviewing and Updating the 12 Principles of Animation**. In: animation: an interdisciplinary journal, 2020, Vol. 15(3), pp. 276–296.

WEBSTER, C. **Animation**: The mechanics of motion. Burlington, MA: Focal Press, 2005.

WELLS, P.; MOORE,S. **The fundamentals of Animation**.2ª edição. [S.I.]: Fairchild Books 2017.

WINDER, C.; DOWLATABADI,Z. **Producing animation**. 3ª edição. Boca Raton: CRC Press, 2020

## APÊNDICE A – ROTEIRO HOME SWEET HOME

INT. FLAT- MANHÃ DO DIA 1

JÉSSICA(22) prepara seu café da manhã

Com seu prato na mão, liga a TV e assiste um vlog de viagem

Na porta, checa as janelas antes de sair de casa

Sai com um sorriso no rosto

FADE TO BLACK

INT. FLAT- MANHÃ DO DIA 2

No primeiro toque do alarme, JÉSSICA acorda.

Escova os dentes

Enquanto frita seu ovo para o café da manhã, nota uma lasca na frigideira. Apesar de não lembrar de tê-la machucada, ela não dá muita importância.

Com seu prato na mão, liga a TV e assiste um vlog de viagem

Na porta, checa as janelas antes de sair de casa

Sai com um sorriso no rosto

FADE TO BLACK

INT. FLAT- MANHÃ DO DIA 3

O alarme toca algumas vezes antes de Jéssica desligá-lo. Ela desperta aos poucos.

Escova os dentes

Prepara seu café da manhã

Com seu prato na mão, liga a TV e assiste um vlog de viagem

Na porta, checa as janelas antes de sair de casa. Uma janela está aberta, JÉSSICA lembra que a fechou de noite.

Sai de casa com um incomodo desconhecido.

FADE TO BLACK

INT. FLAT- MANHÃ DO DIA 4

O despertador toca várias vezes até ser desligado

2.

Ao escovar os dentes, percebe alguns produtos faltando.

Ao fritar seu ovo, lembra de quando percebeu a lasca.

TV liga em um canal totalmente diferente, ela a desliga rapidamente.

Antes de sair de casa, tenta gravar na sua mente onde está cada coisa no seu apartamento. Fecha a porta bem devagar.

FADE TO BLACK

INT. FLAT- NOITE DO DIA 4

Ao entrar no seu apartamento, JÉSSICA analisa as coisas ao seu redor. O sofá está um pouco pra trás que o normal. Tem uma marca nova de copo na mesa. O lençol da cama está desarrumado. A sua cabeça dói, não consegue ter certeza como estavam as coisas durante a manhã. Ela perde o contato com a realidade.

Ela escuta o barulho de algo cair no chão.

Vindo de debaixo da cama, uma garrafa vem a sua direção. Inspecciona o objeto para saber se é real.

Ao sentir seu aspecto material, consegue olhar com mais clareza para o ambiente e se situar na realidade. Com uma nova determinação, ela se ergue e pega a frigideira. Com olhar firme, JÉSSICA se aproxima da cama.

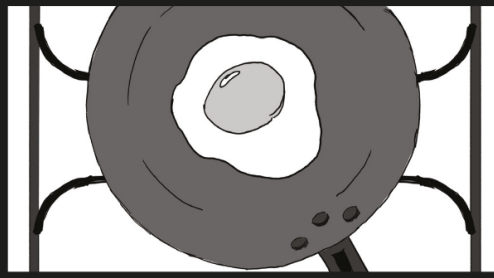




FADE TO BLACK

## APÊNDICE B: STORYBOARD DA VERSÃO INTEGRAL

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: |


| CUTS | PICTURE   | ACTION                   | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--------------------------|----------|------|
| 1    |    | (SIZZLE)<br>OVO FRITANDO |          |      |
| 2    |   |                          |          |      |
| 3    |  |                          |          |      |
| 4    |  | LIGA A TV                |          |      |
| 5    |  |                          |          |      |

Frame aspect ratio =1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 2

| CUTS | PICTURE   | ACTION                                 | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--|----------|------|
| 6    |    | NA PORTA DE SAÍDA<br>...               |          |      |
|      |    | CHECA A 1º JANELA                      |          |      |
|      |   | → VIRA O ROSTO<br>Ⓢ NECESSÁRIO OU NÃO? |          |      |
|      |  | CHECA A 2º JANELA                      |          |      |
| 7    |  | SATISFEITA,<br>FECHA PORTA             |          |      |

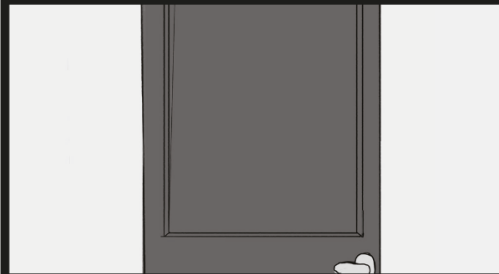
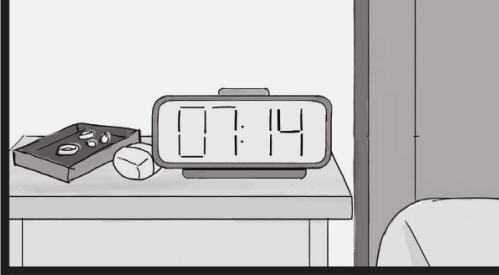
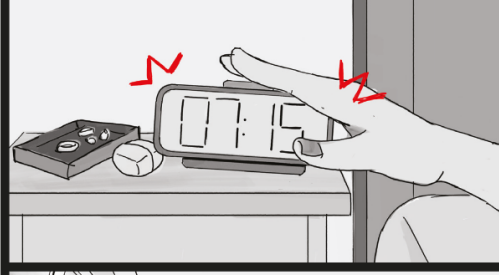

Frame aspect ratio = 1:1.85



PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 3


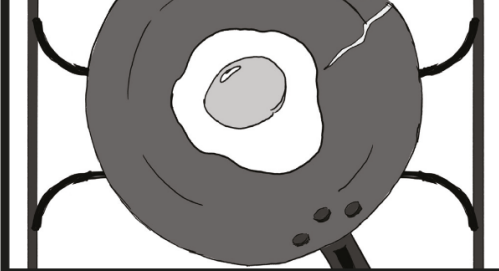
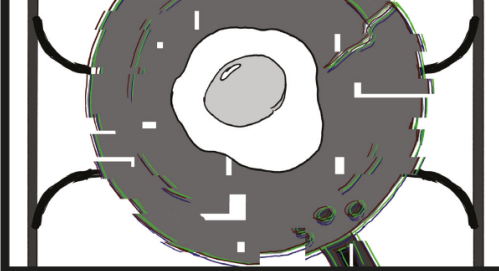


| CUTS     | PICTURE   | ACTION   | DIALOGUE | TIME |
|----------|---|--|----------|------|
|          |    | <p>FIM DO 1º DIA</p>                                     |          |      |
|          | <p>TÍTULO</p>   |  |          |      |
| <p>8</p> |   | <p>DESPERTADOR<br/>(SOM)</p>                             |          |      |
|          |  | <p>RAPIDAMENTE, A MÃO<br/>APERTA O BOTÃO P/ DESLIGAR</p> |          |      |
| <p>9</p> |  | <p>ALONGANDO</p>   |          |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 4






| CUTS | PICTURE   | ACTION                                     | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--|----------|------|
| 10   |    | <p>ESCOVANDO OS DENTES</p>                 |          |      |
| 11   |    | <p>FRIGIDEIRA / UMA LASCA</p>              |          |      |
|      |   | <p>SOM DE GLITCH</p>                       |          |      |
|      |  | <p>(DOUBLE-TAKE)<br/>CONFERE NOVAMENTE</p> |          |      |
|      |  |  |          |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 5




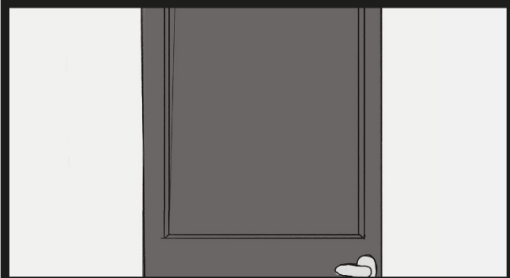
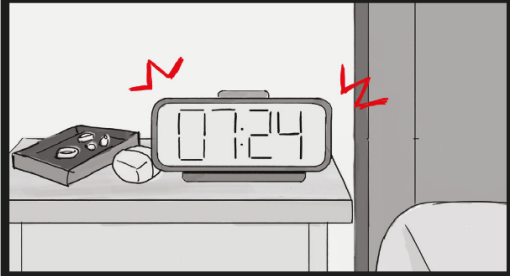
| CUTS | PICTURE   | ACTION | DIALOGUE                             | TIME |
|------|---|--------|--------------------------------------|------|
| 12   |    |        | DEIXA PI LÁ.<br>BALANÇA OS<br>OMBROS |      |
|      |    |        | LIGA A TV.                           |      |
| 13   |   |        | A MANHÃ<br>SEGUE NORMALMENTE         |      |
| 14   |  |        |                                      |      |
| 15   |  |        |                                      |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 6

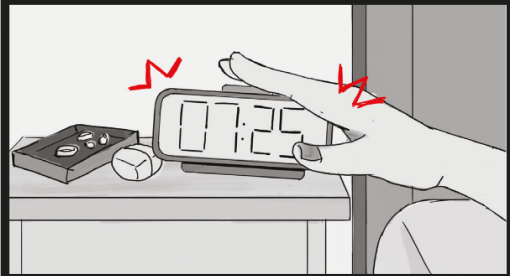



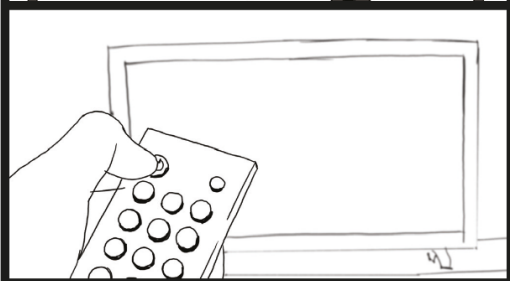
| CUTS | PICTURE   | ACTION  | DIALOGUE | TIME |
|------|---|---|----------|------|
| 16   |    |  <p>Fim do<br/>2º dia</p> |          |      |
| 17   |    |   |          |      |
| 18   |   |   |          |      |
| 19   |  |   |          |      |

Frame aspect ratio =1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 7

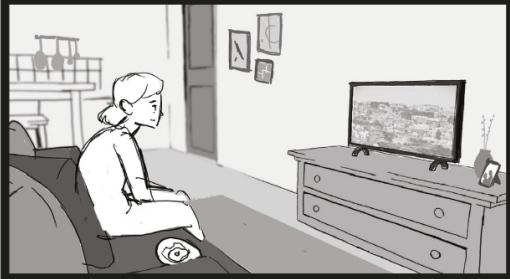
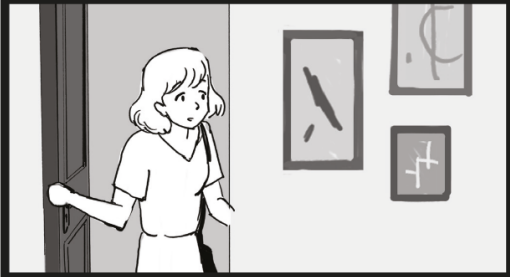


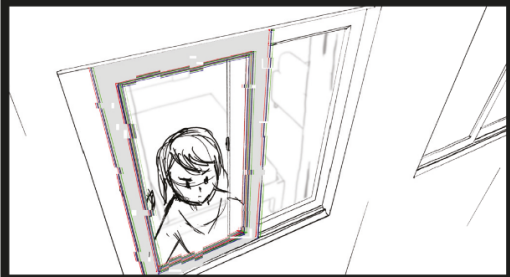
| CUTS | PICTURE   | ACTION | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--------|----------|------|
|      |    |        |          |      |
| 20   |    |        |          |      |
| 21   |   |        |          |      |
| 22   |  |        |          |      |
| 23   |  |        |          |      |

Frame aspect ratio =1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 8


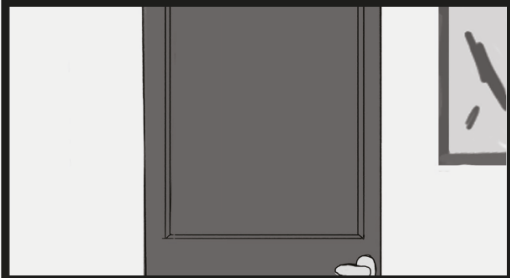

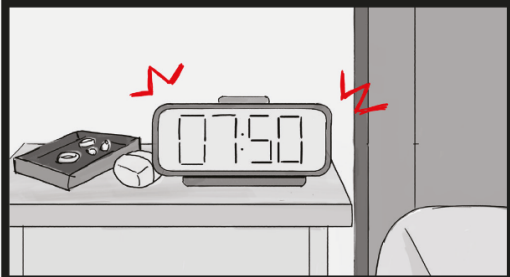

| CUTS | PICTURE   | ACTION                               | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--------------------------------------|----------|------|
| 24   |    |                                      |          |      |
| 25   |    |                                      |          |      |
|      |   |                                      |          |      |
| 26   |  | CORTINA<br>MEXENDO C/ O<br>VENTO.    |          |      |
| 27   |  | JANELA ABERTA.<br>(EFEITO<br>GLITCH) |          |      |

Frame aspect ratio =1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 9


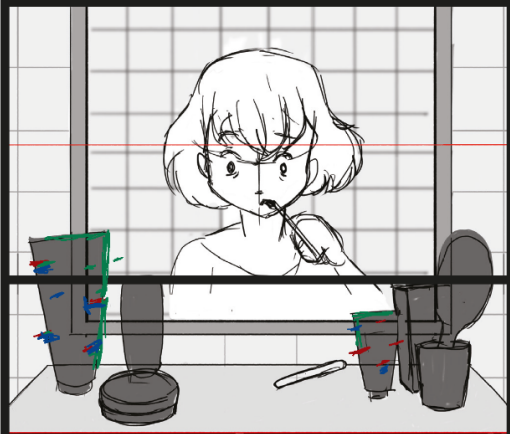
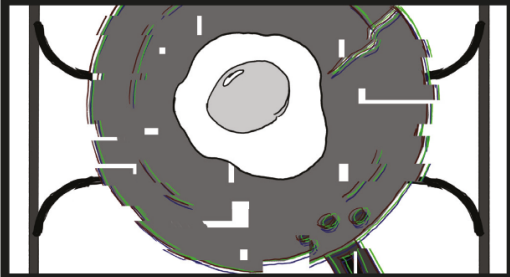
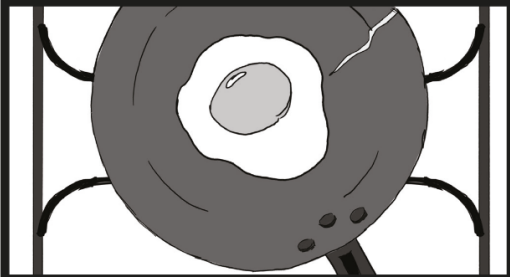
| CUTS | PICTURE   | ACTION  | DIALOGUE | TIME |
|------|---|---|----------|------|
| 28   |    | SAI DESCONFIA DA,<br>FECHA A PORTA<br>MAIS LENTAMENTE |          |      |
|      |    | FIM DO<br>3º DIA                                      |          |      |
|      |   |   |          |      |
| 29   |  | DESPERTADOR   |          |      |
| 30   |  | A MÃO SE<br>ESTICA.                                   |          |      |

Frame aspect ratio =1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 10

| CUTS | PICTURE   | ACTION   | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--|----------|------|
| 31   |    | ESCOVANDO<br>OS DENTES                               |          |      |
|      |   | PERCEBE<br>PRODUTO<br>FALTANDO<br>(EFEITO<br>GLITCH) |          |      |
| 32   |  | RELEMBRANDO<br>1º CASO DE<br>GLITCH                  |          |      |
|      |  |  |          |      |

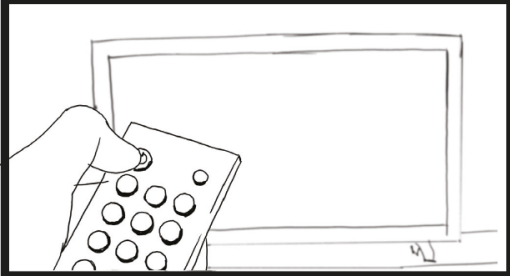
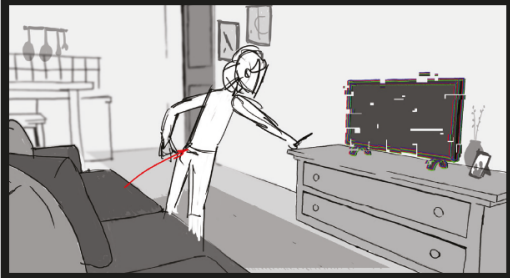

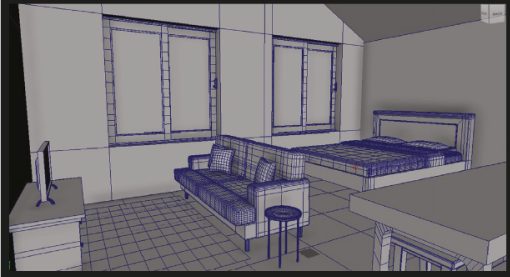
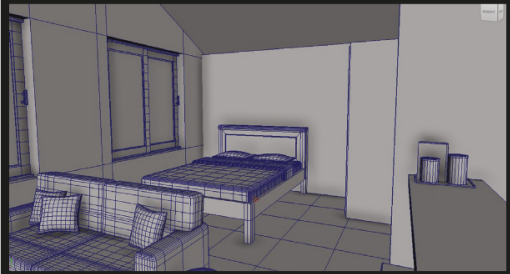
Frame aspect ratio = 1:1.85



PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 11



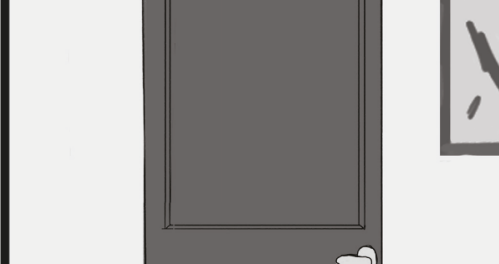
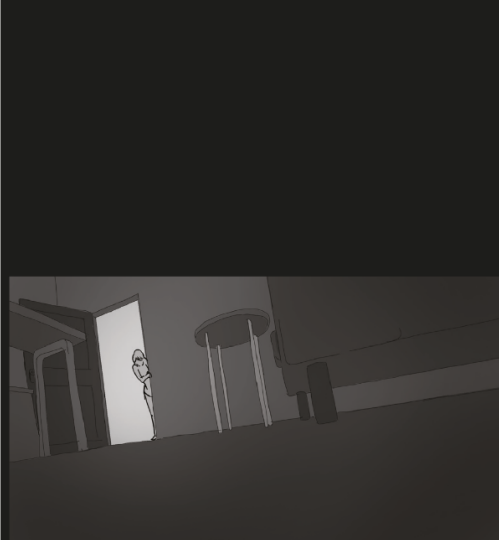
| CUTS | PICTURE  | ACTION  | DIALOGUE                                       | TIME |
|------|--|---|--|------|
| 33   |   |   | TU LIGA EM UM<br>CANAL TOTALMENTE<br>DIFERENTE |      |
| 34   |   | LEVANTA E<br>DESLIGA.                         |  |      |
| 35   |    | ANTES DE SAIR,<br>OLHA ATENTAMENTE<br>O APTO. |  |      |
| 36   | <br> |   |  |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 12

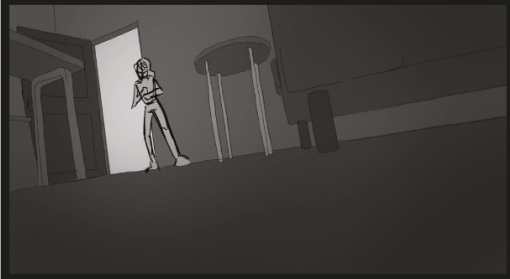
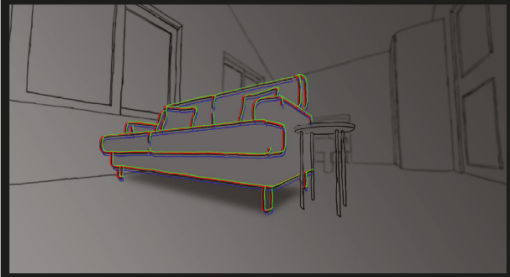
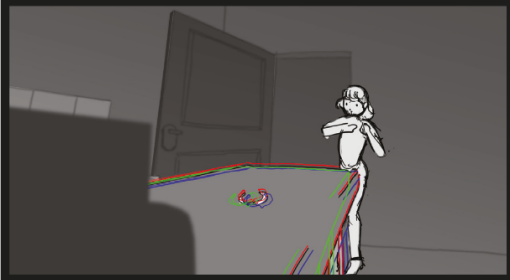
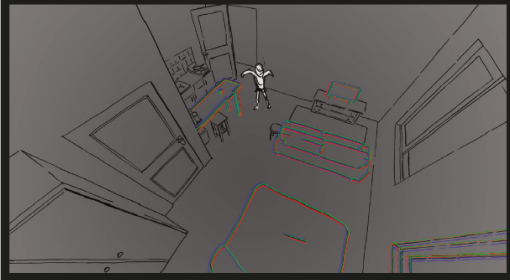
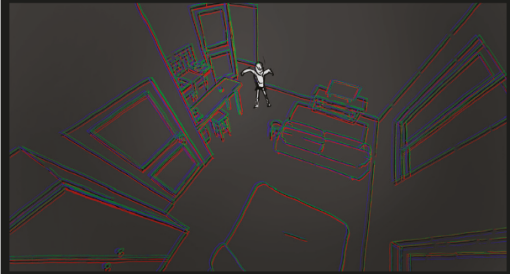
| CUTS | PICTURE   | ACTION                                   | DIALOGUE | TIME |
|------|---|--|----------|------|
|      |    |  |          |      |
| 37   |    | SEM DESVIAR<br>O OLHAR,<br>FECHA A PORTA |          |      |
| 38   |   | FIM DA MANHÃ<br>DO 4º DIA                |          |      |
| 39   |  | (NOITE)<br>VOLTANDO P/<br>CASA           |          |      |

Frame aspect ratio =1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 13

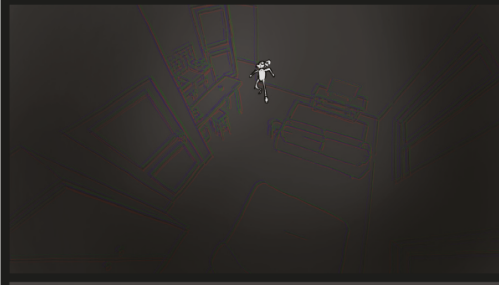
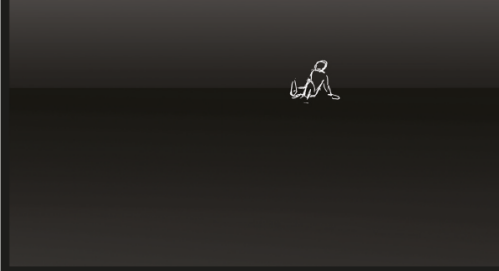

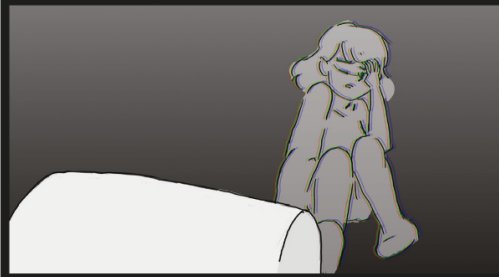

| CUTS | PICTURE   | ACTION                        | DIALOGUE             | TIME |
|------|---|-------------------------------|----------------------|------|
|      |    | ENTRA E<br>CHECA AS<br>COISAS |                      |      |
| 40   |    | SOFA FORA DO<br>LUGAR         |                      |      |
| 41   |   | MARCA DE COPO<br>NA MESA      |                      |      |
| 42   |  | GLITCH AUMENTANDO             |                      |      |
| 43   |  |                               | JESS ANDA<br>PI TRÁS |      |

Frame aspect ratio =1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 14

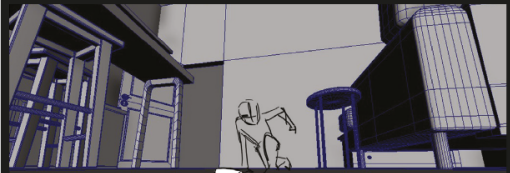
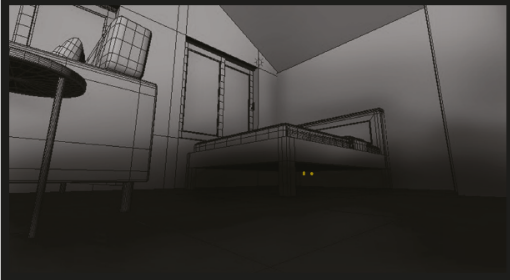


| CUTS | PICTURE  | ACTION   | DIALOGUE | TIME |
|------|--|--|----------|------|
| 44   | <br><br><br><br> | <p>TROPEGA...</p> <p>↓</p> <p>E O LENÁRIO<br/>SOME<br/>DE VEZ</p><br><p>(ALGO LAI NO CHÃO)<br/>- LATA ROLA ATÉ<br/>ELA<br/>- EFEITO GLITCH NA JESS</p><br><p>ELA PERCEBE A<br/>LATA</p><br><p>TOCA NELA p/<br/>SABER SE É REAL<br/>OU NÃO.</p> |          |      |

Frame aspect ratio =1:1.85

PRODUCTION TITLE: Home Sweet Home

SCENE:

PAGE NUMBER: 15

| CUTS | PICTURE   | ACTION                       | DIALOGUE                     | TIME |
|------|---|------------------------------|------------------------------|------|
| 45   |    | CENÁRIO VOLTA AO NORMAL.     | JESS SE LEVANTA              |      |
| 46   |    | OLHA P/ CAMA.                | NÃO CONSEGUIMOS VER EMBAIXO  |      |
| 47   |   | JESS SE PREPARA P/ O ATAQUE. | *E SE FAZER OLHOS BRILHANDO? |      |
|      |  |                              |                              |      |

Frame aspect ratio = 1:1.85