



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

CENTRO DE ARTES

CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO

DO ANIMADOR PARA ANIMAÇÃO

Fantasmagorie e os 12 princípios básicos da animação

Diego Urrutia

Prof. Orientador: André Macedo

Pelotas, Julho de 2014

DO ANIMADOR PARA ANIMAÇÃO

Fantasmagorie e os 12 princípios básicos da animação¹

Resumo

O presente artigo se propõe a investigar a presença dos 12 princípios básicos da animação na obra *Fantasmagorie* de Emile Cohl, a fim de demonstrar a existência destes princípios mesmo antes de sua fundamentação pelos Estúdios Disney nos anos 30, princípios estes publicados nos anos 80 pelos Mestres Disney Ollie Johnston e Frank Thomas, no livro *The Illusion of Life: Disney Animation*.

Palavras-chave: Ollie Johnston; Frank Thomas; 12 princípios da animação; narrativa animada; *Fantasmagorie*; Émile Cohl.

Abstract

This article aims to investigate the presence of the 12 basic principles of animation in the work of Emile Cohl *Fantasmagorie* in order to demonstrate the existence of this principle even before its foundation by Disney in the '30s, published in the 80s by the Masters Disney Ollie Johnston and Frank Thomas, in his book *The Illusion of Life: Disney Animation*.

Keywords: Ollie Johnston; Frank Thomas; 12 principles of animation; lively narrative; *Fantasmagorie*; Émile Cohl.

¹ Artigo realizado como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Cinema de Animação, pela Universidade Federal de Pelotas.

1. INTRODUÇÃO

A animação da forma que conhecemos hoje começou a se definir no início do século XX, os primeiros estúdios de animação começaram a se firmar no mercado de forma efetiva, mas é inegável que os moldes da animação moderna se deram no interior dos Estúdios Disney, que definiram não somente os métodos de produção do mercado como técnicas e parâmetros narrativos para animação. Podemos dizer que a fundação dos Estúdios Disney se tornou um dos mais importantes marcos da animação na história, e durante estes mais de 90 anos de história do estúdio, presenciamos o desenvolvimento de um mercado que hoje se firma como um dos mais promissores da atualidade.

Como qualquer pessoa minimamente consciente das longas e complexas relações de causa e efeito que envolvem os processos históricos deve presumir, a animação não surgiu por acaso. Ao contrário, começou a ser concebida desde que o ser humano passou a se expressar através de símbolos. (GOMBRICH, 1999, p. 40).

Nesteriuk (2011) cita que entre 1928 e 1953, os Estúdios Disney produziram 141 episódios do Mickey para o cinema. Outros quatro episódios isolados para cinema foram produzidos nos anos de 1983, 1990, 1995 e 1999, dois destes por ocasião das festividades de natal. Nos últimos anos da década de 20, Mickey Mouse supera em popularidade a personagem do Gato Félix, até então maior sucesso de animação da época. Durante as décadas seguintes, Mickey Mouse se consolida como uma das principais personagens do mundo da animação, participando de histórias em quadrinhos, filmes de longa-metragem, série para televisão, jogos de videogame, parques temáticos, além do licenciamento para diversos produtos. Também foi responsável pela criação de dezenas de outras personagens relacionadas ao seu universo, como Minnie, Pluto, Pateta, Tico e Teco, Bafo de Onça e Pato Donald.

Não é nenhum exagero afirmar que o século XX não teria as feições culturais que o caracterizaram sem a influência do imaginário do mundo da fantasia criado a partir dos desenhos animados de Walt Disney. (LUCENA, 2005, p. 97).

Animação trata principalmente do fato de se narrar acontecimentos, representar ações. Norman McLaren², animador que desenvolveu algumas das principais técnicas da animação experimental, conseguia construir narrativas contendo drama, conflito e emoção utilizando apenas signos visuais bastante elementares, como riscos feitos diretamente na

² Cineasta de renome mundial, famoso por suas experiências com animação, ganhador do International Film Festival Awards e o prêmio da Academia (Oscar) em 1952 com o curta metragem VIZINHOS.

película³ ou círculos recortados em papel. O tempo e o movimento demonstram-se neste tipo de obra o elemento mais básico para a construção de narrativas. McLaren dizia que a animação não se constituía em "movimentar desenhos", mas em "desenhar movimentos", ou seja, desenhar o próprio tempo, pois que para a realização de um movimento a definição de um tempo será sempre necessária.

O desenho puro da ação de forma mecânica não possui personalidade⁴, definimos então que existem dois conceitos básicos na forma narrativa da ação, "o que?", a representação do movimento em si, o que ira acontecer, digamos um simples ciclo de caminhada. O personagem deve por regra movimentar suas pernas e ir de um ponto ao outro em um determinado tempo e espaço, nossa mente automaticamente percebe a sequência destes fotogramas no filme como o ato de caminhar, mas não concede a esta ação nenhuma personalidade específica, o que nos leva a o segundo ponto, "como?".

De acordo com Graça (2006) o animador esta sujeito a modelação do tempo, sendo o filme um puro acontecimento do tempo, no entanto a animação esta além da simples sujeição as leis da cinética e da mecânica. Graça coloca animação como objeto fílmico transmissor de emoção, uma troca de sensações, uma relação que se refere mais ao que se sente do que ao que se representa, tanto na relação referencial da imagem quanto nas formas expressivas disponíveis, descreve ainda que estas sensações estão nos detalhes, na performance dos acontecimentos, sendo assim a ação por si só se torna menos efetiva do que a forma pela qual ela é representada.

É a partir das franjas, como promessa de presença, que o filme vai se afirmando enquanto entidade que diz alguma coisa sobre si, sobre a linguagem como um todo e sobre o mundo. (GRAÇA, 2006, p. 133).

Tendo como objetivo principal identificar às características narrativas existentes na forma de expressão e compressão do objeto animado a partir da presença dos 12 princípios básicos da animação; verificamos a existência de tais princípios e a sua dimensão na expressividade dos personagens; buscando assim as influencias no sentido da história e

³ Filme fotográfico que é utilizado para a realização de filmes para cinema ou televisão. Sua principal característica específica, que o distingue dos filmes fotográficos comuns, é ser fabricado em rolos maiores, permitindo filmagens mais longas.

⁴ Definimos personalidade como um conjunto de características marcantes de uma pessoa ou objeto, é a força ativa que ajuda a determinar o relacionamento dos seres.

competências para prática da animação. Este estudo centra-se no reconhecimento e na identificação dos 12 princípios da animação no filme tido como um importante marco da história da animação, a primeira animação feita quadro a quadro e exibida em um projetor moderno de cinema. *Fantasmagorie* do cartunista Émile Cohl estreou em 17 de agosto de 1908. Averiguar a existência destes princípios mesmo antes de sua publicação ou estudos preliminares realizados nos Estúdios Disney.

Assim como qualquer forma de arte que conhecemos, a animação também possui suas formas, técnicas e princípios básicos, os 12 princípios da animação foram fundamentados durante a década de 30 e publicados pela primeira vez em 1981 por Frank Thomas e Ollie Johnston no livro *The Illusion of Life: Disney Animation*. Estes 12 princípios são em sua síntese vistos como termos técnicos da animação, mas sua influência na forma de expressão das imagens animadas remonta a criação da própria animação, podem ser analisadas como um método de expressão inerente aos conceitos básicos das histórias animadas, ou seja, a animação pode ser vista como uma forma relativamente independente de arte e/ou expressão que possui por si só seus métodos narrativos e estruturais de se comunicar com o espectador.

...a mais pura conquista da arte sobre a tecnologia que lhe permitia existir. Em outras palavras, ao sujeito que possuía o lápis (a tecnologia) foi oferecido um alfabeto (a arte), para que ele pudesse expressar-se. (LUCENA, 2005, p. 97).

Para Wells (2012) uma das características mais fascinante da animação integrada a essa abordagem e processos é a forma que ela facilita o ato de pensar sobre a narrativa e incentiva a visualização de ideias e conceitos. Além disso, desenhos que sugerem eventos narrativos e estilos cômicos, por sua vez, indicam o processo por meio do qual os movimentos necessários para criar a ação podem ser coreografados e executados. Imagens que se ordenam construindo a ilusão de movimento tornam-se imagens vivas, animadas. Pressupõe-se que esta ilusão, artificial e deliberadamente montada com a interferência de um indivíduo, portanto vivo e consciente, seja uma construção realizada com toda a subjetividade deste mesmo indivíduo. Torna-se assim um relato, que não é apenas um registro mecânico, mas uma narração realizada por um ponto de vista e uma subjetividade muito particular.

2. METODOLOGIA

A partir dos estudos e análise fílmica, estabeleceu-se um comparativo entre as obras de animação *Fantasmagorie* de Émile Cohl e os 12 princípios descrito no livro *The Illusion of Life: Disney Animation*, comparando não somente o aspecto teórico/prático entre as obras, mas os conceitos narrativos perante os personagens, suas formas, movimento, ritmo, emoção e expressão corporal, como esses princípios influenciam na concepção da obra como um todo, principalmente nas ações e comportamento de seus personagens, criando assim personalidades distintas e únicas.

Gomes (2004) estabelece que um analista alcança seu objetivo em uma análise fílmica a partir do momento em que passa a dar conta das competências específicas de três ambientes associados ao campo do cinema: o ambiente da realização técnica e artística, o ambiente da apreciação e o ambiente da teoria cinematográfica. Do ambiente da realização, o analista precisa obter o capital cognitivo constituído pela compreensão das técnicas envolvidas na produção do objeto-filme e dos procedimentos empregados na circulação e promoção da mercadoria-filme, além do domínio da terminologia aplicada em ambos os casos. Do ambiente da apreciação, o analista precisa demonstrar posse do capital cultural que consiste no conhecimento da história do cinema e dos aspectos nela envolvida. Há de precisar também demonstrar posse do recurso específico do ambiente acadêmico, o domínio da teoria cinematográfica.

Em um primeiro momento temos os 12 princípios descritos por Thomas e Johnston como método pelo qual toda animação deve ser submetida, a fim de alcançar com êxito o seu papel narrativo de transmitir emoção e sentimento com clareza, estes princípios definem uma forma de expressão específica para animação, assim sendo, eles serão analisados e confrontados com outras obras literárias da animação consideradas a base do aprendizado e conhecimento de um animador, estas publicações tem caráter técnico e o intuito é classificar estes princípios e sua importância para outros animadores, demonstrar que tais fundamentos se aplicam a animação como todo e não somente aos Estúdios Disney .

A partir da definição destes princípios como um ponto comum e concordante entre as obras, tende-se a se formar uma poética narrativa da relação entre animador e objeto animado, e começamos a definir a partir de então relações múltiplas entre a subjetividade do animador, sua visão, seus sentimentos e ações com os personagens de sua criação.

Graça (2006) afirma que o potencial artístico de qualquer obra de animação depende profundamente de dois pontos; a tecnologia, natureza dos dispositivos técnicos usados, e das experiências, experiências estas pela qual vive o movimento das coisas e do próprio corpo do autor, sendo assim o animador não reflete na obra apenas a representação do que vislumbra sua visão de mundo, mas também de sentido, de sua relação estética com o mundo e com a obra, a animação surge a partir do modo segundo qual todo corpo vivo do animador interage com a técnica de produção, sendo por isso também expressão do mundo e da natureza.

Mesmo quando procura no real a origem referencial de seu trabalho, o animador não o representa de forma exclusiva... O animador manifesta em filme aquilo que resta de impressões que o marcaram e modificaram fisicamente. (GRAÇA, 2006, p. 96).

A fim de demonstrar a existência e o uso dos princípios básicos da animação mesmo antes de sua fundamentação e ou estudo pelos Estúdios Disney, seguiu-se uma divisão e análise sistemática do curta-metragem *Fantasmagorie*, do cartunista Émile Cohl. Trata-se de uma produção extremamente simples e experimental, de pouco mais de 1 minuto, consiste em uma história surrealista cujo personagem principal, um palhaço, contracenando com uma série de objetos mórficos, como pessoas, uma flor, um cavalo ou uma garrafa de vinho.

Esta pesquisa foca-se primordialmente na forma de estudo descrito como análise narrativa, segundo Gomes dividida em duas premissas metodológicas básicas:

- Enumerar os efeitos da experiência fílmica, como: sensações, sentimentos e sentidos que o filme provoca aquando da sua visualização.
- A partir dos efeitos, fazer o percurso inverso da criação de certa obra, mostrando como esse efeito foi construído.

Assim sendo nosso objeto de estudo nesta etapa se caracteriza no filme *Fantasmagorie*, sendo este, basicamente composto por seus personagens, seus atos, dificuldades, escolhas e desenvolvimentos gerais; O filme então foi dividido sistematicamente por cenas, planos e sequências, criando assim uma estrutura possível de análise das ações e performances dos personagens; Fez-se a reconstrução e apuramento da estrutura narrativa a partir de atos, escolhas, dificuldades e acontecimentos.

Se considerarmos que uma animação é composta por um conjunto de formas e meios, devemos identificar como esses meios foram organizados para causar determinado

efeito, ou seja, como determinado personagem realizada uma ação básica, essa ação por sua vez transmite determinado efeito sobre o espectador. Uma animação pode ser entendida como uma composição estética, já que seus efeitos em parte provem da ordem das sensações e/ou uma composição poética, se os resultados produzidos forem da ordem dos sentimentos e emoções. Esta relação estética e emocional provém do modo como às ações são retratadas e expostas no filme.

Os 12 princípios da animação têm por intuito causar ou mesmo enaltecer certas sensações e emoções, partimos para uma estrutura final de análise a fim de investigar a relação destes princípios com a narrativa animada, estruturou-se a seguinte tríade:

Ação: O movimento que determina o acontecimento, o movimento por si só, a mecânica das formas, por exemplo, o caminhar de um personagem.

Meio ou modo: A maneira que este movimento acontece, os princípios usados para compor a narrativa do movimento, a performance deste movimento.

Efeito: A relação estética criada a partir da exibição, os sentimentos e sensações causados no espectador.

3. OS 12 PRINCÍPIOS BÁSICOS DA ANIMAÇÃO

Os 12 princípios da animação vieram como resultado da reflexão sobre a sua prática e através do desejo da Disney de encontrar uma maneira com a qual a animação parece-se mais verossímil em termos de movimento e narrativa, e como esse movimento pode ser usado para expressar o caráter e personalidade.

A dinâmica visual da personagem representa, portanto, a principal maneira pela qual a personagem se expressará, isto é, pela qual sua dimensão interna se exteriorizará. (NESTERIUK, 2011, p.182).

Os mesmos princípios criados para animação tradicional de personagens feita em células de animação nos anos de 1930, hoje também se aplicam em projetos mais contemporâneos. Podemos perceber que todos os princípios descritos em *Disney Animation: The Illusion of Life* tem por base a física do movimento, a verossimilhança do objeto desenhado e teoricamente inerte com o movimento real ao qual estamos acostumados, estes

princípios dão suporte a um modo narrativo inerente a animação como método de expressão artística.

4.1 - *Squatch and Stretch* (Comprimir e esticar): Um dos princípios elementares da animação, este princípio tem como função mostrar pela deformação de um objeto o seu peso e flexibilidade. Toda a massa que sofre sobre si mesma uma força, seja essa força externa ou interna, sofre modificações estruturais em sua forma.

4.2 - *Timinig and Motion* (Tempo e movimento): Princípio que lida com a relação de tempo em que as ações acontecem na animação. A mesma ação realizada em velocidades diferentes pode passar a ideia de sofrimento ou mesmo humor. Tem como base a física do tempo e espaço, toda massa possui um determinado tempo para percorrer um espaço pré estipulado.

4.3 - *Anticipation* (Antecipação): A antecipação de uma ação se trata da preparação para ação propriamente dita, é o corpo se adaptando a um novo movimento, em síntese se refere a um movimento realista por parte do personagem. Mas é muito usado para prever uma ação, para induzir o espectador ao que vira a seguir, essa antecipação pode ser usada para criar suspense antes de um acontecimento importante, ou mesmo a falta dela para criar surpresa.

4.4 - *Staging* (Cenografia): A cenografia, o palco, o ambiente que cerca aquele acontecimento, sua importância é indiscutível tanto para direcionar as atenções do espectador para um personagem quando para afastar sua atenção, ou ainda um detalhe que pode complementar a ação. O uso de luzes e enquadramento de câmera é muito usado para trabalhar esse princípio, levando o foco de atenção para um movimento pré determinado, ou ainda destacar um objeto importante.

4.5 - *Follow Through and Overlapping Action* (Sequência de ações e reações): Princípio que lida sobre ação e reação. Todas as ações realizadas pelos personagens em animação geram reações. Por exemplo, um personagem que esteja correndo em alta velocidade e é parado de maneira brusca tem a massa do seu corpo deslocada levemente para frente pela inércia, assim como seus cabelos e roupas.

4.6 - *Straight Ahead and Pose-to-Pose Action* (Animação direta e pose a pose): Esses são ao mesmo tempo princípios e técnicas de animação, talvez o que menos influencie

na narrativa e sim na técnica em si. Com o *Straight Ahead* a animação é realizada *frame a frame*, o quadro a quadro é sucessivo, um após o outro, como obrigatoriamente é feito no *Stop Motion*, onde se fotografava a sequência exata do movimento, o que resulta em movimentos bem detalhados. Com o *Pose-to-pose* o animador trabalha em blocos segmentados de animação, em que poses chave são usadas para determinar o movimento. Isso acaba resultando em pequenos saltos do personagem na transição entre as diferentes poses, o que é muito usado na animação 3D.

4.7 - *Slow In and Out* (Aceleração e desaceleração): O princípio das sequências e seu término devem ter sua construção cadenciada, permitindo ao espectador se ajustar às mudanças de cada cena. Um princípio básico de dinâmica aplicada a animação é que os objetos precisam de tempo para começar a se mover e parar. São poucos os objetos ou elementos que já começam um movimento na velocidade final. Na maioria dos casos é necessário um tempo de aceleração e desaceleração para atingir o movimento ou repouso.

4.8 - *Arcs* (Arcos de movimento): A maioria dos movimentos realizados descreve uma trajetória em arco, pois ou estão ligados a uma plataforma fixa como um pendulo ou sofrem efeito em sua linha de movimento pelas forças da gravidade, como qualquer objeto lançado a distância. Isso significa que os movimentos que descrevem trajetórias em arcos são mais naturais e realistas. Ainda assim as forças a princípio são inexistentes no âmbito da animação e a gravidade simplesmente não existe, podemos lançar objetos ao ar sem trajetória final, podemos lançá-los em linha reta sem efeitos de força externa.

4.9 - *Exaggeration* (Exagero): O exagero é usado para acentuar uma ação. Os exageros, as anormalidades de dimensões, as desproporções são mais apropriadas para animar personagens caricatas, *cartoon*. Esse é um princípio de animação que tende a deixar ações e emoções dos personagens mais latentes. O objetivo é usar movimentos bruscos e expressões faciais para ampliar os movimentos e exagerar nas emoções e reações.

4.10 - *Secondary Action* (Ações secundárias): Ações secundárias se referem a movimentos involuntários causados pela ação primária, ou seja, uma ação realizada por um personagem pode desencadear outros movimentos. Por exemplo, ao caminhar um personagem a princípio precisa apenas mover suas pernas, o movimento dos braços ainda que obvio, se caracteriza como um movimento secundário.

4.11 - *Solid drawing* (Desenho volumétrico): Personagens precisam respeitar princípios básicos de biodinâmica e anatomia, para que a sua aparência e movimento seja verossímil. A personalidade de um determinado objeto ou criatura determina o sucesso de uma animação, sua estrutura e massa definem grande parte de sua personalidade, assim é possível definir diferentes personalidades a cada elemento de uma animação.

4.12 - *Appeal* (Apelo): Um personagem de animação cativa o público por suas características. Este é o apelo de um personagem, sua capacidade de atingir o espectador e de se relacionar com ele. Esta qualidade pode estar também ligada ao seu charme, forma, simplicidade, comunicação ou magnetismo, o apelo pode ser atingido utilizando outros princípios, como: exagero nas suas formas, respeitando suas simetrias, como também, usar oposição nas suas atitudes. A maneira com que um personagem desenvolve uma determinada ação é o que vai caracterizar a personalidade dele, se trata da personalidade dos personagens e como isso vai modificar as suas ações na animação.

4. OS PRINCÍPIOS E SUA NARRATIVA

Se entendermos a narrativa como um relato de fatos que se sucedem uns aos outros no tempo, guardando relações entre si e para o qual é fundamental a existência de um personagem, através do qual estes fatos ganham o filtro da subjetividade e se tornam histórias, então poderemos concluir que a animação será na maior parte das vezes uma linguagem repleta de potencialidades narrativas. O princípio físico que originou o nascimento da animação é determinado pela exibição de uma sucessão de imagens fixas, uma após a outra, em velocidade superior a um décimo de segundo, ultrapassando a velocidade do nosso sistema perceptivo e assim gerando a ilusão do movimento. Desta forma, qualquer sucessão de imagens, desde que possua um mínimo de coerência entre si, pode se tornar um “continuum” que nos dê a impressão de movimento ou transformação.

A animação, por lidar com imagens sempre criadas ou sintetizadas, precisa lidar obrigatoriamente com o que poderíamos considerar a unidade mínima de narrativa visual - o *frame*. A partir dos *frames* são compostas as cenas, são sintetizados os movimentos. Esta visão microscópica da ação nos obriga a ampliar a concepção de narrativa. As imagens não possuem agora a obrigação de coerência com a realidade e, portanto, não necessariamente estarão tratando de fatos. Um *frame* isolado pode conter ou não imagens com informações que sustentam uma narrativa. Porém, com a sucessão dos *frames* se constrói a ação, qualquer

tipo de informação, mesmo que não se refira a fatos ou a signos reconhecíveis pelo entendimento comum, poderá evoluir através do tempo e formar um fluxo narrativo.

Através da experiência da animação, em que a construção e a ordenação dos frames são cuidadosamente estudadas e uma codificação é estabelecida para vários gêneros de narrativa. O *frame* é como uma letra visual, formada pelo registro da ilustração ali disposta. Cada cena de animação, cada unidade coerente formada de vários frames, corresponde a uma frase visual, que tem natureza de comunicação e percepção diferentes da palavra falada, um outro método de leitura para um diferente tipo de escrita. As possibilidades de cada frame são infinitas, e ao contrário do alfabeto, cada signo dificilmente será igual a outro já criado. A sequência de *frames* é o processo pelo qual o indivíduo, neste caso animador, se torna capaz de decodificar narrativas visuais e principalmente criar sua própria expressão visual pela ilusão do movimento.

Graça indica que animação se constrói a partir de uma integração fisiológica entre o dispositivo tecnológico e autor, a partir da natureza desta relação o autor constrói uma presença, mesmo que transitória, em sua obra. O animador intui o comportamento físico das formas com base em sua experiência, a utilização dos métodos de animação permite ao animador focar sua sensibilidade em peso, tempo, espaço e formato, que coletivamente formam as qualidades do movimento.

5. FANTASMAGORIE E AS NARRATIVAS ANIMADAS

Como alguns dos pressupostos fundamentais da narrativa animada podemos citar: a transformação, a temporalidade, a organização estrutural a partir do desenvolvimento e desfecho da ação. Além desse aspecto, a natureza da concepção narrativa pertence, também, aos elementos visuais com função narrativa e dramática presentes na composição da cena, nesse sentido, a construção narrativa está diretamente dependente da *mise-en-scène*⁵, da elaboração do quadro, do frame. As relações de tempo e espaço obviamente são a essência de uma animação, a velocidade a qual algo se movimenta agrega um senso do que o objeto é e por que está movimentando-se, além é claro de definir ritmo.

⁵ Expressão usada para descrever os aspectos de design de um teatro ou de cinema, o que significa, essencialmente, “tema visual”, composição do quadro como um todo.

... o autor aproveitará suas referências pessoais e procurará aliar aspectos teóricos, conceituais, retóricos, técnicos e estilísticos a favor do desenvolvimento de um projeto inventivo e criativo. Isso significa que, pelo menos inicialmente, cada autor deve se abrir ao mundo e aproveitar ao máximo suas próprias referências e sua subjetividade, não impondo a si qualquer tipo de censura ou restrição e não se preocupando com qualquer obrigação formal. (NESTERIUK, 2011, p. 150).

Os personagens criados por Émile Cohl possuem uma sucessão de movimentos e ações que determinam suas personalidades, ainda que superficialmente. Suas ações possuem motivo e função narrativa, já que estas ações sucedem reações e assim sendo definem uma linha temporal dos acontecimentos, percebe-se então a existência de um princípio básico da animação descrito por Ollie Johnston e Frank Thomas.

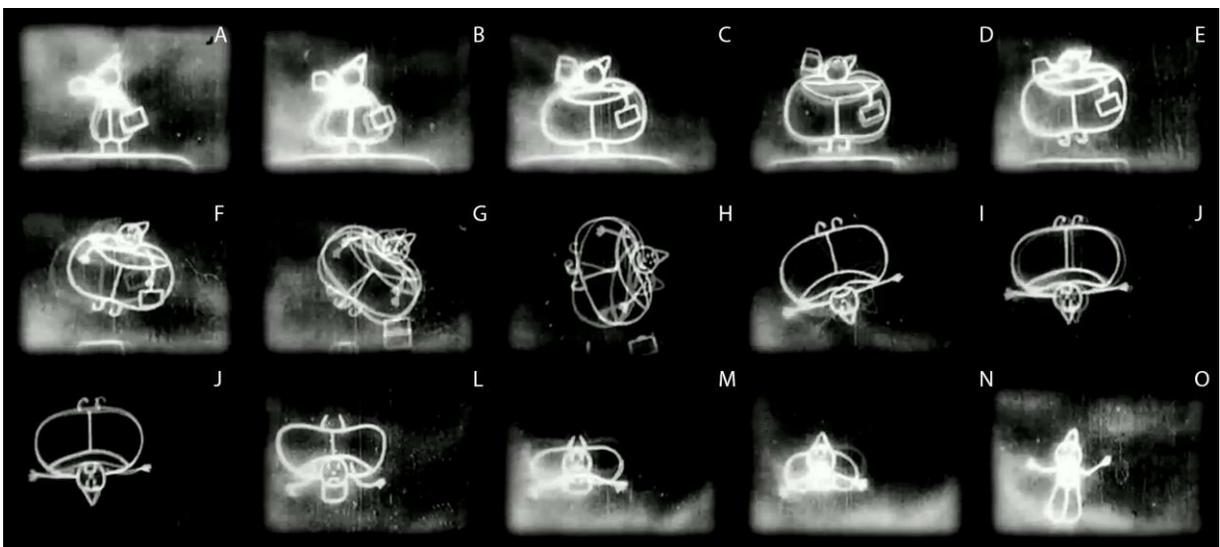


Figura 1 – *Fantasmagorie*, fragmento 00;01;10;22 a 00;01;13;09

Na sequência apresentada na Figura 1 podemos perceber o *Timinig and Motion* como princípio determinante, já que é nítida a diferença de tempo que o personagem leva para subir e descer, simulando o movimento e física de um balão de gás, quando cheio se torna mais leve e junto a ação da gravidade leva um determinado tempo para subir, quando murcho, se torna mais pesado e a mesma força gravitacional que o impedia de subir agora auxilia na sua descida, sendo assim o tempo e o movimento determinam a ilusão de sua massa alterada.

Podemos ainda neste mesmo fragmento do filme perceber as diferenças entre as velocidades do movimento, *Slow In and Out*, percebe-se que existe um determinado período no início da sequência em que o personagem começa a ganhar a aceleração, posteriormente a velocidade se estabiliza esse mantém constante até sua queda vertiginosa.

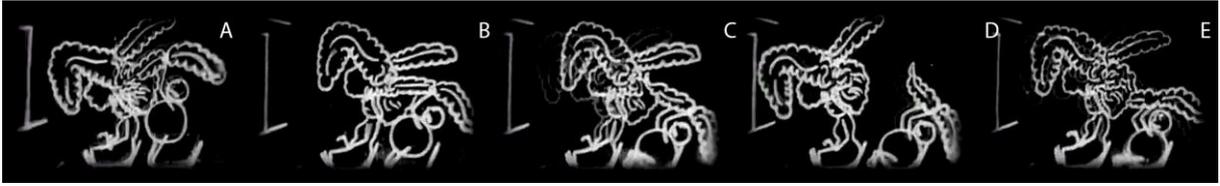


Figura 2– *Fantasmagorie*, fragmento 00;00;20;21 a 00;00;21;11

Follow Through and Overlapping Action, podemos perceber na sequência em que o cavaleiro arranca as plumas presas ao chapéu da senhora a sua frente (Figura 2), o personagem exerce um determinado esforço para arrancar o objeto, definindo assim sua ação, que por sua vez, ao efetivamente soltar o objeto de seu local, essa força é cancelada fazendo com que a cabeça da senhora exerça um movimento no sentido contrario, demonstrando assim que existe uma reação no sentido contrario da força inicial.

Johnston (1981) observa que as forças não são somente mutáveis em determinado universo da animação, mas também de personagem para personagem, criando assim uma relação diferente para cada personagem dentro do ambiente em que ele existe, sua ação não só pode como deve ter uma resposta distinta para cada um dos personagens que ali se relacionam. *Exaggeration* é um princípio que pode ser utilizado de forma a modificar também o ambiente, digamos que a força da gravidade seja exagerada sobre determinado ser ou objeto. Assim sendo, a força despendida por tal ser seria demasiadamente maior comparada a outro personagem que possa por ventura realizar a mesma ação. Isto resultaria, na interpretação do espectador, de que aquele personagem é mais fraco do que o outro.

Na mesma sequência descrita na Figura 2 percebemos o uso do *exaggeration* nas ações e expressões do personagem, os movimentos largos para realçar suas emoções, ou mesmo o grande sorriso malicioso ao ter a ideia de arrancar as plumas, ou mesmo em outros momentos do filme o exagero das forças e ações diversas dos personagens.

A distorção dos personagens ou dos objetos em uma cena acentua o movimento da animação, princípios físicos como inércia, peso ou velocidade também podem ser “deformados” para realçar algum aspecto da trama e para criar maior tensão. *Squash and Stretch* princípio com base nas deformidades dos objetos, podemos interpretar o movimento da massa, sua retração e expansão, como um ponto importante na caracterização tanto do personagem quanto do universo em que ele existe. A física, por si só, define uma infinidade de conceitos ao universo de uma animação, e essa física é mutável e expansível dentro dos parâmetros definidos pelo criador sobre sua criatura, assim sendo este princípio define grande

parte das características físicas de nossos personagens e como seus aspectos psicológicos serão transmitidos a partir de seus movimentos. Vale destacar que a expressão corporal é nosso primeiro e mais abrangente método de comunicação. O que difere um personagem pesado de um leve não são apenas as suas características físicas, mas também o tempo e espaçamento dos desenhos em sequência e principalmente a forma de se utilizar o *Squash and Stretch*.

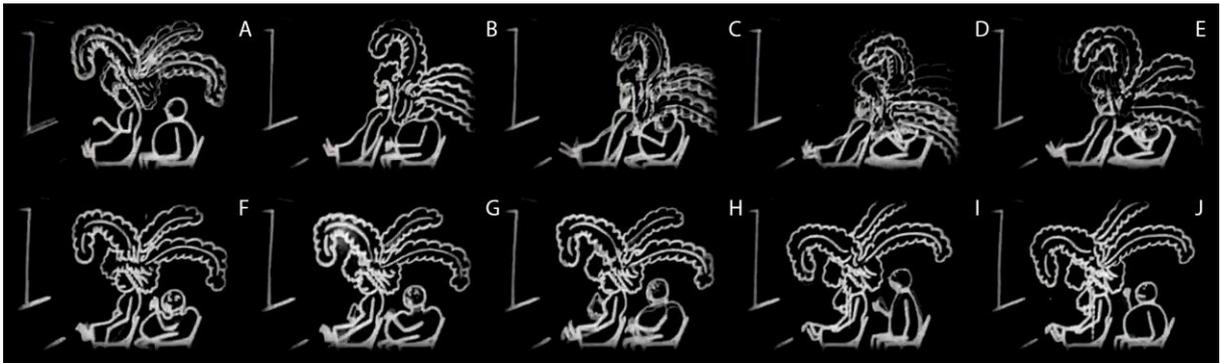


Figura 3 – *Fantasmagorie*, fragmento 00;00;18;14 a 00;00;19;26

Na Figura 3 podemos visualizar o uso deste princípio, onde o personagem do cavaleiro sofre uma determinada pressão sobre sua cabeça, deformando seu tórax e logo após retornando ao seu estado natural, demonstrando que sua massa é maleável, passando assim a ideia de que o personagem é mais gordinho e fofo, já que sofre esta deformação tão facilmente mesmo com a pouca força exercida sobre seu corpo.

Nesta mesma sequência de eventos podemos citar outro princípio, pelo que fica exemplificado pelo balançar dos pés da senhora, *Secondary Action*, visível principalmente entre os itens B, C e D, ações secundárias se referem a movimentos involuntários causados pela ação primária, com a pressão exercida sobre seu corpo, a senhora para manter seu equilíbrio sobre a cadeira, estica os pés e posteriormente os retrai novamente para posição inicial.

Mesmo que a ação em si esteja bem construída em seu movimento, considerando tempo e ritmo, ela previamente deve dar um aviso visual de tal acontecimento. O espectador deve ser preparado para as mudanças de ritmo e movimento, isso torna a narrativa da ação plausível do ponto de vista do espectador. Com base no princípio da antecipação (*Anticipation*) ainda podemos mascarar este evento para causar reações ambíguas. A antecipação de uma ação se trata da preparação para ação propriamente dita, é o corpo se adaptando a um novo movimento. Em síntese se refere ao um movimento realista por parte do

personagem, é muito usado para prever uma ação ou para induzir o espectador ao que vira a seguir. *Anticipation* pode ser usada para criar suspense antes de um acontecimento importante, ou mesmo a falta dela para criar surpresa.

As pessoas na plateia assistindo uma cena de animação não serão capazes de compreender os acontecimentos na tela a menos que haja uma sequência planejada de ações que os levem claramente de uma atividade para outra. (THOMAS, 1981, p. 52).

Nesteriuk (2011) indica que mesmo que se proponha a quebra de paradigmas, o repertório mostra-se igualmente fundamental ao autor, é preciso o domínio da linguagem antes de alterá-la, uma vez que para se subverter determinadas bases e parâmetros, ao menos, conhecê-los antes. Boas narrativas não surgiram com a animação e também podem muito bem se manifestar independentemente dela, no entanto existe uma forma de dialogo pertencente ao meio, neste caso a animação. Assim como a literatura, a animação possui por si só seus meios e fins, por isso, é necessário, antes de qualquer coisa, que o autor possua o maior e mais variado repertório possível. As referências que irão compor seu repertório estão na animação, fora dela e também devem ser buscadas no cotidiano, no teatro, na literatura, na ópera, no cinema, nos quadrinhos e em diversas outras formas de manifestação e expressão.

O ambiente que cerca determinado acontecimento, o palco onde é descrito aquela ação, o seu *Staging*, a sua importância é no âmbito de direcionar as atenções do espectador para um personagem quando para afastar sua atenção, ou ainda um detalhe que pode complementar a ação. Iluminação e enquadramento de câmera são muito usado para trabalhar esse princípio, levando o foco de atenção para um movimento pré-determinado, ou ainda destacar um objeto importante. *Staging* é a apresentação de uma ideia de modo que ela seja a mais clara possível. Seja ela uma ação, uma personalidade, uma expressão, ou um estado de espírito.

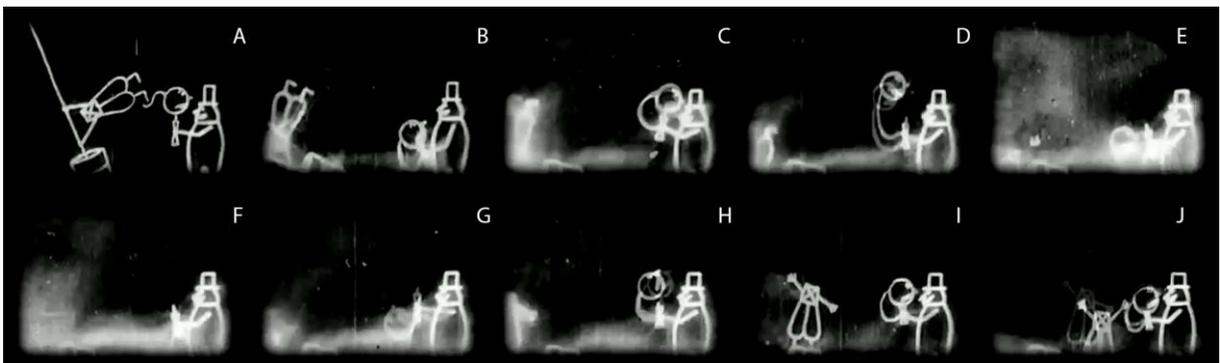


Figura 4 – *Fantasmagorie*, fragmento 00;00;46;18 a 00;00;47;26

Na sequência representada na Figura 4, onde o cavalheiro transforma a cabeça do palhaço em um brinquedo do tipo bilboquê, podemos identificar dois princípios básicos, *anticipation*, dado pelo movimento realizado pelo braço do cavalheiro para jogar a cabeça para cima, movimento que antecede o principal, pois é preciso recuar para então posteriormente realizar tal ação. Ao mesmo tempo o *Staging*, pois podemos perceber que o palhaço sai do quadro durante a sequência de ações principais, deixando assim o foco do espectador nas ações realizadas pelo cavalheiro, mesmo que por um curto período de tempo. *Staging* se refere ao fato de que apenas uma situação de cada vez deve ser apresentada, ou então os espectadores podem fixar seu olhar no objeto errado, assim sendo, o objeto principal deve ser contrastante de alguma maneira com o resto da cena. Um bom exemplo é o próprio movimento em si, uma vez que o olho é atraído para o movimento em uma cena o restante passa a se tornar apenas um vulto, um fantasma da percepção. Já em uma cena com vários objetos em movimento, o olho é atraído para um objeto imóvel. O animador deve utilizar técnicas diferentes para garantir que o espectador esteja olhando para o objeto correto no momento adequado.

A personalidade dos personagens de Cohl é encenada com base no mesmo princípio para fortalecer a narrativa, a expressão da mesma forma deve ser claramente reconhecível. O palhaço revela diferentes nuances de humor durante o filme, demonstrando o domínio da expressão do personagem para cada acontecimento, como um sorriso malicioso ao ter uma ideia, o medo em frente ao perigo eminente ou mesmo o largo sorriso feliz ao chegar em casa (Figura 5), realçando assim seu estado emocional, é útil usar características que definam o humor, sentimentos devem ser encenados de modo que permitam afetar a audiência, como o aumento de tamanho da garrafa de vinho pressionando o palhaço já assustado no canto do quadro, são elementos que indicam a intenção de inspirar medo. Em animação todos os princípios focam em uma melhor narrativa para um objeto considerado irreal, uma das técnicas mais usadas para dar ênfase a uma ação ou emoção é o exagero do mesmo. A definição clássica de *exaggeration*, empregada pela Disney, era manter-se fiel à realidade, apenas apresentá-lo em um personagem mais selvagem na sua forma mais extrema. Outras formas de uso deste princípio podem envolver o sobrenatural ou surreal, alterações nas características físicas de um personagem, ou elementos da própria trama.

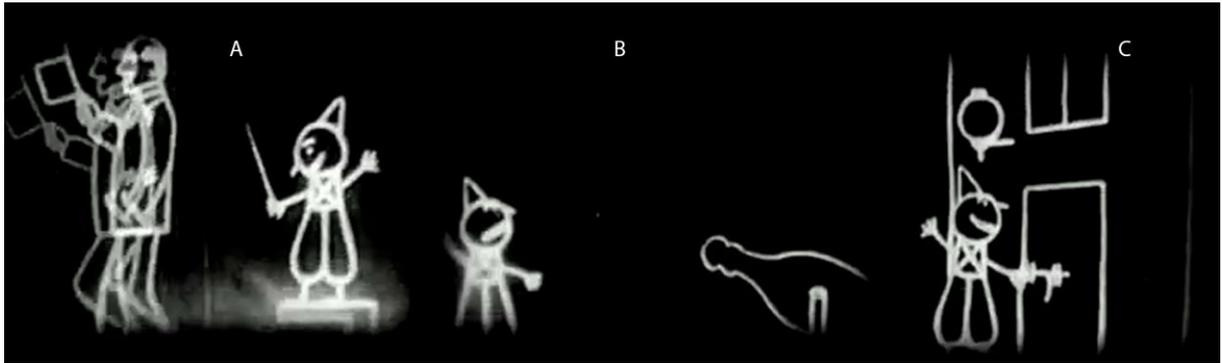


Figura 5 – *Fantasmagorie*, fragmentos que indicam mudanças na expressão do personagem.

O exagero das formas e expressões definem por si um certo apelo visual, mas de forma ainda superficial, um personagem de animação cativa o público por suas características, apoiadas pelo princípio conhecido como *Appeal*. A capacidade de atingir o espectador e de se relacionar com ele é o que definimos por seu apelo. Esta qualidade pode estar também ligada ao seu charme, forma, simplicidade, comunicação ou magnetismo. O apelo também pode ser atingido utilizando outros princípios, como: exagero nas suas formas, respeitando suas simetrias. A maneira com que um personagem desenvolve uma determinada ação é o que vai caracterizar sua personalidade, como isso vai modificar as suas ações na animação. A diferença entre as personalidades dos personagens de Cohl demonstra um apelo sentimental diferente para cada uma delas, no entanto podemos exemplificar usando ainda diferentes facetas representadas pelo palhaço (Figura 5), isso induz o espectador a sentir medo, felicidade ou tristeza, o torna cativante ou desprezível.



Figura 6 – *Fantasmagorie*, fragmento 00;00;16;24 a 00;00;17;16

Um dos princípios descritos por Ollie Johnston e Frank Thomas denominado de *arcs*, movimentos em arcos, princípio demonstrado em vários momentos por Emile Cohl, e que fica evidente na trajetória realizada pelos braços do cavalheiro ao se assustar pela

presença da senhora com o chapéu enorme (Figura 6), seus braços possuem uma plataforma fixa, seu tórax, por via disso, o movimento se realiza em arco a partir de um ponto fixo.

Uma vez que no seu conjunto totalizam em 12 princípios, ainda nos restam dois princípios a serem estudados no filme de Cohl, *Straight Ahead and Pose-to-Pose Action* (Animação direta e pose a pose) e *Solid drawing* (Desenho volumétrico). Animação direta e pose a pose são ao mesmo tempo princípios e técnicas de animação, talvez o que menos influencie na narrativa e sim na técnica em si. Com o *Straight Ahead* a animação é realizada quadro a quadro é sucessivamente, como obrigatoriamente é feito na técnica de Stop-Motion, na qual se fotografa a sequência exata do movimento, o que resulta em movimentos mais duros, mas bem detalhados. Com o *Pose-to-pose* o animador trabalha em blocos segmentados de animação, em que poses chave são usadas para determinar o movimento. Isso acaba resultando em pequenos saltos do personagem na transição entre as diferentes poses, o que é muito usado na técnica de 3D.

Cohl trabalha com a técnica de animação direta em seu filme, criando a sequência na ordem em que é exibida. *Fantasmagorie* foi rodado imagem por imagem, e cada fotograma é corresponde a um desenho completo, com personagens e fundo. Cohl desenhou ao menos 700 desenhos, cada um filmado ao giro de manivela em dois clichês sucessivos, resultando em um total de 1.400 fotogramas. A animação dá a impressão de ter sido feita numa lousa, mas Cohl na verdade as desenhava com tinta nanquim em uma folha branca e, em seguida, usava um negativo duplicado, que inverte os efeitos do branco e do preto.

Já o *Solid drawing* (Desenho volumétrico), é uma obrigatoriedade para o desenho de personagens, eles precisam respeitar princípios básicos de biodinâmica e anatomia, para que a sua aparência seja verossímil. A forma de um objeto ou criatura determina grande parte de sua personalidade, assim é possível definir diferentes personalidades a cada elemento de uma animação. Sendo assim, pela forma do personagem podemos definir alguns parâmetros de sua personalidade, em *Fantasmagorie* nos é apresentado três personagens principais, a senhora da alta sociedade, o cavalheiro e o palhaço. Por não possuir diálogo, são definidos apenas pelo seu desenho a princípio, pela sua forma básica, que durante a historia recebe o apoio de suas ações e dos princípios aqui descritos, criando assim personalidade para estes personagens.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os 12 princípios básicos da animação nos são apresentados como parte integrante da cadeia de produção utilizada pelos Estúdios Disney na era de ouro da animação estadunidense, *The Illusion Of Life: Disney Animation* nos apresenta as formas e meios de trabalho e produção de um dos maiores estúdios de animação do mundo, estúdio este que não só construiu um mercado sólido, mas também definiu parâmetros e diretrizes usadas até os dias atuais, Johnston e Thomas nos apresentavam com um relato sobre a arte e as técnicas usadas para criar a “magia Disney” como a conhecemos.

A assim chamada era de ouro da animação data entre 1928 e 1940, principalmente devido às conquistas de Disney, os animadores souberam demonstrar que o que faziam era uma forma de arte através do movimento, além disso, perceberam o potencial da animação de emocionar o público. Esse pensamento foi estimulado, principalmente, pelo primeiro longa-metragem animado dos Estúdios Disney, *Branca de Neve e os Sete Anões* de 1937. Com esse filme, Disney e seus artistas se tornaram uma das maiores referências em animação, além de estabelecerem um paradigma. Com seus trabalhos Disney queria atingir a “ilusão da vida”, ou seja, os personagens deveriam ter sentimentos, dar a impressão de pensar por si mesmos, respirar e estarem inseridos em uma história que envolva a audiência.

Lucena (2002) afirma que foi devido à percepção que Disney tinha sobre o potencial e o sentido da mídia, que ele soube explorar a animação de modo comercial, viabilizando produtos que se destinam ao consumo de massa. Disney tinha sensibilidade artística e via o cinema como uma forma de arte, e soube aliar isso à noção de entretenimento, estabelecendo, assim, os conceitos fundamentais da arte da animação.

Johnston (1981) relata que os animadores procuravam melhores métodos de relacionar os desenhos uns com os outros, tinham encontrado uma forma que parecia produzir um resultado satisfatório, estas técnicas especiais de desenho de um personagem em movimento ofereciam certa segurança. Cada um destes processos acabou por adquirir um nome, foi analisado e aperfeiçoado, quando novos artistas se juntavam à equipe lhes eram ensinadas estas práticas, como se fossem as regras do jogo. Para surpresa desta equipe de animadores tornaram-se os princípios fundamentais da animação. Assim sendo Johnston descreve os 12 princípios da animação como componente tecnológico das produções Disney.

Define-se técnica como um procedimento que tem como objetivo a obtenção de um determinado resultado, seja na ciência, na tecnologia, na arte ou em qualquer outra área. Por outras palavras, uma técnica é um conjunto de regras, normas ou protocolos que se utiliza como meio para chegar a certa meta. A técnica supõe que, em situações semelhantes, uma mesma conduta ou um mesmo procedimento produzirão o mesmo efeito. Como tal, trata-se do ordenamento de uma forma de atuar ou de um conjunto de ações.

Graça (2006) discorre que animadores que conquistaram o grau máximo de excelência e reconhecimento na indústria situam a origem da produção no seu próprio corpo, fazendo derivar para outros contextos o valor de mestria técnica. A exigência da presença fisiológica do sujeito dando origem ao discurso fílmico em “todo” o cinema de animação, ou seja, o animador se faz presente na obra de maneira performática, semelhante ao que ocorre com o ator ou até mesmo com um compositor, a execução de uma obra surge de um conjunto de elementos e modos de articulação que constitui o corpo de formas expressivas de sua linguagem. Seja da animação de autor, autônomo no processo poético como nos Estúdio Disney exibindo competência e pericia em uma determinada codificação fílmica procuram ver e ouvir melhor, sentir mais, tentam ampliar e transformar experiências imperceptíveis em uma série apreensões conscientes.

Na elaboração de um filme animado, o autor parte do conjunto definido pelas dimensões de sua própria materialidade sem as cindir. Tenta aproximar o filme de si mesmo enquanto meio específico. (GRAÇA, 2006, p. 132).

Em 17 de agosto de 1908 estreava em Paris a animação *Fantasmagorie*, do cartunista Émile Cohl. Sua apresentação ocorreu no Théâtre du Gymnase Marie-Bell, que comportava 800 pessoas, ao nordeste de Paris, e que era transformado em cinema durante o período de férias. Essa animação pode ser considerada o primeiro passo de uma indústria que parece não conhecer limites e que tem na data de 1928, com a estreia de Mickey Mouse e a sincronização entre as imagens e o som, outro importante marco histórico.

A análise fílmica e os métodos descritos por Gomes (2004) nos possibilitaram contemplar a existência dos 12 princípios da animação em um filme anterior a Disney, filme este que precede qualquer estudo ou análise da prática da animação pelos Estúdios Disney. A existência dos princípios básicos descritos por Johnston e Thomas antes de sua publicação nos leva a refletir sobre as relações entre animador e animação, a subjetividade humana impressa na obra de animação, por via do animador, aproxima esta linguagem as artes performáticas.

Bill Tytla ⁶disserta que para ele o problema não é um único ponto, pois animação não é apenas tempo ou um personagem bem desenhado, é a soma de todos estes fatores identificados. Não importa sobre o que estamos falando, força ou forma, tempo ou espaço, animação é todas estas coisas e não existe apenas um fator que possa descreve-la. A apreciação dos 12 princípios da animação de forma clara e objetiva, expõe uma estrutura com base definida a partir da física dos movimentos, dinâmica dos corpos no espaço. Força, forma, tempo e espaço.

A filosofia do ato de animar, Graça (2006) em sua pesquisa dedica um capítulo a análise e reflexão das relações entre tecnologia, animador e animação. Buscando através de uma série de relatos de profissionais experientes uma poética da imagem animada, revelando como estes animadores percebem e representam a ação de seus personagens. O sentir e experimentar se tornam a formas mais usuais de análise de movimento, a consciência do próprio corpo como ferramenta de percepção. Para representar determinada ação o animador busca em si mesmo a primeira experiência do personagem, ou seja, o indivíduo consciente de sua própria estrutura, atribui forma física ao objeto animada, assim sendo, a representação da força exercida por determinado movimento ou personagem, assim como a forma, o tempo e o espaço necessários para tal desempenho advêm da interpretação do animador.

Podemos perceber animação como qualquer outra obra artística, que possua um diálogo relevante com o espectador, assim teremos autor, obra e receptor como partes definidoras desta relação. Sendo a obra de animação um relato das experiências do animador, mesmo que superficialmente, e este conhecedor de suas formas e movimentos no espaço em que existe, os princípios da animação se tornam parte inerente do animador como progenitor do dialogo, e a animação, linguagem que possibilita a execução deste alfabeto.

⁶ Vladimir Peter "Bill" Tytla, um dos Nine Old Men de Walt Disney, importante animador de personagens da Era de Ouro da animação de Hollywood.

Bibliografia:

- BLAIR, PRESTON. *Cartoon Animation*. Laguna Hills: Ed. Walter Foster, 1994.
- DENIS, SEBASTIEN. *O cinema de animação*. Lisboa: Ed. Texto & Grafia, 2011.
- GOMBRICH, E. H. *A História da Arte* (Traduzido por Álvaro Cabral). 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999.
- GOMES, WILSON. *Princípios da Poética* (com ênfase na Poética do Cinema). In: PEREIRA, M.; GOMES, R.; FIGUEIREDO, V. (org.) *Comunicação, representação e práticas sociais*. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, p. 93-125, 2004.
- GRAÇA, M. ESTELA. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Ed. Senac, 2006.
- LUCENA, ALBERTO. *Arte Da Animação*. São Paulo: Ed. Senac, 2002.
- NESTERIUK, SERGIO. *Dramaturgia de série de animação*. São Paulo: Programa de Fomento à Produção e Teledifusão de Séries de Animação Brasileiras ANIMATV, 2011.
- PERISIC, ZORAN. *Guia Prático do Cinema de Animação*. Lisboa: Presença Portugal, 1979.
- THOMAS, Frank e JOHNSTON, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York: Abbeville Press, 1981.
- WELLS, PAUL. *Desenho para Animação*. São Paulo: Ed. Bookman, 2012
- WILLIAMS, RICHARD. *The Animator's Survival Kit*. New York: Ed. Faber & Faber, 2012.