



**Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**

**FACULDADE DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA DA  
INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL  
DOUTORADO**

PUC-SP

FÁBIO LUIZ LIVRAMENTO BARRETO MUSARRA

**INTERPRETAÇÃO EM ANIMAÇÃO: entre técnicas, estéticas, habilidades e  
competências**

São Paulo  
2022



**Pontifícia Universidade Católica de São Paulo**

**FACULDADE DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLOGIA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA DA  
INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL  
DOUTORADO**

PUC-SP

FÁBIO LUIZ LIVRAMENTO BARRETO MUSARRA

**INTERPRETAÇÃO EM ANIMAÇÃO: entre técnicas, estéticas, habilidades e  
competências**

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em TECNOLOGIA DA INTELIGÊNCIA E DESIGN DIGITAL sob a orientação do Prof. Dr. Sergio Basbaum

São Paulo  
2022

**BANCA EXAMINADORA**

---

---

---

---

---

**RESUMO:** As questões norteadoras da tese são: Há no processo de animação de personagens a necessidade de maior aproximação e domínio de recursos (habilidades e competências) oriundos da interpretação/atuação? Uma animação de qualidade pressupõe que o animador se apodere de técnicas de observação e interpretação? A formação dos profissionais de animação, design e jogos que considerem a necessidade de criação de personagens animados no Brasil oferece disciplinas ou recursos para desenvolver tais habilidades e competências? A interpretação/atuação dos personagens tem sido encarada como requisito prioritário nas disciplinas e manuais acadêmicos e científicos de animação? Assim, objetiva-se compreender as relações entre processo de animação de personagens e domínio de recursos (habilidades e competências) oriundos da interpretação/atuação e endereçamento de conteúdos didáticos de sua aproximação. O objetivo geral desta tese é compreender as relações entre animação e interpretação de personagens em animação e identificar as habilidades e competências que um animador deve adquirir para conduzir a interpretação de personagens. Desta maneira, os objetivos específicos delineados para o alcance do objetivo geral são: Observação, a partir do marco cronológico representado pelo desenvolvimento de técnicas de animação tradicional, tradigital, cutout e perspectiva tridimensional e suas relações com personagens e suas interpretações. Sistematização de estéticas em animação de personagens como: cartoon, japonesa e realista, em suas particularidades em relação à interpretação. Compreensão da subjetividade na interpretação em animação e nas estéticas correspondentes abordadas no trabalho, a partir de referências em artes cênicas e plásticas; Apresentação de um panorama geral das grades curriculares de cursos superiores que contemplem animação de personagens e quais espaços nestas são reservados a competências e habilidades em atuação e interpretação e proposta de adaptação para os cursos de bacharelado em Animação e Jogos Digitais.

**Palavras-chave:** Animação, Personagens, Atuação, Artes Cênicas, Teatro, Educação Superior em Animação e Jogos Digitais.

**ABSTRACT:** The guiding questions of the thesis are: Is there any character animation process, the need for greater approximation and mastery of resources (skills and competences) arising from interpretation/acting? An animation of fundamental quality that the animator uses observation and interpretation techniques? The training of animation, design and game professionals who consider the need to create animated characters in Brazil disciplines or resources to develop such skills and competences? Has character interpretation been seen as a priority requirement in animation disciplines and manuals/manuals? Thus, the objective is to understand the relationships between character animation processes and resource domains (interpretation/acting and forwarding of didactic contents of their approach). The general objective of this thesis is to understand the relationships between and interpretation of characters and to identify the skills and competences that an animator must acquire for the interpretation of characters. In this way, the specific objectives of reaching the general objective are: Observation, the development of traditional, tradigital, clipping and three-dimensional animation techniques and their relationships with characters and their characteristics. Aesthetics system in animation of characters such as: cartoon, Japanese and realistic, in their particularities in relation to interpretation. Understanding of subjectivity in interpretation in animation and in the corresponding plastics at work, based on references in scenic and aesthetic arts; Presentation of an overview of the curricular series of higher

courses that include animation of characters and which spaces in these skills and abilities of acting and interpretation and proposal for the bachelor's degree courses in Animation and Digital Games.

**Keywords:** Animation, Characters, Acting, Performing Arts, Theater, Higher Education in Animation and Digital Games.

## Sumário

INTRODUÇÃO .....	7
1. CATEGORIAS EM ANIMAÇÃO.....	11
1.1. Breve história da animação .....	12
1.2. Tradicional, Tradigital, Cutout e Perspectiva Tridimensional.....	16
1.3. Estéticas em animação de personagens: Cartoon/Japonesa/Realista/Etc. ....	22
2. O TRABALHO IMATERIAL E MATERIALIZANTE DO ANIMADOR: CONSIDERAÇÕES SOBRE O MOVIMENTO .....	29
2.1. Da Materialização: Animador como intérprete .....	35
2.2. O Processo da criação .....	40
3. INTERPRETAÇÃO DOS PERSONAGENS (CORPO, ROSTO, BOCA E OLHO).....	49
3.1. Animação <i>versus</i> Teatro de Animação .....	55
3.2. Subjetividade e Interpretação/Atuação.....	60
3.3. Interpretação em Animação e em suas Estéticas.....	61
3.4. Animações de Referência em Interpretação .....	76
4. CONSIDERAÇÕES PARA A INCORPORAÇÃO DIDÁTICA DA INTERPRETAÇÃO E ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS .....	83
4.1. Educação superior: habilidades e competências .....	84
4.2. Interpretação em grades curriculares no ensino superior (bacharelado) em animação de personagens.....	93
5. CONCLUSÃO .....	138
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	143

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho compartilha do interesse pela relação entre Animação (Movimentos), Estéticas Intepretação/Atuação alinhando a bibliografia aqui discutida e sistematizando técnicas para posterior uso acadêmico e didático do material aqui elaborado. Esta pesquisa dialoga com o conjunto das discussões relacionadas à habilidades e competências de animadores e interpretação de personagens, e portanto, com animação, artes cênicas e educação em nível superior.

“Animação” provém do latim Animus/anima, que significa ar, respirar, vida, alma e mente, é, então, dar a ilusão de vida no que está inanimado<sup>1</sup>. Cabe considerar, conforme Blair, que animação é ao mesmo tempo arte e artesanato, é um processo em que cartunista, ilustrador, artista plástico, roteirista, músico, operador de câmera e diretor de cinema combinam suas habilidades para criar uma outra espécie de artista, o animador. Assim: “Animation is both art and craft; it is a process in which the cartoonist, illustrator, fine artist, screenwriter, musician, camera operator and motion Picture director combine their skills to create a new breed of artist – the animator”<sup>2</sup>. Contudo, a definição deixa de lado a habilidade de atuação/interpretação, que, a nosso ver, deve ser colocada dentro de um campo complexo de enfrentamentos, com repercussões significativas para esta nova espécie de artista.

Na maior parte do século XX, observa-se uma acentuada criação de movimentos em diferentes áreas da imagem comercial, mantendo-se métodos de produção distintos e estéticas distintas, em que filmes e desenhos animados foram produzidos de forma completamente diferente e era fácil dizer as peculiaridades de cada estética<sup>3</sup>. No século XXI a situação é diferente diante da informatização de todas as áreas de animação e produção de imagens, criando-se um conjunto comum de técnicas, que pode ser usado independentemente de criação de gráficos animados para televisão, recursos narrativos, recursos animados ou videoclipes<sup>4</sup>.

Contudo, de acordo com Luz<sup>5</sup>, “A partir da década de 90, a banalização do uso de ferramentas digitais nos processos de produção de conteúdos filmicos, fez emergir uma

---

<sup>1</sup> LUZ, Felipe. Animação Digital: Reflexos dos novos mídias nos conceitos tradicionais de animação 8º LUSOCOM, 2009.

<sup>2</sup> BLAIR, P. (1994) Cartoon Animation, Califórnia, Walter Foster.

<sup>3</sup> Manovich, L. (2006) Image Future, Animation, Vol. 1, No. 1, 25-44.

<sup>4</sup> Manovich, L. Image Future, Animation, Vol. 1, No. 1, 25-44. (2006)

<sup>5</sup> LUZ, Felipe. O Movimento na Animação: Para uma Reclassificação Digital. Tese de Doutorado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Universidade Nova de Lisboa, 2013.

nova estética de conteúdos híbridos, ora reais (live action footage) ou artificiais (CGI)”. Em diálogo do autor com Manovich<sup>6</sup>, foi também definido um novo campo de exploração criativa – motion graphics, onde é permitido a mistura de toda a natureza de objectos (imagens 2d, 3d, som, etc). Deste modo, com base em Faber & Walters a animação apareceria num novo espaço diluidamente definido entre o cinema, a arte e o Design Gráfico (Faber & Walters, 2004).

Em certa medida, concomitantemente a esse esforço de criação, a animação de personagens exige atenção especial em relação à literatura científica sobre animação, pois as discussões quanto às técnicas interpretativas de personagens ficaram em segundo plano. É neste cenário que este trabalho pretende preencher lacunas e servir de impulso para o aprofundamento das questões e seus desdobramentos em ulteriores projetos de pesquisa que tenham como objeto a atuação cênica do animador.

A metodologia utilizada para a condução da pesquisa aos resultados esperados tem como aporte teórico e metodológico indutivo, que vai do particular para o geral.

método empirista, o qual considera o conhecimento como baseado na experiência; a generalização deriva de observações de casos da realidade concreta e são elaboradas a partir de constatações particulares. (GIL, 1994)<sup>7</sup>

Particularmente para a pesquisa, a possibilidade de superação das dualidades é um direcionamento relevante pois o objeto de pesquisa inclui aspectos tecnológicos e parte do ponto de vista do usuário de tecnologias enquanto criador de trabalho cultural e de técnicas de trabalho limitadas ao alcance que a tecnologia dispõe.

A base teórica de áreas das Humanidades como, artes e teatro compõe a compreensão das características do trabalho do animador e a própria natureza criativa no processo de animação de personagens como locus de intervenção na interpretação de indivíduos e/ou grupos (espectadores, gamers, etc.).

Pretende, portanto, ser uma pesquisa aplicada do ponto de vista de sua natureza: já que objetiva gerar conhecimentos para aplicações práticas dirigidos à solução de problema específico, qual seja, o necessário investimento em competências e habilidades cênicas dos animadores<sup>8</sup>.

Sob o prisma da abordagem do problema, pretende-se uma pesquisa qualitativa, pois considera que existe uma relação entre o mundo e o sujeito que não pode ser traduzida

---

<sup>6</sup> Idem.

<sup>7</sup> GIL, A.C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1994. 207 p.

<sup>8</sup> idem

apenas em números, mas que é descritiva, tendendo o pesquisador a analisar os dados indutivamente<sup>9</sup>.

Do ponto de vista dos objetivos, figura ao mesmo tempo enquanto Pesquisa descritiva e explicativa, pois, por um lado objetiva estabelecer relações entre variáveis; envolvem técnicas de coleta de dados padronizadas (observação dos conteúdos das grades curriculares de cursos com animação de personagens); assume em geral a forma de levantamento, e por outro, objetiva identificar os fatores que determinam fenômenos, com a relevância no necessário investimento em interpretação/atuação, na animação de personagens<sup>10</sup>.

Quanto aos procedimentos básicos, é uma pesquisa bibliográfica: elaborada a partir de material já publicado, como livros, artigos, periódicos, Internet, etc; mas também, pesquisa documental: elaborada a partir de material que não recebeu tratamento analítico (currículos a partir da plataforma do Ministério da Educação); e, ainda, estudo de caso: envolve o estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos de maneira que se permita o amplo e detalhado conhecimento (a interpretação de personagens em animação)<sup>11</sup>.

Assim, a partir do trabalho com material bibliográfico e documental, caso grades curriculares como fontes suplementares que serão utilizadas, e a sistematização das estéticas, o método configura-se adequado à pesquisa.

Assim, optou-se por utilizar as grades curriculares de cursos de bacharelado que exploram a criação de personagens em cursos que envolvem animação, como “Animação”, “Cinema e Animação” e “Jogos Digitais”, utilizando-se a plataforma de buscas do Ministério da Educação “Cadastro Nacional de Cursos e Instituições de Educação Superior (Cadastro e-MEC),

Com isso, acredita-se que este tipo de opção metodológica possa proporcionar um debate profícuo sobre as competências e habilidades a serem apreendidas por animadores que sejam oriundas da atuação,

Em trabalhos anteriores (LUCENA JÚNIOR, 2005; WILLIAMS, 2009; LUZ, 2013), não se percebeu o aprofundamento da observação e da atuação e interpretação relativas a profissionais da animação, salvo por trabalhos como de Hosea (2009), que tem

---

<sup>9</sup> idem

<sup>10</sup> idem

<sup>11</sup> GIL, A.C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1994. 207 p.

como preocupação o exame do local da performance na animação, ela, apesar de se preocupar com as noções do animador como ator e da animação como uma prática performática, tem como objeto a percepção sobre o personagem animado, tendo como perguntas norteadoras: “Como percebemos um personagem animado? Um personagem de desenho animado está atuando ou interpretado?”. Apesar de alinhada à presente proposta, não situa o animador enquanto cerne das questões. E trabalhos como de Kennedy (2013), Hook (2005) e Wells (2002), que fundamentam seus trabalhos a partir da realidade do cinema de animação, desvinculados das finalidades educacionais.

Aqui, o recorte toma como pressuposto a hipótese de que para animar um personagem um animador precisa ser um ator, ou no mínimo, observar, filmar, fotografar, atores, ter cuidado com a movimentação e expressão corporal e facial, atentar-se à comunicação não verbal para oferecer uma animação de qualidade, considerando o movimento de automatização dos processos da animação e as demandas de trabalho artesanal por parte do animador.

Passa-se a expor a capitulação do texto, suas subdivisões para fins explanatórios.

No capítulo intitulado “Categorias em Animação e o Trabalho do Animador”, serão abarcados tópicos como Breve história da Animação – tratando do início da animação e de seu processo, como os olhos percebem o movimento e a ilusão do movimento através de ferramentas e equipamentos ao longo da história-; Animação Tradicional, Tradigital, Cut-out e Perspectiva Tridimensional – que abarcará técnicas de desenho à mão, produção de fotogramas e utilização de meio digital para auxiliar a sequência de imagens/frames, processos totalmente dependentes de meio digital, separação de membros de personagens e configurações (*rig, set-up*), perspectivas que envolvem o uso da computação e utilizam personagens e cenários computacionais; e técnicas de animação tridimensionais que independem de computação, como *stop motion*; Estéticas em Animação – abordando representações como cartoon, humorístico, caricato, com satirização do comportamento humano, japonesa, que diversifica em estilos como mangá e anime, e realista, que consiste na ilusão do real. Ainda, o último subcapítulo descreve o trabalho imaterial do animador gráfico, expondo considerações sobre o movimento.

No capítulo intitulado “Interpretação dos Personagens” será abordada a subjetividade em tópico próprio, outro será reservado à interpretação, outro ainda, a interpretação em animação e um quarto tópico sobre interpretação nas estéticas abordadas no capítulo anterior; outro subcapítulo é referente à “Animações de Referência em

Interpretação”, e apresenta animações de personagem de excelência e análise de filmes e games (animações específicas e genéricas) representativos em interpretação/atuação e subjetividades.

Finalmente, reserva-se um último capítulo, nomeado “Considerações para a incorporação didática da interpretação em animação de personagens”, subdividido em tópico destinado a educação superior, destacando o que seriam habilidades e competências, outro tópico relativo a análise de grades curriculares de curso superior bacharelado que apresentem animação de personagens no Brasil, através de cursos como Bacharelado em Animação (excluindo-se Design em Animação) e Bacharelado em Jogos Digitais (excluindo-se design de jogos), a fim de apresentar aquelas com habilidades ou competências de interpretação de personagens. O último tópico, endereça conteúdos didáticos em atuação/interpretação para animação de personagens.

Finalmente, inserem-se as conclusões da tese em capítulo de considerações finais.

## **1. CATEGORIAS EM ANIMAÇÃO**

Neste capítulo explanaremos as categorias da animação, trazendo o histórico da animação com a apresentação das invenções de dispositivos óptico-mecânicos, a descoberta da técnica de animação, a indústria da animação e a busca pela automatização da técnica.

Apresentaremos os tipos de animação como a tradicional que consiste na produção de desenho realizado a mão de cada fotograma, Tradigital também consiste na produção de cada fotograma, mas com a utilização da computação, já a técnica de Cut Out é realizada com total dependência do uso da computação que é criado o personagem com membros separados e um RIG para o controle do mesmo e por último, a Perspectiva Tridimensional que envolve amplamente o uso da computação e consiste no desenvolvimento de personagens e cenários através de modelos computacionais, porém também existem as animações tridimensionais que não usam a computação, mais conhecidos como Stop Motion.

No presente capítulo também será abordado as estéticas em animação como a Cartoon que é representado através de desenho humorístico e caricato que muitas vezes traz a ridicularização, satirização da forma e comportamento humano, a estética japonesa que diversifica em diversos estilos como o mangá, o animê e por final as animações realistas que consiste na busca da ilusão do real.

## 1.1. Breve história da animação

Após a essência do movimento ter sido desvendada através do cinema, em que o registro da fotografia era passado em sequência e assim nasceu o cinema em 1895, a técnica de animação nascia praticamente junto no qual conhecemos. Mas antes mesmo, dessa animação que conhecemos, podemos também citar alguns equipamentos que surgiram duzentos anos antes do início do cinema. Em 1645, na cidade de Roma, Athanasius Kircher publicou um texto chamado *Ars Magna Lucis et Umbrae* (A Grande Arte da Luz e Sombra) que consistia num equipamento composto por uma caixa com uma fonte de luz e um espelho curvo em seu interior, através do qual se projetavam imagens derivadas de slides pintados em lâminas de vidro<sup>12</sup>. Era possível projetar na parede lâminas de vidros pintadas. Em 1794 Etienne Gaspard Robert, que lançou em Paris um espetáculo *Fantasmagori*.

Posteriormente, no século XVIII, Pieter Van Musschenbroek dava continuidade aos estudos de Kircher, conseguindo produzir a ilusão de movimento, em 1736, ano da primeira exibição animada, quando foi se popularizando para exibições itinerantes, sendo explorado de modo comercial em 1794<sup>13</sup>.

Foi um sucesso, pois além da ambientação de uma sala escura decorada com caveiras, um verdadeiro show macabro em que se fazia o uso das projeções de personagens como se estivessem flutuando pelo ambiente.

A história da animação é particularmente significativa na demonstração de como a relação entre técnica e estética na produção visual da arte é indissolúvel e vital simplesmente uma não existem sem a outra. técnica e estética convivem em simbiose, estão nutrir-se intimamente uma da outra, permitindo, dessa forma, uma evolução constante dos procedimentos para a elaboração plástica. essa relação nem sempre é harmoniosa, mas, mesmo em circunstâncias adversas, o resultado é sempre positivo para a arte.<sup>14</sup>

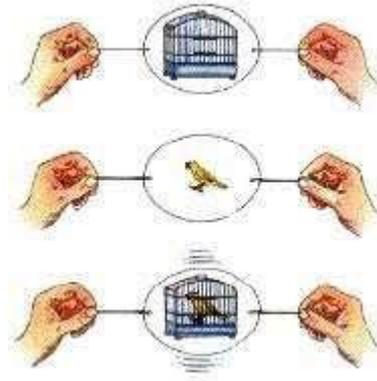
---

<sup>12</sup> FOSSATTI, Carolina Lanner. CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações. Sétimo encontro de História da Mídia, 2007.

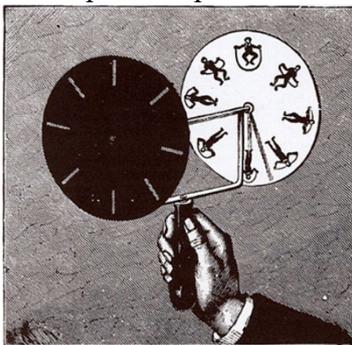
<sup>13</sup> LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005.

<sup>14</sup> Machado, Marta Corrêa Gestão de pessoas em estúdios de animação: entendendo as pequenas empresas da indústria criativa brasileira / Marta Corrêa Machado. – São Paulo, 2012. 209 p. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, 2012.

A partir do século XIX começaram a surgir tecnologias que se desenvolveram a um ponto que era possível enxergar movimentos das figuras através de desenhos. Peter Mark Roget publicou um artigo chamado “The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects”. Nesse artigo foi realizado um estudo que o olho humano consegue obter uma imagem por muito pouco tempo e uma próxima imagem demanda mais tempo para ser processada, ou seja, o olho combina imagens observadas em uma sequência em um só momento se elas forem exibidas sequencialmente rápidas. Por conta dessas observações, muitos equipamentos começaram a surgir, como o Taumatrocópio que surgiu em 1825, sendo um dos brinquedos mais antigos de animação.



Por volta de 1830, foi criado o Fenaquistoscópio. Desenvolvido pelo cientista Joseph Plateau, foi um dispositivo em que realmente era possível ver diversas imagens em sequência que davam a ilusão de movimento. Podemos arriscar em dizer que “surgia



os primeiros gifs animados”, através dos discos eram colocados ao redor vários desenhos em sequência. O equipamento consistia em dois discos, um com os desenhos e outro que com pequenas frestas que girava em torno do eixo. Quando girado os discos, o espectador enxerga as imagens do primeiro disco em movimento através das frestas do segundo, que funcionava como uma espécie de obturador. Na mesma época foi desenvolvido por outro cientista austríaco e Simon von Stampfer chamado de Estroboscópio, muito similar ao fenaquistoscópio. A principal diferença era a utilização de um espelho e um único disco com frestas intercaladas entre as imagens. Ao girar, era colocado a frente de um espelho, visualizando as imagens através das frestas.

Com o mesmo princípio, pouco tempo depois o relojoeiro inglês William Horner desenvolveu o Zootrocópio. Neste equipamento, sequência de imagens era colocada através de uma tira que envolvia 360° um tambor com frestas. O espectador via as imagens através das frestas ao girar o tambor. A sua vantagem consiste na versatilidade em um único aparelho, possibilitando a construção de quantas sequências desejar. A sua substituição é simples e de fácil execução.

Com o mesmo princípio, pouco tempo depois o relojoeiro inglês William Horner desenvolveu o Zootrocópio. Neste equipamento, sequência de imagens era colocada através de uma tira que envolvia 360° um tambor com frestas. O espectador via as imagens através das frestas ao girar o tambor. A sua vantagem consiste na versatilidade em um único aparelho, possibilitando a construção de quantas sequências desejar. A sua substituição é simples e de fácil execução.



Tempos depois foi desenvolvida uma forma muito mais barata, simples de realizar e com duração muito maior. Em 1868, inventado pelos entusiastas, surgiu o tão conhecido *flipbook*, que nada mais do que uma sequência de imagens montadas em um livro. Virando as páginas rapidamente é criada ilusão de movimento. Esse recurso ainda é utilizado hoje tanto no papel como de forma digital. (explicar melhor o processo digital ou nem colocar como exemplo). Podemos afirmar que muitos animadores concordam que este procedimento foi o que mais inspirou.

No ano de 1877 engenhoso artista Emile Reynaud criou o aparelho praxinoscópio. Uma descendência do Zootroscópio, o sistema contava com a substituição do tambor por espelhos com cada espelho substituindo as tiras das imagens. a animação era projetada em uma tela. Centenas de desenhos eram feitos para gerar alguns minutos de uma sequência para o público. As apresentações recebiam o nome de “Pantomimes Lumineuses” (Pantomimas Luminosas), projetadas pelo próprio Émile Reynaud. A apresentações evoluíram com a introdução do "Theâtre Optique" um aparelho muito mais sofisticado, capaz de projeção dupla de fundo (estático) e ação, eram coloridas, com trilhas sonoras condizentes com o enredo (compostas por Gaston Paulin), os cenários da sala de apresentação eram bem elaborados, e os personagens rigorosamente adaptados geraram aproximadamente 1300 apresentações em Paris. O invento funcionou até 5 anos após a invenção do cinema.

De acordo com Fossatti:

No ano de 1825, o taumatroscópio foi apresentado como ferramenta para a animação. Composto de um disco suspenso por cordões munidos de imagens na parte frontal e no verso, permitia, quando girados, a fusão das imagens, dando a impressão de mobilidade. Entre 1828 e 1832, Joseph Plateau criou o fenaquistoscópio, mecanismo capaz de apresentar a animação de desenhos. Este aparelho consistia em dois discos com seqüências de imagens pintadas que, quando simultaneamente girados, sugeriam movimento.

Simon von Stampfer trouxe a público o estroboscópio, similar ao taumatroscópio mas dotado de um único disco<sup>15</sup>. E, ainda segundo Fossatti<sup>16</sup>, Peter Mark Roget definiu que o olho humano percebia imagens sequenciais como um único movimento, vindo a publicar, em 1826, um artigo detalhando suas conclusões; em 1834, com William Horner, surgiu o zootroscópio; tendo desenhos dispostos em um tambor, espaçados por pequenas frestas que permitiam a sensação de movimento; o flipbook (livro mágico), criado em 1868, com desenhos dispostos em cada página do livro davam a impressão de uma ação

---

<sup>15</sup> MORRISON, Mike. *Becoming a computer animator*. Indianápolis: Howard W. Sams, 1994.

<sup>16</sup> FOSSATTI, Carolina Lanner. *CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações*. Sétimo encontro de História da Mídia, 2007.

fílmica; o praxinoscópio (criado por Emile Reynaud, em 1877), através do qual se projetavam pantomimes lumineuses – filmes, um sistema de espelhos e lentes, em que as figuras eram projetadas sobre a tela, criando a base da tecnologia do cinema, incentivando, em 1892, Reynaud em seu Teatro Óptico<sup>17</sup>

A animação revela-se mais antiga que o próprio cinema, criado pelos irmãos Lumière em 1895, ano de que data sua primeira apresentação, com o cinematógrafo. Este amplo aparato de invenções, envoltas por estudos e experimentações, contribuiu para a sustentação da magia cinematográfica. A invenção da fotografia, associada à técnica do praxinoscópio, bem como os estudos de fisiologia dos movimentos humanos e animais do médico francês Étienne Jules Marey, tornaram-se referência para animadores. Étienne Marey desenvolveu e aprimorou uma câmera para o registro de movimentos rápidos.

<sup>18</sup>

No início do século XX, Winsor McCay, tranpôs para o cinema os personagens de seus quadrinhos “Little Nemo in Slumberland”, “Little Nemo” (1911) marcou o ingresso de McCay no mundo da animação<sup>1920</sup>. Também, em 1914, concluía a produção do curta-metragem “Gertie, the Dinosaur”. O início do século marcou também o nascimento das salas de cinema, em cujas telas o Gato Félix, Betty Boop e Mickey, através de seus criadores, ganhavam visibilidade<sup>2122</sup>.

Com a rotoscopia em 1915, Max e Dave Fleischer, criaram Popeye, Betty Boop e o palhaço Koko, em 1921 a animação elástica ganha notoriedade, e no decorrer dos anos Norman McLaren ganhava visibilidade, como precursor dos filmes em três dimensões, utilizando sua invenção – o estereoscópio, em que os desenhos eram fotografados quadro a quadro e exibidos alternadamente por dois projetores<sup>23</sup>.

Reputa-se importante citar que o primeiro filme a usar fotocopiadora foi “101 Dálmatas” (1961). Outra menção necerrária é quanto a United Productions of America (UPA), que, criada na década de 1940, caracterizava-se pela economia do traço, pela concisão e por um conteúdo satírico, produziram o filme “Gerald McBoing-Boing”, vencedor do Oscar em 1951.

Conforme Fossatti:

---

<sup>17</sup> LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005.

<sup>18</sup> Idem

<sup>19</sup> LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005

<sup>20</sup> FOSSATTI, Carolina Lanner. CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações. Sétimo encontro de História da Mídia, 2007.

<sup>21</sup> GUILLÉN, José Mascardó. El cine de animación: En más de 100 longametrages. Madri: Alianza, 1997.

<sup>22</sup> FOSSATTI, Carolina Lanner. CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações. Sétimo encontro de História da Mídia, 2007.

<sup>23</sup> Idem.

Ciente da demanda televisiva, a técnica Hanna-Barbera era a mais popular e possibilitava o desenvolvimento de novas séries de animação. Tal técnica caracterizava-se pela simplificação, valendo-se de poses-chave demarcadas pelo movimento das extremidades de seus personagens. Assim, tais quadros podiam ser aproveitados em animações subsequentes, simplificando o trabalho dos animadores, baixando os custos e favorecendo o lançamento contínuo de novas animações para a televisão, no período que se estendeu de 1950 e 1960.

Paralelamente ao advento da televisão, os estúdios como a Warner Brothers e MGM, apresentaram uma animação marcada por distorções e exageros<sup>24</sup>

## **1.2. Tradicional, Tradigital, Cutout e Perspectiva Tridimensional**

De acordo com Hosea<sup>25</sup>, as práticas tradicionais e os entendimentos fundamentais da animação estão se fragmentando como resultado das inovações tecnológicas da computação, por ter a mesma multiplicado as possibilidades de produção e distribuição de imagens em movimento, o que, para a autora, teria ocasionado uma mudança tecnológica levou a um mal-estar ontológico e incerteza no campo da animação, já que as técnicas ou tecnologias vinham definindo o campo da animação, o que agora tem emergente conjunto complexo de práticas com fronteiras em constante mudança. O modo como a tecnologia foi evoluindo desde os primórdios da imagem em movimento é proporcional à variedade de processos de animação e, por conseguinte, às definições que foram surgindo.

Assim sendo, é válido adotar definição que sirva de ponto de partida para uma pesquisa em técnicas e definições para animação: Animação é uma ação de gerar percepção de movimento (vida) no que está estático (inanimado). É uma questão de estar animado ou vivo (Routt<sup>26</sup>). Ou, ainda, em Wells que reconhece na animação um território complexo e propõe como definição: um filme feito à mão, quadro a quadro, proporcionando uma ilusão de movimento que não foi diretamente registrada nos sentidos

---

<sup>24</sup> LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2005.

<sup>25</sup> HOSEA, Brigitta. Performativity, Post-animation and how I became a cartoon character For Illuminace, December 2009.

<sup>26</sup> Routt, W. (2007), De Anime in «The Illusion of Life II: More essays on Animation», Ed. Alan Cholodenko, Power Publications, Sidney.

fotográficos convencionais<sup>27</sup>. A definição de animação de Norman McLaren (apud Richard<sup>28</sup>), como os espaços intermediários, também abre o conceito de animação e vai além de defini-lo pela tecnologia utilizada, para ele, animação não é a arte do desenho que se move, mas a arte do movimento que se desenha e o que acontece entre cada quadro é muito mais importante do que o que existe em cada quadro, sendo a animação, portanto, a arte de manipular os interstícios invisíveis que se encontram entre as molduras.

O que aconteceu foi aumento quântico, expansão e diversificação na produção, distribuição, exibição e consumo em todo o mundo. Não seria errado chamá-lo até mesmo um renascimento, especialmente porque, significando renascimento, é um termo de animação. Primeiro, houve uma explosão de filmes de animação em o modo de desenho clássico (ou na simulação de computador dele) de os estúdios comerciais nos Estados Unidos e no Japão – as duas potências no campo (O Japão seria considerado o número um e os Estados Unidos Estados o número dois)<sup>29</sup>.

O gênero de animação, conforme o exposto por Meckee<sup>30</sup>, sustenta-se pelas leis do metamorfismo universal, a partir das quais tudo pode ser criado e transformado, independentemente de normativas físicas. Atendendo a estes pressupostos, a animação inclina-se para os gêneros de ação e farsa, de alta aventura ou para as tramas de maturação.

Nos EUA, a partir de *A Pequena Sereia* (1989) a Disney produziu mais de uma dúzia recursos de animação para lançamento nos cinemas, incluindo *A Bela e a Fera* (1991), *Aladdin* (1992), *O Rei Leão* (1994) e mais recentemente, *Nem que a Vaca Tussa* (2004). A Disney pós-união com a Pixar Animation Studio de John Lasseter trouxe para a tela grande *Toy Story* (1995), *Vida de Inseto* (1998), *Toy Story 2* (1999), *Monstros S.A.* (2001). Em 2000, a Academia de Artes e Ciências Cinematográficas criou uma nova categoria do Oscar, especialmente voltada à premiação dos filmes de animação<sup>31</sup> com o vencedor do Oscar *Procurando Nemo* (2003), que ultrapassou *O Rei Leão* como o maior filme de animação de maior bilheteria de todos os tempos, e *Os Incríveis* (2004). A DreamWorks SKG fez *Formiguinha Z* (1998), *O Príncipe do Egito* (1998), *O Caminho*

---

<sup>27</sup> Richard Neupert, Paul Wells, *Understanding Animation*; Kevin S. Sandler ed., *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation, Screen*, Volume 40, Issue 4, Winter 1999, Pages 467–471.

<sup>28</sup> RICHARD, Valliere. Norman McLaren, manipulator of movement. Newark: University of Delaware, 1986.

<sup>29</sup> Cholodenko, Alan. “Introduction THE ILLUSION OF LIFE 2: More Essays on Animation.” *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*, ed. Alan Cholodenko, Power Publications, Sydney, 2007, pp.13-95. *Illusion of Life II* <https://shop.powerpublications.com.au/products/test-10> (2007): n. pag. Print.

<sup>30</sup> MCKEE, Robert. *Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Curitiba: Arte e Letra, 2006.

<sup>31</sup> FOSSATTI, Carolina Lanner. *CINEMA DE ANIMAÇÃO: Uma trajetória marcada por inovações*. Sétimo encontro de História da Mídia, 2007.

para El Dorado (2000), o vencedor do Oscar Shrek (2001), Spirit: O Corcel Indomável (2002), Shrek 2 (2004) – concorrente de Procurando Nemo como o filme de animação de maior bilheteria de todos os tempos – e O Espanta Tubarões (2004). Por sua vez, a MTV Productions e Paramount Pictures promoveram Beavis e Butt-head Conquistam a America (1996); Nickelodeon, Rugrats: Os Anjinhos (1998), Os Anjinhos em Paris (2000), Jimmy Neutron: o Menino Genio (2001) e The Wild Thornberrys Movie (2002). A Turner trouxe Tom & Jerry: O Filme (1992), Gatos Não Sabem Dançar Dance (1997) e com a Warner Bros. A Espada Mágica - A Lenda de Camelot (1998). A Warner Bros. O Gigante de Ferro (1999), Osmose Jones - Uma Aventura Radical pelo Corpo Humano (2001) e O Expresso Polar (2004). A Blue Sky Studios e Fox Animation Studios fizeram Titan (2000) e A Era do Gelo (2002)<sup>32</sup>.

Por sua vez, a variedade de filmes de longa-metragem de animação feitos no Japão é remarcável, em especial por Hayao Miyazaki produzir recursos para o lançamento doméstico no Japão na década de 1980, de Akira de Katsuhiro Otomo (1988) que liderou a produção de anime para lançamento nos cinemas no Ocidente. Sendo, de acordo com Cholodenko<sup>33</sup>, um divisor de águas não apenas para as relações de animação de Japão e EUA, mas animação mundial. De 1991 para frente Miyazaki trouxe Porco Rosso (1992), Princesa Mononoke (1997) e Spirited Away – A Viagem de Chihiro (2001), vencedor do Oscar - que também venceu o Urso de Ouro de Melhor Filme no Festival de Cinema de Berlim de 2002 e é o filme de maior bilheteria até hoje no Japão – e ao chegar ao Ocidente, como Akira, ganha lançamento teatral. (Na verdade, desde 1996, Walt Disney Enterprises distribuiu filmes do Studio Ghibli de Miyazaki nos EUA e Canadá, enquanto mais recentemente, Columbia Tristar distribuiu Cowboy Bebop de Shinichiro Watanabe (2001) e DreamWorks Millenium Actress de Satoshi Kon (2001).

Ao mesmo tempo, filmes de outros diretores japoneses importantes e agora mais de 20 estúdios lançaram filmes, incluindo filmes de animação chamados OVAs - Animações de vídeo originais, às vezes escritas OAVs). Estes incluem Roujin-Z de Hiroyuki Kitakubo (1991), OVA Rhea Gall Force de Kenichi Sonada (1989) e a série OVA Bubblegum Crash (1991), trilogia de filmes Overfiend de Hideki Takayama

---

<sup>32</sup> Cholodenko, Alan. "Introduction THE ILLUSION OF LIFE 2: More Essays on Animation." The Illusion of Life 2: More Essays on Animation, ed. Alan Cholodenko, Power Publications, Sydney, 2007, pp.13-95. Illusion of Life II <https://shop.powerpublications.com.au/products/test-10> (2007): n. pag. Print.

<sup>33</sup> Cholodenko, Alan. "Introduction THE ILLUSION OF LIFE 2: More Essays on Animation." The Illusion of Life 2: More Essays on Animation, ed. Alan Cholodenko, Power Publications, Sydney, 2007, pp.13-95. Illusion of Life II <https://shop.powerpublications.com.au/products/test-10> (2007): n. pag. Print.

(construído a partir de sua série OVA de 1987 Urotsukidoji, lançado em inglês no início dos anos 90), Battle Angel Alita de Hiroshi Fukutomi (1993), Buichi Takeru de Terasawa (1993), Pom Poko de Isao Takahata (1994), Mamoru Oshii's Ghost in the Shell (1995) e Patlabor 2 (1995), Satoshi Kon's Perfect Blue (1998), Otomo's Spriggan (1998), Hiroyuki Okiura's Jin Roh (Man-Wolf) (1999), Kitakubo's Blood: The Last Vampire (2000), Vampire Hunter D (2000) de Yoshiaki Kawajiri, Fumihiko Takayama's Patlabor 3 (2002), Kon's Tokyo Godfathers (2003), Otomo's Steam Boy (2004) e Oshii's Ghost in the Shell 2: Innocence (2004).

De acordo com Cholodenko<sup>34</sup> tem havido uma popularidade crescente de modelo de animação, por exemplo, James e o Pêssego Gigante (1995), um híbrido que combina modelo de animação (mais alguma animação por computador) com ação ao vivo, uma produção dos EUA / Reino Unido que une Walt Disney Pictures, Cineastas Aliados e Produções Skellington. Especialmente popular foi claymation, singularmente aquela de Nick Park da Inglaterra e Peter Lord e seu filme de animação Aardman Chicken Run (2000) e seus curtas Wallace e Gromit - filmes como A Grand Day Out (1990) e os três vencedores do Oscar: Creature Comforts (1990), The Wrong Trousers (1993) e A Close Shave (1995). Também, e seguindo os passos ganhadores do Oscar de Aardman, australiana Curta de argila Harvey, ganhador do Oscar de Adam Elliot Krumpet (2003). Ainda as animações de fantoches de Team America: World Police (2004), por Trey Parker e Matt Stone de South Park, e a série de TV dos anos 60 The Thunderbirds.

Segundo Cholodenko<sup>35</sup>, tem havido uma proliferação crescente de filmes de 'ação ao vivo' 'hyperhybrid' usando animação de efeitos especiais, da mesma forma cada vez mais animado por computador - geralmente ficção científica e / ou filmes de terror, mas alguns super-heróis favoritos dos quadrinhos para a tela, ele relata também o advento de filmes produzidos totalmente em computador enquanto longa-metragens de animação, começando em 1995 com Toy Story de John Lasseter, seguido por outros recursos da Pixar, bem como as da DreamWorks SKG, mais a Era do Gelo da Fox (2002) e da Disney Dinosaur (2000). E a estes deve ser adicionado Hironobu Sakaguchi e Final Fantasy: The Spirits Within (2001), de Moto Sakakibara, um Co-produção americana / japonesa. A este respeito, deve-se também citar os curtas de animação totalmente computadorizados

---

<sup>34</sup> Idem.

<sup>35</sup> Cholodenko, Alan. "Introduction THE ILLUSION OF LIFE 2: More Essays on Animation." The Illusion of Life 2: More Essays on Animation, ed. Alan Cholodenko, Power Publications, Sydney, 2007, pp.13-95. Illusion of Life II <https://shop.powerpublications.com.au/products/test-10> (2007): n. pag. Print.

pioneiros de John Lasseter e Pixar: Luxo Jr. (1986), Red's Dream (1987), Knickknack (1989), Mike's New Car (2003) e Lasseter / Pixar's com Curtas premiados - Tin Toy (1988), Geri's Game (1997) e For the Birds (2000).

De acordo com o autor, essa proliferação e saturação de filmes de animação reflete o aumento do número de filmes de animação em festivais. Os bem estabelecidos internacionais anuais – em Annecy, Bristol (Animated Encounters), Los Angeles, Ottawa, Zagreb, Hiroshima, Krok (na Rússia) - e o novo - Cartoons on the Bay (na Itália) - foram complementados por outros locais, inclusive na Austrália. Para ele, também há sinais de aceitação gradual do animado filme no circuito de festivais maiores, de que a vitória de Miyazaki em Berlim é o testemunho, assim como a aceitação na competição no Festival Internacional de Cinema de Cannes de Shrek e, de tanto o novo Ghost in the Shell 2 de Oshii: Innocence (2004) e Shrek 2.

Além desses modos de distribuição, exibição e consumo do cinema de animação encontra-se a televisão, onde o uso da animação é um grampo.

Com canais dedicados - Cartoon Network, Nickelodeon, Fox Kids e Disney Channel - oferecendo uma variedade incrível de animação, de - para selecionar entre muitas - The Bugs Bunny Show, The Tom and Jerry Show e Tiny Toon Adventures to The Simpsons, Ren & Stimpy, Dr. Katz, Terapeuta Profissional, Beavis e Butt-head, King of the Hill, South Park e Futurama, de Pokémon e Sailor Moon para Bubblegum Crisis: Tokyo 2040 e Neon Genesis Evangelion, de Crapston Villas e Pond Life à arte australiana e do Leste Europeu de animação e - em termos de animação por computador feita para a televisão - de Les fables géométriques da França (1989-1992) e Insektors (1993) e o estúdio canadense Mainframe Entertainment de 1994 Série 'ReBoot' para o episódio Homer3 dos Simpsons (1995) (com seu uso parcial de animação por computador) e as Guerras dos Robôs do Japão.

Além disso, animação - seja filme, vídeo ou animação computacional - foi usada na TV para comerciais e clipes de vídeo, mais notavelmente com Michael Jackson na animação por computador Black or White (1991), dirigido por John Landise produzido pela Pacific Data Images.

A confirmação da computação estreita-se com a oferta de jogos animados, anúncios, sites explicitamente dedicados à animação. Significando um salto exponencial de animação em mídia, com um complexo industrial de entretenimento de animação composto de redes que proliferam formas cada vez maiores, inclusive por meio de merchandising, licenciamento de propriedades de personagens, promoções cruzadas de

marketing, lojas de estúdio, parques temáticos, sites (incluindo o Animation World Store em awn.com), etc<sup>36</sup>.

Na animação, o *modus operandi* em 1988 era, e continua sendo, atuar em duas frentes simultaneamente via estudos de Cinema e teoria do cinema, e animar, ou melhor, reanimar, estudos de animação e teoria da animação, re-teorizando o cinema e a teoria através da animação e teoria da animação como filme de animação e teoria da animação cinematográfica, respectivamente<sup>37</sup>.

Para Cholodenko<sup>38</sup>, a ‘disciplina’ de Estudos de Cinema, especialmente na América nas últimas três décadas, é dominada por modelos teóricos, lógicas e pressupostos que não fazem justiça ao cinema porque são redutoras, banais e, ironicamente "estáticas". Para ele, não faz sentido trazer modelos teóricos "inanimados", lógicas, estruturas, etc., ao pensamento da animação, seja ela cinematográfica ou qualquer outro tipo de animação. Em vez disso, tal pensamento exige modelos, lógicas, processos, performances de animação "em si", o complexo, fatal e lógicas dinâmicas da animação, da animação como *animatic*. Que, por sua vez, significa trazer para o pensamento da animação e do cinema abordagens — 'pós-estruturalistas' e 'pós-modernistas' - que são elas próprias animadas, animadoras - eles próprios “animatic”. Ele teoriza o animatic como não apenas as lógicas próprias, processos, desempenho e performatividade da animação, mas a própria "essência" da animação. “O animatic é aquela não-essência habilitando e ao mesmo tempo desabilitando a animação como essência, incluindo a plasmaticidade multifacetada de Eisenstein como essência<sup>39</sup>”.

Para além de circunscrever a teorização da animação com a definição do termo da Disney, isto é, animação aspirando a um realismo de representação, como aquele associado ao clássico Hollywood cinema live action, ou seja, a uma teorização da animação que iria ser delimitada para tal simulação, o autor<sup>40</sup> rastreia o termo de volta à definição dos irmãos Lumière 'de cinema no' advento 'do cinema, inspirado e inscrito

---

<sup>36</sup> Cholodenko, Alan. “Introduction THE ILLUSION OF LIFE 2: More Essays on Animation.” *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*, ed. Alan Cholodenko, Power Publications, Sydney, 2007, pp.13-95. *Illusion of Life II* <https://shop.powerpublications.com.au/products/test-10> (2007): n. pag. Print.

<sup>37</sup> Idem.

<sup>38</sup> Idem.

<sup>39</sup> Serguei Mikhailovitch Eisenstein foi um dos mais importantes cineastas soviéticos. Foi também um filmólogo. Relacionado ao movimento de arte de vanguarda russa, participou ativamente da Revolução de 1917 e da consolidação do cinema como meio de expressão artística, referência de Cholodenko em *The Illusion of Life 2* (2007).

<sup>40</sup> Cholodenko, Alan. “Introduction THE ILLUSION OF LIFE 2: More Essays on Animation.” *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*, ed. Alan Cholodenko, Power Publications, Sydney, 2007, pp.13-95. *Illusion of Life II* <https://shop.powerpublications.com.au/products/test-10> (2007): n. pag. Print.

como ilusão de vida e a vida de ilusão - a ilusão radical do mundo, seu artifício, sua ironia, seu humor, fazendo isso por meio de seu dom da vida de ilusão - a vida sedutora de suas imagens, para ele, aspectos-chave da animação cinematográfica pós-Segunda Guerra Mundial devem ser considerados, posto que se observa uma "centralidade" da animação para a cultura contemporânea e o mundo contemporâneo, na verdade, para a cultura e o mundo "como tal".

Compartilha-se da preocupação do autor<sup>41</sup> quanto à demanda das disciplinas de estudos de cinema para a animação, e, para além, que se incluam as artes cênicas enquanto elementos essenciais, teorizados e experimentados para processos de aprendizagem em animação profissional.

### **1.3. Estéticas em animação de personagens: Cartoon/Japonesa/Realista/Etc.**

#### **Estética**

O tratamento dado à estética neste trabalho não é a estética como disciplina filosófica, que, seria “a ciência que tem por objeto o juízo da apreciação que se aplica à distinção do belo e do feio”<sup>42</sup>, “a filosofia e (a) ciência da arte”<sup>43</sup>; ou o ramo da filosofia que trata das artes e da beleza<sup>44</sup>.

Na origem do termo: “estética” vem da palavra grega *aisthêsis* que designa simultaneamente a faculdade e o acto de sentir (a sensação e a percepção), enquanto crítica do gosto, teoria do belo; “arte” abre-se para a criação, imitação, génio, inspiração, valor artístico, etc<sup>45</sup>. Outras disciplinas como a crítica ou a história da arte nascem precisamente na mesma época que a estética (sem falar das ciências humanas mais recentes que tratam da mesma questão: sociologia da arte, psicologia da criação, semiologia das obras<sup>46</sup>).

Ainda que se considere relevante incluir a animação enquanto objeto de estudos da filosofia da arte (como se afirma ser a função da estética no século XIX)<sup>47</sup>, do que se destaca a crítica à arte contemporânea quanto à representação do homem por aparelhos,

---

<sup>41</sup> Idem.

<sup>42</sup> Lalande, A. *Dictionnaire Historique et Critique de la Philosophie*, 1980.

<sup>43</sup> *Vocabulaire de l'Esthétique*, 1990.

<sup>44</sup> Talon-Hugon, Carole – *A estética*. Tradução: António Maia da Rocha. Presses Universitaires de France, 2008.

<sup>45</sup> Idem.

<sup>46</sup> Idem.

<sup>47</sup> Idem.

que, para Walter Benjamin, na conformação da atuação cinematográfica, destacou que, para ele:

a auto-alienação humana encontrou uma aplicação altamente criadora. essa aplicação pode ser avaliada pelo fato de que a estranheza do intérprete diante do aparelho (...) Hoje, essa imagem especular se torna destacável e transportável. Transportável para onde? Para um lugar em que ela possa ser vista pela massa. Naturalmente, o intérprete tem plena consciência desse fato, em todos os momentos. Ele sabe, quando está diante da câmara, que sua relação é em última instância com a massa. É ela que vai controlá-lo. e ela, precisamente, não está visível, não existe ainda, enquanto o ator executa a atividade que será por ela controlada. (...) A arte contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e, portanto, quanto menos colocar em seu centro a obra original. É óbvio, à luz dessas reflexões, porque a arte dramática é de todas a que enfrenta a crise mais manifesta. Pois nada contrasta mais radicalmente com a obra de arte sujeita ao processo de reprodução técnica, e por ele engendrada, a exemplo do cinema, que a obra teatral, caracterizada pela atuação sempre nova e originária do ator.<sup>48</sup>

A reprodutibilidade do teatro e formatação cinematográfica encontram nova etapa no processo de animação, e ainda novos paradigmas epistemológicos no caso da Computação Gráfica.

Contudo, para este trabalho, a tarefa da estética é apresentar e ordenar as obras do passado e presente da animação mais ou menos identificáveis em categorias.

De outro modo, poder-se-ia categorizar as estéticas, como fez Chaves Júnior<sup>49</sup>, enquanto “escolas estilísticas”, para ele, a finalidade das “escolas estilísticas” seroa observar a expressão dos personagens e/ou objetos animados e sua relação com o público, como se existissem de fato em um “espelho”, sem perder suas características artísticas”. Porém, as escolas categorizadas pelo autor (ocidental e oriental) parecem um tanto limitadas para abarcar as técnicas e suas maneiras de representação, portanto, chamar-se-á de estéticas, neste trabalho, a categorização mais ou menos objetivada quanto à técnica e especificidades representativas de interpretação.

Nesta linha, Borges e Lucena Júnior podem servir de aporte, o primeiro nomeia as técnicas mais utilizadas como as animações 2D (duas dimensões) também chamadas de tradicionais e as em 3D (três dimensões), que vêm crescendo enquanto produção nacional e internacionalmente. Lembra o autor, que a produção de desenho animado não se limita a esses dois estilos de produção, tendo outros formatos como *stopmotion*, que utiliza

---

<sup>48</sup> BENJAMIN, Walter. A Arte Contemporânea. In: Magia e técnica, arte e política – Obras escolhidas; v. 1. São Paulo: Brasiliense, 1994.

<sup>49</sup> Chaves Júnior, Cassimiro Carvalho. Arte, técnica e estética investigação: animação cinematográfica. Dissertação(mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, 2009.

elementos reais para animar, principalmente massa de modelar, mas também barbante, vidro, papel, pessoas, entre outras possibilidades e tem artistas que produzem e defendem essa técnica.

Para Borges a animação é dependente da técnica, mas que apenas esta não é suficiente, tendo também a estética como interdependência. Lucena Júnior avalia que “técnica e estética vivem em simbiose. Nutrem-se intimamente uma da outra, permitindo dessa forma uma evolução constante dos procedimentos para a elaboração plástica”<sup>50</sup>. Para Borges, os artistas que usam cada uma das técnicas fazem a arte ou a parte estética, pois eles necessariamente, pois criam, a partir de seus conhecimentos individuais, e de cada um dos aparatos, a arte.

Chaves Júnior<sup>51</sup> ao retratar o que denomina “animação oriental”, relembra as animações feitas em sombra ou “teatro de sombras” e sua origem na China, por volta de cinco mil a.C., e ressalta que, entretanto, foi no Japão que o “teatro de sombras” ganhou sua expressão máxima (especialmente no período Nara, no século VIII d.C.) com os primeiros rolos de pinturas japonesas, os Emakimono, e no período Edo (1603 a 1867), em que os rolos são substituídos por livros com estampas destinadas à ilustração de romances e poesias, originando o mangá, com sucessivas mudanças até o formato atual do início do século XX, influenciado por revistas comerciais ocidentais, provenientes, em especial, dos Estados Unidos. O mangá, ao ser reproduzido nas produções de animações cinematográficas, ganharia a denominação de anime<sup>52</sup>. O anime é a animação de desenhos com padrões que obedecem a um valor estético com preocupações com o delineamento do formato dos olhos, dos cabelos, do corpo, das roupas, da voz e, em especial, da personalidade de suas personagens e direção de arte ágil, com enquadramentos ousados, extrapolação do movimento de cena e abordagens de temas variados, ficção científica, aventura, terror, infantil e romance.

A outra categoria de “estilo” sustentada por Chaves Júnior<sup>53</sup> seria a ocidental, em que os desenhos americanos têm destaque, reconhecimento e visibilidade mundial, com a utilização de traços e características particulares da animação tradicional (feita a mão),

---

<sup>50</sup> LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2011.

<sup>51</sup> Chaves Júnior, Cassimiro Carvalho. Arte, técnica e estética investigação: animação cinematográfica. Dissertação(mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, 2009.

<sup>52</sup> Idem.

<sup>53</sup> Idem.

especialmente com as produções dos estúdios Walt Disney, MGM, Hanna Barbera (animação tradicional) e Pixar (animação tridimensional).

Borges<sup>54</sup> lembra que outros países também foram importantes para a evolução da técnica e estética da animação em sua história, como na Europa, que, apesar de haver também as animações desenhadas, teve grande envolvimento da técnica de *stopmotion*, desde as primeiras produções, como os franceses Émile Renaud e Emile Cohl; e na Alemanha, a partir de 1912, leste europeu e as animações revolucionárias do comunismo; o autor cita também e África que, depois de crescer bastante com a produção de animação, principalmente no Egito, Nigéria e Argélia, descrecem em 1990 e nos anos 2000 apresentam produções em tridimensionais de alta qualidade.

Sobre o Oriente, Borges<sup>55</sup> também acentua a estética de personagens de olhos grandes, as tomadas cinematográficas conhecidas como mangá com muito movimento, e economia de equipamento e material, com cenas longas e personagens que se mexem pouco. Os trabalhos de animação começaram no Japão desde 1917, tendo Ozamu Tezuka como principal referência. Lembra também que, na Índia, desde antes da invenção do cinema moderno existiam exibições com lanterna mágica, datada do século dezenove e faziam grande sucesso, sendo Dadasaheb Phalke foi o primeiro indiano a trabalhar com cinema de película e o primeiro filme foi de 1915, com técnica de *stopmotion*<sup>5657</sup>. Já a China foi a criadora da animação de sombras, coisa que é utilizada até hoje e o desenho mangáchinês existe desde o século dezessete. Por motivos econômicos e sociais, a China teve sua animação em altos e baixos, tendo a primeira animação moderna apenas em 1921, mas com uma estética tão apurada nos desenhos e cores (aquarela) que influenciou de imediato a animação no mundo inteiro, até a Disney utilizou técnicas parecidas sob sua influência.

---

<sup>54</sup> BORGES, Luiz Antonio Dias Borges. História da Animação: uso da técnica e estética. Revista Livre de Cinema, v. 6, n.2, p. 63-82, mai-ago, 2019.

<sup>55</sup> BORGES, Luiz Antonio Dias Borges. História da Animação: uso da técnica e estética. Revista Livre de Cinema, v. 6, n.2, p. 63-82, mai-ago, 2019

<sup>56</sup> Idem.

<sup>57</sup> BENDAZZI, Giannalberto. Animation: A world History. Volume 2. The Birth of a Style -The Three Markets. Boca Raton : CRC Press. 2016.

Hoje a produção chinesa é grande e variada, com uma produção de três dimensões cada vez mais forte. A animação oferece muitos estilos para escolha: animação de quadro branco, 2D tradicional e digital e 3D também digital e *stopmotion*. Mas, o que está no centro das atenções são os personagens. Um personagem vai contar a história e antes mesmo de criar o concept é imprescindível entender a necessidade da escolha do estilo. Saber o público que quer atingir é o primeiro passo. Saber se é necessário fazer algo

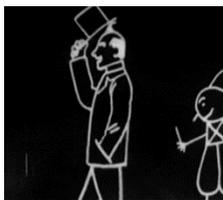


realista ou não. Quando se trata do design do personagem, o único limite que o artista tem, é a imaginação, mas não pode deixar de pensar nas limitações técnicas e cronograma a cumprir. Personagens animados simplistas, podem ser muito simples e são possíveis de serem utilizados com um apelo universal se pensarmos em um personagem icônico. Este pode ser usado caso não tenha uma preocupação com gênero, raça, idade. Agora, se a necessidade for



usar personagens com formas realistas, serão desenhos que proporcionarão movimentos mais previsíveis. Esses podem ser projetados com muito mais complexidade do que os icônicos. Personagens com estilo realista, pode passar uma ideia de seriedade.

Porém, caso a escolha venha ser com personagens mais divertidos e lúdicos, o melhor são os cartoons. Aqui já é possível trabalhar com os exageros nas expressões corporais e com certeza são muito mais imprevisíveis nos movimentos. Esses personagens conseguem entreter com mais facilidade o público por conta de serem muito mais soltos. O visual também pode variar muito e tudo vai depender do humor que o criador está querendo transmitir. A distorção dos personagens através da animação cartoon não vem apenas no desenho e sim nos movimentos. Esta está presente praticamente desde o início da história da animação. Apesar da maioria dos personagens de desenhos animados terem uma estética cartoon, em algumas obras, estão presentes também estilos realistas. Na mesma forma que nos games também encontramos as duas estéticas, e muito presentes com as realistas em jogos de esporte e de ação. Os movimentos esperados também acompanham o estilo do desenho.



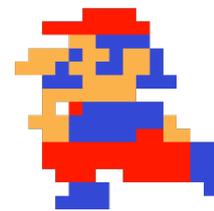
As estéticas são diversas e o artista tem muita liberdade no desenho. Dependendo da escolha da técnica, é necessário ter o cuidado com quantidade de detalhe. Não será apenas uma imagem que o artista terá que desenhar, e sim, uma quantidade muito grande, pois cada movimento, um desenho será feito em cada



fotograma ou *frame*. Para isso muitas técnicas evoluíram e não podemos deixar de citar a Disney nesse processo. Ela foi responsável em trazer técnicas que possibilitaram o artista ir muito além do extremo da simplicidade que era visto em nas obras de Emile Cohl com a obra *Fantasmagorie* de 1908. Emilie foi um excelente desenhista, mas para animação trouxe traços simples. Winsor MacCay, apesar de trabalhar com mais detalhes as imagens, trazendo o estilo dos quadrinhos para o movimento do cinema de animação, conseguiu expor de forma brilhante. O grande desafio desses dois artistas que ainda exploravam um campo pouco conhecido era as dificuldades de transpor milhares de imagens em sequência para as telas.

A Disney estabeleceu uma estrutura do cinema de animação que até hoje é utilizado amplamente como modelo. É tão intensa a mudança que criou enorme problema para os demais estúdios, Afinal, era impossível desconsiderar a transformação do meio proporcionada por Disney, que estabelecera paradigmas técnicos e conceituais absolutamente primordiais. Se quisessem sobreviver a competição, os demais estúdios teriam de adotar os novos procedimentos – ou expandi-los<sup>58</sup>.

Curiosamente a Disney não foi a única a dominar o mercado. Os irmãos Fleischer eram grandes concorrentes. Existia uma tradição de desenvolvimento extremamente técnico. O estúdio dos Fleischer tinham personagens de muita popularidade como Popeye e a Betty Boop. Apesar da Disney atacar muito com bichos, os Fleischers apostavam em personagens com origem humana. Dentre as obras citadas acima como Popeye e Bop características completamente diferentes. Bet Boop uma personagem sensual, diferentemente de Popeye, Olívia e Brutos eram caricatas da cabeça aos pés. Mas estes fatos são apenas curiosidades que poderiam ser uma evolução dos estilos. Inúmeros estilos foram sendo criados até os dias atuais e continuam mudando e retornando ao visual antigo. Independente da técnica de animação tradicional, digital, bidimensional ou tridimensional, os personagens são partes de grande importância na linguagem do cinema de animação.



---

<sup>58</sup> LUCENA JÚNIOR, Alberto. Arte da animação: Técnica e estética através da história. São Paulo: Senac, 2011.

Nos jogos digitais também por conta da limitação técnica os desenvolvedores não tinham muita liberdade artística na criação dos seus personagens. Tendo em vista a limitação dos consoles e computadores, poucos pixels eram usados para a representação de um personagem. Quando estes entraram como o caso do Mario da Nintendo, que foi um dos que iniciou com a técnica do Pixel Art para a representação de personagem. O pixel é o menor elemento em uma imagem digital que se pode aplicar cor e que tem uma forma quadrada. Este termo Pixel Art, surgiu na década de 1970 por Richard Shoup, um



cientista da computação que teve um trabalho pioneiro em computação gráfica e animação. Com poucos pixels foi possível criar imagens que eram associadas com personagens devido ao processo de animação dos mesmos. Tudo começou com limitações, porém, a técnica se popularizou e hoje é possível ver personagens com o uso da técnica em consoles e PCs muito avançados, impulsionados pela nostalgia dos jogos antigos. Em paralelo a esta técnica, os games sofreram grande influência do cinema de animação. A Nintendo mesmo com seu personagem carismático cartoon, usa em seus jogos a figura em imagens de alta resolução bidimensional e tridimensional. Da mesma forma que temos no cinema de animação os movimentos no processo de animação nos jogos acompanham as formas dos personagens. Cartoons com suas proporções exageradas, é possível notar os movimentos também exagerados, divertidos e imprevisíveis. Em outros tipos de jogos encontramos personagens com formas realistas, como em jogos de tiros, esportes e simuladores. As animações destes personagens realistas normalmente acompanham também suas formas e muitas vezes é utilizada a automatização através do processo de captura de movimento.

Vale frisar, que, de acordo com Tavares (2010), no caso do cinema de animação, que o caminho é a hibridez de várias disciplinas e estéticas potenciando o uso da rotoescopia digital, já que tanto cinema de animação quanto cinema de imagem real, ou ambos misturados, o que se deverá evitar é uma indefinição estética e uma interpretação atrofiada da personagem, pois, de acordo com a autora, isso fragiliza a credibilidade da imagem e do ponto de vista do espectador, retira-o da experiência fílmica.

## **2. O TRABALHO IMATERIAL E MATERIALIZANTE DO ANIMADOR: CONSIDERAÇÕES SOBRE O MOVIMENTO**

Bruno Latour, em sua obra “A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos”, leva-nos a questionar a dualidade existente entre posicionamento dos cientistas frente à realidade dos estudos científicos, ele identifica as limitações decorrentes do desejado distanciamento dos adeptos do empirismo, bem como as limitações da fenomenologia ao considerar apenas o ponto de vista dos homens quando afastados da ciência, a tecnologia e a objetividade.

O autor faz um convite ao leitor para que encontre novas formas de abordar a realidade com base na esperança de que isto seria possível, um trabalho profundo com espaço para novos modos de compreender a realidade. Para ele, mergulhar na caixa quase vazia (pelo esgotamento dos métodos) para resgatar aquilo que, segundo a lenda de Pandora, ficou no fundo da caixa preta dos fatos científicos, a esperança (LATOURE, 2017).

A caixa, em sentido figurado, esteve, de acordo com ele, hermeticamente fechada, ignoradas pela dualidade incapaz de explorar novos caminhos. Neste sentido, Latour insere nos leitores o desafio de superar esta dualidade e no processo de elaboração de uma tese de doutorado, a reflexão é válida, especialmente pela necessária interdisciplinaridade própria do curso de Tecnologias da Inteligência e Design Digital que agrega análises sociais dos avanços das ciências físicas e humanidades.

Segundo Myron Krueger, a interface última entre o computador e as pessoas estará voltada para o corpo humano e os sentidos humanos (apud Hillis, 1999:6). A partir disto, podemos imaginar que os processos de animação gráfica tridimensional não podem escapar a esta realidade voltada ao corpo e aos sentidos humanos.

No mesmo sentido, destaca Barbosa Júnior (2005) que a popularização do computador na década de 1980 e o constante aprimoramento de sua capacidade de resposta às tarefas favoreceram o desenvolvimento de uma arte digital com potencial de desenvolver-se à medida que existam máquinas capazes de suportar as tarefas requeridas pela imaginação dos artistas e que o desenvolvimento da total capacidade da arte digital foi possível através do aperfeiçoamento e acessibilidade dos artistas às tecnologias desenvolvidas nos anos 1970, iriam permitir a transposição para a computação 3D dos princípios artísticos tradicionais formais e mecânicos: a linguagem da arte (BARBOSA JÚNIOR, 2005).

Com esta possibilidade em mente, a intenção deste trabalho está para além da reflexão sobre o espectador ou suas impressões sobre o produto animado. Foca, sobretudo, no papel do animador enquanto agente desta realidade voltada ao corpo e aos sentidos humanos. Mais especificamente, ao que tange aos movimentos no processo de animação.

A definição de critérios e o modo de tratá-los didaticamente na formação de competências para o animador podem identificar capacidades interpretativas e criativas dos animadores através de sua expressão do mundo “real” ou “ficcional”. Acredita-se, portanto, que o movimento é o ponto de partida para a análise do papel do animador na apreensão, reprodução e criação da animação enquanto parte de seu ofício.

De acordo com Len Lye, 1935, p. 224<sup>59</sup> *Movement is unpremeditated being; it is the uncritical expression of life*. Assim, o autor reforça a ideia de que o movimento é a linguagem da vida, que exprime a forma enquanto ser contínuo vivo, e que os objetos que se deslocam estão em transformação e, por conseguinte, estão vivos. Para Luz<sup>60</sup> o movimento de uma personagem não tem de seguir uma determinada morfologia ou rigor narrativo, para ele:

Pelo contrário, é a criatividade que o artista impõe ao movimento da personagem, desconstruindo os seus movimentos, a sua morfologia ou a sequência narrativa, que esta se pode transformar em animação singular (pura) através do seu movimento (p. 84). É esta relação particular entre duas imagens fixas que permitem criar a ilusão de movimento através da intermediação humana que parece elevar o estatuto do animador ao nível superior da arte, devido ao exímio domínio técnico reflectido nos fotogramas e resultado da interligação sequencial das imagens (p.85)

Luz afirma que no momento de produção de animação o movimento é virtual e a nossa memória sobre as formas fixas representadas é substituída pela projeção mental de uma deslocação virtual e que este “movimento de formas fixas” apenas existe em potência e só poderá ser observado quando projetado. Assim, o animador articula objetos que se encontram imóveis, mas quando associados aos diferentes momentos em que foram capturadas as diferentes posições ou poses desses objetos, gera-se o efeito da animação<sup>61</sup>.

De acordo com Hills, na realidade virtual, a pessoa como ator é semelhante ao ator-como-imagem e se move dentro de uma exibição espacial "personalizada" de

---

<sup>59</sup> Apud LUZ, Felipe. O Movimento na Animação: Para uma Reclassificação Digital. Tese de Doutorado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Universidade Nova de Lisboa, 2013.

<sup>60</sup> LUZ, Felipe. O Movimento na Animação: Para uma Reclassificação Digital. Tese de Doutorado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Universidade Nova de Lisboa, 2013.

<sup>61</sup> Idem.

linguagem visibilizada escrito pelo autor. O ator torna-se a imagem falante à distância para o autor ou ventríloquo, que escreve as palavras, a máquina traduzir-se-á em imagens que o ator irá realizar ou tornar-se. Acreditamos que o processo de animação por computação gráfica tridimensional tenha no animador o papel de autor e ator que cria uma linguagem visibilizada escrita por ele através do movimento.

Deste modo, intenciona-se proporcionar ao aprendiz de animação os caminhos para a percepção do movimento em sua própria realidade e sensações e sua decodificação para o produto animado, além de estabelecer critérios para aplicação de movimentos ficcionais de modo a trabalhar caricatura dos personagens nos exageros que vão além do limite de um corpo humano e de uma representação realista.

Assim, supõe-se que seja necessária a decodificação de movimentos reais pelo animador, que antes da interpretação tem a percepção pois reconhece os próprios movimentos. E, quando há movimentos que não são realizáveis no mundo real, é preciso que o animador se desconecte do que sabe e tenha que pesquisar, ou seja, observar movimentos na natureza, e, por exemplo transformá-los em vídeo para utilizar como consulta já que é um movimento que seu próprio corpo é incapaz de fazer.

Assim, o animador usaria também a sinestesia ao aprender o movimento em seu próprio corpo, traduzindo-o para o software. E, quando não haja condições de realiza-lo, ele utilizaria a pesquisa para decodifica-lo e traduzi-lo. Necessita, portanto, entender o movimento, traçar seus extremos para reproduzi-lo ou criá-lo.

De acordo com Chaves Júnior (2009), a popularização de softwares e hardwares deu liberdade aos artistas gráficos possibilitando-os a transposição dos procedimentos do desenho animado para a produção digital de animação que desdobraria em duas vertentes na produção de animação cinematográfica: digitalização dos desenhos animados e a computação gráfica. A animação tridimensional possibilitou, então a animação de objetos e seres totalmente virtuais, em que a simulação da perspectiva (anteriormente bidimensional) adquiria um volume, a chamada terceira dimensão.

De acordo com Santaella e Noth (2001), quando nos referimos às convenções figurativas, fica claro que não se pode imitar a forma exterior de um objeto sem ter apreendido a construir tal forma, sem a aquisição de “um vocabulário convencional de projeção gráfica ou plástica das imagens”. Aqui, também, faz-se um paralelo ao movimento, pois, não há como reproduzir ou mesmo criar um movimento sem a apreensão do mesmo, sem o chamado vocabulário convencional de projeção gráfica dele.

Para compreender como a mente do animador percebe os movimentos, como o pensamento processa este entendimento, esta percepção do que é possível de ser animado através do que o corpo pode fazer do que e do que o corpo não pode fazer, é necessário analisar a anatomia do movimento para saber se ele pode ou não fazer determinado movimento.

Supõe-se que quando o animador consegue traduzir os movimentos que vão além do seu corpo entra o papel da interpretação. Este papel vai além do papel do ator convencional pois o ator está preso ao corpo e às suas limitações. O animador vai além pois não está preso a seu corpo. Pode ir além, no exagero, a exemplo do cartoon, aqui entendido enquanto desenho humorístico acompanhado ou não de legendas, de caráter extremamente crítico retratando de forma sintetizada algo que envolve o dia-a-dia de uma sociedade (CHAVES JÚNIOR, 2009) que migraram para o desenho animado, de modo a reforçar o sentimento, destacar ainda mais as características que quer colocar do personagem.

Assim, de acordo com Luz (2013, p. 07):

A animação não tem regras definidas, ao contrário de muitas convenções cinematográficas: possibilita a desumanização de personagens, a antropomorfização de animais, objectos ou máquinas e, de igual modo, permite uma completa desestruturação da noção de movimento, narrativa ou realidade. Estes factores contribuem para que a animação se distinga do cinema e a aproxime da arte moderna, através da consciente compreensão da “animação como meio” que permite explorar novos caminhos formais.

Encaixa-se, portanto, o trabalho do animador no conceito de trabalho imaterial, que, de acordo com Camargo (2011), se refere ao conjunto de atividades que adquirem um crescimento vertiginoso na chamada *new economy*, isto é, as atividades que envolvem a publicidade, o marketing e a comunicação.

Deste modo, é válida a fundamentação trazida por Hardt e Negri (2005):

Como a produção de serviços não resulta em bem material e durável, definimos o trabalho envolvido nessa produção como trabalho imaterial – ou seja, trabalho que produz um bem imaterial, como serviço, produto cultural, conhecimento ou comunicação (HARDT e NEGRI, 2005, p. 311).

Lazzarato e Negri (2001) pontuam a centralidade da subjetividade como no trabalho intelectual, como variante do modelo pós-fordista, integrado no trabalho industrial e terciário como principal fonte de produção, a princípio não reproduzido na forma de exploração mas de reprodução de subjetividades.

Neste sentido, vale reforçar que, de acordo com André Gorz (2005) o saber é, de tudo, uma capacidade prática, uma competência que não implica necessariamente conhecimentos formalizáveis, codificáveis. Explica:

A maior parte dos saberes corporais escapa à possibilidade de uma formalização. Eles não são ensinados; aprendem-se-nos pela prática, pelo costume, ou seja, quando alguém se exercita aquilo que se trata de aprender a fazer. Sua transmissão consiste em apelar à capacidade do sujeito se produzir a si próprio (GORZ, 2005, p. 32).

Em suma: O que o animador tem que fazer em relação ao movimento? Exercitar no mundo real e ir além. Como? No aprender a fazer como anunciado por Gorz (2005), apelando à capacidade do animador de produzir a si próprio através de seu trabalho.

É possível considerar a influência do animador na interação social quanto ao significados particulares trazidos pelo indivíduos (espectador) a interação, refletindo sua interpretação pessoal? Para responder a esta pergunta a pesquisa irá utilizar a abordagem teórica do interacionismo simbólico, que explica como as pessoas criam significados durante a interação social. O papel do animador nesta interação (personagem - expectador - interpretação) – encontra como base, neste sentido, o interacionismo simbólico, vastamente abordado por George Herbert Mead<sup>62</sup>, Herbert Blumer<sup>63</sup>, Erving Goffman<sup>64</sup>, constitui uma perspectiva teórica que possibilita a compreensão do modo como os indivíduos interpretam os objetos e as outras pessoas com as quais interagem e como este processo de interpretação conduz o comportamento individual em situações específicas.

O interacionismo simbólico, de acordo com Carvalho et al.<sup>65</sup> “representa uma alternativa a um só tempo viável e sólida para aprofundar a compreensão da realidade, inclusive nas singularidades do mundo latino-americano”, isto por atender “a necessidade de adotar caminhos que, conduzam à construção de um conhecimento que focalize aplicações práticas, mantenha o rigor teórico e empírico, abra novos caminhos e seja centrado na mudança social”.

A atual configuração do trabalho imaterial do animador comporta, a princípio, as seguintes funções num contexto comercial contemporâneo poderia ser mais útil dividido

---

<sup>62</sup> Mead, G. H. (1982). *Espiritu, persona y sociedad: desde el punto de vista del conductismo social*. Barcelona: Paidós. (Trabalho original publicado em 1934)

<sup>63</sup> BLUMER, H. A natureza do interacionismo simbólico. In: MORTENSEN, C. *Teoria da comunicação: textos básicos*. São Paulo: Mosaico, 1980.

<sup>64</sup> GOFFMAN, Erving. (1959), *The presentation of self in everyday life* Garden City, NY, Doubleday.

<sup>65</sup> CARVALHO, Virgínia D. et al. Interacionismo simbólico: origens, pressupostos e contribuições aos estudos em Psicologia Social. *Psicol. cienc. prof.* [online]. 2010, vol.30, n.1, pp.146-161.

em quatro tendências dominantes e inter-relacionadas na prática que compartilham tecnologias e processos comuns, quais sejam<sup>66</sup>: 1. Animação de personagem, que pode demonstrar diferentes abordagens para o desempenho do personagem, como realista, cartoon ou gráfico e limitado; 2. Efeitos especiais, simulações fotorrealísticas, que podem incluir paisagens, arquitetura, veículos e adereços ou mesmo animação de personagens, que são projetados para ser perfeitamente composto em filmagens de ação ao vivo; 3. Gráficos em movimento, muitas vezes baseados em tradições de tipografia e design gráfico e normalmente usados em promoções, anúncios, eles podem incorporar todos os itens acima, bem como muitos recursos estilísticos da prática anterior de filmes e animações abstratos e não narrativos; 4. Arte de animação, pode envolver qualquer combinação dos itens acima e normalmente leva a forma de curta-metragem ou instalação.

Neste trabalho, o foco está na animação de personagens. Paul Wells identificou três níveis de autoria na animação<sup>67</sup>:

- o animador 'Supra', parte de uma equipe de produção de fábrica, sua contribuição individual subsumida na fabricação coletiva de um produto coerente;
- o autor 'Intra', cujo artesanato dentro de uma produção coletiva é reconhecido como uma marca de qualidade;
- o artista que trabalha como autor único.

Portanto, se não há uma consciência unificadora criando a performance, como podemos ler personagens coerentes? Quem está atuando: o designer do personagem, o diretor, o animador? Em uma configuração de produção industrial, não há uma única consciência unificada por trás de um personagem.

Equipes de animadores trabalham em um personagem animado, ora usando como referência o vídeo de um ator, ora incorporando dados de captura de movimento. No caso da captura de movimento, um ator pode ter seus movimentos gravados e inscritos em um personagem animado, mas esse processo requer uma limpeza significativa de dados e, muitas vezes, reanimação.

Ressalte-se, neste sentido o apontamento de Alves (2017), ao ressaltar alguma tendência à precarização do trabalho dos animadores em grandes estúdios, quanto à hiperespecialização:

---

<sup>66</sup> HOSEA, Birgitta. Substitutive bodies and constructed actors: a practice-based investigation of animation as performance. PhD thesis, University of the Arts London, 2012.

<sup>67</sup> WELLS, Paul. Animation Genre and Authorship. London & New York: Wallflower 2002.

O fato de animador estar receptivo às tecnologias na área da animação, não significa que este descuide ou que não esteja presente nas restantes etapas metodológicas. Neste processo metodológico descrito, analisado e implícito na vertente prática do nosso projeto sobre o desenvolvimento da personagem 3D em tempo real, demonstramos que o animador mantém a independência, tendo a vantagem de explorar as diferentes disciplinas. Consideramos ainda, que o animador terá o mesmo desempenho dos outros profissionais da vertente tradicional (apesar de utilizarem diferentes métodos de concepção), uma vez que vai assumir um papel mais pró-ativo pelas várias etapas de concepção da animação (um estatuto enfraquecido pelas grandes produções digitais). Sendo assim, deverá estar presente desde o planejamento e estruturação de toda a linha narrativa e artística do desenvolvimento estético das personagens, até à fase de definição das poses necessárias para a criação de uma sequência de animações. A concepção de projetos auxiliados pelas tecnologias digitais, facilitaram o desenvolvimento das animações. Contudo, os profissionais não podem sobrepor e descorar todo um estilo de animação, em prol de um utensílio técnico que permite animar. Dependendo da habilidade e do talento do animador em questão, este vai assumir um papel determinante e omnipresente no processo metodológico do projeto, sendo simultaneamente animador, diretor e realizador.

## **2.1. Da Materialização: Animador como intérprete**

Hosea<sup>68</sup>, apoiada em Michael Kirby<sup>69</sup>, teórico da performatividade, argumenta que ‘atuar é uma subcategoria da performance’, a performance seria mais abrangente, como atuação no mundo, na vida cotidiana, e o desempenho envolveria um continuum de atividades de acordo com o grau em que um personagem é representado: a atuação complexa que é usada para se referir ao comprometimento emocional de todo o ator para representar um papel; a atuação simples, que envolve simulação e personificação, mas apenas um pouco de emoção; a atuação recebida envolve estar lá, fantasiado, mas fazendo pouco, como um extra; é a representação matricial, de um papel de personagem por um performer como um comediante, que está claramente agindo como ele mesmo; e a não matricial, que seria um estilo de performance em que o artista realiza ações, mas não representa um personagem e pode ser usado como um termo para descrever uma série de atividades, desde arte performática a ajudantes de palco que participam da ação e são vistos no palco, mas não estão no personagem.

Para Hosea<sup>70</sup>, embora o personagem animado não tenha presença física, sua própria imaterialidade levanta questões fascinantes sobre o lugar da performance em

---

<sup>68</sup> HOSEA, Birgitta. *Substitutive bodies and constructed actors: a practice-based investigation of animation as performance*. PhD thesis, University of the Arts London, 2012.

<sup>69</sup> KIRBY, Michael. “On Acting and Not-acting” in *The Art of Performance* eds. Battock, Gregory and Nickas, Robert (1984)[1972]), quoted in Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (London: Routledge, 1999), 27

<sup>70</sup> HOSEA, Birgitta. *Substitutive bodies and constructed actors: a practice-based investigation of animation as performance*. PhD thesis, University of the Arts London, 2012.

animação, das noções do animador como performer e que, aos olhos do espectador, uma animação artificialmente construída de personagem seria uma performance.

O animador precisa ser um intérprete, é necessário que seja concebido e estudado como arte teatral.

É possível considerar o processo de animação como uma linguagem com regras próprias? É possível enxergarmos certas formas de atuação no campo da animação que se mesclam a outras linguagens artísticas?

Cada indivíduo desenvolve uma caracterização exterior a partir de si mesmo e de outros; tirando-a da vida real ou imaginária conforme sua intuição, e observando a si mesmo e aos outros. Tirando-os da sua própria experiência de vida ou da de seus amigos, quadros, gravuras, desenhos, livros, contos, romances ou de algum simples incidente, tanto faz. A única condição é não perder seu eu interior enquanto estiver fazendo essa pesquisa exterior. (STANISLAVSKY, 2001:32)

De acordo com Sultana et al.<sup>71</sup>, a animação de personagens é um processo complexo, onde o animador tem que decidir como um personagem na tela deve se mover, se emocionar e se comportar. Para o autor, um animador leva anos para aperfeiçoar suas habilidades a fim de entregar um personagem animado crível. Ainda segundo Sultana et al., os animadores de personagens, embora tenham limites para trabalhar, tendem a ser subjetivos em suas escolhas de atuação, criando um fluxo de trabalho complexo, contudo, com duas estruturas principais possíveis de ser identificadas: tenderiam a seguir os 12 Princípios de Animação e Princípios de Atuação. O primeiro, mais conhecido e identificado na formação de animadores no Brasil, deriva da obra de mesmo nome “Os doze princípios da Animação”<sup>72</sup> de Williams; o último conjunto de princípios é mais atual, desenvolvido em 2001 e, portanto, carece de exposição entre muitos animadores novatos, e tem como base a obra de Hooks<sup>73</sup>.

Para os autores, enquanto os animadores experientes se concentram em atuar para desenvolver seu personagem, os animadores novatos geralmente se concentram apenas nos fundamentos dos 12 Princípios de Animação<sup>74</sup>.

---

<sup>71</sup> SULTANA, Nekhat, Peng, Forest Lim Yan, Meissner, Nico Exploring Believable Character Animation Based on Principles of Animation and Acting Principles Conference Title 2013 INTERNATIONAL CONFERENCE ON INFORMATICS AND CREATIVE MULTIMEDIA (ICICM), 2013. DOI <https://doi.org/10.1109/ICICM.2013.69>.

<sup>72</sup> WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit--Revised Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, 2009. Faber & Faber

<sup>73</sup> Idem.

<sup>74</sup> HOOKS, E. (2005). Acting in Animation, A Look at 12 Films. Portsmouth, New Hampshire: Heinemann.

Outras pesquisas sobre a criação de animações de personagens “críveis” se concentraram principalmente em emoções e expressões faciais (Sloan, Cook, Robinson<sup>75</sup>, 2009) ou imagens estáticas (por exemplo, Bassili<sup>76</sup>, 1979), ao invés de personagens em movimento. Sultana et al.<sup>77</sup> argumentam que os Princípios de Atuação podem ser usados para iniciar o fluxo de trabalho, em que as escolhas de atuação são feitas, as emoções e as personalidades são definidas, e, após diretrizes estabelecidas, o segundo conjunto de estrutura, 12 princípios da animação, entram para ditar o movimento do personagem, com base nas escolhas feitas usando os princípios da atuação. Comprimir e esticar (Squash and Stretch);

- Antecipação (Anticipation);
- Encenação (Staging)
- Animação direta e posição-chave (Straight Ahead Action and Pose to Pose)
- Continuidade e sobreposição da ação (Overlapping Action and FollowThrough)
- Aceleração e desaceleração (Slow In and Slow Out);
- Movimento em arco (Arcs)
- Ação Secundária (Secondary Actions)
- Temporização (Timing)
- Exagero (Exaggeration);
- Desenho volumétrico (Solid Drawing);
- Apelo (Appeal)

Essas diretrizes têm sido usadas até hoje (Thomas & Johnston, 1994, apud Sultana, 2018):

Squash & Stretch Este princípio particular analisa o deslocamento da massa do objeto em movimento. A mudança na forma de um objeto animado geralmente acontece quando ele entra em contato com outro objeto ou com uma superfície. O principal a ter em mente é que o volume total ou massa do objeto não muda, embora a forma possa. Antecipação: Cada ação tem uma sugestão visual que informa ao

---

<sup>75</sup> SULTANA, Nekhat, Peng, Forest Lim Yan, Meissner, Nico Exploring Believable Character Animation Based on Principles of Animation and Acting Principles Conference Title 2013 INTERNATIONAL CONFERENCE ON INFORMATICS AND CREATIVE MULTIMEDIA (ICICM), 2013. DOI <https://doi.org/10.1109/ICICM.2013.69>.

<sup>76</sup> Idem.

<sup>77</sup> SULTANA, Nekhat, Peng, Forest Lim Yan, Meissner, Nico Exploring Believable Character Animation Based on Principles of Animation and Acting Principles Conference Title 2013 INTERNATIONAL CONFERENCE ON INFORMATICS AND CREATIVE MULTIMEDIA (ICICM), 2013. DOI <https://doi.org/10.1109/ICICM.2013.69>.

público a ação que o personagem está prestes a realizar. É importante projetar a antecipação para que o público possa acompanhar a ação e a história.

**Exagero:** Este princípio visa ampliar ou reduzir uma determinada ação ou emoção a um certo extremo. O exagero tende a funcionar bem com vários outros princípios de animação, como Squash & Stretch, Timing e Slow-in & Slow-out. O exagero também pode ser aplicado à edição ou à cinematografia para aumentar a intensidade de uma determinada cena ou tomada.

**Arco:** Todos os objetos animados tendem a se mover em um movimento de arco fluido. Todos os seres orgânicos têm essa trajetória de movimento natural, ao contrário de objetos ou personagens mecânicos, que podem ter um movimento mais reto e rígido.

**Sobreposição de Ação e Acompanhamento:** Este princípio em particular adiciona camadas a uma ação específica de um personagem. Isso torna o movimento muito mais crível. Exemplos deste princípio são elementos como roupa, cabelo, cauda, orelhas caídas; esses elementos se moverão ou reagirão ao movimento do corpo principal quando, por exemplo, o personagem anda, pula ou pula. Quando um personagem interrompe sua ação principal, a ação sobreposta acabará parando também, mas não exatamente ao mesmo tempo. Um bom exemplo é de uma garota vestindo uma saia longa esvoaçante. Se ela parar de andar, a saia acabará parando de balançar alguns segundos depois.

**Animação secundária:** Animações secundárias são pequenos pedaços de ação que são projetados para complementar a ação principal realizada por um personagem. Um personagem esperando o ônibus pode fazer certas ações, como bater os pés ou continuar olhando para o relógio de pulso com impaciência. Isso também dá ao público um vislumbre da personalidade do personagem.

**Timing:** Timing é provavelmente um dos princípios mais envolvidos aqui, pois também funciona em conjunto com outros princípios de animação para transmitir uma animação crível. O tempo é crucial para ditar as emoções do personagem. Personagens tristes tendem a se mover lentamente, personagens felizes tendem a ter um ritmo mais rápido. Personagens irritados tendem a se mover muito rápido, se o personagem for agressivo. A raiva passiva pode ser mostrada em câmera extremamente lenta antes que tudo exploda (Kerlow, 2009). **Ease in/Ease out:** Também conhecido como Slow-in/Slow-out, este princípio é aplicado no início da ação ou no final de uma ação. O princípio pode trabalhar lado a lado com outros princípios para criar antecipação ou para executar um elemento de acompanhamento de um personagem.

**Encenação:** Este princípio deriva dos métodos durante as peças de teatro. Todo o propósito de projetar a encenação de uma cena é garantir que uma ideia seja transmitida ao público e que a ideia seja clara em sua intenção. A ação do personagem deve ser claramente comunicada ao público.

**Apelo:** Este princípio visa desenvolver um caráter completo, seja um caráter positivo ou negativo. Todos os personagens de uma história precisam ter apelo para se conectar com o público, ou o público não se importaria com eles. **Desenho sólido:** Este princípio foi desenvolvido especificamente para animação desenhada à mão, mas também se aplica à animação 3D em princípio. Todo o objetivo desses princípios é garantir que os personagens tenham um delineamento claro de forma para garantir que haja clareza ao serem animados e mostrados ao público. Uma silhueta clara é um bom teste de desenho sólido. Se um animador puder ver claramente o que o personagem está fazendo (ou não fazendo) no estudo da silhueta do personagem, é provável que o público também fique claro (Kerlow, 2009).

Direto vs Técnica Pose a Pose: Este princípio em particular refere-se ao método de animar um personagem. Pose-to-pose era um método popular de animação quando a indústria ainda era baseada em animação 2D. Esse método foi ótimo para fazer a animação rapidamente, pois o animador principal só trabalhava no tempo e nas poses principais em uma cena ou tomada. O restante dos desenhos e espaçamentos intermediários são preenchidos por animadores assistentes ou intermediários. Às vezes, os personagens têm um movimento mais espontâneo, errático ou orgânico, como uma corrida frenética ou um balão flutuante. Nesse caso, a animação direta é mais apropriada para capturar o movimento. O animador irá, portanto, desenhar cada quadro até que ele capture o movimento. Personalidade: Embora não seja realmente um princípio, este atributo em particular foi adicionado por Lasseter para um artigo que ele apresentou em 1987 (Lasseter, 1987). Lasseter omitiu Desenho Sólido de sua lista de 12 Princípios de Animação e adicionou Personalidade como um agente de ligação que motiva o uso de todos os outros princípios.

De acordo com Gutierrez (2019) os 12 princípios abarcam questões relacionadas ao movimento humano e animal, congruente com a física newtoniana, com foco em como os objetos moventes se comportam no espaço e se relacionam com o tempo, havendo uma ênfase no movimento. Para o autor:

esses princípios, estreitamente ligados a aspectos cinéticos, também se relacionam com a atuação. Um ator que caminha em cena pode ter seus movimentos realizados em ato, identificados e registrados com precisão. Seus braços podem realizar deslocamentos pendulares. Sua pélvis pode se elevar e abaixar conforme momentos específicos de cada passada de pernas. E se, por um lado, a queda de uma pedra em decorrência da ação da gravidade, não pode ser considerada uma atuação, no sentido cênico da palavra, por outro lado, os movimentos de uma pessoa em cena ou de um personagem animado, fazem parte de algo que envolve a atuação (Gutierrez, 2019, p. 30).

Com base em Hayes e Webster (2013), Gutierrez (2019) ressalta que os 12 princípios da animação são importantes para a criação de personagens bem animados que um foco estreito na técnica pode levar à construção de personagens de movimentação fluida, porém, inexpressivos, que falhariam na conexão com o público, e que, para serem críveis, precisariam adquirir autonomia, que pareçam capazes de tomar suas próprias decisões, de pensar e sentir. Aproximando-se da preocupação de Thomas e Johnston em *The Illusion of Life* (1981). Gutierrez (2019, p. 31) indaga:

como convencer o público de que os personagens estão vivos? Como criar personagens que possam ser percebidos para além de uma marionete animada? E onde reside esse entendimento dos personagens como tal? Há uma preocupação e uma dedicação, por boa parte das escolas de animação, em uma formação que contemple a atuação (acting), de fato. No entanto, aspectos que vão além do mero movimento corpóreo, que abarcam intencionalidades explícitas ou não, aspectos culturais, sociais, psicológicos, bem como as formas de acessá-los e de utilizá-los em cena, são pouco explorados na bibliografia que trata desse assunto.

O ator precisa de uma perspectiva sobre o papel: o que ele pensa sobre a personagem e o que ele quer dizer através dela. Mas, para fazer isso, é importante lembrar que a personagem também tem sua própria perspectiva, a ótica através da qual ela percebe seu mundo - Constantin Stanislavski – A construção da personagem

Ele (o ator) tem, em sua própria pessoa, uma individualidade interior e exterior que pode ser vividamente ou indistintamente desenvolvida. É possível que não haja, em sua natureza, nem a vilania de um personagem, nem a nobreza de outro. Mas as sementes dessas qualidades lá estarão, porque temos em nós os elementos de todas as características humanas, boas ou más. O ator deve usar sua arte e sua técnica para descobrir, por métodos naturais, os elementos que precisa desenvolver para o seu papel. Deste modo a alma da pessoa que ele interpreta será uma combinação dos elementos vivos do seu próprio ser.” (STANISLAVSKY, 1982; p 197)

De acordo com Hosea, os animadores frequentemente atuam movimentos por referência, estudando-os em um espelho ou vídeo e analisando-os no desejo de entrar na pele do personagem<sup>78</sup>. De outra forma, Donald Crafton propõe que a animação artística contemporânea é em si mesma uma performance, por exemplo, os animadores que usam areia, manipulam objetos com a técnica de stop frame ou 'Pixilam' os movimentos de atores ao vivo, criaram performances das quais a animação é uma documentação gravada<sup>79</sup>.

## **2.2. O Processo da criação**

### ***Concept***

Desenho com o propósito de apresentar o design de um personagem. Sendo uma evolução do visual feito pelo ilustrador em diversas posições.

### **Simulação de espaço tridimensional e *Stop Motion***

Em tradução literal para o português, o termo stop motion significa “movimento parado”. Para essa categoria, o personagem e/ou objetos são fotografados várias vezes, realizando pequenas mudanças na posição do modelo.

Cada imagem fotografada é representada por um frame (quadro), organizando todas essas imagens em uma sequência, é possível realizar um vídeo com a ilusão dos objetos em movimento no vídeo

---

<sup>78</sup> HOSEA, Brigitta. Performativity, Post-animation and how I became a cartoon character For Illuminace, December 2009.

<sup>79</sup> Crafton, Donald, Performance in and of animation in SAS. Glendale, California: Society for Animation Studies Keynote Address 2002.

Essa técnica pode ser antiga, mas até hoje vem sendo aprimorada em diversos materiais audiovisuais da atualidade.

Com a computação gráfica 3D é possível realizar um resultado muito próximo ao Stop Motion. O grande diferencial é a utilização de modelos computacionais e que dão muito mais liberdade de criação. O processo a feito através de software específicos.<sup>80</sup>

### **Rigging**

Está presente em diversos tipos de processos, exceto na animação tradicional.

Pode-se chamar de animação esquelética também. Esta técnica de animação é utilizada através da computação e tem sua representação em duas partes: uma para a superfície, o desenho ou pele do personagem que pode ser uma figura bidimensional (como é utilizada em softwares de 2D como Toon Bom) ou modelos com informação de matriz com representação tridimensional, através de polígonos ( como é utilizado em softwares 3D como Blender, Maya, Cinema4D, 3D Max); A outra parte é um conjunto hierárquico como um esqueleto, utilizado para animar a “pele” do personagem. Esta técnica também pode ser usada para controlar deformação de representações orgânicas e não apenas representações humanóides<sup>81</sup>.

### **Animação (com *Keyframes*)**

Consiste na criação de keyframes de início e fim para marcar cada mudança de movimento no personagem dentro de uma cena. Através do software é criado os chamados *keyframes* que são os quadros intermediários durante o processo de animação.

Porém, no processo da animação tradicional, é uma exceção. Como já foi dito citado neste capítulo tem que desenhar cada quadro único de animação , que normalmente é de 24 quadros para cada um segundo de vídeo.

### **A Automação**

É possível automatizar alguns processos na computação gráfica 3D. Como a de modelar um personagem, a realizar rig, e até mesmo animar. Abaixo uma lista de alguns desses processos realizados através de softwares e/ou equipamentos específicos:

---

<sup>80</sup> Sun, K., Wang, C., & Liu, M. (2017). Stop-motion to foster digital literacy in Elementary School. [Stop-motion para la alfabetización digital en Educación Primaria]. Comunicar, 51, 93-103. <https://doi.org/10.3916/C51-2017-09>.

<sup>81</sup> Magnenat-Thalmann, N., LaPerriere, R.J., & Thalmann, D. (1989). Joint-dependent local deformations for hand animation and object grasping.

## Scanner 3D

Através do exemplo destes dois equipamentos listados abaixo, é possível entender o funcionamento de diversos destes processos que realiza a modelagem tridimensional de forma automática.



Eva é um scanner 3D de luz estruturada, para fazer um modelo 3D rápido, texturizado e preciso de objetos de tamanho médio, como um busto humano, ou diversos objetos. Ele faz a varredura rapidamente, capturando medições precisas em alta resolução.

Já o Shapify Booth a digitalização de uma pessoa ou casal no Shapify Booth de corpo inteiro leva apenas 12 segundos, e em 1-2 minutos a próxima pessoa pode ser digitalizada.



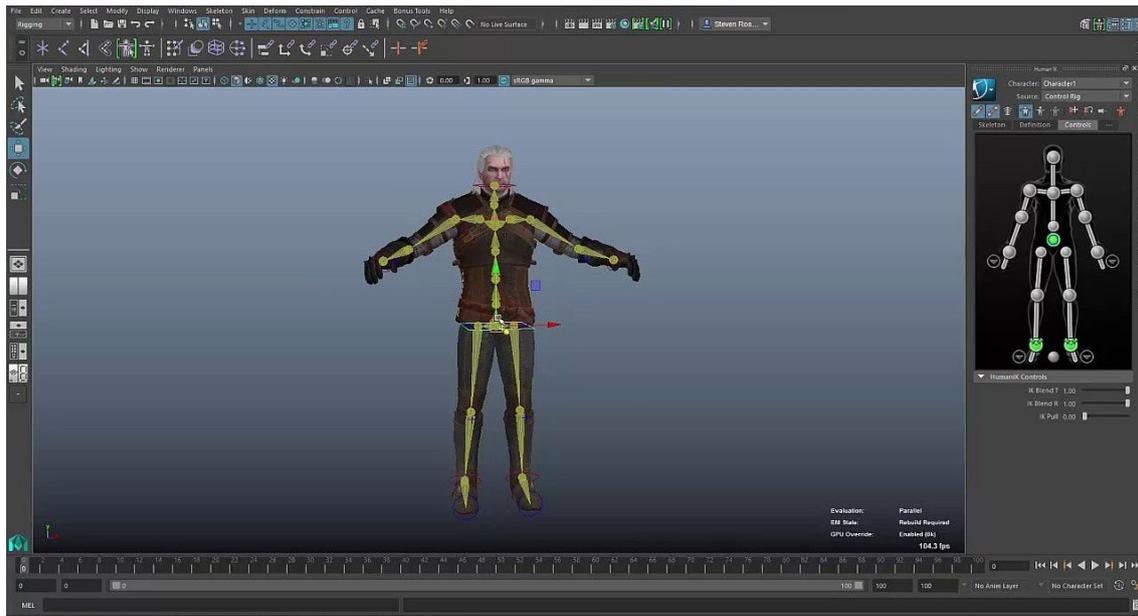
Isso significa que em uma hora, o Artec Shapify pode escanear cerca de 20 a 25 pessoas<sup>82</sup>.

## Auto Rigging

É uma solução de montagem automática pronta para produção para personagens bípedes. É possível ajustar rapidamente o rig e de uso geral para trabalhar com uma ampla gama de personagens e desfrutar de processos simplificados para o envolvimento (processo que associa a malha poligonal ao esqueleto).

---

<sup>82</sup> <https://www.artec3d.com/portable-3d-scanners>



Pode ser reutilizado os dados de animação entre cenas ou até mesmo personagens diferentes com a biblioteca de poses e ações incluída. Este procedimento está presente na maioria dos softwares 3D que contemplam a produção de RIG.

**Captura de Movimento (MOCAP) e banco de animações** Captura de movimento, ou mocap, é o processo que consiste na gravação de movimento e transposição do movimento para um modelo computacional.



Para o funcionamento, é necessário ter um performático para realizar os movimentos e no corpo dessa pessoa, ser instalado sensores. Além da movimentação do

corpo, é possível transpor os movimentos da face. O equipamento mapeia os movimentos de um ator/performista e transforma em dados para que sejam transferidos para um modelo tridimensional.

No caso de personagens para jogos digitais, existem diversas interfaces para permitir que os usuários interajam com personagens virtuais, que buscam o uso de recursos de entrada limitados, como um simples mouse, um teclado, câmeras de vídeo, Nintendo Wiimotes, sensores de pressão, etc, de modo que essa performance de "novas mídias" mistura performances tradicionais com conteúdos digitais, que trazem novos elementos multimídia para a performance em si<sup>83</sup>.

Tavares et al. (2010), trazem à discussão a tecnologia da Performance Capture, que, conhecidas as limitações do Mocap, que teria surgido da necessidade de acrescentar emoções humanas à experiência da animação de personagens para maior interação emocional como o espectador, com foco no desempenho do ator, que acrescenta interpretação à personagem digital, preenchendo-a de personalidade e características físicas e emocionais reconhecidas. Para os autores:

Os resultados obtidos entre estas duas tecnologias apesar de uma base comum, podem, de facto, revelarem-se bastante diferentes, em função das necessidades dos projectos e dos custos envolvidos no desenvolvimento dos mesmos. Somos da opinião que a existência de tecnologia necessária para criar personagens com um grau de realismo extremo — ao ponto de o espectador ter dificuldade em distinguir animação da realidade — traz simultaneamente a consciencialização do papel relevante da opção estética escolhida para a modelação de uma personagem virtual que cativa, envolva e apaixone o público (TAVARES, 2010, p. 5).

Contrastando obras como “The Polar Express” e “The Incredibles”, os autores afirmam que a Performance Capture revolucionou a indústria cinematográfica, representando um passo à frente em relação ao Motion Capture, sem que o animador deixe de ter as responsabilidades de trabalhar sob os dados digitalizados de modo a obter tempo e movimentos mais convenientes. Alves (2017) resgata o cuidado que deve haver com o sintoma do olho morto, do inglês “the dead-eye syndrome” seria uma condição gerada por computador em filmes onde os personagens humanos parecem artificiais e criam uma sensação de "boneca" nos personagens, revelando não humanidade em seus olhos, dando a elas aparência de “mortas”, pela perda da expressividade humana determinada por olhos e movimentos das pálpebras.

---

<sup>83</sup> Wu, Q., Kazakevich, M., Taylor, R., & Boulanger, P. (2010). Interaction with a Virtual Character through Performance Based Animation. Lecture Notes in Computer Science, 285–288. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-13544-6\\_32](https://doi.org/10.1007/978-3-642-13544-6_32)

## **ENCENAÇÃO - *STAGING***

Assim como no teatro e no cinema, a encenação do personagem - e a direção de cena - são essenciais para uma animação de qualidade. Esse princípio mostra que é necessário transmitir emoções, ações, e situações com a maior clareza possível para que os espectadores entendam mais facilmente o que está acontecendo na tela. Isso pode ser feito através da posição de câmeras virtuais escolhida por um artista 3D ou da expressão facial do personagem.

De acordo com Cunha et al., as Artes Cênicas (Performing Arts, em inglês) são uma forma de arte prática, são resultado do desejo humano de se exprimir e transparecer sentimentos através do corpo, estando presente no seio da humanidade há milênios, nas quais os artistas atuam durante um determinado período, em um espaço específico, para uma audiência, em que o corpo – a presença ao vivo de quem transmite tal arte – é parte essencial para o processo e execução, como material primário e conceitual, e suas principais formas incluem teatro, dança, circo, ópera e shows variados (tais como cabaré, vaquejadas, carnaval, entre outros)<sup>84</sup>.

## **APELO - *APPEAL***

Uma animação é uma forma de arte semelhante aos filmes e séries de TV, e da mesma maneira que atores tradicionais, seus personagens precisam ter apelo ao público e carisma. É por isso que a Disney tem como hábito escolher grandes atores para dublar seus personagens - como Robin Williams dando vida ao Gênio em Aladdin - mas a voz não é nada sem que o desenho e a animação sejam marcantes. Por isso esse princípio diz que é necessário criar personagens com características físicas e hábitos que façam com que o público goste deles.

De acordo com Kennedy<sup>85</sup>, o processo de criação de performances críveis e emocionalmente ricas com personagens animados é um dos objetivos mais desafiadores para os animadores, fazendo com que devem não apenas ser fluentes com o meio escolhido (desenhado à mão, gerado por computador etc.), mas também devem fazer com

---

<sup>84</sup> Cunha, André Moreira; Peruffo, Luiza; Cauzzi, Camila; Möller, Gustavo. Artes cênicas: estudos setoriais [recurso eletrônico] / organizadores – Porto Alegre: Editora da UFRGS/CEGOV, 2020.

<sup>85</sup> Kennedy, Jason. Character acting: a case for better animation reference. Peer Reviewed Proceedings of the 4th. Annual Conference, Popular Culture Association of Australia and New Zealand (PopCAANZ), pp. 11-20. ISBN: 978-0-646-91561-6, Brisbane, Australia, 24-26 June, 2013.

que suas criações "atuem" ou "representem", como se a própria performance acontecesse em tempo real. Assim

Conectar-se emocionalmente com o público é obrigatório para atores treinados no palco e na tela, mas esses atores achariam impossível criar performances críveis se tivessem que criar sua atuação quadro a quadro. Ainda assim, espera-se que os animadores de personagens não apenas sejam capazes de retratar fielmente seus temas, mas também imbuir nessas imagens uma poderosa sensação de emoção dissecada ao nível de vinte e quatro quadros por segundo. Desde os primeiros dias da animação, os animadores têm usado uma variedade de ferramentas para ajudá-los a estudar a figura humana em ação, desde a luneta até o filme.

Para Hooks<sup>86</sup>, os animadores são atores com lápis, contudo, argumenta Kennedy<sup>87</sup>, que muito poucos animadores são atores treinados. a maioria dos animadores carece de destreza de atuação e, em vez disso, confia em escolhas de atuação óbvias ou clichês que carecem de profundidade emocional crível, e sem uma base sólida para trabalhar, a animação final herda a atuação superficial da referência do vídeo.

Em paralelos quanto à animação e a atuação, o autor põe em diálogo os autores vários desafios não técnicos:

- 1) Uma performance flui do ator, enquanto o animador injeta uma performance no personagem animado.
- 2) O ator é seu próprio instrumento, capaz de criar uma performance emocionalmente conectada por conta própria enquanto o personagem animado é funcionalmente inútil sem a entrada e orientação do animador.
- 3) Os animadores elaboram cuidadosamente os gestos de seus personagens em dispositivos de narrativa<sup>88</sup> (Hooks)<sup>89</sup>.
- Enquanto a atuação do ator pode ganhar vida com a espontaneidade, o animador deve quebrar todas as ideias para dar a ilusão de espontaneidade a um personagem (Gordon & Luhn)<sup>90</sup>.
- 4) Muito da espontaneidade de um ator é resultado de sua interação com outros atores do elenco. A química entre os atores pode levar a performances inalcançáveis pelos próprios atores. Em contraste, uma cena de dois personagens é um desafio

---

<sup>86</sup> Hooks, E. *Acting in Animation: A Look at 12 Films*, Portsmouth, New Hampshire: Heinemann, 2005.

<sup>87</sup> Kennedy, Jason. *Character acting: a case for better animation reference*. Peer Reviewed Proceedings of the 4th. Annual Conference, Popular Culture Association of Australia and New Zealand (PopCAANZ), pp. 11-20. ISBN: 978-0-646-91561-6, Brisbane, Australia, 24-26 June, 2013.

<sup>88</sup> Hooks, E. *Acting for Animators* (3rd ed.), New York: Routledge, 2011.

<sup>89</sup> Idem.

<sup>90</sup> Gordon, A. and Luhn, M. *ÔVanArts Presents: Andrew Gordon & Matthew Luhn's Story Animation Masterclasses 2013: Ô Story & Animation Masterclass Workbook*, 2013.

ainda maior para um animador porque ele ou ela deve criar as performances de ambos os personagens. Cabe ao animador gerar química entre os personagens animados, em vez de fazê-la surgir organicamente como parte do processo de atuação (Thomas & Johnston)<sup>91</sup>.

- 5) Um ator recebe feedback imediato para uma performance e pode responder rapidamente a esse feedback por meio de uma série de tomadas. Um animador gasta uma quantidade enorme de tempo criando delicadamente uma performance que pode receber feedback no final do dia, semana ou mês. Devido aos cronogramas de produção apertados e ao tempo que leva para animar uma cena, o animador geralmente tem apenas uma chance de acertar (Dunlop)<sup>92</sup>.
- 6) Um animador deve frequentemente seguir as dicas de atuação dos storyboards, que foram criados por outros membros da equipe que podem ser brilhantes artistas visuais, mas atores improváveis (Hooks)<sup>93</sup>.
- 7) O ator experimenta as emoções do personagem conforme elas acontecem (presença), enquanto o animador se distancia do personagem, nunca podendo interagir em tempo real.
- 8) O ator 'trabalha de dentro para fora, com o objetivo de justificar todo comportamento em termos de verdade emocional ... [enquanto] os animadores trabalham de fora para dentro, estando atentos aos gestos, expressão facial, centros de poder e outros' (Hooks)<sup>94</sup>.
- 9) O animador deve determinar quais são as necessidades da animação e qual estilo de referência as atenderá melhor. No entanto, os animadores que carecem de um estilo de atuação mais sofisticado provavelmente criarão uma atuação estereotipada e previsível (Beiman)<sup>95</sup>

Contudo, para Hosea<sup>96</sup> há um senso de artifício em um personagem animado porque os movimentos que ele faz e a personalidade que representa estão a um passo do corpo do animador que os originou. A autora se pergunta: “um artista exige um corpo real? Se um personagem não criou seus próprios movimentos, devemos concluir que ele

---

<sup>91</sup> Thomas, F. & Johnston, O. (1981), *The Illusion of Life: Disney Animation*, New York: Disney Editions.

<sup>92</sup> Dunlop, R., *3D Primitives, 3D World* (168), pp. 38-42, 2013.

<sup>93</sup> Hooks, E. *Acting in Animation: A Look at 12 Films*, Portsmouth, New Hampshire: Heinemann, 2005.

<sup>94</sup> Hooks, E. *Acting for Animators* (3rd ed.), New York: Routledge, 2011.

<sup>95</sup> Beiman, N. *Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life*, Lausanne: AVA Publishing, 2010.

<sup>96</sup> Hosea, Birgitta. *Substitutive bodies and constructed actors: a practice-based investigation of animation as performance*. PhD thesis, University of the Arts London, 2012.

não está atuando?” Para ela, embora haja uma intenção por trás das ações que um personagem animado realiza, a autoria dessa intenção é geralmente o produto de uma equipe de pessoas, de modo que a animação pode ser feita por uma pessoa, mas é mais frequentemente criada por uma equipe usando métodos de produção de fábrica.

Contudo, nem toda a liberdade pode ser conferida ao ator em detrimento do animador, o ator não está necessariamente no controle total de suas ações, um diretor poderia coreografar com precisão os movimentos e motivações de um ator, para que eles seguissem instruções precisas<sup>97</sup>. Haveria vantagem para o animador nos termos em que a execução da intenção pode ser encenada por um objeto que o público perceberia como um executor, não necessariamente humano, mas qualquer coisa que seja um 'componente na ação', seja humano, animal ou objeto, pode ser construído pelo público como um 'sujeito atuante'<sup>98</sup>.

Assim, nossas relações podem ser criadas, por exemplo, a do animador como dublador, já que este é frequentemente identificado com um personagem, especialmente em filmes de animação, onde há uma volta de estrela para fins de marketing, no entanto, eles apenas fornecem a voz para o personagem<sup>99</sup>.

Assim, especula-se como a atuação em animação seria muito mais robusta se mais animadores realizassem o treinamento de atuação e o usassem em sua referência - especialmente o treinamento em presença e performance centradas na emoção<sup>100</sup>. Neste sentido, destaca a necessidade na animação CG do subtexto, que seria crítico para fazer os personagens parecerem mais reais e empáticos, criando oportunidades para que as falhas de caráter e motivos ocultos apareçam.

Avançar no entendimento do papel de artista cênico do animador é uma tarefa primordial para os desdobramentos do papel do educador em animação. Sabe-se que, no

---

<sup>97</sup> Idem.

<sup>98</sup> Walter Benjamin (ensaísta, crítico literário, tradutor, filósofo e sociólogo judeu alemão) articulou claramente o artifício por trás do processo de representar uma presença original e ao vivo em um contexto de filme. Uma câmera grava a performance e é remontada a partir de fragmentos e rerepresentada. A performance mediada é, na verdade, uma composição de muitas performances separadas, filmadas de ângulos diferentes, com lentes diferentes, talvez até mesmo de câmeras diferentes. Como em uma performance animada, uma performance de 'ação ao vivo' mediada e gravada é uma construção artificial que se torna coerente na mente do espectador. Para mais: Benjamin, Walter. “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction.” In *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*, edited by Gerald Mast and Marshall Cohen. Second Edition. New York; Oxford: Oxford University Press, 1979.

<sup>99</sup> Hosea, Birgitta. *Substitutive bodies and constructed actors: a practice-based investigation of animation as performance*. PhD thesis, University of the Arts London, 2012.

<sup>100</sup>Kennedy, Jason. *Character acting: a case for better animation reference*. Peer Reviewed Proceedings of the 4th. Annual Conference, Popular Culture Association of Australia and New Zealand (PopCAANZ), pp. 11-20. ISBN: 978-0-646-91561-6, Brisbane, Australia, 24-26 June, 2013.

ensino superior, diante da responsabilidade profissional de utilizar o conteúdo apropriado, a forma de agir pedagogicamente para que seus alunos desenvolvam sua própria compreensão desse conteúdo é fundamental (CRUZ, 2017). O que encaixa no denominado por Shulman (1987 apud CRUZ, 2017)) de raciocínio pedagógico, que integra o processo ensino-aprendizagem, objeto da didática, reforçando a tese de que os saberes mobilizados pelo professor para lecionar, ainda que originários de diferentes fontes, articulam-se invariavelmente com a própria didática.

Assim, de acordo com Cruz (2017) para ensinar, o professor necessita acionar a sua base de conhecimentos a fim de fazer escolhas e desenvolver ações visando a promover a aprendizagem de seus alunos, ou seja, ensinar é um processo que requer escolhas adequadamente fundamentadas. Assim, apresentar a configuração em que os alunos, enquanto futuros profissionais, estarão incluídos e de como estarão referenciados no mundo do trabalho da animação é um importante passo para a afirmação profissional e apresentação de suas nuances e campos de especialização.

### **3. INTERPRETAÇÃO DOS PERSONAGENS (CORPO, ROSTO, BOCA E OLHO)**

Pode-se considerar a animação enquanto objeto cultural, este, a partir de Kirk (2004) tem, além de função de celebração de coisas boas e ruins, também tem a função de compartilhá-la com outros, e a de influência da cultura formação da ação humana. Ainda, a cultura seria vista, pela autora, como um kit de ferramentas disponível para uso, de onde o indivíduo pode selecionar diferentes significados para diferentes propósitos e ocasiões. Apoiada em (Schudson), a autora recupera cinco dimensões da potência de um objeto cultural: Recuperabilidade ou "disponibilidade"; Ressonância (ou relevância para o público), conexão do público com o objeto cultural; Relevância; Retenção Institucional interpenetrando tanto com as instituições quanto com os interesses; e Resolução é a probabilidade de que os objetos culturais influenciem as ações. Ainda, haveria uma outra característica dos objetos culturais, eles seriam relacionais, ou seja, devem ou deslocar os outros ou entrar em diálogo com eles, situando-os no mesmo contexto dentro dos contrastes da história.

Neste sentido, a autora lembra que as palavras, no entanto, não podem dizer tudo, porque às vezes as nuances de ideias e sentimentos são melhor transmitidas não-verbalmente (Kirk ,2004), dando lugar aos gestos, locomoção e posturas para

significados equivalentes e mais rápidos, ela resgata um dos fundadores da psicologia experimental moderna, Wilhelm Wundt, quanto ao fato de que o gesto é uma forma primitiva de linguagem que surge das emoções, e aduz que a emoção está inextricavelmente ligada ao movimento “e-motion”, do inglês, emotion para emoção, e motion para movimento, explorando a literalidade da palavra emoção, a autora destaca que incluiria, portanto, a palavra "movimento".

Kirk (2004) resgata, ainda, a importância das convenções para interação com objetos culturais. Apoiada em Becker (1982), lembra que convenções são cruciais na comunicação com o público, que espera que certas convenções sejam seguidas para que eles entendam o que está acontecendo e se sintam confortáveis.

Dessa forma, os artistas podem “brincar” com o público no padrão de seguir, dobrar e quebrar convenções (Kirk, 2004). "Somente porque artista e público compartilham o conhecimento de uma experiência com as convenções invocadas que a obra de arte produz um efeito emocional" (Becker 1989:46).

O trabalho com animação enquanto objeto cultural, deve, portanto, pressupor os contextos sociais e históricos, e suas as convenções para atingir os efeitos emocionais, na medida em que haja uma simbiose entre movimento e emoção, em que o personagem ganha lugar de destaque.

Neste sentido, Tavares (2012) eleva o personagem tomando como premissa a tendência humana ilimitada de criar e tão antiga quanto a própria humanidade, em que criamos, recriamos e reinterpretemos e então povoamos contos com “personagens críveis de quem aprendemos, e vivenciamos eventos e contos que moldam nossas próprias vidas.” (TAVARES, 2012, p. 01)

De acordo com Strasberg e Chaillet (2022), o elemento central do talento do ator, diferenciado de seus meios, é uma sensibilidade especial “fogo”, “entusiasmo”, “espírito”, uma capacidade de responder a estímulos e situações imaginárias, o que lhe permite entrar na experiência e nas emoções do personagem que vai representar.

A atuação requer habilidades como concentração, relaxamento profissional e improvisação (Strasberg e Chaillet, 2022). Contudo, um fator adicional indispensável na atuação de personagens animados é o senso de verdade, que seria uma faculdade particularmente enfatizada por Stanislávski e seus seguidores.

Stanislávski sugeriu que o ator, ao abordar seu trabalho em uma cena, faça a si mesmo quatro perguntas: (1) quem ele é (personagem), (2) onde ele está (lugar), (3) o que ele está fazendo ali (ação e intenção), e (4) o que aconteceu antes de ele chegar lá (dadas

as circunstâncias), sendo as respostas a essas perguntas o background necessário para sua atuação, ajudando-o a criar a cena (Strasberg e Chaillet, 2022).

Ainda, a concepção da peça do diretor deve ser harmonizada com a dos atores; há, por exemplo, possibilidades significativas no ensaio de leitura, em que os atores, geralmente sentados em círculo, lêem em voz alta o roteiro e discutem seus significados à medida que avançam por ele cena (Strasberg e Chaillet, 2022).

Apesar das exigências técnicas próprias de cada meio, o ator devidamente treinado transita com facilidade de um meio para outro sem qualquer diminuição de seu talento. No passado, aqueles que foram treinados na abordagem retórica e gestual teatral às vezes encontravam dificuldade em fazer a transição para o cinema. O teatro pode diminuir o impacto da ação e da voz, exigindo uma maior intensidade para projetar emoção e significado para o público. A câmera, no entanto, exagera ação e emoção. Alguns atores acham difícil realizar cenas fora de sequência, como geralmente é feito em filmes, e para outros atores o close-up pode ser intimidador. Mas o fato é que os atores treinados para filmes costumam usar os mesmos exercícios que os atores teatrais – trabalhar com objetos e parceiros imaginários, realizar tarefas físicas e psicológicas apropriadas, entre outros (Strasberg e Chaillet, 2022, p. 05).

A animação, em contrapartida, enquanto novo meio, deve calcar no animador as habilidades de interpretação de personagem no teatro quanto aos movimentos, sem a pressão por improviso, e no cinema quanto à interação com a câmera. Aspectos inovadores para o animador seriam a estreita interação com funções de direção, o domínio das técnicas interpretativas, sequências, e ensaios, com repetições performáticas adequadas às cenas, ao roteiro e à personagem em respeito ao senso de verdade. Deve o animador, ainda, perguntar-se quanto ao personagem as questões-chave de Stanislávski (1) quem é o personagem animado, (2) onde ele está (lugar), (3) o que ele está fazendo ali (ação e intenção), e (4) o que aconteceu antes de ele chegar lá (dadas as circunstâncias).

Para Riggins (n/d), o processo de “tornar-se o personagem” envolve obscurecer sua própria personalidade e se tornar outra pessoa, já que o ator deve aprender a se comportar reflexiva e naturalmente como esse novo personagem. Para o autor (Riggins, n/d), a escalação de atores é um fator primordial de adequação aos personagens. Diz ele:

Steven Spielberg observou: "Às vezes, a melhor coisa que posso fazer é escalar bem o filme. Se você escalar bem, metade da batalha já está ganha... se suas características físicas, características faciais, qualidades de voz ou a personalidade total que eles projetam naturalmente não são adequadas ao personagem, seu desempenho provavelmente não será convincente.

Na animação, a escalação fica por conta do desenvolvimento do personagem pelo animador, o que deve projetar total adequação de suas características físicas, faciais, vocais e de personalidade. Há uma vantagem da animação quanto ao problema levantado por Riggins (n/d) sobre quando um filme deve seguir um personagem ao longo de muitos

anos de sua vida. O animador pode adaptar com mais facilidade as fases da vida de um mesmo personagem, sem precisar de escalações convincentes de atores diversos para cada fase.

A interação entre diferentes áreas das artes plásticas e cênicas em aplicações para

a animação em muito pode beneficiar a qualidade do trabalho do animador, que, contemporaneamente dispõe de muitas referências baseadas em imagens estáticas, marcas que já consolidadas técnicas, como os



RAIVA



NOJO



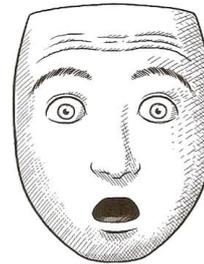
MEDO



ALEGRIA



TRISTEZA



SURPRESA

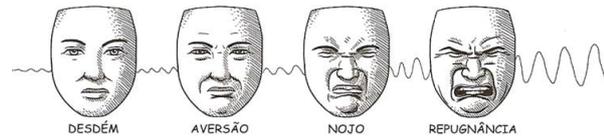


SERIEDADE

INDIGNAÇÃO

RAIVA

FÚRIA



DESDÉM

AVERSÃO

NOJO

REPUGNÂNCIA

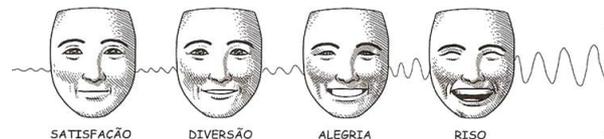


PREOCUPAÇÃO

INQUIETAÇÃO

MEDO

TERROR

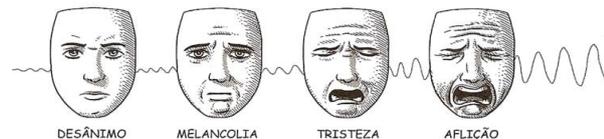


SATISFAÇÃO

DIVERSÃO

ALEGRIA

RISO



DESÂNIMO

MELANCOLIA

TRISTEZA

AFLIÇÃO



ATENÇÃO

ADMIRAÇÃO

SURPRESA

CHOQUE

quadrinhos, mangás e *graphic novels*, por exemplo, que, guardadas as devidas especificidades, como ausência de áudio e do movimento em si, escoram-se na representação de gestos, emoções e estados físicos e mentais dos

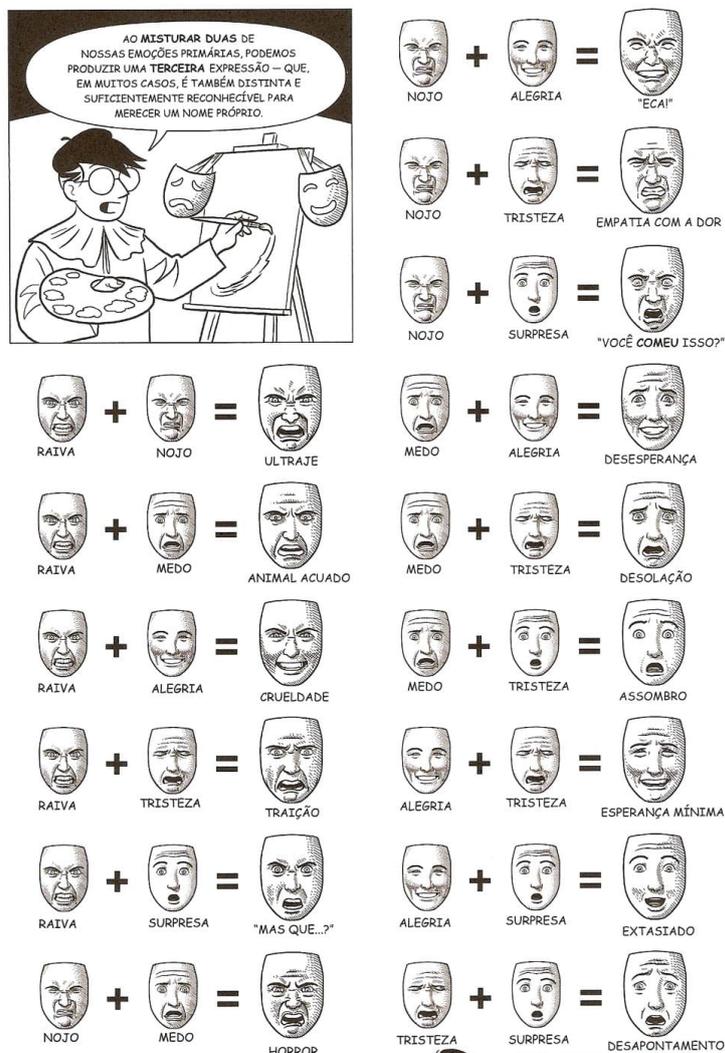
personagens. Tais representações, assim como na vida, são ilimitadas. Não é a intenção deste trabalho aprofundá-las, mas indicar caminhos para que os próprios animadores as explorem. Neste sentido, McCloud (2008), além de apresentar as seis emoções humanas básicas (raiva, nojo, medo, alegria, tristeza e surpresa) orienta gradações e intersecções aplicáveis a quadrinhos, mangás e *graphic novels*, adaptáveis aos propósitos deste item.

Outros autores (como Alves, 2017) acrescentam a estas seis emoções uma sétima, o desprezo, conforme ver-se-á adiante. A partir destas emoções “primárias”, novas gradações dão lugar a outras emoções familiares. Mesmo as intermediárias possuem referências próprias. Assim, tendo os sentimentos “primários” em uma escala, pode-se: passar da seriedade à indignação, posteriormente à raiva e, ainda, à fúria; do desdém, emerge a aversão, o nojo, a repugnância, sucessivamente; da preocupação, a inquietação, então o medo e o terror; da satisfação fluiria a diversão, a alegria e o riso; do desânimo, a melancolia, a tristeza e a aflição; finalmente, da atenção, emergiria a admiração, então, a surpresa, e após, o choque (McCloud, 2008).

E, por sua vez, a mistura entre as emoções primárias, teria como resultado, novas emoções/expressões, entre as gradações de mesma intensidade e de intensidades diferentes, ou a mistura de três expressões primárias e de suas intensidades, o que geraria mais de mil expressões. “A

emoção não tem uma direção, ela vem de dentro” (McCloud, 2008, p. 86). É este “vir de dentro” que pauta a dotação do animador de instrumental suficientemente capaz de reconhecer, interpretar e acionar as representações que trará “à vida” em seu trabalho.

Estados físicos também são revelados através de expressões, como a dor, sonolência, prazer, náuseas, cansaço, esforço, embriaguez etc.



(Figura, p. 85)

A linguagem corporal é importante elemento na emissão de mensagens, como a posição das mãos, direção do olhar e posição da cabeça, impondo variedade às emoções



básicas, a depender do estilo individual do personagem, do contexto e de seu estado naquela circunstância. “A linguagem corporal pode dizer ao seu leitor quem seus personagens são antes mesmo que eles falem” (McCloud, p. 102).

Gestos e poses transmitem significados e os tipos de sinais corporais, a anatomia, as estratégias para representar as poses e gestos e suas sequências devem ser apreendidos pelos animadores, além e convergindo com seu campo específico, o movimento.

McCloud identifica tipos básicos de relações entre nossas ações físicas, quais sejam: elevação e status; distância e relacionamento; desequilíbrio e insatisfação; gesto e comunicação.



Entender os simbolismos por trás da representação do personagem exige que o animador tenha compreensão de si enquanto emissor de sinais culturalmente identificáveis para dialogar com seu público. O autor, emblematicamente, sugere que o recurso a detalhes da vida real através de modelos na própria família ou entre os amigos, através da observação, ressaltando que podemos pedir auxílio para determinada representação de cena a ser expressa, que, por não ser realizada por profissionais, deixariam lacunas a serem preenchidas pelo cartunista. Aqui, transpondo para a animação, sugere-



se um passo a mais na aquisição desta competência, a atuação, enquanto recurso fundamental e não apenas um improviso.

Daí a necessidade, na formação do animador, de competência interpretativa, histórica, crítica e complexa, a serem expressas

em suas habilidades criativas.

### 3.1. Animação *versus* Teatro de Animação

De acordo com Silva e Massa (2018), o teatro de Animação é pautado na relação entre o objeto animado, o ator manipulador e o público, num universo constituído por três vertentes - bonecos, máscaras e objetos, sendo o termo “marionete” e “teatro de marionetes” (*marionnette* e *théâtre de marionnettes*) utilizado no idioma francês para referir-se ao teatro de animação como gênero e é o mesmo que no Brasil denominamos “teatro de formas animadas”, “teatro de bonecos” ou “teatro de animação”.

Definido por Ana Maria Amaral como “Teatro do Inanimado”, em que a transferência e infusão de energia (ânima) ao objeto inanimado, geraria o efeito de uma autonomia ficcional de vida neste. Assim, “Ao receber a energia do ator, através de movimentos, cria-se na matéria a ilusão de vida, e, aparentemente, passa-se a ter a impressão de ter ela adquirido vontade própria, raciocínio”. (Amaral, 2007, p. 21).

As características contemporâneas do Teatro de Animação, seriam, para Silva e Massa (2018, p. 349):

- a) A interação entre diversas linguagens artísticas na elaboração da cena, onde música, artes plásticas, dança, cinema, etc., se mesclam de forma híbrida.
- b) As interfaces tecnológicas na construção da cena, do analógico ao digital e a inserção das novas mídias, nas quais se inserem a pesquisa de novos materiais de construção, aprimoramento e invenção de técnicas de manipulação, o incremento de luz, som, imagem, robótica<sup>6</sup>, etc.;
- c) A visualidade da cena se sobrepondo à palavra e ao texto, numa articulação entre o teatro e a pintura, conhecida como Teatro Visual, fundada sobre uma dramaturgia da visualidade e da imagem;
- d) O novo lugar do ator, que deixa o interior das empanadas, caixas e palcos para se colocar num primeiro movimento à vista do público e depois, cada vez mais integrado, fundido, mesclado com o corpo do boneco, que o modifica, o amplia e/ ou o limita.

De acordo com Castro (2005), o teatro de animação traz muitas relações com as artes plásticas. A autora expõe o hibridismo como forte característica da contemporaneidade na arte e nas fronteiras entre as linguagens artísticas.

A animação discutida em nosso trabalho e suas diferentes técnicas, muito podem beneficiar-se das artes cênicas, performance, dança e teatro de atores. Dentre um rico repertório possível de ser adaptado à animação de personagens com vistas à interpretação, foco deste trabalho, o teatro de animação fornece importantes elementos que podem subsidiar o trabalho do animador.

Para Castro (2005) o ator é a alma do teatro de animação, já que é por meio dele que as imagens se expressam, contemplando diversas formas de se colocar o objeto em

cena, a fim de atribuir-lhe vida ou explorar suas possibilidades cênicas (movimento, simbologia, visualidade), exigindo do ator um corpo sensível, consciente e pronto.

Para a autora,

Se pensarmos no modo como nos movimentamos cotidianamente, perceberemos que muitas vezes o fazemos sem refletir sobre esses atos. Nesses momentos, talvez seja uma tarefa difícil imaginar a figura que nosso corpo ou a expressão de nosso rosto compõem, pois os movimentos são, muitas vezes, mecanizados ou automatizados. O corpo cotidiano possui ritmo, pulsação e energia que variam de acordo com o estado emocional, com o lugar onde se encontra ou com a situação que vive, porém, seus movimentos tendem a se repetir e limitar-se às necessidades diárias. Além disso, carrega consigo uma história de repressão vivida ao longo dos anos decorrente da vida em sociedade, que impõe regras ao comportamento humano. Entretanto, o ator deve ter a consciência desse corpo, pois se trata de uma capacidade elementar para a consecução de um corpo cênico, ou seja, um corpo pronto para ser composto de expressão artística.

Para Stanislávsky, todo ser humano vive uma vida de fatos cotidianos, mas pode também viver a vida de sua imaginação, que pode atrair para si a vida de outra pessoa, adaptá-la, descobrir qualidades e traços mútuos e excitantes. (STANISLÁVSKY, 1998, p.37), demandando que o ator seja capaz de ampliar seu repertório de gestos, movimentos e posturas corporais para que a criação de sua personagem não se limitasse a seus próprios maneirismos habituais (CASTRO, 2005).

Para Grotowski (2007, p.107), os gestos cotidianos seriam incapazes de expressar os sentimentos mais profundos e intensos do ser humano. Para o ator manipulador do teatro de animação, Ana Maria Amaral aduz que “[...] A primeira etapa no trabalho de um ator é o aprendizado de sair de si. Num primeiro momento, deve estar aberto, disponível, ter a mente vazia, sem tensões, procurando antes comunicar-se com o próprio corpo.” (2001, p. 21)

No Teatro de Animação o estudo dos movimentos corporais do cotidiano vem da construção de uma consciência do próprio corpo nas ações simples; tais como sentar, abrir uma porta, comer; e perceber como essas ações podem ser influenciadas por estados psicológicos, auxiliando a transposição de sentimentos para o boneco. As expressões em Stanislávsky e Grotowski são pertinentes para o ator-manipulador do teatro de animação (CASTRO, 2005), e, também à animação.

Se por um lado a aproximação dos movimentos do boneco aos do ser humano dá a ele uma qualidade cênica, por outro lado o boneco não possui os recursos de expressão humanos (e aí reside sua essência). Considerando que o boneco é personagem, faz-se necessário descobrir, com ele, seu comportamento habitual em seu corpo cênico, seus gestos expressivos próprios e suas reações a determinadas situações.

Em trabalho de campo, Castro (2005) identificou que os atores da companhia Morpheus (teatro de animação de bonecos) têm como característica a execução apurada de pequenos gestos. Um dos atores afirma que é preciso “[...] conviver com o boneco, olhar para ele, deixar que ele te olhe, brincar com ele e imaginar qual seria sua resposta gestual a determinadas situações”. Assim, a personagem/boneco adquire uma personalidade, um jeito de ser e reagir aos estímulos externos.

Assim, depreende-se a necessidade de escolha das expressões possíveis para aquele determinado boneco (Castro, 2005), no caso deste trabalho, do personagem a ser animado.

Com base nas observações de Castro (2005), no teatro de animação como na animação em si, o boneco ou personagem também oferecerá ao ator/animador possibilidades que ele, com seu próprio corpo, não poderia executar, diante dos inúmeros recursos de movimentação para expressar emoções.

Os bonequeiros e criadores de personagens animados têm muito em comum. Para Ana Maria Amaral: “Bonequeiro é aquele que não só dá vida aos personagens, mas também os concebe, constrói, dirige, quando não é também o dramaturgo, o iluminador, o produtor, numa polivalência de responsabilidades [...]” (2004, p. 22).

Respiração: constitui o primeiro sinal vital no boneco e expressa seus estados emocionais.

Olhar: o domínio do ator sobre o olhar do boneco é uma ferramenta fundamental para estabelecer a “presença” no boneco. Se o olhar do boneco não tiver vivacidade, imediatamente sua “presença” se esvai.

Pensamento: a presença cênica do boneco pode estabelecer a ilusão de que ele reflete sobre situações e, a partir daí, toma suas atitudes em cena. Pode também fazer com que a platéia entenda exatamente as vontades, intenções e sentimentos da personagem sem utilizar o texto falado. Assim, a vida do boneco não se manifesta apenas enquanto ele se move ou fala, mas quando ele está parado também, quase imóvel e, supostamente, pensando.

Base: assim como o chão é a base do ser humano, a ilusão de vida no objeto-boneco depende também de uma base. Ela nos traz elementos corporais fundamentais, como o peso.

A companhia Morpheus, a etapa inicial do processo de criação com o boneco trabalha a análise dos movimentos corporais basilares, em primeiro lugar, o “caminhar”.

Os exercícios propõem a observação atenta de elementos relacionados ao movimento, como articulações, deslocamento de eixo, apoio, peso e trajetória dos membros.

Assim, é possível verificar que para darmos um passo uma sequência de eventos ocorre em nosso corpo: o eixo corporal se desloca para um lado, transferindo o peso do corpo sobre uma das pernas para deixar a outra livre, a cintura escapular gira levemente enquanto o joelho sobe com a parte superior da perna, o calcanhar vai em direção ao chão até tocá-lo e então começa uma nova formação no eixo corporal e na distribuição de peso.

O intuito desse trabalho é desenvolver a consciência de que fazer o boneco dar somente um passo, por exemplo, envolve elementos que devem ser observados atentamente pelo manipulador, em princípio, em seu próprio corpo.

Neste momento já se observa a introdução de conceitos de manipulação como, por exemplo, o de “eixo”. Estabelecer o eixo do boneco, ou objeto, significa situar sua estrutura corporal e respeitá-la, ou seja, mantê-la coerente ao longo do espetáculo ou cena. Fazem parte do conceito de eixo todos os aspectos relativos à estrutura corporal do boneco, tais como articulações, peso, altura, entre outros. O eixo depende da harmonia entre todos esses fatores durante o movimento. O ato de caminhar configura o principal elemento de sustentação do eixo e se trata de um elemento complexo.

A seguir, extrai-se diretrizes norteadoras da preparação do animador através do paralelo com as aprendizagens do ator de teatro de animação:

- |  |
|--|
| 1) O ato de caminhar deve ser o “caminhar neutro”, livre de códigos expressivos, para encontrar uma movimentação adequada, uma trajetória, a distribuição de peso e o ritmo.   |
| 2) Em seguida, a experimentação do olhar “a partir do nariz”. Trata-se de uma forma de olhar diferente da habitual. Em princípio o ator caminha pela sala de ensaio, escolhe um ponto na sala que quer chegar e vai até ele, em seguida escolhe outro e assim por diante; depois deve fazer a mesma coisa, porém, antes de caminhar até o ponto o ator deve olhar para ele girando apenas cabeça em sua direção, para somente depois de uma pequena pausa virar todo o corpo e ir até lá. No boneco, o olhar como indicador da ação é um conceito importante e muito utilizado por todos os grupos aqui estudados. Ele permite que o público tenha uma leitura clara sobre as intenções da personagem, fato que ajuda a tornar críveis as ações do boneco, reforçando a ilusão de que ele possui vida. |
| 3) O ator deve saber manipular muito bem o próprio corpo, para depois manipular um boneco”. O ator se relaciona com o boneco com maior propriedade ao ter  |

<p>passado por uma preparação corporal e vivenciado aspectos da manipulação em seu próprio corpo.</p>
<p>4) O ator deve movimentar um braço, como se ele possuísse vontade própria, ao mesmo tempo em que mantém as outras partes do corpo, inclusive a face, sem expressão alguma. Outras práticas são utilizadas posteriormente no sentido de dividir as partes do corpo e tratá-las individualmente.</p>
<p>5) Desenvolver a habilidade do trabalho em grupo é um fator fundamental quando mais de uma pessoa manipula o personagem.</p>
<p>6) Uso do “ponto zero”, uma postura básica para qual o boneco ou objeto retorna após um gesto expressivo. Diz-se que é preciso encontrar o “ponto zero” do boneco antes dos movimentos expressivos, sendo um ponto em que não se expressam estados psicológicos por meio da gestualidade. Porém, a palavra “zero” pode possibilitar uma leitura equivocada do termo, a de que seria um ponto em que o boneco se apresentasse sem vida. Totalmente oposto a tal leitura, o “ponto zero” do boneco ou objeto deve estar repleto de energia atoral e, assim, de suas expressões básicas de vida: a respiração, o olhar vivo e o pensamento. Em outras palavras, a presença cênica do boneco ou objeto também se encontra no “ponto zero”. Manipulando o outro ou sendo manipulado, vivencia-se esse estado complexo e também se treina a técnica para a utilização do “ponto zero”.</p>
<p>7) Importância de uma etapa “teórica” para o ator.</p>
<p>8) Inserção do objeto, feita primeiramente por meio de um trabalho com materiais diversos para depois incluir o boneco.</p>
<p>9) Trabalho com improvisos de pequenas ações; desenvolvem-se personagens; inclui-se o treinamento vocal; entres outras possibilidades.</p>
<p>10) É possível conjecturar uma relação com as “máscaras larvárias”, utilizadas pedagogicamente por Jacques Lecoq. Em Lecoq, essas máscaras se encontram no espaço entre o neutro e o expressivo, e representam uma espécie de embrião da personagem.</p>
<p>11) Compreensão de que todas as partes do boneco são capazes de representar sentimentos, isto é, que o potencial expressivo do boneco não se concentra em sua máscara facial.</p>
<p>12) Desenvolvimento de um repertório de movimentos que consiste na experimentação de ações, concomitantemente com a expressão de estados psicológicos. Quando se trabalha o caminhar, observam-se variações como: caminhar com tristeza, com alegria, com preocupação, com raiva etc. No estudo desse repertório serão observadas as possibilidades expressivas do boneco que, entre outras coisas, dependem de sua estrutura física.</p>
<p>13) Capacidade do ator para transferir sua energia ao objeto e para estar disponível na recepção de energia do material.</p>

Adaptado de Castro (2005)

As máscaras larvárias são formas simplificadas da figura humana, geralmente assimétricas, para permitirem diferentes nuances, grandes, brancas, com a aparência de rostos ainda inacabados, redondas, pontudas e curvas, onde o nariz tem uma grande importância e dirige toda a face, foram observadas nos anos 60 no carnaval da Basel, na Suíça, suscitam movimentos menores, mais sutis e expressam sentimentos mais complexos, evidentes em seus traços, possuem potencial pedagógico ao trabalhá-la em situações caricatas, com foco em situações e personagens, no universo de desenhos animados; situações realistas ou absurdas, com ou sem a utilização de figurinos; performance animalesca, associada aos movimentos e gestos dos animais; trabalhando-se os impulsos internos, retirando a visão por trás da máscara (ao fechar os olhos, atrás da máscara, o ator para de racionalizar e começa a jogar de forma intuitiva através dos seus outros sentidos), de modo que o corpo começa a se guiar pelos impulsos internos, deixa-se moldar com a forma e encarná-la (ELT, 2022).

### **3.2. Subjetividade e Interpretação/Atuação**

De acordo com Kade (2013), a maioria dos atores recebe algum treinamento de atuação e, em seguida, passa um tempo preparando um papel ou um personagem antes de entrar no palco e fascinar seu público, sendo o treinamento de atuação moderno baseado em duas grandes escolas de atuação, a americana e a russa.

Para Kade (2013), ambas as escolas construíram suas teorias sobre os elementos básicos oriundos da abordagem de Stanislavski: escola americana, que é baseada no método de atuação, foi basicamente moldada e inventada por Lee Strasberg que foi aluno de Stanislavski, seu método de atuação treina os atores para usar memórias já experimentadas de sua vida pessoal para criar emoções realistas no palco; o método de Stanislavski aborda isso criando um senso de verdade no palco que permite ao público acreditar que as emoções são reais.

Para resumir, podemos dizer que um ator, treinado ou naturalmente talentoso, precisa possuir certas capacidades para controlar o corpo, a mente e as emoções para atuar de forma realista, verdadeira e crível no palco. Além disso, um ator precisa preparar e analisar a peça para criar o personagem antes de atuar. Além disso, a imaginação de um ator desempenha um papel importante na criação do personagem e da peça. Assim, um ator precisa ser capaz de dominar certas habilidades para preparar seu ato, o personagem e seu corpo para atuar de forma crível e inspirar seu público. Os princípios de atuação, originados da escola de atuação russa, nos mostram como o domínio dessas habilidades é abordado em seu sistema.

Os princípios do método de atuação física de Stanislavski foram adaptados por Kade (2013) para atores que trabalham com captura de movimento. Aqui, os apresentamos adaptando-os aos animadores:

O princípio dos Objetivos
Objetivos são usados para identificar as crenças e ações dos personagens. Portanto, os Objetivos formam em nosso entendimento uma base ou raiz importante para entender a cena, o ambiente e o personagem de uma peça. Fornecer aos animadores o máximo possível de informações e materiais sobre a peça e o personagem certamente seria útil. Isso permitiria a identificação dos objetivos de um personagem, para criar o personagem e ensaiar antes mesmo de animá-lo.
O princípio Verdade, Crença e a Magia
Este princípio distingue as crenças dos atores e as crenças do personagem, bem como distinguir realidade e realidade no palco. Os animadores devem tentar identificar o que o personagem faria em determinadas situações. Isso de alguma forma se relaciona com os objetivos do ato e da criação do personagem, além de identificar o ambiente e sua influência no personagem, como meio de descrever as expectativas dos diretores de certas cenas.
A imaginação é outro aspecto importante do treinamento do ator na escola russa
É sobre a rapidez com que um ator pode se adaptar a uma peça ou a um ambiente imaginativo, as condições e os eventos que acontecem com um personagem. A imaginação é a parte que cria a arte e já entra em jogo quando os atores pensam nos objetivos e na formação do personagem.
As emoções
Ao olhar para a escola de atuação americana, a escola de atuação russa e a atuação de mímica, as emoções de atuação parecem ser um ponto importante no treinamento e na atuação. Como se acredita nesses estilos de atuação que as emoções são representadas não apenas por meio de performances faciais e vocais, mas também por meio de expressões e gestos corporais, podemos supor que as emoções encenadas, expressas por meio de gestos e posturas corporais, também melhoram os resultados da animação.

Adaptado de Kade (2013).

### 3.3. Interpretação em Animação e em suas Estéticas

Alves, Teixeira e Tavares (n/d) dividem o estudo de expressões faciais humanas relacionadas ao movimento três áreas principais de influência na face: Sobrancelhas, olhos e boca, por terem capacidade de movimento independente, lembram que existem outras zonas faciais, mas por consequência da movimentação das sobrancelhas, a alteração da testa poderá ser incluída na secção das mesmas, assim como as pálpebras incluídas na secção dos olhos, e o queixo na secção da boca; as bochechas estariam

envolvidas em movimentações da boca e da pálpebra inferior (secção dos olhos), podendo ser referidas apenas quando necessário, associadas à área vigente; o nariz como poderá afetar a secção da boca e dos olhos, e poderá ser referido quando tiver um papel fundamental no formato da expressão:

No âmbito das expressões faciais universalmente reconhecidas, o comportamento expressivo das sobrancelhas poderá ser composto por contração ao centro dos cantos internos (fig. 3A), subida dos cantos internos (fig. 3B) ou externos (fig. 3C), subida (fig.3D) ou descida (fig. 3A) das sobrancelhas completas. As subidas dos cantos externos ou das sobrancelhas completas poderão ocorrer de forma unilateral (na bibliografia consultada não há registo de descidas individuais dos cantos internos ou externos, ou seja, quando acontece uma descida move-se a sobrancelha completa). Na secção dos olhos existe subida (fig. 3G) e descida (fig. 3E) das pálpebras superiores, subida (fig. 3E) e contração (fig. 3F) das inferiores. A subida das bochechas empurra um pouco as pálpebras inferiores para cima (fig. 3I). Na boca podem subir (fig. 3J), descer (fig. 3K), esticar (3L), e contrair (fig. 3O) os cantos da boca, contrair (fig. 3M) e pressionar (fig.3N) ambos os lábios, subida do lábio superior (fig. 3P), depressão do lábio inferior (fig.3Q), subida (fig. 3R) e descida (fig. 3S) de queixo, contração do nariz (fig. 3T) e a língua pode ser movida para fora da boca (fig. 3V). A cabeça (fig. 3U) e a direção ocular (fig.3H) (...) possibilitam gestos ilustrativos em arco nos três eixos espaciais, que em muito contribuem para a expressão total de cada emoção.

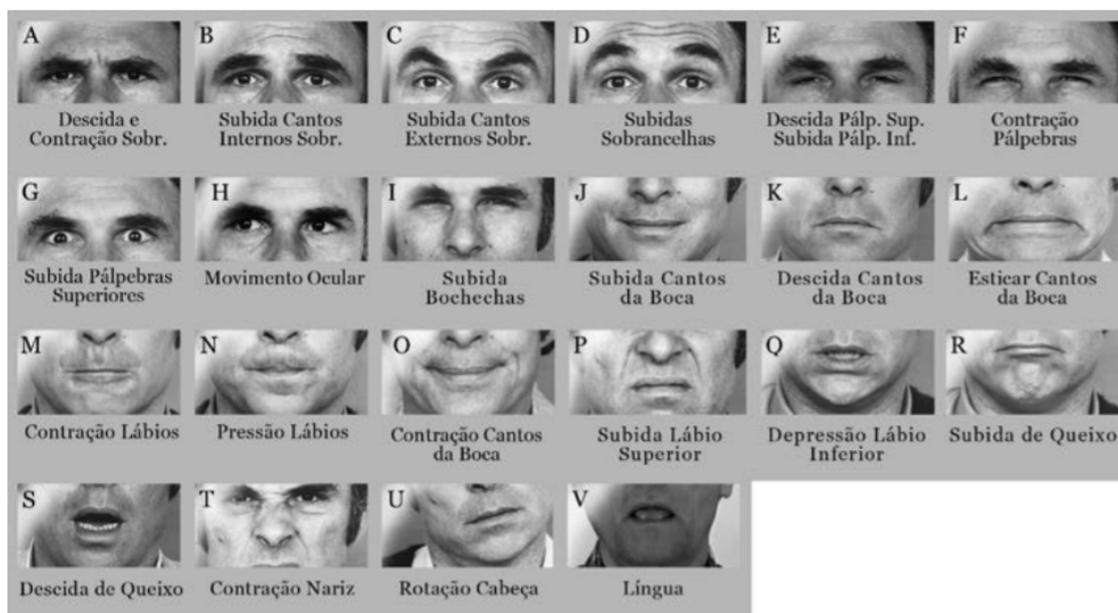


Fig. Expressões Faciais Localizadas Integrantes nas Sete Expressões Faciais Universais de Emoção (incluindo o desprezo) (Alves, Teixeira e Tavares, n/d)

Como visto em McCloud (2008) para quadrinhos, aqui, também, os autores em animação refletem sobre a intensidade das expressões faciais de emoção, destacando duas escalas importantes a ter em consideração (Alves, Teixeira e Tavares, n/d): Uma define a contração muscular desde a expressão neutra até à expressão máxima de uma determinada emoção, e outra define a comparação de energia

necessária para a manifestação das diferentes expressões de emoção. A primeira é identificada como Escala de Intensidade codificadas com letras de A a E, onde A significa o grau de intensidade traços, B corresponde a mínima, C significa marcada/pronunciada, D é severa/extrema e E significa máxima. A segunda é identificada como Escala de Energia em três intensidades diferentes as expressões de emoção, pouca, média e muita, mencionando por ordem ascendente as que menos energia necessitam para se manifestar até às altamente dispendiosas:

nas expressões faciais primárias de emoções nos humanos, visto que existem três áreas de influência em destaque (sobrancelhas, olhos e boca), parte-se do princípio que existem sete combinações possíveis (sobrancelhas, sobrancelhas + olhos, sobrancelhas + boca, olhos, olhos + boca, boca, sobrancelhas + olhos + boca) que poderão resultar em subcategorias das expressões faciais primárias. A existência de variações em qualquer área de influência, por exemplo dois tipos de boca para a mesma emoção, acresce o número de possibilidades expressivas. No entanto, não se verificam todas as combinações previstas sem ambiguidade no significado e não são todas anatomicamente possíveis como comprovam vários estudos efetuados ao longo dos anos, o que significa que há expressões, cujas combinações são universalmente reconhecidas, anatomicamente possíveis e sem ambiguidade no significado, como existem emoções com apenas algumas combinações nessas circunstâncias (Alves, Teixeira e Tavares, n/d).

Estes autores (Alves, Teixeira e Tavares, n/d) também estão preocupados com a ligação afetiva entre o público e os personagens. Para eles, no âmbito da animação, tal como numa interação social onde os signos transmitidos poderão ser incorretamente percepcionados ou mal-recebidos pelos observadores, fazendo as expressões faciais, a banda sonora, vozes, efeitos sonoros e técnicas cinematográficas, como iluminação e movimentos de câmara, sejam alguns desses mesmos meios de conexão emocional e contágio, repousando, sob as expressões faciais animadas, grande carga emocional, com base no comportamento humano mas reforçadas com movimentos exagerados.

Alves, Teixeira e Tavares (n/d) apresentam cada uma das sete expressões faciais universais de emoção, confrontando três realidades distintas da Disney e Pixar, exemplares humanos provenientes do estudo de Ekman (2003) e ilustrações de Richard Williams e Preston Blair.



PAUL EKMAN

PRESTON BLAIR

DISNEY / PIXAR

Fig. 6 – Alegria



PAUL EKMAN

DISNEY

DISNEY / PIXAR

Fig. 7 – Desprezo



PAUL EKMAN

PRESTON BLAIR

DISNEY / PIXAR

Fig. 9 – Medo



PAUL EKMAN

DISNEY

DISNEY / PIXAR

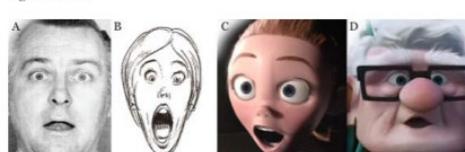


PAUL EKMAN

PRESTON BLAIR

DISNEY / PIXAR

Fig. 11 – Raiva

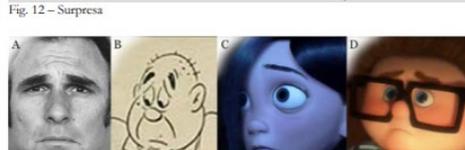


PAUL EKMAN

R. WILLIAMS

DISNEY / PIXAR

Fig. 12 – Surpresa



PAUL EKMAN

PRESTON BLAIR

DISNEY / PIXAR

Fig. 13 – Tristeza

Alves, Teixeira e Tavares (n/d) concluem que limitar o conhecimento do animador apenas ao aspecto das expressões faciais é insuficiente para uma correta transmissão via animação 3D, pois estão altamente associadas a outros tipos de comportamentos não-verbais, lembram:

o animador deverá manter um discurso fundamentado com o guionista, realizador, produtor, outro animador, e não apenas limitar-se a abrir o software e animar “sem questionar”. Com conhecimento na área social e comportamental, emocional, expressiva humana e animada o animador saberá igualmente que expressão utilizar e em que contextos utilizar e tornar cada vez mais “rica” a sua intervenção, tanto no âmbito do trabalho em equipe, com trabalhadores de outras funções, como na própria animação (p.5).

O personagem, ao assumir papel predominante no decorrer da ação, presente na narrativa de uma animação, pressupondo-se a apresentação visual e a credibilidade dos seus movimentos (e principalmente das suas emoções), pode ditar a taxa de sucesso da obra animada, devendo-se destacar a importância de conhecer e identificar todo o processo de trabalho dos softwares utilizados, no caso da animação digital) (Alves, 2017).

Alves (2017) ao tratar animação facial tridimensional em tempo real, apresenta experiências do processo de criação da figura animada tridimensionalmente em um personagem já existente, da autoria de David Ward, verificando a existência da necessidade da personagem apresentar uma boa malha para este tipo de trabalhos, principalmente ao nível facial, destacando a importância do shape key enquanto função que armazena diferentes pontos da malha, criando diversas formas, e consequentemente

curtas sequências de animação, que pode conter e controlar desde um simples ponto presente na malha, até milhares de vértices, para desenvolvimento de expressões faciais numa figura tridimensional.

O autor lembra que esta nomenclatura não é universal, derivado de cada software a identificar com um nome diferente, versões atuais do Blender os denominam ‘shape key’<sup>101</sup>, nas anteriores por ‘vertex keys’ ou ‘relative vertex keys (RVK)’, e nos outros programas por ‘blend shapes’ (Maya) e ‘morph targets’ (3D Studio Max) (Alves, 2017). De acordo com ele, o animador ao trabalhar no software Blender, depara-se com dois tipos de shape keys: relativos e absolutos.

Os ‘Absolute Shape Key’ consistem em shapes que alteram totalmente um objeto, contendo apenas duas deformações (a inicial e a final), sendo estas normalmente utilizadas em animações do tipo origami (existe a forma base em que um objeto é apresentado, e a forma final, onde este terá toda a malha completamente deformada e alterada); os shape keys relativos (que são utilizados neste processo de desenvolvimento da personagem digital 3D em tempo real), são usados para misturar várias alterações da malha, alternadamente ou simultaneamente.

O procedimento deste método, consiste em combinar percentualmente a posição base de todos os shapes, com os criados posteriormente, permitindo a passagem da primeira posição, para uma segunda, de forma a conseguir a alteração pretendida (a passagem da expressão neutra para a expressão de felicidade, altera diversas zonas da mesh tridimensional na figura animada). A influência de um determinado shape key, pode ser atribuída a um vertexgroup, que relaciona a deformação dos pontos, com as influências da mesh numa determinada zona. Esta relação entre shape e vertex é muito útil no desenvolvimento de expressões simétricas na face da personagem, porque limita a área de deformação do shape (Alves, 2017, p.18).

Desta forma, de acordo com Alves (2017), é possibilitada a criação de uma “biblioteca” bastante interessante de pequenas nuances ou de grandes exageros, a biblioteca de shape keys demanda definição da posição neutra da face da personagem, criando o shape que define a pose facial básica (base) e servindo de sustento para a criação das restantes shape keys; ao contrário da shape key basis, no desenvolvimento das restantes poses, é necessário esconder a parte superior do maxilar (boca), que se mantém inalterada, e pelo fato de que o processo de um shape key funciona por influências dos pontos da malha, conviria esconder toda a zona da personagem que não pode ser influenciada:

Neste contexto, para uma maior credibilidade do comportamento facial da personagem, devemos observar as reações e expressões humanas, de forma a identificarmos as zonas de deformação facial que contribuem para a execução de uma emoção. No entanto, a figura animada não sobrevive sem a presença de um corpo, que execute as ações no desenrolar de uma história. Assim, para

---

<sup>101</sup> Em português, nomenclatura equivalente seria “chaves de gravação de formas”.

o aumento da credibilidade da personagem, podemos simplesmente observar o comportamento corporal humano, de forma a retirarmos dessa observação, soluções viáveis que contribuem para o enriquecimento da performance da figura animada. Um dos aspectos importantes que o animador deve ter em consideração na interpretação corporal da personagem, é a importância das zonas de articulação (ex: a deslocação do maxilar deve ter o centro de rotação próximo do ouvido, exatamente como numa pessoa real, como pode ser averiguado na imagem 21) (p.19).

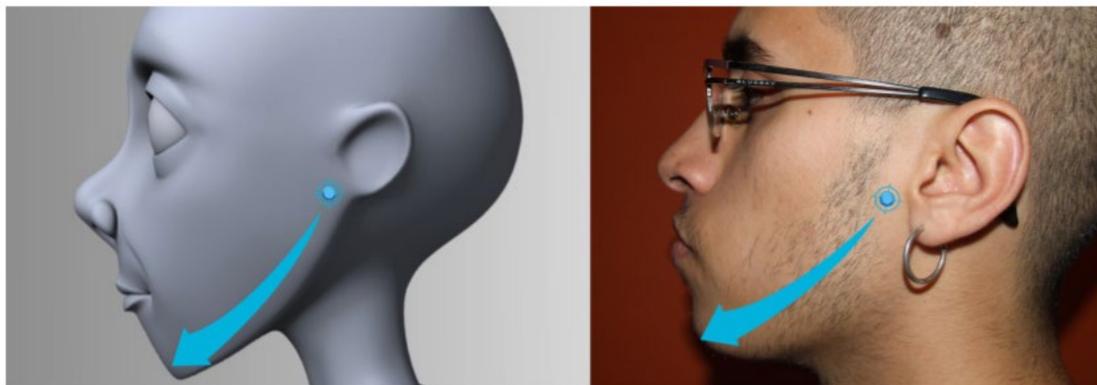


Figura demonstra que a articulação do maxilar deve ser idêntica à humana.  
Alves (2017)

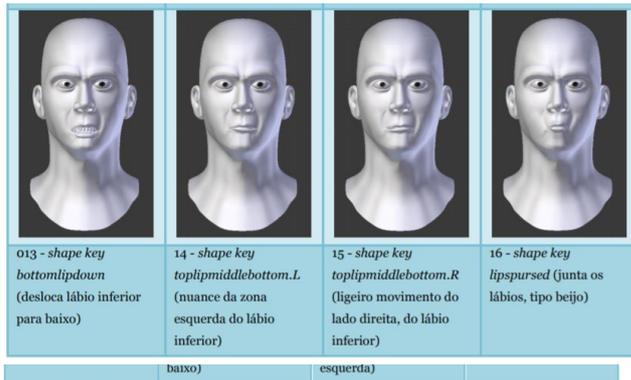
O processo de desenvolvimento do conjunto de shape keys no Blender, segue determinados passos narrados por Alves (2017):

1. Em primeira instância, existe a necessidade de definir a expressão base (shape key basis), tendo em conta que qualquer alteração nessa malha, irá alterar todos os shape keys criados posteriormente.
2. Deve-se identificar e definir o número de shape keys a serem desenvolvidos, como também a zona de alteração e deformação em cada um.
3. A criação de vertexgroup<sup>102</sup> (para atribuir determinadas shape keys na mesma), vai acrescentar uma maior credibilidade nas expressões da personagem (simetria facial).

---

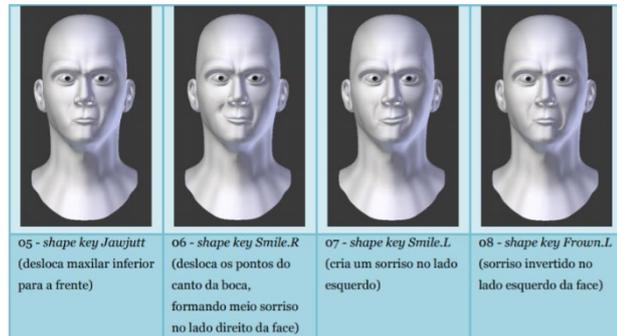
<sup>102</sup> Em português “grupo de vértices”.

Eis as trinta e seis representações de shape keys identificados por Alves (2017):

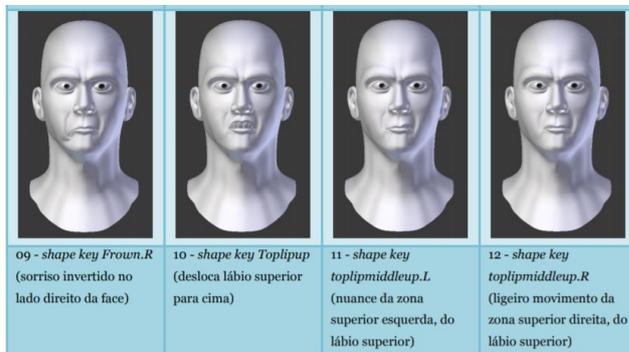


A partir da posição base, movimentos de maxilar, seguidos por movimentos de lábio inferior, após, lábio superior, seguidas de movimentos de nariz, olhos (e suas coberturas superiores e inferiores), movimentos de sobrancelhas e bochechas. Importante notar o

avanço na identificação deste maior número de shape keys em relação a outros autores, que, segundo Alves (2017), estavam limitados às sete expressões básicas. Ainda, a animação 3D em tempo real tem sido utilizada para além do cinema e



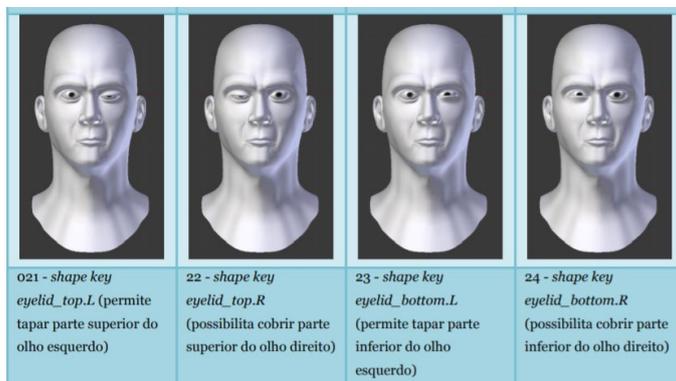
jogos, mais recentemente, em aplicativos de redes sociais para entretenimento e postagens



rápidas. O que pressupõe a adequação das máscaras a diversos tipos de face, de dimensões variadas e rápida executabilidade, que, já identificado por Alves (2017), encontra como solução a aplicação de uma segunda malha apenas para

as expressões, tornando o movimento mais leve. Interessante discussão teórica, nesse sentido, seria o poder de atração do público por estas “máscaras” com finalidade performáticas, cênicas ou lúdicas, ou pesquisas experimentais quanto ao aumento da demanda por animadores neste novo “nicho” de consumo.

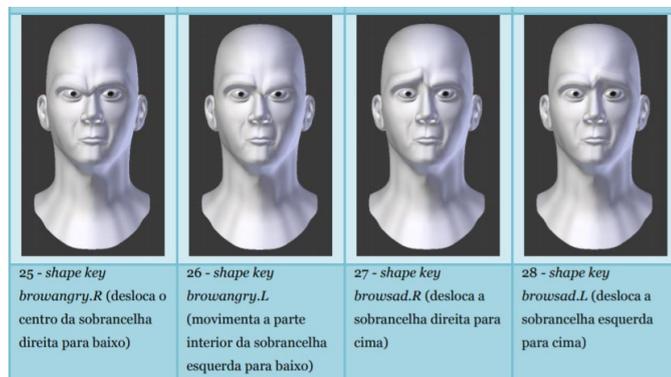
Ocasionalmente, em um personagem já criado, faz-se necessária a criação de novos bones (ossos), para maior potencial de movimentação, além de boa identificação dos ossos, de forma a facilitar o trabalho do animador, que terá de especificar e nomear cada um, com a inicial ‘L’ ou ‘R’ (‘left’ ou ‘right’), para posteriormente duplicar e refletir (tipo espelho), cada osso criado para o lado oposto da face (Alves, 2017).



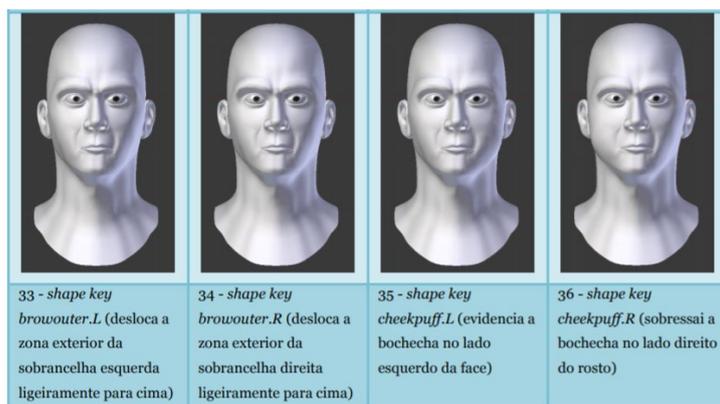
O autor lembra que devemos levar em consideração a necessidade de criar parentesco entre os ossos faciais e o osso da cabeça (CTL+P= Keep Offset no Blender), possibilitando a

animação facial e corporal da personagem; e, depois desta etapa, trabalhar com as drivers no rosto (Alves, 2017).

Por seu turno, drivers têm como função o controle das alterações e deformações de um shape key na malha do personagem, proporcionando ao animador a relação do shape com um determinado osso facial (Alves, 2017).



Depois de criada a primeira ligação entre os elementos, é possível duplicar as



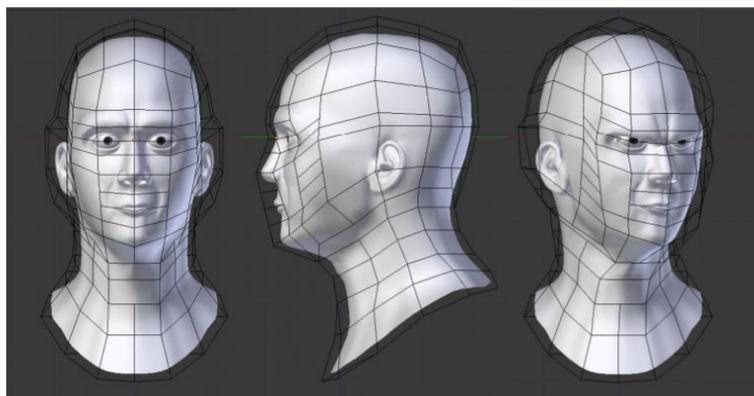
definições facilitando ao animador, o trabalho de identifica-las e alterá-las, de modo que cada osso servirá como músculo virtual, e sua má gestão por parte do animador, poderá prejudicar todo o trabalho

desenvolvido (Alves, 2017, p. 21):

É essencial limitar a distância de deslocação de cada osso, atribuindo um valor mínimo e máximo numa determinada direcção, possibilitando a deslocação no espaço tridimensional. Quanto maior for essa distância entre o valor mínimo e máximo, maior será o seu deslocamento no espaço (ex: eixo y de -150 a 150). Caso um dos valores for negativo, significa que este pode deslocar-se para posições negativas da localização base do controlador (se os valores limites atribuídos tiverem apenas valores positivos, o controlador só poderá deslocar-se num sentido ascendente). Após ser concluída a limitação de todos os ossos, é necessário verificar se os limites impostos estão corretos, de forma a não termos deslocações dos mesmos, sem trazer qualquer alteração na malha.

A malha tridimensional externa é moldada de forma a cobrir totalmente a personagem, para assimilar-se os bones do corpo e da face, evitando problemas de sobreposição das influências (Alves, 2017):

Quanto mais complexa for essa rede (mais pontos tiver), melhor e mais detalhadamente funcionará a associação desta, à mesh da personagem. Esta rede externa permite o grau de parentesco dos ossos faciais com os corporais, criando desta forma, um método mais fácil e sem complicações de relacionar as expressões da figura, com o comportamento do próprio corpo (...), para o animador poder animar



facialmente e corporalmente a figura, deve selecionar no Blender o 'Add Modifier', e escolher a opção 'Mesh Deform'. Nesta funcionalidade, é importante experimentar o grau de precisão adequado a cada situação. Convém não esquecer que este processo, deve ser aplicado para cada malha existente no personagem (p.24).

Figura: Associação da malha da personagem com a segunda rede tridimensional (Alves, 2017).

É importante notar que no corpo, a malha deve acionar – Armature, - Mesh Deform – Subsurf, e na malha dos olhos não deve-se esquecer de associar cada olho ao esqueleto da figura, acionar Mesh deform e Subsurf (Alves, 2017).



Controladores faciais do personagem (de 19 para 27 nesta versão de Alves (2017)).

A seguir, destaca-se a localização dos sensores de acordo com a região da face que deve ser acionada para as expressões correspondentes adaptadas do trabalho de Alves (2017).

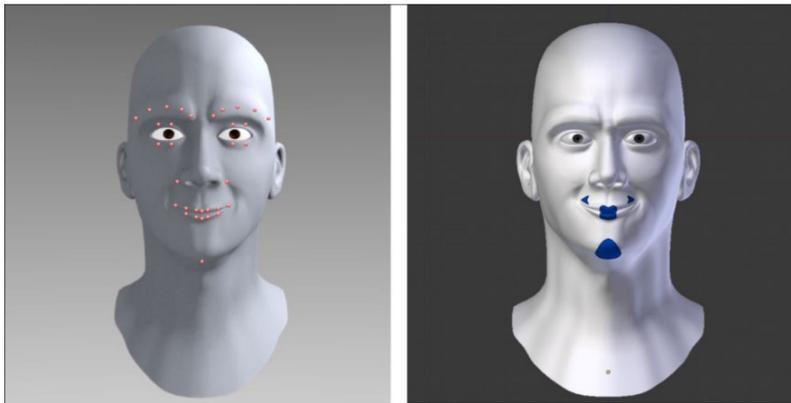
**Medo** - Na estética da expressão “medo” da personagem, os sensores da máscara facial de captura e os pontos da malha, situados na pálpebra superior, encontram-se levantados, expondo uma maior área do olho, enquanto na pálpebra inferior, que se mantém, inalterados, mas com sinais de contração (aqui o animador pode trabalhar com os shape keys da bochecha da personagem), e a personagem é apresentada de boca aberta e maxilares cerrados, os controladores virtuais situados nos cantos da boca, podem ser ligeiramente apresentados numa localização mais abaixo e auxiliados pelos

pontos de captura situados ao lado do nariz, resultando no fato de que o personagem apresenta alguma tensão ou contração na zona do maxilar (ao contrário da expressão surpresa, que não apresenta nenhuma tensão) (Alves, 2017, adaptado).



Expressão de Medo (Alves, 2017).

**Alegria** – na representação da alegria toda a zona da boca é importante e essencial (existem 13 pontos de captura nesta zona); os sensores mais importantes nesta expressão, situam-se nos cantos da boca, onde estes podem estar localizados mais acima e em algumas situações, ajustados ligeiramente para trás. Neste caso, o animador pode apresentar a personagem de lábios separados ou juntos, mas se optar pela primeira opção, este pode demonstrar a figura com maxilar inferior afastado, não comprometendo a credibilidade da expressão; o profissional pode exagerar as rugas de expressão que descem desde da base do nariz, contornando os cantos da boca e prolongando-se pela



zona do lábio inferior; os sensores localizados nas pálpebras inferiores podem não sofrer qualquer alteração, ou serem ajustados ligeiramente para cima (Alves, 2017, adaptado).

Expressão de Alegria (Alves, 2017)

**Tristeza** - A localização dos sensores de captura situados nos cantos da boca é fundamental na visualização e identificação do tipo de expressão; estes pontos de captura devem deslocar-se para baixo, e em alguns casos, ligeiramente para trás; esta expressão pode apresentar os lábios separados ou juntos, de boca aberta ou fechada (controlador do queixo); se forem deslocados para cima os cantos internos das sobrancelhas, de forma que as mesmas se assemelhem a uma ‘pirâmide’, irá resultar numa expressão visualmente mais



agradável e de fácil identificação por parte do espectador; o controlador do queixo indica a diversidade do animador em animar a boca do personagem (Alves, 2017, adaptado).

Expressão de Tristeza (Alves, 2017).

Nojo - os sensores posicionados na parte superior da face (correspondente à zona das sobrancelhas), deslocam-se ligeiramente num sentido descendente, tapando grande parte da zona ocular superior da personagem; as pálpebras superiores dos olhos da personagem poderão ser sobrepostas visualmente pelas sobrancelhas; ao mesmo tempo que acontece a deformação da malha da personagem de toda a zona ocular superior, os sensores/pontos de captura da máscara facial situados na pálpebra inferior deslocam-se numa direção oposta, ao encontro da parte superior; a acumulação de pontos da malha, na zona superior do nariz (situada entre os olhos), com aparecimento de rugas no personagem; existem duas zonas de sensores da máscara facial de captura, consideradas essenciais no aumento de credibilidade desta expressão; uma se manifesta ao longo da boca, enquanto outra encontra-se presente nas extremidades da base do nariz (sendo estes pontos de captura identificados neste processo de desenvolvimento da personagem como 'snarl.L' e 'snarl.R'), acrescentando um maior enriquecimento facial, que irá ajudar a identificação da expressão por parte do observador/espectador; com a assimilação do controlador do queixo, sugere-se que o animador possa apresentar a personagem com os maxilares juntos ou ligeiramente separados, tendo a possibilidade de colocar os lábios sutilmente afastados (deslocando os sensores



situados no lábio superior para cima e os do lábio inferior ligeiramente para baixo), ou juntos (mantendo os pontos na mesma localização) (Alves, 2017, adaptado).

Expressão de nojo (Alves, 2017).

Raiva - De modo similar à expressão nojo, os sensores situados no interior das sobrancelhas deslocam-se ligeiramente para baixo (sendo a distância ou acentuação dessa deslocação do encargo do animador), possibilitando que a personagem transmita agressividade no olhar; se o animador não tiver consciência do uso correto destes sensores, poderá erradamente apresentar a expressão com pouca ou nenhuma profundidade/tensão; os sensores localizados nas narinas da personagem podem ser deslocados de forma a acentuar uma reação intensa no personagem. No entanto, é possível descartar a alteração de localização destes pontos, uma vez que estes não são essenciais na expressão raiva; a zona da boca pode ser apresentada em duas distintas posições; na primeira posição, os lábios da figura encontram-se afastados um do outro, podendo o animador optar por apresentar a personagem com os maxilares juntos ou separados; na segunda posição, o profissional da área poderá apresentar os lábios da personagem juntos, criando um shape key específico que possibilite na máscara e posteriormente na figura (caso seja necessário), pressionar os dois lábios de forma a criar alguma tensão labial,



onde em simultâneo deslocam-se os sensores situados nos cantos da boca, ligeiramente para baixo (Alves, 2017, adaptado).

Expressão de raiva (Alves, 2017).

**Surpresa** - verifica-se que a localização dos sensores situados na parte superior da face (zona correspondente às sobrancelhas), deslocam-se para cima, apresentando um alinhamento curvilíneo; o deslocamento dos sensores e a deformação da malha num sentido ascendente, se for aplicada numa personagem com a linguagem mais próxima/similar da realidade, permite verificar que a parte inferior da zona das sobrancelhas encontra-se esticada; a malha da parte superior encontra-se sobrelotada, possibilitando ao animador a criação e visualização de rugas na personagem animada; os sensores das pálpebras situadas na parte superior deslocam-se num sentido ascendente, ao contrário dos sensores da parte inferior que seguem no sentido oposto; a área inferior da face apresenta um papel predominante (correspondente à zona da boca e do queixo); o sensor e os pontos da malha do queixo deslocam-se num sentido descendente, sendo estes acompanhados pelo lábio inferior e



respectivos sensores; a personagem apresenta a boca aberta, maxilar inferior afastado do superior, e a inexistência de qualquer tensão facial na expressão (Alves, 2017, adaptado).

Expressão de surpresa (Alves, 2017).

Socióloga da arte, Heinich (2008) sugere que o que interessaria à pesquisa é aquilo o que produz a arte e o que ela mesma produz como elemento de uma sociedade ou “configuração”, que seria a tendência das direções mais inovadoras da sociologia da arte recente, substituindo as grandes discussões metafísicas pelo estudo concreto das

situações, assim, a aere seria uma forma, entre outras, de atividade social, possuindo suas próprias características.

Assim, debruçar-se sobre as “obras em si mesmas”, demonstraria que elas desconstroem os critérios tradicionais de valoração ou em que elas produzem ou ativam estruturas imaginárias, devendo-se levar em conta a socialização, já que constitutiva de todo indivíduo, assim também o seria da atividade artística, como de toda atividade humana, pressupondo pesquisa empírica, estatística, entrevista, observação ou análise pragmática das ações, dos modos de recepção, das formas de reconhecimento e condição dos produtores (Heinich, 2008), no caso do objeto desta tese, dos animadores.

Para Sultana (2013), a animação de personagens é um processo complexo em que o animador precisa decidir como um personagem na tela deve se mover, se emocionar e se comportar, o que demanda anos para aperfeiçoamento de suas habilidades e entrega de um personagem animado crível. Apesar da subjetividade dos animadores em suas escolhas de atuação, haveria duas estruturas principais utilizadas por muitos animadores, os 12 Princípios de Animação e os Princípios de Atuação. Este último conjunto de princípios seria utilizado mais recentemente, a partir de 2001, carecendo, portanto, de exposição entre muitos animadores iniciantes (Sultana, 2013).

#### Princípios de Atuação

Atores observam pessoas, situações e ocorrências em cenários da vida real e usam essas experiências para criar seus personagens, tornando-os únicos, pois nenhuma pessoa se move, reage ou se comporta da mesma forma que outra, devendo, o animador, abordar a atuação de maneira semelhante.

Ed Hooks (2005), buscando criar uma estrutura abrangente para treinar animadores como atores, desenvolveu diretrizes que ajudam os animadores a preencher a lacuna entre desenhar e dar vida a um personagem animado, servindo como diretrizes abaixo são de ajuda ao decidir sobre a 'escolha de atuação'. O personagem tem um propósito em cada cena. Existindo apenas três tipos de conflitos na narrativa: [1] conflito consigo mesmo; [2] conflito com a situação; [3] conflito com outro personagem.

Atuar é fazer: Atuar pode significar que um personagem está fazendo algo OU reagindo a algo. Um personagem por direito está sempre reagindo a algo, seja outro personagem, seu ambiente, um obstáculo, etc.

O personagem precisa ter um objetivo: Fazendo referência ao conceito de atuação teatral, em uma peça de animação, o público precisa ser capaz de entender o que o personagem está fazendo o tempo todo. Ele deve estar sempre em busca de um objetivo. Um personagem precisa se mover com um senso de propósito.

O personagem deve desempenhar uma ação até que algo aconteça para fazê-lo desempenhar uma ação diferente: Um personagem animado deve sempre ser

visto fazendo algo, ou parecerá morto muito rapidamente. Até a respiração precisa ser vista. Pode haver muitos fatores, sejam internos (pensamentos) ou externos (ações) que podem levar o personagem a fazer algo. O conceito de colar de contas foi introduzido por Stanilavsky como uma metáfora para uma ação de um ator. O cordão de contas é como uma sequência de ação contínua. Não há intervalo entre as cenas e, portanto, não há pausa entre as ações de um personagem.

Toda ação começa com movimento: Na animação, algo tão minúsculo quanto o processo de pensamento deve ser mostrado de alguma maneira, geralmente com o rolar do globo ocular. Quando o processo de pensamento estiver completo, o personagem terá uma resposta que o levará ao movimento ou ação que precisa fazer. De acordo com Hooks, ação sem movimento é impossível.

A empatia é a chave para se conectar com o público: Conectar-se com o público é importante para que o público tenha empatia com o personagem. Isso pode ser feito garantindo que o personagem seja capaz de se relacionar com o público em um nível pessoal. O desenvolvimento da personalidade do personagem aqui é crucial para criar um personagem que seja acessível ao público, a fim de construir um sentimento de empatia pelo personagem.

Todos os movimentos devem ser fluidos e parecer o mais críveis possível. Na década de 1920, os animadores da Disney desenvolveram um conjunto de práticas que ficaram conhecidas como Princípios de Animação.

Ter uma personalidade clara do personagem é importante para decidir como os princípios são aplicados. Ele dará indicação de que tipo de emoções o personagem tem e, portanto, como ele reagiria em qualquer cenário.

Alves, Teixeira e Tavares (n/d), apresentam a teoria neuro cultural de Ekman (2003) uma “padronização neuronal inata das expressões que é acompanhada por regras de manifestação, culturalmente variáveis, que regulam o momento em que cada expressão pode ser realizada” (p. 92), em que atuam as variáveis “normas sociais”, que, mesmo não universais, não invalidariam a teoria neuro-cultural, assim:

Grande parte dos que escrevem sobre emoções referem a violação de importantes normas sociais como causa das emoções que sentimos. Podemos estar furiosos, enojados, desdenhosos, tristes, culpados, surpresos, talvez até amados ou satisfeitos. Isso depende de quem violou a norma e do que a norma se tratava. Normas, obviamente, não são universais; podem até nem ser totalmente partilhadas dentro de um grupo nacional ou cultura. Considere-se, por exemplo, a diferença de normas entre jovens e idosos (...) (p. 35).

As habilidades de atuação são ferramentas úteis na compreensão dos personagens, Bishko (2007) sugeriu que novos animadores poderiam se referir a ferramentas de atuação para entender movimento e movimento. Pergunta de pesquisa 01: Quais são os outros frameworks disponíveis para um novo animador trabalhar, a fim de entregar um personagem animado crível? Pergunta de pesquisa 02: Quais são as ferramentas de atuação necessárias para um animador? Pergunta de pesquisa 03: Como as ferramentas de atuação podem ser aplicadas em um pipeline de animação de personagens?

Estas indagações encontram confluência dinâmica com as perguntas propostas ao ator por Stanislávski: (1) quem ele é (personagem), (2) onde ele está (lugar), (3) o que ele

está fazendo ali (ação e intenção), e (4) o que aconteceu antes de ele chegar lá (dadas as circunstâncias), já trabalhadas nos tópicos anteriores.

Animações para cinema e games estão ganhando parâmetros altos em termos de interpretação, como é o caso dos exemplos a seguir, em que as expressões básicas, mesmo com gradações de intensidade, já não sustentam características e personalidades dos personagens, que exigem emoções, poses e movimentos complexos.

### 3.4. Animações de Referência em Interpretação

Sastra (2020), com base em Miles (2017) diz que analisar os personagens é um dos passos para entender um roteiro. O primeiro passo é avaliar a adequação desse trabalho. O segundo passo é a leitura e compreensão de todo o texto do início ao fim. A terceira etapa está analisando o conceito do filme. O quarto passo é analisar a estrutura do filme. O terceiro passo é analisar as cenas individuais do roteiro. Isso significa que cada cena tem sua contribuição para a história. Cada cena deve ter um começo, meio e fim. Além disso, de cena a cena deve ser conectada. O último passo é analisar os personagens, que são atores e atrizes. Aqui, nos restringiremos a destacar os personagens em relação à animação e seu papel na interpretação.

A título de exemplo, um filme sem precedentes quanto aos detalhes 3D foi Moana (2016), da Disney Pixar. As características da personagem Moana são: otimista, mente-aberta (open-minded), apoiadora, teimosa, corajosa, curiosa, independente e responsável (SASTRA, 2020).

Para representar expressões e movimentos a animação contou com grande equipe de animadores 3D e 2D: um supervisor de produção em animação, Drawover líder, e um supervisor adicional de animação, 83 animadores 3D, um Clean Up Lead e dois artistas Clean Up, 8 animadores Crows/ Fix, dois coordenadores de produção na animação, um coordenador de produção na animação/crowds, dois assistentes de produção em animação; para animação técnica, mais um supervisor de produção, um Líder Animador



de 2D, e 38 artistas de animação técnica, além de coordenador de produção e assistente de produção, totalizando 144 profissionais de animação. dirigido por John Musker e Ron Clements.

A animação inclui diversas fases da vida de Moana e seus parentes, tendo o cuidado de preservar características imutáveis com o passar do tempo como olhos e sobrancelhas.

Figura: Moana bebê.



O movimento do cabelo é marcável, à esquerda, vemos o animador destacando movimentos lineares para os cabelos de Moana.

Figura: Animador com cabelos em detalhe.



Vê-se, em detalhe, o uso do software Maya na tela de trabalho do animador, e centenas de Keys apenas para os cabelos da personagem.

Figura: Keys nos cabelos de Moana



Diversas passagens do filme são musicadas e apresentam, inclusive, planos bidimensionais e hibridismo de técnicas para efeitos de “imaginação” dos personagens.

É interessante notar a atenção à expressão de “encantamento”, unindo surpresa, alegria e admiração.

Figura: Hibridismo 2D e 3D em Moana

Quando cumprida a missão principal da protagonista, ela e seu povo partem para



nova jornada como “viajantes”/nômades, herança de seus antepassados. Aqui, já uma navegadora experiente, expressa alegria somada a orgulho e expectativas positivas.

Figura: Moana em jornada nômade



Já Maui, seu coadjuvante/herói/anti-herói, tem como características ser um semi-deus, polimorfismo, transgressão, travessura e força. Da mesma maneira, seus cabelos possuem movimento marcável.

Figura: Maui em expressão de desprezo, orgulho e desconfiança.

O personagem Maui oportuniza o desenvolvimento de movimentos complexos e exagerados e, apesar de tamanho, peso e proporções descomunais, possui uma leveza



extraordinária nos movimentos, especialmente na dança. Importa notar que o filme contém um estilo cartoon bem definido, independentemente de captura de movimento para Maui, por exemplo.

Figura: Maui cantando “You’re Welcome”

O movimento das sobrancelhas, lábios e bochechas de Maui em detalhes durante



o processo de animação. Vê-se a referência em 2D na tela de trabalho do animador.

Figura: Animador movimentando sobrancelha de Maui.

A subdivisão da sobrancelha em três Keys. E a região facial altamente articulada



em detalhe no software (apenas para o côncavo do olho superior), seis Keys, e em cada pálpebra, oito Keys superiores e oito inferiores.

Figura: Animador subindo o sorriso até a t mpora de Maui.

Um filme que tamb m preserva caracter sticas ao longo da vida, desta vez em 2D,   Um Castelo Animado (Rowl's Moving Castle, 2004). O filme   uma adapta  o do livro de mesmo nome, feito pelo Studio Ghibli, sob a dire  o de Hayao Miyazaki, que tem dirigido filmes desde 1979 e   um dos diretores de anima  o mais experientes e conhecidos e, que embora seus filmes tenham fortes elementos de fantasia, ainda cont m numerosos elementos de realismo; os efeitos de realidade nos filmes de Miyazaki s o encontrados principalmente em dois aspectos visuais: a anima  o fluida e meticulosa e os cen rios detalhados; os efeitos de verdade surgem das narrativas, incluindo o retrato de problemas e quest es do mundo real, a falta de vil es claros e inequ vocos, a evita  o de finais felizes simples ou solu  es para os problemas levantados nas narrativas, a representa  o da realidade econ mica, representa  es de crescimento e o retrato complexo das mulheres (Stey, 2009).



Figura: Sophie e Rowl caminhando no ar.

Conta a história de Sophie, uma garota que foi amaldiçoada ficando com a aparência de uma senhora idosa. Rowl é um bruxo que vive em um castelo “animado”, no sentido de movimento, o castelo caminha e corre, além de transitar por quatro dimensões/planos.



Figura: Sophie garota/idosa



Além de transitar por dimensões diferentes, o castelo pode ampliar e diminuir seu tamanho, copiar e assumir a arquitetura de outros lugares e voar, a exemplo do que ocorre na cena final do filme.

Figura: O castelo de Rowl em movimento

Os personagens mudam de aparência ao longo do filme refletindo transformações internas. Sophie, ao dormir, por exemplo retoma sua forma original. Enquanto supera dificuldades vai rejuvenescendo, além de cortar parte do cabelo, que ao final mantém-se grisalho apesar se sua aparência juvenil.



Figura: Sophie menos idosa após encontrar o castelo.

Rowl também tem a cor de seus cabelos alterada, além de poder assumir



Figura: Rowl e Sophie

um corpo de pássaro (corvo em tamanho de humano) e poder voar, pode caminhar no ar enquanto humano, aparece “derretendo” em alguns momentos. Cenas de sua infância também estão presentes.



Figura: Versões de Lara Croft.

O primeiro jogo da série Lara Croft, Tomb Raider, foi lançado no Reino Unido em 1996 pelo então relativamente desconhecido desenvolvedor de jogos Core Design, uma subsidiária da Eidos Interactive;



Figura: Lara Croft hiper-realista.

De acordo com Bacigalupo e Burwell (2011), Rick Dangerous, inspirado no personagem do filme americano Indiana Jones, precedeu Lara Croft no jogo de ação e aventura que acabou se tornando a série Tomb Raider; com sucessivos lançamentos com maior qualidade gráfica.

Enquanto uma figura virtual, a imagem e a história detalhadas de Lara Croft deram-lhe uma personalidade quase real, completa com história pessoal. Lara Croft é filha da aristocracia britânica, nascida em Wimbledon, Londres, Reino Unido, filha de Lord Henshingly Croft e sua esposa. As aventuras de Lara começam após um acidente de avião no Himalaia, que a força a abrir caminho através do terreno montanhoso traiçoeiro para a segurança.



Figura: Lara Croft olhando-se no espelho

Os jogadores guiam Croft através de tumbas, câmaras e palácios em ruínas em busca de tesouros abandonados, artefatos inestimáveis e outros espólios arqueológicos,

enquanto lutam contra um número aparentemente infinito de adversários (Bacigalupo e Burwell, 2011).

Outro jogo hiper-realista com versões de cada vez mais qualidade gráfica é Uncharted, desenvolvido pela Naughty Dog e publicado pela Sony Computer Entertainment, foi lançado em 2011 (ESQUEDA e MELO, 2020).

O enredo da sequência continua a história de Nathan Drake, o caçador de tesouros, que agora parte em uma jornada pelo coração do deserto árabe em busca da mítica “Atlântida das Areias” (ESQUEDA E MELO, 2020).



Em 2015, o jogo foi remasterizado e relançado, juntamente com os dois primeiros jogos da franquia, para a nova geração de consoles, ou seja, o PlayStation 4 (ESQUEDA E MELO, 2020).

Figura: Nathan Drake de Uncharted.

O personagem tem senso de humor ácido, problemas com compromissos, passado sombrio, inteligência e lealdade em relação a seus amigos. Nota-se um hiperfoco no personagem próximo à câmera, em detrimento dos mais distantes. A expressão dos olhos do personagem em foco alcança, na última versão, grande qualidade, sem a característica de “olho-morto”, já explorada nos capítulos anteriores.



Figura: Nathan Drake de Uncharted em primeiro plano.

Neste jogo, apesar do uso de motion capture, os layerings adicionados pós-captura atribuem maior capacidade expressiva e maior variedade de movimentos.



Figura: Behind the Scenes, Uncharted MoCap, before and after Layering.

De acordo com Schneider et al. (2017), a maquiagem nas imagens sintéticas animadas traz para o debate não apenas aspectos visuais, mas também cinéticos, da representação do movimento, característica que trouxe a polêmica sobre até que ponto mocap é efetivamente uma técnica de animação, que representa o movimento quadro a quadro. Os aurores lembram que a Academy of Motion Picture Arts and Sciences, instituição americana que realiza a entrega anual do prêmio Oscar para obras cinematográficas, estabeleceu uma nova regra:

a partir de 2011, só serão considerados filmes concorrentes na categoria animação aqueles que não tiverem mais de vinte e cinco por cento de mocap. Em outras palavras, o filme precisa conter 75% de suas cenas usando técnica de animação que represente o movimento de seus personagens na relação quadro a quadro. Se não existem fronteiras para as visualidades das imagens no cinema de animação, há que se desenvolver uma reflexão crítica sobre os modos de produção da imagem (Schneider et al., 2017, p. 04).

#### **4. CONSIDERAÇÕES PARA A INCORPORAÇÃO DIDÁTICA DA INTERPRETAÇÃO E ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS**

#### 4.1. Educação superior: habilidades e competências

Do ponto de vista pragmático, de acordo com Dultra (2001), competência é a transformação de conhecimentos, habilidades, aptidões, interesses, vontade, etc., em resultados práticos.

Para Carvalho e Freire (2009):

- ter conhecimento e experiência e não saber aplicá-los em favor de um objetivo, de uma necessidade, de um compromisso, significaria não ser competente;

- o que caracteriza e dá personalidade ao conceito moderno de competência é a ideia subjacente de resultado; são as ideias claras ou implícitas de saber fazer, saber aplicar, saber agir, saber resolver – porque o saber operacionalmente traz resultados;

- quando se fala de competência importa verificar as consequências do que se faz ou realiza; para haver competência é necessário haver resultado positivo;

- competência é, portanto, resultado da combinação de conhecimentos com comportamentos e resultados;

- conhecimentos que incluem formação, treinamento, experiência, autodesenvolvimento;

- conhecimento seria a capacidade experiencial para identificar e reunir os recursos necessários para realizar determinada atividade;

- habilidade é destreza comportamental para fazer o que deve ser feito para obter determinado resultado;

- atitude corresponde à força emocional positiva para enfrentar o que tem que ser enfrentado; resultado, positivo por definição, é a adequabilidade do conhecimento, habilidade e atitude aplicado a uma determinada situação/evento (CARVALHO E FREIRE, 2009).

Contudo, vale frisar que a aprendizagem é concebida como a reconstrução dos esquemas de conhecimento do sujeito a partir das experiências que o sujeito tem com objetos -interatividade- e com pessoas -intersubjetividade- em situações de interação que são significativas de acordo com seu nível de desenvolvimento e os contextos sociais que o constituem. dar-lhe sentido (Segura, 2003; Zapata, 2005). O processo de aprendizagem concebido a partir da perspectiva construtivista pode ser claramente identificados três fatores que são decisivos na aprendizagem (Iafrancesco, 2004), como atitudes, aptidões e conteúdos. No entanto, com base na pesquisa de Piaget, essas habilidades assumem duas orientações diferentes, habilidades intelectuais e habilidades processuais. De modo que o

desenvolvimento de cada uma das atitudes, aptidões intelectivas, aptidões processuais e os conteúdos tem correspondência com a formação em ser, em pensar, em fazer e em conhecer, respectivamente, e a aprendizagem conseguida através da convergência destas quatro dimensões dá origem ao -chamada de aprendizagem significativa, que é a aprendizagem em que o sujeito do processo de formação reconfigura as novas informações com a experiência, permitindo-lhe integrar grandes corpos de conhecimento com significado, e dessa integração entre conhecimento com significado e experiência resultaria o desenvolvimento da competência (Zapata, 2005; Iafrancesco, 2004).

Para Gomez, a primeira implicação curricular é a revisão dos propósitos formativos do currículo; se a sua resposta conduz necessariamente a uma avaliação da sua pertinência e constitui o contributo necessário para repensar a organização dos conteúdos do plano de estudos, tradicionalmente dado em disciplinas ou disciplinas; desenhar um currículo por competências implica construí-lo em núcleos problemáticos aos quais se integram várias disciplinas, um currículo integrado, e se trabalha em processos e não em conteúdo.

Segundo Gómez (2002), a primeira implicação curricular é a revisão dos propósitos da formação curricular:

- analisando se a sua resposta conduz necessariamente a uma avaliação da sua pertinência e constitui o contributo necessário para repensar a organização dos conteúdos do plano de estudos, tradicionalmente dado em disciplinas ou disciplinas;

- desenhando um currículo por competências implica construí-lo em núcleos problemáticos aos quais se integram várias disciplinas, um currículo integrado, e se trabalha em processos e não em conteúdos;

- na perspectiva piagetiana o contexto tomado como sistema de conhecimento nada mais seria do que o conhecimento disciplinar e, portanto, o desenvolvimento de habilidades cognitivas;

- do ponto de vista vygotkyano, em que o contexto é concebido como o ambiente cultural e o cotidiano que nele está imerso, outros tipos de competências seriam desenvolvidas, como as comunicativas, por exemplo.

Para Leite et al. (2021), as artes levam ao fazer e, utilizar elementos artísticos e estéticos nos provocam outras maneiras de olhar e representar a experiência, a desvelar aquilo que não se fala. Assim, pensamento não é somente “raciocinar”, “calcular”, “argumentar”, ou mesmo “categorizar” e “contar”, como tem sido enfatizado, algumas

vezes, mas é sobretudo dar sentido ao que somos e ao que nos acontece (Leite et al., 2021).

Para Santaella (2012), as linguagens crescem e se multiplicam na medida mesma em que são ininterruptamente inventados os meios que as produzem, reproduzem, meios estes que as armazenam e difundem, do livro para o jornal, da fotografia, gravador de som e cinema para o rádio, televisão e vídeo, da computação gráfica para a hipermídia, são todos nítidos índices de que não pode haver descanso para o destino simbólico do ser humano, e tem seu clímax nas milhares de redes planetárias de telefonia e computadores interligadas na formação de um ciberespaço dominado pela internet, um vasto labirinto comunicacional feito de impulsos eletrônicos e informação.

Para Lemann (2006) performance é tudo aquilo que é anunciado enquanto tal e recebido nesta acepção pelo público ou seja tudo depende do processo de comunicação estabelecido durante o espetáculo e não de critérios pré estabelecidos sobre o que é e o que não é considerado performance teatro dança etc., sendo experiências que refletem a necessidade de os criadores encontrarem novas formas de se perceberem a si próprios e ao mundo ao mesmo tempo que exploram as suas próprias formas de expressão artística na intersubjetividade que estabelecem com os espectadores em cada espetáculo.

De acordo com Ferraz (2012), uma educação que leve em conta o ofício do ator e das técnicas interpretativas deve colocar o aluno na posição de espectador, numa troca de papel refletida:

Portanto, restringir a aprendizagem do ofício do ator ao domínio de técnicas interpretativas é desconsiderar não só a formação ampla do sujeito-aprendiz da arte de interpretar, mas a amplitude do próprio fenômeno teatral. Considerar a formação humana na profissionalização de atores em lugar de proceder à simples instrumentalização técnica (calcada no domínio de determinados exercícios das expressões vocais e corporais, modalidades estanques de representações e conhecimentos básicos de história do teatro e da dramaturgia) implica perceber que a aprendizagem do intérprete compreende o questionamento da função dessa profissão nos dias de hoje. Isto inclui as investigações em torno do potencial da linguagem cênica na construção de discursos, na revelação de inquietações e na implementação de propostas de debates e diálogos entre subjetividades. Os estudos contemporâneos sobre as noções de espetacularização da sociedade e indústria cultural apresentam sólidos motivos para o questionamento das formações tecnicistas que prezam pela capacitação de atores baseada na valorização de virtuosismos que podem estar a serviço da ideia de produzir mão-de-obra barata para suprir as necessidades da indústria do entretenimento. Indústria essa que, como uma engrenagem, permanece em constante movimento e necessita de novos rostos, assim como de novos produtos, na tentativa de fazer com que o espectador seja sempre surpreendido com uma novidade a ser consumida. Nesse sentido, a função do ator seria apenas prestar serviço a esta indústria do entretenimento, sendo peça de uma engrenagem em que não há espaço para a reflexão — nem desejo de que esta ocorra (nem por parte dos que propõem modalidades

massificadas de escape da realidade, nem por parte dos que consomem os ditos produtos artísticos culturais) — não indo além dos necessários acordos para a continuação da ordem consumista vigente.

No Brasil, nos primeiros anos do século XX, há um esforço público em organizar a educação profissional, e se acrescenta aos objetivos assistencialistas do passado a necessidade de preparação dos operários para o exercício profissional (RAMA, 2001; FERRAZ, 2012).

Alguns marcos identificados pela teoria em ensino profissionalizante no Brasil, incluem (RAMA, 2001; FERRAZ, 2012):

- a educação técnica passa a ser atribuição do Ministério da Agricultura, Indústria e Comércio; e, nos anos 1920 e 1930, uma comissão especial nomeada como “Serviço de remodelagem do Ensino profissional e Técnico” realiza uma série de debates que tem como objetivo estender a todos (pobres e ricos) o ensino técnico;

- a mudança mais significativa do ensino profissionalizante ocorre na Reforma de Capanema (1931-1942), que, com base nos Decretos Federais nos 19.890/31, 21.241/32 e 20.158/31, organiza a estrutura do ensino secundário e, na sequência, de forma pioneira, regulamenta o ensino profissional comercial — na função de contador;

- na década de 1940, o ensino técnico se consolida no país como resposta à demanda criada pelo processo de industrialização iniciado na década de 1930, tendo ainda como aliada a própria Constituição Nacional (1937), que define que as “escolas vocacionais e prévocacionais” são dever do Estado em parceria com as indústrias e os sindicatos econômicos; nessa ocasião surge o conceito de “menor aprendiz” (1942);

- são criadas as instituições Senai (1942) e Senac (1946) e há uma remodelação das escolas de aprendizagens artífices, que se transformam em escolas técnicas federais;

- apesar das conquistas, até aproximadamente a década de 1950 a educação no nível secundário permanece caracterizada pelo seu caráter preconceituosamente dualista (elite condutora e desvalidos da sorte) e só a partir da Lei Federal nº 1.076/50 é que se passa a considerar a equivalência entre os estudos acadêmicos e o profissional; no entanto, vale destacar que a continuidade dos estudos em níveis subsequentes e a equivalência entre todos os cursos do mesmo nível somente é incorporada — sem que seja necessária uma avaliação como pré-requisito — com a promulgação da primeira Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional do ano de 1961 (Lei nº 4.024/61);

- na década seguinte, com a reformulação da legislação anterior pela Lei Federal nº 5.692/71, posteriormente regulamentada pelo Parecer CFE nº45/72, o ensino

profissional passa a ser “universal e compulsório”, ou seja, há uma generalização da profissionalização no ensino médio, novas habilitações são criadas, tanto nas redes públicas quanto em instituições privadas, e, sem que haja o devido cuidado com a formação de base, as cargas horárias dos cursos são reduzida;

- em meio a interesses políticos de aumento da empregabilidade e com orçamentos limitados, que incentivavam a criação somente dos cursos mais baratos, a educação profissional do período se caracteriza pelo imprevisto e pela má qualidade, merecendo ressalvas, principalmente, à oferecida por instituições outras, que não as especializadas (RAMA 2001; FERRAZ, 2012).

De acordo com Ferraz (2012), a educação profissional em qualquer área deve ter como fundamento as bases humanísticas que permitam que seus educandos se apropriem dos aspectos éticos e também estéticos que envolvem seus ofícios, de modo a contribuir para o desenvolvimento individual e social próprios de cada área de conhecimento.

A formação de atores profissionais no Brasil ganha destaque com Oficina de Atores Nilton Travesso, Pertencente à Diretoria de Ensino da Região Centro-Oeste da cidade de São Paulo, a tem seu funcionamento autorizado com base nos termos do Decreto nº 39.902/95, para promover curso de Educação Profissional de Nível Técnico na Área de Artes – Técnico em Ator, conforme orientações inscritas na Lei Federal nº 9.394/96.

O plano inaugural da Oficina Nilton Travesso, baseado no funcionamento de instituições internacionais, previa, na sua matriz curricular, ao longo de seis termos distintos de ensino, organizados num curso de três anos de duração, disciplinas como: Máscaras Teatrais, Canto, Dança de Salão, Técnica de Artes Marciais, História das Artes Cênicas, História do Cinema, Interpretação para a TV, Interpretação para o Cinema, Dublagem, além de Interpretação Teatral, Expressão Vocal, Expressão Corporal, História do Teatro Geral e Brasileiro e Literatura Dramática (FERRAZ, 2012).

Atualmente, o quadro das disciplinas oferecidas nesse momento se apresenta da seguinte forma: história mundial; história do teatro do Brasil; estética, filosofia e ética; técnica de canto; técnica de dança; teatro contemporâneo; máscaras; projeto de montagem teatral; seguidas das aulas de interpretação, expressão vocal e expressão corporal, presentes durante os quatros semestres (FERRAZ, 2012).

Em suas observações em campo nesta escola, Ferraz (2012) observa a necessidade de uma educação profissionalizante em teatro que deve assegurar que faça parte da formação desses atores o exercício do debate, seja dos elementos que compõem a cena,

seja dos objetivos que promovem seu fazer, incluindo as delicadas questões vinculadas à espetacularização das relações contemporâneas na sociedade e no teatro, que instigam um desejo de visibilidade maior que o compromisso com as contribuições sociais da profissão, demandando o exercício de desautomatizar o olhar e a aproximação dos mecanismos que compõem a cena constituem um caminho para o desmonte dos padrões massificados que tanto afetam esse público específico, abrindo espaço para apropriações e para a busca de outros significados capazes de suscitar um papel mais autoral na cena e na realidade:

A experiência simultânea do palco e da plateia fundamenta a instauração de práticas reflexivas que colaboram para o fortalecimento dos vínculos entre espetáculo e espectador, impulsionando o pensamento sobre formas de produção e rompendo com a supremacia estanque no emprego dos signos e dos seus significados indiscutíveis vinculados aos mecanismos da visibilidade a qualquer preço. Nesse sentido, a prática de se colocar como observador atento frente à cena acaba por imprimir novos sentidos à atuação, incluindo os questionamentos relativos à pertinência de vir a público e compartilhar esse ou aquele discurso. Com base em uma visão mais ampla da própria função do intérprete, a escola profissionalizante de ator pode se firmar como espaço efetivo para a multiplicação de artistas mediadores que se colocam em condições de repensar a teatralidade e a realidade social em que estão inseridos, as formas de pensar e produzir nos grupos de trabalho e, principalmente, permitir que se estabeleçam outras relações dos indivíduos com seus fazeres, as quais possibilitem sentido ao ato de ver e ser visto na esfera pública (FERRAZ, 2012, p. 54).

Para a autora, o trabalho realizado nas escolas profissionalizantes de atores, assim como em qualquer instituição que lide como a formação de artistas, necessariamente precisa incluir a discussão sobre os motivos que levam um artista a vir a público, assim:

Se a relação que se estabelece no teatro implica um diálogo entre alguém que faz algo para alguém que vê, as regras em torno desse “olhar” necessitam serem apropriadas e questões como “o que se vê?”, “quem vê?”, “por que vê?”, “de que forma?”, “em que contexto e tempo histórico?” e “a quem importa o que será visto?” necessitam ser recorrentes, para o próprio desenvolvimento do jogo. Tais perguntas, nem sempre de soluções fáceis, precisam estar presentes em cada etapa de criação, dos que pensam sobre o teatro e dos que o produzem, incluindo todos os seus atores (dramaturgos, encenadores, intérpretes e público). Então, como utilizar o potencial da própria teatralidade contemporânea na experiência realizada com esses alunos? Como transformar o problema detectado em relação à escassa bagagem anterior desses alunos como espectadores teatrais em possibilidade de aprendizagem? Como trabalhar tais conceitos de forma a não impor mais uma ideologia, mas, ao contrário, instigar a construção de experiências e de espaços de debate que fomentem inserções autorais na cena e no mundo? (FERRAZ, 2012, p. 55).

As aulas de interpretação propostas na formação desses alunos não devem limitar-se a uma prática fundamentada em técnicas de interpretação, mas estar focadas em experiências e reflexões realizadas nas condições de ator e espectador simultaneamente:

A metodologia está baseada em uma série de propostas de jogos que têm como objetivo ampliar as explorações dos signos teatrais e seus significados, por meio de práticas vinculadas à concepção de textos, figurinos, adereços, cenários, iluminação etc. Nesses procedimentos, os diversos elementos da cena (palavra, gesto e demais artefatos sonoros e visuais que compõem a teatralidade) não são considerados como signos que carregam significados preconcebidos, mas como passíveis de sentidos que surgem da operação estética baseada no diálogo entre quem produz e quem vê, considerando os acessos à bagagem histórica e pessoal de cada um. Metaforicamente, o objetivo é imprimir práticas que questionam um histórico de construções predeterminadas e de expectativas anteriores à experiência.

A autora defende a necessidade de que as técnicas baseadas em modelos de atuação não estejam dissociadas de leituras de mundo autorais, pois, do contrário, podem provocar atuações mecânicas:

Um ator que não tem a dimensão de que seu fazer tem vínculos com uma pesquisa tende a de forma não intencional reproduzir em cena a si mesmo ou a estereótipos. A escolha autoral da intenção de uma fala está associada a um ponto de vista sobre o que se está realizando. Como intensificar determinada ação ou fala se não se elabora a relevância de um determinado discurso? Como perceber a sutileza de uma sugestão ou de uma ação interna proposta por um autor com uma leitura viciada em visões superficiais e totalizantes? Estar em cena motivado pelo mero desejo de possuir o olhar alheio faz com que as opções necessárias às ações representadas, aos personagens interpretados, aos discursos transmitidos e, em última instância, ao próprio vir a público, tenham seu foco deslocado para intenções virtuosísticas e equivocadas (FERRAZ, 2012, p. 57).

Ainda sobre a história da profissionalização do artista cênico no Brasil, Ferraz (2012), destaca o decreto N° 82.385 de 05 de outubro de 1978, que designa como artista profissional como o sujeito que “cria, interpreta ou executa obra de caráter cultural de qualquer natureza, para efeito de exibição ou divulgação pública, através de meios de comunicação de massa ou em locais onde se realizam espetáculos de diversão pública”, a função do ator aparece como a do profissional que: Cria, interpreta e representa umas ações dramáticas, baseando-se em textos, estímulos visuais, sonoros ou outros, previamente concebidos por um autor ou criados através de improvisos individuais ou coletivos; utiliza-se de recursos vocais, corporais e emocionais, apreendidos ou intuídos, com o objetivo de transmitir ao espectador, o conjunto de ideias e ações dramáticas propostos; pode utilizar-se de recursos técnicos para manipular bonecos, títeres e congêneres; pode interpretar sobre a imagem ou a voz de outrem; ensaia buscando aliar a sua criatividade à do Diretor (Decreto-n°-82385-de-05-de-outubro-de-1978, apud Ferraz, 2012).

Ainda sobre educação e profissionalização da atuação, Ji (2020), aduz que:

O exercício de comparar o espectador a um aluno não deseja equiparar teatro e escola como espaços sociais com funções semelhantes. Contudo, escolas poderiam ser mais criativas, lúdicas e propositoras de aventuras intelectuais a partir de materiais cênicos; e o teatro poderia ser mais reconhecido como lugar legítimo de pesquisa, formação e inquietude do pensamento. Nesse sentido, teatro e escola são locais para aventuras intelectuais que podem ser lugar de experimentação, conhecimento e motivação para solucionar problemas do mundo. De todo modo, quando reflito sobre as possibilidades de aprendizagem e conhecimento em propostas como decorar versos, contemplar imagens, acompanhar projetos de construção e pesquisa – penso nesse fenômeno fugidio e imprevisível que são a aula e o espetáculo teatral. Por mais que teorizemos sobre metodologias da sala – de aula e de teatro –, existe um quanto de imprevisibilidade em relação aos conceitos apreendidos, aos desdobramentos intelectuais possíveis e a como cada sujeito pode reagir à aproximação do outro (JI, 2020, p. 5).

De acordo com Viana (2007), favorecida pelo contexto midiático contemporâneo e pelo franco desenvolvimento da produção audiovisual, a animação brasileira se revela como área do conhecimento dotada de especificidades e desafios próprios, enquanto se equilibra entre métodos de pesquisa e processos de produção oriundos da Comunicação, do Design, do Cinema, da Educação e da Arte. Para Viana (2007) a projeção do Brasil como produtor de animação no mercado internacional foi coroada em 2018 pela homenagem ao setor produtivo do país feita pela 42ª edição do Festival de Animação Annecy, na França:

Nesse contexto, emergem também desafios na formação e preparação de profissionais para atuação em animação, diante da cadeia produtiva fragmentada e superespecializada que produz animações em suas diferentes técnicas e formas, desde a confecção e manipulação de cenários e personagens para a utilização de técnicas fotográficas de produção, passando por técnicas de representação e desenho em duas dimensões para simulação de movimento, até as técnicas de modelagem para utilização de simulações tridimensionais e processos de animação renderizados através de computação gráfica (FARIA, 2015). Em sua relação com sistemas de produção, a animação foi considerada por muito tempo apenas como um conjunto de técnicas de representação dos movimentos utilizado pelo entretenimento como prática de produção industrial cinematográfica (VIANA, 2007, p. 6).

No Brasil, o curso de Animação tem entrada como curso superior de tecnologia e o design de animação. Viana (2007) explica que os cursos de graduação de nível tecnológico têm origem no inciso 44 da Lei nº 9.394, de 1996, que propõe as diretrizes e bases da educação nacional, regulamentados pelo parecer CNE/CES 436/2001 e visam rápida qualificação e possibilitam imediata inserção no mundo do trabalho, a oportunidade de conquistar uma nova posição ou mesmo gerenciar o próprio negócio. A autora cita a portaria No. 10 de 28 de julho de 2006, do então ministro da educação Fernando Haddad, instituiu o Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, com o objetivo de: estabelecer um referencial comum às denominações dos cursos superiores

de tecnologia; considerando a necessidade de consolidação desses cursos pela afirmação de sua identidade e caracterização de sua alteridade em relação às demais ofertas educativas; considerando a necessidade de fomento à qualidade por meio da apresentação de infra-estrutura recomendável com o escopo de atender as especificidades dessas graduações tecnológicas (VIANA, 2007).

Ainda de acordo com Viana (2007), em abril de 2016 foi publicada versão atualizada do referido Catálogo Nacional de Cursos Superiores de Tecnologia, ocasião em que foi inserido CST em Design de Animação, como parte componente do nono eixo do referido Catálogo, intitulado “Produção Cultural e Design”; o eixo “compreende tecnologias relacionadas com representações, linguagens, códigos e projetos de produtos, mobilizadas de forma articulada às diferentes propostas comunicativas aplicadas”, e o perfil profissional de conclusão pretendido para os alunos de Design de Animação é aquele que: projeta, planeja, cria, produz e realiza animações para conteúdos didáticos e produções das áreas de comunicação visual, publicitária, jornalística e institucional; visualização científica; animações para cinema; animações para interfaces digitais; design artístico de apresentações multimídia; animação para jogos digitais de entretenimento e didáticos; animações para as instalações interativas, com intervenções em tempo real; e animação de conteúdo autoral; coordena equipes técnicas na área; realiza estudos de viabilidade técnica e econômica de produções de animação; avalia e emite parecer técnico em sua área de formação (VIANA, 2007).

De acordo com Schneider e Herzog (2017), a filmografia brasileira no cinema de animação vive um período de efervescência, constatado por pelo menos três indicadores: (1) a evolução quantitativa que ocorre desde 2003, mediante o registro do lançamento de 12 longas-metragens animados; (2) o reconhecimento do Brasil como o país com o maior número de longas animados selecionados na edição 2014 do Annecy3 - um dos festivais de cinema de animação mais prestigiados, em âmbito mundial; (3) a conquista do prêmio principal Cristal Award para filmes recentes, em longa-metragem, como Uma História de Amor e Fúria (Luiz Bolognesi, 2013) - Annecy 20134 e O Menino e o Mundo (Alê Abreu, 2013) - Annecy 20145, na França. Trazendo para o primeiro plano esses filmes mencionados, identificamos que Uma História de Amor e Fúria encontra na linguagem do cinema de animação a escolha necessária para desenvolver um romance cujo panorama contempla mais de 600 anos de vivências que perpassam quatro fases da história do Brasil (colonização, escravidão, Regime Militar e o futuro, em 2096, com a escassez de água). O Menino e o Mundo, por sua vez, conquista a nossa atenção por optar pela criação de um filme no qual os elementos narrativos não foram pré-estruturados de maneira linear, com início, meio e fim. Personagens, fatos, cenários e técnicas originaram-se de esboços intuitivos – expressões espontâneas do senso artístico do diretor Alê Abreu – que foram registrados em dois diários de anotações visuais e incorporados à história, quando requisitados. Instigadas pela ideia de que O Menino e o Mundo se caracterizam como um filme de animação que emerge da poética do gesto entre o visual e o audiovisual, tecemos, a quatro mãos, uma

trama metodológica. Ao entrecruzar elementos como a materialidade do grão em superfícies como o papel e a tela digital; e a representação da noção espacial bidimensional e tridimensional, apresenta3 “Animação brasileira terá grande destaque no Festival de Annecy, na França”.

#### **4.2. Interpretação em grades curriculares no ensino superior (bacharelado) em animação de personagens**

De acordo com o Parecer do Conselho Nacional de Educação quanto à Duração de cursos presenciais de bacharelado, CNE/CES 108/2003, é preciso salientar importante modificação incorporada ao artigo que trata da autonomia das universidades (Art.53). Cabe às universidades, no exercício de sua autonomia, "fixar os currículos dos seus cursos e programas, observadas as diretrizes gerais pertinentes" (Art. 53, II). A orientação do Parecer CNE/CES 67, de 11 de março de 2003, eliminou a exigência de currículos mínimos nacionais.

O parecer aponta que a União Europeia recomenda que as graduações tenham no mínimo três anos de duração, correspondentes a 180 créditos medidos conforme o ECTS, no qual cada crédito envolve 26 horas de trabalho escolar, fazendo com que um curso de três anos seja composto por 4.680 horas de trabalho discente, equivalentes a 1.560 horas anuais; um curso de quatro anos exigiria o equivalente a 240 créditos ou 6.240 horas de trabalho escolar, mantidas as 1.560 horas anuais.

Aponta, ainda, que Brasil e Portugal decidiram reconhecer, como cursos de graduação, aqueles que tenham a duração mínima de três anos, e que no contexto de outro acordo internacional, o do Mercosul, ao contemplar o acesso a mestrados e doutorados, determina-se a duração mínima de quatro anos.

Não obstante, ainda de acordo com o parecer, aprovou-se no Brasil a figura da modalidade de tecnólogo como graduação de natureza especial. Esta contempla cursos cuja duração, fixada em horas, varia entre 1.600 horas e 2.400 horas. As licenciaturas, que igualmente conduzem a diploma de graduação, licenciatura, tiveram sua duração fixada em 2.800 horas. Ao lado dessas, já existiam os sequenciais de formação específica, na maioria com duração de dois anos, que também conduzem a diplomas. Observa-se, portanto, uma variedade de duração de cursos superiores, bem como uma multiplicidade de denominações, tais como bacharéis, licenciados, tecnólogos e cursos superiores de formação específica, com destinação coletiva, os sequenciais.

Tendo isto em consideração, este trabalho selecionou para análise apenas cursos de bacharelado presenciais, filtrando o estado de São Paulo, através da plataforma de buscas do Ministério da Educação “Cadastro Nacional de Cursos e Instituições de Educação Superior (Cadastro e-MEC).

Instituição - IES	Sigla	Curso	Grau	Modalidade	Índices	Vagas Anuais	Data Início
(461) CENTRO UNIVERSITÁRIO ARMANDO ALVARES PENTEADO	FA-FAAP	(1257770) CINEMA E ANIMAÇÃO	Bacharelado	Presencial	CC: 5(2019) CPC: - ENADE: - IDD: -	100	01/02/2016
(466) UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI	UAM	(1374757) DESIGN DE ANIMAÇÃO	Bacharelado	Presencial	CC: - CPC: - ENADE: - IDD: -	130	13/02/2017

(Código)	Grau	Modalidade	Data de início de funcionamento	Data prevista de início	Gratuito	Carga horária mínima	Periodicidade (Integralização)	Coordenador	Situação de Funcionamento	Vagas Anuais Autorizadas
(1257770)	Bacharelado	Educação Presencial	01/02/2016	-	Não	2890 horas	Matutino - 8 semestres Noturno - 8 semestres	Stephanie Carolina Kodama De Oliveira Watanabe	Em atividade	100

ANO	ENADE	CPC	CC	IDD
2019	-	-	5	-
2015	-	-	4	-

Denominação	Endereço	CEP	Município	UF
Unidade SEDE	Rua Alagoas 903 PRÉDIO 01	01242-902	São Paulo	SP

Assim, os cursos identificados foram:

ANIMAÇÃO

Cinema e Animação (Centro Universitário Armando Álvares Penteado)

Design de Animação (Universidade Anhembi Morumbi)

JOGOS DIGITAIS

Bacharelado Jogos Digitais (Centro Universitário Senac)

Bacharelado Jogos Digitais (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)

De acordo com o um manual para classificação dos cursos de graduação e sequenciais - CINE Brasil (UFRN, 2018), o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) é uma autarquia federal vinculada ao Ministério da Educação (MEC). Sua missão é subsidiar, com estudos e dados estatísticos, a formulação

de políticas educacionais dos diferentes níveis de governo com o intuito de contribuir para o desenvolvimento econômico e social do país. Com esse objetivo, o Inep atua nas áreas de avaliações, exames, indicadores, estatísticas, monitoramentos e publicações, com ações voltadas à educação básica e superior, contribuindo com a gestão pública educacional e com a sociedade. A fim de oferecer dados estatísticos educacionais que possibilitem a realização de estudos e publicações compatíveis com parâmetros internacionais, o Inep adotou a International Standard Classification of Education (ISCED), traduzida em português e publicada pelo Inep como Classificação Internacional Normalizada da Educação (CINE).

A Cine Brasil 2018 está organizada em quatro níveis de classificação, a saber: 1º nível – área geral; 2º nível – área específica; 3º nível – área detalhada e 4º nível – rótulo. São onze áreas gerais de formação que tomam como base as áreas de conhecimento (UFRN, 2018):

- 00 Programas básicos
- 01 Educação
- 02 Artes e humanidades
- 03 Ciências sociais, jornalismo e informação
- 04 Negócios, administração e direito
- 05 Ciências naturais, matemática e estatística
- 06 Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC)
- 07 Engenharia, produção e construção
- 08 Agricultura, silvicultura, pesca e veterinária
- 09 Saúde e bem-estar
- 10 Serviços

As áreas gerais correspondem ao nível mais alto de classificação; as áreas específicas abrangem o segundo nível; as áreas detalhadas formam o terceiro nível e os rótulos, quarto nível de classificação, constituem a menor unidade de agrupamento de cursos que apresentam conteúdos temáticos similares em relação aos componentes curriculares, ao perfil profissional e às competências e habilidades dos egressos, na Cine Brasil 2000, os rótulos eram denominados “Cursos/Programas” (UFRN, 2018).

Essa classificação segue uma codificação estabelecida hierarquicamente a partir de índices numéricos para os três primeiros níveis e alfanuméricos para o quarto nível. O rótulo 0211A01 Animação, que se encontra na área geral 02 Artes e humanidades, na área

específica 021 Artes e na área detalhada 0211 Técnicas audiovisuais, produção de mídia e produção cultural (UFRN, 2018).

Código 0211A01

0 2 Artes e humanidades - 1º nível de classificação: área geral

0 2 1 Artes - 2º nível de classificação: área específica

0 2 1 1 Técnicas audiovisuais, produção de mídia e produção cultural

- 3º nível de classificação: área detalhada

0 2 1 1 A 0 1 Animação - 4º nível de classificação: rótulo, cujo código

alfanumérico inclui a letra inicial maiúscula do nome do rótulo e

numeração progressiva

O código do rótulo 0211A01 Animação inclui, além do índice numérico referente à área detalhada onde está classificado (0211), um índice alfanumérico (A01). Esse padrão alfanumérico é adotado por todos os rótulos sendo formado pela letra inicial do rótulo e por um índice numérico progressivo. Mais precisamente, quando múltiplos rótulos de uma mesma área detalhada apresentam a mesma letra inicial, uma numeração progressiva é adotada. Essa numeração progressiva não precisa corresponder à ordenação alfabética, mas nesta versão da Cine Brasil 2018 a adoção da ordem alfabética facilita a localização dos rótulos (UFRN, 2018).

Para os cursos interdisciplinares, definidos como aqueles que combinam conteúdos temáticos de diversas áreas detalhadas de formação (e até mesmo áreas específicas ou área gerais), nas quais nenhuma delas por si só predominem, foi incluída nas áreas gerais de 01 a 10 uma área específica, cujo título seguiu o padrão de nomenclatura Programas interdisciplinares abrangendo [área geral] e sua respectiva e única área detalhada, de mesma nomenclatura (UFRN, 2018).

Para a codificação desses níveis de classificação, utilizou-se o algarismo “8”. Assim, tem-se o código XX8 para o nível área específica e o código XX88 para o nível área detalhada. Assim, todos os estudos interdisciplinares sem um tema dominante serão identificados separadamente e, pelo menos, a área geral principal do programa será conhecida (UNESCO; INSTITUTE FOR STATISTICS, 2014, p. 10; UFRN, 2018).

Enquanto isso, artes cênicas estão na codificação 0215, Música e artes cênicas:

0215A01 Artes cênicas

0215D01 Dança

0215M01 Música

0215T01 Teatro

Para Jogos Digitais, tem-se que o mesmo está inserto na área de engenharia e produção de software, distanciando-se em termos de grandes categorias das artes cênicas:

0613 Produção de software

Produção de software abrange os estudos voltados para a engenharia e a produção de soluções de software, bem como o gerenciamento desta produção. Essa área inclui os cursos de graduação e sequenciais cujo conteúdo principal incida sobre os seguintes rótulos (UFRN, 2018):

- Engenharia de software
- Jogos digitais

A seguir, são apresentadas as matrizes curriculares da maneira em que encontram descritas nos sites oficiais das respectivas instituições, com consulta realizada em janeiro de 2022.

Curso Cinema e Animação - FAAP

## ANIMAÇÃO

\*Todas as disciplinas são em Português

1º Semestre				
Código	Nome da disciplina	Quantidade aulas semanais	Carga Horária	Período
<a href="#">4AN171</a>	criação de histórias I	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN172</a>	Desenho Básico	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN173</a>	Fundamentos da Animação	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN174</a>	HISTORIA DA TECNOLOGIA E DA ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO I	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA170</a>	ANTROPOLOGIA	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA171</a>	HISTÓRIA DA ARTE I	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA172</a>	ANÁLISE DA IMAGEM I	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA173</a>	LINGUA PORTUGUESA I	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA174</a>	TEORIAS DA COMUNICAÇÃO I	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA175</a>	SOCIOLOGIA	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA176</a>	EPISTEMOLOGIA EM COMUNICAÇÃO	2	36	MATUTINO

2º Semestre				
Código	Nome da disciplina	Quantidade aulas semanais	Carga Horária	Período
<a href="#">4AN271</a>	criação de histórias II	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN272</a>	Desenho Básico Aplicado	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN273</a>	Desenho Animado I	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN274</a>	FENOMENOLOGIA DO MOVIMENTO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN275</a>	HISTORIA DA TÉCNICA E DA ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO II	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN276</a>	LIVE ACTION / ROTOSCOPIA	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA270</a>	COMUNICAÇÃO E MERCADO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA271</a>	HISTORIA DA ARTE II	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA272</a>	ANÁLISE DA IMAGEM II	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA273</a>	LINGUA PORTUGUESA II	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA274</a>	TEORIAS DA COMUNICAÇÃO II	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA276</a>	ESTUDOS CULTURAIS	2	36	MATUTINO

## 3º Semestre

Código	Nome da disciplina	Quantidade aulas semanais	Carga Horária	Período
<a href="#">4AN371</a>	CARACTERIZAÇÃO SONORA	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN372</a>	DESENHO ANIMADO II	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN373</a>	DESENHO E CRIAÇÃO DE PERSONAGENS	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN374</a>	EDIÇÃO DE IMAGEM	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN375</a>	HISTÓRIA DA TÉCNICA E DA ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO III	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN376</a>	ROTEIRO DE ANIMAÇÃO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN377</a>	ESCULTURA DE PERSONAGENS	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA371</a>	FILOSOFIA	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA372</a>	ESTÉTICA	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA375</a>	TEORIAS SOCIAIS DO BRASIL	2	36	MATUTINO

## 4º Semestre

Código	Nome da disciplina	Quantidade aulas semanais	Carga Horária	Período
<a href="#">4AN471</a>	CENOGRAFIA E ILUSTRAÇÃO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN472</a>	DESENHO ANIMADO III - COLORIZAÇÃO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN473</a>	ESCULTURA DE PERSONAGENS - RIG	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN474</a>	FOTOGRAFIA PARA ANIMAÇÃO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN475</a>	HISTÓRIA DA TÉCNICA E DA ESTÉTICA DA ANIMAÇÃO IV	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN476</a>	ROTEIRO DE ANIMAÇÃO E STORY BOARD	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN477</a>	DIREÇÃO DE ANIMAÇÃO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN478</a>	PSICOLOGIA DA ANIMAÇÃO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA470</a>	LITERATURA E DRAMATURGIA	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA472</a>	POLÍTICA CULTURA E MÍDIA	2	36	MATUTINO

5º Semestre				
Código	Nome da disciplina	Quantidade aulas semanais	Carga Horária	Período
<a href="#">4AN571</a>	STORY TELLING EM ANIMAÇÃO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN572</a>	ANIMAÇÃO 3D - MODELAGEM	4	72	MATUTINO
<a href="#">4AN573</a>	ILUSTRAÇÃO / ARTE FINAL	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN574</a>	STOP MOTION - REALIZAÇÃO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN575</a>	EFEITOS VISUAIS	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN576</a>	DESENHO CONCEITUAL	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN577</a>	HISTORIA DA TECNICA E DA ESTETICA DA ANIMAÇÃO V	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN578</a>	ANATOMIA APLICADA	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA572</a>	COMUNICAÇÃO E RELIGIÃO	2	36	MATUTINO

6º Semestre				
Código	Nome da disciplina	Quantidade aulas semanais	Carga Horária	Período
<a href="#">4AN671</a>	ANÁLISE CRÍTICA, HISTÓRICA, ESTÉTICA E TÉCNICA	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN672</a>	ANIMAÇÃO 3D - ANIMAÇÃO DE PERSONAGENS	4	72	MATUTINO
<a href="#">4AN673</a>	ANIMAÇÃO COM TÉCNICAS EXPERIMENTAIS E AUTORAIS	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN674</a>	PLANIFICAÇÃO SONORA	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN675</a>	DESIGN DE GAMES	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN676</a>	SEMINARIOS AVANÇADOS - I	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN677</a>	LABORATÓRIO DE ROTEIRO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN678</a>	COMPOSIÇÃO VISUAL	2	36	MATUTINO
<a href="#">4HA617</a>	COMPORTAMENTO CONTEMPORÂNEO	2	36	MATUTINO

A análise da grade curricular revela uma boa disposição de disciplinas que proporcionam orientação para aquisição de senso crítico e relevante capacidade de elaboração de pensamento complexo. O exame das ementas das disciplinas não demonstrou a presença de tópicos relevantes sobre atuação e/ou performance de personagens,

de artes  
Curso  
Animação

7º Semestre				
Código	Nome da disciplina	Quantidade aulas semanais	Carga Horária	Período
<a href="#">4AN773</a>	ANIMAÇÃO 3D MATERIAIS/TEXTURAS/ILUMINAÇÃO E EFEITOS	4	72	MATUTINO
<a href="#">4AN771</a>	ANIMAÇÃO AVANÇADA	4	72	MATUTINO
<a href="#">4AN772</a>	ANIMAÇÃO PARA GAMES	4	72	MATUTINO
<a href="#">4AN775</a>	MECANISMO DE FINANCIAMENTO E LICENCIAMENTO	2	36	MATUTINO
<a href="#">4AN776</a>	PRODUÇÃO EXECUTIVA DE ANIMAÇÃO/ANIMATION BIBLE	4	72	MATUTINO

tampouco  
cênicas.  
Design de

(Universidade Anhembi Morumbi)



A análise da grade curricular demonstra a ocorrência da disciplina, DIGITAL ACTING, ofertada no sexto período na modalidade online, e carga horária total de 66 horas. Esta disciplina aborda os procedimentos e as técnicas necessárias para produzir animações 3D com foco na dramaturgia, considerando princípios de interpretação, representação e feição dos personagens. Trata ainda dos processos da captação de movimentos corporais e faciais a partir de recursos tecnológicos próprios.

Vê-se que a disciplina em questão é incipiente e introduz os princípios da atuação, Curso Bacharelado Jogos Digitais (Centro Universitário Senac). A análise do restante da grade curricular não encontrou aprofundamentos. O projeto Pedagógico do curso não inclui laboratório teatral ou instalações teatrais, tampouco figurino.

## DESIGN DE JOGOS ANALÓGICOS

- Desenho e Colorização - 72h Apresenta ferramentas digitais para colorização de desenhos e imagens no âmbito da produção individual de jogos digitais assim como técnicas de desenho de observação. Fundamenta a produção de imagens colorizadas em animações e fornece subsídios para compreensão das disciplinas afins, estimulando a criatividade individual e em grupo.
- História dos Games - 36h Apresenta as descobertas arqueológicas do uso de games desde os primórdios das civilizações antigas e seu papel sociocultural até os jogos digitais contemporâneos. Apresenta a teoria e a análise do design do jogo sob a perspectiva do designer.
- Matemática para Informática - 36h Apresenta os conteúdos matemáticos, tais como o estudo da álgebra, razões, proporções e conjuntos numéricos; as técnicas matemáticas fundamentais, com a finalidade de desenvolver o pensamento computacional, modelagem e resolução de problemas na área da Informática.
- Pensamento Computacional - 72h Aborda diferentes técnicas e estratégias de resolução de problemas, tais como: abstração e decomposição, reconhecimento, representação e generalização de padrões. Apresenta problemas e suas soluções algorítmicas de forma lúdica e intuitiva, por meio de jogos ou outros recursos para desenvolver e melhorar o raciocínio lógico.
- Pesquisa, Tecnologia e Sociedade - 72h Disciplina interessantíssima, você entenderá a relação entre pesquisa, tecnologia e desenvolvimento social, aprendendo os conceitos de pesquisa, metodologias e procedimentos científicos para a produção de projetos acadêmicos que visem o uso de tecnologias, o aprimoramento do conhecimento e preparação para o mercado de trabalho.
- Roteiro I: Redação, Concepção e Criação - 72h Aborda a tradicional arte de contar histórias como parâmetro para o formato multimídia. Propicia e fomenta a leitura e a redação visando à identificação de narrativas e roteiros. Apresenta as ferramentas suporte para o desenvolvimento de roteiros e suas técnicas promovendo o exercício da capacidade criativa.

## ESTRUTURAS NARRATIVAS E STORYBOARD

- Algoritmos e Programação I - 72h Prepare-se para resolver problemas e desenvolver projetos de algoritmos! Aqui, você dá seus primeiros passos. Nesta disciplina, você aprende os fundamentos essenciais de linguagens e de todo processo de programação.
- Criação de Personagens, Cenários e Desenho de Humor - 72h Neste 1, você já aprende a criar dois dos principais elementos de uma animação, que são o personagem e cenário. E aí, empolgado? A disciplina foca no desenvolvimento de Character Design e Model Sheets, técnicas de desenho para construção de personagens e você desenvolve ainda suas habilidades criativas para composição, criação e produção de cenários.
- Ética, Cidadania e Sustentabilidade - 72h Grandes temas impactam fortemente profissionais de todas as áreas de atuação e vêm impulsionando novas formas de fazer. Você refletirá sobre eles nesta disciplina, que trata de questões contemporâneas como globalização, responsabilidade socioambiental, desigualdades, diversidade, mudanças no mundo do trabalho e outros, além de soluções para os desafios do século XXI.
- Pré-Cálculo - 72h Muitos alunos saem do Ensino Médio encarando a Matemática como um "bicho de sete cabeças". Se esse é seu caso, anime-se! Nesta disciplina, você aprofundará, de forma

prática, conhecimentos de matemática elementar, como introdução à teoria de conjuntos, funções elementares e gráficos de funções, aplicando-os na soluções de problemas de sua área.

- Roteiro II: Estruturas Narrativas e Storyboard - 72h Apresenta, discute e realiza o processo de transformação da ideia efêmera em história, aprimorando a escrita do roteiro, direcionando seu processo de criação e destacando sua importância dentro da linguagem audiovisual, possibilitando o reconhecimento das informações explícitas e implícitas e o jogo da linguagem verbal e não verbal.
- Projeto Integrador: Game de Narrativa - 72h.
- 

## GAME DE PLATAFORMA

- Algoritmos e Programação II - 72h Aqui, você avança em seu estudo sobre algoritmos, com foco em eficiência, e aprende uma das partes mais empolgantes do curso: as técnicas de programação interativa e recursiva. A disciplina aborda ainda os métodos de busca e classificação de dados em memória e o conceito e implementação de vetores e matrizes e estruturas de dados simples.
- Empreendedorismo, Inovação e Economia Criativa - 72h Você já sabe que, em qualquer área de atuação, destacam-se hoje os profissionais criativos e inovadores. Mas como desenvolver essa capacidade? É o que você aprenderá nesta disciplina, que foca ainda no desenvolvimento de suas habilidades empreendedoras não só para gerir, mas também contribuir efetivamente com o sucesso dos negócios em que atuará.
- Game Design Introdução - 72h Apresenta, discute e realiza os processos de game design aplicando mecânica de Jogos, definição de ações, restrições, objetivos, elaboração de roteiros e experiência de usuário.
- Geometria Analítica - 36h A geometria analítica estará fortemente presente em seu dia a dia profissional e você aprenderá aqui todos os conceitos envolvidos, de forma bastante prática e aplicada à sua área de atuação, estimulando seu raciocínio lógico-dedutivo e capacidade de solucionar problemas.
- Interfaces Digitais para Jogos - 36h Apresenta os conceitos de cognição e percepção do usuário; interface de sistemas: interação homem-máquina; desenvolvimento de interfaces digitais: usabilidade das interfaces em face do sistema; avaliar a usabilidade em games, com finalidade de construir games user-friendly (interações amigáveis).
- Plástica: Design, Modelagem e Materiais - 72h Você já começa este primeiro ano de curso com tudo! Aprenderá aqui as técnicas de modelagem para objetos 3D, tendo como parâmetro a produção de bonecos para animação em stop-motion e relacionando técnicas tradicionais de escultura e modelagem com as virtuais.
- Projetos Integrador: Game de Plataforma - 72h Propõe a elaboração de um game de plataforma, propiciando a experiência orientada do processo de desenvolvimento do game, utilizando uma linguagem de programação estruturada integrada a uma biblioteca gráfica, no contexto do trabalho em equipes, a fim de possibilitar a vivência de processos característicos da atuação profissional.

## CUT SCENE DE GAME

- Física para Jogos - 72h Há muita base física nos jogos digitais e a disciplina pode ser mais interessante do que você talvez imagine. Você aprenderá os princípios básicos de mecânica, elementos de modelagem e simulações físicas, ferramentas e tecnologias para uso em jogos de computador.
- Modelagem 3D - 72h Você está só começando seu curso e já tem, aqui, a oportunidade de conhecer e manipular softwares de ponta, utilizados para compor objetos 3D no ambiente digital! Aproveite tudo que irá aprender, nesta disciplina, sobre as técnicas básicas de modelagem, personagens, cenários, objetos e rigging (setup).
- Produção e Gerenciamento de Games - 72h Apresenta a teoria e a prática de produção, organização, planejamento e gerenciamento de projetos envolvendo o desenvolvimento de games. Aplica processos de desenvolvimento de jogos digitais, utilizando métodos ágeis de desenvolvimento de softwares. Aborda o trabalho em equipe, de modo a possibilitar a vivência de processos característicos da atuação profissional no mercado de trabalho.
- Programação Orientada a Objetos - 72h Com certeza, você já ouviu falar muito sobre programação orientada a objetos. É, nada mais, nada menos, que o principal paradigma de programação utilizado hoje, por se valer de códigos mais estruturados e versáteis. Aqui, você aprenderá a fundo o conceito e as principais características das técnicas utilizadas.
- Projeto Integrador: Cut Scene de um Game - 72h Propõe a produção de uma história, com uso da linguagem de animação para cut scene do jogo, considerando a física do movimento, lip-sync,

composição da postura do personagem, relação entre o corpo animal e o humano, modos de expressão de ação e reação para caracterizar personagem e a situação em que ele se encontra.

## GAME 3D

- Agentes Inteligentes para Games - 72hApresenta teoria e prática do desenvolvimento de agentes inteligentes e ambientes de atuação focado em games. Aborda representação do conhecimento: engenharia do conhecimento, lógica proposicional e de primeira ordem; resolução de problemas: algoritmos de busca, heurísticas, inferência em lógica de primeira ordem, noções de planejamento, incerteza, raciocínio probabilístico.
- Design de Animação 3D: Renderização e Finalização - 72hNo 1, você desenvolve habilidades de desenho, estuda criação em 2D e agora já está pronto para embarcar no desenvolvimento de projetos 3D. Nesta disciplina, você explora técnicas e softwares de animação em 3D, aprendendo a modelar, texturizar e renderizar, com foco na finalização e aplicação da direção de arte.
- Design de Som I - 36hAborda as diversas referências que influenciam a produção de games, por meio de atividades orientadas voltadas para as artes, televisão, cinema e cultura em geral. Visa ampliar o repertório de efeitos sonoros, assim como incentiva a análise e ampliação de repertório audiovisual e cultural, favorecendo a inovação e a criatividade, a fim de facilitar o entendimento dessa função em jogos.
- Estrutura de Dados - 72hAprofunda o conceito de tipo abstrato de dados, evidenciando aspectos de implementação, aplicações e complexidade, por meio do estudo de estruturas abstratas de dados encadeadas: lista ligada, árvores binárias, de busca, balanceadas, multicaminhos e grafos. Apresenta algoritmos clássicos implementados com a utilização de estruturas abstratas de dados e reforça o estudo da eficiência assintótica de algoritmos.
- Game Design Animação I - 36hPropicia o exercício teórico-prático dos conceitos básicos de animação; a aplicação dos fundamentos de animação compostos pelo conceito de timing e spacing e pelo estabelecimento da relação entre eles para a movimentação de um objeto em cena. Explora e desenvolve os conceitos de keyframe, chave de animação, ficha de animação, intervalos, clean-up, stretch, squash, antecipação, acting, timing, linha de ação, massa, dinâmica, ação e reação.
- Projeto Integrador: Game 3D - 72hPropõe a elaboração de jogo digital, com foco no design tridimensional, utilizando programação baseada em componentes, que possibilita a vivência de todas as etapas de produção de um jogo: roteiro, direção de arte, direção de animação, game design, level design, coordenação de produção, áudio, viabilidade de produção e veiculação a ser utilizada.

## GAME MULTIPLAYER

- Design de Som II - 36hExercita a sincronia de som e imagem em mídia digital e apresenta os softwares, codecs e plug-ins, a fim de conhecer técnicas de mixagem sonora. Estuda a utilização de efeitos sonoros, sincronização, decupagem sonora, narração, dublagem e atuação, de modo a habilitar o futuro profissional para um diálogo eficiente com a produção de áudio.
- Game Design Animação II - 36hApresenta as técnicas avançadas de animação, aplicando o conceito de timing à narrativa e às emoções. Promove a busca dos traços que caracterizam um personagem e a situação em que ele se encontra, com a busca de emoções mais sutis, que representem dilemas psicológicos. Propicia a aplicação dos conceitos trabalhados em histórias feitas na linguagem de animação.
- Game Design Level - 72hApresenta o processo de criação de diferentes tipos de jogos. Aborda os conceitos de level design para criação de cenários, funcionais focando na diversão, desafios e interações com a jogabilidade.
- Inteligência Artificial - 72hO mercado de jogos digitais vem apostando na inteligência artificial para criar cenários e movimentações mais realistas e dinâmicas mais instigantes. Para preparar você para desenvolver projetos impressionantes, a disciplina apresenta os conceitos básicos de Inteligência Artificial (AI), agentes, máquinas de estados finitos e problemas clássicos como pathfinding e flocking.
- Projeto Integrador: Game Multiplayer - 72hPropõe a elaboração de um game de serviços on-line, propiciando a experimentação orientada do processo de desenvolvimento de jogos digitais multijogador, utilizando recursos de jogos em rede local e on-line, no contexto do trabalho em equipes. Apresenta exemplos de aplicações cliente/servidor. Aborda características de desenvolvimento de aplicações sobre a conexão (TCP) e sem conexão (UDP) e voltado para voz sobre IP (SCTP).
- Games em Sistemas Distribuídos - 72h.

## PRODUZIR UM GAME

- Banco de Dados para Games - 36h Aborda os aspectos básicos de bancos de dados, tais como: linguagem de acesso a sistemas de banco de dados relacionais; linguagem de definição e manipulação de dados; e estudo de técnicas aplicadas a games para análise de dados.
- Computação Gráfica - 72h Você que é louco pela parte gráfica dos jogos, vai adorar essa disciplina. Aqui, você exercita a criação de aplicações gráficas por meio de bibliotecas de programação 3D, aprendendo os conceitos fundamentais da computação gráfica e da modelagem 3D aos algoritmos matriciais.
- Direção de Arte - 36h Já se imaginou trabalhando como diretor de arte, coordenando todos os elementos visuais de uma produção audiovisual? Aqui, você entenderá os conceitos de cenografia, materiais (cores e texturas), figurinos, efeitos cenográficos e maquiagem, que fazem parte do universo da direção de arte na narrativa audiovisual ficcional.
- Programação Multiplataforma - 72h Apresenta as técnicas para o desenvolvimento de games na web, dispositivos móveis e o desenvolvimento das interfaces de usuário dinâmicas usando as linguagens HTML, CSS e Javascript. Aborda conceitos, fundamentos e ferramentas de projetos em sistemas móveis e para web, comparando modelos tradicionais, tipos de arquitetura, algoritmos básicos.
- Trabalho de Conclusão de Curso I - 72h Fôlego para esta etapa semifinal! Agora é hora de reunir tudo que aprendeu durante o curso e desenvolver a fundo uma pesquisa, para debater sobre um tema que o toque ou elaborar um projeto real que contribua para a formação de conhecimento na área e que seja significativo para o início de sua jornada profissional. E você não está sozinho nessa! Contará com um professor preparado e dedicado para que você possa dar o melhor de si!

Não há qualquer menção à atuação/performance de personagens no curso em questão, seja na grade curricular, no projeto pedagógico e nas diretrizes curriculares previstas para o curso.

# Bacharelado Jogos Digitais (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo PUC/SP)

Atualizado em: 23/1/2022

## Currículo - 2020



### Currículo - 2020

Sem.	Disciplinas	CH
1	ELETRÔNICA DIGITAL GAMIFICADA	72
	ESTUDOS ORIENTADOS LUDOLÓGICOS	18
	INTRODUÇÃO AO PENSAMENTO TEOLÓGICO	54
	PROJETO LÚDICO	216
	PROJETO LÚDICO - ESTÚDIO	72
	PROJETO LÚDICO - SUSTENTAÇÃO TEÓRICA	72
	PROJETO LÚDICO - TUTORIA DE PROJETOS	72
2	ESTUDOS ORIENTADOS 2D	18
	MATEMÁTICA DISCRETA E ÁLGEBRA LINEAR	72
	PROJETOS JOGOS 2D	216
	PROJETOS JOGOS 2D - ESTÚDIO	72
	PROJETOS JOGOS 2D - SUSTENTAÇÃO TEÓRICA	72
	PROJETOS JOGOS 2D - TUTORIA DE PROJETOS	72
	TEOLOGIA EM DIÁLOGO COM AS TECNOCIÊNCIAS	54
3	CONSTRUÇÃO DE MUNDOS DIGITAIS E ROTEIRO	72
	ESTUDOS ORIENTADOS LEVEL DESIGN	72
	PROJETO JOGABILIDADE	216
	PROJETO JOGABILIDADE - ESTÚDIO	72
	PROJETO JOGABILIDADE - SUSTENTAÇÃO TEÓRICA	72
PROJETO JOGABILIDADE - TUTORIA DE PROJETOS	72	
4	CULTURA E CIDADANIA	36
	ESTUDOS ORIENTADOS 3D	72
	HISTÓRIA DA ARTE E DESIGN	36
	PROJETO JOGOS 3D	216
	PROJETO JOGOS 3D - ESTÚDIO	72
	PROJETO JOGOS 3D - SUSTENTAÇÃO TEÓRICA	72
PROJETO JOGOS 3D - TUTORIA DE PROJETOS	72	

Currículo - 2020		
Sem.	Disciplinas	CH
	COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA	36
	ESTUDOS ORIENTADOS AVANÇADOS	36
	MARKETING E-COMMERCE E MONETIZAÇÃO	72
	OPTATIVA I	72
5	PROJETO MOBILE	72
	PROJETO MOBILE - SUSTENTAÇÃO TEÓRICA	36
	PROJETO MOBILE - TUTORIA DE PROJETOS	36
	PROJETO PERSONAGENS	72
	PROJETO PERSONAGENS - SUSTENTAÇÃO TEÓRICA	36
	PROJETO PERSONAGENS - TUTORIA DE PROJETOS	36
	ESTUDOS ORIENTADOS PROJETOS	36
	OPTATIVAS II	72
	PROGRAMAÇÃO DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	36
	PROGRAMAÇÃO SHADERS	36
	PROJETO CINEMATIC	72
	PROJETO CINEMATIC - ESTÚDIO	36
6	PROJETO CINEMATIC - SUSTENTAÇÃO TEÓRICA	18
	PROJETO CINEMATIC - TUTORIA DE PROJETOS	18
	PROJETO JOGOS EM REDE	72
	PROJETO JOGOS EM REDE - ESTÚDIO	36
	PROJETO JOGOS EM REDE - SUSTENTAÇÃO TEÓRICA	18
	PROJETO JOGOS EM REDE - TUTORIA DE PROJETOS	18
	UX PARA GAMES	36
	CARREIRAS, EMPREENDEDORISMO E INDÚSTRIA DE JOGOS	72
	ESTUDOS ORIENTADOS IMERSIVOS	72
	GAME ÁUDIO: TRILHAS E MÚSICA	72
7	PROJETO IMERSÃO	72
	PROJETO IMERSÃO - ESTÚDIO	36
	PROJETO IMERSÃO - SUSTENTAÇÃO TEÓRICA	36
	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO I	72
	BETA TESTING	72
	CONTROLE DE QUALIDADE	72
	ESTUDOS ORIENTADOS PRODUTO	72
8	PROJETO PRODUTO	72
	PROJETO PRODUTO - ESTÚDIO	36
	PROJETO PRODUTO - SUSTENTAÇÃO TEÓRICA	36
	TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO II	72

Neste curso também não foi observada oferta de disciplinas ou tópicos referentes à atuação/performance de personagens, também não estão previstos materiais ou laboratórios específicos para práticas cênicas.

Por serem cursos de recente implementação no Brasil, um quadro comparativo pode ser interessante para embasar a argumentação para a entrada de cursos de atuação/interpretação de personagens nas graduações apresentadas.

Há quem defenda uma aproximação da animação brasileira com a canadense, assim, Schneider et al. (2017b):

O National Film Board of Canada (NFB) caracteriza-se como uma instituição de referência mundial para o cinema de animação. Fundado em 1939, já foi responsável por criar mais de 13.000 produções, ganhando cerca de 5.000 prêmios, incluindo 12 Oscars, e é conhecido mundialmente como um grande laboratório cultural para a inovação. Na década de 1970, um acordo de cooperação técnica e cultural entre o Brasil e o Canadá originou diversas parcerias. Uma delas ocorreu durante os anos de 1980, no âmbito do cinema de animação, por meio de intercâmbios entre animadores brasileiros e canadenses. Através de ação conjunta entre a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e a Empresa Brasileira de Filmes (EMBRAFILME), três brasileiros puderam realizar estágio no NFB. Nas palavras de James Domville, executivo do NFB, “[...]”

uma das produções, realizada por Marcos Magalhães, e finalizada durante o período em que ele esteve conosco, foi muito elogiada por nossos cineastas.” Domville está citando o curta-metragem “Animando”, de Marcos Magalhães, cineasta da animação com papel fundamental nos fatos que ocorreram após o seu retorno para o Brasil. Coube a ele a função de identificar, em território nacional, pessoas que já trabalhavam de certa forma com animação. A finalidade era constituir a turma inicial do primeiro núcleo de animação do Brasil, cujo enfoque estava na expansão por formação profissional para diversas regiões, iniciando por Fortaleza, Porto Alegre, Minas Gerais e Rio de Janeiro. Todo este contexto foi possível mediante uma maior aproximação entre a EMBRAFILME e o NFB, que resultou na criação do Centro Técnico Audiovisual (CTAv), como sede do núcleo de animação que contou com grande parte dos equipamentos e os primeiros professores cedidos pelo Canadá. Desde o seu princípio, o CTAv tem atribuições estatutárias direcionadas para a evolução da produção cinematográfica.

Deste modo, serão consideradas as ementas de cursos de escolas de animação canadenses, para exposição da identificação de conteúdo sobre atuação, interpretação de personagens nos currículos.

#### Escola Vanarts

O primeiro semestre na escola inicia com os princípios da animação:

Força de Iniciação, Caminho de Ação, Liderar/Seguir, Tempo/Espaçamento, Física e Mecânica do Corpo. A estética de uma tomada, a psicologia da linha, forma, composição, iluminação e cor são abordadas em História/Linguagem Visual. O Desenho da Vida é essencial para todos os estudantes de animação, pois fortes habilidades de desenho criam confiança e todos os animadores se beneficiam do desenho estrutural simplificado para planejar a animação. Os animadores 3D aprendem os Fundamentos do Maya na interface de animação, preferências e gerenciamento de arquivos, e a modelagem básica é introduzida para criar adereços e ambientes. O Photoshop é introduzido para dar suporte a atribuições, apresentações e texturização, e a História da Animação é oferecida para uma visão detalhada de como a forma de arte evoluiu.

O segundo semestre, com o Termo 2, avança no estudo da animação através da mecânica corporal mais detalhada e introduz atuação, consciência do personagem, pensamento e lidar com o ambiente para fortalecer a credibilidade do conteúdo:

História/Linguagem Visual avança para lidar com a psicologia da imagem cinematográfica, atuação e estrutura da história, enquanto as tarefas de storyboard preparam você para tarefas do 3º trimestre e projetos de demonstração do 4º período. O Desenho da Vida continua, avançando na consciência da construção do corpo e na pose dinâmica. Na aula de Maya, a modelagem orgânica é ensinada usando modelos de personagens existentes, construindo roupas, cabelos e adereços que apoiarão seus esforços de contar histórias por meio da animação de personagens.

No Termo 3, ou terceiro semestre, a Atuação e Performance é o foco das atribuições de animação do terceiro período:

O curso lança um olhar inovador sobre o papel do “animador como ator”. Você observará os alunos do nosso Departamento de Atuação, estudando sua linguagem corporal, tempo e interação. Diálogo, efeitos sonoros e música são introduzidos. Em Story/Visual Language, você desenvolverá, criará storyboards e criará recursos para seu projeto de demonstração do 4º período. Os workshops no Adobe Premiere preparam você para criar, editar e adicionar áudio a bobinas de história e projetos finais. O Desenho da Vida avança a consciência da construção do corpo e a pose dinâmica. A aplicação de técnicas aprendidas em Maya 1 e 2 auxiliam na construção de cenários e ativos de personagens para o projeto de contos.

O quarto semestre, ou Termo 4 aprimora as habilidades de Animação de Personagem ao criar seu carretel de demonstração de Animação de Personagem:

Opção de concluir um curta-metragem, conforme projetado e a história abordada no terceiro período, ou concluir uma sequência de tarefas para fortalecer suas habilidades como animador de personagens. As aulas de harmonia apresentam componentes de software específicos para o seu projeto de filme. A iluminação e a renderização são ensinadas no curso do Maya para ajudar a aprimorar a apresentação visual do seu projeto de carretel de demonstração, além de aprimorar o visual em tarefas de animação anteriores. O Life Drawing avança a consciência de construção corporal e poses dinâmicas para ajudar a fortalecer suas poses de animação. Você também explora a expressão artística através de linhas e proporções.

Além disso, a escola oferece um curso à parte, denominado Introdução à atuação:

Projetado para pessoas com pouca ou nenhuma experiência anterior em atuação, este curso de 10 semanas apresenta os principais elementos do processo de atuação em um ambiente amigável e de apoio. Os alunos exploram seu lado lúdico dando vida aos personagens dos roteiros. Imaginação, interpretação de roteiro, improvisação, voz, movimento e exercícios de atuação são todos usados. Monólogos e cenas de peças e roteiros modernos são atribuídos.

Escola VANAS

A Vancouver Animation School se dedica a educar aspirantes a artistas nas diversas disciplinas que formam as indústrias de Animação, Efeitos Visuais e Videogames.

- Termo 1: Fundamentos da animação
- Termo 2: Locomoção
- Termo 3: Atuação
- Termo 4: Projeto Final

Preparação de Desenho e Princípios de Animação:

Este curso apresenta aos alunos os princípios fundamentais da animação 3D. Vários aspectos e funcionalidades do software 3D ‘Autodesk Maya’ são apresentados. Fluxos de trabalho e métodos de animação adequados são usados para aprender os 12 princípios da animação. Os exercícios de animação começam com movimentos básicos e evoluem para ações e atuações complexas. Duração: 3 meses

### Mecânica Corporal e Locomoção:

Este curso fornece uma introdução à mecânica do corpo. O foco do curso é aprender a física, locomoção e cinemática de um corpo em movimento, para usar como base para criar performances animadas críveis. Os alunos aprendem os princípios mecânicos de cada parte do corpo, a fim de movê-los corretamente. Atuação para animação é introduzida. As tarefas de animação começam com caminhadas básicas e evoluem para versões avançadas de ciclos de caminhada bípedes e quadrúpedes. Duração: 3 meses

### Introdução à atuação:

Este curso apresenta aos alunos a Atuação para Animação. Começando com o estudo da atuação da pantomima (não verbal), os alunos estudarão a linguagem corporal, que incorpora gestos, posturas, movimentos oculares e piscar. As tarefas finais de animação incluirão diálogos, exigindo o estudo do desempenho facial, incluindo as formas da boca, os dentes e as posições da língua para retratar os fonemas. Dar vida a um personagem animado e obter um desempenho crível é o objetivo final. Duração: 3 meses

### Sequência animada:

Este curso é uma continuação de técnicas aprofundadas de estudos de Atuação para Animação. Os alunos passarão por uma série de marcos para completar uma sequência animada, que inclui a atuação de dois personagens animados por computador. Tais marcos abrangem a escrita da história, storyboard, criação de animatics 2D/3D, filmagem de referência de ação ao vivo e edição de vídeo e som. Este termo final avança a compreensão e a capacidade dos alunos de contar histórias, entretenimento, atuação e habilidades de animação. Duração: 3 meses

### Atuação avançada:

Este curso é uma continuação de técnicas aprofundadas de estudos de Atuação para Animação. Os alunos passarão por uma série de marcos para completar uma sequência animada, que inclui a atuação de dois personagens animados por computador. Tais marcos abrangem a escrita da história, storyboard, criação de animatics 2D/3D, filmagem de referência de ação ao vivo e edição de vídeo e som. Este termo final avança a compreensão e a capacidade dos alunos de contar histórias, entretenimento, atuação e habilidades de animação. Duração: 3 meses

### Acting for film and television (curso ofertado à parte pela escola):

Juntamente com a descoberta de que os alunos são a parte mais importante de cada personagem que interpretam, esta classe se concentra na construção de autoconsciência por meio de exercícios de confiança e brincadeira. Os instrutores enfatizam a honestidade ao se envolver e se comprometer com os outros. Os alunos descobrem a diferença que a análise de texto completa faz em seu trabalho e também participam de exercícios de improvisação e parceria. Eles exploram as habilidades e ferramentas básicas de atuação, aprendem o vocabulário do ator e começam a assumir a responsabilidade por seu próprio crescimento criativo.

### Objetivo no Desempenho

Os alunos aprendem que a autenticidade na busca dos objetivos da cena é a chave para o sucesso ao atuar para a câmera. O relaxamento e a espontaneidade do corpo e da voz são tão essenciais para um set de filmagem quanto qualquer exigência técnica. Os alunos têm a oportunidade de aprimorar essas habilidades por meio de improvisação e exercícios filmados que são revistos em sala de aula. Eles também praticam as demandas técnicas de um set de filmagem profissional e recebem treinamento prático com equipamentos, bem como segurança, protocolo e etiqueta do set. As improvisações na câmera também complementam e melhoram as habilidades de análise de texto dos alunos. Este curso culmina com uma transição para teleplays explorando a filmagem clássica com uma única câmera e a relação do ator com a câmera.

### Estudos de desempenho:

Grande atuação envolve a avaliação bem sucedida de dinâmica e finesse no desempenho. O ofício de um ator começa e é sustentado por ser um membro do público engajado. Você aprenderá a apreciar, dissecar, avaliar e discutir o trabalho de atores e cineastas no topo de seu campo. Você participará de exposições em grupo e discussão de uma seleção de clássicos de cinema e televisão com curadoria especial, esquisitices e arte, e se preparará para cada sessão pesquisando elementos de cada filme e/ou atuação; preparando-se para a discussão apaixonada após cada visualização. O primeiro período começa a cultivar sua consciência para que você possa ver as linhas diretas que são extraídas da atuação que estudamos na tela e seus próprios estudos diários como ator, desafiando você como estudante a se tornar tão grande quanto os artistas que você admira.

### Movimento 1: Seu Corpo

Uma maior consciência é necessária para desenvolver o corpo do ator. Com base nas metodologias de treinamento de atores norte-americanos, europeus e asiáticos, os alunos exploram exercícios de movimento, improvisação, jogos e técnicas. Utilizando um espírito de descoberta e abertura, eles aprendem a habitar seus corpos mais plenamente. Isso ocorre trabalhando profundamente com exercícios de alinhamento, respiração, liberação e neutros. Uma vez expostos a uma variedade de movimentos para o ator, os alunos interagem, brincam e exploram o movimento uníssono – desenvolvendo sensibilidade à energia do grupo usando visão periférica e escuta. O curso ajuda os alunos a desenvolver acuidade rítmica, senso de tempo e coordenação.

### Discurso: O básico

Os alunos se envolvem com os conceitos básicos de fala e fonação; os movimentos mecânicos necessários para a criação do som. Eles exploram anatomia, vogais, consoantes, palavras operativas e aprendem os símbolos do Alfabeto Fonético Internacional. Além de praticar articulação, energia e suporte para som, eles também aprendem a muscularidade da palavra falada e o poder da linguagem. Os alunos ganham a capacidade de identificar os principais componentes da fala e do som, articulando livremente uma peça de poesia ao final do curso.

### Voz: Respiração, Corpo, Voz:

O instrumento de cada aluno consiste em sua respiração, corpo, voz; juntamente com sua imaginação, impulso, expressão e alma. Para conseguir ser expressivo e presente como ator, o aluno precisa estar em uma relação saudável e excitante consigo mesmo, principalmente com a voz. A voz de um aluno pode ser caracterizada como o músculo de sua alma. Este curso é o

primeiro passo na jornada dos alunos para desenvolver a coragem e a confiança necessárias para arriscar explorar um novo relacionamento com seus instrumentos, para apoiar a autodescoberta e ir além dos hábitos físicos e vocais existentes, padrões, crenças preconcebidas e medos que podem impedi-los de atingir metas de atuação nesta indústria.

### Improvisação: Caráter e Espontaneidade:

A improvisação é a única arte cênica em que cada aluno é totalmente responsável por todos os aspectos de seu trabalho. Aqueles que podem improvisar bem são os atores mais valorizados em qualquer set porque completam cada tomada, independentemente de acidentes e erros. O ator improvisador faz descobertas pelas quais o ator não improvisador pode lutar. Por meio de uma série de exercícios, realizados em duplas e grupos, os alunos exploram os blocos de construção do personagem, além de ações e reações complementares. Eles aprendem como usar a pontuação física para criar uma performance interessante, como compartilhar o foco com outros atores dinamicamente em uma cena e como jogar com as regras culturais de comportamento social e expectativas para gerar comédia. Através da prática, cada aluno desenvolve uma maior consciência de seus parceiros de cena, as circunstâncias de uma cena e a capacidade de gerar risadas sem esforço.

### Laboratório de Ensaio 1

O Laboratório de Ensaios é um momento orientado para a preparação autodirigida, bem como para os ensaios. Ele é projetado para encorajar e exercitar o trabalho automotivado que um ator deve buscar: como se preparar para uma audição, uma cena, uma aula ou um show. A disciplina e o foco de cada aluno como ator se desenvolvem através da prática enquanto trabalham em projetos, roteiros e audições que precisam ser preparados e ensaiados para a aula. Enquanto alguns desses trabalhos acontecem individualmente ou em grupos, os alunos se reúnem em um ambiente de “sala de casa” no início de cada Laboratório de Ensaio e assinam a planilha com o trabalho explorado no laboratório.

### Descrições do Curso do 2º Período

#### Atuação: Estudo de Cena

Os alunos descobrem como colocar em prática as habilidades e ferramentas básicas do ator, criando uma cena dinâmica e poderosa para apresentação. Eles usam as habilidades adquiridas no período anterior para se aprofundar na criação de um personagem honesto e autêntico. Este curso destaca como os alunos podem se expressar com confiança e servir suas histórias com sinceridade. Eles assumem a responsabilidade por seu próprio crescimento criativo e começam a seguir o impulso de descobrir surpresas na honestidade e na parceria engajada. Por meio de improvisação, exercícios de atuação, pesquisas e técnicas de ensaio, os alunos preparam e apresentam uma cena para avaliação ao final do curso. Atuar para um público maior no final do semestre oferece uma oportunidade de experimentar o que um público ao vivo faz com o processo de atuação.

#### Movimento: Exploração

Este curso ilustra o potencial da comunicação física e a consciência aumentada necessária para desenvolver o corpo de um ator ressonante e responsivo. Expandindo o trabalho que os alunos dedicaram ao movimento, eles exploram o uso do ritmo na criação de personagens e na análise de cenas. O foco está na

consciência espacial, investigando a miríade de usos do espaço e seu impacto no corpo e nas relações. Cada aluno aprende uma variedade de maneiras de adaptar sua fisicalidade e criar personagens que os preparam para uma variedade de papéis no palco e na tela.

## Voz: Som

Os alunos continuam a investigar o corpo como instrumento, aprofundando seu trabalho na voz e na fala. Eles têm a oportunidade de começar a juntar os blocos de construção da voz e aplicar esse conhecimento a um texto rico e baseado em imagens. Respiração, alcance, poder, posicionamento, apoio, linguagem, níveis de energia, aterramento, imaginação e narrativa se unem para ajudar os alunos a entender as capacidades e possibilidades que estão dentro de sua própria voz e como ela se relaciona ao seu trabalho como ator.

## A Voz Incorporada: Som em Canção

Através da respiração, corpo, voz e imaginação de cada aluno, eles dão vida a histórias íntimas, descobrindo como se sentir em casa em seu instrumento. Os alunos aprendem a se envolver, estar presentes em suas sensações, emoções, sons e respiração – tudo incorporado na unidade de quem eles são como intérpretes. Eles experimentam a liberdade de estender seu som ao canto e começam a contar histórias maiores que incluem música (pianista), trabalho em conjunto (música em grupo) e os requisitos técnicos e fundamentos de atuação necessários para se apresentar.

## Fala: Sotaques e Dialeto

O poder de um ator para transformar sua voz é uma ferramenta poderosa para criar personagens. Os alunos descobrem como alterar sua nacionalidade, idade, cultura, tamanho, status, período, gênero e até mesmo sua espécie. Este curso ensina uma abordagem prática e física para falar com sotaque e nutre uma voz flexível e um amplo alcance. Por meio da prática orientada por instrutor, os alunos desenvolvem o som americano não regional moderno que é o padrão para a indústria de cinema e televisão, enquanto também exploram variações regionais em todo o mundo. Ao alterar o foco do tom e os músculos faciais, eles descobrem o sotaque certo para cada personagem e aprendem como os sotaques se desenvolvem e por que os temos. A capacidade de identificar e falar consistentemente com sotaque cresce junto com a compreensão de cada aluno de como nossa voz nos identifica.

## Câmera: Televisão

Este curso permite que os alunos naveguem pelas demandas técnicas de atuar em um set de filmagem enquanto se baseiam nos fundamentos da atuação para bloquear, ensaiar e filmar cenas de televisão de alto risco. A autoconfiança é essencial para sobreviver aos rigores de atuar em um set de filmagem profissional, e essa experiência prática busca desmistificar o ambiente no set, dando aos alunos a oportunidade de cumprir os papéis de várias posições da equipe enquanto filmam e atuam na polícia procedimentos e dramas médicos. Os alunos são desafiados a executar "conversas técnicas" policiais e médicas de forma convincente, ao mesmo tempo em que lidam com bloqueio multimarcado, continuidade e uma variedade de configurações de câmera e estilos de filmagem, como mestre/cobertura e mestre em movimento.

## Audição: Conhecendo a Sala

Conseguir um emprego no cinema e na TV começa com uma compreensão clara da sala de audição e das expectativas e padrões de uma audição profissional na câmera. A base de cada aluno é construída sobre a compreensão do papel do diretor de elenco, o protocolo típico e os principais componentes de uma audição. Os alunos exploram as demandas técnicas e criativas de uma audição usando lados de comerciais, filmes e TV que são filmados e revisados em sala de aula. A preparação, o desempenho e a execução técnica durante uma audição são enfatizados, além de começar a aprender a fazer ajustes no momento. A importância dos objetivos do personagem, da escuta e da parceria eficaz com o leitor também são exploradas à medida que a aula se intensifica com material maior e mais desafiador.

## Estudos de desempenho 2

Grande atuação envolve a avaliação bem sucedida de dinâmica e finesse no desempenho. O ofício de um ator começa e é sustentado por ser um membro do público engajado. Você aprenderá a apreciar, dissecar, avaliar e discutir o trabalho de atores e cineastas no topo de seu campo. Você participará de exposições em grupo e discutirá uma seleção de clássicos de cinema e televisão com curadoria especial, esquisitices e arte, e se preparará para cada sessão pesquisando elementos de cada filme e/ou atuação; preparando-se para a discussão apaixonada. Com base em sua experiência no primeiro e segundo período, no final do curso, você escreverá um ensaio comparando e contrastando o trabalho de dois atores de sua escolha. Linhas diretas serão traçadas a partir da atuação que estudamos na tela e seus próprios estudos diários como ator, desafiando você como estudante a se tornar tão grande quanto os artistas que você admira.

## Descrições do Curso do 3º Período

### Atuação: escrevendo sua história

Neste curso, os alunos mergulham na verdade do ator para descobrir conexões pessoais profundas entre si e como se relacionam com o texto. Através de uma série de meditações silenciosas e guiadas, exercícios sensoriais e de visualização e sessões intensivas de escrita, os alunos criam um monólogo pessoal usando histórias autênticas e verdadeiras de suas vidas. Isso desperta a compreensão de como cada história de vida informa diretamente a atuação de um ator, permitindo-lhes trazer a verdade para o trabalho no palco e na tela.

### Atuação: expanda seu alcance

Você precisa abordar um papel de ator com confiança, curiosidade e precisão. Através de vários exercícios de atuação, você perceberá como habitualmente limita seu alcance de expressão. Você será desafiado a se expressar fora de sua "zona de conforto" e deixar de lado as escolhas de atuação que resultam em performances seguras, monótonas e sem vida. Você começará a expandir suas escolhas de atuação descobrindo seu próprio potencial inerente para explorar as infinitas possibilidades de expressão autêntica disponíveis para você. Ao praticar essa abordagem de mente aberta para seus papéis de atuação, você ganhará mais certeza, será menos hesitante e se sentirá livre para experimentar um maior senso de admiração infantil!

Você também terá a oportunidade de desenvolver ainda mais suas habilidades de análise de texto usando uma cena de uma peça que inspira você e um parceiro de cena. Juntos, você começará a dar forma tangível e emocionalmente carregada às circunstâncias dadas descobertas na peça, preparando uma base sólida para mergulhar no Estudo de Cena no período.

### Improvisação: Jogo de Cinema

As raízes da comédia estão na criação de um personagem crível com uma perspectiva inflexível e em interpretar as expectativas da cena mais do que os objetivos. Os alunos aprofundam sua compreensão do personagem cômico e da reação cômica ao inesperado através da prática, desenvolvendo uma maior consciência de seu(s) parceiro(s) de cena e uma compreensão das diferenças entre determinadas circunstâncias e seu personagem. Este curso também desafia os alunos a gerar comédia sem esforço, concentrando-se em parte na observação despercebida que auxilia o estudo eficaz do personagem. Todas essas habilidades são aplicáveis no set e são testadas por escrito com um conjunto para criar um cenário para um filme.

### Movimento: Máscara Atrás e Além

Como o ator de hoje pode trazer uma expressão completa ao seu instrumento físico e capturar a atenção do público apenas com sua presença?

Com uma exploração da máscara e além, você aprenderá a fazer escolhas físicas ousadas, bem como a se conscientizar do impacto das sutilezas físicas. Isso ampliará seu leque de escolhas físicas e começará a liberar seu instrumento físico intuitivo e criativo. O ator de hoje deve trazer seu eu físico profundamente conectado a cada papel - mesmo em close. Muitos papéis de filmes contemporâneos exigem o uso de próteses, maquiagem extrema ou Mocap, mas o corpo do ator é o contador de histórias.

Você explorará o estudo de personagem animal, máscara neutra, máscara de personagem completa, meia máscara e será apresentado à prática física de Grotowski e plásticos para melhorar a expressão física, bem como a importante ferramenta de construção de presença do palhaço bebê. Do herói dos quadrinhos na tela ao profundo trabalho de desenvolvimento sutil do personagem, o antigo ofício da máscara prepara o ator moderno para enfrentar todos os desafios.

### Voz: Respiração, Presença, Idioma

Você experimentará como corpo, respiração e trabalho de voz práticos podem melhorar sua conexão emocional com o roteiro e seu(s) parceiro(s) de cena e ajudá-lo a estar totalmente presente em cada momento de atuação. Além disso, você começará a descobrir técnicas para tornar a linguagem do seu personagem organicamente sua. Além disso, você desenvolverá sua voz e fala para aumentar a clareza e a confiança em sua comunicação falada.

### Câmera: longa-metragem e edição

Continuidade, linha dos olhos, marcas de rebatidas e parcerias são o foco deste curso. Os alunos também desenvolvem uma consciência do processo de edição que pode mudar e melhorar suas performances e percepção do que é ser experiente em câmeras. Eles ocupam várias posições de equipe e lidam com equipamentos de filmagem para produzir várias cenas. Após a conclusão da filmagem, eles auxiliam na edição dos projetos e, eventualmente, visualizam todas as cenas editadas em um cinema na tela grande.

### Audição: Explorando a Televisão

Dominar as demandas complexas de uma televisão de médio porte e uma audição comercial pode levar a uma carreira estável e potencialmente lucrativa. Com base nas lições aprendidas em cursos anteriores, os alunos saem desta aula com uma melhor compreensão das expectativas da audição de televisão moderna e os gêneros típicos em que serão solicitados a trabalhar. As experiências de audição aqui os expõem às diferenças entre as diretrizes gerais da sala de audição e as regras que eles podem optar por dobrar. A prática comum de audições auto-gravadas também é introduzida e desenvolvida.

### Contar histórias através da música: integrando atuação e canto

Neste curso, os alunos desenvolvem as descobertas e habilidades de treinamento anterior em respiração, corpo e voz, passando dos fundamentos para mais liberdade e exploração do som para o canto. Isso inclui explorar o alcance da voz, linha e fluxo, conexão e parceria, bem como passar da participação em grupo para a performance individual. O foco está em desenvolver a história de alguém através de canções individuais, criando o monólogo interior que apoia e impulsiona a necessidade de se comunicar através da música. Cada aluno explora o processo de ensaio e aprende como é estar seguro o suficiente para deixar o trabalho de lado. Isso inclui fazer parceria com um acompanhante e ser treinado sobre a melhor forma de utilizar o tempo e quanto os alunos precisam se comprometer a fazer o trabalho de um ator. Abrangendo um período de aproximadamente quatro meses, este curso culmina com uma atuação no semestre seguinte.

### Estudos de Desempenho 3

Grande atuação envolve a avaliação bem sucedida de dinâmica e finesse no desempenho. O ofício de um ator começa e é sustentado por ser um membro do público engajado. Você aprenderá a apreciar, dissecar, avaliar e discutir o trabalho de atores e cineastas no topo de seu campo. Você participará de exibições em grupo e discutirá uma seleção de clássicos de cinema e televisão com curadoria especial, esquisitices e arte. O terceiro período aprofunda sua pesquisa e habilidades críticas, preparando você para a discussão apaixonada após cada exibição. Para a exibição designada, você se preparará pesquisando elementos de cada filme e/ou performance de atuação, para que possa hospedar uma apresentação aprofundada para contextualizar a performance e iniciar mais discussões com o resto do grupo. Linhas diretas serão traçadas a partir da atuação que estudamos na tela e seus próprios estudos diários como ator, desafiando você como estudante a se tornar tão grande quanto os artistas que você admira.

## Laboratório de Ensaio 3

O Laboratório de Ensaios é um momento orientado para a preparação autogerida, bem como para os ensaios. Ele é projetado para encorajar e exercitar o trabalho autogerido que um ator deve buscar: como se preparar para uma audição, uma cena, uma aula ou um show. A disciplina e o foco de cada aluno como ator se desenvolvem através da prática enquanto trabalham em projetos, roteiros e audições que precisam ser preparados e ensaiados para a aula. Enquanto alguns desses trabalhos acontecem individualmente ou em grupos, os alunos se reúnem em um ambiente de "sala de casa" no início de cada Laboratório de Ensaio e assinam a planilha com o trabalho explorado no laboratório.

### Descrições do Curso do 4º Período

#### Atuação: Experimentação e Performance

Atuar é transformar. Ter a capacidade de deixar de lado sua maneira de ver o mundo e depois se transformar em um personagem que vê o mundo de maneira diferente exige imaginação, vulnerabilidade e habilidade. Este curso encoraja você a continuar experimentando com a confiança, paixão e exatidão adquiridas em suas aulas de atuação anteriores. Você aprimorará suas habilidades de Estudo de Cena e Análise de Texto, aprofundará seu trabalho de Personagem e integrará o que você investigou em seu trabalho de cena do T3 Expand Your Range, culminando em uma performance no final do curso na frente de uma platéia ao vivo. Como ator profissional, você precisa ter a coragem de se adaptar e desenvolver uma nova perspectiva a cada papel... então experimente! Cometer erros! E pare de tentar fazer as coisas "certas!"

#### Movimento/Câmera: Habilidades Especiais e Efeitos Especiais

O sucesso futuro de cada carreira de ator depende da versatilidade técnica. A maioria das oportunidades disponíveis para os alunos em teatro, filmes, televisão e videogames exigem habilidades físicas e conceituais únicas. Neste curso, os alunos aprendem elementos de combate e luta. Extremos físicos de dor, lesões, situações fantásticas e fantasias são exploradas, além de interpretar toda a gama de personagens dramáticos - de uma pessoa comum a um super-herói, de animais a zumbis. Materiais de gêneros populares são implementados à medida que os alunos se apresentam em um estúdio de tela verde e descobrem a técnica de captura de movimento. Performance cômica e atuação para múltiplas configurações de câmera são praticadas com o ensaio e a gravação de uma cena de comédia de três câmeras simulada.

#### Voz: Integração

Os alunos exploram o vínculo dinâmico e valioso entre sua voz e atuação, enquanto também descobrem como esses dois aspectos do trabalho influenciam e informam um ao outro. Reunir esses elementos cruciais dá aos alunos uma base técnica sólida sobre a qual se apoiar à medida que avançam em seu ofício. Além disso, este curso oferece aos alunos a oportunidade de aprofundar e integrar as habilidades aprendidas em cursos anteriores de voz, dando-lhes tempo valioso para trabalhar em pé com audições e material de

cena. Eles trabalham com uma variedade de exercícios para animar e expandir a respiração, alcance, ressonância e articulação, ao mesmo tempo em que investigam a dinâmica vital da linguagem e do texto e como eles afetam a voz.

### Atuação: Monólogo de Conjunto

Este curso investiga a história pessoal de cada aluno através de um monólogo atribuído. Com a orientação e apoio de um instrutor, eles aprendem a confrontar a relação entre suas próprias experiências de vida e as do personagem que interpretam. Durante o processo de ensaio, os alunos respondem a uma série de perguntas de sondagem que ajudam a identificar as principais conexões e levar as performances para o próximo nível. Este curso também explora a memória sensorial, substituições e interpretação de papéis, culminando com uma apresentação de oficina onde os alunos realizam um monólogo de alto risco.

### Voz Incorporada: Integrando Atuação e Canto

Continuando do T3, você criará um subtexto, o monólogo interno que suporta e impulsiona sua necessidade de comunicação. Você descobrirá as imagens e impulsos viscerais necessários para sustentar uma grande jornada emocional através da música, sem desistir ou forçar a energia e os pensamentos. Usando sua letra como seu guia, bem como suas próprias circunstâncias pessoais e parceiro, você moverá “Beat by Beat” através de sua letra, escrevendo seu próprio subtexto pessoal (The Two). Você vai ensaiar até que seu subtexto seja internalizado em seu corpo, respiração, voz e emoções, e você continuará com as etapas restantes do exercício: Os Três (falar sua letra enquanto está em seu subtexto); The Four (cantando sua letra sem música, enquanto está em seu subtexto); e The Five (juntando tudo com o piano). Durante o processo de ensaio, os acompanhamentos musicais com o acompanhante e com seu instrutor lhe darão o tempo e a habilidade necessários para se conectar emocional, vocal e fisicamente a qualquer texto, história ou música – e você ganhará confiança e habilidade para apresentar seu canção para uma audiência no final deste mandato. Este trabalho desenvolve e fortalece ainda mais seu instrumento vocal para apoiar seu ofício como ator e a confiança para dizer “sim” ao desconhecido.

### Laboratório de Ensaio 4

O Laboratório de Ensaio é um momento orientado para a preparação autogerida, bem como para os ensaios. Ele é projetado para encorajar e exercitar o trabalho autogerido que um ator deve buscar: como se preparar para uma audição, uma cena, uma aula ou um show. A disciplina e o foco de cada aluno como ator se desenvolvem através da prática enquanto trabalham em projetos, roteiros e audições que precisam ser preparados e ensaiados para a aula. Enquanto alguns desses trabalhos acontecem individualmente ou em grupos, os alunos se reúnem em um ambiente de “sala de casa” no início de cada Laboratório de Ensaio e assinam a planilha com o trabalho explorado no laboratório.

### 5º Período Descrições do Curso

#### Atuação: Retorno ao Impulso

Os alunos exploram o “gênio”; a profunda relação com o verdadeiro impulso que é um elemento chave na elevação de uma performance de meras escolhas prosaicas para a grandeza exibida por nossos heróis atuantes. Os alunos são empurrados, provocados e seduzidos a ir além do reino do trabalho seguro e previsível e entrar em um lugar onde seu selo único de autenticidade permitirá que seu trabalho brilhe como honesto, distinto e divertido.

## Câmera: Projetos Finais do Filme

Os alunos assumem a responsabilidade de produzir e atuar em seu T6 Camera Final Film Project. Eles aplicam todas as habilidades de atuação que aprenderam, enquanto fazem testes, pesquisam e ensaiam seu papel. Os alunos também participam ativamente de reuniões de produção e guarda-roupa em antecipação a esses projetos. Ao final do curso, os alunos são preparados para uma intensa programação de filmagens no 6º semestre.

## Setor: dublagem 1

Neste curso fundamental, você começará a explorar uma forma de arte performática única e maravilhosa - dublagem. Você terá a oportunidade de desenvolver suas habilidades e habilidades de dublagem por meio de sessões de gravação em muitas áreas diferentes da disciplina, incluindo: uma audição, um livro de áudio, um personagem animado e um comercial de várias vozes. Através da exploração de amostras de áudio, vídeos, discussões, palestrantes convidados e, o mais importante, no treinamento de microfone, você começará a entender sua própria voz e como usá-la como dublador. A dublagem é uma área em crescimento no negócio, um lugar onde muitos novos atores encontram oportunidades de emprego.

## Audição: Explorando Filme

Preparar-se para as oportunidades de carreira em uma audição de longa-metragem significativa exige um alto nível de análise e criatividade. Os alunos enfrentam uma série de audições de filmes de cena única e multicena cada vez mais desafiadoras que se tornam cada vez mais adaptadas aos seus pontos fortes e fracos individuais. A arte da audição autogravada também é revisitada.

Voz: Poder, Intimidade e Voz Dinâmica

Aproveitando ao máximo o valioso tempo individual com os instrutores de voz, os alunos mergulham no trabalho de texto de alto risco e descobrem como apoiar o poder e a profundidade do diálogo emocionalmente expressivo. No outro extremo do espectro, e igualmente desafiador para o ator, os alunos exploram a intimidade, a sutileza e o estilo com uma variedade de textos. Entre esses dois extremos, eles descobrem como manter uma voz dinâmica e energizada em todo o seu trabalho.

## Discurso: Texto e Retórica

Os alunos descobrem como a argumentação é vital para abrir a ação de uma cena. Eles desconstruem a espinha retórica de uma cena e a colocam em ação através de um monólogo ou de uma cena. Neste curso, os alunos também

experimentam o vocabulário de diferentes personagens, como isso afeta sua fala e como eles usam a linguagem para afetar outros personagens.

## Preparação para a Indústria: O Negócio de Atuar

Os alunos preparam um plano de negócios para apoiar a transição de estudante para ator profissional e desenvolver as habilidades para navegar no setor de uma perspectiva de negócios. Instrutores e palestrantes convidados discutem tópicos como demos reels, sites online para promover, tendências do setor, headshots, currículos, agentes, diretores de elenco, bem como formular e executar um plano de marketing.

## Laboratório de Ensaio 5:

O Laboratório de Ensaios é um momento orientado para a preparação autodirigida, bem como para os ensaios. Ele é projetado para encorajar e exercitar o trabalho automotivado que um ator deve buscar: como se preparar para uma audição, uma cena, uma aula ou um show. A disciplina e o foco de cada aluno como ator se desenvolvem através da prática enquanto trabalham em projetos, roteiros e audições que precisam ser preparados e ensaiados para a aula. Enquanto alguns desses trabalhos acontecem individualmente ou em grupos, os alunos se reúnem em um ambiente de “sala de casa” no início de cada Laboratório de Ensaio e assinam a planilha com o trabalho explorado no laboratório. Descrições de cursos eletivos

## Movimento Eletivo: Habilidades de Movimento e Dança

Uma presença física dominante é um elemento necessário para o corpo do ator em constante crescimento e mudança. Com base em vários estilos de dança social e uma prática contemporânea, os alunos exploram exercícios de movimento, abordam musicalidade, coordenação e controle muscular. Eles aprendem o básico de valsa, foxtrot, salsa e a estrutura de uma dança de linha norte-americana. As habilidades de dança e o movimento culminam com uma dança social final da noite, onde os alunos podem praticar seus “movimentos”.

## Voz Incorporada: Aprimorando suas Habilidades – A Audição

Este curso integra profundamente o trabalho que os alunos têm vindo a desenvolver ao longo do ano. Indo além dos exercícios de T3/T4 e aprimorando suas habilidades como “um ator que canta”, os alunos exploram o mundo emocional e visceral das ‘palavras’ de sua música. Os alunos desenvolvem uma apreciação mais profunda do momento das palavras e da música como se aplica ao personagem e se preparam para uma audição para determinar os solos do T6 Cabaret. O acompanhamento é feito por um acompanhante e um instrutor. Através deste curso, os alunos continuam a desenvolver facilidade, confiança e confiança em si mesmos como um “ator que canta”, preparando-os para assumir histórias mais desafiadoras.

## Descrições do Curso do 6º Período

### Atuação: Naturalismo Fílmico

Nossos maiores atores de cinema são capazes de retratar personagens com tanta naturalidade que parece que estamos no filme com eles e eles não estão na frente de uma câmera. O naturalismo fílmico é uma aula de atuação pura, preparando os alunos para trabalhos futuros na frente da câmera. Trabalhando em um ambiente de ensaio profissional, os alunos pesquisam seu personagem escolhido, empregando uma variedade de modalidades para imergir sua imaginação através de uma abordagem sensorial de corpo inteiro.

### Câmera: Projeto Final do Filme

Este é um curso baseado em projetos que dá aos alunos a oportunidade de aplicar as muitas habilidades que vêm desenvolvendo em seus estudos e treinamento. Os alunos desempenham um papel em uma produção cinematográfica de nível profissional sob a direção de um cineasta experiente, trabalhando de maneira profissional em um estúdio e seguindo todos os protocolos de uma produção cinematográfica da indústria. Ao longo desta sessão de estúdio de quatro dias, os alunos se apresentam criativamente dentro da pressão e do ambiente técnico de um set de filmagem de estúdio. Este projeto de filme é totalmente pós-produzido e apresentado na tela grande na cerimônia de formatura.

### Audição: Conseguindo o Papel

A audição para estrela convidada e papéis principais no cinema e na televisão exige um alto nível de criatividade, ética de trabalho pessoal e gerenciamento de tempo. As complexas audições personalizadas de várias cenas com oportunidades de carreira são totalmente exploradas, levando à apresentação de uma peça polida para um agente local de Vancouver. Cada audição realizada será avaliada e discutida, com foco no aprimoramento das habilidades específicas necessárias para reservar a vaga e iniciar uma carreira fora do ambiente acadêmico.

### Setor: Atuação de voz avançada

Aproveitando o conhecimento e a experiência do 5º período, os alunos expandem e melhoram seu ofício e técnica de microfone, enquanto utilizam seus pontos fortes para “encontrar sua voz”. Os alunos são apresentados e praticam Pre-lay e ADR para animação. Os arquivos de som criados a partir dessas performances fornecem aos alunos o material básico para desenvolver um Demo Reel para compartilhar com potenciais Agentes, Produtores e Agentes de Casting. Os alunos descobrem o aspecto comercial da atuação de voz e como ela difere da atuação tradicional: representação, networking, materiais de autopromoção e oportunidades financeiras. Setor: rolo promocional e teste de tela. Os agentes de talentos geralmente exigem uma demonstração de habilidade de atuação antes de assinar um novo cliente. No Promo Reel, os alunos criam seus próprios rolos promocionais que serão

filmados em formato de audição/teste de tela em nosso estúdio de cinema e serão usados para se promoverem para agentes após a formatura. Os alunos obtêm uma compreensão de sua comercialização e aprimoram suas habilidades de audição.

## Preparação para a Indústria: Ator Empreendedor

Neste curso, os alunos são orientados a abordar o negócio como um empreendedor pronto para desenvolver trabalhos autocrizados ou empreendimentos artísticos em colaboração com parceiros. Os alunos começam a entender o processo de geração de “start-ups” criativas e de colocar o trabalho no mundo para ser reconhecido. Alguns dos temas que abordamos são: desenvolver um website, navegar nas redes sociais, lançar projetos, aceder a entidades financiadoras, candidatar-se a bolsas, colaborar com a indústria, promover e produzir teatro independente, também conduzir projetos de Cinema e TV.

## Câmera: Método Moderno

Para esta aula de estudo de cena na câmera, os alunos procuram material robusto e desafiador para melhorar suas habilidades de ensaio e desempenho na frente da lente. O instrutor apoia, orienta e desafia rigorosamente os alunos e suas escolhas de caráter. Alguns trabalhos estão na frente de uma câmera, em close, enquanto os alunos aplicam todas as habilidades que desenvolveram até agora. Os alunos preparam e apresentam cenas desafiadoras de filmes/TV com um parceiro de cena ao longo do período letivo

## Laboratório de Ensaio 6

À medida que os alunos entram no último ano do ano na Vancouver Film School, os laboratórios de ensaio são especificamente focados em projetos de filmes e em eventos de Audiência/Julgamento de Experiência Eletiva: Movimento, Voz Incorporada: Canção ou Shakespeare. Descrições de cursos eletivos

## Voz incorporada: experimentando o público

Os alunos consolidam sua jornada na Voz Incorporada explorando como se tornar “o ator que canta”. Trabalham com músicas que os desafiam como ator e como músico, aplicando os diferentes processos exploratórios que vivenciaram vocalmente, fisicamente e emocionalmente. Trabalhando em grupo, os alunos participam de uma música coral, desenvolvendo suas habilidades de escuta musical para criar harmonia. Com a orientação do instrutor e do acompanhante, os alunos criam um personagem e um enredo que tece histórias pessoais (músicas) em uma jornada emocional para o público.

## Discurso: Monólogo de Shakespeare

Mais de 900 centenas de filmes foram feitos das peças de Shakespeare. Isso faz de William Shakespeare o roteirista mais prolífico da história e, portanto,

um assunto adequado para estudo em uma Escola de Atuação de Cinema. Com base nas habilidades retóricas adquiridas no 5º período, os alunos aprendem como aplicar a argumentação na maneira formal do discurso shakespeariano. Eles desenvolvem uma compreensão do ritmo poético, exercem um vasto novo vocabulário elisabetano e geralmente se deleitam com as melhores palavras e as maiores apostas já escritas por um ator, para atores. Aqui está um mundo de grandes vilões, amantes, lutadores e palhaços, muitos dos mesmos arquétipos encontrados no melhor da TV e do cinema atuais.

Há, ainda, um Currículo Essencial de Atuação, apenas com disciplinas introdutórias, Descrições do Curso do 1º Período

#### Introdução à atuação:

Este curso apresenta aos alunos algumas das habilidades e ferramentas fundamentais necessárias para o desenvolvimento do processo de atuação. Eles constroem a autoconsciência, desenvolvem sua imaginação e concentração, reconhecem sua verdade emocional, aprendem o vocabulário do ator e demonstram a capacidade de serem honestos e comprometidos em sua atuação. Além disso, os alunos aprendem a se comportar como um ator profissional, pois demonstram o foco e o respeito necessários em uma aula de atuação, no palco ou no set.

#### Introdução à voz:

Os alunos encontram o conceito de “Sua Voz como Seu Instrumento”. Além disso, eles começam a desenvolver técnicas vocais básicas para atores e trabalham para desenvolver uma voz que possa ser claramente compreendida e fisicamente fundamentada no corpo, mente, imaginação e emoções. O trabalho de classe inclui respiração, alongamento, aterramento, relaxamento, ressonância, amplitude, articulação e a criação de um aquecimento físico e vocal pessoal. Particular ênfase é dada à importância da voz no ofício do ator.

#### Introdução à Análise de Texto:

Neste curso, os alunos aprendem técnicas práticas para analisar roteiros de cinema, televisão e teatro. Eles desenvolvem um processo para criar personagens usando técnicas como escolher objetivos, avaliar determinadas circunstâncias e análise de unidade. Ao demonstrar esse processo, os alunos são direcionados por meio de vários exercícios de atuação e quebra de texto. Eles aprendem como esse processo se traduz em performances informadas e verdadeiras.

#### Introdução ao Movimento

Este curso de movimento introdutório é projetado para preparar os alunos para aprender a agir. Os hábitos posturais são revelados e redirecionados para que o aluno desenvolva um uso corporal fundamentado, centrado e dinâmico. Várias técnicas físicas são introduzidas, incluindo Anatomia Experiencial, Yoga, Exercícios de Relaxamento, Movimento Criativo e Laban. Através do processo de exploração da consciência física e pessoal, os alunos desenvolvem

um corpo alinhado, expressivo e eficientemente em movimento, que responde melhor às necessidades de sua imaginação.

### Introdução à Improvisação:

Personagens, ambientes e construção de cenas são os principais fundamentos da narrativa. Os alunos têm a oportunidade de desenvolver habilidades que estimulam a autoconfiança, a espontaneidade e a imaginação para aprimorar cenas e audições.

### Introdução à câmera

Os alunos aprendem técnicas fundamentais necessárias para atuar com confiança na frente de uma câmera. Por meio de uma série de exercícios importantes, eles aprendem a fazer escolhas inteligentes de atores para vários tipos de tomadas e cenários. Eles também desenvolvem uma compreensão mais profunda, nível de respeito e apreciação pela etiqueta do set, profissionalismo e outros membros da equipe no set.

### Introdução à audição:

Todo ator precisa fazer um teste. Este curso ajuda os alunos a reunir as habilidades para fazer audições para papéis em filmes, TV e comerciais. Eles aprendem o que é uma audição, quem são os jogadores e o que se espera de um ator em uma situação profissional. Ao simular o processo de audição e revisar seu trabalho de tela em sala de aula, os alunos começam a explorar os aspectos técnicos de trabalhar na frente de uma câmera, a preparação do texto envolvido e como se apresentar com confiança e criatividade.

### Experiência de voz 1:

Os alunos desenvolvem a técnica vocal básica com master classes específicas nas seguintes áreas: suporte para som, articuladores e fala. Nessas três sessões, os alunos começam a entender a importância do suporte físico necessário para dar uma fala clara e enunciada, enquanto permanecem relaxados e ancorados em seu corpo.

### Laboratório de ensaios:

O Laboratório de Ensaios oferece um espaço orientado e orientado para preparação e ensaio autogerido. Ele é projetado para encorajar e exercitar o trabalho auto-motivado que um ator deve buscar – como eu me preparo para uma audição, para uma cena, para uma aula ou para um show? Como desenvolvo minha disciplina e foco para tornar minha prática divertida e gratificante? Você será orientado a trabalhar nos projetos, roteiros e audições que precisam ser preparados e ensaiados para a aula. Alguns desses trabalhos acontecerão individualmente ou em grupos. Os alunos se encontrarão em uma “sala de aula” no início de cada Laboratório de Ensaio e assinarão a planilha com o trabalho que será explorado no laboratório. Para algumas aulas, como

Fundamentos de Atuação, você precisará manter um Registro de Ensaio informando o que você realizou em seu tempo de laboratório.

### Experiência de Movimento 1:

Na Experiência de Movimento 1 os alunos irão adquirir técnicas através de master classes específicas que servem de apoio à sua aprendizagem na Introdução ao Movimento. A experiência de movimento 1 consistirá em três workshops nas seguintes áreas: recuperação e relaxamento do ator, exploração animal e construção de conjuntos e laban. Por meio dessas master classes, os alunos obterão ferramentas para regular seus sistemas nervosos, explorarão o uso de animais para criar personagens, experimentarão técnicas de construção de conjuntos e experimentarão exercícios de laban. Descrições do Curso do 2º Período

### Fundamentos de atuação:

Entrando no trabalho de roteiro, os alunos exploram habilidades fundamentais de atuação e ferramentas necessárias para trabalhar com texto. Eles começam a explorar o processo de ensaio e a tocar com mais confiança, enquanto se envolvem com a importância da análise e pesquisa de texto. Por meio de vários exercícios de cena e análise completa do roteiro, os alunos aprendem a construir personagens autênticos e trabalham para desenvolver uma cena mais longa para apresentar na frente de seus colegas. Em colaboração com o curso Intro to Camera, os alunos preparam uma versão curta da cena para a câmera.

### Fundamentos de Voz:

Este curso incentiva cada aluno a demonstrar princípios e estratégias de voz através de seu corpo, mente, imaginação e emoções. Projetado para reforçar e desenvolver as técnicas fundamentais de voz aprendidas no 1º período, os alunos as aplicam trabalhando com poesias e cenas selecionadas. Eles obtêm uma maior compreensão de como o trabalho de voz se aplica ao ofício do ator e criam um projeto de voz final individual a ser realizado no final do período.

### Fundamentos do Movimento:

Este curso de movimento fundamental é projetado para reforçar e construir sobre os princípios explorados na Introdução ao Movimento. Os hábitos posturais continuam a ser revelados e redirecionados para que o aluno desenvolva um uso corporal fundamentado, centrado e dinâmico, apoiando uma maior integração com a mente, as emoções e a voz. Os alunos também obtêm as ferramentas para projetar o aquecimento de um ator autodirigido, explorar as transformações físicas para o desenvolvimento do personagem e criar uma peça de movimento de conjunto. O foco é colocado na integração de habilidades de movimento com o trabalho de roteiro de fundamentos de atuação.

### Fundamentos de Improvisação:

Os fundamentos da improvisação aprimoram as habilidades dos alunos combinando elementos do 1º período com narrativas improvisadas e revelando a relação entre ator, escritor e diretor. Este curso expande ainda mais as capacidades e métodos de cada ator para desenvolver o personagem.

#### Fundamentos de audição:

Através do ajuste de habilidades fundamentais de audição, os alunos ganham autoconsciência, habilidades técnicas, foco e versatilidade em uma variedade de situações de audição. Audições simuladas e chamadas de retorno ajudam os alunos a fortalecer e focar sua técnica de atuação com textos cada vez mais desafiadores. Ao revisar seu trabalho na tela, eles constroem autoconsciência e domínio técnico do quadro de audição. Este curso destaca as habilidades profissionais críticas necessárias para prosperar na sala de audição.

#### Fundamentos da câmera:

Este curso solidifica como motivar e/ou justificar os requisitos técnicos do filme a partir de uma perspectiva de atuação. Os alunos começam a entender a importância da continuidade por meio de exercícios específicos na câmera, descobrindo como as escolhas dos atores afetam a narrativa dentro do quadro. Aprofunda o respeito dos atores pelo cinema, atuação cinematográfica e cinematografia.

#### Experiência de movimento 2:

No Movement Experience 2, os alunos adquirem técnicas através de master classes específicas que servem para apoiar a sua aprendizagem nos Fundamentos do Movimento. Por meio de workshops nessas master classes, os alunos têm a oportunidade de trabalhar com máscaras neutras e de personagens, aprender o básico da mímica, experimentar a energia do palhaço e explorar o movimento autêntico através do método dos cinco ritmos.

#### Experiência de voz 2:

Neste curso, os alunos desenvolvem a experiência e as habilidades aprendidas nos fundamentos da voz por meio de uma série de master classes nas seguintes áreas: Palavras e Argumentos Operativos, Significado e Ênfase e Desbloquear o Texto. Essas aulas visam especificamente encontrar as possibilidades no texto que adicionam profundidade e detalhes a uma performance.

#### Laboratório de ensaios:

O Laboratório de Ensaios oferece um espaço orientado e orientado para preparação e ensaio autogerido. Ele é projetado para encorajar e exercitar o trabalho auto-motivado que um ator deve buscar – como eu me preparo para uma audição, para uma cena, para uma aula ou para um show? Como desenvolvo minha disciplina e foco para tornar minha prática divertida e

gratificante? Você será orientado a trabalhar nos projetos, roteiros e audições que precisam ser preparados e ensaiados para a aula. Alguns desses trabalhos acontecerão individualmente ou em grupos. Os alunos se encontrarão em uma “sala de aula” no início de cada Laboratório de Ensaio e assinarão a planilha com o trabalho que será explorado no laboratório. Para algumas aulas, como Fundamentos de Atuação, você precisará manter um Registro de Ensaio informando o que você realizou em seu tempo de laboratório.

Conhecidas as ementas dos cursos de animação das escolas canadenses, faz-se necessário apontar, em termos de legislação nacional, quais são as Diretrizes Curriculares para o Curso de Teatro no Brasil, a título de comparação. Estas, estão na resolução nº 4 de 8 de março de 2004, aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Teatro e dá outras providências (Art. 4º): O curso de graduação em Teatro deve possibilitar a formação profissional que revele competências e habilidades para:

I - conhecimento da linguagem teatral, suas especificidades e seus desdobramentos, inclusive conceitos e métodos fundamentais à reflexão crítica dos diferentes elementos da linguagem teatral;

II - conhecimento da história do teatro, da dramaturgia e da literatura dramática;

III - domínio de códigos e convenções próprios da linguagem cênica na concepção da encenação e da criação do espetáculo teatral;

IV - domínio técnico e expressivo do corpo visando a interpretação teatral;

V - domínio técnico construtivo na composição dos elementos visuais da cena teatral;

VI - conhecimento de princípios gerais de educação e dos processos pedagógicos referentes à aprendizagem e ao desenvolvimento do ser humano como subsídio para o trabalho educacional direcionado para o teatro e suas diversas manifestações;

VII - capacidade de coordenar o processo educacional de conhecimentos teóricos e práticos sob as linguagens cênica e teatral, no exercício do ensino de Teatro, tanto no âmbito formal como em práticas não-formais de ensino;

VIII - capacidade de auto aprendizado contínuo, exercitando procedimentos de investigação, análise e crítica dos diversos elementos e processos estéticos da arte teatral.

Segundo o art. 5º da resolução, o curso de graduação em Teatro deve assegurar o perfil do profissional desejado, a partir de conteúdos e atividades que atendam aos seguintes eixos interligados de formação:

I – conteúdos Básicos: estudos relacionados com as Artes Cênicas, a Música, a Cultura e a Literatura, sob as diferentes manifestações da vida e de seus valores, bem

assim com a História do Espetáculo Teatral, a Dramaturgia, a Encenação, a Interpretação Teatral e com a Ética Profissional;

II – conteúdos Específicos: estudos relacionados com a História da Arte, com a Estética, com a Teoria e o Ensino do Teatro, além de outros relacionados com as diferentes formas de expressão musical e corporal, adequadas à Expressão Teatral e às formas de Comunicação Humana;

III – conteúdos Teórico-Práticos: domínios de técnicas integradas aos princípios informadores da formação teatral e sua integração com atividades relacionadas com Espaços Cênicos, Estéticos, Cenográficos, além de domínios específicos em produção teatral, como expressão da Arte, da Cultura e da Vida.

Outro documento de inspiração para a incorporação de conteúdo das artes cênicas para a animação de filmes e games é o projeto de curso de pós-graduação em Teatro do Instituto Federal da Bahia (IFBA), que tem por objetivo geral:

Capacitar profissionais para pensar e propor práticas teatrais que dialoguem com a transdisciplinaridade e visem à construção de conhecimento, habilitando-o a construir, elaborar estratégias e desenvolver projetos nos quais a aprendizagem da linguagem teatral promova condições necessárias e alternativas possíveis para o desenvolvimento adequado do indivíduo e sua relação com o coletivo, o respeito pela diferença e a criação artística e a produção estética como um direito de todos, considerando tais pressupostos nos diversos níveis, modalidade e contextos da educação (IFBA, 2020).

Os objetivos específicos do curso compreendem:

- Contribuir para o processo formativo dos profissionais que atuam ou desejam atuar na área do ensino de Teatro;
- Promover os fundamentos e as especificidades do Teatro enquanto linguagem nos diferentes espaços educativos formais e informais;
- Propiciar a apreciação crítica, o fazer teatral e a evolução do teatro no decorrer da história até o mundo contemporâneo;
- Vivenciar as estéticas e pedagogias teatrais em suas diversas vertentes e especificidades;
- Trabalhar o teatro, a performatividade e a espetacularidade da cena como linguagens que possibilitam o desenvolvimento intelectual, social, estético e o autoconhecimento do indivíduo nos espaços formais e informais de educação;
- Capacitar profissionais para desenvolver projetos interdisciplinares em teatro-educação na educação básica. tal profissional deverá ser capaz de • Conhecer as diferentes

estéticas e poéticas espetaculares, bem como a sua evolução ao longo da história do teatro ocidental;

- Conhecer, por meio de leituras e estudos dirigidos, textos teóricos e dramáticos de pensadores do Teatro, observando e identificando os diferentes contextos históricos e culturais de sua produção;

- Ser capaz de identificar, atuar e conduzir processos criativos e colaborativos em diferentes linguagens teatrais em ambientes formais e informais de educação;

- Conhecer e ter domínio prático dos procedimentos relativos à interpretação e a encenação teatral de espetáculos em distintas linguagens dramáticas;

- Conhecer, exercitar e desenvolver o domínio prático de técnicas de improvisação, jogos teatrais, técnicas corporeovocais e de elementos coreográficos e performativos, além de dinâmicas grupais que visem à elaboração da linguagem teatral e seu objeto estético;

- Ser capaz de trabalhar e abordar diferentes gêneros textuais em sala de aula numa perspectiva de formação cidadã e estética de seu alunado;

- Entender o teatro contemporâneo como um gênero que envolve, dialoga e intertextualiza as diferentes visualidades e fronteiras do espetáculo, da arte e da cena; e

- Ser capaz de articular o teatro em contextos formais de educação como uma linguagem específica e fim de seu próprio objetivo estético na relação ensino-aprendizagem

Quadro 1 – Disciplinas do Curso de Especialização em Ensino de Teatro.

<b>Disciplina</b>	<b>Carga-horária (horas)</b>
<b>Módulo I</b>	
Prática de leitura e Produção de Gêneros acadêmicos	20
Arte, Sociedade e Cultura	30
Performatividades e Fronteiras da Cena	20
Pedagogias do Ensino de Teatro	30
Jogo e Improvisação Teatral	30
<b>Módulo II</b>	
Métodos e Técnicas do Trabalho Científico I	20
Estética teatral: poéticas espetaculares	40
Paisagens Visuais da Cena	20
Processos Criativos Contemporâneos	20
Corpo e Voz para Cena	40
<b>Módulo III</b>	
Métodos e Técnicas do Trabalho Científico II	20
Educação e suas Relações na Contemporaneidade	20
Encenação	40
<b>Total de Carga Horária de Disciplinas</b>	<b>360</b>
<b>Total de Carga Horária do Trabalho de Conclusão de Curso</b>	<b>40</b>
<b>TOTAL DE CARGA HORÁRIA DO CURSO</b>	<b>400</b>

Como instalações, sugere-se que sejam adotados, nos cursos com interesse especial em animação de personagens como Cinema de Animação e Jogos, a exemplo da estrutura proposta para a especialização em ensino do teatro do IFBA (2021):

01 Auditório Com 150 lugares, projetor multimídia, computador, sistema de caixas acústicas e microfones. Em funcionamento. 01 Laboratório de Artes Cênicas Sala com ar-condicionado, espelho e tatame para oficinas de teatro. Em funcionamento. 01 Sala de figurino e materiais cênicos Sala para armazenar figurinos, cenários, condicionador de ar, araras e armários.

É interessante notar a necessidade de investimento, também, em recursos humanos (IFBA, 2021):

Quadro 12 – Pessoal docente necessário ao funcionamento do curso

Descrição	Qtde.
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com licenciatura em Educação Física	01
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com licenciatura em Língua Portuguesa	02
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com licenciatura em Educação Artística com habilitação em Artes Cênicas ou Teatro	01
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com licenciatura em Educação Artística com habilitação em Desenho, Artes Plásticas ou Artes Visuais	01
Professor com pós-graduação <i>lato</i> ou <i>stricto sensu</i> e com graduação em Engenharia da Computação	01
<b>Total de professores necessários</b>	<b>06</b>

Adaptando aos referenciais brasileiros (adaptados de IFBA, 2021), sugere-se:

Disciplina: Arte, Sociedade e Cultura Carga-Horária: 20h (26h/a) PréRequisito(s): Conceito de arte, de cultura e de sociedade; O conceito de arte no mundo contemporâneo e o desenvolvimento tecnológico; Simbolismo e imaginário; as formas de expressão artística e as relações sociais por elas engendradas na sociedade contemporânea. Cultura, ideologia e representações sociais.

#### PROGRAMA

Objetivos • Propiciar uma discussão teórico-empírica sobre o estudo de arte, de cultura e de sociedade, visando possibilitar ao educando um aprofundamento da compreensão do homem em sociedade e de suas produções artístico-culturais; • Reconhecer a diversidade artístico-cultural presente nas sociedades humanas; • Compreender o processo de construção da realidade social por meio do simbólicoimaginário. Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Reflexões sobre o conceito de arte
2. Conceitos de cultura e de sociedade
3. Simbolismo e imaginário
4. Expressão artística e as relações sociais na sociedade contemporânea.
5. Cultura, ideologia e representações sociais.

#### Procedimentos Metodológicos

#### Bibliografia Básica

1. BASTIDE, Roger. Arte e Sociedade. Companhia Editora Nacional. SP. 1979.
2. BAUMAN, Zygmunt. Ensaio sobre o conceito de cultura. Rio Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2012.
3. HAUSER, Arnold. História Social da Arte e da literatura. Martins Fontes. 1998.

#### Bibliografia Complementar

1. BERGER, Peter; LUCKMANN, Thomas. A construção social da realidade. PetrópolisRJ: Vozes, 1985.

2. BOSI, Alfredo (org). Cultura brasileira temas e situações. 4. ed. São Paulo: Ática, 2012.
3. BUENO, Maria Lucia; CAMARGO, Luiz Octávio de Lima (Organizadores). Cultura e consumo: estilos de vida na contemporaneidade. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.
4. COSTA, C. Questões de arte: o belo, a percepção, estética e o fazer artístico. 2.ed. São Paulo: Moderna, 2004.
5. DOMINGUES, Diana. Org. A Arte no século XXI. UNESP. 1997

Disciplina: Performatividades e Fronteiras da Cena

Carga-Horária: 20h (26h/a)

#### EMENTA

Analisar a criação teatral contemporânea das mulheres, questionando a caracterização da obra cênica. Para tanto, a disciplina irá explorar o percurso histórico na cena internacional do teatro nos últimos quarenta anos do século vinte e na primeira década do século XXI, nas criações de teatro em seus diversos imbricamentos, teatro multicultural, resgatando suas manifestações no teatro brasileiro. A fim de focar a discussão da performatividade na cena em relação às políticas de representação do corpo, serão propostas ferramentas experimentais, tais como a análise da transformação em graus de complexidade do corpo no processo de comunicação teatral e a constituição de imagens encarnadas.

#### PROGRAMA

##### Objetivos

- Iluminar o complexo cruzamento entre corporeidade, processos criativos e de subjetivação.
- Relacionar criação teatral e políticas de identidade.
- Levantar hipóteses sobre modos de subversão das concepções binárias e de incorporação das instabilidades das performances de gênero na cena e na teoria teatral.
- Discutir formas de pedagogia teatral que ressaltam as estruturas de constituição de identidades nas práticas de aula e na transmissão do conhecimento. Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)

1. Modalidades de treinamento em teatro no século XX e a presença do corpo na sala de ensaio e na cena. As correntes de treinamento e a escuta para a individualidade do corpo em diálogo com a cultura.

2. Treinamentos críticos - modalidades de trabalho teatral voltadas para a construção na cena da unidade corporal e a busca de uma menor normatização das relações dos corpos entre si, com o espaço e com o(a) espectador(a).
3. As construções da ideologia nas práticas sociais de controle na cena: a teoria das emoções, a mobilidade corporal e a construção do discurso.
4. As categorias de identidade na cena: experiências com identidades móveis, fusão entre audiência e intérpretes e construção de diálogos interculturais.
5. O corpo é um campo de batalha: “dramaturgias disruptivas do corpo” e aproximações experimentais para a descrição do corpo cênico.

#### Bibliografia Básica

1. DEBORD, Guy. A Sociedade do Espetáculo. Rio de Janeiro-RJ, Contraponto, 1997.
2. FERNANDES, Silvia. Teatralidades Contemporâneas. São Paulo-SP, Perspectiva, 2010.
3. LEHMANN, Hans Thies. Teatro Pós-Dramático. São Paulo-SP, Cosac e Naify, 2007.

#### Bibliografia Complementar

1. CAUQUELIN, Anne. A Invenção da Paisagem. São Paulo-SP, Martins Fontes, 2007.
2. FERNANDES, Silvia. Gerald Thomas: Memória e Invenção. São Paulo-SP, Perspectiva, 1996.
3. GUÉNOUN, Denis. O Teatro é Necessário? São Paulo-SP, Perspectiva, 2004.
4. GUINSBURG, Jacó. FERNANDES, Sílvia. (Orgs.). O Pós-Dramático- Um Conceito Operativo? São Paulo /SP, Perspectiva, 2008.
5. PAVIS, Patrice. O Teatro no Cruzamento de Culturas. São Paulo-SP, Perspectiva, 2008.

Disciplina: Jogo e Improvisação Teatral Carga-Horária: 30h (36h/a)

#### EMENTA

O teatro como jogo nas concepções de diversos estudiosos teatrais tais como: Jean Pierre Ryngaert, Viola Spolin, Peter Slade, entre outros, bem como, sua inserção no processo educativo. Práticas e conceitos da Pedagogia do Teatro no Brasil. Metodologia dos jogos na Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio. Jogos, brincadeiras e brinquedos como recursos didaticopedagógicos. Jogo simbólico, Jogo dramático, jogo teatral, jogos tradicionais, jogos espontâneos: As possíveis interações com a prática escolar.

#### PROGRAMA

## Objetivos

- Estudar os aspectos estéticos dos jogos dramáticos aos jogos teatrais a partir de diferentes referenciais: os encontros possíveis entre os vários tipos de jogos;
  - Compreender as relações entre o jogo e o desenvolvimento criativo;
  - Refletir sobre o papel dos jogos nas metodologias do ensino de teatro;
  - Estimular a reflexão sobre a função do jogo dentro do processo de planejamento do professor de teatro;
  - Planejar e experimentar atividades com jogos para a Educação Infantil e o Ensino Fundamental e Médio;
  - Conhecer e exercitar jogos teatrais e dramáticos na relação ensino-aprendizagem;
  - Investigar formas de registro e de avaliação em artes cênicas na escola;
  - Produzir reflexão crítica sobre a prática. Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)
  - Jogo e Brincadeira;
- 
- Teatro e suas relações com o lúdico;
    1. Técnicas de relaxamento e de aquecimento
    2. Exercícios de integração de grupo
    3. Estímulo à participação nos Jogos teatrais para romper com travas inibidoras.
    4. Reconhecimento das dificuldades individuais. Lançamento de provocações e estímulos para participação nos exercícios.
    5. Avaliação permanente com o grupo de cada um dos exercícios aplicados.
    6. Fornecimento de material teórico de leitura com momentos de discussão das mesmas.
    7. Reconhecimento permanente dos progressos obtidos.
    8. Discussão sobre os distintos caminhos e os aspectos diferenciados que podem permitir a construção de um personagem.
    9. Destaque para a consciência da energia como o fator fundamental para o trabalho do ator
    10. Acompanhamento dos exercícios com provocações e estímulos externos sempre que necessário.
    11. Abertura e aproveitamento das propostas dos alunos nos momentos de avaliação e durante os exercícios sempre que possível.

## Bibliografia Básica

1. SPOLIN, Viola. Jogos Teatrais, o fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2006.

2. ROMANO, Lúcia. O teatro do corpo manifesto: teatro físico. São Paulo: Perspectiva, 2013.

3. JANUZELLI (Janô), Antonio – A Aprendizagem do Ator, Ed. Ática, 2ª. Ed. 2003.

#### Bibliografia Complementar

1. CASA BRANCA, Tenê de – Teatro para quem nunca fez, Edart, SP, 1982.

2. JANUZELLI (Janô), Antonio – A Aprendizagem do Ator, Ed. Ática, 2ª. Ed. 2003.

3. NOVELLY, Maria c. Jogos Teatrais, exercícios para grupos e sala de aula. Campinas-SP: Papirus, 1994.

4. SPOLIN, Viola. Jogos Teatrais, o fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2006.

5. RYNGARTE, Jean-Pierre. Jogar, Representar, Ed COSAC NAIFY, Tradução, Cássia Raquel da Silveira, São Paulo-SP, 2009.

Disciplina: Estéticas Teatrais: poéticas espetaculares

Carga-Horária: 40h (54h/a)

#### EMENTA

Análise e crítica das teorias da estética para a cena teatral através da compreensão do trabalho dos principais encenadores contemporâneos e das interações do teatro com outras artes do espetáculo.

#### PROGRAMA

##### Objetivos

- Compreender as diferentes estéticas teatrais no contexto dos processos de criação que foram sendo desenvolvidos ao longo da história do teatro;
- Refletir sobre as poéticas teatrais e sua evolução;
- Estudar e compreender a dinâmica do processo de criação, a partir da vivência e conceituação sobre as diversas nuances dos estudos da criação buscando interação com os estudos da Teoria Crítica e História da Arte contemporâneas;
- ]• Refletir por meio de recortes específicos a dinâmica da arte com a estética, com a cultura e com processos geradores de identidades no campo social. Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos)
- Estética e teatro;
- A cena teatral como poética;
- O advento do encenador no teatro ocidental;
- Panorama das poéticas de encenação teatral nos séculos XIX e XX;

- Fronteiras da cena teatral na contemporaneidade;
- Teatro e artes do vídeo: contaminações. Procedimentos Metodológicos A metodologia do curso consiste de aulas teóricas com discussão de textos e análise de trabalhos artísticos relevantes e no desenvolvimento de trabalho teórico-prático que, mesmo sendo elaborado como texto, não deixe de refletir sobre sua forma de apresentação e recepção no campo discursivo da arte.

#### Bibliografia Básica

1. PRADO, Décio de Almeida. História concisa do teatro brasileiro, 1570-1908. São Paulo: EDUSP, 2008.
2. BERTHOLD, Margot. História mundial do teatro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.
3. MAGALDI, Sábato. Panorama do teatro brasileiro. 6. ed. São Paulo: Global, 2004.
- Bibliografia Complementar 1. ARTAUD, Antonin. O teatro e seu duplo. São Paulo: Max Limonad, 1987.
2. ASLAN, Odete. O ator no século XX. São Paulo: Perspectiva, 1994.
3. BRECHT, Bertolt. Estudos sobre teatro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.
- BROOK, Peter. A porta aberta. São Paulo: Civilização Brasileira, 1999.
4. GROTOWSKI, Jerzy. Em busca de um teatro pobre. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1992.
- KUSNET, Eugenio. Iniciação à arte dramática. São Paulo: Brasiliense, 1968.
5. PAREYSON, Luigi. Os problemas da estética. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Disciplina: Corpo e Voz Para a Cena Carga-Horária: 40h (54h/a)

#### EMENTA

Consciência das tensões no corpo por meio de alongamento, relaxamento e exercícios. Aparelho vocal, anatomia e fisiologia enquanto base para a técnica vocal. Conhecer a sua própria voz, suas dificuldades e possibilidades. A voz do ator e a voz cênica: técnica vocal.

#### PROGRAMA

##### Objetivos

- Desenvolver a consciência das tensões no corpo por meio de alongamentos, relaxamento global e específico e exercícios bioenergéticos;
- Desenvolver a atenção e a concentração por meio de exercícios de yoga e de meditações.
- Conhecer o aparelho vocal, sua fisiologia tendo em vista o desenvolvimento de uma técnica vocal voltada para o ator e não baseada no canto;
- Conhecer a sua própria voz, suas dificuldades e possibilidades;

- Desenvolver uma técnica vocal adequada à voz cênica sem esforço, com equilíbrio de ressonância, boa articulação e apoio de respiração e ainda, com altura e intensidade adequadas ao espaço, ao personagem, ao texto, as diferentes qualidades de voz, as sonoridades das palavras ou quanto vale cada decibel que você produz? Bases Científico-Tecnológicas (Conteúdos) Teórico:

- Como cuidar da voz do professor e do ator?

- Noções básicas de Anatomia e Fisiologia da voz

- Noções essenciais sobre o som: tom, intensidade, qualidade, registros

- Como a consciência corporal e vocal – postura e tensões musculares – facilita a expressividade? - Prático: - Relaxamento global e específico; - Alongamento e postura corporal; - Exercícios de Bioenergética; -Relação entre corpo e voz na cena; - O corpo cênico;

#### Bibliografia Básica

1. BEHLAU, Mara; PONTES, Paulo. Higiene Vocal: cuidando da voz. Rio de Janeiro: Ed. Revinter, 1999.

2. MENDES, Ana Carolina de Souza Silva Dantas. Dança contemporânea e o movimento tecnologicamente contaminado. Brasília: IFB, 2011.

3. QUINTEIRO, Eudósia Acuna. Estética da voz – uma voz para o ator. São Paulo: Ed. Summus, 1989.

#### Bibliografia Complementar

1. ALLALI, A & LE HUCHE, F. A voz. Porto Alegre: Artes Médicas Sul Ltda, 1999.143p. ANDRADA, Marta Assumpção de. Saúde Vocal. São Paulo: Editora Roca, 2002.

2. ASLAN, Odete. O Ator no Século XX. São Paulo: Perspectiva, 1992.

3. BURNIER, Luís Otávio. A arte do ator: da técnica à representação. Campinas: Ed. UNICAMP, 2001.

4. GUBERFAIN, Jane Celeste (Org.). Voz em cena – volume 1. Rio de Janeiro: Revinter, 2004. \_\_\_\_\_ . Voz em cena – volume 2. Rio de Janeiro:

Revinter, 2005. KUSNET, Eugênio. Ator e Método. Rio de Janeiro: Serviço Nacional de Teatro - Ministério da Educação e Cultura, 1975.

5. PICCOLOTO FERREIRA, Leslie. Trabalhando a voz. São Paulo: Summus, 1988.

Entre tópicos a serem incluídos, podem figurar:

- Consciência Corporal
- Dramaturgia
- Estética do Espetáculo
- Expressão Vocal
- Fundamentos da Interpretação
- História do Teatro mundial e Brasileiros
- Teatro de Animação (Bonecos, Fantoques, Máscaras)
- Improvisação Teatral
- Prática de Encenação
- Produção de Espetáculos
- Teatro Infanto-Juvenil
- Literatura Dramática
- Expressão Corporal e Sonora
- Jogo Teatral e Improvisação
- Interpretação
- Cenografia
- Direção Teatral
- Crítica Teatral

## 5. CONCLUSÃO

É neste espectro que surge a necessidade de investimento, para além da interdisciplinaridade, na transdisciplinaridade. Esta concebida em um contexto, como aponta Henrique (2004) de “fim das certezas” (Ilya Prigogine) e o abalo dos quatro pilares nos quais se pautava a ciência clássica – ordem, separabilidade, redução e lógica identitária (Edgar Morin) – em que a produção, partilha e disseminação do conhecimento requerem um novo intelectual ciente das complexidades e da necessidade de tratamento transdisciplinar de construção de saberes (MUSARRA, 2020).

Para Morin, o pensamento complexo e transdisciplinar reajusta os saberes, articula o local e o global. Contudo, para reformar os espíritos deve-se reformar o ensino e as instituições, e, evitar a separação, a redução e a compartimentalização dos saberes, com consciência de que a instituição educacional não é uma incubadora de trabalhadores dessubjetivados, mas “o lugar onde ensaiamos o aprendizado da condição humana, onde aprendemos as diversas formas de ver e atuar no mundo. O espaço que pode fazer emergir

aptidões cognitivas mais imaginantes, mobilizadoras e dialogais” (apud MUSARRA, 2020).

Segundo Morin, “o desafio da globalidade é também um desafio de complexidade. Existe complexidade, de fato, quando os componentes que constituem um todo (como o econômico, político, o sociológico, o psicológico, o afetivo, o mitológico) são inseparáveis e existe um tecido interdependente, interativo e interretroativo entre as partes e o todo, o todo e as partes” (MUSARRA, 2020).

Para ele (de acordo com MUSARRA, 2020), a educação consiste em ensinar a compreensão, ensinar a pacífica convivência respeitosa entre os diferentes, a aceitação da alteridade, pilar fundamental para que as relações humanas saiam de seu estado de barbárie e se minimizem as consequências do racismo, da xenofobia, da intolerância religiosa. É preciso ainda, “ensinar os métodos que permitam estabelecer as relações mútuas e as influências recíprocas entre as partes e o todo em um mundo complexo”.

A transdisciplinaridade permite atender à necessidade de utilizarem-se formas de organização dos conteúdos que “devem comportar o estudo de uma realidade que sempre é complexa e em cuja aprendizagem é preciso estabelecer o máximo de relações possíveis entre os diferentes conteúdos que são aprendidos para potencializar sua capacidade explicativa (SANTOS e SOMMERMAN, 2009 apud MUSARRA, 2020).

As possibilidades de emergência do pensamento transdisciplinar, em especial nas últimas décadas do século XX, beneficiaram-se da discussão precedente sobre interdisciplinaridade na ciência e na educação, que, segundo Santomé (1998) teve como marco o I Seminário internacional sobre pluri e interdisciplinaridade, realizado na Universidade de Nice (França) em 1970, com surgimento do termo ‘transdisciplinaridade’, organizado pelo Centro de Pesquisa e Inovação do Ensino (CERI), e patrocinado pelo Ministério da Educação da França e pela Organização para a Cooperação e o Desenvolvimento Econômico (OCDE) (ALVARENGA et al, 2005).

Neste Seminário a palavra transdisciplinaridade é dita por Jean Piaget em sua primeira definição, depois por Erich Jantsch e André Lichnerowic, enquanto sucessão da etapa das relações interdisciplinares “que não se contentaria em encontrar interações ou reciprocidades entre pesquisas especializadas, mas situaria essas ligações no interior de um sistema total, sem fronteira estável entre essas disciplinas.” (SOMMERMAN, 2003 apud MUSARRA, 2020)

Sucederam-se ao evento diversos congressos internacionais para a promoção da Transdisciplinaridade, em especial o “I Congresso Mundial da Transdisciplinaridade”,

em 1994, todos eles organizados ou apoiados pela UNESCO<sup>103</sup>. Neste, foi adotada a Carta de Transdisciplinaridade (Convento de Arrábida, Portugal, 2-6 novembro 1994), que em seu preâmbulo considera que a proliferação atual das disciplinas acadêmicas conduz a um crescimento exponencial do saber que torna impossível qualquer olhar global do ser humano, considerando:

que somente uma inteligência que se dá conta da dimensão planetária dos conflitos atuais poderá fazer frente à complexidade de nosso mundo e ao desafio contemporâneo de autodestruição material e espiritual de nossa espécie; (...) que a vida está fortemente ameaçada por uma tecnociência triunfante que obedece apenas à lógica assustadora da eficácia pela eficácia; (...) (Convento de Arrábida, Portugal, 2-6 novembro 1994).

Assim, de acordo com Musarra (2020) deixa clara sua função complementar de aproximação disciplinar e de não domínio de disciplinas sobre outras (artigo 3º). E que não existe um lugar cultural privilegiado de onde se possam julgar as outras culturas (artigo 10º). Suas bases estão assentadas no “rigor, abertura e tolerância”; o rigor na argumentação, “que leva em conta todos os dados, é a barreira às possíveis distorções”; a abertura “comporta a aceitação do desconhecido, do inesperado e do imprevisível”; a tolerância “é o reconhecimento do direito às ideias e verdades contrárias às nossas” (artigo 14).

Tendo este lastro em consideração, urge envolver o conceito de transversalidade, mote primordial desta obra, que é a qualidade do que é transversal, oblíquo (que se desvia do paralelismo e da perpendicularidade, é algo inclinado, que não é direito ou reto, que atravessa algo) em relação a determinado referente (AURÉLIO, 2021).

Em educação está relacionada ao desenho curricular, utilizada para qualificar questões que não podem ser tratadas no âmbito de uma única disciplina acadêmica. Em sentido mais amplo, ela situa a aprendizagem não em matéria ou disciplina particular, mas em ações e experiências das pessoas, ou seja, transcende as disciplinas e as subordina às necessidades e experiências dos participante (SANABRIA, 2002). Expressando-se em

---

<sup>103</sup> ALVARENGA, Augusta Thereza de Alvarenga; SOMMERMAN. Américo; ALVAREZ, Aparecida Magali; Congressos Internacionais sobre Transdisciplinaridade: reflexões sobre emergências e convergências de idéias e ideais na direção de uma nova ciência moderna International Congresses on Transdisciplinarity: reflections on emergences and convergences of ideas and ideals towards a new modern Science, 2005.

âmbito educativo enquanto um conjunto de competências (como ocorrido na reforma curricular francesa), como um conjunto de temas (na reforma curricular espanhola), ou como diversos conteúdos (como na reforma curricular Argentina), procurando responder à necessidade de conectar a instituição educativa à realidade social (SANABRIA, 2002).

Para Lesnieski e Trevisol (2021), o ethos organizador do ensino e da pesquisa é orientado pelo produtivismo, economicismo, rapidez, enxugamento e flexibilidade, o que pressionaria a educação superior para descartar, eliminar e excluir tudo aquilo que possa comprometer sua eficácia e dinamismo para o mundo da competitividade global. Assim, a formação profissional teria um viés formativo direcionado para o mercado de trabalho e para o empreendedorismo, decorrente do enxugamento dos currículos, com prioridade às disciplinas técnicas em detrimento das disciplinas voltadas às humanidades, o que seria um movimento defendido pela formação por competências e orientado por organismos internacionais Lesnieski e Trevisol, 2021.

De acordo com Marcon e Mezadri (2021), a tarefa dos educadores é assegurar que existam oportunidades dentro das diferentes instituições educativas de tornar possível a existência de oportunidades para que os alunos sejam sujeitos criativos e capacitados para contrapor à racionalidade do desempenho (Marcon e Mezadri, 2021).

O outro lado (FADEL et al., 2016) argumenta que quanto mais avanços tecnológicos crescentes, maior será a demanda por pessoas que se destacam em tarefas criativas e interpessoais, diante do progresso da tecnologia e na educação necessária para usá-la com eficácia. Cabendo, à educação, avaliar com atenção a relevância do que é ensinado, com mecanismos integrados para manter o currículo atualizado com descobertas modernas, disciplinas tradicionais e ideias inovadoras, além de aspectos resultantes de personalização e adaptação, emergindo questões de como aprendemos melhor e quais tipos de aprendizado são mais necessários, de modo que as habilidades criativas seriam estimuladas quando o conhecimento é aprendido ao ser criado e recriado. Os autores alertam para a falsa dicotomia que há em focar o ensino em habilidades e se distanciar do conhecimento. Assim, as competências necessárias expostas nos currículos seriam a compreensão do caráter, as habilidades, a meta cognição e descortinar respostas para a relação frutífera entre educação, tecnologias, criatividade e pensamento crítico (FADEL et al, apud CERUTTI, 2017).

De acordo com Zabalza (2004) universidades não devem se contentar em apenas transmitir a ciência, mas cria-la, que deem um sentido prático e profissionalizante para a formação que oferecem aos estudantes e que isto seja feito em contato com o meio social,

econômico e profissional, incorporando experiências e modalidades diversas de trabalho de tal forma que os próprios alunos possam optar por níveis de aprofundamento da disciplina de acordo com sua própria motivação e orientação pessoal. Assim, deve-se incorporar ao currículo atividades formativas extracurriculares em que o aluno “se envolva pessoalmente não apenas como alguém que aprende algo, mas como alguém que ‘vive’ algo de modo a provocá-lo em todas as suas dimensões: intelectual, emocional e social, etc.” (ZABALZA, 2004, p. 65).

De acordo com Carvalho e Freire (2009), um dos principais desafios dos gestores dos cursos a respeito das diretrizes curriculares está em conceber os conceitos da visão sistêmica dentro do ambiente educacional.

Os autores frisam a liberdade conferida pelas diretrizes curriculares na implementação dos projetos pedagógicos:

As Diretrizes Curriculares definidas pelo Conselho Nacional de Educação, conferem maior autonomia às Instituições de Ensino Superior (IES) na definição dos currículos de seus cursos, a partir da explicitação das competências e das habilidades que se deseja desenvolver, através da organização de um modelo pedagógico capaz de adaptar-se à dinâmica das demandas da sociedade, em que a graduação passa a constituir-se numa etapa de formação inicial no processo contínuo da educação permanente (CARVALHO E FREIRE, 2009, p. 3).

Amaral, advogando pela formação e profissionalização de artistas de e para o Teatro de Animação, expõe a função das universidades na formação do artista, considerando fundamental a participação da universidade na formação de qualquer artista, o quê, além de conferir uma profissão específica, abriria outras perspectivas, pela possibilidade de intercâmbio com áreas afins, como o teatro, artes plásticas, música, TV, cinema e disciplinas relacionadas com os vídeos de animação, e das possibilidades de intercâmbio internacional que agências de apoio à pesquisa podem oferecer.

Lamenta a lenta a entrada do teatro de bonecos, ou teatro de animação, nas universidades brasileiras, destacando que a Universidade Federal de Minas Gerais e a Universidade de São Paulo foram as primeiras a introduzir essa modalidade no currículo universitário, sendo, na UFMG, o teatro de bonecos ligado ao Departamento de Artes Plásticas e, na USP, ao Departamento de Artes Cênicas (Amaral, 2009).

Como visto nos capítulos anteriores, a questão da credibilidade dos personagens é algo recorrente nas publicações sobre animação, para Jones (1989), os animadores estão em constante busca de criar credibilidade e dar vida aos seus personagens, o mesmo em Thomas e Johnston (1994), em *The Illusion of Life*, que acreditam que os personagens

que eles animaram "parecem pensar e tomar decisões e agir por vontade própria... [criando] a ilusão da vida".

Com base na crítica de Sultana (2018), animadores desempenhariam o papel do marionetista ou o ator, enquanto o personagem gerado por computador seria o fantoche (Oore, Terzopoulous & Geoffrey, 2002); tendo início um método geral de esboços em papel ou digitais de poses-chave (Lasseter, 1994, a serem utilizadas como referência para configurar os quadros-chave em um software 3D; assim, o movimento de um personagem deve ser retratado como resultado de seu processo de pensamento (Bates, 1994); este realismo “em termos de comportamento” é suscitado como fundamento da criação de uma relação íntima entre o público e o personagem, que geraria a empatia necessária ao público para se conectar com o personagem na tela (Lasseter, 1987 e Thomas & Johnston, 1994); e esta credibilidade, acionada em Oseias (2010) como a qualidade de “crível”, é aspecto fundamental da exploração das referências dos personagens.

A mera interpretação superficial e distorcida dos 12 Princípios de Animação limitaria a sua capacidade dos animadores de observar a vida real ao seu redor, incapacitando-os de entender como as implementações apropriadas devem ser realizadas para entregar uma animação de personagem crível, o que os faria produzir animações que carecem de credibilidade (Sultana, 2018; Bishko, 2007; Gutierrez, 2019). Outra crítica tecida neste sentido (Sultana, 2018), seria de que, em nível acadêmico, já há muitos estudos sobre o comportamento humano na animação, que visam principalmente expressões faciais emocionais (Sloan, Cook, Robinson, 2009) ou focam em imagens estáticas, como fotografias, desenhos ou imagens estáticas geradas por computador (Bassili, 1979) em vez de personagens em movimento. Assim, muito pode agregar a entrada dos princípios da atuação à seara da animação.

Vê-se, portanto, a falta de planejamento integrador nos currículos, o que é de especial relevância para o debate que esta tese suscita na área de animação, que pode, de maneira profícua, beneficiar-se do aporte teórico, experimental e histórico entre animação e artes cênicas de maneira geral.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ALMEIDA, Educar para a complexidade: o que ensinar, o que aprender. In HENRIQUE, Ana Lúcia Sarmiento. Transdisciplinaridade e Complexidade. Uma nova visão para a educação no século XXI. CEFETRN Editora, 2005.

- ALVARENGA, Augusta Thereza de Alvarenga; SOMMERMAN. Américo; ALVAREZ, Aparecida Magali; Congressos Internacionais sobre Transdisciplinaridade: reflexões sobre emergências e convergências de idéias e ideais na direção de uma nova ciência moderna International Congresses on Transdisciplinarity: reflections on emergences and convergences of ideas and ideals towards a new modern Science, 2005.
- ALVES (2013) A IMPORTÂNCIA DA PERSONAGEM VIRTUAL NO CONTEXTO DA ANIMAÇÃO 3D EM TEMPO REAL Dissertação apresentada ao Instituto Politécnico do Cávado e do Ave para obtenção do Grau de Mestre em Ilustração e Animação:. Dezembro, 2013.
- ALVES, Paulo; TEIXEIRA, Pedro Mota; TAVARES, Paula. PERFORMANCE CAPTURE: À PROCURA DAS MELHORES TÉCNICAS EESTÉTICAS NO CONTEXTO DA ANIMAÇÃO DIGITAL. Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Portugal Paula Tavares Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Portugal (N/D).
- Amanda M. P. Leite, Fernando M. Aleixo, Renata F. daSilva. Apresentação. Rascunhos| Uberlândia, MG | v.8| n.2| p. 06-07 | jul -dez 2021| ISSN 2358-3703 Rascunhos
- AMARAL, Ana Maria. Do primeiro impacto à prática profissional. In: Móin-Móin. Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, ano 5, v. 6, 2009.
- AMARAL, Ana Maria. Teatro de animação: da teoria à prática. 3ª ed. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2007.
- BARBOSA JÚNIOR, Alberto Lucena. A Arte da Animação. Técnica e estética através da história. 2 ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- BEIMAN, N. Animated Performance: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life, Lausanne: AVA Publishing, 2010.
- BENDAZZI, Giannalberto. Animation: A world History. Volume 2. The Birth of a Style -The Three Markets. Boca Raton : CRC Press. 2016.
- BENJAMIN, Walter. A Arte Contemporânea. In: Magia e técnica, arte e política – Obras escolhidas; v. 1. São Paulo: Brasiliense, 1994
- BLAIR, P. (1994) Cartoon Animation, Califórnia, Walter Foster.
- BORGES, Luiz Antonio Dias Borges. História da Animação: uso da técnica e estética. Revista Livre de Cinema, v. 6, n.2, p. 63-82, mai-ago, 2019.
- BRITANNICA. Atuação - Qualificações e formação do ator | Britannica. Towards Stanislavski-based Principles for MotionCapture Acting in Animation and Computer Games, 2013.
- CAMARGO, Silvio. Considerações sobre o conceito de trabalho imaterial. Pensamento Plural | Pelotas [09]: 37 – 56 julho/dezembro 2011.
- CARVALHO, Virgínia D. et al. Interacionismo simbólico: origens, pressupostos e contribuições aos estudos em Psicologia Social. Psicol. cienc. prof. [online]. 2010, vol.30, n.1, pp.146-161.
- CERUTTI, E. Educação em quatro dimensões: as competências que os estudantes devem ter para atingir o sucesso. Revista Internacional de Educação Superior, Campinas, SP, v. 3, n. 1, p. 245–248, 2017. DOI: 10.22348/riesup.v3i1.7726. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8650586>. Acesso em: 23 jan. 2022.
- CERUTTI, Elisabete. EDUCAÇÃO EM QUATRO DIMENSÕES: AS COMPETÊNCIAS QUE OS ESTUDANTES DEVEM TER PARA ATINGIR O SUCESSO Rev. Inter. Educ. Sup. Campinas, SP v.3 n.1 p.245-248 jan./abr. 2017.

- CHAVES JÚNIOR, Cassimiro Carvalho. Arte, técnica e estética investigação: animação cinematográfica. Dissertação(mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, 2009.
- CHOLODENKO, Alan. "Introduction THE ILLUSION OF LIFE 2: More Essays on Animation." *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*, ed. Alan Cholodenko, Power Publications, Sydney, 2007, pp.13-95.
- CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO CÂMARA DE EDUCAÇÃO SUPERIOR RESOLUÇÃO Nº 4 DE 8 DE MARÇO DE 2004.(\*). Aprova as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Teatro e dá outras providências. Convento de Arrábida, 6 de novembro de 1994 Comitê de Redação Lima de Freitas, Edgar Morin e Basarab Nicolescu. Fonte: Educação e Transdisciplinaridade. V. II São Paulo: Triom, 2002.
- CRAFTON, Donald, Performance in and of animation in SAS. Glendale, California: Society for Animation Studies Keynote Address 2002.
- CRUZ, Giseli. Didática e docência no ensino superior. *Rev. Bras. Estud. Pedagog.* vol.98 no.250 Brasília Sept./Dec. 2017 <http://dx.doi.org/10.24109/2176-6681.rbep.98i250.2931>
- CUNHA, André Moreira; Peruffo, Luiza; Cauzzi, Camila; Möller, Gustavo. Artes cênicas: estudos setoriais [recurso eletrônico] / organizadores – Porto Alegre: Editora da UFRGS/CEGOV, 2020.
- Desenvolvimento de Habilidades e Competências Através do Ensino Superior ANA CARVALHO, Ana Barrieros De, FREIRE, Luis Carlos (2009) IX Colóquio Internacional sobre Gestão Universitária, Florianópolis Desenvolvimento de Habilidades e Competências Através do Ensino Superior ANA BARRIEROS DE CARVALHO LUIS CARLOS FREIRE IX Colóquio Internacional sobre Gestão Universitária na América do Sul.
- DULTRA, Joel S. *Gestão por Competências*, Editora Gente, São Paulo, 2001.
- DUNLOP, R., *Ô3D Primitives*, *Ô 3D World* (168), pp. 38-42, 2013.
- EKMAN, Emotions Revealed: Recognizing Faces and Feelings to Improve Communication and Emotional Life *Capa dura* – 7 abril 2003
- ELT, ESCOLA LIVRE DE TEATRO. Núcleo de máscaras. [:-\) Núcleo de Máscara - ELT \)-: Máscaras Larvárias \(mascaraelt.blogspot.com\)](http://www.nucleo-demascara-el.blogspot.com)
- ESQUEDA, Marileide Dias; MELO, Bárbara Coelho. The uncharted territory in *Uncharted 3: expectancyvs. Professional norms in translated games*. *Belas Infieis*, Brasília, v. 9, n. 4, p. 173-199, jul./set.,2020. e-ISSN: 2316-6614. DOI: 10.26512/belasinfeis.v9.n4.2020.26449
- FADEL, Charles; BILIAK, Maia; TRILLING, Berning. Educação em quatro dimensões: as competências que os estudantes precisam ter para atingir sucesso. Trad. Lilian Bacich. São Paulo, SP: Instituto Ayrton Sena, 2016. 161 p. ISBN 978-85-623228-37-4.
- FERRAZ, Aline de Oliveira Título: A formação de atores em escolas profissionalizantes: um estudo sobre o ver e o ser visto Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Artes da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes, 2012.
- FERREIRA et al. (2017). Estudos de Expressões Faciais para Animação 3D Antônio. Ferreira1, Pedro Mota Teixeira1, Paula Tavares1 1 Instituto Politécnico do Cávado e do Ave, Escola Superior de Tecnologia, Campus do IPCA
- FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de Animação: Uma trajetória marcada por inovações. Sétimo encontro de História da Mídia, 2007
- GIL, A.C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1994. 207 p.

- GOFFMAN, Erving. (1959), *The presentation of self in everyday life* Garden City, NY, Doubleday
- GÓMEZ E., Jairo. Lineamientos pedagógicos para una educación por competencias. Capítulo del libro: *El concepto de competencia II. Una mirada interdisciplinar.* Santa fe de Bogotá. Sociedad Colombiana de Pedagogía. 2002.
- GORDON, A. and Luhn, M. *ÔVanArts Presents: Andrew Gordon & Matthew LuhnÔsStory Animation Masterclasses 2013:Ô Story & Animation Masterclass Workbook*, 2013.
- GORZ, André. *O Imaterial.* São Paulo: Annablume, 2005.
- GUILLÉN, José Mascardó. *El cine de animación: En más de 100 longametrages.* Madri: Alianza, 1997.
- HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. *Império.* Rio de Janeiro: Record, 2005, p. 311.
- HILLIS, Ken. *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*, 1999.
- HOSEA, Brigitta. *Performativity, Post-animation and how I became a cartoon character* For Illuminace, December 2009.
- IAFRANCESCO V. Giovanni. *Evaluación integral de aprendizajes.* Taller. Universidad de Antioquia. Abril 29 y 30 de 2004.
- JJ, Renan. *Teatro, ensino e aprendizagem*, <https://mitsp.org/2020/teatro-ensino-e-aprendizagem-por-renan-ji/>, 2020.
- KADE, Daniel. *Rumo aos princípios baseados em Stanislavski para a captura de movimento atuando em animação e jogos de computador Traduzido de: Towards Stanislavski-based Principles for Motion Capture Acting in Animation and Computer Games* Daniel Kade
- KENNEDY, Jason. *Character acting: a case for better animation reference.* Peer Reviewed Proceedings of the 4th. Annual Conference, Popular Culture Association of Australia and New Zealand (PopCAANZ), pp. 11-20. ISBN: 978-0-646-91561-6, Brisbane, Australia, 24-26 June, 2013.
- KIRBY, Michael. "On Acting and Not-acting" in *The Art of Performance* eds. Battock, Gregory and Nickas, Robert (1984)[1972]), quoted in Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (London: Routledge, 1999), 27
- LALANDE, A. *Dictionnaire Historique et Critique de la Philosophie*, 1980.
- LATOUR, Bruno. *A esperança de pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos* (G. C. C. Souza, Trad., pp. 97-132). Bauru, SP, 2017: EDUSC.
- LAZZARATO, Maurizio e NEGRI, Antônio: *Trabalho imaterial: formas de vida e produção de subjetividade*, Rio de Janeiro - RJ, 2001, DP&A editora.
- LEHMANN, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre.* London ; New York :Routledge, 2006.
- LESNIESKI, M. S. .; TREVISOL, M. G. *Estado do conhecimento da educação superior no Brasil: temas e questões (2017-2020).* Revista Internacional de Educação Superior, Campinas, SP, v. 7, p. e021043, 2021. DOI: 10.20396/riesup.v7i0.8665113. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8665113>. Acesso em: 23 jan. 2022.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. *Arte da animação: Técnica e estética através da história.* São Paulo: Senac, 2005.
- LUZ, Felipe. *Animação Digital: Reflexos dos novos médias nos conceitos tradicionais de animação* 8º LUSOCOM, 2009.
- LUZ, Felipe. *O Movimento na Animação: Para uma Reclassificação Digital.* Tese de Doutorado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. Universidade Nova de Lisboa, 2013.

- MACHADO, Marta Corrêa. *Gestão de pessoas em estúdios de animação: entendendo as pequenas empresas da indústria criativa brasileira* / Marta Corrêa Machado. – São Paulo, 2012. 209 p. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, 2012.
- MANOVICH, L. (2006) *Image Future, Animation*, Vol. 1, No. 1, 25-44
- MARCON, T.; SCOLARI, A. ; MEZADRI, N. J. Educação para a democracia no contexto neoliberal: desafios para superar a subjetividade concorrencial. *Revista Internacional de Educação Superior*, Campinas, SP, v. 8, n. 00, p. e022007, 2021. DOI: 10.20396/riesup.v8i00.8658379. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/riesup/article/view/8658379>. Acesso em: 23 jan. 2022.
- MARTINELLI, Paula; DIAS Wagner Miranda. *CRISEECRIAÇÃO Reflexões sobre o teatro de rua de Amir Haddad e processos cênicos durante a pandemia*. Rascunhos [recurso eletrônico]: *Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas/Universidade Federal de Uberlândia Instituto de Artes*. Vol.8, n.2 (2021) -Uberlândia:EDUFU, 2021.
- MCKEE, Robert. *Story: Substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Curitiba: Arte e Letra, 2006.
- MEAD, G. H. (1982). *Espiritu, persona y sociedad: desde el punto de vista del conductismo social*. Barcelona: Paidós. (Trabalho original publicado em 1934)
- MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- MORIN, Edgar. *A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- MORRISON, Mike. *Becoming a computer animator*. Indianápolis: Howard W. Sams, 1994.
- OLIVEIRA, Leonor de Araújo Bezerra; HENRIQUE, Ana Lúcia Sarmiento. *ENFOQUE GLOBALIZADOR, TRANSDISCIPLINARIDADE E COMPLEXIDADE: UMA NOVA PERSPECTIVA PARA O ENSINO A DISTÂNCIA NO CEFET-RN, CEFETRN* Editora, 2005. MORIN, Edgar. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Cortez, 2000 (pág. 14).
- RICHARD NUPERT, Paul WELLS, *Understanding Animation*; Kevin S. Sandler ed., *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation, Screen*, Volume 40, Issue 4, Winter 1999, Pages 467–471.
- RICHARD, Valliere. *Norman McLaren, manipulator of movement*. Newark: University of Delaware, 1986.
- ROCHA, Torres Netto. *CIBERCULTURA TEATRAL: panorama do trabalho criativo no ciberespaço em Porto Alegre durante a pandemia* Thainan da Silva Rocha, Walter Lima Torres Neto *Rascunhos [recurso eletrônico]: Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas/Universidade Federal de Uberlândia Instituto de Artes*. Vol.8, n.2 (2021) -Uberlândia:EDUFU, 2021.
- ROUTT, W. (2007), *De Anime in «The Illusion of Life II: More essays on Animation»*, Ed. Alan Cholodenko, Power Publications, Sidney.
- SAN CRISTÓBAL, Opazo Úrsula Pilar. 2018. *¿Acción, puesta en escena, evento o construcción audiovisual? Una breve introducción al concepto de performance en humanidades y en música*. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 13 (1): 207-231. <https://doi.org/10.11144/javeriana.mavae13-1.apee>
- SANABRIA, Rafael Acosta. *A N A L E S Inserción del eje transversal responsabilidad social en los planes de estudio de la Universidad Metropolitana*. Departamento de Humanidades Unimet, Distribuidor Universidad, Terrazas del Ávila Caracas-Venezuela, 2002.

- SANTAELLA, Lucia. Teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas. São Paulo: Edit. Cengage Learning, 2012.
- SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winfried. IMAGEM – Cognição, Semiótica, Mídia. São Paulo: Iluminuras, 2001.
- SANTOS, Akiko. SOMMERMAN, Américo. (Orgs) Complexidade e Transdisciplinaridade: em busca da totalidade perdida. Porto Alegre: Sulina, 2009 (p. 25).
- SCHENEIDER, Carla. HERZOG, Vivian, O Menino e o Mundo: quando o filme de animação emerge da poética do gesto entre o visual e o audiovisual. Revista dos Cursos de Cinema do Cearte UFPEL nº12 ano 2017.
- SCHNEIDER, Carla Camila Mitiko Inagaki e Bruna Thaís de Paula. O cinema de animação no Brasil e o National Film Board of Canada. Revista dos Cursos de Cinema do Cearte UFPEL nº12 ano 2017.
- SCHNEIDER, Carla Visualidade pós-moderna no cinema de animação. Revista dos Cursos de Cinema do Cearte UFPEL nº12 ano 2017.
- SCHNEIDER, Carla; Back, Paula Di Palma; Ebersol, Isadora; Souza, Eduardo Rodrigues de. O cinema de animação no RS e os animadores argentinos. Revista dos Cursos de Cinema do Cearte UFPEL nº12 ano 2017b.
- SIMIONE, Ohanna. ESPECTADORES DO FUTURO: A geração da tecnovivência teatral Simioni Picolo Pereira. Rascunhos [recurso eletrônico]: Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas/Universidade Federal de Uberlândia Instituto de Artes. Vol.8, n.2 (2021) -Uberlândia:EDUFU, 2021
- SILVA, Leandro Alves; MASSA, Clóvis. “E eis-nos vogando sobre um mar de encantamento”!- O Teatro de Animação como referência para o ator e o bailarino “And here we are, adrift in a sea of enchantment”! - Animated Theatre as an example for the actor and dancer Leandro Alves da Silva1 Clóvis Dias Massa. Urdimento, v.2, n.32, p. 348-363, Setembro 2018.
- SOMMERMAN, A. Formação e transdisciplinaridade: uma pesquisa sobre as emergências formativas do CETRANS. 2003. Dissertação (Mestrado Internacional em Educação) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Nova de Lisboa; Département des Sciences de l’Education et de la Formation, Université François Rabelais de Tours, Lisboa, 2003. 2 v.
- STANISLAVSKI, C. A construção da personagem. Tradução Pontes de Paula Lima. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1982.
- SULTANA, Nekhat, Peng, Forest Lim Yan, Meissner, Nico Exploring Believable Character Animation Based on Principles of Animation and Acting Principles Conference Title 2013 INTERNATIONAL CONFERENCE ON INFORMATICS AND CREATIVE MULTIMEDIA (ICICM), 2013. DOI <https://doi.org/10.1109/ICICM.2013.69>.
- SUN, K., Wang, C., & Liu, M. (2017). Stop-motion to foster digital literacy in Elementary School. [Stop-motion para la alfabetización digital en Educación Primaria]. Comunicar, 51, 93-103. <https://doi.org/10.3916/C51-2017-09>.
- TALON-HUGON, Carole – A estética. Tradução: António Maia da Rocha. Presses Universitaires de France, 2008.
- THOMAS, F. & Johnston, O. (1981), The Illusion of Life: Disney Animation, New York:Disney Editions.
- TRANSVERSAL. In: DICIO, Dicionário Aurelio de Português (2021).
- UNICURITIBA. Projeto Pedagógico do Curso de Design de Animação. Curitiba, 2007.
- VIANA, Lucina Reitenbach Iniciação científica em design de animação: desafios

- e perspectivas, Lucina Reitenbach Viana1 Iniciação científica em design de animação: desafios e perspectivas.
- VICENTE, Gustavo. Olhar o teatro contemporâneo: uma perspectiva não totalitária. Access Level:Open Access. Publication Date:2012. Format:Article.; Defense institution:Universidade de Lisboa, Centro de Estudos Anglisticos
- VOCABULAIRE DE L'ESTHÉTIQUE, 1990.
- WELLS, Paul. Animation Genre and Authorship. London & New York: Wallflower 2002.
- WILLIAMS, Richard. The Animator's Survival Kit--Revised Edition: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators, 2009. Faber & Faber
- WU, Q., Kazakevich, M., Taylor, R., & Boulanger, P. (2010). Interaction with a Virtual Character through Performance Based Animation. Lecture Notes in Computer Science, 285–288. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-13544-6\\_32](https://doi.org/10.1007/978-3-642-13544-6_32)
- ZABALA, Antoni. A Prática Educativa. Como ensinar. Tradução Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: ARTMED, 1998.
- ZABALZA, A. Miguel. O ensino universitário, seu cenário e seus protagonistas. Trad. Ernani Rosa. Porto Alegre – RS. Editora Artmed, 2004.
- ZAPATA, Salas W. A. (2005). Formación por competencias en educación superior. Una aproximación conceptual a propósito del caso colombiano. Revista Iberoamericana De Educación, 36(9), 1-11. <https://doi.org/10.35362/rie3692765>