

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

ESCOLA DE BELAS ARTES

Cinema de Animação e Artes Digitais

Gabriel Vitor Silva Chagas

AS MINIATURAS DE MILT KAHL

Belo Horizonte

2021

Gabriel Vitor Silva Chagas

AS MINIATURAS DE MILT KAHL

Artigo apresentado ao curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da
Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito para obtenção do
título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Antônio César Fialho de Sousa

Belo Horizonte - MG

2021

RESUMO

Esse artigo visa analisar a funcionalidade da utilização das *miniaturas* através dos exemplos do emprego desse método pelo animador estadunidense Milt Kahl. Esta pesquisa foi realizada utilizando os esboços das miniaturas desenvolvidas por Kahl nos estúdios Disney durante os anos de 1970 para os longas-metragens *Robin Hood* (*Robin Hood*, Disney, 1973) e *Bernardo e Bianca* (*The Rescuers*, Disney, 1977). Foram consultados também textos sobre processos e técnicas de animação, aliados a artigos e entrevistas de áudio a respeito do animador para estruturar o objeto de pesquisa proposto neste artigo. E por último, foi desenvolvido um tópico no qual o autor do artigo busca demonstrar a funcionalidade da utilização do método de miniaturas no contexto da monitoria para a disciplina de graduação *Animação de Personagens*, integrante do curso de Cinema de Animação de Artes Digitais (UFMG).

Palavras-chave: Miniaturas; Encenação, Pose-Síntese, Poses de Ruptura, Atuação.

ABSTRACT

This article aims to analyze the functionality of using miniatures through two examples of the use of the method by the American animator Milt Kahl. This research was based on the miniature sketches developed by Kahl in Disney studios during the 1970s for the feature films Robin Hood (Robin Hood, Disney, 1973) and Bernardo and Bianca (The Rescuers, Disney, 1977). Texts on animation processes and techniques were also consulted, together with articles and audio interviews about the animator for the structure or object of research in this article. And finally, a topic was developed in which the author of the article seeks to demonstrate the functionality of using the miniature method in the context of monitoring for the undergraduate course Character Animation, part of the Digital Arts Animation Cinema course (UFMG) .

Keywords: *Thumbnails; Staging, Golden Pose, Breakdowns, Acting.*

INTRODUÇÃO

Nos anos de 1930, o estúdio de animação de Walt Disney passou por uma fase que ficou conhecida como *Discovery* (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 71). Nesse período de tempo (mais especificamente entre 1934 e 1936 nos EUA), o estúdio se transformou em uma espécie de escola para aprofundar os estudos sobre o movimento na animação e também para qualificar artisticamente os seus profissionais (FIALHO, 2013, p. 13). A partir desse período, o estúdio fez uma transição de um método intuitivo para um método mais analítico, desenvolvendo processos organizacionais e diretrizes para a produção de animação quadro a quadro.

O processo de animação de personagens é algo gradativo. Diferente dos filmes de captação direta, onde o ator já executa a ação de maneira instantânea capturada pela câmera, o animador constrói o movimento através de várias etapas criativas, nas quais ele vai registrando e materializando, pouco a pouco, algo que a princípio está apenas no seu pensamento. Com essa condição gradativa inerente ao processo de animação, foi necessário criar estratégias para visualizar a animação antes de efetivamente começá-la. Roteiros Visuais¹ e *animáticos*² são algumas delas. Porém, dentre as estratégias de pré-visualização, é através das *miniaturas*³ criadas para o personagem, que o animador pode planejar cada movimento de maneira mais incisiva e explorar as possibilidades de ação que aquele personagem tem que executar na cena. Nas miniaturas, o animador, através de pequenos desenhos gestuais, registra ideias e pensamentos para a execução de uma cena.

O animador estadunidense Milt Kahl (1909-1987) foi um dos animadores mais influentes da indústria de animação estadunidense, que fazia parte da equipe de supervisores de Walt Disney conhecidos como “nove animadores”⁴ (FIALHO, 2013, p.16). Ele iniciou sua

¹ Adaptado como sinônimo de *storyboard*: “[...] sequência de painéis desenhados que ilustram o esboço das ações principais ou narrativas do personagem em cada cena” (FIALHO, 2013, p.28).

² Tradução do termo *animatic*, que é a combinação dos storyboard filmados com um som provisório, que permite pré-visualizar o filme.

³ Tradução do termo *thumbnails*, que o animador estadunidense Eric Goldberg em seu livro *Character Animation Crash Course* define como uma “série de esboços rápidos (geralmente pequenos, portanto “miniatura”) usados para descobrir as principais poses e desenhos para contar histórias em uma cena” (GOLDBERG, 2008)

⁴ Os Nine Old Men dos estúdios Disney – Les Clark, Wolfgang Reitherman, Eric Larson, Ward Kimball, Milt Kahl, John Lounsbery, Marc Davis, Frank Thomas e Ollie Johnston – que ajudaram a consolidar estilo Disney dentro da indústria de animação estadunidense.

trajetória nos estúdios Disney nos anos 1930, mas foi em 1937, durante a produção do longa-metragem Pinóquio (*Pinocchio*, Disney, 1940) que ele começou sua ascensão na produtora. O animador alemão Andreas Deja relata esse episódio em seu livro (2016, pág. 152):

O animador Milt Kahl não estava feliz com a forma como o personagem Pinóquio estava sendo desenvolvido no final de 1937. Durante uma reunião, ele expressou sua desaprovação; o design simplesmente não parecia atraente para ele. Ele recebeu um certo olhar de outros artistas na sala e então, um dos diretores, sentindo-se um tanto aborrecido, pediu a Milt que “colocasse seu lápis onde estava sua boca”. Então o animador de 28 anos começou a trabalhar, tentando provar que era perfeitamente capaz de melhorar o design existente de Pinóquio. [...] Acontece que Walt Disney simplesmente amou os novos designs de Milt e, conseqüentemente, o promoveu a supervisor de animação de Pinóquio. (Tradução Livre)⁵

A partir de então, Disney começou a confiar cada vez mais na habilidade de desenho e no senso de *design* de Milt Kahl (Figura 1), transformando-o no referencial estilístico do estúdio.



Figura 1: Milt Kahl em sua mesa de animação nos estúdios Disney. *Fonte:* <<https://d23.com/walt-disney-legend/milt-kahl/>>. Acesso em: 03/09/21.

Kahl considerava as miniaturas como um método essencial para o seu processo de animação. Todo esse planejamento detalhado da cena fazia parte do seu *modus operandi*. Ele

⁵ No original lê-se: "Animator Milt Kahl wasn't happy with the way the character of Pinocchio was coming along in late 1937. During a meeting he voiced his disapproval; the design just did not look appealing to him. He received a certain look from other artists in the room, then one of the directors, feeling somewhat annoyed, asked Milt to put his pencil where his mouth was. So the 28-years-old animator went to work, trying to prove that he was perfectly able to improve on the existing design of Pinocchio. (...) It turned out that Walt Disney just loved Milt's new designs, and subsequently promoted him to supervising animato\r for Pinocchio."

“[...] insistia que você deveria pensar no que você faria antes de animar uma cena”⁶ (DEJA, p.176, 2016). Em uma palestra que lecionou para os alunos do *California Institute of the Arts*⁷ nos anos 1970, o animador fez uma breve explanação sobre o seu método de trabalho:

Normalmente planejo as coisas em miniaturas (...). Quando eu começo a animar, sei exatamente o que vou fazer. Eu já decidi o que vou fazer com a cena. Não vou me surpreender, vou seguir esse plano, basicamente (The Animation Podcast 012 - Vault - Milt Kahl, Side One, 2006, Orig. 1976, 00:18:36- 00:19:01 - Tradução Livre).⁸

Esse estudo investiga a essencialidade e funcionalidade da fase exploratória de miniaturas para a criação da animação quadro a quadro e a sua importância para esse processo. A pesquisa pretende, através de análises de miniaturas do animador Milt Kahl, abordar como este planejamento minucioso que estimula um laboratório criativo, onde se exploram as possibilidades visuais e de movimento, ajudando a comunicar as ideias de maneira convincente.

Durante a experiência do autor como monitor da disciplina de graduação *Animação de Personagens*, integrante do curso de Cinema de Animação de Artes Digitais (UFMG), foi possível observar a pouca utilização, por parte dos alunos, do método de miniaturas como parte do processo de produção da animação em desenho animado. Levando-se isso em consideração, esse artigo tem também a intenção de compreender a importância dessa etapa, além de apresentar os benefícios de sua utilização.

1- FUNDAMENTOS APLICADOS NO PROCESSO DE MINIATURA

⁶ No original lê-se: “Milt insisted that you need to think about where you are going with scene before animation begins”.

⁷ O California Institute of the Arts (CalArts) é uma escola de artes americana localizada em Los Angeles. Foi co-fundada em 1961 por Walt Disney como a primeira instituição de ensino superior nos Estados Unidos especificamente para alunos de artes visuais.

⁸ Disponível em: <http://animationpodcast.com/archives/2006/02/25/milt-kahl-side-one/>.

As miniaturas ajudam a estabelecer não só a visualidade na animação, mas a composição e postura do personagem em cena, a pose narrativa mais adequada para comunicar sua intenção, assim como as posições intermediárias que modificam e dão sentido ao movimento. Elas podem ainda auxiliar na exploração das melhores ações ou gestos que invocam a personalidade e delimitam a atitude da figura a ser animada.

O processo de se criar miniaturas pode ser utilizado para otimizar a investigação dos seguintes tópicos:

1.1 - ENCENAÇÃO

A função da *encenação*⁹ é encontrar uma forma de apresentar uma ideia de maneira clara, para que ela possa ser entendida pelos espectadores (THOMAS & JOHNSTON, 1981, p. 53). As escolhas dos enquadramentos e das silhuetas da figura devem ser cuidadosamente pensadas, para que elas explicitem o ponto crucial da cena, evitando assim ângulos ou enquadramentos que dificultem o entendimento da ação. Esse princípio demanda um certo planejamento prévio, que pode ser explorado e experimentado na etapa das miniaturas.

Em um trecho do longa-metragem *Bernardo e Bianca* (*The Rescuers*, Disney, 1977), a antagonista *Madame Medusa* está se preparando para dormir, retirando seus brincos e cílios postiços. Kahl fez várias miniaturas para encontrar as melhores *encenações* para essa sequência (Figura 2). Nesses estudos, já é evidente a preocupação do animador com a composição da cena. Ele insere retângulos vermelhos nos desenhos para emular o campo de câmera, assim já pré-visualizando os possíveis enquadramentos.

⁹ Tradução do termo *staging*, um dos doze princípios da animação, referenciado em *A Experimentação Cinética de Personagem: Os Princípios da Animação na Indústria como Catalisadores do Potencial Artístico do Animador* (FIALHO, 2013, pág. 19).

público esteja focada exatamente onde queremos” (Tradução Livre)¹⁰. Para resolver esse possível desvio de foco, a solução que Kahl encontrou na segunda experimentação foi optar por Medusa retirar os cílios com a mão esquerda (Figura 4).



Figura 4: Miniatura da personagem Medusa retirando os cílios postiços com a mão esquerda.
Fonte: *Deja View*. Disponível em: <<https://andreasdeja.blogspot.com/2019/11/gold.html>> . Acesso em: 31/08/21.

Mesmo o braço não aparecendo na visão de costas, ele aparece no reflexo do espelho, o que já é suficiente para compreensão da ação que ela está executando. Com essa composição, o foco é melhor direcionado para a ação principal da cena.

Essa ação principal nos conta muito da personagem no contexto do filme. É como se *Madame Medusa* estivesse revelando a sua verdadeira essência enquanto ela retira apetrechos que a estão maquiando. No diálogo com a garota, ela se mostra uma pessoa simplesmente má, sem compaixão ou empatia pela criança órfã. Nesses casos, a encenação também tem a função de facilitar que esse aspecto da história, que é revelado através de uma ação da personagem, seja comunicado para o público, possibilitando que as camadas mais profundas da narrativa sejam compreendidas pelo espectador.

1.2- POSE-SÍNTESE

Em um trecho do longa-metragem *Robin Hood* (*Robin Hood*, Disney, 1973), o personagem principal está cozinhando enquanto pensa na sua amada, *Maid Marian*. Ele não está focado no ato de cozinhar e sim completamente distraído, cantarolando e pensando em seu par

¹⁰ No texto original lê-se: “More often than not, our staging problem is challenged by the movement of our character(s) and our job is to make sure the attention of the audience is focused right where we want it to be”. Disponível em: http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELEnt7_Anticipation.pdf

amoroso. Como consequência disso, ele acaba queimando a comida. É importante que a pose do personagem transmita esse estado de espírito, de modo que a construção da cena faça sentido para os espectadores.

Para essa cena, Milt Kahl utiliza as miniaturas para encontrar a *pose síntese*, que neste caso é a postura na qual o personagem permanecerá fisicamente durante toda a cena, executando apenas pequenos gestos. Essa pose também tem a função de comunicar aos espectadores como o personagem está reagindo a uma determinada situação (SOMMERFELD, 2014). No seu livro, Andreas Deja (2016, pág. 176. Tradução Livre¹¹) afirma que “antes de animar, Milt gastava bastante tempo explorando todas as possibilidades para uma cena” . Como laboratório de exploração, Kahl produziu miniaturas com diferentes versões das poses para pré-visualizar alternativas de encenação para o personagem (Figura 5). Dessa maneira, ele pode fazer uma comparação entre elas e decidir qual seria a opção mais adequada para a cena:



Figura 5: Miniaturas com explorações de possibilidades para a pose-síntese. Fonte: Animation Mentor. Disponível em: <<https://www.animationmentor.com/blog/lessons-i-learned-as-a-traditional-2d-animator-thumbnails-and-planning>> . Acesso em: 31/08/21.

Nessas miniaturas, Kahl também está pensando em resolver problemas de desenho, como silhueta, distribuição de peso ou até mesmo posição das pernas do personagem (Figura 6).

¹¹ No original lê-se: "Before animating, Milt spent a lot of time exploring all possibilities for a scene".

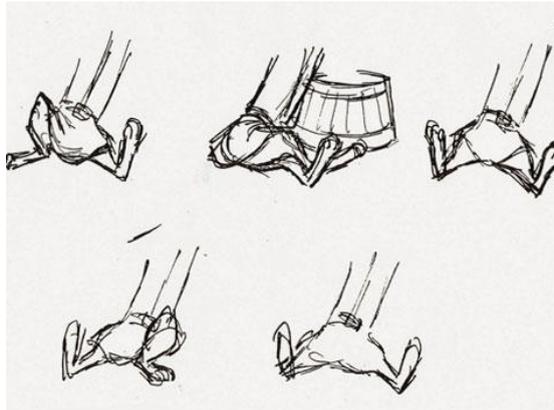


Figura 6: Desenhos exploratórios das pernas do personagem *Robin Hood*. Fonte: *Animation Mentor*. Disponível em: <<https://www.animationmentor.com/blog/lessons-i-learned-as-a-traditional-2d-animator-thumbnails-and-planning>> . Acesso em: 31/08/21.

Após explorar as possibilidades, Milt Kahl selecionou a pose em que *Robin Hood* está sentado, mexendo com a colher na panela olhando para o lado oposto dela, apoiando sua cabeça na mão esquerda (Figura 7).



Figura 7 : Comparação entre as miniaturas (A) e a imagem final do filme (B). Fonte: *Animation Mentor*. Disponível em: <<https://www.animationmentor.com/blog/lessons-i-learned-as-a-traditional-2d-animator-thumbnails-and-planning>> . Acesso em: 31/08/21.

Essa pose nos apresenta o estado de espírito do personagem: ele olhando para o lado oposto da atividade braçal que está exercendo sintetiza essa separação do que ele está fazendo (mecanicamente) e o que ele está pensando (descontraído, relaxado). A distância entre o corpo e o caldeirão cria espaços negativos interessantes, deixando a silhueta mais clara e a ação mais fácil de ser compreendida.

1.3 - POSES DE PASSAGEM

No método de animação de *ação planejada entre poses principais*¹², o animador estabelece as posições chaves, que são aquelas poses que, além de determinar os extremos da ação da figura no quadro, viabilizam a compreensão da narrativa visual da cena (FIALHO, 2013). Em seguida, para fazer as transições entre essas poses, são estabelecidas as *poses de passagem* (WILLIAMS, 2001), que definem como a figura irá se locomover de um extremo a outro. Além dessas atribuições, as *poses de passagem* também ajudam a definir outros aspectos que serão importantes na construção da animação:

Possibilitam o planejamento espacial das poses restantes, através da estruturação dos gráficos de espaçamento para os desenhos intermediários serem completados na cena. Enfatizam a flexibilidade na articulação das partes móveis do personagem (e a elasticidade), ajudando a materializar, espacialmente, os maneirismos e idiossincrasias do personagem (FIALHO, 2013, p. 39).

Kahl também utilizava as miniaturas para pré-visualizar as *poses de passagem* que ele usaria em suas cenas. Em um trecho do longa-metragem *Robin Hood* (Disney, 1973), o personagem *Little John* está correndo enquanto coloca roupas femininas para se disfarçar. Em um determinado momento, ele tira uma peruca de dentro da camisa e a coloca na sua cabeça. Nas miniaturas para essa cena, Milt Kahl planejou a decupagem dessa ação (Figura 8), incluindo as *poses principais* (desenhos “1”, “3” e “5”) e as *poses de passagem* (desenhos “2” e “4”).



¹² Tradução do termo *Pose to Pose*, referenciado em *A Experimentação Cinética de Personagem: Os Princípios da Animação na Indústria como Catalisadores do Potencial Artístico do Animador* (FIALHO, 2013, pág. 26).

Figura 8: Miniaturas de Milt Kahl com explorações de poses do personagem Little John. Os desenhos com os números circulados (“1”, “3” e “5”) são as poses chaves, e os desenhos numerados com um traço embaixo (“2” e “4”) são as poses de passagem.

Fonte: SLCCC. Disponível em <<https://slcc.instructure.com/courses/498610/pages/thumbnails>>. Acesso em 31/08/21.

Na *pose de passagem* “2”, o braço direito do personagem sobe até seu ponto mais alto ainda dobrado, que contrasta com o mesmo braço direito na pose principal “3”, onde ele está esticado (Figura 9).

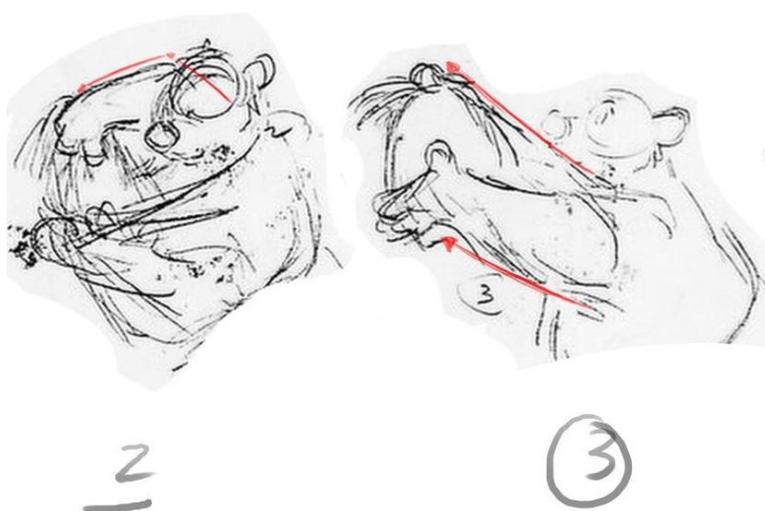


Figura 9: Setas vermelhas indicando a direção dos braços do personagem

Fonte: SLCCC. Disponível em <<https://slcc.instructure.com/courses/498610/pages/thumbnails>>. Acesso em 31/08/21.

Na animação esse artifício é chamado de *sobreposição sucessiva das juntas articuladas* (FIALHO, 2013). Para o animador canadense Richard Williams (2001, p. 231. Tradução Livre¹³), “quebrar significa dobrar a junta, quer ela realmente dobre ou não na realidade”. A finalidade da aplicação deste conceito é sugerir *flexibilidade* e credibilidade à animação da figura, nem sempre respeitando o movimento naturalista.

Na *pose de passagem* “4”, Kahl também experimenta essa “quebra das juntas” no braço esquerdo. Mas além disso, ele também prevê um atraso do movimento da cabeça em relação aos braços no percurso para chegar na posição principal “5” (Figura 10).

¹³ No original lê-se: “Breaking means bending the joint whether or not it would actually bend in reality”.

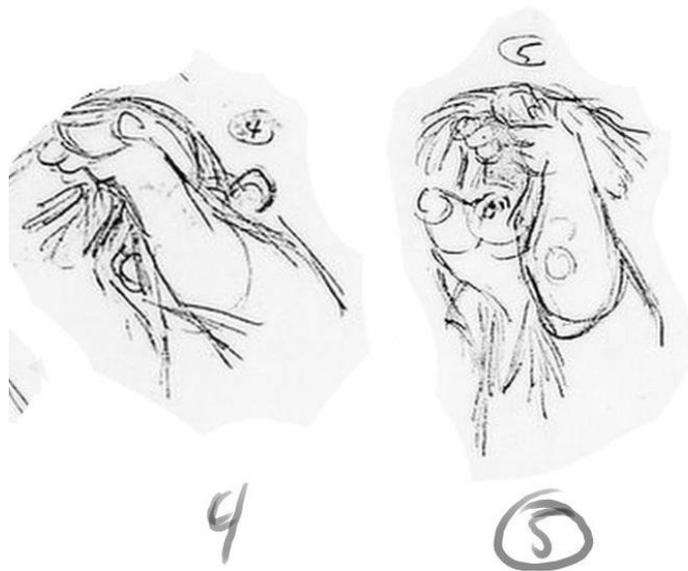


Figura 10: Miniaturas “4” e “5”. Fonte: SLCCC. Disponível em <https://slcc.instructure.com/courses/498610/pages/thumbnails>. Acesso em 31/08/21.

Aqui, Milt Kahl trabalha o conceito de *ações sobrepostas*¹⁴, que é quando os elementos da figura se movimentam separadamente, em tempos diferentes. Uma parte inicia o movimento e a outra “segue” (WILLIAMS, 2001). Com essa pré-estruturação das *poses de passagem* ainda nas etapas das miniaturas, o animador já está pensando no planejamento espacial das poses restantes, e definindo os *arcos* do movimento (Figura 11).

¹⁴ Tradução do termo *Overlapping Action*, utilizado por Richard Williams no seu livro *The Animator's Survival Kit* (2001, pág. 226)



Figura 11: Setas vermelhas indicam arco do movimento. *Fonte:* SLCCC. Disponível em <https://slcc.instructure.com/courses/498610/pages/thumbnails>. Acesso em 31/08/21.

Na animação final desse trecho do filme (Figura 12), podemos notar que as poses que Kahl desenhou nas miniaturas sofreram pouquíssimas alterações. Isso mostra como o animador realmente utilizava o resultado dessa primeira etapa de pré-visualização como algo a ser seguido durante todo o processo de animação.



Figura 12: Fotogramas finais do personagem *Little John*. *Fonte :* *Robin Hood* (Disney, 1973).

1.4- ATUAÇÃO

Na animação figurativa desenvolvida pelos estúdios Disney, a atuação dos personagens é algo essencial. Atuação na animação é um método onde os traços de personalidade e caráter são introduzidos na figura que está sendo animada e é através desse processo que é criada a ilusão de que o personagem pensa e tem sentimentos próprios, de que ele aparenta estar *vivo*. No livro *Illusion of Life* (THOMAS & JOHNSTON, 1981, pág. 507) a atuação é definida como “[...] cada (personagem) pensando seus próprios pensamentos e experimentando suas próprias emoções. É isso que os torna tão reais, e é isso que os torna tão memoráveis. É também o que lhes dá a espantosa ilusão de vida” (Tradução Livre)¹⁵.

Em um trecho do longa-metragem *Robin Hood* (Disney, 1973), o protagonista reage de maneira irônica a um comentário feito pelo seu amigo *Little John*, que sugere que *Robin Hood* peça a mão da sua amada *Maid Marian* em casamento. Nas miniaturas para essa cena do filme (Figura 13), Milt Kahl divide o diálogo em partes, decupando a atuação do personagem através desses fragmentos. Assim ele pode escolher a atitude corporal do personagem que melhor irá definir o sentimento a ser expressado.

¹⁵ No original lê-se: “[...] each thinking his own thoughts, and experiencing his own emotions. That is what makes them so real, and that is what makes them so memorable. It is also what gives them the astounding illusion of life.”



Figura 13: Miniaturas de exploração de poses para o personagem *Robin Hood*. Fonte: *Deja View*. Disponível em: <<https://andreasdeja.blogspot.com/2016/01/brian-bedford.html>> . Acesso em: 31/08/21.

Quando *Robin Hood* diz: *Marry Her*, o animador escolhe em representar uma indignação de personagem com a sugestão feita por seu amigo de que ele se case logo com *Maid Marian*. A expressão facial e o movimento brusco do personagem retirando a toalha da cabeça ajudam a revelar esse estado de espírito (Figura 14). Esse sentimento de indignação é importante de ser mostrado, porque é ele que gera a reação irônica do personagem e conseqüentemente a escolha de atuação para o restante da cena.

A



B



Figura 14 A e B: Miniatura de Milt Kahl (A) e fotograma final (B). Fonte: *Deja View*. Disponível em: <<https://andreasdeja.blogspot.com/2016/01/brian-bedford.html>> . Acesso em: 31/08/21.

Algumas poses do personagem são representações quase literais do que ele está dizendo no diálogo. Quando ele diz “dar a ela um buquê”, ele faz uma pantomima dessa ação (Figura 15). A peculiaridade dessa cena é que o personagem (dentro da diegese) está *atuando*. Por isso, o animador escolhe poses exageradas e quase caricatas para reforçar esse ponto.

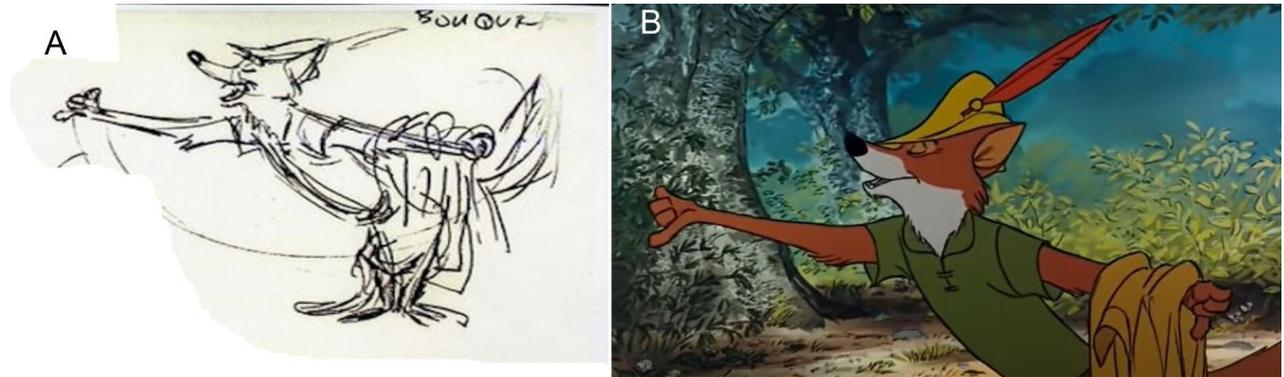


Figura 15 A e B: Miniatura de Milt Kahl (A) e fotograma final (B). Fonte: *Deja View*. Disponível em: <<https://andreasdeja.blogspot.com/2016/01/brian-bedford.html>> . Acesso em: 31/08/21.

Vemos esse tipo de decisão novamente quando o personagem diz: *Hey look, remember me?* (Figura 16): ele abre os braços, como se ele estivesse se mostrando para ser observado.

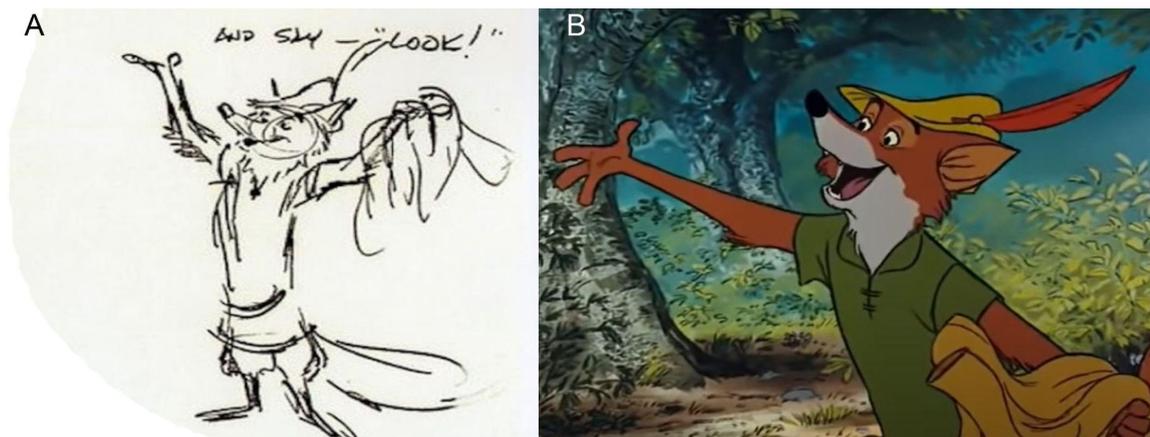


Figura 16 A e B: Miniatura de Milt Kahl (A) e fotograma final (B). Fonte: *Deja View*. Disponível em: <<https://andreasdeja.blogspot.com/2016/01/brian-bedford.html>> . Acesso em: 31/08/21.

Há um trecho da ação planejado nas miniaturas que foi mudado na versão final (Figura 17). A ideia geral da cena continuou a mesma, com as mãos movimentando-se perto da cabeça, mas

com o personagem executando outro gesto. A partir desse exemplo, podemos observar que, apesar das miniaturas serem um método de planejamento e pré-visualização da cena, elas são desenhos de experimentações e possibilidades de exploração cênica que podem ou não funcionar para a cena.

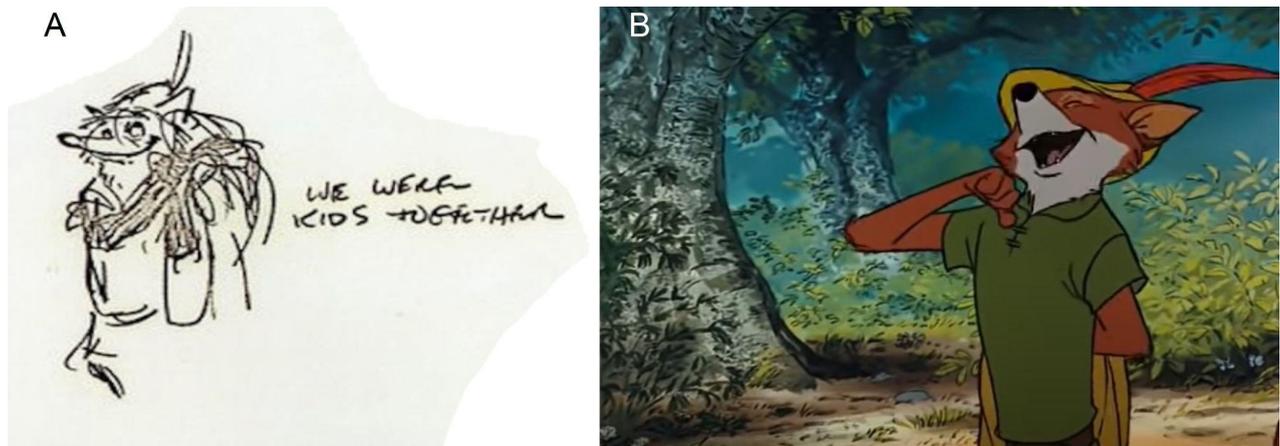


Figura 17 A e B: Miniatura de Milt Kahl (A) e fotograma final (B). Fonte: *Deja View*. Disponível em: <<https://andreasdeja.blogspot.com/2016/01/brian-bedford.html>> . Acesso em: 31/08/21.

2. PRÁXIS

No contexto de monitor da disciplina *Animação de Personagens*, o autor do artigo produziu uma animação a ser utilizada como exemplo para um dos trabalhos práticos a serem desenvolvidos pelos alunos do curso de graduação de *Cinema de Animação e Artes Digitais* (CAAD/UFGM). A atividade consistia em utilizar um áudio previamente gravado¹⁶ para animar a atuação do personagem, que também já possuía um *design* estabelecido (Figura 18).

¹⁶ O áudio proposto para o exercício era: *Eu, humano? Está em desuso ser humano. A moda agora é ser desumano.*

Projeto Visual de Personagem

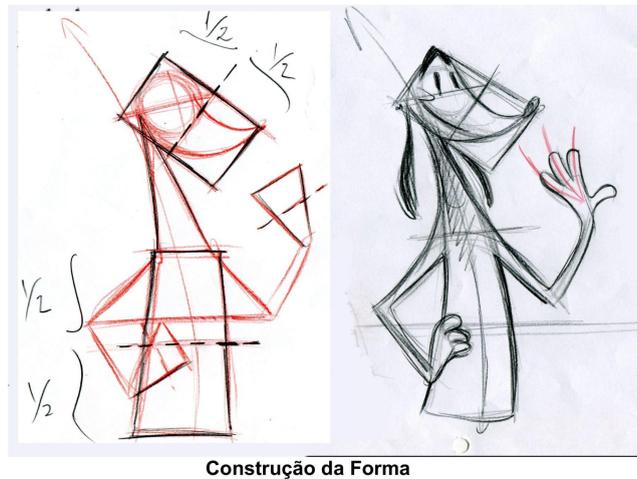


Figura 18: Projeto Visual do Personagem Cão. Fonte: Antônio Fialho (2017).

Para explorar as possibilidades de animar a cena, foi utilizado o método de se criar por miniaturas os estudos exploratórios do personagem *Cão*, que deveria atuar enquanto exercia um monólogo, aplicando-se os conceitos de sincronia labial no movimento animado. A partir disso, o diálogo foi dividido em partes (Figura 19) para explorar as alternativas de gestos e posturas do personagem que melhor iriam expressar suas emoções e pensamentos para potencializar a atuação do mesmo durante a cena (ver tópico 1.4).

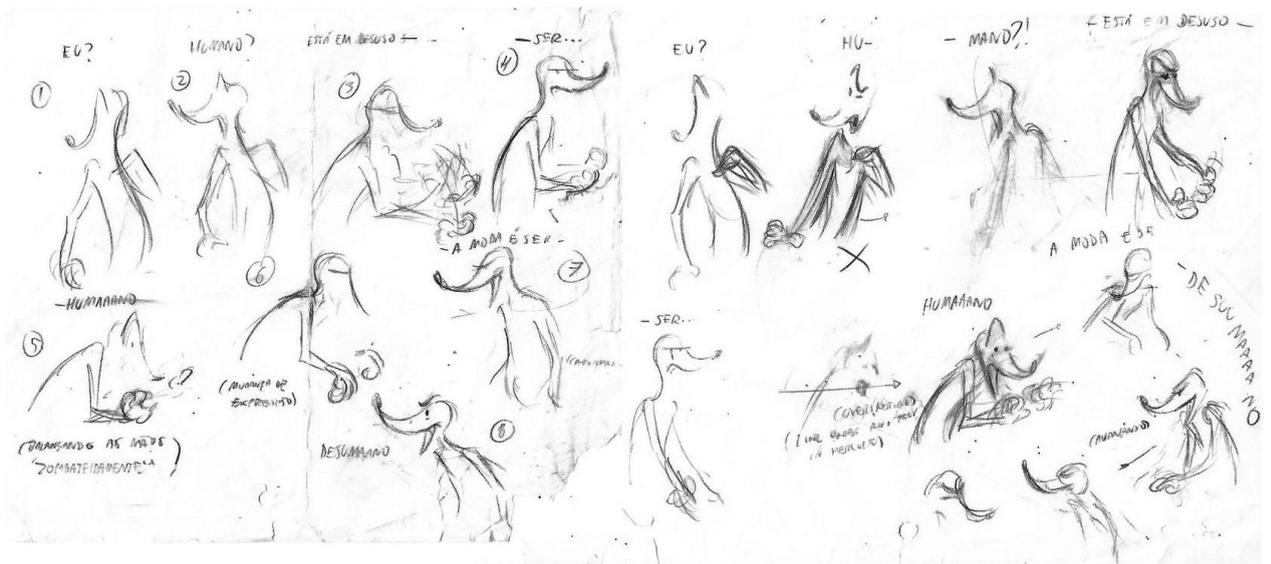


Figura 19: Miniaturas de exploração com anotações do diálogo para o personagem *Cão*. Fonte: Gabriel Chagas (2017)

Nesse laboratório de experimentações, também foi feita uma dedução de quantas poses seriam necessárias para descrever a ação da figura. Nesse momento, ainda não havia preocupação

com as posições de boca do personagem, mas sim com sua atitude corporal. Em seu livro *Animator Survivor's Kit*, Richard Williams aborda esse tema:

Faça com que o ponto da cena fique claro primeiro com uma ação corporal. A atitude corporal deve ecoar a atitude facial. [...] Se colocarmos o corpo e a cabeça no lugar certo, a gente quase consegue ficar sem as bocas. [...] Elas podem ser a última coisa a se trabalhar (WILLIAMS, 2001, pág. 314. Tradução Livre¹⁷).

No trecho em que o personagem diz: *está em desuso*, foram explorados possíveis gestos (Figura 20) com as mãos para ressaltar essa *acentuação tônica* da frase (WILLIAMS, 2001, pág 311).

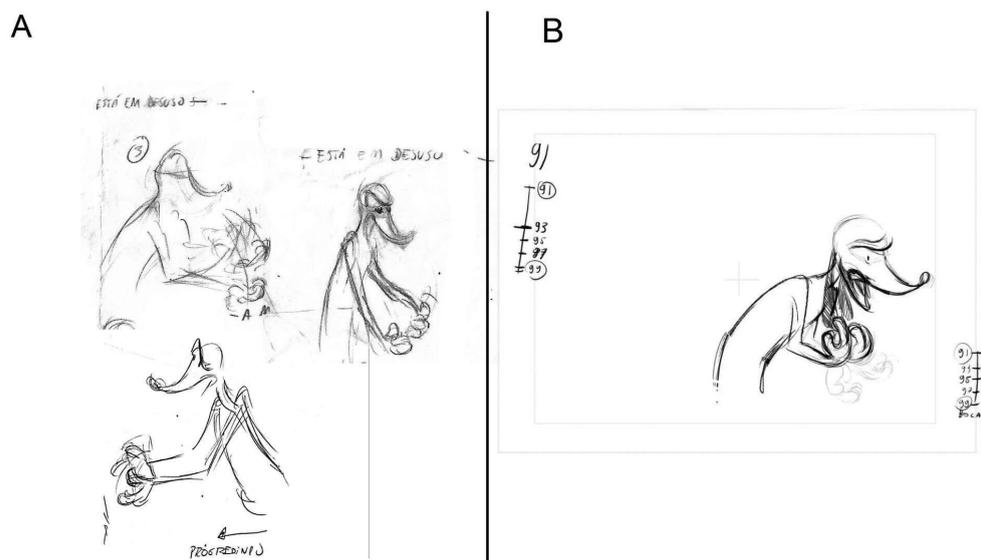


Figura 20: Explorações para a pose (A) e fotograma final (B). Fonte: Gabriel Chagas (2017)

Essa mesma abordagem foi feita quando o personagem diz a palavra *humano*. Nesse momento, a intenção pretendida era de que o personagem estivesse debochando da possibilidade dele ser um humano, executando algum gesto zombeteiro (Figura 21).

¹⁷ No original lê-se: “Make the point of the shot clear with the body action first. The body attitude should echo the facial attitude. [...] If we get the body and head in the right attitude we can almost go without the mouths. [...] They can be the last thing to work on.”

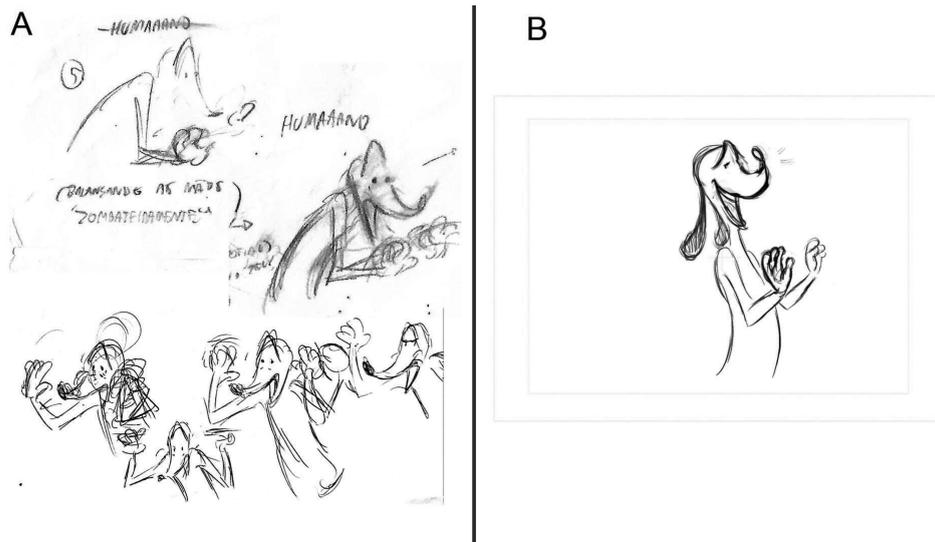


Figura 21: Explorações para a pose (A) e fotograma final (B). Fonte: Gabriel Chagas (2017)

Em uma das explorações feitas nas miniaturas, o personagem virava o corpo antes de dizer: *a moda agora é ser desumano*. Porém, esse movimento amplo poderia dificultar a leitura da mudança de expressão do personagem. Então, na versão final, optou-se por deixar a figura com o corpo na mesma posição mas com o personagem olhando para a câmera, quebrando a *quarta parede*¹⁸, o que atribuiu a essa fala um impacto maior (Figura 21).

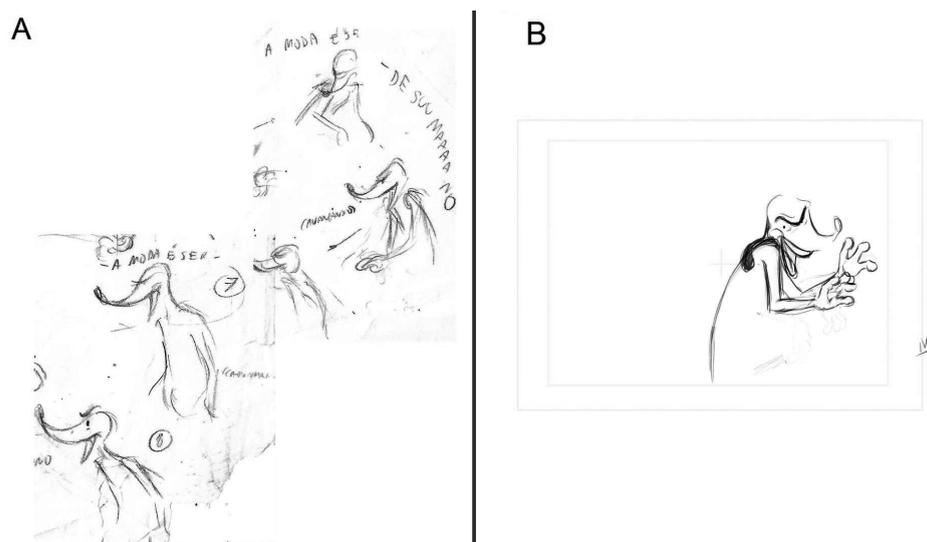


Figura 20: Explorações para a pose (A) e fotograma final (B). Fonte: Gabriel Chagas (2017)

¹⁸ Termo oriundo do teatro. Seria uma espécie de divisão imaginária entre atores e os espectadores.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi apresentado, podemos concluir que a utilização das miniaturas no processo da animação de personagens funciona como um laboratório criativo exploratório para o animador, onde ele pode, a partir de um planejamento minucioso, experimentar as possibilidades visuais e de movimento para comunicar as ações e intenções do personagem de maneira convincente. Essas ideias e pensamentos são registrados como um mapeamento visual, oferecendo ao animador ou animadora um leque de opções para a execução da cena.

Demonstramos, através das análises do animador Mil Kahl, como alguns fundamentos da animação já podem ser pensados nas miniaturas (Tópico 1), o que resulta na aplicação consciente desses aspectos, que potencializam a qualidade e credibilidade das figuras animadas.

Considerando-se que a animação quadro a quadro envolve um processo laborioso, em que se gasta muito tempo de planejamento e execução, é necessário que o animador estabeleça estratégias para otimizar a sua produtividade (seja ele estudante ou profissional). As miniaturas possibilitam materializar caminhos exploratórios para a ação, já que elas são um processo que se utiliza do desenho gestual como ferramenta criativa para o animador.

Ao antecipar a exploração de possibilidades nessa fase, utiliza-se de desenhos mais rápidos de serem feitos, explorando de forma intuitiva as alternativas esboçadas para o personagem, selecionando por fim aquela que mais convém para a cena específica. Ao utilizar esse processo de exploração criativa do personagem (para sua encenação, pose-síntese, pose de passagem e atuação), evita-se que o laboratório seja feito na etapa de animação, onde se exige desenhos mais bem elaborados para a construção do movimento. Após o animador decidir o que realizar na cena, ele pode executá-la de maneira incisiva, concentrando-se nos pormenores da ação.

Concluimos, portanto, que o método de miniaturas desenvolvido por animadores como Milt Kahl ainda é relevante de ser utilizado, por oferecer ao animador vários benefícios para se estruturar uma cena animada. O estudante de animação pode, a partir das miniaturas, exercitar sua criatividade e posteriormente organizar essas explorações, para animar uma cena com consciência e domínio das ações a serem articuladas para o personagem. A experimentação desse método no

ambiente acadêmico oferece aos estudantes um processo de planejamento de animação bastante assertivo, que ele poderá utilizar em sua carreira profissional.

4. REFERÊNCIAS

DEJA, Andreas. *The Nine Old Men: Lessons, Techniques and Inspiration From Disney's Great Animators*. Flórida: Focal Press, 2016.

FIALHO, Antônio. *A EXPERIMENTAÇÃO CINÉTICA DE PERSONAGEM: Os Princípios da Animação na indústria seus desdobramentos como catalisadores do potencial artístico do animador*. Tese (Doutorado). Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

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

SOMMERFELD, Bruno. *CHUCK JONES: Desenhos-chave como poses-síntese*. Trabalho de Conclusão de Curso. Orientação Antônio Fialho. Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

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

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

FILMES PESQUISADOS

ROBIN HOOD. Direção: Wolfgang Reitherman. Produção: Walt Disney Studios. 1973.

BERNARDO E BIANCA. Direção: Wolfgang Reitherman, John Lounsbery, Art Stevens.
Produção: Walt Disney Studios. 1977.

RECURSOS ONLINE

THE ANIMATION PODCAST 012: *Vault - Milt Kahl, Side One*. Palestrante: Milt Kahl. 25 fev.2016. Podcast. Disponível em: <<http://animationpodcast.com/archives/2006/02/25/milt-kahl-side-one/>>. Acesso em 26 ago. 2021.

LARSON, Eric. *Entertainment VII: Staging, Anticipation e Silhouette for Animation*. Disponível em: <http://www.animationmeat.com/pdf/nineoldmen/ELEnt7_Anticipation.pdf>. Acesso em 26 ago. 2021.

DEJA, Andreas. *Gold!* Disponível em: <<https://andreasdeja.blogspot.com/2019/11/gold.html>>. Acesso em 26 ago. 2021.

DEJA, Andreas. *Brian Bedford* Disponível em: <<https://andreasdeja.blogspot.com/2016/01/brian-bedford.html>>. Acesso em 26 ago. 2021.