

# **CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO**

## **Design Gráfico**

**Orientando: Joana Tavares Cesar**

**Orientador(a): Leticia Midori Sato**

### **DUPLAS DINÂMICAS DA PIXAR:**

#### **ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE PERSONAGENS DE TOY STORY E WALL-E**

#### **RESUMO**

Esse projeto explica e compara dois grandes sucessos do cinema criados pela empresa de animação Pixar em que ambos possuem personagens principais não humanos. A análise foi feita baseada principalmente em dois conceitos de design, Shape Design e Teoria das Cores, e dois conceitos de narrativa, Jornada do Herói e Jornada Interna do Herói. O projeto também fala sobre a história da Pixar, como ela surgiu, relaciona as histórias dos filmes analisados com o design dos personagens e compara os design dos personagens principais dos dois filmes. Os filmes escolhidos foram Toy Story e Wall-E que foram analisados com base em teorias dos autores Joseph Campbell, Christopher Vogler e Michael Hauge. Os personagens escolhidos foram Woody e Buzz, Wall-E e Eve, por serem duas Duplas Dinâmicas, onde os personagens apresentam personalidades diferentes mas complementares, o que contribui para a narrativa ser mais divertida. Com essa análise busco esclarecer alguns dos motivos do grande sucesso dos dois filmes e da Pixar como um todo.

**Palavras-chave:** Pixar. Design de personagem. Animação.

#### **ABSTRACT**

This project explains and compares two big movie successes of the animation company Pixar, both movies with non-human main characters. The analysis was based mainly on two design theories, Shape Design and Color Theory, and two narrative theories, Hero's Journey and Hero's Internal Journey. The project also talks about the history of Pixar, how it came to be, how the narrative relates to the design choices of the characters and compares the character

design of the main characters. The movies analysed are Toy Story and Wall-E, based on theories from Joseph Campbell, Christopher Vogler and Michael Hauge. The characters analysed are Woody and Buzz, Wall-E and Eve, because they are both Dynamic Duos with characters that have different personalities but that complement each other, that makes the narrative more enjoyable to watch. With this analysis I hope to clarify some of the reasons why both movies were big successes and Pixar as well.

**Keywords:** Pixar. Character Design. Animation.

## **Introdução**

Os desenhos animados fazem ou fizeram parte da vida de grande parte da população brasileira atual. Como uma pessoa que cresceu vendo TV Globinho e filmes americanos como Mulan e Ratatouille, meu interesse em desenhos animados veio cedo e influenciou fortemente na minha escolha do tema para minha pesquisa. Nesta pesquisa vou mostrar como foram desenvolvidos os personagens principais de dois grandes filmes de sucesso da empresa de animação Pixar. Os filmes escolhidos foram Wall-E e Toy Story, por Toy Story ser o primeiro longa-metragem da Pixar e Wall-E ser um longa-metragem produzido quase 10 anos depois mas que possui elementos similares como os personagens principais não serem humanos. Os personagens escolhidos para a análise do filme Wall-E foram Wall-E e Eve, e do Toy Story foram Buzz e Woody. Irei falar sobre como suas personalidades influenciaram as escolhas de design da Pixar e também falarei brevemente sobre as duas histórias, analisando suas narrativas, suas similaridades e diferenças. Irei me aprofundar principalmente em sua história, escolhas de design e formas de produção. Nesta análise vou abordar conceitos como a Jornada do Herói e Jornada Interna do Herói para falar da narrativa, e Shape Design e Teoria das Cores para falar das escolhas de design de personagem. Além disso, falarei sobre a forma da Pixar de contar histórias e como a história da Pixar e seu desenvolvimento como empresa afetou o desenvolvimento desses dois longas-metragens.

## **Objetivos**

Tenho como objetivo desta pesquisa analisar dois grandes sucessos da animação de forma que esclareça questões que foram muito bem trabalhadas, como interação entre Duplas Dinâmicas e criação de empatia entre o telespectador e personagens não humanos.

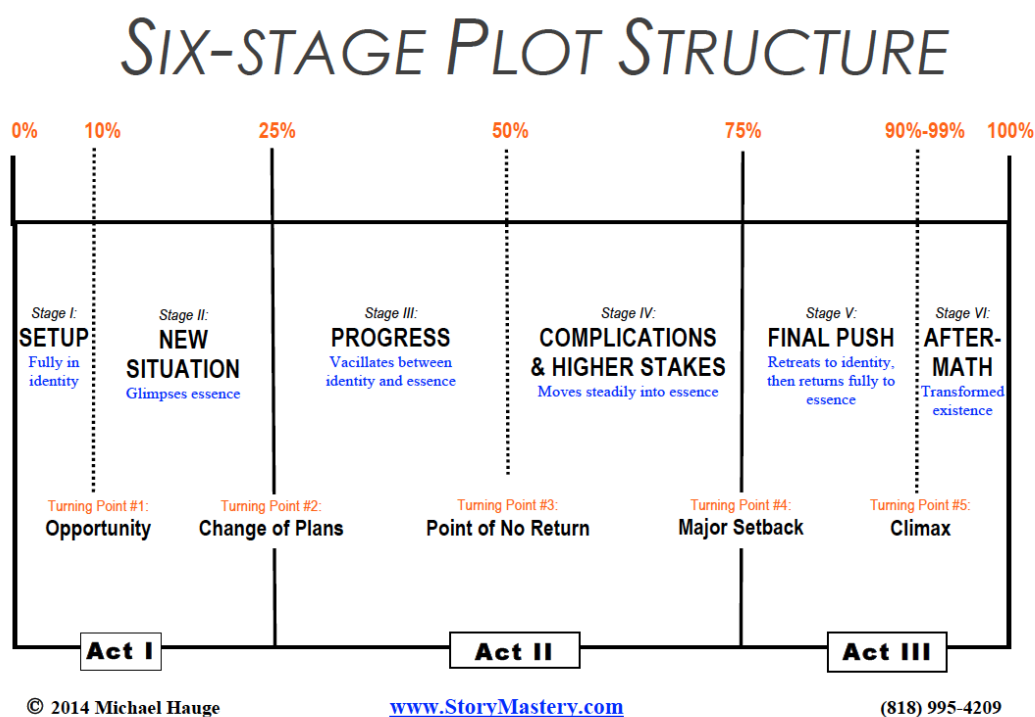
Com isso busco ajudar todos que gostariam de trabalhar na área de animação, desenvolver seus próprios personagens para animação ou até, para pessoas que apenas tenham interesse na área, a compreender elementos que foram importantes para o sucesso dessa empresa tão grande.

## **Capítulo 1**

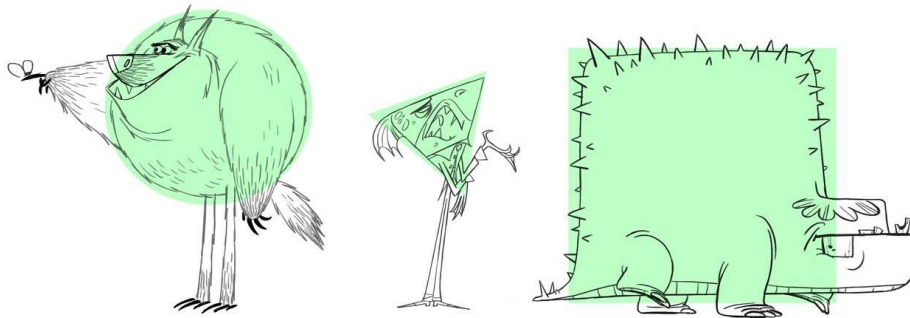
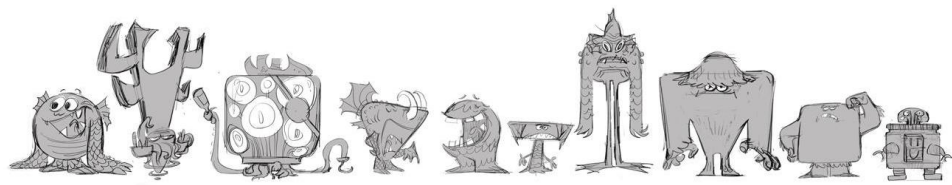
Entre diversos conceitos que são usados para análise de personagem, os que foram escolhidos para essa pesquisa foram a Jornada do Herói, a Jornada Interna do Herói, o Shape Design e a Teoria das Cores.

A Jornada do Herói ou Monomito foi um conceito muito propagado por Joseph Campbell, um mitologista, escritor e professor, famoso pelo seu livro *O Herói de Mil Faces*, publicado em 1949. Segundo ele, a Jornada do Herói está presente na maioria das narrativas de sucesso, em que o herói sai da sua casa, passa por uma aventura, supera um grande desafio e retorna para casa transformado.

Esse mesmo conceito foi futuramente usado por Christopher Vogler, um roteirista, autor e professor, famoso principalmente por seus trabalhos para Disney e por seu livro *A Jornada do Escritor*. Na versão de Vogler, a jornada é dividida em doze etapas. Essa estrutura ajuda a manter a história mais dinâmica e coerente.



Em paralelo com a Jornada do Herói ocorre a Jornada Interna. O conceito da Jornada Interna foi pensado por Michael Hauge, conhecido por seu trabalho como autor, consultor e palestrante. Nela é analisada a transformação interna do personagem principal e como essa transformação afeta as suas decisões durante a narrativa. Esta jornada não é necessária para o sucesso da história, mas seu uso possibilita um aprofundamento maior no personagem principal e envolvimento maior do público. Ela é muito utilizada nos filmes que irei analisar e fica visível principalmente nos personagens Woody e Eve, por terem um desenvolvimento pessoal bem claro de personagens que podem ser considerados arrogantes a personagens que trabalham para o bem comum.



O Shape Design é a técnica de aplicar formas básicas, como círculos e quadrados, como base para o visual de um personagem. Ele pode ser incorporado de forma mais óbvia, deixando o personagem no formato de um quadrado, como mostrado na imagem acima, ou apenas deixando as extremidades do personagem mais pontiaguda ou arredondada. Esta técnica é muito usada para fazer o personagem ter imagem específica e única, facilitando diferenciar um personagem dos outros. Seu uso pode fazer o telespectador ver o personagem como mais dócil, ao usar formas arredondadas, ou mais agressivo, ao usar formas mais pontiagudas, por exemplo. Além de ajudar o personagem a ser reconhecido com mais facilidade no caso de silhuetas únicas, por exemplo o Mickey Mouse, personagem icônico da Disney.

O uso de cores específicas (um elemento da Teoria das Cores) na montagem da paleta de cores do personagem também ajuda em sua identificação e na primeira impressão que o público vai ter do personagem. Um bom exemplo disso são os Minions do filme *Meu malvado favorito*, que são facilmente identificados por seu amarelo e azul marcantes e além disso, o amarelo ajuda a passar a ideia de serem criaturas alegres.

Os conceitos de narrativa foram apresentados em conjunto com os de design por eles serem indissociáveis. Ao desenvolver um personagem, o idealizador pode seguir diversos caminhos de produção, começando pela narrativa, pelo desenho do personagem ou fazendo os dois em



paralelo até chegar ao resultado desejado. O design do personagem é utilizado para reforçar a ideia que a narrativa busca passar e vice-versa.

## Capítulo 2

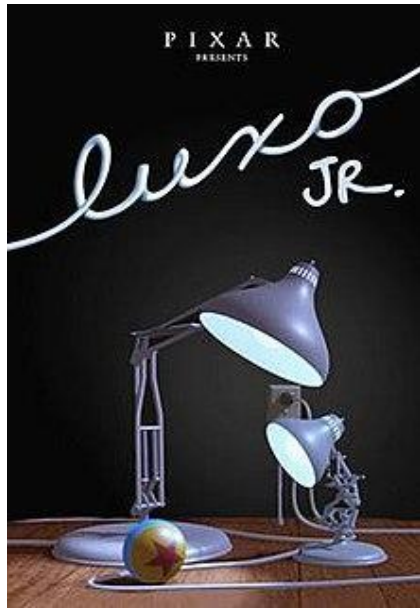
A ideia da Pixar começou com Edwin Catmull enquanto ele ainda trabalhava no Instituto de Tecnologia de Nova York. Depois de desenvolver um molde de uma mão humana em 3D, ele foi chamado para trabalhar na Divisão de Computador da Lucas Filmes, onde desenvolveu tecnologias para edição de vídeo, áudio digital, video games e gráficos de computadores.

Em 1986, Steve Jobs comprou a Divisão de Computador da Lucas Filmes. Ele já sabia do objetivo de Ed de desenvolver uma tecnologia que permitisse criar um longa-metragem animado inteiramente por computador. Para atingir esse objetivo, ele foi atrás de pessoas que seriam uma boa contribuição para a empresa e que entendessem mais do que ele da área de animação, chamando então John Lasseter para o ajudar a fazer o primeiro curta-metragem da Lucas Filmes, *The Adventures of André & Wally B.* Esta parceria deu início a Pixar como conhecemos hoje.

Dois anos depois, a Pixar foi fundada por Steve Jobs, Edwin Catmull e Alvy Ray Smith. Depois de *The Adventures of André & Wally B* vieram diversos outros curtas-metragens que ajudaram

a Pixar a ganhar visibilidade e desenvolver sua tecnologia de animação, como Luxo Jr, Sonho do Red e Tin Toy.

Edwin Catmull atingiu seu objetivo de desenvolver o primeiro longa-metragem animado



inteiramente com computadores ao produzir seu primeiro grande sucesso, Toy Story, lançado em 1995, quase 10 anos depois de seu primeiro curta-metragem.

A decisão de fazer um filme sobre bonecos foi influenciada principalmente pela capacidade limitada do computador da época, que não permitia um alto nível de detalhes nos personagens e em suas movimentações, o que tornaria personagens humanos extremamente estranhos visualmente. Ao tornar os personagens principais em bonecos, a Pixar conseguiu contornar essa dificuldade, não afetando a qualidade da imagem, o visual dos personagens e nem a história como um todo. Essa foi uma decisão extremamente

inteligente e decisiva para o sucesso do filme.

Toy Story foi o primeiro filme da grande sequência de sucessos da Pixar. Wall-E foi lançado 13 anos depois, em 2008, quando a Pixar já tinha sua tecnologia de animação mais desenvolvida, dando maior liberdade para os animadores.

### Capítulo 3



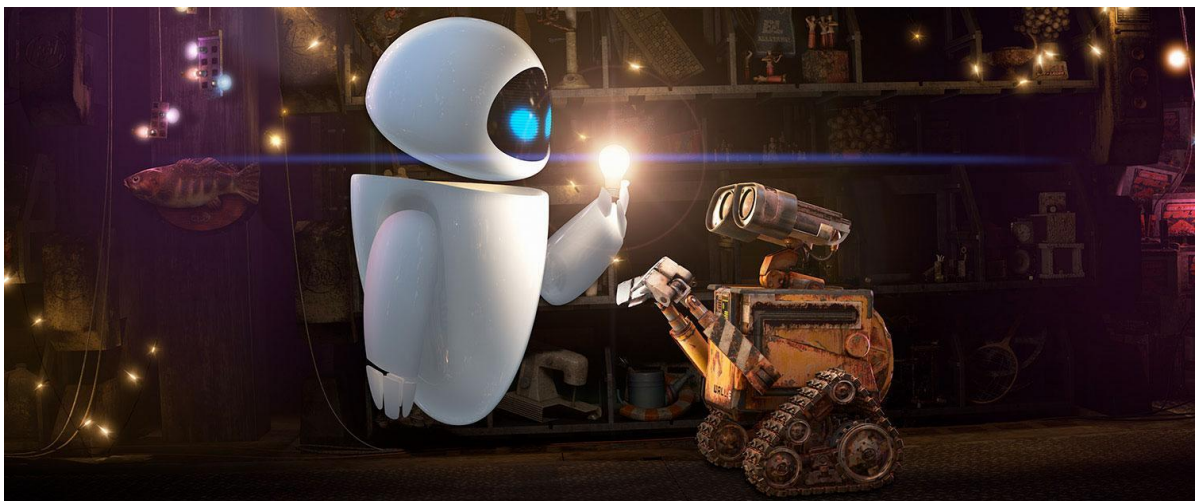
O filme Toy Story conta a história de um grupo de bonecos que vivem no quarto do Andy, seu dono. Esse grupo encontra sua primeira dificuldade quando descobre que Andy teria uma festa de aniversário, com a possibilidade de ganhar brinquedos novos que poderiam acabar substituindo os antigos. Seu maior medo se concretiza com a chegada de Buzz Lightyear, um brinquedo novo, mais tecnológico, que acaba se tornando o novo brinquedo favorito de Andy, deixando o até então brinquedo favorito, Woody, extremamente enciumado. Por causa do seu ciúmes Woody acaba jogando Buzz para fora da janela do quarto de Andy. Os outros bonecos de Andy veem o que aconteceu e se revoltam contra Woody que até então era seu líder. Eles são interrompidos por Andy que, ao não encontrar Buzz, leva Woody com ele para o Pizza Planet. Quando a mãe de Andy estaciona para abastecer o carro, Woody é surpreendido por Buzz que estava com eles no carro o tempo todo. Eles entram em uma briga e acabam caindo para fora do carro e são deixados no posto de gasolina. Com toda essa confusão, eles são forçados a se unir para voltar para casa.

Durante a jornada dos dois bonecos de voltar para casa, o telespectador consegue observar as mudanças dos personagens principais em termos de personalidade. Woody que sempre foi egoísta e individualista, se coloca em situações de perigo para salvar o Buzz. E Buzz, que sempre se achou um verdadeiro “Space Ranger”, percebe que é realmente um brinquedo. Suas dificuldades os aproximam, os tornando grandes amigos e parceiros no final do filme.

Em termos de design, os personagens Woody e Buzz são visualmente opostos. Buzz é um boneco tecnológico, espacial com cores vibrantes e não naturais, luzes que acendem e botões para ativar novas habilidades. Além disso, ele é feito de plástico que é um material industrializado e altamente tecnológico. Enquanto Woody é um xerife com características de um boneco mais antigo, como um mecanismo de corda que é usado para emitir suas falas e cores menos saturadas. Ele é um típico boneco de pano recheado com espuma para dar sua forma.

Eles também possuem alturas e biotipos diferentes. Woody é um boneco mais alto e magro e Buzz é um boneco mais baixo e forte. Essas características exemplificam como o Shape Design dos personagens foi bem trabalhado, por permitir uma diferenciação rápida dos personagens e por eles serem complementares.

## Capítulo 4



O filme Wall-E conta a história de um robô que foi deixado na terra para limpá-la enquanto os humanos vão para o espaço passar um tempo em uma base espacial até a terra estar em um estado que possibilite a existência de vida novamente. Esse robô chamado Wall-E que tem como seu único amigo uma barata, encontra outro robô, chamado Eve, que foi mandado do espaço para analisar as condições da Terra. A jornada de Wall-E começa quando ele se encontra com Eve e acaba sendo levado junto com ela para a estação espacial, Axiom, onde os humanos estão vivendo.

Wall-E e Eve, como Woody e Buzz, são visualmente opostos. Eve é um robô super tecnológico, flutuante, com visores digitais e praticamente todo branco, passando a ideia de algo extraterrestre. Ela tem uma forma oval, braços e cabeça que não são diretamente conectados com seu corpo.

Wall-E também é um robô, mas um robô mais velho. Sua idade fica visível por suas cores menos saturadas, ferrugem e habilidades mais restritas. Sua forma é de um cubo com braços e “cabeça” conectados diretamente com seu corpo. Sua cabeça é composta apenas por um visor que remete a um binóculos. Seu visual como um todo lembra fortemente o movimento Steampunk por ter uma paleta de cor similar e elementos como seu visor que tem uma estética parecida com os óculos usados nos personagens do movimento.

Analisando com base em Shape Design, os desenvolvedores foram extremamente inteligentes, pois a primeira impressão da Eve, se fosse baseada apenas em suas ações, seria de um vilão por ela agir de forma agressiva, atirando no Wall-E, logo que entra em cena. Mas essa imagem de vilão é suavizada por seu design arredondado, que passa a imagem de algo inofensivo, e por ser flutuante, passando a imagem de algo mais leve.

Wall-E, é um personagem apresentado desde o início como inofensivo e simpático. Ele tem essas características reforçadas por seu visor que é proporcionalmente grande, seguindo as proporções dos olhos de um bebê, o que é rapidamente associado na mente humana como algo fofo e dócil. O que poderia afetar essa visão que o telespectador possui do personagem são as formas quadradas e pesadas de seu corpo, mas ao combinar o Shape Design com a narrativa não há espaço para o telespectador ver o personagem como agressivo ou bruto.

Além das diferenças visuais, eles também têm personalidades bem diferentes. Wall-E é um robô dócil, que está sozinho na terra e em busca constante de qualquer tipo de interação social. Já Eve é um robô mais agressivo, mas que acaba se mostrando mais dócil ao se tornar amiga de Wall-E. Essas características que diferenciam os dois robôs principais ajudam a tornar a narrativa mais interessante. Elas também são o que os tornam mais próximos dos humanos, facilitando então a conexão do público com os personagens.

## **Capítulo 5**

O conceito de dupla dinâmica se tornou famoso com a ascensão dos quadrinhos do Batman com o seu parceiro Robin e desde então é usado para descrever diversas duplas que se tornaram icônicas. As duplas dinâmicas existem nas narrativas há anos e sempre são compostas por dois personagens que se complementam. Alguns exemplos de duplas dinâmicas são Don Quixote e Sancho Pança do livro Don Quixote de la Mancha, Spock e Capitão Kirk da série Star Trek e Frodo e Sam dos livros Senhor dos Anéis. Todos esses exemplos mostram personagens que são diferenciados com facilidade e com personalidades que se complementam, o que proporciona uma narrativa dinâmica e divertida. Suas

diferenças podem ser físicas, de personalidade ou ambas e essas diferenças são deixadas de lado ao surgir a necessidade deles se unirem para o bem comum.

As duplas Woody e Buzz, Wall-E e Eve são ótimos exemplos de duplas que são compostas por personagens extremamente diferentes entre si, mas que conseguem fluir de forma natural quando colocados em cena juntos. Woody e Buzz, como explicado anteriormente, foram unidos pela missão de voltar para casa de Andy. Já Wall-E e Eve foram unidos pela missão de levar os humanos de volta para Terra que depois de anos voltou a ser habitável.

Woody é um personagem individualista e egocêntrico, que busca manter as coisas como estão e se considera superior por ser o boneco preferido do Andy. Buzz é um personagem heróico, que não entende que é um boneco e que substitui o Woody como brinquedo favorito do Andy. Com a convivência e conflito entre os dois, eles são forçados a mudar. Woody ajuda o Buzz a entender que ele é na verdade um boneco e Buzz ajuda o Woody a entender que o Andy ama seus bonecos igualmente. Esse desenvolvimento dos personagens é o que os torna uma ótima dupla dinâmica e demonstra como o conflito aproxima os personagens.

Wall-E é um personagem solitário e emotivo, que acha que está sozinho no universo. Eve é um personagem mais frio e prático, que não entende como interações sociais funcionam.

Quando os dois personagens se encontram e começam sua missão, Wall-E é forçado a perder seu medo do desconhecido e se tornar um herói ao lado de Eve que desenvolve seu lado mais humano e juntos eles conseguem alcançar seu objetivo de salvar a humanidade.

### **Considerações finais**

A pesquisa realizada confirmou a importância de conceitos antigos, como Duplas Dinâmicas e Teoria das cores, e de conceitos mais novos de animação, como Shape Design e Jornada Interna do Herói, para o sucesso de um filme. Esses elementos raramente são notados de forma consciente pelos telespectadores, mas influenciam fortemente o sentimento transmitido pela animação.

Com ela espero ter esclarecido os conceitos abordados e despertado o interesse dos leitores para a área de animação.

### **Referências:**

<https://www.pixar.com/#pixar-home> 12/03/19 (17:17)

<https://www.youtube.com/watch?v=Tj7rf-VGOR4> 17/04/19 (16:57)

<https://io9.gizmodo.com/5916970/the-22-rules-of-storytelling-according-to-pixar> 17/04/19 (17:19)

<https://www.computerhistory.org/fellowawards/hall/edwin-catmull/> 22/04/19 (11:37)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Luxo\\_Jr](https://en.wikipedia.org/wiki/Luxo_Jr). 22/04/19(12:00)

<http://tarkstuff.blogspot.com/2012/08/cgma-character-design-classes-with-nate.html> 22/04/19 (13:13)

[https://dc.fandom.com/wiki/Dynamic\\_Duo](https://dc.fandom.com/wiki/Dynamic_Duo) 01/08/19 (16:52)

<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-210493/fotos/detalhe/?cmediafile=21209737>  
01/08/19 (17:18)

CATMULL, Ed. Criatividade S.A.: Superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração [S.l.]: Rocco Digital, 2014

BLAIR, Preston. Cartoon Animation [S.I.]: Walter Foster Publishing, 1994