

CENTRO UNIVERSITÁRIO BELAS ARTES DE SÃO PAULO

DESENHO DE ANIMAÇÃO

Orientanda: Brenda Souto Reyes

Orientador: Prof. Me. Rafael T. Miyashiro

CRIANDO EMPATIA PARA A ELABORAÇÃO DE UMA ANIMAÇÃO COMO AUXÍLIO NOS CUIDADOS PALIATIVOS PEDIÁTRICOS

RESUMO

Esse é um artigo sobre a animação para cuidados paliativos pediátricos. Cuidados paliativos pediátricos são um campo em desenvolvimento e a animação pode auxiliar no tratamento da criança a fim de prepará-la para uma morte digna. Foi feita uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório com pesquisa bibliográfica, acesso a sites e análise de vídeos. A empatia é chave para a animação em cuidados paliativos. Por meio dela pode-se atingir positivamente a criança, através de conceitos visuais de animação, coloração e design de personagem (que podem reforçar o vínculos emocionais com a criança) e do uso do carisma e da confiabilidade. Foram feitas análises de alguns curta metragens com base nesses critérios para exemplificá-los. Empatia, carisma e suas relações com a animação e os cuidados paliativos pediátricos são algumas das considerações finais, que também abrem para futuras pesquisas na área de roteiro, narrativa e trilha sonora.

Palavras-chaves: Empatia. Animação. Fins sociais. Carisma. Cuidados paliativos pediátricos.

ABSTRACT

this is an article about an animation for children's palliative care. Children's palliative care it's an area in development, and animation can be used as a support in children care with the purpose of preparing it to a dignified death. A qualitative research was conducted with bibliographic research, websites and videos analysis. Empathy is key to make an animation for palliative care. Through it, it is possible to reach out to the children positively, using visual concepts, such as color and character design (that might reinforce emotional bonds with the child) as well as the use of charisma and trust. Some short film were analyzed based on these concepts to exemplify them. Empathy, charisma and their relation to animation and children's palliative care are some of the final considerations, which also open for future research in the area of script writing, narrative and soundtrack.

Key words: empathy, animation, social purposes, charisma, children's palliative care.

INTRODUÇÃO

Os cuidados paliativos pediátricos são operações que visam melhorar a qualidade de vida de uma criança que está com uma doença que ameaça a vida e ajudar os familiares neste momento delicado. Eles não tem como objetivo aumentar a duração da vida do paciente, nem diminuí-la. Seu objetivo é tratar da dor e do sofrimento físico, psicológico e espiritual, e eles devem ser implantados no tratamento desde o diagnóstico até a morte.

Vivemos em uma sociedade em que a morte é um tabu, para a medicina, um fracasso. A cultura da imortalidade. Seres humanos são vistos como máquinas, não podem falhar. Hoje, para muitos, a morte não é vista como algo natural, e os cuidados paliativos sofrem com esta realidade. Crianças com doenças em estado terminal sofrem as consequências do tabu e do despreparo profissional. Nas faculdades de medicina se fala pouco sobre o assunto, e quando o assunto cuidados paliativos é mencionado, geralmente é sobre adulto, dificilmente sobre criança - como menciona uma enfermeira no artigo de Boemer e Martins do Vale (1988, p.62):

Na graduação houve muito pouca informação e só com relação a adulto (...) Quando vai para cirurgia não há ninguém que tem disponibilidade de preparar ... A criança é jogada de um lado para outro.

A criança sofre e o profissional se sente perdido sem saber o que fazer em meio a esse cenário. É necessário uma equipe multidisciplinar de médicos, enfermeiros, psicólogos, serviço social, oncologista, fisioterapeuta, entre outros, que tenham formação em cuidados paliativos (ONCOGUIA, 2013)¹. Em meio a esta equipe multidisciplinar, a animação pode estar presente, uma equipe poderia exibir um filme que tem como tema os cuidados paliativos e foi criado com o intuito de ajudar a criança.

Os desenhos animados sempre foram a paixão de muitas crianças. Clássicos como Pica-Pau, Bob Sponja, Pequena Sereia, brilham os olhos dos pequenos, e acredito que essa facilidade que as animações tem de tocar as crianças seja um caminho oportuno para trabalhar dentro dos cuidados paliativos.

Acredito que a empatia é chave para a animação em cuidados paliativos. Por meio dela podemos atingir positivamente a criança. Estudei conceitos visuais de animação, coloração e design de personagem que podem reforçar vínculos emocionais com a criança. Por meio desta pesquisa busquei uma alternativa para que haja uma melhora no desenvolvimento dos cuidados

¹ Informação extraída do canal do YouTube Oncoguia. Que profissionais compõe a equipe de Cuidados Paliativos? Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ej9Q8slqgss>>

paliativos pediátricos com o uso da animação – algo que ajude as crianças a lidarem com a angústia e a se prepararem para uma morte digna.

OBJETIVO, JUSTIFICATIVA E METODOLOGIA

O objetivo deste artigo é investigar como deve ser uma animação para cuidados paliativos pediátricos. Este artigo foca na animação e suas técnicas para criar empatia.

Por mais que a animação seja um caminho propício para conversar com a criança que está passando pelos cuidados paliativos, parece não haver iniciativas com essa especificidade. Há motions² sobre cuidados paliativos para adultos por exemplo What is Children's Palliative Care³, vídeo que explica para os pais sobre a importância dos cuidados paliativos pediátricos para uma criança com doença grave. Entretanto não há estes vídeos para crianças. No site IMDb de 29 filmes com temas relacionados com Cuidados Paliativos nenhum é animação; relacionado com Cuidados Paliativos Pediátricos há apenas 2 filmes live-actions⁴.

O método utilizado é pesquisa qualitativa, de caráter exploratório. Foi feita uma pesquisa bibliográfica com acesso a sites, artigos, livros, vídeos e documentários, e análises qualitativas de curtas-metragens de animação⁵. Há dois campos de pesquisa, um sobre cuidados paliativos e outro sobre como criar empatia na animação.

1. CUIDADOS PALIATIVOS PEDIÁTRICOS

Segundo a OMS em Serviços de Cuidado Paliativo Gestão de Qualidade (2012, p. 3)

Cuidados Paliativos consistem na assistência promovida por uma equipe multidisciplinar, que objetiva a melhoria da qualidade de vida do paciente e seus familiares, diante de uma doença que ameace a vida, por meio da prevenção e alívio do sofrimento, da identificação precoce, avaliação impecável e tratamento de dor e demais sintomas físicos, sociais, psicológicos e espirituais.

Talvez um dos primeiros estigmas a serem derrubados sobre uma criança com uma doença grave e incurável é o da criança ingênua. A criança sabe o que está acontecendo com ela, não adianta tentar mentir. Ela tem noção de que está em estado grave e que a morte é provável. “Todas são muito espertas. Sabem mais do que a gente imagina. Têm uma percepção .. .” (Boemer e Martins do Vale, 1988). A criança não deve ser subestimada. Uma criança de 11

² Imagens ou gráficos em movimentos, mas que não são consideradas animações.

³ Motion feito para o site childrenspalliativenw.org.uk. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uefrUHOvwTg&app=desktop>>

⁴ A pesquisa foi feita no dia 4 de setembro de 2019 às 14h, na busca coloquei “palliative care” e “children's palliative care”.

⁵ Bardin cita 3 fases de organização de análise de conteúdo utilizadas aqui: a pré-análise; exploração do material; o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação. (BARDIN, 1995, p. 95 - 102).

anos mencionou “no fundo antes de eu ter o resultado pelo próprio médico eu sentia lá dentro (que tinha câncer)” (Silva et al, 2014).

Os cuidados paliativos por vezes são inseridos tardiamente no tratamento da criança e os médicos mostram que as maiores barreiras para se inserir os cuidados paliativos foram: expectativa irreal dos pais; diferença no entendimento sobre o prognóstico entre os pais/paciente e equipe; falta de preparo dos pais para discutir essas questões . Inserir de forma tardia esses processos é ruim para a criança que muitas vezes acaba sendo submetida a terapias intensivas (Valadares et. al, 2013). O tratamento é muito mais eficaz se feito desde o diagnóstico.

Para atender uma criança em cuidados paliativos é necessário criar um ambiente alegre e lúdico. Em contrapartida os familiares precisam trabalhar a ideia da perda, mas não transformar este processo em um luto antecipado – a criança pode sentir que ela é um incômodo para a família (Santos et. al, 2013). O processo de cuidados paliativos pediátricos precisam ser lúdicos, com brincadeiras que estimulem a criatividade e imaginação da criança, mas nunca trazer a ela uma falsa esperança.

Para Chapman e Chapman (citado por Silva et. al, 2014), o bom humor pode fazer com que um doente veja situações dolorosas em sua vida sob perspectivas menos ameaçadoras. .

A criança lida também com uma pressão social frente ao diagnóstico de uma doença incurável. Para Silva (Ibidem) a sociedade dita regras em relação ao bem-estar de pessoas de uma mesma cultura. Quando uma pessoa se desvia dos padrões sociais, começa a ser menos aceita e sofrer preconceito daqueles que permanecem sociáveis.

Para Dr. Claudia Arantes (ONCOGUIA, op. cit.) só haverá uma melhora nos cuidados paliativos quando houver um movimento na sociedade, quando as pessoas perceberem que elas vão morrer sofredamente se não tiver uma equipe de cuidados paliativos.

2. ANIMAÇÃO

Panorâmica, a Associação Cinematográfica de Ovar, explica que "a etimologia da palavra animação vem do latim *Anima* que significa Alma ou Sopro de Vida" (PANORÂMICA, [?]). Portanto, o ato de animar é o ato de dar vida a algo, dar vida a uma personagem e fazer com que ela seja realista e honesta nas suas expressões corporais e faciais.

Isso se relaciona com o que alguns autores chamam de *appeal* (apelo) da personagem. Frank Thomas e Ollie Johnston⁶ mostram o *appeal* como um dos 12 princípios da animação, “algo

⁶ Os autores são dois dos Nove Anciões da Disney. Theodore Thomas, filho de Frank Thomas, conta no documentário *Growing Up With the Nine-Old-Men* que Walt Disney os chamava de Os Nove

que alguém gosta de ver, uma qualidade de charme, design agradável, simplicidade, comunicação e magnetismo". Ou seja, a animação cria vínculos com seu espectador, ela comunica e atrai, e desenvolve o seu carisma⁷ – segundo o dicionário Michaelis Online [2019?] “Poder de atrair, encantar e seduzir.”. Ou seja, o termo carisma ressalta a capacidade de sedução da animação. Já empatia é "a habilidade de imaginar-se no lugar de outra pessoa. É a compreensão dos sentimentos, desejos, ideias e ações de outrem" (ibidem). Se estamos falando sobre uma animação que deve ajudar uma criança que vai morrer, provavelmente o maior e melhor recurso a ser utilizado nesta animação seja a empatia, a qualidade que fará com que esta criança se relacione com a personagem, se coloque no lugar dela, se veja nela. Essa empatia deve ser contemplada em diversos aspectos da animação, como o roteiro bem como a sua produção e realização. Como não havia tempo para uma pesquisa mais extensa sobre aspectos narrativos da animação ligados aos cuidados paliativos (estrutura narrativa, arquétipos, possibilidades de roteiros), defini três conceitos visuais da animação e sua relação com a empatia: o design de personagem, o ato de animar e a cor. Elas são descritas a seguir, bem como são dados exemplos na sequência.

2.1 Design de personagem

Segundo Konishi et. al (2007), o design da personagem para atingir a empatia deve ser simples e atraente. Em *Ratatouille* (2007), da Pixar Studios, a forma da personagem principal, um rato, é basicamente uma gota com uma leve forma de ‘S’ na coluna vertebral. Uma técnica do estúdio também é ver se a silhueta da personagem é simples e limpa, assim eles mantêm o design estilizado atraente.



Figura 2.1 Nas imagens é possível perceber do lado esquerdo uma silhueta bastante carismática, e do lado direito a silhueta de um rato pouco atraente.. Fonte: Konishi et. al, 2007.

Os autores referenciados dizem que o estúdio optou por colocar grandes olhos e sobrancelhas na personagem pois são as partes mais expressivas de seu rosto. Algo interessante mencionado

Ânciões; Les Clark, Marc Davis, Ollie Johnston, Milt Kahl, Ward Kimball, Eric Larson, John Lounsbery, Wolfgang Reitherman e Frank Thomas. 9 artistas e animadores extraordinários que o Walt confiava muito e que estavam envolvidos em tudo o que transformou a Disney, na Disney.

⁷ Durante meus estudos no curso de Desenho de Animação, um termo muito recorrente para o sucesso da animação foi Animação Carismática.

é que expor uma linha da gengiva faz com que a personagem seja menos atraente. Sobre articular o carisma o autor menciona:

Deformar as expressões com o propósito de gerar composições acaba por criar poses de personagens que comunicam claramente o sentimento. Permitindo que a deformação flua de um aspecto para outro, cria a ilusão de conectividade e a habilidade de ler o corpo todo como uma emoção. Se as qualidades visuais da personagem chamam a atenção do espectador durante o contar histórias, é um apelo (IBIDEM, p.1).

Outras animações, como Hilda, Pernalonga, e sobretudo, os animes⁸, utilizam da técnica de grandes olhos e sobrancelhas que ajudam na expressividade da personagem. Essa técnica auxilia a entender os sentimentos e expressões da personagem com mais facilidade. O site Suki Desu (2019[?]) sugere o motivo pela qual os animes possuem grandes olhos:

[...] O principal motivo dos japoneses usarem olhos que se destacam no rosto dos personagens, é porque eles são as janelas da alma. Os olhos cativam os espectadores representando expressões emocionais e sentimentais da personagem. Isso explica perfeitamente o sucesso da Disney! Os olhos maiores facilitam a representação da emoção com mais precisão, tornando os personagens mais fáceis de se relacionar.



Figura 2.2 Todas as imagens exemplificam a técnica grandes olhos e sobrancelhas. Os personagens são, respectivamente Hilda, Pernalonga de Looney Tunes e Aries Spring de Kanata no Astra. Fontes: Papel Pop, (2019), Looney Tunes Wiki Fandom (2015) e Forbes, (2019).

Uma coisa que percebi ao longo das animações que fiz e algumas das que observei é que manter as sobrancelhas com um aspecto curvilíneo auxilia muito para o carisma da personagem. Só utilizo sobrancelhas retas quando a personagem está profundamente irritada, e não mantenho esse aspecto por muitos segundos.

Por outro lado, uma personagem pode ser carismática, mesmo sem sobrancelhas e com olhos pequenos. Mas isso vai depender das suas expressões corporais, e da deformação facial na intenção de compor algo. Assim suas emoções podem ser facilmente evidenciadas, como é o caso de Finn de Hora de Aventura (2010)⁹ e com o Mickey Mouse (2019)¹⁰:

⁸ animações produzidas por estúdios japoneses.

⁹ Série de tv produzida por: Frederator Studios e Cartoon Network Studios e dirigida por Pendleton Ward.

¹⁰ Mini-série de tv produzida pela Disney Television Animation e dirigida por Paul Rudish e Aaron Morrow.



Figura 2.3 As imagens exemplificam a técnica de deformidade facial, muito presentes em design de personagens sem sobrancelhas e com olhos pequenos. Fonte: canal do Youtube MrObvious (2013) e o curta metragem *Carried Away* (2019) do Mickey Mouse Cartoon.

Quanto menor os olhos e as sobrancelhas da personagem, maior será a deformação facial composta pelo animador para entender os sentimentos e emoções da personagem, e alcançar a empatia.

2.2 O ato de animar

Para que a animação seja fluida e cause empatia são necessárias algumas técnicas como o *timing*, *smear* e aceleração/desaceleração. Elas são importantes para causar confiabilidade¹¹, contraste¹² e carisma.

Com o *timing* é possível expressar melhor os sentimentos e intenções da personagem durante a ação e causar uma maior confiabilidade. Geralmente, 24 frames (quadros) resultam em 1 segundo de animação, este é o padrão. Imagine que a personagem está andando de forma cabisbaixa, triste, com as mãos no bolso. Neste cenário é provável que em um ciclo de animação da personagem andando serão necessários mais frames do que se a personagem estivesse andando em um momento de muita ansiedade. Logo, uma personagem triste andar mais devagar, e uma ansiosa andar mais rápido, assim como na vida real.

A aceleração e desaceleração são necessárias para causar confiabilidade e contraste uma vez que poucos movimentos são constantes. Ao pegar um objeto, uma pessoa sai da inércia, acelera e quando está chegando perto do objeto desacelera para não atingi-lo em cheio.

O *smear* é uma técnica de animação largamente utilizada para trazer fluidez a um movimento rápido. Esse aspecto é presente na vida real, por exemplo ao chacoalhar as mãos ao dar tchau a alguém, é possível perceber um borrão ao fazer esse movimento.

¹¹ a confiabilidade na animação é fazer algo lúdico parecer real. Por exemplo, animar tão bem uma pessoa se transformando num elefante de forma que pareça real.

¹² utilizo a palavra contraste como variações nas ações da personagem ao animá-la.



Figura 2.4 As imagens representam a técnica smear. Um fenômeno natural presente nos movimentos humanos e ao lado uma cena do Patolino fazendo um movimento rápido com as mãos. Fontes: Canal do YouTube Incluir Tecnologia¹³ (2012) e Ideal Rocket Animation (2018)

2.3 Carisma e Confiabilidade

No livro *Animator's Survival Kit* de Richard Williams, o autor mostra uma forma muito simples de colocar confiabilidade na personagem, animando a mudança de pensamento. Pensamento é algo muito abstrato, não dá pra ver ou pegar o pensamento, mas é possível mostrar este processo por meio do contraste na mudança de expressão. O autor fala que Eric Lanson menciona em "The Illusion of Life" que nos antigos curtas-metragens do Mickey descobriram o seguinte princípio:

“Se você estivesse olhando para um retrato e 'A personagem baixa gradualmente as sobrancelhas até ficar de cenho franzido - pausa - e depois ergue uma sobrancelha e dá uma olhada para o lado. Você imediatamente vai sentir a mudança de um pensamento para o outro". (WILLIAMS, 2012) sobre (LANSON, 1995)

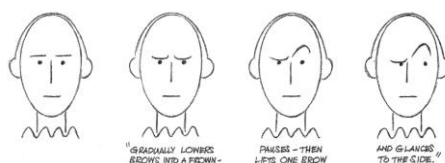


Figura 2.5 Representa a mudança de pensamento da personagem. Fonte: Imagem extraída do livro *Animator's Survival Kit* de Richard Williams (2001) que representa a mudança de pensamento da personagem.

A produtora ANIMADE fez vídeos demonstrativos que mostram técnicas de animação. Eles mostram como animar uma personagem andando de duas formas: uma pouco atraente e outra carismática.¹⁴

¹³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lo4DBUaNPME>

¹⁴ Disponível em: <https://vimeo.com/41558459>



Figura 2.6 As imagens demonstram, respectivamente, uma maneira pouco atraente de animar a personagem andando, e outra bem mais carismática. Fontes: Produtora ANIMADE (2012).

Vale ressaltar que o carisma não é só sobre colocar uma personagem feliz e uma expressão corporal confiante, vai muito além disso, uma personagem pode estar triste e inseguro e ainda assim ter apelo. Um exemplo claro disso é o Mickey Mouse, mesmo em seus momentos mais tristonhos ele consegue cativar as pessoas.



Figura 2.7 Mickey mouse andando de forma triste. Fonte: Dlpng.

2.4 Cores

A cor como narrativa foi usada em centenas de filmes ao longo da história.

Benjamin Christiasen, o diretor de *Haxan* (1922), trabalha a relação das cores com aspectos psicológicos. Christiasen percebeu que reagimos psicologicamente de formas distintas para diferentes cores. Segundo ele, tendemos a nos sentir mais inquietos e nervosos quando há muito vermelho na tela e em contraste nos sentimos mais serenos quando a cor predominante é o azul (CRISWELL, 2015).¹⁵



Figura 2.8 As imagens são cenas do filme *Haxan* que demonstram as cores utilizadas no filme em diferentes cenas. O azul representando a serenidade e o vermelho a agonia. Fontes: *Odorama Exploitation Movie* (2015) e página *Cine Shots* no *Reddit* (2018).

¹⁵ Informação extraída de CRISWELL, um canal do YouTube que fala sobre cinema. Em um de seus vídeos o autor conta sobre a cor na narrativa, dando diversos exemplos, das quais destaquei o exemplo de Benjamin Christiasen e Erich von Stroheim.

Também pode-se utilizar cores para realçar determinado elemento em detrimento de outros. *Greed* ou *Aves de rapina* (1924) é um filme sobre a ganância. A fotografia do filme é majoritariamente preta e branca, mas ao mostrar o dinheiro, o ouro, o diretor Erich von Stroheim optou por dar cor apenas a riqueza, logo, apenas o ouro, o dinheiro, as jóias tem coloração: amarelo, justamente para enfatizar a ideia da ganância. No final do filme, a personagem já se acabou devido ao dinheiro, e toda a fotografia se transforma em um tom de amarelo forte.



Figura 2.9 Cenas do filme Greed que representam a utilização da cor amarela. Fontes: Fracademic (2010) e Revolv.

No longa-metragem *Suspiria* (1977) a luz colorida é motivada pela emoção da personagem e momentos do filme, o diretor apresenta as cores para simbolizar a náusea, a paranóia e o perigo, sem se importar se as cores utilizadas são realistas ou ilusórias.¹⁶

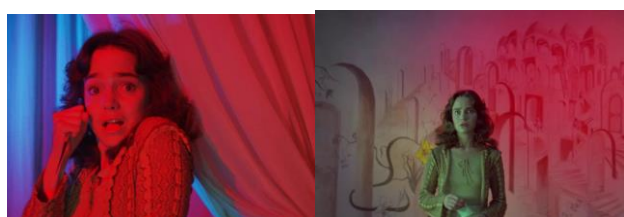


Figura 2.10 Cenas do filme Suspiria que representa as alterações de iluminação e cor conforme o humor da personagem. Fontes: Plano Crítico (2019) e Vox (2018).

O diretor de cinema Tim Burton por outro lado acredita que nem sempre cores são necessárias; “Não é certo para todos os projetos mas quando você tira as cores de algo, algumas vezes você começa a olhar para outras coisas, como texturas e personagens.”¹⁷

¹⁶ informação extraída do Canal do YouTube Entre Planos que fala sobre cinema

¹⁷ informação extraída do site Metro News. Disponível em:

<https://metro.co.uk/2013/03/06/tim-burton-disney-was-brave-to-let-me-make-frankenweenie-in-black-and-white-3526469/>

Por esse motivo *Frankenweenie* (2012), animação em Stopmotion dirigida por ele é preto e branca. Burton fala que ele não teria feito *Frankenweenie* se a Disney fosse contra a ideia de não ter cores.



Figura 2.11 Cena do filme Frankenweenie, paleta de cor completamente preto e branca. Fonte: Crônico de Cinema (2012).

A iluminação pode ser alterada conforme a emoção da personagem. Em *Animal Behaviour* (2018)¹⁸, curta-metragem de animação indicado ao oscar, o pássaro ao se lembrar do passado em que foi abandonado por sua mãe, os diretores optaram por dar um contraste grande colocando muitas sombras na cena. Além de acrescentar novos elementos como folhas voando para simular o vento e árvores que fazem sombra em cima da personagem.



Figura 2.12 Imagens extraídas do curta-metragem Animal Behaviour¹⁹ que representam a mudança da iluminação conforme emoção da personagem.

2.5 Animações para fins sociais²⁰

Há muitas animações com cunho educativo, explicando para crianças sobre doenças. Uma delas é *Campi has Epilepsy - Chapter 1, Crisis in School*²¹ do Bureau For Epilepsy (IBE) e International League Against Epilepsy (ILAE). A animação foi feita para celebrar o Dia Internacional da Epilepsia. Conta a história de duas crianças que veem seu colega de classe ter uma crise epilética e contam para a professora, que explica sobre epilepsia para os alunos. Este curta-metragem é didático e técnico, tem o intuito de ensinar crianças sobre o que é epilepsia e como reagir caso presencie uma pessoa em crise epilética. A animação cumpre seu propósito em explicar e ensinar as crianças. As emoções não são claramente evidenciadas, não

¹⁸ curta-metragem de animação indicado ao oscar, dirigido por Alison Snowden e David Fine.

¹⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7K-bheMdu34>

²⁰ As animações analisadas abaixo embora não sejam para cuidados paliativos pediátricos, apresentam conceitos que foram descritas anteriormente.

²¹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ILvf4vJ9a5I&t=2s>

há expressão facial clara nos personagens, devido a isso não atinge a empatia para com a personagem da animação.

Há uma animação chamada Scarlett do Studio NYC²² que conta a história de uma garota que tem sua perna amputada por conta do câncer e usa perna mecânica. Ela é muito triste e tem dificuldades em se relacionar com as pessoas. Mas ela tem um sonho: ser bailarina. Sua mãe portanto lhe dá uma roupa de bailarina e ela consegue sair do seu estado de tristeza profunda. No final do curta-metragem ela se sente alegre e ajuda um menino que está passando por um momento difícil.

Essa animação tem um cunho emocional e empático forte, proveniente da expressão corporal e facial da personagem, seu design carismático, animação com aceleração e desaceleração, e cores utilizadas como narrativa. O design da personagem é expressivo, ela tem olhos grandes e sobrancelhas grossas o suficiente para percebê-las de longe. Além de ser uma criança e ter um visual infantilizado, fazendo com que a criança se veja mais facilmente nela. A expressividade triste da personagem é evidenciada logo nos primeiros segundos de filme.

O *timing* na animação da personagem é diferente para diferentes momentos no curta. Quando ela está triste seus movimentos são mais lentos, são necessários mais frames. Quando ela está feliz seus movimentos são mais rápidos. Um exemplo disto é no momento final em que ela anda saltitando, seu movimento é mais rápido do que nos outros momentos do filme em que ela está sofrendo. Esse contraste na animação faz com que tenha mais fluidez e contraste, cativando as pessoas.

A aceleração e a desaceleração tem um papel importante na animação também. No momento que a personagem dança em sua imaginação, ela faz movimentos rápidos seguidos de movimentos mais lentos. Essa técnica prende a atenção do espectador.

Um aspecto marcante da animação é a utilização das cores como narrativa. A felicidade é representada pela cor azul e o sofrimento pela cor vermelha. No início do curta é possível ver uma bolinha de luz azul sendo engolida por uma espiral vermelha, a luz fica menor e menos brilhante. Todo o curta tem a dualidade de cores de matiz azul e matiz vermelha. Há uma divisão vermelho vs azul em Scarlett nos primeiros segundos de filme, mas quando a luz perde para o vermelho, Scarlett se vira para o lado vermelho da cena.

Quando a Scarlett recebe da mãe uma roupa de bailarina, a luz azul vence as cores vermelhas, e o filme automaticamente toma um tom mais azul. No final quando a personagem vê um menino triste, ele está também em uma parte vermelha da cena.

²² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JOWiPx5VRUU&t=52s>



Figura 2.13 Imagens extraídas do curta *Scarlett* (ver nota 22).

Daisy chain²³ é uma animação em que a empatia é atingida muito mais pela cor e pela narrativa do que pela animação e design da personagem. A animação conta a história de uma garota chamada Daisy que sofre bullying de um grupo de garotas e com a ajuda de um garoto chamado Benjamin, descobre um jeito de combatê-las: usando margaridas.

A animação da personagem não é tão fluida e o design da personagem não tem rosto. Entretanto, o empenho dado no roteiro e nas cores como auxílio para a narrativa, despertam o carisma na animação.

O design de personagem e as cores seguem um conceito. Há um contraste entre os designs de personagem das valentonas e o design de Daisy e Benjamin. As valentonas tem rostos e tem uma coloração em aspecto de sombra, eles não. O curta-metragem se passa em um ambiente bastante sombrio, Daisy, Benjamin e as flores são os únicos elementos coloridos, e há uma iluminação brilhante e lúdica sobre as flores, reforçando o aspecto de exaltação de um elemento em detrimento de outro. Cativando o público. No final, quando Daisy consegue utilizar as margaridas para reagir contra as valentonas, o mundo torna-se muito mais colorido, e o verde, presente no chão, é muito ressaltado. A utilização da cor como narrativa é uma técnica muito eficaz de seduzir e cativar a pessoa que assiste a animação.

²³ curta-metragem de animação produzido pela Protein One.

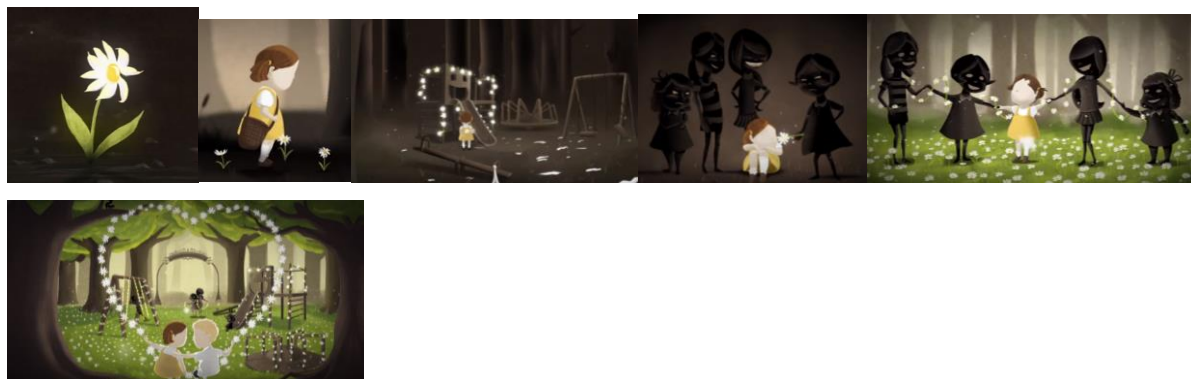


Figura 2.14 Imagens extraídas do curta-metragem *Daisy Chain*.²⁴

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar as animações para fins sociais, e refletindo no campo dos cuidados paliativos pediátricos, pode-se inferir que uma animação para este fim deve se preocupar mais em atingir a criança emocionalmente e confortá-la no âmbito psicológico e não pode dar falsas esperanças a uma criança, iludindo-a. Nem todas as características de carisma foram usadas nas animações com a mesma intensidade: é possível enfatizar alguns conceitos em detrimento de outros e ainda assim causar empatia.

O carisma é a chave para a empatia, ele quem irá fazer com que a animação seja capaz de seduzir e encantar a criança, atingindo a empatia. O carisma é a habilidade que a personagem tem de atrair e cativar. A empatia é a reação da criança, o reflexo, é a habilidade que a criança criará de se relacionar com a personagem.

É recomendável que a personagem seja simples para ser carismática. Há diversas alternativas para um design de personagem expressivo, pode-se utilizar olhos e sobrancelhas grandes, ou olhos e sobrancelhas pequenas, mas animar as expressões da personagem com deformidade facial para expressar claramente os sentimentos.

A animação da personagem ser fluida, com acelerações e desacelerações, fazendo com que haja contraste na animação, ajuda a cativar o espectador.

A cor como narrativa tem efeito simbólico, pode-se utilizar diferentes cores para representar diferentes sentimentos, esse conceito traz um grande contraste para a animação.

Durante a leitura do livro *A Psicanálise dos contos de fadas* (Bettelheim, 2009) pude perceber que talvez a melhor alternativa para um roteiro para cuidados paliativos pediátricos seja a utilização de arquétipos para a criação do psicológico das personagens. Sendo esses arquétipos muito comuns em diversos contos de fadas, as crianças provavelmente já estarão familiarizadas com eles.

²⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=PGxmschhkNg>

A experiência de iniciação científica foi muito enriquecedora para mim. Poder estudar durante um ano sobre cuidados paliativos e animação carismática abriram meus olhos para outros campos de trabalho e pesquisa.

A partir desta pesquisa outros estudos poderão ser feitos sobre carisma e empatia na animação, e principalmente sobre roteiro, narrativa e trilha sonora, resultando em um aprimoramento da animação carismática para cuidados paliativos, e por fim a realização de uma animação para ser inserida dentro do tratamento para cuidados paliativos pediátricos.

REFERÊNCIAS

- ANIMAL BEHAVIOUR [curta metragem, animação]. Snowden, A; FINE, D. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=7K-bheMdu34>>. Acesso em: 09 de setembro de 2019.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa. Edições 70, 1977. Acesso em: 09 de setembro de 2019.
- BETTELHEIM, B. A psicanálise dos contos de fadas. Edição: Revisada. Paz & Terra: 2009, 448p. Acesso em: 09 de setembro de 2019.
- BOEMER, M. R.; VALLE, E. R. M. O significado do cuidar de criança com câncer visão de enfermeiras. **Rev. bras. enferm.**, Brasília, v. 41, n. 1, p. 56-63, 1988. Acesso em: 09 de setembro de 2019.
- CAMPI HAS EPILEPSY - CHAPTER 1, CRISIS IN SCHOOL [curta metragem, animação]. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ILvf4vJ9a5I&t=2s>>. Acesso em: 09 de setembro de 2019.
- CRISWELL [canal do youtube]. Colour in storytelling. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aXgFcNUWqX0&t=43s>>. Acesso em: 09 de setembro de 2019.
- DAISY CHAIN [curta metragem, animação]. Protein One. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=PGxmschhkNg>>. Acesso em: 09 de setembro de 2019.
- FRANKENWEENIE. Burton, T. 2012. Acesso em: 09 de setembro de 2019.
- KONISHI, S. ; VENTURINI, M. Articulating The Appeal. SIGGRAPH '07 ACM SIGGRAPH 2007 sketches. San Diego, California. Artigo n. 50, 2007. Acesso em: 09 de setembro de 2019.
- MOURA, S. G.; YURIKO, K. S, OKINO, S. N. Percepções da criança e do adolescente com câncer frente ao diagnóstico e tratamento da doença. **Rev. iberoam. Educ. investi. Enferm.** 2014; 4(4):15-24, 2014. Acesso em: 09 de setembro de 2019.
- PANORÂMICA; Associação Cinematográfica de Ovar. Animação; O que é?. Disponível em: <<http://www1.ci.uc.pt/iej/alunos/2001/Panoramicaweb/animacao.htm>>. Acesso em: 09 de setembro de 2019.
- SANTOS, L. M. S.; ARAUJO, J. S.; JÚNIOR, R. N. L.; SOUSA, R. F.; CONCEIÇÃO, V. M.; SANTANA, M. E. Cuidados paliativos para a criança com câncer: reflexões sobre o processo saúde-doença. **Revista Brasileira de Pesquisa em Saúde**, Vitória, v. 15, n. 3, p. 130 - 138, 2013. Acesso em: 09 de setembro de 2019.

SCARLETT [curta metragem, animação]. Studio NYC. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=JOWiPx5VRUU&t=52s>>. Acesso em: 09 de setembro de 2019.

SUKIDESU. Por que os personagens de mangá e anime tem olhos grandes?. Disponível em: <<https://skdesu.com/mangas-animes-olhos-grandes/>>. Acesso em: 09 de setembro de 2019.

“SUSPIRIA”: O MAIS BELO PESADELO. Entreplanos. 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bCdyvvrjf6Y>>. Acesso em: 09 de setembro de 2019.

THOMAS, F. ; JOHNSTON, C. **The Illusion of Life: Disney Animation**. 1.ed. Disney Editions: 1995, 576p. Acesso em: 09 de setembro de 2019.

VALADARES, M. T. M.; MOTA, J. A. C.; OLIVEIRA, B. M. Cuidados paliativos em pediatria: uma revisão. **Rev. Bioét.**, Brasília , v. 21, n. 3, p. 486-493, 2013. Acesso em: 09 de setembro de 2019.

WILLIAMS, R. **Manual de Animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássico, de computador, de jogos, de stop motion e de internet**. 1.ed. Senac São Paulo: 2016, 384p. Acesso em: 09 de setembro de 2019.