

# O olhar do novo herói digital

Cláudia Raquel da Cunha Miguel

## RESUMO

---

Esta investigação analisa a representação do personagem digital no desenvolvimento da trama dos filmes de género de fantasia, ação e aventura: Jake de Avatar, César de Planeta dos Macacos e Hulk. Os personagens digitais com o sistema MoCap, captura de movimento por um ator humano, oferecem aos filmes de fantasia, aventura e ação uma nova perspetiva no que respeita ao entendimento da história e do personagem, e por esse motivo foi considerado importante aprofundar o conhecimento deste novo "herói" digital. Um herói que passa pelo mesmo arco de transformação dos heróis humanos, com características físicas, psicológicas, sociais e de ação que os distingue do seu par humano. Por meio de extensa bibliografia e estudo qualitativo de entrevistas semiestruturadas a especialistas, este alinha-se com diversas teorias que refletem que argumentos e personagens se anulam no que diz respeito à componente de dominância. Em paralelo a esta temática é dado destaque à importância da mensagem e a relação com o espetador. Por possuírem os valores humanos, da ética, da moral, da cidadania, da própria humanidade há muito perdidos pelos humanos, infere-se que possam ser os melhores interlocutores na passagem destas mensagens chave.

## Palavras-chave:

---

personagem digital; MoCap; herói; humanidade; cidadania.

## The look of the new digital hero

**abstract:** This investigation examines the representation of digital characters in the plot development of fantasy, action, and adventure films: Jake from Avatar, Caesar from Planet of the Apes, and The Hulk from Hulk. Digital characters that utilize the mocap system (motion capture by a human actor) offer fantasy, adventure, and action films a new perspective regarding the understanding of the story and the character, and for this reason it was considered important to deepen the knowledge of this new digital "hero". A hero who goes through the same transformation arc as human heroes, with physical, psychological, social and action characteristics that distinguish them from their human counterparts. Through an extensive bibliography qualitative study of semi-structured interviews with subject-matter experts, this study aligns with several theories that say that a film's story and its characters cancel each other out regarding the question of which aspect carries more importance or is the basis for the other. Along with this theme, emphasis is given to the importance of the message transmitted and the relationship formed with the spectator. By possessing human values, ethics, morals, citizenship, and humanity itself long lost by humans, it is inferred that they may be the best interlocutors to transmit these key messages.

**Keywords:** digital character; mocap; hero; humanity; conscientiousness.

## La mirada del nuevo héroe digital

**Resumen:** Esta investigación analiza la representación del personaje digital en el desarrollo de la trama en las películas de género de fantasía, acción y aventura: Jake de Avatar, César de Planeta de los Simios y Hulk. Los personajes digitales con el sistema MoCap, captura de movimiento por un actor humano, ofrecen a las películas de fantasía, aventura y acción una nueva perspectiva en cuanto a la comprensión de la historia y del personaje, por lo que se consideró importante profundizar el conocimiento de este nuevo "héroe" digital. Un héroe que pasa el mismo arco de transformación que los héroes humanos, con características físicas, psicológicas, sociales y de acción que los distingue de su par humano. A través de una extensa bibliografía y un estudio cualitativo de entrevistas semiestructuradas a expertos en el tema, este estudio se alinea con varias teorías que reflejan qué argumentos y personajes se anulan respecto al componente de dominancia. Paralelamente a este tema, se enfatiza la importancia del mensaje y la relación con el espectador. Debido a que tienen valores humanos, como la ética, la moral, la ciudadanía, la humanidad, pérdida hace mucho tiempo por los humanos, se infiere que pueden ser los mejores interlocutores para transmitir estos mensajes clave.

**Palabras clave:** personaje digital; MoCap; héroe; humanidad; ciudadanía.

## La perspective du nouveau héros numérique

**Résumé:** Cet article examine la représentation du personnage numérique dans le développement de l'intrigue des films de genre fantastique, d'action et d'aventure : Jake d'Avatar, César de La Planète des singes et Hulk. Grâce au système MoCap (la capture de mouvement par un acteur humain), les personnages numériques offrent aux films de genre fantastique, d'aventure et d'action une nouvelle perspective sur la compréhension de l'histoire et du personnage. Pour cette raison, nous avons jugé important d'approfondir les connaissances de ce nouveau « héros » numérique. Un héros qui traverse le même arc transformationnel que héros humains, avec des caractéristiques physiques, psychologiques, sociales et d'action qui les distinguent de leurs homologues humains. Grâce à une bibliographie approfondie et à une étude qualitative des entretiens semi-structurés avec des experts sur le sujet, cette étude s'aligne sur plusieurs théories qui démontrent que les arguments et les personnages s'annulent mutuellement en ce qui concerne la composante de dominance. En parallèle, l'accent est mis sur l'importance du message et de la relation avec le spectateur. Forts de valeurs humaines, d'éthique, de morale, de citoyenneté et d'humanité — elle-même perdue depuis longtemps par les humains —, nous pouvons en déduire qu'ils seraient effectivement les meilleurs émetteurs pour la transmission de ces messages clés.

**Mots-clés :** Personnage numérique ; MoCap ; héros ; humanité ; citoyenneté.

## Introdução

A História do Cinema desde a sua fundação tem passado por grandes alterações e por evoluções tecnológicas muito significativas. Evolução, na imagem/cor, no som mais recentemente na computação gráfica. Um dos elementos importantes para a consolidação da sétima arte, é sem dúvida os personagens e as histórias que são contadas com eles e /ou através deles.

Desde os primórdios, os personagens fazem parte da estrutura dramática, e são capazes de comover, impressionar, de aprender conforme as suas ações e até surpreender. Sempre nos habituamos a ver na tela personagens humanos (Live Action), mas a verdade é que nas últimas 3 décadas se têm vindo a incorporar outro tipo de personagens, sejam elas de animação, antropomórficas (atribuição de características e/ou aspetos humanos a animais ou deuses), personagens digitais. O que têm em comum é serem todos feitos via computação gráfica, pese as diferentes tecnologias em uso para atingir o objetivo final.

O Cinema Digital, que recorre à tecnologia digital para nos fazer chegar imagens em movimento, tem ganho cada vez mais espaço ao histórico filme. Da mesma forma também os personagens digitais (representados de forma humanizada ou híbrida) criados via computação gráfica, têm marcado cada vez mais presença na tela contracenando com atores humanos, muitas vezes do mesmo lado da história outras tantas em antagonismo. Esta presença tem maior assiduidade e predominância nos géneros fílmicos de ação, aventura, fantasia e ficção científica. Predominância a partir dos anos 90, enquadrada com a fase do cinema moderno de Hollywood.

De acordo com Manovich (2005), o que antes era impossível tecnicamente ou que levava uma eternidade para terminar já é possível com a variedade de técnicas que estão disponíveis, o que possibilita a utilização de recursos narrativos inovadores e deixa de existir uma separação entre a imagem fotográfica e eletrónica. As imagens tridimensionais converteram-se nas mais acessíveis, fazendo com que o universo simulado e o universo real correspondam na perfeição. É com este quadro de crescente importância do digital, cinema e personagens, que surge a temática do presente artigo. Delimitando o campo de ação apenas nos interessa estudar os géneros fílmicos ação, aventura e fantasia, e mais especificamente usando como estudo de caso *Avatar* (2009), *Hulk* (2003), *The Incredible Hulk* (2008), *Rise of the Planet of the Apes* (2011); *Dawn of the Planet of the Apes* (2014) e *War for the Planet of the Apes* (2017).

Quanto aos personagens digitais, o foco de análise será direcionado para um subgénero, o personagem MoCap/CGI. Avançando com um enquadramento explicativo de conceito, podemos resumir que através do CGI (imagens geradas por computador), se adiciona um ator humano e utiliza-se a técnica de movimento MoCap, que na verdade é uma “encenação” bifurcada a dois tempos, em que cada técnica e no seu

momento sequencial contribui para o resultado. O CGI começa inicialmente com atores humanos nos primeiros passos, e através do seu trabalho de captura, os mesmos transitam para o personagem virtual criado para o propósito.

#### *Problema de pesquisa*

Para desenvolver este trabalho estabeleceu-se o seguinte problema de pesquisa: Qual é o papel do personagem digital MoCap/CGI nos filmes de aventura, ação e fantasia usando como estudo de caso os acima citados. Pretende-se abordar esta temática exatamente porque o subgênero MoCap/CGI, pelo seu próprio formato agrega simultaneamente personagens humanos e personagens feitos em computação gráfica. Temos um personagem humano num determinado momento, que passa pelo seu processo transformativo e que através deste método/técnica se converte em personagem virtual, num avatar. Que alcance têm estes personagens não humanos, diferentes no espectador?

#### *Relevância*

No caso em estudo, os personagens já estão previamente catalogados como protagonistas nas sinopses dos respetivos filmes. Independentemente do tipo de protagonistas que estejamos a falar, Iglesias (2005) aponta 4 tipos diferentes de protagonistas: Tipo Herói - transcendem os comuns mortais. O protagonista normal, é o que mais se parece com o espectador (desejos e limitações comuns). O desfavorecido, as probabilidades estatísticas não jogam a seu favor, mas é isso mesmo, um sentimento de consolo e proteção por parte do espectador que gera tal proximidade. O Anti-Herói, representa o “lado B” do ser humano o “*dark side*” a entidade imoral.

Independentemente do tipo específico de protagonista que seja atribuído a cada personagem em estudo Jake (Herói), Hulk (Anti-Herói), César, mais indefinido (Herói, Anti-Herói), como ponto de partida, sabemos que lhes está reservada importância no processo fílmico. Olhando para a pergunta que é o problema da pesquisa, o estudo passa por saber não só a dimensão dessa importância, mas sobretudo como ela se vai revelar e como se vai materializar junto dos espectadores “Papel dos personagens digitais”.

Na relação entre o espectador e o protagonista “conectar emocionalmente com um personagem é onde os escritores se devem focar” (Iglesias, 2005, p.50).

A relevância da temática inscreve-se em duas grandes dimensões: a primeira relacionada com a importância dos personagens, sua dimensão fílmica, e dominância do personagem sobre a narrativa ou o personagem ao serviço desta. Temática que interessa às diferentes correntes (teóricos da evolução dos personagens), mas também aos profissionais do setor, sobretudo, realizadores e guionistas. Grande parte das tramas americanas são aristotélicas onde prevalece a narrativa. Contudo, nesta visão

predominantemente narrativa, Egri (1960) no seu livro *The art of dramatic writing*, privilegia a construção do personagem acima de tudo. Para ele, o personagem é a alma da história e a trama é secundária em relação a ele. Já Moritz (2008), defende que “eles têm um relacionamento simbiótico e de uma forma ou de outra começamos com os dois; um atua inexplicavelmente sobre o outro e ambos têm que entender-se para encontrar o melhor caminho para o seu drama.” (p.66).

A segunda dimensão, a das mensagens e a eventual componente ética, moral e educacional, que passa ou não através destes filmes e especificamente através destes personagens, interessa à sociedade, aos espetadores importa à humanidade. Falando de Cinema como Educador, Acuña (2014) comenta que, “para las generaciones que pertenecemos a la imagen, el cine es educador de la sensibilidad sobre el conocimiento del mundo, de la variedad psicológica y experimental de los personajes” (p.50).

### *Objetivos*

Para dar seguimento ao problema de pesquisa estabelece-se o seguinte objetivo geral e os seguintes objetivos específicos: verificar se existe relação entre a importância do Personagem Digital e a diminuição de personagens humanos enquanto protagonistas heróis. Para cumprir este objetivo geral, decompõe-se nos seguintes objetivos específicos: analisar se os personagens digitais são sujeitos ou objetos da trama; analisar se os personagens digitais em estudo são simultaneamente protagonistas e heróis; verificar se as características dos personagens digitais geram proximidade no espectador; e verificar se os personagens são construídos para serem veículos de mensagens ao longo do filme.

### **Metodologia**

Para dar resposta ao problema de pesquisa e aos objetivos associados recorreremos ao método das entrevistas semiestruturadas. Esta pesquisa qualitativa de entrevistas, foi feita com formulação de guião de 9 perguntas previamente testadas com teorias de autores para dar resposta às hipóteses formuladas e objetivos do estudo. Foram efetuadas 19 entrevistas a especialistas da área e professores universitários, sendo estas feitas em Espanha de forma virtual e nas universidades Columbia College, Depaul, University of Miami e New York Film Academy nos Estados Unidos; estas últimas em regime presencial.

O critério de escolha destes entrevistados, levou a que o estudo recebesse vários pontos de vista sobre o tema em pesquisa, uma vez que as suas áreas profissionais vão desde diretores de cinema, a produtores, guionistas, editores, animadores CGI, atores, coach de atores, compositores e inclusive editores de som. As mesmas foram gravadas por áudio ou vídeo e a sua transcrição foi feita pelo programa *Descript*,

utilizando-se para a sua análise, o método de análise de conteúdo e mais especificamente análise categorial temática de Bardin, que consiste numa “pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação” (Bardin, 1977, p.95). As entrevistas tiveram uma análise exaustiva com o programa *Nvivo*, que possibilitou a elaboração dos indicadores para fundamentar a interpretação final. Após a exploração das entrevistas, foram feitas categorias e subcategorias que agrupassem os temas mais falados. Das 16 categorias e 11 subcategorias, foram analisadas, codificadas e interpretadas de forma mais aprofundada um lote de 11 categorias/subcategorias mais dominantes que correspondem aproximadamente a 75% da mancha de conteúdos em análise.

Após a análise feita, e elaboração de quadros com resultados de inferências e as suas percentagens, fez-se a discussão dos resultados, com a devida interpretação e conclusão do estudo. Tendo os resultados sido “tratados de maneira a serem significativos (...) e válidos” (Bardin, 1977, p.101).

**Quadro 1**

*Dupla entrada de frequências: categorias - entrevistados*

Categoria 1 / Subcategoria 2	Quantos Falaram	Contribuição da Categoria	Entrevistados																		
			Ana	Carolina	Christopher	Craig	Pustin	Fabola	Francisco	Hall	Hanna	James	Jeff	Jeffrey	Julian	Martin	Michael	Nici	Robert	William	Yinet
Características dos personagens MoCap (CD)	52,63%	4,49%	1																		
Belo			2																		
Sem diferença - MoCap vs actores humanos			2																		
Contribuições dos personagens MoCap (CD)	31,60%	3,37%	1																		
O mundo secundário			2																		
Empatia e credibilidade (CD)	47,37%	7,12%	2																		
Herói			2																		
Personagens MoCap favoritos			1																		
Receção negativa da mensagem			1																		
Desafios dos actores MoCap (CD)	47,37%	6,3%	1																		
Argumento - Dominante (CD)	42,11%	5,24%	1																		
Personagem sujeito			1																		
Classe de opinião			1																		
A idade como um fator de escolha			2																		
Preferências a actores humanos			2																		
Estereótipo dos personagens - arquétipos			2																		
Personagem e argumentos - interdependentes (CD)	52,63%	6%	1																		
Métodos de criação do personagem (CD)	36,8%	11,24%	1																		
Linguagem não verbal (CD)	47,37%	6%	2																		
Pontos negativos da criação dos personagens MoCap			2																		
Fatores físicos			2																		
Vantagens do MoCap (CD)	31,58%	8,99%	1																		
Pontos de vista - perspectivas (CD)	36,8%	5,24%	1																		
Personagens não credíveis			1																		
Desvantagens do MoCap			1																		
Receção positiva da mensagem (CD)	57,9%	7,12%	1																		
Uncanny Valley			1																		

Fonte: Elaboração própria

### 3. Enquadramento teórico

Os espetadores criam expectativas quando vão assistir a um filme de determinado género cinematográfico, e por esse motivo quando se assiste a um filme de Tarantino tem-se conhecimento de que será mais de ação, assim como quando o elenco tem a presença de atores como Jim Carrey, possivelmente trata-se de um filme do género comédia. O género de filme de ação e aventura, “é apreciado porque combina uma boa história com atração física e efeitos especiais, como fogo, explosões, saltos” (Bergan, 2011, p.80). Para Escalonilla, (2002) “las tramas maestras de aventura son muy similares a las de búsqueda, pues en ellas también se realiza un viaje hacia tierras exóticas. Sin embargo, en este caso, el viaje físico es más importante que la meta interior.” (p.62).

Já os filmes de fantasia transportam-nos para mundos imaginários de cenários construídos com recursos a efeitos especiais para que o impossível se torne possível, “(...) com a capacidade de nos transportar para reinos fantásticos e fazer com que nos envolvamos e sintamos algo com as criaturas mais improváveis e talvez inimigáveis” (Sheldon, 2019, p.219). Alguns dos filmes deste género incluem alienígenas, como os personagens de Avatar (2009), viagens no tempo e tecnologia futurista. Bergan (2011) refere, que “las aventuras de fantasía pasan delante de las limitaciones de nuestras mentes para un imaginario, pero no siempre mundo preferible” (p.112).

Desde os primórdios que os personagens fazem parte da estrutura dramática; são fruto do real ou do imaginário de cada guionista, e é através deles que tomamos conhecimento das suas personalidades, da sua origem e de como pensam. Diez (2003) refere que

el personaje es una imitación de la conducta de una persona singular, esto es, una representación de su personalidad individual (rasgos) y de su mascarilla social (roles y estatus), imitación que un actor interpreta para revelar a otras personas (al público) su condición de ciudadanos o de seres sociales (p.196).

Para Mckee (1997), um personagem digital não tem nada de semelhante, distanciando-se da performance do real. Relacionamo-nos com personagens como se eles fossem reais, mas são superiores à realidade. Os seus traços são desenhados para serem claros e conhecidos, enquanto os nossos semelhantes humanos são difíceis de entender, se não enigmáticos (p.375).

Após a abordagem aos personagens humanos (*live action*), importa adicionar igualmente personagens digitais e dentro deste grupo os CGI. Muitos autores defendem que os personagens cinematográficos só podem ser representados por atores, mas

autores como Cândido e Rosenfeld (2011) estão de acordo que os personagens digitais podem ganhar vida quando apresentados ao público.

Personagens CGI o que são? (imagens geradas por computador). Encontramos exemplos nos personagens objetos de estudo desta investigação, Jake de *Avatar* (2009), *Hulk* (2003/2008), e César de *Planeta dos Macacos* (2011/2014/2017). Importa questionar qual a diferença entre estes “personagens híbridos” e os restantes personagens. A resposta à questão está na introdução de técnicas combinadas de *Computer-Generated Imagery* (CGI) e *Motion Capture* (MoCap).

MoCap é uma técnica que, segundo Deutscher e Reid (2005), envolve anexar vários marcadores no corpo de uma pessoa, com o objetivo de serem detetados através de um conjunto de câmaras calibradas, preparadas para detetar todos os movimentos dos marcadores. Sequencialmente obtém-se primeiro a deteção do movimento seguindo-se a digitalização e na sequência a gravação do movimento corporal e facial de um ator. Face a estas técnicas pode-se concluir que a futuro poderemos deixar de ter atores/personagens humanas? Carmona y Sánchez (2016), referem, que Cameron explica que:

por el contrario, estamos tratando de potenciarlos, de ofrecerles nuevos métodos de expresarse y de crear personajes, sin ninguna limitación. Yo no deseo prescindir de los actores, me encanta trabajar con ellos. Es lo que hago como director. Lo que estamos intentando substituir son las cinco horas de maquillaje, que es como se solían crear aliens, hombres lobos, brujas, demonios y demás personajes por el estilo. Ahora, con la tecnología actual, puedes ser cualquier cosa, de cualquier edad, incluso cambiar de género, y sin el tiempo requerido y los trastornos de los complejos de maquillajes. (p.166)

Abordadas as personagens CGI, analisemos agora as personagens nas suas diferentes dimensões e características no processo da sua construção. Egri (1960), apoligista da supremacia da personagem, defende que a mesma é concebida física, social e psicologicamente. Esta conceção não ocorre de forma paritária, ou seja, a sua construção está dependente de diferentes contextos e situações. Já Maciel (2003), defende que “a dimensão psicológica domina a maior parte da produção atual (...), na qual prevalece o realismo psicológico, que é o estilo vigente nas artes cénicas ocidentais desde o século XIX” (p.75-76).

Kohan, (2014) refere que deverá dar-se maior enfoque nos detalhes de cada uma das três dimensões referidas, acrescentando-lhes o contexto e os objetivos. Aborda ainda a preocupação com a introdução do personagem na narrativa, como deve ser abordado e como tudo ocorre ao longo da narrativa. Para Kohan (2014), uma boa

definição de personagem é fundamental dado o mesmo ter sempre como foco o espectador. O personagem tem de convencer o espectador.

Maciel (2003) refere, segundo Egri, que com as componentes física, social e psicológica o personagem é ainda uma abstração estática. “O personagem só se completa no processo vivo, dentro do qual tem uma função efetiva (...) É preciso, portanto que se estabeleça a função dramática do personagem” (p. 79-80). Mckee (1997) defende que o verdadeiro personagem é definido quando a escolha é feita sob pressão. Quanto maior for a pressão, mais verdadeira e profunda é a característica do personagem.

Linda Seger (1994), junta a motivação, anexando-a à ação. No que respeita à motivação afirma que “a motivação impulsiona o personagem para a frente da história. É um catalisador no início da história que obriga a que o personagem se envolva. Como qualquer catalisador, a motivação pode ser física, expressa por meio do diálogo, ou situacional. Uma ação física dará sempre maior impulso à história (...)” (p. 150).

Se quisermos avançar na narrativa, o meio que o possibilita é a ação. Estando o drama direcionado mais para a imagem do que para a palavra, qualquer coisa que se mostre tem mais força dramática do que qualquer coisa que se diga. (Seger, 1994).

Já quanto à dimensão do personagem, Field (2001) e Seger (1994) propõem a expressão de personagens multidimensionais, que têm contidas enquanto subcategorias a dimensão interior e exterior. As duas dimensões expostas formam as componentes básicas da biografia do personagem: a psicologia retrata a vida privada, o interior da mente; a sociologia, permite a revelação do interior, do carácter ao englobar as reações e os comportamentos com o que a rodeia, e a fisiologia, que retrata o físico do personagem, postura, aparência e hereditariedade. Egri (1960); Seger (1994); Field (2001); Iglesias (2005); Mckee (1997). Field (2001) dá importância primeiro à escolha do personagem principal,

depois separe os componentes da vida dele/dela em duas categorias básicas: interior e exterior. A vida interior de seu personagem acontece a partir do nascimento até o momento em que o filme começa. É um processo que forma o personagem. A vida exterior do seu personagem acontece desde o momento em que o filme começa até a conclusão da história. É um processo que revela o personagem. (p.28)

Como próximo nível torna-se fulcral abordar-se um tipo de personagem específico, o protagonista /Herói. Para Bordwell (1996), “El personaje más <<especificado>> es generalmente el protagonista, que se convierte el agente principal causal, el objetivo de cualquier restricción narrativa, y el objetivo principal de identificación del público” (p.157). Já Mancelos (1968), defende que “o herói deve possuir determinadas virtudes, como coragem, determinação, inteligência, princípios” (p.62). Escalonilla (2002), foca-se no Herói enquanto missão e enquanto qualidades. Enquanto missão o Herói é

“un protector y un servidor” “(...), y “todos ellos tienen como divisa proteger y servir” (p.18). Refere ainda que o herói tem qualidades, como sabedoria, justiça, fortaleza e autodomínio, que “predisponen a la aventura y que puede cultivarse a lo largo de un viaje iniciático.” (Escalonilla, 2002, p.22).

Tobias, citado por Escalonilla (2002), refere que

el héroe envuelto en una persecución es objeto de una cacería donde la propia caza es más importante para la historia que quienes participan en ella. En efecto, en ocasiones, los protagonistas ni siquiera sospechan por qué son perseguidos: sencillamente, tratan de escapar de un peligro que les acosa, convirtiendo la aventura en una pesadilla. (p.67)

E qual a relação do protagonista com o espetador? Conetividade emocional dizem alguns autores. Iglesias (2005), refere que “conectar emocionalmente com um personagem é onde os escritores se devem focar.” (p.50). Outro elemento que provoca o interesse no espetador é o fator risco e a tensão que desperta, por este motivo, Egri (1960), defende que é fundamental uma história provocar conflito às personagens, “(...) não há uma obra sem conflito” (p.77).

Igualmente importante o facto do personagem protagonista estar “bem definido” na sua caracterização, Kohan (2014) diz-nos que se assim for o espetador vai entrar mais na narrativa, “está demostrado que los personajes de las películas tienen un impacto en las decisiones y el comportamiento de los lectores en su vida cotidiana” (p.12).

A educação no cinema é também uma outra dimensão sendo que aqui a realidade é vista como uma interpretação ficcional. Filmes como Avatar, Planeta dos Macacos ou Hulk são filmes de ficção, mas que nos remetem para uma consciencialização, destacando-se no caso do Avatar a conservação e preservação dos recursos naturais, no Planeta dos Macacos a diferença entre os primitivos que acabam por ser os humanos e os símios mais evoluídos e, com o Hulk a materialização da fúria humana, só para destacar alguns.

Falando de cinema, Acuña (2014) como educador, comenta-nos que, “para las generaciones que pertenecemos a la imagen, el cine es educador de la sensibilidad sobre el conocimiento del mundo, de la variedad psicológica y experimental de los personajes” (p.50). Já Canán (2013), avança com outro enfoque, o da tecnologia digital, a dominância da imagem sobre a trama e o que ela significa enquanto representação da realidade,

aquel mundo de las entidades ideales o perfectas de las cuales el mundo real, el mundo de la experiencia directa, de lo directamente perceptible no es más que una mala copia, la caverna platónica donde todo es sombra de la entidad verdadera. (p.31)

A realidade passa a ser deslocada para o mundo do hiper-real, onde as cópias tendem a ser mais reais que a própria realidade, o que Baudrillard (1983) apelida de mundo cópia. O mundo que habitamos segundo este autor foi substituído por um mundo

## Resultados

### *Categorias Dominantes*

Foram analisadas em profundidade 11 categorias dominantes em termos de frequências/ ocorrências. As mesmas em termos de representatividade correspondem a cerca de 3/4 do total, no caso concreto 71,5%. Existem depois 5 categorias que por terem sido pouco comentadas pelos entrevistadores, correspondem a 14,0% das frequências; por fim uma terceira linha de 11 categorias que é residual, e responde a 14,5 % dos temas. Para que as conclusões não sejam demasiado extensas centrar-nos-emos nas 11 dominantes.

Nos métodos de criação de personagem, as situações mais comentadas passam pela construção de uma “criatura credível” para contar uma história, com o predomínio da função do personagem (silhuetas, caras) sobre a forma e o conteúdo da mesma. Já sobre a categoria vantagens do MoCap, os entrevistados que falam sobre esta categoria, afirmam que enquanto com a existência de um personagem “live action” /humano obtém-se o se filma no momento, com o MoCap pode-se fazer os ajustes pretendidos. No que respeita à categoria receção positiva da mensagem, os entrevistados comentam a existência de personagens digitais leva o espectador a ter uma maior receptividade da mensagem que se quer transmitir num filme e na sequência gerar uma maior empatia e aceitação.

Relativamente à subcategoria empatia e credibilidade, fica reforçado que estes personagens criam proximidade e credibilidade no espectador, porque estão humanizados. Ao mesmo tempo, esta distância da realidade, situando os personagens híbridos no mundo secundário, cria uma maior identificação com o espectador. Já no que respeita à categoria desafios dos atores MoCap, um dos maiores desafios, passa por conhecer a história mais além. Os atores/personagens têm de trabalhar as componentes mais inconscientes e imaginativas e muitas vezes contracenar com um ator gerado por computador.

**Quadro 2**  
*Word Frequency*



Fonte: Nvivo release 1.7.1 (Dezembro 2022)

Sobre a categoria personagens e argumentos - interdependentes, verifica-se que a decisão de um personagem ser objeto ou sujeito, depende da história que se queira contar. Personagem e história podem ser ambos sujeito e objeto ou podem-se inter-cambiar. Quanto à subcategoria linguagem não verbal, para provocar emoção e empatia no espectador, um dos elementos mais importantes e comentados nas entrevistas foram os olhos. Com um pequeno movimento do olho, pode-se saber exatamente como o personagem se sente, assim como ao analisar o rosto, tem-se uma aproximação dos sentimentos do personagem.

Falando sobre a categoria argumento dominante, é referido, que para que um filme funcione corretamente é importante existir uma boa história, que a mesma seja expressiva, que o personagem esteja bem descrito e que tenha uma complexidade na sua construção.

Quanto à categoria pontos de vista-perspetivas, a mesma aborda o olhar do profissional do cinema e as suas preocupações e indagações sobre o meio. Todos os entrevistados que falaram sobre esta categoria comentaram que a questão não se centra no que se consegue fazer visual e tecnicamente com o MoCap/CGI, mas quanto tempo têm para fazê-lo e quantos atores podem estar envolvidos.

Sobre a categoria características dos personagens MoCap, os temas mais referenciados pelos entrevistados, são o movimento, uma vez que este dá mais carga ao personagem digital, as diferentes vozes dos personagens e as cores utilizadas que se conectam com os mesmos, que são elementos adicionais igualmente reveladores. Por fim quanto à categoria contribuição dos personagens MoCap, as temáticas são variadas, entre elas a emoção que estes personagens trazem e o facto de nos proporcionarem uma viagem diferente. aliado a isto o fato de estes personagens trabalharem a linguagem das emoções, fazendo com que primeiro se sintam e depois se explique.

### Discussão e conclusões

Nesta seção encontram-se enunciadas algumas considerações finais. Em relação às 11 categorias dominantes em termos de conclusões podemos agrupar as mesmas em 3. Uma primeira com o segmento ligado às personagens, outra especificamente para as personagens MoCap e por fim as mensagens e o papel dos personagens digitais no envio das mesmas aos espetadores / audiência.

No que diz respeito às questões de dominância personagem ou argumento, as mesmas anulam-se. Existem entrevistados que comentam que acima de tudo deve existir uma boa história que significa para estes, “argumento primeiro e personagem depois”. Em contraponto toda a componente visual como expoente máximo de importância, a dança dos olhos, as expressões faciais, a beleza interna do personagem mostrada através da linguagem corporal.

O que está implícito visualmente é mais importante do que se expressa, máxima deste lado “mostrar mais do que contar”. Mas na verdade como já constatámos na análise, a interdependência, entre personagem e argumento é mais expressiva ainda do que qualquer uma das categorias anteriores.

Em comum com todas estas visões opostas e/ou complementares, estão as emoções. A história conta emoções que o personagem reflete e nos transmite. Em comum também a necessidade de os personagens serem credíveis e conseqüentemente a importância de todos eles terem características marcantes, seja porque são personagens “defeituosos” (como nós humanos), seja porque têm uma missão de heróis, ultrapassando conflitos e superando obstáculos. Numa ou noutra situação, ou em ambas, gra-se um fenómeno de empatia com a audiência, aspeto muito focado nas entrevistas.

Analisando as vantagens do personagem MoCap, o facto de ser apresentado como mais credível que o personagem humano, permite limpar imperfeições, transmitir mais emoção e paradoxalmente conferir-lhe um ar mais humano. Com os personagens MoCap a idade deixa de ser um problema, os atores envelhecem fisicamente, mas não no ecrã o que abre campo para outras possibilidades até aqui impossíveis de concretizar. A localização também dá o seu contributo, uma vez que um personagem humano

pode fazer as suas cenas numa cidade e a animação gráfica ser feita noutro momento e numa outra cidade ou país.

Apesar destes fatores facilitadores também há desafios para os atores MoCap, terem de trabalhar componentes mais inconscientes, terem de colocar mais expressividade na representação, para além da dificuldade tecnológica inicial e de adaptação. Relativamente à componente tecnológica, para os entrevistados a questão não se coloca no que se consegue fazer via MoCap, mas sim quanto tempo e dinheiro têm disponível.

Coloca-se igualmente a temática no controlo ou falta dele que alguns realizadores têm neste processo e numa eventual dominância da visão dos técnicos, onde o que é possível fazer tecnologicamente se pode sobrepor ao que criativamente é pretendido. Também muito focado o facto de que com o personagem digital podermos partir do zero ao fazer a sua construção, não há personalidades humanas prévias a intrometerem-se no processo.

Ao nível da contribuição dos personagens MoCap, destaca-se novamente a emoção, a “viagem” para onde os mesmos nos levam, o sentimento primeiro e a explicação depois, dando alguma prevalência do imagético sobre o narrativo. A noção de belo e a contribuição que este tipo de personagens vieram dar. Jake, César, ou Hulk não são propriamente personagens bonitos, mas a sua presença legitima outros personagens, humanos ou não humanos a terem estas características, democratiza temas como o género, etnias, orientação sexual, entre outras. Por fim a importância e a aceitação que estes personagens têm nas camadas mais jovens. Estes espetadores não estão atrelados a atores humanos, com a estrela da celebridade, não vão ver o filme por quererem ver atuar o ator X ou Y, vão estar amarrados à essência da personagem em si e o que ela pode transmitir. Cria-se assim de forma simultânea um fator de distanciamento e proximidade que só o personagem MoCap consegue obter.

Ao nível da receção positiva, no caso da mensagem e da empatia e credibilidade, muitas são as “mensagens” importantes. Desde logo, a maior conectividade que se tem com estes seres por serem diferentes, passando simultaneamente uma grande empatia e uma sensação de verdade por não serem atores humanos, e como tal ficarmos desprovidos de questionar de fazer julgamentos. São seres raros, e segundo os entrevistados, apesar de não serem seres belos (para os cânones), são seres graciosos e principalmente.

Estes personagens, possuem os valores de cidadania há muito tempo perdidos pelos humanos. Talvez por isso nos filmes de ação, de aventura e de fantasia, vejamos aos dias de hoje, a troca de papéis, e os “humanos” não raras vezes, no papel de vilões. Este personagem tem simultaneamente características idênticas e diferentes dos humanos. Características essas como os seus defeitos, assim como os humanos,

lidar com a crueldade, dor, decisões difíceis para tomar e falhas, são apenas alguns exemplos.

Paradoxalmente existe a componente da diferença já citada acima e do distanciamento, que vai criar proximidade com o espectador. Na verdade, existe o mundo real, onde vivemos, e o mundo secundário destes personagens, onde somos convidados a entrar e que é um mundo muito distante do nosso. Este campo neutro, fantástico e desconhecido (habitado por personagens híbridos), sem amarras, põe-nos o nível do preconceito e do julgamento a zeros. Esse distanciamento do nosso mundo permite-nos estar livres, para nos esforçarmos a conhecer o mundo “deles”.

Esta identificação, seja pela similitude ou diferença, pela proximidade ou distância, é o que provoca emoção no espectador e isso cria “um corredor humanitário”, que permite que o mesmo, tenha empatia, não só com o personagem, mas também com a história e a mensagem transmitida.

Ao nível da mensagem, o realismo mágico do CGI proporcionado à audiência, cria uma conexão, que nos chega não diretamente através do personagem, mas sim de forma indireta, através do seu mundo.

Em resumo podemos afirmar que este quadro propicia que seja com estes personagens digitais que exista mais credibilidade e eficácia para que um conjunto de mensagens seja passada. Nós humanos / espectadores aceitamos melhor que temas sensíveis relacionados com a humanidade como o racismo, meio ambiente, escravidão só para citarmos alguns, sejam passados por personagens não humanos, com valores morais elevados / positivos, o que lhes confere um poder diferente (superior) ao ator humano. Trata-se de uma perspetiva diferente e sobretudo imparcial na abordagem e que por essa razão poder fazer a diferença.

Com estes personagens a abordagem é mais suave, mais indireta e/ou algumas vezes maquiilhada, mas o objetivo é sempre o mesmo, fazer algo com valor significativo que seja bom para o planeta e /ou humanidade. Os cineastas também têm aqui o seu papel, ao utilizarem o cinema como educador, tentando contribuir quando aplique para a compreensão coletiva da humanidade.

## Referências

Acuña, B. P. (2014). *La transmisión de valores a través del lenguaje cinematográfico*. Editorial Dykinson, S.L. Meléndez Valdés.

Bardin, L. (1977). *Análise de Conteúdo*. Edições 70.

Baudrillard, J. (1983). *Simulacra and Simulation*. Semiotex. Ann Arbor.

Bergan, R. (2011). *The Film Book, A Complete Guide of the World of Film*. DK Publishing.

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

- Canán, A. (2013). *Fotografía, Cine, Juegos Digitales y Narratividad – Estudios sobre La Sensibilidad Novomediática*. Editorial Itaca.
- Candido, A., y outros. (2011). *A Personagem de Ficção*. Editora Perspectiva.
- Carmona, L. Sánchez, Juan. (2016). *James Cameron El Rey Del Mundo*. Diábolo Ediciones S.L.
- Deutscher, J., & Reid, I. (2005). Articulated Body Motion Capture by Stochastic. *International Journal of Computer Vision* 61, 185-205 [https://www.researchgate.net/publication/220659570\\_Articulated\\_Body\\_Motion\\_Capture\\_by\\_Stochastic\\_Search](https://www.researchgate.net/publication/220659570_Articulated_Body_Motion_Capture_by_Stochastic_Search) ,consultado em 02/02/2023].
- Diez, E. (2003). *Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen*. Editorial Fundamentos.
- Egri, L. (1960). *The Art of Dramatic Writing*. Simon and Schuster, INC.
- Escalonilla, A. S. (2002). *Guión de ventura y forja del héroe*. Editorial Ariel, S.A.
- Field, S. (2001). *Manual do Roteiro*. Editora Objetiva LTDA.
- Iglesias, K. (2005). *Writing for Emotional impact*. WingSpan Press.
- Kohan, S. (2014). *Dar vida al personaje*. Alba.
- Maciel, L. C. (2003). *O poder do clímax: fundamentos do roteiro de cinema e TV*. Editora Record.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós.
- Mancelos, J. (1968). *Manual de Guionismo*. Editor: Fernando Mão de Ferro. Biblioteca Nacional de Portugal.
- Mckee, R. (1997). *Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Regan Books.
- Moritz, C. (2008). *Scriptwriting for the Screen*. Routledge.
- Seger, L. (1994). *Making a Good Script Great*. Samuel French Trade.
- Sheldon, Z. (2019). The Gollum Problem: Empathy and Digital Characters in Cinema. *Animation: an interdisciplinary journal*, 14(3) 207-221 [https://www.academia.edu/79755355/The\\_Gollum\\_Problem\\_Empathy\\_and\\_Digital\\_Characters\\_in\\_Cinema](https://www.academia.edu/79755355/The_Gollum_Problem_Empathy_and_Digital_Characters_in_Cinema)

**Cláudia Raquel da Cunha Miguel**  
Universidad Complutense de Madrid  
Facultad Ciencias de la Información  
Email: clacunha@ucm.es  
ORCID: 0000-0002-3747-9030

**Correspondência**  
Cláudia Raquel da Cunha Miguel  
Av. Complutense, 3, 28040  
Madrid, Espanha