

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
CINEMA DE ANIMAÇÃO E ARTES DIGITAIS**

MÍRIAM VITÓRIA DE AGUIAR

**DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS PARA UMA SÉRIE DE ANIMAÇÃO
LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO AS TÉCNICAS DE DESIGN DE PERSONAGENS
APLICADAS A UMA TEMÁTICA INDÍGENA BRASILEIRA**

Belo Horizonte

2022

MÍRIAM VITÓRIA DE AGUIAR

**DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS PARA UMA SÉRIE DE ANIMAÇÃO
LEVANDO EM CONSIDERAÇÃO AS TÉCNICAS DE DESIGN DE PERSONAGENS
APLICADAS A UMA TEMÁTICA INDIGÉNA BRASILEIRA**

Artigo Científico apresentado ao Colegiado do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema de Animação e Artes Digitais.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Leal Werneck

Belo Horizonte

2022

RESUMO

Este artigo busca apresentar o desenvolvimento de personagens originais para a série de animação *Aiyra* após a observação de uma lacuna na produção de séries animadas nacionais com representação indígena no design de personagens e inseridos em espaços urbanos.

Palavras-chave: Design de personagens; *Concept art*; Representatividade

ABSTRACT

This article seeks to present the development of original characters for the animation series *Aiyra* after observing a gap in the production of national animated series with indigenous representation in the design of characters and inserted in urban spaces.

Key Words: Character design; Concept art; Representativeness

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 REPRESENTAÇÃO INDÍGENA E ANIMAÇÃO BRASILEIRA	6
3 ESTUDO DE CASO - PROJETO PARA UMA SÉRIE DE ANIMAÇÃO INTITULADA "AIYRA"	8
3.1 BRIEFING	8
3.2 DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS	8
3.3 CONCEPÇÃO DOS PERSONAGENS	10
CONSIDERAÇÕES FINAIS	14
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	16

1 INTRODUÇÃO

O mercado de séries animadas brasileiras apresenta uma lacuna quando se trata da representação de personagens indígenas, principalmente quando estes estão fora de seu contexto já estereotipado. “A mídia dita comercial não consegue compreender e retratar as populações indígenas dentro de suas complexidades, reproduzindo e reiterando preconceitos acerca dessas pessoas.” (MONTENEGRO, 2017). A partir desta observação foi empreendido um trabalho de pesquisa de desenvolvimento de personagens para a série de animação *Aiyra*, criada por esta autora, buscando representar visualmente esses personagens com traços dos povos originários, porém situando-os em outros espaços, para além dos parques nacionais onde costumam ser retratados, construindo assim uma narrativa que promova o protagonismo de personagens não convencionais para a mídia. Mesmo que direcionada para o entretenimento, a animação consegue criar um espaço de aprendizado para crianças que segundo Campos, Wolf e Vieira (2014):

A experiência contemporânea, principalmente das crianças, é preenchido pelo contato frequente com imagens e sobretudo imagens em movimento, advindas da televisão, cinema, computador, internet e jogos eletrônicos. Essas crianças, organizam seu pensamento de acordo com suas experiências imagéticas. A maior parte destes conteúdos possui um fim de entretenimento, como produto comercial. Em contrapartida a este cenário, é possível explorar propostas que visam difundir conteúdos educativos, através da animação. Devido ao seu caráter lúdico e a valorização de detalhes que permitem a ligação entre diversas áreas do conhecimento.

A série de animação retrata a jovem *Aiyra*, uma adolescente de origem indígena que é apaixonada por ornitologia, influenciada pelo seu avô Jandir que é um respeitado ornitólogo e tem como companhia Calico, um papagaio-verdadeiro. A série é voltada para o público infanto-juvenil e busca mostrar a saga do trio pela floresta amazônica em busca de um pássaro mágico, trazendo elementos representativos da fauna e flora brasileira. A partir da criação do *briefing* inicial da série, foi iniciado um estudo das etapas de pré-produção para a concepção dos personagens, desde a criação da ficha de perfil até o design final.

No item 2 deste artigo será analisado como a figura do índio é representada na TV brasileira e como espaço é fundamental para a democratização do conhecimento, mas ressaltando a problemática da falta de ocupação dos personagens indígenas em papéis convencionais para os não-índios, intensificando os preconceitos já enraizados por anos de retratações carregadas de preconceitos. O item 3 apresenta o estudo de caso da série de animação *Aiyra*, focando na parte de design de personagens, será apresentado o processo de pré-produção da parte de *concept art* da série e como a construção de um perfil bem estruturado contribui para a execução da parte visual dos personagens.

2 REPRESENTAÇÃO INDÍGENA E ANIMAÇÃO BRASILEIRA

A observação da falta de representatividade de personagens de origem indígena em séries animadas brasileiras levou a uma reflexão sobre como essa minoria aparece em conteúdos audiovisuais infantis. "A TV pública pode ser um meio adequado para a promoção da cidadania das populações indígenas. É necessário não apenas quebrar a estereotipização, mas também dar voz a essas pessoas". (MONTENEGRO, 2017). A retratação genérica e carregada de preconceitos dos povos indígenas pelos não-índios leva a um imaginário popular distante da realidade dessas populações, onde a imagem do índio por vezes é associada a um ser mítico ligado à natureza ou a um selvagem:

É a visão que concebe o índio como ligado à natureza, protetor das florestas, ingênuo, pouco capaz ou incapaz de compreender o mundo branco com suas regras e valores. O índio viveria numa sociedade contrária à sociedade moderna. Essa visão criada por cronistas, romancistas e intelectuais, desde a chegada de Pedro Álvares Cabral em 1500, perdura até os dias de hoje e tem fundamentado toda a relação tutelar e paternalista entre os índios e a sociedade nacional, institucionalizada pelas políticas indigenistas do último século... (LUCIANO, 2006)

A representação indígena aparece no início da história da animação no Brasil em *Sinfonia Amazônica* (1953), o primeiro longa-metragem de animação brasileiro, de Anélio Latini Filho, que retrata sete lendas da floresta amazônica interligadas pelo

indiozinho Curumi e seu companheiro boto. Essa retratação das lendas é importante para enaltecer a cultura regional, mas reforça bastante essa questão do índio místico protetor das florestas. *Uma História de Amor e Fúria* (2013) conta a história de Abeguar, um homem que está vivo a mais de 600 anos e faz um recorte histórico e ficcional acerca de vários fatos que ocorreram no Brasil entrelaçando esses acontecimentos com a vida do protagonista e seu par romântico Janaína. A parte inicial do filme foca na apresentação do enredo durante o período de chegada dos colonizadores portugueses e mostra Abeguar como um índio da tribo dos Tupinambás, esse primeiro ato mostra o registro histórico mas também a ficção por trás da figura do protagonista. O curta-metragem *Caminho dos Gigantes* (2016) conta a história da menina Oquirá que enfrenta o ciclo da vida e o conceito de destino, a trama traz uma busca poética pela razão e propósito da vida explorando a força da natureza e a conexão com os elementos e a terra. A mais recente série *Tainá e os Guardiões da Amazônia* (2018) traz a personagem Tainá, muito conhecida pelo público brasileiro, que é uma criança indígena, ela e seus amigos animais são retratados explorando a floresta amazônica e a série busca estimular crianças a aprender sobre o respeito à diversidade, às diferenças culturais, suas habilidades e limitações em cada episódio. Os exemplos citados produções audiovisuais se diferem nos quesitos de público, enredo e propósito mas eles convergem ao representar a figura indígena com o índio na tribo ou na floresta, fazendo esse papel da pessoa que tem essa conexão especial com a natureza e que tem essa questão do misticismo.

O objetivo dessa pesquisa é desenvolver uma narrativa em que seja possível criar personagens indígenas inseridos em papéis sociais que não são tão explorados na mídia convencional, principalmente em animações voltadas para o público infantil. Mostrar o indígena inserido na contemporaneidade em espaços geralmente ocupados por não-índios e trazer o protagonismo para essas pessoas. Ao trazer diversidade para as produções audiovisuais é possível abrir espaços para discussões importantes sobre os povos originários, além de educar um público jovem sobre onde estão essas pessoas e que elas podem sim ocupar espaços que não sejam aqueles já carregados de preconceitos.

3 ESTUDO DE CASO - PROJETO PARA UMA SÉRIE DE ANIMAÇÃO INTITULADA “AIYRA”

Ao fazer essa análise a respeito da representação indígena no cenário de animações brasileiras foi idealizado por essa autora a série animada *Aiyra*. Tendo como centro da narrativa uma jovem de origem indígena inserida em um contexto urbano. Para isso foram divididos em três etapas: elaboração do *briefing* inicial da série, definição do perfil dos personagens e concepção dos personagens.

3.1 BRIEFING

Ao iniciar a produção de uma série animada é necessário ter um ponto de partida, dessa forma, o *briefing* pode ser descrito como a diretriz inicial para o desenvolvimento do projeto. Nele estarão contidas as informações técnicas que irão nortear a equipe de produção e vão servir para construir a bíblia da série¹. Antes de pensar nos personagens e em suas características visuais, foram levantadas questões base como qual a técnica utilizada para a série, duração dos episódios, público-alvo e a sinopse.

- Especificações técnicas: a série de animação será produzida em 2D com episódios de 11 minutos de duração.
- Público-alvo: crianças de 10 a 12 anos.
- Sinopse: *Aiyra* é uma adolescente fascinada por ornitologia, influenciada pelo seu avô Jandir. Após descobrir que há um pássaro mágico na floresta amazônica, *Aiyra*, Jandir e o papagaio Calico partem em uma viagem épica atrás do animal.

3.2 DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

É normal que na etapa de *briefing* já surjam ideias e até rascunhos iniciais de como serão os personagens visualmente, mas para que a fase de desenvolvimento visual seja mais assertiva é necessário obter o máximo de informações acerca dos

¹ Bíblia é o nome comumente utilizado para se referir ao projeto da série, onde estão contidas as informações sobre o universo, personagens, estrutura e intenções da série. Geralmente a bíblia é utilizada como material de apresentação para a venda da série, juntamente com o episódio piloto.

personagens. Segundo Seegmiller (2008), um bom design de personagens é nada mais do que criar alguém ou algo que, no contexto de seu ambiente, provocará uma crença, reação ou expectativa do público sobre a composição física, disposição e personalidade da criação. Entende-se que para além do visual, é importante que exista um estudo aprofundado das características ambientais, comportamentais e físicas do personagem para assim obter um acervo de informações que sirva de guia para o desenvolvimento do design.

Para Campos, Wolf e Vieira (2014) a psicologia arquetípica é uma das mais importantes técnicas de concepção de personagens, antes mesmo da definição das características psíquicas é fundamental entender o perfil dos personagens que podem ser trabalhados em uma série infantil animada. A animação, diferente do *live action*, não tem vínculo direto com a credulidade, justamente por se tratar de um teatro visual em um universo que não é ligado diretamente à realidade, sendo possível dar vida a personagens com características que jamais poderiam ser reproduzidas em *live action*. Todavia, o ator vivo pode trazer uma maior afinidade com o público pois, sua imagem por vezes é fundida com o próprio personagem que ele atua, e para haver essa identificação espectador-personagem na animação é necessário definir a sua personalidade e delimitar os traços que conduzem suas atitudes, Campos, Wolf e Vieira (2014).

A partir da delimitação de informações do *briefing* inicial da série, foram levantadas pesquisas de perfil e análises dos principais arquétipos para a construir a personalidade e a fisiologia dos personagens da série *Aiyra*. Para isso, foi utilizada a ficha guia desenvolvida por Campos, Wolf e Vieira (2014) que contempla aspectos de caráter físico e psicológico embasados nos arquétipos para a concepção de um personagem. Abaixo é descrito um breve resumo do resultado da ficha guia desenvolvida para cada personagem individualmente:

- *Aiyra* (16): Uma adolescente alta, de cabelos longos e escuros. Ela é corajosa, decidida e muito curiosa. Seu hobby é desenhar e observar pássaros. Arquétipo: herói.
- *Jandir* (65): Um senhor calmo e gentil, ele é baixo e gordinho. É um ornitólogo aposentado e tem um papagaio de estimação que sempre o acompanha. Arquétipo: sábio.

- Calico (indeterminada): Um papagaio-verdadeiro (*Amazona aestiva*) que foi resgatado de caçadores ilegais por Jandir e desde então sempre o acompanha. Ele é brincalhão e tem muito senso de humor. Arquétipo: tolo.

3.3 CONCEPÇÃO DOS PERSONAGENS

Ao obter um *briefing* detalhado dos personagens é possível iniciar a fase de produzir o *concept art* da série. É nessa etapa da produção que é definida a parte visual, visando materializar as ideias anteriormente definidas pelos roteiristas, diretores ou produtores, seja dos personagens, cenários, objetos e demais elementos de um filme, game ou animação. Os desenhos conceituais produzidos serão utilizados como um guia visual para toda a equipe de produção como animadores, cenaristas, designers de personagens, dentre outros. Todavia, o *concept art* visa tangibilizar um projeto e por isso precisa ser funcional, Seegmiller (2008) argumenta em seu livro que com o objetivo final de ter um bom design, sempre precisaremos considerar as questões práticas do design do personagem. O design visualmente mais atraente pode se tornar inútil se não for aderente com a proposta que ele se encontra. Dessa forma, torna-se essencial ter conhecimento do projeto em si e do que se espera do design para que ele possa atender as especificidades da produção como por exemplo: o personagem terá falas? Em que ângulos ele pode ser visto? O design é complexo ou simples? O personagem será animado, se sim, ele se move rápido ou devagar? Que tipo de apelo visual ele precisa ter? Esses questionamentos levantados por Seegmiller (2008) visam gerar uma consciência no artista a respeito da produção direcionada para o produto final, quanto mais afinidade o artista tem com essas perguntas mais ágil e assertivo é o processo de criação.

A concepção dos personagens Aiyra, Jandir e Calico seguiu os seguintes critérios:

- A. Exploração de formas comuns para a criação de um conjunto de silhuetas;
- B. Análise dos resultados e delimitação de três formas para criação de designs diferentes para o mesmo personagem;
- C. Escolha do design final baseado na definição visual que melhor se adequasse ao *briefing* e as especificidades da série;

D. Produção do *model sheet* para apresentar o personagem em ângulos diferentes;

E. Experimentações de poses e expressões faciais que mostrassem o comportamento do personagem conforme descrito na ficha guia.

É importante que o design do personagem possa ser lido claramente à distância, e independente da pose que ele esteja fazendo a melhor maneira de obter essa visualização é desenhando uma silhueta. Ao remover todos (ou a maioria) dos detalhes internos e cores, as silhuetas são usadas para garantir que o contorno completo de um personagem possa ser claramente reconhecido de vários ângulos e em diferentes poses, Sloan (2015). Nessa etapa, foram feitas experimentações com desenhos que foram construídos a partir da combinação das formas básicas como círculo, quadrado e triângulo que resultaram em silhuetas que pudessem ser identificadas claramente com a forma humana e no caso do personagem Calico, de um pássaro. A partir da análise das formas, foram delimitadas três silhuetas para seguir com o refinamento do design.



Figura 1: Estudo de design para o personagem Jandir. Imagem da autora. 2021

A proporção é um dos fatores mais importantes na construção de um personagem de desenho animado. O animador deve saber os tamanhos relativos

das partes do corpo, pois serão utilizadas proporções específicas para criar cada personagem Blair (2019). Dessa forma, após a escolha do design é necessário especificar sua anatomia em uma visão tridimensional para criar o *model sheet*, documento que mostra o personagem em vários ângulos. Com esse documento em mãos é possível reproduzir a figura do personagem de forma fidedigna em todas as situações, garantindo sua integridade em proporções e estrutura.

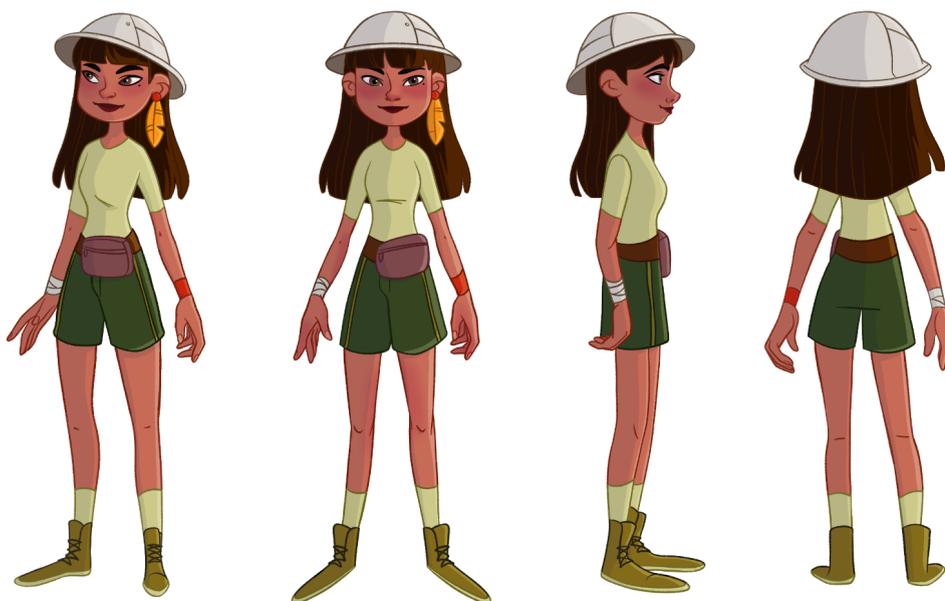


Figura 2: Model sheet da personagem Aiyra. Imagem da autora. 2021

A ficha guia para concepção de personagem Campos, Wolf e Vieira (2014), utilizada neste estudo traz informações acerca da personalidade de cada indivíduo, essas questões comportamentais terão relevância sobre o desenho personagem pois irão demonstrar como será seu jeito de andar, falar, demonstrar emoções e interagir com os demais. Para Blair (2019) o design básico de um personagem deve conter uma sensação de movimento para transmitir uma mensagem ao espectador sobre as ações do personagem e uma maneira de conseguir isso é utilizando as "linhas de ação". A linha de ação ajuda a narrativa a avançar em uma direção diferente, ela adiciona dramaturgia ao desenho e reforça comportamentos e ações, além de guiar a movimentação do personagem.

Em uma produção com vários animadores, faz-se necessário ter exemplos de poses para que seja possível reproduzir a figura do personagem de modo que se mantenha uma unidade visual e também que seja possível ter uma uniformidade na

forma como cada personagem tem sua personalidade representada. Mostrar visualmente como o personagem mantém a postura, a posição do corpo, sua flexibilidade, se ele apresenta alguma limitação ou jeito característico.

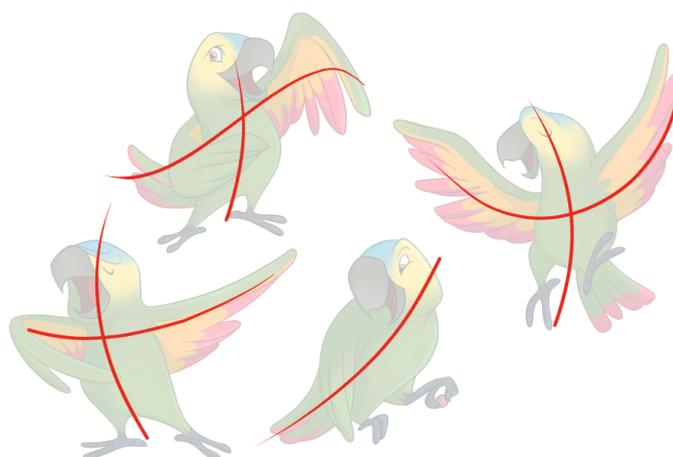


Figura 3: Linhas de ação do personagem Calico. Imagem da autora. 2021

As expressões faciais fazem parte do pacote de informações visuais que devem constar para os animadores no guia visual, bem como a forma da boca quando ele pronuncia as palavras e facilitar na animação caso haja diálogos. Para Blair (2019), embora seja interessante ver um personagem animado simplesmente andando pela tela, ao adicionar falas com os devidos movimentos da boca, acompanhados de gestos, é possível transformar o personagem em um ator com um personalidade instintiva e é aí que começa a verdadeira emoção da animação. As expressões trazem humanidade para o desenho, pois criam empatia com o público e além da linguagem corporal, elas serão a base para o espectador entender o sentimento daquele personagem em determinada situação.

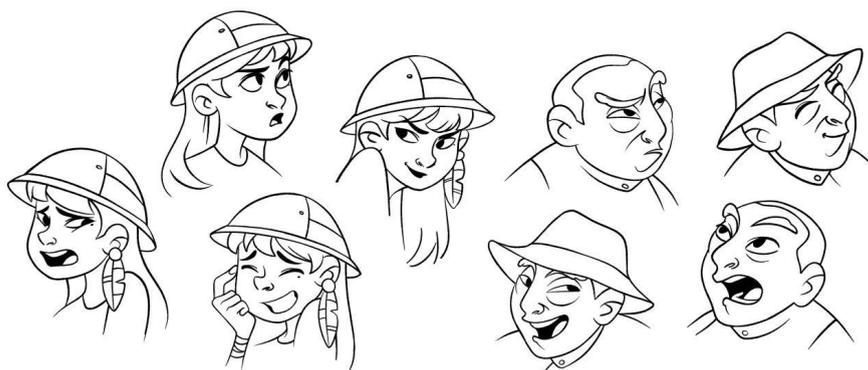


Figura 4: Estudos de expressões faciais dos personagens Aiyra e Jandir. Imagem da autora. 2021

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Brasil mostra-se promissor no contexto de produções audiovisuais que tragam mais afundo a cultura e a sociedade brasileira, e os povos indígenas são parte fundamental da história desse país. A animação tem um poder educativo e pode contribuir para a difusão de conhecimentos sobre os povos originários e trazê-los para mais próximo do espectador como é a proposta da animação *Aiyra*, onde o protagonismo é direcionado para um menina indígena e todos os personagens estão em contextos ocupados geralmente por não-índios. A transmissão desse conteúdo em mídias como a TV pública, internet e até serviços de *streaming* torna possível a democratização do acesso a diferentes culturas e novas maneiras de trazer o protagonismo para minorias que não são tão exploradas em meios audiovisuais. As populações indígenas ainda sofrem com um grande desconhecimento e segregação acerca de sua cultura e local de fala na sociedade, como são comumente retratados com características carregadas de estereótipo, cria-se uma visão limitada sobre onde estão essas pessoas e principalmente a dificuldade de aceitação dessa população em meios urbanos, ocupando espaços que na maioria das vezes são direcionados para os não-índios.

Aiyra é uma série animada que propõe a reflexão sobre o lugar do indígena na sociedade ao apresentar uma protagonista mulher que tem uma curiosidade nata e é uma pesquisadora, pois ela tem esse vínculo da ornitologia com o seu avô. Os personagens têm descendência indígena mas eles já nasceram fora do contexto da tribo, dessa forma, eles não conhecem o idioma e a cultura de seus ancestrais tão profundamente. A série irá apresentar esses personagens em algum momento tendo contato com essa cultura ancestral e entendendo suas origens com outros indígenas que eles vão encontrar na floresta amazônica durante a busca pelo pássaro mágico. *Aiyra* é uma animação que não busca reforçar estereótipos e preconceitos e sim mostrar que os indígenas estão em todos os âmbitos da sociedade moderna, seja nas tribos mas principalmente no cotidiano, ocupando espaços que a mídia não deu relevância para mostrar essas pessoas ainda, sobretudo em animações.

Ao aplicar os princípios artísticos tradicionais a uma ideia criativa podemos construir um bom design de personagem. Muitos artistas tendem a focar mais na parte visual do projeto, porém, um bom planejamento pode facilitar as etapas de produção e tornar o processo mais ágil e assim garantir mais chances de criar um personagem inesquecível. Pensar sobre a personalidade, origem, trejeitos e demais características de um indivíduo limita as possibilidades de se retratar a figura visualmente e isso contribui para que as ideias que forem surgindo no processo não fujam da proposta do projeto. Tudo isso é possível com a produção de um *briefing* estruturado que servirá de base para os demais processos de pré-produção, dando origem a narrativa e abrindo espaço para a exploração do personagem usando recursos como a psicologia arquetípica. A animação desempenha um papel lúdico, mas também educativo e ao explorar personagens que abraçam culturas e minorias não tão representadas cria-se um movimento para a construção de uma sociedade mais democrática e aberta ao conhecimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLAIR, Preston. *Cartooning: Animation 1 with Preston Blair: Learn to animate step by step*. Walter Foster Publishing, 2019.

CAMPOS, Josiane; WOLF, Paulo; VIEIRA, Milton Luis Horn. O design para o desenvolvimento de personagens: a psicologia arquetípica como ferramenta de criação e concepção de personagens para uma série animada. **Revista Projética**. Londrina. V.5, N.1, p. 9-24, 2014.

LUCIANO, Gersem dos Santos. O Índio Brasileiro: o que você precisa saber sobre os povos indígenas no Brasil de hoje. Série Via dos Saberes nº 1, Coleção Educação para Todos. UNESCO: 2006, 233 p. Disponível em: <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001545/154565por.pdf> Último acesso: 23/06/2022, às 13:33.

MONTENEGRO, Luísa Martins Barroso. *As representações das populações indígenas na TV Brasil nas perspectivas da pluralidade e diferença cultural*. 2017.

SEEGMILLER, D., 2008. *Digital Character Painting Using Photoshop CS3*. Boston: Charles River Media.

SLOAN, Robin J. S., 2015. *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*. Nova York: CRC Press Taylor & Francis Group.