

Universidade Federal do Rio de Janeiro
Centro de Letras e Artes
Escola de Belas Artes

O Mistério de Riacho Dourado: Desenvolvimento de personagens para um longa-metragem de animação

Bernardo Rebello Reis
Orientação: Elizabeth Jacob

Rio de Janeiro
2023


BERNARDO REBELLO REIS

**O MISTÉRIO DO RIACHO DOURADO:
DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS PARA UM LONGA-METRAGEM DE
ANIMAÇÃO.**


Projeto de Graduação apresentado ao Curso de Comunicação Visual Design da Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 14/07/2023


BANCA EXAMINADORA:

Documento assinado digitalmente
 **ELIZABETH MOTTA JACOB**
Data: 29/02/2024 17:31:11-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dra. Elizabeth Motta Jacob
(Orientadora – UFRJ)

Documento assinado digitalmente
 **RAQUEL FERREIRA DA PONTE**
Data: 26/02/2024 18:43:50-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dra. Raquel Ponte
(Membro – UFRJ)

Documento assinado digitalmente
 **ARY PIMENTA DE MORAES FILHO**
Data: 29/02/2024 17:01:23-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Ary de Moraes
(Membro – UFRJ)

RIO DE JANEIRO
2024

CIP - Catalogação na Publicação

R291m Rebello Reis, Bernardo
 O Mistério de Riacho Dourado: Desenvolvimento de
 personagens para um longa-metragem de animação /
 Bernardo Rebello Reis. -- Rio de Janeiro, 2023.
 134 f.

 Orientadora: Elizabeth Jacob.
 Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
 Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de
 Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,
 2023.

 1. Design de personagens. 2. Design. 3. Animação.
 4. Ilustração. 5. Cultura brasileira . I. Jacob,
 Elizabeth, orient. II. Título.

Bernardo Rebello Reis

**O MISTÉRIO DE RIACHO DOURADO:
DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS PARA UM
LONGA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do título de graduado em Comunicação Visual Design.

Orientadora: Elizabeth Jacob.

**UFRJ
2023**

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso visa apresentar o desenvolvimento de personagens do projeto fictício autoral *O Mistério de Riacho Dourado*, um longa-metragem animado em tecnologia 3D, com o objetivo de traduzir a cultura popular brasileira para uma linguagem que seja adequada e coerente para a realidade do mercado de animação atual; de tal forma que o filme democratize o acesso à mitologia nacional e expanda o imaginário fantasioso das pessoas, incluindo elementos do folclore e da realidade brasileira no mesmo.

Na monografia constam: a motivação da idealização do projeto, o que é e qual é a importância de personagens para uma narrativa, a importância do design de personagem, a identificação dos recursos utilizados para desenvolvê-los, a apresentação de referências, a descrição do enredo e o relatório do processo de desenvolvimento dos primeiros esboços até o resultado final.

PALAVRAS-CHAVE: design de personagens; design; ilustração; longa-metragem; cultura brasileira

Abstract

This essay presents the development of characters from the authorial fictional project *O Mistério de Riacho Dourado*, a feature film animated in 3D technology, that focus on translating Brazilian popular culture into a language that is suitable and coherent for the reality of the current animation market; in such a way that the film democratizes access to our national mythology and expands people's fantasy imagination, including elements of Brazilian folklore and reality.

The essay includes: the motivation behind the idealization of the project, what is and what is the importance of characters for a narrative, the importance of character design, the identification of the resources used to develop them, the presentation of references, the description of the plot and report on the development process from the first sketches to the final result.

KEYWORDS: character design; design; illustration; feature film; Brazilian culture

Por anos fomos engolidos pela sua cultura.
Por uma vez, vocês poderiam ser engolidos
pela nossa?

(Pescador Taitiano no livro The Art of Moana, 2016)

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 01 - Frame de cena da série animada Irmão do Jorel, pelo Copa Studio... | 15 |
| Figura 02 - Hadestown: produção da Broadway que traz uma adaptação do mito de Orfeu..... | 18 |
| Figura 03 - Frame de cena do longa Rei Arthur: A Lenda da Espada..... | 19 |
| Figura 04 - Frame de cena do longa Cinderela..... | 19 |
| Figura 05 - Captura de tela do curso Design de personagem: Desenvolva seu próprio estilo..... | 23 |
| Figura 06 - Frame de cena do longa animado Operação Big Hero..... | 24 |
| Figura 07 - Desenho inicial do Mickey por Ub Iwerks para o curta animado O Vapor Willie da Walt Disney Studios..... | 25 |
| Figura 08 - Frame de cena do longa animado Up! Altas Aventuras..... | 25 |
| Figura 09 - Projeto de conceito de desenho animado: Folhas de modelo da série animada Liga da Justiça Sem Limites..... | 26 |
| Figura 10 - Personagem Raiva do filme Divertida Mente..... | 26 |
| Figura 11 - Frame de cena do longa animado Up! Altas Aventuras..... | 27 |
| Figura 12 - Frame de cena do longa animado Hércules..... | 28 |
| Figura 13 - Frame de cena do longa animado A Bela Adormecida..... | 28 |
| Figura 14 - Design original do personagem XLR8 da série animada Ben 10..... | 29 |
| Figura 15 - Combinação de formas para melhor expressão da personalidade dos personagens de <i>Os Incríveis(2004)</i> | 30 |
| Figura 16 - Personagem Mike Wazowski do filme Universidade Monstros..... | 30 |
| Figura 17 - Silhuetas de personagens clássicos..... | 31 |
| Figura 18 - Frame de cena do filme O Babadook e silhueta do personagem..... | 32 |
| Figura 19 - Captura de tela do curso Design de personagem: Desenvolva seu próprio estilo..... | 32 |
| Figura 20 - Demonstração da importância da variação de proporções no design do personagem Ralph, do filme Detona Ralph(2015)..... | 33 |
| Figura 21 - Exemplos de variação de proporção no design de personagens, por Tom Bernardes..... | 33 |
| Figura 22 - Captura de tela do curso Design de personagem: Desenvolva seu próprio estilo..... | 34 |

| | |
|--|----|
| Figura 23 - Uso da proporção áurea para a variação de proporções no design de personagens..... | 34 |
| Figura 24 - Captura de tela do curso Design de personagem: Desenvolva seu próprio estilo..... | 35 |
| Figura 25 - Desenho de Tom Bancroft sobre “twist and tilt”..... | 36 |
| Figura 26 - Expression sheet do personagem Coronel Mostarda, do jogo Detetive, por Amanda Jolly..... | 37 |
| Figura 27 - Model sheet da personagem Rapunzel do longa animado Enrolados, por Glen Keane..... | 37 |
| Figura 28 - Pose sheet do personagem Chin do longa animado A Caminho da Lua, por Brittany Myers..... | 38 |
| Figura 29 - Pose sheet do personagem Peter do longa animado A Elefanta do Mágico, por Brittany Myers..... | 38 |
| Figura 30 - Model sheet de anatomia do personagem Tarzan, do longa de mesmo nome..... | 39 |
| Figura 31 - Estudos do corpo de leão por Aaron Blaise..... | 40 |
| Figura 32 - Concept Art para o longa animado Zootopia, por Cory Loftis..... | 41 |
| Figura 33 - Círculo cromático..... | 42 |
| Figura 34 - Exemplo de cores complementares dentro do círculo cromático..... | 43 |
| Figura 35 - Exemplo de cores análogas dentro do círculo cromático..... | 43 |
| Figura 36 - Exemplo de cores meio-complementares ou complementares divididas dentro do círculo cromático..... | 44 |
| Figura 37 - Exemplo de tríade dentro do círculo cromático..... | 44 |
| Figura 38 - Exemplo de contraste monocromático dentro do círculo cromático..... | 45 |
| Figura 39 - Personagem Jessica Rabbit do longa Uma Cilada para Roger Rabbit.. | 46 |
| Figura 40 - Personagem Darth Maul do longa Star Wars: Episódio I - A Ameaça Fantasma..... | 46 |
| Figura 41 - Personagem Merlin do longa animado A Espada Era a Lei..... | 47 |
| Figura 42 - Personagem Tristeza do longa animado Divertida Mente..... | 47 |
| Figura 43 - Frame de episódio da série animada Bob Esponja..... | 48 |
| Figura 44 - Personagem Alegria do longa animado Divertida Mente..... | 48 |
| Figura 45 - Personagens Bob e Stuart do longa animado Meu Malvado Favorito 2..... | 49 |
| Figura 46 - Personagem Te Fiti do longa animado Moana..... | 49 |

| | |
|---|----|
| Figura 47 - Personagem Hera Venenosa da série animada Batman: A Série Animada..... | 50 |
| Figura 48 - Personagem Ursinho Boa Sorte da série animada Ursinhos Carinhosos..... | 50 |
| Figura 49 - Personagem Gato Cheshire do longa animado Alice no País das Maravilhas..... | 51 |
| Figura 50 - Personagem Ravena da série animada Jovens Titãs..... | 51 |
| Figura 51 - Personagem Úrsula do longa animado A Pequena Sereia..... | 52 |
| Figura 52 - Demonstração da importância do exagero no processo de criação de um design de personagem interessante..... | 53 |
| Figura 53 - Compilado de ilustrações do livro Creating Stylized Characters reunidas pelo autor..... | 54 |
| Figura 54 - Exemplo de exagero na linha de ação..... | 55 |
| Figura 55 - Compilado de ilustrações do livro Creating Stylized Characters reunidas pelo autor..... | 56 |
| Figura 56 - Line up dos personagens da animação ParaNorman, por Carter Goodrich..... | 57 |
| Figura 57 - Line up dos personagens da animação Ratatouille, por Jason Deamer..... | 57 |
| Figura 58 - Arte de divulgação do longa animado Detona Ralph..... | 59 |
| Figura 59 - Frame de cena do longa animado WiFi Ralph: Quebrando a Internet...60 | |
| Figura 60 - Frame de Up! Altas Aventuras..... | 61 |
| Figura 61 - Frame de cena do longa animado Super Mario Bros. O Filme..... | 61 |
| Figura 62 - Line up de personagens por Paulo Ignez..... | 62 |
| Figura 63 - Line Up para o longa animado Zootopia, por Cory Loftis..... | 62 |
| Figura 64 - Line up de personagens de Valente, por Carter Goodrich..... | 63 |
| Figura 65 - Line up para projeto de releitura do conto dos Três Porquinhos, pelo autor..... | 63 |
| Figura 66 - Expression sheet da personagem Po, do longa animado Kung Fu Panda, por Nico Marlet..... | 64 |
| Figura 67 - Expression sheet da personagem Moana, do longa animado Moana...64 | |
| Figura 68 - Expression sheet da personagem Chel do longa animado O Caminho para El Dorado, por Carlos Grangel..... | 65 |

| | |
|--|----|
| Figura 69 - Expression sheet do personagem Peter do longa animado A Elefanta do Mágico, por Brittany Myers..... | 65 |
| Figura 70 - Pose sheet de personagem, por Jackie Droujko..... | 66 |
| Figura 71 - Pose sheet do personagem Mestre Shifu do longa animado Kung Fu Panda, por Nico Marlet..... | 67 |
| Figura 72 - Pose Sheet da personagem Lilo, de Lilo & Stitch..... | 68 |
| Figura 73 - Turnaround do personagem Kuzco do longa animado A Nova Onda do Imperador..... | 68 |
| Figura 74 - Turnaround da personagem Anne Boonchuy da série animada Amfibilândia..... | 68 |
| Figura 75 - Turnaround da personagem Rapunzel do longa animado Enrolados, por Glen Keane..... | 69 |
| Figura 76 - Concept art do personagem Solução de Como Treinar o seu Dragão.... | 71 |
| Figura 77 - Concept art do personagem Solução de Como Treinar o seu Dragão.... | 71 |
| Figura 78 - Model sheet da personagem Alice de Alice no País das Maravilhas.... | 72 |
| Figura 79 - Frame de episódio da série animada Liga da Justiça Sem Limites..... | 73 |
| Figura 80 - Frame de cena com a personagem Rainha de Copas do longa animado Alice no País das Maravilhas..... | 74 |
| Figura 81 - Frame de cena com o personagem Mufasa do longa animado Rei Leão..... | 74 |
| Figura 82 - Frame de cena com o personagem Willy Wonka do longa A Fantástica Fábrica de Chocolate..... | 76 |
| Figura 83 - Frame de cena com a personagem Mary Poppins do longa Mary Poppins..... | 76 |
| Figura 84 - Frame de cena com os personagens Nemo e Marlin do longa animado Procurando Nemo..... | 77 |
| Figura 85 - Frame de cena com os personagens Baymax e Hiro do longa animado Operação Big Hero..... | 77 |
| Figura 86 - Frame de cena com o personagem Gênio do longa animado Aladdin..... | 78 |
| Figura 87 - Frame de cena com o personagem Olaf do longa animado Frozen - Uma Aventura Congelante..... | 79 |
| Figura 88 - Frame de cena com os personagens Cinderela e Príncipe Encantado do longa animado Cinderela..... | 80 |

| | |
|---|-----|
| Figura 89 - Frame de cena com o personagem Gollum no longa O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei..... | 80 |
| Figura 90 - Frame de cena com o personagem Rafiki no longa animado O Rei Leão..... | 81 |
| Figura 91 - Frame de cena com o personagem Yoda no longa Star Wars: Episódio V - O Império Contra-Ataca..... | 82 |
| Figura 92 - Primeira arte exploração visual de O Mistério de Riacho Dourado..... | 84 |
| Figura 93 - Tiradentes/MG por Rubenchase..... | 87 |
| Figura 94 - Tiradentes/MG por Rubenchase..... | 87 |
| Figura 95 - Vista aérea da cidade de Vieiras/MG por Everaldo Ribeiro..... | 88 |
| Figura 96 - Zona rural de Vieiras/MG..... | 88 |
| Figura 97 - Exploração de arquitetura para o projeto O Mistério do Riacho Dourado, pelo autor..... | 89 |
| Figura 98 - Exploração de arquitetura para o projeto O Mistério do Riacho Dourado, pelo autor..... | 89 |
| Figura 99 - Personagem Caipora na série televisiva Castelo Rá-Tim-Bum, da TV Cultura..... | 91 |
| Figura 100 - Personagem Cuca da série televisiva Sítio do Picapau Amarelo, baseada na obra de Monteiro Lobato, da Rede Globo..... | 92 |
| Figura 101 - A Cuca de Tarsila do Amaral (óleo sobre tela, 1924)..... | 92 |
| Figura 102 - Cena do filme O Garoto do Futuro, dirigido por Rod Daniel..... | 93 |
| Figura 103 - Personagem Wayne do longa animado Hotel Transilvânia..... | 94 |
| Figura 104 - Quadros da história “Lendas do Folclore” de Maurício de Souza..... | 95 |
| Figura 105 - Esboços iniciais do personagem Beto, pelo autor..... | 97 |
| Figura 106 - Primeira versão do personagem Beto, pelo autor..... | 97 |
| Figura 107 - Mais esboços do personagem Beto, pelo autor..... | 98 |
| Figura 108 - Segunda versão do personagem Beto, pelo autor..... | 99 |
| Figura 109 - Terceira versão do personagem Beto, pelo autor..... | 100 |
| Figura 110 - Autor, Bernardo, com suas bisavós Adelaide e ‘Dona Popota’ na fazenda de sua família em Vieiras/MG, na primeira metade dos anos 2000..... | 101 |
| Figura 111 - Design final do personagem Beto, pelo autor..... | 102 |
| Figura 112 - Turnaround do personagem Beto do projeto O Mistério do Riacho Dourado, pelo autor..... | 103 |

| | |
|--|-----|
| Figura 113 - Expression sheet do personagem Beto do projeto O Mistério do Riacho Dourado, pelo autor..... | 104 |
| Figura 114 - Pose sheet do personagem Beto do projeto O Mistério do Riacho Dourado, pelo autor..... | 104 |
| Figura 115 - Esboços iniciais da personagem Caipora, pelo autor..... | 105 |
| Figura 116 - Primeira versão da personagem Caipora, pelo autor..... | 106 |
| Figura 117 - Design final da personagem Caipora, pelo autor..... | 107 |
| Figura 118 - Fotos de animais silvestres da região de Minas Gerais, usados como referência para os elementos animais no design da Caipora. Respectivamente: Sagui, Jaguaririca, Viado-Mateiro e Quati..... | 108 |
| Figura 119 - Moodboard utilizado na criação da indumentária da Caipora..... | 109 |
| Figura 120 - Pose sheet da personagem Caipora do projeto O Mistério do Riacho Dourado, pelo autor..... | 110 |
| Figura 121 - Expression sheet da personagem Caipora do projeto O Mistério do Riacho Dourado, pelo autor..... | 110 |
| Figura 122 - Foto de um Jacaré-do-papo-amarelo..... | 112 |
| Figura 123 - Estudo de anatomia de crânio de jacarés, pelo autor..... | 112 |
| Figura 124 - Silhuetas da transformação da personagem Cuca, pelo autor..... | 113 |
| Figura 125 - Opções da personagem Cuca, pelo autor..... | 113 |
| Figura 126 - Versão anterior da personagem Cuca, pelo autor..... | 114 |
| Figura 127 - Feedback da artista Jackie Droujko em seu workshop de design de personagens..... | 114 |
| Figura 128 - Design final da personagem Cuca, pelo autor..... | 115 |
| Figura 129 - John Ratcliffe(esquerda) e Alameda Slim(direita)..... | 117 |
| Figura 130 - Primeiras versões do personagem Euclides, pelo autor..... | 118 |
| Figura 131 - Design final do personagem Euclides, pelo autor..... | 118 |
| Figura 132 - À esquerda, Osmar Prado como Barão de Araruna e Reginaldo Faria como Dr. Fontes na novela Sinhá Moça(2006); Ao centro e direita, respectivamente, Roberto Bonfim como Coronel Ambrósio e Alexandre Nero como Tônico na novela Nos Tempos do Imperador(2022)..... | 119 |
| Figura 133 - Foto de Lobo-Guará, inspiração utilizada para o design final do personagem do Lobisomem..... | 121 |
| Figura 134 - Primeiros esboços do personagem Lobisomem, pelo autor..... | 121 |

| | |
|---|-----|
| Figura 135 - Frame da aula Wolf Skeleton and Muscles do curso How to Draw Wolves, Coyotes and Foxes, por Aaron Blaise..... | 122 |
| Figura 136 - Primeiros registros de um Lobo-Guará melânico no mundo, realizados em Minas Gerais..... | 124 |
| Figura 137 - Design final do personagem Lobisomem, com coloração melânica, pelo autor..... | 124 |
| Figura 138 - Design final do personagem Lobisomem, pelo autor..... | 126 |
| Figura 139 - Imagem do curso How to Draw Horses de Aaron Blaise..... | 127 |
| Figura 140 - Esboços e estudos de anatomia da Mula-Sem-Cabeça, pelo autor..... | 127 |
| Figura 141 - Design final da personagem Mula-Sem-Cabeça, pelo autor..... | 128 |
| Figura 142 - Line up das versões finais dos personagens principais da obra O Mistério de Riacho Dourado, pelo autor..... | 129 |
| Figura 143 - Line up alternativo para melhor visualização..... | 129 |
| Figura 144 - Silhuetas dos personagens..... | 130 |
| Figura 145 - Cores básicas dos personagens..... | 131 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----|
| 1. Introdução..... | 14 |
| 2. Personagem..... | 18 |
| 2.1 Design de personagens para animação..... | 21 |
| 2.1.1 Ferramentas do design de personagem..... | 23 |
| 2.1.1.1 Forma..... | 24 |
| 2.1.1.2 Silhueta e espaço negativo..... | 31 |
| 2.1.1.3 Proporções..... | 33 |
| 2.1.1.4 Gesto, poses e expressões..... | 35 |
| 2.1.1.5 Anatomia..... | 39 |
| 2.1.1.6 Valores e cores..... | 41 |
| 2.1.2 Exagero..... | 52 |
| 2.1.3 Contraste..... | 57 |
| 2.1.4 Model Sheets..... | 62 |
| 2.1.5 Arquétipos no design de personagens..... | 69 |
| 3. O projeto..... | 84 |
| 3.1 A história..... | 84 |
| 3.2 Inspirações..... | 86 |
| 3.2.1 Do Universo..... | 86 |
| 3.2.2 Dos personagens..... | 90 |
| 4. Criando os personagens..... | 96 |
| 4.1 Beto..... | 96 |
| 4.2 Caipora..... | 105 |
| 4.3 Cuca..... | 111 |
| 4.4 Euclides..... | 116 |
| 4.5 Lobisomem..... | 120 |
| 4.6 Mula-Sem-Cabeça..... | 125 |
| 4.7 Line Up..... | 129 |
| 5. Conclusões..... | 132 |
| 6. Referências bibliográficas..... | 133 |

1. Introdução

Desde a infância, nossa população é bombardeada pela cultura estrangeira. Os cinemas são dominados por filmes estadunidenses, a programação de canais fechados é majoritariamente importada e os jogos digitais agravam ainda mais essa desigualdade cultural. Desta forma, as crianças são condicionadas a fantasiarem sobre uma realidade distante, de modo que até uma rua comum de um subúrbio qualquer dos Estados Unidos pode se tornar algo fantástico, já que é esta a paisagem que costumamos ver nos filmes de Hollywood.

Este cenário faz com que o público médio brasileiro cresça com um imaginário que não o pertence, desvalorizando o que está ao seu redor já que aquilo que está distante fisicamente possui uma construção pictórica muito mais trabalhada e comercial - seja a obra em si ou até mesmo seus subprodutos.

Em 2006, ao ser homenageado com um *Global Vision Award*, o produtor cinematográfico George Lucas, criador da franquia Star Wars, trouxe esta realidade a tona para ser amplamente discutida pela indústria quando disse em seu discurso que, desde o início do cinema falado, Hollywood tem um enorme impacto e influência no resto do mundo. Ressaltando a preocupação daqueles de outros países que consideram que a cultura norte-americana vem "esmagando" a arte e o cinema locais. No mesmo discurso, Lucas acentua também a responsabilidade dos cineastas estadunidenses de transmitir mensagens que revertam esta situação, já que suas obras possuem grande repercussão internacional.

É importante lembrar também que a indústria cinematográfica é uma representação do contexto histórico e social na qual ela está inserida. Ou seja, a preocupação de George Lucas deve ser levada em consideração já que, os princípios e os valores transmitidos pelo cinema acabam sendo refletidos pela sociedade. Esta realidade ressalta que os produtos do cinema não são agentes isolados ao momento de suas transmissões, já que suas influências ultrapassam suas durações.

O que é importante para nosso argumento quanto ao impacto da globalização sobre a identidade é que o tempo e o espaço são também as coordenadas básicas de todos os sistemas de representação. Todo meio de representação – escrita, pintura, desenho, fotografia, simbolização através da arte ou dos sistemas de telecomunicação – deve traduzir seu objeto em dimensões espaciais e temporais (HALL, 2003, p.70).

Apesar dos avanços recentes, como a série animada *Irmão do Jorel*, produzida pelo estúdio carioca Copa Studio e transmitida pelo canal *Cartoon Network*, o Brasil ainda está dando seus primeiros passos no cenário internacional da animação. Já é possível observar nas redes sociais, por exemplo, uma mudança de comportamento dos artistas brasileiros em seus trabalhos, com temáticas do seu cotidiano local cada vez mais presentes em suas obras, em vez dos retratos da realidade que lhes fora ensinada em mídias de outros países; o que pode ser considerado o vislumbre de um futuro otimista para a cultura brasileira.

Figura 01 - Frame de cena da série animada *Irmão do Jorel*, pelo Copa Studio.



Fonte: Cartoon Network, 2018.

No livro *The Art of Moana* (2016), que aborda os detalhes de produção do longa animado *Moana*, do Walt Disney Animation Studios, lançado no mesmo ano, o primeiro capítulo se inicia com a seguinte sentença: “Por anos fomos engolidos pela sua cultura. Por uma vez, vocês poderiam ser engolidos pela nossa?”. Esta frase foi dita por um ancião pescador taitiano para os diretores Ron Clements e John Musker, veteranos na indústria da animação.

Por que uma cultura tão rica e robusta como a nossa, depois de tanto ser engolida, não pode “revidar” também?

Ao analisar o livro *Global Hollywood: Noam Chomsky and David Barsamian in Conversation* (da tradução livre: *Hollywood global: Noam Chomsky e David*

Barsamian em conversa), somos apresentados a uma série de diálogos entre Noam Chomsky, linguista e crítico social, e David Barsamian, jornalista e autor, que discutem o papel e o impacto da indústria cinematográfica de Hollywood na disseminação da cultura estadunidense no restante do mundo.

Ao longo do livro, os autores analisam a influência da indústria cinematográfica norte-americana e como ela se tornou um poderoso veículo para disseminar a cultura, a ideologia e valores. Eles exploram questões como a concentração de propriedade pelos estúdios de Hollywood, o controle narrativo e, por consequência, a homogeneidade cultural.

Chomsky e Barsamian destacam como a primazia cultural de Hollywood pode levar à perda da diversidade cultural, marginalização de pontos de vista não americanos e perpetuação de estereótipos culturais - argumentos que reforçam a importância do resgate e valorização da cultura local.

A escolha deste projeto foi motivada pelo sentimento de necessidade da criação de conteúdo nacional, de uma maneira que represente o nosso território, povos e histórias de forma real e coerente, sendo em seu íntimo um produto original e de qualidade, não se sustentando somente na sua função patriota. Para isso, foi desenvolvido um argumento autoral para um longa de animação que se esforça para que vários elementos folclóricos sejam apresentados em uma mesma narrativa, mas que também não pareça um simples compilado de contos, mas uma história fechada que respeite a função de cada personagem nela.

Nomeado de *O Mistério de Riacho Dourado*, o filme conta a história de Beto, um menino de 12 anos que vive, com sua avó, na cidadezinha de Santo Antônio do Riacho Dourado, ou só Riacho Dourado, como é chamado entre seus habitantes. Porém, este lugar sofre com uma maldição. Em toda noite de lua cheia, uma fera ataca a cidade e alguns dos habitantes nunca mais são vistos desde então. Em uma tentativa de se provar para a população local, o protagonista tenta encarar sozinho a fera, mas isto não acaba bem e ele se perde na mata local, onde começa sua jornada, na qual conhece criaturas folclóricas como a Caipora, a Cuca, a Mula-Sem-Cabeça e o Lobisomem. No ato final, Beto livra Riacho Dourado da maldição e aprende lições sobre a necessidade de provações e a importância do respeito próprio.

Importante ressaltar, porém, que o objetivo deste trabalho não é desenvolver uma narrativa complexa e aprofundada, mas apresentar e documentar as etapas da

criação de designs personagens para uma animação 3D, passando por pesquisa de ferramentas, inspirações, funções narrativas arquetípicas, exploração de estilos, finalização e apresentação, de modo que o produto, apesar de original, converse com a linguagem de produção do mercado de longas animados atual e represente um produto palpável e cativante.

2. Personagem

Desde que a civilização engatinhava, histórias são contadas de diferentes formas. Alguns até dizem que o ato de contar histórias é uma necessidade humana. Os mitos e religiões, os feitos dos heróis do passado, os contos e fábulas com uma moral subentendida, todos eles são achados em diferentes culturas.

Exemplos como Orfeu e Eurídice - clássico da mitologia grega, os contos do *Rei Arthur* - com diferentes versões pela Grã-Bretanha - e *Cinderella* - clássico francês de Charles Perrault do século XVII - sobreviveram às barreiras históricas sendo conhecidos até a atualidade e recontados de diferentes formas. Em seus títulos, destacam aquilo que consideram mais importante para buscar o interesse dos espectadores, o nome de seus protagonistas.

Figura 02 - *Hadestown*: produção da Broadway que traz uma adaptação do mito de Orfeu.



Fonte: Broadway.com. (2023). *Hadestown* - Imagem da peça. Recuperado de <https://www.broadway.com/shows/hadestown/>.

Figura 03 - Frame de cena do longa *Rei Arthur: A Lenda da Espada*.



Fonte: Warner Bros, 2017.

Figura 04 - Frame de cena do longa *Cinderela*.



Fonte: Walt Disney Pictures, 2015.

Não só os protagonistas, mas personagens, em um geral, são engrenagens vitais de uma narrativa, definindo seu rumo e tom com suas ações e reações às circunstâncias apresentadas. Eles podem ser compreendidos como uma entidade fictícia criada pelo autor que possui uma identidade própria, incluindo características físicas, psicológicas, sociais e emocionais, bem como uma história pessoal e motivações que impulsionam suas ações no universo da história.

As histórias nos dão a oportunidade de experimentar algo fora de nós mesmos, sair de nós mesmos e nos colocar no lugar de outra pessoa, experimentar as coisas de sua perspectiva e fazer as coisas como esse personagem. (BISHOP, 2003, s/p, tradução do autor).¹

A fim de causar maior identificação com a narrativa, os personagens serão enquadrados a certos padrões daquilo conhecido como o inconsciente coletivo, que é “constituído pela soma dos instintos e dos seus correlatos, os arquétipos. Assim como cada indivíduo possui instintos, possui também um conjunto de imagens primordiais” (JUNG, 1991, p. 141).

Para isto, usaremos os arquétipos mencionados anteriormente, que, etimologicamente, tem origem grega formada pelos termos *arkhé* (antigo, original, primeiro) e *typos* (impressão, molde, modelo). Para Jung trata-se de modelos, existentes na esfera do consciente coletivo, que são identificáveis por toda a sociedade; isso quer dizer que cada indivíduo, além de traumas e lembranças reprimidas que são difíceis de serem acessadas, possui também elementos da sua consciência compartilhados em uma esfera social e, parte deles integra o consciente coletivo, que pode ser entendido como uma herança ao imaginário de todas as pessoas.

Os arquétipos possuem um papel essencial na construção dos heróis e seus arcos, cada qual com sua função dentro do desenvolvimento de uma história. São eles que auxiliam a aproximar o espectador da narrativa já que, no momento em que há uma identificação, um vínculo é estabelecido.

Todas as ideias e representações mais poderosas da humanidade remontam aos arquétipos. Isto acontece especialmente com as ideias religiosas. Mas os conceitos centrais da Ciência, da Filosofia e da Moral também não fogem a esta regra. Na sua forma atual eles são variantes das ideias à realidade, pois a função da consciência é não só a de reconhecer e assumir o mundo exterior através da porta dos sentidos, mas traduzir criativamente o mundo exterior para a realidade visível (JUNG, 1991, p. 342).

Este método já é utilizado por profissionais do ramo de design de personagens, como é o caso do artista Randy Bishop. Em seu curso de design de personagens na 21Draw, plataforma sueca de cursos de arte digital online, Bishop

¹ Stories give us the opportunity to experience something outside of ourselves, to step outside of ourselves and into somebody else's shoes, to experience things from their perspective, and do things as that character. (BISHOP, 2003, s/p).

argumenta sobre a importância da definição de arquétipos no seu processo de concepção de um personagem. Em tradução livre, o artista fala sobre a “vantagem de limitar a complexidade de seus personagens, tanto de um ponto de vista narrativo quanto de design.”² Ainda afirma que “em uma boa história, as coisas são limitadas a um tema particular de forma que a narrativa tenha direção e propósitos definidos.”³ e que “como contar histórias, design de personagens precisa de foco. Necessita que você limite o que tem a dizer para que, dessa forma, cause mais impacto. Se você tentar dizer muito no design do seu personagem, vai acabar com um design que diz muito pouco.”⁴.

2.1 Design de personagens para animação

Eu acho que você tem que conhecer esses personagens antes de poder desenhá-los. Quando você começa a caricaturar uma pessoa, você não pode fazer isso sem antes conhecê-la (DISNEY, 1981, pág 393, tradução do autor)⁵

Analisando o cenário da indústria de longas animados atual, pode-se observar a predominância de filmes em 3D, ou seja, criados em softwares que simulam a tridimensionalidade espacial que encontramos no mundo. Tais produções são complexas e demandam o esforço de vários profissionais em diversas etapas diferentes e, principalmente, tempo. Por isso, é importante que exista uma série de etapas detalhadas de planejamento, anterior à produção. Uma etapa essencial que ocorre neste período é a de design de personagens.

Como dito anteriormente, personagens são uma das principais engrenagens para a narrativa e, não por acaso, o seu design é uma ferramenta para o funcionamento deste mecanismo.

² “[...]the advantage of limiting the complexity of your characters, both from a storytelling standpoint and a design standpoint.” (BISHOP, s/d)

³ “In a good story, things are limited to a particular theme in order to give it a proper direction and purpose.” (BISHOP, s/d)

⁴ “Just like storytelling, character design requires focus. It requires you to limit what you say in order to have the greatest impact. If you try to design a character that says too much, you'll end up with a character that says too little.” (BISHOP, s/d)

⁵ “I think you have to know these fellows definitely before you can draw them. When you start to caricature a person, you can't do it without knowing the person.” (DISNEY, 1981, pág 393)

O direcionamento do design, além do âmbito estético, é pautado pela função do personagem na narrativa, visto que já existem consensos culturais de características visuais e o que elas significam. Além disso, é importante que o personagem se encaixe no local no qual está inserido, por exemplo, não faz sentido elaborar um personagem com a aparência de um viking no contexto de uma tribo nativa de uma ilha polinésia - a não ser, é claro, que esse estranhamento seja proposital para uma possível quebra de expectativa na história.

Dan Kelby, em seu curso *Design de personagem: Desenvolva seu próprio estilo* na plataforma Domestika, explica o que é design de personagem separando as duas palavras “character”(personagem em inglês) e “design”. Segundo o artista, a palavra *character* remete ao invisível, ou seja, toda a parte imaterial que compõe um personagem como personalidade, história pessoal, motivação, emoções, moral, sonhos, motivações, entre outros. Já a palavra *design*, logicamente, é a parte visível, a estética, forma, silhueta, proporção, altura, vestimenta e atributos físicos no geral. O objetivo de um bom design é fazer com que o invisível e o visível conversem entre si.

Se você tem um personagem preguiçoso, por exemplo, essa será uma característica invisível porque não podemos ver que eles são preguiçosos, a menos que tenham uma pista visível. Como representamos isso? Se seu personagem é preguiçoso com um penteado bagunçado e provavelmente roupas surradas que provavelmente têm buracos, etc. Isto mostra que ele não cuida de si, que tem preguiça de pentear os cabelos ou lavar sua roupa. (KELBY, 2022, s/p)

Kelby usa a personagem Judy Hopps, a protagonista do longa animado *Zootopia*(2016) da Walt Disney Animation Studios para ilustrar seu argumento(Figura 05).

Figura 05 - Captura de tela do curso Design de personagem: Desenvolva seu próprio estilo.



Fonte: Domestika, 2022.

Neste exemplo, é mostrado como a parte visível se adapta para demonstrar como está o emocional da personagem no momento. Na imagem à esquerda pode-se observar como é retratada uma linguagem corporal que passa a sensação de confiança - peito estufado, mão na cintura, orelhas eretas e um sorriso largo - enquanto na segunda, durante uma etapa da narrativa em que Judy se sente humilhada e decepcionada, seu corpo exprime isto - corpo curvado, mãos cobrindo os olhos por choro ou vergonha, orelhas para baixo e uma expressão tristonha.

Dan conclui que a parte visível e a parte invisível que constituem o design de personagem servem o mesmo propósito, a história.

Para isto, os artistas utilizam de algumas ferramentas que ajudam a identificar traços narrativos em cada personagem.

2.1.1 Ferramentas do design de personagem

De acordo com Richard Williams em seu livro *'The Animator's Survival Kit'* (da tradução livre: O Kit de Sobrevivência do Animador), a criação de um personagem é muito mais do que apenas uma trajetória visual; é uma jornada emocional - onde as ferramentas do design desempenham um papel fundamental para dar vida a qualquer história.

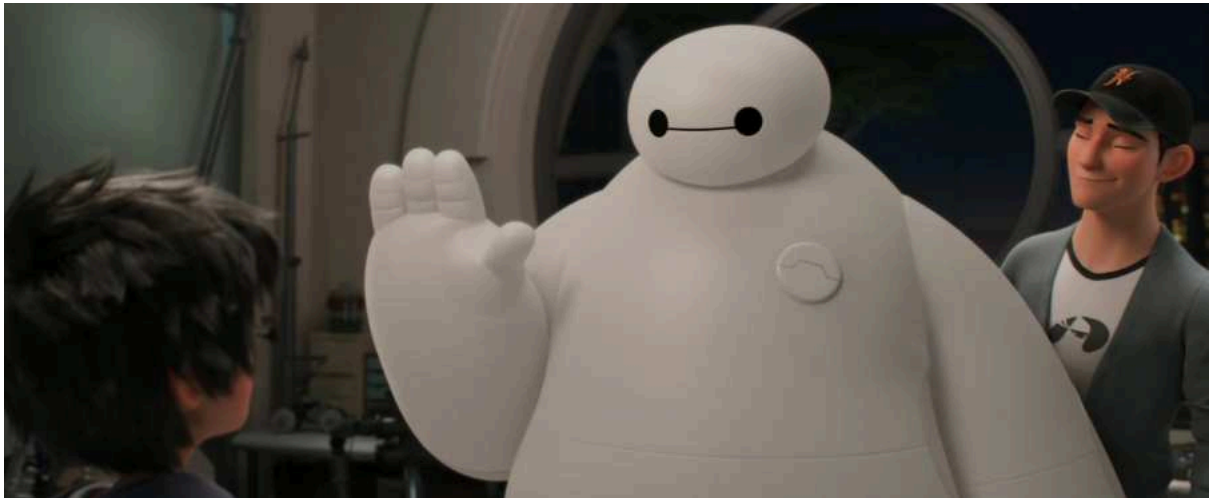
A seguir, iremos explorar as ferramentas mais importantes para a criação de qualquer personagem - lembrando que tratam-se de recursos para atingir um objetivo, e não regras a serem seguidas à risca.

2.1.1.1 Forma

As três formas básicas - quadrado, círculo e triângulo - apesar do nome, são uma ferramenta fundamental no design de personagens. Aqui é utilizado o conceito da linguagem das formas, mencionado no livro *Creating Stylized Characters*, que se baseia no senso comum de cada uma delas e a sensação que obtemos quando as observamos.

O círculo, normalmente, nos remete a algo suave. Por não ter arestas, ou seja, áreas afiadas, pode passar a sensação de amigável ou inofensivo, mas também não possui uma base sólida como um quadrado, o que pode transmitir a ideia de mudança e fluidez.

Figura 06 - Frame de cena do longa animado *Operação Big Hero*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 2014.

Figura 07 - Desenho inicial do Mickey por Ub Iwerks para o curta animado *O Vapor Willie* da Walt Disney Studios.



Fonte: Ub Iwerks, 1928.

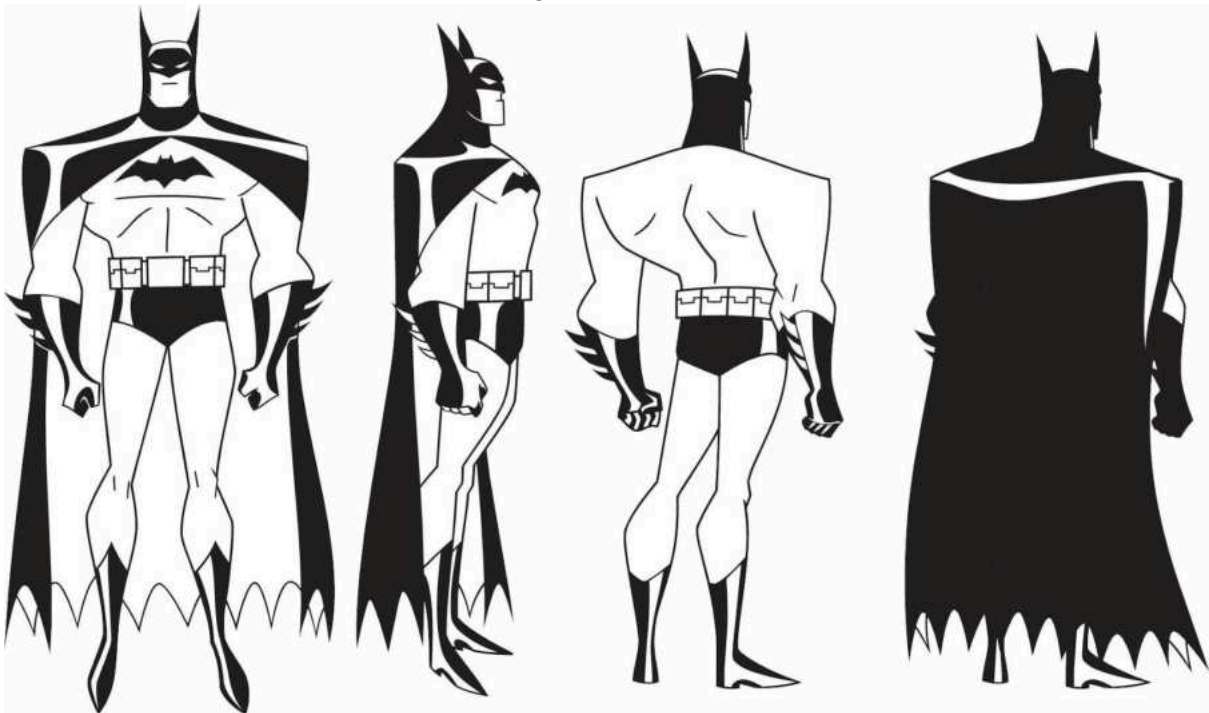
Figura 08 - Frame de cena do longa animado *Up! Altas Aventuras*.



Fonte: Pixar Animation Studios, 2009.

Já formas mais quadradas são sólidas, passam firmeza. Por isso, são muito vistas em super-heróis ou personagens que se destacam por sua força física. Mas também, para personagens inflexíveis e imutáveis.

Figura 09 - Projeto de conceito de desenho animado: Folhas de modelo da série animada *Liga da Justiça Sem Limites*.



Fonte: Warner Bros & DC Comics, 2004.

Figura 10 - Personagem Raiva do filme *Divertida Mente*.



Fonte: Pixar Animation Studios, 2015.

Figura 11 - Frame de cena do longa animado *Up! Altas Aventuras*.



Fonte: Pixar Animation Studios, 2009.

A presença de três quinas em triângulos, inconscientemente, pode nos lembrar de perigos do nosso mundo como facas, presas, objetos afiados em um geral. Isso pode ser muito benéfico na criação do design de vilões. Além disso, vemos triângulos em setas, flechas, mísseis e outros objetos aerodinâmicos, que possuem muita relação com direção, dinamismo e velocidade.

Outro aspecto interessante de formas triangulares é que, se virados de ponta cabeça, se tornam instáveis já que não possuem base alguma, podendo dar uma sensação de imprevisibilidade.

Figura 12 - Frame de cena do longa animado *Hércules*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 1997.

Figura 13 - Frame de cena do longa animado *A Bela Adormecida*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 1959.

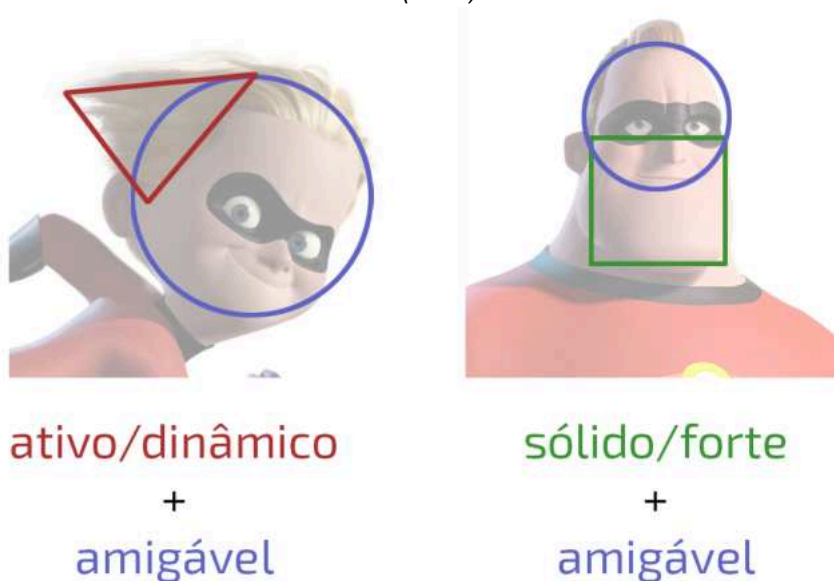
Figura 14 - Design original do personagem XLR8 da série animada *Ben 10*.



Fonte: Cartoon Network, 2005.

A partir do significado que as formas básicas carregam, é possível combiná-las para obter novos significados. Como o exemplo abaixo dos personagens de *Os Incríveis* (2005) da Pixar Animation Studios, onde o formato da cabeça dos personagens combinam formas básicas para melhor expressar a personalidade de cada um e o que representam na família protagonista.

Figura 15 - Combinação de formas para melhor expressão da personalidade dos personagens de *Os Incríveis*(2004).



Fonte: Do autor, Pixar Animation Studios, 2004.

Quando há a presença de múltiplas formas, para uma clareza de informação, é interessante que hierarquias sejam definidas. No caso do personagem Mike Wazowski, do filme *Monstros S.A.*(2001) e *Universidade Monstro*(2013), ambos da Pixar Animation Studios, o design usa triângulos para chifres sinuosos, mas que perdem destaque para sua forma principal que é, claramente, um círculo. Isso mostra que, apesar de ser um monstro, Mike é amigável e inofensivo.

Figura 16 - Personagem Mike Wazowski do filme *Universidade Monstros*.



Fonte: Pixar Animation Studios, 2013.

É importante ressaltar, entretanto, que a linguagem das formas é um consenso ou sugestão que pode guiar o artista para reproduzir a mensagem correta, mas não é uma regra.

2.1.1.2 Silhueta e espaço negativo

“Silhueta tem tudo a ver com clareza e legibilidade” diz Dan Kelby(2022) em seu já mencionado curso na plataforma Domestika. É importante que um bom design de personagem tenha uma silhueta clara, legível e reconhecível, tanto em uma pose estática ou em movimento. Uma imagem muito utilizada em materiais didáticos sobre criação de personagens que aparece também neste curso, mostra o quão importante é se atentar a este fator, visto que podemos reconhecer personagens famosos de variadas animações mesmo sem nenhum detalhamento, cor ou feição, somente silhueta. Não só quem são, mas também imaginar a intenção e emoção de cada pose.

Figura 17 - Silhuetas de personagens clássicos.



Fonte: <https://materialpublic.imd.ufrn.br/curso/disciplina/5/4/6/2>. Acesso em: 07 de junho de 2023.

No livro "The Illusion of Life: Disney Animation" os autores Frank Thomas e Ollie Johnston (1981) afirmam que a silhueta é uma das ferramentas mais poderosas no design de personagens. Uma silhueta clara e distintiva permite que o público prontamente reconheça um personagem e capture sua essência.

Figura 18 - Frame de cena do filme *O Babadook* e silhueta do personagem.



Fonte: Causeway Films, 2014.

No exemplo do *Babadook*, embora sua silhueta seja simples ela conta com um ponto positivo para a trama: ser facilmente reconhecível. Assim como ressaltado no livro *Creating Characters with Personality: For Film, TV, Animation, Video Games, and Graphic Novels* de Tom Bancroft, mesmo sem as definições claras de expressões faciais, poses e vestimentas, uma boa silhueta é capaz de transmitir personalidade e dar dicas de como será o personagem apenas por suas formas iniciais (BANCROFT, 2016).

Além da silhueta em si, outra questão importante é o uso dos espaços negativos. No exemplo abaixo podemos observar como a adição de um espaço negativo torna a pose bem mais clara, enquanto na primeira imagem é uma massa preta que pode ser interpretada de várias maneiras.

Figura 19 - Captura de tela do curso *Design de personagem: Desenvolva seu próprio estilo*.

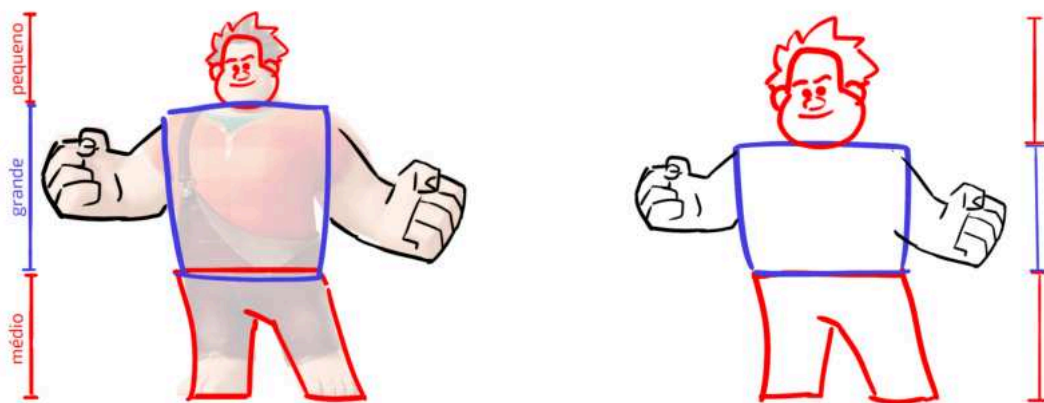


Fonte: Domestika, 2022.

2.1.1.3 Proporções

Em design de personagem, o termo proporção significa a relação e equilíbrio das diferentes partes do corpo, e também a sua relação com o tamanho geral do personagem. Essas proporções podem variar de estilo para estilo, mas, normalmente, existem pequenas diretrizes que podem ser seguidas para auxiliar o processo.

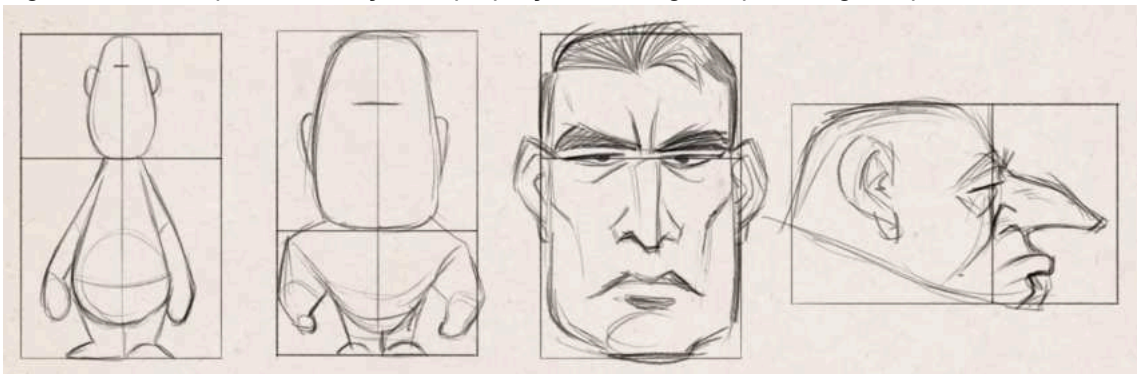
Figura 20 - Demonstração da importância da variação de proporções no design do personagem Ralph, do filme *Detona Ralph*(2015).



Fonte: Do autor, Walt Disney Animation Studios(2015).

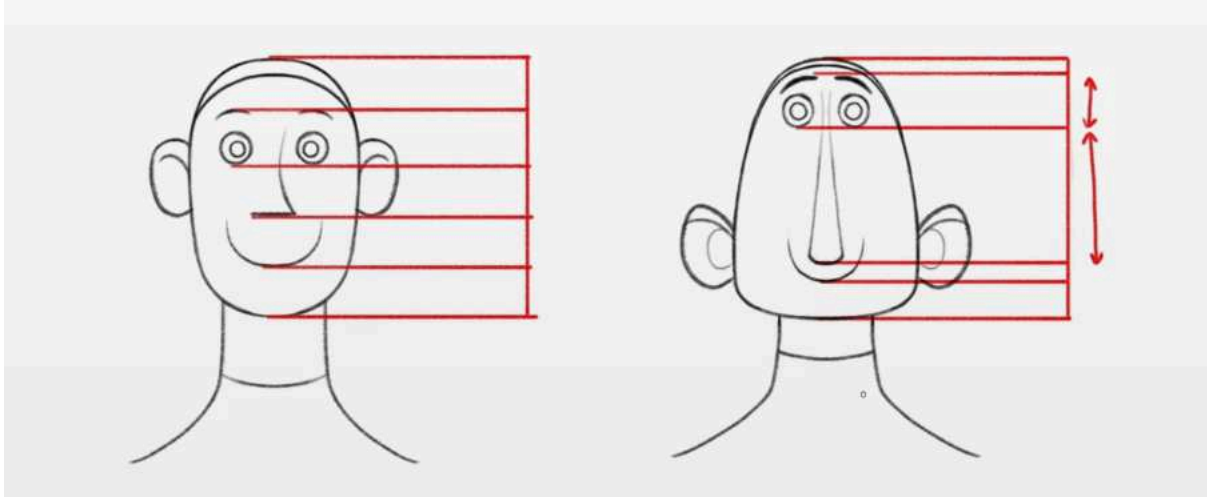
E, ao se referir a partes do corpo, além do corpo por inteiro, as proporções devem ser dinâmicas também detalhes nessas partes do corpo, como os elementos que compõem a face e até no tamanho das linhas que compõem um mesmo desses elementos.

Figura 21 - Exemplos de variação de proporção no design de personagens, por Tom Bernardes.



Fonte: CriandoPersonagens. "PROPORÇÃO ÁUREA! COMO USAR NOS SEUS PERSONAGENS". YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=aqcTX9bgrp4&t=76s>. Acesso em: 07 de junho de 2023.

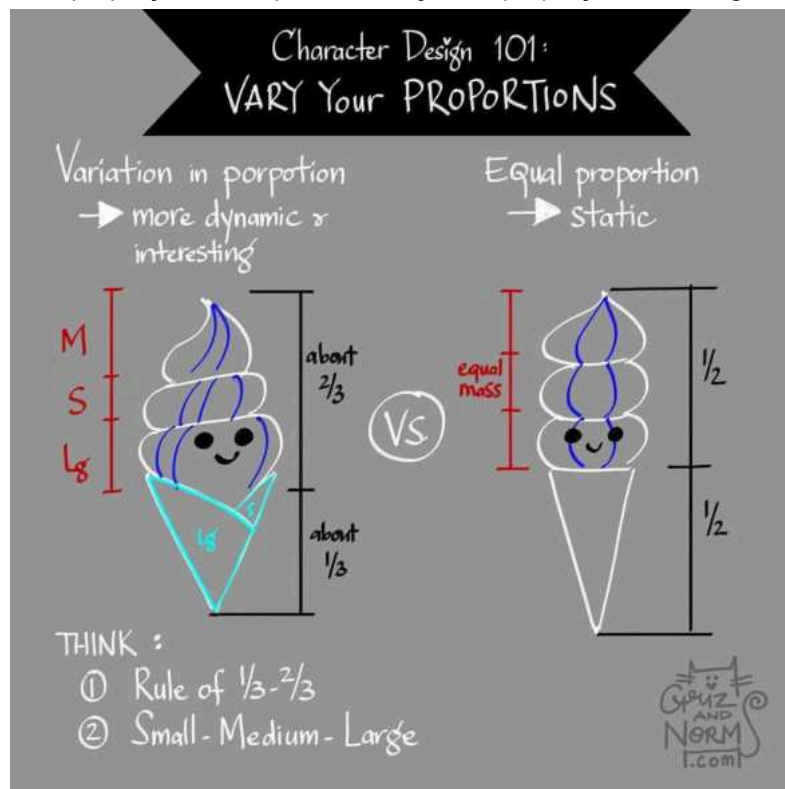
Figura 22 - Captura de tela do curso Design de personagem: Desenvolva seu próprio estilo.



Fonte: Domestika, 2022.

Muitos designers de personagens, como é o caso de Tom Bernardes, do canal *Criando Personagens*, na plataforma Youtube, utilizam da proporção áurea para auxiliar nesta dinâmica, pois, quando aplicada à criação de personagens, essa técnica se baseia em definir uma parte do design grande, outra média e outra pequena, com o objetivo de diversificar as suas proporções.

Figura 23 - Uso da proporção áurea para a variação de proporções no design de personagens.



Fonte: GRIZandNORMstudio

2.1.1.4 Gestos, poses e expressões

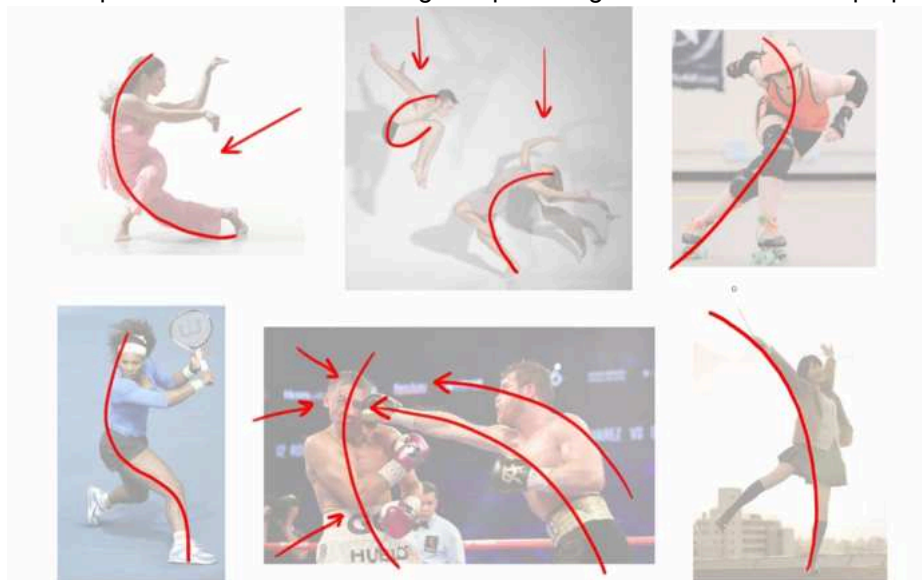
Ao diferenciar o desenho gestual do desenho de observação, Dan Kelby diz que, para ele, “gesto é sobre a vida de uma pose”(2022). Ou seja, não necessariamente se procura a semelhança exata de como uma pose seria na realidade, mas sim o que ela está transmitindo e como isso pode agregar à história do personagem.

Ida Hem, no livro *Creating Stylized Characters (2021)* diz que

De várias maneiras, desenho gestual é sobre emoções e storytelling. O foco é expressar o humor e energia do personagem de uma forma rápida e conceitual, então não é para se desenhar exatamente o que se vê. Interprete a pose e empurre (ênfase e exagerando os aspectos dela), mas para destacar a parte importante. (HEM, 2021, pág 28, tradução do autor)⁶

Para auxiliar no processo de criar uma pose interessante, é comum recorrer ao uso de uma linha de ação. Essa, assim que estabelecida, irá determinar o fluxo e a energia da posição, permitindo expressar o movimento e o dinamismo desejados, mesmo que não haja uma perfeita coerência anatômica.

Figura 24 - Captura de tela do curso Design de personagem: Desenvolva seu próprio estilo.

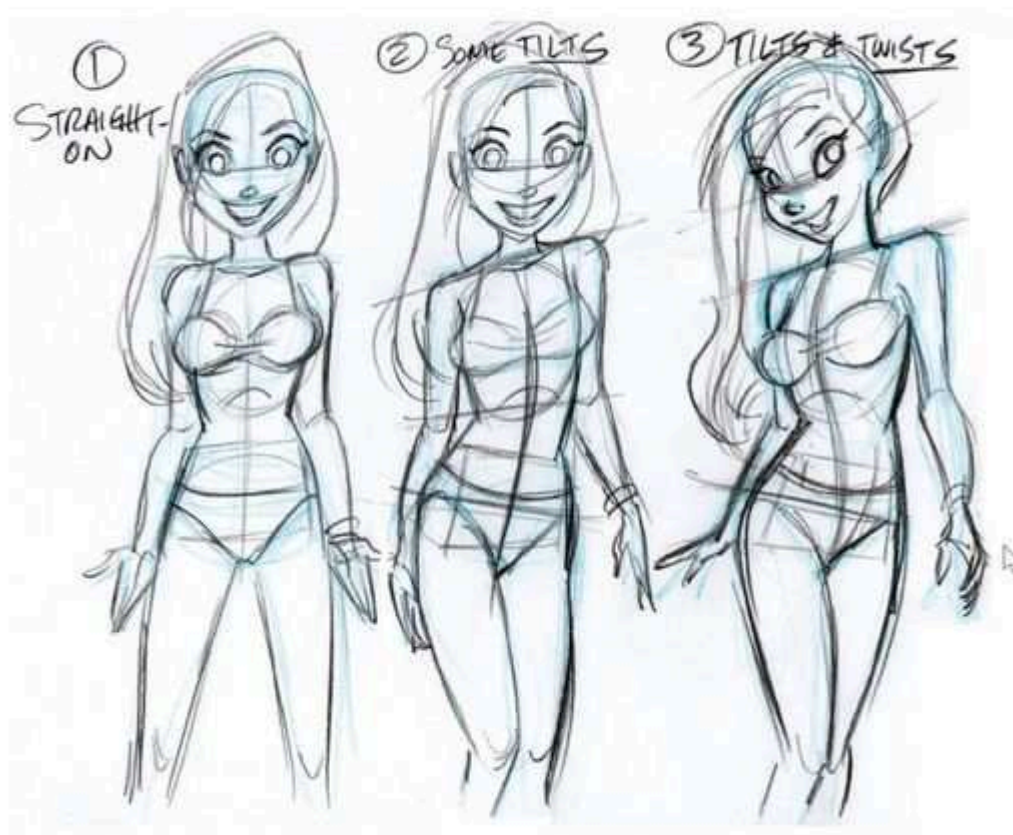


Fonte: Domestika, 2022.

⁶ “In many ways, gesture drawing is about emotions and storytelling. The aim is to express the character’s mood and energy in a quick conceptual way, so you see, interpret the pose and “push” it (emphasize and exaggerate the defining aspects of it), to further highlight the important parts.” (HEM, 2021, pág 28)

Além da linha de ação, existem outros truques que podem ajudar na criação de um gestual mais dinâmico, como é o caso do chamado popularmente de “twist and tilt”, que baseia-se em dois conceitos comumente utilizados quando se posa personagem: o twist é um termo usado para descrever a rotação ou torção do corpo de um personagem em torno de seu eixo vertical, ou seja, tendo seus pés, tórax e cabeça apontados para direções diferentes, enquanto o tilt é o deslocamento do corpo no eixo horizontal, para causar assimetria.

Figura 25 - Desenho de Tom Bancroft sobre “twist and tilt”.



Fonte: Tom Bancroft, 2020.

Expressões fazem parte de desenho gestual também e não são menos importantes para a história. Em seu livro ‘Figure Drawing for Concept Artists’ (da tradução livre: Desenho de Figuras para Artistas Conceituais), Kan Muftic (2016) afirma que os gestos, poses e expressões faciais são fundamentais para criar uma conexão emocional entre o público e os personagens; são essas as ferramentas que permitem que os artistas transmitam a narrativa e os sentimentos dos personagens de forma ainda mais impactante.

Figura 26 - Expression sheet do personagem Coronel Mostarda, do jogo Detetive, por Amanda Jolly.



Fonte: Amanda Jolly, 2018.

Figura 27 - Model sheet da personagem Rapunzel do longa animado *Enrolados*, por Glen Keane.



Fonte: Chronicle Books, 2010.

Poses e expressões boas e adequadas para um personagem são fatores essenciais da sua criação. “Enquanto esboçados pela primeira vez, o personagem deve ser quem se revela, com sua personalidade e temperamento emergindo de sua história pregressa e manifestando organicamente em suas poses.”, ainda de acordo com Ida Hem (2021).

Figura 28 - Pose sheet do personagem Chin do longa animado *A Caminho da Lua*, por Brittany Myers.



Fonte: Netflix, 2020.

Figura 29 - Pose sheet do personagem Peter do longa animado *A Elefanta do Mágico*, por Brittany Myers.



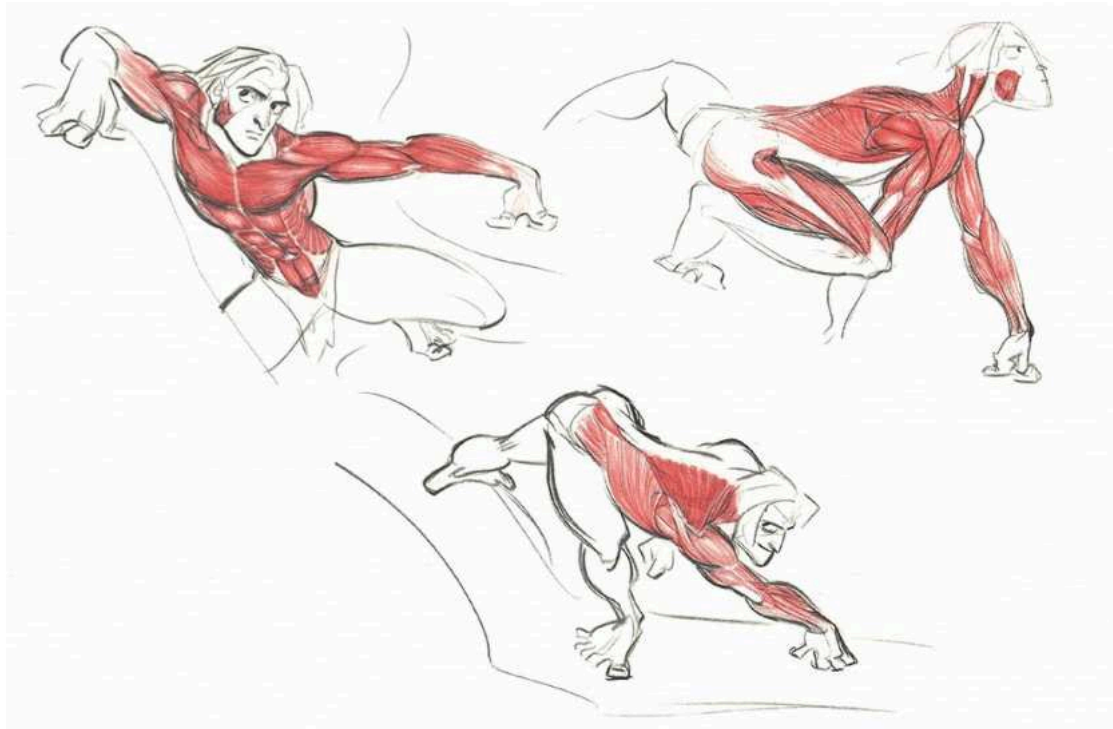
Fonte: Netflix, 2023.

2.1.1.5 Anatomia

Mesmo com um design mais estilizado, os fundamentos devem ser conhecidos para assim serem desconstruídos. Por isso, algo muito importante é dominar os conceitos anatômicos para poder simplificá-los e estilizá-los depois.

O entendimento do corpo humano é essencial para um design convincente. Ida Hem (2021) ressalta que por vermos seres humanos todo dia, qualquer pequeno erro em sua representação é muito aparente. “Entender a construção do corpo humano e como ele funciona é uma obrigação para um designer de personagem, porque nosso principal objetivo é fazer a audiência acreditar que o personagem é real” (HEM, 2021, pág 14). Ela completa, porém que “isso não significa que todo design de personagem que você cria precisa ter uma anatomia definida.”(HEM, 2021, pág 14). Muito pelo contrário, no mercado de animação, comumente, teremos personagens estilizados e simplificados.

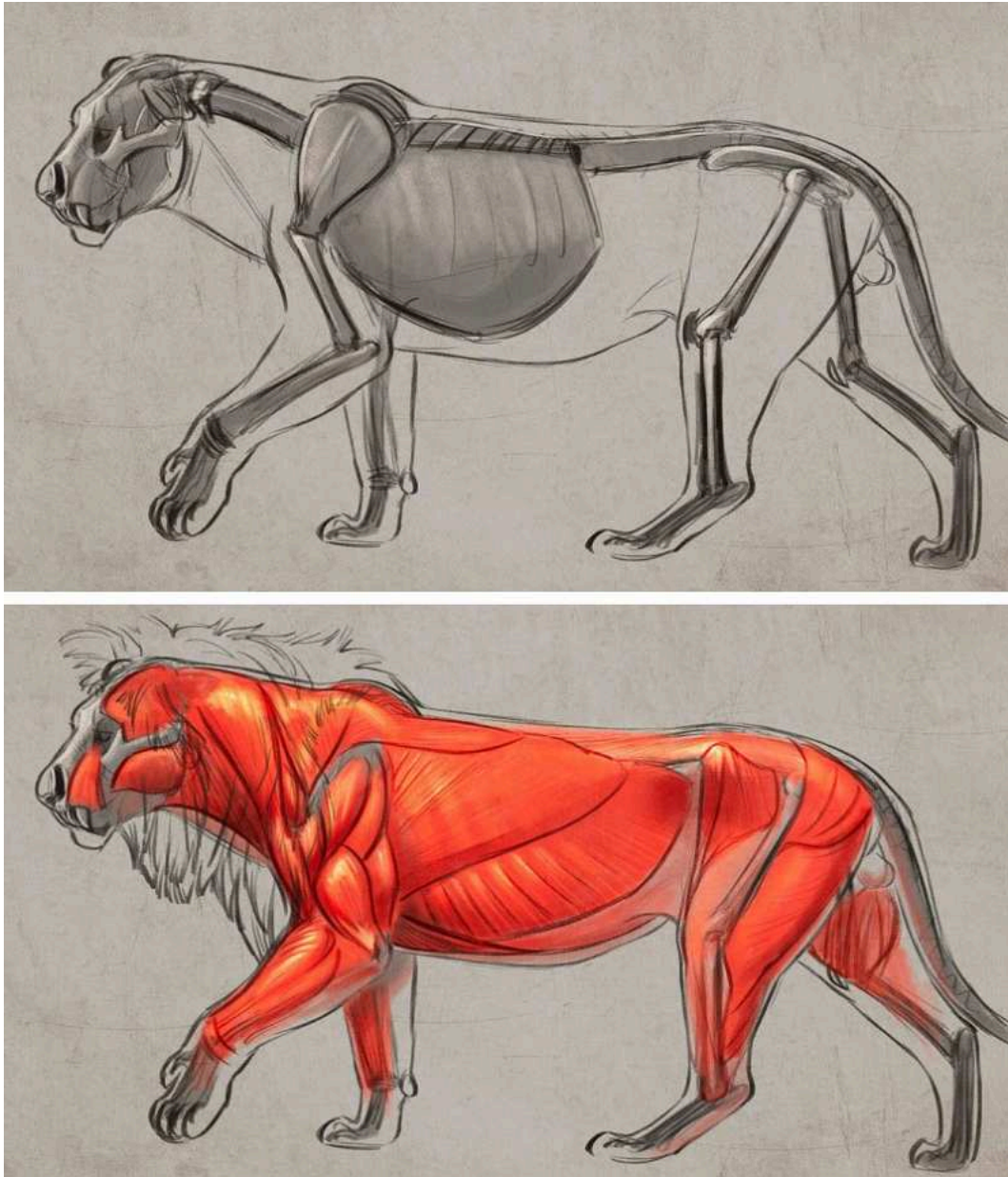
Figura 30 - Model sheet de anatomia do personagem Tarzan, do longa de mesmo nome..



Fonte: "Character Anatomy". Character Design References, <https://characterdesignreferences.com/visual-library-1/character-anatomy>. Acesso em: 10 de junho de 2023.

Mas obviamente isto não se limita ao desenho da figura humana. Desenhos de animais ou criaturas também necessita de um estudo sobre a anatomia de cada uma das espécies e, quando antropomorfizadas, de como partes animais se mesclariam com partes humanas de um ponto de vista anatômico.

Figura 31 - Estudos do corpo de leão por Aaron Blaise.



Fonte: Aaron Blaise, 2017.

Em seu livro *Anatomia humana para artistas*, Eliot Goldfinger (1991) defende que dominar a anatomia, seja de humanos ou animais, é como aprender a linguagem dos corpos. Sendo assim, essa ferramenta permite que os artistas

comuniquem emoções, movimentos e intenções através de suas criações, tornando-as ainda mais impactantes e autênticas.

Um artista que domina esses conhecimentos é Cory Loftis. Ao liderar o time de personagens de *Zootopia*(2016), da Walt Disney Animation Studios, fazia questão de manter uma coerência anatômica nos animais antropomorfizados do filme.

Figura 32 - Concept Art para o longa animado *Zootopia*, por Cory Loftis.



Fonte: Cory Loftis, (s/d).

2.1.1.6 Valores e cores

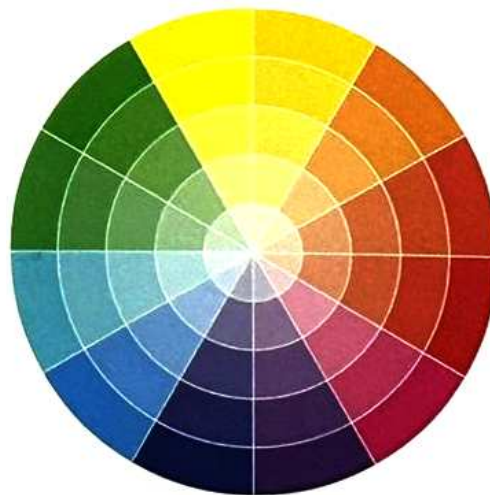
Por último, mas não menos importante, valores e cores são parte importante da criação de personagens para animação. Quero esclarecer inicialmente que, mesmo ciente de que valor - a quantidade de claro e escuro em uma cor - é um dos três itens que compõe a cor, juntamente com matiz - a pigmentação básica da cor - e saturação - a quantidade de pigmentação de uma cor-, é importante destacá-lo das demais quando estamos falando de design de personagem.

No livro *Creating Stylized Characters*, Iris Muddy(2018) diz que “Pensar nas cores e suas relações entre si te dá o poder de manipular clima, sentimentos e

vários outros aspectos que realmente elevam suas criações de só serem boas para terem um impacto emocional duradouro no visualizador.”⁷

Uma ferramenta auxiliadora na escolha dos matizes é a harmonia das cores, o estudo da relação que as cores têm entre si. Segundo Iris “Quando discutimos harmonia das cores, estamos nos referindo a diferentes relações entre áreas do círculo cromático, que é uma ferramenta comum para artistas.”⁸. O círculo cromático é formado por doze matizes e é muito útil para visualizar o contraste entre elas, como podemos observar na figura 33 abaixo.

Figura 33 - Círculo cromático



Fonte: Livro *Creating Stylized Characters*, página 51.

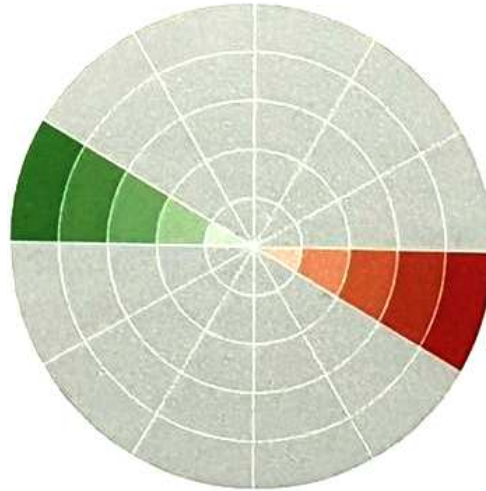
Algumas dessas relações são:

- Cores complementares, quando as cores estão em lados opostos do círculo cromático, como exemplificado na figura 34 abaixo.

⁷ “Thinking of colors and their relationships to each other gives you the power to manipulate mood, feeling, and many other ethereal aspects that really elevate your creations from just being good to having a lasting emotional impression on the viewer.” (MUDDY, 2018, pág 50)

⁸ “When we discuss color harmony, we are referring to different fixed ratios between areas of the color wheel, which are common tools for artists.” (MUDDY, 2018, pág 50)

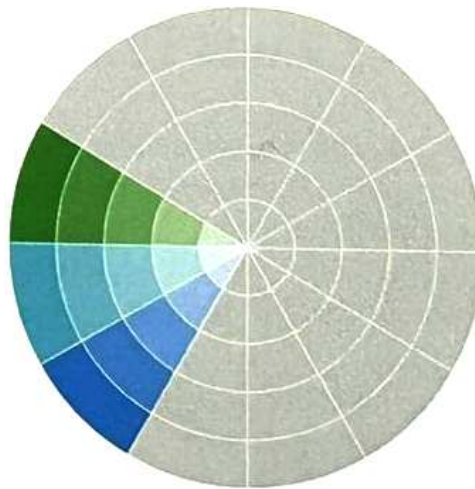
Figura 34 - Exemplo de cores complementares dentro do círculo cromático.



Fonte: Livro *Creating Stylized Characters*, página 51.

- Cores análogas, três cores que estão situadas uma ao lado da outra no círculo, como exemplificado na figura 35 abaixo.

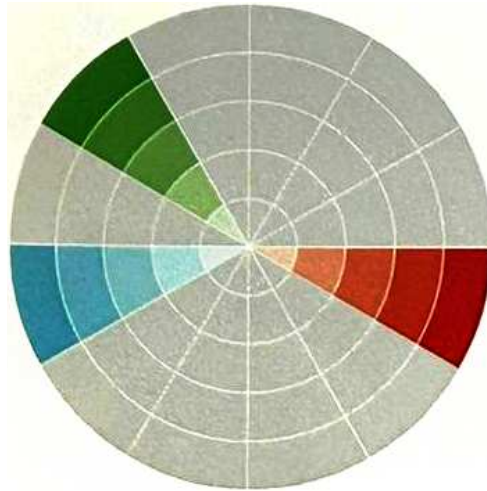
Figura 35 - Exemplo de cores análogas dentro do círculo cromático.



Fonte: Livro *Creating Stylized Characters*, página 51.

- Cores meio-complementares ou complementares divididas, que seguem a mesma lógica do contraste complementar, mas uma das cores é substituída por suas vizinhas, como exemplificado na figura 36 abaixo.

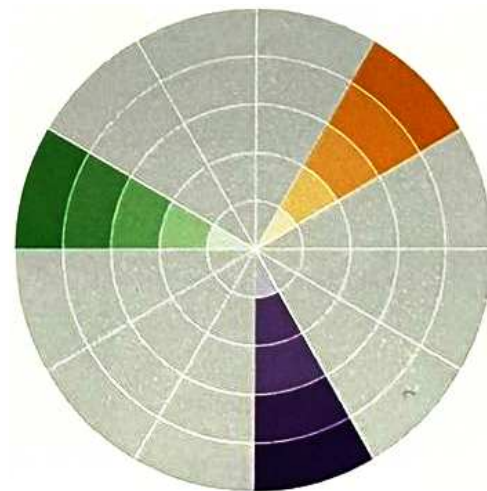
Figura 36 - Exemplo de cores meio-complementares ou complementares divididas dentro do círculo cromático.



Fonte: Livro *Creating Stylized Characters*, página 51.

- Tríade, um contraste que utiliza cores que estão situadas em um triângulo equilátero através do círculo, como exemplificado na figura 37 abaixo.

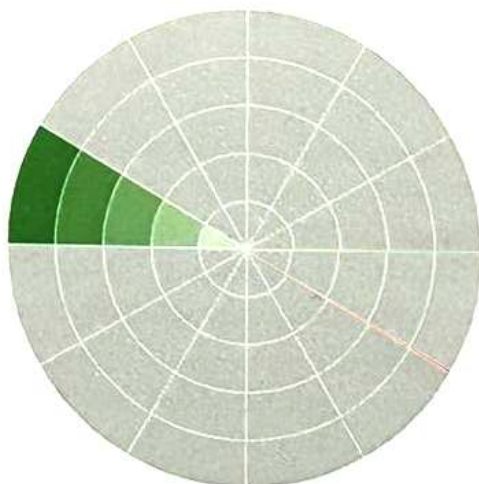
Figura 37 - Exemplo de tríade dentro do círculo cromático.



Fonte: Livro *Creating Stylized Characters*, página 51.

- Monocromático, contraste entre um mesmo matiz, mas com variação de valor e saturação, como exemplificado na figura 38 abaixo.

Figura 38 - Exemplo de contraste monocromático dentro do círculo cromático.



Fonte: Livro *Creating Stylized Characters*, página 51.

Além disso, como as formas, cores também podem representar emoções. Ainda segundo Muddy, cores podem, dependendo do que o personagem pede, cores podem representar uma gama de coisas, indo de simbolismo até algo físico presente nos arredores do personagem. Alguns matizes podem sugerir elementos do ambiente de onde o personagem vem ou é adaptado para, ou até evocar estações, ou climas.

Como também é o caso das formas, não estamos falando de uma regra ou um consenso definitivo. A artista ressalta: "De uma cultura para outra, o significado de algumas cores ou atribuições positivas e negativas a elas podem variar drasticamente."⁹ Trata-se mais de um senso comum, cores que são constantemente relacionadas a um significado.

John Gage, em seu livro *Cor e Cultura: Prática e Significado da Antiguidade à Abstração*¹⁰(1999) (tradução livre), destaca o papel dos significados culturais e simbólicos das cores no design de personagens. Ao explorar essas características, é possível transmitir referências culturais, evocar associações específicas e adicionar profundidade às narrativas. Portanto, ao utilizar cores de maneira inteligente e estratégica, é possível enriquecer tanto os personagens quanto a trama, proporcionando significados e contextos mais profundos.

⁹ "From one culture to another, certain colors' meanings and positive or negative attachments can vary greatly." (MUDDY, 2018, pág 52)

¹⁰ Color and Culture: Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction. (GAGE, 1999)

O vermelho, por exemplo, é uma cor que possui diferentes significados até mesmo na cultura ocidental. Pode representar paixão, intensidade e energia, mas também raiva, poder, fogo ou perigo.

Figura 39 - Personagem Jessica Rabbit do longa *Uma Cilada para Roger Rabbit*.



Fonte: Walt Disney Pictures, 1988.

Figura 40 - Personagem Darth Maul do longa *Star Wars: Episódio I - A Ameaça Fantasma*.



Fonte: Lucasfilm, 1999.

O azul, em contrapartida, é associado com serenidade, sabedoria e harmonia. Ou às vezes com tristeza e melancolia.

Figura 41 - Personagem Merlin do longa animado *A Espada Era a Lei*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 1963.

Figura 42 - Personagem Tristeza do longa animado *Divertida Mente*.



Fonte: Pixar Animation Studios, 2015.

Amarelo é uma cor vibrante, difícil de não ser associada à felicidade, energia e positividade. Sua relação simbólica com o sol nos faz lembrar de verão e calor.

Figura 43 - Frame de episódio da série animada *Bob Esponja*.



Fonte: Nickelodeon, 2021.

Figura 44 - Personagem Alegria do longa animado *Divertida Mente*.



Fonte: Pixar Animation Studios, 2015.

Figura 45 - Personagens Bob e Stuart do longa animado *Meu Malvado Favorito 2*.



Fonte: Illumination Entertainment, 2013.

A cor verde é muito relacionada à natureza. Por isso, é normal ser relacionada ao natural, crescimento, vitalidade, renovação, saúde e regeneração. Mas também, nas representações ocidentais, cédulas de dinheiro são comumente esverdeadas, nos remetendo a fortuna, fartura e sorte.

Figura 46 - Personagem Te Fiti do longa animado *Moana*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 2017.

Figura 47 - Personagem Hera Venenosa da série animada *Batman: A Série Animada*.



Fonte: Warner Bros & DC Comics, 1992.

Figura 48 - Personagem Ursinho Boa Sorte da série animada *Ursinhos Carinhosos*.



Fonte: DIC Entertainment

Por sua vez, as cores roxa ou violeta podem estar associadas com espiritualidade, mistério e misticidade.

Figura 49 - Personagem Gato Cheshire do longa animado *Alice no País das Maravilhas*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 1951.

Figura 50 - Personagem Ravena da série animada *Jovens Titãs*.



Fonte: Warner Bros. Animation, 2004.

Figura 51 - Personagem Úrsula do longa animado *A Pequena Sereia*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 1989.

Como dito anteriormente, não se trata de uma regra. Portanto, pode-se encontrar personagens que possuam estas mesmas cores, mas não carreguem estes significados.

2.1.2 Exagero

“Certa vez, um grande mentor me disse: “Animação é exagero””(KELBY,2022) diz Dan Kelby, que, novamente seu curso, começa uma de suas aulas com a frase “Push it until it breaks!”, em tradução livre: force até que quebre. Isso é referente ao ato de utilizar todas estas ferramentas apresentadas e exagerá-las até o limite para saber o quão interessante seu personagem pode ser. “É importante estar aberto à noção de “acidentes felizes” enquanto você projeta e nunca se contentar com sua primeira ideia, então vamos ver no que terminaremos!” (KELBY, 2022)

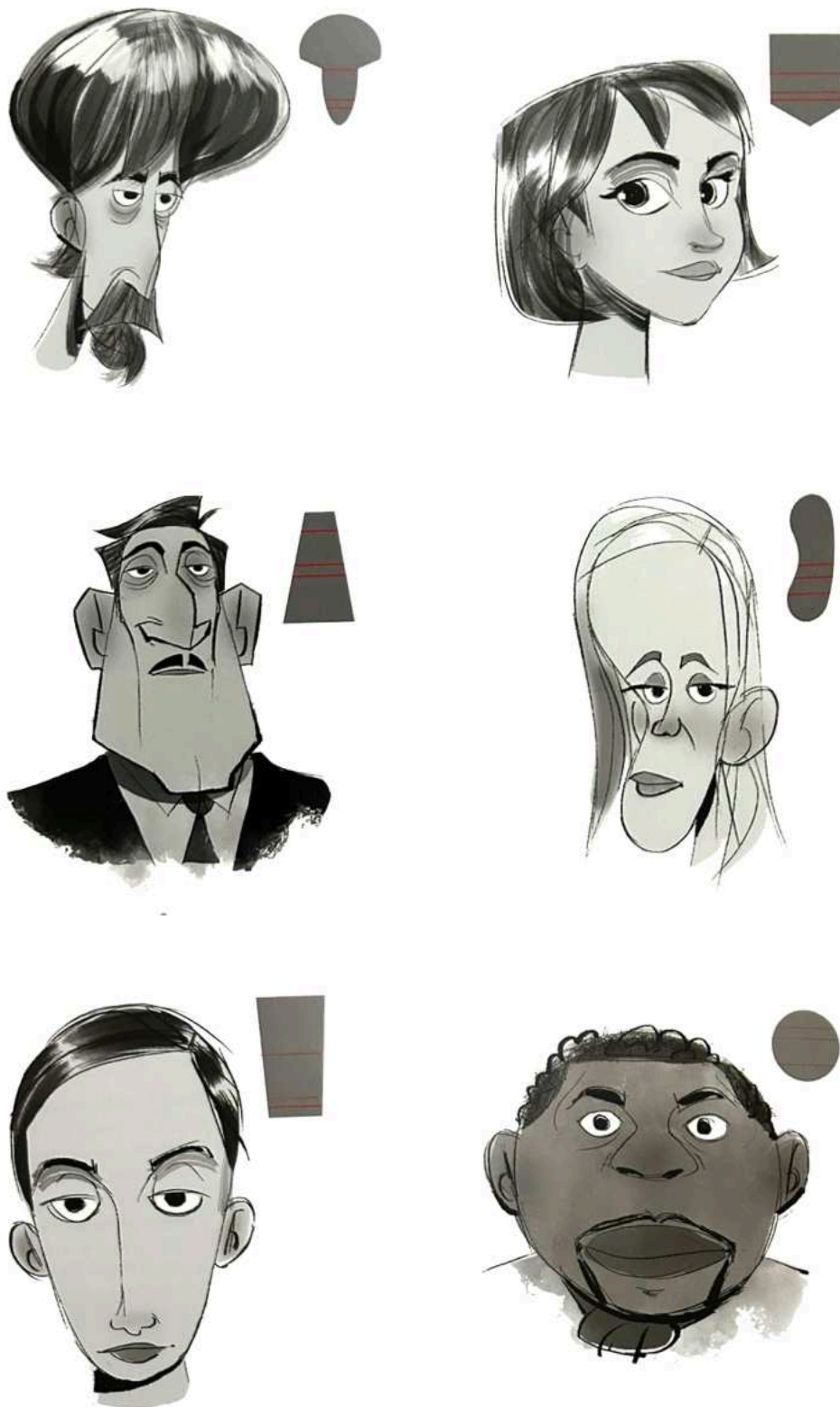
Figura 52 - Demonstração da importância do exagero no processo de criação de um design de personagem interessante.



Fonte: Dan Kelby, 2022.

Em seu estudo, o artista mostra como exagerar escala, formas, silhueta e anatomia deixaram sua personagem mais única e interessante. O livro *Creating Stylized Characters*(2021) destaca a importância do exagero de formas e proporções para criar maior interesse nas feições.

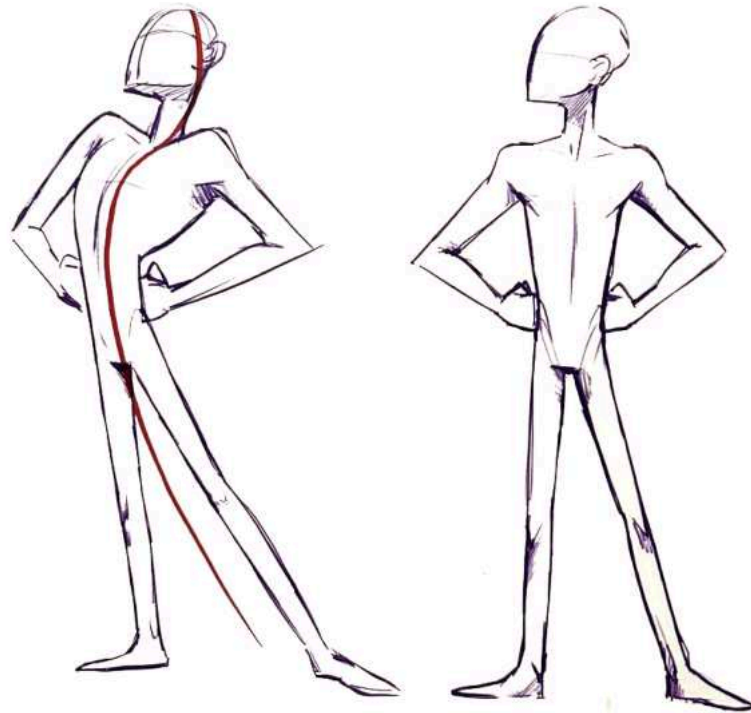
Figura 53 - Compilado de ilustrações do livro *Creating Stylized Characters* reunidas pelo autor.



Fonte: *Creating Stylized Characters*, 2021.

Desenho gestual para animação, como dito anteriormente, é um algo que precisa de exagero. Por isso é comum vermos poses com linhas de ação muito mais sinuosas do que teríamos na realidade.

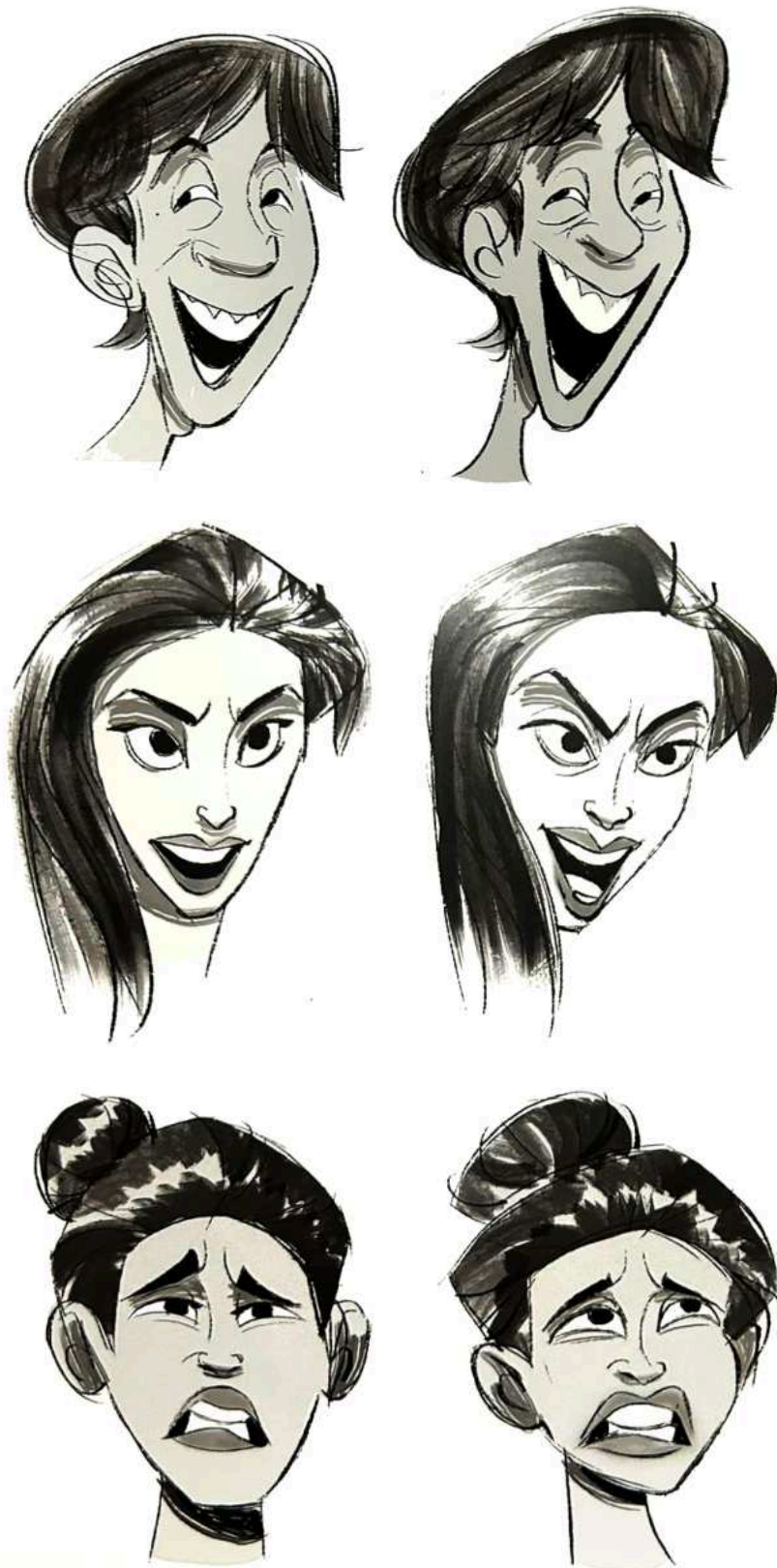
Figura 54 - Exemplo de exagero na linha de ação.



Fonte: *Creating Stylized Characters*, 2021.

Não só as linhas de ação, mas as expressões também podem ser exageradas. Analisando as feições e músculos afetados por cada expressão, se tem um guia de onde se deve destacar para reforçar ainda mais a intenção daquela expressão. Como dito anteriormente, o ato de contar histórias é diretamente atrelado ao design.

Figura 55 - Compilado de ilustrações do livro *Creating Stylized Characters* reunidas pelo autor.



Fonte: *Creating Stylized Characters*, 2021.

Além da narrativa e de expressar toda a parte “invisível” do personagem, o exagero é fundamental em umas das coisas mais importantes a se observar quando se cria um personagem, o contraste.

2.1.3 Contraste

Quando se fala de contraste aqui, fala-se sobre como o design de um personagem se relaciona consigo mesmo e, ainda mais importante, se destaca dos outros personagens que o cercam. Isso é um dos itens mais vitais para a criação de personagens interessantes.

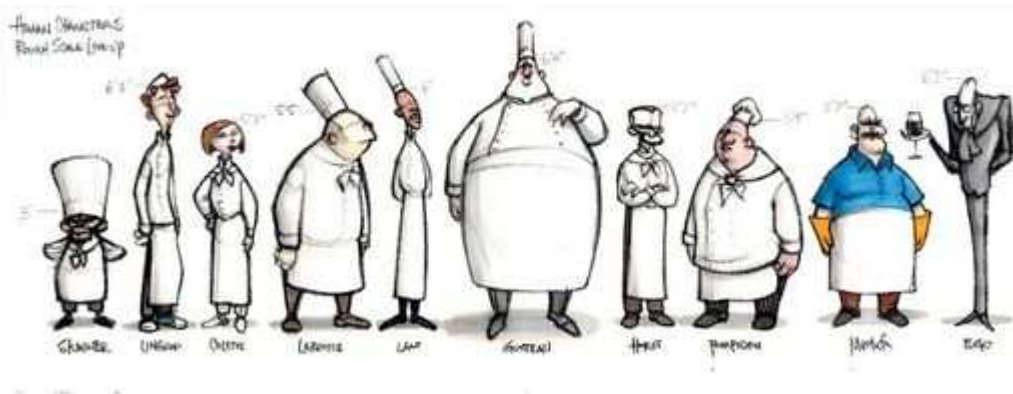
No design de personagens, contrastante é o oposto de monótono.

Figura 56 - Line up dos personagens da animação *ParaNorman*, por Carter Goodrich.



Fonte: Laika Entertainment, 2008.

Figura 57 - Line up dos personagens da animação *Ratatouille*, por Jason Deamer.



Fonte: Pixar Animation Studios, 2003.

Quando uma produção está sendo feita, em uma parte do processo de design de personagens é feito o chamado Line Up, ou seja, uma imagem dispendo diversos personagens da obra alinhados em uma mesma escala. Ali podemos observar a diferença de formas, tamanhos, silhuetas, proporções e cores.

A grande importância disso é que, em uma produção, os elementos gráficos se tornam relativos. Você deve entender o estilo visual e o universo da história para assim entender o que visualmente nos remete à personalidade de um personagem. Por exemplo, para um personagem parecer imponente por seu tamanho é necessário não só que ele seja grande, mas que seja consideravelmente maior que os outros. É esse contraste de dinamismo que cria uma narrativa interessante entre os personagens com eles mesmos e com a história.

No filme *Detona Ralph* (2015), da Walt Disney Animation Studios, conhecemos o personagem Detona Ralph, um homem bruto e forte a qual sempre foi atribuído o papel de destruir coisas no jogo o qual fazia parte, no qual era o vilão. Neste mesmo universo existe .Conserta Félix, herói e protagonista do jogo, que deve consertar tudo que Ralph destrói e salvar todos os moradores da cidade. Para que isso ficasse claro, existe um contraste claro entre o design de Ralph em relação ao design de Félix e as pessoas da cidade.

Ficou evidente em um ponto que se você apenas pegasse aquele personagem e olhasse para ele do ponto de vista de um leigo, você não teria nenhuma informação [do personagem]. Você não saberia de onde ele era, que idade ele tem ou qualquer coisa sobre ele. Isso é um problema. O objetivo então era torná-lo claramente o homem da montanha para se chocar e contrastar com todas as pessoas da cidade". Mike Gabriel, diretor de arte (MALONE & LEE, 2016, p. 25).

Figura 58 - Arte de divulgação do longa animado *Detona Ralph*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 2012.

Pode-se observar que, enquanto os personagens da cidade e Félix são pequenos e arredondados, retratando quão inofensivo e amigáveis são, Ralph é grande e com formas bem quadradas, mostrando traços de imponência e brutalidade. Além disso, os personagens apresentam a predominância de cores frias, com tom de serenidade, enquanto a paleta do protagonista é quente, podendo sinalizar raiva ou perigo. Interessante analisar a harmonia cromática dos dois personagens, com o contraste complementar do azul das roupas de Conserta Félix e o laranja da camisa de Detona Ralph.

Além da escala, forma e cor, as proporções possuem contrastes para diferenciar os personagens. Félix possui um cabeça grande em relação ao corpo, infantilizando o design e passando a ideia de alguém mais amigável, inofensivo, provocando empatia. Ralph, em contraponto, possui troncos e braços muito grandes, com cabeça e pernas menores, trazendo uma ideia mais bruta e talvez animalesca, remetendo às proporções de um primata.

Como Mike Gabriel, o diretor de artes do filme, disse no livro *The Art of Wreck-It Ralph*(2016), esse contraste foi importante para que entendêssemos o significado da representação de cada personagem. Porém é interessante que, ao decorrer do filme, descobrimos que essa energia bruta e raivosa não representa a

personalidade de Ralph. Isso mostra como um design estereotípico pode servir, na verdade, como um argumento de uma narrativa contra estereótipos. Isso fica ainda mais claro quando acompanhamos a relação de Ralph com Vanellope von Schweetz, uma jovem e pequena menina que, apesar de sua aparência fofa e infantil, tem muita determinação, atitude e coragem, se tornando a melhor amiga do suposto vilão.

Figura 59 - Frame de cena do longa animado *WiFi Ralph: Quebrando a Internet*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 2019.

No filme *Up! Altas Aventuras*, da Pixar Animation Studios, um clássico exemplo de como formas são usadas na narrativa é o contraste entre o casal Carl, o protagonista do filme, e Ellie. Carl é uma pessoa mais conservadora e contida, por isso, seu design é composto por quadrados, enquanto Ellie, por ser mais alegre e animada, seu design é mais arredondado. É interessante também observar como os personagens são apoiados por elementos do cenário. Em uma cena no início do filme, em que o casal senta, cada um em sua poltrona na sala de estar, percebemos que os objetos ligados a Ellie são mais redondos enquanto os ligados a Carl, quadrados.

Figura 60 - Frame de cena do longa animado *Up! Altas Aventuras*.



Fonte: Pixar Animation Studios, 2009.

Os famosos irmãos, Mario e Luigi, do jogo *Super Mario Bros.*, da Nintendo, e, futuramente, da sua adaptação *Super Mario Bros. O Filme*, da Illumination Entertainment, são personagens com design muito parecidos, propositalmente. Por isso, os seus criadores usaram certas ferramentas para contrastá-los.

A primeira e mais óbvia, são as cores, usando um contraste complementar, cores opostas no círculo cromático, para diferenciá-los mesmo em uma primeira vista, mas manter uma relação harmônica entre os dois. Também usaram diferenças de proporção e escala, com Luigi sendo mais esguio e Mário mais “achatado”.

Figura 61 - Frame de cena do longa animado *Super Mario Bros. O Filme*.



Fonte: Illumination Entertainment, 2023.

2.1.4 Model Sheets

Após a definição do design, geralmente, são feitos os chamados model sheets - pranchas com desenhos que podem auxiliar na compreensão do personagem e da relação que ele tem com os demais personagens da história. Citarei alguns dos principais modelos:

- Line Up - já citado anteriormente no assunto contraste, onde variados personagens de um projeto são apresentados um ao lado do outro, em uma mesma escala, a fim de destacar as semelhanças e diferenças entre cada um deles.

Figura 62 - Line up de personagens por Paulo Ignez.



Fonte: Innovation Creative Space - Escola de Arte e 3D, s/d.

Figura 63 - Line Up para o longa animado *Zootopia*, por Cory Loftis.



Fonte: Disney Animation, 2019.

Figura 64 - Line up de personagens de *Valente*, por Carter Goodrich.



Fonte: The Art of Brave (LEREW, 2012).

Figura 65 - Line up para projeto de releitura do conto dos Três Porquinhos, pelo autor.



PIGGIES

Fonte: Do autor, 2023.

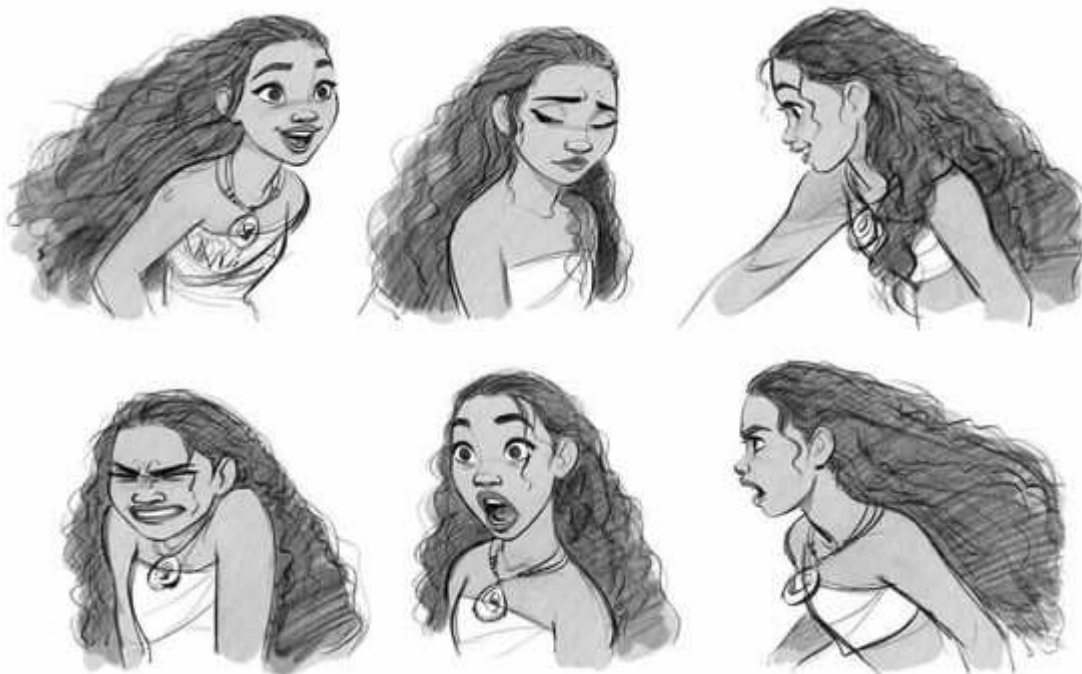
- Expression sheet - composto por faces de um mesmo personagem com variações de expressão, assim os animadores e modeladores podem ter uma noção melhor de como a anatomia facial do personagem se comporta.

Figura 66 - Expression sheet da personagem Po, do longa animado *Kung Fu Panda*, por Nico Marlet.



Fonte: DreamWorks Animation, 2008.

Figura 67 - Expression sheet da personagem Moana, do longa animado *Moana*.



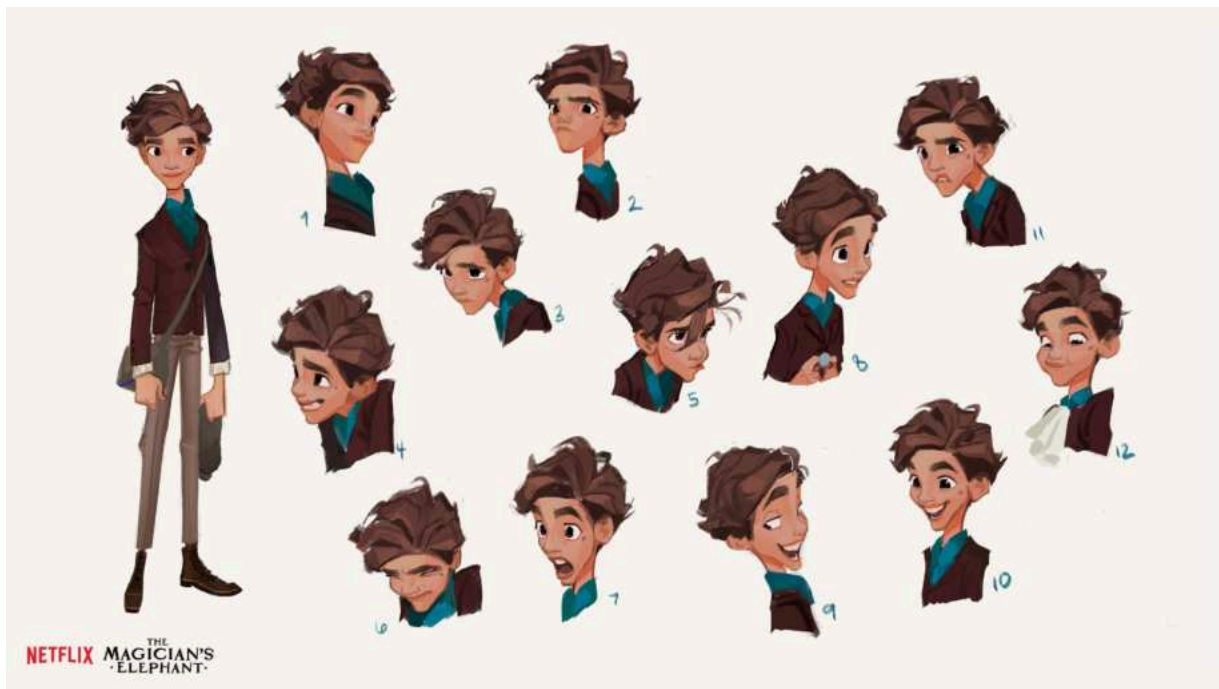
Fonte: Walt Disney Animation Studios, 2017.

Figura 68 - Expression sheet da personagem Chel do longa animado *O Caminho para El Dorado*, por Carlos Grangel.



Fonte: DreamWorks Animation, 2000.

Figura 69 - Expression sheet do personagem Peter do longa animado *A Elefanta do Mágico*, por Brittany Myers.



Fonte: Netflix, 2023.

- Pose sheet - basicamente, a mesma lógica de um expression sheet, mas, em vez de expressões, aqui temos poses do corpo inteiro, com o mesmo de auxiliar nas próximas etapas do projeto.

Figura 70 - Pose sheet de personagem, por Jackie Droujko.



SKATER POSES | jackiedroujko@gmail.com | Jackie Droujko

Fonte: Jackie Droujko, 2023.

Figura 71 - Pose sheet do personagem Mestre Shifu do longa animado *Kung Fu Panda*, por Nico Marlet.



Fonte: DreamWorks Animation, 2008.

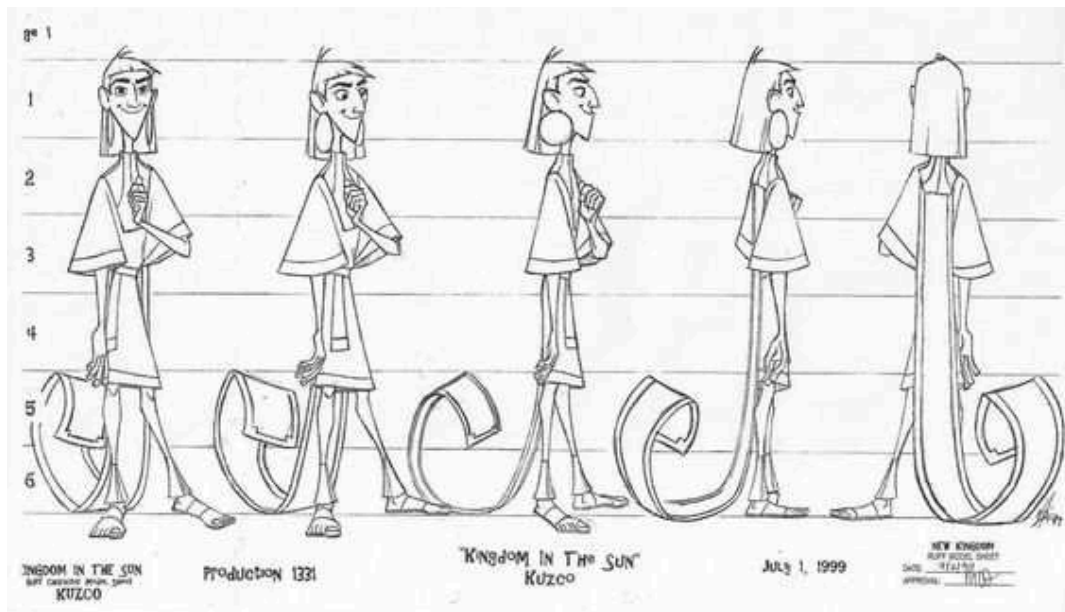
Figura 72 - Pose Sheet da personagem Lilo, de *Lilo & Stitch*.



Fonte: Walt Disney Studio Art, 1999.

- Turnaround - basicamente, é a visualização de um personagem em vários ângulos, como se ele estivesse rodando em seu próprio eixo enquanto o artista retrata os momentos principais como vista frontal, vista ¾, vista de perfil e, às vezes, vista traseira.

Figura 73 - Turnaround do personagem Kuzco do longa animado *A Nova Onda do Imperador*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 1999.

Figura 74 - Turnaround da personagem Anne Boonchuy da série animada *Amfibilândia*.



Fonte: Disney Channel, 2019.

Figura 75 - Turnaround da personagem Rapunzel do longa animado *Enrolados*, por Glen Keane.



Fonte: Chronicle Books, 2010.

Importante ressaltar que não necessariamente todos os tipos de model sheet estarão presentes na apresentação de um personagem. Eles são importantes para auxiliar na produção, mas, por exemplo, um bom pose sheet, muitas vezes dispensam a presença de um turnaround, já que o personagem já foi visualizado de diversos ângulos.

2.1.5 Arquétipos no design de personagens

Chegamos à conclusão, então, de que as histórias nos proporcionam a oportunidade de vivenciar algo além de nós mesmos. Elas nos oferecem a experiência de ver o mundo sob uma ótica diferente e de nos engajarmos nas ações e comportamentos de determinadas figuras. Essa interação, promovida e potencializada pelo design, revela-se como uma poderosa ferramenta de expressão criativa, capaz de transmitir emoções e mensagens por meio de um meio visualmente cativante e atraente.

Como podemos observar, o design de personagens desempenha um papel de grande importância na narrativa visual e na estética. Conforme discutido por Randy Bishop em seu curso Fundamentos do Design de Personagens, na plataforma 21Draw, o uso consciente de arquétipos no design de personagens é fundamental para esta comunicação efetiva com o público.

Os arquétipos fornecem uma estrutura simbólica que permite ao espectador reconhecer e se conectar de forma mais profunda com os personagens, transcendendo as barreiras linguísticas e, até certo ponto, culturais. A fala de Randy Bishop, que inspirou a argumentação deste texto, ressalta a importância de compreender e aplicar os arquétipos em projetos de animação, possibilitando que os personagens transmitam características e emoções de maneiras visualmente impactantes.

Ao adotar formas, proporções e traços que estejam alinhados com esses arquétipos, conseguimos aprimorar a identificação do público com os personagens e enriquecer a experiência narrativa. Essa abordagem intencional no design evidencia a relevância da pesquisa e do conhecimento teórico para a criação de animações envolventes e memoráveis.

Um arquétipo comumente empregado é o Homem Comum, que representa personagens comuns e facilmente reconhecíveis, como o próprio nome sugere. Geralmente, são carregados de sonhos e inseguranças que cativam a audiência a acompanharem sua trajetória.

Esses personagens frequentemente apresentam características físicas que refletem a fase da adolescência, evidenciando a busca por identidade própria (e aceitação) e a insegurança social que a acompanha. Por exemplo, Soluço, o protagonista do filme *Como Treinar o seu Dragão*, possui proporções faciais únicas, como uma cabeça ligeiramente maior, um nariz proeminente e orelhas destacadas, criando uma aparência geral desproporcional e desengonçada. Esses traços distintos reforçam a sensação de desconforto e vulnerabilidade típicos desse período da vida, em que os indivíduos estão em busca de seu lugar no mundo e procuram se encaixar.

Além disso, podemos encontrar esse artifício sendo utilizado em outros personagens conhecidos, como Linguini de *Ratatouille* e Violeta de *Os Incríveis*. Essas figuras compartilham características físicas que ressaltam a sua natureza comum e tornam-nas facilmente identificáveis para o público.

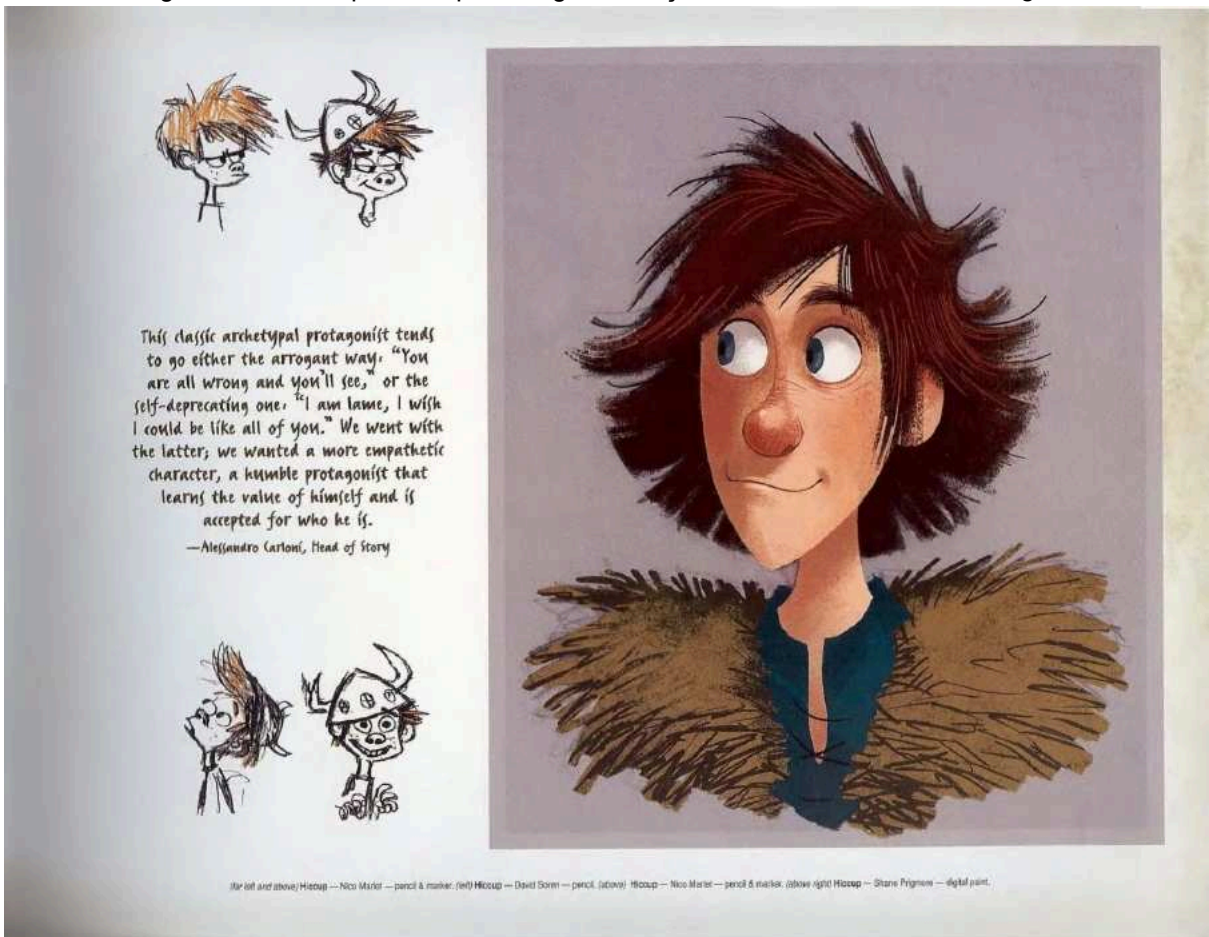
Esses personagens, ao apresentarem traços físicos que evocam a adolescência e a insegurança, estabelecem uma conexão emocional com o espectador. O público pode se identificar com as experiências e desafios que esses personagens enfrentam, tornando a narrativa mais envolvente e cativante.

Figura 76 - Concept art do personagem Solução de *Como Treinar o seu Dragão*



Fonte: The Art of How to Train Your Dragon (COWELL, 2010).

Figura 77 - Concept art do personagem Solução de *Como Treinar o seu Dragão*



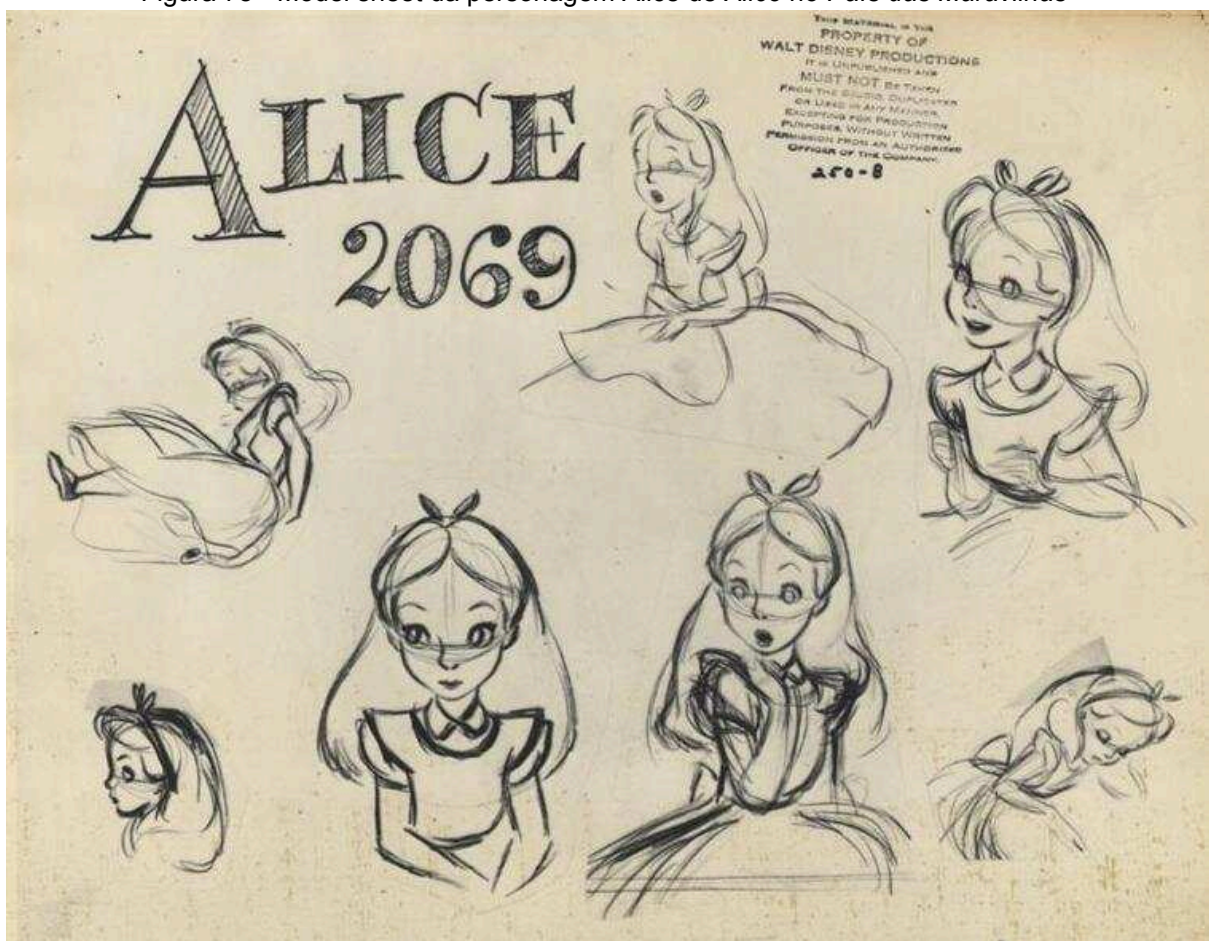
Fonte: The Art of How to Train Your Dragon (COWELL, 2010).

Outro arquétipo relevante é o da Criança ou Inocente, que personifica indivíduos com visões ingênuas e corações puros. Um aspecto marcante desses

personagens é o uso de características físicas que remetem às proporções encontradas em rostos de bebês, como crânio, olhos e bochechas grandes, enquanto nariz e boca são retratados de forma mais diminuta. Essas proporções, frequentemente associadas à aparência infantil, fortalecem a ideia de inocência e suscitam sentimentos de empatia e um desejo de proteção por parte do público.

Um clássico exemplo desse arquétipo é Dorothy, de *O Mágico de Oz*, cujos olhos grandes e expressivos, bem como traços faciais delicados, acentuam sua inocência e curiosidade infantil. Da mesma forma, a personagem Alice, de *Alice no País das Maravilhas*, exibe atributos físicos suaves e um rosto arredondado, que intensificam sua natureza juvenil e encantadora. Esses elementos visuais contribuem para a construção de personagens que personificam a pureza e a ingenuidade, estabelecendo uma conexão emocional com o público e despertando um senso de proteção e afeição.

Figura 78 - Model sheet da personagem Alice de *Alice no País das Maravilhas*



Fonte: Walt Disney Studio Art, 1950.

Por outro lado, o arquétipo do Herói ou Guerreiro é representado por personagens corajosos e habilidosos, que utilizam seus talentos para uma causa maior. O design, aqui, muitas vezes incorpora formas mais quadradas e musculosas, transmitindo uma sensação de força e determinação. Um exemplo notável pode ser observado nos designs de personagens da série animada *Liga da Justiça*, como Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha - que possuem corpos musculosos, mandíbulas quadradas e posturas confiantes, elementos que reforçam sua imagem como heróis poderosos e destemidos.

Figura 79 - Frame de episódio da série animada *Liga da Justiça Sem Limites*.



Fonte: Warner Bros & DC Comics, 2004.

Além dos arquétipos mencionados anteriormente, há outros que desempenham papéis importantes no design de personagens. O arquétipo do Governante, por exemplo, está associado a figuras controladoras e rigorosas. Um exemplo é a personagem Miss Trunchbull do filme *Matilda*, que apresenta uma aparência meticulosa e utiliza uniforme para reforçar seu desejo de impor ordem e disciplina.

Podemos citar também a Rainha de Copas de *Alice no País das Maravilhas*, cujo design incorpora gestos e escala para transmitir sua imponência e autoridade. Em contrapartida, este também pode ser representado pelo personagem Mufasa de

O *Rei Leão*, que utiliza gestos e escala para enfatizar sua presença majestosa e heroica.

Figura 80 - Frame de cena com a personagem Rainha de Copas do longa animado *Alice no País das Maravilhas*



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 1951.

Figura 81 - Frame de cena com o personagem Mufasa do longa animado *Rei Leão*



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 1994.

O arquétipo do Mago desempenha um papel intrigante na construção de personagens em filmes de animação, geralmente, sendo o ponto de tangência entre o mundo real e a fantasia. Personagens como Willy Wonka em *A Fantástica Fábrica de Chocolate* e Mary Poppins em sua famosa história apresentam características que evocam um senso de mistério e maravilha. Esses personagens compartilham a habilidade de canalizar o extraordinário e o mágico em suas ações e comportamentos. Por exemplo, Willy Wonka é conhecido por sua incrível fábrica de chocolates, onde cria doces mágicos capazes de proporcionar experiências sensoriais únicas. Sua capacidade de transformar ingredientes comuns em delícias fantásticas confere a ele um ar de magia e maravilha. Da mesma forma, Mary Poppins transforma tarefas cotidianas como a limpeza do quarto em experiências mágicas, além de usar seu guarda-chuva mágico para voar pelos céus ou até mesmo levar as crianças a passeios fantásticos pelas pinturas, por exemplo.

O design desses personagens, aliado às suas características narrativas, contribui para a atmosfera misteriosa que envolve suas presenças. A aparência de Willy Wonka, com suas roupas excêntricas, cartola e bengala, juntamente com a expressão enigmática em seu rosto, sugere um ser dotado de poderes mágicos. Da mesma forma, Mary Poppins é representada com elegância e um certo ar de mistério, manifestado em seu guarda-chuva mágico e em sua capacidade de desafiar as leis da gravidade.

Esses elementos visuais acentuam a ideia de magia e encantamento associados ao arquétipo do Mago, proporcionando ao público uma experiência envolvente e cheia de surpresas.

Figura 82 - Frame de cena com o personagem Willy Wonka do longa *A Fantástica Fábrica de Chocolate*.



Fonte: Warner Bros, 1971.

Figura 83 - Frame de cena com a personagem Mary Poppins do longa *Mary Poppins*.

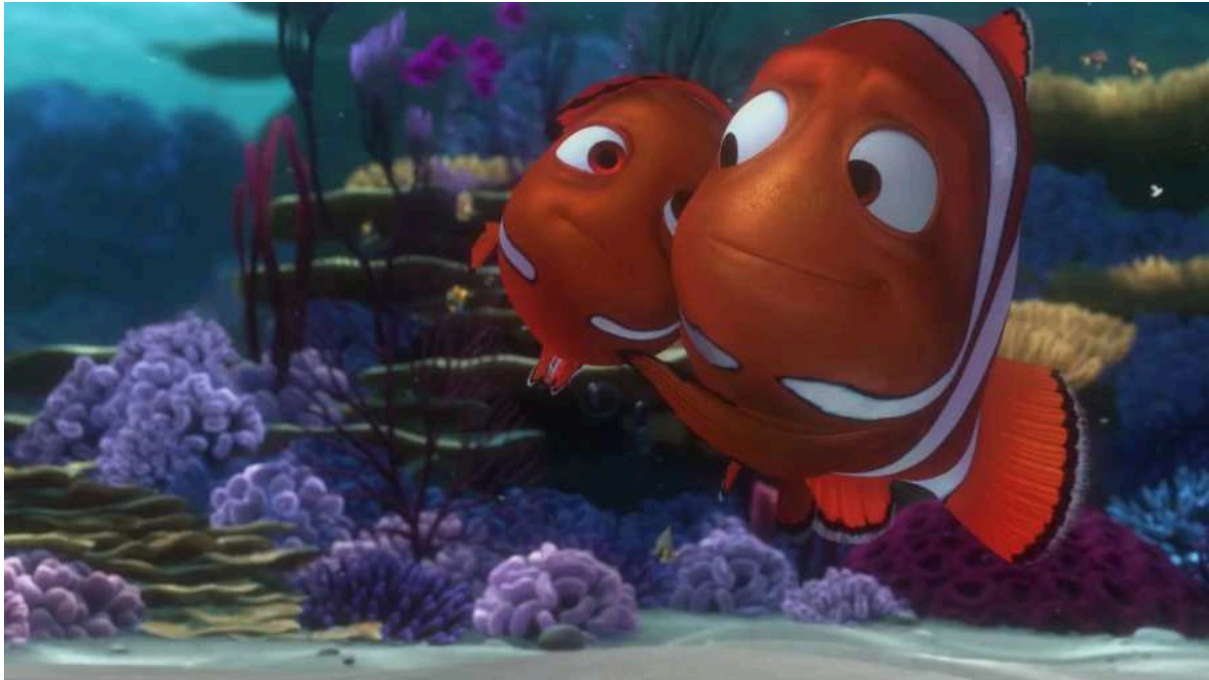


Fonte: Walt Disney, 1964.

O arquétipo do Cuidador é representado por personagens altruístas e protetores. Um exemplo é o personagem Marlin, do filme *Procurando Nemo*, que

possui uma aparência suave e olhos expressivos, transmitindo seu instinto de proteção em relação a seu filho. Além disso, o personagem Baymax de *Operação Big Hero 6* também exemplifica o arquétipo do Cuidador, apresentando formas arredondadas, uma aparência fofa e acolhedora, que reforçam sua natureza cuidadora e protetora.

Figura 84 - Frame de cena com os personagens Nemo e Marlin do longa animado *Procurando Nemo*



Fonte: Pixar Animation Studios, 2003.

Figura 85 - Frame de cena com os personagens Baymax e Hiro do longa animado *Operação Big Hero*



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 2014.

O arquétipo do Bobo da Corte representa personagens cujo papel é trazer humor e comicidade para a história. Esses personagens são geralmente vistos como excêntricos e imprevisíveis, capazes de fazer o público rir com suas travessuras e piadas. Um exemplo marcante desse arquétipo é o Gênio do filme *Aladdin*. O Gênio possui um design vibrante e extravagante, com uma figura corpulenta e cores brilhantes, que reforçam sua natureza divertida e excêntrica.

Além do Gênio, outros dois personagens de animação que se enquadram nesse arquétipo são o Pumba, do filme *O Rei Leão*, e o Olaf, de *Frozen*. Pumba é retratado com uma forma arredondada, andar desajeitado e uma expressão engraçada, transmitindo sua natureza cômica e divertida. Já o Olaf possui uma estatura desproporcional, olhos grandes e uma aparência ingênua, o que o torna adorável e engraçado. Ambos os personagens possuem características em seus designs que os tornam visualmente divertidos, contribuindo para o humor e a leveza das histórias em que estão inseridos. Esses exemplos demonstram como o uso de elementos visuais, como formas exageradas e expressões faciais marcantes, desempenha um papel fundamental na criação de personagens que se encaixam no arquétipo do Bobo da Corte.

Figura 86 - Frame de cena com o personagem Gênio do longa animado *Aladdin*



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 1992.

Figura 87 - Frame de cena com o personagem Olaf do longa animado *Frozen - Uma Aventura Congelante*



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 2013.

O arquétipo do Amante está relacionado a personagens românticos e apaixonados. Um exemplo é o Príncipe Encantado dos contos de fadas, que apresenta um visual encantador, olhar sedutor e uma aparência bem cuidada. No entanto, o amor pode assumir formas diversas. Um exemplo interessante disso é Gollum, de *O Senhor dos Anéis*, cujo amor obsessivo pelo Anel mostra uma faceta distorcida do arquétipo. O design de Gollum destaca sua aparência deteriorada, com uma postura encurvada, pele pálida e olhos arregalados, refletindo sua obsessão e degeneração como resultado de seu amor distorcido pelo objeto.

Figura 88 - Frame de cena com os personagens Cinderela e Príncipe Encantado do longa animado *Cinderela*.



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 1950.

Figura 89 - Frame de cena com o personagem Gollum no longa *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei*.



Fonte: Warner Bros, 2003.

Finalmente, no arquétipo do Sábio, encontramos personagens que possuem profunda sabedoria e conhecimento. Esses personagens são frequentemente retratados como idosos, com características físicas que evidenciam sua idade avançada, reforçando sua experiência e autoridade. Um exemplo icônico desse arquétipo é o Rafiki, do filme *O Rei Leão*. Rafiki é representado com postura curvada, rugas proeminentes no rosto e uma longa barba branca, atributos que sugerem sua avançada idade e sabedoria. Da mesma forma, o personagem Yoda, da franquia *Star Wars*, apresenta aparência envelhecida, com pele enrugada, cabelos brancos e orelhas longas, reforçando sua autoridade como mestre Jedi.

Esses personagens sábios são capazes de guiar e aconselhar os protagonistas, desempenhando um papel crucial no desenrolar da narrativa. Suas características físicas distintas reforçam seu status como figuras sábias e respeitadas, contribuindo para a construção dos arquétipos do Sábio presentes nas histórias.

Figura 90 - Frame de cena com o personagem Rafiki no longa animado *O Rei Leão*



Fonte: Walt Disney Animation Studios, 1994.

Figura 91 - Frame de cena com o personagem Yoda no longa *Star Wars: Episódio V - O Império Contra-Ataca*



Fonte: Lucasfilm, 1980.

Deste modo, conclui-se que o design de personagens é cuidadosamente desenvolvido para transmitir os arquétipos que os personagens representam. Por meio das ferramentas do design mencionadas anteriormente, como características físicas, proporções faciais, formatos e outras características visuais, esses arquétipos são reforçados, permitindo uma conexão mais profunda entre o público e as figuras retratadas, enriquecendo a experiência narrativa de maneira significativa.

Ao conhecer os arquétipos utilizados em narrativas populares, percebemos a vantagem de limitar a complexidade ao desenvolver a personalidade de um personagem, tanto no design quanto na narrativa.

As pessoas são complexas e experimentam um amplo espectro de emoções, tornando impossível vivenciar apenas um sentimento isolado. Porém, essa complexidade gera ruído na comunicação da ideia que a história precisa que um personagem transmita. Portanto, maximizar uma característica principal do personagem dentro de arquétipos específicos torna-o mais identificável e destacado.

Isto posto, podemos concluir que, ao delimitar a complexidade de um personagem com base em arquétipos, é possível criar personagens mais marcantes e associáveis, tanto visualmente quanto narrativamente. Ao maximizar uma característica principal e unificadora, é possível transmitir de forma eficaz a mensagem da narrativa, assim como na pintura, onde uma característica dominante une e dá significado à obra. Ao explorar exemplos e referências relevantes, é

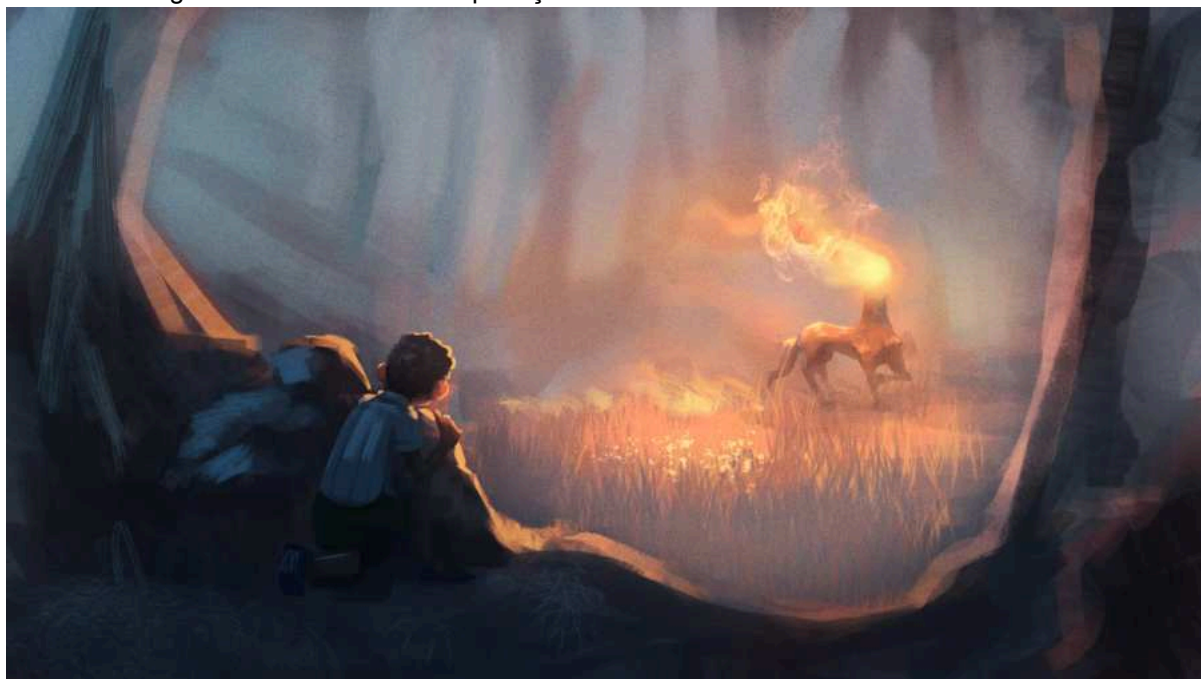
possível aprimorar ainda mais o processo de design de personagens para animação.

3. O projeto

O Mistério do Riacho Dourado é o projeto fictício de um longa animado 3D, de idealização autoral. Deve-se levar em conta, no entanto, as limitações que existem nessa situação em relação à criação de uma grande produção. Portanto, para haver coerência e qualidade na execução, de forma que todos os requisitos necessários para o desenvolvimento de personagens sejam levados em consideração, deverá haver um recorte das funções que serão realizadas. Desta forma, a história não terá o aprofundamento de roteiro de grande duração, mas o necessário para a compreensão do arco dos personagens principais e momentos cruciais da história, de forma que seja possível definir as intenções e os tons da narrativa como um todo. Apesar de um filme possuir, normalmente, vários personagens secundários, este projeto irá focar no design daqueles que possuem maior relevância para a narrativa.

3.1 A história

Figura 92 - Primeira arte exploração visual de *O Mistério de Riacho Dourado*.



Fonte: Do autor, 2022.

O longa *O Mistério de Riacho Dourado* conta a história de Beto, um menino de 12 anos que vive com sua avó na cidadezinha de Santo Antônio do Riacho Dourado, que leva esse nome porque cresceu em torno de um riacho tão abundante em minérios preciosos que os moradores com mais idade dizem que, quando a luz do Sol tocava suas margens, era possível ver o reluzir das pepitas de ouro em meio às pedras.

Há muito anos, esses minérios são explorados pela família Corrêa, que, atualmente, é representada pelo ganancioso Euclides, personagem respeitado por todos os habitantes de Riacho Dourado devido seu poder e riqueza, e que, por razões misteriosas, nutre um desgosto amargurado por Beto.

Por causa da influência do homem, Beto não tem apoio de ninguém da região, além de sua avó, já que seus pais desapareceram por causa da maldição que recai sobre o lugar. Em toda noite de lua cheia uma fera ataca Riacho Dourado, o que, eventualmente resulta no desaparecimento de alguns de seus habitantes. É natural que nesses períodos, a população se tranque em casa, rezando para que não sejam os próximos, já que, além de ser uma região muito próspera, também é muito religiosa. Entretanto, Beto, em uma tentativa de provar seu valor para todos e revidar os ataques de Euclides, resolve confrontar a tal criatura.

Porém, o plano não sai como esperado e, em uma tentativa de fuga desesperada, Beto corre para a mata, sendo perseguido pela fera, onde é salvo por uma criatura que possui uma forma equina, com labaredas no lugar de seu crânio, uma Mula-Sem-Cabeça. Assustado, o menino se desequilibra e cai, bate com a cabeça em um tronco e acaba desmaiado, só acordando na manhã seguinte na presença de uma pequena menina com alguns traços animais.

Ao se apresentarem, Beto descobre que a garota, na verdade, também é uma criatura da floresta, que age como uma protetora da fauna e flora da região. A partir deste ponto, Beto tem uma amiga, a Caipora.

Caipora conta então que sua missão atual é encontrar e deter a criatura que vem desequilibrando a natureza - a mesma fera que assombra o vilarejo e que Beto, em sua tentativa frustrada, tentara enfrentar. A menina revela também que se trata de um Lobisomem e que, por mais que sua lança mágica consiga enfraquecê-lo, apenas um objeto de prata pura é capaz de detê-lo, porém, por causa da extração desenfreada de Euclides, Caipora não vê metais deste tipo na região há anos.

O menino, porém, lembra-se do único artefato que sua mãe deixou para ele antes de desaparecer, uma pequena lasca de prata, mas o objeto é pequeno demais para ser usado contra uma criatura tão grande e forte. A lança mágica de Caipora poderia enfraquecer a fera, mas, infelizmente, ela se encontrava na posse da bruxa Cuca.

Então começa a aventura dos dois amigos, onde irão recuperar a lança do covil de Cuca, enfrentar o Lobisomem e, no caminho, descobrir o grande mistério da maldição que aflige Riacho Dourado.

3.2 Inspirações

Conforme apresentado na introdução, a principal problemática que impulsiona este trabalho é a prevalência das referências culturais norte-americanas na vida dos brasileiros. Essa predominância cria uma carência de elementos que representem a riqueza da cultura brasileira no imaginário popular, tornando crucial a valorização e difusão dos aspectos culturais locais.

A história é autoral, desenvolvida pelo autor com base em suas experiências de infância, na fazenda de seu tio avô em Vieiras, Minas Gerais. Esse cenário foi escolhido ao observar que, no contexto rural, a população tende a ter uma maior propensão a acreditar em mitos e criaturas folclóricas. Isso se deve, em grande parte, aos fortes laços das comunidades rurais com a tradição e à preservação de histórias e lendas transmitidas de geração em geração. A proximidade com a natureza, a ligação à terra e as vivências para além do cotidiano da cidade contribuem para uma melhor valorização e aceitação das expressões folclóricas como parte intrínseca da identidade cultural destas comunidades.

3.2.1 Do Universo

O universo da animação foi inspirado em diferentes áreas do sudeste do estado de Minas Gerais.

A arquitetura do vilarejo de Riacho Dourado tem como inspiração o município de Tiradentes/MG, já os arredores e a colina da Figueira Mágica são inspirados no bairro de Santo Antônio do Glória, no município de Vieiras/MG.

Figura 93 - Tiradentes/MG por Rubenchase



Fonte: Rubenchase | Freepik, s/d.

Figura 94 - Tiradentes/MG por Rubenchase



Fonte: Rubenchase | Freepik, s/d.

Figura 95 - Vista aérea da cidade de Vieiras/MG por Everaldo Ribeiro.



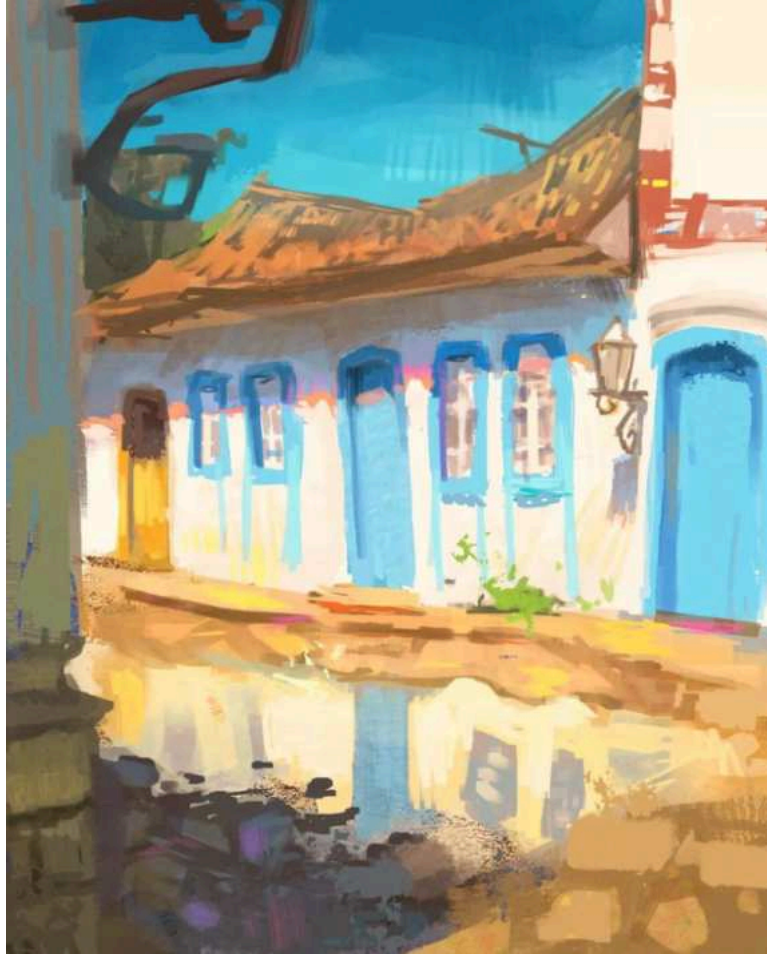
Fonte: Everaldo Ribeiro, s/d.

Figura 96 - Zona rural de Vieiras/MG.



Fonte: cidade-brasil.com.br, s/d.

Figura 97 - Exploração de arquitetura para o projeto *O Mistério do Riacho Dourado*, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Figura 98 - Exploração de arquitetura para o projeto *O Mistério do Riacho Dourado*, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

3.2.2 Dos personagens

Os personagens centrais da trama serão inspirados em lendas do folclore brasileiro, adaptados para o universo da narrativa.

Referindo-se às inspirações folclóricas, foi definido que serão trabalhados aspectos que partem de um conjunto de costumes, manifestações artísticas e lendas populares brasileiras. Portanto, uma das definições que mais se adequam a este cenário é a de Câmara Cascudo, na qual o folclore compreende “mitos, lendas, figuras indígenas de outrora e contemporâneas” (CÂMARA CASCUDO, 2012, p. 11) dentro da cultura popular.

Todos os países do Mundo, raças, grupos humanos, famílias, classes profissionais, possuem um patrimônio de tradições que se transmite oralmente e é defendido e conservado pelo costume. Esse patrimônio é milenar e contemporâneo. Cresce com os conhecimentos diários desde que se integrem nos hábitos grupais, domésticos ou nacionais. Esse patrimônio é o FOLCLORE. Folk, povo, nação, família, parentalha. Lore, instrução, conhecimento, sabedoria, na acepção da consciência individual do saber. Saber que sabe. Contemporaneidade, atualização imediatista do conhecimento. (CÂMARA CASCUDO, 1967, p. 09).

A) Caipora

A Caipora, do tupi “caá”, mato, e “pora”, habitante ou morador. Habitante do mato. É uma versão do Curupira com os pés virados para frente. É um ser que atua na proteção da fauna e flora das florestas.

Segundo Luís da Câmara Cascudo em sua obra ‘Dicionário do Folclore Brasileiro’, a Caipora é uma espécie de duende, considerada como a guardiã da floresta que amedronta os caçadores a fim de expulsá-los e proteger a fauna e flora. Além disso, o autor ainda afirma que existem lendas em outros países da América do Sul que se assemelham com a da Caipora, como Argentina, Chile, Paraguai e Uruguai, por exemplo. Portanto, é seguro afirmar que esta entidade possui diferentes formas e características de acordo com a região em questão, apresentando variações nas histórias.

Uma das suas representações mais populares no imaginário brasileiro é a da Patrícia Gaspar, em o Castelo Rá-Tim-Bum, com um visual fantasioso e extravagante, pele vermelha e coberta de plumas e peles de animais.

Figura 99 - Personagem Caipora na série televisiva *Castelo Rá-Tim-Bum*, da TV Cultura.



Fonte: TV Cultura, 1994.

B) Cuca

Talvez a lenda brasileira mais popular da atualidade, a Cuca, tem, supostamente, origem gaiega-portuguesa, sendo uma adaptação no Brasil da personagem 'Coca'. Ela é o papão do nosso país, ou seja, um personagem folclórico que, culturalmente, tem o papel de capturar crianças que não se comportam bem, assumindo o mesmo propósito educativo do Bicho-Papão: o medo. Pode-se observar isto na famosa canção de ninar: "Nana neném, que a Cuca vem pegar. Papai foi para a roça, mamãe volta já". (VENÂNCIO, 2014, p. 215). A versão mais popular da Cuca é a da adaptação televisiva, pela Rede Globo, da obra literária "Sítio do Pica Pau Amarelo", escrita por Monteiro Lobato.

Figura 100 - Personagem Cuca da série televisiva *Sítio do Picapau Amarelo*, baseada na obra de Monteiro Lobato, da Rede Globo.



Fonte: Rede Globo, 2004.

Figura 101 - A Cuca de Tarsila do Amaral (óleo sobre tela, 1924).



Fonte: Tarsila do Amaral, 1924.

C) Lobisomem

Embora o surgimento desta lenda remeta à Europa, mais precisamente à região da Grécia, o Lobisomem é uma criatura que também está presente no folclore brasileiro. Do grego “lykos”, lobo, e “anthopos”, homem, o licantropo ou lobisomem é uma criatura descrita como “metade homem e metade lobo”, onde um humano possui uma maldição na qual se transforma em um semelhante de lobo em noites de lua cheia.

Antigamente havia uma grande quantidade de culturas que contavam com suas lendas que combinam o homem e o animal em uma criatura só a fim de justificar e explicar alguns acontecimentos e crimes violentos da época.

Podemos encontrar referências a esta criatura em obras de filósofos antigos e até em histórias da mitologia grega, mas primeira a obra que mais se aproxima da formatação atual da lenda é *Satíricon*, um romance da literatura latina datado em meados do ano 60 d.C., no qual o autor Petrônio descreve, em uma de suas cenas, uma “história de lobisomem”.

A narrativa mais conhecida deste grande personagem consiste na crença de que, se em uma família com seis filhas mulheres, tiver uma sétima criança e esta for um homem, ele estará condenado a se tornar a fera nas noites de lua cheia.

É inegável que existem diversas origens diferentes para este personagem, mas a maioria das suas versões possui um ponto de convergência: a forma de combater o licantropo: com balas de prata.

Figura 102 - Cena do filme *O Garoto do Futuro*, dirigido por Rod Daniel.



Fonte: Universal Pictures, 1985.

Figura 103 - Personagem Wayne do longa animado *Hotel Transilvânia*.



Fonte: Sony Pictures Animation, 2012.

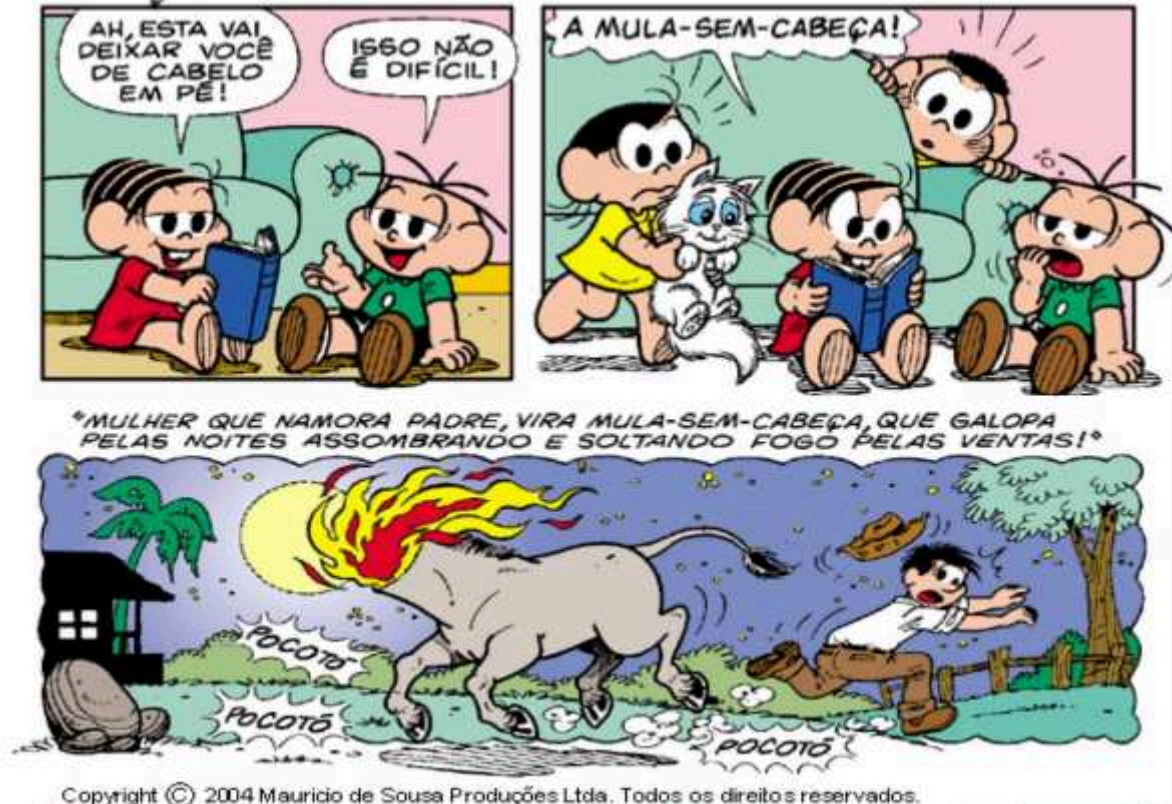
D) Mula sem Cabeça

A lenda da Mula sem Cabeça gira em torno de mulheres amaldiçoadas como punição por se deitarem com padres e sacerdotes da igreja. A moral se limita somente às mulheres, como uma forma de reforçar os padrões morais para intimidar as mesmas para não manterem relações sexuais antes do casamento. De acordo com Luís da Câmara Cascudo, está subentendido que, devido às posições sacras dos padres, os mesmos que quebravam seus votos seriam punidos apenas após a morte. Partindo disso, reza a lenda que a mulher amaldiçoada torna-se uma mula com labaredas no lugar da cabeça na passagem de quinta-feira para sexta-feira, atacando pessoas que cruzam seu caminho na madrugada e só podendo retornar a sua forma humana quando o freio seja retirado de sua “boca” ou quando seja atingida por um objeto pontiagudo.

Existem várias versões desta mesma história, o que reforça a concepção de que os instrumentos presentes nos contos folclóricos são diretamente influenciados por seus ambientes, ou seja, dependendo do cenário no qual estão inseridos, são sensíveis a alterações de acordo com determinados cenários. Sendo assim, mesmo

fazendo parte da cultura nacional, essas lendas populares podem sofrer alterações locais que buscam melhor adaptá-las à realidade da região.

Figura 104 - Quadros da história “Lendas do Folclore” de Maurício de Souza.



Fonte: Maurício de Sousa Produções, 2004.

4. Criando os personagens

A partir das motivações, ferramentas e inspirações já apresentadas, foi realizada a criação de personagens do longa. O meio de produção escolhido foi arte digital e o método utilizado neste processo foi baseado no livro *Creating Stylized Characters*, com certas adaptações e experimentações para conferir uma melhor fluidez no desenvolvimento, que foi dividido em quatro etapas, sendo elas: Exploração, refinamento, cor e model sheet.

Lembrando que, referente a criação dos personagens mitológicos presentes na narrativa, foi levado em consideração o fato de que cada um destes mitos se apresenta com características distintas de acordo com a regionalidade, o que os tornam ainda mais complexos por se referirem a saberes populares, onde a comunicação oral gerou a criação de diferentes interpretações sobre os mesmos personagens. Sendo assim, conclui-se que, conforme uma história é contada ela se adapta a diferentes realidades, tanto geográficas quanto sociais.

4.1 Beto

Beto é o protagonista da narrativa. Possui 12 anos e, durante a história, tenta encontrar seu lugar no mundo e aprende uma lição sobre aceitar que não tem controle sobre a opinião dos outros, mas pode sempre escolher fazer o que considera certo. Por seu arco ser sobre superação de inseguranças que são fáceis de serem observadas em várias pessoas do cotidiano, ele se enquadra no arquétipo do homem comum.

Apesar de amar o vilarejo onde mora, o menino sofre com a perseguição de Euclides, o homem mais poderoso do vilarejo, que, por motivos desconhecidos por Beto, nutre ódio pela criança e, por sua influência ser grande, acaba contagiando as pessoas com este sentimento. Isso o deixa o menino desamparado já que vive somente com sua idosa avó, já que seus pais desapareceram por conta da maldição de Riacho Dourado e a única lembrança que tem deles é um pedaço de prata que sua mãe deixou para ele, o qual guarda como se fosse a maior riqueza do mundo.

Os esboços de Beto foram diferentes dos demais, por se tratar do início da concepção visual do projeto, quando ainda não existia um estilo gráfico definido.

Portanto, além da idealização do personagem, era necessário que um visual fosse adotado.

Figura 105 - Esboços iniciais do personagem Beto, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Figura 106 - Primeira versão do personagem Beto, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

A primeira versão do personagem foi descartada pois sua qualidade técnica estava abaixo do esperado. Além disso, apesar de ter apresentado elementos que agregavam na narrativa, como o cabelo bagunçado, roupa suja e estilingue em mãos, por exemplo, todos eles ainda estavam muito desconectados do restante do design. Por isso, a exploração de opções foi continuada.

Figura 107 - Mais esboços do personagem Beto, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Figura 108 - Segunda versão do personagem Beto, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Apesar desta segunda versão ser mais interessante, contar com braços finos que podem transmitir a fragilidade emocional do personagem no início da história e manter os elementos positivos da primeira versão, esta foi descartada devido seu estilo de design, já que não era um estilo no qual me sentia confortável de explorar.

Figura 109 - Terceira versão do personagem Beto, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Em sua terceira versão, o protagonista já parecia mais adequado para a narrativa e o estilo de design estava próximo do inicialmente pretendido. A opinião de terceiros foi consultada e um comentário persistiu: a aparência não parecia com a de um brasileiro. Para resolver essa problemática, foi seguido o conselho que Peter Docter dá em uma lição do curso Pixar in a Box, da plataforma Khan Academy: “(...) put something into it that talks about your own life,(...)”(DOCTER, 2017). Por isso, o design final de Beto é inspirado em mim, na época na qual frequentava os lugares que inspiraram o universo de *O Mistério do Riacho Dourado*.

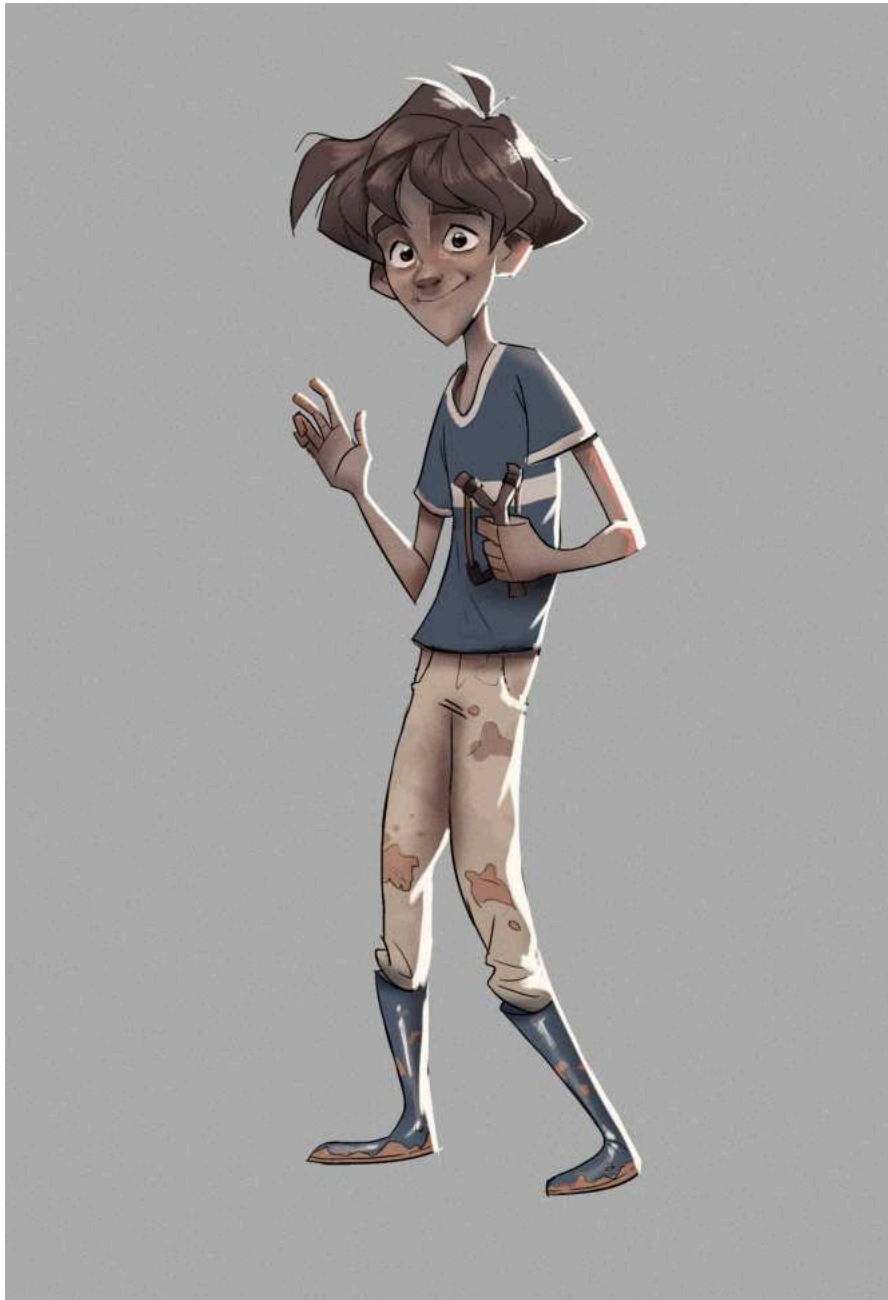
Figura 110 - Autor, Bernardo, com suas bisavós Adelaide e 'Dona Popota' na fazenda de sua família em Vieiras/MG, na primeira metade dos anos 2000.



Fonte: Acervo pessoal, s/d.

Ao idealizar o personagem do Beto, o imaginei como alguém que enfrenta uma série de desafios e questões com as quais já me deparei no passado, e algumas das quais ainda enfrento no presente. Essa conexão entre as experiências vividas por mim e as dificuldades enfrentadas por ele levou-me a pensar na possibilidade de sua aparência também refletir características (tanto físicas quanto emocionais) que encontro em mim mesmo. Através dessa identificação, é possível estabelecer um vínculo significativo entre minha própria jornada pessoal e a trajetória do Beto. Sendo assim, nada mais justo que sua aparência também traga referências da minha pessoa.

Figura 111 - Design final do personagem Beto, pelo autor.



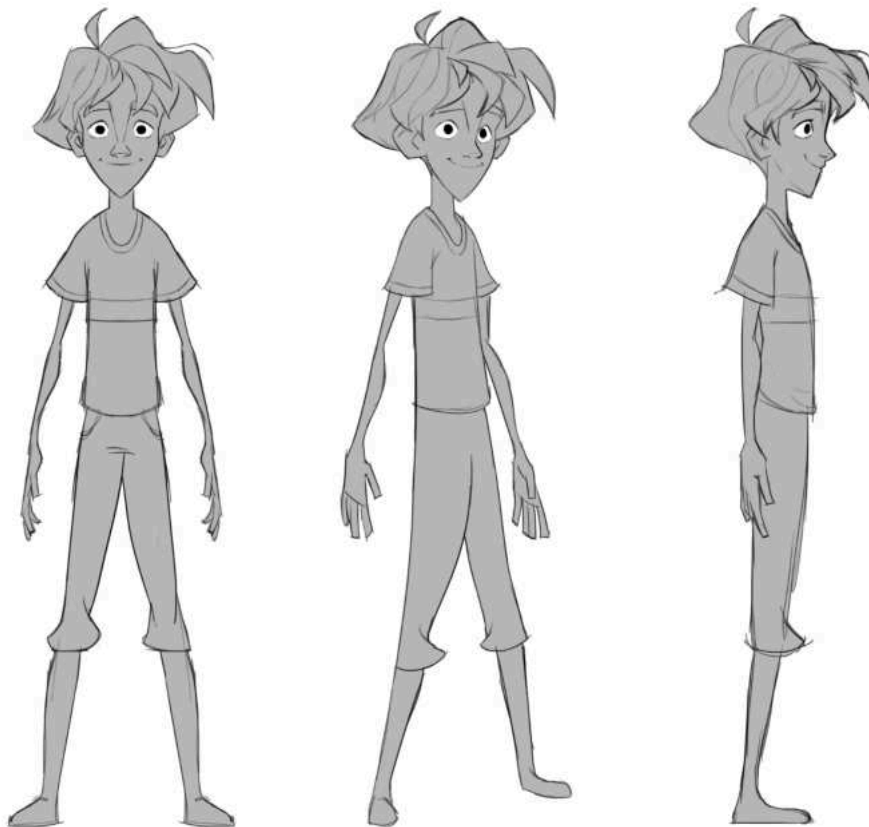
Fonte: Do autor, 2023.

O design final, como apresentado acima, foi escolhido pois, além de estar dentro de um estilo que considero interessante para um longa animado, vários elementos nele agregam à narrativa. Seu formato alongado verticalmente e seu gestual contido transmitem certa insegurança, enquanto suas características “adolescentes” como orelhas e crânio proporcionalmente grandes, pernas longas em relação ao resto do corpo e cabelo bagunçado nos remete às inseguranças desta fase da vida, como anteriormente citado no capítulo 2.1.5.

As manchas de barro em suas galochas e roupas contam um pouco sobre o lugar onde vive, o ambiente rural do vilarejo de Riacho Dourado, e o estilingue “escondido” na silhueta reflete a determinação que é contida pela insegurança do personagem.

Na questão da coloração, foi usada uma paleta complementar, com tons de marrom, que, no círculo cromático, pode ser considerada um laranja com pouca saturação, e azul para a camisa e a galocha - que podem transmitir a melancolia que o personagem sente devido suas inseguranças e, ao mesmo tempo, prefigurar a jornada que o transformará, o deixando mais sereno e harmônico.

Figura 112 - Turnaround do personagem Beto do projeto *O Mistério do Riacho Dourado*, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Figura 113 - Expression sheet do personagem Beto do projeto *O Mistério do Riacho Dourado*, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Figura 114 - Pose sheet do personagem Beto do projeto *O Mistério do Riacho Dourado*, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

4.2 Caipora

A Caipora é a maior companheira de Beto em sua jornada. Sua confiança e determinação, escondidos em seu jeito brincalhão e postura atrevida, ajudam o protagonista em seu arco. Como na lenda, seu papel na história é de protetora da natureza e, por isso, combate qualquer um que ameace o equilíbrio da mesma. Por isso, se enquadra nos arquétipos do herói ou guerreiro e protetor.

Figura 115 - Esboços iniciais da personagem Caipora, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Mesmo nos primeiros esboços já existia uma intenção de mesclar a personagem a elementos da natureza, pois, apesar de se parecer com uma figura humana, a Caipora é um ser da floresta. Além disso, era importante demonstrar uma postura de determinação e coragem, mas com um certo tom de infantilidade.

Figura 116 - Primeira versão da personagem Caipora, pelo autor.



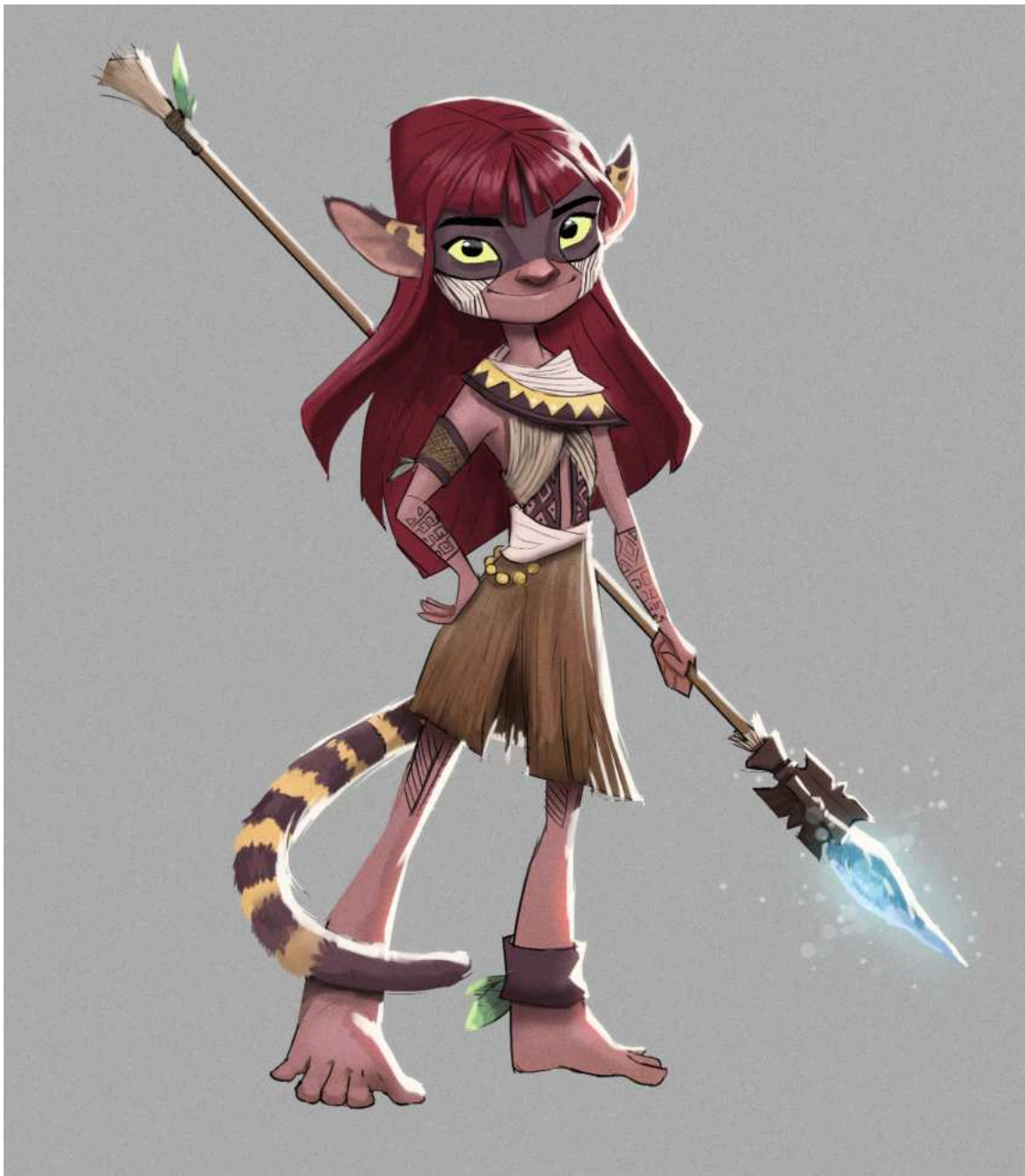
Fonte: Do autor, 2023.

Apesar desta primeira versão me agradar esteticamente, acredito que carecia de elementos narrativos fundamentais à personagem. Primeiramente, sua forma estava muito arredondada, fortalecendo muito seu lado de cuidadora, porém não da forma que eu queria, pois, por se uma personagem de pouca estatura, a falta de sinuosidade transmitia certa inofensividade, que é um adjetivo totalmente contrário ao que a personagem representa, não só na história, mas também no imaginário popular. Além disso, sua lança - elemento importante na história, não tinha um design impactante e diferenciado o suficiente para condizer com sua função na narrativa.

Alguns pontos positivos, porém, foram a aproximação à uma vestimenta e

aparência indígena, fazendo um paralelo coerente com sua relação com a natureza e a origem de seu nome. Além disso, a adição de parte animais mescladas à sua forma humana me agradou bastante já que, nesta versão, apesar de parecer uma pessoa, a Caipora é uma entidade da floresta.

Figura 117 - Design final da personagem Caipora, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

No design final da personagem, os elementos positivos da versão anterior foram, não só mantidos, mas como potencializados. Além da orelha com aparência

cervídea, fazendo referência ao viado-mateiro, presente no território de Minas Gerais, foi adicionado uma cauda listrada, presente em vários animais que compõem a fauna mineira, como o quati, o sagui e a jaguatirica. Foram adicionadas também algumas folhas, reforçando que o compromisso da Caipora não é só com a fauna, mas com a flora também.

Figura 118 - Fotos de animais silvestres da região de Minas Gerais, usados como referência para os elementos animais no design da Caipora. Respectivamente: Sagui, Jaguatirica, Viado-Mateiro e Quati.



Fontes: Foto de <https://cvquete.com.br> / Foto de <https://procarnivoros.org.br> / Foto de <https://www.flickr.com> / Foto de <https://www.ji.com.br>

As formas arredondadas também foram reduzidas para evitar essa impressão de protetora inofensiva. Pelo contrário, houve a adição de formas mais sinuosas e triangulares, traduzindo sua agilidade e perigo, que são postas em prova por seu carisma juvenil e as curvas ainda restantes, visto que a personagem só apresenta ameaça para aqueles que a desafiam, sendo, ao mesmo tempo, amigável com quem respeita a natureza.

Sua vestimenta é baseada nas vestes indígenas brasileiras, com saio, pinturas corporais e adereços feitos de cordas no tronco, braços e pernas.

Figura 119 - Moodboard utilizado na criação da indumentária da Caipora.



Fonte: Do autor, 2023.

Outro elemento melhor desenvolvido na versão final foi a lança utilizada pela personagem. Por ser um item tão importante na história, ela precisava ter relevância em seu design. A primeira mudança foi seu tamanho, vantajoso até mesmo para destacar a baixa estatura da Caipora. Para manter a coerência com o design geral, elementos da estética indígena foram incorporados no visual da arma também, mas por seus atributos místicos, senti a necessidade de adicionar algo que remetesse ao visual fantástico. Por isso, a ponta da lança é um minério - referência à abundância mineral de Minas Gerais - que emite luz própria, além de algumas partículas que remetem à magia.

As cores escolhidas fazem parte de uma harmonia análoga, transitando do vermelho ao amarelo, mas com pequenas outras escolhas para gerar interesse como as folhas esverdeadas, que geram um contraste complementar com as cores harmônicas e o minério da lança azul, pois, após experimentações, foi o que melhor compôs com o tom de pele rosado da personagem. Além disso, essa paleta foi definida a fim de ressaltar a personalidade intensa, poderosa e, às vezes, perigosa da Caipora.

Figura 120 - Pose sheet da personagem Caipora do projeto *O Mistério do Riacho Dourado*, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Figura 121 - Expression sheet da personagem Caipora do projeto *O Mistério do Riacho Dourado*, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

4.3 Cuca

Como dito anteriormente, a origem mais provável do mito da Cuca é galega, importada pelos portugueses derivada da lenda de Coca, que já era usada como esse “bicho-papão” no país europeu. Histórias de surgimento de contos e lendas, apesar de raramente serem precisas e exatas, apresentam uma bagagem antropológica fascinante e, por isso, foi decidido que a personagem carregaria esses elementos na história.

Cuca, no universo de *O Mistério do Riacho Dourado* é uma feiticeira rabugenta que odeia crianças e mais ainda o fato de ser popularmente relacionada a alguém que as sequestra, já que não vê motivos para se relacionar com seres que considera irritantes. Ela fazia parte de grupos romani, popularmente conhecidos como ciganos, e possuía um amuleto místico que lhe dava habilidades mágicas metamórficas, ou seja, a capacidade de alterar sua forma física.

Grupos romani são conhecidos popularmente por seu caráter migratório, por isso, quando começou a ser relacionada ao sequestro de crianças enquanto vivia em Portugal, indignada, Cuca decidiu se disfarçar e embarcar em um dos barcos que vieram ao Brasil. Porém sua tentativa foi em vão já que sua fama a acompanhou e, por isso, abraçou seu lado misantropo e se isolou em um manguezal remoto onde, para ser melhor aceita, tomou uma forma semelhante a dos habitantes locais, os jacarés-do-papo-amarelo, que, após alguns meses, começaram a respeitá-la e até mesmo obedecê-la, agindo como animais de estimação, ou lacaios.

Ao saber que uma humana disfarçada vinda de Portugal estava comandando jacarés e alterando a hierarquia da natureza, Caipora foi confrontar a feiticeira e, em um embate entre as duas, o amuleto mágico da feiticeira acabou sendo destruído acidentalmente, mantendo Cuca presa em sua forma reptiliana permanentemente, que, em um ato de vingança, roubou a lança mágica de Caipora e a mantém guardada na caravana em que vive no meio do manguezal. Por isso, a personagem mantém uma inimizade intensa com a protetora das matas.

Apesar destes acontecimentos não terem ocorrido no recorte temporal no qual ocorre a narrativa de *O Mistério do Riacho Dourado*, é importante para entender a personagem, sua personalidade e influências na forma de agir, se portar e até mesmo se vestir. Devido a seus traços místicos e passado misterioso, a Cuca

se encaixa no arquétipo de mago, mas com alguns traços de governante, pelo excessivo esforço de preservar sua privacidade territorial.

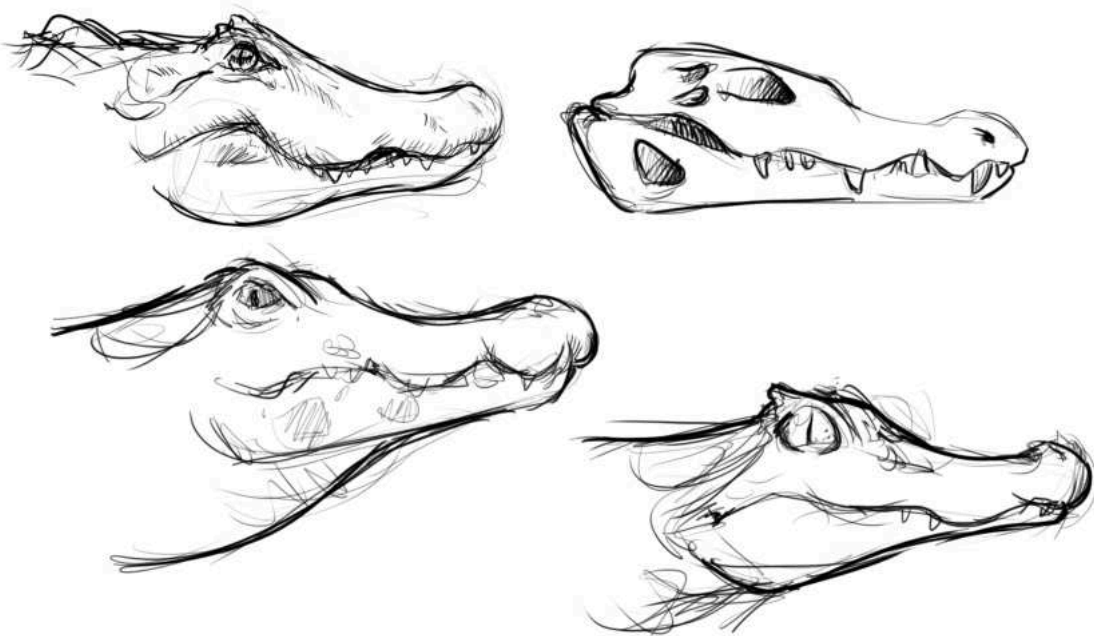
Primeiramente, por ter uma anatomia híbrida entre uma humana e um jacaré-do-papo-amarelo, era importante que houvesse a compreensão da anatomia do réptil. Por isso, foram feitos estudos de fotos dessa espécie.

Figura 122 - Foto de um Jacaré-do-papo-amarelo.



Fonte: Parque das Aves de Foz do Iguaçu, 2023.

Figura 123 - Estudo de anatomia de crânio de jacarés, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Após melhor compreensão da anatomia desses animais, foram feitos alguns estudos de silhueta. Por se tratar de um ser antropomorfizado, o ideal aqui seria visualizar melhor como as massas seriam distribuídas para que ficassem

equilibradas e as proporções se mantivessem interessantes, mas também coerentes com a personalidade da personagem.

Figura 124 - Silhuetas da transformação da personagem Cuca, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Dentre as opções, a silhueta número 5 foi considerada como a mais interessante. A partir dela, foram feitas explorações para encontrar o design de personagem ideal. Cada traço de personalidade foi trabalhado e potencializado entre cada versão e, a partir disso, chegamos a opções com maior destaque em sua falta de vaidade após sua reclusão, em outra um aspecto mais místico, em um terceiro seu lado mais “avó”, etc. Após algumas reflexões e escutar considerações alheias, foi priorizada uma aparência vilanesca.

Figura 125 - Opções da personagem Cuca, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Figura 126 - Versão anterior da personagem Cuca, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

A versão apresentada acima era dada como final da Cuca mas, ao participar de um workshop da character designer Jackie Droujko, foi me aconselhado a ousar mais em suas proporções, conforme podemos observar na figura abaixo.

Figura 127 - Feedback da artista Jackie Droujko em seu workshop de design de personagens.



Fonte: Autor e Jackie Droujko, 2023.

Segundo a artista, apesar do design já estar bem encaminhado, parecia que existia certo medo no exagero, característica essencial em um design de personagem interessante. Além disso, ela comentou sobre a indumentária da Cuca, que poderia ser mais marcante, comentário que ouvi também de outros amigos artistas. Percebi, então, que o personagem carecia de elementos para a narrativa, e fiz alguns ajustes para que isto fosse corrigido.

Figura 128 - Design final da personagem Cuca, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

O design final da Cuca teve suas proporções exageradas e características ainda mais detalhadas e destacadas. Uma insegurança durante seu desenvolvimento foi sobre como fazer com que seu focinho de jacaré ficasse projetado para frente enquanto continuava equilibrado com a anatomia humana de seu corpo. Isso foi solucionado com os exageros nas proporções de seu cabelo e sua cauda. Além disso, a pele naturalmente enrugada de jacaré contribuiu para a impressão de uma idade avançada.

Nota-se que triângulos foram muito usados para a base desse design: a forma básica da personagem é um triângulo, seu rosto é triangular, assim como seus dentes, cauda e pés. As articulações e sinuosidades são pontiagudas na maioria das vezes. Em seu dorso, até a ponta de sua cauda, existe o revestimento córneo comum em jacarés, formando uma espécie de serrilhado pontiagudo e, mais uma vez, a forma triangular se repete na estampa de seu avental. Essa geometria, comumente, transmite perigo, mas suas proporções, gestual e expressões, que conferem um ar cômico para a personagem, que apesar de perigosa, não é a maldade em pessoa, ou jacaré.

Como a estampa de sua roupa foi citada, é interessante notar como a indumentária conta um pouco de sua história. Seu vestido com avental é inspirado no traje de lavradeira, roupa importante no folclore português, mas, em vez dos tradicionais bordados, foram substituídos por elementos estereotípicos da vestimenta romani, como moedas nas roupas, correntes e estampas celestes.

Já sua bengala é feita de um galho que ainda possui folhas, representando a moradia atual da feiticeira, a natureza brasileira do manguezal.

Sua paleta de cor, formada por roxo, verde e laranja, formam uma harmonia triádica, deixando a personagem colorida e harmônica, além de a relacionar com a misticidade e natureza, respectivamente

4.4 Euclides

Apesar de a Cuca ser perigosa e rabugenta, Euclides é o grande antagonista da história. Trata-se de um homem ganancioso, controlador e orgulhoso. Sua família controla a mineração de Riacho Dourado há três gerações e, por ser o único homem entre suas seis irmãs, se tornou o patriarca que deve dar continuação ao legado. É o homem mais rico e poderoso do vilarejo, o que faz com que se sinta dono do lugar. Por isso, seu arquétipo é claramente o de Governante.

Euclides já teve interesse romântico na mãe de Beto, que o rejeitava por sua falta de caráter, mas o homem não aceitava “não” como resposta. Por isso, até hoje, anos após o sumiço da mulher que desejava, Euclides desconta sua amargura no menino, fazendo de tudo para com que Beto se sinta rejeitado e deslocado no vilarejo.

Apesar do protagonista enxergar o lado ruim de Euclides, o restante da população local o vê como sinal de prosperidade e liderança, confiando e seguindo seus julgamentos e opiniões - o que torna o ambiente muito hostil para Beto, que é tratado como alguém invisível e desacreditado - e contando com o poder do homem para proteger as pessoas da maldição que assola Riacho Dourado, já que o padre enviado anos atrás para findá-la também desapareceu sem deixar vestígios.

Ao começar a planejar seu design, dois personagens de longas animados vieram a mente por possuírem personalidades e funções na narrativa muito semelhantes - John Ratcliffe do longa *Pocahontas*(1995) e Alameda Slim do longa *Nem Que A Vaca Tussa*(2004), ambos filmes produzidos pelos estúdios da Walt Disney.

Figura 129 - John Ratcliffe(esquerda) e Alameda Slim(direita)



Fonte: Pocahontas(2005) e Nem Que a Vaca Tussa(2004), ambos de Walt Disney Animation Studios.

Notei que ambos os personagens são altos e corpulentos, o que ajuda a transmitir uma ideia de ameaça, porém, apesar de parecerem fortes, não existe uma definição muscular ou um indício de prática de exercícios físicos pois geralmente é alguém que se nutre do trabalho de terceiros. Por isso, comecei a explorar esboços que remetessem a esta figura fisicamente forte e ameaçadora.

Além disso, sua figura mais robusta também remete a saúde e riqueza oriundos da fartura financeira do antagonista, que se beneficia da extração de minérios da região.

Figura 130 - Primeiras versões do personagem Euclides, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Ao progredir com as explorações, percebi que não queria que Euclides tivesse uma característica que ambos os personagens utilizados como referência têm: o lado “fanfarrão” e cômico. Apesar de ser um homem respeitado e adorado pela população de Riacho Dourado, ele tem um tom sério, quase político, que deveria ser transmitido no design final.

Figura 131 - Design final do personagem Euclides, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Como proposto, o design final de Euclides foi de um homem corpulento, com gestual confiante, punhos grandes e aparência farta. É importante que fosse um homem de pele branca pelo caráter histórico da exploração das zonas rurais no Brasil. Além disso, sua vestimenta é inspirada nos grandes latifundiários e senhores de terra do século XIX, e, como referência, foram usados personagens com o mesmo perfil social em novelas brasileiras de época, como pode-se observar na figura abaixo.

Figura 132 - À esquerda, Osmar Prado como Barão de Araruna e Reginaldo Faria como Dr. Fontes na novela *Sinhá Moça*(2006); Ao centro e direita, respectivamente, Roberto Bonfim como Coronel Ambrósio e Alexandre Nero como Tônico na novela *Nos Tempos do Imperador*(2022)



Fonte: Rede Globo, 2006 e 2022.

Adereços de ouro também são itens importantes para o diálogo entre a narrativa e o visual do personagem visto que controla a mineração local, logo, tem fácil acesso a minérios preciosos. Para contrastar com a cor quente e brilhante destes artefatos, ele usa vestes quase negras, que são, na verdade, um azul bem escurecido e dessaturado, que resulta em um contraste complementar com o alaranjado de suas jóias. Além disso, cores escuras remetem ao oculto e misterioso, o que é coerente visto que, ao decorrer da narrativa, descobrimos que Euclides esconde muitos segredos.

4.5 Lobisomem

Lobisomem é uma lenda comum em várias partes do mundo e, como mencionado anteriormente, também existe a versão brasileira dessa história, onde em uma família com sete mulheres, se o sétimo filho for homem, ele será um lobisomem. Essa mesma lógica foi usada no universo de Riacho Dourado, o que já expõe duas reviravoltas na história: que Euclides, o sétimo filho após seis mulheres, é um lobisomem e também que a lança mágica de Caipora é capaz de incapacitar a fera temporariamente, mas não detê-la. Como o homem controla totalmente os minérios da região, ele faz questão de que nenhuma prata seja encontrada por ali, pois sabe que é a única coisa que pode pará-lo. Porém, o que ele não sabia era sobre o pedaço de prata que Beto tinha ganho de sua mãe, responsável por sua derrota no final da história.

Visto que o lobisomem é a fera totalmente instintiva e animalesca que não fala e nem age com racionalidade, não foi possível definir um arquétipo para o personagem pois estes estão relacionados ao comportamento humano, mas também, por ser uma figura de comportamento muito simples, não foi difícil definir a direção de seu design, mesmo sem a reflexão que os arquétipos trazem.

Já está claro que existe a lenda de um homem que vira uma fera com traços de lobo nas noites de lua cheia. Na cultura popular ocidental, existem muitas representações dessa criatura, mas, como estamos tratando de uma história brasileira, é importante que a referência seja a fauna local. Por isso, a referência usada para a criação do lobisomem, neste universo, foi o Lobo-Guará, o maior canídeo brasileiro que é muito característico do maior bioma de Minas Gerais, o Cerrado, mas que também pode ser encontrado em áreas de transição aos outros biomas do estado, como a Mata Atlântica e a Caatinga.

Figura 133 - Foto de Lobo-Guará, inspiração utilizada para o design final do personagem do Lobisomem.



Fonte: Adriano Gambarini, 2020.

Figura 134 - Primeiros esboços do personagem Lobisomem, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

O maior desafio dos primeiros esboços foi entender um pouco sobre a anatomia canina. Para isto, foi utilizado o curso *How to Draw Wolves, Coyotes & Foxes* de Aaron Blaise.

Figura 135 - Frame da aula Wolf Skeleton and Muscles do curso *How to Draw Wolves, Coyotes and Foxes*, por Aaron Blaise.



Fonte: Aaron Blaise, s/d.

Outra dificuldade era desconectar o design da visão já conhecida dos lobisomens em filmes e séries, comumente inspirados nos lobos do hemisfério norte, principalmente o *Canis lupus*, também chamado de lobo cinzento.

Durante a pesquisa por referências, foi descoberto um fato científico muito interessante. No ano de 2015, em Minas Gerais, foi registrada a primeira imagem de um Lobo-Guará melânico, ou seja, com uma mutação genética que deixa sua pelagem bem mais escura.

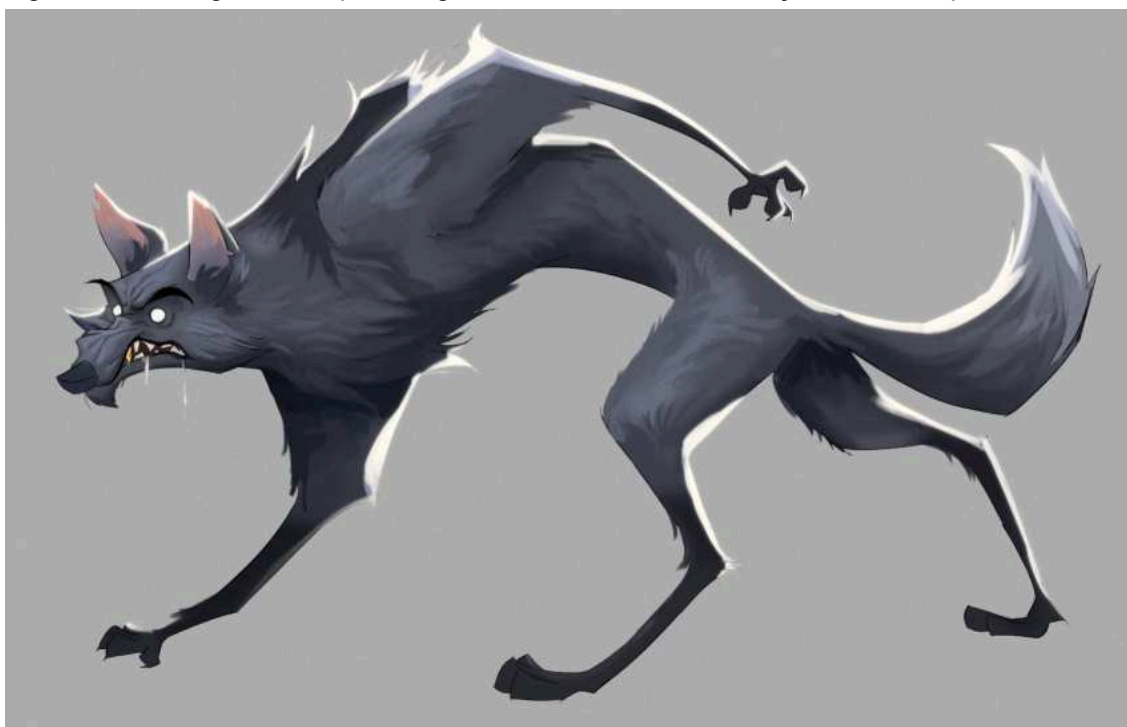
Figura 136 - Primeiros registros de um Lobo-Guará melânico no mundo, realizados em Minas Gerais.



Fonte: IEF-MG / Instituto Biotrópicos

As imagens capturadas por uma armadilha fotográfica utilizada pelo Instituto Biotrópicos no norte de Minas para monitorar os animais da região serviram como inspiração para a exploração da criatura com um tom ameaçador, e não somente com a exuberância comum do Lobo-Guará.

Figura 137 - Design final do personagem Lobisomem, com coloração melânica, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023

Para remeter ao tradicional Lobo-Guará brasileiro, foi referenciada morfologia característica da espécie: pernas longas, orelhas grandes e crina erétil, e tonalidades mais escuras nos membros e costas. Além de um dente de ouro e uma pelagem semelhante às costeletas de Euclides abaixo das orelhas, para remeter à forma humana do personagem.

Apesar desta opção de cor me agradar muito pelo visual e por todo o conceito que está por trás dela, outras pessoas não conseguiam identificar a inspiração em um Lobo-Guará sem sua cor tradicional, o que é um comentário coerente, visto que Guará significa vermelho em tupi-guarani, de tão marcante que é essa característica.

Por esse motivo, foi decidido então que a coloração do lobisomem seria um meio termo entre a de uma espécime normal de Lobo-Guará e da melânica apresentada anteriormente.

Figura 138 - Design final do personagem Lobisomem, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

A decisão de manter o Lobisomem nessa paleta, em vez dos tons saturados mais recorrentes na espécie, foi fortalecida pois, segundo o biólogo Guilherme Ferreira, os moradores da região de Chapada Gaúcha (MG), onde foram feitos os primeiros registros do Lobo-Guará melânico, relataram que o mesmo animal, ou uma espécime semelhante, já havia sido vista há muitos anos, mas ninguém nunca teria conseguido capturar sua imagem - semelhante ao que ocorre no vilarejo de Riacho Dourado, onde todos sabem da existência do Lobisomem mas poucos que o avistaram sobreviveram para contar a história.

Para reforçar esta periculosidade, as formas de seu corpo são bem sinuosas, tendo quinas em quase toda marcação óssea ou muscular. A anatomia de seus membros inferiores é mais canina, porém, em seus membros superiores, os ombros são mais humanos, permitindo maior mobilidade dos braços.

4.6 Mula-Sem-Cabeça

Na narrativa, a Mula-Sem-Cabeça é um ser misterioso que possui o corpo de uma mula com labaredas de fogo no lugar de sua cabeça, crina e cauda. Na

narrativa, este ser mágico aparece sempre que Beto está em apuros, dando a entender que possui um desejo de proteger o menino, a ponto de correr perigos e cometer sacrifícios para garantir a segurança do garoto, mesmo que ele não saiba exatamente o motivo disso. Sem a ajuda da Mula, Beto não sairia ileso do seu primeiro encontro com o lobisomem e nem, posteriormente, derrotaria a fera. A partir disso, considerando seu comportamento semelhante ao de humanos, podemos encaixar esta personagem dentro do arquétipo de protetora.

A lenda da Mula-Sem-Cabeça, como já dito no capítulo 3.2.2, é sobre uma maldição que afeta mulheres que se deitaram com padres ou sacerdotes da igreja, artifício mantido na história de *O Mistério de Riacho Dourado*.

Treze anos antes do recorte temporal que acontece a narrativa, um jovem e bem intencionado padre foi enviado a Riacho Dourado com o objetivo de dar um fim à maldição que assolava o vilarejo. Ao chegar lá, se apaixonou por uma habitante local e foi correspondido. A mulher, chamada Eva, começou a auxiliar o padre na investigação do que poderia ser o motivo dos desaparecimentos recorrentes e, juntos, descobriram se tratar de um lobisomem. Com a proximidade entre os dois, o romance foi inevitável, e isso resultou na maldição que recaiu sobre a jovem moça: toda noite ela se transformava em uma Mula-Sem-Cabeça e, a cada dia, sua transformação persistia por mais tempo, até que, em um momento, ela não seria mais humana - mas apesar de sua forma animal, sua mente e consciência funcionam da mesma forma. Contudo, este não era seu único problema.

Euclides tinha uma paixão obsessiva e nada saudável por Eva e, ao descobrir seu caso com o padre, tomado pelo ódio e ciúme, matou o sacerdote a sangue frio e, então, foi atrás da mulher para fazer o mesmo. Ela, percebendo o perigo, fugiu para a mata, onde foi perseguida pelo ganancioso e controlador Euclides. Depois disso, barulhos de tiro foram escutados vindos da região e Eva nunca mais foi vista.

Nove meses depois, um cesto foi deixado à porta da casa da mãe da jovem e, dentro dele, a senhora encontrou um pedaço de prata embrulhado em um pedaço de tecido e um menino recém-nascido, a qual deu o nome de Roberto - mas que todos chamariam de Beto.

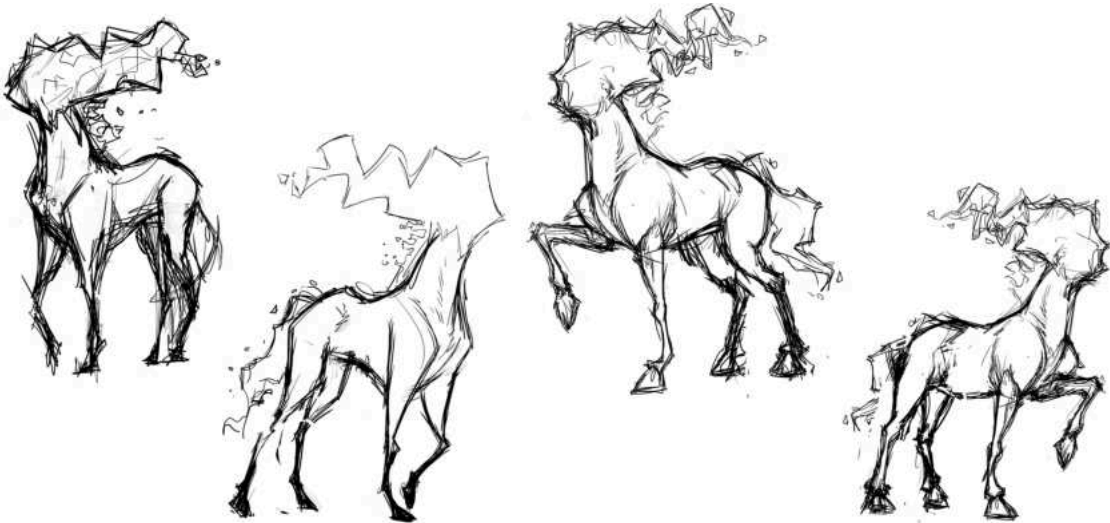
Assim como o processo de desenvolvimento do Lobisomem, para desenvolver o design da Mula-Sem-Cabeça, estudei a anatomia dos equinos através do curso *How to Draw Horses* de Aaron Blaise.

Figura 139 - Imagem do curso *How to Draw Horses* de Aaron Blaise.



Fonte: Aaron Blaise, s/d.

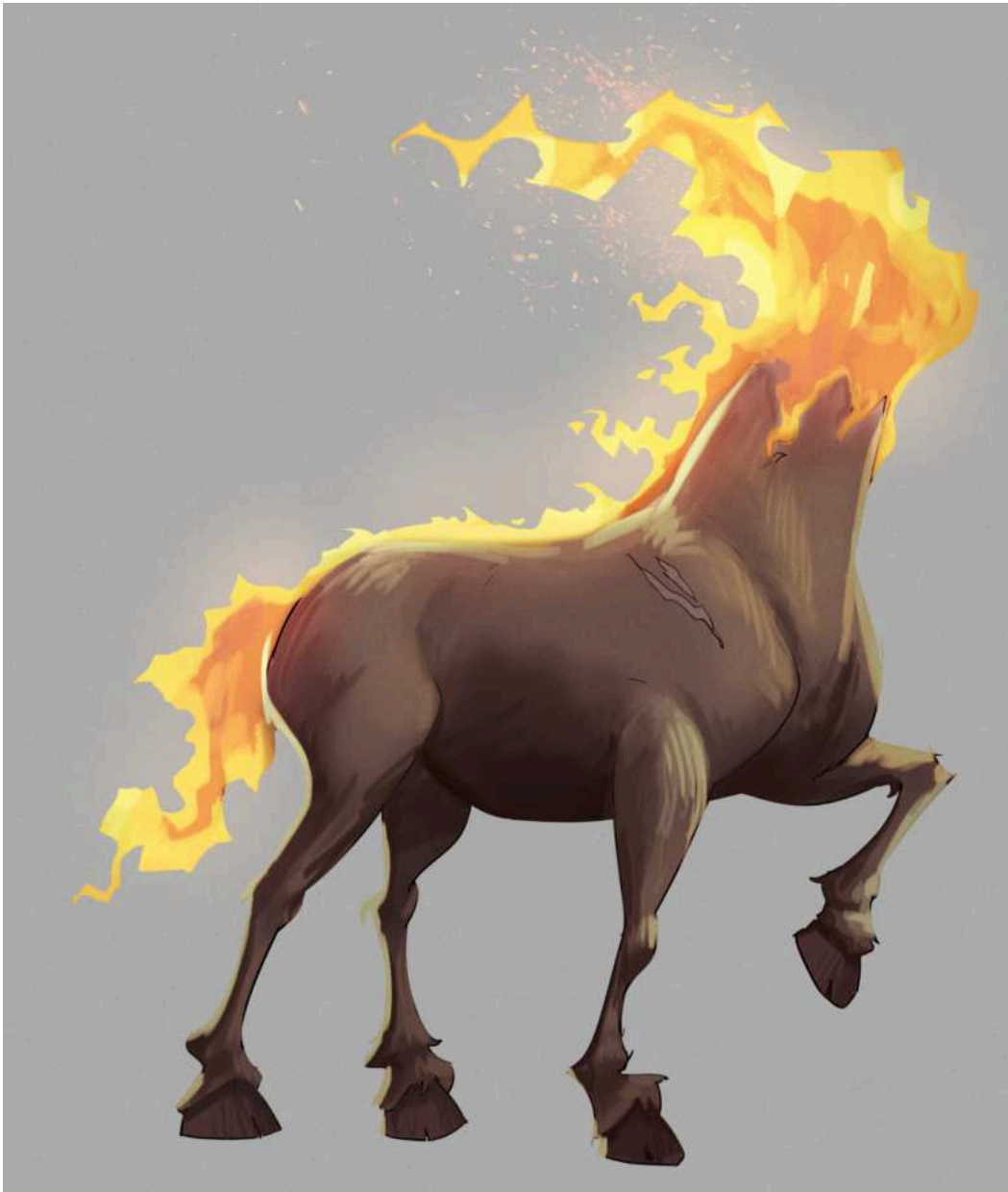
Figura 140 - Esboços e estudos de anatomia da Mula-Sem-Cabeça, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

De todos os processos, o da Mula-Sem-Cabeça foi o que pareceu melhor encaminhado. Após os primeiros esboços, o direcionamento já era satisfatório, o que fez com que os processos de refinamento e finalização já fossem iniciados.

Figura 141 - Design final da personagem Mula-Sem-Cabeça, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

A versão final da personagem foi ajustada para que suas proporções se parecessem mais com as de uma mula em vez com as de um cavalo. Além disso, o ritmo anatômico das linhas foi acentuado e estilizado para maior personalidade no desenho. O fogo e as cores quentes remetem a fervor e paixão, referenciando o amor materno que Eva tem por Beto, já a pelagem de um marrom mais escuro conecta os dois personagens, visto que o menino possui um tom de pele escurecido.

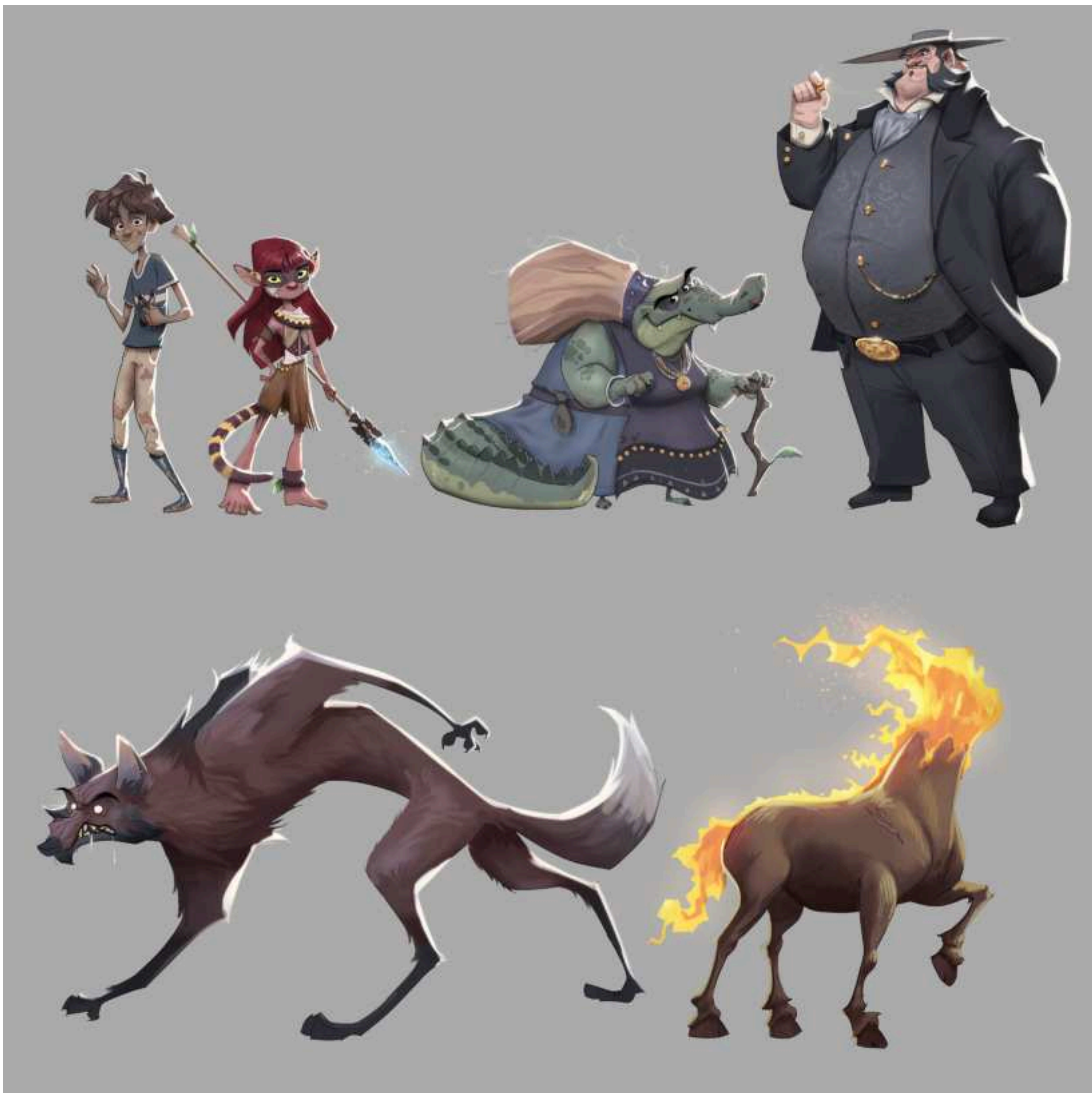
4.7 Line Up

Figura 142 - Line up das versões finais dos personagens principais da obra *O Mistério de Riacho Dourado*, pelo autor.



Fonte: Do autor, 2023.

Figura 143 - Line up alternativo para melhor visualização.



Fonte: Do autor, 2023.

Mesmo com os designs dos personagens funcionando individualmente, é importante que eles também possuam um contraste interessante quando dispostos lado a lado em um Line up, pois são estes elementos contrastantes que ressaltam as qualidades únicas de cada um em meio a este universo.

O resultado final foi satisfatório visto que cada personagem mostrou possuir sua própria paleta de cor individual, tal qual silhueta definida e única, ambos sendo coerentes com cada personalidade e função narrativa.

Figura 144 -Silhuetas dos personagens.



Fonte: Do autor, 2023.

Figura 145 - Cores básicas dos personagens.



Fonte: Do autor, 2023.

5. Conclusões

Um longa animado geralmente conta com uma equipe robusta de artistas e profissionais de muita experiência do mercado. No decorrer do projeto, foi notado o motivo dessa necessidade. É um processo de muita experimentação, aplicação de conceitos teóricos e compartilhamento de ideias, estudo multidisciplinar e conversa entre várias áreas de uma linha de produção que demanda muito tempo e esforço para ser desenvolvido com maestria.

Houve uma intensa pesquisa com a realização de diversos cursos e workshops com profissionais de renome da área. Logicamente isso tomou tempo e energia, o que resultou em uma quantidade menor de personagens que seria apresentada na concepção deste projeto, optou-se por ter uma qualidade superior a quantidade, visto que o mercado de design de personagens é restrito e repleto de profissionais tecnicamente incríveis. Portanto, é melhor dizer mais com menos que dizer menos com mais. Porém, há a intenção de continuidade do projeto com a produção de mais model sheets, desenvolvimento de personagens secundários e exploração das locações da história.

Apesar de tudo, o trabalho atendeu às necessidades que existem em um projeto de design de personagens, com coerência nas decisões e caminho tomados, demonstração de repertório técnico, prioridade nas escolhas narrativas, mas sem abrir mão da estética, e apresentação de um estilo homogêneo, mesmo com personagens anatômica e narrativamente tão diferentes. Além do resultado, houve a documentação de todo o processo, destacando a importância de cada detalhe adicionado à história e o produto final e expondo a exigência e minuciosidade que demanda um design de personagem de qualidade.

6. Referências bibliográficas

ANCHIETA, José de. **Cartas, informações, fragmentos históricos e sermões do padre Joseph de Anchieta, S. J. (1554 - 1594)**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1933.

AQUATI, C. Uma história arrepiante no Satíricon. **Classica - Revista Brasileira de Estudos Clássicos**, [S. l.], p. 55–62, 1993. DOI: 10.24277/classica.v0i0.755. Disponível em: <https://revista.classica.org.br/classica/article/view/755>. Acesso em: 07 jul. 2022.

_____. **Cena Trimalchionis: estudo e tradução**. 1991. Dissertação (Mestrado) - FFLCH-USP, São Paulo, 1991.

BANCROFT, Tom. **Creating characters with personality**. Watson-Guptill, 2016.

BARSAMIAN, David, & CHOMSKY, Noam. (2002). **Global Hollywood: Noam Chomsky and David Barsamian in Conversation**. Pluto Press.

BISHOP, Randy. **Fundamentals of Character Design**. 21Draw. Disponível em: <https://www.21-draw.com/course/fundamentals-of-character-design/>. Acesso em: 09 jul. 2022.

CÂMARA CASCUDO, Luís da. **Dicionário do folclore brasileiro**. São Paulo: Ediouro, 2012.

_____. **Folclore do Brasil**. Lisboa: Editora Fundo de Cultura, 1969.

CAMPOS, L. **Em Minas Gerais, pesquisadores registram inédito lobo-guará preto**.

Disponível em:

<http://www.ecoa.org.br/em-minas-gerais-pesquisadores-registram-inedito-lobo-guara-preto/>. Acesso em: 3 jul. 2023.

GAGE, John. **Color and culture: Practice and meaning from antiquity to abstraction**. Univ of California Press, 1999.

GOLDFINGER, Eliot. **Human anatomy for artists: The elements of form**. New York: Oxford University Press, 1991.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

JUNG, Carl Gustav. **Aion: Estudos sobre o simbolismo do si-mesmo**. Petrópolis: Vozes, 1982.

_____. **A Natureza da Psique**. Petrópolis: Vozes, 2000c.

JULIUS, J.; MALONE, M. **The Art of Moana**. In: LASSETER, J. Preface; CLEMENTS, R.; MUSKER J. Foreword. São Francisco: Chronicle Books LCC, 2016.

KURTTI, Jeff. (2010). **The Art of Tangled**. São Francisco: Chronicle Books.

LEE, Jennifer; MALONE, Maggie. **The Art of Wreck-It Ralph**. Chronicle Books, 2016.

LEREW, Jenny. **The Art of Brave**. Chronicle Books. 2012.

LEWIS, Marisa (Ed.). **Creating Stylized Characters**. 3dtotal Publishing, 2021.

MUFTIC, Kan. **Figure Drawing for Concept Artists**. Watson-Guptill, 2016.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie; THOMAS, Frank. **The illusion of life: Disney animation**. New York: Hyperion, 1995.

WILLIAMS, Richard. **The animator's survival kit: a manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators**. Macmillan, 2012.