

O DESIGN PARA O DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS: A PSICOLOGIA ARQUETÍPICA COMO FERRAMENTA DE CRIAÇÃO E CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS PARA UMA SÉRIE ANIMADA

Design for Character Development: archetypal psychology as a implement for creating and designing characters for an animated series

CAMPOS, Josiane Vieira | Mestranda em Design

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

josiane.campos@posgrad.ufsc.br

WOLF, Paulo Henrique | Mestrando em Design

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

paulo@phwolf.com

VIEIRA, Milton Luiz Horn | Doutor

Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC

milton@cce.ufsc.br

Resumo

A partir do desejo inato de contar histórias, o homem busca representações de seu cotidiano através do desenho, das esculturas, fotografias, entre outros meios que permitem a ele se expressar. Essa partilha atinge cada vez mais pessoas, devido ao desenvolvimento das tecnologias e o retorno destas para a comunicação. Dentro desta perspectiva, este estudo tem o objetivo de apresentar o processo de criação de personagens para uma animação infantil, com foco nas mídias passíveis do uso da animação digital. Neste estudo de caso, buscou-se entender os processos de design de personagens por meio da psicologia arquetípica, inserida no cenário da produção e adequada ao teor das narrativas infantis. Dessa forma, elaborou-se uma ficha guia, direcionada à concepção de personagens animados, para os profissionais do DesignLab, laboratório vinculado ao Programa de Graduação e Pós-graduação em Design, da Universidade Federal de Santa Catarina. Como resultado se obteve a criação dos perfis psicológicos dos personagens que farão parte da série projetada pelo laboratório. A partir dos personagens, os elementos visuais da animação serão elaborados de acordo com suas trajetórias dentro da história.

Palavras Chave: Design de personagem, Psicologia arquetípica, Digital, Animação.

Abstract

From the innate desire of telling stories, man seeks for depictions of everyday life through drawing, sculptures, photographs, and other media that allow him to express himself. Such sharing is increasingly reaching more people, due to the development of technologies and the return of these for communication. Within this perspective, this study aims to present the creation process of characters for a children's animation, focusing on media able to support digital animation. In this case study, we sought to understand the processes of characters design through archetypal psychology, inserted in the stage of production and appropriate to the content of children's narratives. Thus, we prepared a form guide, targeted to the design of animated characters, for the professionals of DesignLab, a laboratory linked to the Design Undergraduate and Graduate Program of Universidade Federal de Santa Catarina. As a result, we obtained the creation of the characters' psychological profiles that will be part of the series designed by the laboratory. From the characters, the visual components of the animation will be drawn up according to their trajectories throughout the story.

Keywords: Character design, Archetypal psychology, Digital, Animation.

INTRODUÇÃO

O homem sempre teve o desejo de fazer representações das coisas que ele vê no mundo ao seu redor. Ao olhar as criaturas que compartilham de seu cotidiano ele primeiro tenta desenhar, fazer uma escultura ou moldar suas formas em algo reconhecível. Então, conforme sua habilidade aumenta, ele tenta capturar algo dos movimentos de uma criatura - um olhar, um salto, uma luta. Dessa combinação e necessidade de contar sua história, assim como, de se comunicar entre si, o homem começa a desenvolver narrativas que tornam seu cotidiano mais ávido.

A experiência contemporânea, principalmente das crianças, é preenchida pelo contato frequente com imagens e sobretudo imagens em movimento, advindas da televisão, cinema, computador, internet e jogos eletrônicos. Essas crianças, organizam seu pensamento de acordo com suas experiências imagéticas. A maior parte destes conteúdos possui um fim de entretenimento, como produto comercial. Em contrapartida a este cenário, é possível explorar propostas que visam difundir conteúdos educativos, através da animação. Devido ao seu caráter lúdico e a valorização de detalhes que permitem a ligação entre diversas áreas do conhecimento. De acordo com o estudo sobre vinhetas e vídeo-arte de Boaretto (2013), esta revolução visual promovida pela TV, animações e vídeo-arte possibilita a construção de uma rica identidade visual, repleta de recursos imagéticos e computacionais, com possibilidades quase infinitas para se trabalhar conteúdos de formas mais atrativas.

Projetar animações requer aplicar a tais veículos o poder de transmitir informações e/ou entretenimento. Cores, formas, texturas e sons formam os elementos visuais que inserem à animação referências para apropriá-la segundo seu objetivo. Anteriormente aos aspectos visuais, para desenvolver uma animação, é necessário existir uma história, e nenhuma história é possível sem a presença de um personagem, que dentre os elementos centrais das narrativas animadas, é considerado o mais fundamental. Ele é quem conduz a história e cativa o espectador (NESTERIUK, 2011, p. 180).

Pode-se trabalhar com a realidade psíquica de personagens para traduzir de maneira simbólica aspirações, vivências e experiências humanas. Dessa forma, é possível perceber a presença do mito para representar e aproximar o personagem da realidade do público. Campbell (2007) expõe que a função mais importante do mito é orientar as pessoas em suas travessias de vida, ajudando-as a identificar e alcançar a realização plena. Enfatizando o poder do mito nas narrativas infantis, é importante atentar para a necessidade de embasamento científico na criação de personagens e roteirização destas histórias.

Por meio de um estudo de caso, em que obras que abordam a concepção de personagens foram revisadas, centrou-se na temática da psicologia arquetípica com o objetivo de promover as relações de cognição entre receptor e personagem para se desenvolver uma ficha guia. Esta foi utilizada na elaboração dos perfis de personagens animados para a série infantil em desenvolvimento no DesignLab, laboratório vinculado ao programa de Graduação e Pós-Graduação em design, da Universidade Federal de Santa Catarina.

A história abordada pela série acontece no período histórico das bandeiras, no século XVII, no local onde hoje está situada a capital de Santa Catarina, Florianópolis. Em sua trama adapta os fatos e personagens existentes na história em quadrinhos “Dias Velhos e os Corsários”, de Eleutério Nicolau da Conceição. Além do conteúdo relacionado à história, levanta questões ecológicas e do folclore nacional.

Conceito de Personagem

Bugay (2004) comenta que somos movidos pela necessidade de nos comunicarmos uns com os outros. Todas as tecnologias que o ser humano desenvolve, em algum momento, são direcionadas para a comunicação. Contar histórias é uma ação inata no homem desde os primórdios da sua existência. Presentes nestas narrativas estão os personagens, que por sua vez, são os responsáveis por nos chamar a fazer parte da história ou somente querer conhece-la.

A palavra personagem surge do grego “persona”, e significa máscara. Ela é a maneira pela qual o indivíduo irá se apresentar. É com a “máscara” ou personagem que o público se identifica logo que o vê entrar em cena. Acompanha toda a sua trajetória e faz dela sua própria. Assim, quem assiste, passa pela experiência do drama, da comédia ou da tragédia, da dor ou da alegria sem sofrer as consequências que o personagem apresentado sofre (MOLETTA, 2009, p. 25). De alguma maneira o público se identifica com o personagem, com a sua história ou suas atitudes, e se permite querer fazer parte dela.

Existem diversas técnicas para concepção de personagens e uma delas, senão a mais importante, é o uso da psicologia arquetípica. No entanto, anteriormente à definição das características psíquicas, é relevante entender os principais tipos de perfis de personagens que se pode trabalhar em uma série infantil animada. Campos (2011, p. 140) classifica estes perfis em personagem redondo, raso ou tipo, arquétipo e hipertipo. O *redondo* é aquele constituído de traços plurais de perfil, capaz de surpreender de maneira convincente, ocupando um lugar de destaque na história. O personagem *raso* ou *tipo* é aquele com um

perfil básico de personalidade, que possui uma característica marcante e todo o seu desenvolvimento dentro da história acontece em torno desta singularidade. É um personagem que representa melhor um coletivo do que um único indivíduo. Se a narrativa privilegia a história acima dos personagens, como é o caso de animações para o público infantil, é ideal trabalhar com personagens-tipo, já que a complexidade existente nos personagens redondos, pode desviar o foco do espectador. O *personagem-arquétipo* é constituído mais por um vetor de ação modelado num mundo pré-existente, do que por traços de perfil. Ele emana características do universo que se insere. Dentro da narrativa, outros arquétipos podem ser chamados de *hipertipos*, que por sua vez, são personagens-tipo que emanam de conceitos culturais fundamentais.

A seleção do personagem principal da narrativa estabelece uma referência a partir da qual a história será composta, e mais tarde, recebida pelo espectador. O jogo de ações da narrativa é conduzido pelo(s) personagem(s) principal(s). Este personagem pode ser o herói, que é conhecido como uma figura correta, justa, audaz e boa. É aquele pelo qual narrador e espectador torcem, com quem se emocionam e se identificam. Ou pode ser o vilão, que é o personagem que destoa da conduta moral socialmente estabelecida e possui atitudes consideradas repreensíveis, a que o narrador e espectador condenam. (CAMPOS, 2011, p. 154).

Para haver essa identificação espectador-personagem é necessário, inicialmente, definir a sua personalidade e delimitar os traços que conduzem suas atitudes. Deste modo, se compõem os laços necessários para que o público crie afinidades com o personagem. O modo como fala, anda ou se comporta depende de uma série de fatores que incluem sua infância, modo como cresceu, idade, doenças físicas, acidentes e outros (BUGAY, 2004, p. 26). Alguns autores de manuais de escrita sugerem que ao pensar no personagem é preciso pensar em sua gênese, toda a sua trajetória para ser aquilo a que se destina, para entender a sua motivação (MOLETTA, 2008).

Para Seegmiller (2008, p. 20) o design de personagens é o ato de criar algo ou alguém, que em um determinado contexto ou ambiente, provoca algum tipo de crença, reação ou expectativa do público. Neste contexto, é fundamental pensar que todo personagem é um indivíduo que pensa, sente e se comporta dentro do universo da série. Para isso é necessário que apresentem padrões universais sociais - muitas vezes encontrados nos mitos - que despertem algum tipo de empatia nas pessoas que os assistem. As bases para traçar os perfis psicológicos dos personagens da série seguem os estudos da mitologia clássica e da psicologia arquetípica desenvolvidos por Carl Jung (2000), Joseph Campbell (2007) e Christopher Vogler (2006).

A Psicologia Arquetípica

O termo Arquétipo vem do grego *archétypon*, que significa “o modelo dos seres”. (CAMPOS, 2011, p. 142). Segundo Jung (2000, p. 87), “‘arquétipo’ nada mais é do que uma expressão já existente na Antiguidade”, de representações do inconsciente de toda a humanidade, que emanam para o consciente através dos sonhos, dos símbolos e da imaginação. O autor acredita que o homem já nasce com uma psique pré-formada, onde revela traços nítidos de sua antecedência.

Os personagens-tipo, que são emanações de conceitos culturais - ser avarento, boêmio etc. - são também arquétipos preexistentes a qualquer cultura e se ligam ao mundo dos instintos, mais fortemente que ao simbólico que lhes dá materialidade. Jung comparou a propensão para a imaginação arquetípica à propensão instintiva dos pássaros construir ninhos.

Vogler (2006), por sua vez, define alguns arquétipos básicos para construção de uma narrativa. Eles estão presentes em quase todas as histórias que conhecemos e permitem ao público identificar-se com os personagens e/ou com suas histórias. São eles: o Herói, o Mentor, o Guardião, o Arauto, o Camaleão, o Sombra e o Pícaro.

Herói: é caracterizado principalmente por sua capacidade de se sacrificar pelo bem-estar comum. Geralmente ele é apresentado no início da narrativa e será o protagonista. É aquele que irá conduzir a história, por esta razão é necessário que exista uma identificação sua com o público. Assim, quanto mais humano, próximo das qualidades das pessoas comuns, mais próximo dos espectadores ele estará. Este arquétipo é quem será chamado para a aventura, sairá de seu mundo comum, passará por caminho em que sua conduta e atitude serão postas à prova, é aquele que busca a restauração do mundo, e que retornará transformado. Em relação às questões psicológicas o Herói é aquele capaz de transcender os limites e ilusões do ego. Este arquétipo representa a busca pela identificação do “eu”, de sua totalidade.

Mentor (ou Velha ou Sábio): está baseado na expressão dos personagens que ensinam e protegem os heróis, dando-lhes certos conhecimentos e dons. Geralmente são inspirados pela sabedoria divina e entusiasmam em seus ensinamentos. Na psique humana, os mentores representam o Deus dentro de nós mesmos, o aspecto da personalidade que está ligado a todas as coisas. São a representação do consciente e inconsciente e o responsável pela harmonização da nossa vida psíquica. “As figuras dos mentores, seja nos sonhos, nos contos de fadas, nos mitos ou nos roteiros, representam as mais elevadas aspirações dos heróis. são aquilo que o herói pode transformar-se” (VOGLER, 2006, p. 62). O arquétipo do mentor está ligado intimamente à imagem de um dos pais, por

sua função estar ligada ao ato de ensinar, de ser o responsável por guiar o Herói em seu caminho. Além disso, o mentor pode assumir outras características como de professor, inventor, entre outros, porém sempre será o responsável por motivar o Herói em sua jornada.

Guardiões: não é o principal vilão, pode ser seu capataz ou mercenário, contratado para guardar algo. São os que ao longo da trajetória do Herói, o colocarão a prova, testarão sua capacidade e serão as representações de suas principais neuroses. Estes guardiões representam também os obstáculos mais profundos que todos nós encontramos e vivenciamos no dia a dia. Eles representam nossos medos e demônios internos, nossas limitações a serem superadas. Assim, nas narrativas a função primordial do Guardiã é testar o Herói.

Arauto: representa as mudanças e também possui a função de motivar. Pode ser representado por um personagem, ou simplesmente um acontecimento, que aparecerá no início da jornada e será responsável por fornecer a energia para o Herói, irá propor seu desafio. A energia do Arauto é caracterizada por causar um desequilíbrio na instabilidade do Herói e coloca-lo de frente a uma situação em que deve haver uma tomada de decisão, em que a ação de enfrentamento é necessária. Sua função psicológica é de informar que o momento de mudança chegou e/ou que estamos prontos para mudar. Os Arautos fornecem motivação, lançam um desafio ao herói e desencadeiam a ação da história. Alertam o Herói (e a plateia) para o fato de que a mudança e a aventura estão chegando.

Camaleão: é o arquétipo que aparenta estar em constante mudança, principalmente do ponto de vista do Herói. Geralmente tal arquétipo é apresentado como uma figura do sexo oposto ao do Herói. Por esta razão, pode se desenvolver um interesse amoroso e uma relação que gera sempre alguma dúvida. Os Camaleões mudam de aparência ou de estado de espírito. Tanto para o Herói como para os espectadores, é difícil saber realmente quem são e quais suas reais intenções. Ele representa a confrontação, a busca pelo equilíbrio entre o feminino e o masculino, entre as qualidades reprimidas dentro de nós que são suprimidas em função de alguns conceitos sociais e culturais.

Sombra: também conhecido como o vilão, antagonista ou inimigos, pois representa o lado obscuro, o medo, todos os aspectos que não queremos expressar ou demonstrar. São os sentimentos que reprimimos, que escondemos nas profundezas do nosso ser e não queremos admitir que possuímos. Os vilões e inimigos são os que geralmente se dedicam a destruir o Herói, a partir de desafios que eles mesmos podem se impor em relação às características e qualidades percebidas do Herói. Já os antagonistas podem ser aliados que

têm os mesmos objetivos, mas não concordam plenamente com os heróis. “Antagonistas e heróis em conflitos são como cavalos numa parelha, que puxam em direções diferentes, enquanto vilões e heróis em conflito são como trens que avançam um de encontro ao outro, em rota de colisão” (VOGLER, 2006, p. 83). A função do Sombra é representar os aspectos reprimidos do herói e desafiá-lo a superar, ameaçando a destruição do mesmo, caso ele não consiga vencê-la. Os sombras criam conflito e trazem à tona o que o herói tem de melhor, ao colocá-lo numa situação que ameaça sua vida. Costuma-se dizer que uma história é tão boa quanto seu vilão, porque um inimigo forte obriga o herói a crescer no desafio.

Pícaro: pode ser representado por um palhaço ou qualquer figura cômica que incorpora o desejo de mudar o mundo de forma saudável e divertida, trazendo à tona muitas vezes questões de hipocrisia e alertando para problemas graves que passam por comuns. Podem ser criados ou aliados, trabalhando para o Herói ou o Sombra, ou podem ser independentes, com suas próprias formas de atuação. Sua função psicológica é a de trazer um alívio cômico, mudanças e transformações sadias para situações que podem se tornar exaustivas para o espectador. O Pícaro é o responsável por quebrar essa tensão e trazer à tona uma nova energia e fluência. Eles gostam de causar confusão só para se divertir e podem ser personagens catalisadores, ou seja, que afetam a vida de outras personagens e os levam à mudança, mas eles mesmos não mudam.

É importante entender que nem sempre os arquétipos precisam ser usados de maneira completa, com todas as suas características apresentadas originalmente. Eles são utilizados como funções psicológicas e dizem respeito a uma condição temporária de quem o está incorporando. Por esta razão, existem situações em que encontramos personagens com um ou mais arquétipos na narrativa, eles servem de condutores para a identificação do público com o personagem.

Assim como os personagens, os mitos estão nos ambientes e costumes da sociedade desde os primórdios de todas as civilizações. “Eles nos ajudam a compreender, não apenas o significado dessas imagens para a vida contemporânea, mas também a unidade do espírito humano em termos de aspirações, poderes, vicissitudes e sabedoria.” (CAMPBELL, 2007, p. 40). Conhecer e saber utilizar essas características é de suma importância no desenvolvimento de narrativas e concepção de personagens.

O perfil de personagens para animações infantis - Criação da ficha guia

O desenvolvimento de personagens para o público infantil envolve o

estudo de características psíquicas na sua forma direta e simples, com o intuito de focar os personagens e sua história, favorecendo a corroboração do público espectador. Dificilmente crianças entre cinco e sete anos compreendem personagens complexos e com alta carga psicológica dentro da narrativa. Por isso é importante pensar em imprimir uma personalidade mais infantil e em acordo com os aspectos cognitivos e intelectuais da faixa etária do espectador. A criança deve se identificar com o personagem, e este, por sua vez, deve interagir com o universo infantil. Por esta razão é importante trabalhar com personagens-tipo, pois eles apresentam maior superficialidade e estão associados a uma única ideia ou qualidade, sendo o perfil mais representativo para o público alvo.

Nesteriuk (2011, p. 181) e Campos (2011, p. 142) colocam que o primeiro passo para traçar o perfil do personagem é pensar na sua ascendência, ou seja, quem foram seus pais, como é o relacionamento entre eles, em que circunstância o personagem nasceu, sua criação e educação, suas amizades, suas lembranças e traumas. O passado é elemento fundamental na elaboração de uma ficha biográfica para o personagem. Seegmiller (2008, p. 22) enfatiza que esses são alguns apontamentos que contribuem para a criação de uma história, roteiro ou princípios da personalidade do personagem. O autor explica que também é essencial pensar nos aspectos práticos, de como ocorrerá a movimentação e ações do personagem na animação. E sugere alguns questionamentos para o início de um projeto de personagens como, por exemplo: Como o personagem será usado? Como ele será indicado? Quão próximo ou distante da câmera estará o personagem? De quantos ângulos ele será visualizado? Que tipo de movimento ele terá? Ele fala? Para o autor essas informações apontam caminhos para a criação um personagem animado.

No início da construção do perfil psicológico do personagem, Nesteriuk (2011, p. 181) coloca que é basilar pensar nas suas qualidades distintivas: idade, autoimagem, autoestima, temperamento, humor, virtudes, medos, defeitos, habilidades, orgulho, pontos de vista, ocupação principal, relacionamento com outros personagens, sonhos, interesses, necessidades, superstições e transtornos. A partir destas referências surgem as primeiras noções do biotipo do personagem, e são definidos parâmetros como, altura, peso, cores, entre outros.

Segundo Campos (2011, p. 156-158), com estas questões formuladas e buscando delimitar o perfil arquetípico do personagem, são apontados os itens que darão individualidade e originalidade a ele, como: o estilo (despojado, sério, esportivo, profissional, etc., por exemplo) que pode ser evidenciado pela indumentária e pelos acessórios do personagem - em uma série histórica, como a que se pretende desenvolver, estes traços devem também representar

o período em que se passa a história; Os pontos de foco que ele percebe, bem como, as reações dele ao que é visto/percebido; Suas vivências, como por exemplo, se ele gosta de contar histórias do passado ou apresenta cicatrizes e/ou tatuagens que podem indicar suas experiências; suas emoções, obsessões, manias, tiques, suas relações com pessoas e objetos, sua expressividade e, por fim, definir seu traço principal de personalidade, com o intuito de imprimir nele características humanas para que crie vínculos com o espectador. Alguns diretores e roteiristas identificam o personagem como sendo mais importante que a história, justamente pelo fato dele imitar as ações humanas e representá-las na obra de ficção (MOLETTA, 2009, p. 24).

Campos (2011) coloca que se para o profissional, o personagem primeiro se mostra num perfil e depois, na ação e nos diálogos, para o espectador a sequência é inversa: primeiro ele vê o personagem agindo e falando e depois traços de perfil se revelam. Uma vez revelados, os traços do perfil devem ser tomados como atributos do personagem, e só podem ser mudados se o personagem passa por alterações, processo este que deve ser apresentado ao espectador. A situação que o personagem vive motiva sua nova personalidade, por exemplo, se o traço a ser revelado é o desequilíbrio do personagem, ele deve ser colocado numa situação que o motive para tal.

A partir dos apontamentos apresentados, se desenvolveu a Ficha guia, Quadro 1, que contempla algumas particularidades físico-psíquicas, também embasadas nos arquétipos, para iniciar o processo de concepção dos personagens da série.

Quadro 01 - Ficha guia desenvolvida a partir do estudo inicial

PERSONAGEM:

Nome:

Idade:

Cor:

Olhos:

Cabelos:

Tamanho:

Tipo Físico:

Temperamento hipocrático:

Ele resolve os problemas usando instintos, pensamento lógico ou emoção?

Como ele se sente em relação a sua aparência?

Arquétipo:

Histórico:

Quais são seus hobbies?
O que ele acha engraçado e/ou prazeroso?
Medos:
Qual a reação quando tem medo:
Manias:
Humor:
Virtudes:
Defeitos:
Habilidades:
Motivação principal:
Relações com as pessoas:
Seu traço principal:
Como os outros personagens o veem?

Fonte: Arquivo pessoal, 2014.

A ficha estabelece os traços fundamentais da personalidade do personagem, seu modo de agir, no que pensa, suas principais virtudes e defeitos, como ele vê os demais personagens e como é visto por eles. Também foram idealizadas a sua origem e ascendência, assim como, as principais atividades que desempenha na história.

RESULTADOS

A partir das diretrizes estabelecidas na criação da ficha, foram desenvolvidas as principais características psíquicas e físicas dos personagens, que por sua vez, determinarão sua trajetória dentro da série. O Quadro 2 apresenta uma breve descrição da personalidade de cada personagem:

Quadro 02- Descrição dos arquétipos e características dos principais personagens.

Personagem	Arquétipo	Características
Léca (Letícia): 6 anos, mulata, baixa, de olhos escuros e cabelos encaracolados	Herói	Menina confiante e moleca, que age por instinto. Seu pai é ausente por ser um bandeirante, e sua mãe quer que ela seja uma menina delicada e caseira. Encara seus medos, porém sente receio. É uma criança aventureira, que adora brincar e estar em contato com a natureza, mas sente medo de borboletas. É bem humorada e carismática, e por ser heroína, tem muita empatia com os demais. Seu principal defeito é não saber perder e ser ansiosa. Os outros a veem como uma menina impulsiva e amiga. Seu principal traço de personalidade: ser destemida.
Cauã: quase 8 anos, com traços indígenas, cabelos escuros e olhos castanhos	Herói	Menino parceiro de Léca. Criado por jesuítas, estuda muito e é apaixonado por ciências. É inteligente e racional, por isso pode aferir mais pessimismo ao enfrentar um desafio. É uma criança preocupada com o que os outros pensam dele, se o acham mais fraco ou corajoso do que Léca. É um menino tranquilo que gosta de estudar, tocar instrumentos musicais, aprender coisas novas e inventar mecanismos. Tem muito medo de altura, mas tem a esperança de inventar/descobrir algo que vai mudar o mundo. Seu principal traço de personalidade: inteligência
Gui: macaquinho	Pícaro e Arauto	É um macaquinho meio cômico e atrapalhado, que motiva os heróis a novos desafios. Gosta de dar risadas por ter uma personalidade mais irônica, e isso significa ter que ser, às vezes, inconveniente para garantir sua alegria. É hiperativo e bem humorado, mas se apavora com água. Está sempre junto dos heróis ajudando ou provocando novas aventuras. Seus principais defeitos são: ser mentiroso e escandaloso, pois gosta de chamar atenção. Os amigos o veem como um macaco divertido, os inimigos pensam no macaco como um estorvo que atrapalha seus planos, por ele ser muito atento. Seu principal traço de personalidade: indiscreto.

<p>Dias Velho: homem de 60 anos, alto e forte, cabelos e barbas grisalhos</p>	<p>Mentor</p>	<p>Dias Velho colonizou a vila onde a história se passa, é um homem experiente que educa e dá conselhos aos demais, principalmente para as crianças. Tem um porte atlético e postura elegante. Gosta de contar histórias e é bastante paternal. Sente-se responsável pelo bem estar da vila e de seus habitantes. Tem um melhor amigo, um pajé, que vive na comunidade indígena da vila. É mais sério e preocupado. Tem muito medo de não conseguir proteger a vila. Gosta de compartilhar seus conhecimentos com os demais, mas é um pouco controlador e rígido. Gosta de motivar as pessoas a resolverem seus problemas. Seu principal traço de personalidade: patriarca.</p>
<p>Pajé Apuã: índio de 55 anos, moreno, tendência a obesidade, cabelos compridos</p>	<p>Mentor e um pouco Arauto</p>	<p>Apuã é visto como o guia espiritual da vila. É intuitivo e possui muitos conhecimentos místicos e medicinais. Participou de algumas jornadas com Dias Velho e são grandes amigos. Tem espírito paternal e possui muitos filhos. Incentiva os habitantes da vila, principalmente as crianças, a preservar os recursos ecológicos. Tem uma personalidade tranquila e gosta de estar em contato com a natureza, cozinhar e participar de rituais musicais. Procura sempre o equilíbrio entre homem e natureza, mas as vezes apresenta inércia em algumas situações. É querido por todos por ser calmo, paciente e carismático, mas principalmente, porque todos acreditam em suas magias, que nem sempre dão certo. Seu principal traço de personalidade: equilíbrio</p>
<p>Pirata Frins: branco de olhos claros, 45 anos, magro, ruivo e careca</p>	<p>Sombra</p>	<p>Frins está sempre em busca de dinheiro. É um homem nervoso e impaciente com tudo e todos por nunca suprir sua ganância. É totalmente racional e se irrita facilmente. É um pirata que vive saqueando vilarejos ao longo da costa, pensando apenas nos seus objetivos pessoais. Extremamente vaidoso e preocupado com a aparência, odeia mostrar que é careca. Tem paixão pelo poder e faz tudo que pode para possuir mais dinheiro e comandar outras pessoas. É orgulhoso, mal humorado e não se importa em maltratar os outros. Não tem noção de família, amizade ou de qualquer outro conceito digno para se viver em sociedade. Sua qualidade é ser perseverante, por sempre correr atrás de seus objetivos, mesmo que eles não sejam bons. Seu principal traço de personalidade: egocêntrico.</p>

Cesar: tiriva, animal de estimação do Pirata Frins	Guardião e Cama-leão	Cesar foi achado por Frins em um de seus saques em uma vila. É um animal inteligente e adora manipular. Ele possui uma autoestima elevada por achar que sempre consegue o que quer e também por ser protegido de Frins, que o criou. Seu sonho é ser o capitão de um navio pirata, como seu "pai". Gosta de se vestir e usar adereços como tal. Ganancioso e vaidoso, gosta de dar ordens e humilhar os demais tripulantes do navio em que vive. Mas para não parecer que quer o lugar de Frins, cuida para que seus ataques de poder não sejam presenciados por ele, ou seja, Cesar tem dupla personalidade. Tem medo de ficar perdido e sozinho, e fica histérico quando passa por uma situação que o coloca de frente com seu medo. É sarcástico, teimoso, nervoso, inteligente e persuasivo. Seu principal traço de personalidade: vaidade.
Juan Pablo: espanhol de 30 anos alto e forte, ajudante de Frins	Guardião e Pícaro	É um homem nada inteligente, que acha que a força resolve todos os problemas. Preocupado com seus músculos, vive se exercitando. Seu corpo forte é usado por ele para esconder seu lado sentimental. Frágil, ele gosta de flores e se comove facilmente. Quando fica sozinho e com medo, sua principal reação é chorar. É emotivo, cuidadoso e ingênuo. Sua motivação principal é servir, usando a força. Seu principal traço de personalidade: fragilidade.
Pepe: italiano, 40 anos, biotipo gordo, bigode	Guardião	Comandado por Frins e tomado pela inércia, Pepe não é burro, pelo contrário, usa sua inteligência para despender o mínimo possível de esforço ao realizar uma tarefa. Gosta de cozinhar, comer e dormir muito. Sempre arranja um jeito para não realizar uma tarefa, ou manipular alguém para fazer em seu lugar. Reclama de tudo, mas é tranquilo, nada agitado. Sua motivação é conseguir muito dinheiro para não fazer mais nada na vida. Seu principal traço de personalidade: preguiça.
Bilica: loira, mais velha.	Sombra e pícaro	É a bruxa da ilha. É envolvida com magias e misticismo. Temperamental, raivosa e vaidosa, faz de tudo para se manter jovem. É meio atrapalhada com suas magias, esquece-as e sempre faz algo errado, o que a torna um pouco cômica. Possui a habilidade de se transformar em uma gralha, e disfarçada, supre seu desejo de controlar tudo que acontece. Seu principal traço de personalidade: repulsiva.

Fonte: Arquivo pessoal, 2014.

A ficha guia possibilita conhecer os personagens de modo particular, criando para eles uma história individual. Isto favorece o ato de projetar sua presença dentro da narrativa. Sua história pode ser apresentada e se relacionar com as demais ou apenas servir de referência para futuras narrativas, neste caso episódios. Assim como, a facilidade que proporciona para conceber a personalidade, ela instrui os designers/ilustradores no momento de “materializar” os personagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto desenvolvido no laboratório da Universidade Federal de Santa Catarina, visa a execução de uma série animada para o público infantil. Tal atividade exige de sua equipe conhecimentos que vão além daqueles relacionados apenas à técnica e à tecnologia. A proposta deste estudo foi trazer subsídios teóricos, algumas diretrizes e referenciais que sirvam como um pretense guia no processo de criação de personagens e narrativas. Bem como, aliar a teoria aos parâmetros práticos do design de personagem que se efetivam através de processos e tecnologias. Para isso, apropriando-se de uma narrativa que compõe a história da colonização do país, foram adaptados - os personagens chave da história original com novos personagens, criados no intuito compor uma narrativa coesa à faixa etária e atraente, e o emprego de uma linguagem mais simples e acessível ao público alvo com abordagem de novas temáticas socioeducativas de caráter ecológico e comportamental. Tratar tais temas com animação digital promove novos estímulos, além do apelo visual e dinâmico vindos desta mídia. Essa atitude surge com o intuito de desempenhar, através da animação, uma ação educacional.

Uma vez idealizado o conceito principal da história, se tornou possível identificar quantos e quais personagens farão parte da narrativa, assim como, as personalidades de cada um. Porém, mesmo com os perfis psicológicos idealizados, foi necessário o desenvolvimento da ficha guia. Esta desempenhou a função de esclarecer para a equipe de trabalho a função de cada personagem, bem como, sua motivação para existir. Esses fatores irão conduzir a redação do argumento principal e dos episódios da série. O perfil de cada personagem serve para caracteriza-lo de acordo com seu arquétipo, inseri-lo na jornada e favorecer a identificação deste pelo público. Além disso, é fundamental pensar na personalidade dos personagens para, então, iniciar a etapa de *concept art*. A partir dos personagens, os elementos visuais da animação serão elaborados de acordo com seus papéis e suas trajetórias dentro da história.

REFERÊNCIAS

BOARETTO, Mônica Pascoal. A influência da videoarte sobre a identidade visual das vinhetas da MTV Brasil. *Projética*, Londrina, n.2, v.4. p. 39-66. jul./dez. 2013. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/15719/14234>>. Acesso em: 10 jun. 2014.

BUGAY, Nataska. *Os Gatunos*. 2004. 85f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação e Expressão Visual) - Universidade Federal de Santa Catarina, 2004.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMPOS, Flavio de. *Roteiros de cinema e televisão*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

JUNG, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

MOLETTA, Alex. *Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo*. São Paulo: Summus, 2009.

NESTERIUK, Sérgio. *Dramaturgia da série de animação*. São Paulo: Animatv, 2011.

SEEGMILLER, Don. *Digital character painting using Photoshop CS3*. Massachusetts: Charles River Media, 2008.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

Recebido em:24/06/14

Aprovado em:25/07/14

