

O DESIGN NO PROCESSO DE CRIAÇÃO DE NARRATIVAS INFANTIS: ESTUDOS PARA O DESENVOLVIMENTO DE ROTEIRO PARA UMA SÉRIE ANIMADA EDUCATIVA

Autores:

Josiane Vieira Campos¹ - josianeveiraa@gmail.com
Paulo Henrique Wolf² - paulo@phwolf.com
Milton Luiz Horn Vieira³ - milton@cce.ufsc.br

Resumo

As crianças contemporâneas estão imersas em um universo repleto de informações, mídias e tecnologias. Em contraste, os meios tradicionais de educação centrados no professor já não são suficientes para o processo de ensino-aprendizagem, principalmente de crianças. Nesta perspectiva, entende-se que elaborar uma forma de utilizar a tecnologia e levar seus bons resultados para o universo da escola pode ser uma alternativa concordante com o mundo atual destas crianças. O ensino de temas clássicos como história, ecologia, ciências e valores sociais pode se dar desta maneira imersiva e já consolidada na vida atual do público em questão. Dessa forma, o estudo apresenta o processo de desenvolvimento do roteiro de uma série animada infantil que objetiva ser vinculada as tecnologias computacionais e televisivas para ser utilizada como instrumento educativo. Apresenta-se o contexto de narrativas para o público infantil, o processo de criação de personagens através da psicologia arquetípica e estudos de elaboração dramática de roteiros. Como resultado, elabora-se o roteiro do episódio piloto da série "Aventuras na Ilha" onde são criadas e descritas detalhadamente todas as cenas para que diretores, técnicos e atores possam prosseguir na concepção das próximas etapas de produção da animação.

Palavras-chave: Design, Roteiro, Animação, Personagem, Série Infantil.

Abstract

Contemporary children are immersed in a universe filled with information, media and technologies. In contrast, the traditional means of education centered on the teacher are no longer sufficient for the process of teaching and learning, especially for children. In this perspective, it is understood that develop a way to use the technology and take their good results to the universe of the school may be an alternative to be in agreement with the current world of these children. The teaching of classical subjects as history, ecology, science and social values can give this immersive way and already consolidated in the current life of the public concerned. Thus, the study presents the process of script development of children's animated series that aims to be bound by the television and computer technologies to be used as an educational tool. It presents the context of narratives to children, the process of creating characters through archetypal psychology and studies of dramaturgical roadmapping. As a result, draws up the script for the pilot episode of the series "Adventures on the Island" which are created and described in

¹Mestranda em Design - Universidade Federal de Santa Catarina.

²Mestrando em Design - Universidade Federal de Santa Catarina.

³Prof. Dr. Eng. Programa de Pós Graduação em Design - Universidade Federal de Santa Catarina.

detail all the scenes that directors, technicians and actors can pursue the next steps in the design of animation production.

Keywords: Writing, Animation, Character, Children's Series.

Introdução

Em toda sua história vemos a busca do homem para representar as coisas do mundo que vê ao seu redor. Nos primeiros tempos buscou registrar suas impressões sobre o mundo nas paredes das cavernas. 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. Já no período pré-histórico muitos dos seus desenhos parecem ter uma vida interior combinada com uma sugestão de movimento (THOMAS; JOHNSTON, 1984). Na antiguidade o homem experimentou vários suportes encontrados na natureza para registrar sua história. Utilizou pedras, materiais orgânicos e inorgânicos à base de tintas vegetais e minerais, como a argila, conchas, ossos, madeira, couro, pergaminho e papel (SMANIOTTO; RIBEIRO; SILVEIRA, 2011). Muitos desses suportes perduram até hoje e nos permitem conhecer parte daquilo que foi vivido. Dessa combinação e necessidade de contar sua história, assim como, de se comunicar entre si, o homem começa a desenvolver narrativas que registram uma época e que tornam seu cotidiano mais quimérico.

A necessidade de manifestar seus pensamentos, contar histórias e registrá-las em imagens se estende ao longo do tempo e se perpetuou com o cinema, a televisão e demais recursos tecnológicos. A tecnologia surge da combinação das tecnologias anteriores e pode se desenvolver em diversas variações em diferentes lugares, devido ao fato de operar em diferentes ambientes e inserir-se em projetos cujos profissionais possuem os mais diferenciados conceitos e ideias (SMANIOTTO; RIBEIRO; SILVEIRA, 2011). Neste contexto acrescido do aumento da acessibilidade a tais elementos, 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 e já são familiarizadas com muitos destes recursos.

O cinema pode ser entendido como um instrumento e objeto de conhecimento, que retrata e/ou documenta a memória de uma época, sociedade, cultura, e assim, se torna um mecanismo construtor de realidades. Visto como um mecanismo de potencial educacional, o cinema animado torna-se factível para a produção de sentidos, símbolos e conhecimento. Este fenômeno Gomez (2001) chama de infoentretenimento, que se refere à percepção da televisão como veículo tanto de informação quanto de diversão. Nesta perspectiva, pensando no cinema como um meio compatível com diversas plataformas e com potencial educativo e imaginativo - principalmente para crianças - levanta-se a questão de como elaborar um processo para criação de roteiros que contemple tais características e que utilize tal ferramenta a seu valor de transmissão de conhecimento.

Este estudo descreve o processo de concepção de um roteiro para o episódio piloto da

série animada "Aventuras na Ilha", destinada a resgatar a obra catarinense "Dias Velho e os Corsários" - publicada em 1988 por Eleutério Nicolau da Conceição - e adaptá-la ao teor educativo voltado para o público infantil. Este projeto é idealizado pelo DesignLab, laboratório vinculado ao Programa de Graduação e Pós-graduação em Design, da Universidade Federal de Santa Catarina.

Visitando leituras que abordam a criação de roteiro, este artigo busca elencar características definidas por autores para este fim. O processo se inicia com a definição de narrativa e as particularidades para uma narrativa infantil. Seguido de apontamentos sobre a concepção de personagens, utilizando-se da psicologia arquetípica, para definir o perfil dos personagens que fazem parte da história. Como resultado encontra-se a formatação básica e estrutura dramática de um roteiro para esta série animada específica, bem como, seu desenvolvimento propriamente dito.

As Narrativas focadas no Público Infantil

A cultura infantil é compreendida como um conjunto de elementos lúdicos que formam o universo da criança, proporcionando singularidades, simbologias e compreensões que vão além do caráter social e passam a ser características incorporadas no processo de desenvolvimento infantil (BARBOSA, 2012). Inseridos em tal panorama, as histórias e desenhos animados - formulados para este público específico - se apresentam estruturados para refletir tais competências de forma a trazer o espectador para o universo da história e, por sua vez, a história fazer parte do universo da criança, em um processo de reciprocidade. Neste contexto, Barbosa e Gomes (2012) estudaram a intervenção do desenho animado na cultura e nas brincadeiras das crianças, enfatizando como as crianças transportam as vivências dessas histórias para sua rotina e como influenciam na sua imaginação. Os autores apontam, comprovando por meio de entrevistas e análises de alguns desenhos animados, que as crianças se identificam, primeiramente, com os personagens por meio das cores, aparências e aventuras vividas, e posteriormente, se identificam com o enredo como um todo. Estes, na opinião das crianças, são os principais aspectos que tornam a história interessante e fazem com que elas gostem de assistir aos desenhos. Segundo os autores, *"isso revela o peso midiático dos desenhos animados em seus momentos estéticos e brincantes, trazendo esse objeto do ambiente privado para o público, somente com o desejo maior de compartilhá-lo"* (BARBOSA; GOMES: 2012, p. 159).

Fernandes (2012) em seu livro "As Crianças e os Desenhos Animados" apresenta uma apreciação a respeito dos conceitos e diretrizes que uma animação infantil deve seguir para ser digna de atenção por seu público. Por meio de entrevistas, observações e atividades de desenvolvimento de histórias com crianças de escolas das esferas pública e privada, se tornou possível apontar alguns requisitos que, segundo as crianças, são fundamentais para atrair sua simpatia para enredo. Segundo elas, um desenho animado é interessante quando: apresenta comédia, a história se desenrola de forma não repetitiva, os personagens possuem alguma aproximação com a aparência e vida dos espectadores, a previsibilidade não acontece (no sentido do vilão sempre ser vilão e não 'se dar bem', ou o herói sempre ser herói e não perder um desafio) e, por fim, quando

existem aventuras e desafios⁴.

Ao transferir tais relatos para o desenvolvimento de uma animação, atenta-se para a necessidade de existir uma história. Porém, 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). E, além disso, partindo-se do pressuposto de que as crianças valorizam mais os elementos dos desenhos animados do que a história como um todo (em um primeiro momento), a psicologia arquetípica se mostra uma ferramenta de construção de personagens e histórias. Seus valores simbólicos ao serem aplicados no enredo podem enfatizar emoções e fantasias na personalidade/personagem criada e nas ações corporais desta, abrindo espaço para o imaginário.

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.

O mito e os arquétipos são recursos extremamente úteis na concepção de uma história, além de colaborarem no desenvolvimento dos personagens eles servem de base para se iniciar o roteiro da animação.

PERSONAGEM E ARQUÉTIPO

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 (BUGAY, 2004). Inseridos nestas narrativas estão os personagens, que por sua vez, são os responsáveis por nos chamar a fazer parte da história ou somente querer conhecê-la.

A palavra personagem surge do grego "persona" e significa máscara. Esta máscara é a personificação de uma personalidade que o sujeito irá apresentar e é através dela que o espectador é cativado. Assim, passa a acompanhar toda a sua trajetória e faz dela sua própria, passando 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). De alguma maneira o público se identifica com o personagem, com a sua história

⁴ A autora produziu um estudo com crianças com idade média de 9 anos estudantes de duas escolas do Rio de Janeiro (uma pública e uma privada). Analisou as preferências e os impactos de alguns desenhos animados em relação às crianças e se propôs a entender tais mídias na construção de sentidos do público-alvo. Produziu questionários, observação e entrevistas sendo que a maior parte dos resultados está transcrita em sua obra, resultado de sua dissertação de mestrado.

ou suas atitudes, e se permite querer fazer parte deste universo.

Dentro deste contexto, torna-se relevante entender os principais tipos de perfis de personagens que poderão ser criados para compor uma série infantil animada. Campos (2011, p. 140) classifica estes perfis em personagem redondo, raso ou tipo, arquétipo e hipertipo. O personagem redondo é formado por traços complexos 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 simples de personalidade, que possui um traço bastante característico e todo o seu desenvolvimento dentro da história acontece em torno desta singularidade. Se a narrativa privilegia a história acima dos personagens, como é o caso deste objeto de estudo - animações para o público infantil -, é ideal trabalhar com personagens-tipo, já que a complexidade existente nos personagens redondos pode não ser assimilada pelo 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 refletem alguns conceitos culturais fundamentais como, por exemplo, um ser esperançoso ou pessimista.

A elaboração do personagem principal da narrativa estabelece uma referência a partir da qual a história será composta e repassada ao espectador. Este personagem pode ser o herói, que é conhecido como uma figura correta, justa, sincera e boa. É aquele pelo qual narrador e espectador vibram, com quem se emocionam e se identificam. Ou pode ser o vilão, que é o personagem que destoa da conduta moral socialmente estabelecida e apresenta atitudes consideradas repreensíveis, a que o narrador e espectador condenam (CAMPOS, 2011, p.154).

O que determinará essa identificação do espectador com os personagens dentro da história é o traço de personalidade embutido no jogo de ações e que movem suas atitudes. A maneira como gesticula, fala, anda ou se comporta depende de uma série de fatores que incluem sua infância, modo como cresceu, idade, doenças físicas, acidentes e outras vivências (BUGAY, 2004). Alguns autores de manuais de escrita sugerem que ao pensar no personagem é preciso pensar em sua gênese, toda a sua trajetória, seu passado, sua formação, para ser aquilo a que se destina e se motiva (MOLETTA, 2009).

Para Seegmiller (2008) 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, ou seja, que provoca a imersão do espectador nas suas ações. Dentro deste cenário, é necessário pensar no personagem como um sujeito que tem sentimentos e percepções inseridos no universo da série. Para isso, deve incorporar alguns padrões morais e comportamentais- muitas vezes encontrados nos mitos - que despertem algum tipo de empatia nas pessoas que os assistem. As premissas para definir os perfis psicológicos dos personagens seguem os estudos do mito e da psicologia arquetípica desenvolvidos por Carl Jung (2000), Joseph Campbell (2007) e Christopher Vogler (2006).

Anteriormente às definições psíquicas, é necessário entender o termo Arquétipo, que segundo Campos (2011, p.142), significa "o modelo dos seres" e vem do grego

archétypon. Jung (2000) apresenta o arquétipo como uma expressão já existente na Antiguidade para as representações do inconsciente coletivo, a fim de explicar toda a humanidade e que emanam para o consciente através dos sonhos, dos símbolos e da imaginação.

Os personagens-tipo são emanções de conceitos culturais, precedentes a qualquer sociedade 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 de 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 caminhos 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" e de sua totalidade.

Mentor (ou Velho 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: pode ser o capataz ou o mercenário, contratado pelo vilão para guardar algo. São os que colocarão o Herói a prova ao longo da sua trajetória, testarão sua capacidade e serão as representações de suas principais neuroses. Eles representam os obstáculos mais profundos que todos nós encontramos e vivenciamos no cotidiano. Representam nossos medos e demônios internos, nossas limitações a serem superadas. Sua função primordial é testar o Herói.

Arauto: aquele que representa as mudanças e possui a função de motivar. Pode ser

representado por um personagem ou simplesmente um acontecimento. Aparecerá no início da jornada, irá propor o desafio e será responsável por fornecer a energia para o Herói. Sua energia é caracterizada por causar desequilíbrio, tornar o Herói instável, e coloca-lo de frente a uma situação em que deve haver uma tomada de decisão. Sua função psicológica é de informar que o momento de mudança chegou e/ou que estamos prontos para mudar. Eles fornecem motivação, lançam um desafio ao herói e desencadeiam a ação da história. Alertam o Herói (e o público) 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: é o vilão, o antagonista ou inimigo. Ele representa o lado obscuro, o medo, todos os aspectos que não queremos expressar ou demonstrar. 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). Sua função é representar os aspectos reprimidos do herói e lhe propor um desafio. Eles criam conflitos 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 servos 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 alívio cômico, mudanças e transformações sadias para situações que podem se tornar tediosas para o espectador. O Pícaro é o responsável por quebrar a 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.

O Universo da Série

O projeto desenvolvido no Laboratório da Universidade Federal de Santa Catarina visa o planejamento e 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. Para isso apropriando-se de uma narrativa que compõe a história da colonização do país, foram adaptados e inseridos fatos que se ocupam dos estímulos vindos desta mídia. Essa atitude surge com o intuito de desempenhar, através da animação, uma ação educacional.

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, a cidade de Florianópolis. É direcionada para o público infantil com faixa etária entre cinco e sete anos. Em sua trama adapta os fatos e personagens existentes na história em quadrinhos "Dias Velhos e os Corsários", de Eleutério Nicolau da Conceição (1988). Além do conteúdo relacionado à passagem histórica, levanta questões ecológicas e enfatiza a cultura e o folclore nacional.

Nesta perspectiva, o desenvolvimento de personagens para o público infantil da série animada envolve o estudo de características psíquicas na sua forma direta e simples, com o intuito de focar os personagens e sua história. É considerável que crianças entre cinco e sete anos não compreendem o público-alvo de personagens complexos que apresentam alta carga psicológica dentro da narrativa. Torna-se imprescindível imprimir uma personalidade mais infantil e em acordo com os aspectos cognitivos e intelectuais da faixa etária do espectador. Assim, objetiva-se uma empatia entre criança e personagem e este último deve interagir com o universo infantil.

Nesteriuk (2011) e Campos (2011) colocam que o primeiro passo para traçar o perfil do personagem é pensar na sua ascendência, em quem foram seus pais, como é o relacionamento familiar, 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, pois definirá alguns valores para o personagem. Seegmiller (2008) coloca que essas questões são fundamentais para a criação de uma história, roteiro ou princípios da personalidade do personagem. O autor explica que se deve pensar também nos aspectos práticos, de como ocorrerá a movimentação e ações do personagem na animação, ou seja, sua linguagem corporal.

No início da construção do perfil psicológico do personagem, Nesteriuk (2011) 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 biótipo do personagem, e são definidos parâmetros como, altura, peso, cores, entre outros. Segundo Campos (2011), com estas questões formuladas é possível apontar os itens que darão individualidade e originalidade a ele, como: o estilo, 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.

Independente do tipo específico do personagem é essencial criar uma bagagem de observação, que pode ser advinda da televisão, do cinema e do teatro, por exemplo, com o intuito de imprimir neles características humanas para que criem 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).

Com base no repertório de estudo, 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:

1. Nome:
2. Idade:
3. Cor:
4. Olhos:
5. Cabelos:
6. Tamanho:
7. Tipo Físico:
8. Temperamento hipocrático:
9. Ele resolve os problemas usando instintos, pensamento lógico ou emoção?
10. Como ele se sente em relação a sua aparência?
11. Arquétipo:
12. Histórico:
13. Quais são seus hobbies?
14. O que ele acha engraçado e/ou prazeroso?
15. Medos:
16. Qual a reação quando tem medo:
17. Manias:
18. Humor:
19. Virtudes:
20. Defeitos:
21. Habilidades:
22. Motivação principal:
23. Relações com as pessoas:
24. Seu traço principal:
25. 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 pelos demais. Também foram idealizadas a sua origem e ascendência, assim como, as principais atividades que desempenha na história.

Sendo assim, o próximo passo foi desenvolver as características psíquicas dos personagens (quadro 02), caracterizando suas principais motivações, conduta e traços de personalidades. Para ilustrar o processo de desenvolvimento dos personagens, recortamos três exemplos diferentes entre eles, mas foram desenvolvidos dez personagens no total.

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	Personalidade confiante e aventureira, que age por instinto. Seu pai é ausente por ser um bandeirante, e sua mãe faz o possível para que ela seja uma menina delicada e caseira. Encara seus medos, porém sente receio. É uma criança 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 livre, impulsiva e amiga. Seu principal traço de personalidade: ser destemida.
Gui : macaquinho	Pícaro e Arauto	É um macaquinho meio cômico e atrapalhado, que motiva os heróis a novos desafios. É irônico e gosta de fazer brincadeiras 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 incitando novas aventuras. É um pouco mentiroso e escandaloso, pois gosta de chamar atenção, sendo estes seus principais desvios de conduta. Os amigos o veem como um macaco divertido, e os vilões como um estorvo que atrapalha seus planos, por ele ser muito atento. Seu principal traço de personalidade: ser indiscreto.
Pirata Frins : branco de olhos claros, 45 anos, magro, ruivo e careca	Sombra	Frins é materialista e sua maior motivação é buscar dinheiro. É um homem nervoso e impaciente com tudo e todos por nunca suprir sua ganância. É totalmente racional e seu duelo emocional o torna facilmente irritável. É um pirata que vive saqueando vilarejos ao longo da costa, pensando apenas nos

		seus objetivos pessoais. Muito vaidoso e preocupado com a aparência, odeia mostrar que é careca. Gosta de se sentir poderoso e gosta de estar no comando das situações. É orgulhoso, mal humorado e não se importa em maltratar os outros. Não possui conceitos de família, amizade ou relacionamento social. Uma qualidade: ser perseverante, por sempre ir atrás de seus objetivos, mesmo que eles não sejam bons. Seu principal traço de personalidade: ser egocêntrico.
--	--	---

Fonte: Arquivo pessoal, 2014.

Com a delimitação da ficha para cada personagem, torna-se possível guiar a equipe técnica para desenvolver, inicialmente, os *storylines* (resumo em uma ou duas linhas da história a ser tratada no episódio) e, posteriormente, inicia-se uma nova etapa: a produção do roteiro.

Estruturação do Roteiro

De modo mais sintático o roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, dentro do contexto de uma estrutura dramática. É a peça fundamental para se conhecer uma história e torná-la algo palpável (FIELD, 2001). É através do roteiro que a equipe que realizará o filme tem conhecimento da história, dos personagens, dos lugares onde se passam as cenas, expressões físicas, tonalidades de voz, ou seja, como determinado personagem se comunica e se comporta, bem como, indicações para os atores e diretores seguirem.

As partes que compõem uma história ou dramaturgia são: a ação, os personagens, as cenas, as sequências, Atos I, II e III (serão abordados posteriormente), incidentes, episódios, eventos, música, locações etc. Esse é o paradigma da estrutura dramática, o modelo, exemplo ou esquema conceitual de como contar uma história no roteiro. Claramente a maioria dos roteiros que se tornam filmes segue essa estrutura, ou seja, não fogem do paradigma. O paradigma é uma forma, não uma fórmula. Ele não determina bons roteiros ou bons filmes. Forma é aquilo que contém algo, é uma estrutura, uma configuração. Na fórmula os elementos são organizados de maneira a saírem sempre iguais. Por essa razão Field (2001, p. 7) afirma que o paradigma é a forma - e não a fórmula - sendo o fundamento de um bom roteiro.

O autor divide o roteiro em três Atos. Sendo o Ato I, o início, uma unidade de ação dramática com aproximadamente trinta páginas que corresponde à apresentação. Nestas páginas iniciais do roteiro são apresentados: a história, os personagens, a premissa dramática e as circunstâncias em torno da ação. Também estabelece os relacionamentos entre o personagem principal e os demais que habitam o cenário. O Ato II (meio) também pode ser chamado de confrontação, e tem aproximadamente sessenta páginas, vai da página 30 à página 90. Nesse Ato o personagem enfrenta obstáculos que o impedem de alcançar sua necessidade dramática, aquilo que o personagem deseja alcançar, que o motiva. No Ato III (fim) dentro do contexto dramático é conhecido como

resolução. Não significa o fim do filme ou história, mas a solução para os acontecimentos dentro da história, que culminam no fim.

Estas características definidas por Field não significam uma regra que deve severamente ser seguida. Mas é algo que encontramos na maioria dos roteiros desenvolvidos para cinema, nos quais cada página de roteiro, na maioria dos casos, corresponde a um minuto de filme. Tratando-se de uma série animada, o roteiro para "Aventuras na Ilha" possui mais páginas e é também mais detalhado, para auxiliar os profissionais na concepção de personagens e cenas, ou seja, no *storyboard*. Mesmo com suas particularidades existe uma formatação básica para construção de um roteiro, bem como, alguns termos técnicos de vocabulário e escrita que precisam ser conhecidos e deverão ser utilizados.

RESULTADOS: A FORMATAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO

Massarani (2014) apresenta que a melhor maneira de escrever um roteiro, dentro da formatação correta, é, antes de mais nada, ler a maior quantidade possível de roteiros prontos. Quanto mais se conhece a estrutura do roteiro, mais facilitado se torna o aprendizado e o processo de escrita. O autor ainda divide a estrutura do roteiro em quatro partes: o Cabeçalho de cena, Ação, Diálogos e Transição.

O cabeçalho é utilizado para introduzir uma nova cena. Na maioria das vezes se insere uma nova cena, quando ocorre a mudança de ambiente e/ou tempo. Ele é sempre escrito em maiúscula, em negrito e é composto por três elementos: Tipo de localidade, se a cena acontece em ambiente interno ou externo; Localidade, o nome do local em que se situa a cena; e Tempo, na maioria das vezes se utiliza Dia, Tarde ou Noite, em casos de extrema importância o horário em que acontece a cena também pode ser apresentado.

Ex.: **CENA 1: EXTERNA - QUINTAL CASA DIAS VELHO - MANHÃ**

A ação é basicamente aquilo que ocorre na cena. Uma breve descrição dos acontecimentos, ela não possui recuo na primeira linha e segue justificada. Deve se evitar dar ordens diretas ao diretor sobre posicionamento de câmeras e ângulos de filmagem. A menos que o roteirista e o diretor sejam a mesma pessoa, essa atitude pode ser interpretada como uma afronta, do roteirista ao diretor. Uma vez que cabe à direção definir esse tipo de detalhe, porém não é errado sugerir.

Ex.: Numa manhã ensolarada, música de aventura, no quintal de casa, CAUÃ está caído no chão com expressão apavorada. Sobre ele está projetada uma sombra, como a de um pirata. Ouve-se a voz de LECA.

O bloco de diálogo é composto obrigatoriamente por dois elementos: o personagem e diálogo. Opcionalmente é possível colocar o *Parenthetical*, este serve para indicar algo que não pode ser escrito de outra maneira. Ele deve indicar uma ação, emoção ou direção da fala do personagem.

Ex.: LECA
(*própria voz, porém mais grave, OFF*)

Agora você é meu prisioneiro! Se não se render, você andará na prancha e será lançado aos tubarões. Hahahahaha (*risada cruel*)

A transição é como acontece a mudança de uma cena para outra. Alguns autores, como Massarini, iniciam o texto com *FADE IN* e encerram com o *FADE OUT*. A mais comum é o *CUT TO*, ou cortar para. Quando se finaliza o texto é utilizada a palavra FIM. Na maioria das vezes essas transições são idealizadas pelo diretor e não pelo roteirista.

Massarani (2014) e Campos (2011) indicam que quando é a primeira vez que o personagem aparece na história, seu nome deve aparecer em caixa alta seguido de uma breve descrição, se necessário.

A formatação é algo que pode variar de um roteirista para o outro, porém algumas características são como obrigatórias. Uma delas é o uso da fonte *Courier New*, tamanho 12. O *Parenthical* é utilizado sempre entre parênteses e em itálico, jamais em negrito.

Abaixo é possível visualizar o exemplo de como uma cena deve ser descrita no roteiro:

CENA 1: EXTERNA - QUINTAL CASA DIAS VELHO - MANHÃ

Numa manhã ensolarada, música de aventura, no quintal de casa, CAUÃ está caído no chão com expressão apavorada. Sobre ele está projetada uma sombra, como a de um pirata. Ouve-se a voz de LECA.

LECA

(*própria voz, porém mais grave, OFF*)

Agora você é meu prisioneiro! Se não se render, você andará na prancha e será lançado aos tubarões. Hahahahaha (*risada cruel*)

Esta é a formatação básica e formal de um roteiro para cinema, televisão e animação. A principal diferença entre eles está no fato de que o roteiro para a animação necessita de mais detalhamento e clareza das cenas e não segue a regra de que cada página corresponde a um minuto no filme, como no roteiro para filmes *liveaction*.

O roteiro desenvolvido pelos profissionais do DesignLab buscou seguir a formatação apresentada por Massarani, bem como, aspectos da estrutura dramática de Fields (2001). Ele pode ser dividido em três atos. O primeiro apresenta os personagens principais da história: Leca, Cauã e Gui, também é apresentado Dias Velho, o personagem cuja história originou a série. Também estão nele o vilão, o Capitão Frins, e seus marujos, Juan Pablo, Pepê e César. Este ato apresenta também algumas características da personalidade desses personagens. O segundo mostra o conflito da história, bem como, as atitudes tomadas pelos heróis para acabar com os planos do vilão. Culminando no terceiro ato, em que os heróis conseguem combater seus medos e derrotar o vilão. Abaixo é apresentada uma cena do segundo ato, a cena envolve os heróis e mostra o momento que antecede o grande plano que dará fim aos planos dos piratas.

CENA 11: EXTERNA. MOITA. TARDE

Leca, ainda escondida na moita, vê que Gui está em apuros. Ela e Cauã precisam tirá-lo das garras daquele capitão.

LECA

Gui está em perigo Cauã. A gente tem que tirar ele daquela gaiola rápido. Tadinho...

CAUÃ

Sim, mas não podemos fazer nada sem um plano, Leca. Não sabemos o quão perigosos são esses piradas. E se eles nos lançarem aos turabões!?

Quando da por si, Leca já não esta mais ali e não está mais lhe ouvindo, Cauã se embravece.

CAUÃ

(Furioso)

De novo... Leca. *(sussurrando)* Cadê você?

Leca está nas folhagens um pouco adiante.

LECA

(Sussurrando)

Aqui. Shiii... *(com o dedo sobre a boca)*

Ele vai até o novo esconderijo.

Após a conclusão do primeiro roteiro e definição dos personagens que farão parte da história é possível desenvolver os primeiros *concepts*. O primeiro roteiro é a base para o que se pretende contar, ele sofrerá mudanças necessárias, seja nas cenas ou nas falas.

Considerações Finais

Desenvolver um roteiro além de criatividade e praticidade na escrita envolve pesquisa, é necessário conhecer profundamente sobre aquilo que se deseja escrever. Quanto mais se conhece a história, os fatos e as personagens, se torna mais homogêneo o falar sobre eles. O conhecimento da técnica e do vocabulário também é fundamental, afinal um roteiro não é um romance e se configura como a alma da história: deve conter apontamentos para direção, bem como, para os atores. Ele deve ser claro e coeso para que não seja necessário explicar o que está escrito. Ao escrever um roteiro é preciso, antes de mais nada, escrever e/ou descrever imagens em ação.

A série animada "Aventuras na Ilha" propôs contar fatos históricos bem como abordar assuntos do cotidiano, com o objetivo de educar o espectador sobre os temas. Seus personagens foram desenvolvidos pela equipe do DesignLab e são direcionados ao público infantil. Para esse resultado elaborou-se um estudo consistente sobre como deve ser uma animação infantil e avaliaram-se inúmeros exemplos de filmes, desenhos e séries animadas de sucesso que se enquadram na proposta do projeto. A delimitação do público-alvo direciona a concepção dos personagens e o desenvolvimento do roteiro que

necessita, além dos conhecimentos técnicos básicos, de uma coerência com a faixa etária do público a que se destina.

Ao seguir a formatação básica exposta por Massarani e a estrutura dramática de Field, os profissionais do laboratório puderam desenvolver um material de fácil interpretação por qualquer outro profissional de audiovisual e com carga dramática dentro do proposto. Os conhecimentos dos fatos históricos e os que foram adquiridos na concepção dos personagens contribuíram no resultado obtido pela equipe.

Como apresentado por Massarani, a leitura de roteiros é um exercício que deve ser desempenhado para quem deseja escrever roteiros e, ao adotar seus estudos, também se tornou uma ferramenta da equipe. Cabe entender que esta é uma parte de um projeto maior que está em continuidade (criação da série), mas que deteve um processo único de desenvolvimento.

Referências

- BARBOSA, R.F.M.; GOMES, C. F. A orientação estética dos desenhos animados: os super-heróis em ação. REEDUC: Revista Educação e Cultura Contemporânea. v.9, n.19, p.144-161, 2012. Disponível em: <<http://revistaadmmade.estacio.br/index.php/reeduc/article/view/281/242>>. Acesso em: 18 mar.2014.
- BUGAY, N. Os Gatunos. Florianópolis: Departamento de Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina, 2004. 85f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação e Expressão Visual)
- CAMPBELL, J. O herói de mil faces. São Paulo: Pensamento, 2007. 414p.
- CAMPOS, F. Roteiros de cinema e televisão. Rio de Janeiro: Zahar, 2011. 407p.
- GOMEZ, I.M.M. A atividade do receptor, um modo de se conceber as relações entre comunicação e poder. INTERCOM: Revista Brasileira de Comunicação. n. 37, s/d: 2001.
- JUNG. C.G. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.
- MASSARANI, S. Formação básica de roteiro de cinema. Além do cotidiano. Disponível em: <<http://www.massarani.com.br/Rot-Formatacao-Roteiro-Cinema.htm>> Acesso em: 07 Abr. 2014.
- MOLETTA, A. Criação de curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus, 2009. 144p.
- NESTERIUK, S. Dramaturgia da série de animação. São Paulo: Animatv, 2011. 284p.
- SEEGMILLER, D. Digital character painting using Photoshop CS3. Boston, Massachusetts: Charles River Media, Inc., 2008. 403p.
- SMANIOTTO, M.C.; RIBEIRO, V.G.; SILVEIRA, S.R. Evolução tecnológica de produto: o caso do livro. Design & Tecnologia. PgDesign - UFRGS. Porto Alegre. nº 3, 2011.
- THOMAS, F.; JOHNSTON, O. The illusion of life: Disney animation. New York: Popular ed., 1984. 576p.
- VOGLER. C. A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006. 364p.