



Criação de personagens  
para filme de animação



Ana Carolina Presta Storck Nunes

**Porí**

Criação de personagens para filme de animação

Projeto apresentado para conclusão do  
Curso de Design da Universidade de São Paulo.

Orientador: Prof. Dr. Leandro Manuel Reis Velloso

São Paulo  
2019

Dedicado aos meus pais,  
que me responderam  
“por que não?” quando  
eu disse que jamais  
conseguiria trabalhar  
com animação.



## Agradecimentos

Agradeço imensamente a todos que  
contribuíram para a conclusão deste projeto:

Arthur Luna

Eric Barbosa

Fellype Navarro

Gabriel Lopes

Jhonatan Lechar

Verônica Sabrina

## Sumário

Resumo .....	9
Sobre mim .....	10
Justificativa e objetivos .....	12
Etapas e planejamento .....	15
Etapas preliminares .....	16
<b>Etapa 1</b> .....	18
Levantamento de dados .....	18
Conceitos teóricos .....	27
<b>Etapa 2</b> .....	37
Grupo focal .....	39
Questionário .....	51
<b>Etapa 3</b> .....	58
Análise da oficina/questionário .....	58
Análise das narrativas .....	62
Análise do design dos personagens existentes .....	70
<b>Etapa 4</b> .....	76
Direcionamento do projeto .....	76

O projeto .....	78
<b>Etapa 5</b> .....	80
Alternativas de narrativa .....	80
Pesquisa do tema selecionado .....	86
Apresentação da narrativa .....	89
<b>Etapa 6</b> .....	94
Os personagens .....	94
Porí .....	96
Mothokari .....	100
Omawe .....	104
Tihiri .....	108
Aiamori .....	112
<b>Etapa 7</b> .....	118
Proposta de direção .....	118
Identidade visual .....	120
Color key .....	123
Teaser .....	128
Conclusão .....	135
Referências bibliográficas .....	136
Glossário de termos .....	140
Anexo 1 .....	142
Anexo 2 .....	152



## Resumo

A criação de personagens para animações infantis destinadas ao cinema é um processo complexo que se inicia junto com o surgimento do enredo do filme e que é vital para o seu sucesso. O projeto aqui apresentado propôs o uso de metodologias de pesquisa e criação de design, que tem como ponto de partida a perspectiva do usuário - no caso deste projeto, o espectador do filme - para o desenvolvimento de um conjunto de personagens que explorem a diversidade e a cultura brasileira, ao mesmo tempo que sejam empáticos e atrativos para o público alvo.

O processo de criação do design envolve o contato com o usuário a fim de analisar a sua perspectiva sobre a questão e, a partir disso, extrair direcionamentos para o projeto. Para isso, foram realizados um levantamento de dados, um questionário online e uma oficina de criação de personagens voltada para crianças. Os resultados foram satisfatórios e suficientes para que, depois de analisados e unidos à teoria do processo de criação de personagens e narrativas, fosse gerado o direcionamento para o projeto.

Embasado pelas informações levantadas, o resultado final é apresentado na forma de uma narrativa para filme de animação, um conjunto de cinco personagens construídos de forma complexa, um guia visual com a proposta de direção e, finalmente, um teaser audiovisual para o projeto.

Palavras-chave:


Criação de personagens, filmes de animação  
infantojuvenil, diversidade, inclusão.

## Sobre mim

É um pouco fora do comum encontrar um tópico “Sobre mim” no início de um relatório de TCC. Ainda que o tópico seguinte seja de “Justificativas e Objetivos”, optei por separar este pequeno espaço para colocar algumas informações pessoais, mas que são relevantes ao projeto.

Nasci em março de 1995, poucos meses após o lançamento do filme Toy Story - reconhecido internacionalmente como o primeiro filme em animação 3D da história e a consagração da empresa americana Pixar Animation Studios. A partir deste momento, a animação passou por revoluções de estilo visual e a Disney-Pixar passou a ditar as novidades do ponto de vista técnico e do storytelling. Isso significa que eu cresci em meio a essas transformações - e fui afetada por elas. A animação 3D, a Pixar, a Disney são figuras tão constantes nas recordações de infância que se tornaram uma referência de profissão.

Motivada pela ascensão da animação 3D americana, voltei-me para a realidade do meu país: seria possível trabalhar com animação para o cinema no Brasil? Dentre as opções de estudos, deparei-me com o nome “computação gráfica” e “design gráfico” em diversas ocasiões. Por isso, em 2013, ingressei na FAU USP para cursar a graduação em Design. Ao mesmo tempo, fiz o curso de computação gráfica na escola SAGA. Fui aos poucos me aproximando do 3D - e quanto mais perto chegava, mais



era perceptível o quanto ainda estava longe. Nos anos de 2016 e 2017, tomei a decisão de trancar a matrícula da USP para cursar uma segunda graduação, o curso de Produção Audiovisual com foco em Animação 3D da Faculdade Melies. Este foi o período em que realmente encontrei o ensino específico que buscava: o processo de produção da animação 3D, os conhecimentos sobre os softwares, o espaço no mercado. Em fevereiro de 2018 apresentei o primeiro curta metragem que produzi, em grupo, em animação 3D.

E qual é a relevância dessas informações para o projeto que será apresentado neste relatório? Acredito que enorme. Este trabalho é o resultado da união entre o conhecimento técnico da computação gráfica, o conhecimento acadêmico da universidade pública, a perspectiva do usuário que o design aborda e, acima de tudo, um desejo genuíno, consolidado ao longo de 24 anos, de explorar o mundo do cinema de animação 3D.

## Justificativa e Objetivos

Não muito depois do surgimento dos primeiros cinemas, no começo do século XX, surgiram os filmes de animação. Na verdade, pode-se sugerir inclusive que a animação surgiu antes dos próprios filmes na forma de brinquedos ópticos como o taumatrópio e o zootrópio. A ideia relativamente simples de criar desenhos que, quando passados em sequência e em velocidade, eram capazes de ganhar vida se concretizou em 1908 com o primeiro filme animado da história, “Fantasmagorie”. A partir daí a animação se tornou a paixão e a carreira de artistas ao redor de todo o mundo e deu vida a personagens icônicos que marcaram gerações (ANIMA MUNDI, 2014).

Na última década, o mercado de animação no Brasil teve um crescimento acima da média principalmente por iniciativas governamentais como o Fundo Setorial do Audiovisual, leis de incentivo, editais e a criação da lei da Tv Paga, que garante um espaço para a produção nacional nos canais por assinatura, o que aumentou a demanda por conteúdo produzido no país. De acordo com o seu portal online oficial (BNDES, 2019), o BNDES estimou em quase R\$ 4 bilhões o mercado audiovisual brasileiro de animação em 2016, considerando TV Paga, cinema, plataformas de streaming (VOD), animações embutidas em games e animações para uso corporativo e publicidade. Em 2017, foram produzidos 7 longa-metragens de animação, o número mais alto dos últimos 22 anos (PNC, 2018).

O Brasil viu seus representantes serem vencedores do prêmio principal do Festival de Annecy, um dos maiores festivais de animação do mundo, nos anos de 2013, com “Rio 2096: Uma história de amor e fúria” (ANCINE, 2013), e 2014, com “O menino e o mundo” (ANCINE, 2014). A animação brasileira chamou a atenção internacional e, com isso, abriram-se as portas para o surgimento de novas produções.

À parte ao contexto mercadológico, a criação de animações para o público infanto juvenil envolve questões sociológicas e psicológicas. Uma vez que os personagens criados adentrem o imaginário da criança, terão influência no desenvolvimento da sua personalidade e identidade, na sua autoestima, na visão sobre si próprio e até na compreensão do mundo e da diversidade de culturas e costumes que lhe conforma. Por isso, o processo de criação destes personagens deve considerar não apenas o retorno comercial mas também o retorno social. Personagens com diversidade de cores, formas, raças, gêneros, origens etc, encontram espaço no mercado por terem uma demanda não cumprida. Um exemplo é o caso de Matias, uma criança de 4 anos, brasileira e negra, que, em janeiro de 2016 se deparou com o boneco do personagem Finn, do novo filme da franquia Star Wars “O Despertar da Força”. A criança nunca tinha assistido aos filmes e não sabia o contexto do personagem, mas logo quis comprar o boneco afirmando que ele “é pretinho igual a mim”. A história foi compartilhada pela mãe do menino e a grande repercussão fez com que o acontecimento chegasse ao ator de Finn, John Boyega,

que escreveu algumas palavras de incentivo ao menino (PRATINI, 2016). Curiosamente, este mesmo filme foi alvo de comentários racistas e machistas oriundos de grupos de homens brancos, por trazer um protagonista negro e uma protagonista mulher. Os reclamantes afirmam que os filmes “estão deixando de lhes representar” (ESTADÃO, 2018). Toda essa situação deixa explícita a necessidade que o público tem de se sentir representado pelos personagens. Por isso, é função dos criadores garantir que os personagens desenvolvidos sejam representativos de grupos diversos.

Considerando que o público alvo deste projeto são crianças brasileiras de todos os gêneros, com idades entre 10 e 12 anos e de classes sociais diversas, a proposta para o seu desenvolvimento foca na perspectiva e compreensão do usuário através de metodologias do design. A prioridade é observar como a solução gráfica dos personagens interfere na sua aceitação pelo público, como o perfil psicológico dos personagens pode transparecer no seu visual e de que forma o design pode contribuir para a criação de personagens mais diversos, empáticos e construtivos.

Assim, o objetivo deste trabalho é a criação de um conjunto de personagens, ligados por uma narrativa comum, criados para o cinema de animação 3D. O processo aqui descrito foi desenvolvido ao longo de 1 ano. A proposta principal é voltar-se ao público brasileiro, sua cultura, suas singularidades e seus costumes para a construção da narrativa e do visual do projeto.

## Etapas e Planejamento

O desenvolvimento deste projeto é focado na perspectiva do usuário - neste caso, as crianças e pré-adolescentes que são público alvo dos filmes de animação no cinema. Para isso, usou-se a metodologia de grupos focais e de cocriação a fim de compreender a visão do usuário sobre a criação de personagens.

O projeto foi dividido em 7 grandes etapas, sendo algumas delas subdivididas em etapas menores:

Etapa 1: Levantamento de dados e bibliografia

Etapa 2: Grupo focal e questionário

Etapa 3: Análise dos resultados

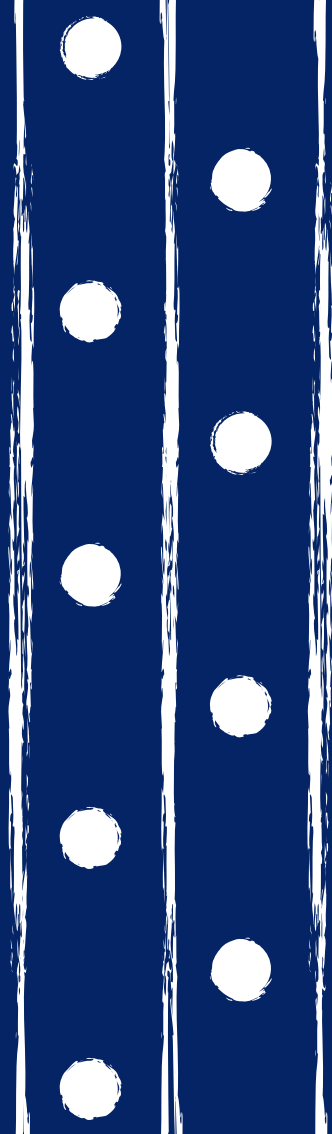
Etapa 4: Direcionamento para o projeto

Etapa 5: Criação da narrativa

Etapa 6: Construção visual e do perfil dos personagens

Etapa 7: Criação de guias visuais para o projeto

No primeiro semestre de 2019, foram desenvolvidas as etapas 1 a 4. No início do segundo semestre, foram revistos alguns aspectos das etapas 3 e 4 e desenvolvidas as etapas 5 a 7.



# Etapas Preliminares

## Etapa 1



A primeira etapa do projeto consistiu em um levantamento bibliográfico que servisse de embasamento teórico para o desenvolvimento do projeto, principalmente no que diz respeito a criação de personagens e narrativas, e também num levantamento de dados sobre personagens e filmes de animação que já existem.

### Levantamento de dados

Inicialmente, buscou-se por bancos de dados que pudessem fornecer informações a respeito de filmes de animação já existentes. Para isso foram selecionados os sites IMDb, Rotten Tomatoes e Adoro Cinema. Estes três sites contêm a ficha técnica dos filmes com informações detalhadas e rankings de classificação sob diversos critérios. A classificação dada aos filmes pelo site Rotten Tomatoes tem maior confiabilidade por contar com uma nota do público e uma nota de críticos especializados na área.



O objetivo deste levantamento era analisar as características de filmes de animação que foram criados ao longo da história e o primeiro passo para isso é estabelecer um recorte de pesquisa. Foram levantados os rankings

de “50 Melhores Filmes de Animação na opinião do público” do IMDb, “50 Maiores Bilheterias de animação entre 2005 e 2019” do IMDb e “100 Melhores Filmes de Animação na opinião do público” do Rotten Tomatoes. Com base nessas listas e nas informações dos bancos de dados, foi desenvolvida uma lista inicial com os 105 filmes de animação que atingiram as maiores bilheterias entre os anos 2000 e 2019.

Como o objeto de levantamento não são apenas os dados do filme mas também seus personagens principais, era preciso reduzir o número de filmes para análise a fim de tornar o processo viável. Além disso, também foi possível perceber claramente que a maioria esmagadora dos filmes de maior bilheteria foi produzida nos Estados Unidos da América. Assim, optou-se por selecionar apenas um filme de cada ano e, junto com isso, criar uma segunda lista: todos os filmes de animação criados e/ou produzidos na América Latina entre os anos 2000 e 2018. Essa segunda lista conta com apenas 18 filmes.

Para a lista final de análise, foram selecionados os filmes de animação que tiveram a maior bilheteria no seu ano de lançamento entre 2007 e 2018 junto com os filmes de animação produzidos na América Latina no mesmo período. Mantendo em mente que o objetivo é a análise dos personagens, foram excluídos da lista os filmes que tratam de continuações e que já tivessem outro filme da mesma franquia como a maior bilheteria de outro ano (por exemplo: o filme “A Era do Gelo 4” foi a maior bilheteria de

2012, porém “A Era do Gelo 3” foi a maior bilheteria de 2009). Sendo assim, foram excluídos da lista os filmes “Kung Fu Panda 2”, “A Era do Gelo 4” e “Meu Malvado Favorito 3”, por considerar-se que já havia um representante da franquia na lista como maior bilheteria de outro ano. Para substituir esses filmes, foram adicionados à lista os filmes “A Princesa e o Sapo”, “Rio”, “Moana” e “Coco” por trazerem em seu repertório de personagens a questão da diversidade e por serem também algumas das maiores bilheterias de animação. Unidos a estes, foram colocados os filmes de animação produzidos na América Latina entre 2007 e 2018, cujos dados estavam disponíveis nos bancos de dados selecionados. Assim, conformou-se a lista a seguir:

-  norte americanos
-  latino americanos



Kung Fu Panda (2008)



Rio (2011)



A Era do Gelo 3 - Despertar dos Dinossauros (2009)



Frozen (2013)



A Princesa e o Sapo (2009)



Operação Big Hero (2014)



Shrek Terceiro (2007)



Toy Story 3 (2010)



Minions (2015)\*

\*o filme Minions foi colocado na lista como representante da franquia “Meu Malvado Favorito”.



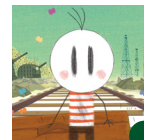
Procurando Dory (2016)



El Arca (2007)



Don Gato y Su  
Pandilla (2011)



O Menino e o  
Mundo (2014)



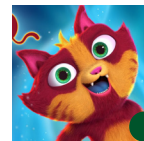
Moana (2016)



Turma da Mônica  
em Uma Aventura  
no Tempo (2007)



Rodência e o Dente  
da Princesa (2012)



Lino e uma Aventura  
de 7 Vidas (2017)



Coco (2017)



O Grilo Feliz e os  
Insetos Gigantes (2009)



Metegol (2013)



Peixonauta: o filme (2018)



Os Incríveis 2 (2018)



Plumíferos (2010)



Rio 2096: uma História  
de Amor e Fúria (2013)

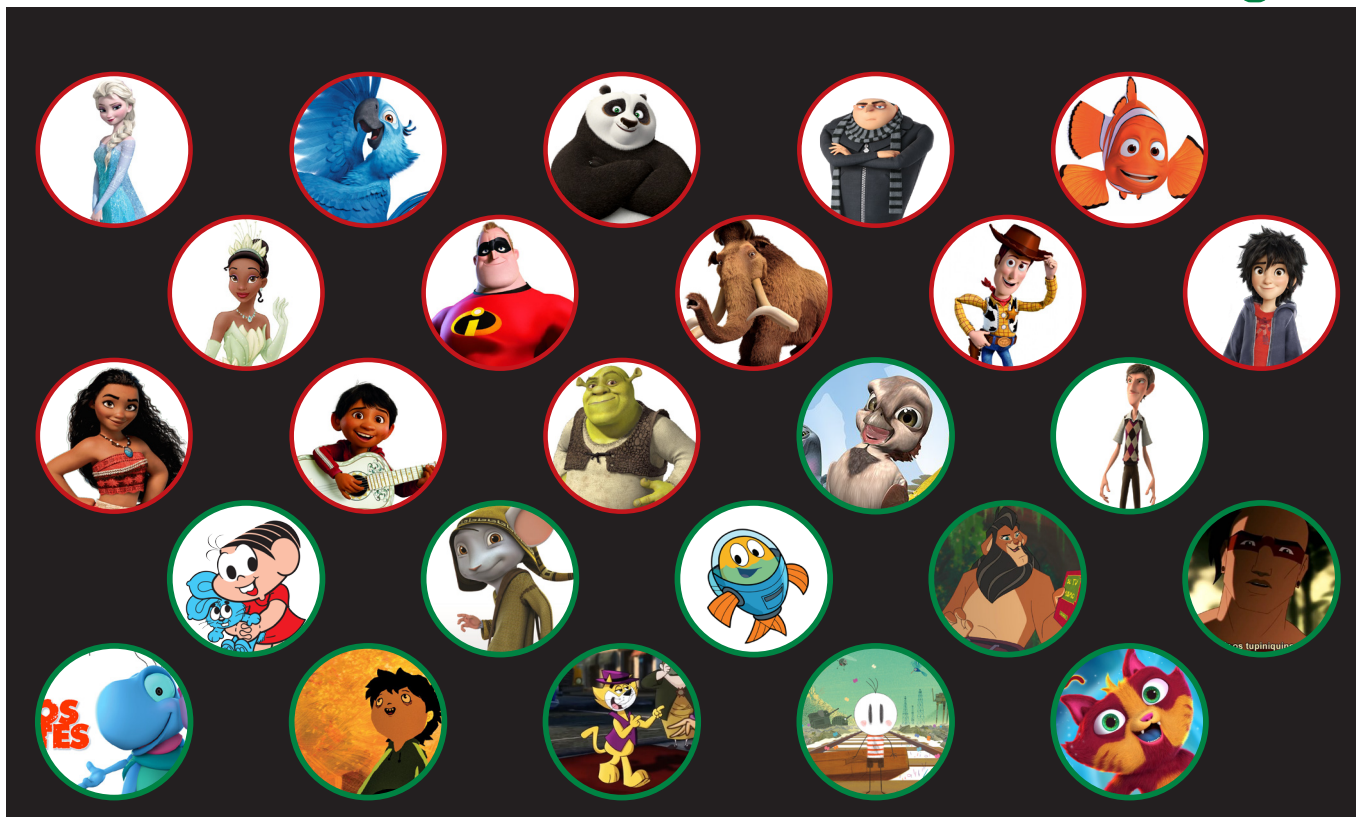


Tito e os Pássaros (2018)

A partir do levantamento de dados dessa lista de filmes (anexo 1) e da análise de 70 personagens dessas narrativas, foi realizado o resumo a seguir:

## Protagonistas

○ norte-americanos  
○ latino-americanos





# Cor

(somente personagens humanos)

 norte-americanos  
 latino-americanos

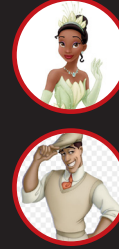
## Branco



## Pardo



## Negro



## Vermelho











































































## Amarelo



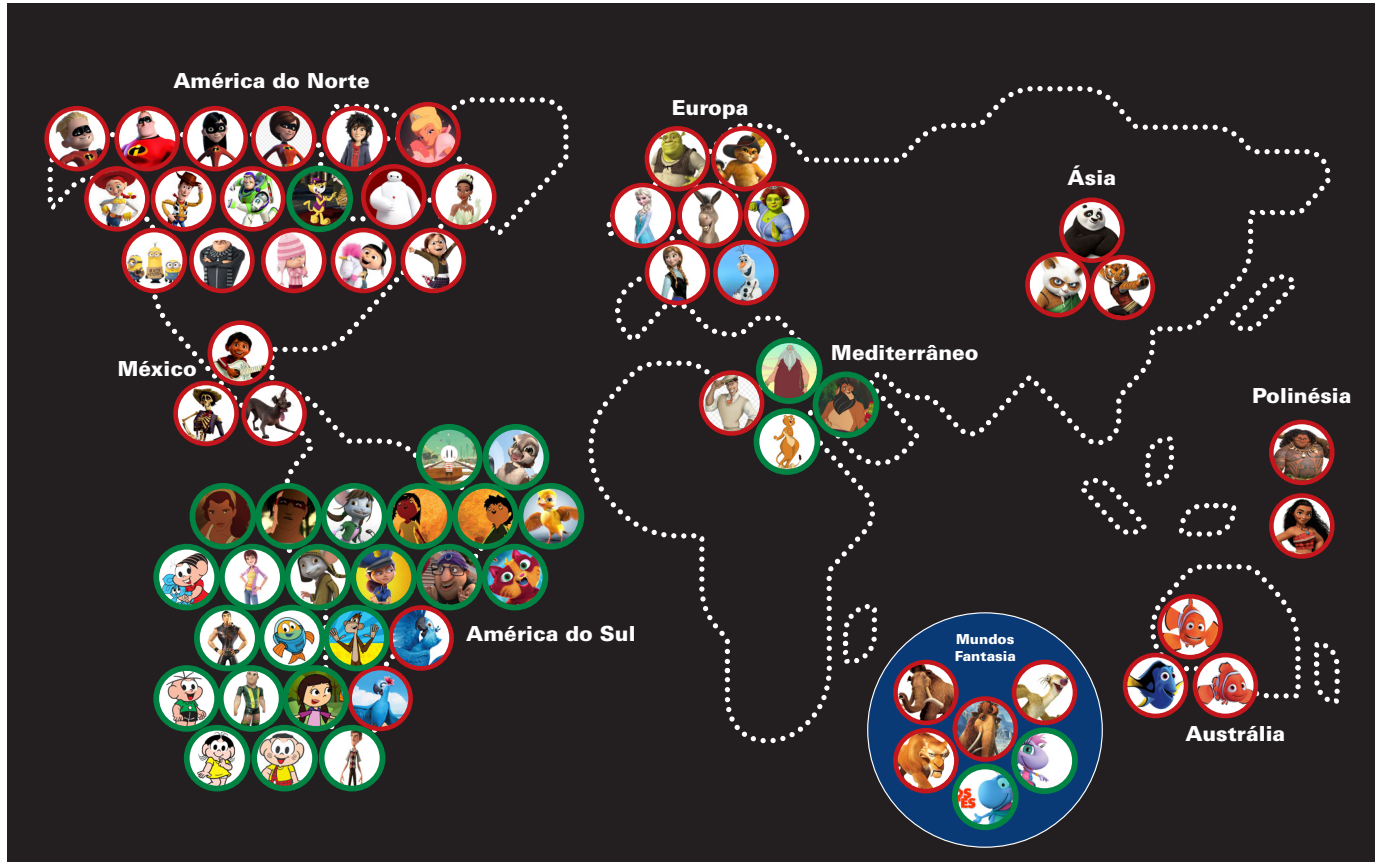
# Idade

 norte-americanos  
 latino-americanos

11 ou menos	12 a 17	18 a 24	25 a 39	40 ou mais
 	 	  	 	
 	 	  	 	
 	 	  	 	
 		  	 	
 		  	 	
 		  		
 		  		
 		  		

# Origem

(dos personagens)



De forma geral, percebe-se que a maioria dos personagens analisados é do gênero masculino, branca, com idade até 24 anos e originária da América. Além disso, também percebe-se que os filmes produzidos na América Latina não são significativamente mais diversos do que os norte americanos.

## **Conceitos teóricos**

O processo de criação e produção de filmes de animação é dividido em 3 grandes etapas: a pré-produção, a produção e a pós-produção, que por sua vez são subdivididas em etapas menores (REMONTTI, 2015). A pré-produção consiste na ideia, roteiro, storyboard, concept arts e animatic, é a estrutura-base do filme. A produção é o momento em que tudo é modelado digitalmente, iluminado e texturizado, passando pela etapa de rigg (criação do esqueleto dos personagens) e animação até o momento em que as cenas são renderizadas. As imagens dos frames passam então para a pós-produção, onde são compostas em camadas junto com a trilha sonora final, as correções de cor, os efeitos especiais etc, é a etapa de fechamento do filme. A criação de personagens faz parte da etapa inicial de pré-produção da animação, junto com a estruturação do filme. Isso porque os personagens estão sempre sujeitos à narrativa e, por isso, devem ser desenvolvidos em conjunto (TILLMAN, 2015, p. 5).

Ao mesmo tempo, a construção de um personagem deve levar em conta suas características psicológicas e de personalidade para que este seja capaz de gerar empatia no espectador (NIEMINEN, 2017, p. 25). Um personagem bem construído é capaz de conquistar audiências diversas por ter em si características comuns aos seres humanos. Considerando-se que um dos objetivos do projeto é a criação de personagens mais diversos e empáticos, é bastante importante compreender a psicologia associada à forma e à personalidade dos mesmos.

A personalidade é um aspecto bastante individual do ser humano, porém existem alguns padrões de comportamento. O psicólogo Carl Jung estudou esses padrões e descreveu os arquétipos junguianos. No capítulo 4 do livro, John Truby (2007) discorre sobre a aplicação desses arquétipos em narrativas ficcionais. O conceito chave por trás dos arquétipos é a ideia de sombra, que são as fraquezas e armadilhas mentais do personagem, a sua “tendência negativa”. Um personagem pode ser uma mistura de arquétipos a fim de torná-lo único. Isso contribui para a construção de personagens mais próximos da realidade, onde alguém não é completamente bom e nem completamente mau, mas sim um ser complexo com fraquezas e forças que vai reagir de determinada maneira quando enfrentar determinada situação. Essa é uma das bases para que o espectador seja capaz de se identificar com o personagem.

Os arquétipos apresentados por Truby são:

o **Rei/Pai**, aquele que lidera com sabedoria e visão pensando no bem comum mas que pode ser muito rígido com aqueles que ama por acreditar que faz o melhor para eles;

a **Rainha/Mãe**, aquela que cuida e protege mas que pode se tornar controladora ou manipuladora;

o **Mentor/Velho Sábio**, aquele que transmite conhecimentos para que a sociedade melhore mas que pode colocar a sua própria glória acima do bem comum e manipular os seus discípulos;

o **Guerreiro**, aquele que luta pelo que é certo mas que vive entre a vida e a morte e pode confundir o certo e errado com o forte e o fraco;

o **Mágico**, aquele que tem sentidos apurados ou controle sobre forças ocultas e/ou extraordinárias mas que pode usar essa capacidade para destruição e escravidão;

o **Trapaceiro**, aquele que faz uso da trapaça, da autoconfiança e do diálogo para conquistar seus objetivos mas que pode se tornar egoísta;

o **Artista/Palhaço**, aquele que é capaz de mostrar aos outros a beleza, a excelência e seus opostos mas que pode se tornar escravo da busca pela perfeição e querer controlar um novo mundo onde tudo é como ele acha que deve ser ou então pode perder a perspectiva de que as coisas tenham significado e venham a ser melhores;

o **Amante**, aquele que se doa na forma de amor e sexualidade para fazer outro feliz mas pode perder a sua própria identidade em prol do outro;

o **Rebelde**, aquele que tem coragem de se destacar da multidão e agir contra o sistema mas que pode não ter uma alternativa de outro sistema e acaba destruindo a sociedade.

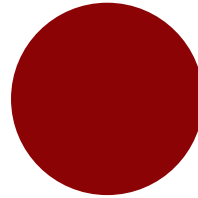
A criação do personagem começa junto com a narrativa e a construção do seu perfil psicológico deve justificar as suas ações no decorrer da história. Porém, além disso, é preciso que a personalidade do personagem transpareça visualmente. No caso da animação, uma vez que os personagens costumam ser estilo cartoon, essa caracterização acontece não apenas na vestimenta, na maquiagem e nos adereços, mas principalmente na forma e na silhueta. As formas geométricas básicas são associadas pelo nosso inconsciente a determinadas características e, quando aplicadas nos personagens, são responsáveis por transparecer ao espectador os traços de personalidade do mesmo. No capítulo 5 do livro *Creative Character Design*, o autor Bryan Tillman (2015) fala sobre quais os conceitos mais comuns que as pessoas relacionam às formas geométricas básicas, sendo elas:



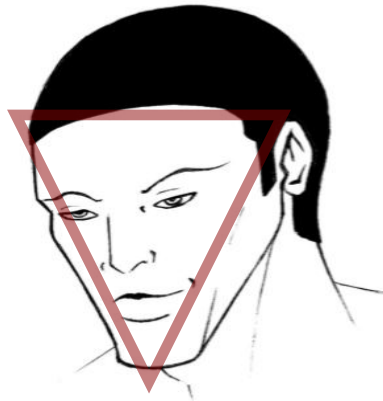
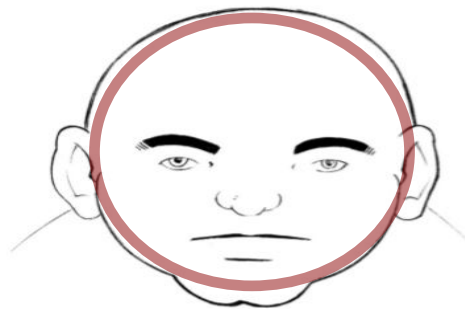
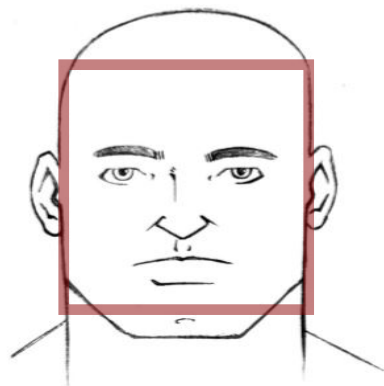
Quadrado:  
estabilidade, confiança,  
honestidade, ordem,  
conformidade,  
masculinidade.



Triângulo:  
ação, agressão, energia,  
pontagudo, conflito,  
tensão.  
*Invertido: desequilíbrio.*



Círculo:  
completude, conforto,  
unidade, graciosidade,  
infantil, proteção.



Imagens 1 a 4: exemplos de aplicação das formas em personagens. TILLMAN, 2015.

A aplicação dessas formas no desenho dos personagens geralmente acontece na sua silhueta - um outline do personagem preenchido de uma cor uniforme, como se fosse uma sombra. Uma silhueta bem construída faz com que o personagem seja facilmente reconhecido em diversas situações, como por exemplo a icônica silhueta simplificada do Mickey Mouse, representada por apenas 3 círculos. Ao aplicar os conceitos das formas à sua silhueta, o desenho do personagem vai transmitir visualmente traços de personalidade ao espectador e isso vai contribuir para a construção da narrativa e da animação como um todo.

A mesma relação que existe entre forma e personagem também existe entre cores e personagem. A escolha da paleta cromática vai aplicar conceitos pré-definidos pelo nosso inconsciente no personagem. Sobre as cores, no capítulo 7 do mesmo livro, Tillman diz que:

### Vermelho

ação, autoconfiança, paixão, desejo, raiva, força, perigo, poder.

### Amarelo

felicidade, cuidado, conforto, otimismo, intelecto.

### Azul

confiança, lealdade, sabedoria, fé, tranquilidade, frieza, tristeza.

### **Roxo**

elegância, sofisticação, luxúria, mistério, magia, criatividade.

### **Verde**

natureza, harmonia, fertilidade, dinheiro, inveja, estar doente.

### **Laranja**

entusiasmo, criatividade, fascínio, sucesso, conforto, prestígio.

### **Preto**

poder, elegância, formalidade, morte, medo, luto, mau, depressão, sofrimento.


### **Branco**

clareza, pureza, paz, inocência, simplicidade, luz, bom, perfeição.

O uso das cores pode ser manipulado pela direção de arte do filme para que uma cor assuma outro significado, porém esses conceitos apresentados são mais comuns e fáceis de serem reconhecidos. Além disso, o conjunto das cores, a predominância de uma sobre a outra e as diferentes tonalidades também são fatores que devem ser levados em consideração para a construção de significado.

Uma vez que a construção dos personagens está relacionada à criação da narrativa, essas etapas ocorrem praticamente em paralelo. Existem muitas maneiras de se construir uma narrativa mas uma das mais populares é a jornada do herói. Em seu livro, Stuart Voytilla (1999) explica os estágios que compõem essa estrutura narrativa.

Primeiro temos o herói no seu mundo comum, onde é apresentada a sua vivência antes da jornada - é a contextualização da sua personalidade. Em seguida, o herói tem um chamado para a aventura, algo que o tira da sua zona de conforto e o leva ao terceiro estágio, a recusa do chamado. Esse terceiro estágio é importante para definir os riscos e perigos que estão diante da sua jornada. Em seguida, há a apresentação da figura do mentor e a aceitação da jornada - é esse o momento em que o herói sai do seu lugar comum e vai para um mundo especial. É ali que ele passa pelo seu treinamento e enfrenta provações e inimigos com o objetivo de se fortalecer até o momento do seu maior desafio (inmost cave), que é o enfrentamento de um grande medo ou perigo presente no cerne da jornada - é o momento em que o personagem vai enfrentar a sua sombra. Ao se deparar com essa grande provação, o herói terá um momento de provação em que sentirá que vai fracassar e enfrentará a “morte”, o “fim”. Então o herói vence o seu grande desafio e recebe algum tipo de recompensa por isso. É o momento de retornar ao mundo comum e tomar o caminho de volta significa também deixar o mundo especial, o que faz o herói questionar o seu retorno. É nesse caminho de volta



ou já no mundo comum que o herói passa pelo estágio da ressurreição, quando ele enfrenta uma nova provação, que agora vai separá-lo de vez da sua sombra como uma forma de purificação, e é consagrado herói pelos seus companheiros comuns no momento final de seu retorno. A jornada do herói pode ser utilizada não apenas em narrativas de aventura mas também em diversos outros gêneros porque seus estágios podem ser tratados figurativamente. Essa jornada não diz respeito apenas ao mundo físico do personagem mas ao seu processo psicológico e emocional.

Além da estrutura clássica da jornada do herói, Christopher Booker (2013) trouxe em seu livro 7 enredos base para a construção de narrativas. Esses enredos são baseados, além da própria jornada do herói, em tratados aristotélicos de milhares de anos. São eles:

**A busca:** se baseia no percurso do protagonista rumo a um objetivo, onde ele enfrentará obstáculos ou forças contrárias que tentam impedi-lo.

**Viagem e retorno:** parecido com a busca, também se baseia no percurso do personagem porém ele tem o desafio de retornar para seu ponto de origem - é o mais próximo da jornada do herói clássica.

**Renascimento:** o protagonista é submetido a algum tipo de força obscura ou feitiço de tal forma que ele deve buscar quebrar a maldição através de ações das forças do bem.

Comédia: apesar desse termo ser usado popularmente para definir diversos tipos de enredo, o autor o utiliza para definir a narrativa em que os personagens são levados a um estado de confusão e trevas onde a resolução só acontece quando isso é levado ao extremo.

Tragédia: baseado na tragédia aristotélica, é o processo de queda e sofrimento do protagonista causado por diversas ações e decisões, com o objetivo de causar piedade e compaixão no espectador. Geralmente há uma catarse ao final.

Superando o monstro: o protagonista deve vencer um monstro ou criatura ou entidade que representa em si o mau.

Da miséria à riqueza: o protagonista passa de uma situação de miséria à riqueza rapidamente porém esse sucesso rápido é tirado dele e, para retornar, é preciso vencer uma barreira ou inimigo.

A construção da narrativa e dos personagens que a compõe é a principal base sobre a qual a produção do filme será construída. É por isso que esse processo deve ser bem desenvolvido e, antes de se passar para as próximas etapas de produção, deve estar muito bem estruturado. Essas etapas, que são tão iniciais no processo de produção do filme, geram efeitos não apenas no produto final, mas também na recepção do filme pelo espectador.

A segunda etapa do projeto buscou a aproximação com o usuário através de um questionário online e um grupo focal, que aconteceu via uma oficina de criação de personagens.

O usuário deste projeto é uma criança entre 7 e 12 anos. Por conta disso, existe um desafio a mais no processo de pesquisa com usuário, uma vez que crianças ficam rapidamente cansadas em entrevistas faladas ou métodos substancialmente orais, que são a base de diversos processos de pesquisa (BARBOSA, 2010). Por isso, é preciso envolver atividades com múltiplas formas de expressão, que permitam à criança desenvolver a sua colocação de forma gráfica, oral, gestual e de quaisquer outras formas que a mesma for capaz. Além disso, é importante manter o interesse da criança no assunto uma vez que ela fica entediada e se distrai facilmente. Para isso, é interessante adicionar um viés de “brincar” no processo da pesquisa.

Por conta disso, optou-se pelo grupo focal como primeiro método para essa pesquisa. Em seu livro, Ellen Lupton (2011) apresenta a definição de Lauren P. Adams e Chris McCampbell: “um grupo focal é uma conversa

organizada envolvendo uma parcela de indivíduos”. Nesse método, é possível explorar múltiplas formas de linguagem. O grupo focal foi nomeado como “Oficina de Criação de Personagens” para manter o interesse dos participantes no assunto com o caráter de “atividade”, uma vez que eles estariam providos de materiais diversos e de uma finalidade nesse processo: a de criar um personagem. Além disso, optou-se por essa abordagem de “oficina” para que fosse usado o método de co-criação, uma vez que os resultados gerados são representativos da visão do usuário sobre o problema e podem contribuir para o resultado final.

Em adição ao grupo focal, também foi criado um questionário online em forma de quiz. Esse método foi adicionado posteriormente por conta da dificuldade em se reunir presencialmente um grupo de crianças para a realização da oficina, como forma de complementar as informações relativas ao usuário. Para se manter o interesse dos participantes, o questionário foi montado em forma de quiz, para dar o caráter de “brincadeira” à pesquisa. A vantagem de um questionário online é que se atinge um número maior de usuários rapidamente, porém a desvantagem é que não se tem controle sobre quem realmente está respondendo. Apesar de ser um método que levanta informações rapidamente, esse questionário foi usado na pesquisa como complementação e confirmação do grupo focal e as informações geradas foram usadas com certa cautela.



## Grupo focal

A proposta da Oficina de Criação de Personagens era reunir um grupo de crianças entre 7 a 12 anos para discutir sobre animações infantis, com classificação livre, que foram exibidas no cinema de 2007 até o presente e para criar novos personagens a partir da mente infantil. O objetivo era registrar quais as características físicas e/ou de personalidade que os participantes colocariam em seus personagens, quais seriam as questões em comum no grupo e como essa criação deles pode ser aproveitada para a criação da narrativa e dos personagens do projeto.

Inicialmente, foi redigida uma carta com a proposta da oficina para ser enviada aos responsáveis pelos locais onde a mesma poderia ocorrer, a fim de obter autorização para a realização. Em seguida foram selecionados alguns lugares que teriam o espaço necessário e que fossem frequentados por crianças entre 7 e 12 anos. A carta foi enviada para o conselho de condomínio do Edifício Platinum Alto da Lapa, para o Colégio Albert Sabin e para a responsável pela Igreja Batista Águas Cristalinas. Também procurou-se contatar a responsável pela Associação Civil Cantinho que Encontrei e a responsável pelo Colégio Beka, porém a carta não chegou a ser enviada. Devido à natureza da oficina, a maioria dos contatos não foi satisfatório, o que levou à segunda opção de pesquisa: o questionário online.

Destes contatos, apenas o conselho do condomínio Edifício Platinum Alto da Lapa autorizou a realização da oficina e, assim, seguiu-se para a próxima etapa. Foi redigida uma carta destinada aos pais das crianças com a proposta da oficina, a data e horário e o termo de autorização tanto da participação quanto do uso de imagem.

A Oficina aconteceu no dia 6 de abril de 2019, das 15h às 16h30, no Condomínio Edifício Platinum, localizado na Vila Leopoldina e contou com a presença de 7 crianças com idade entre 7 e 12 anos sendo 2 crianças do gênero masculino e 5 crianças do gênero feminino. Foi feito o registro via foto, vídeo e áudio. Estes registros foram mantidos como arquivo do projeto e, à parte às imagens contidas neste relatório que não identificam as crianças envolvidas, não serão divulgados.

A dinâmica foi dividida em 2 etapas. No primeiro momento, foi feita uma rodada de apresentação. Em um cartaz, foram apresentados 28 personagens, que foram selecionados a partir do levantamento feito anteriormente, e as crianças foram solicitadas que escolhessem qual personagem elas “seriam”. A organizadora da oficina começou se apresentando e dando um exemplo do que gostaria que as crianças fizessem: “Eu sou a Dory porque sempre esqueço tudo e sou a Moana porque tenho o cabelo cacheado igual ao dela”. Essa etapa não se mostrou satisfatória pois a maioria das crianças se mostrou encabulada para se apresentar e, por isso, as respostas acabaram sendo copiadas da organizadora da oficina.



Das crianças que não copiaram a resposta, foi dito que:

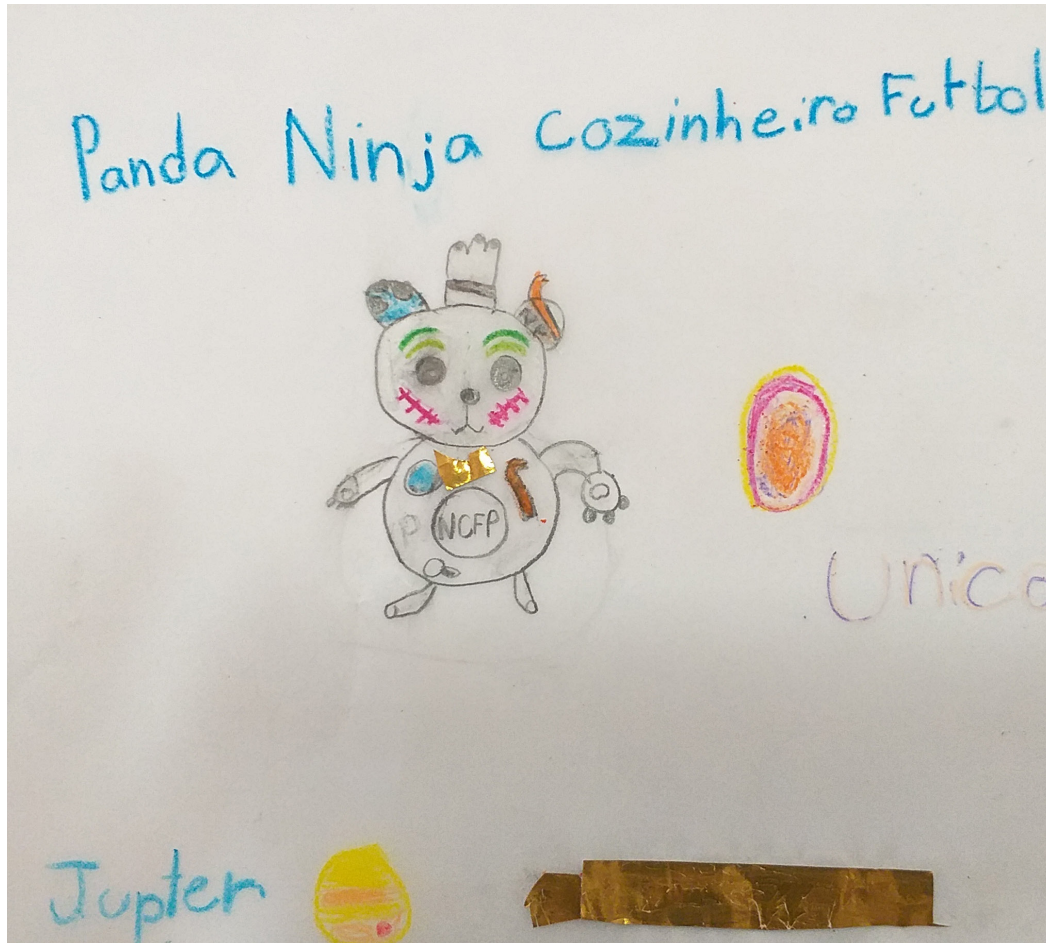
“Sou os Minions, porque é engraçado e legal”, menino, 8 anos.

“Sou a Agnes porque é fofo e porque eu sou a menor da minha sala”, menina, 11 anos.

“Sou o Po porque eu acho ele fofo e porque eu também luto karatê”, menino, 7 anos.

A segunda etapa foi o momento de criação de personagens. Para isso, elas tiveram à sua disposição folhas sulfite, folhas de papel vegetal, lápis grafite, lápis de cor, giz de cera, papel colorido, papel dourado, tesoura e cola bastão, além de imagens de referência dos personagens já existentes e que foram citados na primeira etapa, para que as crianças tivessem liberdade de desenhar, cortar, colar e criar. Depois de 40 minutos, elas contaram para a roda quem era o seu personagem e qual é a história dele. Foram criados os seguintes personagens:





Menina, 8 anos:  
“Panda Ninja  
Cozinheiro Futebol”

Tem duas cicatrizes  
de “um monstro que  
arranhou ele”;

Não é bom nem mau,  
“depende se você fizer  
mau pra ele”;

Armas: panelada, golpe  
ninja e bolada;

É originalmente de  
Júpiter, vaga pelo  
universo e ninguém  
sabe onde ele está.

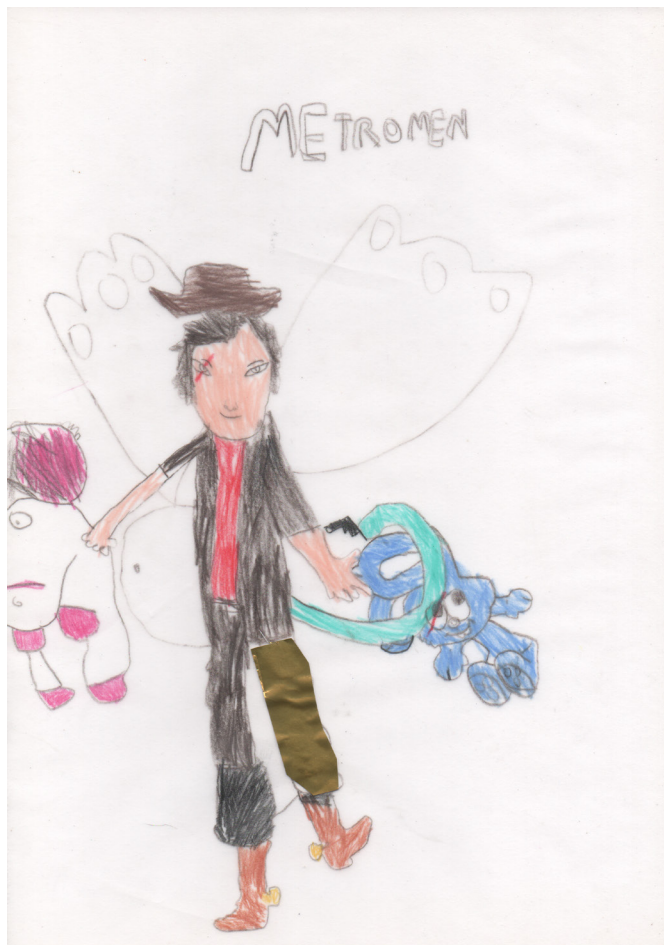
Menino, 7 anos:  
“Metromen”

Tem uma perna de  
ouro;

A cicatriz no olho é  
de um tiro que ele  
abaixou e pegou de  
raspão;

É bom e mau igual  
ao Venom;

Ele luta.





Menina, 12 anos:

Uma bióloga se perdeu  
nas matas;

Tornou-se a Princesa  
da Floresta.

Menino, 8 anos:

Metade menino,  
metade lagarto;

É um anti-herói, tanto  
bom quanto mau;

Armas: espadas ninja,  
poder de fogo e de  
água pelas mãos;

Não tem nome, é  
misterioso.





Menina, 8 anos:

É um alien, veio de outro planeta;

“Bonzinho ou malvado? Depende”;

Tem vários braços e a perna com espinhos.

Menina, 11 anos:

Era um bebê humano normal que foi abandonado na floresta;

Uma mãe panda o adotou e cuidou;

Essa mãe também era mágica e transformou ele em panda;

Encontrou uma amiga sereia passeando um dia perto do mar.

\*Essa criança começou criando um outro desenho de uma personagem feminina com vestido e chapéu de cowboy, porém ela apagou o desenho e começou de novo. Ao ser questionada o porquê, ela disse que não estava gostando de como estava ficando.





Menina, 12 anos:

Misturou várias  
princesas e heroínas;

É “só humana”, com  
referências de modelos.

Foi realizada apenas uma oficina, porém esta se mostrou bastante proveitosa, especialmente a conversa que aconteceu durante o processo de criação dos personagens. Enquanto desenhavam, as crianças conversaram sobre seus filmes prediletos, quais personagens mais gostavam e qual a última vez em que foram ao cinema. Dessa conversa, foram extraídas as observações a seguir:

Forte influência dos filmes de herói (Marvel e DC). São os filmes preferidos, ainda que a classificação indicativa esteja acima da idade do grupo. Os pais tem grande papel nesse processo, foram eles quem apresentaram os heróis para as crianças na maioria das vezes.

Forte influência também de universos mágicos, principalmente Harry Potter. Poderes estão bastante presentes no imaginário dos participantes.

Quando questionados sobre personagens femininas clássicas, como as Princesas da Disney, o interesse foi baixo. São consideradas “chatas” e que “não fazem nada”. Algumas participantes ainda demonstraram algum interesse por conta da beleza das personagens mas ainda assim preferem as referências que trazem características de guerreira e de independência, como Frozen.

## Questionário

Com o objetivo de atingir um número maior de usuários, foi criado um questionário online via Google Forms que foi distribuído para amigos, familiares e colegas que tivessem contato com crianças entre 7 e 12 anos. A divulgação do link de acesso a este questionário foi feita de forma restrita, a fim de limitar o número de respostas fora do padrão de usuário. A primeira parte do questionário estabelece o perfil de quem está respondendo - idade e gênero. Foi colocada a opção de “mais de 12 anos” para que, caso uma pessoa fora do padrão de usuário recebesse o link e respondesse o questionário, a sua resposta pudesse ser filtrada sem afetar o resultado geral.

Para a segunda parte do questionário, foram selecionados 20 personagens a partir do levantamento realizado anteriormente. Os personagens foram colocados em pares e pedia-se que a criança escolhesse “qual o personagem mais legal” e, em seguida, escreve o porquê.

O questionário online teve um total de 19 respostas válidas, das quais 7 respostas se identificaram como gênero masculino e 12 respostas, como gênero feminino (anexo 2). A tabela a seguir apresenta um resumo das respostas.

Elsa	Fiona	Po	Sr. Incrível
8 votos	11 votos	9 votos	10 votos
<p><b>Poderes:</b>  “Eu gosto da Elsa porque ela tem poder de gelo e eu sempre quis ter poder de gelo”, F. 9-10  “Ela é muito legal, imagine soltar gelo pelas mãos, seria incrível.” F. 11-12  “Porque a Elsa tem poderes de gelo.” M. 11-12  “Porque ela solta gelo” M. 9-10</p>	<p><b>Força:</b>  “Pq ela mostra ser uma mulher forte” F. 11-12  “Mais durona e Rudá o que quer tenta conquistar” F. 11-12</p> <p><b>Identificação:</b>  “Pois eu me identifico mais com a fiona n por aparência mas pelo jeito dela” F. 11-12  “Shrek me marca” M. 11-12</p>	<p><b>Fofo:</b>  “Eu gosto do Po porque acho ele fofo e gosto de animais” F. 9-10  “Porque é fofo e lembra eu” M. 11-12  “Ele é fofinho” F. 11-12</p> <p><b>Habilidade de luta:</b>  “Porque o Po é um panda que luta caratê.” M. 11-12  “Ele é fofo e sabe lutar Kong Fu.” F. 11-12</p>	<p><b>Heroísmo:</b>  “Tenta salvar todos de tudo mesmo não atuando de super herói” F. 11-12  “Porque é herói” F. 9-10</p>

F. = gênero feminino  
M. = gênero masculino  
00-00 = idade

Jade	Tiana	Jessie	Woody
13 votos	6 votos	12 votos	7 votos
<p>Fisionomia animal e beleza:  “Porque ela é um pássaro”  M. 9-10</p> <p>“Porque a Jade é uma arara azul corajosa, bonita, cantora e independente.”  M. 11-12</p> <p>“Eu escolhi a Jade porque gosto da aventura do filme e também porque gosto de aráras” F. 9-10</p> <p>“Ela é um pássaro lindo e é inteligente.” F. 11-12</p> <p>“Porque eu gosto de animais” M. 11-12</p>	<p>Trabalho e esforço:  “Trabalha para conseguir o que quer mesmo a pondo para baixo” F. 11-12</p> <p>Beleza:  “Pq ela é mais bonita”  F. 7-8</p> <p><i>Pontos negativos:</i>  “Não gosto das <i>princesas</i>”  F. 11-12</p> <p>“N sou muito fã de <i>princesas.</i>” F. 11-12</p>	<p>Personalidade:  “A Jessie porque ela é esperta e corajosa.”  M. 11-12</p> <p>“Mais interativa e se preocupar mais com os outros do que com si mesma “ F. 11-12</p> <p>Companheiro:  “Ela tem um CAVALO.”  F. 11-12</p>	<p>Profissão:  “Porque ele é um cowboy”  M. 9-10</p>

Nemo	Sid	Hiro	Miguel
12 votos	7 votos	14 votos	5 votos
<p>Fofo:</p> <p>“Eu gosto dos dois mas prefiro o Nemo porque ele é mais fofinho” F. 9-10</p> <p>“Pq ele é mais fofo” F. 7-8</p>	<p>Engraçado:</p> <p>“Porque o Sid é engraçado e bonachão.” M. 11-12</p> <p>“Ele é muito engraçado.” F. 11-12</p> <p>“Porque ele é muito mais engraçado” M. 11-12</p> <p>“Mais engraçado, parece comigo sempre tentando fazer uma gracinha:)” F. 11-12</p> <p>“Porque é engraçado” F. 9-10</p> <p>“Porque ele é engraçado” M. 9-10</p> <p>“Eu rio demais” M. 11-12</p>	<p>Companheiro e inteligência:</p> <p>“Ele é mega inteligente e tem um ROBÔ.” F. 11-12</p> <p>“Essa foi muito difícil pq um tem um cachorro e outro um robozinho” F. 7-8</p> <p>“Porque ele tem um robo fofo e parece comigo” M. 11-12</p> <p>Aventura e enredo:</p> <p>“Gosto do Hiro e do filme porque é uma aventura legal mas gosto do Miguel tambem” F. 9-10</p> <p>“Por ter uma historia mais marcante” M. 11-12</p> <p>“O filme eh melhor” M. 11-12</p>	<p>Personalidade:</p> <p>“Porque o Miguel canta e é carinhoso.” M. 11-12</p> <p>“Luta para conseguir o que (quer) mesmo todos o pondo para outro lado” F. 11-12</p> <p>Companheiro:</p> <p>“Essa foi muito difícil pq um tem um cachorro e outro um robozinho” F. 7-8</p> <p>Enredo:</p> <p>“A história é mais interessante” F. 11-12</p>

F. = gênero feminino  
M. = gênero masculino  
00-00 = idade

Agnes	Moana	Edam	Lino
12 votos	7 votos	8 votos	11 votos
<p>Personalidade:  “Porque ela é muito fofa”  M. 11-12  “Por ser mais fofa e engraçada “ M. 11-12  “Ela é fofa e meiga, mas se irrita fácil” F. 11-12  “Eu me (identifico) com a Agnes” F. 9-10</p> <p>Companheiro:  “Por causa do unicórnio fofinho” F. 7-8  “Ama unicórnios como eu &lt;3” F. 11-12</p>	<p>Enredo:  “Porque eu gosto mais do filme” F. 9-10  “Pois eu amo ela e o filme.” F. 11-12</p> <p>Personalidade:  “Porque a Moana é dedicada e esforçada.” M. 11-12</p>	<p>Personalidade:  “Não conheço, escolhi porque ele é fofo.” F. 11-12  “O Edam, porque ele me parece legal, gentil e leal.” M. 11-12</p>	<p>Por ser um animal (um gato):  “Amo gatos” F. 11-12  “Porque ele virou um gato” F. 7-8  “Porque ele é um gato” M. 9-10</p>

Kairel	Laura	Turma da Mônica	Peixonauta
9 votos	10 votos	16 votos	3 votos
<p>Personalidade:  “Gosto dela porque ela parece ser simpática mas não assisti nenhum desses desenhos ou filmes” F. 9-10  “A Kairel porque ela me parece gentil.” M. 11-12</p> <p>Beleza:  “Não conheço, escolhi porque ela é bonita.” F. 11-12</p> <p>Por ser animal:  “Porque eu prefiro animais” M. 11-12</p>	<p>Identificação:  “Porque é meu nome” F. 11-12  “Porque ela é adolescente” M. 9-10</p>	<p>Gibis e presença na primeira infância:  “Os gibis são muito interessantes” F. 11-12  “Pq sempre amei os gibis” F. 11-12  “Assisto desde criança” F. 11-12  “Pois fez/faz parte da minha infância, minha personagem preferida é a Magali.” F. 11-12  “Porque eles são muito mais legais e eu assisti mais do que peixonauta” M. 11-12</p> <p>Personalidade:  “Porque eles são corajosos, leais e bagunceiros.” M. 11-12</p> <p>Grupo:  “Estou sempre em turma como eles, acho que são mais divertidos” F. 11-12</p>	<p>Ensinamentos:  “Porque ele ensina as coisas” M. 9-10</p> <p>Público alvo mais novo:  “Peixonauta eu adorava mais quando eu era bem pequena.” F. 11-12</p>

F. = gênero feminino  
M. = gênero masculino  
00-00 = idade

De forma geral, pode-se dizer que o questionário foi bem sucedido. Apesar do número limitado de respostas e de uma parcela destas terem sido descartadas por não se encaixarem no público da pesquisa, o número de usuários atingidos pelo questionário foi bem maior do que aqueles que participaram do grupo focal.

As respostas do questionário servem para reafirmar o padrão que foi percebido durante o grupo focal e para complementar as informações. Em geral, o número de votos em cada personagem é uma informação quase irrelevante e só serve como um possível indicativo em 1 dos pares de personagens (Turma da Mônica x Peixonauta), onde a diferença de votos foi muito contrastante. O principal fruto deste questionário está nos “por quês”, que permitem se ter um vislumbre a mais da mente infantil.

## Etapa 3



### Análise das etapas 1 e 2

Após a conclusão da segunda etapa do projeto, os dados coletados foram analisados a fim de gerar conclusões que possam ser transformadas em um direcionamento para o projeto.

Em relação ao levantamento inicial de filmes e personagens, a primeira observação é a diferença gritante entre o número de filmes produzidos nos Estados Unidos e os produzidos na América Latina. As maiores bilheterias de filmes de animação são majoritariamente norte-americanas e a grande maioria dos filmes produzidos anualmente também. Seja causa ou consequência, os orçamentos de produção também são consideravelmente maiores, podendo chegar em quase 20 vezes (MURANO, 2016).

Também chama a atenção a predominância de personagens brancos e do gênero masculino. Mesmo em filmes em que o protagonista foge desse padrão, os personagens secundários permanecem, como por exemplo “A Princesa e o Sapo” em que a protagonista é uma princesa negra porém sua melhor amiga branca acaba sendo representada da mesma forma glamourizada que uma princesa.

Felizmente o questionário e a oficina apontaram para uma mudança de comportamento das crianças em relação aos personagens mais tradicionais. A temática clássica de personagens femininas da donzela em apuros ou da princesa delicada e frágil não despertou o interesse dos participantes. Pelo contrário, o centro das atenções no momento são os guerreiros, aqueles que lutam, que tem poderes especiais e que não tem receio de demonstrar sua força. Mesmo no gênero das princesas, personagens como Moana e Elsa são o que desperta o interesse do público feminino. A última década teve um crescimento no número de filmes de super heróis e o efeito disso no público é perceptível. As animações devem se inspirar nesse tipo de narrativa para não se tornarem obsoletas, previsíveis ou infantis demais para o público. Estão em alta temas como o heroísmo, poderes extra humanos, magia, universos paralelos, o uso da ciência etc.

Junto com isso vem também a construção de personagens mais complexos, que não se encaixam dentro de um dos arquétipos apenas mas que são um somatório complexo de traços de personalidade. A noção de vilão e mocinho parece desinteressante e previsível. A figura do anti herói ganhou força com filmes como Deadpool e Venom e a figura do vilão também deve ser complexa e empática, como o vilão da Marvel, Thanos, que conquistou a simpatia e respeito do público por sua inteligência, estratégia e desenvolvimento. Durante a oficina, nenhuma das crianças respondeu que seu personagem seria “bom” ou “mau”, todas

elas afirmaram que “depende”, ou seja, é o limiar entre certo e errado sendo questionado e revisto durante a trajetória do personagem. Lutar, machucar e matar faz de um personagem bom ou mau? Depende. Suas ações e intenções passam por um processo introspectivo de revisão e a sua função no mundo está sob constante análise. Não existe um lado do bem e um lado do mal mas sim grupos de personagens complexos com objetivos, fraquezas e personalidades bem construídas que entram em um conflito e, nesse momento, ambos os lados são válidos de alguma forma. Isso é um grande contraste em relação ao padrão de narrativa do desenho animado, que geralmente traz uma separação bastante contrastada de bem e mal.

Durante a conversa da oficina, ficou subentendido que os pais das crianças exercem um papel fundamental na opinião delas sobre o que é “legal” e o que não é. Uma das crianças disse que “Eu gosto mais da Marvel porque a DC é muito sombrio”, uma opinião bastante complexa para uma criança de 7 anos. Quando questionada sobre os filmes que tinha assistido, essa mesma criança respondeu que já assistiu tudo mais de uma vez com o seu pai porque “ele já leu todos os quadrinhos e já sabe tudo que acontece”. As crianças foram questionadas sobre qual foi o último filme que assistiram no cinema e a grande maioria havia assistido os últimos filmes de herói sendo que apenas uma criança havia assistido a animação “Como treinar o seu dragão 3”, que estava em cartaz na época. É preciso considerar que uma criança não vai ao cinema


desacompanhada, o que significa que os pais ou responsáveis devem assistir ao filme também. Despertar o interesse dos adultos é um caminho interessante que a animação deve considerar. O vencedor do Oscar 2019 da categoria de animação foi “O Homem-Aranha no Aranhaverso”, um filme inovador e que conquistou diversos públicos por ter uma narrativa envolvente e um visual muito bem trabalhado. Adultos vão optar por assistir um filme desse tipo a animações que são taxadas como infantis, por serem previsíveis e desinteressantes - e a opinião desses adultos vai influenciar a opinião da criança também.

Outra observação interessante da oficina é que, quando devem escolher características físicas humanas para os personagens, as crianças - conscientemente ou não - optam por reproduzir sua própria aparência. Ainda que o desenho original fosse asiático e de cabelo preto, ao ser transformado num novo personagem por A.C. de 11 anos teve o seu cabelo pintado de amarelo, a mesma cor de cabelo da criança. O mesmo para os demais personagens, ainda que todos tivessem algum tipo de característica fantástica, os elementos humanos (cor do cabelo, cor da pele, cor dos olhos) imitavam as características da criança que a criava. Isso é um indício de como o surgimento de personagens com cores, gêneros e origens diversas pode ter um efeito positivo ao permitir que mais crianças se identifiquem com eles.

## Análise das narrativas

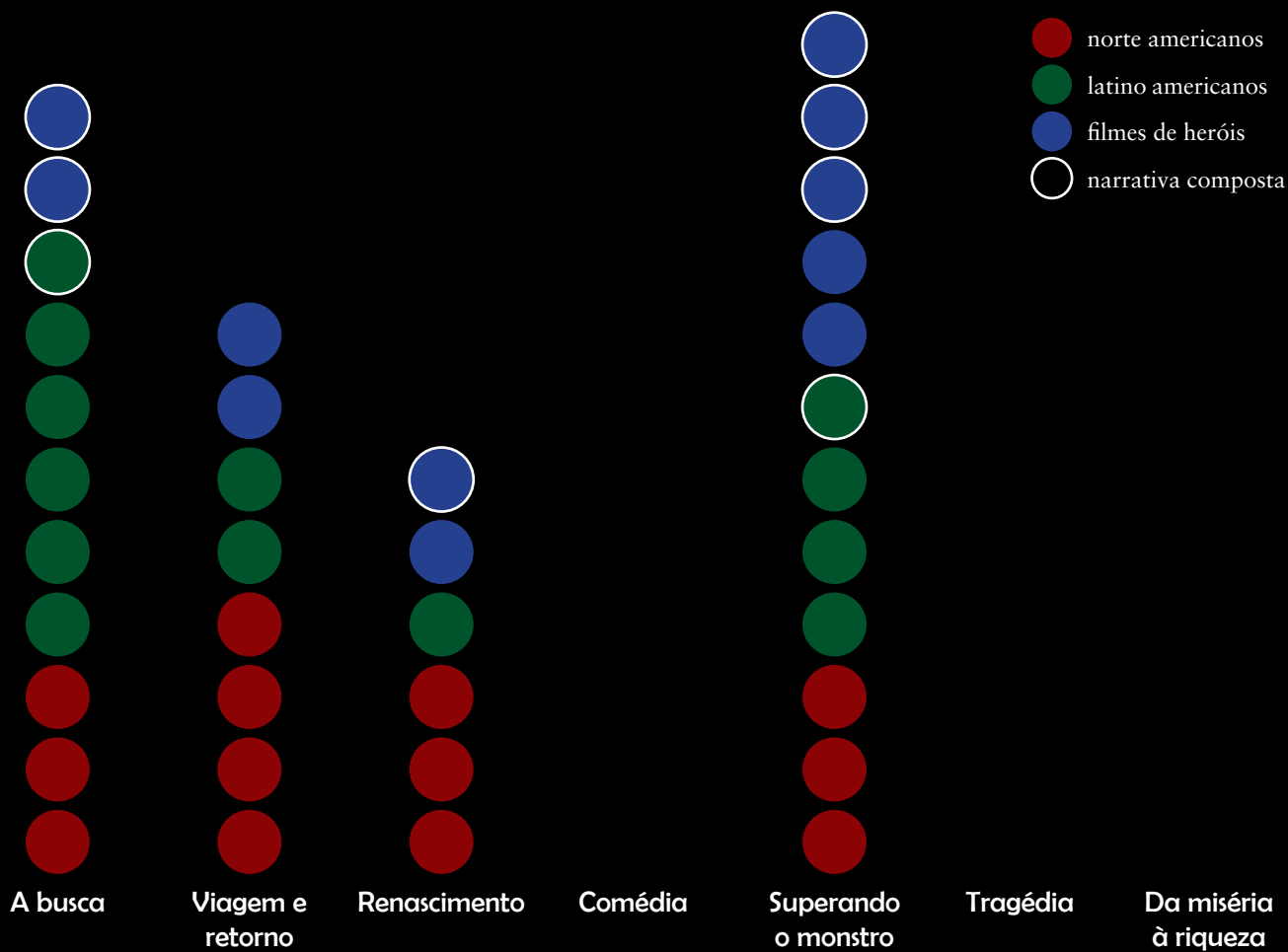
Olhando especificamente para os filmes latinos, percebe-se que há grandes oportunidades para se desenvolver narrativas. A maior parte das narrativas desenvolvidas de 2007 até 2018 não trazem grandes novidades narrativas, visuais ou algum diferencial em relação ao que já foi produzido. Também não são muito exploradas as questões locais e culturais, a origem dos personagens como ferramenta narrativa. Ainda que na página 26 esteja apontado que a maioria dos personagens criados para filmes latinos tem como origem a própria América Latina, esses personagens continuam sendo em sua maioria brancos e “genéricos”. Obviamente que não são todos, filmes como “Rio 2096: uma história de amor e fúria” e “O Menino e o Mundo”, por exemplo, trazem muito da história e da cultura latinoamericana - não é a toa que os dois foram vencedores no festival de Annecy. Porém, esse tipo de filme é a exceção e, talvez por trazerem uma crítica social muito forte, talvez por serem de difícil compreensão, talvez por terem pouca divulgação, tiveram a audiência relativamente baixa e seus personagens não foram reconhecidos por nenhuma das crianças da oficina ou do questionário.

Uma boa referência dentre os filmes levantados é “Metegol”, uma animação 3D que fala sobre futebol, pebolim e a conservação das pequenas cidades e costumes tradicionais. Essa animação é considerada uma das maiores audiências ao redor do mundo para uma animação latina e, ainda



que as crianças da oficina ou do questionário não reconhecessem os personagens, foram feitos comentários positivos sobre o seu visual, que despertou a curiosidade e o interesse. Os demais filmes, de forma geral, trazem personagens mais genéricos, cuja origem poderia ser São Paulo ou Nova York sem que a narrativa fosse afetada, onde não há traços de personalidade ou cultura latinas. O problema não é apenas deixar de abordar características latinas mas sim, criar personagens rasos que não despertam empatia do público, uma vez que sua construção é simplificada e irreal. A falta de um contexto para os personagens faz com que suas ações - e consequentemente a história como um todo - caia num lugar comum. Na crítica escrita para o site Adoro Cinema, Bruno Carmelo comenta o filme “Rodência e o Dente da Princesa”, uma produção peruana. Logo no início de seu texto, Carmelo diz que “...o espectador dificilmente conseguirá identificar qualquer traço sul-americano nesta animação cujo interesse maior parece ser o de competir com grandes produções estrangeiras - inclusive as americanas. Na intenção de ser universal, esta história parece não se passar em lugar algum.” É extremamente importante fugir dos estereótipos, que por sua vez podem ser ofensivos e irrealis, mas isso não significa deixar de construir um background para a história que leve em consideração a realidade latinoamericana.

Outro ponto interessante em relação às narrativas é a sua complexidade. Analisando a estrutura do enredo - usando as bases descritas por Booker (2013) - dos 25 filmes do levantamento inicial junto com 8 filmes do universo de heróis, tem-se o gráfico a seguir:



### **Lista de filmes:**

- **Shrek Terceiro (2007): Viagem e retorno**  
Motivação: Encontrar um líder/Fugir da responsabilidade
- **Kung Fu Panda (2008): Superando o monstro**  
Motivação: Aprender para derrotar o inimigo que representa o mal
- **A Era do Gelo 3 - Despertar dos Dinossauros (2009): Viagem e retorno**  
Motivação: Resgatar um dos companheiros
- **A Princesa e o Sapo (2009): Renascimento**  
Motivação: Retornar à forma humana
- **Toy Story 3 (2010): A busca (o retorno)**  
Motivação: Retornar ao lar e ao dono
- **Rio (2011): A busca (o retorno)**  
Motivação: Retornar ao lar e ao dono
- **Frozen (2013): Renascimento**  
Motivação: Aprender a controlar os poderes/Libertar-se
- **Operação Big Hero (2014): Superando o monstro**  
Motivação: Derrotar o inimigo que representa o mal/Vingança

- Minions (2015): Viagem e retorno  
Motivação: Encontrar um líder
- Procurando Dory (2016): A busca  
Motivação: Encontrar a família
- Moana (2016): Viagem e retorno  
Motivação: Salvar aqueles que ama
- Coco (2017): Renascimento  
Motivação: Retornar à forma humana
- Os Incríveis 2 (2018): Superando o monstro  
Motivação: Combater o crime/Derrotar o inimigo que representa o mal
- El Arca (2007): A busca  
Motivação: Recomeçar a vida sob as leis de Deus
- Turma da Mônica em Uma Aventura no Tempo (2007): Viagem e retorno  
Motivação: Consertar um erro
- O Grilo Feliz e os Insetos Gigantes (2009): Superando o monstro  
Motivação: Derrotar um inimigo que representa o mal
- Plumíferos (2010): A busca  
Motivação: Busca pela liberdade

- Don Gato y Su Pandilla (2011): Superando o monstro  
Motivação: Derrotar um inimigo responsável por uma onda de crimes
- Rodência e o Dente da Princesa (2012): Viagem e retorno  
Motivação: Aprender para derrotar um inimigo que representa o mal
- Metegol (2013): Superando o monstro  
Motivação: Salvar aqueles que ama e o lugar onde vive
- Rio 2096: uma História de Amor e Fúria (2013): A busca  
Motivação: Encontrar a sua amada
- O Menino e o Mundo (2014): A busca  
Motivação: Encontrar o seu pai
- Lino e uma Aventura de 7 Vidas (2017): Renascimento  
Motivação: Retornar à forma humana
- Peixonauta: o filme (2018): A busca  
Motivação: Encontrar o companheiro
- Tito e os Pássaros (2018): A busca + Superando o monstro  
Motivação: Encontrar a cura para salvar aqueles que amam
- Harry Potter - a saga (2001-2011): Superando o monstro + a busca  
Motivação: Aprender para eliminar o inimigo que representa o mal

- Homem de Ferro (2008): Renascimento + Superando o monstro  
Motivação: Combater o crime e a injustiça
- Deadpool (2016): Superando o monstro  
Motivação: Vingança/Eliminar o inimigo que lhe feriu
- Homem aranha: De volta ao lar (2017): Superando o monstro  
Motivação: Provar-se um herói
- Mulher Maravilha (2017): Superando o monstro + a busca  
Motivação: Eliminar o inimigo que representa o mal e a guerra
- Aquaman (2018): Viagem e retorno  
Motivação: Descobrir-se herói/líder
- Venom (2018): Renascimento  
Motivação: Salvar a vida dos humanos diante de uma ameaça externa
- Vingadores: Ultimato (2019): Viagem e retorno  
Motivação: Salvar a vida daqueles que eles amam

Os filmes de heróis foram selecionados de acordo com as maiores bilheterias, os filmes citados durante a oficina de personagens e a relevância do ponto de vista dos personagens e/ou narrativa.

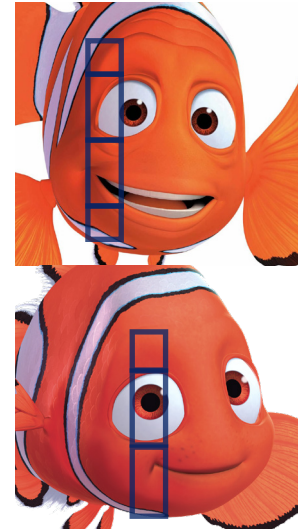
Percebe-se que a maioria das produções latino americanas tem como base a narrativa mais simples, “a busca”. Enquanto isso, a maioria dos filmes de heróis tem narrativas compostas por mais de uma estrutura básica, o que adiciona um novo nível de complexidade ao filme. Ainda que se use a base simples de “a busca”, é interessante que esta seja conciliada com outra estrutura a fim de aprofundar a narrativa e, conseqüentemente, criar um engajamento maior do espectador com a história. Na mesma crítica, Carmelo diz que “o filme [Rodência e o Dente da Princesa] tem o mérito de trazer uma trama imediatamente reconhecível, e por esta mesma razão, sem muita criatividade.” Seja essa questão causa ou consequência da falta de construção da origem dos personagens, o fato é que as produções latino americanas parecem desperdiçar seu rico potencial com narrativas previsíveis e personagens genéricos. Explorar a cultura, os costumes e as tradições é uma grande oportunidade de desenvolvimento de narrativas complexas que, combinadas com os processos de construção de personagens e levando em consideração a perspectiva do usuário sobre o assunto, podem gerar frutos nunca antes vistos.

## Análise do design dos personagens existentes

Após as primeiras etapas do projeto, surgiu a necessidade de se analisar graficamente os personagens do levantamento, a fim de identificar características em comum e oportunidades de exploração.

A primeira característica interessante a se analisar é a proporção dos olhos em relação ao tamanho da cabeça, porque quanto maior o tamanho dos olhos, mais infantilizado parece o personagem. Isso é decorrente da biologia, os bebês e filhotes tem a cabeça e os olhos grandes em relação ao corpo e os adultos associam essa característica a algo fofo, frágil, que precisa de cuidados. Por isso, os personagens com grandes olhos tendem a parecer ter menos idade ou serem frágeis. No desenho tipo cartoon em geral, os olhos são sempre maiores do que o padrão da anatomia, então uma forma de se comparar essa característica entre os personagens é pela proporção entre tamanho da cabeça e tamanho dos olhos.

Uma dupla interessante de se analisar sob esse aspecto são os personagens Marlin e Nemo. Já que a proposta é que eles sejam pai e filho, o design dos dois é praticamente o mesmo, as mudanças mais significativas são a nadadeira reduzida do Nemo e o tamanho dos olhos em relação à cabeça, sendo que esta última é responsável



Diferença de proporção do tamanho dos olhos entre pai e filho



Grandes olhos:

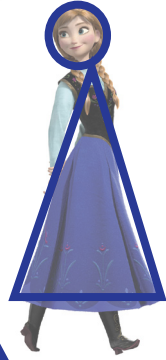
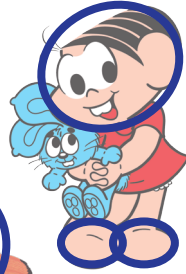
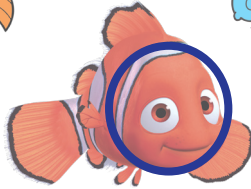


Olhos menores:

por tornar um personagem “criança” e o outro “adulto”. O Marlin ainda tem os olhos maiores do que o padrão da anatomia (tanto humana quanto de peixe) mas a comparação entre ele e o filho faz com que o identifiquemos como adulto. De forma geral, todos os personagens apresentam olhos maiores do que o padrão da anatomia humana, mas os personagens com os olhos maiores são as crianças e as mulheres. Os personagens mais “fortes” e “masculinos” são também os com olhos menores.

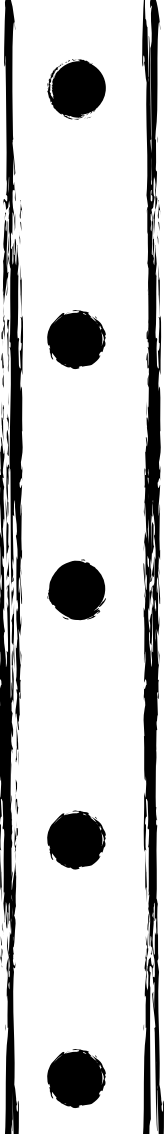
Outra característica interessante para análise é a forma básica que compõe o personagem. Como citado na página 30, a forma básica da qual parte o desenho do personagem também traz características da sua personalidade. Para esta análise, os personagens foram reduzidos a formas básicas: arredondados, triangulares, quadrados e alongados.





De forma geral, as personagens crianças e animais tendem a ser arredondados, as mulheres tendem a ser finas e alongadas e os homens têm maior variedade de formas de acordo com a personalidade.

Pensando as oportunidades de exploração, percebe-se que não há grande variedade de formas para personagens femininas, principalmente nos filmes norte americanos. A maioria das mulheres adultas são finas, alongadas, com a cabeça e os olhos grandes. Algumas exceções interessantes são Fiona, Tigresa, Moana e Janaina. A Fiona é uma personagem interessante por ter dois desenhos distintos. O primeiro é justamente uma princesa dentro do padrão longilíneo e delicado, assim como outras da análise, enquanto o outro é uma forma bastante arredondada e sólida. Esse segundo desenho é o que corresponde à personalidade da personagem que, ainda que seja uma princesa, tem grande força, habilidade de luta e não se deixa intimidar, ao mesmo tempo que é bondosa e amorosa. A personagem Tigresa tem também essas características no seu desenho, que é menos arredondado mas é bastante sólido e flexível, por se tratar de uma personagem que também tem grandes habilidades de luta. Já a personagem Moana foge do padrão de princesa por ter suas formas menos curvilíneas, finas e alongadas, e ter a musculatura mais definida do que as outras personagens. Por último, é interessante também de se analisar a personagem Janaina, que é latino americana. Como o filme “Rio 2096: Uma história de amor e fúria” tem um público jovem adulto, a personagem tem os traços mais próximos



da anatomia humana, com os olhos e a cabeça quase na proporção “correta”. Por isso, mesmo que a personagem seja mais curvilínea e fina, ainda transparece força e determinação, já que também apresenta a musculatura mais definida e a aparência mais adulta.

Por fim, pode-se perceber que os personagens latino americanos se baseiam no desenho dos personagens norte americanos. As personagens Janine e Kairiel trazem na sua forma o quadril largo que é típico na América Latina, uma característica interessante que não é tão comum nos desenhos americanos. Já em outros aspectos, ainda que os personagens latino americanos tenham maior variedade de estilos visuais (2D, 3D, com outline, com textura de lápis), não há grandes inovações nas suas formas.

## Etapa 4

---

### Direcionamento do projeto

Baseando-se nas análises realizadas sobre as narrativas e os personagens, junto com a análise da oficina, foram gerados pontos de interesse que pudessem direcionar o projeto. Assim como uma lista de requisitos macro, foram criados tópicos bem definidos para o direcionamento do projeto, tendo como objetivo guiar a etapa de geração de alternativas de forma direcionada. Optou-se por esse método para se permitir explorar mais amplamente a fase de geração de alternativas.

Sendo assim, foram elencados os seguintes tópicos para direcionar o projeto a partir das informações levantadas anteriormente:

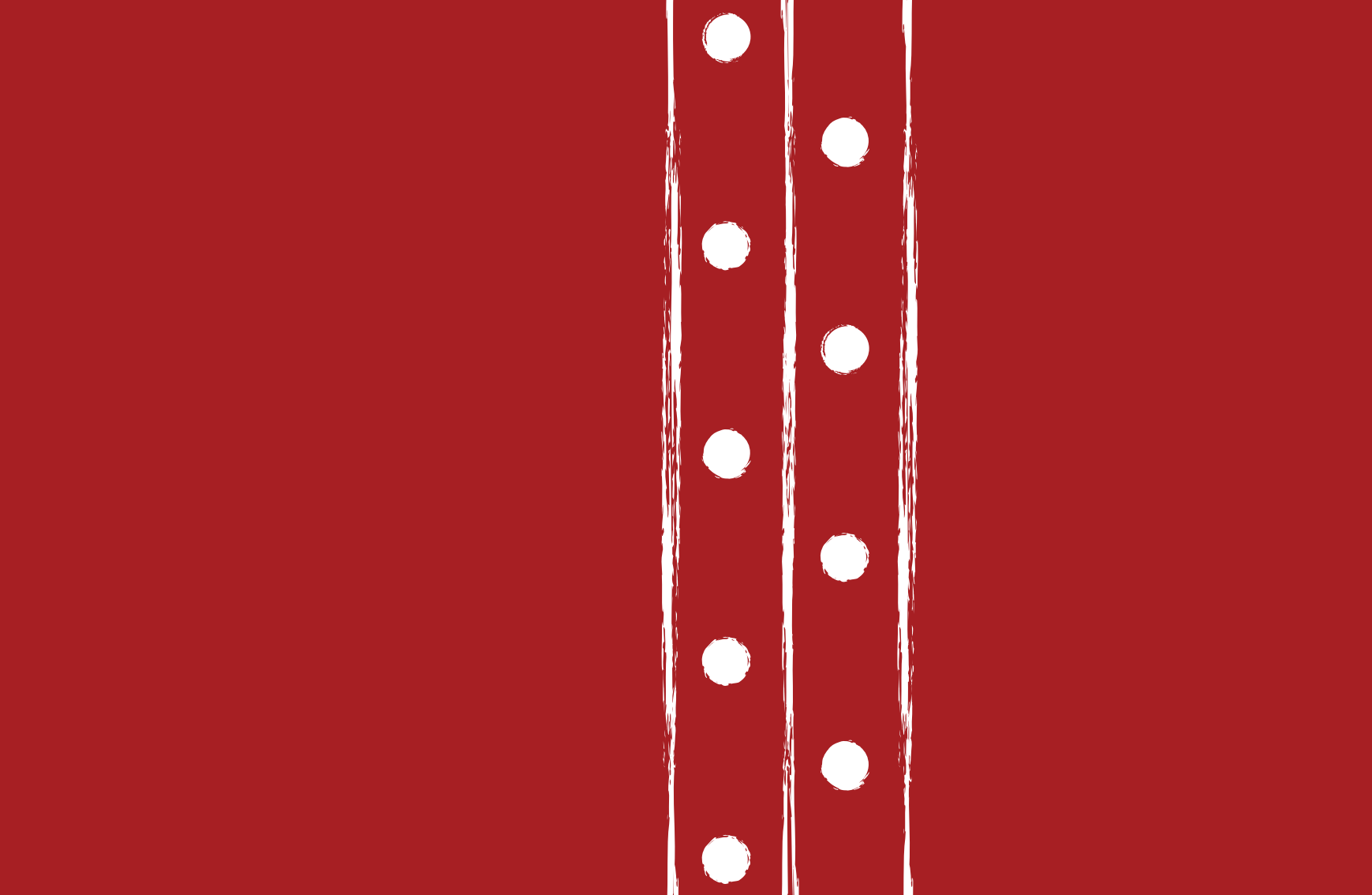
1. Deve-se explorar o impacto da cultura brasileira na construção da narrativa e no perfil psicológico dos personagens. A origem geográfica da história e dos personagens interfere nas suas ações e na sua construção, devendo-se explorar a forma como isso ocorre.
2. A estrutura básica da história deve ser composta por mais de uma linha narrativa base para dar complexidade e despertar interesse na história.

3. A construção dos personagens deve abordar temas como: seres mágicos, seres com grandes habilidades de luta, seres com habilidades extraordinárias de alguma forma. Além disso, o universo onde estes seres se encontram deve entrar em contato com o “mundo real” de forma que essas habilidades extraordinárias sejam “possíveis” - por exemplo, a criação do universo bruxo em paralelo ao mundo dos seres sem magia, a criação do universo de heróis em Nova York.

4. O perfil psicológico dos personagens deve explorar características complexas, que não sejam baseadas apenas em “certo” e “errado”, “bom” e “mau”, mas que tenham profundidade suficiente para se tornarem personagens dúbios, com motivações e ações próximas do real.

5. Do ponto de vista gráfico, deve-se explorar a diversidade de cores e formas que compõem a população nacional.

6. Para as personagens femininas, deve-se fugir do modelo clássico romântico, dando preferência para personagens com habilidades extraordinárias e independentes. Além disso, também é importante que haja um personagem do gênero masculino de destaque para que o público masculino não associe o filme à feminilidade.



# O Projeto

## ALERTA DE SPOILER

A partir desta página será apresentado o desenvolvimento do projeto. Talvez seja interessante que você veja o resultado antes disso, para que tenha uma primeira impressão sem spoilers!

Acesse o teaser do filme no link:

<http://bit.ly/TeaserPori>

## Etapa 5



### Alternativas de narrativa

Com as conclusões do direcionamento do projeto, iniciou-se o processo de geração de alternativas para a linha narrativa do enredo. É importante definir primeiro a base do enredo para que se tenha clareza de quais personagens são realmente necessários para o andamento da história.

O principal ponto a ser explorado neste projeto é a presença da cultura nacional como base da narrativa e das ações dos personagens, algo que foi apontado como deficiente nas produções latino americanas de acordo com o gráfico da página 64. Por isso, foi tomado como ponto de partida para a geração de alternativas o conceito de Brasil e, a partir deste, foi construído o seguinte mind map:



A partir dos conceitos relacionados ao Brasil, foram selecionados 5 ramos com potencial para desenvolvimento do enredo:

Brasil > Nordeste > Cangaço > Abandono do governo

Brasil > Escravidão > Negros Africanos > Capoeira

Brasil > Índios > Lendas e Mitologia

Brasil > Síndrome de Vira lata

Brasil > Língua portuguesa > Colônia de Portugal > Império

Dentro de cada um dos ramos, foi desenvolvido um pequeno storyline em potencial:

## 1. CANGAÇO

História de Lampião e Maria Bonita que controlam um grupo de bandidos para roubar grandes fazendas. São divulgados como grandes bandidos e inimigos da nação e todos tem medo de seu grupo. Porém, depois de roubar, o grupo se reúne em pequenos vilarejos e os ajuda. Quando um novo coronel assume o comando do Estado, o grupo estará em perigo de vida.

## **2. CAPOEIRA**

História de uma criança escrava que aprende desde pequeno a arte da capoeira. Depois de ver seus pais morrerem nas mãos do senhor de engenho, ele foge junto com outro escravo e, ao crescer, se torna um justiceiro que usa suas habilidades de luta para libertar os escravos.

## **3. LENDAS INDÍGENAS**

História da Jaci, deusa da Lua. Jaci e Guaraci são apaixonados um pelo outro porém eles não podem ficar juntos, se encontrando apenas no nascer e pôr do sol. Um dia, o Sol não nasce no horizonte e os índios ficam apavorados com a ideia de uma noite eterna. Jaci então desce do céu para procurar Guaraci.

## **4. SÍNDROME DE VIRA LATA**

A ideia seria abordar essa questão de forma metafórica. Seria um personagem que menospreza as próprias conquistas e hiper valoriza os demais até o ponto em que percebe que ele não é pior do que os demais.


## 5. IMPÉRIO

História da Princesa do Império brasileiro. Período da capital no Rio de Janeiro, a princesa será subestimada e forçada a casar, porém ela tem outros planos para a sua vida e enxerga todos os problemas da população.

Analisando as alternativas em relação aos itens do direcionamento de projeto, definiu-se que a alternativa nº 4 - Síndrome de Vira Lata - deveria ser incorporada como tema secundário da narrativa, uma vez que o desenvolvimento de um enredo baseado apenas nesse conceito geraria uma história de baixa complexidade enquanto que a união desse tema a outro auxilia inclusive no enriquecimento da história.

A alternativa nº 5 - Império - também foi logo descartada por esbarrar em temas tipicamente femininos e românticos. Ainda que se buscasse abordar de forma contrária, o tema tem menos espaço do que os demais para se fugir do conflito “princesa-príncipe”, que não gera tanto interesse nas crianças.

As três alternativas restantes apresentavam potencial narrativo e, por isso, foram realizadas pesquisas específicas para se determinar qual alternativa daria mais espaço para uma criação dentro do direcionamento do projeto. A alternativa nº 1 - Cangaço - traz um grande espaço para



se explorar a construção de personagens anti heróis, de tratar temas complexos da cultura nacional, de trazer personagens femininas fortes e de gerar uma narrativa rica. Porém, devido à complexidade das questões políticas envolvendo o tema, percebeu-se que a história ficaria “adulta demais” e estaria além da compreensão do público alvo do projeto, ou então que, numa tentativa de simplificar as questões, seriam perdidos elementos importantes para toda a construção, o que poderia resultar numa narrativa simplista. Por conta disso, essa alternativa foi descartada.

Dentro das pesquisas específicas, foi encontrado o livro “A Queda do Céu”, escrito pelo xamã de uma tribo yanomami, Davi Kopenawa, em parceria com Bruce Albert, em 2015. Neste livro, além de todos os costumes das tribos indígenas da amazônia, o xamã também explora uma profecia de que, quando os brancos destruírem a floresta e esta morrer, o céu irá desabar causando um fenômeno similar a um apocalipse. Ainda que a alternativa nº 3 citasse originalmente as tribos Guarani, ao encontrar o livro e a profecia sobre os yanomami, percebeu-se que esta premissa daria grande espaço para a exploração de todos os itens do direcionamento além de fornecer uma estrutura bastante adiantada de narrativa. Levando em consideração os objetivos do projeto, o direcionamento e a pesquisa realizada, finalmente optou-se por modificar a alternativa nº 3 e, a partir dela, desenvolver a narrativa do projeto.

## Pesquisa do tema selecionado

Uma vez selecionada a narrativa com temática indígena, foi realizada uma pesquisa específica para embasar a história a ser criada. A principal fonte de informação encontrada é o livro “A Queda do Céu”, de Davi Kopenawa e Bruce Albert. Nas páginas iniciais, é apresentada a citação da profecia do xamã:

*A floresta está viva. Só vai morrer se os brancos insistirem em destruí-la. Se conseguirem, os rios vão desaparecer debaixo da terra, o chão vai se desfazer, as árvores vão murchar e as pedras vão rachar no calor. A terra ressecada ficará vazia e silenciosa. Os espíritos xapiri, que descem das montanhas para brincar na floresta em seus espelhos, fugirão para muito longe. Seus pais, os xamãs, não poderão mais chamá-los e fazê-los dançar para nos proteger. Não serão capazes de espantar as fumaças de epidemia que nos devoram. Não conseguirão mais conter os seres maléficos, que transformarão a floresta em um caos. Então morreremos, um atrás do outro, tanto os brancos quanto nós. Todos os xamãs vão acabar morrendo. Quando não houver mais nenhum deles vivo para sustentar o céu, ele vai desabar.*

Deste livro, foram retiradas informações sobre o estilo de vida yanomami, sobre as suas crenças e sobre seus rituais, além do glossário de termos

e dos nomes de espíritos. Estão aqui reunidas as principais citações que serviram como base para a construção da narrativa do projeto.

*“O sol e a lua têm imagens que só os xamãs são capazes de fazer descer e dançar. Elas têm a aparência de humanos, como nós, mas os brancos não são capazes de conhecê-las.” p. 82*

*“Omama queria que fôssemos imortais, como o ser sol chamado de Mot<sup>b</sup>okari pelos xamãs.” p. 82*

*“Foi também Yoasi que criou o ser lua Poriporiri. Por isso este também não para de morrer. Poriporiri é um homem que viaja todas as noites através da imensidão do céu, sentado em sua canoa, como uma espécie de avião. No começo, é um rapaz, mas, dia após dia, vai envelhecendo. Quando termina sua viagem, está seco e seus cabelos ficaram brancos. Ele acaba morrendo. (...) Então eles desabrocham novamente e Poriporiri volta à vida. Assim é. O ser lua é também coisa de morte.”*

*“Por isso Omama finalmente criou os xapiri, para podermos nos vingar das doenças e nos proteger da morte a que nos sujeitou seu irmão mau.” p. 83*

*“Os xapiri são também guerreiros valentes, e suas armas são muito perigosas. Possuem bordunas pesadas e lâminas de ferro*

*imensas, que chamamos siparari, (...). São como sabres de poder. Não se parecem nada, porém, com as espadas que os brancos conhecem. Altas como o céu, são luminosas e brilhantes como espelhos. São feitas de outro aço, afiado e cortante, que é o pai do metal.” p. 129*

*“Foi depois disso que ele começou a me dar seus espíritos, soprando pó de yãkoana em minhas narinas pela primeira vez. (...) Foi generoso da parte dele me dar assim o sopro de vida de seus próprios xapiri, pois ele quis mesmo fazer de mim um xamã! Foi na casa dele, a primeira casa dos habitantes da floresta da Montanha do Vento perto do posto de Demini, que eu fui iniciado.” p. 135*

*“Não nos tornamos xamãs comendo carne de caça ou plantas das nossas roças, e sim graças às árvores da floresta. É o pó de yãkoana, tirado da seiva das árvores yãkoana hi, que faz com que as palavras dos espíritos se revelem e se propaguem ao longe.” p. 136*

Além do livro, também foi consultado um dicionário online de termos yanomami e vídeos de entrevista com yanomamis.

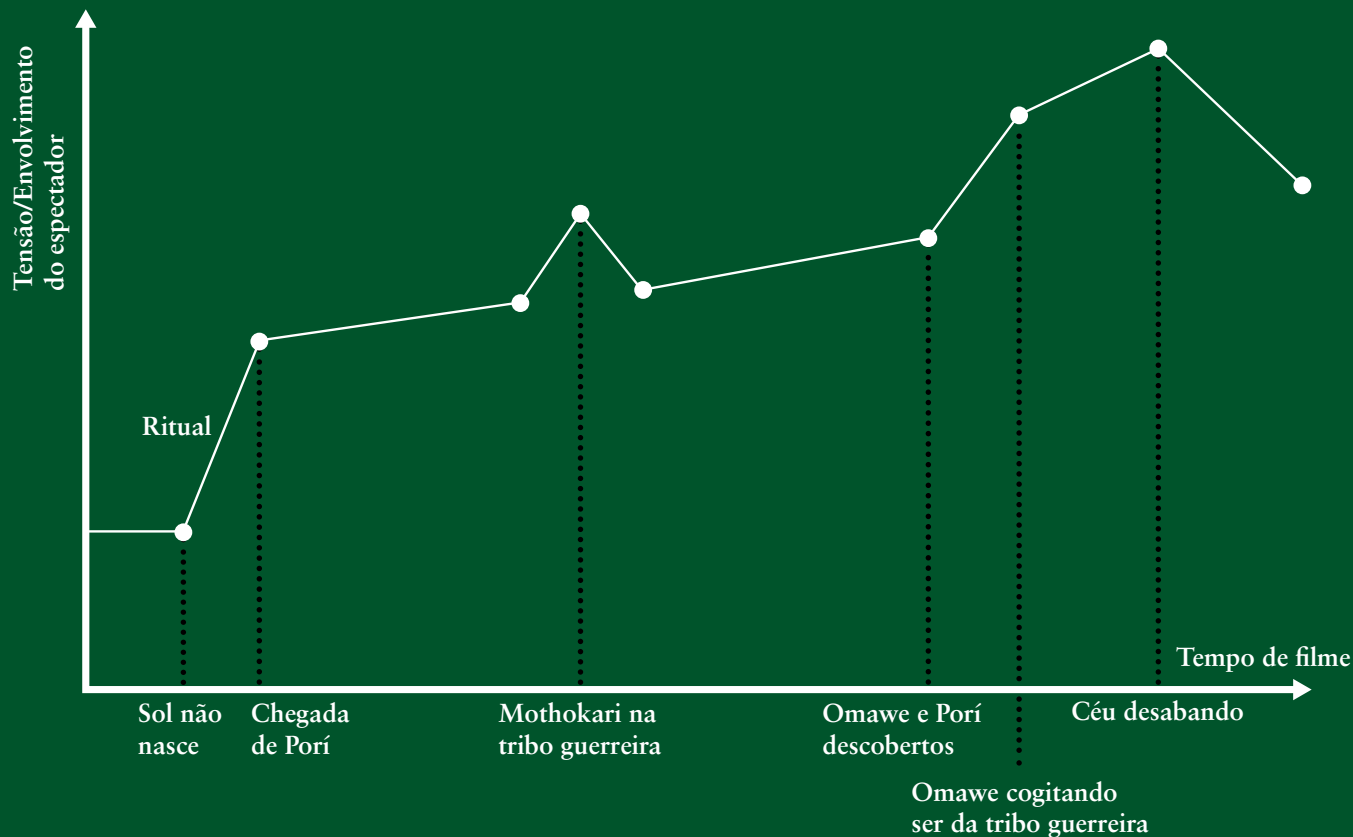
## Apresentação da narrativa

A construção da narrativa selecionada baseou-se nos enredos base apresentados na página 35. Foram utilizadas 3 estruturas básicas para se criar uma linha narrativa composta, que permitisse a construção de personagens complexos: a busca, o renascimento e a superação do monstro. Além disso, primeiro criou-se um contexto inicial da narrativa, em seguida foram construídos os personagens e por último finalizou-se a narrativa levando em consideração as características psicológicas atribuídas aos mesmos, de modo que suas ações na história sejam compatíveis com o perfil desenvolvido.

As informações sobre as tribos yanomami levantadas anteriormente foram adaptadas para o público e para melhor cumprir com o direcionamento do projeto. Uma vez que o público alvo do projeto são crianças e pré-adolescentes de todo o Brasil, não apenas indígenas, é preciso alinhar as informações ao repertório comum para que a mensagem da narrativa seja compreendida. Ainda assim, procurou-se manter ao máximo a fidelidade aos costumes levantados no livro para que a narrativa não se torne simplista ou ofensiva.

Uma vez que o objetivo principal deste projeto é o desenvolvimento dos personagens, ainda que a criação da narrativa tenha grande influência no mesmo, a história não encontra-se em formato fechado de roteiro

cinematográfico. Aqui está apresentado o gráfico de tensão por tempo do filme e um texto corrido com a estrutura geral da história (sinopse) mas que ainda tem espaço para criação, já que o objetivo é demonstrar o potencial do enredo.



Num Brasil pré-colonização, as tribos Yanomami vivem na Floresta Amazônica em harmonia com a natureza. É numa pequena tribo pacífica que o jovem Omawe ouve histórias de grandes tribos guerreiras, de grandes espíritos e de como os ciclos da natureza mantêm a floresta viva para que esta possa continuar sustentando o céu. Depois de um dia de caça, plantio, colheita e pesca, chega o momento favorito do adolescente: os rituais xamânicos cantados pelo chefe da tribo e seu melhor amigo, Aiamori, onde os índios entram em contato com os espíritos que lhes protegem e com toda a natureza que lhes rodeia. Diz a profecia que no dia em que a floresta morrer, o céu irá rachar e cair sobre a terra, matando a todos.

A rotina monótona e desinteressante do adolescente é interrompida quando, ao final da noite, a lua e as estrelas saem do céu mas o sol não nasce. Ao contrário da luz dourada e do calor que deveriam acordar a floresta, o céu ganha uma cor acinzentada sem nuvens - apenas vazio. A floresta e os animais seguem no seu estado dormiente enquanto os índios começam a se perguntar o que pode ter acontecido. Não muito tempo depois de perceberem que a colheita e a caça estão estacionadas e os ciclos estão interrompidos, os índios ouvem o primeiro rachar do céu: a floresta está morrendo. Aiamori percebe que não tem outra alternativa senão buscar a ajuda dos espíritos para resolver a situação. No ritual desta noite, os índios cantam e dançam exaustivamente enquanto o xamã chama com todas as suas forças um espírito poderoso para ajudá-los.

Terminado o ritual, os índios aguardam por sua salvação e o silêncio da floresta doente parece acabar com a esperança. Mas seus esforços não foram em vão e em alguns segundos os índios são cegados por uma luz brilhante que desce rapidamente dos céus. Um grande estrondo indica a chegada daquela que ouviu seu chamado: Porí, o espírito da lua, desceu do céu e assumiu sua forma de guerreira para ajudar os índios.

Agora o céu é guardado apenas pelas estrelas e o tempo é o maior inimigo dos índios. Sem hesitação, Porí escolhe Omawe para acompanhá-la na sua jornada em busca de Mothokari, o espírito do sol que sumiu dos céus sem explicações. Surpreso, o adolescente vê aqui a sua oportunidade de se consagrar um grande guerreiro. Com os ensinamentos de Aiamori e sua intuição, Omawe aceita a função de ajudante e segue com o espírito para dentro da floresta. Na primeira parte de sua jornada, Porí revela a Omawe que o espírito do sol foi chamado para a terra por um xamã - ela ouviu o canto na noite anterior mas não achou que o espírito deixaria o céu. Por isso, primeiramente, eles precisam descobrir qual tribo é responsável por chamar Mothokari.

Em paralelo à trajetória de Porí e Omawe pela floresta, Mothokari é mantido aprisionado pela tribo do xamã Tihiri. O espírito impulsivo e arrogante está sob o efeito do canto do xamã, que lhe desafia a usar seu poder de fogo. Tihiri usa o espírito para acelerar suas colheitas, para queimar tribos inimigas e para controlar a natureza. O espírito, cego

por seu ego e por não aceitar ser desafiado, não percebe a manipulação do xamã e acaba por fazer suas vontades e por ignorar a necessidade de voltar ao céu.

Depois de finalmente localizarem a tribo onde está Mothokari, Omawe e Porí tentam levá-lo de volta mas são avistados pelos índios da tribo. Ao serem apresentados para Tihiri, ele percebe a oportunidade de controlar não apenas o sol mas também a lua. Porém, Porí não é suscetível à manipulação de Tihiri, que se volta para Omawe, o único capaz de convencê-la. A tentação de ser parte de uma tribo guerreira faz com que Omawe comece a desviar do seu objetivo mas é o som de uma nova rachadura no céu que o faz perceber a gravidade das suas atitudes.

Finalmente, Omawe usa os seus conhecimentos sobre os espíritos para convencer Mothokari a retornar ao céu com Porí, ficando à mercê da ira de Tihiri. Mas quando o primeiro pedaço do céu cai sobre a tribo, ferindo alguns dos amados por Tihiri, é que ele toma consciência do que fez e ajuda Omawe a retornar os espíritos para o céu.

Com os ciclos da natureza se reestruturando, a floresta volta à vida. Anos depois, com a morte de Aiamori, Omawe se consagra xamã da tribo e usa esse acontecimento para falar sobre a importância da floresta e repetir a profecia aos jovens da tribo: no dia que a floresta morrer, o céu irá cair sobre nós, por isso é nossa função cuidar da natureza.

## Etapa 6



### Os personagens

Uma vez definido o contexto geral da narrativa, foram elencados os principais personagens necessários para o andamento da história. O espírito da lua e o espírito do sol estão no cerne do conflito da narrativa e são indispensáveis. Porém, para aproximar a narrativa do público, optou-se por desenvolver um protagonista que não é sobre-humano e, portanto, permitiria uma identificação mais direta com as crianças. Como resultado da oficina, também percebeu-se a necessidade de que este protagonista seja do gênero masculino. Isso porque as crianças do gênero masculino tem uma tendência menor a assistir filmes protagonizados pelo gênero oposto do que a situação contrária. Os filmes de animação protagonizados por personagens femininas são classificados pelo público como “filme de menina”, de modo que haverá uma resistência maior por uma parte do público a assistir. Já que a narrativa traz uma personagem feminina forte e complexa com grande destaque, a presença de um protagonista masculino não é prejudicial ao andamento da história e funciona como atrativo para o público masculino. Dessa forma, definiu-se que o protagonista seria um garoto adolescente indígena.

Depois de definido o protagonista e também os acontecimentos principais da história, definiu-se que seria criado um xamã guerreiro na posição de antagonista. Como uma das observações da oficina foi a “área cinzenta” entre bem e mal, era importante que esse personagem não representasse em si o mau mas sim, que ele acreditasse estar fazendo algo bom. Para retratar o conflito da história, era mais importante que se tratasse de um personagem oposto ao protagonista, que por sua vez também não é a representação do bem. O principal ponto é que ambos os personagens sejam profundamente construídos, de forma que sejam opostos mas ambos compostos por bem e mal.

Finalmente, para completar a construção do protagonista, foi adicionado um personagem com o arquétipo do Mentor, um sábio que começa a jornada lhe ensinando sobre o mundo. Esta figura é importante para contrastar com o antagonista na visão do protagonista, ou seja, é como se ele entrasse em contato com dois xamãs diametralmente opostos e tivesse que decidir quem ouvir. A figura do Mentor também será responsável por iniciar a jornada da história, por ser o personagem capaz de chamar a ajuda do espírito da lua.

Com essas determinações, foi desenvolvido o conjunto de cinco personagens apresentado a seguir.

# Porí



Nome  
Poriporiri (Porí)

Significado  
Espírito da lua

Raça/cor  
Indígena

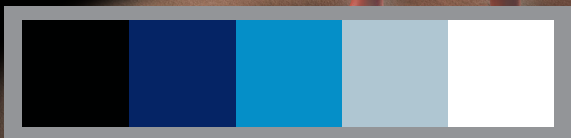
Nacionalidade  
Yanomami

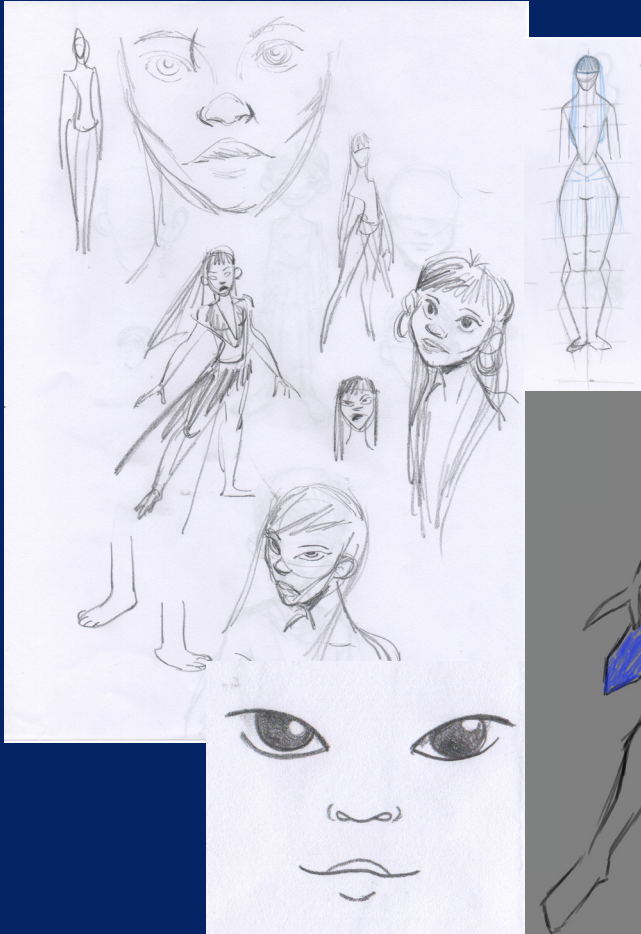
Sexo  
Feminino

Idade  
Milhares de anos

Altura  
1,90 m

Peso  
Porte atlético





Estudos por Eric Barbosa  
e Ana Carolina Presta



Habilidades

Luta, dança, trazer a  
noite.

Acessórios

Carrega uma borduna  
*siparari* brilhante como  
um espelho e também  
tem brincos de penas que  
levitam abaixo de suas  
orelhas.

Fraqueza

É um espírito que morre  
e renasce a cada ciclo da  
lua, por isso, conforme  
o mês passa, enfraquece  
e envelhece até morrer e  
renascer.

Objetivo

Guardar o céu enquanto  
o sol dorme; manter o  
equilíbrio da natureza,  
dos dias e das noites.

Porí é o espírito chamado para descobrir o que aconteceu com o sol e restaurar o equilíbrio da natureza antes que o céu caia. Sua forma na terra é de índia guerreira, já que a lua representa o feminino. O seu design tem como forma básica um triângulo, com os quadris mais largos do que os ombros. O triângulo representa a precisão e a estabilidade, características comuns à personagem, que é decidida, inteligente e resiliente. Além disso, ela também tem alguns músculos bem marcados como forma de mostrar a sua força. Ativa e alongada, as pernas e os braços fogem da anatomia humana para esticar a silhueta. Seu rosto destaca os lábios grossos e o nariz largo, que são traços típicos indígenas.

Para fugir da proposta tradicional de personagem feminina, evitou-se deixar os olhos muito grandes em relação ao tamanho da cabeça. As mãos e os pés são grandes e robustos. Ainda que seja curvilínea por conta da sua forma básica, a personagem não tem elementos românticos clássicos, como formas finas ou delicadas. Ao contrário, os elementos foram escolhidos para simbolizar força, fluidez e grandeza.



Referências para borduna e estudos de forma



Quadro de referências

# Mothokari



Nome  
Mothokari

Significado  
Espírito do sol

Raça/cor  
Indígena

Nacionalidade  
Yanomami

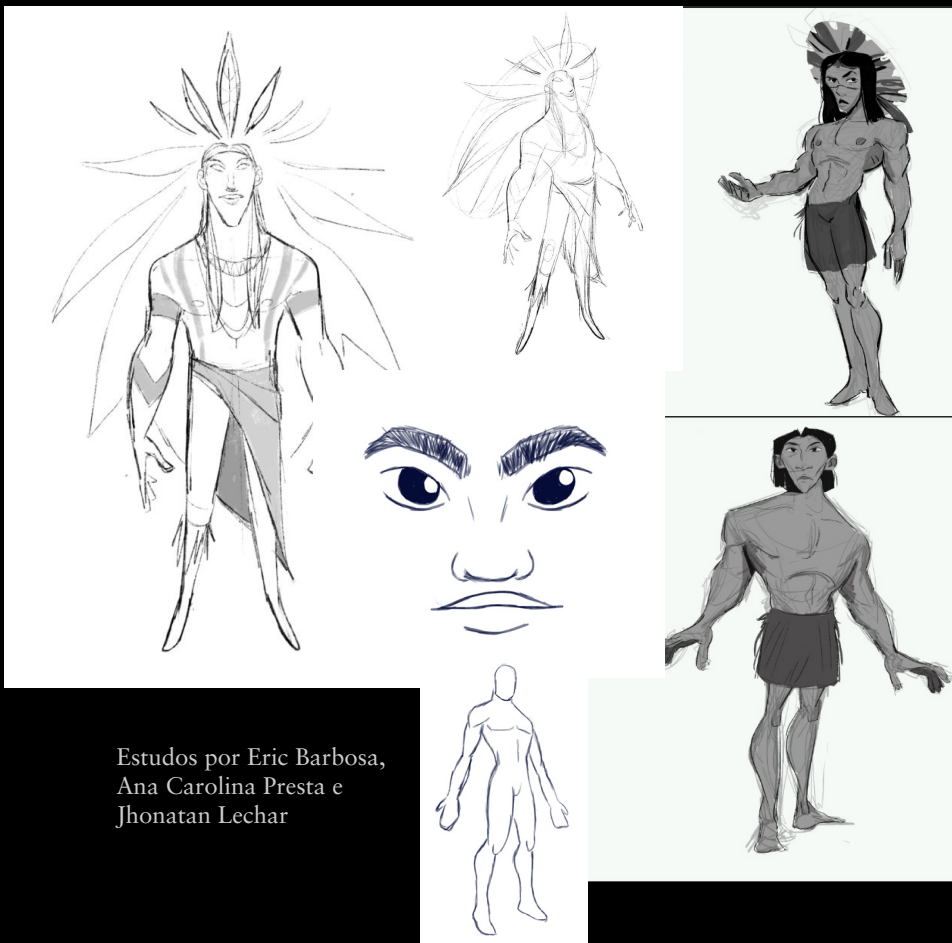
Sexo  
Masculino

Idade  
Milhares de anos

Altura  
2,00 m

Peso  
Porte atlético





Estudos por Eric Barbosa,  
Ana Carolina Presta e  
Jhonatan Lechar

Habilidades  
Luta, poder de fogo.

Acessórios  
Carrega uma borduna  
*siparari* flamejante e  
usa um cocar que levita  
sobre sua cabeça.

Fraqueza  
Precisa dormir todos os  
dias e, nesse período,  
precisa deixar Porí  
guardando o céu.

Objetivo  
Fornecer energia, calor  
e fogo aos homens e à  
floresta para que estes  
continuem sustentando  
o céu.

Mothokari foi chamado para a terra e aprisionado por um xamã ganancioso. Impossibilitado de voltar ao céu, na manhã seguinte não nasce o sol, a floresta não reinicia o seu ciclo diário e começa a morrer, fazendo o céu ameaçar cair. Mothokari é o espírito mais poderoso e a razão para se manter aprisionado é o seu temperamento impulsivo e convencido - o xamã continua a chamar-lhe e manipulá-lo. A sua forma na terra é de um índio guerreiro com força extraordinária. A forma básica do seu design é o triângulo invertido - oposto à Porí - que faz com que tenha ombros muito largos e braços grandes e fortes, mas pernas e pés um pouco menores. O triângulo invertido é uma forma considerada instável, que “ameaça cair”, e representa a impulsividade e as explosões do personagem. Os elementos de seu desenho foram escolhidos para representar força bruta, superioridade e magnificência.



Estudo de forma



Quadro de referências

# Omawe



Nome  
Omawe

Significado  
Herói ancestral da  
cultura yanomami

Raça/cor  
Indígena

Nacionalidade  
Yanomami

Sexo  
Masculino

Idade  
15 anos

Altura  
1,70 m

Peso  
Magro



Estudos por Eric Barbosa

Habilidades  
Caça com arco e flecha.

Acessórios  
Arco e flecha.

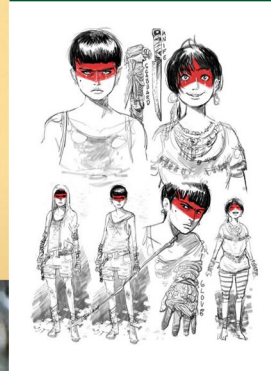
Fraqueza  
Sente-se fraco, gostaria  
de ser um guerreiro.

Objetivo  
ele vai perceber que  
seu objetivo é fazer  
as pessoas voltarem  
a respeitar a natureza  
e os espíritos que  
ali habitam - que a  
guerra, a ganância e a  
exploração não valem  
a pena. Num primeiro  
momento, acredita que  
seu objetivo é apenas  
ajudar Porí a achar  
Mothokari.

Omawe é um adolescente que mora numa pequena tribo pacífica yanomami. Próximo do xamã e grande conhecedor da cultura, ele ouve histórias de guerras e conquistas de grandes tribos guerreiras, o que o faz sentir mal em relação à sua própria tribo. Além disso, também é um pouco rebelde quanto a rituais tradicionais. Depois que o sol não nasce, é o xamã da sua tribo quem chama Porí para ajudar. Quando ela chega na terra, escolhe o adolescente para acompanhá-la na sua busca por Mothokari, por causa do seu coração puro, suas intenções genuínas e seu respeito pelos ciclos da natureza. Sua forma básica é um retângulo alongado, por ser bem magro. Além disso, também tem os braços alongados e as mãos grandes, uma vez que está em fase de crescimento. Ao mesmo tempo, seu rosto traz os olhos um pouco maiores para representar a sua inocência e a sua capacidade de ver o mundo.



Estudo de forma



Quadro de referências

# Tihiri



Nome  
Tihiri

Significado  
Onça

Raça/cor  
Indígena

Nacionalidade  
Yanomami

Sexo  
Masculino

Idade  
30 anos

Altura  
1,80 m

Peso  
Robusto





Estudos por Eric Barbosa,  
Ana Carolina Presta e  
Jhonatan Lechar

#### Habilidades

É um xamã poderoso capaz de chamar os *xapiri* mais poderosos, como Mothokari.

#### Acessórios

Acessório de penas no braço, típico dos xamãs.

#### Fraqueza

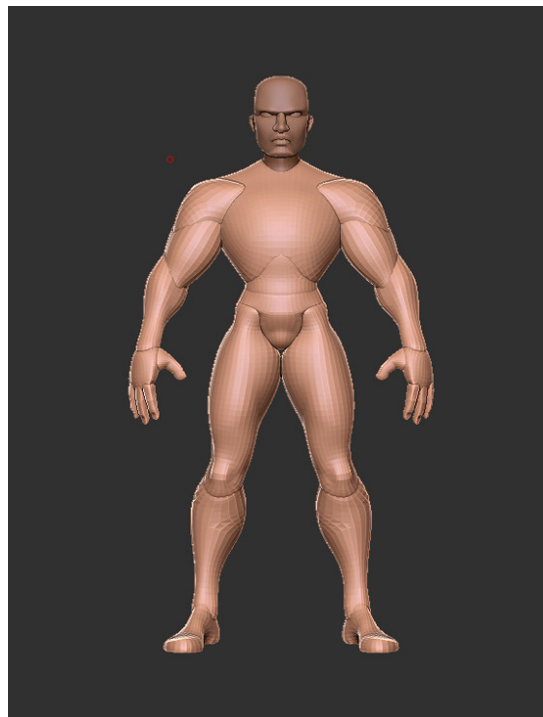
Ama sua tribo, ainda que os coloque em risco ao chamar espíritos agressivos, ele acredita estar fazendo o melhor para eles.

#### Objetivo

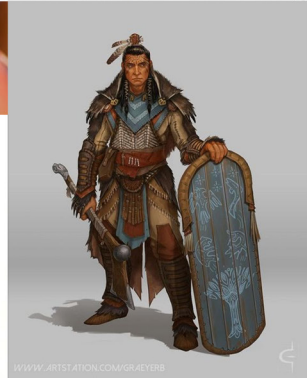
Manipular Mothokari para controlar seu poder de fogo, os dias e, consequentemente, toda a natureza.

Tihiri nasceu em uma grande tribo guerreira e, ao longo de sua vida, viu dezenas de amigos sofrerem e morrerem nos conflitos. Depois que se tornou líder e se aprimorou como xamã, chegou à conclusão de que deveria usar os espíritos para minimizar o sofrimento dos guerreiros da tribo. Foi com essa intenção que decidiu chamar Mothokari para a terra, uma vez que não há espírito mais poderoso e sua tribo se tornaria indestrutível. Além disso, ele também acreditava teria poder sobre os ciclos da natureza, para serem uma tribo próspera. Infelizmente, ele não vê que suas atitudes colocaram em risco a vida de todos os seres da terra.

Sua forma básica é o quadrado, que representa a sua inflexibilidade e teimosia. Além disso, ele também tem braços e pernas com músculos marcados para mostrar a sua força. Ao contrário da filosofia dos xamãs, Tihiri busca bens materiais e itens de valor para reafirmar a sua posição ao invés de se dedicar apenas à conexão espiritual entre os mundos. Por isso, ele usa uma pele de onça como vestimenta, algo que vai contra o ciclo natural e que é símbolo de sua ostentação material.



Estudo de forma



Quadro de referências

# Aiamori



Nome  
Aiamori

Significado  
Guerreiro

Raça/cor  
Indígena

Nacionalidade  
Yanomami

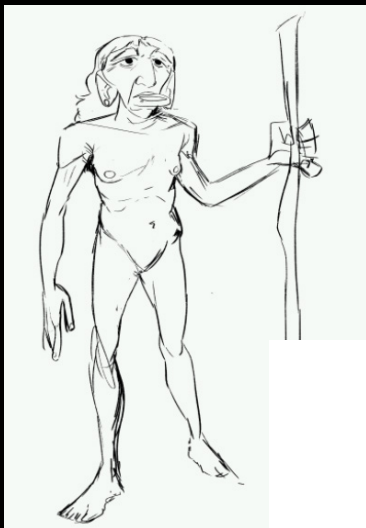
Sexo  
Masculino

Idade  
80 anos

Altura  
1,50 m

Peso  
Gordo





Estudos por  
Eric Barbosa,  
Ana Carolina Presta  
e Jhonatan Lechar

**Habilidades**  
é um xamã poderoso  
mas só usa suas  
habilidades em casos de  
muita necessidade, como  
quando alguma criança  
é atacada por *xapiris*  
inimigos.

**Acessórios**  
Acessório de penas típico  
dos xamãs.

**Fraqueza**  
Não teve filhos e, por  
isso, precisa escolher  
algum jovem da tribo  
para assumir a função de  
xamã antes que morra.

**Objetivo**  
Transmitir o máximo do  
seu conhecimento para  
os outros e proteger sua  
tribo.

Aiamori é a figura do sábio e do mentor para Omawe. Dedicou sua vida ao conhecimento dos espíritos, dos ciclos da natureza e da sua função como conector dos mundos. Por isso, é um xamã de grande poder ainda que não o coloque em prática com frequência, já que acredita que deve compreender e respeitar o ciclo natural. Ele e Omawe acabaram por ficar próximos, por causa do interesse do adolescente pelos seus ensinamentos. A forma básica do seu desenho é o círculo e as formas arredondadas, já que é considerado um personagem “sem arestas”, ou seja, que não é capaz de fazer o mal. Já tem a idade bastante avançada, o que pode ser percebido pela cor grisalha do seu cabelo e pela pele caída. Tem orelhas grandes e caídas, que representam a sua característica de ouvir antes de falar, uma atitude típica de grandes sábios.

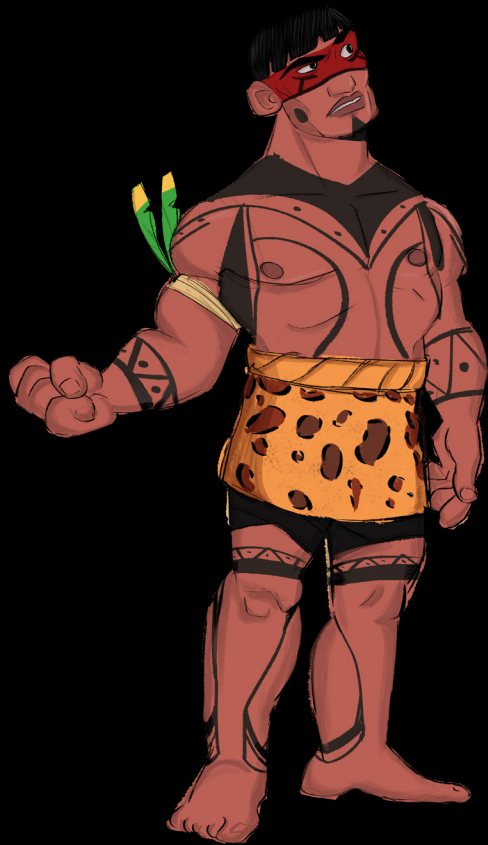


Estudo de forma



Quadro de referências





## Etapa 7




### Proposta de direção

Este projeto foi pensado para ser desenvolvido em forma de animação 3D criada digitalmente. Além das características visuais já colocadas individualmente para os personagens, o filme pretende se aproximar de traços reais das tribos indígenas yanomami. Por isso, tanto os personagens quanto os cenários, ainda que estilizados, se baseiam em traços marcantes dos objetos reais, por exemplo, as pinturas corporais, a forma de habitação, as ferramentas mais utilizadas pelos índios, etc.

As câmeras do filme são posicionadas de forma passiva. O espectador do filme é uma figura alheia à situação, ou seja, não se vê os acontecimentos sob o ponto de vista de um personagem da história mas sim de forma onisciente. Isso também significa que o espectador não acompanha exclusivamente a jornada do protagonista, em determinados momentos a câmera retorna à sua tribo original ou viaja até a tribo guerreira, de forma a fornecer ao espectador informações que o próprio protagonista ainda não tem.

Pode-se dividir o filme em três grandes ambientações: a tribo protagonista, a floresta e a tribo guerreira. Cada ambientação é dominada



por um conceito: a tribo protagonista é a estabilidade e a harmonia, a floresta é o frio e a solidão e a tribo guerreira é o fogo e a aventura. Esses conceitos são transmitidos através das cores, dos enquadramentos e do movimento da câmera. Na tribo protagonista, as câmeras são mais fixas com pouco movimento na câmera e enquadramentos médios. Já no meio da floresta, os movimentos são lentos mas os enquadramentos também são mais abertos. Na tribo guerreira, usa-se a câmera na mão, com movimentos mais rápidos e enquadramentos mais fechados. Estes conceitos, porém, não serão verdadeiros na totalidade de enquadramentos do filme, uma vez que determinadas cenas ou shots demandam enquadramentos ou movimentos diferentes. Os conceitos colocados aqui ditam o tom e o ritmo de cada momento do filme, ainda que venham a existir exceções no momento da decupagem do roteiro.

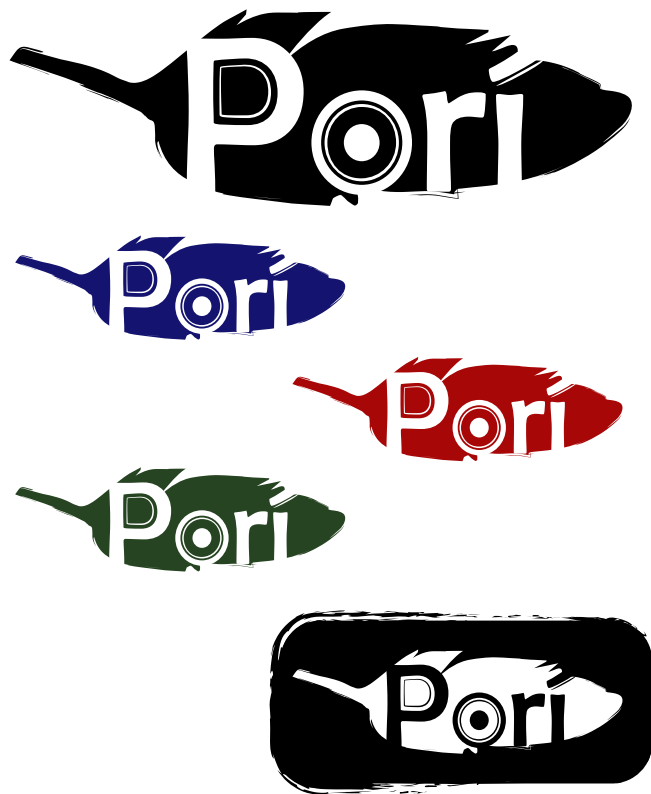
Além disso, um ponto importante do filme é tratar a floresta como um personagem, que não é apenas provido de vida mas também de sentimentos. Ainda que isso não esteja explícito na tela (não haverá um “rosto” nas plantas ou um movimento antropomórfico), é importante que a direção demonstre que a floresta começa viva, depois entra num estado dormente e aos poucos começa a morrer, o que vem acompanhado de sofrimento e tristeza. Um exemplo de como isso seria apresentado na tela é com a mudança das luzes e cores, com a posição das folhagens no enquadramento, com o aspecto geral das plantas, com a diminuição de aparições de animais e com a redução dos sons de floresta.

## Identidade visual

A identidade visual do filme foi desenvolvida principalmente para alinhar graficamente a família de personagens entre si e com os conceitos da narrativa. Ainda que cada personagem tenha conceitos gráficos individuais, é preciso que haja um fator comum para que sejam identificados como uma família. Unido a isso, também é preciso guiar visualmente as demais peças gráficas do filme e identificar o filme através de um logotipo.

### Logotipo

Foi desenvolvido a partir dos grafismos e ornamentos tradicionais das tribos yanomami. É um logotipo orgânico, que permite múltiplas aplicações tais como aplicação sobre imagens, transformação para o 3D ou outro estilo artístico etc.



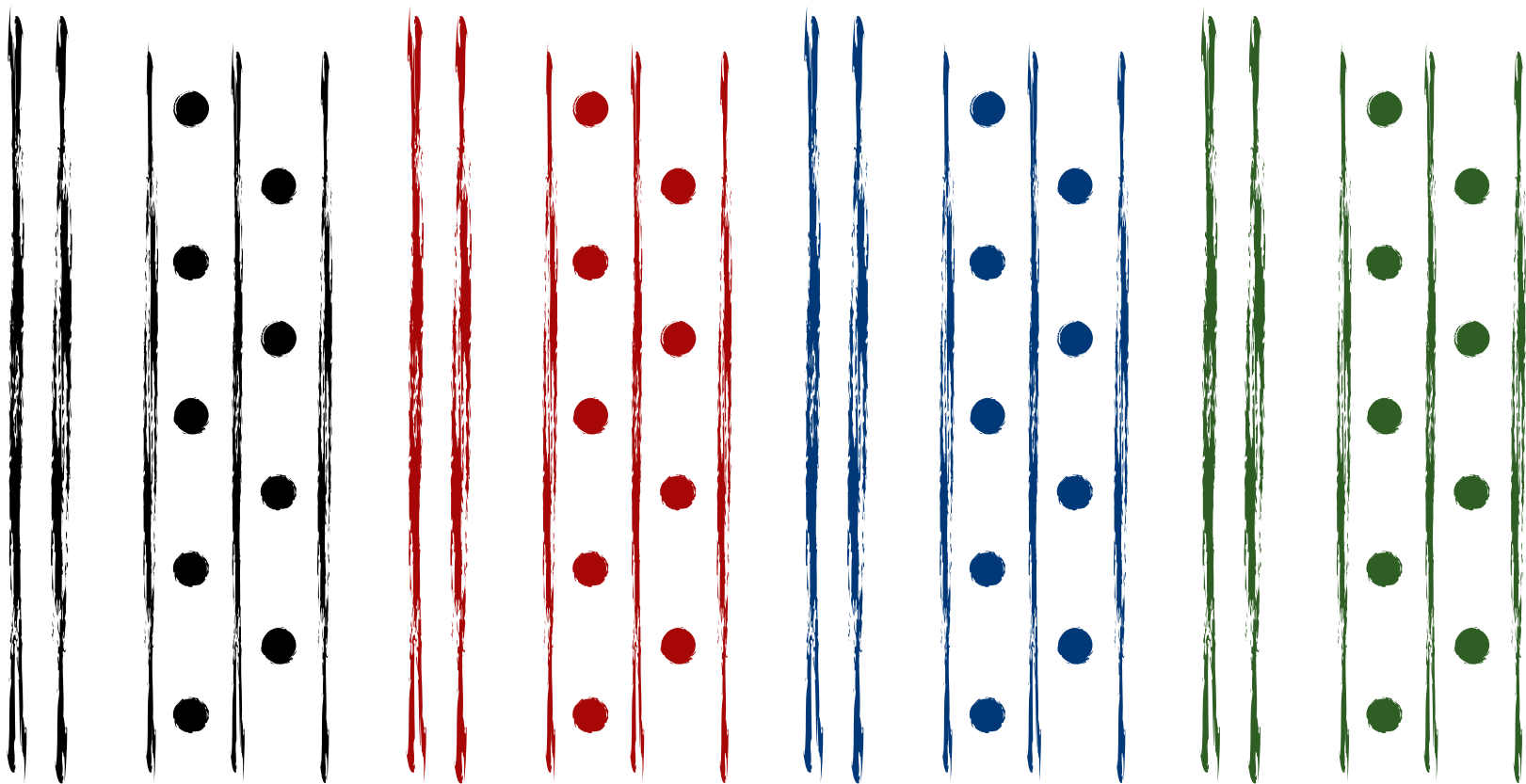
C 0 M 0 Y 0 K 100	C 75 M 50 Y 85 K 70	C 100 M 85 Y 0 K 45
C 0 M 0 Y 0 K 90	C 80 M 40 Y 100 K 35	C 90 M 50 Y 0 K 45
C 35 M 95 Y 90 K 60	C 25 M 100 Y 100 K 15	C 15 M 95 Y 100 K 5

## Paleta cromática

Baseada nas cores escolhidas para o filme, a paleta cromática é composta por tons de verde e azul em contraste com tons de laranja e vermelho. O preto vem como complemento, uma vez que o filme apresenta sombras bem marcadas e efeito escuro.

## Grafismos

Também baseados nas pinturas corporais das tribos yanomami, os grafismos tem como finalidade complementar visualmente as peças gráficas do filme, de modo que estas sejam facilmente identificadas como pertencentes à temática indígena.



## Color Key

Do ponto de vista das cores, o filme traz o contraste entre o azul/verde e o vermelho, representativos da natureza e do fogo. Nos momentos iniciais, enquanto há equilíbrio, essas cores são apresentadas em harmonia e, quando a natureza entra em desequilíbrio, uma das cores passa a ser dominante sobre a outra. As cenas dentro da floresta são compostas basicamente pelo verde e azul, deixando a imagem bastante fria. Já as cenas da tribo guerreira são basicamente vermelhas por causa do fogo e do espírito do sol, ficando o verde praticamente inexistente.

Além disso, como a história se passa num período “sem dia”, uma vez que o sol não nasce, o céu é sempre em tons escuros gerando várias áreas de sombra. Nas tribos, a principal fonte de luz são as fogueiras, causando sombras duras e com bastante contraste. Já na floresta, a única fonte de luz são as estrelas do céu (considerando que, nesse contexto, as estrelas brilhariam forte o bastante para isso), gerando sombras menos marcadas mas dando um ar “escuro” para todas as cenas nesta ambientação.

### Color Key 1

Este quadro representa a tribo protagonista, no momento que realizam o ritual para chamar o espírito da lua. Ainda que se trate de um momento após o desequilíbrio, uma vez que esta tribo é bastante conectada aos ciclos da natureza e estão realizando este ritual para pedir ajuda, as cores ainda se encontram em equilíbrio. As regiões escuras e de sombra são dominadas pelo verde enquanto a fogueira adiciona o vermelho à luz e aos realces.

### Color Key 2

Já neste momento, com os personagens dentro da floresta, a cena é fria e triste. As passagens dentro da floresta também são um ponto chave para mostrar o processo de morte pela qual ela está passando. Os tons verdes e azuis dominam as sombras e os realces. Além disso, Porí também adiciona alguns realces brancos/azulados à cena. É um momento ligado ao silêncio, à introspecção, com um ritmo desacelerado e penoso.

### Color Key 3

Por último, esta imagem representa o momento em que Mothokari encontra-se na tribo guerreira. Como espírito do sol, ele emite luzes avermelhadas como o fogo. Por isso, aqui, o vermelho e o laranja dominam tanto as sombras quanto os realces. Além disso, nas passagens da tribo guerreira, a floresta quase não é avistada no horizonte, deixando a quantidade de verde na imagem praticamente nula.



## Color Key 2





## Teaser

Finalmente, para a apresentação do projeto, foi desenvolvido um teaser do filme, com uma breve apresentação da premissa da história e da personagem Porí. Para esta etapa do processo, foi solicitado o serviço de alguns artistas da área de animação 3D em São Paulo. A ficha técnica completa deste vídeo encontra-se abaixo:

**Roteiro e Direção:** Ana Carolina Presta

**Modelagem:** Gabriel Lopes e Ana Carolina Presta

**Rigging:** Arthur Luna

**Animação:** Fellype Navarro

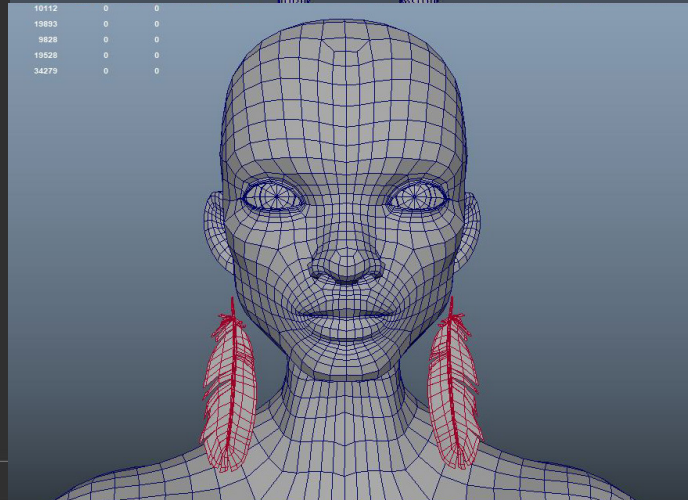
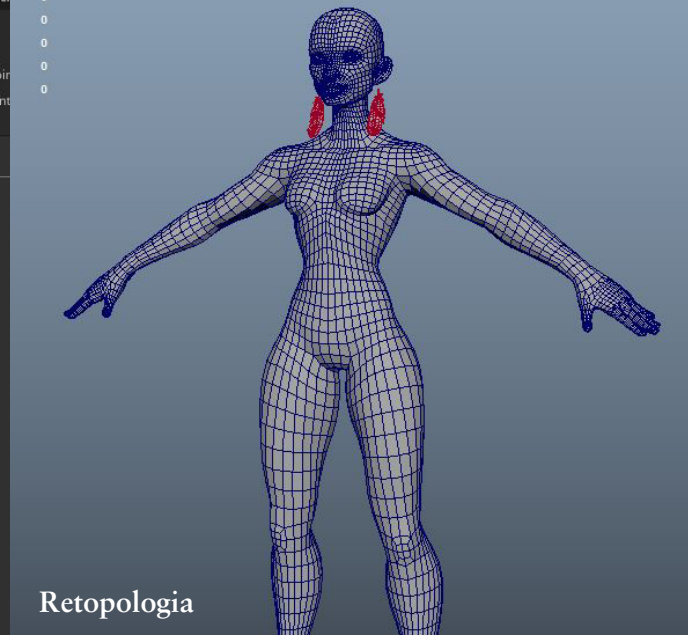
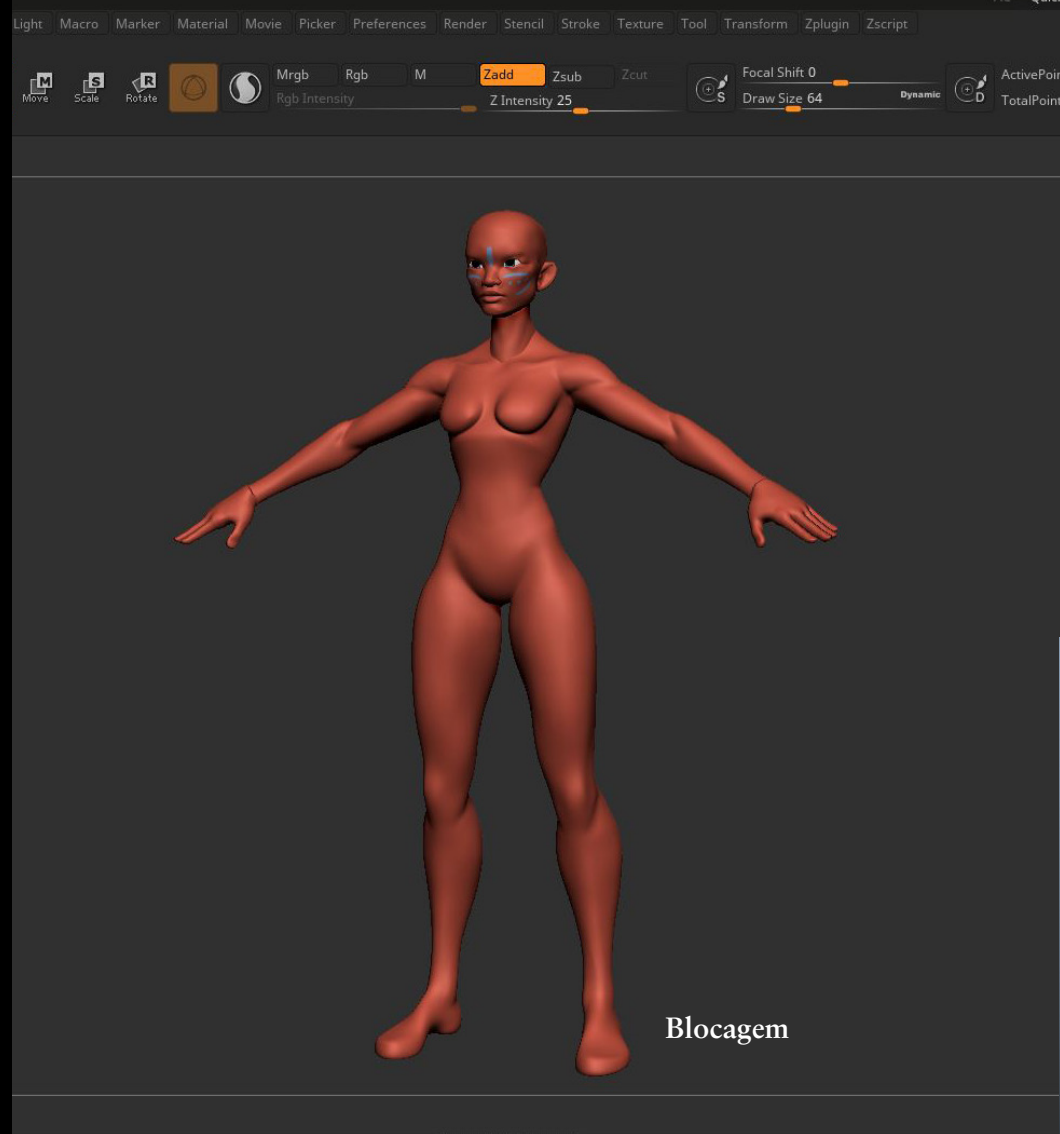
**Motion Graphics:** Verônica Sabrina e Ana Carolina Presta

**Look Development:** Ana Carolina Presta e Gabriel Lopes

**Simulação:** Ana Carolina Presta

**Pós-produção:** Ana Carolina Presta

**Dublagem:** Arthur Luna



O teaser foi desenvolvido em computação gráfica, misturando elementos de animação 2D - primeira parte do vídeo - e 3D - segunda parte do vídeo. Primeiramente foi desenvolvido um roteiro, que depois foi dublado para servir como trilha. Em seguida, criou-se um rascunho para as telas iniciais do teaser, que posteriormente usariam o processo de motion graphics.

Paralelamente à criação das primeiras telas, iniciou-se o processo de produção da personagem. A primeira etapa de modelagem passou pelos processos de modelagem high poly, retopologia e modelagem de acessórios. Em seguida, o modelo passou para as etapas de rigging e texturização. Depois, a personagem com rigging foi animada e, com a animação finalizada, foi feita a simulação da roupa e do cabelo. Finalmente, foi construído um cenário para a cena, que foi iluminada e renderizada. Para ser unida ao restante do teaser, a cena passou pela pós-produção, com a inserção de efeitos, correção de cor e adição da trilha sonora.

O resultado do teaser de “Porí” pode ser conferido o link abaixo:

.....  
: <http://bit.ly/TeaserPori> :  
.....

Softwares utilizados:

Zbrush

Autodesk Maya

Substance Painter

DP Autorig por  
Danilo Pinheiro

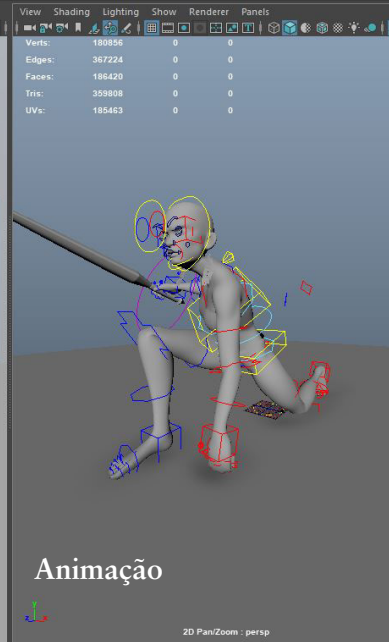
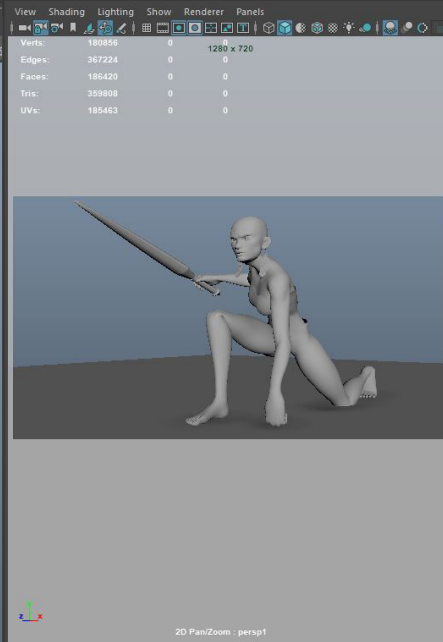
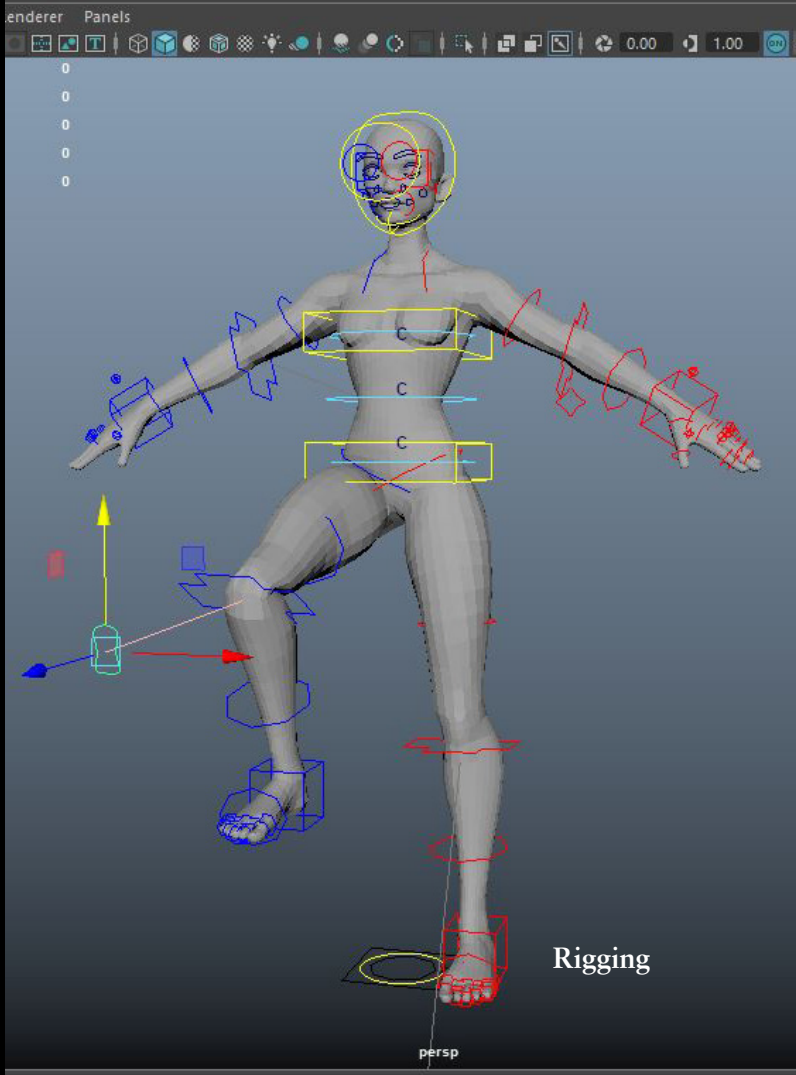
Marvelous Designer

V-Ray

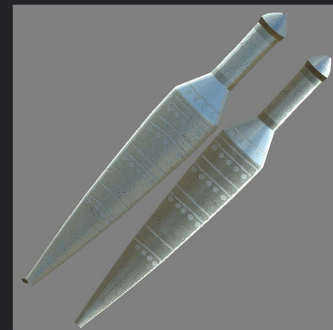
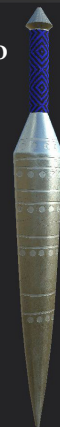
Adobe Photoshop

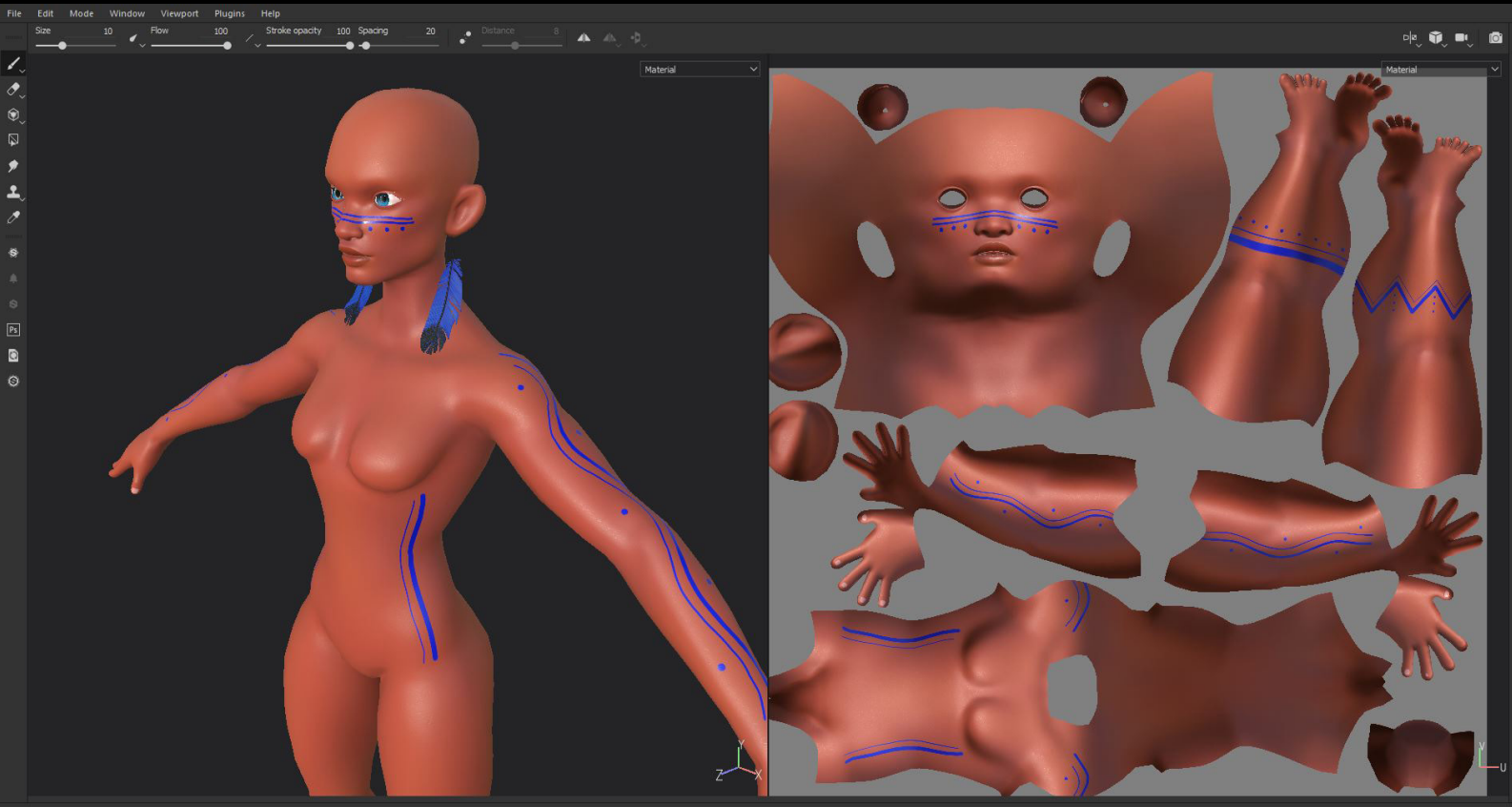
Adobe After Effects

Adobe Premiere

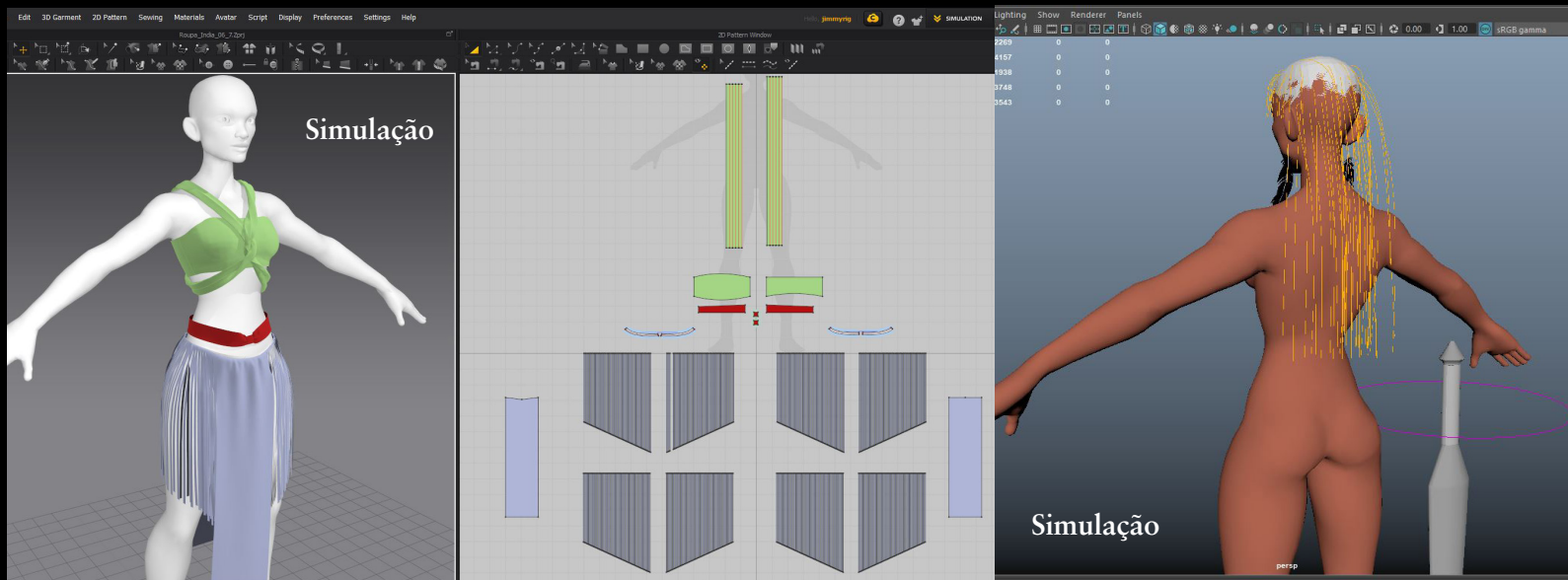


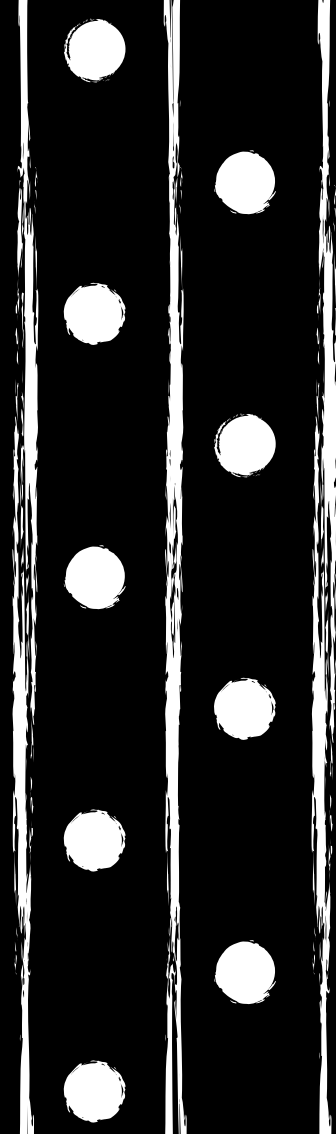
Texturização





## Look Development





## Conclusão

Através do levantamento de dados relativos às 13 maiores bilheterias e 12 filmes de animação latino americanos, produzidos entre 2007 e 2018, e do grupo focal realizado com crianças de 7 a 12 anos, foi possível identificar direcionamentos importantes para o desenvolvimento do projeto. O resultado deste processo é uma sinopse para filme de animação, um conjunto de cinco personagens construídos de forma complexa, um guia visual com proposta de direção, identidade visual e color key e, finalmente, um teaser audiovisual para o projeto.

De forma geral, pode-se afirmar que o objetivo do projeto foi cumprido pois a temática da narrativa desenvolvida faz parte da cultura brasileira - a floresta amazônica, as tribos indígenas e suas crenças - e a história é construída de forma complexa, sem se apoiar em estereótipos e sem generalizar o local de origem da narrativa. Os personagens foram construídos para serem empáticos, construtivos e representativos, buscando retratar uma minoria do país que se vê pouco representada no cinema, ao mesmo tempo que dando aos personagens características físicas e psicológicas que os tornem identificáveis com crianças de outras etnias.

Finalmente, o projeto criado traz uma mensagem relevante do ponto de vista social, além de se aproveitar de um espaço fértil do mercado de animação. Por isso, pode-se dizer que o resultado é bastante satisfatório.

## Referências bibliográficas

BARBOSA, Maria Carmem Silveira; MARTINS FILHO, Altino José. **Metodologias de Pesquisas com Crianças**. Santa Cruz do Sul: Revista Reflexão e Ação; 2010.

BOOKER, Christopher. **The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories**. Londres: Bloomsbury, 2013.

CARMELO, Bruno. **Rodência e o Dente da Princesa: Magos, guerreiros e vilões**. Adoro Cinema, 2014. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-221756/criticas-adorocinema/>>. Acesso em 3 de agosto de 2019.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A queda do céu**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LUPTON, Ellen. **Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming**. Nova York: Princeton Architectural Press, 2011.

MURANO, Cauê. **Diretor de ‘O menino e o mundo’ diz que quer fazer guerrilha em Hollywood**. G1, 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/oscar/2016/noticia/2016/01/diretor-de-o-menino-e-o-mundo-diz-que-quer-fazer-guerrilha-em-hollywood.html>>. Acesso em 25 de maio de 2019.

NIEMINEN, Marika. **Psychology in Character Design: Creation of a character design tool**. Tese de Bacharelado (Bacharelado em Design) - South-Eastern Finland University of Applied Sciences. Finlândia; 2017.

PRATINI, Vitória. **John Boyega envia mensagem para pequeno fã brasileiro**. Adoro Cinema, 2016. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-118585/>>. Acesso em 24 de setembro de 2019.

REMONTTI, Flávio. **Processo de produção de um filme de animação digital**. The Concept Art Blog, 2015. Disponível em: <<http://www.theconceptartblog.com/2015/10/21/processo-de-producao-de-um-filme-de-animacao-digital/>>. Acesso em 25 de maio de 2019.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design**. Burlington: Focal Press; 2015.

TRUBY, John. **The anatomy of story: 22 steps to becoming a master storyteller**. 1ª ed. Nova York: Faber and Faber Inc, 2007.

**VOYTILLA, Stuart. Myth and the movies : discovering the mythic structure of 50 unforgettable films.** Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 1999.

**Bilheteria de Animações Brasileiras.** Disponível em: <<http://animacaobrasileira.polenfilmes.com.br/bilheteria-animacoes-brasileiras/>>. Acesso em 20 de março de 2019.

**BNDES calcula em R\$ 4 bilhões mercado de animação no Brasil.** BNDES, 2018. Disponível em: <<https://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/imprensa/noticias/conteudo/bndes-calcula-em-r-4-bilhoes-mercado-de-animacao-no-brasil>>. Acesso em 25 de maio de 2019.

**Brasil lança maior número de animações em 22 anos. Plano Nacional de Cultura.** PNC, 2018. Disponível em: <<http://pnc.cultura.gov.br/2018/02/16/brasil-lanca-maior-numero-de-animacoes-em-22-anos/>>. Acesso em 25 de maio de 2019.

**De onde veio a animação.** Anima Mundi, 2014. disponível em: <<https://www.animamundi.com.br/pt/de-onde-veio-a-animacao/>>. Acesso em 25 de maio de 2019.

**Mercado Audiovisual Brasileiro.** Disponível em: <<https://oca.ancine.gov.br/mercado-audiovisual-brasileiro>>. Acesso em 20 de março de 2019.

**O lado sombrio de ‘Star Wars’: seus fãs racistas e misóginos.** Estadão, 2018. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,o-lado-sombrio-de-star-wars-seus-fas-racistas-e-misoginos,70002379180>>. Acesso em 24 de setembro de 2019.

**“O menino e o mundo” vence Festival de Annecy, na França.** ANCINE, 2014. Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/o-menino-e-o-mundo-vence-festival-de-annecy-na-fran>>. Acesso em 24 de setembro de 2019.

**“Uma história de amor e fúria” vence festival de animação de Annecy, na França.** ANCINE, 2013. Disponível em: <<https://www.ancine.gov.br/pt-br/sala-imprensa/noticias/uma-hist-ria-de-amor-e-f-ria-vence-festival-de-anima-o-de-annecy-na-fran>>. Acesso em 24 de setembro de 2019.

**Vocabulário/Dicionário Yanomami (Yanomâmi).** Disponível em: <<https://www.dicionariotupiguarani.com.br/yanomami/>>. Acesso em 5 de setembro de 2019.

## Glossário de termos

### **Câmera na mão:**

Quando a cena apresenta instabilidade para indicar que foi gravada por um ser humano em movimento.

### **Decupagem:**

Divisão de um roteiro em cenas, sequências e planos numerados, para facilitar a gravação/produção.

### **Estilo cartoon:**

Derivado do cartoon destinado à publicação jornalística, no cinema é conhecido também como desenho animado; é caracterizado por não seguir as proporções reais do objeto a ser representado; distorce determinadas partes do desenho com o objetivo de melhor representar uma característica, sentimento ou emoção.

### **Estilizados:**

Simplificar uma figura; dar estilo gráfico ou forma a uma figura.

### **Look Development:**

Etapa de produção que envolve a texturização, criação de materiais e renderização de um objeto ou personagem.

**Retopologia:**

Processo da Computação Gráfica onde a malha de polígonos de um objeto é reconstruída; pode ter o objetivo de reduzir polígonos ou de criar loops de polígonos para animação.

**Shots:**

É o intervalo contínuo entre os cortes de uma cena; trecho rodado ininterruptamente; sinônimo de “plano”.

**Spoiler:**

Derivado do inglês, “spoil” significa estragar; é uma gíria para ter informações de um filme/série reveladas antes do mesmo ser assistido.

## Anexo 1: Levantamento completo de filmes e personagens.

Filmes	Ano	País de Origem	Bilheteria no mundo	Personagens principais	
Tito e os pássaros	2018	Brasil	não disponível	Tito	
				Sarah	
Lino: uma aventura de 7 vidas	2017	Brasil	R\$ 4.343.921	Lino	
				Don Leon	
				Janine	
O Menino e o Mundo	2014	Brasil	R\$ 633.901	Menino	
Metegol	2013	Argentina/Espanha	US\$ 25.100.000	Amadeo	
				Laura	
				Capi	
				Ezequiel	
Rio 2096: uma história de amor e fúria	2013	Brasil	R\$ 296.444	Guerreiro Imortal	
				Janaína	
Peixonauta: o filme	2018	Brasil	R\$ 298.674	Peixonauta	
				Marina	
				Zico	

	Espécie	Gênero	Cor	Idade	Nacionalidade	Função na história
	Humano	M	Branco	11 ou menos	Brasil	Protagonista/Herói
	Humano	F	Pardo	11 ou menos	Brasil	Heroína
	Humano/Animal	M	Branco	25 a 39	Brasil	Protagonista
	Humano	M	Branco	40 ou mais	Brasil	Mentor/Mago
	Humano	F	Pardo	25 a 39	Brasil	Heroína/Par romântico
	Humano	M	Branco	11 ou menos	Brasil	Protagonista/Filho
	Humano	M	Branco	18 a 24	Argentina	Protagonista
	Humano	F	Branco	18 a 24	Argentina	Par romântico
	Humano/Fantasia	M	Branco	18 a 24	Argentina	Mentor
	Humano	M	Branco	18 a 24	Argentina	Antagonista
	Humano	M	Índio/Negro/ Branco	25 a 39	Brasil	Protagonista/Herói
	Humano	F	Índio/Negro/ Branco	25 a 39	Brasil	Heroína/Par romântico
	Animal	M	Laranja	12 a 18	Brasil	Protagonista/herói
	Humano	F	Branco	11 ou menos	Brasil	Heroína
	Animal	M	Marrom	12 a 18	Brasil	Companheiro cômico

Filmes	Ano	País de Origem	Bilheteria no mundo	Personagens principais	
Rodência e o Dente da Princesa	2012	Argentina/Peru	não disponível	Edam	
				Brie	
Don Gato y Su Pandilla	2011	Argentina/México	En su quinta semana ha recaudado \$108 millones de pesos	Don Gato	
Plumíferos	2010	Argentina	não disponível	Juan	
				Feifi	
O Grilo Feliz e os Insetos Gigantes	2009	Brasil	R\$ 1.952.806	Grilo Feliz	
				Pétala	
Turma da Mônica em Uma Aventura No Tempo	2007	Brasil	R\$ 4.010.200	Mônica	
				Cebolinha	
				Magali	
				Cascão	
El Arca	2007	Argentina/Itália	não disponível	Noé	
				Xiro	
				Kairel	

	Espécie	Gênero	Cor	Idade	Nacionalidade	Função na história
	Animal	M	Cinza	12 a 18	América Latina	Herói
	Animal	F	Cinza	12 a 18	América Latina	Heroína/Par romântico
	Animal	M	Amarelo	18 a 24	Estados Unidos	Protagonista/herói
	Animal	M	Marrom	12 a 18	Argentina	Protagonista
	Animal	F	Amarelo	12 a 18	Argentina	Par romântico
	Animal	M	Azul	12 a 18	Brasil	Protagonista
	Animal	F	Lilás	12 a 18	Brasil	Par romântico
	Humano	F	Branco	11 ou menos	Brasil	Protagonista
	Humano	M	Branco	11 ou menos	Brasil	Protagonista
	Humano	F	Branco	11 ou menos	Brasil	Protagonista
	Humano	M	Branco	11 ou menos	Brasil	Protagonista
	Humano	M	Branco	40 ou mais	Mediterrâneo	Protagonista
	Animal	M	Amarelo	18 a 24	Mediterrâneo	Herói
	Animal	F	Amarelo	18 a 24	Mediterrâneo	Heroína/par romântico

Filmes	Ano	País de Origem	Bilheteria no mundo	Personagens principais	
Shrek Terceiro	2007	Estados Unidos	U\$ 798,958,162	Shrek	
				Fiona	
				Burro	
				Gato de Botas	
Kung Fu Panda	2008	Estados Unidos	U\$ 631,744,560	Po	
				Mestre Shifu	
				Tigresa	
A Era do Gelo 3 - despertar dos dinossauros	2009	Estados Unidos	U\$ 886,686,817	Manny	
				Ellie	
				Diego	
				Sid	
Toy Story 3	2010	Estados Unidos	U\$ 752,600,867	Woody	
				Buzz Lightyear	
				Jessie	

	Espécie	Gênero	Cor	Idade	Nacionalidade	Função na história
	Fantasia	M	Verde	25 a 39	Escócia	Protagonista
	Humano/Fantasia	F	Branca/Verde	25 a 39	Escócia	Princesa/par romântico
	Animal	M	Cinza	18 a 24	Escócia	Companheiro cômico
	Animal	M	Laranja	18 a 24	Espanha	Companheiro cômico
	Animal	M	Preto e Branco	18 a 24	China	Herói/protagonista
	Animal	M	Bege	40 ou mais	China	Mentor
	Animal	F	Laranja	18 a 24	China	Heroína
	Animal	M	Marrom	25 a 39	Pangeia	Protagonista
	Animal	F	Marrom	25 a 39	Pangeia	Par romântico
	Animal	M	Laranja	25 a 39	Pangeia	Companheiro cômico
	Animal	M	Bege	18 a 24	Pangeia	Companheiro cômico
	Humano/Fantasia	M	Branco	18 a 24	Estados Unidos	Protagonista
	Humano/Fantasia	M	Branco	18 a 24	Estados Unidos	Protagonista/antagonista
	Humano/Fantasia	F	Branco	18 a 24	Estados Unidos	Heroína

Filmes	Ano	País de Origem	Bilheteria no mundo	Personagens principais	
Frozen	2013	Estados Unidos	U\$ 1,290,000,000	Anna	
				Elsa	
				Olaf	
Operação Big Hero	2014	Estados Unidos	U\$ 657,818,612	Hiro Hamada	
				Baymax	
Minions/Meu Malvado Favorito	2015	Estados Unidos	U\$ 1,159,398,397	Minion	
				Gru	
				Agnes	
				Margô	
				Edith	
Procurando Dory	2016	Estados Unidos	U\$ 1,028,570,889	Dory	
				Marlin	
				Nemo	

	Espécie	Gênero	Cor	Idade	Nacionalidade	Função na história
	Humano	F	Branco	18 a 24	Noruega	Princesa
	Humano	F	Branco	18 a 24	Noruega	Rainha
	Fantasia	M	Branco	11 ou menos	Noruega	Companheiro cômico
	Humano	M	Amarelo	12 a 18	Estados Unidos	Herói/Protagonista
	Fantasia	M	Branco	25 a 39	Estados Unidos	Herói
	Fantasia	M	Amarelo	11 ou menos	Estados Unidos	Companheiro cômico
	Humano	M	Branco	40 ou mais	Rússia	Protagonista
	Humano	F	Branco	11 ou menos	Estados Unidos	Filha
	Humano	F	Branco	11 ou menos	Estados Unidos	Filha
	Humano	F	Branco	11 ou menos	Estados Unidos	Filha
	Animal	F	Azul	18 a 24	Austrália	Companheiro cômico
	Animal	M	Laranja	25 a 39	Austrália	Protagonista
	Animal	M	Laranja	11 ou menos	Austrália	Filho

Filmes	Ano	País de Origem	Bilheteria no mundo	Personagens principais	
Os Incríveis 2	2018	Estados Unidos	U\$ 1,242,693,333	Sr. Incrível	
				Mulher Elástica	
				Violeta	
				Flecha	
A Princesa e o Sapo	2009	Estados Unidos	U\$ 267,045,765	Tiana	
				Naveen	
				Charlotte	
Rio	2011	Estados Unidos	U\$ 484,635,760	Blu	
				Jade	
Moana	2016	Estados Unidos	U\$ 643,331,111	Moana	
				Maui	
Coco	2017	Estados Unidos	U\$ 807,082,196	Miguel	
				Héctor	
				Dante	

	Espécie	Gênero	Cor	Idade	Nacionalidade	Função na história
	Humano	M	Branco	40 ou mais	Estados Unidos	Herói/protagonista
	Humano	F	Branco	40 ou mais	Estados Unidos	Heroína/par romântico
	Humano	F	Branco	12 a 18	Estados Unidos	Heroína/Filha
	Humano	M	Branco	11 ou menos	Estados Unidos	Herói/Filho
	Humano	F	Negro	18 a 24	Estados Unidos	Princesa
	Humano	M	Negro	18 a 24	Mediterrâneo	Príncipe/par romântico
	Humano	F	Branco	18 a 24	Estados Unidos	Companheiro cômico
	Animal	M	Azul	18 a 24	Brasil	Protagonista
	Animal	F	Azul	18 a 24	Brasil	Par romântico
	Humano	F	Pardo	18 a 24	Polinésia	Heroína/protagonista
	Humano	M	Pardo	25 a 39	Polinésia	Herói
	Humano	M	Pardo	12 a 18	México	Protagonista
	Humano/Fantasia	M	Pardo/Branco	25 a 39	México	Mentor
	Animal	M	Marrom	11 ou menos	México	Companheiro cômico

## Anexo 2: Tabela completa de respostas do questionário.

Data/Hora	Idade	Gênero	01	Por quê?	02	Por que?	03	
05/04 13:23	11 - 12	Masculino	Fiona	Porque a elsa é chata	Po	Porque ele é incrível	Jade	
05/04 13:24	11 - 12	Masculino	Fiona	Porque eu não gosto do filme frozem	Po	Porque é fofo e lembra eu	Jade	
05/04 13:46	7 - 8	Masculino	Fiona	Eu gosto de shrek	Sr. Incrível		Jade	
05/04 13:58	9 - 10	Masculino	Elsa	Porque ela solta gelo	Po	Porque ele é um personagem legal	Jade	
05/04 15:03	11 - 12	Masculino	Elsa	Porque a Elsa tem poderes de gelo.	Po	Porque o Po é um panda que luta caratê.	Jade	
05/04 16:12	9 - 10	Feminino	Elsa	Eu gosto da Elsa porque ela tem poder de gelo e eu sempre quis ter poder de gelo	Po	Eu gosto do Po porque acho ele fofo e gosto de animais	Jade	
05/04 17:24	+12	Feminino	Fiona	Fiona por participar de um filme diferente. Ser uma princesa que fisicamente é oposto de todas as outras.	Sr. Incrível	Gosto da história envolvida no Sr. Incrível. A família	Jade	
05/04 17:36	7 - 8	Feminino	Elsa	Pq ela é a rainha do gelo	Sr. Incrível	Pq eu não assisti o kung fu panda	Tiana	

	Por quê?	04	Por quê?	05	Por quê?	06	Por quê?
	Porque o filme rio é muito legal	Jessie	Porque ela é muito mais legal	Sid	Porque ele é muito mais engraçado	Hiro	Porque ele tem um robo fofo e parece comigo
	Porque eu gosto de animais	Woody	Porque ele veio primeiro nos filmes e tem um cavalo	Nemo	É mais memoravel dos dois filmes	Hiro	Por ter uma historia mais marcante
		Woody		Nemo		Hiro	
	Porque ela é um pássaro	Woody	Porque ele é um cowboy	Sid	Porque ele é engraçado	Hiro	Porque eu nunca vi o filme do Miguel
	Porque a Jade é uma arara azul corajosa, bonita, cantora e independente.	Jessie	A Jessie porque ela é esperta e corajosa.	Sid	Porque o Sid é engraçado e bonachão.	Miguel	Porque o Miguel canta e é carinhoso.
	Eu escolhi a Jade porque gosto da aventura do filme e também porque gosto de aráras	Jessie	Porque ela é mais legal que o Woody	Nemo	Eu gosto dos dois mas prefiro o Nemo porque ele é mais fofo	Hiro	Gosto do Hiro e do filme porque é uma aventura legal mas gosto do Miguel tambem
	Quem é Tiana?	Woody	Como o principal personagem. Muito querido	Sid	Que dúvida cruel! Mas amo o Sid. O jeito lerdo mas amoroso.	Miguel	Qualquer um! Não sei quem são
	Pq ela é mais bonita	Jessie	Pq eu já tive uma boneca dela	Nemo	Pq ele é mais fofo	Hiro	Essa foi muito difícil pq um tem um cachorro e outro um robozinho

Data/Hora	Idade	Gênero	07	Por quê?	08	Por que?	09	
05/04 13:23	11 - 12	Masculino	Agnes	Porque ela é muito fofa	Edam	Não conheço nenhum dos dois	Kairrel	
05/04 13:24	11 - 12	Masculino	Agnes	Por ser mais fofa e engraçada	Lino	Por eu não conhecer o outro	Kairrel	
05/04 13:46	7 - 8	Masculino	Agnes		Lino		Laura	
05/04 13:58	9 - 10	Masculino	Agnes	Porque ela é fofa	Lino	Porque ele é um gato	Laura	
05/04 15:03	11 - 12	Masculino	Moana	Porque a Moana é dedicada e esforçada.	Edam	O Edam, porque ele me parece legal, gentil e leal.	Kairrel	
05/04 16:12	9 - 10	Feminino	Agnes	Eu me identifico com a Agnes	Edam	Porque é mais legal e também eu nunca assisti nenhum desses filmes	Kairrel	
05/04 17:24	+12	Feminino	Agnes	Agnes, gosto da inocência.	Edam	Mínima ideia	Kairrel	
05/04 17:36	7 - 8	Feminino	Agnes	Por causa do unicórnio fofinho	Lino	Porque ele virou um gato	Laura	

	Por quê?	10	Por quê?	Comentários
	Não confesso	Turma da Mônica	Porque eles são muito mais legais e eu assis ti mais do que peixonalta	Não
	Porque eu prefiro animais	Peixonauta	Porque eu prefiro o desenho é melhor	Faltou animes
		Peixonauta		
	Porque ela é adolescente	Peixonauta	Porque ele ensina as coisas	
	A Kairrel porque ela me parece gentil.	Turma da Mônica	Porque eles são corajosos, legais e bagunceiros.	
	Gosto dela porque ela parece ser simpática mas não assisti nenhum desses desenhos ou filmes	Turma da Mônica	Porque acho mais legal e engraçado	Eu queria falar que acho todos os personagens legais mas prefiro os que escolhi
	Nem ideia.	Turma da Mônica	Amo a turma da Mônica. Um boa literatura com diversão.	
	Não conheço, mas ela é um ser vivo	Turma da Mônica	Pq é mais divertido	Não, mas foi legal!

Data/Hora	Idade	Gênero	01	Por quê?	02	Por que?	03	
05/04 17:51	11 - 12	Feminino	Fiona	Pq ela mostra ser uma mulher forte	Po		Tiana	
05/04 17:59	11 - 12	Feminino	Elsa	Por que eu n gosto muito de Shurek	Sr. Incrível	Adoro os invríveis	Jade	
05/04 18:02	11 - 12	Feminino	Fiona	Mais divertida	Sr. Incrível	Ele é incrível	Jade	
05/04 18:04	11 - 12	Feminino	Elsa	Ela é muito legal, imagine soltar gelo pelas mãos, seria incrível.	Po	Ele é fofo e sabe lutar Kong Fui.	Jade	
05/04 18:05	11 - 12	Feminino	Fiona	Pois eu me identifico mais com a fiona n por aparancia mas pelo jeito dela	Po	Poe o po ser mais divertido	Jade	
05/04 19:30	11 - 12	Masculino	Elsa		Sr. Incrível		Jade	
05/04 19:50	11 - 12	Feminino	Fiona	Eu acho ela mais legal.	Sr. Incrível	Eu acho ele mais legal.	Jade	
05/04 20:36	11 - 12	Feminino	Fiona	Mais durona e Rudá o que quer tenta conquistar	Sr. Incrível	Tenta salvar todos de tudo mesmo não atuando de super herói	Tiana	
05/04 21:31	11 - 12	Feminino	Elsa	pois eu gosto mais de frozen.	Sr. Incrível	Pois é mais engraçado.	Tiana	

	Por quê?	04	Por quê?	05	Por quê?	06	Por quê?
		Jessie		Nemo		Hiro	
	N sua muito fã de princesas.	Jessie	"Ela é bem legal "	Nemo	Eu não sei o porque	Hiro	Não sei o porquê, mais eu adoro esse filme
	Não gosto das princesas	Woody	Mais engraçado	Nemo	Assisto mais	Hiro	Nuca assisti o desenho
	Ela é um pássaro lindo e é inteligente.	Jessie	Ela tem um CAVALO.	Sid	Ele é muito engraçado.	Hiro	Ele é mega inteligente e tem um ROBÔ.
	Pois ela é mt divertida	Jessie	Pois ela é mais legal que o woody	Nemo	Entre os dois n sei diser pois o sid é mais divertido e o nemo é mais fofo mas entre os dois n tenho preferido	Hiro	Pois o Hiro é mais divertido
		Woody		Nemo		Hiro	
	Eu acho ela mais legal.	Jessie	Eu acho ela mais legal.	Nemo	Eu acho ele mais legal.	Miguel	Eu acho ele mais legal.
	Trabalha para conseguir o que quer mesmo a pondo para baixo	Jessie	Mais interativa e se preocupar mais com os outros do que com si mesma	Sid	Mais engraçado, parece comigo sempre tentando fazer uma gracinha:)	Miguel	Luta para conseguir o que mesmo todos o pondo para outro lado
	Pois eu amo ela.	Woody	Ele é mais legal.	Nemo	Eu amo esse filme de paixão.	Miguel	Não conheço nenhum coloquei qualquer um.

Data/Hora	Idade	Gênero	07	Por quê?	08	Por que?	09	
05/04 17:51	11 - 12	Feminino	Agnes		Edam		Laura	
05/04 17:59	11 - 12	Feminino	Moana	Eu adoro as duas não tem comparação	Edam	Não conheço nenhum dos dois.	Laura	
05/04 18:02	11 - 12	Feminino	Moana	Meu estilo	Edam	Melhor	Kairrel	
05/04 18:04	11 - 12	Feminino	Agnes	Ela é fofa e meiga, mas se irrita fácil.	Edam	Não conheço, encolhi porque ele é fofo.	Kairrel	
05/04 18:05	11 - 12	Feminino	Agnes	Pois ela é mt fofaaaa	Lino	N vi nenhum dos filmes então coloquei o 1	Laura	
05/04 19:30	11 - 12	Masculino	Moana		Lino		Laura	
05/04 19:50	11 - 12	Feminino	Moana	Eu acho ela mais legal.	Lino	Eu acho ele mais legal	Kairrel	
05/04 20:36	11 - 12	Feminino	Agnes	Ama unicórnios como eu <3	Lino	Não o conheço mas parece ser legal	Kairrel	
05/04 21:31	11 - 12	Feminino	Moana	Pois eu amo ela é o filme.	Lino	Não conheço .	Laura	

	Por quê?	10	Por quê?	Comentários
		Turma da Mônica		
	Não conheço nenhuma das duas .	Turma da Mônica	Porque é muito melhor que peixonauta	Não .
	Mais legal	Turma da Mônica	Assisto desde criança	
	Não conheço, encolhi porque ela é bonita.	Turma da Mônica	Pois fez/faz parte da minha infância, minha personagem preferida é a Magali.	Só queria dizer que esse quiz foi bem legal .
	Pois n vi o outro filme	Turma da Mônica	Poi sempre amei os gibis	N
		Turma da Mônica	Carol	
	Eu acho ela mais legal.	Turma da Mônica	Eu acho eles mais legais.	Não
	Também não conheço mas parecem ser legal	Turma da Mônica	Estou sempre em turma como eles,acho que são mais divertidos	A maioria se parecem comigo e com meus amigos ;)
	Não conheço.	Turma da Mônica	Peixonauta eu adorava mais quando eu era bem pequena.	

Data/Hora	Idade	Gênero	01	Por quê?	02	Por que?	03	
05/04 21:57	+12	Feminino	Fiona	acho ela mais engraçada kkk	Po	o po é muito fofo	Tiana	
05/04 22:50	11 - 12	Masculino	Fiona	Shrek me marca	Sr. Incrível	Me marca também	Jade	
05/04 23:30	+12	Feminino	Fiona		Po		Tiana	
07/04 14:37	9 - 10	Feminino	Fiona		Sr. Incrível	Porque é herói	Tiana	
08/04 15:07	+12	Feminino	Fiona	Pq ela é uma princesa diferente e não tem um padrão de beleza definido	Sr. Incrível	Infancia	Tiana	
08/04 15:19	+12	Masculino	Elsa	Elsa tem poderes	Sr. Incrível	Poderes	Tiana	
08/04 16:46	+12	Masculino	Fiona	Engraçada	Sr. Incrível	engraçado, forte e inspirador	Tiana	
08/04 19:30	11 - 12	Feminino	Fiona	Ela é brincalhona	Po	Ele é fofinho	Tiana	

	Por quê?	04	Por quê?	05	Por quê?	06	Por quê?
	ela é muito linda	Jessie	ela é mais legal	Sid	o sid é mais engraçado	Miguel	ele toca violão
	O rio foi o único que assisti	Woody	Ele marcou	Sid	Eu rio demais	Hiro	O filme eh melhor
		Woody		Sid		Miguel	
	Não conheço a outra	Jessie		Sid	Porque é engraçado	Hiro	
	Representatividade	Woody	Fiquei em dúvida	Sid	Pq ele é bem bobo e carismático	Miguel	Tá difícil pra porra, injusto
		Woody		Sid		Hiro	
	por que é uma pessoa	Woody	protagonista. aparece muito mais. e é incrível	Sid	acho a personalidade mais envolvente, mesmo nao sendo protagonista	Hiro	sua história mexeu mais comigo
	Ela é uma princesa legal	Jessie	Ela é mais legal	Nemo	O filme dele é muito legal	Miguel	A história é mais interessante

Data/Hora	Idade	Gênero	07	Por quê?	08	Por que?	09	
05/04 21:57	+12	Feminino	Agnes	ela é fofa demais	Lino	eu amo gatos	Laura	
05/04 22:50	11 - 12	Masculino	Agnes	Ri demais	Edam	Eu chutei nunca vi nenhum dos dois	Kairrel	
05/04 23:30	+12	Feminino	Moana		Lino		Kairrel	
07/04 14:37	9 - 10	Feminino	Moana	Porque eu gosto mais do filme	Lino		Laura	
08/04 15:07	+12	Feminino	Moana	Princesa empoderada	Lino	Aaaaa	Kairrel	
08/04 15:19	+12	Masculino	Agnes		Lino		Kairrel	
08/04 16:46	+12	Masculino	Moana	acho que é por cota do tamanho. a pequena nao pode fazer quase nada de perigoso, como derrotar uma montanha	Edam	nao assisti nenhum, mas nao gosto do lino.	Kairrel	
08/04 19:30	11 - 12	Feminino	Agnes	O filme é muito legal	Lino	Amo gatos	Laura	

	Por quê?	10	Por quê?	Comentários
	eu amo esse filme	Turma da Mônica	eu via mais quando era menor	
	Chutei também	Turma da Mônica	Eu fico estressado com Peixonauta (pq n sei)	Não
		Turma da Mônica		
		Turma da Mônica		
	Não conheço, Socorro	Turma da Mônica	Infancia	
		Turma da Mônica		
	também nao vi. mas o desenho é mais bonito	Peixonauta	nunca assisti nenhum. mas acho a turma da mônica meio parado	um personagem engraçado, com uma história triste e nao tao jovem. Com altas aventuras e masculino.
	Porque é meu nome	Turma da Mônica	Os gibis são muito interessantes	Sim. Detetives do prédio Azul são muito legais

