



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

JONAS DOS SANTOS SILVA

O LEGADO:

Criação de argumento e concept art para curta metragem de animação

Caruaru

2023

JONAS DOS SANTOS SILVA

O LEGADO:

Criação de argumento e *concept art* para curta metragem de animação

Tese de conclusão de curso apresentada ao Curso Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Design.

Orientador (a):

Prof. Dr. Ricardo Oliveira da Cunha Lima

Caruaru

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Jonas dos Santos.

O legado: criação de argumento e concept art para curta metragem de animação
/ Jonas dos Santos Silva. - Caruaru, 2023.

96 p. : il., tab.

Orientador(a): Ricardo Oliveira da Cunha Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2023.

1. escrita narrativa. 2. animação. 3. concept art. 4. narrativa visual. I. Lima,
Ricardo Oliveira da Cunha. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

JONAS DOS SANTOS SILVA

O LEGADO:

Criação de argumento e *concept art* para curta metragem de animação.

Tese de conclusão de curso apresentada ao Curso Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de bacharel em Design.

Aprovada em: 25/09/2023

BANCA EXAMINADORA

Orientador - Prof. Dr. Ricardo Oliveira da Cunha Lima
Universidade Federal de Pernambuco

Examinadora Interna - Prof^ª. Dr^ª. Amanda Mansur Custódio Nogueira
Universidade Federal de Pernambuco

Examinadora Externa - Nara Aragão Fonseca
Universidade Federal de Pernambuco

RESUMO

Esta monografia teve como finalidade dar início à pré-produção de um curta metragem animado intitulado “O legado”, combinando a estrutura clássica da Jornada do herói aos princípios do *storytelling* específicos da animação, e apresentar um *concept art* de uma seleção de personagens da história. Para tanto, o trabalho foi dividido em 4 seções. Na Seção 2 é apresentada a fundamentação teórica, que elucida os princípios da escrita narrativa clássica, assim como dos fundamentos da narrativa visual presentes na linguagem da animação e nas principais técnicas de criação de *concept art*. Na seção 3, a metodologia demonstra as etapas da elaboração dos *concept arts* dos personagens, explicando suas respectivas funções. Na seção 4, os resultados alcançados nesta tese são expostos, sendo estes o argumento completo da animação “O legado” e as *concept arts* finalizadas de três personagens. Por fim, a seção 5 faz as considerações finais acerca dos resultados obtidos.

Palavras-chave: escrita narrativa; animação; *concept art*; narrativa visual.

ABSTRACT

This monograph aimed to begin the pre-production of an animated short film entitled “The Legacy”, combining the classic structure of the Hero's Journey with storytelling principles specific to animation, and presenting the concept art of a selection of characters from the story. To this end, the work was divided into 4 sections. In Section 2, the theoretical foundation is presented, which elucidates the principles of classic narrative writing, as well as the foundations of visual narrative present in the language of animation and the main techniques for creating concept art. In section 3, the methodology demonstrates the stages of creating concept arts for the characters, explaining their respective functions. In section 4, the results achieved in this thesis are exposed, these being the complete argument for the animation “The Legacy” and the finalized concept arts of three characters. Finally, section 5 makes final considerations about the results obtained.

Keywords: narrative writing; animation; concept art; visual narrative.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
2.1	O monomito de Campbell.....	12
2.2	A jornada do escritor.....	14
2.2.1	ATO 1.....	16
2.2.1.1	Mundo comum.....	16
2.2.1.2	Chamado à aventura.....	17
2.2.1.3	Recusa do chamado.....	18
2.2.1.4	Encontro com o mentor.....	18
2.2.2	ATO 2.....	19
2.2.2.1	Travessia do primeiro limiar.....	19
2.2.2.2	Testes, aliados e inimigos.....	20
2.2.2.3	Aproximação da caverna oculta.....	21
2.2.2.4	Provação suprema.....	22
2.2.3	ATO 3.....	23
2.2.3.1	Apanhando a espada.....	23
2.2.3.2	Caminho de volta.....	24
2.2.3.3	Ressurreição.....	25
2.2.3.4	Retorno com o elixir.....	25
2.3	Arquétipos fundamentais e suas funções narrativas.....	26
2.4	A linguagem da animação.....	28
2.4.1	FORMA E MOVIMENTO.....	28
2.4.2	DESIGN E INTERPRETAÇÃO DOS ARQUÉTIPOS.....	32
2.5	<i>Concept art</i>.....	33
2.5.1	DEFINIÇÃO DE <i>CONCEPT ART</i>	33
2.5.2	O MODELO DE RODRIGUES E RIBEIRO.....	33
3	METODOLOGIA.....	40
3.1	Detecção das etapas da jornada do herói.....	40
3.2	Método criativo de <i>Concept art</i>.....	41
3.2.1	DETECÇÃO DE ARQUÉTIPOS.....	41
3.2.2	MAPA MENTAL.....	42

3.2.3	MOODBOARD.....	43
3.2.4	RASCUNHOS.....	45
3.2.5	VISTAS DO PERSONAGEM.....	46
3.2.6	ESTUDO DE CORES.....	47
3.2.7	<i>CONCEPT ART</i>	48
4	RESULTADOS.....	50
4.1	O legado.....	50
4.2	Etapas da jornada do herói em “ O legado”.....	59
4.3	<i>Concept arts</i> da animação “ O legado”.....	61
4.3.1	CORONEL.....	61
4.3.1.1	Detecção de arquétipos.....	61
4.3.1.2	Mapa mental.....	62
4.3.1.3	<i>Moodboard</i>	62
4.3.1.4	Rascunhos.....	64
4.3.1.5	Vistas do personagem.....	69
4.3.1.6	Estudo de cores.....	70
4.3.1.7	<i>Concept art</i>	71
4.3.2	GAROTO FRANZINO.....	72
4.3.2.1	Detecção de arquétipos.....	72
4.3.2.2	Mapa mental.....	73
4.3.2.3	<i>Moodboard</i>	73
4.3.2.4	Rascunhos.....	75
4.3.2.5	Vistas do personagem.....	80
4.3.2.6	Estudo de cores.....	81
4.3.2.7	<i>Concept art</i>	82
4.3.3	CÃO DEMONÍACO.....	83
4.3.3.1	Detecção de arquétipos.....	83
4.3.3.2	Mapa mental.....	84
4.3.3.3	<i>Moodboard</i>	84
4.3.3.4	Rascunhos.....	86
4.3.3.5	Vistas do personagem.....	91

4.3.3.6	Estudo de cores.....	92
4.3.3.7	<i>Concept art</i>	93
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	94
	REFERÊNCIAS	96

1 INTRODUÇÃO

As primeiras tentativas para muitos aspirantes a contadores de histórias, como é o caso do autor do presente trabalho, costumam seguir um padrão. Elas começam como inspirações, idéias difusas que, apesar de possuírem algum sentido ou valor simbólico para seu criador, normalmente não ficam tão claras para outras pessoas.

Por isso, como procurou demonstrar-se ao longo deste trabalho, uma maneira eficiente de superar muitas dessas dificuldades é conhecer os fundamentos do *Storytelling*. Certamente, cada um dos possíveis meios de se contar uma história possui seus próprios princípios, e portanto, deve ser entendido como uma linguagem distinta. Entretanto, nada impede que essas linguagens sejam combinadas das mais variadas formas, sem limites definidos para as possibilidades.

Portanto, a depender das suas necessidades, o autor pode incorporar ao seu trabalho algumas dessas premissas, sem no entanto precisar usá-las como fórmulas rígidas que coíbam sua criatividade. É o caso da narrativa que foi desenvolvida nesta monografia, que teve como base a estrutura clássica da jornada do herói estabelecida por Campbell (1997 [1949]) e adaptada por Vogler (2015 [1998]). Tal escolha se deve ao fato de esta ser uma estrutura narrativa amplamente difundida no mercado do entretenimento, por isso considerada relevante para a criação da narrativa desenvolvida neste trabalho. Outro desafio desse projeto foi considerar a especificidade da linguagem cinematográfica da animação na narrativa. Segundo autores célebres do campo, Paul Wells (2007), Richard Williams (2016 [2001]), Frank Thomas e Ollie Johnston (1981), a base dessa linguagem reside na relação entre a forma das coisas que aparecem em cena, sejam elas personagens ou artefatos, e como elas se movimentam. Isto posto, uma história idealizada para ser contada no formato de animação precisa levar em conta tais premissas.

Nesse sentido, outro fator igualmente relevante é a criação dos personagens da narrativa. Considerando que este projeto trata-se de uma narrativa visual, os fundamentos do *concept art* se mostraram fundamentais. A função do *concept art* é ajudar a criar a identidade visual do projeto, estabelecendo uma consistência estética para o mesmo. Para tanto, a teoria de arquétipos narrativos de Campbell (1997 [1949]) e Vogler (2015 [1998]), foram a base para a criação do *concept art* dos

personagens da animação. Dessa maneira, os personagens são pensados considerando sua função narrativa na história.

Assim, o **objetivo geral** desta monografia foi dar início à pré-produção de um curta metragem animado intitulado “O legado”, combinando a estrutura clássica da Jornada do herói aos princípios do *storytelling* específicos da animação e *concept art*.

Ao mesmo tempo, os **objetivos específicos** deste trabalho são:

1. Elaborar um argumento do curta metragem animado, “O legado”, a partir da estrutura linear da jornada do herói;
2. Tipificar três personagens da trama a partir de seus arquétipos fundamentais;
3. Por fim, elaborar os *concept arts* dos personagens escolhidos, tomando como base suas características arquetípicas.

Para atingir esses objetivos, esta monografia foi dividida em 4 seções. A seção 2 contém toda a fundamentação teórica, que serviu de base para a compreensão dos princípios da escrita narrativa clássica, bem como dos fundamentos da narrativa visual oriundos da linguagem da animação e das principais técnicas de criação de *concept art*. Na seção 3, a metodologia traz as etapas empregadas na elaboração dos *concept arts* dos personagens, explicando suas respectivas funções. Na seção 4, todos os resultados alcançados nesta tese são expostos, sendo estes o argumento completo da animação “O legado” e as *concept arts* finalizadas de três personagens. Por fim, a seção 5 faz as considerações finais acerca dos resultados obtidos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O Monomito de Campbell

A tradição de compartilhar histórias, sejam elas as mais fiéis representações dos fatos ou as mais quiméricas aventuras de heróis em mundos inventados, a exemplo da narrativa engendrada neste trabalho, provém de diferentes contextos socioculturais em seus mais diversos recortes históricos. Isso confere a estas histórias uma variedade de atributos que as diferenciam entre si. No entanto, a despeito dessas distinções, o mitólogo Joseph Campbell (1997 [1949]), por meio de seus estudos sobre mitologias mundiais comparadas, verifica que várias histórias clássicas são constituídas pelas mesmas etapas basilares, uma estrutura narrativa fundamental denominada “monomito”. Em sua obra seminal “O Herói de Mil Faces” (1997 [1949]), Campbell expõe esses estágios elementares, bem como as personagens que se repetem sob a forma de arquétipos. O monomito possui 3 atos com diferentes estágios que descrevem a jornada de um protagonista. Segundo o autor, estas fases arquetípicas estão presentes em narrativas de diferentes culturas.

Quadro 1 – Etapas do Monomito

Ato 1 - Partida	
Equilíbrio (estabilidade)	Na primeira parte da narrativa, o herói que, segundo Campbell, é o principal arquétipo de vários mitos clássicos, encontra-se em seu mundo comum, até que uma perturbação na estabilidade o obriga a partir em uma jornada.
Chamado à aventura	
Recusa do chamado	
Auxílio sobrenatural	
Passagem do primeiro limiar	
Ato 2 - Iniciação	

Ventre da baleia	Após atravessar a fronteira que separa sua vida habitual e o mundo desconhecido, o herói defronta-se com outros arquétipos essenciais da narrativa, como o mentor, o guardião de limiar, o pícaro, o arauto, o camaleão e a sombra. Esses personagens arquetípicos, cada um à sua maneira, contribuem para que o herói se adapte a cada novo ambiente e se prepare para as provações que enfrentará ao longo da jornada.
Caminho das provas	
Encontro com a Deusa	
Mulher como tentação	
Sintonia com o pai	
Apoteose	
Benção final	
Recusa do retorno	
Fuga mágica	
Resgate com auxílio externo	
Ato 3 - Retorno	
Passagem no limiar de retorno	Cumprida a sua missão, o herói precisa regressar ao seu mundo de origem, trazendo consigo a solução para os problemas que o fizeram partir no início da história.
Senhor dos dois mundos	
Liberdade para viver	
Retorno ao equilíbrio (estabilidade)	

Fonte: O herói de mil faces (1997 [1949]).

Para auxiliar nesta pesquisa, o autor recorreu também a princípios da psicologia analítica oriundos do trabalho do psicanalista suíço Carl Jung (1875-1961). Em suas pesquisas, Jung observou que existia uma notável semelhança entre as figuras que apareciam nos sonhos de seus pacientes e os arquétipos que se repetem no mundo dos mitos. Tal correspondência, segundo Campbell (1997 [1949]), justifica as semelhanças detectadas por ele na estrutura básica de vários mitos distintos. Para o autor, podemos identificar arquétipos no herói que explora o desconhecido, no sábio mestre munido de valiosos conselhos, ou mesmo no ardiloso vilão escondido nas sombras.

Embora a obra de Joseph Campbell (1997 [1949]) descreva com precisão a configuração básica dessas diversas narrativas clássicas, ela não se propõe a ser um tratado sobre escrita narrativa. Trata-se de um estudo voltado à dimensão antropológica das histórias, ou seja, à compreensão de como esses mitos e seus

arquétipos refletem a percepção de mundo de seus interlocutores e como, muitas vezes, explicam de forma alegórica fenômenos naturais e sociais.

Tendo em vista que, para as finalidades deste trabalho, apenas a estrutura narrativa do monomito interessa, optou-se pelo uso do livro do roteirista Christopher Vogler “A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores” (2015 [1998]) para fundamentar a construção do argumento do curta metragem animado “O Legado”. Essa releitura da obra de Campbell (1997 [1949]), feita por Vogler (2015 [1998]), instrumentalizou o Monomito entre outros roteiristas e tornou-se um padrão narrativo contemporâneo em Hollywood. Esta obra será abordada na próxima seção do presente trabalho.

2.2 A Jornada do escritor

Desde a sua concepção, o livro de Christopher Vogler “A Jornada do Escritor” (2015 [1998]) tem sido amplamente adotado como um guia prático de escrita narrativa, popularizando-se sobretudo entre grandes estúdios Hollywoodianos, tais como a Disney, Warner Brothers, 20th Century Fox e Orion Pictures. A base na qual Vogler (2015 [1998]) sustenta suas premissas é o modelo de estrutura narrativa descrito por Campbell (1997 [1949]). Contudo, enquanto seu predecessor também aborda essas histórias sob a perspectiva cosmogônica e antropológica (conceitos que, por não estarem alinhados aos objetivos deste trabalho, não serão debatidos), Vogler (2015 [1998]) direciona seus esforços para a compreensão da jornada do herói em termos estritamente narrativos.

Partindo dessa fundamentação, o autor elabora uma adaptação que, para roteiristas, dramaturgos, romancistas e demais categorias de contadores de histórias, fornece orientações precisas sobre como construir narrativas sólidas e coerentes, fundamentadas na estrutura mítica da “Jornada do Herói”. Além disso, seu tratado também provê diretrizes para a elaboração de personagens que desempenhem papéis arquetípicos reconhecíveis pelo público.

Segundo o modelo de Vogler (2015 [1998]), a estrutura narrativa preserva uma disposição cíclica similar a que foi prescrita por Campbell (1997 [1949]), na qual o ponto inicial e final da jornada precisam convergir. Entretanto, na adaptação do

autor, a história passa a ser constituída por três atos e doze etapas fundamentais, algo que pode ser esquematizado no gráfico 1, a seguir:

Gráfico 1 – Etapas da jornada do herói



Fonte: A jornada do escritor (2015 [1998]).

A despeito da disposição estabelecida por Vogler (2015 [1998]) e representada no gráfico acima, a “jornada do herói” não se apresenta precisamente nessa ordem em todas as histórias em que é empregada. Segundo o próprio autor, isso demonstra que seu modelo não se presta ao papel de “fórmula”, devendo portanto, ser entendido como um guia, que possibilita a compreensão das funções narrativas que essas etapas desempenham.

Ainda sim, independente da inumerável variedade de ordenações e facetas com que se apresentam nas mais distintas histórias, todas essas fases podem ser identificadas a partir de características que lhe são próprias. A seguir, serão expostas as particularidades essenciais de cada uma dessas etapas, segundo o modelo de estrutura narrativa apresentado por Vogler (2015 [1998]).

2.2.1 ATO 1

2.2.1.1 Mundo comum

No mundo comum, as condições de vida do herói apresentam-se de formas constantes e previsíveis. Aqui, o personagem tende a desempenhar funções sociais similares aos demais membros de sua comunidade, além de possuir círculos de amizades e inimizades relativamente estáveis. Normalmente, nessa fase da história, o protagonista não demonstra possuir o ânimo necessário para partir em uma aventura, tampouco traços de personalidade extraordinários e heróicos.

A preservação da estabilidade é, portanto, a primeira e única razão de ser do personagem no início da trama. Esse estado de inércia deve-se tanto à aparente imperturbabilidade de sua vida cotidiana, quanto ao fato de que o próprio herói não se percebe como tal. Naturalmente, alguns tipos de protagonistas possuem traços de personalidade diametralmente opostos, apresentando-se como verdadeiros transgressores, sedentos por novidades e aventuras. Seja qual for o caso, nesta etapa o personagem encontra-se irremediavelmente sujeito às regras de seu corpo social de origem.

Para além da função de apresentar o herói, seus traços de personalidade, suas convicções e lugar de origem, essa fase também serve ao propósito de estabelecer seus principais vínculos afetivos, as razões pelas quais ele estaria disposto a se sacrificar, deixando para trás toda sua estabilidade e segurança. Tal função dramática pode ser desempenhada tanto por outros personagens quanto pelo próprio espaço geográfico em que o herói vive, ou por qualquer outra coisa.

Normalmente, esse elo estabelecido entre o protagonista e elementos externos, presentes no mundo comum, não permitem que ele, por si só, tome a iniciativa de partir em uma jornada, por qualquer que seja a razão. Portanto, para impulsionar a história, é preciso introduzir a ela um fator inédito, uma motivação mais poderosa do que as relações afetivas vigentes do personagem. Na jornada do herói, essa novidade é apresentada através de um chamado à aventura.

2.2.1.2 Chamado à aventura

Uma ruptura efetiva na estabilidade do mundo comum só acontece mediante a introdução de uma nova energia à história. Com frequência, a função de anunciar a chegada dessa mudança é desempenhada pelo arquétipo do arauto. Esse personagem revela ao herói eventos vindouros e implacáveis, afirmando que, caso a atitude de enfrentar o desconhecido não seja tomada, o mundo comum estará ameaçado, podendo até mesmo ser extinto.

Essas transformações iminentes reveladas pelo arauto podem consistir em eventos de natureza muito distintas, a depender do tipo de história que está sendo contada. Em alguns casos, são anunciadas verdadeiras catástrofes, como a supracitada extinção do mundo comum. Nas narrativas mais contidas, entretanto, essas mudanças podem se dar em níveis mais íntimos, como a perda de um ente querido ou qualquer outro tipo de subtração na vida pessoal do protagonista.

Isto posto, depreende-se que, para que o chamado à aventura desempenhe sua função dramática de maneira pertinente, é preciso, antes de mais nada, demonstrar como a mudança revelada pelo arauto pode acarretar em consequências traumáticas para o protagonista. Em outras palavras, coloca-se a estabilidade da vida do herói em cheque, deixando-o em um impasse, ou mesmo sem qualquer opção que não seja a de aceitar o chamado e partir para a aventura.

Ademais, esta etapa também serve ao propósito de estabelecer o que Vogler (2015 [1998]) chama de “objetivo do jogo”, isto é, o que o protagonista deve buscar em sua jornada, a fim de impedir que as predições do arauto se cumpram ou para remediar os danos sofridos por seu mundo comum, caso as mudanças anunciadas já tenham se concretizado.

Nesse ponto da história, entretanto, o fato de o protagonista não se perceber como um possível herói o impede de prontamente aceitar o chamado à aventura, mostrando-se relutante e avesso à ideia de deixar para trás a sua zona de conforto, ou seja, o mundo comum.

2.2.1.3 Recusa do chamado

O poder de persuasão do arauto nessa etapa é fundamental, porém relativo, dependendo de como esse arquétipo é inserido na história. Caso trate-se de um personagem familiar e que inspire confiança, o portador do chamado terá mais facilidade em convencer o herói. Por outro lado, se o arauto é incorporado por um elemento estranho, um forasteiro vindo de terras longínquas, ou por um personagem conhecido por possuir um caráter dúbio, o herói será mais resistente à convocação.

Contudo, ainda que seja anunciado pelo mais eloquente dos mensageiros, o chamado à aventura, a princípio, tende a ser rejeitado pelo herói. Para evadir-se dessa missão, o protagonista pode recorrer a uma série de justificativas diferentes, como algum outro compromisso premente ou ao fato de ele não possuir os predicados heróicos necessários para partir em uma jornada.

No caso dos heróis mais obstinados, que prontamente aceitam ou até mesmo buscam pela aventura, a recusa do chamado manifesta-se através de outros personagens, como um amigo ávido por convencer o protagonista a não deixar o mundo comum, por qualquer que seja a razão. Ademais, nesse ponto da trama, é essencial que os riscos inerentes à aventura estejam claros, deixando o herói ciente dos danos e perdas que pode sofrer ao longo da expedição.

Para adquirir condições, mesmo que mínimas, de enfrentar tais perigos, o protagonista precisa buscar o auxílio de outro personagem, alguém que já conheça as veredas da aventura e que, além disso, esteja disposto a compartilhar sua sabedoria. Na maioria dos mitos clássicos, assim como em várias histórias contemporâneas, essa função narrativa é desempenhada pelo arquétipo do mentor.

2.2.1.4 Encontro com o mentor

A relação que muitas histórias estabelecem entre um mestre e seu pupilo corresponde a um dos mais antigos e recorrentes artifícios narrativos, comumente usado para dar início a uma série de transformações internas e externas no herói, desencadeando algo que se convencionou chamar de “arco do personagem”. Esse ciclo de mutações nos traços de personalidade, na conduta e até mesmo na aparência física do herói resulta das experiências que o personagem adquire ao

longo da jornada. Com frequência, o primeiro vetor desse processo é o encontro com o mentor.

A despeito do fato de que todos os personagens possuem seus respectivos “arcos”, somente as modificações no caráter e nas atitudes do herói fazem a história progredir. Isso explica por que, normalmente, apenas o protagonista ocupa a posição de aprendiz e pode ter acesso às provisões do mentor. Por outro lado, no caso dos heróis que não partem para a aventura desacompanhados, algumas das doações do mestre podem ser destinadas aos demais membros do grupo. Ainda sim, as mais poderosas e relevantes benesses são, quase que invariavelmente, reservadas ao herói.

Com o intuito de preparar seu pupilo para as mudanças que estão por vir, o mestre pode fornecer-lhe uma relíquia de poder inestimável, capaz de extinguir o mal que assola o mundo, ou tão-somente conselhos que ajudarão o herói a lidar com determinadas situações durante a jornada. Novamente, isso depende do tipo de história que está sendo contada e, portanto, o essencial a ser levado em conta são as transformações que essas doações do mentor desencadeiam no próprio protagonista.

Agora munido do espírito necessário para dar seus primeiros passos em direção à aventura, o herói precisa cruzar a fronteira que separa seu mundo comum e o mundo especial, rumo a um ambiente completamente diferente de tudo o que o ele conhece.

2.2.2 ATO 2

2.2.2.1 Travessia do primeiro limiar

Este é o primeiro ponto de virada, a etapa que divide o primeiro e o segundo ato da história. Para que o momento de transição seja claro e perceptível, é preciso estabelecer um contraste entre o mundo comum e o mundo especial, de preferência atribuindo-lhes características diametralmente opostas. A exemplo disso, muitas narrativas apresentam um mundo comum pacífico e equilibrado, enquanto que o mundo especial revela-se como uma terra caótica e sem lei.

Naturalmente, inúmeros outros tipos de contrastes podem ser estabelecidos entre essas duas realidades, alguns mais nítidos, similares ao exemplo supracitado, e outros mais sutis, como nos casos em que o mundo especial é apenas uma versão ligeiramente distorcida do mundo comum.

Seja qual for o caso, a travessia do primeiro limiar introduz o herói ao desconhecido. Na ocasião em que decide cruzar essa fronteira, é comum que o protagonista depare-se com figuras arquetípicas que cumprem a função de salvaguardar a passagem, impedindo que qualquer um que não seja digno avance. Em muitas histórias, enfrentar esse guardião de limiar corresponde ao primeiro desafio concreto do herói, que pode sobrepujar seu oponente pela força ou apenas convencê-lo com bons argumentos de que merece seguir adiante.

Uma vez que tenha superado esse primeiro obstáculo, o protagonista pode atravessar a passagem e adentrar por completo no mundo especial, onde tem início o segundo ato da narrativa, que consiste na ação propriamente dita da aventura.

2.2.2.2 Testes, aliados e inimigos

Agora totalmente submerso no mundo especial, a sorte do herói está lançada. Ele não conhece as regras nem as dinâmicas sociais que regem esse novo ambiente, o que o coloca, a princípio, em uma posição de considerável vulnerabilidade. Isto porque, em muitos casos, a ingenuidade do protagonista no início da aventura desperta a atenção de outros personagens, veteranos do mundo especial que, embora não sejam necessariamente vilões, podem tentar tirar proveito da situação. A fim de se salvaguardar dessas e de posteriores ameaças, o herói precisa passar por um período de adaptação, onde ele paulatinamente aprende as “regras do jogo”.

Para tanto, o mais comum é que o protagonista seja submetido a uma série de testes e desafios impostos pelas circunstâncias do mundo especial, onde sua tenacidade, sagacidade, ou quaisquer outros predicados sejam postos à prova. Tais provações podem consistir em confrontos físicos e bélicos entre o herói e outros personagens, ou tão somente em impasses sociais, que podem ser contornados através de uma boa capacidade de diálogo e argumentação.

Apesar de arriscados, esses desafios do começo do segundo ato não costumam representar ameaças reais à vida do personagem, como é o caso das provações posteriores. Na verdade, se analisados como ferramentas narrativas, tais estímulos servem ao propósito de esmiuçar o personagem, revelando características que, até então, estavam ocultas. Podem ser expostos pontos fracos, poderes desconhecidos, contradições internas ou qualquer outra informação que seja relevante para o desenvolvimento do arco do personagem.

Outro impulso muito comum do herói nesse ponto da história é o de estabelecer alianças que o auxiliem durante a jornada, que podem se dar com outros personagens, entidades metafísicas, instituições que lhe forneçam determinados aparatos ou qualquer outra força que se disponha a ajudar o herói. No mundo especial, tais permutas sociais geralmente ocorrem em espaços físicos específicos, ideais para observar os outros, fazer contato e obter informações preciosas.

Após esse período de adaptação, o protagonista precisa seguir em direção ao âmago do mundo especial, onde o tesouro que pode solucionar os problemas do mundo comum está oculto, protegido por um mal de força equivalente ou até mesmo superior à do herói.

2.2.2.3 Aproximação da caverna oculta

Após esse período de adaptação, o protagonista precisa seguir em direção ao âmago do mundo especial, onde o tesouro que pode solucionar os problemas do mundo comum está oculto, protegido por um mal de força equivalente ou até mesmo superior à do herói.

Antes de alcançar o ponto mais ameaçador da jornada, isto é, a caverna oculta, é preciso atravessar uma zona intermediária, constituída por seus próprios desafios e ameaças. Aqui, novos guardiões de limiar podem ser introduzidos sob a forma de asseclas do vilão que, embora não disponham de poder suficiente para sobrepujar o herói, farão de tudo para impedi-lo de cruzar os portões da caverna oculta.

Novamente, o herói pode vencer tais obstáculos através do uso da força física ou quaisquer outros recursos de que disponha. O essencial é deixar claro que ele

está preparado para o desafio supremo que o aguarda do lado de dentro dos portões da caverna oculta. Nesta etapa, também é comum que o protagonista dedique algum tempo para fazer os preparativos finais para a batalha, que podem ser a elaboração de novos planos, treinamentos físicos e mentais adicionais, fortificação do armamento, ou até mesmo um último descanso.

Outro elemento que pode ser posto à prova na fase de aproximação da caverna oculta é o nível de lealdade dos companheiros de aventura do protagonista. Diante das adversidades que se apresentam, esses aliados podem revelar traços de heroísmo através de atitudes que auxiliem o protagonista a atingir seu objetivo, ou, em outros casos, manifestar um caráter dúbio e até mesmo desleal, qualidades típicas do arquétipo do camaleão.

Realizados esses preparativos finais, o herói está pronto para cruzar mais uma fronteira, que o levará para o lugar que guarda o objeto de sua busca. Contudo, antes de apanhar esse tesouro, o protagonista deve ser submetido ao desafio supremo, a mais poderosa e hostil das forças presentes no mundo especial o aguarda para um confronto de vida ou morte.

2.2.2.4 Provação suprema

A partir do momento em que os portões da caverna oculta se fecham às costas do herói, tem início a fase de provação suprema, que corresponde a um dos principais pontos de tensão da história. Isso se deve tanto ao fato de que esta fase compreende o mais ameaçador e mortal dos desafios que o herói enfrenta durante toda a jornada, quanto à noção de que, caso o protagonista seja derrotado, o objetivo da aventura estará perdido, e o mundo comum condenado.

Com frequência, essa provação suprema efetua-se através de um confronto físico, intelectual ou afetivo, onde o herói digladiar-se contra uma força que rivaliza, ou até mesmo supera a sua própria, incorporada pelo arquétipo da sombra. Através desse desafio, o protagonista deve ser posto em uma situação extrema, na qual pode perder tudo o que possui de mais valioso. Esta subtração pode ser, por exemplo, a de um vínculo amoroso, um patrimônio conquistado a duras penas, ou até mesmo da própria vida.

Além de gerar um dos mais importantes pontos de tensão na narrativa, a fase de prova também contribui substancialmente para a construção do arco do personagem principal. Segundo Vogler (2015 [1998]), isto se deve ao fato de que nenhum herói pode viver uma experiência no limiar da morte e voltar íntegro, sem qualquer mudança interna ou externa. Em vez disso, o mais comum é que tal vivência promova transformações radicais no personagem, de modo que, mesmo quando regressar a seu mundo comum, ele não mais será o mesmo.

Uma vez que tenha sobrepujado o antagonista e deixado o limiar da morte, o herói finalmente depara-se com o objetivo de sua busca, o artefato que possui o poder de restaurar o equilíbrio do mundo comum. Ele enfim recebe a recompensa pela qual empreendeu o maior de seus esforços.

2.2.3 ATO 3

2.2.3.1 Apanhando a espada

Este é o segundo ponto de virada, a etapa que separa o segundo e o terceiro ato da história. Aqui, o herói alcança o objeto de sua busca, aquilo que o fez partir em uma jornada rumo ao desconhecido, passando por testes de diversas naturezas e até mesmo por uma prova de vida ou morte. Em várias narrativas, é comum que essa recompensa de fato seja um artefato físico, cujas propriedades especiais são capazes de extirpar o mal que assola o mundo comum e reparar os danos sofridos por ele.

A despeito disso, é na dimensão simbólica do ato de “apanhar a espada” que reside a verdadeira função dramática desta etapa. Ela representa um rito de passagem, o momento em que o herói deixa o limiar da morte e renasce para uma nova vida, imbuído de novos poderes e uma nova personalidade. Somente a partir desse ponto o protagonista está pronto para assumir o trono, ou qualquer outro tipo de responsabilidade que lhe caiba.

Instigado por esse novo senso de dever, o herói sabe que não pode permanecer no mundo especial e resguardar apenas para si as benesses do tesouro recolhido. Assim sendo, ele precisa recompor suas energias e preparar-se para uma última jornada, tomando o caminho que o levará de volta a seu ponto de origem, o

mundo que deixou para trás no momento em que aceitou o chamado à aventura e cruzou o primeiro limiar.

2.2.3.2 Caminho de volta

Aqui, tem início a ação propriamente dita do terceiro ato da história, que normalmente caracteriza-se por tudo que acontece a partir do momento em que o herói decide pegar a estrada de volta para o mundo comum. Antes de tomar tal iniciativa, entretanto, o protagonista pode passar por um novo momento de relutância e até mesmo de recusa. Isso ocorre porque, após apanhar o tesouro, o personagem alcança uma nova zona de conforto, e pode se ver tentado a permanecer no mundo especial, desfrutando das regalias oriundas de seu triunfo recente.

A fim de trazer o herói de volta para a aventura, é preciso evocar o senso de dever que ele adquiriu após retornar do limiar da morte e renascer como uma nova criatura. Para tanto, o mais comum é que o personagem tenha uma espécie de epifania, lembrando-se que, caso ele não regresse a seu mundo de origem, seu povo ou sua terra sofrerão as desventuras antes anunciadas pelo arauto.

Por sua vez, o caminho de volta pode compreender eventos de naturezas diversas como, por exemplo, a celebração da derrota do antagonista, o reencontro com um mentor orgulhoso que parabeniza o protagonista por ter conquistado seus objetivos, a despedida entre o herói e seus companheiros de aventura, ou até mesmo uma última e desesperada tentativa da sombra de sobrepujar o protagonista, antes de ser completamente destruída.

Seja qual for o caso, o ato de retornar para casa em nome de um bem coletivo ou por qualquer outra razão que exprima abnegação e altruísmo, é um poderoso indício de que o protagonista já não é mais o mesmo sujeito que foi apresentado no início da trama, seu arco de transformações internas e externas atingiram o ápice, e ele agora pode ser entendido como um verdadeiro herói.

2.2.3.3 Ressureição

Da mesma forma que precisou se desconectar da personalidade que tinha no primeiro ato da história para só então partir para a aventura, o protagonista precisa passar por uma nova transformação antes de voltar para casa. Esse último processo de purgação se faz necessário porque, seguramente, a jornada também deixou marcas nocivas no herói, características que não podem ser incorporadas à dinâmica social do mundo comum.

O personagem pode, por exemplo, ter se tornado um sujeito violento e presunçoso em decorrência das batalhas que travou e venceu ao longo de sua empreitada no mundo especial. Ele precisa, portanto, passar por uma última experiência extrema, que o redima de suas falhas e o converta em um legítimo herói. Com frequência, esse clímax da história ocorre em um período posterior à fase da provação suprema, caracterizando-se como um segundo e mais extremo teste de vida ou morte.

Por outro lado, em algumas narrativas esses dois eventos podem se sobrepor a tal ponto que passam a ser percebidos como uma só fase, fenômeno este que Vogler (2015 [1998]) denominou como "conflação". Seja qual for o caso, é a experiência de regressar da morte real ou metafórica que promove a mais efetiva transformação no herói, tornando-o apto a assumir a responsabilidade de voltar ao mundo comum e salvá-lo do mal que o assola.

2.2.3.4 Retorno com o elixir

A forma mais convencional de concluir uma história que tenha como estrutura básica a jornada do herói é fazendo seu ponto inicial e final confluírem, formando uma estrutura cíclica similar à demonstrada no modelo gráfico acima. Isso faz com que o herói, quase que invariavelmente, regresse a seu ponto de partida: o mundo comum a que pertence.

Entretanto, isso não significa que, ao final da narrativa, as coisas voltam a ser como eram no início. Normalmente, o retorno do protagonista ao seu local de origem suscita transformações nas dinâmicas sociais, nos circuitos de afetos, nas relações de poder e quaisquer outras variáveis sujeitas à mudança. Isso se deve ao fato de

que o herói nunca retorna da aventura de mãos vazias: Ele trás consigo um elixir, que simbolicamente representa o vetor dessa transmutação do mundo comum.

Em muitas narrativas em que a estrutura do monomito se faz presente, o elixir trazido pelo herói aparece sob a forma de um artefato físico, como um remédio capaz de curar as feridas de sua terra. Entretanto, essas provisões também podem ser apenas a sabedoria e experiência adquiridas por meio das provações da aventura. Seja qual for o caso, as transformações promovidas pelo elixir quase sempre possuem um teor positivo, resultando em uma melhoria de vida substancial para os habitantes do mundo comum, bem como no reconhecimento do protagonista como o legítimo protetor de seu povo.

Ao fim da história, tanto o herói quanto os demais arquétipos inseridos precisam ter cumprido todas as funções narrativas que lhe cabem e concluído seus respectivos arcos de desenvolvimento, de modo a garantir um desfecho satisfatório tanto para a narrativa, quanto para seus atores. A seguir, listam-se algumas das principais funções narrativas que cada arquétipo fundamental deve desempenhar na jornada do herói.

2.3 Arquétipos fundamentais e suas funções narrativas

Como elucidado na obra de Vogler (2015 [1998]), os arquétipos fundamentais manifestados na jornada do herói quase nunca aparecem como papéis fixos, desempenhados por apenas um personagem do começo ao fim da história. Na maioria dos casos, esses papéis arquetípicos funcionam como máscaras, que podem ser usadas por diferentes personagens de acordo com as necessidades da narrativa.

Isto posto, depreende-se que, para que seja possível identificar essas máscaras arquetípicas, quais personagens as estão usando, em quais partes da história elas mudam de portador, bem como saber se esses papéis estão sendo cumpridos de maneira adequada, é preciso reconhecer as funções narrativas elementares que cada uma delas desempenha. Com a finalidade de auxiliar essa compreensão, as funções narrativas dos arquétipos fundamentais foram sintetizadas da forma que segue:

Quadro 2 – Arquétipos fundamentais e suas funções narrativas

Arquétipo	Funções narrativas	Descrição
Herói	Identificação com a platéia	Por meio de características universalmente reconhecíveis, o herói estabelece uma conexão com o público e o conduz através da história. Seu crescimento, aprendizado, e até mesmo seus sentimentos são partilhados pelos espectadores que o acompanham.
	Crescimento	
	Ação	
	Sacrifício	
	Lidando com a morte	
Mentor	Ensinar	Seja ele desempenhado por um único personagem ou por vários, o papel do mentor pode ser caracterizado pelo ato de prover ensinamentos e presentes ao herói. Suas dádivas são imprescindíveis para que o protagonista supere os desafios vindouros e seja bem sucedido na jornada.
	Dar presentes	
	Consciência do herói	
	Motivação	
	Plantar informação	
Guardião de limiar	Assecla da sombra	Qualquer força que, eventualmente, tenta impedir o herói de cruzar as fronteiras que se apresentam durante a jornada, pode ser entendida como um guardião de limiar. Servem também ao propósito de testar o herói e fazê-lo superar seus limites.
	Impedir a passagem	
	Testar	
	Sinais de um novo poder	
Arauto	Nova energia	Seu presságio de mudança introduz a primeira ruptura efetiva na história, fazendo-a tomar outra direção. Invariavelmente, essa nova rota leva o herói a abandonar sua zona de conforto e partir para a aventura.
	Entregar chamado à aventura	
	Estabelecer objetivo do jogo	
	Intimar herói	
Camaleão	Incutir imprevisibilidade	Através de seu caráter ambíguo e volubilidade, o arquétipo do camaleão rompe a previsibilidade da narrativa. Suas atitudes
	Produzir dúvida e suspense	

	Enganar o herói e a platéia	podem induzir tanto o herói quanto o público ao erro, fazendo-os acreditar em inverdades.
	Mudança de alinhamento	
Pícaro	Alívio cômico	A quebra da tensão da história mediante a introdução de elementos cômicos, mesmo que sutis, confere a qualquer personagem a máscara do pícaro.
	Pregar peças	
	Reavivar os ânimos	
	Desejo de mudança	
Sombra	Energia do lado obscuro	Trata-se do principal antagonista da história, aquele que dedica todas as suas energias à destruição do herói. Normalmente, é o único capaz de representar um desafio de vida ou morte.
	Desafio supremo	
	Ameaça à vida do herói	
	Guardião do elixir	

Fonte: A jornada do escritor (2015 [1998]).

A partir dessa análise acerca dos cânones ocidentais da escrita narrativa, o presente trabalho adotou a estrutura de três atos e doze etapas fundamentais para construir uma crônica original intitulada “ O legado”. Certamente, também foram incorporados à trama os arquétipos fundamentais da jornada do herói, que podem ser identificados a partir das características listadas no quadro acima.

2.4 A linguagem da animação

2.4.1 FORMA E MOVIMENTO

Como demonstrado na estrutura apresentada anteriormente, a jornada do herói pode ser empregada para a construção de qualquer tipo de narrativa, fornecendo as ferramentas necessárias para que ela seja elaborada de forma clara e consistente. Contudo, como o objetivo último dessa história é ser usado como base para a criação de um curta metragem de animação, algumas especificidades desse formato precisam ser levadas em conta.

Para auxiliar na compreensão dessas particularidades, a obra “*Basics animation: scriptwriting*” (2007), do diretor e roteirista de animação Paul Wells, serviu de base. Dentro da linguagem específica da animação demonstrada pela obra de Wells (2007), a forma com que as personagens e os elementos ao seu redor se movem, bem como as suas respectivas aparências, costumam ocupar uma posição de muita relevância e, para além disso, um fator de distinção entre esse formato e o cinema *live-action*.

Segundo o autor, isso fica muito evidente quando se comparam as formas com que as personagens e a história normalmente são desenvolvidas nesses formatos: No cinema *live-action*, especialmente após o advento do áudio, essas funções narrativas costumam ser cumpridas por extensas cenas onde se desenvolvem diálogos complexos, que expõe as características fundamentais de seus interlocutores e contextualizam esses sujeitos na trama.

Por outro lado, a linguagem da animação normalmente aposta na capacidade sugestiva de suas composições visuais e do design, assim como na forma com que os personagens executam suas respectivas ações, que podem ser entendidas como interpretações criativas do movimento, isto é, caricaturas de ações observáveis no mundo real.

Normalmente, essas paródias de ações reais aparecem nas produções animadas como hipérboles, ou seja, exagerações em maior ou menor grau dos movimentos dos personagens e outros elementos que compõem a história. Este recurso, que está intimamente conectado à forma do personagem e dos elementos a sua volta, serve ao propósito de enfatizar atitudes, traços de personalidade, mudanças de humor e até mesmo pensamentos.

Para produzir uma história que se adeque à linguagem da animação, portanto, é preciso ponderar tanto sobre a dimensão iconográfica das imagens que se apresentam, isto é, que informações elas fornecem sobre os personagens e o contexto em que estão inseridos, quanto sobre como esses atores e os elementos ao seu redor se movem.

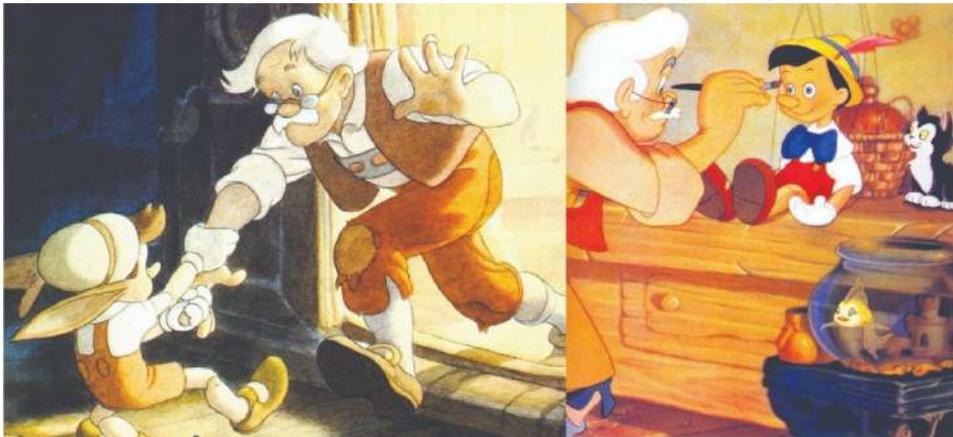
Tais implicações, segundo Wells (2007), devem ser incorporadas pelos criadores de animação para que estejam aptos a criar materiais que explorem as possibilidades específicas desse formato, em vez de simplesmente mimetizar o que pode ser alcançado no cinema *live-action*. A exemplo dessa primazia pela associação entre forma e movimento em produções animadas, os autores Frank

Thomas e Ollie Johnston, em sua obra comum *“The illusion of life”* (1981), relatam como essas premissas eram ostensivamente empregadas nos estúdios Disney, especialmente a partir dos anos 1937.

De acordo com os autores, que foram parte da principal equipe de animadores capitaneada por Walt Disney (1901-1966), a demanda pelo desenvolvimento de personagens mais apelativos e cativantes, com capacidade de estabelecer conexões afetivas sinceras com o público era maior a cada nova produção.

Para atingir tais objetivos, Thomas e Johnston (1981) afirmam que, mesmo em produções animadas que se valem de diálogos, o principal recurso é a combinação efetiva entre o design dos personagens e a forma com que se expressam através da execução de suas respectivas ações. Essas assertivas podem ser observadas a partir de exemplos que os próprios autores apresentam na obra *“the illusion of life”* (1981).

Figura 1 – Imagens da animação *“Pinocchio”* dos estúdios Disney



Fonte: *The illusion of life* (1981).

Mesmo a partir de imagens estáticas da animação *“Pinóquio”*, produzida pelos estúdios Disney em 1940, é possível depreender traços fundamentais da personalidade de Gepeto: Um velho e humilde artesão, cuja ternura e cautela típicas de um pai ficam evidentes pela forma com que ele se veste e se move.

Figura 2 – Animação “Snow White” dos estúdios Disney



Fonte: *The illusion of life* (1981).

Por sua vez, Branca de Neve, de 1938, deixa transparecer sua personalidade delicada e gentil até mesmo na execução de ações aparentemente triviais, como recolher água de um poço.

Figura 3 – Animação “The Jungle Book” e “Robin Hood” dos estúdios Disney



Fonte: *The illusion of life* (1981).

Os designs sugestivos de Shere Khan do longa metragem animado “*The Jungle Book*” (1968) e Sir Hiss de “*Robin Hood*” (1973), demonstram personalidades diametralmente opostas: O primeiro, um tigre pedante e cheio de si que se considera o rei da selva. O segundo, uma cobra insegura e acovardada que não consegue parar de ceder aos caprichos de seu mestre, o príncipe John.

Outros exemplos que se valem dessas premissas defendidas por Wells (2007), Thomas e Johnston (1981) podem ser encontrados nas mais diversas e

consagradas produções animadas, tais como as apresentadas por Richard Williams em sua obra “ *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*” (2016 [2001]).

Assim, torna-se de interesse do presente trabalho a incorporação desses princípios, uma vez que a narrativa aqui concebida tem como finalidade tornar-se um curta metragem de animação. A forma como esses conceitos foram utilizados para adaptar a narrativa aos moldes da “linguagem da animação” serão expostos a seguir.

2.4.2 DESIGN E INTERPRETAÇÃO DOS ARQUÉTIPOS

Para demonstrar como essa história pode ser contada no formato de animação, isto é, valendo-se das possibilidades de expressão de que só essa linguagem dispõe, optou-se por realizar as *concept arts* de três de seus personagens, destacando através delas as principais características arquetípicas desses atores. Como principal atributo, essas representações imagéticas dos personagens precisam ter a capacidade de sugerir, a partir de suas formas, os traços de personalidade mais evidentes desses atores, ou seja, suas características arquetípicas predominantes. Em outras palavras, tal “capacidade sugestiva” deve ser entendida como o poder que essas *concept arts* possuem de evocar o repertório do público, fazendo com que o maior número possível de pessoas seja capaz de reconhecer, com facilidade e clareza, de que tipos de personagens se tratam.

A fim de atingir esse resultado, o presente trabalho baseou-se em procedimentos de criação de *concept art* consolidados tanto na indústria de jogos eletrônicos quanto no mercado do cinema de animação. Além disso, esses procedimentos também foram demonstrados em produções acadêmicas, a exemplo das teses que foram usadas como base teórica e serão apresentadas a seguir.

2.5 *concept art*

2.5.1 DEFINIÇÃO DE *CONCEPT ART*

Em seu trabalho conjunto intitulado “ Desenvolvimento de *concept art* para personagens” (2011), os autores Marcelo Castro Andreo e Patrícia Kellen Takahashi estabelecem que a maioria dos projetos voltados para as áreas de animação e jogos eletrônicos precisa partir de uma conceituação visual inicial, que sirva como base para manter a coesão estética do projeto, bem como otimizar seu desenvolvimento. Desta forma, o *concept art* pode ser entendido como uma representação imagética das ideias fundamentais do projeto, ajudando a estabelecer sua identidade visual.

Segundo os autores, essa interpretação visual pode ser feita através de diversas técnicas, a depender do quanto se pretende investir nesta etapa. Na indústria de jogos eletrônicos e animação, o mais comum é que elas sejam feitas através de desenhos, pinturas e ilustrações, embora a técnica da escultura também seja adotada com certa frequência. Quase que invariavelmente, é nesta etapa do projeto que tem início a conceituação dos personagens que farão parte da animação ou jogo em questão. Entretanto, qualquer outro elemento que faça parte da proposta pode ser representado nessa fase como, por exemplo, vestuários e cenários.

Partindo desses princípios, os autores Guilherme Rodrigues (2015) e Natália Ribeiro (2021), se debruçaram sobre a tarefa de compreender as fases fundamentais que constituem o processo de produção de *concept art* na indústria e, com base nisso, elaboraram métodos que organizam e facilitam a compreensão dessas etapas e suas respectivas funções.

2.5.2 O MODELO DE RODRIGUES E RIBEIRO

Com objetivo de explicitar o processo criativo de *concept art*, o autor e designer digital Guilherme Rodrigues (2015), propôs um método de organização das etapas fundamentais que o constituem. Este modelo que, basicamente, trata-se de um compilado das principais técnicas de produção de *concept art* utilizadas na indústria de jogos eletrônicos, foi desenvolvido pelo autor em sua tese de conclusão de pós-graduação, um trabalho intitulado “*Concept art* e Design: Metodologia na

criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão” (2015).

As etapas fundamentais que constituem o modelo de criação de *concept art* proposto por Rodrigues (2015) seguem uma lógica de afinamento, onde parte-se da concepção mais ampla, isto é, a história em que o personagem está inserido, até chegar na fase de maior refinamento, onde são traçadas as características mais específicas desse ator. O quadro 3, a seguir, demonstra de forma sintética essas fases e suas principais características.

Quadro 3 – Modelo de processo criativo de *concept art* proposto por Guilherme Rodrigues

Etapas	Características
Etapa 1: Conceito Amplo	A partir da história em que o personagem está inserido, elabora-se um texto curto, que destaca as principais características físicas e psíquicas do personagem.
Etapa 2: Mapa mental	Os atributos destacados no personagem são extraídos do texto, separados em categorias e organizados em um mapa mental, de modo que possam ser usados como palavras-chave.
Etapa 3: <i>Moodboard</i>	Usando as palavras chave do mapa mental, é feita uma pesquisa e reunião de imagens relacionadas às principais características do personagem.
Etapa 4: Esboços	Tomando como base as imagens coletadas na etapa anterior, dá-se início aos desenhos iniciais do personagem, através da produção de rascunhos, miniaturas ou silhuetas.
Etapa 5: Refinamento	Os melhores esboços produzidos na etapa anterior avançam para a última etapa, onde passam por um processo de acabamento que inclui a adição de detalhes e o estudo de cores.

Fonte: Guilherme Rodrigues (2015).

A partir desse método, a designer Natália Ribeiro (2021) elaborou uma adaptação, que foi apresentada em sua tese de conclusão de curso, intitulada “*Concept art* e arquétipos: Utilização de arquétipos no projeto de *concept art* de 3 personagens da obra literária ‘Os Miseráveis’ ” (2021). Segundo a autora, essa releitura do modelo de Rodrigues (2015) serve ao propósito de tomar como base para a elaboração das *concept arts* não só a história e contexto no qual o

personagem está inserido, mas também suas características arquetípicas fundamentais.

Para tanto, Ribeiro (2021) começou incorporando à primeira etapa do método um procedimento de sua própria autoria, que ela denominou “Quadro de conceituação do personagem”. A partir do preenchimento deste quadro, é possível identificar os arquétipos fundamentais de cada personagem, bem como destacar suas principais características arquetípicas e, por fim, definir o que a autora chamou de “conceito dominante”, isto é, a característica arquetípica mais presente no personagem. A figura 4, a seguir, mostra como a própria autora preencheu o “quadro de conceituação do personagem”.

Figura 4 – *Print screen* extraído da monografia de Natália Ribeiro

Personagem	Abordagens	Arquétipos Identificados	Características Arquetípicas	Conceito Dominante
JEAN VALJEAN	VOGLER	Herói	Protagonismo, empatia, sacrifício	Heroísmo trágico
	MARGARET MARK & CAROL PEARSON	Prestativo	Altruísmo, cristianismo, redenção	
		Herói	Coragem, bondade, perseverança, proteção	
		Cara comum	Humildade, discrição, simplicidade	
	VARGAS LLOSA	O justo	Heroísmo trágico; habilidades super-humanas e heróicas; sofrimento; “ser luminoso”; “ser superior”	

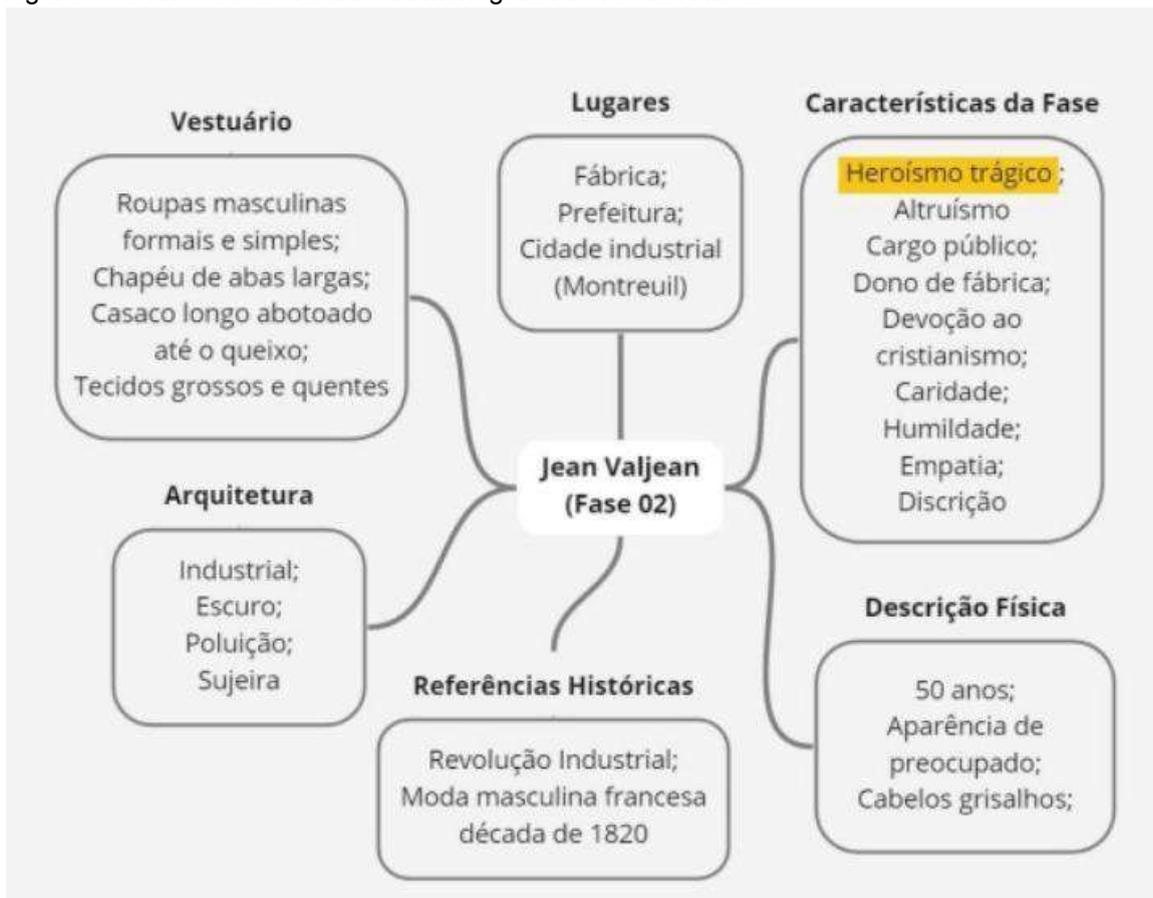
Fonte: Natália Ribeiro (2021).

Para fundamentar sua abordagem teórica, Ribeiro (2021) utilizou três obras que, cada uma à sua maneira, tratam do tema dos arquétipos, sendo estas: “A jornada do escritor: Estrutura mítica para escritores” (2015 [1998]); “O herói e o fora da lei” (2003); E “A tentação do impossível: Victor Hugo e os miseráveis” (2012). Partindo dessa fundamentação, a autora empregou seu “quadro de conceituação do personagem” para detectar as principais características arquetípicas e o conceito dominante de três personagens da obra “Os miseráveis” de Victor Hugo (1862).

Na segunda etapa, outra adaptação foi conferida ao modelo de Rodrigues (2015). Nesta parte, o mapa mental passou a ser elaborado não só a partir das

características oriundas do contexto do personagem, mas também dos seus traços arquetípicos e conceito dominante, detectados no quadro de conceituação apresentado anteriormente. A forma com que Ribeiro (2021) elaborou sua versão do mapa mental pode ser observada na figura 5, a seguir.

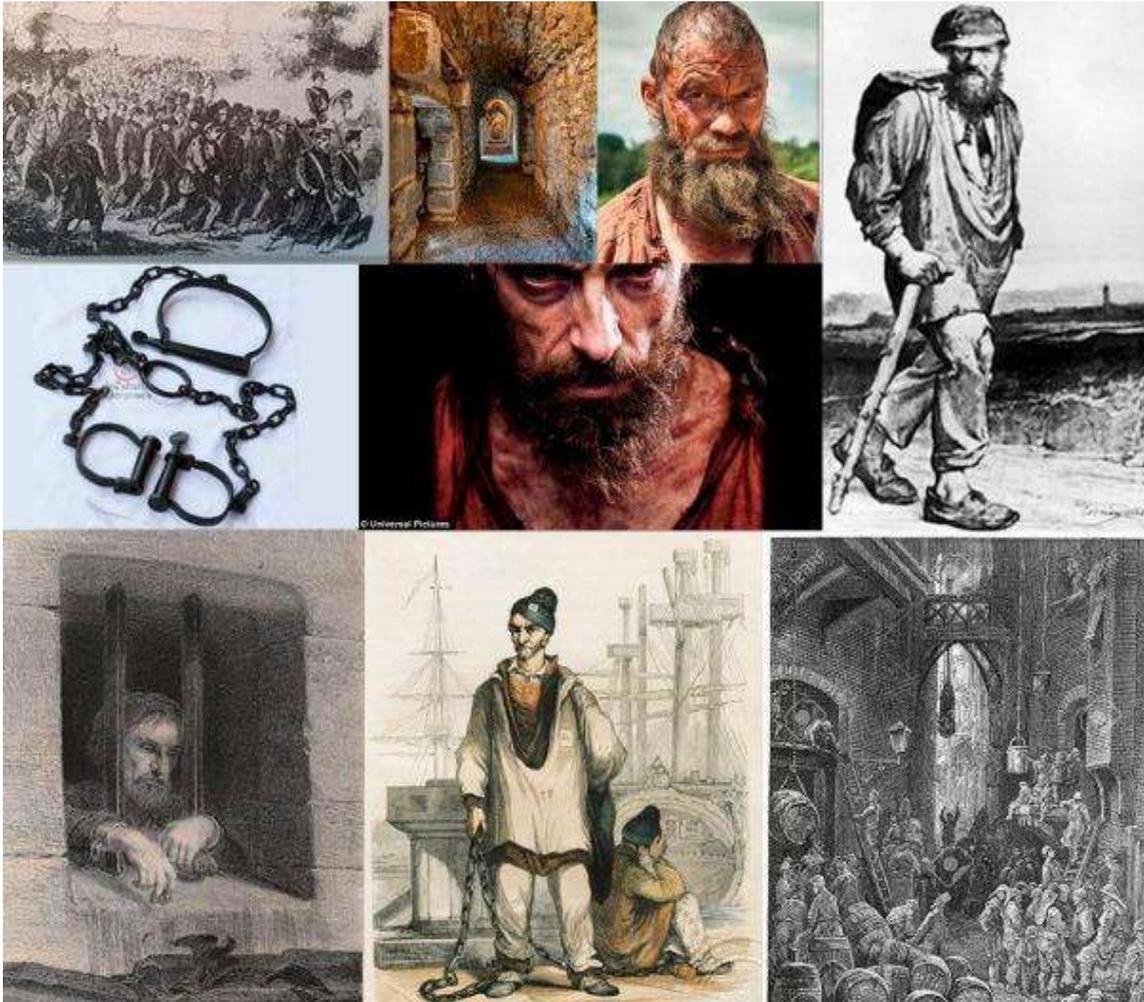
Figura 5 – *Print screen* extraído da monografia de Natália Ribeiro



Fonte: Natália Ribeiro (2021).

As fases subsequentes do processo, isto é, a terceira, a quarta e a quinta, mantiveram-se inalteradas pela autora, que passou a seguir estritamente o modelo proposto por Rodrigues (2015). Assim sendo, a terceira fase de seu trabalho constituiu-se pela construção de um *moodboard*, contendo as imagens coletadas a partir da pesquisa realizada utilizando as palavras chave do mapa mental. A figura seguinte mostra um dos *moodboards* apresentados no trabalho da autora.

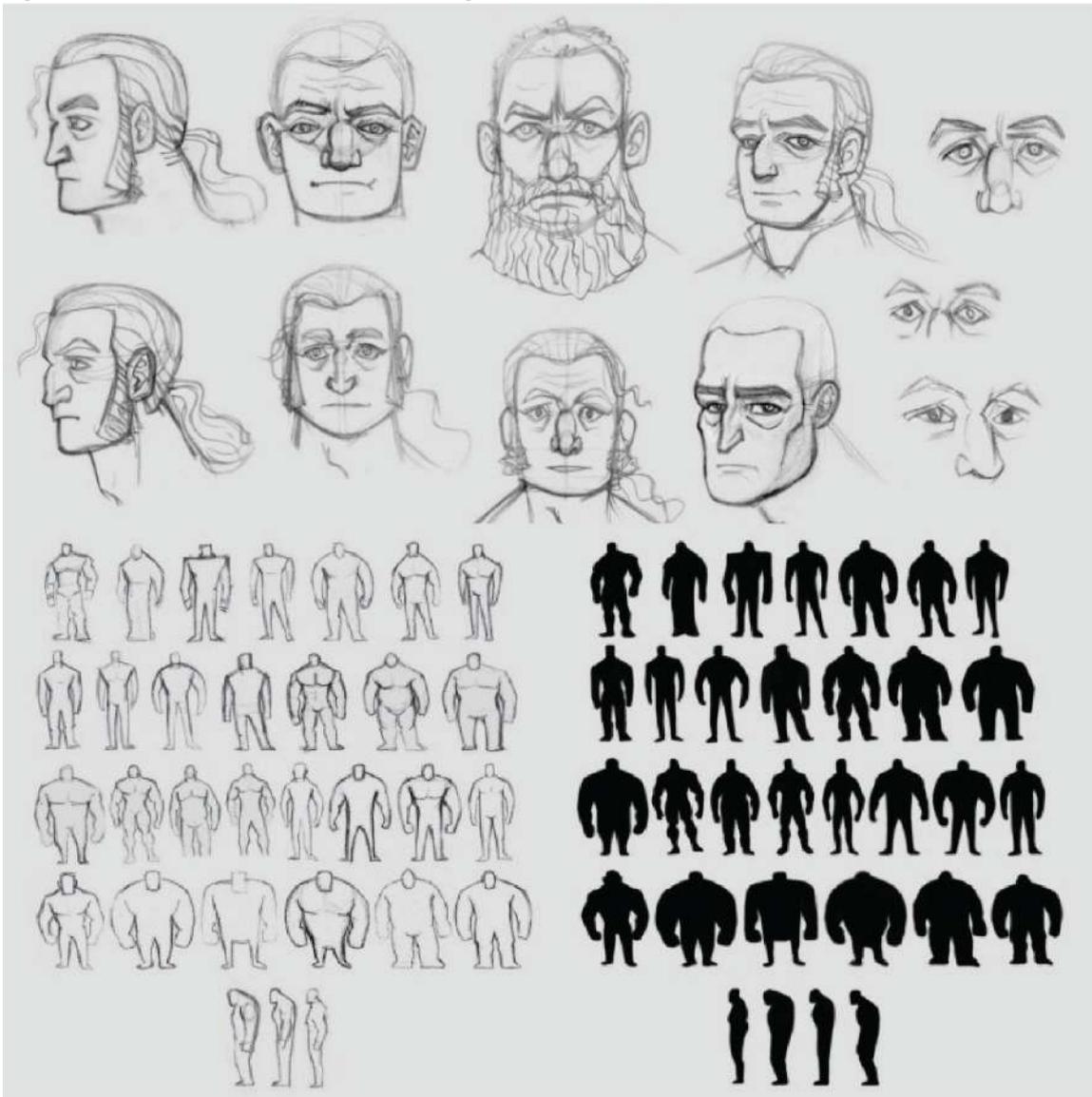
Figura 6 – *Print screen* extraído da monografia de Natália Ribeiro



Fonte: Natália Ribeiro (2021).

Da mesma forma, a quarta fase do trabalho da autora foi feita completamente de acordo com os métodos apresentados por Rodrigues (2015), dando início, portanto, à produção dos esboços iniciais dos personagens, como demonstrado na figura 7, logo adiante.

Figura 7 – *Print screen* extraído da monografia de Natália Ribeiro



Fonte: Natália Ribeiro (2021).

Por fim, a autora concluiu o processo criativo de produção de suas *concept arts*, aplicando aos esboços escolhidos os refinamentos necessários para conferir a esses personagens seus mais notáveis traços de personalidade, bem como suas principais características arquetípicas. Um dos modelos finais criados pela autora podem ser observados a seguir, na figura 8.

Figura 8 – *Print screen* extraído da monografia de Natália Ribeiro



Fonte: Natália Ribeiro (2021).

Para as finalidades do presente trabalho, a adaptação de Ribeiro (2021) foi de grande utilidade, tendo sido aplicada quase que integralmente na produção das *concept arts* do curta-metragem de animação "O legado". Ainda sim, alguns pequenos ajustes foram realizados, de modo a atender de maneira mais específica às necessidades desta tese.

3 METODOLOGIA

3.1 Detecção das etapas da jornada do herói

Como mencionado anteriormente, o método empregado para a produção do argumento do curta-metragem de animação “O legado” foi o da jornada do herói. Para demonstrar como essa estrutura narrativa foi utilizada, a história foi apresentada na íntegra e, posteriormente, sintetizada de acordo com as etapas fundamentais da jornada do herói. Conforme exposto no quadro abaixo, estas sínteses textuais contêm apenas os aspectos essenciais de cada fase da jornada, de acordo com a história que está sendo contada.

Quadro 4 – Detecção das etapas da jornada do herói. (Não preenchido)

ATO 1	Mundo comum	Chamado à aventura	Recusa do chamado	Encontro com o mentor
	Texto curto sobre o mundo comum da história.	Texto curto sobre o chamado à aventura da história.	Texto curto sobre a recusa do chamado da história.	Texto curto sobre o encontro com o mentor da história.
ATO 2	Travessia do primeiro limiar	Testes, aliados e inimigos	Aproximação da caverna oculta	Provação suprema
	Texto curto sobre a travessia do primeiro limiar da história.	Texto curto sobre os testes, aliados e inimigos da história.	Texto curto sobre a aproximação da caverna oculta da história.	Texto curto sobre a provação suprema da história.
ATO 3	Apanhando a espada	Caminho de volta	Ressurreição	Retorno com o elixir
	Texto curto sobre o apanhamento da espada da história.	Texto curto sobre o caminho de volta da história.	Texto curto sobre a ressurreição da história.	Texto curto sobre o retorno com o elixir da história.

Fonte: Criado pelo autor (2023).

3.2 Método criativo de *concept art*

No que concerne à criação dos *concept arts*, foram seguidos quase que irrestritamente os critérios apresentados por Rodrigues (2015) e Ribeiro (2021). Contudo, na versão elaborada para esta tese, o processo criativo passou a ser constituído por sete etapas, sendo elas: Detecção de arquétipos; Mapa mental; Moodboard; Rascunhos; Vistas do personagem; Estudo de cores e, por fim, *concept art*.

O principal propósito dessa releitura do método demonstrado pelos autores supracitados, foi o de tornar mais evidentes os objetivos da fase de refinamento. Para tanto, ela foi dividida em três estágios (Vistas do personagem, estudo de cores e *concept art*.), que cumprem funções únicas e objetivas. Todas essas etapas, bem como suas respectivas finalidades serão expostas a seguir.

3.2.1 DETECÇÃO DE ARQUÉTIPOS

Quadro 5 – Detecção de arquétipos do personagem (Não preenchido)

Personagem	Abordagem teórica	Arquétipos detectados	Características Arquetípicas	Arquétipo dominante
	Vogler (A jornada do escritor)			

Fonte: Criado pelo autor (2023).

Aqui, o “quadro de conceituação do personagem” proposto por Ribeiro (2021) manteve-se praticamente intacto, cumprindo funções muito similares: A primeira

coluna é preenchida com o nome ou alcunha do personagem em questão; A segunda traz a abordagem teórica utilizada para identificar os arquétipos desse ator; Na terceira, são apontados pelo menos dois papéis arquetípicos desempenhados por ele ao longo da narrativa; Na quarta, é feita uma descrição resumida das principais características dos arquétipos encontrados; Por fim, a última coluna é reservada para a identificação do “arquétipo dominante” do personagem, isto é, aquele que ele desempenha por mais tempo na história.

As poucas adaptações implementadas ao quadro original desenvolvido por Ribeiro (2021) se devem ao fato de que, na narrativa desenvolvida no presente trabalho, apenas as definições de arquétipos propostas por Vogler (2015[1998]) foram utilizadas. Isto posto, somente esta abordagem teórica foi incorporada ao quadro.

3.2.2 MAPA MENTAL

Diagrama 1 – Mapa mental do personagem (não preenchido)

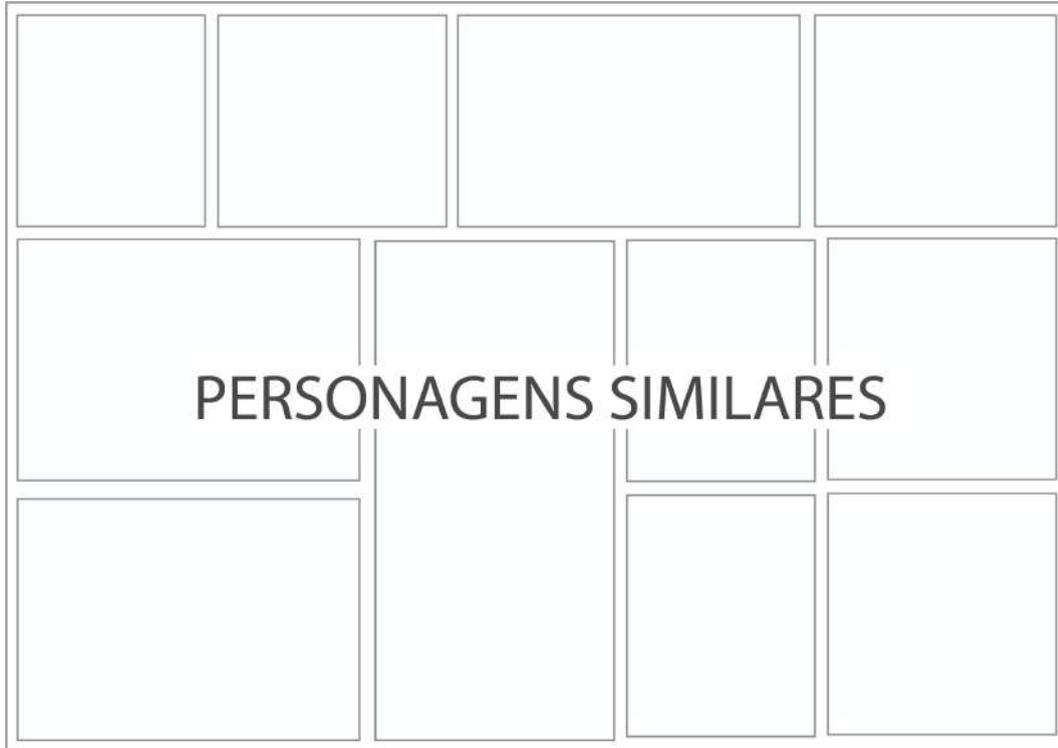


Fonte: Criado pelo autor (2023).

No mapa mental, o ponto de partida é o arquétipo dominante do personagem. A partir dele é feita uma associação de traços de personalidade, características físicas, indumentárias e contextos sociais que remetem a esse arquétipo.

3.2.3 MOODBOARD

Figura 9 – *Moodboard* do personagem (não preenchido)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

Figura 10 – *Moodboard* do personagem (não preenchido)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

Figura 11 – *Moodboard* do personagem (não preenchido)

Fonte: Criado pelo autor (2023).

De acordo com as características físicas, psíquicas e sociais associadas ao arquétipo dominante do personagem e destacadas no mapa mental, é feita uma pesquisa de imagens que, posteriormente, são reunidas e organizadas em *moodboards*. Neste trabalho, foram elaborados três *moodboards* para cada personagem: O primeiro contendo outros sujeitos, reais ou fictícios, que apresentem atributos físicos, psíquicos e sociais similares; O segundo, demonstrando o tipo de indumentária normalmente utilizada por esses atores; O terceiro reunindo expressões faciais que captam os aspectos psicológicos desses personagens.

3.2.4 RASCUNHOS

Figura 12 – Rascunhos do personagem (não preenchido)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

Tomando como base as imagens coletadas no *moodboard*, os painéis acima são preenchidos com rascunhos do personagem, começando pelas suas formas mais rudimentares, que são elaboradas e experimentadas através de silhuetas e miniaturas, até chegar nos desenhos mais refinados, isto é, os que mais se aproximaram da versão final do personagem.

3.2.5 VISTAS DO PERSONAGEM

Figura 13 – Vistas do personagem (não preenchido)

VISTA 1	VISTA 2
VISTA 3	VISTA 4

Fonte: Criado pelo autor (2023).

Uma vez selecionado o rascunho que melhor representa as características físicas, psíquicas e sociais do personagem, os painéis acima são preenchidos com suas principais vistas. O objetivo aqui é explorar os atributos do personagem de diferentes ângulos.

3.2.6 ESTUDO DE CORES

Figura 14 – Estudo de cores do personagem (não preenchido)

Fonte: Criado pelo autor (2023).

Nesta etapa, são testados diversos arranjos cromáticos, até chegar na combinação que melhor represente os atributos físicos, psíquicos e sociais do personagem. Todos esses experimentos são registrados no painel acima, juntamente com a paleta de cores utilizada em cada teste.

3.2.7 CONCEPT ART

Figura 15 – *Concept art* final do personagem (não preenchido)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

A versão definitiva do personagem precisa possuir todos os refinamentos aplicados e, além disso, a capacidade de sugerir, a partir de suas formas e cores, os traços de personalidade mais evidentes desses atores, ou seja, suas características arquetípicas predominantes. Só então, essa *concept art* final pode ser anexada ao painel acima, que deve conter a vista principal do personagem, bem como suas vistas secundárias.

Visto que a finalidade do presente trabalho não é a de concluir a pré-produção do curta metragem animado “O legado”, mas sim de demonstrar os princípios e métodos que nortearam a criação tanto da narrativa quanto dos atores que a conduzem, foram escolhidos apenas três personagens para serem representados em *concept arts*, sendo eles o “coronel”, o “garoto franzino” e o “cão demoníaco”. Nas próximas seções, serão demonstrados todos os resultados obtidos nesta tese.

4 RESULTADOS

Esta seção contém todos os resultados obtidos nesta tese, isto é, o argumento completo do curta-metragem de animação “ O legado”, as etapas da jornada do herói detectadas na história e, por fim, os concept arts de três personagens da trama.

4.1 O legado

Ao final de uma tarde qualquer, um menino franzino, muito bem-apessoado em seus trajes elegantes, atravessava cautelosamente um terreno de vegetação baixa. Ele olhava de um lado para o outro desconfiado, até mesmo temeroso, como se estivesse esperando que algo muito ruim fosse acontecer do nada. Percebendo que o motivo de seu receio não dava qualquer sinal de vida, ele sentiu-se mais seguro e apressou o passo, dirigindo-se a uma velha árvore que reclinava-se sobre o lado interno do muro que cercava a espaçosa propriedade onde ele vivia.

Chegando a seu destino, o garoto começou a escalar o tronco, de modo que fosse possível observar o que havia do lado de fora do muro. A parca vegetação estendia-se até onde a vista alcançava. A única coisa que se podia ver além disso, era um grupo de casinhas velhas e muito modestas.

Observando esperançosamente a paisagem, o rapazinho disparou um sonoro assovio e aguardou por alguns instantes, como se algo muito importante estivesse para acontecer em seguida. Entretanto, mesmo depois de algumas novas tentativas, nada de diferente sucedeu àquele gesto. Assumindo que a reação esperada não viria, o garoto, contrariado, começou a descer a árvore.

No momento em que ele alcançou o solo e orientou-se para tomar seu caminho de volta, uma garotinha magricela e maltrapilha subitamente lançou-se diante dele, brandindo os braços frenéticos em sua direção, enquanto imitava o latido de um cão raivoso a plenos pulmões.

A menina gargalhava enquanto o garoto, visivelmente apavorado pelo susto, assistia à troça sentado no chão empoeirado que havia aparado a sua queda. Após recuperar-se do choque, o rapazinho levantou-se do solo, enquanto exigia de maneira áspera e irritada que a menina parasse com a zombaria.

Para deixar clara a seriedade de suas exigências, o rapazinho estufou o peito magricela e empinou o nariz afilado, adotando uma postura que, embora se pretendesse autoritária, para a garota parecia apenas ridícula, o que a fazia gargalhar ainda mais. Ciente de que ela não iria ceder tão facilmente às suas demandas, o menino preparou-se para lançar uma enxurrada de insultos contra a garota, além de mandá-la ir embora e só voltar quando ele estivesse disposto a perdoá-la.

Contudo, antes que pudesse tomar tão drástica atitude por causa de uma simples brincadeira, a atenção do rapazinho foi subitamente desviada, voltando-se para um par de orelhas felpudas que saíam de dentro de uma cesta de vime, que estava aos pés da garota. Percebendo o intento do menino, a garota recolheu o objeto e o estendeu na direção do outro, enquanto ainda tentava se recuperar da crise de risos.

Dentro da cesta, havia um pequeno e animado filhote de cachorro vira-lata, que abanou o rabo contentemente assim que colocou os olhos no menino. Encantado pelo animalzinho, o garoto começou a aproximar-se a fim de tomá-lo para si e acariciá-lo. Entretanto, antes que o fizesse, o menino decidiu-se por não dar o braço a torcer, virando a cara emburrada para o outro lado e cruzando os braços finos para reforçar o gesto de rejeição.

Numa tentativa de fazer as pazes, a menina sorridente contornou o garoto e novamente lhe ofereceu a cesta de vime, pedindo que ele aceitasse o animalzinho como um presente. O empenho dela, entretanto, pareceu ter surtido um efeito oposto no garoto, que se virou para o outro lado ainda mais irritado. Ainda sim, a garota maltrapilha não pretendia entregar os pontos. Sem qualquer receio, ela lançou-se em direção ao rapazinho, dando-lhe um abraço pelas costas e um beijo na bochecha, enquanto o acusava aos risos de ser um cabeça-dura, igualzinho ao pai.

Esse último comentário, embora cheio de ternura e boa vontade, provocou um súbito e descabido acesso de fúria no menino. Aos gritos, ele exigiu que a menina calasse a boca e nunca mais repetisse aquilo. Percebendo que, ainda sim, a garota maltrapilha não dava sinais de que estava inclinada a levá-lo a sério, o menino desferiu um forte empurrão contra ela, fazendo-a desabar ao chão, junto com a cesta e o filhote vira-lata. Ainda não satisfeito com sua vingança, o garoto recolheu uma pedra do chão e preparou-se para lançá-la no animalzinho. àquela altura, a

expressão enrugada em seu rosto fazia-o parecer um velho raivoso do que uma criança comum.

Prestes a consumir seu ataque e, possivelmente, matar o filhote vira-lata, o garoto deteve-se subitamente, notando que a garotinha maltrapilha, ainda prostrada ao chão, observava-o com uma expressão de medo que, desde o início daquela promissora amizade, ele jamais tinha visto no rosto dela. Esse choque parecia ter feito o ânimo do garoto arrefecer. Ele deixou cair a pedra que empunhava com tanta ferocidade e, aos poucos, a raiva daquele rosto enrugado se transformou na feição de remorso e tristeza de uma criança qualquer.

Sem tirar os olhos amedrontados do garoto, a menina recolheu o animalzinho trêmulo para perto de si, tentando protegê-lo por entre seus braços finos. Receando que poderia ter perdido aquela preciosa amizade, o rapazinho fazia menção de aproximar-se da garota maltrapilha, a fim de tentar, de alguma forma, pedir-lhe desculpas. Ele mal teve tempo de dar dois passos quando, subitamente, um estrondoso barulho rasgou o ar: um latido de cão, tão poderoso e ensurdecedor que mais parecia um trovão.

Ao captar aquele som, o cérebro do pequeno chacoalhou dentro de seu crânio, sua visão começou a ficar escurecida, ele não sabia se a noite chegava mais cedo ou se estava prestes a perder a consciência. Virando o rosto na direção em que ele acreditava estar a fonte daquele estrondo, a única coisa que sua vista ainda mais escurecida lhe permitiu enxergar, a princípio, foi o distante casarão de paredes brancas onde ele vivia.

Olhando com mais atenção, o rapazinho também conseguiu distinguir parcialmente as formas de uma pessoa posicionada diante do enorme edifício: Um velho segurando uma bengala que emitia uma luz verde fantasmagórica de sua extremidade superior. Um novo latido de cão rompeu o silêncio, este parecia mais poderoso e mais próximo. Ciente de onde viera o barulho, os joelhos do menino desabaram no chão, enquanto ele virava o rosto em direção à garota maltrapilha.

Apavorada e indefesa, a menina mantinha-se no chão, tentando proteger com seu próprio corpo magricela o cãozinho vira-lata, enquanto outro animal aproximava-se rosnando furiosamente. Sob todos os aspectos, a gigantesca criatura parecia muito mais um demônio do que um cachorro, cujos traços diabólicos ficavam ainda mais acentuados pela luz verde fantasmagórica que emanava de sua coleira enferrujada.

Diante desse cenário, o menino gritou em direção à garota maltrapilha, implorando-a que fugisse daquele lugar o mais rápido que pudesse. Entretanto, paralisada de medo como estava, a menina não dava sinais de que iria a lugar algum, demonstrando disposição suficiente apenas para salvaguardar o filhote do ímpeto assassino que os espreitava. Em um último e desesperado esforço, o garoto conseguiu apenas assistir ao momento exato em que o cão demoníaco saltou sobre a garota, antes que sua vista se apagasse por completo.

Uma luz esverdeada fantasmagórica ascendeu subitamente, rompendo parcialmente a escuridão que impedia o garoto de perceber o lugar em que se encontrava. Era um aposento colonial de aspecto muito antiquado, cujas paredes eram adornadas por numerosas pinturas a óleo, todas representando figuras praticamente idênticas de velhos e carrancudos coronéis que, além de muito parecidos fisicamente, estavam sentados na mesma poltrona, segurando a mesma bengala e acompanhados pela mesma criatura: um cão de guarda demoníaco.

O rapazinho não conseguia observar aquelas figuras por muito tempo, elas pareciam julgá-lo, condenando-o por qualquer que fosse a razão. Nenhum daqueles retratos, entretanto, tinha tanta capacidade de intimidar o garoto quanto o homem que, logo adiante, sentava-se na única poltrona que existia naquele aposento.

O velho olhava para o garoto com uma expressão parecida, porém ainda mais carrancuda do que a dos personagens que enfeitavam as paredes. Sua mão direita tremia, enquanto tentava segurar firmemente o seu mais estimado pertence: um cajado preto, em cuja extremidade superior havia uma pequena escultura metálica da cabeça do cão demoníaco.

A luz esverdeada que clareava aquele ambiente emanava tanto da estatueta que adornava a ponta do cajado, quanto da coleira enferrujada presa em volta do pescoço do monstro que, obediente, se posicionava ao lado de seu velho mestre. Com a dificuldade de quem tinha a saúde já debilitada pela idade, o homem levantou-se da poltrona e, dando dois passos adiante, exigiu que o rapazinho se aproximasse.

Embora temeroso, o pequeno não exitou em acatar a ordem, aproximando-se vagorosamente enquanto tentava evitar contato visual com o pai. Antes que o menino chegasse mais perto do que o necessário, o velho novamente vociferou entre uma tosse e outra, mandando-o permanecer onde estava. Sem qualquer aviso prévio, o coronel arremessou com desprezo um pacote feito com trapos de tecido

velho em direção ao filho, que só percebeu a ação do pai no momento em que o embrulho pousou violentamente aos seus pés.

O rapazinho não precisou de muito tempo para deduzir de onde viera aquele pedaço de trapo velho. Um gigantesco sentimento de pesar lhe dizia que aquilo era tudo o que havia sobrado de sua pobre e única amiga. Para aumentar ainda mais seu desgosto, ele notou também que algo se movia fracamente dentro do pacote. O menino pelejava contra as lágrimas que começavam a encher seus olhos, enquanto desatava o nó que sustentava o embrulho. Lá estava o cachorrinho vira-lata, extremamente debilitado, com contusões por quase todo o pequeno corpo. Apesar disso, o animalzinho ainda estava vivo.

Mesmo que profundamente consternado com aquela situação, o garoto não dava qualquer sinal de que faria algo em favor do filhote. Em vez disso, começava a se afastar, tentando fazer parecer que não se importava nem um pouco com o que via. Contudo, antes que pudesse concluir seu intento, sentiu que uma mão trêmula repousava em seu ombro, segurando-o com muita firmeza.

O velho coronel encarou o menino com uma expressão impiedosa, enquanto estendia o cajado cintilante em sua direção. De forma receosa e insegura, o rapazinho tentou se desvencilhar, rejeitando a oferta do pai. Contudo, mesmo a saúde debilitada do velho ainda lhe fornecia força suficiente para conter o pequeno magricela.

O verde fantasmagórico emanava mais vigorosamente da ponta do cajado, enquanto o velho enraivecido começava a gritar a plenos pulmões, ordenando ao garoto que segurasse o objeto e matasse o cachorrinho vira-lata. À medida que o coronel repetia esse comando, o cão demoníaco aproximava-se cada vez mais do animalzinho, rosnando furiosamente enquanto a luz esverdeada de sua coleira também se intensificava.

Não resistindo às investidas do pai, o menino tomou para si o cajado, mas não tinha sequer coragem de voltar a olhar para a sua pretensa vítima. Em uma última e mais paciente tentativa, o pai exigiu que o filho cumprisse seu dever. O rapazinho virou-se na direção do filhote e, no momento em que assentou os olhos na pequena criatura, a luz esverdeada que emanava tanto do cajado quanto da coleira do cão demoníaco se dissiparam por completo.

A fim de concluir se havia voltado a perder a consciência ou não, o rapazinho tentou perceber algum sinal de vida em meio à escuridão que voltou a tomar conta

de sua vista. Ele conseguiu ouvir aos poucos o som de sua própria respiração ofegante e, além disso, outro barulho que ia se intensificando gradativamente: o rosnado do cão diabólico. A luz verde fantasmagórica reacendeu-se, revelando a expressão impiedosa do homem que havia retomado a posse de seu cajado e, com as duas mãos, erguia-o a dois palmos do chão.

Diante desse ato, o medo que tomou conta do rapazinho era mais intenso do que qualquer coisa que ele já havia sentido antes, ele conhecia perfeitamente aquele gesto e sabia muito bem do que se tratava, estava certo de que seu pai o mataria ali mesmo. Sem forças para fugir ou tentar qualquer coisa que pudesse salvar sua própria vida, o menino apenas assistiu paralisado, enquanto o velho chocou sonoramente a ponta inferior do cajado contra o solo de madeira. Reagindo ao barulho, a luz da coleira enferrujada do cão demoníaco explodiu com vigor, enquanto a criatura rapidamente saltou sobre o cachorrinho vira-lata e o engoliu de uma só vez.

O velho coronel observou por alguns instantes o filho se desmanchar em lágrimas após aquela cena. Até que, perdendo a paciência, apanhou o garoto pelo colarinho e o encarou fixamente, exigindo que o rapazinho engolisse aquelas lágrimas de uma vez, se não quisesse ser ele mesmo o próximo a virar refeição do cachorro demoníaco.

Quando o rapazinho pareceu ter se acalmado, o homem atirou-o violentamente ao solo e deu -lhe as costas, dirigindo-se a uma porta que ficava ao lado da poltrona preta, com o cachorro demoníaco em seu encaixo. Antes que o pai batesse com força a porta às suas costas e saísse do cômodo, o rapazinho conseguiu ouvir seus últimos resmungos, que acusavam o garoto de ser um imprestável que não deveria ter sequer nascido.

Sozinho e novamente à mercê da escuridão daquele cômodo, o menino sabia que desta vez não estava desacordado, pois conseguiu tomar a iniciativa de acender uma velha lamparina que passou a iluminar fracamente o cômodo. Em seguida, ele recolheu do chão os resquícios das roupas de sua amiga e o olhou com pesar por alguns momentos. Ao seu redor, as pinturas de seus antepassados pareciam conservar a presença de seu pai naquele aposento, encarando-o com a mesma expressão autoritária e arrogante.

Diante da empáfia daqueles personagens, um novo acesso de fúria tomou conta do garoto, que atirou o trapo de lado, partiu em direção à poltrona preta que já

havia acomodado todos aqueles homens, e começou a desferir golpes no móvel com toda a força de que seu corpo franzino dispunha, enquanto as lágrimas teimosas voltavam a correr em seu rosto.

Em meio àquela investida contra um dos mais longevos pertences de sua família, um suave rangido chamou a atenção do garoto, fazendo-o parar por alguns instantes. Para seu alívio, a porta pela qual seu pai acabara de entrar permanecia fechada. Antes que pudesse retomar o ataque que ele nem sequer sabia quanto tempo já tinha durado, o menino foi impedido por um novo ruído, acompanhado por um fecho de luz prateada que invadiu o cômodo, revelando a porta de entrada do casarão entreaberta.

O rapazinho aproximou-se desconfiado, sabia que, uma vez fechada, aquela porta quase nunca era reaberta durante a noite, muito menos pelo lado de fora. Certamente, seu velho pai já a teria trancado, a menos que tivesse saído para buscar uma de suas visitas noturnas que, basicamente, tratavam-se de novas vítimas para o cão diabólico, que costumava fazer suas refeições dentro da propriedade. Entretanto, como não havia sobrado nenhum inimigo da família e seu pai já estava muito velho e indisposto para arranjar novos, aquelas visitas noturnas não aconteciam com a mesma frequência de tempos atrás, quando o garoto mal tinha idade para se lembrar de qualquer coisa.

A meio caminho de seu destino, o garoto ouviu outro barulho muito sutil... Um assobio que, para ele, não poderia soar mais familiar. Ele apressou o passo em direção à porta e, assim que terminou de abri-la, foi agarrado pelo braço e puxado para fora. O lampejo da lua cheia o ofuscou por alguns instantes mas, logo em seguida, ele percebeu a expressão eufórica da garota maltrapilha que o arrastava às pressas para longe do casarão. Enquanto a acompanhava, ele mal podia acreditar no que via, estava dividido por uma mistura conflituosa de felicidade e medo. Dando-se conta de que começava a se afastar do casarão, o menino parou subitamente, o que fez com que a garota maltrapilha, que o segurava pelo braço, também parasse de correr.

Ela o puxava com força, implorando-o que fosse embora com ela, que partisse para longe daqueles muros, para longe daquele lugar odioso. O rapazinho, entretanto, não parecia mais estar dando ouvidos a ela. Ele se desvencilhou da garota e, com os passos lentos e uma expressão de pesar, tomou o caminho de volta para casa. Mal teve tempo de alcançar a entrada do edifício, quando percebeu

a figura que salvaguardava a passagem, um demônio que os observava das sombras.

Os olhos avermelhados do cão brilhavam quase tão intensamente quanto a sua coleira esverdeada, enquanto o velho proprietário daquelas terras surgia ao seu lado, pronto para revogar seu último gesto de clemência. Percebendo o olhar fixo do pai em direção à garota maltrapilha, o rapazinho fez uma última e desesperada tentativa, implorando que o velho deixasse-a partir e garantindo que poderia convencer a menina a jamais regressar. Mal se dando conta da presença do filho, o coronel deu dois passos adiante, ergueu o cajado cintilante a dois palmos do chão e preparou-se para chocá-lo contra o solo, enquanto a garotinha-maltrapilha assistia àquela cena, paralisada pelos rosnados raivosos do cão demoníaco.

Antes que o fizesse, entretanto, o velho sentiu o objeto subitamente escapar entre seus dedos. O rapazinho aproveitou-se do descuido de seu pai e tomou para si o objeto, afastando-se logo em seguida. O velho praguejou furiosamente contra o filho, exigindo que ele devolvesse o objeto imediatamente, ou ele mesmo sofreria a pior das consequências. Sem dar atenção ao pai, o rapazinho gritava em direção à garota maltrapilha, exigindo que ela fosse embora e nunca mais voltasse. Embora relutante em partir sozinha, ela deu meia volta e começou a correr para longe do casarão.

Um súbito estampido seco ecoou perto do garoto, que logo percebeu o velho cambaleando para trás, mal conseguindo conter o impulso gerado pelo tiro. A antiga arma de fogo era empunhada com dificuldade pelos braços trêmulos do coronel, visivelmente desprovido da capacidade física necessária para manusear aquele objeto. Ainda assim, o homem não se deu por vencido e, preparando-se para uma segunda tentativa, apontou a arma em direção à garota maltrapilha.

Vendo que a fugitiva já havia alcançado uma boa distância, o velho coronel abandonou qualquer pretensão de acertá-la com um único e preciso disparo. Com dificuldade, ele desceu os degraus da entrada do casarão e pôs-se a perseguir a garota maltrapilha, atirando sem qualquer critério em sua direção.

O rapazinho assistia atônito aquela cena, quando o cão diabólico começou a rosnar furiosamente, fazendo-o perceber o intenso brilho do cajado em sua mão direita. O medo que tomava conta do menino paulatinamente enfraquecia, dando lugar ao ódio que sentia pelo próprio pai. Apesar disso, o garoto ainda hesitava, seus braços finos tremiam e seu coração batia acelerado enquanto ele erguia o

cajado a dois palmos do chão. Ele parou por um momento com o objeto suspenso no ar e, novamente amedrontado, não conseguiu dar continuidade ao ato.

Um novo disparo da arma trouxe o rapazinho de volta a si. Ele olhou na direção do pai, que havia errado seu alvo por muito pouco. Neste mesmo momento, uma voz rouca e maliciosa, que não parecia ser humana, ecoou na mente do garoto, dizendo uma única coisa em tom imperativo: “faça! ele merece morrer!”. Sem saber de onde vinha aquele comando e nem por que era incapaz de resisti-lo, o rapazinho impulsionou violentamente os braços para baixo, chocando a ponta inferior do cajado contra o solo.

Quase simultâneo ao gesto do garoto, o latido do cão diabólico ecoou como um trovão, enquanto a criatura partia furiosamente em direção à sua vítima. O estrondo gerado por aquele demônio parecia ter afetado os nervos da garota maltrapilha, que paralisou quase que no mesmo instante, sentindo as pernas bambearem e, logo em seguida, os joelhos tocarem o chão. Cansado, mas ainda obstinado, o velho coronel aproximou-se, engatilhou sua velha arma de fogo e apontou para a menina, que não tinha mais qualquer chance de escapar com vida.

A garota maltrapilha fechou os olhos com força, ouvindo o som do disparo ecoar logo em seguida. Apesar de ter certeza de que havia levado aquele tiro, a menina não se sentia particularmente diferente. Não sentia dor alguma e, certamente, não sentia que estava morta nem nada do tipo.

Vagarosamente, ela abriu os olhos a tempo de assistir a contenda que se desenrolava diante dela: O velho gritava desesperadamente, enquanto disparava repetidamente sua arma de fogo a um palmo de distância do focinho do cão diabólico. Por sua vez, a criatura saltou sobre o coronel violentamente, sem dar sinal de que sequer sentiu os tiros que acertaram sua cabeça em cheio, lavando-a de sangue.

O rapazinho aproximou-se apressado daquela cena, ergueu novamente o cajado e chocou sua ponta inferior contra o solo, ordenando a plenos pulmões que o cão diabólico parasse imediatamente. A criatura, por sua vez, não deu a menor atenção e, deslocando sua mandíbula monstruosa, começou a engolir o velho como uma cobra engolindo um animal grande. Ouvindo o som de um último tiro acompanhado pelos gritos desesperados do pai, o garoto golpeava o chão repetidamente com o cajado, tentando desesperadamente reverter o resultado de sua própria decisão.

Em pouco tempo, o velho coronel foi completamente tragado para dentro das entranhas da criatura, que o digeriu rapidamente. O rapazinho olhava aturdido àquela cena, incapaz de conceber a dimensão do que fizera, incapaz de acreditar que havia matado o próprio pai. As lágrimas começaram a escorrer pelo seu rosto, quando a garota maltrapilha fez menção de se aproximar. Percebendo o intento da menina, ele segurou o cajado com firmeza, olhou-a com uma expressão severa e meneou a cabeça com um gesto de rejeição. A garota maltrapilha parou subitamente, olhou-o por mais alguns instantes e, com uma expressão de imenso pesar, deu as costas e partiu em direção à saída da propriedade. Ele, por sua vez, tomou o caminho oposto, ciente de que nunca mais veria aquela garota.

A porta do casarão abriu-se com um rangido tímido, o garoto entrou, acendeu uma velha lamparina e dirigiu-se à única poltrona que existia naquele cômodo. Sentado naquele velho móvel, olhou fixamente para as figuras de seus antepassados, que o observavam com a mesma expressão autoritária de sempre. Ele ainda não se sentia preparado para se tornar mais um daqueles quadros na parede mas, quando o cão diabólico aproximou-se e sentou ao seu lado, ele se deu conta de que logo estaria pronto.

4.2 Etapas da jornada do herói em “O legado”

Quadro 6 – Detecção das etapas da jornada do herói.

	Mundo comum	Chamado à aventura	Recusa do chamado	Encontro com o mentor
ATO 1	Garoto franzino atravessa temeroso o terreno que cerca o casarão em que ele vive, procurando por alguém.	Garoto franzino encontra garota maltrapilha, que o convida a experimentar outros sentimentos.	Garoto franzino rechaça garota maltrapilha, cedendo ao seu lado maligno.	Garoto franzino é encontrado por seu pai e um cão demoníaco, que o impedem de voltar atrás e ceder à garota maltrapilha.

ATO 2	Travessia do primeiro limiar	Testes, aliados e inimigos	Aproximação da caverna oculta	Provação suprema
	Garoto franzino é levado à força pelo pai para dentro do casarão onde vive.	Dentro do casarão, Garoto franzino é forçado pelo pai a usar cajado que controla o cão demoníaco, e assumir o legado da família.	Garoto franzino se recusa a obedecer o pai e aproxima-se da saída do casarão, onde a garota maltrapilha tenta resgatá-lo.	Garoto franzino usa cajado, controla cão demoníaco e mata o próprio pai, para impedir que ele mate a garota maltrapilha.
ATO 3	Apanhando a espada	Caminho de volta	Ressurreição	Retorno com o elixir
	Garoto franzino toma para si o cajado que controla o cão demoníaco.	Garoto franzino se recusa a fugir com a garota maltrapilha, decidindo voltar para o casarão de sua família.	Garoto franzino aceita seu destino trágico e torna-se o sucessor que seu pai desejava.	Garoto franzino retorna para dentro do casarão junto com o cão demoníaco, assumindo o legado de sua família.

Fonte: Criado pelo autor (2023).

Este quadro de detecção das etapas da jornada do herói ajudou na organização da cadeia de eventos que constituem a trama, mantendo-os coerentes uns com os outros e demonstrando com mais objetividade e clareza a estrutura linear da narrativa.

4.3 *Concept arts* da animação “O legado”

4.3.1 CORONEL

Aqui, são apresentadas as etapas de produção do concept art do personagem “Coronel”.

4.3.1.1 Detecção de arquétipos

Quadro 7 – Detecção de arquétipos do personagem (Coronel)

Personagem	Abordagem teórica	Arquétipos Detectados	Características Arquétípicas	Arquétipo Dominante
Coronel	Vogler (A jornada do escritor)	Sombra	Força Maligna suprema que se opõe ao herói.	Sombra
		Mentor (sombrio)	Prover ensinamentos ao herói.	

Fonte: Criado pelo autor (2023).

Como o principal antagonista do herói na maior parte da trama, o personagem “Coronel” demonstra os predicados típicos do arquétipo da sombra, sendo este, portanto, seu arquétipo dominante. Apesar disso, ele também desempenha a função de mentor, nos momentos em que tenta ensinar seus valores ao herói.

4.3.1.2 Mapa mental

Diagrama 2 – Mapa mental do personagem (Coronel)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

Assim como tantos outros portadores do arquétipo da sombra, o “Coronel” é um personagem de índole perversa. Trata-se de um senhor de terras autoritário e violento que, apesar da idade avançada e saúde debilitada, não perdeu a ambição de controlar tudo à sua volta com punho de ferro.

4.3.1.3 Moodboard

Foram encontrados, a partir da pesquisa de imagens, muitos personagens similares ao “Coronel” e que, inclusive, também desempenham o papel arquetípico da sombra. Alguns deles são vilões conhecidos e aclamados do cinema e da literatura, outros, figuras reais que foram projetadas para a história da humanidade através do despotismo e da truculência. Normalmente, tratam-se de homens velhos e severos, que ocupam ou já ocuparam posições de autoridade em instituições civis, religiosas ou militares. Suas patentes também costumam se manifestar em suas vestimentas.

Figura 16 – Moodboard do personagem (Coronel)



Fonte: Google imagens (2023).

Figura 17 – Moodboard do personagem (Coronel)



Fonte: Google imagens (2023).

Figura 18 – Moodboard do personagem (Coronel)

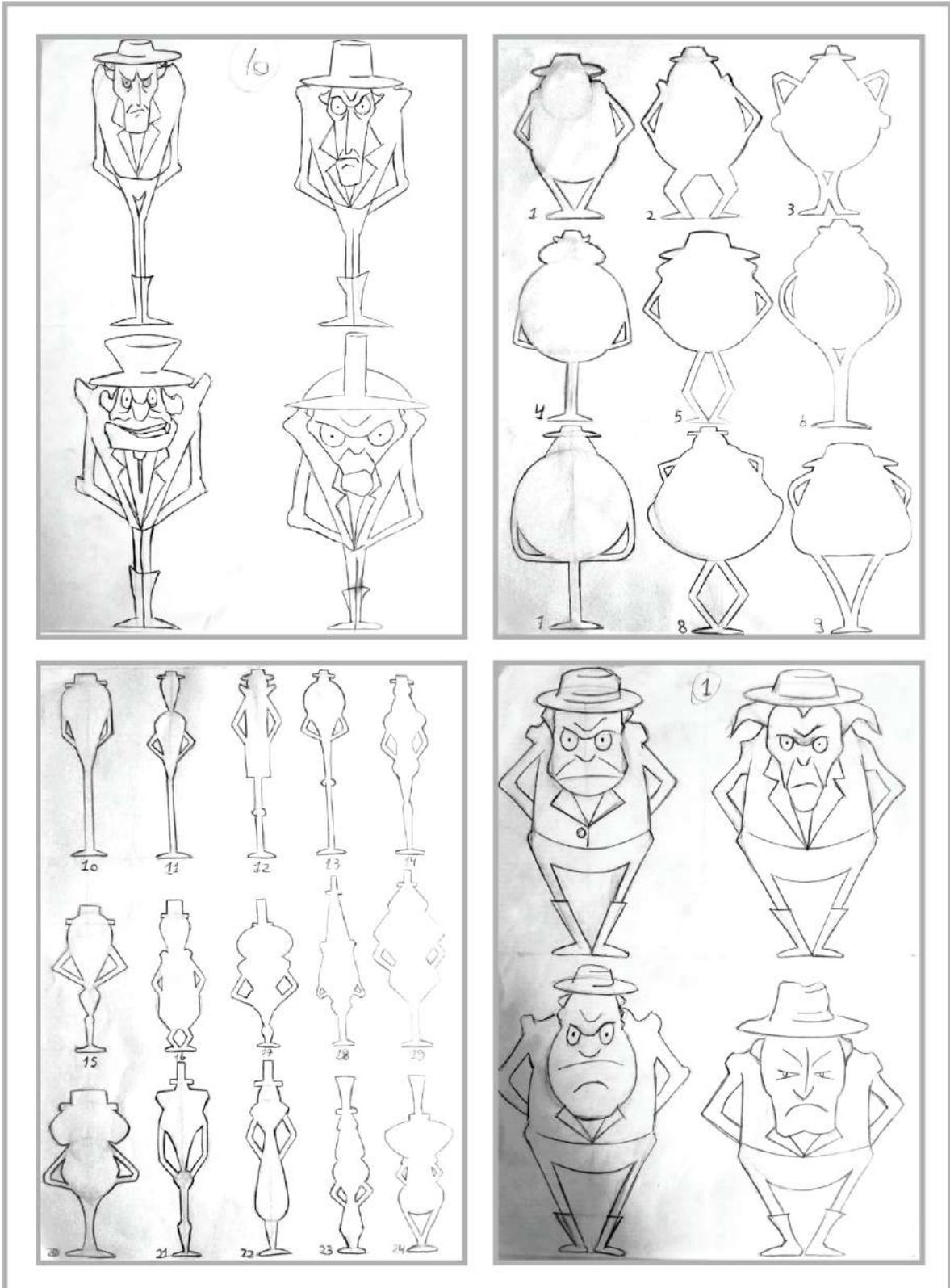


Fonte: Google imagens (2023).

4.3.1.4 Rascunhos

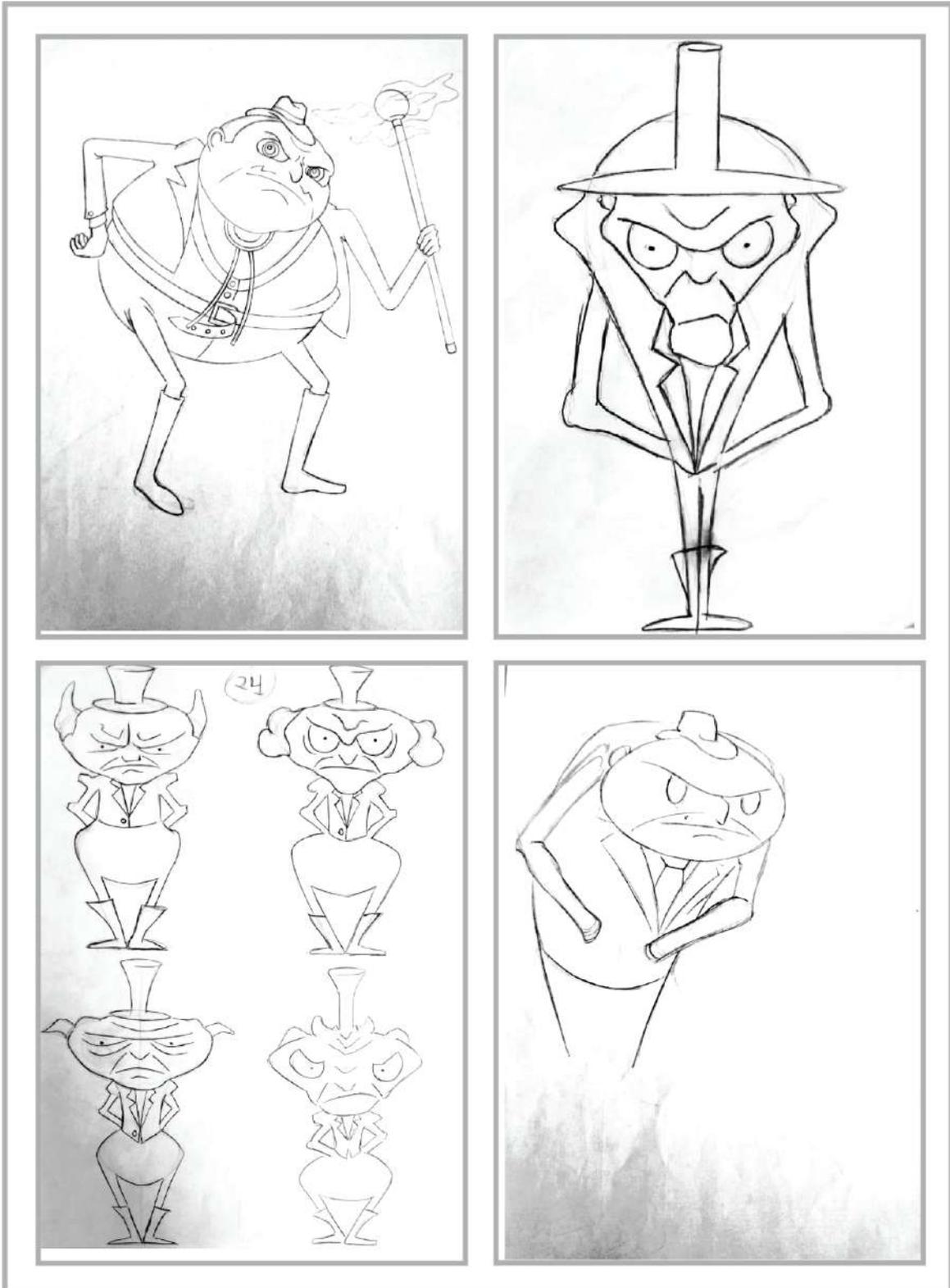
Partindo das referências do *moodboard*, as características mais acentuadas nos rascunhos do “Coronel” foram as seguintes: Expressões severas e rígidas típicas de uma pessoa intransigente e autoritária; Postura encurvada que remete a uma saúde física debilitada, vestimentas elegantes de um senhor de terras; Marcas de expressão facial enrugada comuns em uma pessoa de idade avançada.

Figura 19 – Rascunhos do personagem (Coronel)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

Figura 20 – Rascunhos do personagem (Coronel)



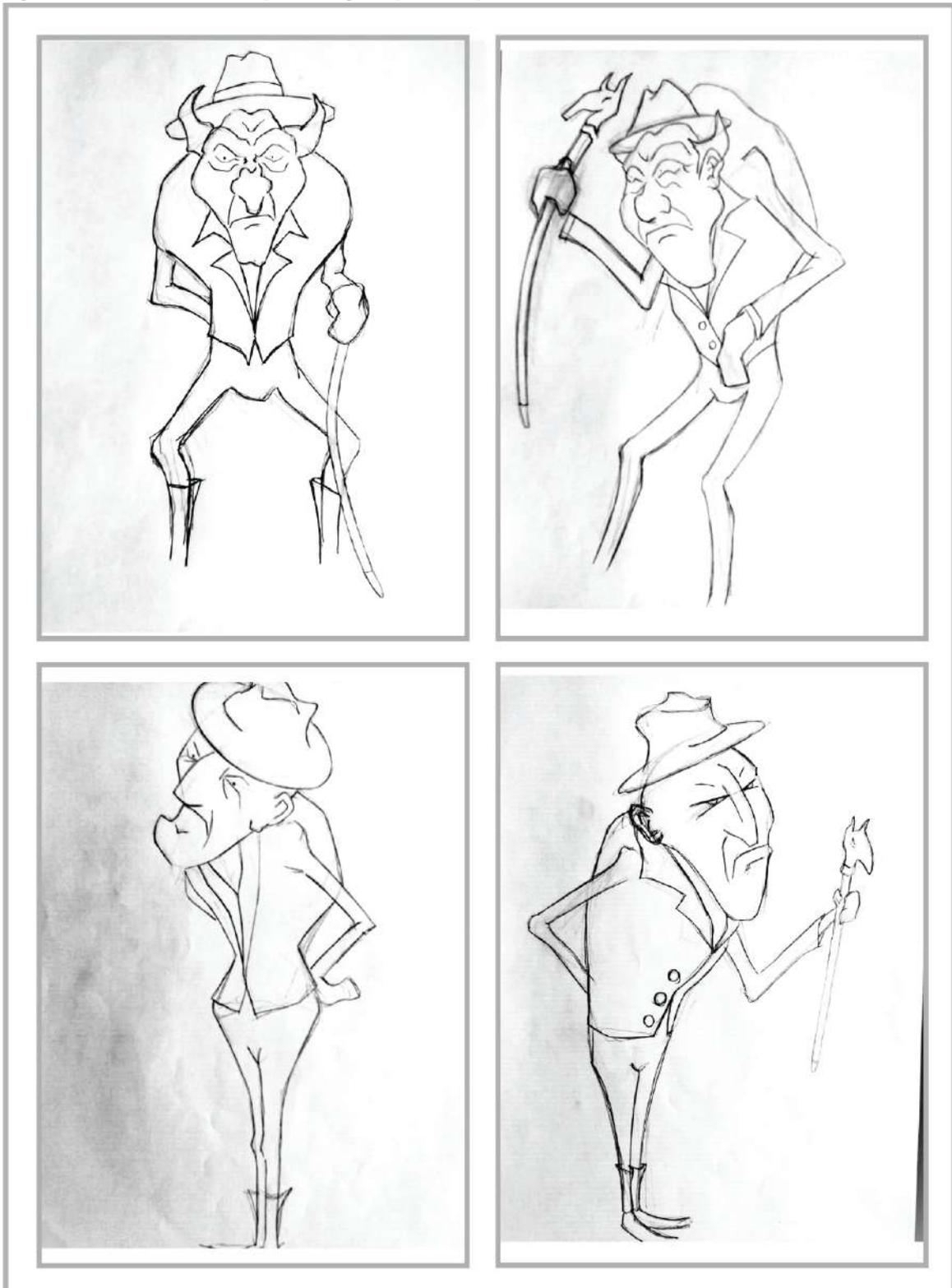
Fonte: Criado pelo autor (2023).

Figura 21 – Rascunhos do personagem (Coronel)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

Figura 22 – Rascunhos do personagem (Coronel)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

4.3.1.5 Vistas do personagem

Figura 23 – Vistas do desenho escolhido para o personagem (Coronel)

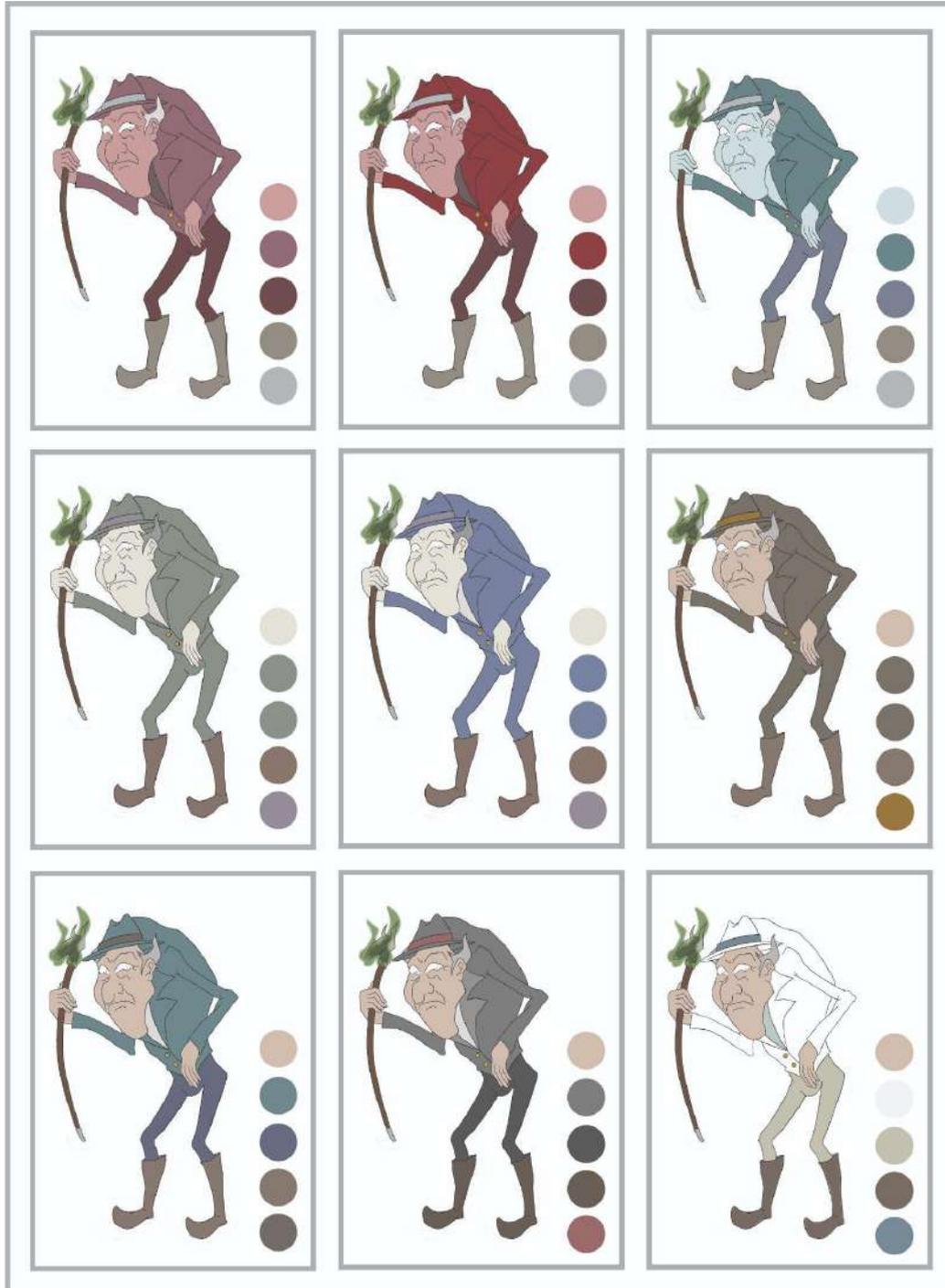


Fonte: Criado pelo autor (2023).

Por si só, as vistas do “Coronel” já demonstram uma capacidade sugestiva bastante evidente, ressaltando alguns de seus atributos mais importantes, como sua personalidade severa, idade avançada e status social elevado.

4.3.1.6 Estudo de cores

Figura 24 – Estudo de cores do personagem (Coronel)

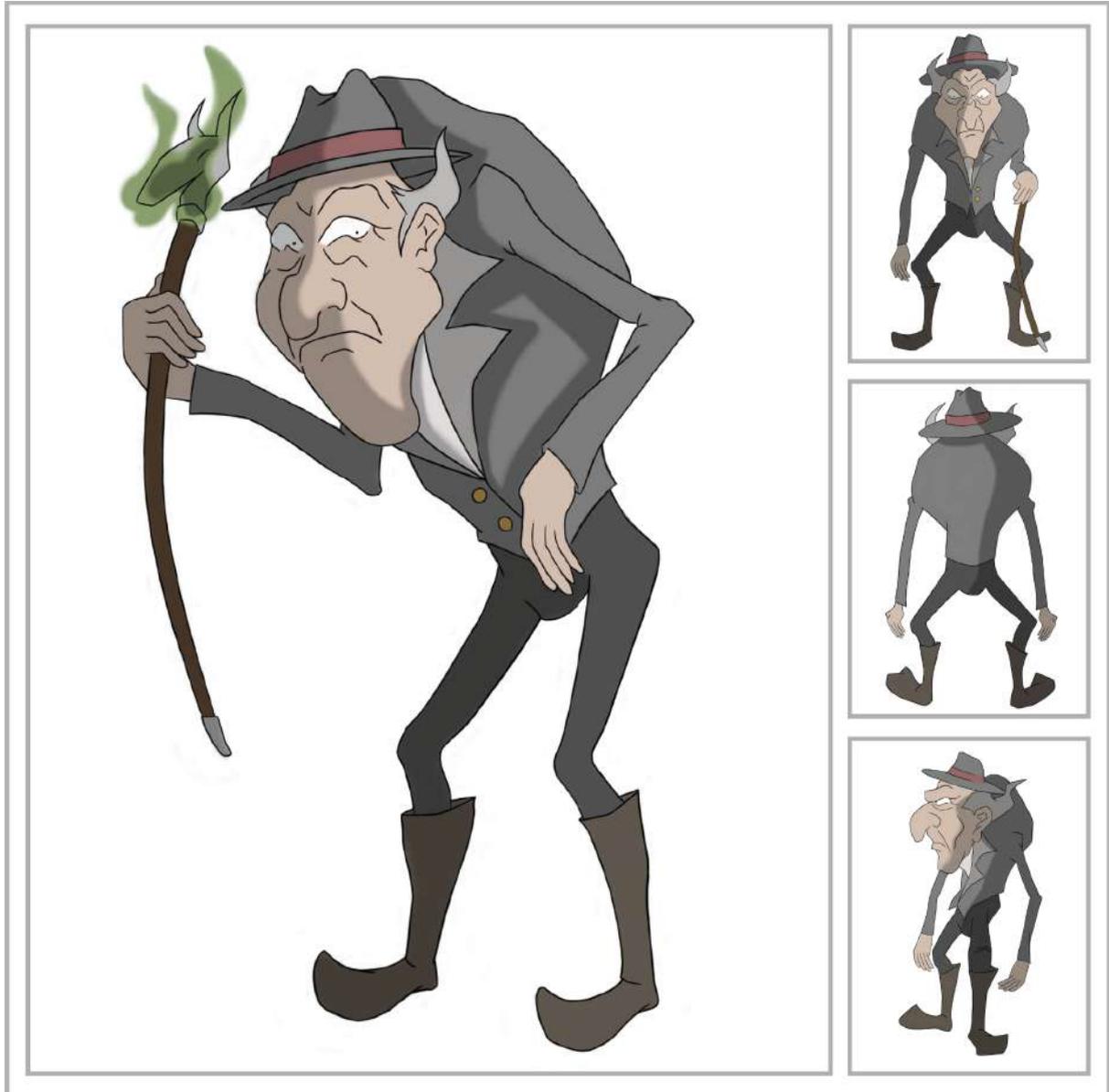


Fonte: Criado pelo autor (2023).

Através da combinação de cores do personagem, buscou-se ressaltar seus traços de vilania, normalmente associados ao arquétipo da sombra.

4.3.1.7 *concept art*

Figura 25 – *Concept art* final do personagem (Coronel)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

A *concept art* final produzida para o “Coronel” remete aos atributos físicos, psíquicos e sociais mais essenciais em personagens como ele, isto é, velhos decrépitos e autoritários que ocupam posições de poder e o exercem de maneira tirânica. O arquétipo da sombra fica ainda mais evidente nesse personagem através da sua combinação de cores, que fazem alusão a vilões consagrados da literatura e do cinema.

4.3.2 GAROTO FRANZINO

Aqui, são apresentadas as etapas de produção do concept art do personagem “Garoto franzino”.

4.3.2.1 Detecção de arquétipos

Quadro 8 – Detecção de arquétipos do personagem (Garoto franzino)

Personagem	Abordagem teórica	Arquétipos detectados	Características arquetípicas	Arquétipo dominante
Garoto franzino	Vogler (A jornada do escritor)	Herói	Agir e mover a história.	Herói (trágico)
		Camaleão	Imprevisibilidade e mudança de alinhamento.	

Fonte: Criado pelo autor (2023).

No caso do “garoto franzino” que, dentro dos parâmetros estabelecidos por Vogler (2015 [1998]), pode ser considerado o herói da história, algumas particularidades precisam ser levadas em conta: A primeira é a natureza de seu heroísmo que, não se pautando por motivações necessariamente altruístas, acaba levando-o a um desfecho trágico. A segunda é a oscilação constante e imprevisível de seu humor e alinhamento, o que confere a ele traços de personalidade muito característicos do arquétipo do camaleão.

4.3.2.2 Mapa mental

Diagrama 3 – Mapa mental do personagem (Garoto franzino)



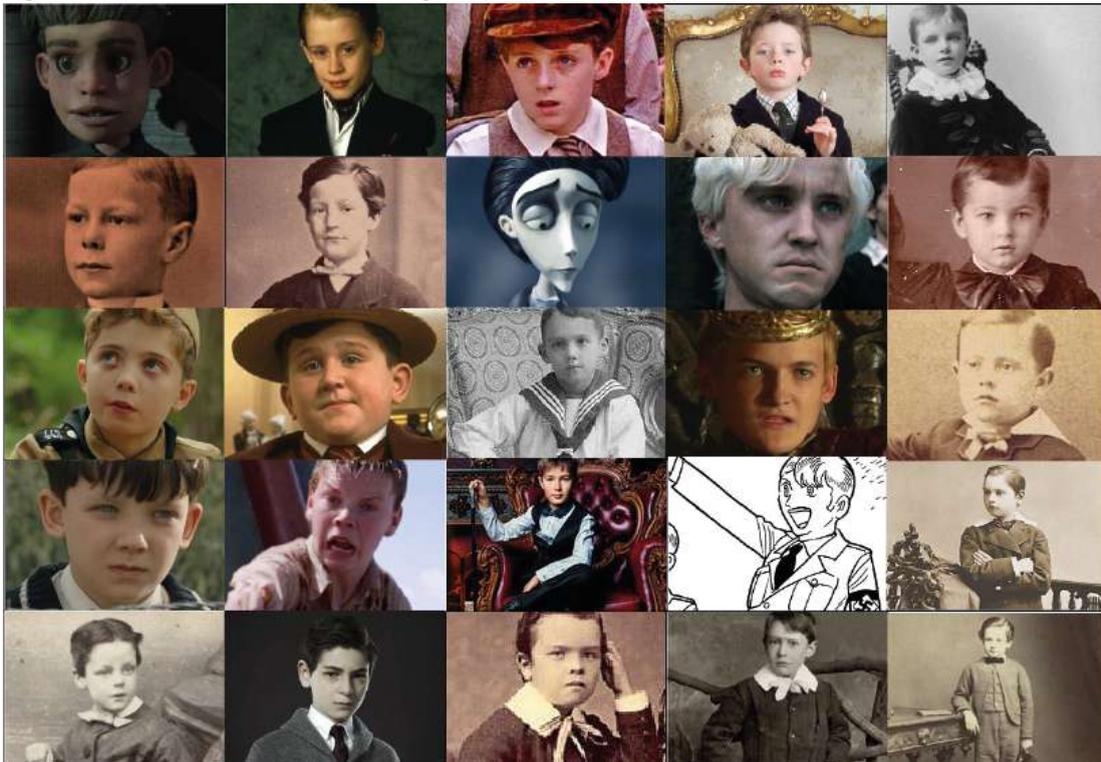
Fonte: Criado pelo autor (2023).

O personagem trata-se de um herdeiro arrogante e, ao mesmo tempo, um garotinho carente e acovardado. Sua busca por afetos que nunca viveu em casa, como amor e carinho, costumam colidir com os traços de personalidade prepotentes e hostis que herdou do pai. Esse conflito interno do “Garoto franzino” é o que move a história e sela seu destino funesto, caracterizando-o como um herói trágico.

4.3.2.3 Moodboard

A pesquisa a partir do mapa mental revelou uma gama de personagens que, assim como o “Garoto franzino”, vivem um conflito interno e, portanto, possuem uma personalidade instável, podendo ser hora amigáveis, hora detestáveis; Hora cordiais, hora mimados e presunçosos; Hora pacíficos, hora violentos e abusivos. Além disso, a maioria desses sujeitos são oriundos de contextos sociais muito parecidos: herdeiros de posses e tradições de famílias abastadas e seculares. Apesar disso, pode se dizer que a principal semelhança entre esses personagens costuma ser a natureza trágica de seus destinos.

Figura 26 – Moodboard do personagem (Garoto franzino)



Fonte: Google imagens (2023).

Figura 27 – Moodboard do personagem (Garoto franzino)



Fonte: Google imagens (2023).

Figura 28 – Moodboard do personagem (Garoto franzino)

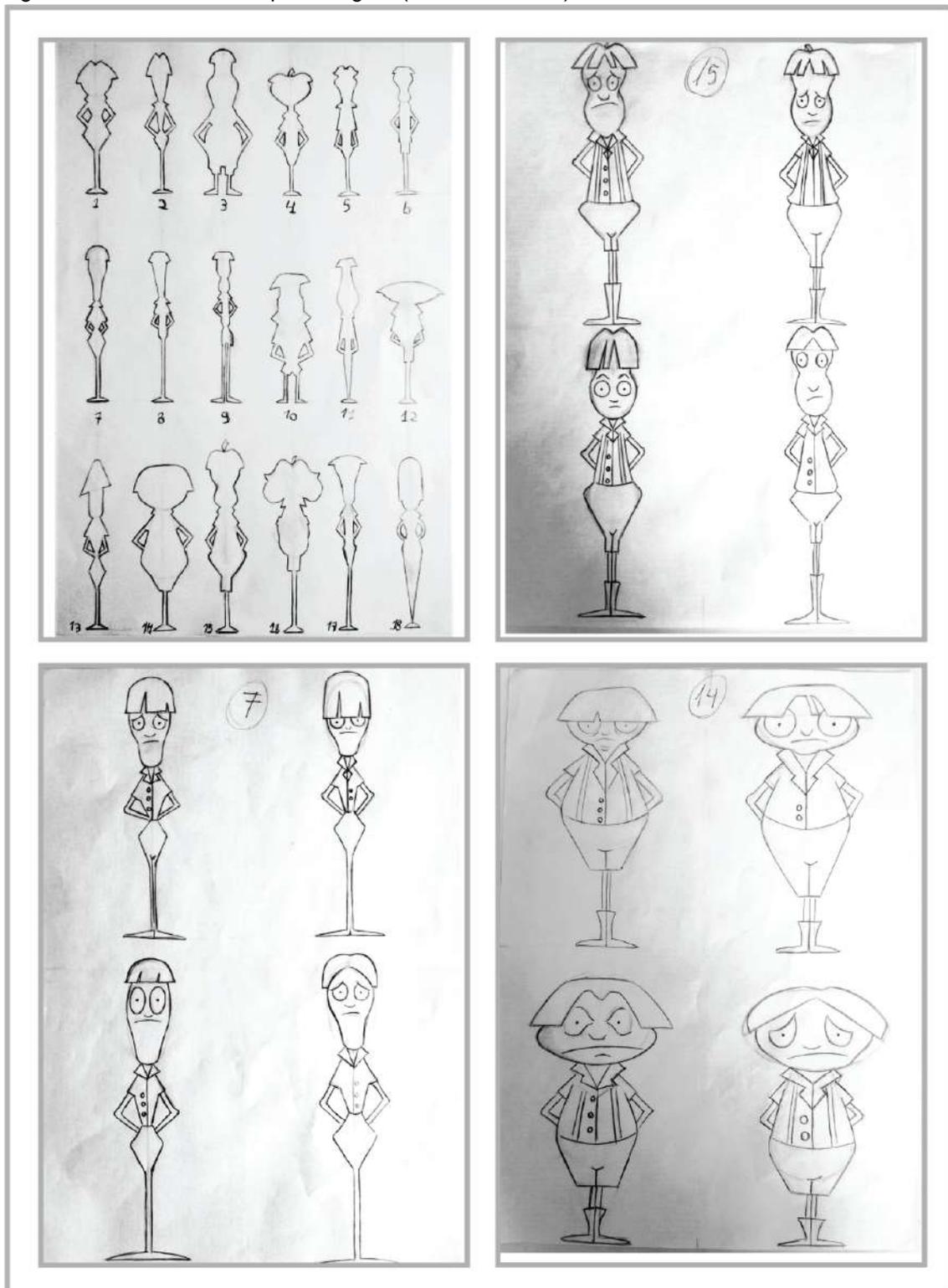


Fonte: Google imagens (2023).

4.3.2.4 Rascunhos

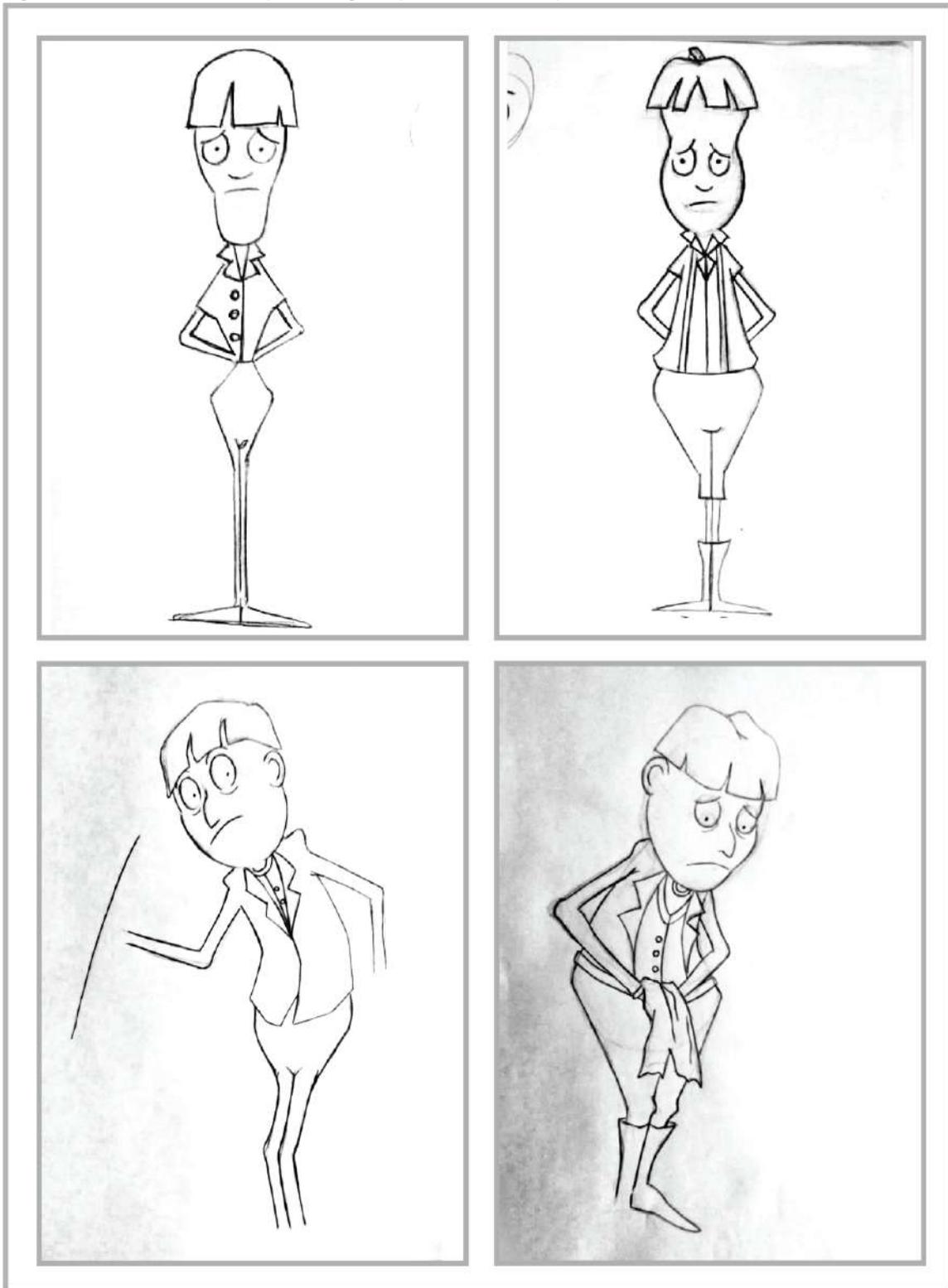
A partir das referências coletadas no moodboard, o herói dessa história pode ser entendido como uma figura física e mentalmente fragilizada, devendo portanto ser representada como tal. À medida que foram sendo criados os rascunhos, algumas características mais específicas do personagem se evidenciaram, como as expressões abatidas presentes em seu rosto quase cadavérico. Por sua vez, suas vestimentas remetem a uma classe social elevada, herdada por todos os patronos de sua família através das gerações. Esses atributos podem ser observados nos rascunhos a seguir.

Figura 29 – Rascunhos do personagem (Garoto franzino)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

Figura 30 – Rascunhos do personagem (Garoto franzino)



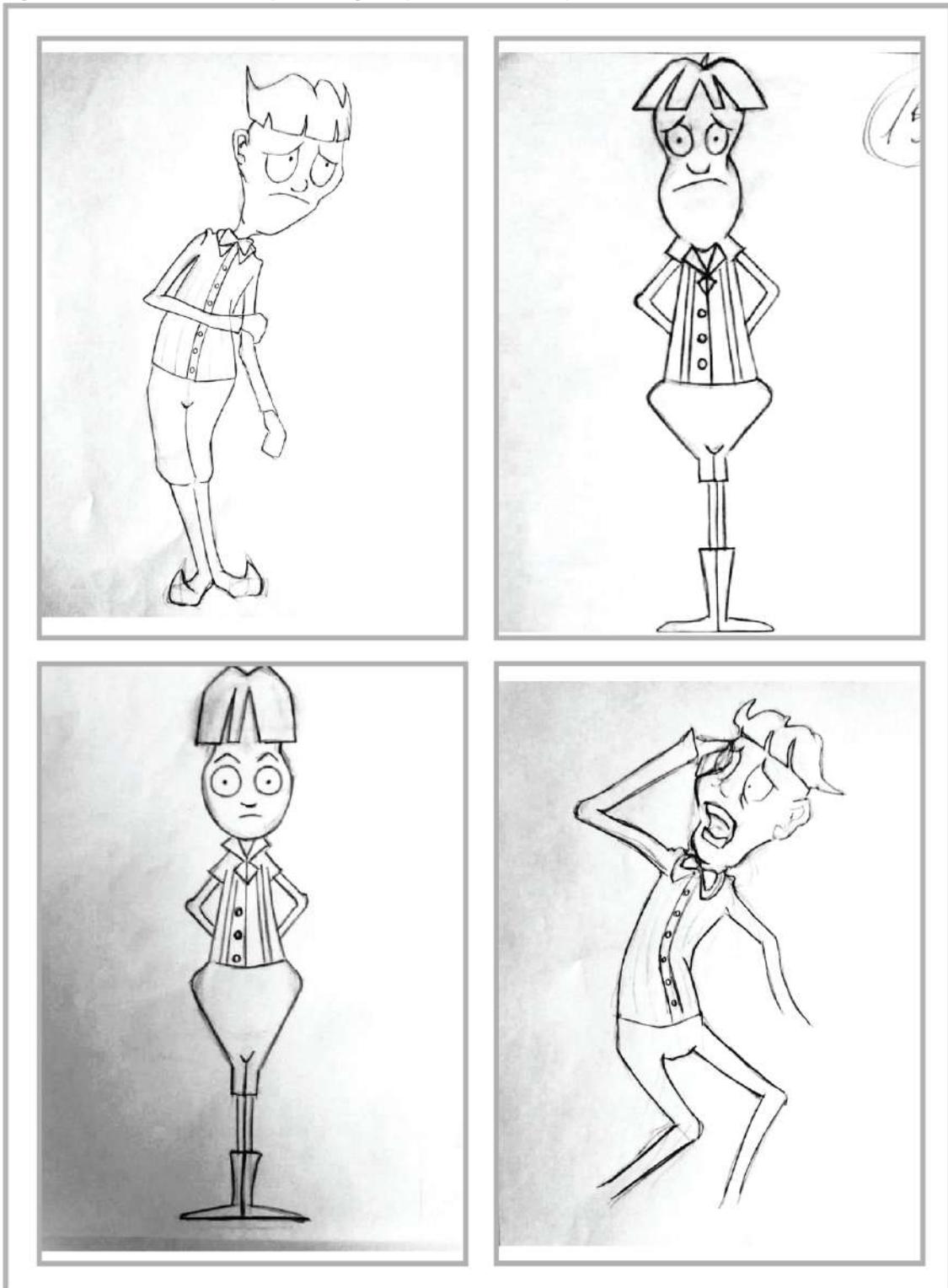
Fonte: Criado pelo autor (2023).

Figura 31 – Rascunhos do personagem (Garoto franzino)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

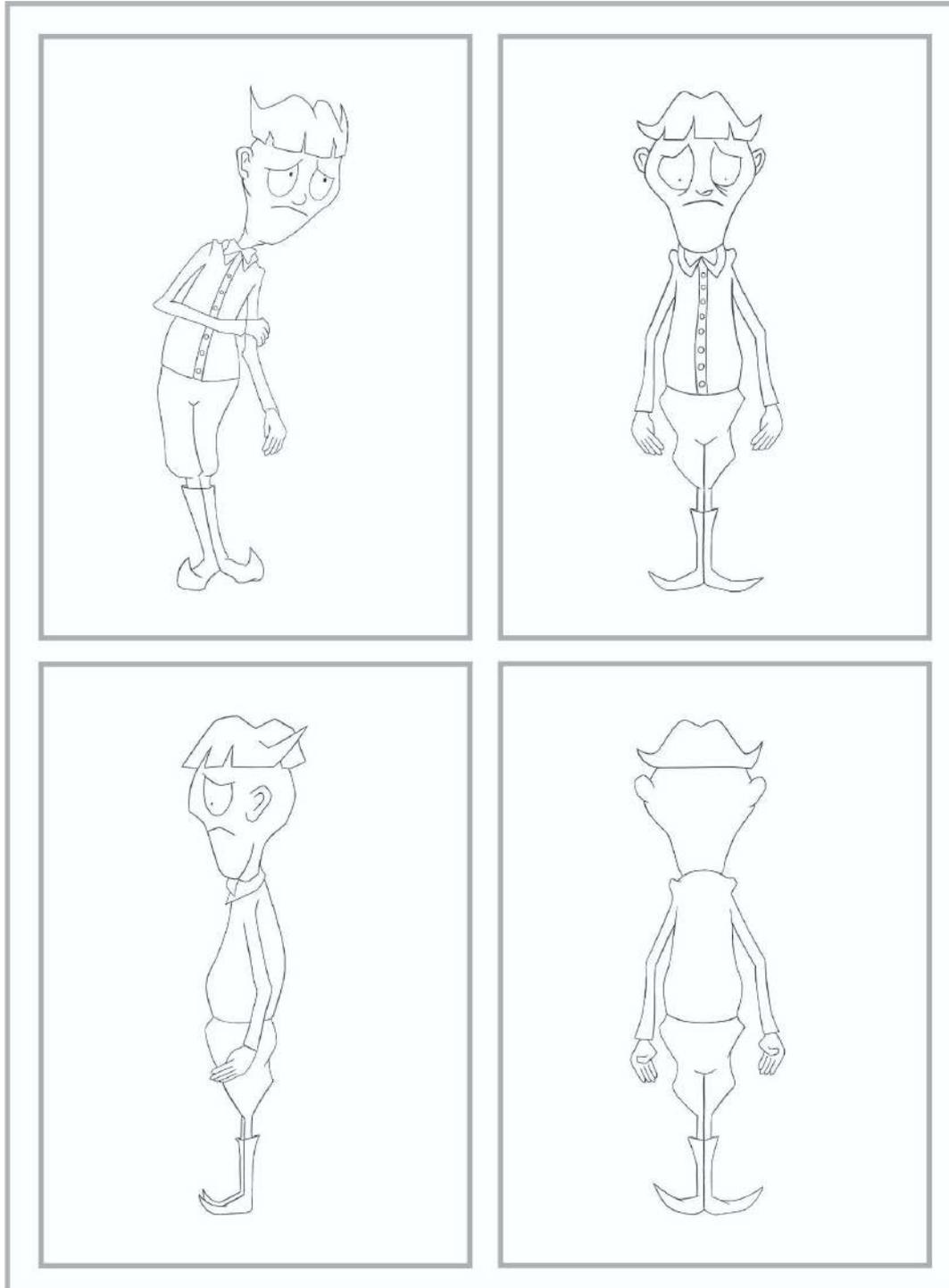
Figura 32 – Rascunhos do personagem (Garoto franzino)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

4.3.2.5 Vistas do personagem

Figura 33 – Vistas do desenho escolhido para o personagem (Garoto franzino)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

A fragilidade física e psíquica do “ Garoto franzino” , que são algumas de suas características mais proeminentes, ficam perceptíveis a partir da observação de suas principais vistas.

4.3.2.6 Estudo de cores

Figura 34 – Estudo de cores do personagem (Garoto franzino)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

Várias combinações de cores foram testadas a fim de ressaltar a natureza trágica do personagem e, ao mesmo tempo, preservar seus aspectos infantis.

4.3.2.7 *concept art*

Figura 35 – Arte conceitual final do personagem (Garoto franzino)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

A *concept art* final escolhida para o “ Garoto franzino” revela sua natureza trágica, perceptível pelo aspecto físico frágil e expressão facial taciturna do personagem. Ao mesmo tempo, sua combinação de cores e indumentária denotam infantilidade e inocência, o que reflete o conflito interno vivido pelo herói trágico desta história.

4.3.3 CÃO DEMONÍACO

Aqui, são apresentadas as etapas de produção do concept art do personagem “Cão demoníaco”.

4.3.3.1 Detecção de arquétipos

Quadro 9 – Detecção de arquétipos do personagem (Cão demoníaco)

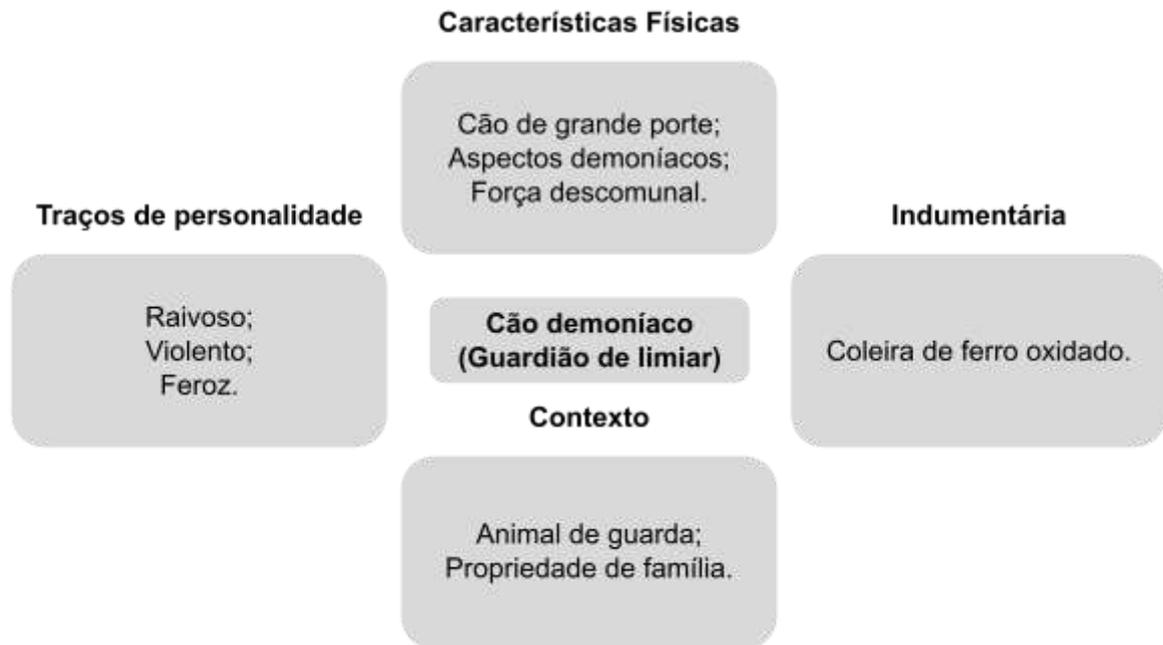
Personagem	Abordagem teórica	Arquétipos detectados	Características arquetípicas	Arquétipo dominante
Cão demoníaco	Vogler (A jornada do escritor)	Guardião de limiar	Assecla da sombra que testa o herói.	Guardião de limiar
		Arauto	Força que introduz uma nova energia à história.	

Fonte: Criado pelo autor (2023).

Pelo fato de desempenhar, na maior parte da história, a função de principal assecla da sombra, o “cão demoníaco” pode ser entendido sobretudo como um guardião de limiar. Além disso, as rupturas que ele promove na história conferem a esse personagem alguns traços do arquétipo do Arauto.

4.3.3.2 Mapa mental

Diagrama 4 – Mapa mental do personagem (Cão demoníaco)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

A figura do cão de guarda, por si só, já remete ao arquétipo do guardião de limiar. Isto posto, também foi destacada a natureza sobrenatural e demoníaca desse personagem, além de sua força e poder destrutivo.

4.3.3.3 Moodboard

Quase que invariavelmente, os personagens encontrados nesta pesquisa de imagens também desempenham o papel arquetípico do guardião de limiar em suas respectivas histórias. Contudo, esta não é a única similaridade encontrada entre eles e o “cão demoníaco”. Muitas delas são criaturas míticas e até mesmo diabólicas, responsáveis por salvaguardar a entrada do esconderijo do vilão, cavernas ocultas, ou do próprio inferno. Além disso, seu poder destrutivo e natureza sanguinária fazem delas verdadeiras armas letais a serviço do arquétipo da sombra.

Figura 36 – Moodboard do personagem (Cão demoníaco)



Fonte: Google imagens (2023).

Figura 37 – Moodboard do personagem (Cão demoníaco)



Fonte: Google imagens (2023).

Figura 38 – Moodboard do personagem (Cão demoníaco)

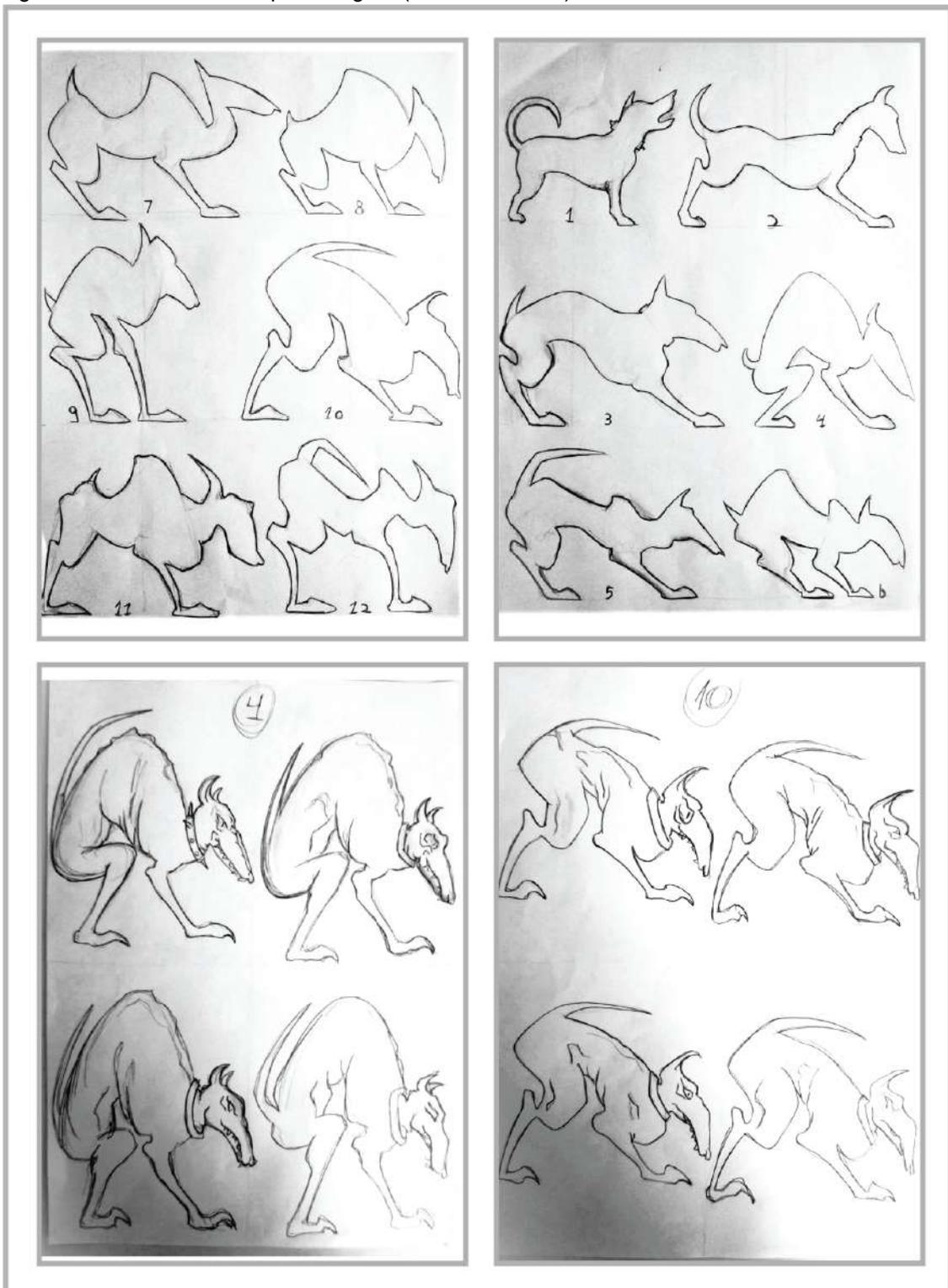


Fonte: Google imagens (2023).

4.3.3.4 Rascunhos

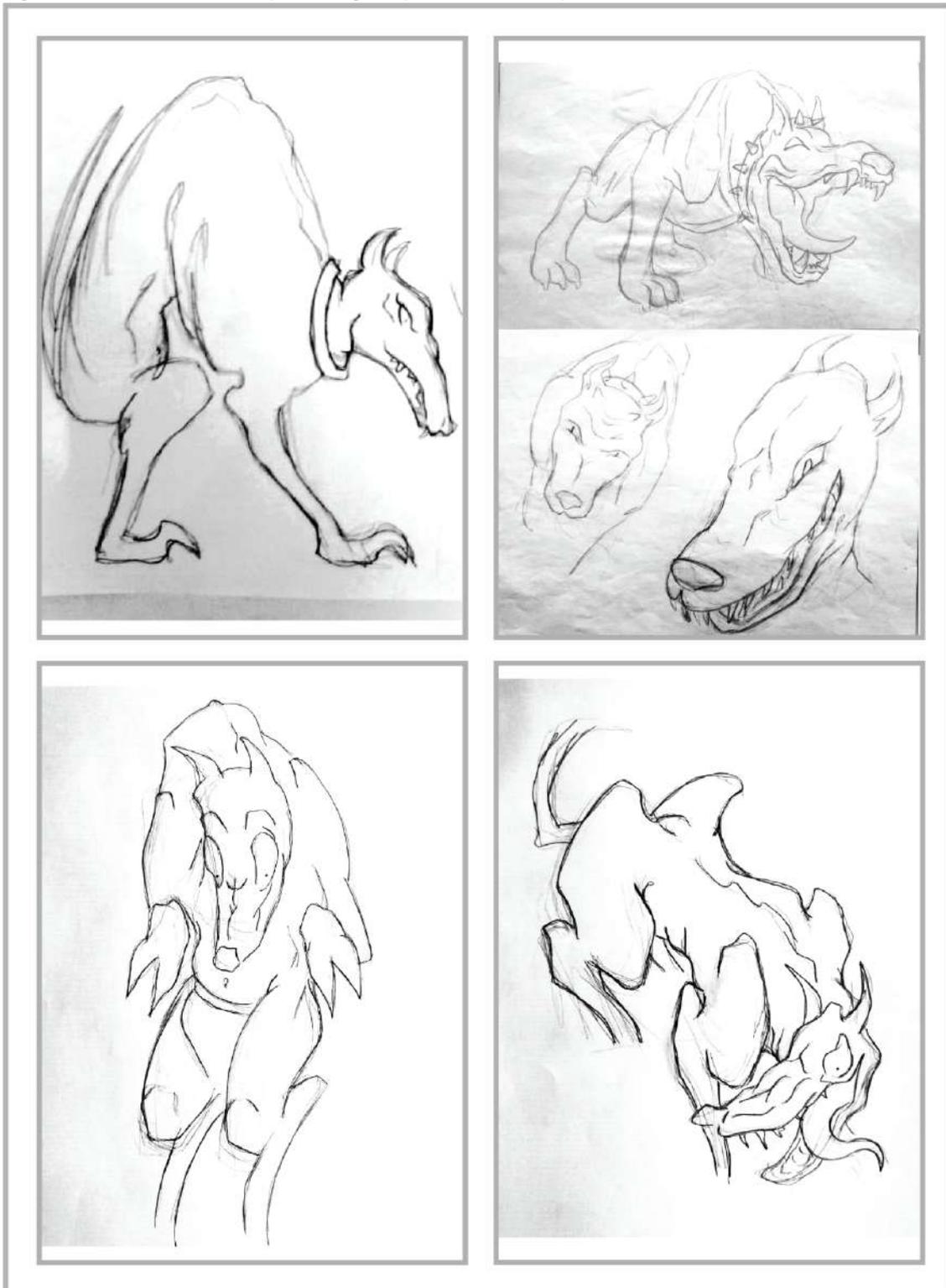
Através dos rascunhos, foi preciso passar a impressão de que o “cão demoníaco” possui uma força descomunal, além de um poder de destruição comparável ao mais mortal dos predadores. Além disso, também foram explorados atributos que incorporam ao personagem um aspecto sobrenatural, fazendo dele uma criatura mítica.

Figura 39 – Rascunhos do personagem (cão demoníaco)



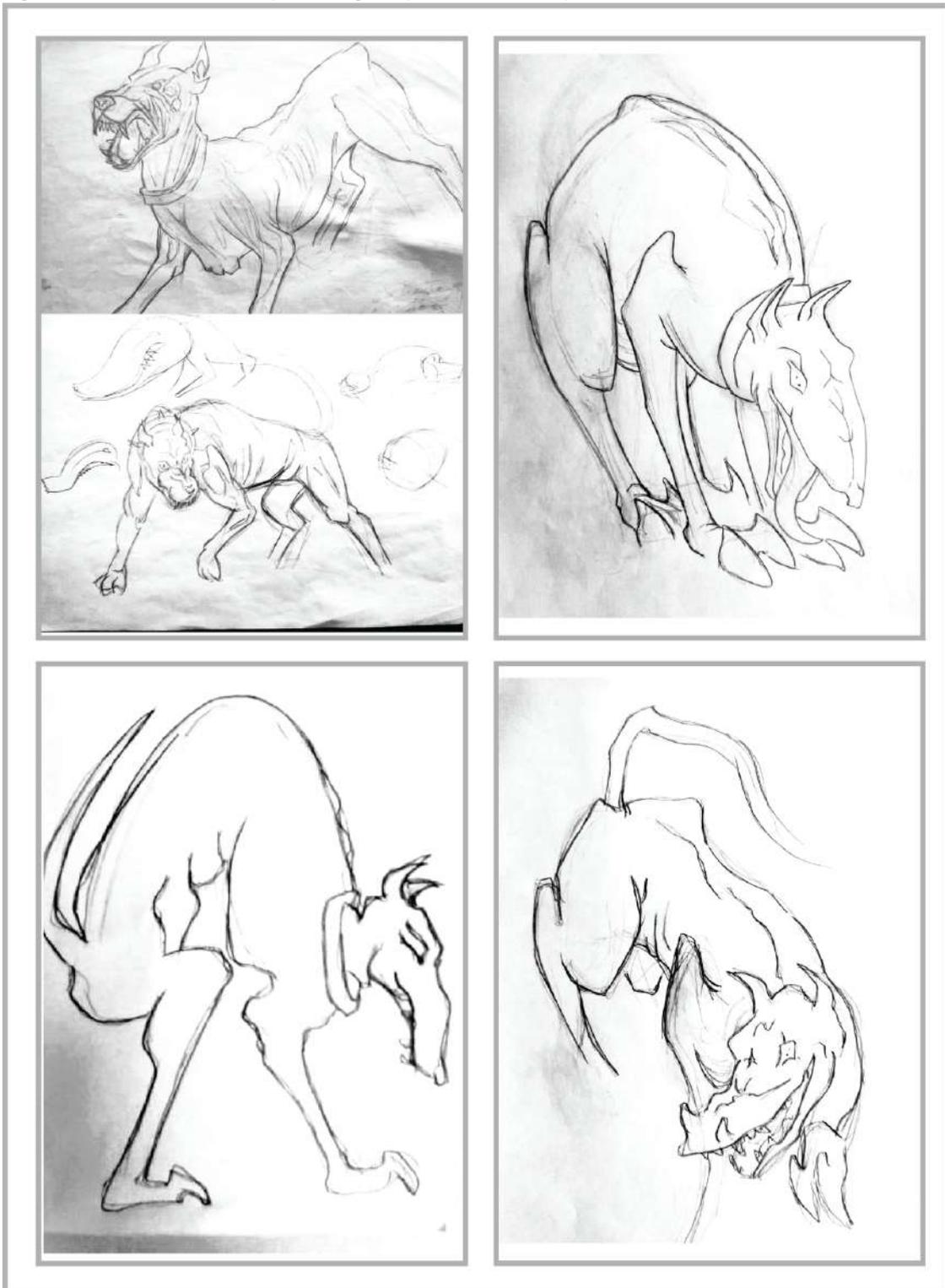
Fonte: Criado pelo autor (2023).

Figura 40 – Rascunhos do personagem (cão demoníaco)



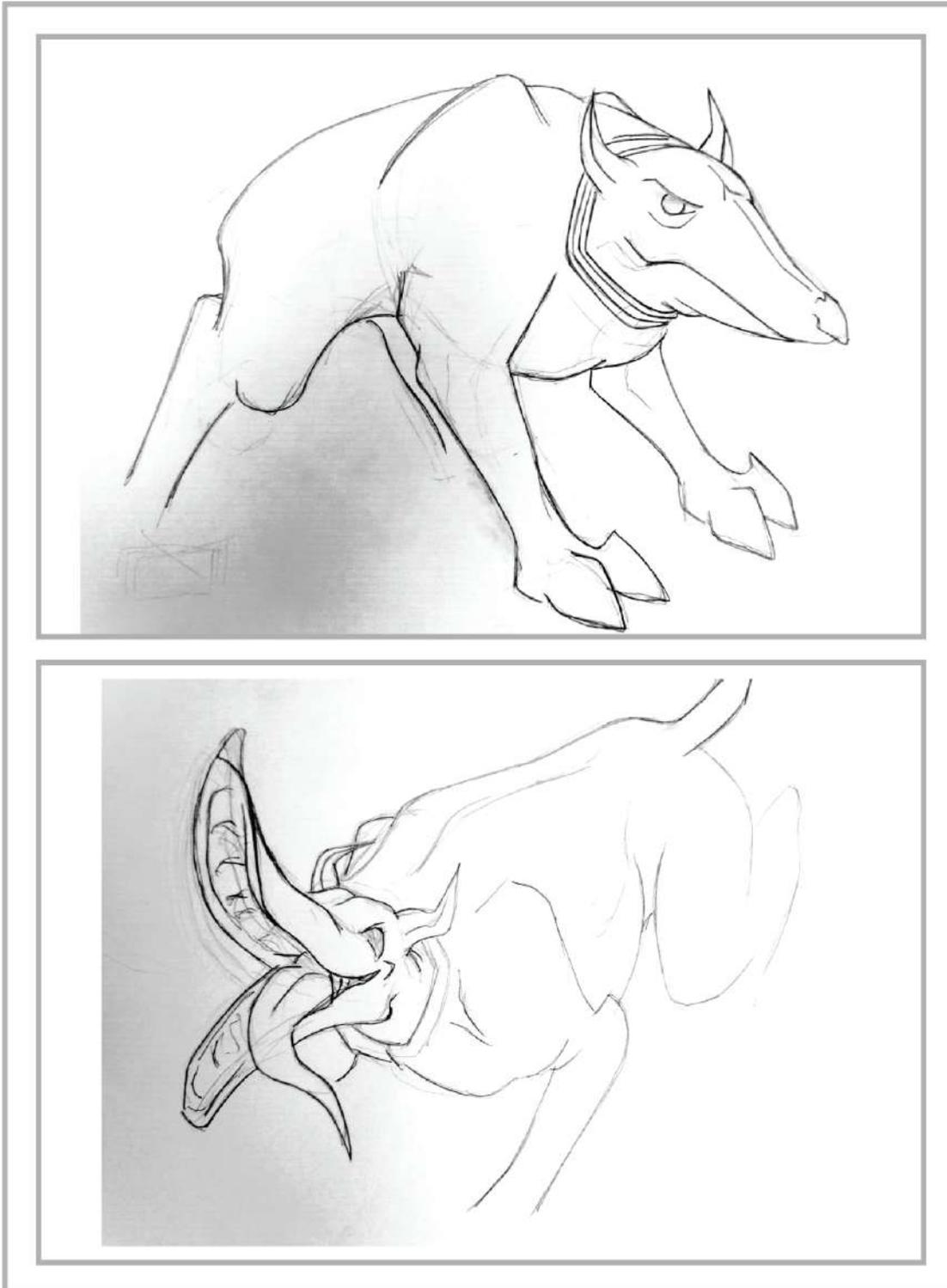
Fonte: Criado pelo autor (2023).

Figura 41 – Rascunhos do personagem (cão demoníaco)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

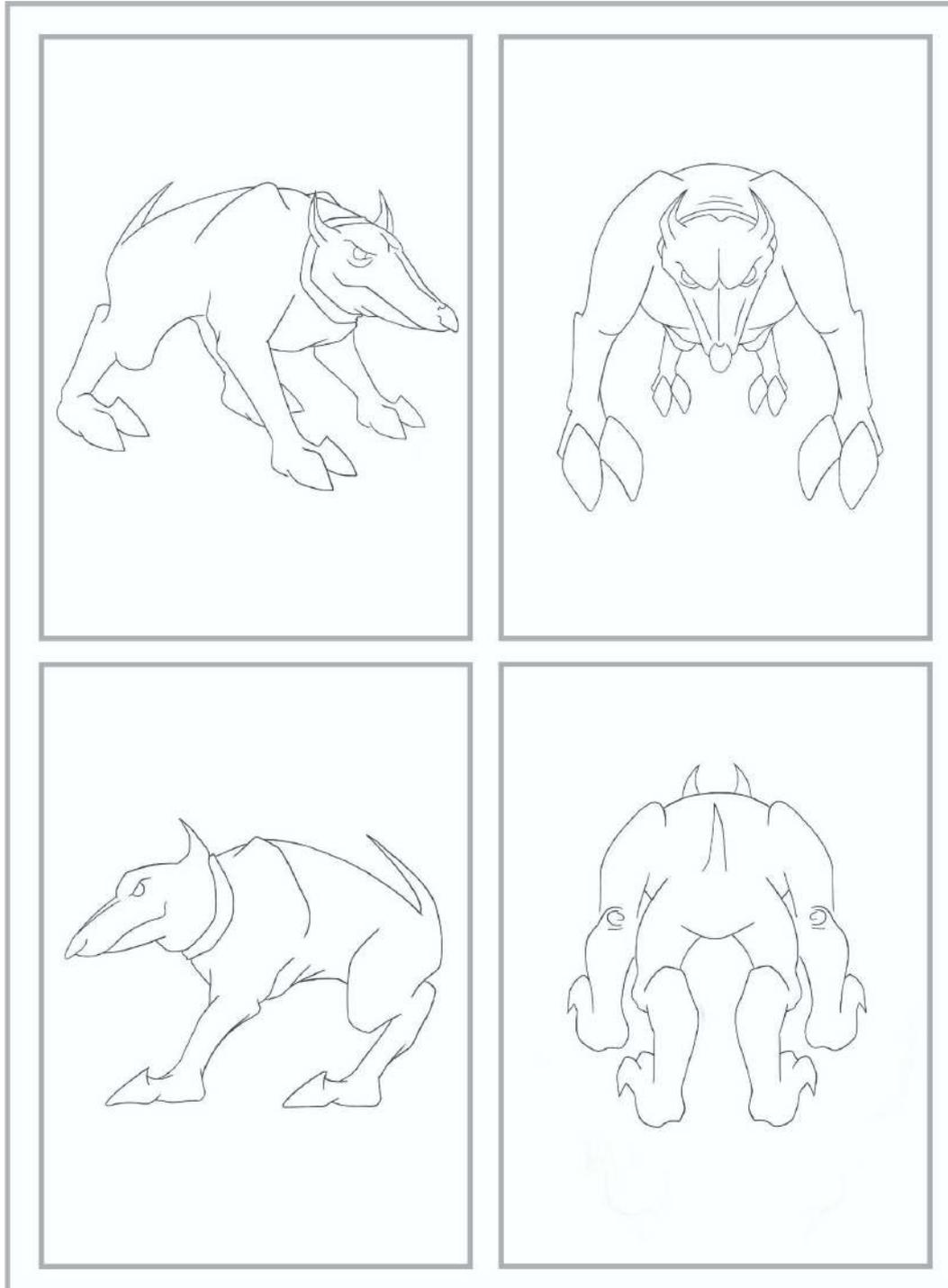
Figura 42 – Rascunhos do personagem (cão demoníaco)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

4.3.3.5 Vistas do personagem

Figura 43 – Vistas do desenho escolhido para o personagem (Cão demoníaco)

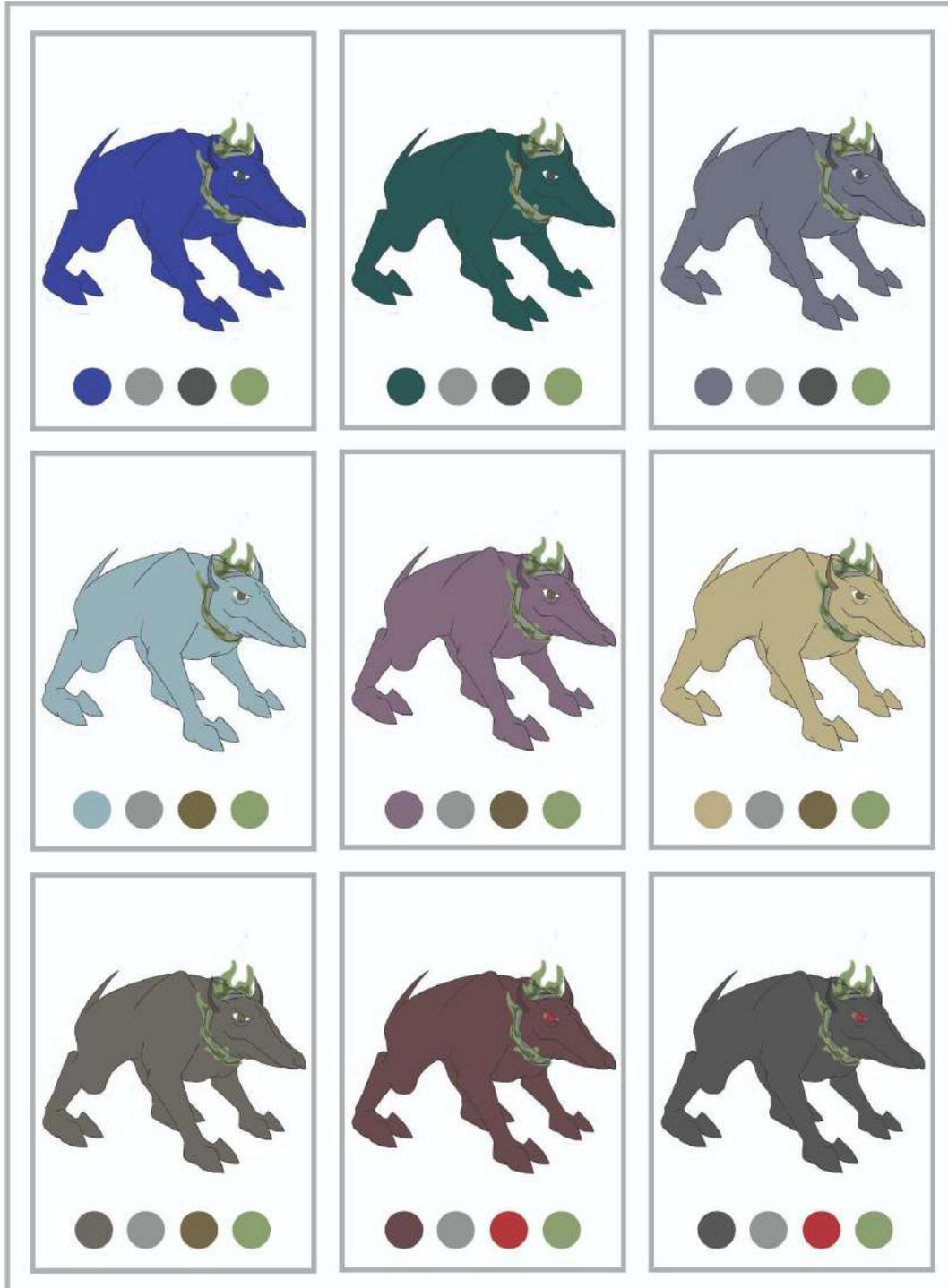


Fonte: Criado pelo autor (2023).

As vistas do personagem evidenciam sua estrutura física possante e força descomunal, o que o tornam uma barreira quase que intransponível e, conseqüentemente, um guardião de limiar ideal.

4.3.3.6 Estudo de cores

Figura 44 – Estudo de cores do personagem (Cão demoníaco)

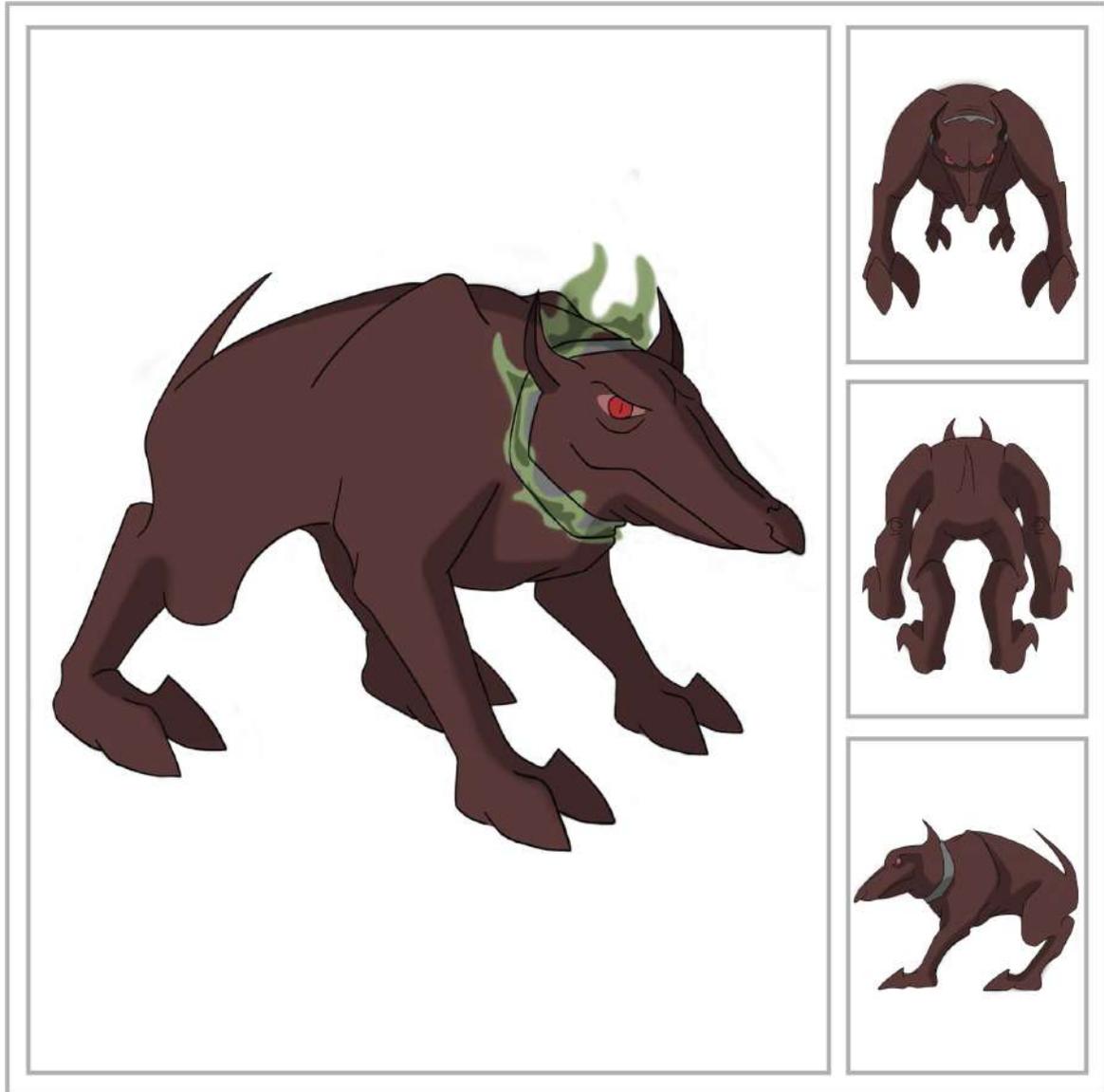


Fonte: Criado pelo autor (2023).

Aqui, foram testadas combinações de cores que fossem capazes de acentuar os aspectos sobrenaturais e demoníacos do personagem.

4.3.3.7 *concept art* final

Figura 45 – *Concept art* final do personagem (Cão demoníaco)



Fonte: Criado pelo autor (2023).

A *concept art* final produzida para o “Cão demoníaco” destaca sua força descomunal e sua bestialidade, algo que o torna um desafio que o herói da história não pode superar através de um confronto direto. Suas cores avermelhadas remetem à sua natureza sobrenatural e diabólica, bem como a seu alinhamento maligno.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através do estudo da estrutura narrativa da jornada do Herói de Campbell (1997 [1949]) e Vogler (2015 [1998]), tive a oportunidade de ser inserido ao universo do storytelling, o que me fez compreender que, para contar uma boa história de animação é preciso haver um equilíbrio entre a estética do desenho e a sequência narrativa. Com essa nova percepção do papel da história no processo criativo, passei a compreender como os mestres do campo, que me influenciaram, conseguem capturar os afetos dos seus espectadores. Como afirmava Walt Disney (1901-1966), se você pretende criar uma história de que as pessoas vão gostar e recordar, conte uma história que será apreendida pelas emoções, e não apenas pela razão.

Assim, para as finalidades a que se propuseram o presente trabalho, isto é, construir uma narrativa curta que possuísse uma estrutura linear e, posteriormente, usar esse texto como base para dar início à pré-produção de um curta metragem de animação, os métodos que foram empregados mostraram-se ferramentas de grande eficiência.

Isso pode ser verificado ao longo do trabalho, observando-se como cada um desses métodos atendeu sua respectiva demanda: A estrutura sistemática e objetiva da Jornada do herói adaptada por Vogler (2015 [1998]) foi crucial para a elaboração da narrativa, que precisava, em poucas páginas, contar uma história fechada e consistente, com começo, meio e fim claros e compreensíveis para o público.

Por sua vez, os princípios narrativos e fundamentos adotados pelos principais estúdios de animação e descritos de maneira magistral pelos autores Thomas (1981) , Johnston (1981), Wells (2007) e Williams (2016 [2001]) mais uma vez demonstraram sua eficácia, ajudando na elaboração de designs sugestivos para os personagens, deixando claros para o público seus principais traços de personalidade e ao mesmo tempo, ajudando a contar uma parte da história.

Não menos importante foi o método utilizado para produzir as *concept arts* desses personagens, que teve respaldo nos trabalhos de Rodrigues (2015) e Ribeiro (2021), demonstrando a eficiência dos modelos propostos por eles em suas respectivas teses. Certamente, os resultados alcançados neste trabalho não seriam possíveis, se não estivessem apoiados nos esforços prévios desses autores.

Essa jornada, entretanto, não se encerra com a finalização deste projeto de conclusão de curso. Pelo contrário, este é só o começo, haja visto que os conteúdos aqui desenvolvidos serão submetidos a processos seletivos de editais Brasileiros de fomento à cultura, tais como a Lei Paulo Gustavo e o Funcultura. Deste modo, será possível concretizar o objetivo último de transformar este projeto em um curta metragem animado e, assim, fazer uma pequena contribuição para o desenvolvimento do cinema de animação Pernambucano.

REFERÊNCIAS

- ROBERTSON, Scott. *The Skillful Huntsman - visual development of a Grimm tale at Art Center College of Design*. In: RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Concept art e Design: Metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão”**. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação em Design Digital) - Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.
- RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Concept art e Design: Metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão”**. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação em Design Digital) - Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.
- SOLARSKI, Chris. *Drawing Basics and Videogame art: classic to cutting-edge art techniques for winning video game design*. In: RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Concept art e Design: Metodologia na criação de personagens para o jogo eletrônico “A jornada de Koa: a flor e a escuridão”**. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação em Design Digital) - Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.
- RODRIGUES, Guilherme de Souza M. A. **Inoa: Um livro ilustrado de aventura**. 2017. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação visual Design) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.
- RIBEIRO, N. M. **Concept art e arquétipos: Utilização de arquétipos no projeto de concept art de 3 personagens da obra literária “Os Miseráveis”**. 2021. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco, 2021.
- TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. **SBC - Proceedings of SBGames**. 2011, Brasil, 2011, Arts & Design Track - Full Papers. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em: 5 dez. 2021.
- THOMAS & JOHNSTON. **The illusion of life: Disney animation**. NY: Disney edition. 1981.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. SP: Editora Aleph. 2015.
- WELLS, Paul. **Basics animation: Scriptwriting**. Switzerland: AVA publishing SA. 2007.
- WELLS, Paul. **Drawing for animation**. Switzerland: AVA publishing SA. 2009.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. SP: Editora Pensamento LTDA . 1997.
- WILLIAMS, Richard. **Manual de animação**. SP: Editora Senac . 2016.