



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

EVERTON JOSÉ CUNHA AMORIM

CONCEPT-ART PARA CURTA METRAGEM EM ANIMAÇÃO
“O MENINO E SEU MEDO DO MATO”

Caruaru

2024

EVERTON JOSÉ CUNHA AMORIM

CONCEPT-ART PARA CURTA METRAGEM EM ANIMAÇÃO
“O MENINO E SEU MEDO DO MATO”

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao
Curso de Design do Campus Agreste da
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE,
como requisito parcial para a obtenção do grau
de bacharel em Design.

Orientador (a): Ricardo Oliveira da Cunha Lima

Caruaru

2024

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

Amorim, Everton José.

Concept-art para curta metragem em animação "o menino e seu medo do mato" / Everton José Amorim. - Caruaru, 2024.

75 : il., tab.

Orientador(a): Ricardo Oliveira Lima

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste, Design, 2024.

Inclui referências, apêndices.

1. Concept-art. 2. Arquétipos. 3. Animação. 4. Design. I. Lima, Ricardo Oliveira. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

EVERTON JOSÉ CUNHA AMORIM

CONCEPT-ART PARA CURTA METRAGEM EM ANIMAÇÃO
“O MENINO E SEU MEDO DO MATO”

Memorial Descritivo de Projeto apresentado ao
Curso de Design do Campus Agreste da
Universidade Federal de Pernambuco – UFPE,
como requisito parcial para a obtenção do grau
de bacharel em Design.

Aprovada em: 20/03/2024

BANCA EXAMINADORA

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

Prof.^ª. Dr.^a. Nara Oliveira de Lima Rocha
(Examinadora Interna)
Universidade Federal de Pernambuco

Prof. Dr. Marcos Buccini Pio Ribeiro (Examinador Externo)
Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

Em todo o período acadêmico conheci muitas pessoas das quais se tornaram meus amigos e mestres. Agradeço demais a UFPE e ao sistema de ensino que conseguiu me possibilitar essa experiência. Em especial, todos os professores que me inspiraram a chegar aqui, entre eles está meu orientador, Ricardo Lima, que foi o responsável por me despertar em muitos aspectos e me fazer evoluir artisticamente e profissionalmente. Agradeço ao professor Mário de Carvalho, pois com ele pude entender o verdadeiro significado de sensibilidade e percepção. Agradeço a professora Amanda Manssur que por mais que não tenhamos tido tanto contato, me inspirou no início da graduação trazendo eventos sobre animação e sempre ajudou a manter esse cenário da animação vivo dentro do nosso curso.

Agradeço também aos professores Marcos Buccini que em seu trabalho a respeito do cinema de animação pernambucano, me fez entender em qual contexto a animação nordestina se encontra, muito obrigado por isso, com certeza é uma honra ter ele como parte da banca examinadora deste trabalho. Agradeço a professora Nara Rocha, que em suas aulas de moda me trouxe outras visões sobre o tema e contribuiu muito para minha formação em Design, e igualmente é um grande prazer ter ela em minha banca examinadora. Existem muitos outros professores que me guiaram, mesmo que eu não tenha mencionado, agradeço demais a todos! Minhas experiências no campo profissional também me guiaram para chegar aqui, então o diretor Edu Felistoque me ensinou coisas valiosas sobre o mercado de cinema e se não fosse por ele eu também não teria a visão e os resultados de hoje. Todas as pessoas com quem trabalhei nesse período também os agradeço.

No campo pessoal, agradeço imensamente a minha família, em especial a minha mãe, que sempre me apoiou muito em meus estudos e nesses meus sonhos doidos de querer ir atrás de trabalhar com arte, obrigado mãe a senhora é incrível. Agradeço aos meus irmãos que mesmo chatos pra caramba ainda assim sempre estiveram do meu lado. Agradeço a minha linda namorada e amiga, Eduarda Cavalcante, obrigado por sempre estar aqui do meu lado aguentando os perrengues e também as coisas boas, você me ensina muito todos os dias e sei que nossa parceria vai durar para sempre, te amo visse. Todos os meus amigos que me ajudaram a em diversas partes e momentos, muito obrigado a vocês, em especial Gustavo Farias que sempre esteve por aqui desde o ensino médio, Vanildo Junior, Gabriel Fernandes, Gumercindo e Gabriel Amaral que no início do curso sempre me fizeram companhia e me ajudaram nos trabalhos. Agradeço também a todo o pessoal do Laboratório de Tecnologia Têxtil, Jacqueline Macêdo, Ruan Caio, Cláudia Bezerra, Andréa Costa e Sidney Manoel.

RESUMO

O primeiro objetivo deste trabalho é desenvolver o conceito amplo da história “o menino e seu medo do mato” utilizando o autor Vogler, esse focado em narrativas clássicas. O segundo objetivo é utilizar os arquétipos para gerar o *concept-art* de 3 personagens, para isso foram utilizados estes autores como base da metodologia: Rodrigues (2015) e Ribeiro (2021). O trabalho se divide em cinco seções: introdução e fundamentação teórica, metodologias, desenvolvimento do projeto, detalhamento técnico e resultados.

Palavras-chave: *Concept art*; Animação; Design; Arquétipos.

ABSTRACT

The first goal of this work is to develop the wide concept of the story "The Boy and his fear of the woods" referring author Vogler, that focused in classic narratives. The second goal is to utilize the archetypes to generate the concept-art of 3 characters, for that these authors were used as a basis for the methodology: Rodrigues (2015) and Ribeiro (2021). The work is divided into five sections: introduction and theoretical reasoning, methodology, project development, technical details and results.

Key-words: Concept-art, animation, design, archetypes

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 –	Conceito amplo de um dos personagens do Guilherme Rodrigues.	16
Figura 2 –	Mapa mental para um dos personagens do Guilherme Rodrigues...	17
Figura 3 –	Moodboard para um dos personagens do Guilherme Rodrigues....	17
Figura 4 –	Miniaturas para um dos personagens do Guilherme Rodrigues.....	18
Figura 5 –	Refinamento cromático de um dos personagens do Guilherme Rodrigues.....	18
Figura 6 –	Aplicação do quadro de conceituação em um personagem.....	19
Figura 7 –	Aplicação do mapa mental em um personagem.....	20
Quadro 1 –	Etapas selecionadas para a metodologia desse projeto em ordem de aplicação.....	21
Quadro 2 –	Quadro de conceituação de personagem Evin.....	28
Quadro 3 –	Quadro de conceituação de personagem Ernesto/Lobisomem.....	29
Quadro 4 –	Quadro de conceituação de personagem Senhor Paulo.....	30
Figura 9 –	Mapa mental do protagonista Evin.....	31
Figura 10 –	Mapa mental do Ernesto/Lobisomem.....	31
Figura 11 –	Mapa mental do Senhor Paulo.....	32
Figura 12 –	Moodboard Evin.....	33
Figura 13 –	Moodboard Ernesto/Lobisomem.....	33
Figura 14 –	Moodboard Senhor Paulo.....	33
Figura 15 –	Miniaturas da personagem Evin.....	34
Figura 16 –	Iteração da personagem Evin.....	35
Figura 17 –	Miniaturas/silhuetas da personagem Ernesto/Lobisomem.....	35
Figura 18 –	Iteração da personagem Ernesto/Lobisomem.....	36
Figura 19 –	Miniaturas/silhuetas da personagem Senhor Paulo.....	36
Figura 20 –	Iteração da personagem Senhor Paulo.....	37
Figura 21 –	Exploração de opções para o corpo e roupas do Evin.....	38
Figura 22 –	Exploração de opções para o rosto do Evin.....	38
Figura 23 –	Exploração de opções para o corpo e roupas do Ernesto.....	39
Figura 24 –	Exploração de opções para o rosto do Ernesto.....	40
Figura 25 –	Exploração de opções para o corpo e rosto do Lobisomem.....	40
Figura 26 –	Exploração de opções para o corpo e roupas do Senhor Paulo.....	41

Figura 27 –	Exploração de opções para o rosto do Senhor Paulo.....	41
Figura 28 –	Exploração de cores para o Evin.....	42
Figura 29 –	Exploração de cores para o Ernesto/Lobisomem.....	43
Figura 30 –	Exploração de cores para o Senhor Paulo.....	44
Figura 31 –	Giro em 360° do Evin e cartela de arte conceitual.....	45
Figura 32 –	Giro em 360° do Ernesto e cartela de arte conceitual.....	46
Figura 33 –	Giro em 360° do Lobisomem e cartela de arte conceitual.....	46
Figura 34 –	Giro em 360° do Senhor Paulo e cartela de arte conceitual.....	47
Figura 35 –	Todas as personagens.....	47

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
2	METODOLOGIA.....	14
2.1	METODOLOGIA DO GUILHERME RODRIGUES (RODRIGUES, 2015).....	14
2.1.1	Etapa 1 conceito amplo.....	14
2.1.2	Etapa 2 Mapa mental.....	14
2.1.3	Etapa 3 Moodboard.....	15
2.1.4	Etapa 4 Esboços em Miniatura/Desenho de Silhuetas.....	16
2.1.5	Etapa 5 Refinamento.....	16
2.2	METODOLOGIA DA NATÁLIA RIBEIRO (RIBEIRO, 2021).....	17
2.2.1	Etapa 1 Quadro de conceituação de personagem.....	17
2.2.2	Etapa 2 mapa mental.....	18
2.3	METODOLOGIA ADAPTADA PARA ESSE PROJETO.....	19
2.4	OS ARQUÉTIPOS DE VOGLER (2015) E MARK E PEARSON (2003)..	20
3	DESENVOLVIMENTO PROJETUAL.....	21
3.1	CONCEITO AMPLO INSPIRADA NA JORNADA DO HERÓI E NAS VIVÊNCIAS DO AUTOR.....	21
3.1.1	Título:.....	21
3.1.2	Logline:.....	22
3.1.3	Conceito amplo para a história:.....	22
3.2	CONCEITO AMPLO DAS PERSONAGENS.....	24
3.2.1	Evin (Quadro de conceituação de personagem):.....	24
3.2.2	Ernesto / Lobisomem (conceito amplo do personagem):.....	24
3.2.3	Senhor Paulo (conceito amplo do personagem):.....	25
3.3	QUADRO DE CONCEITUAÇÃO DE PERSONAGEM.....	25
3.3.1	Evin (Quadro de conceituação de personagem).....	26
3.3.2	Ernesto/lobisomem (Quadro de conceituação de personagem).....	27
3.3.3	Senhor Paulo (Quadro de conceituação de personagem).....	28

3.4	MAPA MENTAL	29
3.4.1	Evin (mapa mental).....	30
3.4.2	Ernesto/lobisomem (mapa mental).....	30
3.4.3	Senhor Paulo (mapa mental).....	31
3.5	MOODBOARD.....	31
3.5.1	3.5.1 Evin (Moodboard).....	32
3.5.2	Ernesto/Lobisomem (Moodboard).....	32
3.5.3	Senhor Paulo (Moodboard).....	33
3.6	ESBOÇOS EM MINIATURAS E/OU SILHUETAS.....	33
3.6.1	Evin (Esboços em silhuetas).....	33
3.6.2	Ernesto / Lobisomem (Esboços em silhuetas).....	35
3.6.3	Senhor Paulo (Esboços em silhuetas).....	36
3.7	REFINAMENTO DAS PERSONAGENS.....	37
3.7.1	Evin (Refinamento do corpo e do rosto).....	37
3.7.2	Ernesto/Lobisomem (Refinamento do corpo e do rosto).....	38
3.7.3	Senhor Paulo (Refinamento do corpo e do rosto).....	40
3.8	EXPLORAÇÃO DE CORES.....	42
3.8.1	Evin (exploração de cores).....	42
3.8.2	Ernesto/Lobisomem (exploração de cores).....	43
3.8.3	Senhor Paulo (exploração de cores).....	43
4	DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES.....	45
4.1	GIRO DO EVIN.....	45
4.2	GIRO DO ERNESTO/LOBISOMEM	45
4.3	GIRO SENHOR PAULO.....	46
5	RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	48
	REFERÊNCIAS.....	50
	APÊNDICE A – QUADRO DE CONCEITO VISUAL DA	
	PERSONAGEM.....	51

APÊNDICE B – OUTROS PERSONAGENS (MÃE DO EVIN,BIEL AMIGO DO EVIN, ALMAS VAQUEIRAS).....	52
APÊNDICE C –EXPLORAÇÃO VISUAL DE CENÁRIOS E ANIMAIS DA FAZENDA.....	53
APÊNDICE D – PERSONAGENS FIGURANTES (VAQUEIROS QUE APARECEM NO BAR, DONO DO BAR SEU ZÉ MORENO, RASGA MORTALHA).....	54
APÊNDICE E – PERSONAGENS FIGURANTES E FLUXOGRAMA DA METODOLOGIA ADAPTADA (HOMENS BÊBADOS DO BAR, MENINOS BRIGÕES).....	55
APÊNDICE F – ROTEIRO FINAL DE “O MENINO E SEU MEDO DO MATO”	56

1 INTRODUÇÃO

Na região do agreste de Pernambuco, a caatinga é marcada como uma paisagem específica e simples e em suas pequenas comunidades, é revelada uma grande lacuna no cenário da produção audiovisual de animação 2D cut-out (animação de recorte digital). Essa escacês foi o que me inspirou a realizar esse trabalho, sou natural do interior do agreste pernambucano, e a cultura, as lendas e os costumes que vivem em minha memória são o combustível para desenvolver esse projeto.

Meu primeiro contato com o cinema de animação foi por meio da televisão e posteriormente no curso de design na UFPE. Após compreender os processos de design, identifiquei a intrínseca relação de design e *concept-art* (arte conceitual), e através de estudos e aplicações durante as aulas, surgiu essa necessidade pessoal e artística de desenvolver um projeto de *concept-art* (arte conceitual) que se inspirasse na minha cultura local, aplicando os princípios e teorias do design. Assim, esse projeto visa desenvolver um conceito amplo para posteriormente desenvolver a história, intitulada “O menino e seu medo do mato”. Além disso, o principal foco de todo esse processo, é a elaboração da arte conceitual de três personagens presentes nesse enredo. Esse material será utilizado posteriormente quando o curta-metragem vier a ser produzido.

De acordo com Takahashi; Andreo (2011), a arte conceitual desempenha um papel crucial na indústria do entretenimento, proporcionando representações visuais que materializam conceitos idealizados para filmes, animações, jogos eletrônicos e até mesmo peças para campanhas publicitárias. Sua importância é equivalente ao design de produto, que busca contribuir no desenvolvimento inicial dos projetos, sendo fundamental no processo de criação de um produto.

Um esboço de conceito, de acordo com Pipes [2007], pode ser definido, de forma teórica como um conjunto de dicas visuais para sugerir um determinado design para um observador informado, possibilitando ao último a compreensão da proposta, abarcando o design como um todo e suas características visuais específicas (PIPES, 2007 apud TAKAHASHI; ANDRO, 2011, p 2).

A arte conceitual tem a capacidade de expressar as ideias e conceitos visuais que o designer ou artista de criação (*concept-artist*) tem em mente, direcionando assim os demais artistas envolvidos no projeto audiovisual. Esses desenhos iniciais irão guiar todos os aspectos visuais da produção do artefato. No caso deste trabalho, o produto em questão será um curta metragem de animação 2D cut-out (animação 2D de recorte digital). A estrutura narrativa utilizada para criar o conceito amplo que será o alicerce para a história desse projeto, foi pensada com base no livro de Christopher Vogler “A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica

para Escritores” (2015 [1998]) que oferece um alicerce sólido para o desenvolvimento da narrativa autoral proposta. As estruturas clássicas e inspiradas nos monomitos, descritos por Vogler (2015), mostram-se bastantes pertinentes para a construção desse trabalho. Ao adotar essa abordagem clássica, o autor busca não apenas narrar uma história, mas também explorar os arquétipos presentes na metodologia de Vogler (2015) e Margaret Marc; Carol Pearson (2003) a fim de enriquecer tanto o enredo quanto a arte conceitual das personagens.

Para além da estrutura clássica da narrativa, é essencial salientar a importância dos arquétipos neste projeto. Esse termo foi introduzido por Carl G. Jung, onde em seus estudos identificou que esses arquétipos permeiam contos e mitos de forma a representar uma herança cultural compartilhada em escala global. Jung (2014), explicou que tais arquétipos se refletem em personagens, símbolos e relações recorrentes, originando-se de um inconsciente coletivo que transcende barreiras culturais. Cruciais na análise da mente, esses arquétipos estão intrinsecamente vinculados à experiência humana, oferecendo uma estrutura universal para a compreensão das complexidades mentais da psique humana (JUNG, 2014). O principal enfoque deste trabalho repousa na concepção visual e artística, realçando o processo de arte conceitual como uma ferramenta indispensável para a criação de personagens autênticos e envolventes. A pergunta norteadora deste projeto é: "Utilização de arquétipos no desenvolvimento de *Concept-Art* na criação de filme de curta metragem em animação com inspiração nas referências do agreste pernambucano"

Os objetivos específicos do trabalho incluem a utilização da estrutura clássica de narrativa descrita por Vogler (2015) para a conceber um conceito amplo da história que será explorada, assim como aplicação dos arquétipos presentes em Vogler (2015) e Margaret Marc; Carol Pearson (2003) para desenvolver a arte conceitual de três personagens principais para a história. O autor deste trabalho adaptou os métodos de aplicação desses arquétipos para criação das artes conceituais, que originalmente descendem de duas metodologias, a primeira de (RODRIGUES, 2015) e a segunda da autora (RIBEIRO 2021). Na próxima sessão, as duas metodologias foram analisadas em detalhes. Esse projeto justifica-se culturalmente ao explorar de forma inovadora e original as tradições dos juremeiros e sertanejos do agreste pernambucano. Além disso, como embasamento científico, promove discussões sobre os processos de arte conceitual aplicados à animação por meio dos arquétipos universais, dessa forma gerando materiais científicos sobre esse processo artístico. Nos resultados deste trabalho, vale ressaltar que o autor deste trabalho juntamente com a Eduarda Cavalcante, desenvolveram o roteiro final, e além disso, o autor também desenvolveu a arte conceitual de todos os personagens que aparecem na história, todo esse material está nos apêndices.

2 METODOLOGIA

Para esse projeto de arte conceitual, optou-se por uma adaptação das metodologias de Guilherme Rodrigues do seu trabalho de conclusão para o curso de pós graduação em jogos digitais (RODRIGUES, 2015) e Natália Ribeiro da sua monografia para o curso de Design (RIBEIRO 2021).

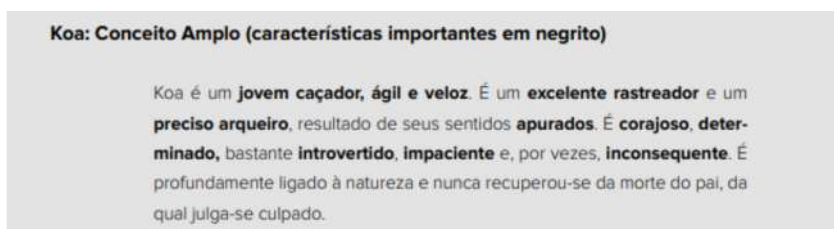
2.1 METODOLOGIA DO GUILHERME RODRIGUES (RODRIGUES, 2015)

Essa metodologia foi desenvolvida baseada na pesquisa descrita por Chris Solarski em “*Drawing Basics and Video Game Art*”, e na geração de alternativas e refinamento encontradas em “*The Skillful Huntsman*”. Por meio de sua pesquisa de similares da indústria de jogos, o autor conseguiu identificar e compilar 5 etapas principais (RODRIGUES, 2015). O processo desenvolvido por ele é muito focado em arte conceitual para jogos digitais, no entanto, estes métodos servem muito bem para desenvolvimento de arte conceitual para animações, pois as duas linguagens trabalham com personagens, narrativas e enredos. Seu método consiste em 5 etapas, sendo elas:

2.1.1 Etapa 1 conceito amplo

O conceito amplo do personagem é descrito, trazendo sua personalidade, suas principais funções na narrativa que ele está inserido e atividades que desempenha com frequência dentro da história. Após isso é listado suas características físicas e psicológicas dando mais ênfase para o aspecto psicológico da personagem, exemplo do detalhamento do conceito amplo na (Figura 1).

Figura 1: Conceito amplo de um dos personagens do Guilherme Rodrigues



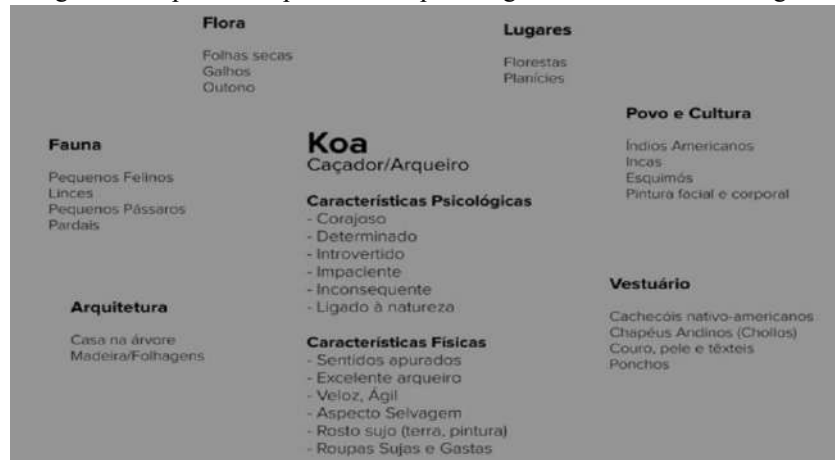
Fonte: RODRIGUES (2015, p.44).

2.1.2 Etapa 2 Mapa mental

Aqui preciso associar palavras que existem no conceito amplo, mas trazendo mais detalhes do personagem desde sua cultura, costumes, tradições, características do ambiente onde ele vive e outros. Quanto mais palavras-chave forem usadas, melhor para o processo de criação. O sistema é simples e direto, no centro fica o nome do sujeito e palavras que

descrevam rapidamente quem ele é, aos arredores do centro, ficam os grupos, ou ramificações do mapa, onde tem o objetivo de trazer detalhes de vários âmbitos da personagem. Sua cultura, flora e fauna, lugares e arquitetura, características físicas, características psicológicas e vestuário (Figura 2). Com essas classificações é possível ter um panorama geral de quem é o indivíduo do mapa mental (RODRIGUES, 2015).

Figura 2: Mapa mental para um dos personagens do Guilherme Rodrigues



Fonte: RODRIGUES (2015, p.47).

2.1.3 Etapa 3 Moodboard

O processo de pesquisa de referências consiste em traduzir as ideias do mapa mental da personagem em um painel de inspirações, conhecido como *moodboard* ou quadro de referências, utilizando imagens que descrevem o conceito amplo. O objetivo dessa pesquisa visual, é dar mais consistência à criação, esse material é essencial para os artistas terem mais noção de qual caminho seguir no desenvolvimento visual da personagem (Figura 3). Nesta fase é importante reunir o máximo de referências visuais (RODRIGUES, 2015).

Figura 3: Moodboard para um dos personagens do Guilherme Rodrigues



Fonte: RODRIGUES (2015, p.47).

2.1.4 Etapa 4 Esboços em Miniatura/Desenho de Silhuetas

O processo de desenhar Miniaturas/Desenho de Silhuetas é sedimentado em utilizar desenhos simples e pequenos, para que possam ser geradas diversas opções da personagem, até esgotar sua biblioteca mental. O processo pode ser feito por manchas, silhuetas e desenhos simples, detalhando partes do personagem ou acessórios que ele possa ter, (Figura 4).

Figura 4: Miniaturas para um dos personagens do Guilherme Rodrigues



Fonte: RODRIGUES (2015, p.48).

2.1.5 Etapa 5 Refinamento

Com variações, detalhamento e estudos cromáticos, essa é a última etapa do processo de arte conceitual, onde o foco é refinar cada aspecto da personagem, desde suas formas até as cores e nuances sutis. Neste momento, ocorre a definição exata do visual, detalhes antes não explorados são refinados e diversas variações são geradas até chegar no melhor caminho. Esse processo acontece para todas as partes da personagem, desde o rosto, roupas, corpo, cores e texturas. Na (figura 5), Rodrigues testou variações cromáticas e tonais, proporcionando assim mais opções para escolher a que mais se adequa com seu personagem.

Figura 5: Refinamento cromático de um dos personagens do Guilherme Rodrigues



Fonte: RODRIGUES (2015, p.51).

2.2 METODOLOGIA DA NATÁLIA RIBEIRO (RIBEIRO, 2021)

A metodologia da Natália consiste em uma adaptação da metodologia do Guilherme Rodrigues visto acima, a primeira e mais importante alteração proposta pela autora, foi trocar a etapa 1 de conceito amplo pelo quadro de conceituação de personagens. A segunda e última adaptação foi na etapa 2 de mapa mental, onde a autora construiu seu mapa mental, retirando as palavras do quadro de conceituação e da história da personagem (RIBEIRO, 2021). As demais 3 etapas da sua metodologia, se manteve igual a metodologia do Guilherme Rodrigues, passando pela etapa 3 *moodboard*, etapa 4 de miniaturas e silhuetas e etapa 5 de refinamento da perosnagem.

Em seu trabalho, o foco foi em desenvolver personagens baseado no estudo dos arquétipos e suas características arquetípicas. Devido a esse caminho criativo, a autora fez essas alterações nas duas etapas iniciais. Para efeito de simplificação, agora serão destrinchadas apenas duas primeiras etapas da metodologia da Natália Ribeiro. Etapa 1 quadro de conceituação do personagem e etapa 2 mapa mental. As demais três etapas são iguais as 3, 4 e 5 do Guilherme Rodrigues vistas no tópico 2.1.

2.2.1 Etapa 1 Quadro de conceituação de personagem

É criado um quadro de conceituação, onde na coluna 1 tem o nome da personagem, na coluna 2 estão as abordagens teóricas utilizadas, na coluna 3 são adicionados todos os arquétipos advindos das abordagens e referentes a personagem, após definidos, na coluna 4 são escolhidas as características arquetípicas de cada arquétipo, por fim na coluna 5 é escolhido o conceito dominante do personagem que é exatamente uma das características arquetípicas (Figura 6). A proposta do quadro é utilizar as abordagens de arquétipos dos

autores. Cada uma dessas abordagens descreve diferentes grupos de arquétipos, com isso, ao extrair as características arquetípicas e o conceito dominante, tem-se assim ampla abertura para encontrar conceitos mais criativos para descrever as personagens (RIBEIRO, 2021).

Figura 6: Aplicação do quadro de conceituação em um personagem

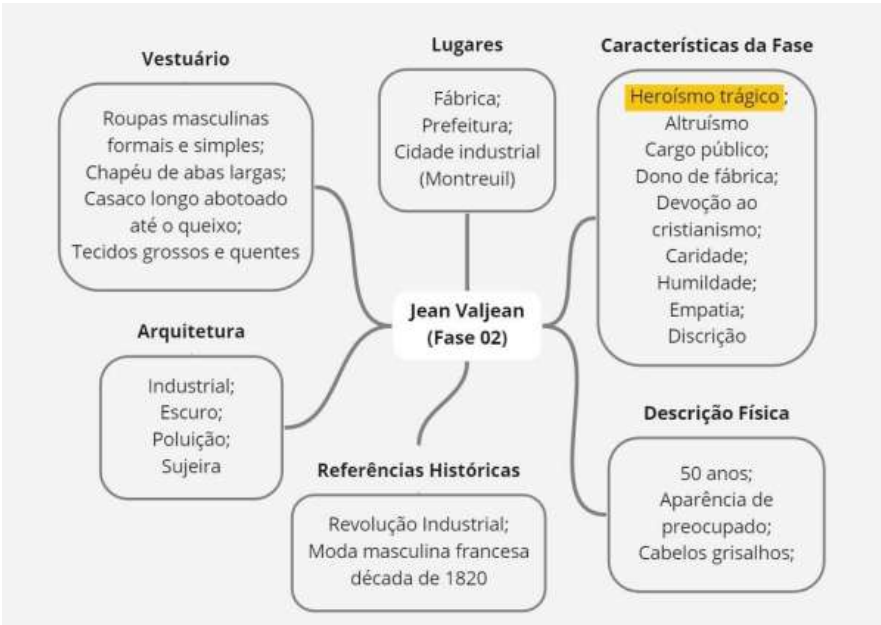
Personagem	Abordagens	Arquétipos Identificados	Características Arquetípicas	Conceito Dominante
JEAN VALJEAN	VOGLER	Herói	Protagonismo, empatia, sacrifício	Heroísmo trágico
	MARGARET MARK & CAROL PEARSON	Prestativo	Altruísmo, cristianismo, redenção	
		Herói	Coragem, bondade, perseverança, proteção	
	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

Fonte: RIBEIRO (2021, p.63).

2.2.2 Etapa 2 mapa mental

Para Ribeiro (2021), a etapa do mapa mental, tem como objetivo principal organizar o conceito dominante e as palavras-chaves que derivam das características arquetípicas, nessa etapa também é onde deve ser adicionados mais palavras e elementos vindos do contexto geral da personagem, desde o ambiente até sua cultura. Na abordagem da Ribeiro, a palavra mais importante é o conceito dominante extraído do quadro de conceituação de personagem. As palavras secundárias são extraídas da história ou resumo da personagem, assim como o Guilherme Rodrigues fez em sua metodologia. (Figura 7).

Figura 7: Aplicação do mapa mental em um personagem



Fonte: RIBEIRO (2021, p.67).

2.3 METODOLOGIA ADAPTADA PARA ESSE PROJETO

Para a execução deste projeto, optou-se por utilizar partes de cada metodologia acima. Todo o processo criado por Guilherme Rodrigues é bem direto, super completo e dinâmico. Na adaptação da Natália Ribeiro, a autora propôs utilizar os arquétipos e suas características arquetípicas, o que também é um ótimo caminho para deixar o processo de arte conceitual mais livre e abrangente. O intuito de unir as duas metodologias foi utilizar as particularidades de cada processo para assim chegar a um método que funcione mais para esse projeto. No (Quadro 1) é possível ver quais etapas dos autores estudados foram escolhidas e em qual ordem cada uma delas será aplicada, formando assim a metodologia deste trabalho. No apêndice n têm um fluxograma mostrando em detalhes essa metodologia adaptada.

Quadro 1: Etapas selecionadas para a metodologia desse projeto em ordem de aplicação

Etapa 1: Conceito Amplo (Guilherme Rodrigues) Seção 2.1.1
Etapa 2: Quadro de conceituação de personagem (Natália Ribeiro) Seção 2.2.1
Etapa 3: Mapa mental (Natália Ribeiro) Seção 2.2.2
Etapa 4: Moodboard (Guilherme Rodrigues) Seção 2.1.3
Etapa 5: Esboços em miniaturas e/ou silhuetas (Guilherme Rodrigues) Seção 2.1.4
Etapa 6: Refinamento (Guilherme Rodrigues) Seção 2.1.5

Fonte: autoria própria, 2024

No processo de Guilherme Rodrigues, a etapa de **conceito amplo** ajudará a obter uma visão geral da personagem, possibilitando uma compreensão clara e rápida de quem ela é. A etapa de **moodboard** fornece um rico acervo visual para a construção da personagem, enriquecendo assim o processo criativo e resultando em figuras mais diferentes e originais. A etapa de **esboços e miniaturas** é altamente positiva para a criatividade do artista, focado em gerar miniaturas simples e sem muitos detalhes, o que possibilita o artista conceitual explorar o máximo da sua imaginação em um curto período de tempo. Por último, a etapa de **refinamento** é bem acertada para definir e finalizar as personagens, garantindo precisão e servindo como base para animadores e artistas na fase de produção subsequentes.

Na metodologia de Natália Ribeiro, a etapa 1 - **quadro de conceituação de personagem** - é ideal para explorar os arquétipos, impulsionando o processo de desenvolvimento por vias mais inovadoras e únicas, estimulando o artista conceitual a pensar

em ideias mais profundas e diferentes. O seu uso de **mapa mental**, utilizando o conceito dominante e as demais palavras-chaves ligadas às características arquetípicas, aprimora o processo, abrindo possibilidades criativas e caminhos diferentes para a descrição da persona.

2.4 OS ARQUÉTIPOS DE VOGLER (2015) E MARK e PEARSON (2003)

Para esse projeto foram utilizados os arquétipos descritos por Vogler (2015) e também os de Mark e Pearson (2003). Agora será indicado todos os arquétipos que eles descrevem. Vogler descreve sete: O herói; Mentor; Guardião de limiar; Arauto; Camaleão; Sombra e Pícaro. Em Mark e Pearson são destacados 12 arquétipos divididos em 4 grandes grupos. O primeiro grupo é o da Independência e Satisfação: Inocente; Explorador; Sábio. Segundo grupo o de Risco e Maestria: Herói; Fora da lei; Mago. Terceiro grupo Pertença & Prazer: Amante; Cara Comum; Bobo da corte. Quarto grupo estabilidade e Controle: Prestativo; Criador; Governante. A seguir no desenvolvimento projetual, esses arquétipos são melhor desenvolvidos e explicados de acordo com cada personagem em si.

3 DESENVOLVIMENTO PROJETUAL

O grande desafio de criar personagens que se conectem com um grande público reside em conciliar tais aspectos culturais e ainda assim ter resultados visuais mais universais, de modo que seja compreendido em escala mundial. Para solucionar esse desafio, foram utilizados os arquétipos e suas características. Dessa forma, todas as etapas de desenvolvimento estão embasadas em referenciais da região interiorana de Pernambuco e nos arquétipos descritos por autores como Christopher Vogler em “A jornada do escritor (2015)” e Margaret Mark e Carol Pearson em “O herói e o fora da lei (2003)”. Em todas as etapas de elaboração visual das personagens, foi considerado sempre os aspectos culturais do ambiente escolhido.

Para definir tais aspectos, o autor buscou dados visuais da região para compor os *moodboards*, por meio de fotografias encontradas online e imagens registradas pelo autor. A bagagem de vivências do autor, desempenha outro papel crucial. Assim, todas as experiências foram usadas para formular o conceito amplo, quadro de conceituação de personagens e todas as etapas subsequentes do projeto.

Neste estudo, o foco será o desenvolvimento do conceito amplo “O menino e seu medo do mato” e a realização da arte conceitual de três personagens presentes nesse conceito amplo. Em seguida no tópico 3.1, foi desenvolvido o conceito amplo que dará origem à história futuramente. A estrutura narrativa tem muita inspiração no enredo clássico descrito por VOGLER em “A jornada do escritor” (2015). Esse estilo de trama é apoiado em um protagonista que vive em seu mundo comum, até ser surpreendido por um evento que o leva a explorar um novo mundo. Ao adentrar nesse novo universo, o protagonista passa por provações, faz novos amigos e inimigos, culminando no confronto final com seus adversários e seus próprios medos. Após essa jornada de transformação e superação, o protagonista volta a seu mundo comum modificado pela experiência vivida.

3.1 CONCEITO AMPLO INSPIRADA NA JORNADA DO HERÓI E NAS VIVÊNCIAS DO AUTOR

3.1.1 Título:

O menino e seu medo do mato.

3.1.2 Logline:

Em um vilarejo nordestino, Evin um garoto medroso de 10 anos de idade precisa enfrentar seu medo da mata para se tornar um vaqueiro, mas para isso terá que enfrentar um lobisomem que anda assombrando a floresta da sua vila.

3.1.3 Conceito amplo para a história:

A história deste curta metragem animado se passa em um pequeno vilarejo chamado Vila do Jaburu, localizado na cidade de Taquaritinga do Norte em Pernambuco. Nesta região interiorana onde os personagens habitam, o clima é quente e seco. Se trata de um lugar que a cultura dos vaqueiros é muito forte, estes são vistos como homens corajosos que cuidam dos animais dentro das grandes extensões das florestas da caatinga — ambiente com um clima seco e com poucas chuvas ao longo do ano — o papel dos vaqueiros é desbravar as matas em seus locais mais inóspitos atrás de pastos verdes para o gado, assim como enfrentar animais selvagens a fim de domá-los.

No vilarejo, os moradores são sertanejos, agricultores, e pessoas que trabalham na roça, todos são humildes, seguem um estilo de vida pacato apegados a suas crenças, aos seus mitos e a sua fé. Em seu dia a dia trabalham na roça e em criações de gado, nos fins de semana realizam tarefas que gostam, como a caça, ir para “o bar da pinga”, beber e dançar forró, estes são rituais simples mas que trazem alegrias a esse povo.

Evin, o protagonista dessa história, é considerado um medroso pelo seu pai e por todos que moram nesta vila, mas ele mesmo assim, deseja um dia se tornar um vaqueiro valente e corajoso, que explora toda a mata sem medo, domando qualquer boi valente ou cavalo desobediente. Por ser um garoto medroso ele precisará vencer o medo da floresta densa da caatinga e aprender a domar a fauna do sertão.

Ele mora junto com sua mãe Maria Tônia, seu irmão mais novo Carlinhos e seu pai Ernesto que sempre foi ambicioso, no passado também desejava se tornar um grande vaqueiro porém não conseguiu, por conta da sua frustração se tornou um caçador mal encarado onde usa sempre a força e a ignorância para resolver tudo.

Nessa história, vemos o desenvolvimento da personagem em sua jornada para vencer seu medo superar as expectativas de todos e assim se tornar um grande vaqueiro respeitado na vila. Mas isso não será fácil, pois há rumores de que vem acontecendo histórias de um lobisomem assombrando as florestas das imediações da Vila do Jaburu e o desaparecimento de pessoas nas matas. Ernesto, pai do protagonista, é um sertanejo estressado e ignorante e que está sempre com cara feia e reclama constantemente da vida e de tudo que pode. É um

homem trabalhador e esforçado, tenta ser justo e correto com as pessoas da vila, mas em sua casa com sua família ele é extremamente grosseiro e violento. Nem sempre Ernesto foi assim, anos antes era um pai atencioso e amoroso mas, após incidentes misteriosos na floresta, ele mudou seu temperamento. Descobriremos no desfecho da história que ele é o lobisomem que anda assombrando os habitantes e provocando os desaparecimentos nas matas.

Ernesto ser o lobisomem é uma metáfora para o seu comportamento violento em casa e pelo afastamento da sua família, quando criança tinha também o sonho de ser vaqueiro, mas devido a sua maldição foi expulso da sua casa com isso não conseguiu realizar seu sonho em sua terra natal. O pai agora teme que o garoto queira se tornar um vaqueiro, pois seu filho pode sofrer o que ele sofreu no passado, ele não quer que seu filho seja frustrado igual ele. Com isso involuntariamente ele tenta desencorajá-lo a prosseguir com esse sonho. O medo do menino é algo intrínseco dele, mas ao longo de sua vida foi intensificado por seu pai, superar o medo do mato para Evin significa pertencer a sua família e também provar ao pai que é um garoto corajoso, para o menino essa é a única maneira do seu pai ter orgulho dele e assim ser mais amoroso e tratar melhor sua família.

O protagonista tem três objetivos nessa história: superar o medo da mata, se tornar um domador de animais e vencer a criatura que assola o seu povo. Evin embarca em uma jornada de aprendizado, superação dos seus medos e aproximação com sua família em busca do lobisomem para livrar a vila e sua família desta maldição. Para isso ele contará com a ajuda da sua mãe Maria e seu mentor o Senhor Paulo, sábio rezador do vilarejo que indicará ao menino como procurar e se conectar com o espírito protetor das matas, o Lobo Guará, que irá ajudá-lo a enfrentar a criatura sombria.

O desfecho dessa história ocorre quando, seguindo os conselhos da sua mãe e do seu mestre, o Senhor Paulo, ele finalmente decide adentrar na mata. Lá com a ajuda do lobo guará, Evin enfrenta o lobisomem, utilizando a magia da floresta para destruir o lobisomem e libertar o seu pai da maldição. Ao enfrentar a mata e ao mesmo tempo o lobisomem, metaforicamente ele confronta a si mesmo e ao seu pai, como resultado o pai transformado volta à sua família. O lobo guará simboliza a força da natureza, na medida que o garoto se conecta com a mata, ao invés de tentar dominá-la, ele entra em harmonia com ela. O desejo do garoto de querer ser um vaqueiro era apenas uma forma de verbalizar a sua vontade de mudar a sua vida e de se aproximar da sua família, seu verdadeiro desejo é se unir a sua família. No desfecho, o protagonista se sente acolhido em seu lar, tendo vencido o medo do mato e se tornando o herói de sua própria vida.

3.2 CONCEITO AMPLO DAS PERSONAGENS

Ao analisar o conceito amplo da história como um todo, assim como entender todos os conceitos existentes dentro da narrativa e nos personagens, foi formulado o conceito amplo de cada personagem. Buscou no conceito amplo das personagens trazer descrição física e psicológica assim como trabalhar adjetivos que caracterize bem, além disso foi adicionado elementos do contexto onde ele vive e também da história.

3.2.1 Evin (conceito amplo do personagem)

O protagonista da história, Evin é um garotinho com 10 anos de idade que vive com a família na Vila do Jaburu, interior de Pernambuco. De porte pequeno e magrinho com cabelos na testa em formato de “cuia”, usa roupas simples e surradas, com um chapéu de couro na cabeça e sempre com uma bolsa de panos no ombro. Ele é um garoto inseguro, inocente e muito curioso, sempre está perguntando as coisas, explorando a fazenda e adora aprender coisas novas em seu dia a dia. Enfrenta uma vida difícil no interior, sua família passa por dificuldades financeiras, por conta disso, começou desde muito novo a acompanhar seu pai na fazenda do senhor Paulo. Evin gosta de brincar com o senhor Paulo, cuidar da lavoura com o pai e ajudar cuidando dos animais da fazenda. O menino adora executar essas tarefas, já que no futuro ele quer ser um vaqueiro. O maior temor do menino é não conseguir vencer seu medo do mato e assim não orgulhar seu pai Ernesto. Evin quer se tornar um vaqueiro corajoso, orgulhar sua família e juntar a todos em harmonia, por sua inocência, pensa que apenas se tornando um vaqueiro será possível unir a todos.

3.2.2 Ernesto / Lobisomem (conceito amplo do personagem)

Ernesto é o pai do protagonista tem 40 anos de idade, negro com cabelos crespos e mau cortado, usa roupas desgastadas e com vários rasgos causados pelo tempo e por seu trabalho em fazendas, usa um boné velho de aba curvada com um bordado em forma de cavalo. É um homem alto e que anda sempre ereto. É muito temperamental, está sempre estressado, gosta de trabalhar, ajuda a se acalmar e manter tudo em ordem, está sempre em busca de ser um bom homem para a sociedade. No passado foi um pai muito amoroso e atencioso com sua família, mas, após incidentes misteriosos na floresta, ele mudou seu temperamento, ficando assim, mais grosseiro em casa. Ernesto é um sujeito que gosta de beber com frequência, e nos dias que bebe seu temperamento piora ainda mais.

Por ser um homem frustrado e por ter sofrido muito durante sua vida, não sabe lidar com seus sentimentos e com isso ele se torna um monstro para as pessoas que ama. Monstro

não só metaforicamente, pois nas noites de lua cheia se transforma em lobisomem, perdendo sua consciência e memória. De vez em quando some a noite e quando retorna, está todo sujo e com as roupas rasgadas sem lembrar de nada. Seu maior medo é perder sua família e tudo o que ama, com isso se torna muito protetor e controlador, por não saber lidar com suas emoções, não consegue expressar seus sentimentos e assim faz mal às pessoas que ama. Talvez essa sua parte Lobisomem esteja o impedindo de ser quem realmente é, trazendo só raiva e fúria, sua sina é machucar a todos que o rodeia, até que essa maldição seja tirada e assim se torne a pessoa que está reprimida por essa fera.

3.2.3 Senhor Paulo (conceito amplo do personagem)

O Senhor Paulo é um sábio rezador - um curandeiro espiritual que livra as pessoas de más energias - tem 74 anos de idade, também mora na vila do jaburu, usa roupas simples como blusa de botão com estampa quadriculada aberta no peito onde mostra ao redor do seu pescoço guias do caboclo, referentes a sua crença de juremeiro, religião está com matrizes indígenas e africanas. No passado foi um vaqueiro de sucesso, ele é tido como um dos maiores vaqueiros da região, após envelhecer ele se tornou rezador e sábio da vila, sempre ajuda a todos com suas rezas e com sua sabedoria.

É um senhor bem humorado e de piadas inteligentes e sagazes, usa sempre humor como mecanismo de descontração para passar segurança e ajudar a todos. Mas mesmo sendo gentil com os moradores, ainda precisa suportar injustiças unicamente por pertencer a uma religião diferente. Por conta de seu aspecto gentil e acolhedor ele se torna o mestre do protagonista e com sua sabedoria e experiência ajuda o garoto a compreender o que são os guias e espíritos da mata e lhe incentiva a vencer seu medo do mato.

3.3 QUADRO DE CONCEITUAÇÃO DO PERSONAGEM

Com o conceito amplo de cada personagem bem definido, deu início a etapa de quadro de conceituação de personagem, trabalhando segundo as abordagens arquetípicas de Vogler em “A jornada do escritor (2015)” e Margaret Mark e Carol Pearson em “O herói e o fora da lei (2003)”. Seguindo com as etapas metodológicas criadas por Ribeiro (2015), foram definidos os arquétipos e características arquetípicas de todos os 3 personagens assim como o conceito dominante de cada persona.

3.3.1 Evin (Quadro de conceituação de personagem)

No Quadro 2, para o protagonista Evin, foram escolhidos os arquétipos **Herói** e **Guardião de Limiar** do Vogler e o **Inocente** e o **Explorador**, de Margaret Mark e Carol Pearson. O **herói** foi escolhido para Evin, pois ele quer mudar a sua vida por meio de suas ações, com sua força de vontade e vencendo seus medos, características essas de um herói. Os heróis querem deixar sua marca no mundo através de sua força e de suas ações (VOGLER, 2015). Evin quer deixar sua marca se tornando um grande vaqueiro. O **Guardião de Limiar** foi escolhido pois esse arquétipo é o responsável por ir contra o personagem, sempre é algo que o impede de seguir com sua jornada, geralmente esse arquétipo pode ser qualquer coisa, desde que isto faça o papel de o impedir de prosseguir (VOGLER, 2015). No caso de Evin, o seu guardião de limiar é seu medo do mato, pois isso o impede de seguir em frente.

O arquétipo do **Inocente** é o arquétipo que busca o paraíso, o mundo perfeito e equilibrado, esse arquétipo também é tido como ingênuo, pois ele acredita que o mundo não tenha problemas e que todos merecem apenas a felicidade (MARK; PEARSON, 2003). No caso do menino, ele busca a estabilidade de sua família e a felicidade de todos da sua casa, por acreditar que isso seja de seu merecimento pleno, ele acredita que os problemas não existem, ele ainda não compreende a complexidade da sua vida e das relações que o cerca. O último arquétipo é o **explorador**, esse é um dos arquétipos que quer buscar o paraíso junto ao inocente, ele quer descobrir coisas novas quer está em constante aprendizado, pela exploração externa ele se descobre, pois por meio dos testes de diferentes coisas, ele se encontra dentro de si, o explorador tem a necessidade de sentir coisas novas e de explorar o mundo tanto interno como externo (MARK; PEARSON, 2003). O Evin quer explorar a mata literal da caatinga assim como também seu medo da mata.

Após definidos os arquétipos do Evin e também suas características arquetípicas, foi escolhido a “busca do desconhecido” como conceito dominante. Essa característica foi escolhida para o Evin, pois ele quer desvendar seus medos e inseguranças, quer buscar as soluções para ter o respeito e a união da família, essa é uma atitude muito forte do seu arquétipo de explorador (Quadro 2).

Quadro 2: Quadro de conceituação de personagem Evin

PERSONAGEM	ABORDAGEM	ARQUÉTIPOS IDENTIFICADOS	CARACTERÍSTICAS ARQUETÍPICAS	CONCEITO DOMINANTE
EVIN	VOGLER (A jornada do escritor)	Herói	Protagonismo; Bondade; Vontade de mudar seu mundo.	Busca do desconhecido
		Guardião de limiar	Medos internos; Impedimento.	
	MARGARET MARK e CAROL PEARSON (O Herói e o Fora da Lei)	O Inocente	Ingênuo; Infantilidade.	
		O explorador	Ativo; Busca do desconhecido.	

Fonte: Autoria própria, 2024

3.3.2 Ernesto/lobisomem (Quadro de conceituação de personagem)

Para o Ernesto, foram escolhidos os arquétipos **Sombra** e **Camaleão** do Vogler e **Pessoa Comum** e **Cuidador** de Margaret Mark e Carol Pearson Quadro 3. Como o Ernesto tem duas personalidades, foi preciso que esses arquétipos expressassem tanto seu lado humano e cuidador, quanto seu lado monstruoso. Para seu lado bestial, foi escolhido o arquétipo da **Sombra**, esse arquétipo é o lado obscuro e mal das personagens, geralmente as sombras são os inimigos do protagonista, são os personagens que querem interferir negativamente e impedir a jornada do herói (VOGLER, 2015). Ernesto é a sombra do protagonista e também de si mesmo, para Ernesto seu Lobisomem é a sombra pois representa sua maldição e suas frustrações do passado, para o Evin o Lobisomem é a sombra pois ele é seu algoz que lhe traz o risco da morte, tanto literal quanto dos seus sonhos.

O arquétipo do **Camaleão** é mais versátil e sagaz, ele é dúbio e imprevisível. Esse arquétipo é sempre muito perigoso justamente por se camuflar e enganar a todos, geralmente é constantemente utilizado como o judas que trai ou o lobo em pele de cordeiro (VOGLER, 2015). No caso de Ernesto ele assume esse arquétipo pois tem em seu interior o Lobisomem, ele esconde isso de todos e ninguém sabe, nem mesmo ele. Pois essa maldição o faz esquecer de suas transformações noturnas, no entanto ele exerce as duas personalidades, quando bêbado tem seu humor alterado, ficando mais bravo e bestial, quando está lúcido exerce uma postura firme, trabalhador e cuidadoso com a família.

O arquétipo de **pessoa comum** é atribuído a ele pois esse faz parte do grupo que quer se encaixar e pertencer a algo, ele quer ser identificado como comum entre seu grupo (MARK; PEARSON, 2003). No caso dele, busca pertencer a sua família, quer se encaixar e ser reconhecido como um bom pai, também quer ser reconhecido em sua vila como um

homem trabalhador e esforçado. O arquétipo do **cuidador**, busca estruturar o mundo por meio do seu cuidado com o próximo, quer sempre manter a ordem e harmonia para que todos fiquem bem de acordo com seus objetivos e visão de mundo (MARK; PEARSON, 2003). No caso do Ernesto, ele busca estruturar sua vida e família através de seu trabalho e dedicação, quer manter sua família bem e sólida, ele cuida e faz de tudo para ter sua família protegida.

Após definidos os arquétipos do Ernesto/Lobisomem e também suas características arquetípicas, foi escolhido a “Contradição de personalidade” como conceito dominante. Essa característica foi escolhida, pois ele tem duas personalidades e momentos, a sua parte humana e sua parte bestial como lobisomem, sua vida é muito caótica e confusa, sempre oscilando entre essas duas personalidades (Quadro 3).

Quadro 3: Quadro de conceituação de personagem Ernesto/Lobisomem

PERSONAGEM	ABORDAGEM	ARQUÉTIPOS IDENTIFICADOS	CARACTERÍSTICAS ARQUETÍPICAS	CONCEITO DOMINANTE
ERNESTO / LOBISOMEM	VOGLER (A jornada do escritor)	Sombra	Antagonismo; Ameaça da morte.	Contradição de personalidade
		Camaleão	Dubiedade; Contradição de personalidade;	
	MARGARET MARK e CAROL PEARSON (O Herói e o Fora da Lei)	Pessoa Comum	Trabalhador; Simplicidade;	
		Cuidador	Disciplinado; Dedicado para a família;	

Fonte: Autoria própria, 2024

3.3.3 Senhor Paulo (Quadro de conceituação de personagem)

Para essa personagem, foram selecionados os arquétipos **Mentor** e **Pícaro** do Vogler e **Bobo da Corte** e **Mago** da Margaret Mark e Carol Pearson Quadro 4. Esse personagem é bem específico, pois ele tem seu lado divertido e excêntrico, assim como também seu lado místico e professoral. Com isso temos o arquétipo de **mentor** que geralmente tem a função de guiar o protagonista pelos caminhos das pedras, caminho esse que ele já tenha trilhado no passado. O mentor sabe como que o herói deve seguir para chegar ao seu objetivo, mas ele não sabe todas as respostas, já que cada jornada é única (VOGLER, 2015). Aqui o Senhor paulo é o rezador médium da vila que no passado também foi um vaqueiro de destaque, com isso ele tem toda experiência necessária para guiar o protagonista em sua jornada. O arquétipo do **pícaro** ou **bobó da corte** é o responsável por trazer o bom humor para quebrar o drama, ele traz críticas aos sistemas, confronto e expõem as injustiças, utiliza da sátira como ferramenta para revelar e mudar os padrões vigentes. Personagens com esse arquétipo são conhecidos como alívio

cômico, mas por sua tendência questionadora, ele pode assumir funções sérias e pertinentes (VOGLER, 2015) e (MARK; PEARSON, 2003). No caso do Senhor Paulo, ele é um personagem excêntrico e divertido que utiliza de piadas inteligentes para questionar e para direcionar as pessoas, ele traz uma energia acolhedora e ao mesmo tempo sagaz, provoca a todos por meio de suas brincadeiras e astúcia.

O arquétipo do **mago** faz parte do grupo de arquétipos que quer deixar sua marca no mundo, assim como o herói, mas no caso do mago ele quer fazer isso através do seu grande conhecimento e poderes, ele quer transformar o mundo a sua volta entendendo as leis da física e da natureza. Esse arquétipo realiza o impossível e movimenta o mundo como nenhum outro (MARK; PEARSON, 2003). No caso do Senhor paulo, ele domina as leis da natureza e dos espíritos, por ser um grande médium rezador, ele tem total consciência do plano espiritual do ambiente e das pessoas que o cerca, dessa forma ele usa esse conhecimento para ajudar as pessoas que o cerca (Quadro 4).

Quadro 4: Quadro de conceituação de personagem Senhor Paulo

PERSONAGEM	ABORDAGEM	ARQUÉTIPOS IDENTIFICADOS	CARACTERÍSTICAS ARQUETÍPICAS	CONCEITO DOMINANTE
SENHOR PAULO	VOGLER (A jornada do escritor)	Mentor	Mestre excêntrico; Protetor; Professor.	Mestre excêntrico
		Pícaro	Humor divertido e inteligente; Perspicácia inteligente.	
	MARGARET MARK e CAROL PEARSON (O Herói e o Fora da Lei)	Bobo da corte	Leve, Questionador;	
		Mago	Guia espiritual; Sensitivo; Influenciador espiritual.	

Fonte: Autoria própria, 2024

Após definidos os arquétipos e características arquetípicas do Senhor Paulo foi escolhido a característica “mestre excêntrico” como conceito dominante da personagem. Por ser um velhinho engraçado mas que sempre está guiando as pessoas com sua inteligência e experiência, esse conceito foi o mais adequado para ele.

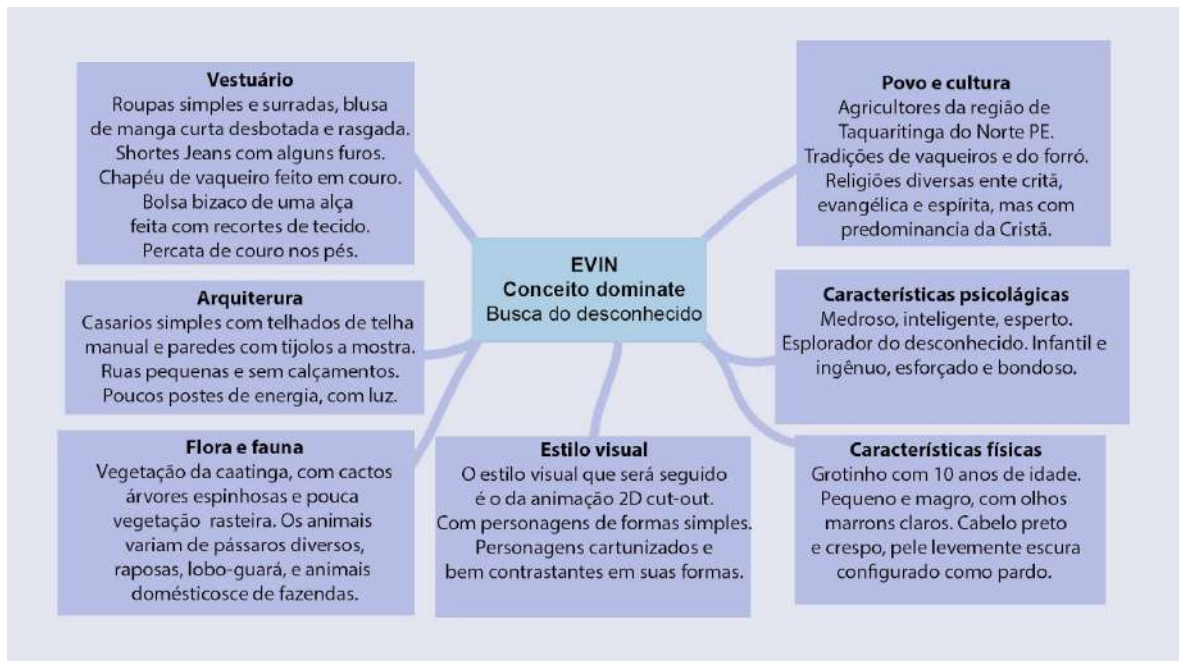
3.4 MAPA MENTAL

A abordagem de mapa mental possibilita organizar as informações de maneira simples e lógica, dessa forma facilita o processo de pesquisa de referências e de arte conceitual. Abaixo nas (Figuras 9, 10 e 11), estão os mapas mentais das personagens trabalhadas neste projeto. Como palavra principal no centro dos mapas estão o conceito dominante de cada

personagem, nas ramificações laterais estão todas as demais palavras e frases que remete a partes específicas, que vai desde características físicas e psicológicas até palavras sobre o ambiente onde a história acontece. Vale ressaltar que todas essas informações foram todas retiradas do conceito amplo da história e das personagens em específico.

3.4.1 Evin (mapa mental)

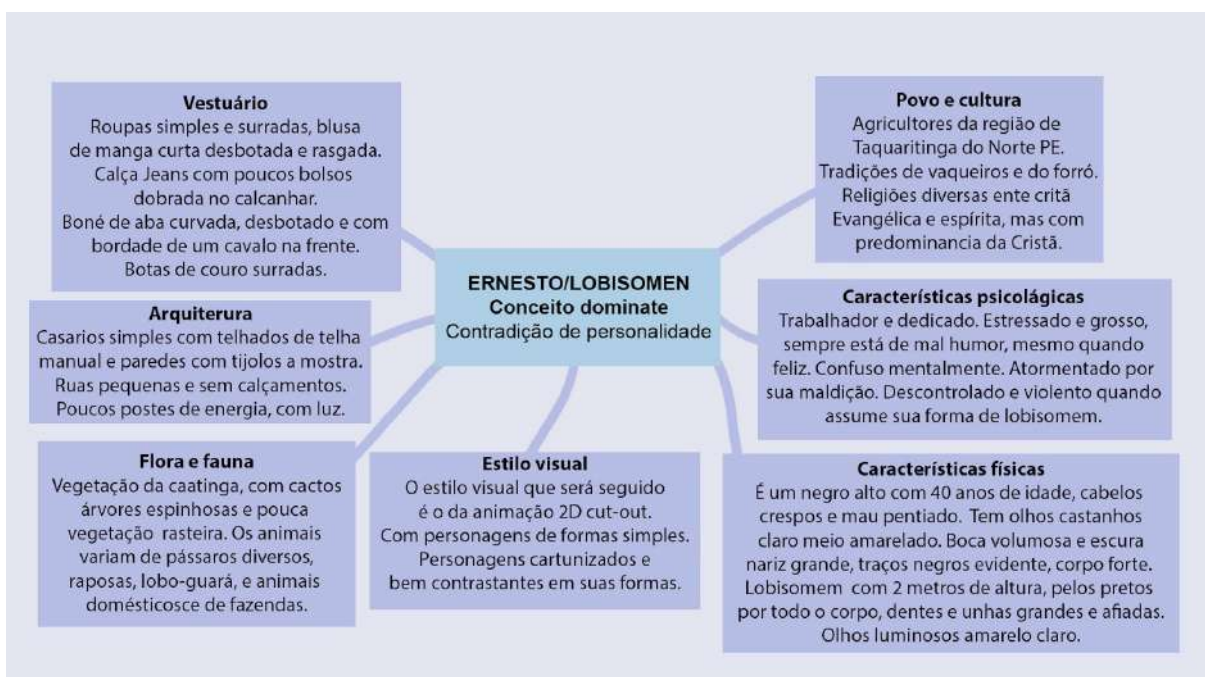
Figura 9: Mapa mental do protagonista Evin



Fonte: Autoria própria, 2024

3.4.2 Ernesto/lobisomem (mapa mental)

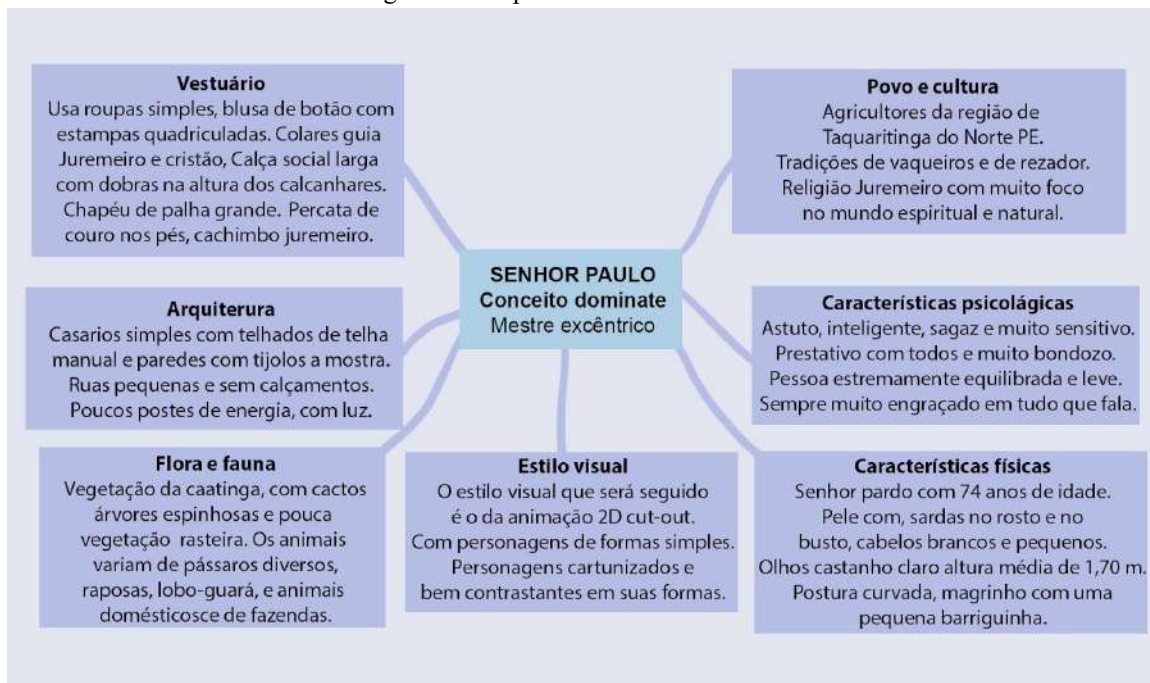
Figura 10: Mapa mental do Ernesto/Lobisomem



Fonte: Autoria própria, 2024

3.4.3 Senhor Paulo (mapa mental)

Figura 11: Mapa mental do Senhor Paulo



Fonte: Autoria própria, 2024

3.5 MOODBOARD

Os quadro de referências ditam muito como o projeto pode ser criativo ou mais convencional, para esse projeto o autor optou por focar em muitas imagens que representem bem o povo local nordestino, principalmente da região do agreste Pernambucano, as referências visuais contidas em cada quadro de referência traz a visão e o clima que os personagens devem exalar ao finalizar sua concepção. Para continuar dentro de um campo reconhecível para um público maior em outros lugares do mundo, o quadro de referência também teve que conter imagens de conceitos e visões mais conhecidas e difundidas na cultura popular, como é o caso do lobisomem.

A diversidade de inspirações e de diferentes pontos de vista é muito importante para se ter o personagem com mais personalidade e singularidade, por isso que nas referências também tem a presença de imagens não de pessoas, mas também de brincadeiras, talheres, rádios de som do dia a dia desse povo entre outros elementos culturais da região interiorana Pernambucana. A seguir nas (Figuras 12, 13 e 14) estão todos os *moodboards* dos personagens desenvolvidos neste trabalho, a maior parte dessas imagens foram encontradas por sites, vídeos e matérias da internet que trazem esse tema. Outra parte dessas imagens foram captadas pelo próprio autor em regiões onde a história foi inspirada.

3.5.3 Senhor Paulo (Moodboard)

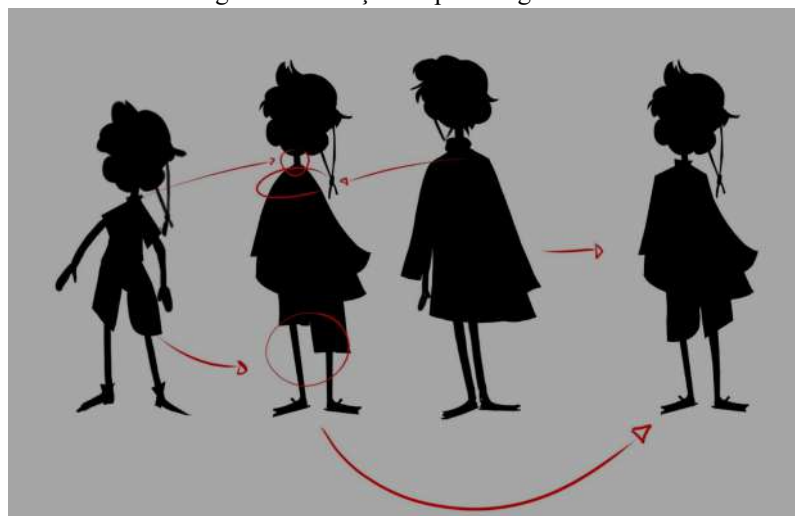
Figura 15: Miniaturas da personagem Evin



Fonte: Autoria própria, 2024

Tendo em vista as miniaturas, foram escolhidas 3 silhuetas que mais representassem o conceito da personagem. Após isso foi feita a iteração/junção dessas 3 opções. De acordo com a (Figura 16), da primeira silhueta foi utilizado o formato das bordas do short, gola da blusa e o formato do cadarço do chapéu, da miniatura 2 foi extraído o formato geral do corpo e da cabeça, trazendo assim mais dinamismo para o personagem. Da terceira silhueta foi utilizado apenas o formato mais anguloso dos ombros, trazendo um aspecto de mais atividade para o Evin, fortalecendo o conceito dominante de busca do desconhecido. Por fim, a silhueta de número 4 é o resultado dessa interação de opções. Ao utilizar esse processo de escolher os melhores pontos, torna-se possível utilizar os aspectos mais felizes de cada miniatura.

Figura 16: Iteração da personagem Evin

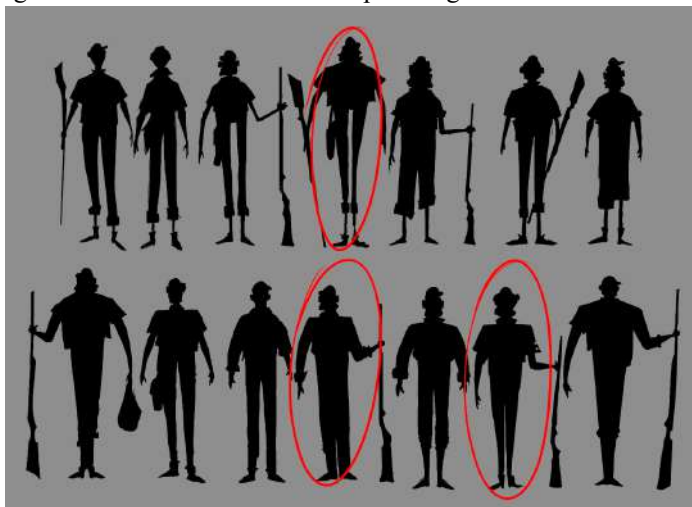


Fonte: Autoria própria, 2024

3.6.2 Ernesto / Lobisomem (Esboços em silhuetas)

O Ernesto é o pai do protagonista e também a sombra, ele é um negro alto e forte, suas vestes também são rasgadas. Ele é essencialmente um caçador e devido a isso optou por trabalhar a espingarda junto, outro elemento explorado foi o bisaco de uma alça. Aqui foram realizadas 14 silhuetas, trabalhando diferentes formatos, tamanhos e elementos. Claro que sempre apoiado no quadro de referência do Ernesto/lobisomem. Na (Figura 17), é possível consultar todas as opções de silhuetas geradas, assim como também circuladas de vermelho estão as miniaturas escolhidas para fazer o processo de iteração.

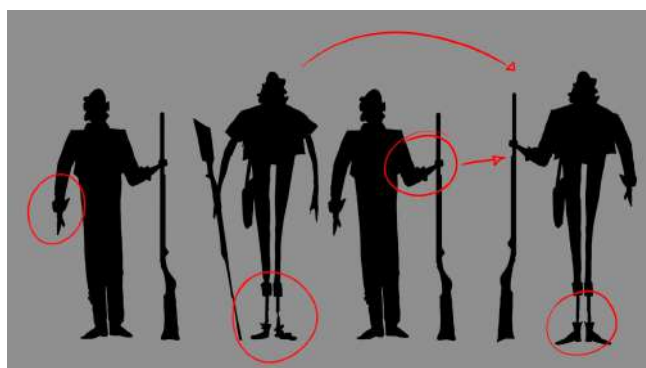
Figura 17: Miniaturas/silhuetas da personagem Ernesto/Lobisomem



Fonte: Autoria própria, 2024

No processo de iteração das silhuetas, o autor trabalhou de maneira semelhante a personagem Evin. Ele selecionou os melhores aspectos de cada desenho e os combinou em uma última versão. Na (Figura 18), é perceptível que na miniatura 1 foi aproveitado o braço com a manga dobrada; da silhueta 2, foi escolhido o formato geral do corpo e as extremidades das pernas. A terceira miniatura utilizou a manga dobrada, assim como a mão e a arma. A partir disso, foi formada a miniatura número 4 à direita da imagem.

Figura 18: Iteração da personagem Ernesto/Lobisomem

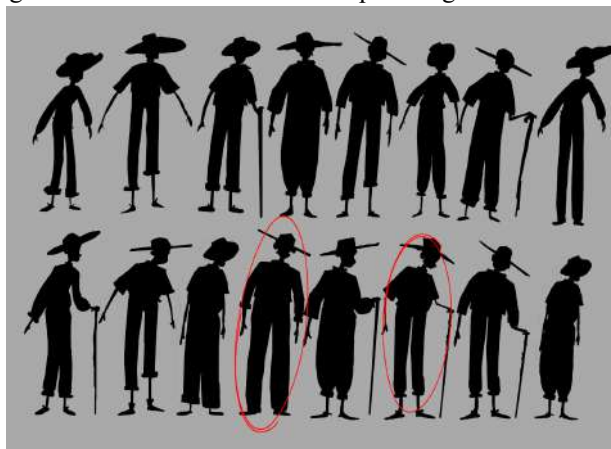


Fonte: Autoria própria, 2024

3.6.3 Senhor Paulo (Esboços em silhuetas)

No Senhor Paulo, era muito importante deixar a personagem entre o limiar de engraçado divertido e ao mesmo tempo professoral e mestre. Em suas silhuetas sempre foi trabalhado um chapéu de palha grande, roupas folgadas e com as extremidades dobradas. Em algumas silhuetas o autor trabalhou uma bengala, e a mesma encaixou muito bem para o personagem. A sensação de velhinho foi passada nas silhuetas onde o tronco está curvado, essas versões curvadas ajudaram inclusive para integrar bem com a bengala. Na (Figura 19), estão todas as tentativas, várias opções de chapéus, blusas de manga longa, manga curta, diversas golas e calças. Para essa personagem, foram criadas 16 miniaturas, das quais duas delas estão marcadas em vermelho para prosseguir para a etapa de Iteração.

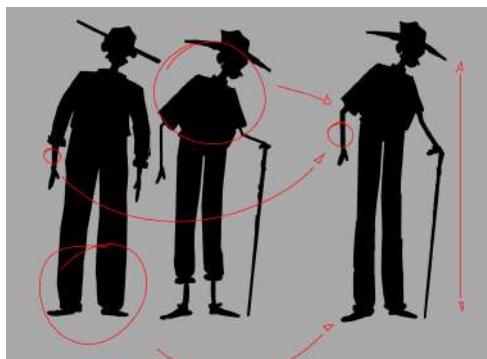
Figura 19: Miniaturas/silhuetas da personagem Senhor Paulo



Fonte: Autoria própria, 2024

Na (Figura 20), pode ser analisado o processo de iteração ou junção das duas primeiras silhuetas. Da miniatura 1, foi utilizado a largura dos braços e também o formato das extremidades das pernas, junto com as percatas. Na silhueta 2 toda a parte do tronco foi aproveitada, os detalhes das mangas, gola e do rosto em si estavam bem dentro do clima da personagem visto no conceito amplo e no *moodboard*. Após isso na terceira silhueta tem a junção das duas primeiras e o resultado com a versão final.

Figura 20: Iteração da personagem Senhor Paulo



Fonte: Autoria própria, 2024

3.7 REFINAMENTO DAS PERSONAGENS

Seguindo a metodologia adaptada, chegamos ao fim do processo de arte conceitual do projeto. Nesse momento é trabalhado o refinamento das personagens extraíndo opções da silhueta gerada na etapa anterior. Após os refinamentos do rosto e do corpo, é dado início ao refinamento das cores das personagens.

3.7.1 Evin (Refinamento do corpo e do rosto)

Com a silhueta final do Evin presente na (Figura 16). Foi explorado 3 opções do corpo da personagem, neste momento não é obrigatório gerar opções para o rosto, mas o artista fica livre para fazer, caso queira. Nas 3 versões vistas na (Figura 21), é possível notar que todas as 3 têm o gibão. Desta forma deu para explorar de fato opções de estampas, formatos, e níveis de complexidade. Para o Evin, a opção 3 é a que mais encaixa com o conceito da personagem, assim como também foi a versão que mais ficou interessante visualmente falando. O gibão remete mais aos gibões dos vaqueiros nordestinos e também as roupas passaram bem o conceito de surrada, fortalecendo a ideia de uma criança necessitada.

Outro fator para a opção 3 ser a mais indicada é referente ao design da gola, blusa e da bermuda que remete bastante as crianças que habitam a região que o autor se inspira. O bisaco de uma alça, com recortes de tecido é também uma peça que é muito significativa e na versão 3 ela funciona melhor tanto para personagem, como realmente remete aos bisacos de trabalhadores, caçadores e homens do campo do Nordeste (Figura 21).

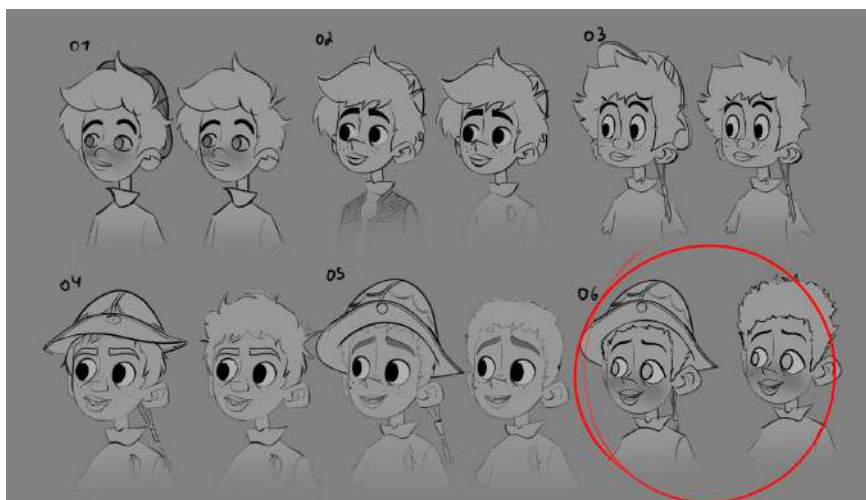
Figura 21: Exploração de opções para o corpo e roupas do Evin



Fonte: Autoria própria, 2024

Com o corpo e as roupas definidas, deu início a exploração de opções para o rosto da personagem. Evin é uma criança que tem medos e receios, no entanto seu conceito dominante é “busca do desconhecido” com isso, optou por trabalhar características visuais que o fizesse mais ativo. Para isso, foram trabalhadas pontas, triângulos e alguns ângulos em sua forma, dando um pouco de agressividade ao design do mesmo (Figura 21). Na (Figura 22), as opções onde o personagem estava muito arredondado ou fofinho demais, percebeu-se que saia das características presente no conceito dele. Além do aspecto mais agressivo do design, também foram utilizadas características presenciadas em crianças nordestinas, como sardas no rosto, dentes com janelinhas, bochechas meio queimadinhas do sol. Com todos esses elementos e conceitos em mente, a versão que mais combinou com o conceito do Evin, foi a versão 06 circulada em vermelho.

Figura 22: Exploração de opções para o rosto do Evin



Fonte: Autoria própria, 2024

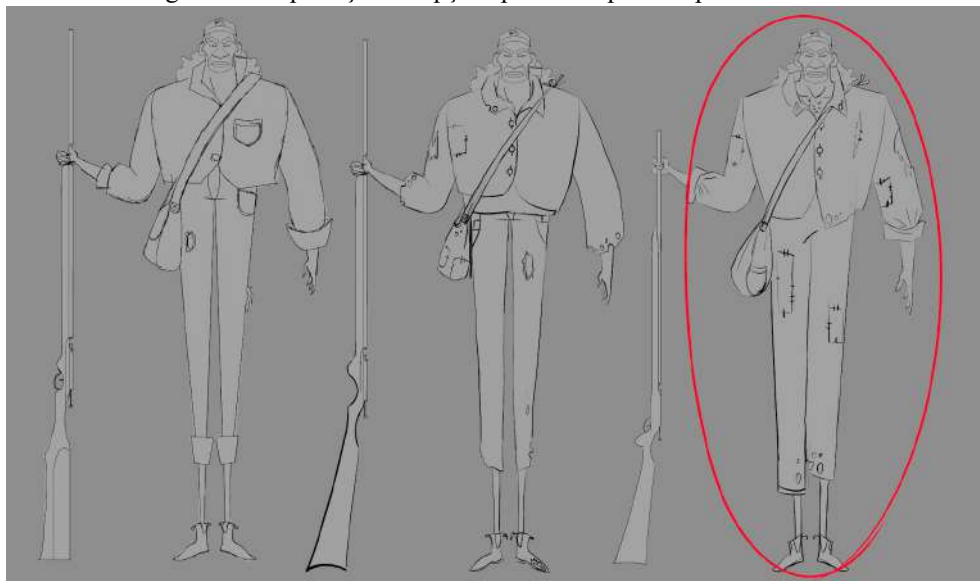
3.7.2 Ernesto/Lobisomem (Refinamento do corpo e do rosto)

Para o personagem Ernesto, foi utilizado o mesmo processo de criação com 3 versões (Figura 23). Devido ao seu conceito dominante de “contradição de personalidade” e pelo seu lado monstruoso, suas roupas estão sempre com rasgos e remendos, resquícios de suas transformações. Esse ponto foi trabalhado mais em uns momentos e menos em outros. O conceito de caçador e trabalhador da roça, teve que ser bem trabalhado em seus aspectos visuais, então as calças e a blusa com as barras dobradas, presença da espingarda e do bisaco de caçador.

Todos esses elementos reforçam o conceito de caçador nordestino e ainda o caracteriza como um habitante que vive de fato no nordeste pernambucano. A forma geral do corpo já estava bem de acordo com a personagem, com isso, o foco maior foi realmente na exploração

do design e do aspecto das vestimentas (Figura 23). Ao passar por esses processos foi escolhida a opção 3 para ser o personagem, aqui as roupas tem os remendos e ainda assim alguns rasgos sem concerto, isso entrega mais ainda os indícios de suas transformações noturnas.

Figura 23: Exploração de opções para o corpo e roupas do Ernesto



Fonte: Autoria própria, 2024

Na (Figura 24), o rosto do Ernesto foi trabalhado a expressão de bravo assim como seus traços negros, então o nariz volumoso, sobrancelhas groças e cabelo crespo foram os elementos estéticos mais focados. Através da vivência do autor deste trabalho na região agreste de Pernambuco foi notado que o formato de losango é muito recorrente para o rosto dos nordestinos, principalmente homens. Outro elemento importante que o autor explorou foi o boné com a estampa de cavalo, no interior do nordeste é muito comum homens utilizarem esses bonés. Tendo em vista todos esses pontos, a opção que mais representou o personagem para o autor, foi a opção circulada em vermelho.

Figura 24: Exploração de opções para o rosto do Ernesto



Fonte: Autoria própria, 2024

Ao finalizar a criação do Ernesto o autor fez o processo de criação do seu lobisomem. As vestimentas utilizadas são as mesmas que o Ernesto, a diferença é que essa roupa agora fica mais apertada que quando ele está na sua forma humana. Foram geradas 3 opções para o lobisomem, em todas as versões foi trabalhado variações de forma e de proporção assim como foi necessário explorar variações do rosto e de outros elementos da personagem. A opção escolhida foi a do meio circulada em vermelho, pois além de ter ficado mais interessante para o autor, é a que mais remete ao Ernesto em sua forma humana (Figura 25).

Figura 25: Exploração de opções para o corpo e rosto do Lobisomem



Fonte: Autoria própria, 2024

3.7.3 Senhor Paulo (Refinamento do corpo e do rosto)

Para o Senhor Paulo, foi utilizado o mesmo processo de criação com 3 versões (Figura 26). Devido ao seu conceito dominante de “Mestre excêntrico” místico e religioso, sua vestimenta tinha que conter elementos visuais remetendo a sua religião, que é a Jurema Sagrada. A blusa branca, presença do chapéu de palha, cachimbo típico dos juremeiros e as guias no pescoço. Para trazer seu conceito de homem nordestino e do campo, foi trabalhado o quadriculado na blusa, calça social dobrada nos tornozelos e as alpercatas de couro. O autor escolheu a versão 3 circulada em vermelho, justamente por ser a versão que trouxe todos esses elementos de maneira sólida e direta, assim como também foi a versão mais interessante visualmente.

Figura 26: Exploração de opções para o corpo e roupas do Senhor Paulo



Fonte: Autoria própria, 2024

Na (Figura 27), o rosto do Senhor Paulo foi trabalhado bastante formas redondas o deixando mais fofo e divertido, assim como também opções diferentes de chapéus e formatos do bigode e barba. A intenção foi encontrar diversos caminhos diferentes para assim chegar no mais coerente. Pelos seus arquétipos de pícaro e mago, ele precisava ter esse lado divertido e ao mesmo tempo místico, então ele não poderia ter expressão sisuda ou brava como acontece na terceira opção. Então visando esses detalhes a última opção escolhida, ela foi produzida utilizando como referência as demais mas tirando esse sentido de sisudo proveniente de formas muito angulosas e finas e o deixando mais arredondado e fofo.

Figura 27: Exploração de opções para o rosto do Senhor Paulo



Fonte: Autoria própria, 2024

3.8 EXPLORAÇÃO DE CORES

A exploração nessa etapa, também é necessária já que existem praticamente infinitas possibilidades de aplicação cromática. A ideia geral para as cores desse projeto foi focar em cores quentes e alaranjadas para os personagens que são a favor e que ajudam o protagonista e todos os personagens que são antagonistas ao protagonista, assumem coloração mais frias e pendendo para o magenta. Outro elemento importante foi o uso de bastante textura para aprofundar essas cores e trazer mais realidade e dinâmica.

3.8.1 Evin (exploração de cores)

Na (Figura 28), para o Evin foram utilizadas cores encontradas no quadro de referências assim como cores que remetem ao materiais de suas roupas que no caso é o couro do gibão, o jeans azulado do denim e claro suas cor de pele, cabelo e olhos tinha que ser uma mistura entre seu pai que é uma pessoa negra e sua mãe que é uma pessoa parda, dessa forma o Evin assume uma coloração mais parda com cabelos e olhos escuros. A opção escolhida foi a 4, pois ela traz todos os elementos naturais de seus pais, sua roupa tem um pouco de azul mas não é tão saturada para representar a ideia de medo, pois o azul costuma ser associado à calma, o medo e a solidão. Os demais elementos como gibão, chapéu de couro e blusa assumem uma coloração mais quente e ativa, fortalecendo seu conceito dominante de busca do desconhecido, mas mesmo assim suas cores não tem muita saturação, justamente por ele ainda ser um menino medroso e inseguro. As texturas de roupinha suja e surrada também estão presentes para evidenciar sua origem humilde.

Figura 28: Exploração de cores para o Evin



Fonte: Autoria própria, 2024

3.8.2 Ernesto/Lobisomem (exploração de cores)

Na (Figura 29), o mesmo processo de colorização se segue para o Ernesto/Lobisomem, se apoiando no *moodboard* e no conceito amplo da história. Para os personagens que são dúbios ou que são antagonistas do Evin, o autor trouxe o contraponto de usar cores frias e mais puxadas para o magenta pendendo mais para o roxo. Essas cores são comumente associadas à magia e misticismo, o que encaixa com sua maldição de se transformar em Lobisomem.

Seguindo esses pontos, a opção escolhida foi a terceira. Suas cores não são tão saturadas quanto a opção 2 e não tão escura quanto a opção 1. Dessa forma dá para enxergar todos os elementos de contraste em seu rosto e também em suas vestimentas. Outro aspecto importante são as manchas em suas roupas, o propósito dessas sujeiras são para remeter ao seu trabalho no campo e sua origem humilde.

Toda sua cor que remete a sua etnia também foram mantidas na opção 3, não ficando tão escuro e perdendo a legibilidade como na opção 1 e nem tão claro e saindo de sua característica como na opção 2. Para o Lobisomem as cores das roupas foram mantidas e como cores da pelagem foi escolhido o preto acinzentado, pois tanto lembra os cabelos do Ernesto em sua forma humana, quanto também é um bom representante do conceito da sombra.

Figura 29: Exploração de cores para o Ernesto/Lobisomem



Fonte: Autoria própria, 2024

3.8.3 Senhor Paulo (exploração de cores)

Ele tem algumas especificidades que manteve, como, por exemplo, as cores de suas guias verdes do caboclo e a cor amarronzada das alpercatas, guia cristã no pescoço e no

cachimbo de juremeiro. Outro elemento que também vem de sua matriz religiosa, é a blusa branca, que também é muito comum os juremeiros utilizarem.

Pelo fato do Senhor Paulo ficar mais ao lado do Evin, a sua composição também seguiu a coloração alaranjada com amarelo e marrom, cores quentes. A opção 1 da (Figura 30), tem cores que vão muito para o amarelo e a sua blusa não está tão clara. Com isso nas duas outras opções restantes optou-se por trabalhar mais o branco na blusa mantendo as texturas do quadriculado, essa textura é muito comum no interior Pernambucano.

A versão 2 por sua vez também ficou legal, mas não está equilibrada, a calça está desaturada, o chapéu muito saturado e isso tudo puxa toda a atenção para o chapéu. Nesse personagem esse não é o foco. Então a versão escolhida foi a 3, trabalhando o equilíbrio de saturação em toda a imagem, trazendo mais textura de palha no chapéu e concentrando bastante contraste cromático no centro do busto da personagem, com isso as atenções se voltam para essa região mais importante e expressiva de sua composição (Figura 30).

Figura 30: Exploração de cores para o Senhor Paulo



Fonte: Autoria própria, 2024

4 DETALHAMENTO TÉCNICO E ESPECIFICAÇÕES

No mercado da animação, o processo de arte conceitual é utilizado para gerar muitas opções visuais e após isso chegar na opção mais indicada e coerente com o conceito da personagem em si. Após esse processo, é necessário fazer um giro em 360° para que os animadores e artistas que trabalham com esse personagem em seguida, possam aplicar nas cenas animadas da obra audiovisual. Abaixo seguem os giros de todos os personagens desenvolvidos neste trabalho, assim como uma cartela visual com as cores evidenciando o resultado final de cada personagem.

4.1 GIRO DO EVIN

No giro tridimensional do Evin, (Figura 31), o autor trouxe também algumas poses sem o gibão e outras com o gibão, já que essa peça irá está com a personagem em apenas alguns momentos do curta metragem animado. Aqui o Evin está totalmente em posição neutra e ele carrega todos os elementos mais importantes para ele, como o gibão, chapéu de couro e bolsa no ombro.

Figura 31: Giro em 360° do Evin e cartela de arte conceitual



Fonte: Autoria própria, 2024

4.2 GIRO D ERNESTO/LOBISOMEM

Na (Figura 32) e (Figura 33), para o Ernesto/LobisOMEM, foi trabalhado o mesmo segurando sua espingarda, pois esse é um elemento que será bastante explorado em seus momentos de fúria antes das transformações. Nesse giro também logo abaixo na (Figura 34)

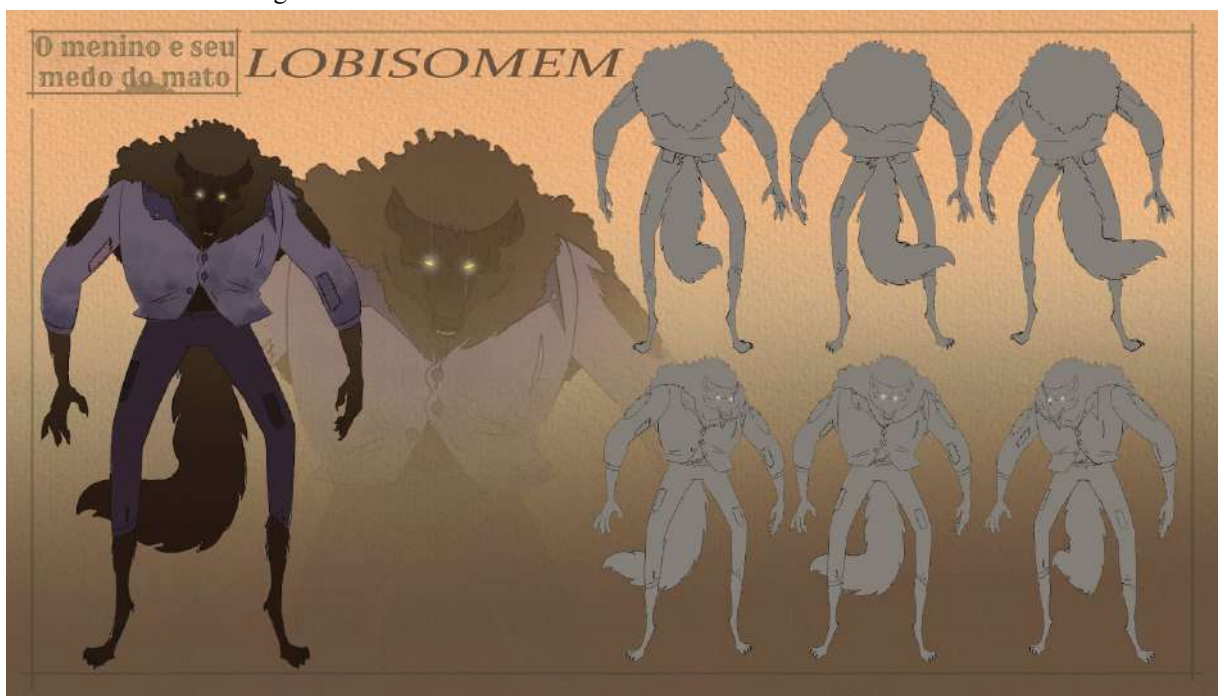
foi desenvolvido o giro da sua versão lobisomem. Proporcionalmente falando o Lobisomem fica maior do que ele em sua versão Humana.

Figura 32: Giro em 360° do Ernesto e cartela de arte conceitual



Fonte: Autoria própria, 2024

Figura 33: Giro em 360° do Lobisomem e cartela de arte conceitual



Fonte: Autoria própria, 2024

4.3 GIRO DO SENHOR PAULO

Na (Figura 34), o Senhor Paulo também foi desenvolvido portando todos os seus elementos necessários e importantes para ele, desde as guias até sua bengala. Em todos os

giros até então foi percebido que nenhum deles tem poses de perfil, isso se dá pelo estilo de animação que será o cut-out e esse estilo muitas vezes não utiliza de perfis.

Figura 34: Giro em 360° do Senhor Paulo e cartela de arte conceitual



Fonte: Autoria própria, 2024

A seguir na (Figura 35), estão todos os personagens em uma única imagem, é legal ter os personagens em uma cartela assim, para que toda a equipe que venha trabalhar posteriormente no projeto, tenham uma noção clara da proporção geral de todos os personagens dentro do universo criado.

Figura 35: Todas as personagens



Fonte: Autoria própria, 2024

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Uma das maiores motivações pessoais para estudar design e arte, voltada para o cinema, é justamente a possibilidade de poder trazer a cultura, a estética e toda a potencialidade nordestina para as telas do cinema de animação. Para mim é uma grande satisfação e orgulho poder elaborar um projeto dessa natureza. “O menino e seu medo do mato”, é uma história pessoal que reflete muito das minhas experiências vivendo em um lugar muito simples e singular, que é o interior do agreste pernambucano.

O processo de arte conceitual para trazer essa cultura para personagens de animação e a junção da arte conceitual com os arquétipos me pareceu fascinante. O trabalho de Ribeiro (2021) foi preciso e muito importante nesse sentido, assim como também toda a definição e o estudo do processo criativo de se fazer arte conceitual descrito no trabalho do Guilherme Rodrigues, essa combinação rendeu metodologias muito singulares, sem esses autores esse projeto com certeza seria bem diferente.

No que tange a narrativa do enredo criada para esse trabalho, os estudos da jornada do herói desenvolvidos por Vogler (2015 [1998]), foram importantíssimos, me ajudaram a esquematizar a narrativa em algo que se conecta com o grande público e que funciona dramaticamente. Aliado a tudo isso, a teoria dos arquétipos me ajudaram a desenvolver tanto uma trama clássica e arquetipal como personagens conceitualmente ricos. Dessa maneira, pude trazer um pouco mais de vida para as personagens. O grande desafio desse projeto sempre foi trazer as especificidades da cultura nordestina e ainda assim deixar os personagens reconhecíveis para outras realidades. Nesse sentido, os arquétipos foram fundamentais, pois cada personagem tem suas características típicas, aliados a elementos visuais que os conecta com outros públicos que desconhecem a cultura do agreste pernambucano. Espero que as metodologias utilizadas nesse projeto vejam ajudar outras pessoas a conseguirem desenvolver seus projetos artísticos, seja de games, curtas metragem, filmes e séries de animação, trazendo outros pontos de vista conceituais para o processo de arte conceitual.

Atualmente, trabalho com o cinema de animação, e esse projeto é muito importante pessoalmente e culturalmente. Durante a feitura desse trabalho, fui desenvolvendo o roteiro final do curta-metragem junto a minha namorada e amiga Eduarda Cavalcante e chegamos na versão final deste roteiro, no momento o argumento final já foi registrado na biblioteca nacional e o roteiro final também está em processo de registro.

Ainda durante esse período de realização deste trabalho, eu criei a arte conceitual de todos os outros personagens que aparecem no curta metragem em si, foram 11 personagens no total, além desses personagens foram desenvolvidos outros materiais visuais que serão muito

importante para a etapa de captação e recursos e assim possibilitar a realização de fato da obra audiovisual. Em apêndice estarão todos esses materiais, desde o roteiro até os personagens e as explorações visuais que desenvolvi até esse momento. Esse curta metragem já tem seu projeto elaborado e atualmente já está sendo enviado para editais de fomento a cadeia produtiva do audiovisual aqui pelo Brasil. Então estamos todos felizes e em busca desse recurso para a finalização da obra.

Um grande aprendizado que tive nesse projeto foi compreender a importância de se estudar o tema e os personagens para criar uma boa história e principalmente para criar bons conceitos visuais. Para tanto, as metodologias de aplicação desse processo de criação foram essenciais.

REFERÊNCIAS

JUNG, Carl Gustav. Arquétipos e o inconsciente coletivo: 9/1. 11. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

MARK, Margaret; PEARSON, Carol. O Herói e o Fora da Lei. 1. ed. São Paulo: Editora Cultrix, 2003.

PIPES, A., 2010. Desenho para designers: Habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Edgard Blüschner Ltda.

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.

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 105 escuridão”. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Pós-graduação em Design Digital) - Instituto Infnet, Rio de Janeiro, 2015.

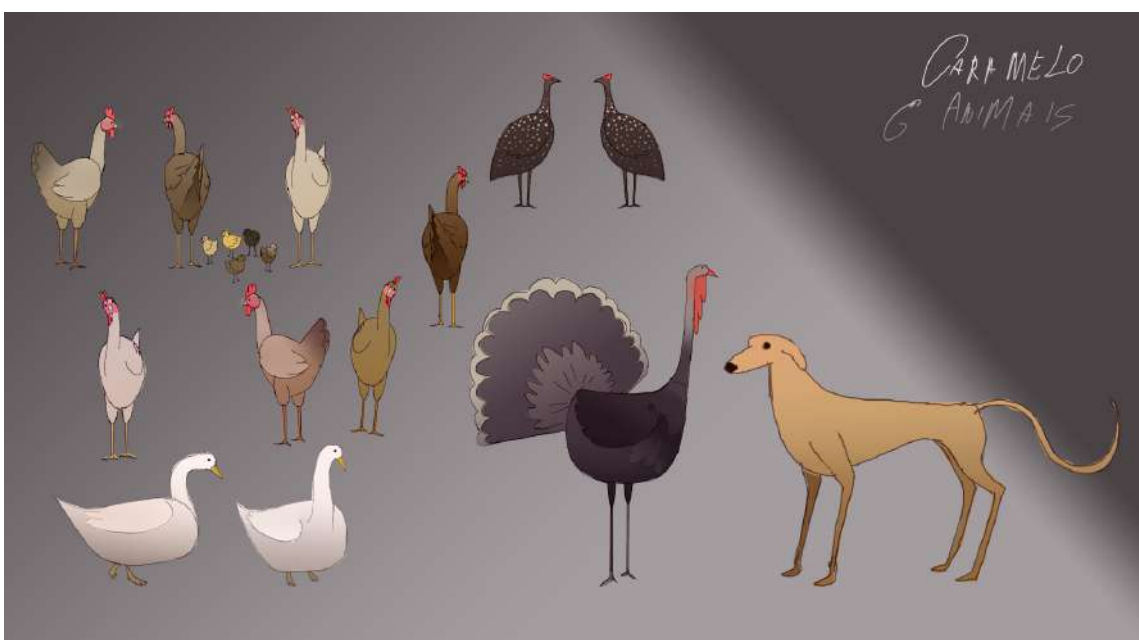
TAKAHASHI, Patrícia Kelen; ANDREO, Marcelo Castro. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. SBC - Proceedings of SBGames. 2011, Brasil, 2011, Arts & Design Track - Full Papers. Disponível em:
<https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>
Acesso em: 16 Fev. 2024.

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores. 3. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

APÊNDICE A – QUADRO DE CONCEITO VISUAL DA PERSONAGEM

**APÊNDICE B – OUTROS PERSONAGENS (MÃE DO EVIN, BIEL AMIGO DO EVIN,
ALMAS VAQUEIRAS)**



APÊNDICE C –EXPLORAÇÃO VISUAL DE CENÁRIOS E ANIMAIS DA FAZENDA

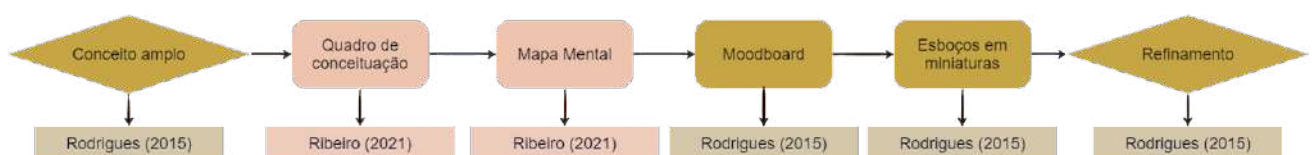
APÊNDICE D – PERSONAGENS FIGURANTES
(VAQUEIROS QUE APARECEM NO BAR, DONO DO BAR SEU ZÉ MORENO,
RASGA MORTALHA)



**APÊNDICE E – PERSONAGENS FIGURANTES E FLUXOGRAMA DA
METODOLOGIA ADAPTADA
(HOMENS BÊBADOS DO BAR, MENINOS BRIGÕES)**



FLUXOGRAMA DA METODOLOGIA ADAPTADA



APÊNDICE F – ROTEIRO FINAL DE “O MENINO E SEU MEDO DO MATO”

O MENINO E SEU MEDO DO MATO

By

EVERTON AMORIM

MADDU CAVALCANTE

Quarto tratamento

PRELÚDIO EM DESENHOS DE CORDEL

Uma mão de uma criança abre a capa de um cordel intitulado "Primeiro Lobisomem do Sertão". No interior do folheto, ilustrações em xilogravura ganham vida. A vila do jaburu surge, com poucas casas rodeadas de matas secas, e a igreja no meio ganha destaque.

DECLAMADOR O.S

(Estilo de cordel)

A vila do Jaburu	No
solo pernambucano,	Sempre
foi muito pacata	Sem lugar
para o profano	Até que uma
criatura	Nos causou
tamanho dano.	

O juvenal, caçador cruel e mal-encarado está mirando em um veado catingueiro que está pastando.

DECLAMADOR O.S

(Estilo de cordel)

Um antigo morador	Por
nome de Juvenal,	Um
caçador imparável	Rude,
cruel e brutal	Sem amor,
sem compaixão	Por gente ou
por animal.	

Juvenal mira sua espingarda e dispara um grande tiro no meio da selva. Passarinhos voam de dentro da mata, mas ele erra o tiro. O veado catingueiro que ele estava mirando foge, deixando-o bravo. Juvenal levanta rapidamente, grita, e em seguida, puxa um punhal de seu bisaco (bolsa de pano nos ombros). Corta uma das mãos e começa a gritar uma jura.

DECLAMADOR O.S

(Estilo de cordel)

Ao perder a investida	Em
uma caçada falha	Gritou
no meio do mato	Se feriu
com a navalha	E com
sangue proferiu	A jura
ao rasga mortalha.	

O rasga mortalha aparece gigante em meio as árvores secas, Juvenal o observa enquanto continua sua conjuração.

DECLAMADOR O.S

(Estilo de cordel)

Se a minha mira for certa	
Igual ao trem em seu trilho	E
meu punhal afiado	Cortar
tanto quanto o brilho	Eu
prometo consagrar	Para
você o meu filho.	

O rasga mortalha voa das árvores e depois Juvenal carrega sua arma. O rasga mortalha observa a casa do Juvenal e sua família, então ele vê a criança entrando na mata, com isso o

Rasga mortalha transforma o menino em um lobisomem aterrorizante.

DECLAMADOR O.S
(Estilo de cordel)
Ali o rasga mortalha
Que seu querer não altera
Veio buscar o menino
Depois de anos de espera Fez
aquele inocente Se
tornar medonha fera.

A vila do jaburu agora tem todas as portas fechadas em noite de lua cheia, cidadãos com cara de pânico observam a criatura pelas frestas das portas, a criatura passa suas garras pelas paredes e portas.

DECLAMADOR O.S
(Estilo de cordel)
A vila do Jaburu Perdeu a
tranquilidade,
A fera causava dano Por pura
perversidade
Viu o medo se instaurar Naquela
sociedade.

Em noite de lua cheia a criatura está pela cidade, quando surgem em meio as ruas 9 vaqueiros corajosos, cada um com seus gibões e perneiras, todos armados com facas, foices, grandes chicotes e a planta espiritual (jurema). Os vaqueiros correm em direção à criatura, a criatura corre em direção a eles, quando no contato um grande feixe de luz preenche tudo.

DECLAMADOR O.S
(Estilo de cordel)
Até que nossos heróis
Cada um com seu punhal,
Com a força da jurema A
planta espiritual
Quebraram toda magia. E
venceram o triste mal.

Ao voltar da claridade é revelado os 9 vaqueiros em seus túmulos, todos rezam em frente em condolência, em um 10º túmulo menor, é possível ver juvenil e sua família chorando.

DECLAMADOR O.S
(Estilo de cordel)
Nove homens de coragem
Com gibões e com perneiras
Morreram, mas na batalha
Venceram suas barreiras
Toda bravura formou As
nove almas vaqueiras.

FAD OUT

CENA 1 INT. CASA DE EVIN – MANHÃ

Casa pequena de alvenaria com tijolos manuais expostos. O

ambiente é humilde e não tem energia, no telhado de telhas manuais é possível ver as manchas de carvão provenientes das fuligens do candeeiro utilizado para iluminar o ambiente. Os móveis do ambiente são a maioria em madeira e em ferro. EVIN está deitado ao lado do cordel "Primeiro Lobisomem do Sertão" que leu na noite anterior. Ele dorme profundamente. Evin está sussurrando e gemendo como se estivesse em um pesadelo, ao fundo ouve-se SOM DE RÁDIO DE PILHA que toca músicas de boiadeiros.

EVIN
hum, ahh. Bicho lobi...som...

Evin levanta rapidamente do seu colchão e continua respirando ofegante, olha para o lado e ver o cordel que leu na noite anterior. Ele está com expressão assustada.

O garoto levanta do colchão e segue andando, passando da sala para a sala de jantar onde o rádio de pilha toca. Evin para em frente ao rádio, que está em cima da mesa no meio da sala de jantar, e o observa. Próximo ao rádio, a janela está aberta, onde é possível ver Maria Tônia perto de um fogão a lenha do lado de fora da casa. Evin para e observa a mãe preparar o café, ele dá um pequeno sorriso, demonstrando estar feliz. Maria Tônia vira para o garoto e acena para ele.

CENA 2 EXT. TERREIRO DA CASA DO EVIN - MANHÃ

Evin caminha em direção ao fogo a lenha que fica embaixo do pé de avelós, ali ele abraça MARIA TÔNIA bem apertado. Em primeiro plano ERNESTO carrega a carroça com algumas ferramentas de trabalho. Ainda nesse momento, o ambiente está ventilado, é possível ouvir o som do VENTO e da FLORESTA CAATINGA ao redor.

EVIN
Bença mainha...

MARIA TÔNIA
Deus de abençoi meu filho! Bora tomar café?

Eles se soltam do abraço.

EVIN
Tem oque para comer?

MARIA TÔNIA
Tem sopa de ontem.

EVIN
A senhora esquentou?

Maria Tônia sorrindo balança a cabeça em ton de negação.

EVIN
Ebaaa sopa fria, que gostoso.

Maria Tônia pega um prato de porcelana, enche de sopa e entrega para Evin. Depois, ela volta para mexer no fogo. Evin

fala com expressão de preocupação, e puxando a bermuda da mãe, em seguida, olha para a mata em frente à casa.

EVIN
(sussurando)
Mãe, mãe, mãae

MARIA TÔNIA
Que é menino?

EVIN
(sussurando)
A senhora escutou?

MARIA TÔNIA
(sussurando)
Escutei oque?

EVIN
(sussurando)
O barui ontem a noite... o barui.

MARIA TÔNIA
(sussurando)
Num escutei não.

EVIN
(sussurando)
Eu escutei mãe, acho que era um lobisomem... e eu escutei ele vindo dali do mato olha.

Evin aponta em direção à mata da caatinga que está na frente. Maria Tônia olha para o Evin e faz uma expressão de curiosidade e depois o responde.

MARIA TÔNIA
Deve ter sido dos cachorros da vila, é nada demais não Evin.

EVIN
Tem certeza mãe?

Maria Tônia se aproxima passa a mão na cabeça do menino e fala.

MARIA TÔNIA
Tenho sim, foi os cachorro.

EVIN
Humm, Ta certo maninha...

Evin olha para Ernesto na carroça e fala.

EVIN
Bença paai....

Ernesto olha para Evin e o responde de longe de forma seca e carrancuda, após isso olha para Maria Tônia e abaixa a cabeça.

ERNESTO

Deus abençoe!

Evin continua comendo sua sopa e faz uma cara de dúvida depois olha para Maria Tônia e fala sobre Ernesto.

EVIN

Hoje... pai amanheceu de ovo
virado... eu pedi a bença a ele e ele
nem respondeu direito...

MARIA TÔNIA

Ele ta é de ressaca meu fi, vive
enchendo a cara de bebida.

EVIN

(rindo)

É mesmo né mãe, deve ser isso mesmo.

MARIA TÔNIA

É, mas cuida para de conversar e
termina tua sopa, vocês vão pra
fazenda do SR. PAULO hoje.

EVIN

Certo mãe.

CENA 3. MONTAGEM SEQUENCIA - INDO AO TRABALHO

MARIA TÔNIA

(of)

E Evin, lembra teu pai de trazer a
garrafada do seu Paulo visse! Esse
home nunca lembra de nada.

EVIN

(of)

Certo mãe(rindo)

Evin e Ernesto passam em sua carroça de burro pela vila, algumas pessoas transitam pela calçada inclusive BIEL que guia uma carroça de mão carregada com algumas madeiras, Evin acena para Biel que acena de volta.

Eles passam pela estrada, uma camionete velha cheia de capim passa por eles. No relento das grandes pastagens da estrada, Evin vê um vaqueiro guiando o gado para a grande montanha. Ele olha para o vaqueiro, o tem como uma espécie de herói, Evin está animado, seus olhos brilham.

EVIN

Um vaqueiro...

Ernesto e Evin chegam na fazenda relativamente grande do Sr. Paulo. Por lá, o senhorzinho cria animais de quase todos os tipos, galinhas, um cachorrinho e principalmente os animais leiteiros, dos quais só o cuidador que trabalha na fazenda toma conta. Há também plantações de feijão, milho, melancia e uma grande horta, que são da responsabilidade do Ernesto. A casa no centro da fazenda é do Sr. Paulo. Ela é pequena, com

6

todos os tijolos expostos e com fumaça saindo pela ponta do telhado. Emerge da pequena porta o simpático e engraçado Sr. Paulo, que os recepciona de maneira enérgica e calorosa. Ele lhes oferece um café.

SR. PAULO

Oopa.... bom dia seus cabra, venham
simbora tomar café.

Evin desce da carroça e corre em direção ao Sr. Paulo, enquanto isso Ernesto desce da carroça de burro e amarra ele no pé de algaroba na frente da casa.

CENA 4 INT. CASA DO SR PAULO – DIA

O interior da casa é escurinho e aconchegante, nas paredes, quadros de santos e também de parentes estão expostos. Ao lado do fogão a lenha na entrada da porta tem pedaços de madeira e alguns abanadores, por perto ali também tem um, porta-panels com panels pretas, algumas de barro. No centro da sala de jantar tem uma sela de cavalo pendurada. O Sr. Paulo pega alguns pães e os oferece para Ernesto e Evin, que começa a comer e tomar café, Ernesto fica em pé e não se senta nem come nada.

SR. PAULO

Os pães de hoje são os mió que tem,
mandei trazer lá da vila.

EVIN

Obaa pão carteiraira.

Evin pega um pão da cesta e começa a comer com o seu café. Ernesto está com uma expressão séria e não come nada.

SR. PAULO

Ernesto, hoje o trabalho é arando a
terra, pra gente plantar milho.

ERNESTO

Certo seu paulo, terminamos isso hoje
mermo! Olhe já ta dando minha hora,
vou me bora trabalhar, agradicido
pelo café.

Ernesto se vira e começa a caminhar em direção a saída.

SR. PAULO

Come ao menos um pão rapaiz!

ERNESTO

Nada seu Paulo, já tou de bucho chei.

Sr. Paulo vira para Evin e questiona o jeito do Ernesto.

SR. PAULO

Ernesto ta meio esquisito hoje...

EVIN

Mãe falou que é porque ele bebeu.

7

Evin se aproxima mais de Sr. Paulo e depois fala cochichando.

EVIN

(cochichando)

Mas seu paulo, eu acho... que ele viu
o lobisomem ontem de noite...

Sr. Paulo dá um pequeno pulo da cadeira e imediatamente responde.

SR. PAULO

Oshe, vareite menino... Lobisome?

Evin ainda falando baixo, caminha em direção à janela e continua falando enquanto olha a mata da janela.

EVIN

(cochichando)

Eu ontem de noite, escutei uns barui
assustador vindo de fora de casa...

SR. PAULO

Entendi... Rapais, será que foi um
lobisome mesmo?

Sr. Paulo se levanta e caminha em direção a Evin, eles olham para a mata enquanto conversam.

EVIN

Pior seu paulo, que eu num sei não,
quem disse que eu tive coragem de
olhar?

SR. PAULO

I rapais, depois somos dois viu,
purquê quem é medroso tá aqui.

Sr. Paulo caminha em direção ao fogão a lenha e Evin o acompanha.

EVIN

Mais o senhor num foi um vaqueiro?
Achava que o senhor foi muito
corajoso.

O Sr. Paulo começa a gargalhar e pega a chaleira que estava fervendo água no fogo. Ele começa a colocar a água numa garrafa de vidro que contém folhas e cascas de jurema. Enquanto isso, Evin observa.

SR. PAULO

Rapais, e quem disse que todo
vaqueiro tem que ser corajoso? (ele
sorrir)

EVIN

(Sorrindo) É mesmo né seu paulo.
Então, eu acho que vou ser um bom
vaqueiro, porque coragem... não tenho

nenhuma (Sorrindo).

Os dois gargalham. O Sr. Paulo termina de colocar a água quente na garrafa e depois coloca a chaleira de lado. Em seguida, ele põe um tampão de madeira na garrafa. Evin observa curioso.

EVIN

Seu Paulo, o que tem aí dentro em?

SR. PAULO

Humm, muita coisa...

Sr. Paulo coloca a garrafa em cima do fogão, depois pega a maraca e começa a balançar enquanto canta sobre a jurema.

SR. PAULO

(Cantando)

Jurema é um pau encatado... Um pau de ciência, todos querem saber... Mas se você me pede Juremaa, eu dou...
Jurema a você...

Sr. Paulo finaliza o cântico, coloca a maraca de lado e em seguida explica sobre a jurema para Evin.

SR. PAULO

Menino, essa aqui é a jurema sagrada... ela serve para curar de tudo... É isso que tem aqui na garrafada para sua mãe...

Sr. Paulo pega a garrafada de vidro e mostra para Evin que fica maravilhado.

EVIN

Ahh a garrafada que mãe falou. Como que só uma planta pode fazer isso?

Sr. Paulo caminha em direção à sala com algumas folhas de jurema na mão, enquanto isso Evin segue atrás curioso.

SR. PAULO

Num é só uma planta... É a jurema sagrada!

EVIN

Que legal seu Paulo... e como posso fazer isso também?

Eles agora estão na sala parados em frente ao altar da juremal, diversas imagens, copos e outros elementos místicos compõem o ambiente, Sr. Paulo continua falando.

SR. PAULO

Antes de tudo... você precisa saber, a história da jurema! Ai depois, te ensino sobre os encantamentos.

EVIN

9

Ta certo Seu Paulo!

SR. PAULO

A jurema, é uma planta nordestina,
ela só tem aqui na nossa terra.

CENA 5 MONTAGEM EM SEQUÊNCIA NA FAZENDA

Ernesto trabalha ao sol forte na plantação arando a terra, ele dar uma enxadada na terra, para e enxuga o suor do rosto com as mãos. Evin fica por perto brincando de cavalinho com a enxada Evin de vez enquanto pega a enxada para brincar de ajudar o Ernesto em seu trabalho. Evin corre, passa por perto do Ernesto, depois para rapidamente, dá uma enxadada no chão e depois se escora no cabo da enxada e faz um gesto de retirar o suor da testa como se estivesse enxugando, Ernesto observa ele e dá um leve sorriso balançando a cabeça em tom de negação. Em detalhe vemos algumas plantas no chão crescendo.

Ernesto e Evin estão voltando para casa no fim da tarde, em cima da carroça de burro, Evin se despede do Sr Paulo balançando um raminho de Jurema, o Sr.Paulo acena de volta também com um ramo nas mãos, já o Ernesto abaixa a cabeça em tom de despedida.

DECLAMADOR O.S

No bar de seu Zé moreno Recanto dos
forasteiros Apareceu três vaqueiros
Molhados pelo sereno

CENA 6 EXT. BAR DO ZÉ MORENO - NOITE

É noite no bar do ZÉ MORENO, três homens em cavalos chegam e param em frente ao bar, eles començam a descer.

CENA 7 INT. BAR DO ZÉ MORENO - NOITE

Todos bebem, comem e ouvem músicas típicas. Ernesto e Evin estão em uma das mesas do canto comendo oque parece ser um cuscuz com carne, Ernesto também toma umas doses de misturada. Mais para o meio do bar tem mais duas mesas, uma com 2 homens bebendo uma espécie de cachaça e a outra mesa vazia que agora é ocupada pelos vaqueiros forasteiros. Um dos vaqueiros tira o tufo de dinheiro do bisaco e fala com o garçon, ele paga bebida para todos.

DECLAMADOR O.S

De um bisaco pequeno Um deles tirou a
grana Promoveu a carraspana Aos
colegas de bebida Foram falando da
vida E dos trabalhos de fama.

Zé Moreno está terminando de encher o copo do segundo bêbado, este olha meio torto para a mesa dos vaqueiros ao lado. Zé Moreno agora está servindo Ernesto, que está com a cara emburrada, mas aceita a dose. Evin maravilhado, observa a cena e admira os vaqueiros que acabaram de chegar.

Os homens bêbados na mesa ao lado tomam as doses distribuídas. Enquanto isso, o terceiro vaqueiro, o sério, permanece calado e apenas observa. Ernesto tomando sua bebida já olha troncho para os vaqueiros na mesa a sua frente. Um dos homens bêbados sentados na mesa ao lado dos vaqueiros fala para o outro bêbado que o acompanha.

HOMEN BÊBADO 1

Tão é inventando história...

O outro bêbado concorda e os dois olham para os vaqueiros na mesa ao lado que bebem e gargalham enquanto conversam. Um dos bêbados se vira em direção aos vaqueiros e fala alto.

HOMEN BÊBADO 1

Oia, Vocês são os cabra da peste né?
Eu vi um lobisome hoje na serra! Se
vocês são brabo, quero ver ir lá!

Um dos vaqueiros que havia se virado da sua mesa e ouvido o comentário do bêbado imediatamente se vira mais e responde de forma despretensiosa e sarcástica.

VAQUEIRO ESNOBE

Tu deve é ter visto a sombra da tuas
gaias e saisse correndo achando que
era um lobisome!

Os vaqueiros gargalham e o outro bêbado também, o bêbado que afrontou os vaqueiros se irrita e imediatamente retruca. Ernesto observa a maneira como Evin olha para os vaqueiros e fecha ainda mais a cara.

HOMEN BÊBADO

Tu só num tem coraje de infrentar o
bicho. Dizem que só as almas
vaqueiras, pra derrotar um lobisomem.

O vaqueiro pega a sua faca na cintura e levanta para cima.

VAQUEIRO ESNOBE

Apois eu te digo que essa resa das 9
almas é só pra os vaqueiro fraco,
porque eu mato é na base da faca
mermo.

Evin olhando essa cena faz uma expressão de dúvida, depois pergunta ao Ernesto se aqueles são vaqueiros mesmo.

EVIN

Pai, esses cabras, eles são vaqueiros
mermo? Eles são meio diferente do Seu
Paulo né...

Ernesto na mesma hora responde Evin com expressão de raiva e bate o copo na mesa.

ERNESTO

Deixa de olhar pra esses abestalhado
minino, nem todo vaqueiro, é gente

boa meu fi...

Ernesto levanta da mesa.

ERNESTO
Espera aí que já volto!

Ernesto segue até o balcão, ao passar pelas mesas dos vaqueiros, sem querer esbarra na cadeira do vaqueiro que estava discursando. Imediatamente o vaqueiro se vira e olha para Ernesto que está parado em frente ao balcão. O vaqueiro está com expressão de bravo.

ERNESTO
(para seu Zé Moreno)
Tome seu Zé Moreno, agradicido!

ZÉ MORENO
Certo Ernesto!

Ernesto entrega o dinheiro a Zé Moreno depois se vira para voltar. Ernesto é interrompido pelo vaqueiro Soberbo.

VAQUEIRO SOBERBO
Ei, tu toma a nossa cachaça, vai
simbora com essa cara vea feia, tu
acha que é quem?

Imediatamente Ernesto faz uma cara de muito bravo, mas não fala nada, o vaqueiro sério levanta e entra na frente dos dois e fala para o vaqueiro esnoberado parar e se afastar, o vaqueiro sério se desculpa com o Ernesto.

VAQUEIRO SÉRIO
Deixa de coisa bicho, ele num fez
nada de errado!

VAQUEIRO SÉRIO
Desculpe os modos do meu amigo!

Ernesto balança a cabeça em tom de compreensão, continua com uma expressão muito brava, mas responde com a cabeça e sai de cena. Evin observa apavorado a cena, depois levanta da mesa e corre em direção à saída seguindo Ernesto.

DECLAMADOR O.S
Depois dos casos contados Da verdade
ser cobrada Uma confusão danada Os
cabras embriagados Com rudes
palavreados Que eu nem ousar falar
Findou a graça do bar.

CENA 8 INT E EXT. CASA DO EVIN - NOITE

DECLAMADOR O.S
(continuando)
Zé fechou na mesma hora Que os cabras
foram simbora Se intenção de voltar.

Ernesto pega a arma e sai para caçar. Evin, na janela, observa

o pai entrando no mato e se preocupa ao vê-lo saindo sozinho à noite. Ao olhar para cima, percebe que a lua está quase cheia, e morcegos voam, fazendo barulho. Com isso, em um traço estético diferenciado, é possível ver Ernesto de costas com sua arma, na escuridão. De repente, Evin grita e tenta chamar o pai, mas ele não o ouve. Ernesto está perdido, procurando algo, enquanto um barulho de passos e rosnados começa a circundá-lo.

EVIN

Cuidado pai!! o lobo está aí, cuidado
o lobo...

Ernesto procura mas não o encherça, quando do nada, algo por traz dele o ataca e a tela fica escura.

EVIN

Não! ahh

CENA 9 INT. CASA DO EVIN - DIA

Evin acorda assustado com o seu pesadelo, levanta rapidamente e corre para a janela procurando pelo pai. Ernesto e Maria Tônia estão perto do fogão a lenha, ela joga um pouco da garrafada sobre o ferimento do Ernesto, Evin preocupado observa a cena e não sabe o que está acontecendo, ele respira forte.

TRANSIÇÃO
DISSOLVER

CENA 10 EXT. FAZENDA DO SENHOR PAULO - DIA

Evin agora está na casa de Sr. Paulo ainda em mesmo enquadramento e observa Ernesto trabalhando na lavoura ainda machucado. Sr. Paulo observa a cena e chama Evin para a sua mesa.

SR. PAULO

(chamando Evin)

Evin! Vem aqui vem...

Evin caminha lentamente em direção ao seu paulo e depois senta na cadeira a sua frente.

SR. PAULO

Rapaiz... Por que você tá com essa
cara feia?

EVIN

(de cabeça baixa)

Pai foi atacado pelo lobisomem ontem
de noite! Ele tá machucado... Mãe
usou a garrafada no ferimento...

Sr. Paulo coloca a mão na cabeça de Evin e responde tranquilamente.

SR. PAULO

Humm. Entendi meu fi! Mas num se

preocupe não, Ernesto sabe se cuidar
muito bem viu!

Seu paulo agora sorrir e olha para debaixo da mesa, de onde
pucha um gibão.

SR. PAULO

Olha Evin, esse gibão foi meu, agora
é todo seu, pode usar a vontade!
Dentro do bolso dele também tem um
santo antonio piqueno para te
protejer.

Sr. Paulo entrega o gibão a Evin que imediatamente o veste, o
gibão é maior que seu corpo, ele cobre todo o seu braço e nem
aparece as mãos, mas ainda assim ele fica muito feliz e
agradece ao Sr. Paulo.

EVIN

Ebaa agora sim eu sou um vaqueiro
mesmo, brigado seu paulo.

Evin corre e abraça Sr. Paulo, depois do abraço Sr. Paulo
respnde Evin.

SR. PAULO

(apontando para o gibão)
Você num precisa desse gibão, Para
ser um vaqueiro! Seu coração puro, é
o mais importante!

Evin olha para seu peito e depois para Sr. Paulo.

EVIN

É mesmo é?

SR. PAULO

Sim meu fi, claro que é!

EVIN

Mesmo assim seu paulo... O senhor
pode me ensinar a resa das almas
vaqueiras? Ontem descobri que ela
serve para enfrentar o lobisomem!

Seu paulo na mesma hora da um sorriso, levanta e chama Evin,
que o acompanha alegre.

SR. PAULO

Ensino sim. Você com o jibão e ainda
com a reza das almas vaqueiras não
tem lobizome no mundo que possa
enfrentar você!

EVIN

(rindo) é mesmo né seu paulo!

Os dois param em frente ao altar da jurema e continual
conversando, não se entende o que eles falam.

CENA 11 EXT. BAR DO ZÉ MORENO - FIM DE TARDE

Evin e Biel esperam o Ernesto sentados em um batente em frente ao bar do Zé Moreno, enquanto isso, Ernesto bebe sozinho em uma mesa.

BIEL

Cê tá sabendo do Sr. Jão?

EVIN

Sabendo de que?

BIEL

Ele tava desaparecido desde a noite passada. Hoje acharam ele morto! Painho falou que foi um lobisomem

EVIN

Eita Biel, que assustador... Eu sabia que tinha um lobisomem, eu sabia...

Evin é interrompido por três meninos que chegam perto deles.

MENINO 1

Cês tão falando do Seu Jão, né? É engraçado você dizer que é assustador... Né Evin, já que você gosta tanto daquele macumbeiro certeza, que foi ele que soltou essa besta!

As outras crianças que estão com o menino 1 concordam e cruzam os braços.

EVIN

(acuado e com a cabeça baixa)
Seu Paulo não é macumbeiro, ele é juremeiro!

O menino agressivamente se aproxima de Evin o intimidando enquanto fala.

MENINO 2

Claro que é! A minha mãe falou que ele é um macumbeiro...

Biel interrompe rapidamente o menino, levanta do batente, e fica em pé na frente do garoto, os outros meninos que estão com o garoto já se armam e apertam as mãos.

BIEL

JÁ CHEGA... Quem vocês pensam que são pra falar assim com Evin? E sua mãe é uma burra por achar essas coisas.

Ernesto chega mesmo na hora que os meninos estavam querendo partir para cima de Biel, Ernesto grande assusta os garotos que saem correndo e Biel dá uns passos para trás.

ERNESTO

O que é isso aqui? vão pra casa vão.

Ernesto está muito bêbado vira todo cambaleando para Evin com a cara muito brava e fala gritando.

ERNESTO

E tu seu cabra, é tão froxo assim que precisa que o Bie te defenda é? Eu num tô criando fi pra ele precisar de jagunço de defesa não.

Evin está com expressão de muito medo, ele está com os olhos arregalados e treme um pouco.

BIEL

Mas Seu Ernesto o Evin defendeu...

Ernesto bêbado não deixa Biel terminar e manda ele ir para casa e depois vira começa a andar todo torto e chama Evin.

ERNESTO

Eu vi o que aconteceu Biel. É melhor tu ir pra casa. E Evin, cuida vem!

Evin acena com a cabeça em despedida a Biel e segue o pai calado.

CENA 12 EXT. CASA DO GAROTO - NOITE

Ernesto, mais uma vez bêbado, decide sair para caçar Evin chora e pede que o pai não vá para não ser atacado novamente.

EVIN

Pai, não vai pro mato, o lobisomem ta a solta, ele vai pegar o senhor.

ERNESTO

Deixa de coisa Evin, volta pra dentro de casa!

EVIN

Mas pai, eu...

Evin é interrompido por Ernesto, de maneira muito grosseira pega Evin pelo braço e leva ele para dentro de casa. Maria Tônia corre e manda Ernesto solta o menino.

ERNESTO

Bora pra dento bichiga, e calado!

MARIA TÔNIA

Solte o menino e vai timbora!! Solte ele agora!

Ernesto solta o garoto e com uma cara muito brava encara Maria Tônia, ele se vira rapidamente para ela e entra no meio do mato com a espingarda. Evin está com os olhos arregalados e respira forte. Em detalhe a lua está cheia.

EVIN

Eu sou um medroso mesmo, por isso pai
ta bravo com eu.

Maria Tônia tenta acalmar Evin e sai para pegar uma água.

MARIA TÔNIA

Ele ta é bêbado meu filho, você não
tem nada a ver com isso, ele quem ta
errado aqui. Se acalma, vou pegar um
copo de água pra tu.

Evin olha seu gibãozinho, olha as suas mãos e fala para si
enquanto olha novamente para a mata a sua frente.

EVIN

É como Seu Paulo falou, eu sou um
vaqueiro!

Evin levanta rapidamente e corre, ao sair da cadeira
rapidamente a manga do gibão bate no candeeiro e o vira em
cima da mesa colocando fogo na toalha. Evin corre para a mata
atrás do pai. A mãe vê o garoto correndo, faz menção de ir
atrás dele, mas ao notar a mesa pegando fogo, corre para
apagar as chamas.

MARIA TÔNIA

Evinnn, volta seu menino!! Meu Deus!!
Fogo!!

CENA 13 EXT. MATA - NOITE

Evin corre tenso pela mata, o caminho escuro está iluminado
pela luz da lua cheia. Apavorado, ele chama pelo seu pai,
enquanto as pontas de pau e espinhos passam pelo gibão e
arranham suas pernas. A lua está cheia, e o clima é tenso.

EVIN

Pai, pai cadê o senhor?

CENA 14 INT. CASA DO SR PAULO - NOITE

Sr. Paulo está balançando sua maraca e começa a cantar uma
música para abrir a mata para o Evin, ele balança e canta
enquanto as chamas das velas se agitam.

SR. PAULO

(cantando)

Salomão bem que dizia, aos seus
filhos juremeiros. Que para entrar na
jurema, peça licença primeiro.

O som da música do Sr. Paulo se intensifica formando um coro.
Sr. Paulo está em frente da mata, a lua está cheia e ele tem
um semblante preocupado. Caminha em direção à mata. Enquanto
isso, vemos Evin correndo e adentrando na mata. Exatamente no
momento da música que diz "é preciso ter cuidado".

SR. PAULO

(of em coro)

Salomão bem que dizia, aos seus
filhos juremaados. Que para entrar na
jurema, é preciso ter cuidado.

CENA 15. EXT. MATA - NOITE

Evin continua correndo em meio ao mato, ele está desesperado, ouve barulhos estranhos em meio as folhagens, ele olha mas não ver nada. Depois de algum tempo ouve passos rápidos pela mata, ele chama pelo pai, mas do meio das árvores surgem dois olhos amarelos que se aproximam cada vez mais

EVIN

Pai?... é o senhor? Saia daí pai....

Ele percebe ser uma sombra que lembra seu pai, mas em seguida a sombra torna a parecer com um lobisomem, imediatamente ao perceber isso ele corre e tenta escapar.

EVIN

É... é Um lobisomem... Ahhh...

Evin corre por dentro do mato, o gibão lhe projete de ser cortado pelas pontas de paus e espinhos, mas quanto mais ele corre, mais percebe que a criatura está se aproximando fazendo barulhos assustadores. Ao passar por um riacho fica atolado e se ver encurralado.

EVIN

Ahhh, areia, estou pre... aahhh
socorro paaai?

Evin chora e está tentando se soltar da areia que o aterra cada vez mais. O lobisomem aparece em uma parte mais alta do riacho, uivando alto, ele pula de cima e cai no riacho em frente ao menino, nesse lugar Evin não tem chance, chorando ele segurara seu gibão e grita.

EVIN

Onde está o meu pai... ahhh por favor
cadê você.

A criatura babando e rosnando começa a se aproximar lentamente do garoto, ele então ainda chorando começa a declamar a reza das 9 almas vaqueiras.

EVIN

A reza das 9 almas vauqeiras!! As 3
as 6 as 9, as as 3 quee.. meu deus
como é a reza? As 6 ass... As 9 almas
que derrotaram o lobisomem, eu chamo
voces!

Evin fecha os olhos e coloca os braços na frene, então as almas de vaqueiros surgem atrás do garoto, a criatura que vinha em direção ao garoto para e agora começa a fazer barulhos ainda mais altos. Evin olha para a criatura e percebe ela mais tensa, após isso ele olha para trás e ver as almas

vaqueiras terminando de aparecer.

EVIN

Ahh o que é isso?... As almas
vaqueiras...

O lobisomem começa a se preparar para atacar, ele rosna muito alto. Então as almas vaqueiras seguem para cima do lobisomem, as almas desfazem a criatura. Após isso, uma das almas acena para Evin e todas abaixam a cabeça e desaparecem. Evin acena de volta e depois olha para a criatura se desfazendo e revelando em seu interior o Ernesto. O garoto perplexo descobre que seu pai é o lobisomem.

EVIN

Pai? é... é o senhor..

Evin dá dois passos para trás, seus olhos esbugalhados e tensos, ele olha o pai que está sem forças e gemendo de dor. Ernesto olha para o filho com olhar assustado e fala com o menino, sua expressão é de medo e deslocamento.

ERNESTO

Evin... Desculpa filho ahhh

Evin dá outro passo para trás e continua sem saber o que fazer.

CENA 16 EXT. CASA DO EVIN FORA - NOITE

Ernesto e Evin aparecem em frente a casa, o Sr. Paulo e Tônia estão esperando eles, a mãe corre e dá uns ex porros no garoto, depois ajuda Ernesto a sentar na cadeira de balanço.

MARIA TÔNIA

Evin eu num falei para você não ir?
Olha pra isso...

O Sr. Paulo pede para terem calma, pega seu galho de jurema um copo de água e começa a rezar o Ernesto para selar seu corpo, Ernesto fica com a mão em cima da cabeça do seu filho e olha triste para sua esposa.

SR. PAULO

Se acalmem que tá tudo certo, vou
fazer um encantamento para remover o
que resta nele, vai ficar tudo bem!

Ernesto fecha os olhos, evin preocupado pergunta se vai ficar tudo bem e se ele vai virar o bicho novamente, o Sr. Paulo tranquiliza ele e sua mãe, Sr. Paulo solta uma fala divertida e positiva.

EVIN

Seu Paulo, vai ficar tudo bem mesmo?
Pai era o lobisomem, ele quase me
atacou, mas as almas vaqueiras me
ajudaram.

Maria Tônia Tônia olha surpresa para Evin mas não fala nada.

Ela vai até o menino e o abraça. Evin olha para a mãe e fala.

EVIN

Eu agora sou um vaqueiro de verdade,
eu chamei as 9 almas vaqueiras igual,
no cordel e elas me ajudaram.

SR. PAULO

Nao se preocupem, Ernesto agora ta é
livre do que lhe assolava, ele ainda
vai continuar com aquela cara veia
feia mas pelo menos não vai mais vira
bicho (ele rir).

EVIN

Tem certeza seu paulo?

SR. PAULO

Rapaiz, acho que sim visse, mas de
uma coisa eu sei, o rasga mortalha
dessa vez perdeu(ele rir).

O Sr. Paulo joga a água do copo no chão, que fica fumaçando. A jurema que ele estava utilizando agora está toda murcha. Depois de uma gargalhada, ele olha para o mato, onde é possível ver dois olhos no meio da escuridão. Vemos o Rasga Mortalha observando a casa. Em seguida, com seu grito estridente e batendo asas, ele vai embora. O Rasga Mortalha passa perto da lua cheia, revelando-se ser apenas uma coruja com o rosto todo branco e grandes olhos.

DECLAMADOR O.S

A vila do jaburu Gozou da
tranquilidade O monstro que a
amedrontava E promovia a maldade Teve
o encanto quebrado Reinando a
felicidade.

DECLAMADOR O.S

Mas a criatura volta geração a
geração. E somente um vaqueiro que
tenha bom coração. Pode livrar nossa
vila do peso e da maldição.

FIM