



INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA –
CAMPUS CABEDELO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

**CRIAÇÃO DE PERSONAGEM BASEADO NA MITOLOGIA
INDIGENA BRASILEIRA:
a lenda do Anhangá aplicada a uma narrativa 2D**

JAQUELINE CRISTINA DOS SANTOS SOUZA

CABEDELO
2024

JAQUELINE CRISTINA DOS SANTOS SOUZA

**CRIAÇÃO DE PERSONAGEM BASEADO NA MITOLOGIA
INDIGENA BRASILEIRA:
a lenda do Anhangá aplicada a uma narrativa 2D**

Trabalho apresentado ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB) - Campus Cabedelo, como requisito para conclusão do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico.

Orientador: Prof. Ms. Vitor Feitosa Nicolau

CABEDELLO
2024

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação-(CIP)
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB

S729C

Souza, Jaqueline Cristina dos Santos.

Criação de Personagem Baseado na Mitologia Indígena Brasileira: a lenda do Anhangá aplicada a uma narrativa 2D / Emílie Assis dos Santos – Cabedelo, 2024.
119 f.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Superior de Tecnologia em Design Gráfico) –
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – IFPB.

Orientador: Prof. Me. Vitor Feitosa Nicolau.

1. Animação. 2. Mitologia brasileira. 3. Personagem. I. Título.

CDU 791.44



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA INSTITUTO
FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA

GRADUAÇÃO EM TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

JAQUELINE CRISTINA DOS SANTOS SOUZA

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM BASEADO NA MITOLOGIA INDIGENA BRASILEIRA:

a lenda do Anhangá aplicada a uma narrativa 2D

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito para obtenção do título de tecnólogo em Design
Gráfico, pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia da Paraíba - Campus Cabedelo

Aprovada em 05 de dezembro de 2023

Membros da Banca Examinadora:

Me. Vitor Feitosa Nicolau

IFPB Campus Cabedelo

Dr. Daniel Alvares Lourenço

IFPB Campus Cabedelo

Me. Wilson Gomes de Medeiros

IFPB Campus Cabedelo

Cabedelo-PB/2023

Documento assinado eletronicamente por:

- Vitor Fehoso Nogueira, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 18/02/2024 15:55:47
- Wilson Gomes de Medeiros, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 15/02/2024 16:57:28
- Daniel Alves Lourenco, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 20/02/2024 10:55:57

Este documento foi emitido pelo SIOPE em 28/01/2024. Para imprimir sem assinatura, faça o login do ORCIDo ao lado ou acesse https://siope.ifpb.edu.br/validar_documento/ e insira o código abaixo:

Código: 524218
Verificador: 7019592e5
Código de Autenticação:



Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Cambinha, CABEDELLO / PB, CEP 58103-772
<http://ifpb.edu.br> - (83) 3248-5400

AGRADECIMENTOS

Todos os anos que passei no curso de designer gráfico foi uma longa jornada de amizade e aprendizado. Este trabalho de conclusão de curso, é fruto de todo o conhecimento que adquiri graças a todos que estiveram comigo por todo o caminho..

Agradeço a Deus e as orações da minha família, que sempre acreditaram em meu potencial e me apoiaram de todas as formas possíveis. Desde cedo recebi incentivos de que poderia ir mais longe e me desafiar, independente das dificuldades, graças a isso, tenho foco para perseguir meus objetivos. Muito obrigada a meus avós, Erivaldo e Valdileide, a minha mãe, Edileide, meus irmãos, Jaliene e Janderlan, a meu tio, Felipe e, meu padrasto, Renne – *in memorian*.

Agradeço com um imenso muito obrigada ao professor e meu orientador Vitor Nicolau, por me incentivar a me manter firme até a finalização deste trabalho, por me auxiliar em todas as etapas e me fazer acreditar que daria tudo certo, independente dos empecilhos

Agradeço ao meu bem, Flávia Soares, por ser meu maior apoio e minha fonte de serotonina a qualquer momento. Obrigada por sempre me ouvir e estar aqui por mim. Te amo.

Agradeço a minha grande amiga, Larissa Rodrigues, por sempre me enxergar como alguém capaz de conquistar tudo o que deseja, por todas as cartinhas mensagens de apoio e por sempre ser uma amiga excepcional. Agradeço também a Álefe Gomes, um amigo querido, que sempre me incentiva a ser alguém persistente.

Agradeço a Murilo de Carvalho por sempre me tirar infinitas dúvidas, me ajudar com qualquer dificuldade e ser alguém tão compreensível. Juntamente a Luana Anjos, são os melhores amigos que fiz no curso. Obrigada pelo apoio e todos os momentos divertidos.

Agradeço a Anthony Marcks por me ajudar a me inserir no mundo da animação, sendo um ótimo amigo e a ponte que me proporcionou oportunidades únicas.

Agradeço aos meus gatinhos Nanami, Akira, Princesa Jujuba, Marceline, Simon, Pietro e Duquesa pelos momentos de desopilar o estresse com as brincadeiras divertidas.

Agradeço a todos os meus amigos adoráveis, as pessoas incríveis que conheci durante o curso e a todos os professores pelos ensinamentos que levarei para toda a vida.

E por fim, um agradecimento ao meu bisavô Expedito – *in memorian* – graças às tardes as quais ouvia ele contando sobre sua vida, tomei gosto por também contar e ouvir histórias. Sem ele, este trabalho nem ao menos existiria.

RESUMO

A caça esportiva é considerada crime no Brasil há mais de 20 anos. Entretanto, milhões de animais silvestres são abatidos anualmente, seja para capturar sua pele, carne ou apenas por uma cruel diversão. Os crimes cometidos contra a fauna – na atual legislação, Lei 9.605/98 de 12 de fevereiro de 1998 – são considerados crimes de menor potencial ofensivo. Isto é, independente do nível de crueldade na morte desses animais, a pena máxima permitida no Brasil é de apenas dois anos de prisão. Dependendo das circunstâncias observadas pela fiscalização, o infrator, não necessariamente, terá sua liberdade comprometida por completo, podendo fazer a escolha de realizar o pagamento da prestação pecuniária, prestar serviços comunitários, entre outros (Brasil, 1998). Deste modo, há diferentes possibilidades do caçador ter punições brandas ao responder pelo seu crime. Tendo em vista a pouca preocupação com os impactos ambientais causados ao decorrer da incontida matança de animais silvestres, este trabalho tem a pretensão de utilizar a cultura do povo Tupi, objetivando uma maior disseminação de um conhecimento acerca dos povos originários, para que seja desenvolvido um projeto que traga críticas, seja educativo e visualmente atrativo através da criação de um personagem em 2D para uma futura animação autoral. Com a intenção de sua realização, o projeto desenvolveu uma pesquisa bibliográfica exploratória, conhecendo mais acerca do problema e buscando pela elaboração de possíveis soluções dentro da abrangência do design social, juntamente a metodologia para design de personagem proposta por Bishop et. al. (2020), a fim de criar um *model sheet* para aplicação deste em narrativas futuras. Com o conhecimento dado a partir da pesquisa bibliográfica, foi criado um roteiro que construirá uma narrativa utilizando o mito de uma das entidades do folclore de diversas etnias indígenas, Anhanga, fazendo um paralelo entre sua vilania e as prejudiciais atitudes dos seres humanos que o tornam tão maus quanto, para que este seja o personagem principal desenvolvido.

Palavras-Chave: Animação 2D, Design de Personagens, Mitologia Brasileira, Anhanga, Design Social.

ABSTRACT

Sport hunting has been considered a crime in Brazil for more than 20 years. However, millions of wild animals are slaughtered annually, whether for their skin, meat or just for cruel fun. Crimes committed against wildlife – in current legislation, Law 9,605/98 of february 12, 1998 – are considered crimes of lesser offensive potential. In other words, regardless of the level of cruelty in the death of these animals, the maximum penalty allowed in Brazil is just two years in prison. Depending on the circumstances observed by the inspection, the offender will not necessarily have his freedom completely compromised, being able to choose to pay the monetary benefit, provide community services, among others (Brazil, 1998). Therefore, there are different possibilities for the hunter to have mild punishments when responding for his crime. Bearing in mind the little concern with the environmental impacts caused by the unrestrained killing of wild animals, this work aims to use the culture of the Tupi people, aiming at a greater dissemination of knowledge about the original peoples, so that a project that brings criticism, is educational and visually attractive through the creation of a 2D character for a future authorial animation. With the intention of carrying it out, the project developed an exploratory bibliographical research, learning more about the problem and seeking to develop possible solutions within the scope of social design, together with the methodology for character design proposed by Bishop et. al. (2020), in order to create a model sheet for application in future narratives. With the knowledge given from bibliographical research, a script was created that will construct a narrative using the myth of one of the folklore entities of different indigenous ethnicities, Anhanga, making a parallel between his villainy and the harmful attitudes of human beings that make him just as bad, for this to be the main character developed.

Keywords: 2D Animation, Colorsript, Brazilian Mythology, Anhanga, Illegal Hunting, Visual Narrative, Social Design.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Xilogravura aquarelada à mão de Johann Froschauer, 1505.....	18
Figura 2 – Parque indígena do Xingu, localizado no Mato Grosso.....	21
Figura 3 – Maloca.....	21
Figura 4 – Oca.....	22
Figura 5 – Catálogo de pinturas elaborado por Asurini Puraké, em 1984.....	23
Figura 7 – Grafismos kaiowá e suas representações.....	26
Figura 8 - Grafismo Araku Pypo.....	28
Figura 9 - Grafismo Kuruxu.....	28
Figura 11 – Grafismos Mbyá.....	29
Figura 12 – Cestos com grafismos do povo guaranis.....	30
Figura 14 – Arco Guarani.....	32
Figura 15 - Mbaraká mirim.....	33
Figura 16 - Mbaraka.....	33
Figura 17 - Yvyra oky.....	34
Figura 19 – Javali na Caverna de Altamira (Espanha).....	44
Figura 20 – Colunas do templo da deusa Isis.....	45
Figura 21 – Atletas em uma prova de corrida.....	45
Figura 22 – Dinastia Qing Grande Teatro de sombra Chengdu.....	46
Figura 23 – Lanterna Mágica.....	47
Figura 24 – Show Fantasmagorie, de Gaspard Robert.....	48
Figura 25 - 1. taumatrópio, 2. fenaquistoscópio, 3. zootrópio, 4. folioscópico e 5. praxinoscópico.....	49
Figura 26 – Sequência de fotografias capturadas por Marey.....	50
Figura 27 – Zoopraxinoscópico.....	50
Figura 28 – Kinetoscópico.....	51
Figura 29 – Cinematógrafo.....	52
Figura 31 – O Pequeno Nemo.....	53
Figura 32 – Gertie, o Dinossauro.....	53
Figura 33 – O Gato Félix.....	54
Figura 34 – Mickey Mouse em “O Vapor Willie”.....	55
Figura 35 – Esquerdo: “A dança dos esqueletos”. Direito: “Flores e árvores”.....	55
Figura 36 – Os Três Porquinhos.....	56
Figura 37 – A Branca de Neve.....	56
Figura 38 – A direita, “Shrek” (2001). A esquerda, “A era do gelo” (2002).....	57
Figura 39 – Homem-Aranha: No Aranhaverso.....	58
Figura 40 – Rio.....	60

Figura 41 – A Troca.....	61
Figura 42 – Caminho dos Gigantes.....	61
Figura 43 – Cem Pilum.....	62
Figura 44 – Kalapalo.....	63
Figura 45 - Mapa mental de personagem.....	65
Figura 46 – Exemplo de simplificação.....	65
Figura 47 – Exemplo de exagero.....	66
Figura 48 - Representação da forma geométrica: círculo.....	69
Figura 49 - Exemplo de aplicação com o círculo.....	70
Figura 50 - Steven Universo.....	70
Figura 51 - Representação da forma geométrica: círculo.....	71
Figura 52 - Exemplo de aplicação com o quadrado.....	71
Figura 53 - Professor Utônio.....	72
Figura 54 - Representação da forma geométrica: triângulo.....	72
Figura 56 – Coringa.....	73
Figura 57 – Sonic.....	74
Figura 58 - Combinação de formas geométricas.....	74
Figura 60 - Finn.....	76
Figura 61 - Phineas.....	76
Figura 62 – Análises de cores feitas por Bishop et. al. (2020).....	77
Figura 63 – Aplicação da escala de cinza antes da coloração da personagem.....	78
Figura 64 - Diferentes usos da paleta de cores.....	79
Figura 65 - Iluminação enfatizando o personagem no ambiente.....	80
Figura 66 - Solo Leveling - Iluminação retratando poder.....	80
Figura 67 - Personagem Assimétrico.....	81
Figura 68 - Personagem Simétrico.....	82
Figura 69 - Jojo’s Bizarre Adventure.....	83
Figura 70 - Balanceamento de detalhes simples e complexos.....	84
Figura 71 - Uso do espaço positivo e negativo.....	85
Figura 72 - Escala da personagem Agnes.....	86
Figura 73 - Repetição no personagem Kuzco.....	87
Figura 74 - À direita, a maneira ideal de utilizar ritmo; à esquerda, seu mau uso.....	88
Figura 75 - Exemplo de tangentes.....	89
Figura 76 - Design do Anhanga.....	90
Figura 77 - Concept art do Anhanga.....	91
Figura 78 – Grafismos de Ñanderu e Xariã.....	92
Figura 79 – Apontando os grafismos.....	93
Figura 80 - Model sheet do Anhanga.....	94

Figura 81 - Análise das formas bases do personagem.....	95
Figura 82 - Personagem em escala de cinza.....	96
Figura 83 - Testes de cores no personagem.....	97
Figura 84 - Iluminação no personagem.....	98
Figura 85 - Análise de simetria do personagem.....	99
Figura 86 - Análise do simples e complexo no personagem.....	100
Figura 87 - Silhueta do personagem.....	101
Figura 88 - Análise de ritmo do personagem.....	102

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
1.1. Objetivos.....	15
1.1.1. Objetivo Geral.....	15
1.1.2. Objetivos Específicos.....	15
1.2. Justificativa.....	15
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	18
2.1. Mitologia Indígena Brasileira.....	18
2.1.1. Cultura e crenças dos povos indígenas brasileiros.....	18
2.1.1.1. Moradia.....	20
2.1.1.2. Grafismo.....	22
2.1.1.3. Artesanato.....	30
2.1.1.4. Música.....	32
2.1.2. A influência da crença e dos deuses para o povo Guarani.....	35
2.1.3. Anhangá: Protetor das matas e dos animais silvestres.....	39
2.2. Animação de Personagens.....	43
2.2.1. Uma breve linha do tempo a respeito da história da animação.....	44
2.2.2. A animação e seus impactos enquanto intervenção social e cultural.....	58
2.2.3. Como criar personagens.....	63
3. METODOLOGIA.....	68
3.1. Levantamento Bibliográfico.....	68
3.2. Metodologia de Design Visual Editorial.....	68
3.2.1. Metodologia de Bishop et. al. (2020).....	68
3.2.5.1. Simetria & Assimetria.....	80
3.2.5.2. Peso e Textura da Linha.....	82
3.2.5.3. Simples & Complexo.....	83
3.2.5.4. Espaço Positivo e Negativo.....	84
3.2.6. Escala.....	85
3.2.7. Repetição.....	86
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	90
4.1. Explicando o conceito.....	90
4.2. Simplificação do personagem.....	93
4.3. Combinação de formas geométricas no personagem.....	93
4.4. Cores no personagem.....	94
4.5. Iluminação no personagem.....	97
4.6. Simetria e assimetria.....	98
4.7. Simples e complexo.....	98

4.8. Espaço positivo e negativo.....	99
4.9. Escala.....	100
4.10. Repetição.....	100
4.11. Ritmo.....	101
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	102
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	104
APÊNDICE.....	110

1. INTRODUÇÃO

Poderíamos datar a ideia da animação desde o período Paleolítico, quando o homem tentava passar a sensação de movimento com figuras de animais correndo pintadas nas paredes das cavernas. O uso de desenhos estáticos que expressavam movimentos foi evoluindo até chegarmos no século XIX, quando o Peter Mark Roget descobriu (ou redescobriu, assim como aponta o autor) o princípio da “persistência retiniana”, responsável pela ilusão de ótica causada pelo sucinto atraso da imagem na retina. Desde então, diversos aparelhos que utilizam do mesmo princípio foram sendo criados, dando início ao que conhecemos hoje sobre filmes e animações (Williams, 2019).

No início do século XX, tivemos as primeiras salas de cinema a apresentarem longa-metragens animados. Neste período, um processo de industrialização que exigia novas técnicas de produção para otimizar o tempo de criação dentro dos prazos prontamente ditos, passaram a surgir. (Fossatti, 2009).

De acordo com Pazmino (2007), o design é um dos principais protagonistas da intervenção social e sustentável. Tendo em vista a animação como pertencente desta área, ao decorrer do processo evolutivo foi observado a necessidade de criar histórias mais imersivas, que tratassem sobre diversos temas capazes de abranger a inclusão. Desta forma, para garantir a disseminação de conhecimento sobre a diversidade, na tentativa de reduzir preconceitos e estereótipos, diferentes etnias, culturas, crenças, gêneros, classes e tudo que fosse responsável por questões de representatividade vêm sendo abordadas em diferentes narrativas.

E o que pudemos observar foi o surgimento de histórias de diferentes gêneros, como: “A casa da Coruja”, tratando de temas como representatividade da comunidade LGBTQIA+; “Hair Love”, normalizando características naturais de pessoas de pele negra; “Viva: a Vida é Uma Festa”, abordando a tradicional celebração do “Día de los Muertos”, além de trazer a música e costumes mexicanos; também podemos citar sobre a crescente desconstrução do antigo conto de uma princesa frágil que aguarda a chegada de um príncipe, como é o caso do longa “Valente”, impulsionando o protagonismo feminino.

Apesar da animação ser uma ferramenta que vem ganhando espaço em termos de engajamento social, no Brasil a prática ainda não possui uma visibilidade profusa, havendo poucas animações de conhecimento popular que retratem a cultura de nosso país. Isto posto, o presente trabalho objetiva, fazendo uso da metodologia projetual de Bishop et. al. (2020), a

criação de um design de personagem, criado a partir de um roteiro autoral, capaz de incrementar no planejamento de uma animação que abordará sobre um dos povos originários do Brasil, o povo Tupi-Guarani. Será retratado a mitologia de um de seus deuses – Anhangá – relacionando suas atitudes à crítica para com a caça ilegal, tendo em vista a constante degradação ambiental, afim de buscar uma atração cativante para temas sustentáveis utilizando a propagação da cultura popular.

A animação pode ser uma aliada no incentivo à proteção da biodiversidade. O presente trabalho busca tratar tais temáticas, junto a mitologia de um dos povos indígenas brasileiros, deste modo não apenas incentivando a produção de materiais do campo audiovisual sobre temas sustentáveis, como também a inclusão e outros assuntos que norteiam o design social e a cultura de diferentes povos. Em vista disso, considerando todas estas observações, gera-se a pergunta: de que forma a animação pode ser utilizada como ferramenta de conhecimento e conscientização acerca de temas que abordam a preservação e biodiversidade, como a democratização do acesso e a valorização às antigas culturas nacionais, além de fazer críticas à caça ilegal?

Em nosso cenário atual, em que a tecnologia digital vem ganhando mais espaço, o consumismo age com bastante influência e o planeta tem sofrido em decorrência de tanto desperdício. Há um perceptível crescimento de um padrão estético – utilizando serviços, aplicativos e roupas – criado através de um senso comum dentro da sociedade, por meio de pessoas influentes na internet. Com isto, uma “bolha” tem crescido e afastado as pessoas de problemas reais que envolvem o planeta.

Temas como sustentabilidade são deixados de ser debatidos por não afetarem diretamente cada indivíduo e estes vêm esquecendo sua parcela de culpa em determinados problemas. Assim como descreve a Fundação 1º de Maio (2021), as pessoas dentro das redes sociais passaram a politizar temas relacionados ao meio ambiente, dando mais atenção a atitudes e segundas intenções impostas por figuras públicas do que o real foco do tema, a preservação da natureza.

Em suma, o uso da animação pode penetrar esta “bolha” da tecnologia digital, alertando e conscientizando sobre a importância de tais temas, utilizando de linguagens e ferramentas influentes em nossa contemporaneidade, podendo comunicar e auxiliar sua compreensão de maneira cativante. Posto isso, a produção de materiais, do meio da comunicação visual, interessantes e informativos, que abordem acerca dos prejuízos causados ao bioma da Mata Atlântica através da caça ilegal, são pouco dissertados, considerando o fato de ainda não ser de

senso comum os perigos acarretados na atividade da caça, pois o que é observado é o desaparecimento de até 90 % da biodiversidade em determinadas regiões devido à ações de caçadores (AMDA, 2017).

Para que seja possível alcançar a prática projetual, foi feita uma pesquisa exploratória, buscando em livros, artigos, publicações ou projetos visuais, que abordem temas acerca do design social, sustentabilidade, processos da animação e cultura de povos indígenas brasileiros, sobretudo do povo Tupi-Guarani. A pesquisa é de natureza aplicada, visto que objetiva-se a criação de um material habilitado a auxiliar na solução de problemas socioambientais.

1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo Geral

Criar um personagem para um curta-metragem animado autoral, denominado “Quando Anhangá adormece”, tendo como protagonista uma das entidades da mitologia brasileira, Anhangá.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Entender como o design social pode criar interessantes narrativas visuais relacionada à temas sustentáveis;
- Apresentar, a partir de antigas crenças indígenas, de maneira ilustrada e atrativa, as consequências de maus atos realizados por nós, seres humanos a fim de conscientizá-los;
- Perceber a animação como ferramenta para fins sociais.

1.2. Justificativa

De acordo com o censo realizado pelo IBGE (2010), o Brasil possui uma população indígena de 897 mil indivíduos, mais de 305 etnias e 274 línguas indígenas. Desse total da população, 517 mil vivem em terras indígenas, que totalizam 12,5% de todo o território brasileiro. Apesar dos números serem menores se comparados ao Brasil pré-colônia, ainda assim são números consideráveis, porém, de toda forma, nosso baixo conhecimento acerca desses

povos são proporcionais. Caminha (1993 [1500]), em sua carta ao rei de Portugal, descreveu o povo indígena como pessoas sem crença – por não ser capaz de entender sua língua – e por algum motivo, decidiu que certamente se os indígenas os entendessem, seriam cristãos. Desde então, com a intervenção dos portugueses, foi dado o início da invisibilidade da religião indígena (Leite, 2018).

Em 2018, a Multirio – empresa de multimeios vinculada à Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro – publicou em seu site uma entrevista com a professora Daniele Rodrigues, coordenadora de uma das escolas da rede pública municipal, em Realengo. Em uma de suas falas, a professora nos conta sobre que apesar de termos uma legislação – referente a Lei Nº 11.645, de 2008 – que, em escolas, torna obrigatória a abordagem do estudo e cultura de povos indígenas e afro-brasileira, ainda há uma certa dificuldade desses temas serem trabalhados, por sermos imersos em uma tradição eurocêntrica, o que contribui para a ignorância em nossa construção social (Rodrigues D., 2018).

Conhecer a cultura de povos indígenas é conhecer o seu próprio país. Tratando-se do Brasil, se tivéssemos um maior incentivo na busca da compreensão sobre os diferentes povos, poderíamos ter acesso a um rico repertório cultural, além de que haveria uma valorização e preservação maior de nossos diferentes costumes. Visto que, assim como cita a fundação de apoio aos direitos humanos, Fundo Brasil (2021), os povos indígenas enfrentam diariamente a invasão e exploração de suas terras, o que leva não somente à violação de seus direitos básicos, mas também a suas vidas ceifadas; além de ainda serem vítimas de preconceito e racismo, como é o exemplo de uma matéria publicada pela radioagência e site de notícias, Brasil de Fato, por Stentzler (2020), onde fiscais da prefeitura do Município de Diamante D’oeste orientavam proprietários de estabelecimentos a não atenderem indígenas. Alguns relatos contam que a notícia que se espalhava era de que todos os indígenas do local estavam infectados com o Covid-19.

Em 2012, na Cúpula dos Povos, evento paralelo à Conferência das Nações Unidas sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento (Rio+20), houve o Simpósio Séculos Indígenas no Brasil, e em uma das palestras, ministradas pelo líder indígena e ambientalista, Ailton Krenak, que relatou sobre algumas dificuldades enfrentadas pelos indígenas, a professora Daniele Rodrigues (2018) começou a planejar uma maneira de multiplicar a voz desses povos, para que fosse possível atingir um grande número de pessoas. Então chegou à ideia de realizar uma pesquisa de campo,

quebrando antigos estereótipos e absorvendo o que era de mais importante, para então produzir animações junto a crianças da rede pública. A cada ano uma animação é produzida, retratando uma etnia diferente, representando a diversidade e costumes de cada povo. Suas produções estão no acervo do Museu do Índio e já foram exibidas em diferentes festivais nacionais e internacionais, em países como Chile, Croácia, Nepal e Estados Unidos.

A estratégia adotada pela professora, de trazer questões de representatividade cultural e antigas crenças através do audiovisual, por meio de animações, é um método que vem ganhando espaço cada vez mais nas telas de cinema. Poderíamos citar, como exemplo, “O Caminho da Lua”, uma história ambientada na China que utiliza de mitos e histórias tradicionais do país, onde uma garotinha tenta provar a existência da deusa Chang’e, e a animação “Maya e os 3 Guerreiros”, uma narrativa repleta de representatividade mesoamericana, que conta a história de uma princesa que se envolve em uma aventura com deuses e seres místicos para cumprir uma profecia e salvar a humanidade.

Os dois filmes citados anteriormente, se passam em um mundo atual que utilizam de saberes antigos, entretanto também há histórias que representam, em narrativas visuais, povos em seus antigos territórios, como é o caso do filme “Moana”. A história se passa na Polinésia, há 2 mil anos, a animação traz diversas referências, como os pirogues – a canoa típica, utilizada para explorar ilhas – as tatuagens, que manifestavam suas crenças – e, as flores, como principal acessório. Além de trabalhar com antigas lendas, como a introdução do personagem Maui, um herói popular da mitologia Maori.

Lucena Júnior (2005) conta que a arte se sobressai à técnica utilizada para a produção de qualquer material visual. A trama, a cor, os personagens e tudo que compõe a narrativa visual, são capazes de provocar a emoção no receptor. Portanto sabendo da grande influência e da capacidade de representar e instruir contida na animação, juntamente à nossa sensibilidade em captar emoções e saberes, quanto seres sociais, nota-se a oportunidade de desenvolver projetos de animação que utilize conhecimentos do design acerca da comunicação visual, para tratar de temas sociais. Assim como é proposto por este projeto, buscando explorar o design social – com a acessibilidade da cultura popular – a crítica à caça ilegal e a animação, afim de gerar um engajamento apto a propor novas atitudes que beneficiem tanto ao meio ambiente quanto ao seres humanos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1. Mitologia Indígena Brasileira

2.1.1. Cultura e crenças dos povos indígenas brasileiros

Por mais que estejamos dissertando sobre antigos povos de nosso país, é de conhecimento que não sejamos adeptos a entender sobre estes, como se tratasse de uma realidade muito distante. Entretanto, essa problemática surgiu por volta de 1500, quando portugueses chegaram ao país com políticas que buscavam impor novas formas de organização a fim da colonização: escravizando indivíduos, desestruturando e exterminando crenças, conhecimentos e costumes milenares, ou até mesmo, pessoas que se opuseram a tal domínio – o que resultou no extermínio de diversos povos (Schwarcz e Starling, 2016) .

Por mais que houvesse diferentes costumes e povos, os indígenas, de maneira geral, eram retratados no imaginário europeu, como bárbaros que se alimentavam de carne humana (idib). Como é o caso da imagem abaixo, que ademais vemos embarcações ilustradas ao fundo, representando a chegada da “civilização”.

Figura 1 – Xilogravura aquarelada à mão de Johann Froschauer, 1505



Fonte: <https://pt.slideshare.net/PaulaPoiet/3-histria-da-arte-brasileira-pr-cabralino-ao-academicismo-o-brasil-imaginrio>. Acesso em: 01 de outubro de 2023.

Por outro lado, o pesar deste evento ainda é apagado dos currículos escolares. Lembrado apenas como uma consequência do processo de descoberta e colonização do país, e não, lidado como um genocida devido à ambição e decisões eurocêntricas. Em suma, são passados através

de gerações, mitos e estereótipos criados pelo sistema colonial, carregados de preconceitos e medo do desconhecido (Em Rede, 2019).

Acredita-se que antes da chegada dos Europeus, houvesse mais de 1000 povos indígenas habitando o país, o que nos dá uma somatória entre 2 e 4 milhões de pessoas. Nos dias atuais, o número de povos indígenas corresponde a pouco mais de $\frac{1}{4}$ – equivalente a 266 – que estima-se para a era pré-cabralina. Cerca de 150 línguas faladas (ISA, s.d.).

Todavia ainda temos uma riqueza cultural presente em território brasileiro. Ciente disto, este capítulo irá dissertar um pouco sobre um dos povos detentores destas culturas – os Guaranis – como uma maneira de contribuir para a democratização do conhecimento sobre nosso próprio país.

De acordo com o Instituto Socioambiental (ISA, s.d.), há 10 aldeias no país que se destacam por seu número de habitantes. Segue respectivamente:

- **Guaraní**
- **Ticuna**
- **Caingangue**
- **Macuxi**
- **Guajajara**
- **Terena**
- **Yanomami**
- **Xavante**
- **Potiguara**
- **Pataxó**

Dentro do grupo étnico Tupi, os **Guaranis**, possuem um total de 280 mil indivíduos distribuídos pela Argentina, Paraguai, Bolívia e Brasil – onde encontra-se em maior número – cerca de 85 mil pessoas, sendo assim, o povo indígena em maior número no país (CIMI, 2017).

Os Guaranis, no Brasil, são divididos em três subgrupos: Nãndeva, Kaiowá e Mbyá. Com diferenças entre suas tradições, organizações, práticas de rituais, concepções religiosas, sociais etc (Almeida e Mura, 2018). Porém, há uma mesma forma de organização social, política e econômica, que são as macro famílias. Precisamente, segundo sua tradição, os novos casais

precisam constituir uma moradia uxori-localmente, ou seja, o casal deve viver no local de origem da mulher, onde o homem tem o dever de ser apoio político e econômico de seu sogro (ibid).

2.1.1.1. Moradia

Sendo Teko traduzido como “modo de ser, modo de estar, sistema, lei, cultura, norma, comportamento, hábito”. O Tekoha, como assim é denominado, é o espaço físico habitado pelos Guaranis, indo um pouco mais além, é o que dita a relação do povo com o espaço onde retiram seus subsídios e praticam sua cultura e crença. Um Tekoha é formado por uma família extensa – grupo de pessoas de diversos graus de parentesco – que é um ente sócio-político, econômico e territorial autônomo. Sendo uma organização padrão para o povo Guarani, cada um dos pertencentes a este povo, faz parte de um Tekoha. Acreditam que cada Tekoha é vigiado pelos deuses, o povo apenas têm permissão para usufruir da terra, com equilíbrio e respeito. Não se sentem donos destas e não invadem um Tekoha sob domínio de outra família extensa para aproveitar de seus recursos, sem antes obter permissão (Povo, 200?).

Cada aldeia, conta com um pequeno número de pessoas e, assim, são distribuídos seu desenho comum de Tekoha: casas, área para cultivo, oka (para atividades comunitárias) e opy (casa de reza) (Bastos, 2022). De acordo com Schaden (1974, p. 25) “as aldeias, longe de constituírem conglomerados compactos de habitações, consistem em casas isoladas, mais ou menos distantes umas das outras, espalhando-se pela clareira aberta na floresta”. Geralmente possuíam um ponto de convergência, o qual seria a habitação do *ñanderú*, o chefe religioso, ou o local de festividades religiosas, o *oyguatsú*. Como é representado abaixo:

Figura 2 – Parque indígena do Xingu, localizado no Mato Grosso



Fonte: https://crab.sebrae.com.br/estado_posts/parque-indigena-do-xingu/. Acesso em: 03 de outubro de 2023.

A imagem anterior mostra uma aldeia composta por malocas, também chamadas de *oguassu* ou *maioca* (casa grande). Afinal, sua função era abrigar grandes núcleos familiares (FUNAI, 2023). Sendo a principal moradia dos Guaranis, as Malocas eram construídas em barro, madeira e folhas de palmeiras. Possuíam três entradas e sua estrutura poderia ser de formato circular, retangular ou elípticas (Suriani, 2003, p. 4 e 7).

Figura 3 – Maloca



Fonte: <https://www.dicionariotupiguarani.com.br/dicionario/maloca/>. Acesso em: 03 de outubro de 2023.

Também há as chamadas *ocas* (em tupi) ou *ogas* (em Guaraní). Construções de palha e madeira, geralmente residenciais, habitadas por famílias individuais. Nelas costumam ocorrer o preparo de alimentos e as produções artesanais (Alencar e Avellar, 2021).

Figura 4 – Oca



Fonte: <https://www.dicionariotupiguarani.com.br/dicionario/oca/>. Acesso em: 03 de outubro de 2023.

2.1.1.2. Grafismo

O grafismo indígena é fruto de um processo intelectual, onde há representações visuais de diversos simbolismos. Em cada comunidade indígena há uma função, significado e organização social por trás de cada padronagem (Saldanha, 2016).

Mauss (1950), em seu estudo clássico sobre as técnicas corporais, considerou o corpo "o objeto técnico inicial e mais natural do homem". Sugeriu também que a ornamentação corporal pode revelar aspectos importantes relativos ao conceito de noção de pessoa, uma expressão concreta de valores culturais fundamentais (Mauss, 1950 apud Vidal, 1992, p. 143).

Para os **Asurini** do Tocantins – indígenas da família linguística Tupi-Guarani – as pinturas corporais representam a identidade de cada um dos indivíduos que a detém. Por meio destas, é possível identificar se trata-se de uma pessoa madura (casada com filhos) ou imatura (crianças, adolescentes ou adultos que não possuem filhos); guerreiros ou homens comuns; visitantes ou habitantes da aldeia. Os mortos tem sua pele pintada com urucum, enquanto os recém-nascidos devem ser pintados com jenipapo (Vidal, 1992).

Há também momentos ou ocasiões que exigem pinturas específicas, por exemplo, aqueles que estão indo participar de rituais xamanísticos, os que estão indo para a guerra, cerimônias de casamento, resguardo pela morte do inimigo ou luto. Também há casos onde a ausência da pintura é necessária, sendo o caso das mulheres menstruadas, que não têm permissão para se pintarem (ibid).

Figura 5 – Catálogo de pinturas elaborado por Asurini Puraké, em 1984



Fonte: Vidal, 1992. p. 121-122

Figura 6 - Análise das pinturas Asurini feitas por Puraké

Nome do motivo	Significado em português	Representação gráfica	Localização no catálogo
AMORUBUNAHAM	trançado		6
AMOPU'GM	desenho em pé		6
OMOHUM	lado preto		8
AGGITECUTUM	pingo (?)		9
OSOCUM NANAM	trançado		9
KAA	rato		10
AMOSUM ₁ ⁽¹⁾	tecido		11
AMOSUM ₂	tecido		12 e 19
YWA'YE AIN	em estufa imitando casa de pau		13
APAHIPARI	trançado		15
OSUPU'VYWI	um do lado do outro		15, 16 e 19
BUPEMA AIN	imitando peneira		18
UASHAM	(?)		18
OSOREORI	um por cima do outro		18
ARAWASA AIN	imitando peneira		19

Nome do motivo	Significado em português	Representação gráfica	Localização no catálogo
UABABAM	aravessado		3
YWA	copo		3
(?)	(?)		3
IPINIM	bolinhas		2, 5, 6 e 7
MO'YIA	semente (utilizada na confecção de colar)		2 e 14
MO'YRA AIN ⁽¹⁾	imitando semente		17
ITRUÁ	tecido do tecido		5, 5, 6 e 7
PINAWA	palha de moji		4 e 16
AMOPAPAM	pintura trançada escama do peixe tamuri		5
AMAUAMAU	folha de ubum		5
AMUATÁ ou IPRAPE	Amuá é a designação Améri para o peixe tamuri. Escama de peixe.		5
SATAYCISA ou TATUPE	Dente de macaco ou Casa de tatu		5
AMUTITITIM	pinguente		5
SAE	pede de cerâmica		6

(1) O motivo que aparece na tabela sob a designação MO'YRA pode ser chamado também de MO'YRA AIN. Esta designação, entretanto, será usada, neste análise, apenas para delimitar o sexto motivo da tabela.

Fonte: Vidal, p. 123-124, 1992.

Na cosmologia do povo **Kaiowá** – subgrupo dos Guaranis – a qualidade de uma vida plena é alcançada quando o homem está em uma relação de equilíbrio com a fauna e a flora, sem haver superioridade. Sendo esta sua visão de mundo, seus grafismo correspondem e transparecem suas crenças, ritos e celebrações (Saldanha, 2016).

Os Kaiowás têm grande reverência pelos animais, tais quais fazem parte de suas lendas (ISA, 2018) e são seres protetores do povo (Pereira, 2022). Deste modo, a maioria de seus grafismos são relacionados aos animais. Para eles, seus padrões foram concebidos pelos mais velhos e sábios há muitos anos e, a partir destes, cada geração posterior, aprendeu através da prática (ibid). A Figura 7 foi desenvolvida a partir de desenhos realizados pela comunidade Itay Ka'aguyrusu.

Figura 7 – Grafismos kaiowá e suas representações

NOME EM KAIOWÁ (Analogia fonológica portuguesa)	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	NOME EM KAIOWÁ (Analogia fonológica portuguesa)	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	NOME EM KAIOWÁ (Analogia fonológica portuguesa)	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA	NOME EM KAIOWÁ (Analogia fonológica portuguesa)	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
1 - TARUÁRY (Barras) Representa a casa. Tira a di. sempre. Representa também o povo. (povo) - Isalambá. Vozes fixadas de solo e em filar na lista de moles.		6 - MBÓI CHINI RASA (Representa o desenho sobre a pele do corpo humano).		12 - MBÓI RITTE RESALPA A expressão de uma tradição por (fios) que volta no corpo humano). Representa o desenho sobre a pele do corpo.		17 - SAPÍNY RI GWAI (Barras de setas ou greides).	
2 - HYSY REIVA (O que está simplesmente em fila).		7 - KURUNDICA Representa a parte central do legião, enfim da cabeça, e veste o corpo, o kaitunú.		13 - GDATA PITE RASA (Desenho da pele da cabeça).		18 - NIBATOVI RI GWAI (Barras de tesourinho).	
3 - HYSY KARÉA (O que está quadrado e em fileira).		8 - URE RASA (Cabe de Uru).		14 - VRYVU ATYV (Cabe de Uru).		19 - JIGUATU RYSY IPI KUVA IPINIVA Carpenter de entalhe (trabalha para aplicar sobre o solo) mediante um instrumento. A base do desenho é retangular por isso se chama (puká).	
4 - HYSY KARÉA RASA (Como os dentes dos seus quadrado entalhando).		9 - MBÓI KWATTA RINI (Grande desenho da cabeça Uru). (Cabeça).		15 - MIBHAPY VRYVU ATYV RASA (Cabe de Uru e de tesourinho).		20 - JIGUATU RYSY IBAJERÉVA (Cabe de papagaios entalhe).	
5 - MBÓI KWATTA (Cabe de cobra Uru).		10 - MBÓI JUSU RASA (Desenho do nome grande, (povo)).		16 - VRYVU RESALPA (Número de barras de tesour).		21 - JIGUATU RYSY IBAJERÉVA URE RASA Cranio de Uru com base arredia.	
		11 - MBÓI KUPA PITEÁ (Cabe de Uru e de tesour).					

Fonte: Adaptada de Saldanha, 2016.

A cobra, Mbói Kuatia Rusu, pertencente a cosmologia guaraní, significa o começo de tudo e, é frequentemente representada em diferentes grafismos, aqueles que possuem losangos em sua base (Saldanha, 2016). Além de força e sabedoria, as cobras significam agilidade e boa visão (Pereira, 2022).

Os grafismos são aplicados em tudo que representa o povo Kaiowá, desde suas peles a adereços e armas. Para estes, seus desenhos são fundamentais em sentido espiritual, fazem parte de sua edificação e aprimoramento (Saldanha, 2016).

Antes de haver um sistema de escrita, os **Mbyá** utilizavam do grafismo para repassar sua cultura e conhecimento. O grafismo é algo que está diretamente relacionado à identidade de cada indivíduo pertencente a este grupo (Silva, S., 2020).

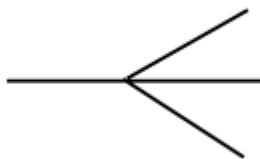
Para eles, a pintura também é utilizada como maneira de indicar posição social e executar uma divisão dentro do grupo (Nhambiquara, Benutti e Dalglish, 2014).

Ademais os grafismos aprendidos e passados a cada geração, os Mbyá possuem os grafismos sonhados. Para os Guaranis, alguém só se torna dona de algo quando sonha com o que lhe foi concedido (Saldanha, 2016).

Através dos grafismos presentes nos artesanatos, nós guarani valorizamos historicamente e culturalmente a memória de nossos ancestrais e, assim, preservamos a nossa maneira de ser e de viver, mantendo viva a nossa tradição (...) Para fazer isso, nós guarani com certeza observamos muito bem os animais. Por isso que tudo o que fazemos tem uma relação com Nhanderu (Deus nosso Pai Maior) e com a natureza. Também tem tudo a ver com o espírito cosmológico. Cada um dos grafismos e desenhos têm um significado que está relacionado com a simbologia, à mitologia e o sistema guarani (Silva, A., 2015).

Há uma antiga tradição envolvendo as meninas após sua menarca. Elas devem ficar reclusas dentro de um opy por determinado tempo, evitando contato visual com as pessoas que circulam dentro da casa, utilizando um tecido sobre a cabeça (Badie, 2015). Em seu rosto ou pulso são pintados o grafismo araku pyxã (dedo da saracura) ou araku pypo (rastro da saracura). O mesmo grafismo é utilizado tanto por mulheres após o parto, em suas articulações, quanto por mulheres que desejam afastar doenças ou almas de parentes próximos (Silva, S., 2020).

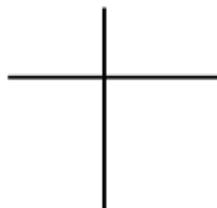
Figura 8 - Grafismo Araku Pypo



Fonte: Silva, S., 2020

Os homens costumam utilizar o grafismo kuruxu nos pulsos e nas plantas dos pés para afastar o perigo existente em vários lugares. O mesmo grafismo é utilizado nas articulações de homens que possuem um filho recém-nascido, restritamente para bebês do sexo masculino (Silva, S., 2020).

Figura 9 - Grafismo Kuruxu



Fonte: Silva, S., 2020

O professor Davi Martins, pertencente ao povo Mbyá, afirma que constantemente, os Guaranís utilizam de desenhos que traçam o “X”, pois possuem um grande respeito a ligação direta com a constelação Cruzeiro do Sul, tal qual que os guiaram em sua jornada para a Yvy Marã Ey (terra sem males). Então cada objeto marcado com um “X” está consagrado e torna-se sagrado para o grupo (Nhambiquara, Benutti e Dalglish, 2014).

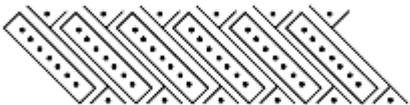
Figura 10 – Grafismo “X” no artesanato



Fonte: <https://musicabrasilis.org.br/instrumentos/maraca>. Acesso em 08 de outubro de 2023

A figura 11 mostra alguns padrões de grafismos utilizados nas cestarias do povo Mbyá.

Figura 11 – Grafismos Mbyá

NOME EM MBYÁ (tradução literal ao português)	REPRESENTAÇÃO GRÁFICA
1 - NIAKÁ NINA (Caninana).	
2 - MBÓI PARA (Jararaca).	
3 - MBÓI PYTÁ (Coral).	
4 - MBÓI TUVY (Urutu).	
5 - TEKÓ PUKU (Vida Longa).	

Fonte: Elaborada pela autora com base em Sarmento, 2008.

2.1.1.3. Artesanato

Segundo Silva, A. (2015, p. 12) “o artesanato é ponto central da vida indígena. É por meio e partindo dele que podemos entender vários aspectos da organização do povo Guarani”. O artesanato está presente em utensílios e acessórios. Sempre carregando mensagens e simbologias relacionadas a seus valores e crenças.

A confecção de cestas tem caráter espiritual e ancestral para o Guarani (Feitosa; Menendez, 2020). De acordo com Pereira (2022, p. 32) “os balaios, além de terem os símbolos representando os animais da floresta, também representam o espírito feminino, criado por Nhanderu (Deus). Por isso, quando nasce uma criança feminina, as mães fazem uma cestinha para a criança”. Para os Mbyá, cada grafismo reproduzido na cestaria carrega um significado capaz de distinguir cada pessoa da aldeia (Silva, S., 2020).

Figura 12 – Cestos com grafismos do povo guaranis



Fonte: <https://delborgo.com.br/artesanato/cesto-indigena-guarani/>. Acesso em: 04 de outubro de 2023.

As poapy regua (acessório para o pulso) são considerados objetos pessoais e de uso individual. Sempre são estampadas por animais ou plantas, pois para os Guaranis os seres da natureza possuem seu próprio espírito e são eles protetores dela e do povo. As poapy regua são divinos protetores da força interna do indivíduo (Pereira, 2022).

Figura 13 – Poapy Regua



Fonte: <https://blog.tribodalua.com.br/2016/05/pulseiras-de-micangas-guarani.html>.
Acesso em: 04 de outubro de 2023.

Para os Guaranis, há uma crença de que Nhanderu Ete (Deus) deu ao povo o arco e flecha para que pudessem caçar e sobreviver na floresta (Cacique Verá Mirim apud Silva, A., 2015). Ary Karai, cacique da Aldeia Tekoa Utý, explica que cada arco costuma ser ornamentado com padrões de cobra, assim o homem não está apenas respeitando o animal como também , concebendo sua força (Silva, A., 2015).

Figura 14 – Arco Guarani



Fonte: <https://www.escolasvivas.com.br/produto/2173/>

2.1.1.4. Música

Os chocalhos trazem uma antiga lenda que é passada por gerações. A lenda diz que um semideus chamado Nhanderu Mirim foi mandado por Nhanderu Ete (Deus) ao Yvy Vaí (mundo dos males) para proteger o povo do mal. Cumprindo sua missão, ele poderia voltar para Nhanderu Retã (lugar onde Deus mora), desta forma, Nhanderu Mirim rezava todos os dias e noites com seu instrumento, até que após anos, cumpriu sua missão. Antes de partir, deixou sementes de porongos para que seus irmãos pudessem construir e tocar os mbaraká mirim (chocalhos), instrumentos sagrados de proteção. Assim como fez o pai do primeiro líder espiritual enviado por Nhanderu, após o retorno de Nhanderu Mirim (MARIANO, 2015).

Figura 15 - Mbaraká mirim



Fonte: <https://musicabrasilis.org.br/instrumentos/maraca>

O mbaraka é um instrumento – como um violão guaraní – usado para celebrações nas casas de rezas, dança do xondaro, rituais e nhemogara (ritual de batismo) (Souza, 2020). O instrumento é visto como algo sagrado e, cada uma de suas cinco cordas representam uma divindade guaraní: Tupã (Nãnderu Tenondé), Karaí, Jakairá, e Tupã Mirim (ou Takua Werá, a representação feminina) (Almeida, Pucci, 2017 apud UFPB, 2021). Em relação ao subgrupo Mbya, afinação do mbaraka se dá a sua melodia mais sagrada, os Torová. Melodia a qual antigos moradores utilizam para se comunicar diretamente com entidades divinas (Cohon, 2020).

Figura 16 - Mbaraka



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=gVwJs8XCGfo>

O yvyra oky – na tradução literal para o português significa “madeira que imita a chuva”, ademais conhecido popularmente como “pau de chuva” – é um instrumento produzido a partir de taquara bambu. Em seu interior são colocadas sementes responsáveis por produzir os sons que assemelham-se ao barulho da chuva. É utilizado durante as danças para acompanhar o canto

sagrado do povo guaraní. Costumam ser ornamentados com grafismos de peixes e cobras, esses que simbolizam a força e a sabedoria para o povo Guarani (Pereira, 2022).

Figura 17 - Yvyra oky



Fonte: <https://www.ufrgs.br/tesauros/index.php/thesa/c/27189>

A música tem grande influência e importância na vida do povo Guarani. Através dela, é possível que se comuniquem com a natureza. Os mais velhos quando saem da aldeia e vão ao mato, ouvem com atenção cada ser, para então contar aos mais jovens o que os pássaros, rios e outros animais gostariam de lhes dizer (Comin, 2019).

Entre os Kaiová, um tipo de canto chamado guahu ai é exemplo da profunda reverência que os animais recebem dos indígenas. Nesses cantos, o mais importante não é o que se canta, mas o cantar em si. Outro significado de guahu também é “pranto”, e o canto é uma espécie de lamento ritual, um tipo de funeral pelos animais, sua encomendação. Esses cantos são entoados geralmente antes de sair para a caça, seja para “enamorar/atrair” o animal para a armadilha, seja para tornar impróspera à intenção de outro caçador (Chamorro, 2008, p.166).

A música é utilizada em diferentes ocasiões, por exemplo, a dança dos guerreiros (xondaro), onde há uma dança e canto para sua preparação e, após seu retorno, a comunidade os esperam com música, independente do resultado da batalha. A música está presente também em momentos de festividades, ritualísticos, para comemorar a colheita ou receber visitas (Guarani, 2019).

O povo Guarani pode cantar e dançar durante horas ou dias seguidos. Cantar em sua própria língua os dão força e os intercedem para se comunicarem com as divindades. As letras das músicas tem papel de chamar a atenção dos deuses e, os deuses respondem enviando seus mensageiros (tembiguáis kuéra). Para anunciar a presença dos mensageiros durante os rituais, os céus trovejam e relampejam. Os mensageiros são responsáveis por comunicar que os habitantes da Terra estão alegres (Povo, 200?).

Figura 18 – Grupo de dança Arandu, da aldeia Guapoy (Guarani Kaiowá)



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=yFoyma4dQq8>

2.1.2. A influência da crença e dos deuses para o povo Guarani

Por mais que durante o processo de “colonização” houvesse uma tentativa de dominação dos povos indígenas, como uma maneira de transformá-los em indivíduos com pensamentos e orientações eurocentristas. Ironicamente, foi no âmbito religioso que esses povos puderam preservar sua cultura e crenças. Alguns indígenas precisaram esconder sua verdadeira fé, outros, sintetizaram suas antigas religiões e saberes a elementos da religião cristã. O que alguns estudiosos denominam como “cristianismo ameríndio” (Chamorro, 2008).

De acordo com Monteiro (1992), na maior parte das vezes que obtemos informações sobre o processo de “colonização” dos portugueses, criamos uma representação dos Guaranis como as pobres vítimas que sofreram na retaguarda com a invasão dos portugueses em suas terras. Há pouca percepção nos estudos históricos existentes, sobre o protagonismo desses povos durante os processos de transformação geográfica na história humana. Não costuma-se dissertar sobre suas próprias estratégias a fim de conquistarem sua sobrevivência e manterem viva sua identidade, mesmo diante de tanta adversidade enfrentada.

Durante as missões religiosas no Brasil, podemos dizer que os jesuítas tinham uma boa interação com o líder civil (pa’i) – pai de uma família extensa. Hoje em dia, adotou-se o termo “arawak” (cacique) – entretanto sua relação com o líder religioso (karaí) – chamado de xamã por etnólogos – era completamente o oposto. Já que seu objeto em terras brasileiras, era extinguir qualquer crença e fé dos nativos em suas respectivas religiões (Chamorro, 2008).

Como uma forma de resistência, os Guaranis confrontavam o que lhes eram ensinados pelos cristãos. Negavam ou contradiziam a pregação dos jesuítas (idib). Em um dos acontecimentos descritos pelo clérigo Martin Gonzalez, em 1556, um garoto foi intitulado entre os indígenas como Deus ou filho de Deus, com isto os indígenas cantavam e dançavam incansavelmente, em seu protesto “contrabatismo” (Zaragoza, 1877). A partir de 1577 uma série de rebeliões de Guaranis contra colonizadores e jesuítas, foi iniciada. Vários indígenas contestavam sobre os costumes que estavam sendo obrigados a adquirirem, mostravam seus ritos e cantos, mesmo quando tropas foram enviadas para lhes conter.

Décadas se passaram em meio a guerras, estratégias e emboscadas. Por volta de 1625, Juan Cuara foi um dos indígenas guaranis mais conhecidos dentre os manifestantes (Chamorro, 2008). Pregava um discurso anticolonial e anti missionário, incentivando aqueles que lhes seguiam a retomar seus antigos costumes e práticas. Acreditava que a monogamia era uma estratégia dos europeus a fim da redução dos povos indígenas (Del Techo III, 1897 apud Chamorro, 2008)

Os guaranis rejeitavam o cristianismo e, isso só ocorria pela maneira como esta era colocada em prática por aqueles que estavam postos em missão de “conversão”. A religião dos povos indígenas era vista como algo que deveria ser destruída e aqueles que a seguiam deveriam ser “dominados” ou mortos. Nunca era considerada toda a tradição e cultura já existente, sempre, na ótica dos jesuítas, como algo que iria contra a existência de Deus. O discurso pregado pelos seguidores do cristianismo, desintegrou tudo o que os indígenas consideravam como seu *modo de ser* e essa repressão agressiva lhes conturbaram (Chamorro, 2008)..

Foi por meio da música e da dança que os Guaranis protestaram suas crenças e, até os dias atuais, a música, o canto e a dança são seus símbolos de resistência. É de conhecimento que os indígenas já utilizavam a dança antes dos momentos de crise – sendo esta uma prática antiga para fins religiosos – entretanto a dança teve um papel fundamental durante as rebeliões. Os dando força e criando um ato simbólico e emocional, capaz de ser interpretado mesmo em nossa contemporaneidade (Melià, 1997).

“Nosso Pai” – chamado pelo subgrupo Apapocuva ou Nãdeva, de Nanderuvuçu – é um dentre os diversos nomes adotados pelos Guaranis para se referirem ao ser criador do mundo, que se descobriu sozinho em meio as trevas através da luz resplandecente em seu peito. A lenda conta que Nanderuvuçu era acompanhado por uma segunda figura, Nanderú Mbaecuaá

(Nimuendaju, 1987). Bartolomé (1991) acredita que Mbecuaá seria a personificação das próprias energias interiores de Nanderuvuçu, a criação do oposto de si mesmo.

No início da lenda da criação, Nanderuvuçu ordenou que uma mulher fosse criada. Para isso, fez uma panela e a tampou e, passado algum tempo, ordenou que Nanderú Mbecuaá retirasse a tampa, e assim, nasceu Nandecy (Nossa Mãe). Por ordem de Nanderuvuçu, Nandecy tem sua virgindade tomada por Mbecuaá. Nanderuvuçu e Nanderú Mbaecuaá compartilharam a mesma esposa, mas não por muito tempo, a história diz que Mbaecuaá foi embora, mas não conta sobre seu paradeiro (Nimuendaju, 1987).

Segundo a versão contada pelos Apapocuvás, certo dia Nanderuvuçu saiu para cultivar. Enquanto este avançava derrubando as matas, um campo arado e semeado se fazia atrás dele. Assim que finalizou seu trabalho, milhos verdes prontos para serem colhidos, estavam a sua disposição. Ao retornar para casa, pediu para que a mulher fosse colher os milhos, esta que se negou por não acreditar na palavra de Nanderuvuçu, além disso afirmou que o filho em seu ventre pertencia a Mbaecuaá. Por tamanho desacato, Nanderuvuçu partiu e decidiu não voltar mais. A fim de reencontrar seu marido, Nandecy segue um caminho sem pistas, guiado por seus filhos gêmeos – Nanderyquey (Irmão Maior), filho de Nanderuvuçu e, Tyvyry (Irmão Menor), filho de Mbaecuaá – dentro de seu ventre. Por um motivo raso, um de seus filhos, “Irmão Maior”, permitiu que Nandecy pegasse o caminho dos Jaguar Eterno, onde ela é devorada. Entretanto, os gêmeos sobrevivem e são criados pelos jaguares, mas logo descobrem sobre o fato de terem sido criados pelos assassinos de sua mãe. Os irmãos então reconstruíram-a novamente utilizando seus ossos, mas Nanderuvuçu levou sua alma para a Terra Sem Males. Assim os gêmeos planejam sua vingança contra os jaguares (ibid., 1987).

Para os Mbyás, a “Terra Sem Males” é um lugar sagrado onde as pessoas poderão desfrutar de sua plenitude, vivendo em um local com condições de abundância, com diversos tipos de animais e plantas (Chamorro, 2008).

Durante o plano dos gêmeos na busca pela vingança da morte de sua mãe, eles tornaram a Terra habitável para o homem. Entre suas descobertas, criaram animais e frutos, roubaram o fogo e derrotaram o maior inimigo da espécie humana, o jaguar. Representado por Aña, uma espécie de demônio. Devido às trapalhadas e mortes de seu Irmão Menor, o Irmão Maior resolveu se separar deste, assim, um aparece apenas quando o outro se esconde, dando origem a noite e o dia. Por fim, retornam aos braços de sua mãe e, neste momento, Nanderuvuçu foi a encontro das

feras para domar a perdição e, para mantê-los à sua vista e longe da Terra, Nanderuvuçu prendeu as maiores ameaças em sua casa: o Morcego Originário, Mbopi recoopy, que devorará o sol, pende da cumieira de sua casa; Jaguarovy, o Jaguar Azul, o demônio imortal destruidor dos homens, encontra-se deitado debaixo da rede de Nanderuvuçu; e uma grande serpente está na entrada de sua casa. No dia que o criador da Terra decidir destruí-la, as feras serão libertadas sob o seu comando (Nimuendaju, 1987).

Para os Apapocuyas, Tupã, irmão dos gêmeos, surge apenas no fim do mito da criação, como o grande deus do trovão que possui um tembetá de resina amarela em formato de raio em seu lábio inferior. Tupã Ru Ete e sua esposa são senhores das águas, das chuvas dos relâmpagos e dos trovões, e estão no canto oeste do universo. No leste, há Karaí Ru Ete e sua esposa, senhores das chamas e guardiães do fogo sagrado. No sul, está Ñamandu e sua esposa, senhores da palavra e do tempo. E por fim, no norte, está Jakaira Ru Ete e sua esposa, senhores da neblina, do orvalho e dos bons ventos (Claro, 2019).

Entretanto, a lenda da criação possui diferentes versões. O mito dos gêmeos que humanizaram a Terra é conhecido apenas fragmentariamente em alguns grupos Guaranis (Chamorro, 2008). Há também a lenda sobre como o deus Tupã criou a humanidade com seu sopro. A História conta que antes de tudo, Tupã morava sozinho no vazio e na escuridão. Então, fez o céu e as estrelas para que houvesse luz, onde então fez sua morada. Abaixo do céu, criou as águas. Tupã então, desceu do céu com um grande redemoinho, assim que tocou nas águas, o sol brilhou forte no céu, a ponto de rachar toda a pele do deus e fazê-la cair, deste modo se formou as terras. No outro dia, Tupã moldou o primeiro homem a partir do barro. Soprou em suas narinas e deu-lhe vida, soprou em suas orelhas, na esquerda deu-lhe inteligência, na direita, sabedoria. Em sua cabeça, Tupã desenhou raios e trovões sagrados, sendo seus pensamentos, e em seu corpo colocou as águas das emoções e desejos e, por fim, lhe deu o poder da escolha: criar ou destruir. Ao fim, Tupã voltou ao céu em seu grande redemoinho (Claro, 2019).

Segundo Jecupé (2001), quando questionados sobre o conhecimento de uma figura maior onipotente, os originários tentaram transmitir sua sabedoria a respeito de Nãde Ru Tenondé (Nosso Pai Primeiro) ou Tupã Tenondé (O Grande Som Primeiro) – descrito como uma mesma figura – cuja sua consciência é manifestada na música. Todavia os estrangeiros não os bem compreendiam.

Cadogan (1959) em seu livro, disserta sobre os conhecimentos sobrenaturais do povo Mbyá, subgrupo Guarani:

Tataendy: – chamadas divinas as quais estão sobre domínio de Karaí Ru Ete – assim é denominada a manifestação física divina de um deus, sobre o corpo do qual este deus agraciou. tataendy aparecem sobre as palmas das mãos e as solas dos pés.

Tatachina: é a fina camada de névoa que recai à Terra no início da primavera. Esta névoa contém força vital para todos os seres. Jakaira Ru Ete tem domínio sobre esta névoa.

Yvára Ñemboro’y Reko Rã: leis das divindades que promovem o alívio a alma e a moderação. Suas manifestações físicas são através de chuvas e granizos. Temos como exemplo, o mito de Kapitã Chiku, onde a alma de um de seus filhos abandonou seu próprio corpo e, em seu corpo havia a alma de um tigre. Quando Kapitã já não via mais solução a não ser a morte de seu filho, Tupã enviou granizo do céu para afugentar a alma do tigre e permitir que o rapaz reencarnasse.

Kurutué Retã: Segundo os Mbyás, onde mora os Karatués, seres imortais com corpos humanos. A última etapa para quem recebe o aguyje (plenitude ao longo da vida/ maturidade da alma) Onde Parakaó, na última instância, decide aqueles que merecedores para ingressar na Terra Sem Males. Parakaó Ñe’engatu, papagaio que revela a morte da mãe dos gêmeos para os mesmos, no mito da criação.

Eñyvõ Yva Mbytépy: Prepagos no centro do Paraíso. Segundo esta versão. Nãnderu atirou flechas ao céu, estas que se transformaram em jassytata (estrelas).

Mbogua, takykuéry gua, (angue): Fantasmas com almas de origem humana. Este fantasma anuncia a morte da pessoa com um grito agudo, que apenas esta é capaz de ouvir.

2.1.3. Anhangá: Protetor das matas e dos animais silvestres

Durante as ações missionárias, a fim de introduzir o cristianismo à cultura dos povos indígenas, o jesuíta José de Anchieta, utilizou de termos dos nativos – sem preocupar-se com os seus significados – para exemplificar e fazer analogias a respeito de elementos da religião cristã. E sendo os nativos, povos que têm em sua tradição a oralidade, o ato do jesuíta acarretou em diversas divergências e informações manipuladas ao longo da história (Filho, 2010).

De princípio, os jesuítas acreditavam que os indígenas eram ateus. Não possuíam nenhum conhecimento a respeito de Deus ou do diabo, eram indivíduos sem fé ou cultos divinos.

Entretanto, julgavam, o que definiam como, uma demonização em sua vivência e hábitos (Vainfas, 1995).

Posteriormente, em registros, Manuel da Nóbrega contava que feiticeiros – responsáveis por transmitir previsões – eram saudados nas aldeias, com grande festividade. Desta forma, foi notado que estas pessoas possuíam crenças. O padre francês André Thevet, definia os feiticeiros como adoradores do diabo (Filho, 2010).

Ademais, os frades Simão de Vasconcelos, Yves d'Evreux e Manuel da Nóbrega, acreditavam que o cristianismo era a verdadeira religião. E sendo os europeus e indígenas provenientes de um mesmo núcleo, segundo eles, os nativos também teriam o cristianismo guardado dentro deles e, a ação missionária deveria cumprir o dever de “resgatar” esta aldeia perdida (ibid.).

Quando ainda estavam resolutos de que os indígenas eram pessoas céticas, Nóbrega contou que eles chamavam o trovão de “Tupã” e o tratavam como algo divino (Vainfas, 1995). Com isto, Yves d'Evreux chegou a conclusão de que eles conheciam a Deus, mas o chamavam de Tupã. Essa crença era devida à religião verdadeira que carregavam dentro de si, o cristianismo (Filho, 2010).

Para tentar introduzir o cristianismo, Anchieta manipulou muitos termos, que resultava em conceitos que soavam estranhos até mesmo para os povos indígenas, como “karaibebe”. *Karai*, pode ser traduzido como “anjo” e *bebe*, como “alado”. Imaginar um profeta voador era algo que fugia do imaginário dos povos indígenas, pois ideias de entidades e divindades boas e más não era algo que existia em sua crença. Todos os seres divinos para o povo Tupi, tratava-se de seres neutros (Bosi, 1992).

O povo indígena desconhecia o termo “pecado”, nem ao menos possuíam um termo para expressar a ideia de tal ato. Deste modo, Anchieta denominou de “tekó-aíba”, “tekó-angaipaba” ou “tekó-poxy” (vida ruim ou cultura ruim das pessoas). O que também gerou mais transtornos para seu entendimento, pois não havia uma única maneira de conceituar como “vida ruim”, afinal toda a ideia partiu de conhecimentos europeus e, se nem ao menos os indígenas conheciam a palavra “pecado”, como poderiam aceitar a condenação de seus costumes? (Bosi, 1992; Filho, 2010 apud Navarro, 2001).

Então, “Tupã” tornou-se a tradução de “Deus” para os jesuítas, a divindade suprema criadora de tudo e, descobrindo o grande medo do povo pelo o que denominavam

“Ingange”(Anhangá), decidiram que este seria a tradução para “diabo”, a força oposta e maligna, o príncipe das trevas. Anteriormente, Anhangá era apenas um guardião dos animais e da selva, transmorfo, capaz de atordoar os humanos. Após os jesuítas, tornou-se uma divindade de maior relevância, detentora do pecado (Filho, 2010).

Segundo antigos costumes dos Guaranis, após batalhas, um prisioneiro era capturado, receberia uma esposa e seria mantido na aldeia e bem alimentado, após determinado período, este prisioneiro seria morto e seu corpo serviria de banquete para a tribo que o capturou, onde até mesmo sua esposa participaria. Além do canibalismo em seu costume, havia a nudez e a poligamia, todas, práticas condenadas como pecado, sendo todo o povo seguidor deste mesmo costume, um pânico foi gerado entre este, causado pelo medo da terrível criatura Anhangá (ibid).

Para os Apapocuyas, Tupã não é o deus criador de tudo, ele é um de seus filhos. Ñanderuvuçu, que toma o papel como o ser que dá origem a tudo. Añay (ou Anhangá), não é o diabo como foi apresentado pelos missionários, nem mesmo uma grande figura capaz de se colocar ao nível de poder do Ñanderu como seu oposto. Os Morcegos Eternos que detém o papel de criaturas que representam as trevas (Nimuendaju, 1987).

Em 1964, no Paraná, Waldo e Edna Aaron receberam oralmente a história da criação do mundo segundo os Mbyás. Chamada de *Nhanderu, ha'e Xariã ko yvy onhonoague* (Nosso Pai e Xariã fizeram o mundo), narra como Xariã (ou Anhangá) auxiliou Ñanderu na criação da Terra, nos animais e nas vegetações. A história mostra diversos desentendimentos entre os dois personagens, até que a construção da Terra estivesse finalizada (Dooley, 1998).

Xariã é um personagem egocêntrico e de grande teimosia, muitas vezes não cumpria sua palavra, o que gerava diversos problemas. Seu maior e último desentendimento ocorreu quando Xariã levou o filho de Ñanderu ao rio e o bateu até o transformar em cipó, chegando Ñanderu naquele momento, ficou furioso, mas não pôde o transformar novamente em sua forma original, portanto o que lhe restou foi transformá-lo em uma gralha. Em vingança, Ñanderu permitiu que a filha de Xariã morresse picada por abelhas e, matando eles os filhos um do outro, resolveram se distanciar. Ñanderu voltou para sua morada e Xariã, após ser consumido pelas chamas e suas cinzas darem início aos mosquitos e borrachudos e a pulsação de seu coração tornou-se uma saracura (ibid).

Xariã não é necessariamente um ser maligno, ele é, na verdade, uma divindade sábia e com poderes semelhantes a Ñanderu. Entretanto também é atrapalhado e invejoso, o que de certa forma o coloca como detentor de uma personalidade oposta à do Nosso Pai (Assis, 2006).

Tendo o desejo de copiar e superar as criações de Ñanderu, Xariã adiciona mais elementos e cria invenções que oposicionam-se as ideias originais de Ñanderu. Enquanto Ñanderu criou sementes e frutos simples e fundamentais para a sobrevivência dos indígenas; as plantas e ervas; e alguns animais de espécies locais: terrestres – em sua maioria dóceis ou inócuos – para poder alimentar os indígenas e, os peixes bons. Xariã, para tornar as criações mais extravagantes, criou verduras, vegetais e frutas de diferentes formas e cores, além de folhas – como o couve e o repolho – para copiar as plantas criadas por Ñanderu; inventou um grande número de animais: seres grandes, de diversas cores, ferozes ou venenosos; animais de criação dos *jurunas* (não indígenas); animais de regiões estrangeiras e; os peixes proibidos, sendo, as carpas e outros peixes de formas proeminentes (Ladeira, 2007).

Duas das características das criações de Xariã – citadas anteriormente – é a ferocidade e o exagero, desta forma, os Mbyas acreditam que os indígenas são criações de Ñanderu, enquanto os *juruas* (não indígenas) são criações de Xariã. Isto explica o grande número – em termos demográficos – e o caráter predador dos não indígenas (ibid.). Ñanderu cuida e deseja boa vida aos indígenas, Xariã os amaldiçoam com más condições de vida (Assis, 2006).

Para os Mbyas, Xariã tem algumas características que o definem e, todo aquele que cultiva algum destes atributos está relacionado com tal divindade. São elas: a solidão e a antissocialidade, a incestualidade, a gemelaridade e, lascividade (Godoy e Carid, 2016).

Acima da Terra, localiza-se a moradia de Xariã, o Anhã yvy. Nele, Anhã vive com outros seres imortais, que têm a capacidade de contaminar outros planos espirituais com a destruição ou perecimento. Os moradores de yvy vai (o plano onde moramos), podem caminhar por Anhã yvy durante seus sonhos ou viagens através de plantas alucinógenas, mas correm o risco de serem capturados por seres imortais do outro plano (Mello, 2006). Xariã leva os espíritos dos humanos para o Anhã yvy por apenas alguns poucos motivos, como: relacionamentos incestuosos e casos de gêmeos (Litaiff, 1999 apud Godoy e Carid, 2016; Mello, 2006).

Magalhães (1876), escritor e pesquisador das origens de cosmovisões tupi, em uma de suas obras, disserta sobre o papel de Anhangá para os indígenas. Descreve que a divindade é o deus protetor dos campos. Seu dever é proteger os animais de indivíduos que queiram utilizar da

caça apenas para fim de destruição. Anhangá se mostra em forma de um veado branco, com olhos flamejantes. Todo aquele que deseja fazer algo mau contra os animais, sobretudo aqueles que amamentam, correm o risco de se encontrarem com Anhangá, capaz de o levar à loucura ou à grande febre.

Uma das lendas tupinambás, conta sobre uma corça que estava amamentando seu filhote, porém um indígena foi a seu encontro, capturou o pequeno mamífero e o machucou por de trás de uma árvore, o fazendo gritar alto, até que a mãe do filhote se aproximasse. Tendo a corça feito o que o indígena esperava, ele pegou uma de suas flechas e a acertou. Animado com seu ato, olhou rapidamente para o outro lado da árvore, mas o que encontrou foi a sua própria mãe, morta por suas mãos. Seu corpo foi trocado pelo da corça por Anhangá (Barroso, 1930).

O conde Ermano de Stradelli, que estudou a mentalidade e comportamento de diversas aldeias da Amazônia, afirma que Anhangá possui diversas aparições, seja como veado, boi, pirarucu, tatu, entre outros seres. Sua aparição ou pressentimento, sempre será a anunciação de desgraça para aquele que o vê, o escuta ou o pressente (Casudo, 2012).

Diferente de Magalhães (1876) e Barroso (1930). Rodrigues B. (1890), em seu livro, define a aparição de Anhangá como a de um veado vermelho, olhos flamejantes, com chifres coberto de pelos e uma cruz em sua testa. A sua forma como veado é chamada de Suassu Anhangá.

Zeneida Lima, xamã paranaense, contou em entrevista, que aos 11 anos, desapareceu por 17 dias nas matas e, neste período, fez contato com Anhangá. A xamã definiu Anhangá como um espírito de dupla energia, alguém que protege a natureza e pune seus agressores (Lima, 2013).

Diz a história, que um caçador profissional conhecido pelos sertões do Rio Grande do Norte e da Paraíba, chamado Mandaí, nunca ousava ir caçar nas sextas-feiras à noite, especialmente em noites de luar. Pois afirmava que nessa data, um veado branco de olhos de fogo, surgia e mastigava o cano das espingardas com a mesma facilidade de que se estivesse mastigando cana-de-açúcar (Casudo, 2012).

Em Morro Branco, bairro de Natal, conta-se que um estrangeiro morreu de horror, após ser perseguido por três veados que não era capaz de matar (Casudo, 1924 apud Casudo, 2012).

Brandão de Amorim – responsável por diversas traduções de contos indígenas durante o século XIX e XX – recolheu uma lenda que se passava no rio Uapés, Amazonas. Dizem que alguns veados andavam acabando com as plantações, para impedi-los, os donos mataram os

animais e os levaram para um moquéim. No dia seguinte, no lugar da carne de cervo, estava carne humana, espantando com a cena, jogavam toda a carne no rio. Ao passar de alguns dias, pessoas apareceram procurando seus parentes desaparecidos, nessa hora aqueles que mataram os veados descobriram o que estava acontecendo, e então, deste momento em diante, não é permitido moquear carne de veado (Amorim, 1928).

2.2. Animação de Personagens

2.2.1. Uma breve linha do tempo a respeito da história da animação

Quando pensamos sobre a história da humanidade, podemos perceber que o homem sempre sentiu, de alguma maneira, a necessidade de representar os elementos à sua volta (Johnston e Thomas; 1891). O ato de contar histórias está presente em nossa sociedade há centenas de anos. Utilizamos desse meio para ensinamentos, discussões de valores, registros ou, simplesmente, contos fantasiosos. E na arte, encontramos formas de ilustrar essas histórias (Eisner, 2005). As primeiras percepções de movimento podem ser datadas há 35 mil anos, quando indivíduos pré-históricos, nas cavernas, pintavam animais com pares a mais de patas, expressando sua velocidade (Williams, 2016).

Figura 19 – Javali na Caverna de Altamira (Espanha)



Fonte: <http://www.juezyverdugo.es/destacado.altamira.htm>
Acesso em: 02 de novembro de 2023.

Anos após, durante o antigo Egito, o faraó Ramsés ordenou a construção de um templo com 110 colunas que ilustravam imagens da deusa Isis, com pequenas modificações nas poses, para remeter a ideia de progressão do movimento. O objetivo das pinturas era que cavaleiros e carruagens pudessem contemplar a deusa Isis mover-se (ibid.).

Figura 20 – Colunas do templo da deusa Isis

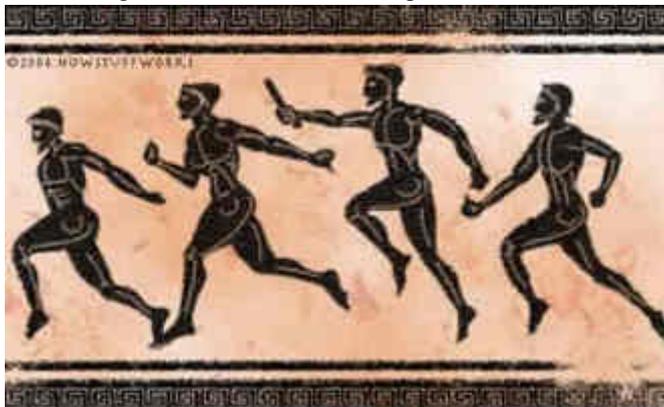


Fonte: <http://www.juezyverdugo.es/destacado.altamira.htm>
Acesso em: 02 de novembro de 2023.

Na Grécia, vasos eram pintados com diversas temáticas, como: representações de mitos e divindades, cenas do cotidiano, confrontos de heróis, atletas em atividade, entre outros (Lima, 2015). Em algumas dessas decorações, os vasos retratavam o movimento da cena com

ilustrações que marcavam as poses chaves da ação. Este movimento poderia ser melhor interpretado girando o objeto (Williams, 2016).

Figura 21 – Atletas em uma prova de corrida



Fonte: <http://heroisolimpicosbr.blogspot.com/2011/04/os-jogos-olimpicos.html>
Acesso em: 02 de novembro de 2023.

Ainda sobre a arte sequencial, poderíamos falar sobre o teatro de sombras da China. Considerada uma antiga arte popular, seus primeiros registros escritos foram encontrados durante a Dinastia Song (960 - 1279). Utiliza-se personagens feitos a partir de papel, couro ou plástico, onde suas silhuetas são manipuladas a partir de uma fonte de luz. Há diferentes tipos, estes que variam de acordo com as características geográficas e culturais de cada região (Luo, 2018).

Figura 22 – Dinastia Qing Grande Teatro de sombra Chengdu

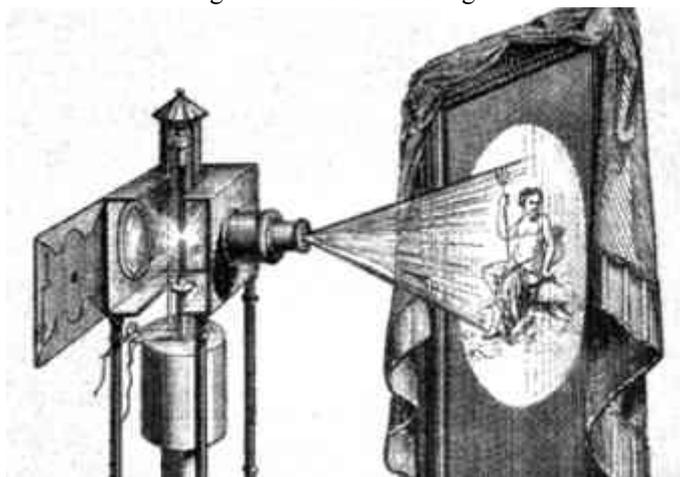


Fonte: <https://revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701092012090/7942>
Acesso em: 02 de novembro de 2023.

Em 1645, um inventor chamado Athanasius Kircher, fez uma descoberta a qual intitulou de “lanterna mágica”. Tratava-se de uma caixa que projetava imagens pintadas em lâminas de vidro a partir de uma fonte de luz. Em uma versão revisada de seu texto original (1670), Kircher explicava como sua invenção poderia auxiliar na contação de histórias. Motivo este, que o levou a criação do instrumento, para auxiliar em seus trabalhos missionários (Lucena Júnior, 2005).

A lanterna mágica serviu como objeto de estudo por muitos anos após sua criação. Então, no século seguinte, em 1736, o cientista Pieter van Musschenbroek adaptou a ideia da lanterna mágica. Com um disco giratório, criou imagens em sequência que proporcionaram uma ilusão de movimento (ibid.).

Figura 23 – Lanterna Mágica



Fonte: <https://comune-info.net/la-lantern-magica-dellinformazione/>
Acesso em: 03 de novembro de 2023.

Passaram-se mais de cinco décadas e a lanterna mágica continuava sendo apenas um brinquedo tecnológico. A única arte envolvida era nas belas ilustrações presentes nos slides, ou seja, de maneira geral, desempenhava um papel de instrumento científico para estudiosos e, de diversão inusitada para os demais públicos. Entretanto, houve um homem que enxergou seu grande potencial como ferramenta artística no meio da comunicação visual. Etienne Gaspard Robert, em 1794, lançou em Paris um show que despertou o entusiasmo do público, o que o levou a passar vários anos em cartaz. *Fantasmagorie* – assim como chamou sua obra – com seu tema de horror e do macabro, o levou a conquistar uma grande quantidade de admiradores (ibid.).

Figura 24 – Show Fantasmagorie, de Gaspard Robert



Fonte: https://historia-biografia.com/etienne-gaspard-robert/#google_vignette
 Acesso em: 03 de novembro de 2023.

Os mistérios que envolviam os mecanismos da imagem concebida pelo olho humano, continuou intrigando muita gente. Até que em 1824, Peter Mark Roget publicou um artigo que dissertava acerca da persistência da imagem na retina. Afirmava que os humanos eram capazes de combinar imagens enxergadas em sequência se alteradas rapidamente, pois nossos olhos podem reter imagens por frações de segundos, enquanto uma nova imagem é captada. Tal descoberta foi responsável por diversos dispositivos ópticos (ibid.):

- **Taumatrópio (1825):** um disco com ambos os lados ilustrados, de um lado, a imagem de um pássaro e do outro, a imagem de uma gaiola. Nas duas extremidades laterais do disco há uma cordão, quando este mesmo cordão é enrolado e depois esticado, o disco gira, nos causando a impressão de que o pássaro está dentro da gaiola (Williams, 2016).
- **Fenaquistoscópio (entre 1828 e 1832):** há dois discos conectados por uma haste horizontal a uma base. O da frente com frestas ao longo das bordas e o de trás com desenhos sequenciais. Quando girar os discos, é preciso olhar entre as frestas, desta forma, é possível enxergar a ilusão de movimento (ibid.).
- **Zootrópio ou daedalum (1834):** desenhos eram feitos em tiras de papel e montados em um cilindro com frestas. Assim como o fenaquistoscópio, era preciso olhar pelas frestas durante o giro do cilindro, para então perceber a sensação de movimento (Lucena Júnior, 2005).

- **Folioscópio (1868):** mais conhecido como *flipbook*, consiste em um bloco de folhas com desenhos em sequência, sendo possível vermos o movimento criado quando as páginas são folheadas rapidamente. Décadas depois, a técnica ainda era utilizada por antigos animadores, para identificar possíveis erros antes de finalizarem o projeto (Williams, 2016).
- **Praxinoscópio (1877):** desenvolvido por um pintor bastante engenhoso, Emile Reynaud, o praxinoscópio é um instrumento semelhante ao zootrópio. Os espaços vazios do cilindro, no zootrópio, são substituídos por espelhos, no praxinoscópio. Os desenhos eram ilustrados em tiras com aproximadamente 9 metros de comprimento, em uma substância denominada “cristaloide”. Os espelhos refletiam os desenhos, que eram colocados na circunferência, tracionados por uma engrenagem. Com sua adaptação com lanternas, Reynaud criou histórias animadas, dando origem ao teatro praxinoscópio, em 1882 (Lucena Júnior, 2005; Williams, 2016).

Figura 25 - 1. taumatrópio, 2. fenaquistoscópio, 3. zootrópio, 4. folioscópio e 5. praxinoscópio

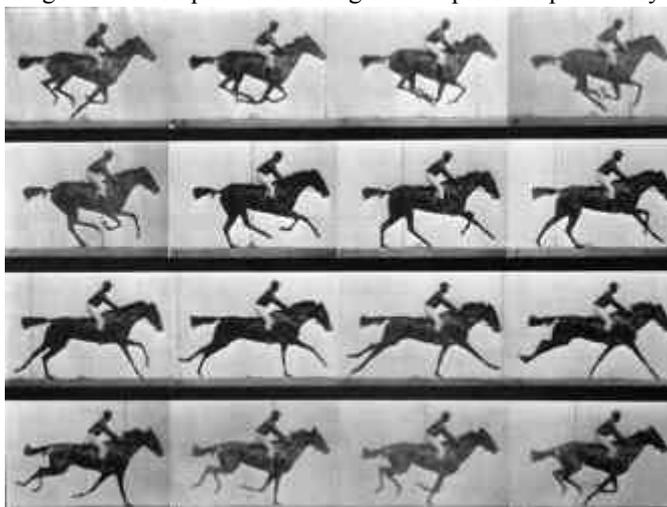


Fontes (respectivamente): <https://piicie-mora.blogs.sapo.pt/atelieremcasa-construcao-de-um-81868>
https://www.girona.cat/web/sgdap/cat/CRDI_Cronologies/castella/1830_C_2.html
<http://educartebyideama.blogspot.com/2016/05/270116-juguetes-opticos-zootropo.html>
<https://flipboku.com/es/products/in-a-kittens-way-of-greeting>
<https://pt.raig.com/praxinoscopio-b54d/>
 Acesso em: 04 de novembro de 2023.

Em 1878, um importante fisiologista, Etienne Jules Marey, a fim de estudar a locomoção de animais, registrou por imagens a corrida de um cavalo. Seu experimento lhe rendeu uma

sequência de imagens, que atraiu a atenção de diversos artistas e inventores, inspirando na criação do **zoopraxinoscópio** (em 1879-1880), um disco giratório com 24 slides de fotografias em lâminas de vidro (Lucena Júnior, 2016).

Figura 26 – Sequência de fotografias capturadas por Marey



Fonte: <https://www.editando.cl/2012/04/el-primer-caballo-animado-la-historia-eadward-muybridge-y-su-experimento-en-1878.html/>
Acesso em: 05 de novembro de 2023.

Figura 27 – Zoopraxinoscópio



Fonte: <https://virtual-illusion.blogspot.com>
Acesso em: 05 de novembro de 2023.

Em 1887, Hannibal Goodwin criou a emulsão sensível à luz sobre película flexível de celulóide. Posteriormente, George Eastman desenvolveu ainda mais o estudo de Goodwin, desta

vez, o produto era enrolado em bobina, podendo ser utilizado em câmera fotográfica. Então, em 1891, o inventor Thomas Edison, com a contribuição de William Dickson, criou o **kinetoscópio**. Um aparelho que permitia a visualização de um filme – disposto em zigue-zague em seu interior, com ciclo de 25 segundos – através de um visor com lentes. Não foi criado para projeção, a visualização era feita por uma pessoa por vez (Lucena Júnior, 2016).

Figura 28 – Kinetoscópio



Fonte: <http://historiainventos.blogspot.com/2013/10/kinetoscopio.html>
Acesso em: 05 de novembro de 2023.

Como um aperfeiçoamento da invenção de Thomas Edison, os irmãos Lumière criaram o **cinematógrafo**. Sua máquina era capaz de filmar e projetar filmes. Todos os filmes que apresentavam eram de temas simples e cotidianos – como a chegada de um trem e trabalhadores saindo de uma fábrica – além de possuírem uma curta duração, entretanto era o suficiente para causar uma grande surpresa e entusiasmo para as pessoas da época (ibid.). Sua primeira exibição aconteceu no dia 22 de março de 1895, com o filme *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (A saída da Fábrica Lumière em Lyon), no Grand Café Paris (Thebas, 2023)

Figura 29 – Cinematógrafo



Fonte: <https://archivo-agr.blogspot.com/2020/12/el-invento-del-cinematografo-de-lumiere.html>
Acesso em: 05 de novembro de 2023.

George Méliès, desenvolveu a “substituição por parada da ação” – que consistia em adicionar e retirar elementos da composição de um filme – e graças a sua descoberta, foi o pioneiro nos efeitos especiais. Utilizando de sua descoberta, em 1906, o artista plástico James Stuart Blackton criou o primeiro desenho animado combinando desenho e fotografia. Blackton utilizou cerca de 3 mil desenhos para tal feito. A animação feita com giz sobre um quadro negro chama-se “Fases cômicas de faces engraçadas”, nela, um homem bafora um charuto, criando anéis de fumaça, enquanto uma mulher ao seu lado rola os olhos acompanhando o movimento, logo após um cachorro pula por um arco e um malabarista entra em cena (Lucena Júnior, 2005; Williams, 2016).

Figura 30 – Cenas da animação Fases cômicas de faces engraçadas



Fonte: <https://animaders.com/humorous-phases-of-funny-faces/>
Acesso em: 05 de novembro de 2023.

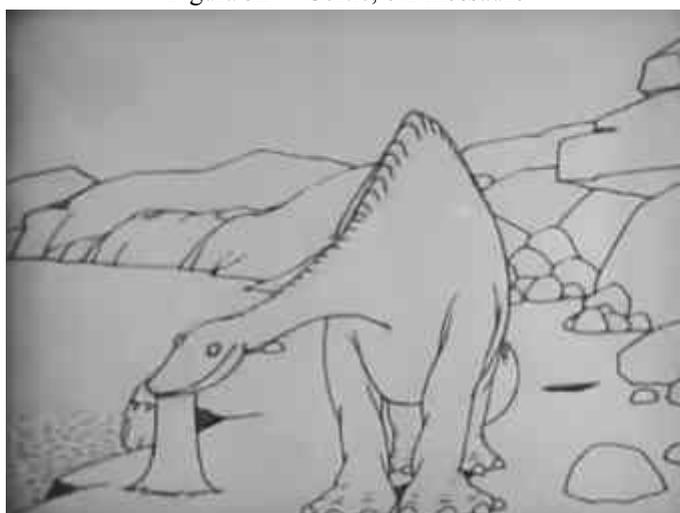
Winsor Mccay , criador da tirinha “Pequeno Nemo da Terra dos Sonhos”. Com 4 mil desenhos em blocos, levou sua história para as telas do teatro Hammerstein, em 1911. Três anos se passaram, e então, Mccay fez um notável sucesso ao lançar sua animação “Gertie, o Dinossauro”. Mccay assombrou um público com uma animação projetada de um dinossauro, que passava a impressão de interagir com o seu criador sobre o palco (Williams, 2016).

Figura 31 – O Pequeno Nemo



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=K8qow7jTyoM>
Acesso em: 08 de novembro de 2023.

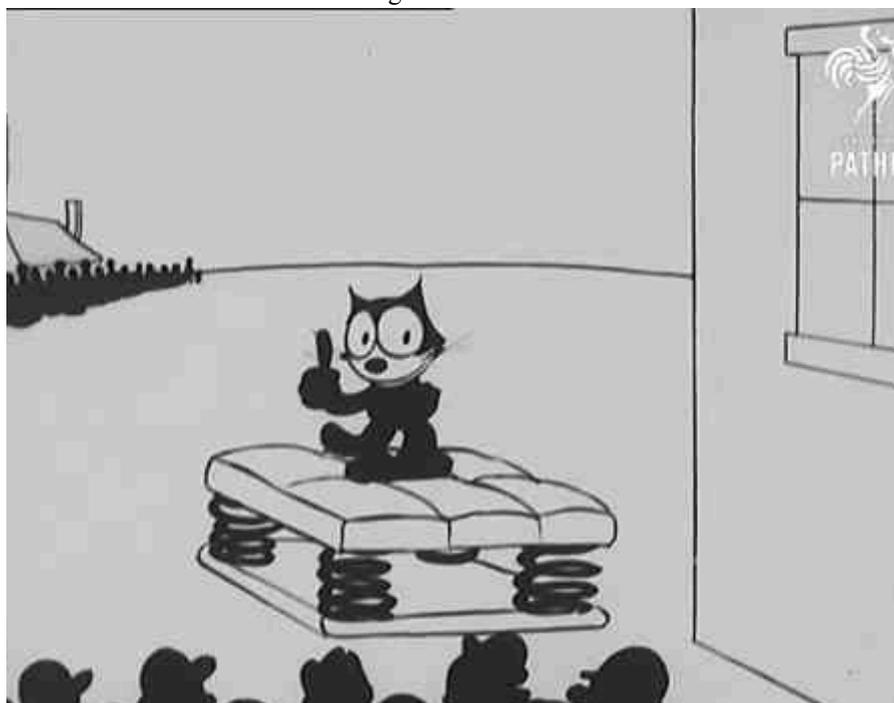
Figura 32 – Gertie, o Dinossauro



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=32pzHWUTcPc>
Acesso em: 08 de novembro de 2023.

Vários personagens famosos até os dias atuais surgiram na primeira metade do século XX, como: Betty Boop, Popeye, Pica-pau, Pernalonga e, o adorado, Gato Félix. Félix surgiu durante os anos de 1920, era o personagem mais admirado e influente da época. Se tornou tão popular no cinema, que sua fama se assemelhava a do próprio Chaplin. Félix traz consigo o humor, temperamento, histórias e ambientes criados a partir da visão de mundo de Otto Messmer, logo após o fim da Primeira Guerra Mundial. Dita-se que o personagem trata-se de um gato devido a nossa simbologia aplicada a este há anos: animal esperto e desvolto, capaz de superar desafios (Lucena Júnior, 2005; Prado, 2020).

Figura 33 – O Gato Félix

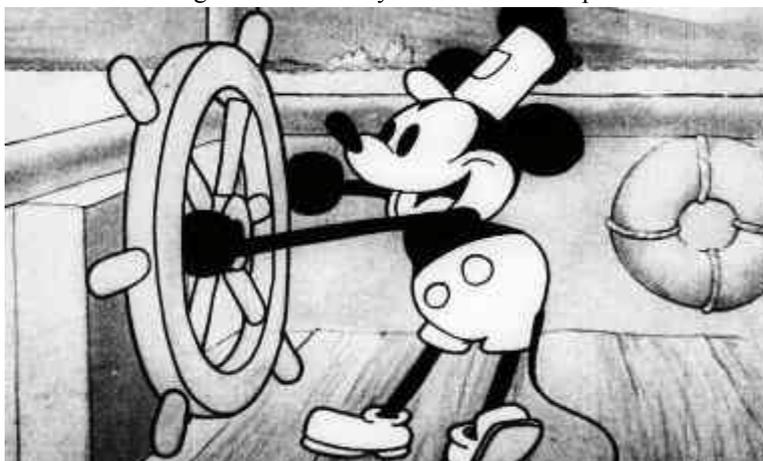


Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=YtIHNgExnFo>
Acesso em: 08 de novembro de 2023.

As animações do gato Félix foram a principal inspiração para a produção de Walt Disney. Quando, em 1928, iniciou-se uma nova era da animação, com a apresentação do famoso camundongo Mickey Mouse, na produção “O vapor Willie”. Diferente do Gato Félix, a fama de Mickey Mouse não se dava devido a sua personalidade engenhosa e carismática, mas sim, a sua novidade no mercado, o uso de som sincronizado, além de sua superioridade na qualidade da imagem. Desde então, começou a ser explorado a técnica de animações sonoras e trilhas musicais, como “A dança dos esqueletos” (Lucena Júnior, 2005; Williams, 2016).

Em 1930, a Disney passou a investir firmemente em seu negócio. Com a contratação de novos artistas, programas de treinamento e aprofundamento em diversas áreas de estudos, como, anatomia, psicologia das cores e análise de movimento, a empresa passou a ter uma qualidade inquestionável, passando a ser destaque mundial. E em 1932, Walt Disney lançou a primeira animação totalmente em cores: Flores e árvores. Para dar cor a animação, foi utilizada a chamada de *technicolor*, consiste em uma técnica onde há sobreposições de telas nas três cores primárias (Eliot, 1993; Lucena Júnior, 2005).

Figura 34 – Mickey Mouse em “O Vapor Willie”



Fonte: oglobo.globo.com/cultura/mickey-mouse-completa-90-anos-estreia-foi-no-curta-vapor-willie-23243052
Acesso em: 08 de novembro de 2023.

Figura 35 – Esquerdo: “A dança dos esqueletos”. Direito: “Flores e árvores”.



Fontes (respectivamente): https://www.youtube.com/watch?v=XC49a_SBP8Y
<http://tagsdisney.blogspot.com/2010/04/curta-flowers-and-trees.html>
Acesso em: 08 de novembro de 2023.

Um ano após “Flores e árvores”, “Três Porquinhos” foi lançado pela Walt Disney. Esta animação caracteriza-se, sobretudo, pelas personalidades distintas e o grande nível de expressões e atuações dos personagens, o que fez com que a plateia pudesse ter maior identificação com os personagens (Williams, 2016). A partir desta animação, foi incrementada a técnica de storyboard no processo de animação, assim os animadores poderiam ter instruções com ações-chaves e legendas, agilizando ainda mais o processo (Thomas, 1969).

Figura 36 – Os Três Porquinhos



Fonte :<https://www.culturagenial.com/conto-tres-porquinhos/>
Acesso em: 08 de novembro de 2023.

A “Branca de Neve”, chegou ao alcance do público em 1937. Com 83 minutos de duração, foi a primeira animação capaz de entreter e encantar o público por tanto tempo, sendo assim o primeiro longa-metragem totalmente animado. Seu nível de arte e técnica era excelente, entretanto os artistas envolvidos tiveram um grande desgaste físico e psicológico, visto que a obra foi realizada em um curto período de tempo (Williams, 2016).

Figura 37 – A Branca de Neve



Fonte <https://cinemaemcena.com.br/coluna/ler/483/branca-de-neve-e-os-sete-anoes>
Acesso em: 08 de novembro de 2023

Em 1980, a *Pixar Image Computer* foi criada. A partir deste momento as animações entravam na era digital, com figuras articuladas por meio de *softwares* e novas técnicas e efeitos especiais (Lucena Júnior, 2005). Com o desenvolvimento das mídias digitais e programas auxiliares na criação de animações em 3D, não requereu longo prazo para que novos estúdios concorrentes da Pixar e Disney surgissem (Prado, 2020).

A Fuga das Galinhas (2000) – lançada pela DreamWorks Animation SKG – trazia uma técnica feita a partir de massa de modelar. Um sucesso para o estúdio, mas incomparável ao sucesso lançado um ano após: “Shrek”. Com seu enredo cômico e personagens marcantes, se tornou a melhor animação do ano, garantida por sua premiação no Oscar. Em 2002, estreou o sucesso de bilheteria “A Era do Gelo”, pela 20th Century Fox Animation. A partir de então, o cenário da animação passou a receber grandes investimentos (Coelho, 2004).

Figura 38 – A direita, “Shrek” (2001). A esquerda, “A era do gelo” (2002)



Fontes (respectivamente): <https://br.pinterest.com/pin/419116309079534613/>
<https://filmow.com/a-era-do-gelo-t1231/>
 Acesso em: 09 de novembro de 2023

Diversas outras animações foram estreadas nos anos posteriores, mas poderíamos enfatizar o visual inovador e dinâmico da animação lançada pela Sony, “Homem-Aranha: No Aranhaverso” (2018), onde foi aplicada a estética de quadrinhos – incluindo balões de fala, onomatopeias e sarjetas – e diferentes traços que alternavam entre o 2D e 3D, além de uma complexidade de detalhes e cenários imersivos (Affini e Souza, 2019; Prado, 2020).

Figura 39 – Homem-Aranha: No Aranhaverso



Fonte: <https://cinemaemcena.com.br/coluna/ler/483/branca-de-neve-e-os-sete-anoes>
Acesso em: 09 de novembro de 2023

Com isto, concluímos que a animação deste o momento de sua criação até os dias atuais passou e continua a passar por vários processos de mudanças, evoluções e adaptações. Não apenas em termos de qualidade de imagem e áudio, como também na percepção da capacidade de identificação do público com o produto. Desta forma, como dito em parágrafos anteriores, houve a necessidade e a importância de abordar, por meio de narrativas criativas, temas sociais, sustentáveis ou, até mesmo, do cotidiano, desenvolvendo um papel fundamental para diferentes públicos e a sociedade como um todo.

2.2.2. A animação e seus impactos enquanto intervenção social e cultural

Fazer um personagem encolher e passar por fechaduras, ignorar qualquer lei da física, adicionar recursos ilimitados. De acordo com Denis (2010), o animador pode explorar sua criatividade como acreditar ser a melhor escolha na criação de seu mundo particular, afinal, a animação é a única técnica cinematográfica que não necessita do uso de câmeras para capturar suas cenas.

Tendo ciência da capacidade com a qual a animação tem em interagir com diversas ferramentas e prover soluções criativas, Halas e Manvell (1979) defendem seu uso como auxiliar no entendimento e aprendizado de assuntos que fogem de nossa “bolha”, pois possuem a mestria de realizar tal feito com maior excelência, se comparado a filmes em *live action*. Afinal, na animação, há o domínio do imaginário. É a interpretação do mundo real a partir de pensamentos, exteriorizada de forma visual (Menezes, 1966). Ademais, diferente de filmes em *live action*, a

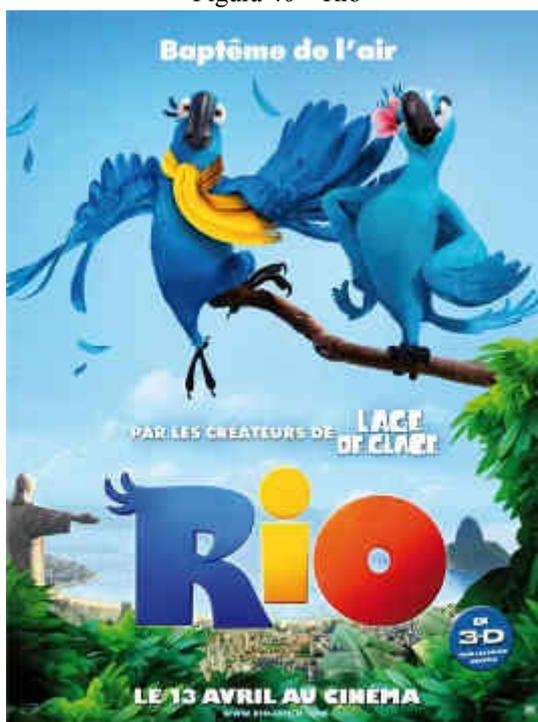
animação é graficamente menos específica, permitindo uma maior generalização, obtendo a universalidade de temas abordados, o que facilita a sua compreensão (Franz, 2019).

A arte é hábil em provocar emoções. A cor, a trama, roteiro, história, tudo que apresenta e representa podem ser absorvidos e interpretados por seres sociais, como nós, humanos. Tal afirmação se torna clara quando tomamos ciência de que a arte opera como um espelho da sociedade. Nossos feitos históricos, nossas transformações políticas, sociais e em termos evolucionários, tudo pode atingir e refletir na arte, implicando em sua estética. De forma sintetizada, poderíamos interpretar que a arte nos sensibiliza, pois ela representa tudo que somos hoje e o que fomos algum dia (Lucena Júnior, 2005).

O designer desempenha um papel fundamental na intervenção social e sustentável (Pazmino, 2007). Por meio do design social, o profissional é capaz de desenvolver projetos que podem ser inseridos no cotidiano dos indivíduos e auxiliar no exercício da cidadania de cada pessoa (Miyashiro, 2011). Estando a animação incluída dentro da área do design gráfico e, tendo noção de que o design social está cada vez mais presente em projetos de profissionais da área e em discussões acadêmicas, visto que sua importância gradativamente está sendo concebida (Neves, 2011). Temos a oportunidade de utilizar de tal ferramenta para tratar de temas atuais que abrangem a diversidade e a representatividade, podendo então instruir a conhecimentos relevantes de maneira cativante e eficaz.

Felizmente, tal conhecimento vem sendo aplicado de forma crescente, para que sejam levantadas discussões acerca de temas da atualidade e que necessitam de uma maior visibilidade. Entretanto, não há muitas produções de conhecimento popular que mostram a realidade da fauna. Mas poderíamos tomar como exemplo, o filme animado “Rio”, o filme aborda o importante tema “tráfico de animais silvestres”. Onde acompanhamos o personagem principal, a ararinha-azul “Blu”, sendo vítima de tráfico, capturada e transportada ao exterior, assim expondo a luta da avifauna brasileira por sua sobrevivência. Na continuação lançada, “Rio 2”, além do tráfico de animais e maus-tratos sofridos, o filme aborda acerca do desmatamento da floresta amazônica.

Figura 40 – Rio



Fonte: <https://virusdaarte.net/filme-rio/>

Acesso em: 30 de novembro de 2023

Por mais que o tráfico de animais silvestres, seja crime, segundo a Lei N° 9.605, devido as falhas fiscalizações e as punições leves, a prática é a terceira maior atividade ilegal do planeta, ficando atrás apenas para o tráfico de droga e de armas (Serpa, 2022). O Brasil é o país que mais exporta animais silvestres ilegalmente. Estima-se que, por ano, 38 milhões de animais silvestres são retirados de suas áreas nativas no Brasil. A prática vem contribuindo para a extinção de muitas espécies locais (Bourscheit, 2012).

Porém quando o assunto é representatividade de diferentes culturas , etnias, costumes, entre outros, percebemos que tais temas vêm recebendo uma maior atenção nos últimos anos, por mais que geralmente trata-se de pequenas produções. Estando incluso, até mesmo, produções brasileiras, que trazem por meio da animação, culturas regionais, antigos mitos ou saberes. Tendo em vista que o intuito da atual monografia é dissertar sobre povos indígenas, os exemplos a seguir são de animações que abordam tais temas.

Figura 41 – A Troca



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=DL5b_jP1VjM

Acesso em: 30 de novembro de 2023

A Troca: O curta foi lançado em 2018, através do canal de youtube da Articulação dos Povos Indígenas do Brasil (APIB). Possui pouco mais de um minuto, não há diálogo algum, porém é perceptível sua forte crítica acerca da exploração aos indígenas que ocorreu desde a “colonização” e que se estendem até os dias atuais, roubando suas vozes e apagando sua história. O curta busca impactar visualmente e alcançar apoio de seu público na luta à crítica a forma de governo que viola seus direitos.

Figura 42 – Caminho dos Gigantes

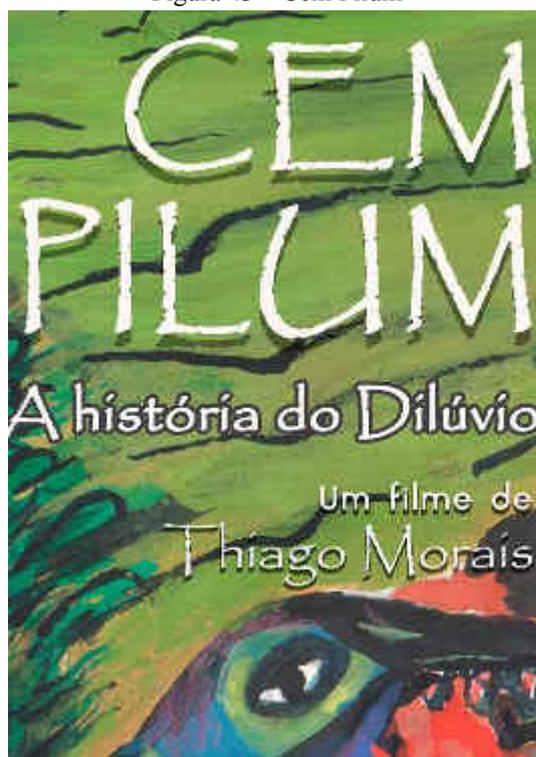


Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=YE1WeW_QIa8

Acesso em: 30 de novembro de 2023

Caminho dos Gigantes: O curta lançado em 2016, é dirigido por Alois Di Leo. Nele, traz como protagonista a Oquirá, uma garotinha indígena peruana inconformada com a morte. Ao longo de todo o filme, aprende sobre o iniciar e o terminar de ciclos, além de experimentar a busca poética do propósito da vida. O filme explora sobre as forças da natureza e conexão do indivíduo com a terra e seus elementos, trazendo outros questionamentos sobre o pós-vida relacionada à cultura de tal povo .

Figura 43 – Cem Pilum

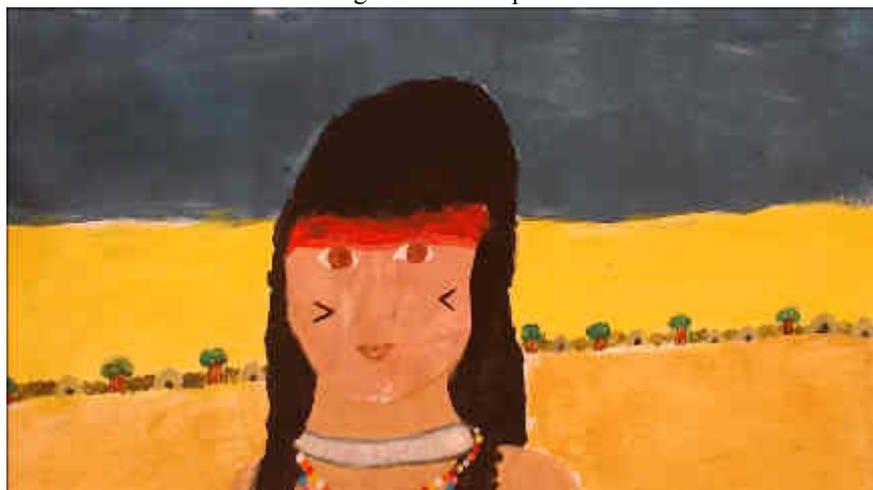


Fonte: <https://festivaltaguatinga.com.br/festivalTagua/16/assista/curta/filme/3320>

Acesso em: 30 de novembro de 2023

Cem Pilum - A História do Dilúvio: Roteirizado e dirigido por Thiago Morais, o filme é uma homenagem ao líder Desana-Kêhíripõrã, Feliciano Lana, vítima da covid 19, em 2020. Cem Pilum traz uma antiga lenda contada por Lana sobre como Deus Criador quis acabar com a superlotação de animais na Terra, enviando um dilúvio. O filme foi premiado como a melhor trilha sonora no Festival Guarnicê, além de ter sido exibido na sede da UNESCO, em Paris, fazendo parte de um painel de discussão com o tema “O papel da Geociência em nosso futuro” (UFAM, 2022).

Figura 44 – Kalapalo



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=jnotOMVW7r0>

Acesso em: 30 de novembro de 2023

Kalapalo: Uma das variadas animações produzidas por alunos, sob a orientação da professora Daniele Rodrigues. Esse projeto é um incentivo a cultura por meio de pequenas produções. Apresenta um pouco dos costumes e da cultura de um dos povos do Alto Xingu, Kalapalo.

2.2.3 Como criar personagens

Todos nós conhecemos histórias memoráveis, seja em filmes, livros, animações ou histórias em quadrinhos. Entretanto, tudo que impulsiona a história a se tornar memorável são os personagens que nela estão inseridos. O designer de personagem requer uma pesquisa e um estudo de diversos fatores influentes para dar a vida a seu design, os tornando um personagem inesquecível (Bishop. et. al., 2020).

Para iniciar a construção do personagem é importante nos fazermos alguns questionamentos: **quem é este personagem?** Desta forma, podemos refletir qual a sua relação com a história e o que ele representa, suas atitudes, seu posicionamento como alguém bom, ruim ou, até mesmo, um meio termo. **Como ele se sente?** Podemos construir gostos e desgostos do personagem, como ele reage ou se sente com determinados eventos que acontecem no presente ou seu próprio passado. **Qual o seu papel?** Devemos estabelecer a relevância do personagem para a história e o que irá fazer durante toda esta ou antes dela se iniciar. **Quando ele está?** Neste ponto, decidimos em que momento da linha do tempo da história o personagem se

encontra. Sua progressão pode ter impactos na história. **Onde ele se encontra?** Além de pensar em qual ambiente físico a história se passa, é necessário pensar em que momento ele está, perto do fim? no início da história? Onde ele irá surgir e onde ele irá chegar (ibid.).

Antes de colocarmos em prática a criação do personagem, é recomendado que façamos uma pesquisa geral, observar tudo à sua volta, suas vivências, o que tem aprendido ao longo dos anos ou situações experienciadas. Contudo há a possibilidade de uma pesquisa geral não ser o bastante, nesses casos é preciso também fazer uma pesquisa específica. Na pesquisa científica preenchemos as informações mais precisas de um personagem, detalhes que não fazem parte de nossas experiências que precisam ser estudados com mais atenção (Seger, 2006).

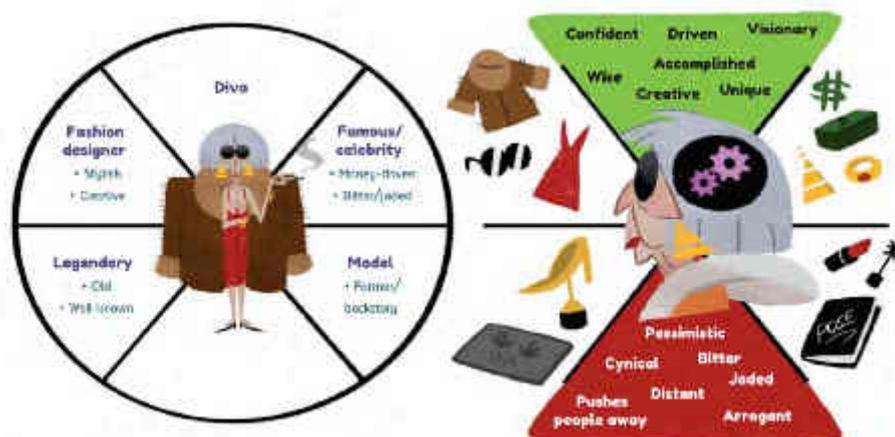
Constantemente as pessoas se sentem confiantes em compartilhar sobre suas experiências profissionais ou conhecimentos. Por essa razão, temos a oportunidade de questionar e coletar mais informações para uma pesquisa específica. Há algumas perguntas que podemos fazer para obter o que desejamos, são elas: “quem?”, “o que?”, “aonde?”, “quando?” e “por quê?” (ibid.).

Por mais que o personagem não seja visualmente inovador, ele pode se tornar atrativo se desenvolvermos bem seu caráter e traços de personalidade. Outra maneira de podermos destacá-lo é tentar utilizar formas e paletas de cores que fogem do óbvio, ou do esperado, para determinado personagem (Bishop et. al., 2020).

Antes de criar o personagem, levaremos em conta a forma como a história influencia o personagem e vice-versa, por conseguinte conseguiremos entender como tal relação pode afetar na aparência, personalidade e outros fatores (ibid.).

Bishop et. al. (2020) acreditam que fazer mapas mentais do personagem a ser trabalhado, pode auxiliar a enxergá-lo de maneira mais ampla, gerando uma tomada de decisões mais rápidas e precisas.

Figura 45 - Mapa mental de personagem



Fonte: Bishop et. al. (2020)

Para manter um personagem com um design impactante e memorável, é proveitoso **simplificá-lo** ao máximo possível, mantendo suas características mais notáveis e essenciais. A ferramenta de formas pode auxiliar nesta construção, combinando formas geométricas é possível simplificar *shapes* e criar proporções atrativas. A simplificação permite encontrar maneiras mais descontraídas e engraçadas para expressar gestos ou emoções (ibid.).

Figura 46 – Exemplo de simplificação



Fonte: <https://pt.everand.com/article/549367566/Artist-Insight-Part-1-Simplify-Figures-For-Animation>
Acesso em: 15 de novembro de 2023

O exagero é outro recurso interessante de ser trabalhado no design de personagem, todavia é importante haver um balanceamento na aplicação de tal recurso. Se exageramos demais poderemos fazer um mau projeto, mas se não exagerarmos o suficiente, poderemos perder a oportunidade de causar um maior impacto visual em nosso design (ibid.).

Se o personagem tiver características físicas em seu rosto ou corpo grandes ou pequenas torne-as ainda maiores ou menores do que realmente planejou. Caso um personagem seja pequeno, diminua ainda mais sua altura ou adicione ou personagem que seja seu oposto ou algum elemento para enfatizar sua altura. O recurso não precisa ser limitado apenas em características físicas, como também pode ser utilizado em algumas ações ou gestos, aumentando, alongando ou achatando formas, para tornar o personagem ainda mais expressivo (ibid.).

Tomaremos como exemplo a imagem abaixo – cena de um dos episódios da série animada “Tom e Jerry” – onde podemos notar que há um alongamento na boca do personagem do canto esquerdo, a ponto de se tornar maior do que o próprio personagem do canto direito. Além de haver saliva respingando de sua boca e seus dentes estarem bem evidentes, a fim de tornar bem exposta a voracidade da sua próxima ação, a mordida.

Figura 47 – Exemplo de exagero



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=v74vhVyU51I>
Acesso em: 15 de novembro de 2023

Além de fazer uso de ferramentas para contar a história através do design de personagem, é preciso ter em mente para que público-alvo a história está destinada. De modo geral, designs simples e amigáveis são utilizados para crianças, à medida que a faixa-etária torna-se mais velha, poderíamos pensar em personagens mais complexos ou sombrios. Entretanto, não necessariamente precisamos fazer deste conhecimento uma regra, não há problemas em desenvolver personagens simples e bem-humorados para o público adulto, desde que tenhamos feito uma avaliação adequada de cada *briefing* e entendamos a narrativa almejada (ibid.).

Ademais a características físicas, para desenvolver um personagem é inevitável que suas influências étnicas e culturais sejam levadas em consideração. Toda a cultura que um personagem deve representar influenciará em sua maneira de se portar, seu humor, ritmo de fala e maneiras de se comunicar e expressar-se. Religião, classe social, experiências prévias, educação, escolaridade ou etnia de origem, devem ser questões relevantes que precisam ser estudadas e respeitadas (Seger, 2006).

3. METODOLOGIA

3.1. Levantamento Bibliográfico

O tipo de pesquisa a qual este trabalho se baseia é na pesquisa exploratória. Consiste em uma busca por informações, de maneira flexível, sobre determinado tema onde o pesquisador não tenha afinidade, assim decorrendo em um maior conhecimento do pesquisador. Seu resultado é imediato, desta forma, há a possibilidade de criar hipóteses e soluções (Matta, 2014).

Além deste método ser utilizado para temas desconhecidos ao pesquisador, também poderá ser de importância para temas a qual há um conhecimento prévio, entretanto há a necessidade de estabelecer prioridades para averiguar informações e discernir quais hipóteses podem ser promissoras ou não (ibid.).

Dentre os tipos de pesquisa exploratórias descritas por Mattar (2014), a atual monografia fundamenta-se em um levantamento em fontes secundárias, sendo mais preciso, em um levantamento bibliográfico. Ocorre a busca por conhecimentos relacionados ao assunto a ser trabalhado, a partir do levantamento de diversos tipos de publicações de projetos já existentes, como, livros, dissertações, teses, revistas especializadas ou não, órgãos governamentais, entre outros. Oferecendo um maior referencial e repertório teórico-visual ao pesquisador, para que este tenha mais afinidade com assunto e conseqüentemente, maior domínio da temática a ser tratada.

Este trabalho possui uma abordagem qualitativa, visto que baseia-se em diferentes contos, interpretações e visões existentes, sendo algo subjetivo. Além do mais, sua natureza é de pesquisa aplicada, afinal após entendermos através da pesquisa bibliográfica qual o problema e gerarmos hipóteses concretas, será desenvolvido um projeto prático como solução de tal problema (ibid.).

3.2. Metodologia de Fundamentos para Design de Personagem

3.2.1. Metodologia de Bishop et. al. (2020)

Bishop et. al. (2020), desenvolveu oito princípios chaves para auxiliar na criação de um personagem ideal para determinada obra. São eles: **Linguagem da Forma**, onde será apresentada a importância da forma base do personagem, fator determinante para expressar sua personalidade; **Cor e Valor**, mostrará como interpretamos a cor e seus significados quando

aplicados sobre o personagem; **Iluminação**, elemento também responsável pela ambientação a qual o personagem se encontra; **Balanco e Contraste**, contribui na dinâmica e no que define o personagem; **Escala**, dita o tamanho dos elementos do personagem; **Repetição**, cria unidades dentro do design, tornando-o mais interessante; **Ritmo**, Clareza na expressão; **Tangentes**, erros que podem atrapalhar na interpretação da cena.

3.2.2. Linguagem da Forma

Para iniciar a construção do personagem, é importante que o designer tenha noções sobre a psicologia das formas e como ela implica na percepção do público ao receber o personagem. As formas podem enfatizar características ou transmitir traços de personalidade, a partir delas pode-se criar personagens memoráveis (Bishop et. al., 2020).

De modo geral, há três formas básicas: círculo, triângulo e quadrado. Cada uma é responsável por transmitir emoções e elementos que definem o personagem (ibid.). Definições apontadas Bishop et. al.(2020):

- **Círculo:**

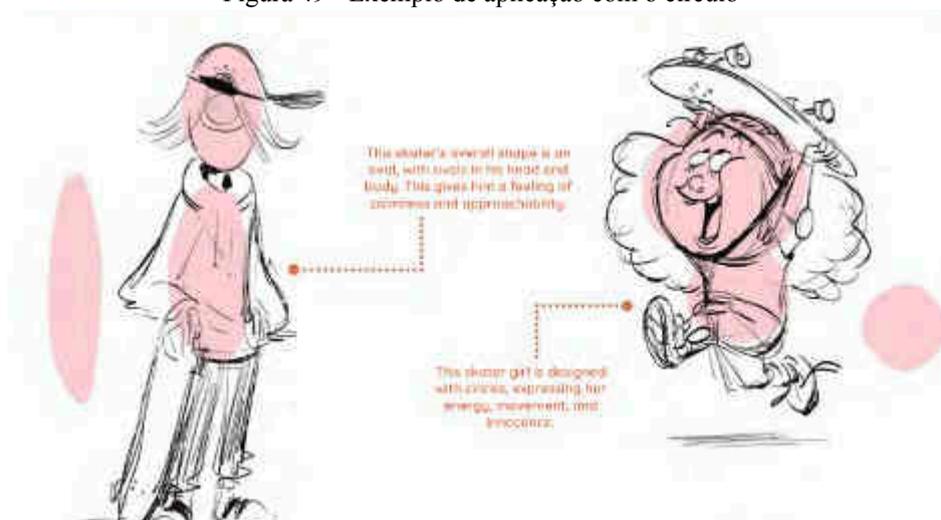
Figura 48 - Representação da forma geométrica: círculo



Fonte: do autor

O círculo costuma ser aplicado em designs cujo objetivo é transmitir sensação de inocência e vulnerabilidade, ou, apresentar um personagem amigável e confiável.

Figura 49 - Exemplo de aplicação com o círculo



Fonte: Bishop et. al. (2020)

Baseando-se nas observações de Bishop et. al. (2020), poderíamos citar como exemplo o personagem Steven Universo, cuja a série animada produzida pela *Cartoon Network* detém do mesmo nome. Steven é um personagem ansioso e agitado, porém empático e gentil. Sempre confiante de que, junto a seus amigos, é capaz de ajudar a todos e salvar o mundo contra qualquer ameaça.

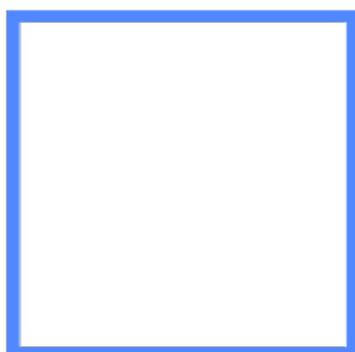
Figura 50 - Steven Universo



Fonte: <https://www.deviantart.com/superratchetlimited/art/Steven-Universo-Vector-639704434>
Acesso em: 10 de novembro de 2023

- **Quadrado:**

Figura 51 - Representação da forma geométrica: círculo



QUADRADO

TRANSMITEM:

Traços de personalidade robustos, pesados, ou até mesmo, tediosos.

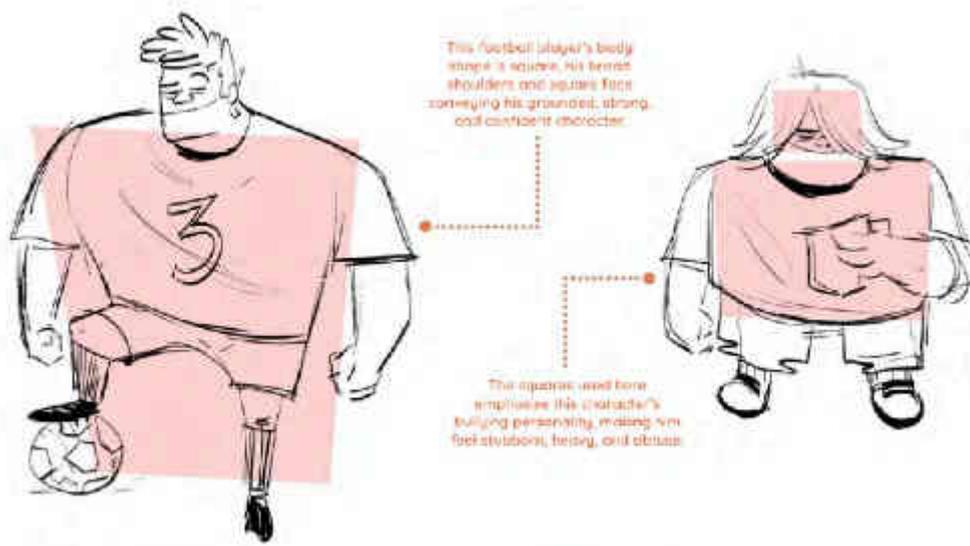
CRIAM A SENSAÇÃO DE:

monotonicidade e neutralidade.

Fonte: do autor

O quadrado costuma ser utilizado quando o objetivo é transparecer uma personalidade teimosa, forte e confiante.

Figura 52 - Exemplo de aplicação com o quadrado



Fonte: Bishop et. al. (2020)

O Professor Utônio, personagem da série animada “As Meninas Super Poderosas”, é notoriamente construído a partir de formas quadradas e retangulares. Assim como aponta as observações de Bishop et. al. (2020), o cientista é um personagem rígido e protetor. Prioriza a segurança das Meninas e prefere ocupações mais tranquilas como, golfe.

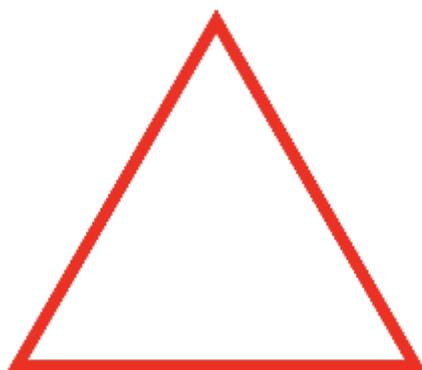
Figura 53 - Professor Utônio



Fonte: https://powerpuff.fandom.com/pt-br/wiki/Professor_Utônio
Acesso em: 10 de novembro de 2023

- Triângulo:

Figura 54 - Representação da forma geométrica: triângulo



TRIÂNGULO

TRANSMITEM:

Excitação energética e perigo.

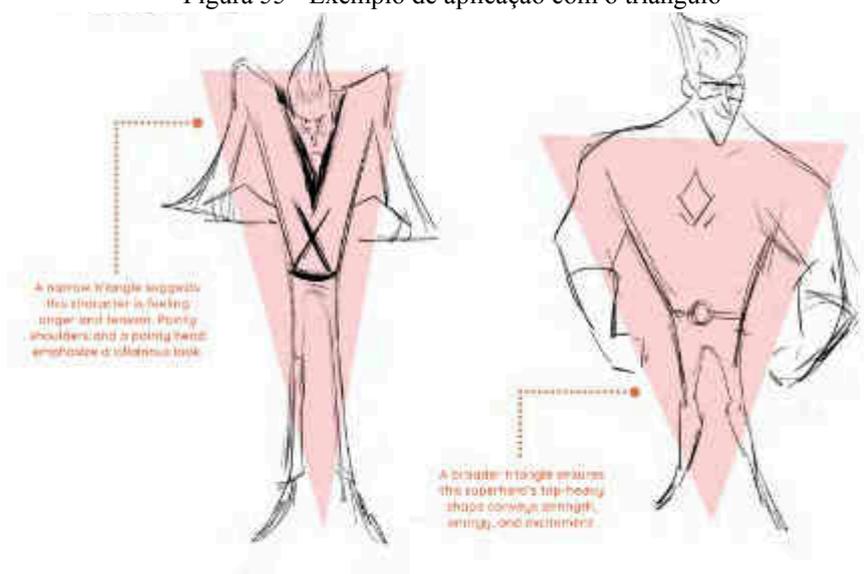
CRIAM A SENSAÇÃO DE:

Raiva, tensão e movimento.

Fonte: do autor

Por ser interpretado como uma forma que transmite sensações extremas, o triângulo e os ângulos agudos costumam ser utilizados na criação de vilões. Entretanto, também podem auxiliar na criação de protagonistas ou heróis, visto que também podem retratar força e confiança.

Figura 55 - Exemplo de aplicação com o triângulo



Fonte: Bishop et. al. (2020)

Como indica as definições de Bishop et. al. (2020), o Coringa é um personagem antagonista da franquia “Batman”, que traz consigo traumas de um passado complexo e perturbador. O que o torna um vilão insano, que se apropria de momentos tensos para apresentar seus planos maléficos.

Figura 56 – Coringa



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=Zp0ZvTPtzBA>
Acesso em: 10 de novembro de 2023

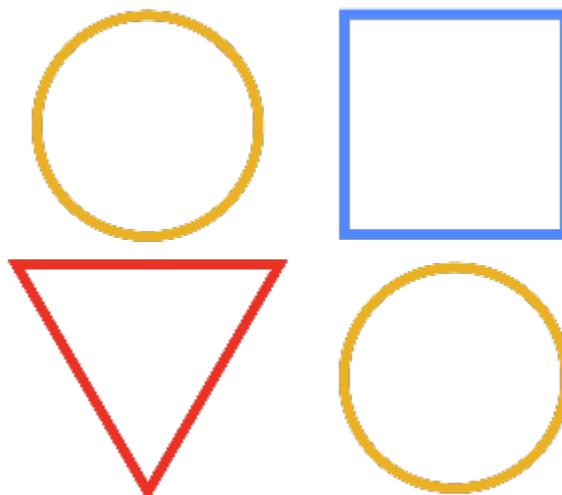
Diferente do exemplo citado anteriormente, o Sonic é um protagonista com confiança e determinação em abundância. Neste caso, as formas triangulares estão presentes em seu design para expressar a ideia de movimento e energia, uma vez que o Sonic tem como sua principal característica a habilidade de poder correr em velocidade descomunal.

Figura 57 – Sonic



Fonte: <https://www.nintendo.com/pt-br/store/products/sonic-frontiers-switch/>
Acesso em: 10 de novembro de 2023

Figura 58 - Combinação de formas geométricas

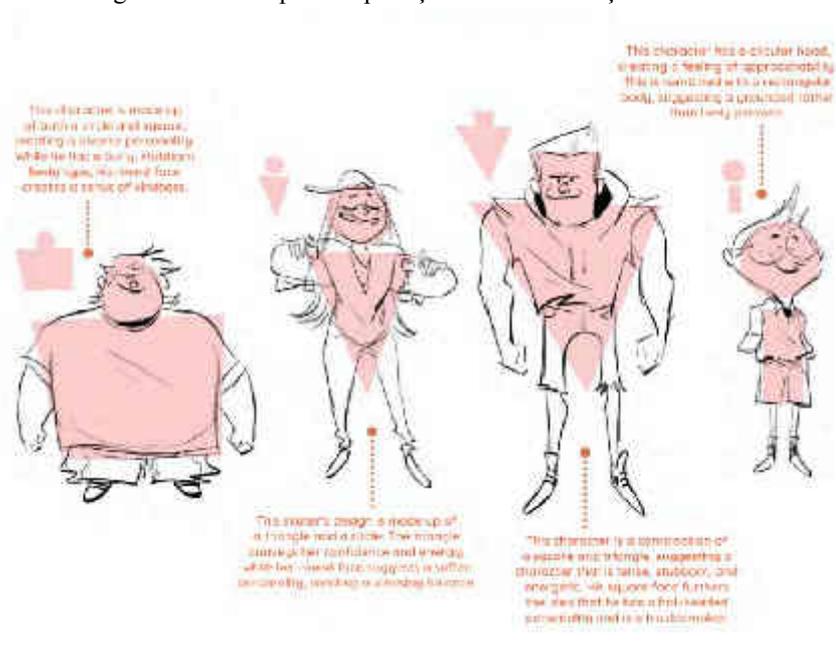


Fonte: do autor

Há alguns casos onde o personagem possui diferentes traços de personalidade, sendo assim, uma única forma não seria capaz de expressar fielmente tais características. Tendo ciência

deste fato, é possível combinar formas geométricas para que a linguagem da forma cumpra sua função, como explicado no início do atual tópico.

Figura 59 - Exemplo de aplicação com combinação de formas

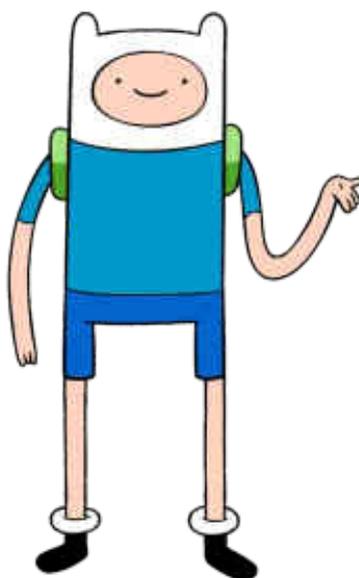


Fonte: Bishop et. al. (2020)

Para exemplificar a combinação de formas geométricas a fim de um melhor resultado no design de personagem, há dois exemplos que poderíamos tomar como exemplo: Finn, único humano da Terra de Ooo, personagem da série animada “Hora de Aventura”. É construído a partir de formas quadradas e retangulares, responsáveis por representar sua inteligência, força, resistência e determinação como herói aventureiro. No entanto, é um garoto simples, carismático e energético, que muitas vezes age de forma boba e imatura, dito isto, as formas circulares também são utilizadas para traduzir suas características.

O segundo personagem é o Phineas, da série animada Phineas e Ferb, onde o personagem é um garoto persistente e otimista, que está sempre disposto a construir invenções incríveis. Sua personalidade de iniciativa e agilidade é representada por formas triangulares, enquanto sua genialidade e racionalidade de alguém que está sempre em busca de inovações no meio da ciência e da tecnologia, são representadas por formas quadradas e retangulares.

Figura 60 - Finn



Fonte: https://liberproeliis.fandom.com/pt-br/wiki/Finn_Mertens
Acesso em: 10 de novembro de 2023

Figura 61 - Phineas



Fonte: https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Phineas_Flynn
Acesso em: 10 de novembro de 2023

3.2.3. Cor e Valor

Não há restrições sobre a maneira como as cores e valores devem ser aplicados, entretanto, fazer um bom uso destes vai agregar qualidade ao seu design. A história transmitida e características enfatizadas, dependerá de como o personagem irá ser apresentado ao público. Desta forma, é recomendado que haja testes com diferentes paletas de cores e níveis de valores. Descobrir os melhores contrastes e aplicações, garantirá uma maior satisfação por parte do público (Bishop et. al., 2020).

Como sugestões de testes, Bishop et. al. (2020), nos diz para tentar utilizar variadas combinações de matizes, como por exemplo, uma paleta com cores análogas – cores de matizes similares, dispostas em sequência no círculo cromático – ou uma paleta de harmonia complementar – cores de matizes opostas, dentro do círculo cromático. As cores também apresentam uma psicologia e carregam, em determinadas culturas, diferentes representações.

Figura 62 – Análises de cores feitas por Bishop et. al. (2020)



Fonte: do autor

Antes de aplicarmos a cor no personagem, é interessante que façamos uma versão preenchida com uma *grayscale* (escala de tons de cinza). Desta forma, poderemos decidir as áreas onde queremos atribuir valores mais intensos. Identificando onde precisamos destacar em nosso design, saberemos como guiar nosso público até estes pontos (Bishop et. al., 2020).

Figura 63 – Aplicação da escala de cinza antes da coloração da personagem



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=7x0_GbWcHm0
Acesso em: 13 de novembro de 2023

Bishop et. al. (2020), em seu livro, nos dá alguns exemplos de diferentes paletas de cores aplicadas em um mesmo personagem, como mostra a imagem abaixo. Neste caso podemos ter a seguinte análise: na imagem 1, pelos trajes de cores claras e neutras, sugerimos que trata-se de um mago sábio, bom e cuidadoso. O branco e o azul, juntamente, nos passam a sensação de calma e sentimentos positivos. Na imagem 2, temos uma paleta de cores mais vibrantes, nos dá a entender que trata-se de uma mago que não é bom, mas também não é ruim, talvez alguém que ajude por algum preço. O rosa e o vermelho intenso nos remetem a sensação de perigo, poder e intensidade. Por último, na imagem 3, o personagem apresenta uma paleta pouco saturada, um pouco mais difícil de deduzir, enfatizando o mistério do mago. Entretanto, por suas vestimentas, poderíamos sugerir que ele advém de algum pântano ou caverna.

Figura 64 - Diferentes usos da paleta de cores



Fonte: Bishop et. al. (2020)

3.2.4. Iluminação

Por mais que as cores sejam responsáveis por auxiliar na narrativa, a iluminação é indispensável para criar a atmosfera do ambiente, dando mais dimensão a história e enfatizando o humor e a emoção do personagem (Bishop et. al., 2020). O tipo de iluminação e ângulo depende do que se deseja transmitir.

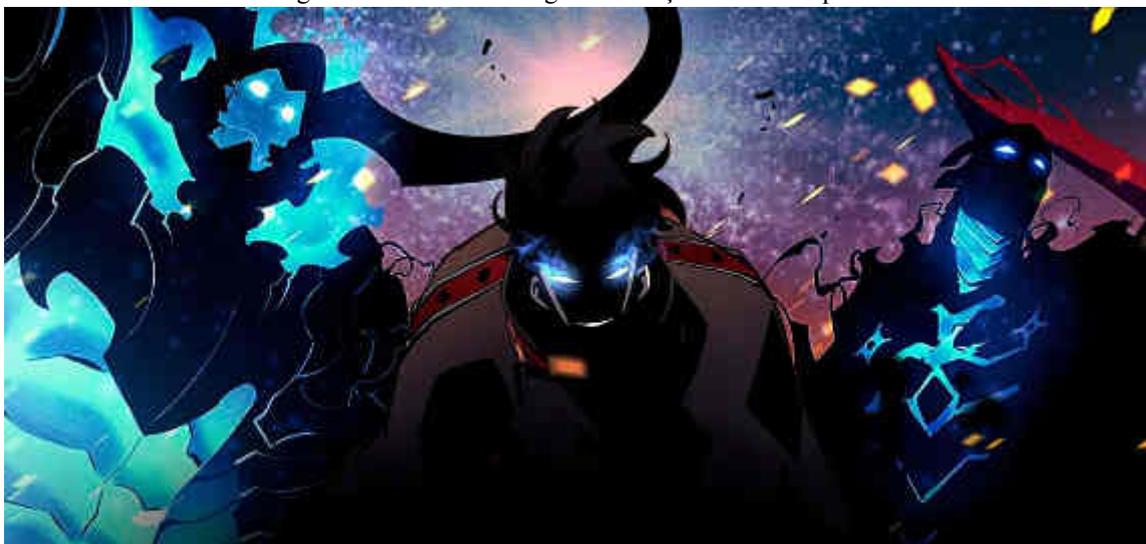
Como mostra a figura 64, podemos utilizar esse recurso para iluminar ou tornar um ambiente sombrio, dá ênfase em e detalhes, ou até mesmo, se concentramos a luz em um ponto, retratamos a ideia de alta energia ou poderes mágicos (ibid).

Figura 65 - Iluminação enfatizando o personagem no ambiente



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=7x0_GbWcHm0
Acesso em: 13 de novembro de 2023

Figura 66 - Solo Leveling - Iluminação retratando poder



Fonte: <https://cupulatrovao.com.br/especiais/solo-leveling-cabbb-cadores-rank-s-da-coreia/>
Acesso em: 13 de novembro de 2023

3.2.5. Balanço e Contraste

Após combinar os ensinamentos anteriores – forma, cor e iluminação – juntamente a exploração da etapa de construção da pose do personagem, levando em consideração sua personalidade e principais características, é possível criar um design de sucesso (Bishop et. al., 2020).

3.2.5.1. Simetria & Assimetria

Se o que busca for personagens em poses mais interessantes e dinâmicas, a melhor opção é seguir pelo caminho da assimetria. Movimentar um pouco a cabeça ou quadris, destacar acessórios ou detalhes no físico do personagem, ao menos cumprindo um destes requisitos, o personagem terá uma silhueta atrativa. Retratando o personagem em uma pose simétrica, podemos expressar a ideia de uma personalidade teimosa ou calma (Bishop et. al. 2020).

Ash Ketchum – personagem da série animada “Pokémon” – frequentemente é representado em poses assimétricas, simbolizando seus principais traços de personalidade: uma criança energética, persistente e aventureira. É comum que em suas poses, nossa atenção seja levada para uma de suas mãos, pois é seu principal auxílio em batalhas.

Figura 67 - Personagem Assimétrico



Fonte: [https://perfisecross.fandom.com/pt-br/wiki/Ash_Ketchum_\(Satoshi\)](https://perfisecross.fandom.com/pt-br/wiki/Ash_Ketchum_(Satoshi))
Acesso em: 13 de novembro de 2023

Sesshomaru – personagem antagonista da série animada “Inuyasha” – é um cão *youkai* (demônio). Suas representações costumam ser exibidas em poses simétricas, destacando sua personalidade calma, mas de grande força.

Figura 68 - Personagem Simétrico



Fonte: https://www.reddit.com/r/inuyasha/comments/n0utxu/sesshomaru_got_the_best_drip_in_this_anime/
Acesso em: 13 de novembro de 2023

3.2.5.2. Peso e Textura da Linha

Este recurso pode ser utilizado para diferentes fins: comunicar tipos de energia – fria e constante ou selvagem e errática – adicionar texturas na pele, roupas ou acessórios, além de contribuir para realçar a personalidade do personagem e contar história (Bishop et. al., 2020).

Para exemplificar, citaremos o traço seguido na série animada “Jojo’s Bizarre Adventure”, onde há hachuras por todo o corpo – sobretudo rosto – dos personagens, além de um olhar marcado por linhas espessas e escuras, desta maneira, a face constantemente chamará a atenção do público. A série tem o intuito de utilizar poses artísticas, combinadas a seu gênero de

ação e aventura, onde expressões faciais e corporais sempre são relevantes, deste modo, os traços enfatizam seu objetivo.

Figura 69 - Jojo's Bizarre Adventure



Fonte: <https://www.tecmundo.com.br/minha-serie/266660-jojo-s-bizarre-adventures-veja-cronologia-onde-assistir-anime.htm>
Acesso em: 14 de novembro de 2023

3.2.5.3. Simples & Complexo

Para ser criado um design ideal. Se houver um excesso de elementos e detalhes, o design ficará confuso para o público. Se caso o design seja muito simples, irá transmitir a sensação de algo inacabado ou vazio. Visto isto, é necessário encontrar um equilíbrio entre áreas simples e complexas (Bishop. et. al., 2020).

Como mostra o próprio exemplo do autor na imagem a seguir. Julgando pela parte superior, o rosto do personagem é a parte mais complexa do design, seu longo cabelo liso e seu torso simples guiam nossos olhos para a parte inferior do personagem, onde encontramos outros elementos complexos: seu traje e sua arma.

Figura 70 - Balanceamento de detalhes simples e complexos



Fonte: Bishop et. al. (2020)

3.2.5.4. Espaço Positivo e Negativo

Os espaços positivos são todos aqueles ocupados pela ilustração, enquanto os negativos são as áreas vazias entre os espaços positivos. Os espaços negativos são importantes para garantir a legibilidade de determinada arte, sobretudo em poses dinâmicas com ação demasiada e, poses com interação entre personagem e objeto ou interação entre diferentes personagens (Bishop et. al., 2020).

Figura 71 - Uso do espaço positivo e negativo



Fonte: <https://briannichaelbendis.tumblr.com/post/141163714835/ungoliantsschilde-alan-davis>
Acesso em: 14 de novembro de 2023

3.2.6. Escala

Quando há a necessidade de retratar a figura de um personagem – que normalmente é pequeno – em grande escala, é necessário utilizar de alguns acessórios ou elementos de fundo, para que o público compreenda o seu tamanho. Para o inverso, ocorre o mesmo. Esta ferramenta pode ser utilizada tanto para expressar claramente a personalidade do personagem, quanto para satirizar, evocando reações humoradas. Como por exemplo, personagens bem pequenos e raivosos ou personagens grandes, adoráveis e gentis (Bishop. et. al, 2020).

A Agnes – personagem do filme animado “Meu Malvado Favorito” – é uma criança cheia de energia e adorável. Consegue enxergar fofura em todo o lugar, e isto é representado em sua própria aparência, com seus grandes olhos e bochechas redondas. Para melhor retratar sua faixa etária, utiliza-se uma maior escala em sua cabeça – se comparada a seu corpo – dando-lhe

um aspecto ainda mais infantil. Além do comprimento de sua pelúcia ter aproximadamente sua altura, nos dando a noção de que trata-se de uma personagem pequena.

Figura 72 - Escala da personagem Agnes



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/12947917656079054/>
Acesso em: 14 de novembro de 2023

3.2.7. Repetição

Este princípio baseia-se na criação de unidades de formas, cores ou elementos que podem ser repetidos durante todo o design, de maneira que toda a arte pareça coesa. É necessário utilizar bem os matizes de cores e variações das formas, para que não resulte em um design de baixo impacto visual e estagnado.

Kuzco – personagem do filme animado “A nova onda do imperador” – é um personagem excêntrico e trapalhão. Sua personalidade é enfatizada na repetição de cores quentes em seus trajes, tons de vermelho e dourado e, na repetição de formas estreitas e alongadas. Outro fato interessante a ser observado, é que o personagem é expressivo, sendo assim, os únicos elementos

em cores frias são seus brincos, contrastando com todos os outros elementos presentes e, guiando nossa atenção até seu rosto.

Figura 73 - Repetição no personagem Kuzco



Fonte: <https://disney.fandom.com/pt-br/wiki/Kuzco>
Acesso em: 14 de novembro de 2023

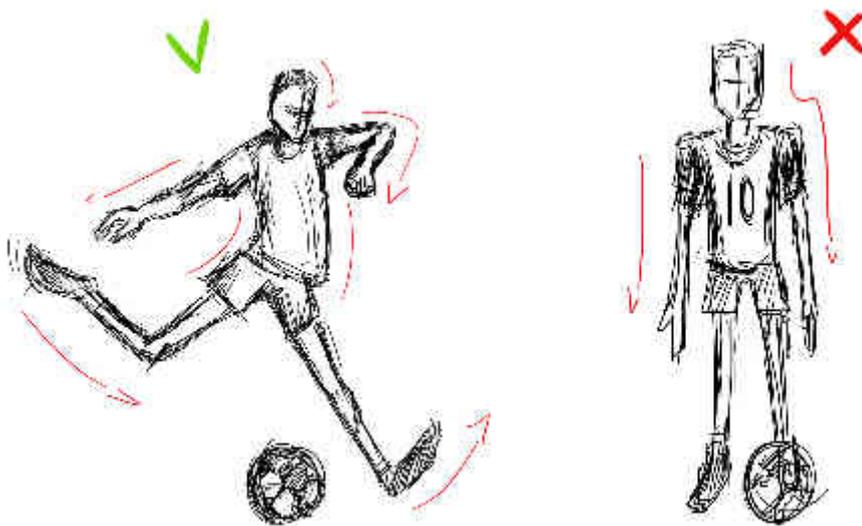
3.2.8. Ritmo

O ritmo é utilizado para expressar quem é o personagem. Sua maneira de agir – alguém bobo, animado, tedioso, sério, entre outros – caminhar ou falar. É comum que o personagem possa encontrar-se em poses anatomicamente impossíveis, quando decisões de design precisam ser tomadas. Com um ritmo correto, podemos facilitar na leitura da ação do personagem e direcionar o espectador a áreas que desejamos dar mais atenção.

Para que possamos entender melhor o conceito desta ferramenta, na imagem abaixo temos dois esboços de personagens que deveriam representar jogadores de futebol. No esboço da esquerda conseguimos identificar a ação do personagem como uma antecipação do movimento

que pretende realizar, sendo uma pose mais dinâmica, notamos diferentes linhas e curvas. No esboço da direita temos uma figura estática, com um ritmo fraco e não há bom uso de espaço positivo e negativo.

Figura 74 - À direita, a maneira ideal de utilizar ritmo; à esquerda, seu mau uso



Fonte: da autora

3.2.9. Tangente

Se há carência de clareza, dificultando no entendimento de determinada cena ou dentro do próprio design do personagem, pode-se tratar de tangentes. Ocorre quando linhas ou elementos se cruzam de maneira não proposital. É fundamental evitar sua reprodução para que o design possa ser interpretado com maior fluidez pelo espectador (Bishop et. al., 2020).

Como mostra na ilustração abaixo, podemos notar as múltiplas vezes onde ocorrem tangentes. Os cientistas estão próximos a ponto de um se sobressair ao outro, deste modo, a imagem torna-se confusa. As linhas dos pés se cruzam, o cotovelo do cientista da direita corta a prancheta do cientista da esquerda e um pouco de sua mão, as linhas dos jalecos se tocam e o frasco segurado pelo cientista da direita à suas costas toca a linha de seu jaleco. Por consequência, há pouco uso do espaço negativo entre os personagens, resultando em uma imagem confusa e de difícil interpretação.

Figura 75 - Exemplo de tangentes

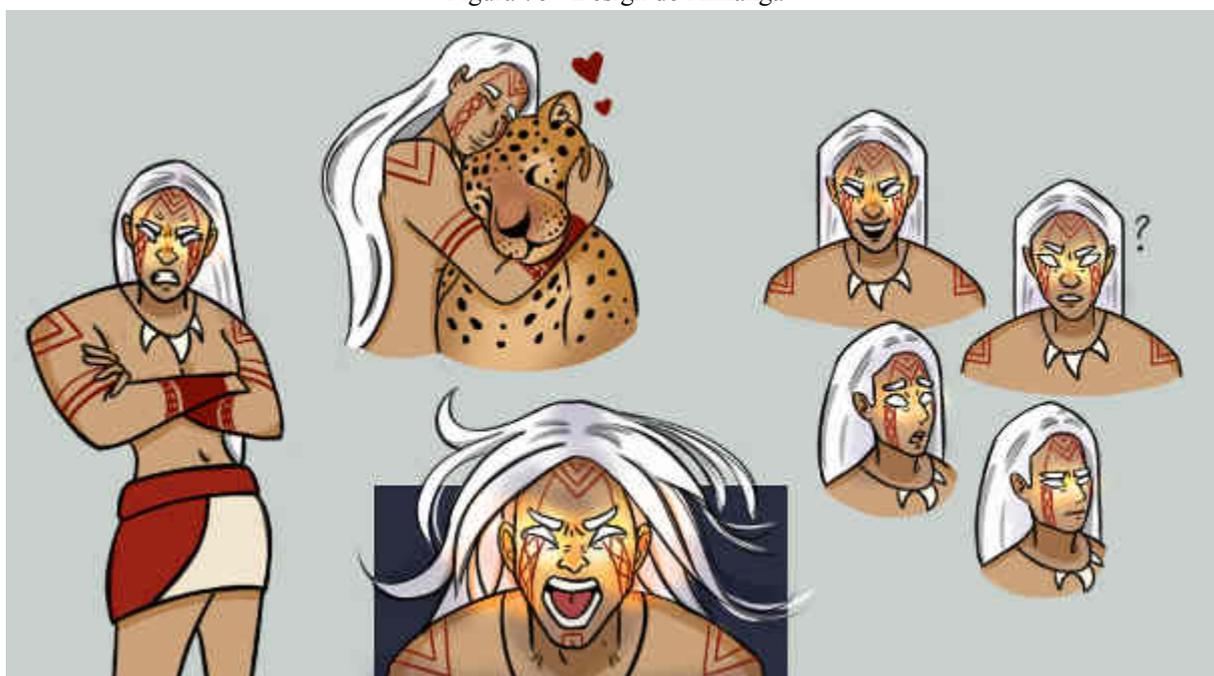


Fonte: Bishop et. al. (2020)

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após todo o levantamento bibliográfico, de Mattar (2006), a respeito da cultura – especialmente, suas cosmovisões – de uma das diversas etnias indígenas, o povo Guarani. Além do estudo da metodologia de Bishop et. al. (2020), a respeito dos fundamentos do design de personagem. Este trabalho resultou na construção de um personagem baseado no mito de Anhangá – sendo este o nome do próprio personagem – a partir de um roteiro autoral para animação 2D.

Figura 76 - Design do Anhangá



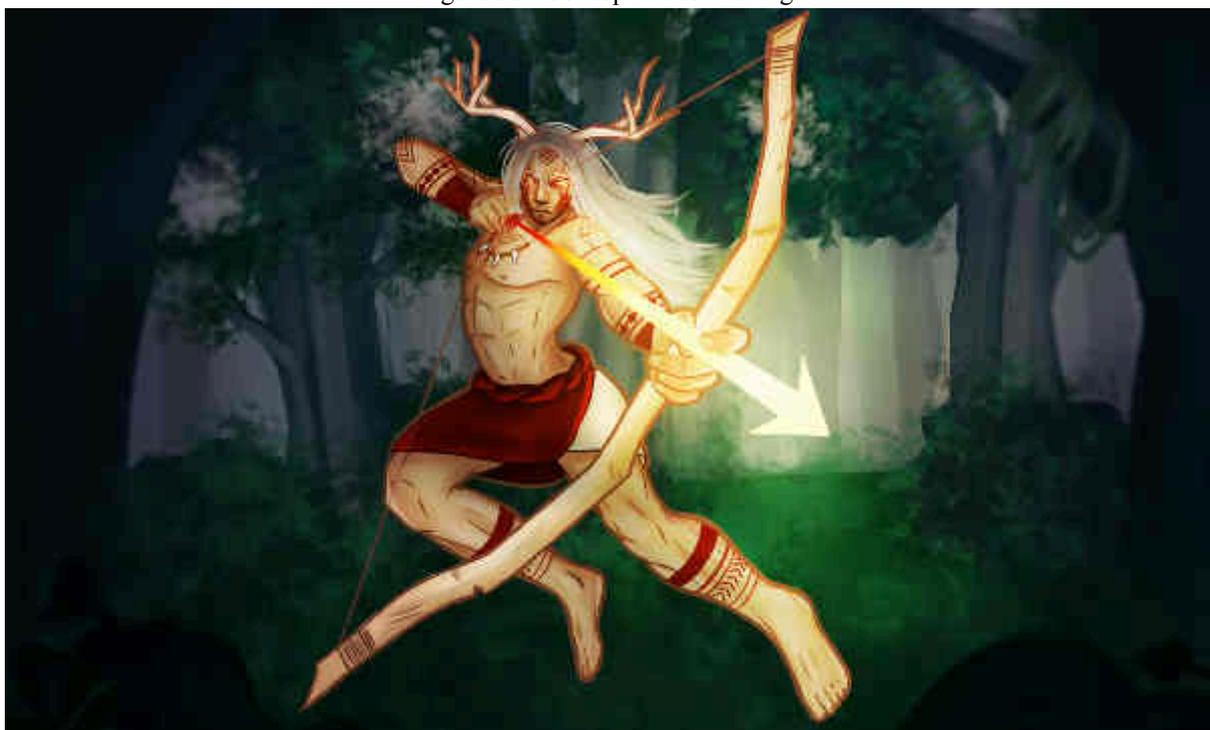
Fonte: do autor.

Para a criação deste design, a psicologia das formas se tornou algo primordial. Cada etapa do processo de desenvolvimento deste personagem será descrito abaixo, entretanto iremos pontuar algumas informações que podem ser observadas na imagem acima: quando Anhangá interage com os animais, linhas curvas e formas arredondadas são aparentes. Quanto maior a ira do personagem, maior será a quantidade de ângulos retos e formas triangulares, além do brilho em seus olhos se tornar mais vívido.

4.1. Explicando o conceito

Anteriormente ao desenvolvimento do personagem em sua versão simplificada para animação 2D, foi pensado em seu *concept art*. A qual refere-se a etapa da pré-produção onde busca-se referências, desenvolve-se conceitos e realiza-se um planejamento que guiará, em termos visuais, o projeto. De modo mais sintetizado, poderíamos descrever como a identidade visual do personagem (Voloshchuk, 2017).

Figura 77 - Concept art do Anhangá



Fonte: do autor.

Na história original, Anhangá é um espírito transmorfo, capaz de transformar-se em um cervo, por razão disto foi decidido manter seus chifres em sua versão “humanizada”, para fazer alusão a sua principal forma como ser transmorfo.

Como visto anteriormente, no tópico 2.1.3, Anhangá é uma persona lembrada por sua extravagância e excesso. Entretanto neste *concept* Anhangá possui trajés e acessórios simples, a ideia é enfatizar sua missão como protetor dos animais silvestres. Tudo que veste ou manuseia é feito de restos de animais mortos por caçadores, por este motivo não deve ser nada grandioso ou belo, o intuito é ser usado como lembrete da promessa de protegê-los e, cada animal que não

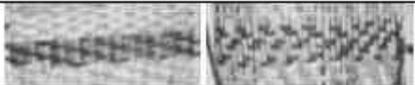
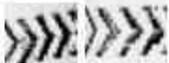
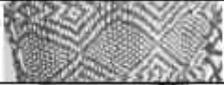
pode salvar alimenta sua busca por vingança, sendo utilizado como combustível para seu ódio contra àqueles que buscam praticar o mal contra os mesmos.

Anhanga utiliza flechas douradas e quentes, capazes de queimar a pele de qualquer humano sem ao menos acender uma fâisca de chamas. Estas são feitas a partir de seu próprio poder. Tão brilhantes quanto seus olhos luminosos sem pupila.

Anhanga possui um baixo nível de tolerância em relação a atitudes que partem dos humanos, quando trata-se de caçadores ou aqueles que ameaçam a plenitude dos animais, tal divindade não possui nenhum nível de tolerância ou piedade. Sempre com expressões raivosas ou assustadoras, Anhanga frequentemente busca causar pavor e afastar visitas indesejadas. Entretanto, possui um lado sereno e afetuoso, mas só permite que esses traços de sua personalidade sejam vistos por animais, os quais se comunicam regularmente.

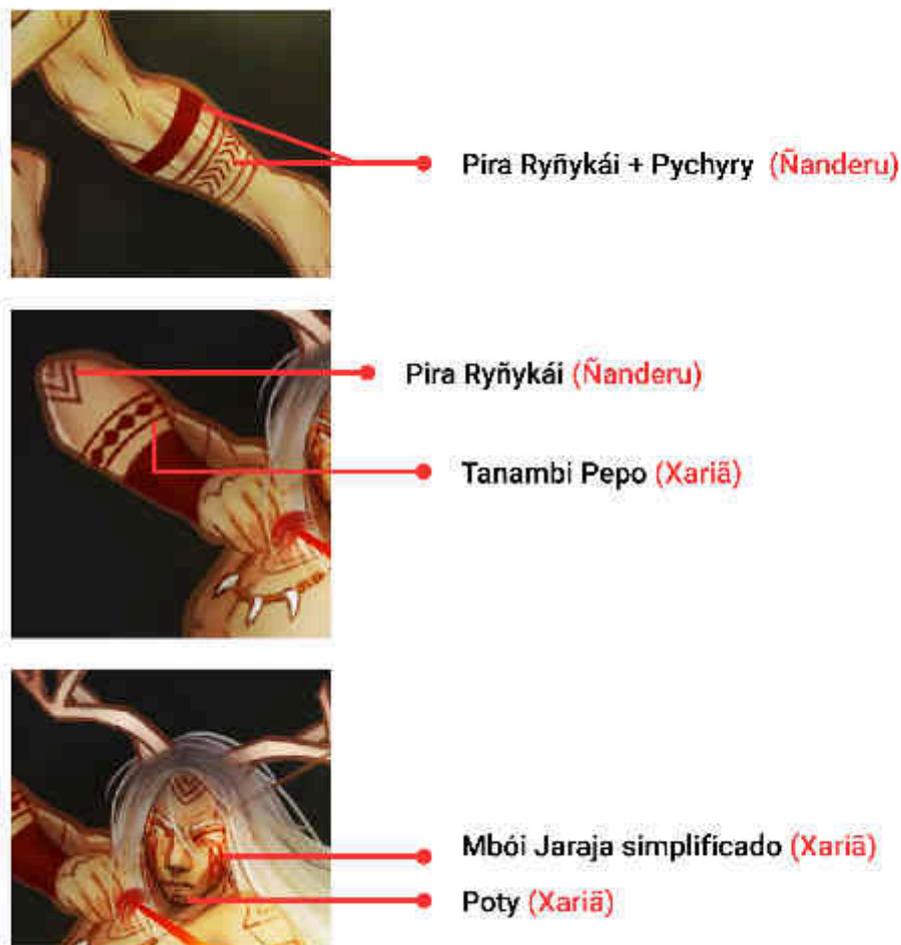
Para o povo Mbyá, Anhanga em mais uma de suas tentativas de copiar Ñanderu – “Nosso Pai”; criador da Terra – criou alguns grafismos, os quais são utilizados em cestaria (Assis, 2006). No *concept* desenvolvido, alguns desses grafismos foram utilizados para ornamentar a pele do personagem, entretanto grafismos de Ñanderu também foram utilizados, a fim de enfatizar o traço de personalidade zombadora de Anhanga.

Figura 78 – Grafismos de Ñanderu e Xariã

Para	Pychyry, Syry (corrido, simples)		Ñanderu
Ra'anga	Pira ryñykái (maxilar de peixe)		Charia
	Mbói Chiñi (cobra cascavel)		
	Mbói jaraja (cobra jararaca)		
	Tanambi pepo (borboleta, mariposa)		
	Poty (flor)		

Fonte: Assis, 2006

Figura 79 – Apontando os grafismos



Fonte: do autor.

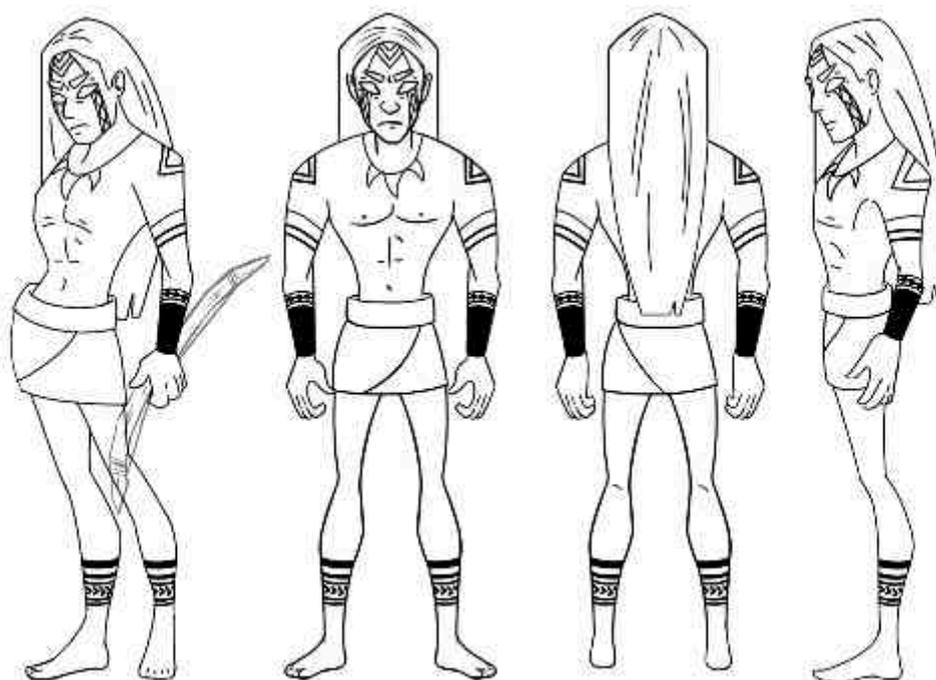
Outro fato importante a ser ressaltado é de que, como citado anteriormente, acredita-se que Ñanderu deu ao povo o arco e a flecha para que pudessem caçar os animais que precisassem (Cacique Verá Mirim apud Silva, A., 2015). Utilizando desta afirmação, foi pensado em fazer com que Anhangá utilize do arco e flecha como forma de chacotear Ñanderu, onde ele utilizará do instrumento para proteger os animais e matar os homens, se necessário.

4.2. Simplificação do personagem

Tendo em vista a complexidade da produção de uma animação 2D, há a necessidade de simplificar o design para uma otimização de processo. Além de otimizar, como visto no capítulo 2.2.3, a simplificação enfatiza as principais características do personagem.

Ao ser aplicada no design do Anhangá, o personagem perdeu algumas características e foi sintetizado em algo mais simples, porém manteve a essência de seu objetivo dentro da história. Abaixo podemos visualizar o *model sheet* do resultado desta simplificação. Nos tópicos posteriores será discutido sobre o processo de criação desta versão.

Figura 80 - Model sheet do Anhangá



Fonte: do autor.

4.3. Combinação de formas geométricas no personagem

O personagem é alguém que pode oferecer riscos ao ser humano, com atos extremos, sendo uma divindade poderosa. Além de ser alguém ágil e energético, afinal sendo uma entidade protetora, é preciso que esteja sempre em alerta e em movimento. Tendo em vista as conclusões citadas anteriormente, foi pensado em utilizar a forma triangular para transmitir tais traços de sua personalidade.

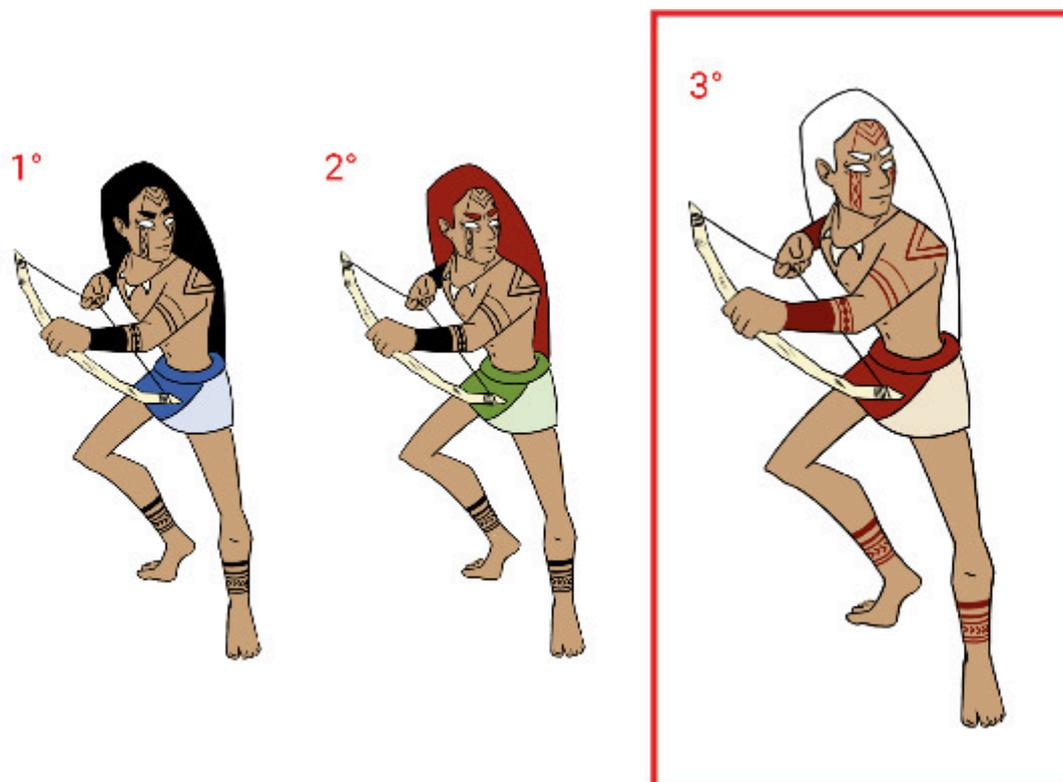
Figura 82 - Personagem em escala de cinza



Fonte: do autor

Antes de ser aplicado os testes de cores sobre o personagem, para ter noção da diferença de valores e compreender os melhores contrastes, o corpo do personagem foi colorido em tons de cinza. Assim como mostra a imagem abaixo.

Figura 83 - Testes de cores no personagem



Fonte: do autor

No primeiro teste, Anhangá tem um longo cabelo escuro e seus trajes são de cor azul. Por mais que o azul seja ligado a representações de força e magia, não é adequado para o que o personagem deseja transmitir. De certa forma, interpretamos como algo ligado a espiritualidade, mas também calma, sentimento oposto ao que deveria ser expressado, com isto concluímos que não se trata de uma boa escolha.

No segundo teste foi utilizada uma harmonia complementar, o vermelho em seus cabelos e o verde em seus trajes. O vermelho é uma boa escolha para representar grande energia e intensidade, entretanto, a cor verde entendemos como algo ligado à natureza, o que é coeso ao personagem, porém os tons claros de verde nos transmite a ideia de algo mais leve, ou até mesmo, remete às plantas em si. Além das cores poder nos fazer recordar a outros personagens do folclore brasileiro, também não é a escolha ideal para este design.

Por fim, os cabelos do personagem foram coloridos de branco, para que remetesse a sua versão transmorfa de cervo branco e seus trajes e grafismos foram coloridos com tons de

vermelho. Como dito anteriormente, o vermelho é uma cor intensa, algo que expressa tanto força e perigo, quanto a raiva. Segundo Bishop (2020), o uso de vermelho em demasia pode causar a sensação de algo “pesado” e é este o sentimento que buscamos, uma entidade furiosa e protetora, que carrega consigo a ira e a vingança.

4.5. Iluminação no personagem

A luz no personagem concentra-se em seus olhos ardentes – como é descrito no conto original, quando trata-se de sua forma metamorfa de cervo – e em uma de suas mãos, visto que a partir dela, uma flecha mágica é criada. As demais áreas refletem a luz ou estão sob a sombra. Este tipo de iluminação tem como objetivo causar a sensação de magia e mistério.

Figura 84 - Iluminação no personagem



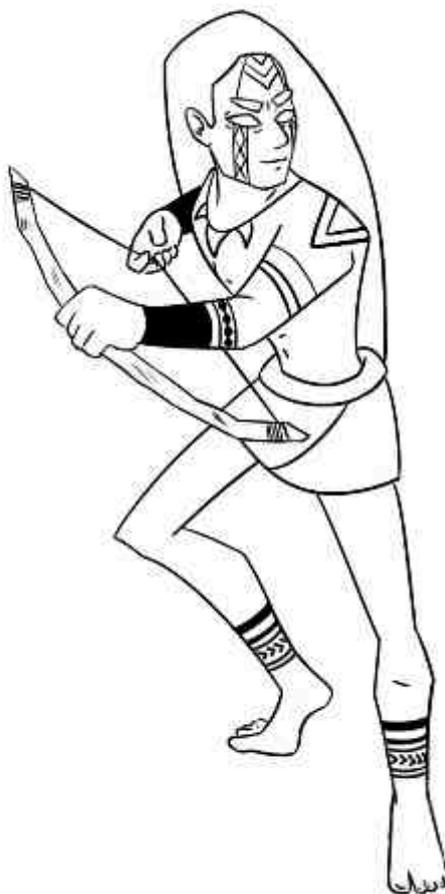
Fonte: do autor

4.6. Simetria e assimetria

Para compor o personagem, foi decidido optar pela simetria, visto que o personagem possui um traje simples, onde sua maior ornamentação são seus grafismos que são dispostos simetricamente em cada membro. Entretanto, para fazer jus a sua personalidade retratada no conceito, decidiu-se que o personagem deve ser ilustrado em poses assimétricas, transmitindo a ideia de movimento.

Como mostra o exemplo abaixo, é possível percebermos que o personagem está ligeiramente agachado, olhando para o lado oposto, puxando a corda de seu arco. Insinuando a ideia de que está preparando-se para um ataque sorrateiro.

Figura 85 - Análise de simetria do personagem

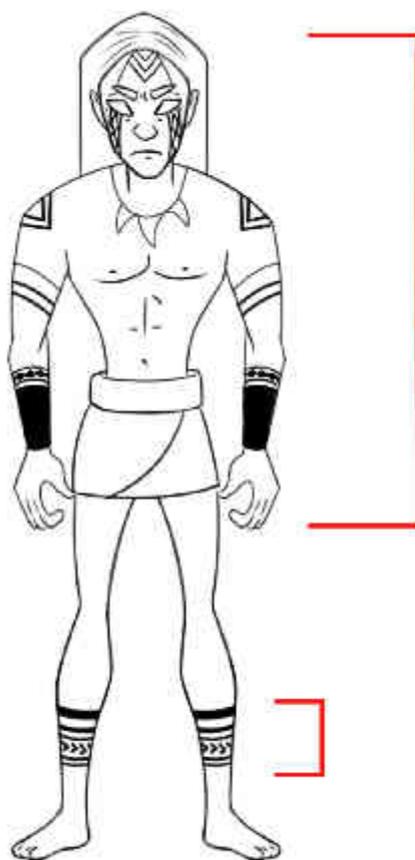


Fonte: do autor

4.7. Simples e complexo

Houve o intuito de adicionar maiores detalhes na parte superior do personagem – seus elementos mais complexos – para que o olhar do espectador fosse guiado para esta. Em razão de que em determinada parte, encontra-se suas características principais: seus olhos em chamas, expressões destemidas e o ato de utilizar seu arco e flecha. Para que não houvesse informações além do desejado, a sua parte inferior possui poucos detalhes, composta por um traje simples e, há a repetição do grafismo somente acima de seus tornozelos.

Figura 86 - Análise do simples e complexo no personagem

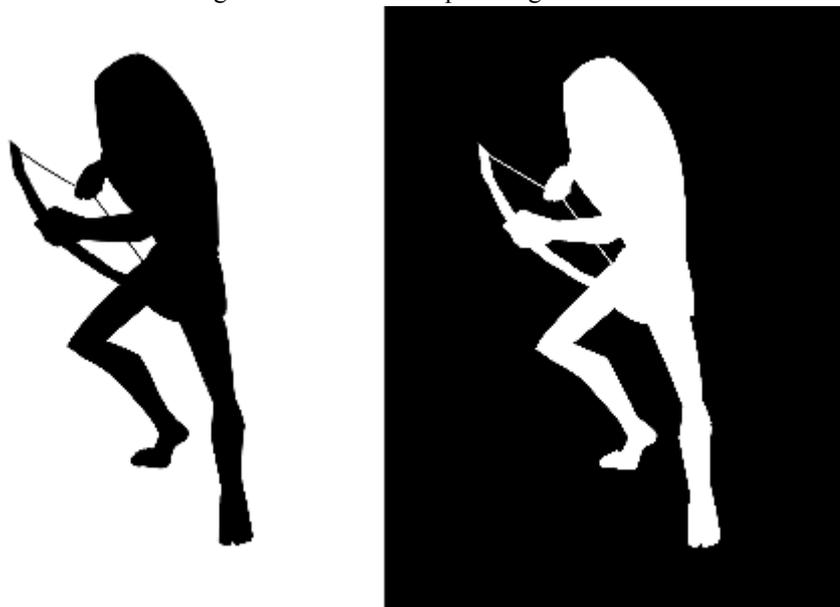


Fonte: do autor

4.8. Espaço positivo e negativo

Para pôr em prova a legibilidade da ação do personagem, o mesmo foi sintetizado até apresentar apenas sua silhueta. Como resultado, podemos perceber que se manteve uma leitura adequada sobre o que está ocorrendo na imagem. O uso dos espaços negativos (vazios) permite uma interpretação clara da gesticulação do personagem.

Figura 87 - Silhueta do personagem



Fonte: do autor

4.9. Escala

Tendo em vista que o personagem é alguém que sempre está disposto a observar e cuidar dos animais, enfrentando situações perigosas e de grande adrenalina. Em seu design, optou-se por pernas compridas, para que houvesse uma ênfase em seus rápidos movimentos de caça aos homens. Para que pudéssemos compreender sua escala, seu traje possui um comprimento curto, a fim de ser utilizado como objeto de comparação. Suas mãos são seus principais auxiliares, são responsáveis por criar flechas e atirá-las, desta forma, sem grande exagero, são um pouco maiores, além de sua cabeça também ser um pouco maior, a fim de enfatizar suas expressões e olhos.

4.10. Repetição

O design em questão, utilizou da ferramenta de simplificação do design, a fim de manter suas principais características. Desta forma, é possível notar a repetição de formas e grafismo que dão sentido a quem é o personagem. Além de se manter o uso de cores quentes, com matizes semelhantes em todo o design.

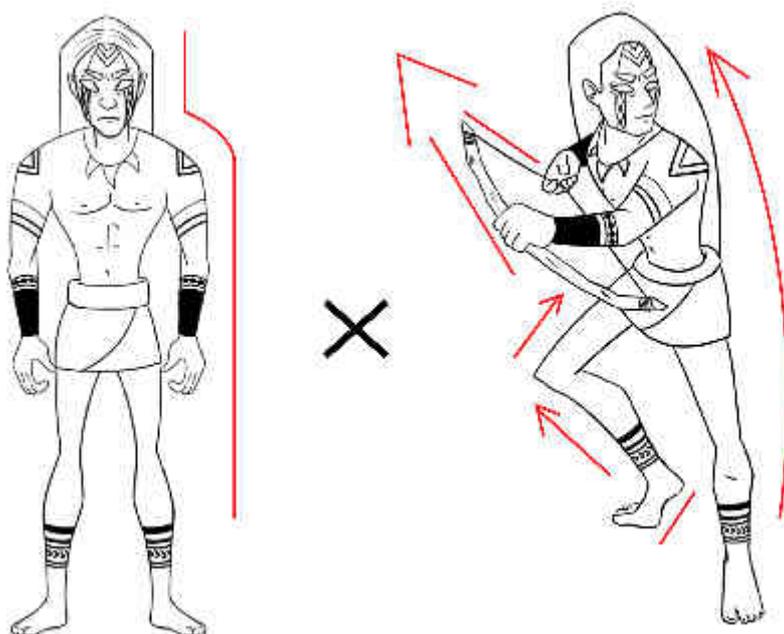
4.11. Ritmo

O ritmo é responsável por transmitir, de maneira mais evidente, a ação de determinado personagem. Visto isto o espectador tem a possibilidade de deduzir sobre quem é o personagem e como este se comporta, há uma afinidade mais rápida entre o público e o personagem.

De início, imaginamos que não conhecemos o personagem e este é nosso primeiro contato com tal. Logo abaixo podemos vê-lo em duas situações. No lado esquerdo, o personagem encontra-se em uma pose estática, desta forma, não poderíamos deduzir qual a ação do personagem ou entendermos suas características e personalidade. Tudo que podemos interpretar é que trata-se da representação de um indivíduo nativo.

Na segunda situação, no canto direito, temos uma pose mais dinâmica e atrativa. Neste caso nossos olhos são guiados para a parte superior do personagem, sendo possível interpretá-lo com maior facilidade, compreendendo sua personalidade energética e em constante ação.

Figura 88 - Análise de ritmo do personagem



Fonte: do autor.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim como aponta Fonseca (2014), tendo em vista todo o processo evolutivo, junto a globalização e modernização, grande parte de costumes e tradições antigas foram esquecidas. As raízes culturais do país que sustentam sua história muitas vezes são desconhecidas pelos indivíduos. O Brasil ainda é um dos poucos países que mantém a diversidade de povos, línguas, cosmovisões e costumes. Entretanto, grande parte da história de nosso país é contada de forma oral – pelos povos nativos – deste modo, se não houver estímulos à disseminação de antigos saberes, deixaríamos uma grande riqueza cultural devanir.

Por mais que na legislação tenhamos o direito à Lei N° 11.645, de 2008, o que nos deveria auxiliar a entender sobre a origem do Brasil que conhecemos hoje. Muitas vezes, o que aprendemos durante os anos letivos são ideais construídos a partir de visões eurocentristas. Distorcendo a história e diminuindo os feitos dos povos nativos, aprendemos de maneira estereotipada tudo ligado a tais povos. Tampouco discute-se sobre seus costumes e tradições que se estendem até os dias atuais.

Há pouco tempo iniciou-se uma discussão sobre termos pejorativos e atitudes indevidas para com indivíduos de etnias indígenas. A informação passou a ser compartilhada em redes sociais e com isto, houve uma grande propagação da informação entre diversos públicos. Tendo ciência de que a tecnologia também pode ser utilizada como ferramenta de divulgação de aprendizado e informações, este trabalho propõe como aliado, os saberes do pensar design para haver a utilização da animação como recurso de fácil compreensão e de grande cativeiro, junto ao incentivo ao acesso à cultura e a busca por novos conhecimentos.

Entretanto, sabe-se que o processo de criação de animação não é uma tarefa simples, deste modo, o atual trabalho traz, de forma breve, um pouco acerca da metodologia de criação de personagem de Bishop et. al. (2020), um dos processos da pré-produção da animação. O intuito é apresentar uma das metodologias utilizadas e uso da mesma, para que haja uma maior familiarização dentro do meio do design para com uma ferramenta tão rica quanto a animação.

Bishop et. al. (2020) utiliza de uma linguagem simples e direta para ensinar sobre sua metodologia desenvolvida, o que garante uma compreensão a curto prazo do que o design representa e como pode ser utilizado para comunicar com uma linguagem não-verbal e informal sobre assuntos tão relevantes. Tal método nos permite abordar diferentes temas, assim como

propõe os objetivos dispostos neste trabalho. Após toda a pesquisa, podemos entender a relevância da animação em meio social e, fazendo uso de tal método, podemos aplicar na prática de maneira descomplicada e coerente.

De modo geral, este trabalho busca contribuir, em termos teóricos, no meio acadêmico com informações não apenas sobre o desenvolvimento de personagem e suas aplicações, como também com todos os temas a qual baseia-se este. As buscas foram realizadas a partir de uma imersão em pesquisa bibliográfica acerca de temas sociais, contendo variadas informações que podem agregar em novos conhecimentos e inspirar na criação de novas dissertações, teses ou projetos com temas semelhantes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AFFINI, Leticia Passos; Souza, Laís Mari a Fermino de. **Apropriação da Linguagem quadrinística pela cinematográfica: Homem-Aranha no Aranhaverso**. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/6asjornadas/q_midia/lais_souza.pdf. Acesso em: 09 de out. de 2023.
- ALMEIDA, Rubem Ferreira Thomaz de; Mura, Fábio. Povos Indígenas no Brasil. Instituto Socioambiental (ISA). **Guarani Kaiowá**. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Povo:Guarani_Kaiowá. Acesso em: 02 de out. de 2023.
- ALENCAR, Larissa Albuquerque; AVELLAR, Luciane de Castro Maeda; ALMEIDA, Marcelina das Graças de. **Os povos Guarani e suas relações cotidianas: uma memória em construção**. Patrimônio e Memória, Assis, SP, v. 17, n. 1, p. 9-34, jan./jun. 2021. Disponível em: pem.assis.unesp.br.
- AMORIM, Antônio Brandão de. **Lendas em nheengatu**. Revista do Instituto Historico e Geographico Brasileiro, 1928.
- ASSIS, Valéria Soares de. **Dádiva, mercadoria e pessoa: as trocas na constituição do mundo social. Mbyá-Guarani**. Porto Alegre, 2006. Tese (Doutorado em Antropologia Social, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- BADIE, Marilyn Cebolla. **Rituais de iniciação e relações com a natureza entre os Mbya-Guarani**. Doi: 10.1590/0104-93132015v21n1p007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/mana/a/YpjBVKFDCCqXF3NNNFy9rTh/#>. Acesso em: 27 de out. de 2023.
- BARTOLOMÉ, Miguel Alberto. **Chamanismo y religión entre los AvaKatu-ete**. Asunción, 1991. (Biblioteca Paraguaya de Antropologia, 11)
- BASTOS, Ângela. **NSC Total**. Os Guarani, a maior nação indígena que já existiu na América do Sul. Disponível em: <https://especiais.nsctotal.com.br/originarios-sc/guaranis-santa-catarina/>. Acesso em: 03 de out. de 2023.
- BARROSO, Gustavo. **Mythes, contes et légendes des indiens: folk-lore brésilien**. Paris: Librairie des amateurs A. Ferroud-F. Ferroud, Successeur, 1930.
- BISHOP, Randy; et al. **Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development**. Worcester: 3dtotal, 2020.
- BOSI, Alfredo. **Dialética da colonização**. ed. 3. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- BOURSCHEIT, Aldem. **WWF**. Regiões preservadas são alvo do tráfico de animais. Disponível em: <https://www.wwf.org.br/?33322/Regies-preservadas-so-alvo-do-trfco-de-animais>. Acesso em: 30 de nov. de 2023.

Brasil. **Lei Nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998** - Dispõe sobre as sanções penais e administrativas derivadas de condutas e atividades lesivas ao meio ambiente, e da outras providências. DF: Brasília, 1998. Disponível em: https://www.icmbio.gov.br/cma/images/stories/Legislacao/Leis/Lei_9605_98_Lei_de_Crimes_Ambientais.pdf. Acesso em: 02 de nov. de 2022.

CÂMARA CASCUDO, Luís. **Geografia dos Mitos Brasileiros**. ed. 1. São Paulo: Global, 2012.

CAMINHA, Pero Vaz de. **A carta**. São Paulo: Ática, 1993 [1500].

CANTO, música e dança Tradicionais Guarani. Conselho de Missão entre Povos Indígenas (COMIN). Disponível em: <https://comin.org.br/wp-content/uploads/2019/08/semana-dos-povos-2009-canto-musica-e-danca-tradicionais-guarani-1282916719.pdf>. Acesso em: 09 de out. de 2023.

CAÇA extermina vida selvagem. Associação Mineira de Defesa do Ambiente (AMDA). Disponível em: <https://canalcienciascriminais.jusbrasil.com.br/artigos/710206556/do-crime-de-caca-e-novo-decreto-federal#:~:text=a%20fauna%2C%20prev%C3%AA%3A-,Art.,a%20um%20ano%2C%20e%20multa>. Acesso em: 19 de dez. de 2022.

CADOGAN; León. **Ayvu Rapyta: Textos míticos de los Mbya Guarani del Guairá**. São Paulo. Faculdade de Filosofia e Letras da Universidade de São Paulo. 1959.

CAUSA e Lutas Indígenas: Conheça e Apoie. Fundo Brasil, 2021. Disponível em: <https://www.fundobrasil.org.br/blog/causas-e-lutas-indigenas-conheca-e-apoie/>. Acesso em: 26 de nov. de 2022.

CENSO 2010: população indígena é de 896,9 mil, tem 305 etnias e fala 274 idiomas. **IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística**, 2012. Disponível em: <https://censo2010.ibge.gov.br/noticias-censo.html?busca=1&id=3&idnoticia=2194&t=censo-2010-populacao-indigena-896-9-mil-tem-305-etnias-fala-274&view=noticia>. Acesso em: 20 de nov. 2022.

CLARO, Regina. **Encontros de história: do arco-íris à lua, do Brasil à África**. ed. 2. Joazeiro: São Paulo, 2018.

COELHO, César; MAGALHÃES, Marcus; QUEIROZ, Aída; ZAGURY, Léa. **Animation now!** Madrid: Taschen, 2004.

COHON, José Calixto Kahil. **Mbaraka: A Viola Caipira Guarani Mbya**. PROA: Revista de Antropologia e Arte. Unicamp. 10 (1). p. 72 - 85, 2020.

CHAMORRO, Graciela. Terra Madura, Yvy Araguayre: **Fundamento da Palavra Guarani**. Dourados- MS: Editora UFGD, 2008

DENIS, Sébastien. **O Cinema de Animação**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2010.

DOOLEY, R. A. **Outros textos guarani (dialeto mbya)**. Brasília: Summer Institute of Linguistics, 1998.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

ELIOT, Marc. Walt Disney: **O príncipe sombrio de Hollywood**. São Paulo: Marco Zero, 1993.

EM REDE, Educação. **Culturas indígenas, diversidade e educação**. Rio de Janeiro. Sesc, 2019. P. 57. V. 7.

FEITOSA, Antônio Cordeiro; MENENDEZ, Larissa. **Espaço e lugar: cestaria canela Ramkokamekrá**. Fênix: Revista de História e Estudos Culturais, Uberlândia, v. 17, n. 17, p.156-174, 2020.

FILHO, P. E. A. **As traduções do jesuíta José de Anchieta para o tupi no Brasil Colonial**. Tradterm, [S.L.], v. 17, p. 11-30, 2010. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/tradterm/article/view/40280/43165>. Acesso em: 26 de nov. de 2022.

FILME 'Cem pilum - a história do dilúvio' é premiado como melhor trilha sonora em festival no maranhão. Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Disponível em: <https://www.ufam.edu.br/noticias/4379-filme-cem-pilum-a-historia-do-diluvio-e-premiado-como-melhor-trilha-sonora-em-festival-no-maranhao.html>. Acesso em: 30 de nov. de 2023.

FONSECA, Maurício (org.). **Brasil Indígena: história, saberes e ação**. São Paulo: Sesc Funarte, 2014. Disponível em: https://issuu.com/sescsp/docs/sesc_sao_paulo_brasil_indigena_2015. Acesso em: 30 de nov. de 2022.

FOSSATTI, C. L. **Cinema de Animação: Uma trajetória marcada por inovações**. In: VII Encontro Nacional de História da Mídia., 2009. Fortaleza.

FRANZ, Nayara Régis. **Fantasia: uma história social do cinema de animação**. Florianópolis, 2019. Dissertação (Mestrado em História Cultural) – Universidade Federal de Santa Catarina.

FUNAI. **Arquitetura indígena: conheça as habitações dos povos originários**. Disponível em: <https://www.gov.br/funai/pt-br/assuntos/noticias/2023/arquitetura-indigena-conheca-as-habitacoes-dos-povos-originaarios>. Acesso em: 03 de out. de 2023.

GODOY, Gustavo & CARID, Miguel. 2016. **A diferença que faz a diferença**. Journal de la société de les américanistes, v.102, n.1: 105-128.

HALAS, John; MANVELL, Roger. **A Técnica da Animação Cinematográfica**. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 1979

JECUPÉ; Kaká Werá. **Tupã Tenondé: A criação do Universo, da Terra e do Homem segundo a tradição oral Guarani**. Editora Petrópolis. São Paulo, 2001.

JOHNSTON, O.; THOMAS, F. **The illusion of life: Disney Animation**. New York: Disney Editions, 1981, p. 47-70.

LADEIRA, Maria Inês. **O caminhar sob a luz. Território mbya à beira do oceano**. Editora UNESP. São Paulo, 2007.

LEITE, Gildeci de Oliveira et.al. (org.). **Leituras de letras e cultura**. Salvador: Quarteto Editora, 2018

LIMA, Zeneida. **Fernando Gabeira entrevista xamã com singular talento musical**. Entrevista concedida a Fernando Gabeira. Globo News, 2013. Disponível em: <https://g1.globo.com/globo-news/noticia/2013/12/fernando-gabeira-entrevista-xama-com-singular-talento-musical.html>. Acesso em: 28 de out. de. 2023.

LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: Técnica e estética através da história**. ed. 2. Editora Senac: São Paulo, 2005.

LUO, Erica. **Teatro de Sombras tradicional chinês**. Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas, Florianópolis, v. 1, n. 09, p. 090–111, 2018. DOI: 10.5965/2595034701092012090. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/moin/article/view/1059652595034701092012090>. Acesso em: 2 de nov. de 2023.

MAGALHÃES, José Vieira Couto de. **O Selvagem**. Rio de Janeiro: Typ. da Reforma, 1876

MATTAR, Fauze Najib. **Pesquisa de marketing : metodologia, planejamento, execução e análise**. 7. ed. Rio de Janeiro : Elsevier, 2014.

MARIANO, Cláudio Ortega. **A nossa história sobre o Mbaraka Mirim ou Mba´epu Mirim (o chocalho guarani)**. Florianópolis, 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Intercultural Indígena) – Universidade Federal de Santa Catarina.

MBARAKA. Laboratório de Estudos Etnomusicológicos - LABEET. UFPB. Disponível em: http://plone.ufpb.br/labeet/contents/paginas/acervo-brazinst/copy_of_cordofones/copy_of_Viola%20de%2010%20cordas. Acesso em: 6 de out. de 2023.

MENEZES, Paulo Roberto Arruda de. **Cinema: imagem e interpretação**. Tempo Social. Revista de Sociologia da USP. São Paulo, 1996

MELIÀ, Bartomeu. **El Guaraní Conquistado y reducido**. Ensaios de Ethnohistoria. Biblioteca Paraguaya de Anropología. ed. 4. V. 5. 1997.

MELLO, Flávia Cristina de. **Aetchá Nhanderukuery Karai Retarã: Entre deuses e animais: Xamanismo, Parentesco e Transformação entre os Chiripá e Mbyá Guarani**. Florianópolis, 2006. Tese (Doutorado em Antropologia Social) – Universidade Federal de Santa Catarina.

MIYASHIRO, Rafael Tadashi. Com design, além do design: os dois lados de um design gráfico com preocupações sociais. IN: BRAGA, Marcos da Costa. O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2011.

NEVES, Flávia de Barros. **Contestação gráfica: engajamento político-social por meio do design gráfico**. IN: BRAGA, Marcos da Costa. O papel social do design gráfico: história, conceitos & atuação profissional. São Paulo, Editora Senac São Paulo, 2011.

NHAMBIQUARA, Budga Deroby; BENUTTI, Maria Antonia; DALGLISH, Geralda Mendes. **Grafismo Indígena Guarani; Do Mítico a Análise Formal**. 23º Encontro da ANPAP – “Ecosistemas Artísticos” 15 a 19 de setembro de 2014 – Belo Horizonte - MG. Disponível em: <https://anpap.org.br/anais/2014/simposios/simpósio06/Budga%20Deroby%20Nhambiquara;%20Maria%20Antonia%20Benutti;%20Geralda%20Mendes%20Dalglish.pdf>. Acesso em: 5 de out. de 2023.

PAZMINO, Ana Verónica. **Uma reflexão sobre Design Social, Eco Design e Design Sustentável**. In: 1. Simpósio de Design Sustentável. 1. Simpósio Brasileiro de Design Sustentável, 2007, Curitiba. Disponível em: <https://naolab.nexodesign.com.br/wp-content/uploads/2012/03/PAZMINO2007-DSocial-EcoD-e-DSustentavel.pdf>

PEREIRA, Joel. **Artesanato indígena guarani: símbolos e significados**. Erechim, 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Interdisciplinar em Educação do Campo: Ciências da Natureza) – Universidade Federal da Fronteira Sul.

POVO Guarani. **Grande Povo! Vida, terra e futuro**. 200-?. Disponível em: <http://djweb.com.br/historia/arquivos/cartilha02.pdf>.

QUADRO geral dos povos. Povos Indígenas no Brasil. Instituto Socioambiental (ISA) [s.d]. Disponível em: https://pib.socioambiental.org/pt/Quadro_Geral_dos_Povos. Acesso em: 25 nov. 2022.

QUEM são. Povos Indígenas no Brasil. Instituto Socioambiental (ISA) [s.d]. Disponível em: <https://www.gov.br/funai/pt-br/atuacao/povos-indigenas/quem-sao>. Acesso em: 25 de nov. de 2022.

RODRIGUES, Daniele. **Animações retratam história e cultura de diferentes povos indígenas**. Entrevista concedida a Fernanda Fernandes. Multirio, 2018. Disponível em: <https://www.multirio.rj.gov.br/index.php/reportagens/13766-anima%C3%A7%C3%B5es-retrata-m-hist%C3%B3ria-e-cultura-de-diferentes-povos-ind%C3%ADgenas>. Acesso em: 26 de nov. de 2022.

RODRIGUES, J. B. **Poranduba Amazonense**. In: Annaes da Bibliotheca Nacional do Rio de Janeiro, 1886-1887. Rio de Janeiro: Typ. De G. Leuzinger & Filhos, v. 14. 1890.

SALDANHA, Gilcacia Gündel. **Grafismo Na Comunidade Kaiowá De Itay Ka'aguyrusu**. XIII Encontro ANPUH-Rio. Rio de Janeiro, 2016. Disponível em: http://encontro2014.rj.anpuh.org/resources/anais/47/1478285380_ARQUIVO_ANPUHOGRAFI SMODACOMUNIDADEINDIGENADEITAYKA%27AGUYRUSU.pdf. Disponível em: 08 out. 2023.

SARMENTO, José Francisco. **O grafismo das cestarias dos Guarani M'byá**. Mato Grosso do Sul, 2008. Recorte da dissertação de mestrado Etnodesign: um estudo do grafismo das cestarias dos M'byá Guarani de Paraty-Mirim (RJ) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio).

SCHADEN, Egon. **Aspectos fundamentais da cultura Guarani**. São Paulo: EDUSP, 1974.

SCHWARCZ, Lilia M.; STARLING, Heloisa M. **Brasil: Uma Biografia**. São Paulo. Companhia das Letras, 2016.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis**. Tradução por Maria Sílvia Junqueira e Marisa de Siqueira Lopes. São Paulo: Bossa Nova, 2006.

SERPA, Larissa Gago; DA-SILVA, Elidomar Ribeiro. **Ararinhas, unidas, jamais serão extintas! Como o filme Rio pode ajudar em campanhas ambientais**. A Bruxa. Uma revista de biologia cultural. Disponível em: https://www.revistaabruxa.com/_files/ugd/b05672_e328dd8d2ac847758ce8d62f9d082c0c.pdf?index=true. Acesso em: 30 de nov. de 2023.

SILVA, Alexandre da. **O grafismo e significados do artesanato da comunidade Guarani da linha gengibre – desenhos das cestarias**. Florianópolis, 2015. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Intercultural Indígena) – Universidade Federal de Santa Catarina.

SILVA, Sandro da. **Os tipos de grafismos na cultura mbya guarani e seus significados na atualidade**. Florianópolis, 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Intercultural Indígena) – Universidade Federal de Santa Catarina.

SOUZA, Juçara de. **O sentido das arte/ artesanatos o olhar das mulheres guarani sobre os usos do artesanato e rituais**. Florianópolis, 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Intercultural Indígena) – Universidade Federal de Santa Catarina.

STENTZLER, Isadora. **Indígenas denunciam preconceito após serem impedidos de comprar em mercado no Paraná**. Brasil de Fato, 2020. Disponível em: <https://www.brasildefato.com.br/2020/07/07/indigenas-denunciam-preconceito-apos-serem-impedidos-de-comprar-em-mercado-n-o-parana>. Acesso em: 26 de nov. de 2022.

SURIANI, Rogério Massaro. **Releitura das ambientações brasileiras: cinco séculos de história**. São Paulo: Senac, 2003.

THOMAS, Bob. **O mago da tela**. São Paulo: Melhoramentos, 1969.

VAINFAS, Ronaldo. **A Heresia dos Índios: catolicismo e rebeldia no Brasil. Colonial.** São Paulo: Companhia das Letras, 1995. Agnes Alencar.

VIDAL, Lux. (Org.) **Grafismo Indígena: estudos de antropologia estética.** Studio Nobel, Fapesp, Edusp, 1992

VOLOSHCHUK, Nazariy. **As novas tendências de concept art: a concepção tridimensional.** Lisboa, 2017. Dissertação (Mestrado em Desenho) – Universidade de Lisboa.

WILLIAMS, Richard. **Manual de animação.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2019.

ZARAGOZA, J.; BARRANTES, V.; VERA, F.; ESPADA, M.; PEÑA, J. **Cartas de Indias.** Madrid: Ministerio de Fomento, 1877.

280 MIL indígenas Guarani vivem em quatro países da América do Sul, diz pesquisa que será apresentada hoje no ATL. **Conselho Indigenista Missionário (CIMI).** Disponível em: <https://cimi.org.br/2017/04/39488/#:~:text=As%20mais%20de%20280%20mil,e%2054%20mil%20na%20Argentina>. Acesso em: 02 de out. 2023.

APÊNDICE

Apêndice A - Roteiro em Script

QUANDO ANHANGA ADORMECE

Por
Jaqueline Souza

28 de agosto de 2023

1. EXT - FLORESTA - DIA

Há diversos Animais em seus respectivos locais de costume, uacaris-brancos em árvores, lontras no rio, lobo-guará farejando alguns frutos no chão. Paralelamente, ao lado dos animais, mostra o número de seres vivos de suas respectivas espécies, como um holograma.

No céu, vários pássaros voam em bando. A câmera foca em um dos pássaros, mostrando o número de sua espécie, logo após isto, a câmera vai se afastando, mostrando muitos outros pássaros.

Anhangá os olha sobre o topo das árvores. O personagem está de costas e o céu está coberto de pássaros, os ventos passam pelo seu rosto e balançam seus cabelos. A câmera agora mostra a visão frontal do Anhangá, este que está olhando para baixo.

Uma família de capivaras está logo abaixo da árvore na qual Anhangá estava de pé ao topo. As capivaras olham para cima, logo todas elas dão um passo para trás, em seguida, várias goiabas caem no chão. A câmera foca em um filhote de capivara tentando morder uma das goiabas que estão no chão, a câmera aumenta o zoom, focando no focinho da capivara, que está tentando alcançar, de forma bem lenta, uma goiaba de aparência suculenta, maravilhada com sua aparência fresca. Quando o filhote está prestes a morder a goiaba, a mão de um macaco-prego pega a fruta - o que faz com que o filhote bata seus próprios dentes - e corre em direção aos cipós, jogando a goiaba para outros macacos, que também brincam nos cipós, se balançando para longe, um dos macacos acaba derrubando a goiaba sobre a cabeça de uma

onça-pintada, o que a faz rugir alto, mas Anhangá surge ao seu lado e acaricia sua cabeça, logo a onça volta a se acalmar.

A câmera segue a goiaba, que chega rolando devagar e para em frente a um lobo-guará que a come sem demora. Agora a câmera mostra o olhar sereno de Anhangá.

FADE OUT

2. INT - CAVERNA - DIA

Vendo que tudo corria bem, Anhangá decide adormecer, sentado em um trono de galhos, no fundo de uma caverna.

FADE IN

3. EXT - FLORESTA - NOITE

Há animais correndo por toda a parte, ao lado dos animais mostra o decréscimo no número de espécies. Há uma névoa e cores escuras e frias para todo o lado. Há uma fúria, uma grande massa negra de aparência humanoide, dentro da névoa matando tudo o que toca.

4. INT - CAVERNA - NOITE

Passam-se anos, os galhos do trono agora se encontram cobertos de raízes, folhas e cipós. Anhangá ainda adormecia. O rosto do personagem começa a ganhar uma expressão enfurecida, enquanto as cores das chamas na floresta refletiam em seu rosto. A câmera foca em seus olhos enfurecidos que se abrem com um brilho intenso e reluzente.

FADE OUT

5. EXT - FLORESTA - NOITE

Uma ventania passa pela floresta afastando toda a névoa e chamuscas, o que faz com que a grande massa negra se dividisse em várias criaturas de aparência humanoide cobertas de um fluido negro e denso como petróleo.

Aos poucos o fluido começa a se dissipar e suas faces humanas começam a aparecer dentre este. Estas criaturas olham para seus próprios corpos, agora "mais humanos", alguns tentam se recobrir com o tal fluido que os cobriam.

Ao longe, passos são ouvidos de forma crescente, todos olham para uma mesma direção e enxergam um grande cervo branco se aproximando, sua expressão enfurecida e seus olhos brancos são assustadores.

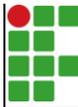
As pessoas - agora totalmente sem a massa negra que os escondiam - tentam recuar, mas a mesma massa que os cobriam e os tornaram poderosos, a prendem no chão. Assombradas, estas pessoas olham em direção ao cervo, a câmera foca nas patas do cervo, com seus passos calmos e lentos, em seguida, foca nos rostos enraivados das pessoas. Por fim, a câmera mostra o ataque das patas do cervo visto de baixo. O impacto das patas toda toda a cena em tela preta

FADE IN

6. EXT - FLORESTA - DIA

Toda a floresta volta ao seu estado normal, há muitas árvores e plantas. Animais passeiam pela floresta, há vários filhotes, representando o recomeço de várias espécies. Anhangá observa tudo ao longe, no topo de uma cachoeira.

FIM.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus Cabedelo - Código INEP: 25282921
	Rua Santa Rita de Cássia, 1900, Jardim Camboinha, CEP 58103-772, Cabedelo (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0010-66 - Telefone: (83) 3248.5400

Documento Digitalizado Restrito

NOVA Entrega do TCC

Assunto:	NOVA Entrega do TCC
Assinado por:	Jaqueline Souza
Tipo do Documento:	Dissertação
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Restrito
Hipótese Legal:	Informação Pessoal (Art. 31 da Lei no 12.527/2011)
Tipo da Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- Jaqueline Cristina dos Santos Souza, ALUNO (202017010018) DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO - CABEDEL0, em 08/10/2024 21:51:40.

Este documento foi armazenado no SUAP em 11/10/2024. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1275168

Código de Autenticação: 818524bef7

