

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
CÂMPUS CURITIBA SEDE CENTRO
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

GUSTAVO UDSON PAIXÃO DE LIRA SOUZA
(01150421)

LUIS FELIPE THOFEHRN CASTRO
(01150499)

**METODOLOGIA DE PROJETO GRÁFICO APLICADA AO DESIGN DE
PERSONAGENS PARA ANIMAÇÃO**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA
2014

GUSTAVO UDSON PAIXÃO DE LIRA SOUZA
(01150421)

LUIS FELIPE THOFEHRN CASTRO
(01150499)

METODOLOGIA DE PROJETO GRÁFICO APLICADA AO DESIGN DE PERSONAGENS PARA ANIMAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação, apresentado à disciplina de Trabalho de Diplomação, do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – DADIN – da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR, Câmpus Curitiba Sede Centro, como requisito parcial para obtenção do título de Tecnólogo.

Orientador: Prof. Marcos Varassin Arantes

Curitiba
2014

TERMO DE APROVAÇÃO

TRABALHO DE DIPLOMAÇÃO Nº 604

“METODOLOGIA DE PROJETO GRÁFICO APLICADA AO DESIGN DE PERSONAGENS PARA ANIMAÇÃO”

por

**GUSTAVO UDSON PAIXÃO DE LIRA SOUZA
LUIS FELIPE THOFEHRN CASTRO**

Trabalho de Diplomação apresentado no dia 23 de julho de 2014 como requisito parcial para obtenção do título de TECNÓLOGO em Design Gráfico do Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico do Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. O aluno foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo, que após deliberação, consideraram o trabalho aprovado.

Banca Examinadora:

Prof(a). MSc. **Juliane Bassi Padilha**
DADIN – UTFPR

Prof(a). MSc. **Cláudia B. Rodrigues da Silva**
DADIN – UTFPR

Prof(a) Esp. **Marcos Varassin Arantes**
Orientador(a)
DADIN – UTFPR

Prof(a). MSc. **Josiane Lazaroto Riva**
Professora Responsável pela Disciplina TD
DADIN – UTFPR

“A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso”.

Aos meus pais, José Luiz e Isabela, pelo amor, fé, compreensão e apoio incondicionais nas escolhas que fiz.

Ao meu irmão, Rafael, pelo companheirismo e exemplo de esforço e dedicação.

A minha namorada, Suzana Kelly, pelo amor e confiança, que mesmo na provação da distância, me apoiou com carinho e paciência no esforço investido neste trabalho,

Luis Felipe Thofehrn Castro

Ao Pai e Jesus, que me dão diariamente graça, saúde, crescimento e cuidam do meu caminho me iluminando em sabedoria, amor e conhecimento, no qual sem eles nada seria possível.

Aos meus pais Gilson e Simone por todo carinho, amor, apoio e educação e à minha irmã Samara no qual reconheço muito que sou muito abençoado por tê-los em minha vida.

À minha vó Eunice e minha tia Gislaine, por todo o carinho e amor de me receberem em casa e me darem todo o apoio que precisei no período em que graduei.

À minha vó Carminha, à minha tia Nara e meu tio Fernando pelo apoio carinhoso que deram durante o período mesmo que à distância.

Ao Gustavo Carnasciali, pela amizade, carinho e pelo apoio durante o período final da graduação.

Gustavo Udson Paixão de Lira Souza

AGRADECIMENTOS

Sem dúvidas não caberiam em um página os nomes importantes aos quais sou grato pelo apoio dado durante a minha vida e a minha trajetória na graduação.

Sou primeiramente grato a Deus no qual sem Ele nada seria possível e à minha família, familiares e amigos pelo apoio moral, financeiro, espiritual que precisei durante esse período.

Agradeço à toda comunidade da Universidade Tecnológica Federal do Paraná pelos serviços prestados e pelo bom atendimento que tive por parte de muitos colaboradores.

A cada um dos professores que contribuíram não somente com o ensinar o conteúdo de uma disciplina mas, foram além me ensinando a pensar, raciocinar, criticar e olhar o mundo de uma outra forma contribuindo com minha formação como profissional e cidadão.

Agradeço ao professor Rodrigo André da Costa Graça e ao professor Marcos Varassin Arantes por ter nos recebido para nos orientar com toda atenção nesse trabalho.

Ao Wagner Regis pela colaboração com o projeto e aos demais colegas desenhistas que contribuíram opinando.

E ao meus colegas de turma pelos bons tempos juntos.

Gustavo Udson Paixão de Lira Souza

Agradeço a Deus, pela paciência, coragem e competência para realizar meus sonhos.

Aos meus familiares, que me acompanharam, apoiaram e aconselharam por toda a vida; e a minha namorada, que sempre me incentivou com amor e carinho.

Ao amigo Wagner Regis, pela amizade e essencial colaboração ao projeto; aos amigos que me acompanharam e apoiaram por toda a vida; e aos demais, que apesar de conhecer a pouco tempo, me receberam muito bem em Curitiba.

Aos orientadores, Rodrigo e Marcos; e ao professor Alan, pelo aprendizado, dicas e conselhos. Aos demais professores que me incentivaram e ensinaram.

Luis Felipe Thofehrn Castro

RESUMO

SOUZA, Gustavo U. P. Lira ; CASTRO, Luís F. Thofehrn . Metodologia de projeto gráfico aplicada ao design de personagens para animação. 2014. 183 f. Trabalho de Conclusão de Curso para graduação (Trabalho de Diplomação) – Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Curitiba Sede Centro. Curitiba, 2014.

O mercado de animação brasileiro tem crescido nos últimos anos, resultando numa crescente demanda por profissionais e novas metodologias voltadas para a criação de personagens originais. O objetivo deste trabalho é adaptar e aplicar um método que auxilia no desenvolvimento destes personagens para animação, baseando-se numa pesquisa sobre metodologia de design gráfico. Para isto, inicia-se com uma pesquisa sobre referências teóricas, abordando design gráfico e animação, focando-se definições, métodos e processos de produção. Então, prossegue-se com a apresentação da metodologia adaptada; seguida pela sua aplicação num estudo de caso, o qual envolve a criação de um roteiro; a definição de características fundamentais à criação dos personagens; e a elaboração de um *model sheet*. Por fim, relata-se sobre a experiência e decisões tomadas, sugerindo-se futuras aplicações em outros casos.

Palavras-Chave: Criação de Personagem. Design Gráfico. Projeto. Metodologia. Animação.

ABSTRACT

SOUZA, Gustavo U. P. Lira ; CASTRO, Luís F. Thofehrn . Graphic design methodology applied on character design for animation. 2014. 183 f. Trabalho de Conclusão de Curso para graduação (Trabalho de Diplomação) – Curso Superior de Tecnologia em Design Gráfico, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Curitiba Sede Centro. Curitiba, 2014.

Brazilian animation market has been growing in recent years, resulting on growth in demand for professionals and new methods for the creation of original characters. This work's objective is to adapt and apply a method that helps developing these characters for animation, based on a research about graphic design methodology. To achieve this, it starts with a research on theoretical references, addressing graphic design and animation, focusing on definitions, methods and production processes. After, it proceeds with the presentation of the adapted methodology; followed by its application on a case study, regarding the creation of a script; the definition of characteristics fundamental to character creation; and the elaboration of a model sheet. Lastly, it tells about the experience and the decisions taken, suggesting further applications on other cases.

Keywords: Character Creation. Graphic Design. Project. Methodology. Animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Esquema de comunicação visual, segundo Bruno Munari.....	20
Figura 2 – Esquema da metodologia de projeto, abordagem de Fuentes.....	24
Figura 3 – Esquema da metodologia de projeto, abordagem de Frascara.....	25
Figura 4 – Esquema da metodologia de projeto, abordagem de Bruce Archer.....	26
Figura 5 – Esquema da metodologia de projeto segundo Ambrose e Harris.	27
Figura 6 – Esquema exemplificando um processo de produção de uma animação..	32
Figura 7 – Exemplo de processo de produção de uma animação.....	34
Figura 8 – Exemplos de desenhos gestuais representando humanos.	41
Figura 9 – Exemplos de desenhos gestuais representando outros animais.	42
Figura 10 – Um dos primeiros esboços do personagem Tarzan, por meio do desenho gestual do artista Glen Keane.	43
Figura 11 – Exemplificação do processo de conceituação do personagem Tarzan, pelo artista Glen Keane.....	43
Figura 12 – Model sheet com destaque para o turn around do personagem Pateta da produtora The Wall Disney Studios.	45
Figura 13 – Esquema da teoria da metodologia de desenvolvimento de personagens baseado nas metodologias de projeto de design, principalmente nas teorias de Gui Bonsiep	58
Figura 14 – Retrato reais do Barão e da Baronesa do Serro Azul.	66
Figura 15 – Retrato real do Gumercindo Saraiva.....	67
Figura 16 – Fachada da antiga cada do Barão e da Baronesa do Serro Azul, atualmente o Solar do Barão.....	68
Figura 17 – Poster do filme “O Preço da Paz”.....	69
Figura 18 – Fachada do Colégio Estadual do Paraná.....	69
Figura 19 – Alguns túneis descobertos por arqueólogos abaixo do Clube Curitibano sede Concórdia	70
Figura 20 – À esquerda, imagem de skatistas andando nas canaletas dos ônibus de Curitiba, e à direita uma imagem do evento “Go Skate Day” de 2013 em Curitiba. .	71
Figura 21 - Esquema da teoria da metodologia de desenvolvimento de personagens baseado nas metodologias de projeto de design, principalmente nas teorias de Gui Bonsiep	82

Figura 22 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico do Arthur.	85
Figura 23 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico do Bodão.	86
Figura 24 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico da Sara.	87
Figura 25 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico do Barão.	88
Figura 26 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico da Baronesa.....	89
Figura 27 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico do Gumercindo.....	90
Figura 28 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico do Coronel Pereira.....	91
Figura 29 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico do Adalberto.....	92
Figura 30 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico do Risotto.	93
Figura 31 - Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico da Escolástica.....	94
Figura 32 – Esboços para geração de alternativas do personagem Arthur.....	95
Figura 33 – Esboços para geração de alternativas do personagem Bodão.....	96
Figura 34 – Esboços para geração de alternativas da personagem Sara.....	97
Figura 35 – Esboços para geração de alternativas do personagem Barão.....	98
Figura 36 – Esboços para geração de alternativas da personagem Baronesa.....	99
Figura 37 – Esboços para geração de alternativas do personagem Gumercindo...	100
Figura 38 – Esboços para modelsheet do personagem Gumercindo.....	101
Figura 39 – Esboços para geração de alternativas do personagem Coronel Pereira.	102
Figura 40 – Esboços para modelsheet do personagem Coronel Pereira.....	103
Figura 41 – Esboços para geração de alternativas do personagem Adalberto Dumont.	104
Figura 42 – Esboços para modelsheet do personagem Adalberto Dumont.....	105
Figura 43 – Esboços para geração de alternativas do personagem Rizotto.....	106

Figura 44 – Esboços para geração de alternativas do personagem Rizotto.	107
Figura 45 – Esboços para geração de alternativas da personagem Escolástica. ...	108
Figura 46 – Desenhos gestuais feitos para o <i>model sheet</i> da Baronesa.	110
Figura 47 - <i>Model Sheet</i> da personagem Sara resultado da aplicação da metodologia.	112
Figura 48 - <i>Model sheet</i> final do personagem Arthur.	177
Figura 49 - <i>Model sheet</i> final da personagem Sara.....	178
Figura 50 - <i>Model sheet</i> final do personagem Bodão.....	179
Figura 51 - <i>Model sheet</i> final do personagem Barão do Serro Azul.	180
Figura 52 - <i>Model sheet</i> final da personagem Baronesa do Serro Azul.	181
Figura 53 - <i>Model sheet</i> final da personagem Escolástica.	182
Figura 54 – <i>Model sheet</i> final do personagem Adalberto Dumont.....	183
Figura 55 – <i>Model Sheet</i> final do personagem Gumerindo.	184
Figura 56 – <i>Model sheet</i> final do personagem Coronel Pereira.	185
Figura 57 – <i>Model sheet</i> final do personagem Rizotto.	186

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Definições pensadas para o projeto fictício de animação.....	64
Tabela 2 - Fatos levantados sobre a região de Curitiba durante um exercício entre equipe.	65
Tabela 3 – Algumas possibilidades temáticas levantadas a partir da pergunta “E-se”.	72
Tabela 4 – Perfil dos personagens obtido por meio da criação do roteiro.....	79
Tabela 5 – Matriz com características físicas e psicológicas do personagem para análise.....	83

LISTA DE SIGLAS

ICOGRADA International Council of Communication Design Acadêmico de
Desenho Industrial

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 OBJETIVOS	17
2.1 Objetivo Geral	17
2.2 Objetivos Específicos	17
3 JUSTIFICATIVA	18
4 PRINCIPAIS EIXOS TEÓRICOS	19
4.1 IDENTIDADE VISUAL	19
4.2 METODOLOGIA DE PROJETO GRÁFICO.....	21
4.2.1 O modo de produção adotado para esboçar os personagens.....	22
4.2.2 Abordagem de Ambrose e Harris	26
4.2.3 Abordagem de Gui Bonsiepe	29
4.3 MÉTODOS de Produção de Animações	32
4.3.1 O processo de uma animação segundo Sergi Càmara	32
4.3.2 O processo de produção segundo Tony White	33
4.4 Design de Personagens	38
4.4.1 Definições para o bom design de personagens	38
4.4.2 O processo de desenvolvimento	41
4.4.3 Model sheets	44
4.4.4 O roteiro como fundamento para a criação de personagens.....	46
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	56
5.1 Problematização.....	59
5.2 Análise.....	60
5.3 Definição do Problema	61
5.4 Geração de Alternativas	61
5.5 Avaliação, Decisão e Escolha	62
5.6 Realização.....	62

5.7 Análise Final da Solução.....	62
6 PRÉ-PRODUÇÃO	63
6.1 Problematização.....	63
6.2 Análise.....	64
6.3 Definição do Problema	72
6.3.1 Resumo do Roteiro	73
6.3.2 Criação das Fichas Descritivas	74
7 PRODUÇÃO.....	80
7.1 Geração de Alternativas	80
7.1.1 O modo de produção adotado para esboçar os personagens.....	80
7.1.2 O desenvolvimento de cada um dos personagens.....	81
7.1.3 Painel semântico	84
7.2 Realização.....	111
8 CONCLUSÃO.....	113
REFERÊNCIAS.....	115
GLOSSÁRIO	136
APÊNDICE A – Roteiro elaborado pelos autores.....	140
APÊNDICE B – Model sheets desenvolvidos pelos autores	176

1 INTRODUÇÃO

A proposta de aplicar metodologia de projeto gráfico no *design*¹ de personagens para animação² surgiu das experiências obtidas pelos autores no mercado de trabalho, enquanto graduandos do curso Tecnologia em Design Gráfico da UTFPR.

No mercado de trabalho, enquanto atuavam em projetos que envolviam o desenvolvimento de animações, percebeu-se que a metodologia de projeto gráfico poderia auxiliar na organização daqueles projetos, contribuindo nos seus desenvolvimentos. Através de algumas pesquisas de referências do ramo da arte da animação, como Sergi Câmara e Tony White, identificou-se uma compatibilidade entre esses temas, o que motivou um estudo mais aprofundado.

Através deste estudo, definiu-se que se procederia com a proposta através de uma análise, envolvendo pesquisa nas áreas de metodologia de projeto gráfico e de processos de produção de animação, que por sua vez serviriam de base para adaptar a metodologia de projeto gráfico e, posteriormente, aplicá-la num estudo de caso.

Além disso, durante a realização daquela pesquisa, identificou-se outros conceitos que seriam fundamentais para o prosseguimento da proposta, tais como: identidade visual, *design* de personagens, roteiro e *model sheet*. Dentre estes conceitos, destaca-se o roteiro, que segundo as referências, seria o fundamento de todo o processo de design de personagens. Por isso, na adaptação da metodologia, estruturou-se diversas etapas em torno da criação do roteiro³.

¹ Há muitas definições para *design*. Uma delas está no projeto de lei projeto de lei Nº. 1.965, do ano de 1996 que define: “O design é uma atividade especializada de caráter técnico-científico, criativo e artístico, com vistas à concepção e desenvolvimento de projetos, de objetos e mensagens visuais que equacionem sistematicamente dados ergonômicos, tecnológicos, econômicos, sociais, culturais e estéticos, que atendam concretamente às necessidades humanas” (FERREIRA; JOÃO; GODOY).

² Animação é simulação de movimento criado por meio da exibição de uma série de imagens ou quadros em rápida sucessão. Fonte: Disponível em: <<https://www.toonboom.com/glossary>> . Acesso em 11 mai. 2014.

³ Roteiro é o primeiro estágio de qualquer espetáculo áudio visual. No roteiro descrevem-se os personagens, as cenas, detalhes das ações, os diálogos e, também, conta-se a história. (WHITE, 1989, p.12)

Também, conforme será apresentado nos referenciais teóricos, o *model sheet*⁴ funciona como um produto final no *design* de personagens; por isso, definiu-se que o produto final deste trabalho seria apresentado em *model sheets* no formato de folha A3⁵.

Desta forma, optou-se por estruturar o trabalho em três partes bem definidas; são elas:

- i) Referenciais teóricos, destinado à pesquisa e estudo de conceitos, métodos e processos de produção das áreas de *design* gráfico e animação;
- ii) Procedimentos metodológicos, destinado à apresentação da metodologia que foi adaptada a partir do estudo;
- iii) Estudo de caso, destinado a aplicação da metodologia adaptada.

⁴ Model sheets são folhas de referência que guardam as características de um personagem para que uma equipe de animação tenha o mesmo repertório visual e mantenham a identidade. (CÂMARA, 2004, p. 84)

⁵ A3 é um formato que consta nas normas ABNT (NBR 10068/87) de dimensões de papel. O A3 é o formato de 297mm x 420 mm. Fonte: < <http://www.blogdoplotter.com/2011/11/formatos-abnt-a0-a1-a2-a3-a4-e-a5.html> >. Acesso em 11 mai. 2014

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Aplicar a metodologia de projeto gráfico no desenvolvimento de personagens para animação, utilizando técnicas tradicionais de desenho gestual⁶ para a criação de *model sheet*.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Para o desenvolvimento, buscar-se-á:

- A. Pesquisar metodologias de projeto gráfico;
- B. Pesquisar processos de produção na animação;
- C. Pesquisar *design* de personagem;
- D. Definir uma abordagem da metodologia de projeto gráfico para o trabalho;
- E. Elaborar um roteiro como base para a criação dos personagens;
- F. Pesquisar imagens de referência para a criação dos personagens;
- G. Esboçar, gerar alternativas e estudos de silhueta dos personagens;
- H. Definir a identidade visual dos personagens;
- I. Estudar expressões e poses dos personagens;
- J. Criar o *model sheet* de cada um dos personagens;
- K. Criar pranchetas de cada um dos *model sheets*, com as informações técnicas sobre cada um dos personagens.

⁶ Desenho gestual é uma forma rápida de esboçar um movimento.

3 JUSTIFICATIVA

O mercado de animação brasileiro tem crescido muito, principalmente nos últimos cinco anos, segundo Cesar Coelho, animador e um dos diretores da produtora Campo 4 (A ARTE...2012). Isso está acontecendo em decorrência da acessibilidade das tecnologias digitais e por meio de incentivos, como a Lei Rouanet, que vigora desde 1991 apoiando projetos culturais. Esse crescimento tem feito o Brasil se destacar no exterior por meio de longas como “O Menino e o Mundo” do diretor e animador Ale Abreu, e séries televisivas como “Peixonauta” da produtora TV Pinguim e “Princesas do Mar” da produtora Flamma Films, e entre outras animações que têm provado o potencial brasileiro. Além disso, o Brasil têm seu próprio festival internacional de animação, o Anima Mundi, desde 1993. André Breitman da produtora 2D Lab disse no documentário “A Arte da Animação” (2012), dirigido pelo animador e diretor Paulo Munhoz, que o Brasil está num momento especial, num momento de oportunidade que dificilmente teremos de novo, mas que agora é preciso investir em animadores e escolas de animação no mercado. Este aquecimento do mercado, acompanhado pela demanda por animadores capacitados justificou a pesquisa sobre o desenvolvimento de novos personagens por meio de uma metodologia, considerando-se a possibilidade de enriquecer o mercado com novos personagens criativos e que tenham originalidade.

Analisando processos de produção de animações, pode-se perceber que além de existir compatibilidade entre o conhecimento técnico de ilustração exigido na atividade e a formação do *designer* gráfico, também é possível adaptar a metodologia de *design* gráfico, de forma a auxiliar nestes processos.

Sendo assim, propõe-se adaptar as diferentes etapas desta metodologia a outras empregadas no mercado, a fim de aplicá-la na elaboração do roteiro e do *concept art*⁷ de personagens para uma animação de autoria própria, como estudo de caso.

⁷ Concept art é uma forma de ilustração onde é priorizada a expressão de uma ideia. Esse processo é usado para desenvolver diversos tipos de projetos como produtos ou personagens e cenários de filmes. Fonte: <<http://www.newcastle.edu.au/students/degrees-to-careers/job/concept-artist.html>> . Acessado em 11 mai. 2014.

4 PRINCIPAIS EIXOS TEÓRICOS

Independente da área de atuação, o *designer* gráfico trabalha no processo de uma produção do início ao fim do projeto, atuando em diversas etapas. Uma das formas de entender essa atuação abrangente da profissão é observando o conceito de *design* gráfico proposto pelo *International Council of Graphic Design Associations* (Icograda):⁸

“Design gráfico é uma atividade intelectual, técnica e criativa concernente não somente à produção de imagens, mas a análise, organização e métodos de apresentação de soluções visuais para problemas de comunicação.”
(ICOGRADA).

Na pré-produção, momento em que se define os conceitos do projeto, ele atua no levantamento de dados e geração de ideias, apoiado pela atividade de pesquisa e por técnicas de criatividade. Na etapa de produção, ele é responsável pelo desenvolvimento da identidade visual do projeto, de forma a garantir que tudo que for produzido pela equipe comunique o conceito proposto.

Feitas estas considerações, este capítulo tem como objetivo oferecer o embasamento teórico utilizado na adaptação de etapas da metodologia de *design* gráfico, a fim de aplicá-la no desenvolvimento de personagens para animação. Para cumprir este objetivo, apresenta-se: conceito de identidade visual, metodologias de *design* gráfico, processos de produção de animação, conceitos de *design* de personagem e conceitos de *model sheet*.

4.1 IDENTIDADE VISUAL

Conforme destaca o *ICOGRADA*, o *designer* trabalha na solução de problemas de comunicação visual. No livro “Design e Comunicação Visual”, Bruno Munari apresenta um esquema que ilustra o conceito (Figura 1).

⁸ *International Council of Graphic Design Associations* (Icograda) é uma organização sem fins lucrativos fundada em 1963 que trabalha no âmbito multidisciplinar do design. Fonte: <<http://www.icograda.org/about/about.htm>> . Acesso em: 11 de mai. 2014.

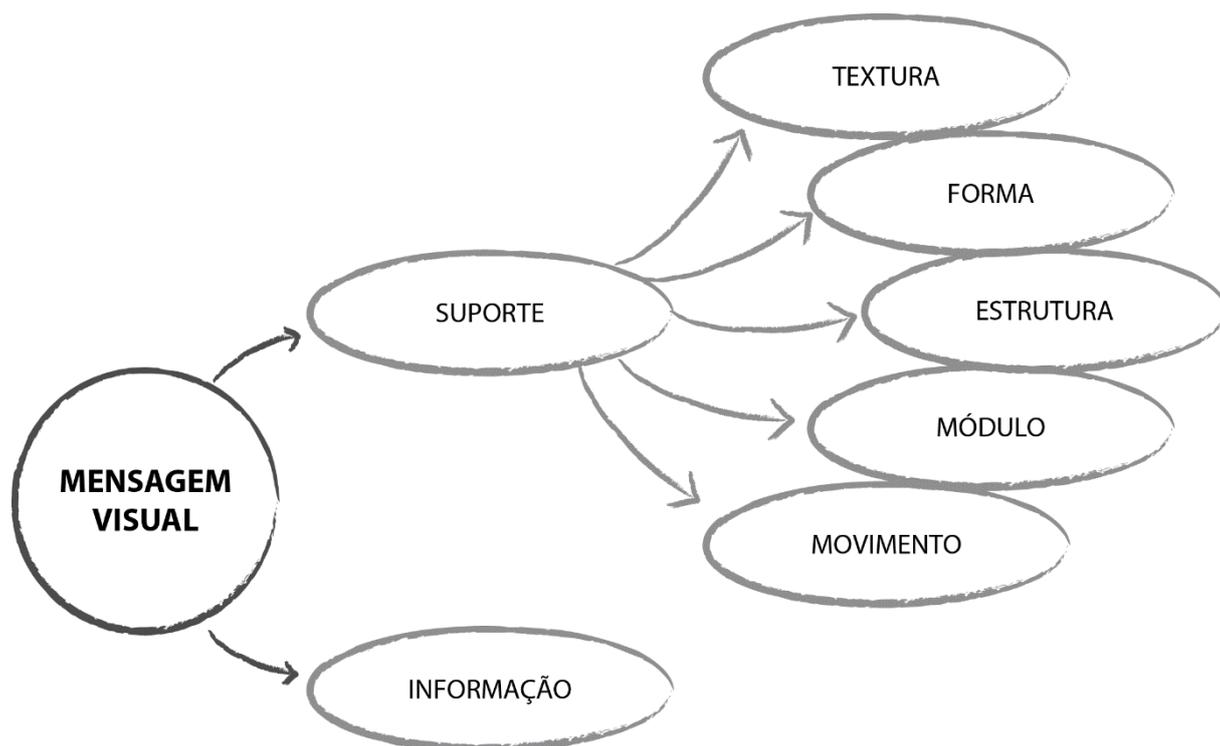


Figura 1 - Esquema de comunicação visual, segundo Bruno Munari.

Fonte: MUNARI, 1997, p. 71.

Para ele, a mensagem da comunicação visual é formada por dois componentes:

- i) uma informação que se deseja transmitir;
- ii) um suporte visual, formado pelos elementos que tornam visível aquela mensagem.

Estes suportes visuais consistem de textura, forma, estrutura, módulo e movimento; os quais podem carregar significados próprios que, por sua vez, também podem ser transformados pela interposição daqueles mesmos elementos.

Evidentemente, os significados destes elementos que constituem o suporte visual são subjetivos. Por isso, quando define-se um problema, uma das primeiras etapas em qualquer metodologia de *design* consiste em pesquisar e obter dados sobre o problema. Com estes dados, o *designer* é capaz de minimizar o risco de utilizar elementos cujos significados não são compartilhados com o público alvo do seu projeto, fato que prejudicaria o processo de comunicação visual.

Maria Luísa Peón, em seu livro “Sistemas de Identidade Visual” (2001), condensa essas características “que singularizam visualmente um dado objeto” (pág. 11) num conceito chamado identidade visual. Ao abordar o tema “sistemas de identidade visual”, ela enfatiza que o *designer* trabalha com formas, cores, tipografia, texturas e

materiais (pág. 14), sempre observando a unidade do sistema, para então desenvolver cada elemento de forma a comunicar o conceito inicialmente proposto.

Feitas estas considerações, observa-se que existem diversas abordagens de metodologia de *design* gráfico que podem guiar na elaboração da identidade visual de um projeto gráfico. A identidade visual percebida nos personagens de projetos de animação requer um tratamento igualmente rigoroso, conforme será observado posteriormente. Mas antes disto, faz-se necessário esclarecer a diferença entre método e técnica.

Para esclarecer esta diferença, apresenta-se algumas abordagens utilizadas por referências diversas. Além disso, busca-se fornecer uma visão ampliada das possibilidades da metodologia de projeto gráfico.

4.2 METODOLOGIA DE PROJETO GRÁFICO

Em seu livro “A Prática do *Design* Gráfico: Uma Metodologia Criativa” (2006), Rodolfo Fuentes faz uma ampla discussão sobre a metodologia no *design* gráfico, abordando criatividade, método e técnica. Definindo a criatividade como uma criação funcional, ele estabelece que o “bom *design*” não tem ideologia que não seja a eficácia. (pág. 14)

Feita esta consideração, ele parte para a diferenciação entre método e técnica, defendendo que os métodos servem como uma “estratégia de pensar e planejar”, enquanto as técnicas “servem para ‘fazer’”. Posteriormente, ele os hierarquiza da seguinte forma: todo método contempla “um procedimento intelectual (aspecto semântico, cognitivo e informativo); e um procedimento operacional (aspecto pragmático, material e técnico)”. (pág. 15)

Sendo assim, o emprego de técnicas seria apenas uma etapa de um processo ordenado através de uma metodologia. O método consiste deste processo ordenado.

Fuentes ainda defende que o objetivo da metodologia do *design* é “aumentar o conhecimento das coisas”. Para ele, este ganho de conhecimento dá “maior sustentação ao ato criativo”, o que permite ao *designer* “ampliar o ponto de vista sobre um determinado problema... facilitando uma perspectiva criativa e global até a sua resolução” (pág. 14).

Outras considerações acerca da metodologia de projeto podem ser verificadas no livro “Teoría y Práctica del Diseño Industrial: Colección Comunicación Visual” (1978), feitas por Gui Bonsiepe. Ele chama atenção para a diferença que existe entre a metodologia projetual como metalinguagem e a sua aplicação prática (pág. 146). Para explicar esta diferença, ele cita C. Alexander, que se coloca em oposição a idéia de uma metodologia projetual apenas como objeto de estudo, enfatizando que ele “considera um absurdo separar o estudo do processo projetual da sua prática” (pág. 146).

Em concordância, Gui Bonsiepe observa que a metodologia não tem finalidade em si mesma, constituindo apenas num guia que ajuda o processo projetual. Sendo assim, ela não deve ser entendida como uma receita infalível, mas sim, como uma organização que busca melhorar a probabilidade de sucesso. (Metodologia Experimental: Desenho Industrial. 1984, pág. 34)

Destas informações, infere-se que uma metodologia é passível de mudanças, harmonizando suas peculiaridades com as necessidades emergentes dos problemas aos quais se busca propor soluções.

Consecutivamente, é neste sentido que se propõe aplicar uma metodologia de projeto gráfico no design de personagens para animação. Porém, antes de verificar as necessidades de um projeto de animação, faz-se necessário ampliar a visão acerca das possibilidades da metodologia de projeto gráfico, que serão discutidas nos tópicos seguintes.

4.2.1 O modo de produção adotado para esboçar os personagens

No seu livro “A Prática do *Design* Gráfico: Uma Metodologia Criativa” (2006), Rodolfo Fuentes parte da idéia de que “todo o processo de *design* é a expressão de uma necessidade, de uma encomenda de um cliente para o *designer*” (pág. 25). Discorrendo sobre comunicação e imagem corporativa, ele enfatiza que “a posição negociadora do *designer* será definida pelo grau de reconhecimento público de seu status profissional, do grau de entendimento obtido com o cliente e, sem dúvida, da natureza do negócio” (pág. 27). Mais adiante, ele destaca que a “individualidade define valores absolutamente subjetivos sobre elementos que afetam as possibilidades de concretizar um trabalho satisfatório”, citando como valores “a afinidade das

orientações culturais e psicológicas do cliente com relação à identificação com o tema, autoridade reconhecida, experiência, cumprimento, etc” (pág. 27).

Então, para definir o projeto, Fuentes apresenta uma estrutura derivada desta concepção de que o “processo inicia-se com o cliente”.

Na sequência, apresenta-se três esquemas pesquisados no mesmo livro de Fuentes, todos com o foco no cliente (Figuras 2; 3 e 4). Estes esquemas são apresentados com o objetivo de exemplificar as variações em abordagens, mesmo quando orientadas para a mesma área, bem como, para apresentar possíveis diferentes etapas.

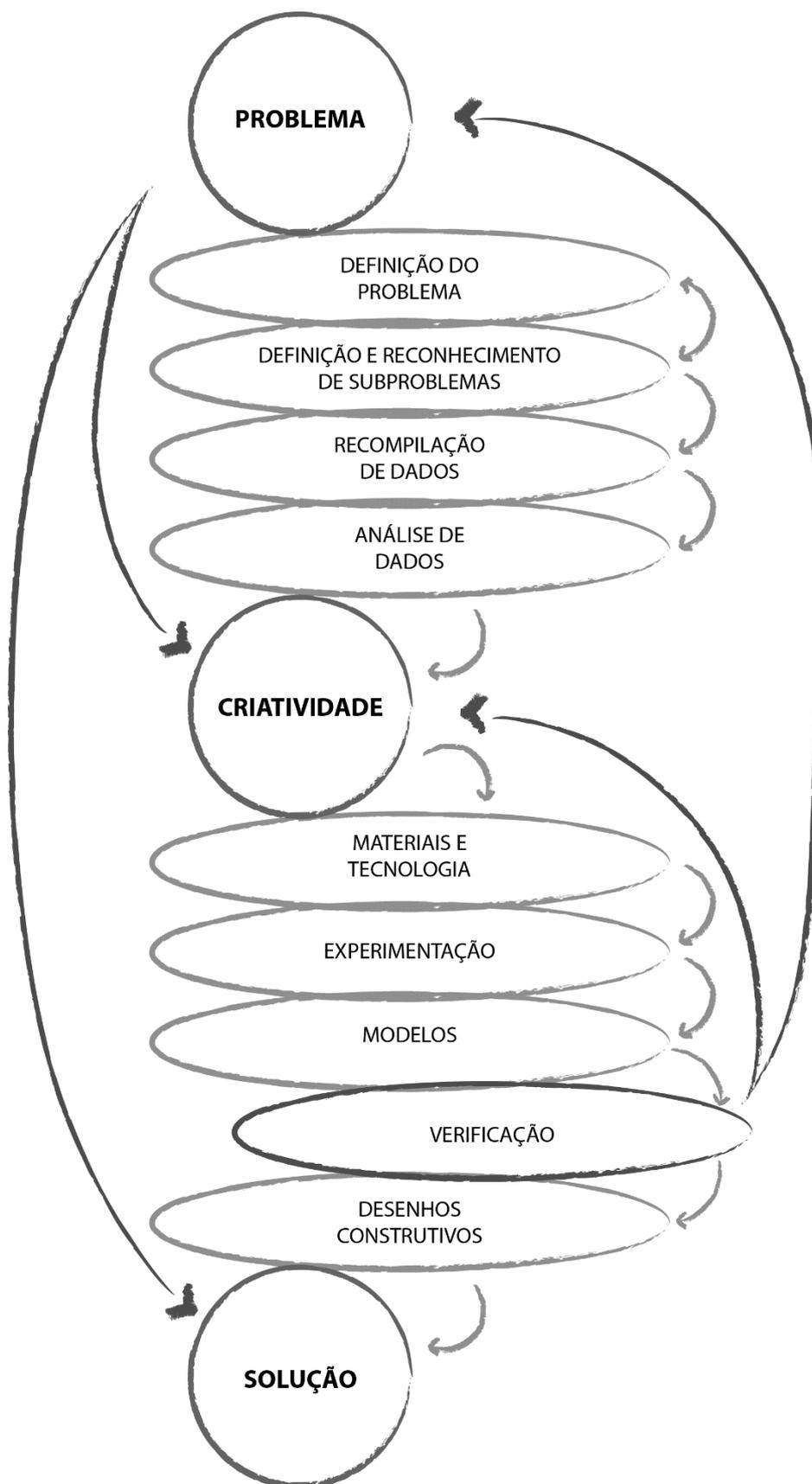


Figura 2 – Esquema da metodologia de projeto, abordagem de Fuentès.

Fonte: FUENTES, 2006, p. 28.

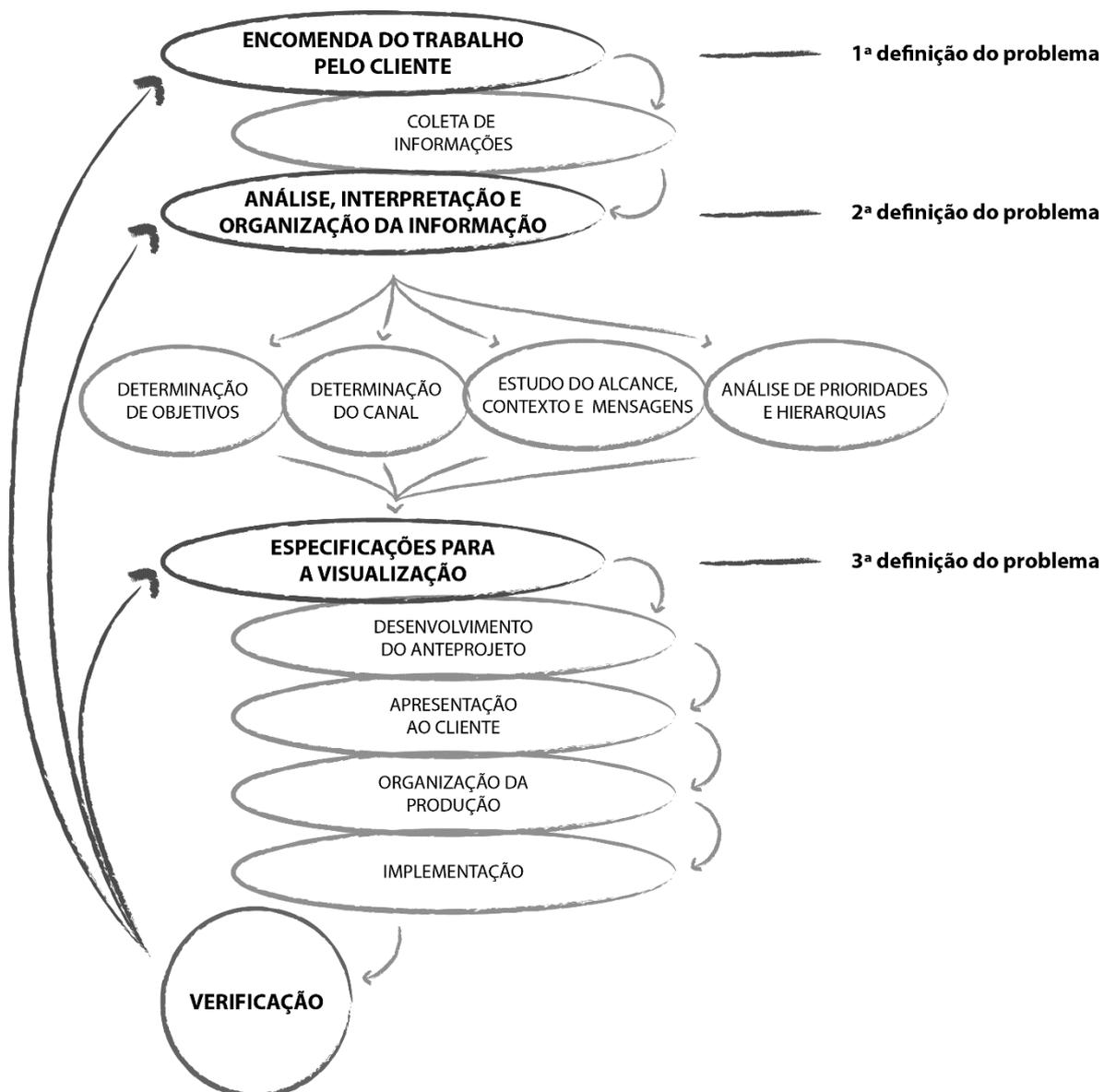


Figura 3 – Esquema da metodologia de projeto, abordagem de Frascara.

Fonte: FRASCARA, J. 1990 apud FUENTES, 2006, p. 29.

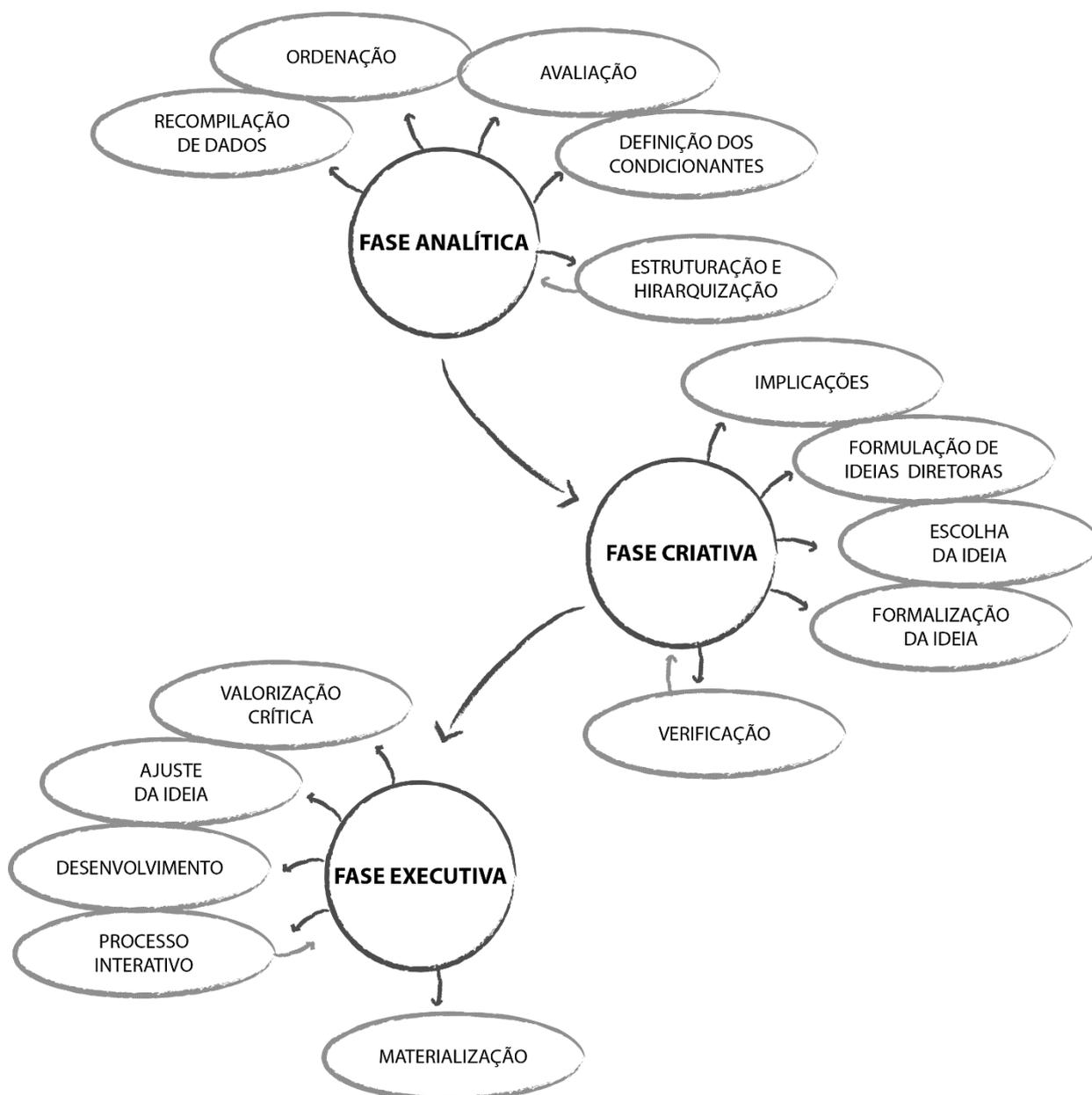


Figura 4 – Esquema da metodologia de projeto, abordagem de Bruce Archer.

Fonte: ARCHER, apud FUENTES, Rodolfo, 2006, p. 30.

4.2.2 Abordagem de Ambrose e Harris

Em seu livro, “*Design Thinking*” (2011), Gavin Ambrose e Paul Harris apresentam uma versão prática e direta de metodologia de *design*, também voltada para o cliente. Nesta abordagem, eles esquematizam o “processo de *design*” (pág. 12) de um projeto através de 7 etapas principais (Figura 5), orientadas em torno de objetivos simples, sendo elas: definir, pesquisar, gerar idéias, testar protótipos, selecionar, implementar e aprender.

O objetivo desta parte é definir outras possíveis etapas de metodologia de projeto gráfico.

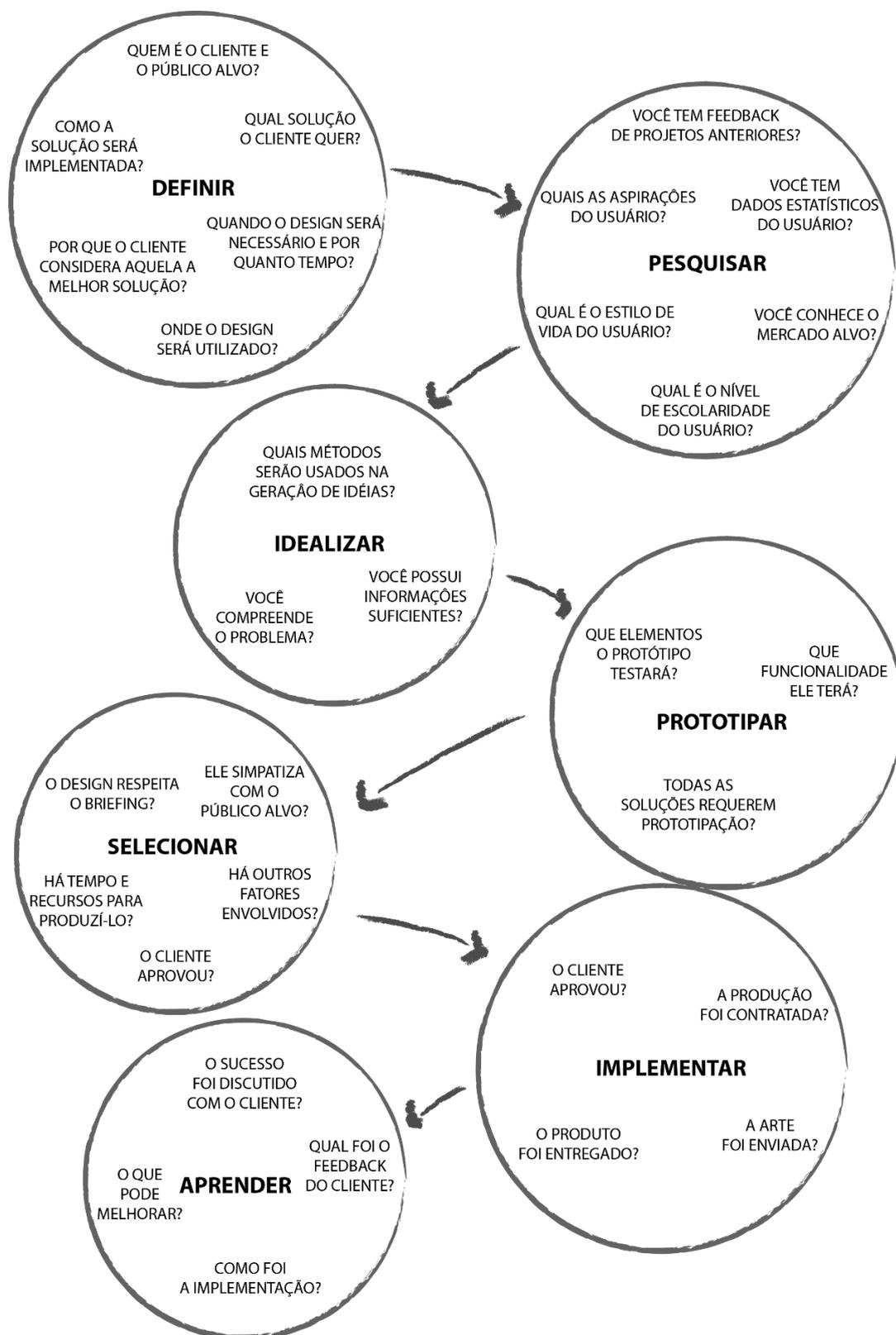


Figura 5 – Esquema da metodologia de projeto segundo Ambrose e Harris.

Fonte: FUENTES apud AMBROSE; HARRIS, 2010.

A primeira etapa é definir (pág. 14). Para eles, na definição do problema, que deve anteceder qualquer processo de *design*, o *designer* atua juntamente ao cliente, num processo subjetivo, interpretando as necessidades dele. O objetivo final é garantir que a expectativa de ambos, referente ao projeto, seja a mesma. Eles também destacam que nesta etapa também cabe o questionamento sobre a validade dos elementos do *briefing*⁹, pois é possível que a necessidade que o cliente visa atender não corresponda aquilo que se esteja propondo.

Resolvidas estas questões, o *briefing* encerra-se com a certeza de que o *designer* é capaz de gerenciar as expectativas do cliente.

Em seguida, vem a etapa dois, de pesquisa (pág. 18), onde eles destacam o levantamento de informações a respeito do perfil do público alvo. Para isto, Ambrose e Harris subdividem a etapa de pesquisa em dois níveis: pesquisa primária, obtida do *feedback* gerado durante a fase de aprendizado de projetos anteriores, direcionados ao mesmo público; e pesquisa secundária, obtida de fontes mais gerais, como relatórios de pesquisa.

Após, vem a etapa três, de gerar ideias (pág. 20). Eles destacam que na geração de ideias, deve-se observar as restrições estabelecidas na etapa de definição. Então, com as informações obtidas na pesquisa, pode-se aplicar uma variedade de técnicas de criatividade, como *brainstorming*¹⁰; adaptação de ideias de outros projetos; abordagem analítica *top-down* (foco no produto, serviço ou empresa); ou *bottom-up* (direcionada ao consumidor ou usuário).

Depois vem a etapa quatro de testar protótipos (pág. 22). Eles destacam o teste de viabilidade técnica da ideia, bem como a possibilidade de aprimoramento das soluções, já visando a etapa de seleção de ideias.

⁹ Briefing é a coleta de informações importantes levantadas em um reunião para delimitar uma situação problema. Fonte: <<http://www.seen.com.br/glossario-do-marketing-digital/ver/briefing>> . Acesso em 11 mai. 2014

¹⁰ Brainstorming é em português tempestade cerebral que é uma técnica dinâmica trabalhada em grupo para desenvolver conceitos explorando a potencialidade criativa do grupo de acordo com objetivos pré-determinados. Fonte: <<http://www.seen.com.br/glossario-do-marketing-digital/ver/brainstorm>> . Acesso em 11 mai. 2014.

A quinta etapa é selecionar (pág. 24). Destaca-se a adequação à finalidade, considerando-se as necessidades e objetivos do briefing. Também, considera-se que o cliente, quem mais conhece o seu negócio, é quem toma a decisão final.

Logo então vem a sexta etapa que é implementar (pág. 26). Considera-se este o momento em que o designer repassa a arte e especificações para os responsáveis por produzir o projeto, podendo ser necessária uma prova para assegurar a qualidade do material.

Finalmente, a sétima etapa é aprender (pág. 28). Na fase de *feedback*¹¹, destaca-se a identificação daquilo que funcionou bem e do que pode ser melhorado.

Conforme se observou, os métodos apresentados nas metodologias de Fuentes, Ambrose e Harris focam o cliente. Como o enfoque deste projeto está na aplicação da metodologia com enfoque no processo de design de personagens, e não nas necessidades de um cliente, buscou-se outra que estivesse mais adequada ao propósito. Verificou-se na abordagem de Gui Bonsiepe uma metodologia que contempla este requisito, conforme será apresentado na sequência.

4.2.3 Abordagem de Gui Bonsiepe

No livro “Metodologia Experimental: Desenho Industrial” (1984), Gui Bonsiepe apresenta uma abordagem metodológica que subdivide o projeto em sete principais etapas.

1. **Problematização:** o desenvolvimento de uma proposta sempre parte de um problema (1984, pág. 34). Nesta etapa inicial, busca-se compreender 3 questões básicas:
 - i) **O Que?** - O que se deve melhorar e quais são os fatores essenciais do problema;
 - ii) **Por Que?** - Quais são os objetivos do projeto e a que requisitos ele deve atender;

¹¹ Feedback é a análise por meio de críticas construtivas para ajuste de desempenho de um método ou pessoa. Fonte: < <http://www.administradores.com.br/artigos/carreira/o-que-e-feedback/64884/>> . Acesso em 11 mai. 2014.

- iii) **Como?** - Quais são os meios disponíveis, isto é, métodos, técnicas, recursos humanos e econômicos, tempo disponível e experiência.
2. **Análise:** nesta etapa, busca-se reconhecer e compreender diversos aspectos do produto (1984, pág. 38). Para isto, ele sugere uma lista de verificação e seis tipos de análise:
- i) **Lista de Verificação** – serve para organizar as informações de um produto;
 - ii) **Análise do Produto** – referente às características do produto, a fim de detectar problemas e falhas;
 - iii) **Análise Diacrônica** – referente às mutações do produto no transcurso do tempo;
 - iv) **Análise Sincrônica** – referente ao universo do produto, a fim de evitar reinvenções;
 - v) **Análise Funcional** – referente às características de uso, contemplando aspectos ergonômicos (macroanálise) e funções de cada componente/sistema (microanálise);
 - vi) **Análise Estrutural** – referente aos tipos e número de componentes, subsistemas, princípios de montagem, tipologia de uniões e de carcaça.
 - vii) **Análise Morfológica** – referente a estrutura formal (concepção formal) do produto, sua composição, elementos geométricos e transições (encontros). Inclui também informações sobre acabamento cromático e tratamento das superfícies.
3. **Definição do Problema:** consiste em definir e organizar os requisitos funcionais e os parâmetros condicionantes (materiais, processo, preços), incluindo estimativa de tempo para as etapas e dos recursos humanos requeridos (1984, pág. 43). Para isto, subdivide-se esta etapa em quatro partes com objetivos específicos.
- i) **Lista de Requisitos** – para orientar o processo projetual em relação as metas objetivadas. Recomenda-se formular cada requisito separadamente.
 - ii) **Estrutura do Problema** – para ordenar os requisitos em grupos segundo afinidades, a fim de facilitar o acesso ao problema.

- iii) **Hierarquização dos Requisitos** – para estabelecer prioridades no atendimento dos requisitos, dado que os requisitos quase sempre são antagônicos (otimizar um fator implica subotimizar outro). Sugere-se ainda a utilização de uma matriz, indicando interações positivas, neutras ou negativas entre estes fatores.
 - iv) **Formulação do Trabalho** – para organizar as informações. Deve-se incluir: introdução, finalidade do projeto, objetivos, programa de trabalho, recursos humanos, custo, tempo.
4. **Geração de Alternativas:** nesta etapa, objetiva-se facilitar a geração de idéias básicas, como possíveis respostas a um problema projetual, por meio de várias técnicas disponíveis (1984, pág 43). Gui Bonsiepe apresenta diversas sugestões; aqui cita-se apenas duas delas.
 - i) **Brainstorming** – que visa maximizar o número de idéias geradas;
 - ii) **Método 635** – baseado na troca de idéias entre seis participantes, por meio de formulários com troca de respostas.
 5. **Avaliação, Seleção e Organização:** nesta etapa, busca-se verificar a coerência entre as alternativas geradas e os requisitos levantados na definição do problema, observando-se critérios previamente definidos para a escolha.
 6. **Realização:** nesta etapa, elabora-se o protótipo.
 7. **Análise Final da Solução:** nesta etapa, é feita uma análise do produto, verificando problemas na produção e no seu detalhamento. Corresponde também a uma fase de aprendizado.

Analisando as abordagens apresentadas, optou-se pela aplicação da metodologia experimental dividida em sete etapas, proposta por Gui Bonsiepe. Esta escolha baseou-se na afinidade que a equipe tinha com estes procedimentos, dado que eles já haviam previamente trabalhado com ela; e também, pelo fato desta metodologia apresentar um foco no processo; e não no cliente.

Para dar prosseguimento a proposta, busca-se ajustar os métodos de produção de animação, de forma a inserir suas técnicas e procedimentos dentro da metodologia de projeto gráfico selecionada. Antes disso, faz-se necessário entender o que constitui o design de personagens. Para isto, primeiramente analisa-se alguns métodos de produção de animações (item 4.3).

4.3 MÉTODOS DE PRODUÇÃO DE ANIMAÇÕES

As metodologias de produção de animações são apresentadas na sequência como uma forma de visualizar todo o processo de produção de uma animação (ítems 4.3.1 e 4.3.2) e destacar a etapa de criação de roteiro e o *design* de personagens como etapas conceituais do processo (item 4.4).

4.3.1 O processo de uma animação segundo Sergi Càmara

Em seu livro, “O Desenho Animado”, Sergi Càmara apresenta um esquema de produção de filmes de animação , através de um fluxograma de produção (Figura 6).

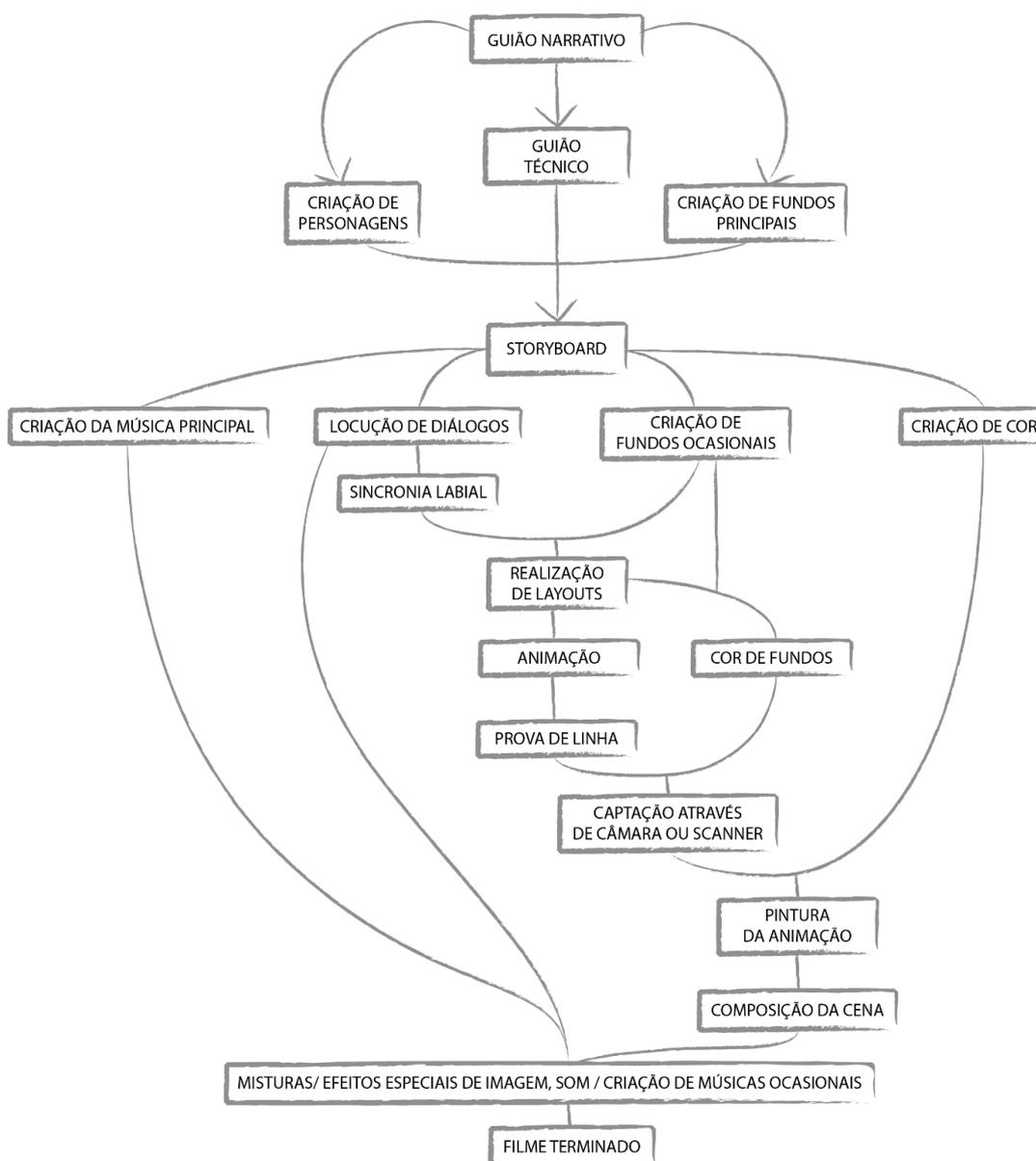


Figura 6 – Esquema exemplificando um processo de produção de uma animação.

Fonte: CÂMARA, 2005, p.13.

Neste esquema, pode-se verificar que a produção de uma animação começa pelo roteiro narrativo (ou guião narrativo), seguido pelo *design* de personagens (ou criação de personagens, que é o desenvolvimento visual), acompanhado de outras duas etapas (guião técnico; e criação de fundos principais), a partir dos quais se desenvolve o *storyboard*¹², de onde todo o processo se desenvolve.

4.3.2 O processo de produção segundo Tony White

Em uma animação é importante que a produção seja organizada. Por isso, há um processo de produção que acompanha a história da animação que organiza a linha de criação do filme. A metodologia de fazer uma animação é comum em todas as produtoras, porém é claro, ela se adequa às necessidades e ao fluxo de trabalho de cada uma. Na produtora *The Walt Disney Studios*, por exemplo, o *storyboard*, que é um método para contar a história expressa graficamente por meio de desenhos em sequência, similar às histórias em quadrinhos, é uma etapa que antecede a escrita do roteiro, pois a cena no *storyboard* transmite o sentimento melhor do que o roteiro poderia descrevê-lo. Assim, é baseado no *storyboard* que os roteiristas descrevem o que há na cena (SURRELL, 2009), mas é comum em outras produtoras que a elaboração do roteiro anteceda a do *storyboard*, e essas diferenças na metodologia de produção de animação podem acontecer com as outras etapas também.

¹² *Storyboard* é uma série de quadros desenhados colocados em ordem que expressam graficamente as ações do roteiro (WHITE, 1989, p.12);

Além disso, a modernização dos meios de produção como animação 3D¹³ ou o uso de *softwares*¹⁴ de animação 2D clássica¹⁵ como o *Toom Boom Studio*¹⁶, mudam ou acrescentam algumas etapas no processo de produção, porém, algumas etapas da animação 2D clássica permanecem criando a base da linha de produção.

Em suma, a linha de produção de uma animação 2D clássica (Figura 7) divide-se em *script, storyboard, soundtrack, track breakdown, designs, leica reel, line tests, cleanup, trace and paint, backgrounds, checking, final shoot, rushes, dubbing e answerprint* (WHITE, 1989).

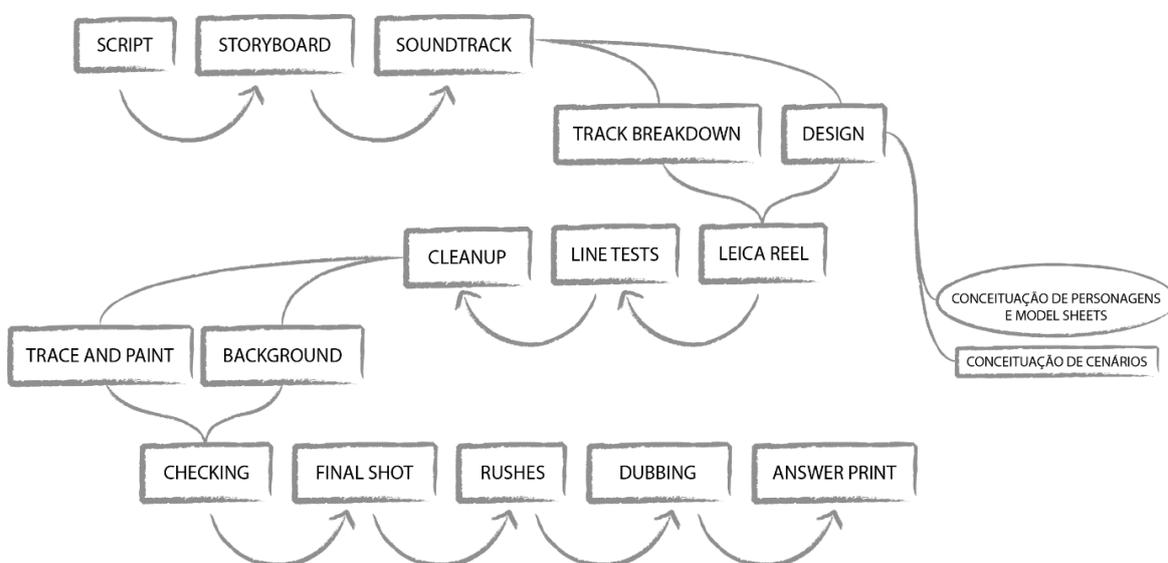


Figura 7 – Exemplo de processo de produção de uma animação.

Fonte: WHITE, Tony, 1989, p.12

¹³ Animação 3D é uma animação produzida em computador utilizando formas tridimensionais onde são colocados efeitos como luzes, textura e dinâmica que finalmente são renderizados, assim como uma máquina fotografando, e gerando várias imagens em sequência que em um filme dão a sensação de movimento. Fonte: < <http://www.3drender.com/glossary/index.htm> > . Acesso em 11 mai. 2014.

¹⁴ Softwares são programas de computador.

¹⁵ Animação 2D clássica é e foi a primeira forma de produzir animação, por meio de desenhos quadro a quadro e uso de celulóide e fotografia.

¹⁶ Toom Boom Studio é um programa de computador desenvolvido com o foco em ferramentas para o processo de produção de animação. Fonte: < <https://www.toonboom.com/> > . Acessado em: 11 mai. 2014.

Script é o roteiro, é o primeiro estágio de qualquer espetáculo áudio visual. No roteiro descrevem-se os personagens, as cenas, detalhes das ações, os diálogos e, também, conta-se a história. É fundamental que o roteiro funcione por si só, pois é o que pode fundamentar o sucesso de uma história (SURRELL, 2009, p.9).

Storyboard é uma série de quadros desenhados colocados em ordem que expressam graficamente as ações do roteiro (WHITE, 1989, p.12); sendo a Disney uma conhecida exceção, pois como foi dito, nela começa-se pelo *storyboard*, que depois é levado aos roteiristas para que as imagens transmitam o sentimento da cena (SURRELL, 2009, p.68). O processo do *storyboard* permite que o filme inteiro seja contemplado e assim, se necessário, que alterações sejam feitas no roteiro para melhorias. Além disso, também permite definir aspectos como orçamento, cronogramas e métodos de produção.

Soundtrack é o processo que envolve a gravação dos áudios do filme como os diálogos, ou seja, a dublagem, os sons de efeitos como de sons animais e barulhos de ambiente e a trilha sonora. (WHITE, 1989, p.12) É importante que o áudio seja gravado nessa etapa, pois o estudo de tempo das ações é baseado no áudio.

Track breakdown é o processo de analisar o diálogo foneticamente, criando uma tabela onde é feita a relação do tempo com os frames. É nessa tabela que depois baseia-se o *lip-sync*, que consiste em coincidir cada fonema de áudio com um fonema gráfico do personagem (WHITE, 1989, p.12).

Design corresponde a etapa onde desenvolve-se conceitualmente os personagens e cenários. Para o design de personagens, alguns artistas, com o acompanhamento do diretor, criam algumas interpretações visuais de todos os personagens do filme. Quando os artistas chegam a um ideal e essas interpretações são aprovadas, os personagens são desenhados em vários ângulos e colocados em uma folha de papel chamada de *model sheet* (WHITE, 1989, p.13), ou ficha modelo. Além disso, podem ser representados modelos das mãos dos personagens, expressões faciais e atitudes, modelo dos fonemas, códigos das cores e outras características gerais (CÂMARA, 2004, p.84), com o fim de registrar o personagem.

Da mesma forma, é nessa etapa que se desenvolve a arte conceitual dos principais cenários do filme. (WHITE, 1989, p.13)

Leica reel é simplesmente uma versão do filme feita com o *storyboard* e o áudio sincronizados, assim, o diretores podem visualizar melhor o filme e, caso necessário, altera-lo e fazer melhorias para evitar retrabalhos que possam vir futuramente,

evitando desperdícios de tempo e orçamento. Resumidamente, *Leica reel* é a última chance do diretor visualizar o filme e ainda fazer alterações sem afetar os custos da produção (WHITE, 1989, p.14).

Line Tests são os “desenhos das animações, produzidas em lápis sobre papel, filmadas para o preciso tempo das cenas, como indicadas na *bar sheet*¹⁷” (WHITE, 1989, p.14), ou seja, são os desenhos esboçados *frame a frame*¹⁸ através das *keyframes*¹⁹, que são os desenhos onde estão as poses principais das ações e as intervalações, que são os desenhos que estão entre as *keyframes*. Além disso, os animadores usam nessa etapa os princípios de animação como *squash* e *stretch*²⁰, antecipação, ação, reação e recuperação, *take*²¹, ação secundária, *follow thru*, *overlapping action*, *moving hold*, *timing*, movimentos de câmera e entre outros (CÂMARA, 1989, p.124).

Cleanup é o processo pelo qual os esboços do *Line Tests* são limpos através de um redesenho de cada *frame*, tornando o traço do desenho nítido (WHITE, 1989, p.14).

¹⁷ Bar sheet é um folha impressa onde são registrados informações de áudio como diálogo, sons ambiente e música de uma animação para analisar visualmente. (WHITE, 1989, p.13);

¹⁸ Frame é a unidade de imagem fotográfica de uma sequência de outras imagens que ao serem executadas dão a sensação de movimento. Geralmente, são tocados 24 frames por segundo. Fonte: <<https://www.toonboom.com/glossary>>. Acessado em 11 mai. 2014.

¹⁹ Keyframe são os quadros em uma sequência de animação, que definem pontos importantes como posição inicial e final de uma sequência de um movimento. Fonte: Fonte: <<https://www.toonboom.com/glossary>>. Acessado em 11 mai. 2014.

²⁰ *Squash* é efeito utilizado em animação para achatá-las as personagens, com a intenção de lhes conferir suas suavidades nos movimentos por meio da elasticidade e *stretch* é um efeito utilizado em animação para esticá-las as figuras e lhes conferir suavidade nos movimentos por meio da elasticidade (CÂMARA, 2004, p.188 e 189).

²¹ Take é “a reação de um personagem de animação perante algo que sucede e que pode ser desde o muito sutil ao muito violento” (CÂMARA, 2004, p. 189)

Trace and paint é o processo que, na animação 2D clássica, é a transferência do desenho para folhas de celulóide ou acetato, e onde são pintadas as cores do personagem (WHITE, 1989, p.14), porém, hoje isso é possível ser feito através de meios digitais.

Background é etapa de desenvolver e pintar todos os cenários que aparecerão em cada uma das cenas no plano de fundo atrás dos personagens ou objetos que estarão em um plano a frente dos personagens, mantendo a identidade dos cenários criada na etapa de *design* (WHITE, 1989, p.15).

Checking é o processo ligado ao controle de qualidade que verifica se tudo está devidamente desenhado, traçado, pintado e preparado para finalmente cada *frame* ser capturado ou filmado pelo câmera (WHITE, 1989, p.15).

Final Shot é a fase final do processo da criação das cenas, onde as folhas dos *frames* e os cenários são juntados e os frames são fotografados em sequência (WHITE, 1989, p.15).

Rushes é fase que, no caso da animação 2D clássica, o filme é enviado para o laboratório afim de torná-lo em um rolo preparado para projeção. Caso não haja mais nenhuma correção, o rolo vai para a edição de vídeo. (WHITE, 1989, p.15) Com a modernidade, esse processo é substituído pela renderização²².

Dubbing é o processo onde as vozes, os sons ambientes, sons de feitos e as músicas são mixados junto com o filme. (WHITE, 1989, p.15)

Answer print é o processo final da animação, que aos moldes antigos da animação clássica 2D, é a etapa em que o rolo de filme final seria revelado em um laboratório pronto para exibição em um cinema (WHITE, 1989, p.15)

Este processo é o que basicamente guia a produção de uma animação 2D aos moldes clássicos, porém variações acontecem de estúdio para estúdio.

Comparando-se os processos de produção de animação analisados, percebe-se que há etapas em comum, mas que apresentam diferenças. Assim, o processo de produção precisa seguir uma sequência lógica, mas há liberdade para alterar o processo, dependendo do tipo de animação e também do estúdio envolvido.

²² Renderização é a etapa final de uma animação quando produzida em computador. O computador faz cálculos matemáticos para compor as imagens criadas no programa em um vídeo, acrescentando os efeitos programados. Fonte: <<https://www.toonboom.com/glossary>>. Acessado em 11 mai. 2014.

O objetivo do próximo item (4.4) é verificar onde o *design* de personagens se encaixa no processo de produção. Para isto, estuda-se o conceito de *design* de personagem (página 35), o processo de desenvolvimento do personagem (página 37), o conceito e aplicação do *model sheet* (página 40) e o roteiro como fundamento para a criação de personagens (item 4.3).

4.4 DESIGN DE PERSONAGENS

Neste item, serão apresentadas referências que fundamentam o processo de criação do roteiro como uma etapa definidora das personalidades de cada um dos personagens criados, as quais servem de base para a criação do conceito visual deles. Portanto, não se pretende apresentar um guia definitivo para a elaboração de roteiros de animação, mas sim mostrar o uso do roteiro como um meio para originar personagens.

4.4.1 Definições para o bom design de personagens

Um personagem é como o seu criador o define. O criador pensa nas características psicológicas do personagem, pensa na possível história daquele personagem e dá as características físicas. O processo de criação é simples, não há regras para criar um personagem, nem certo ou errado:

“O modo como você desenha seus personagens tem muito a ver com estilo e preferência pessoal. Uma vez mais, não há maneira “certa” ou “errada” de fazer a coisa.” (MCCLLOUD, 2008, p.63)

Embora não exista um padrão para a criação de um personagem, de acordo com a experiência do artista, é possível perceber o que pode dar certo ou não. Segundo Scot McCloud, personagens “críveis” e “vivos” são a união de três fatores: *design*, expressão facial e linguagem corpórea (MCCLLOUD, 2008, p.62).

O *design* de personagens contempla não somente as características físicas, mas a história e características psicológicas do personagem, dando realismo e credibilidade a ele:

“Há três qualidades de que nenhum bom personagem de quadrinhos pode prescindir. Uma vida interior: uma história, uma visão de mundo e desenhos únicos. Distinção visual: um corpo, um rosto e um indumentária distintos. Traços expressivos: traços de fala e comportamento associados com o personagem.”(MCCLLOUD, 2008, p.63).

A vida interior do personagem é exposta por suas ações. Pode-se imaginar quais são o anseios, as metas, seus conflitos pessoais e o que o personagem faria, de acordo com a sua personalidade, para alcançar seus objetivos. A distinção visual é a própria identidade genética do personagem, ou seja, o que faz ele único fisicamente, que roupas ele usa, quais são os gostos que ele deixa transparecer através do seu estilo, que marcas e formas o fazem se destacar dos outros personagens, que cores o compõem, o que faz ele memorável. E traços expressivos são as atitudes, manias, maneiras de falar, poses que o personagem costuma fazer que são reflexos da sua maneira de ser psicologicamente.

“...a variedade interna dos tipos de personagens precisará corresponder a uma variedade externa de designs visuais” (MCCLLOUD, 2008, p.70).

Numa história, cada personagem precisa ter uma boa silhueta, para que sua forma se destaque dos outros. É necessário buscar diversas fontes de referência para ter um repertório que possibilite a variedade étnica e física dos personagens, ou seja, variar as características de cada um. É importante que cada personagem tenha sua identidade bem reforçada, pois isso dá dinamismo à criação:

“A variedade e distinção no *design* de personagens são importantes por algumas razões. Em um nível puramente prático, elas ajudam o leitor a perceber quem é quem. Um punhado de personagens com a mesma cara pode causar confusão. E mesmo que detalhes como cabelos e roupas sejam incluídos para distingui-los, o excesso de similaridade na aparência básica dos personagens pode resultar em um visual aguado na linha de produção” (MCCLLOUD, 2008, p.70).

Segundo Scot McCloud, um bom *design* de personagem também precisa ter expressões faciais, pois as expressões são uma forma de comunicar o que se passa no interior dos personagens:

“Expressões não são algo que possamos omitir facilmente, como as palavras. Elas são uma forma compulsiva de comunicação visual que todos nós usamos. Todos sabemos como “lê-las” e “escrevê-las” com nossos rostos mas poucos de nós conseguem reproduzi-las conscientemente em desenhos com o mesmo estilo e graça como fazemos na vida. Todavia, como quadrinistas, nós precisamos fazer exatamente isso se quisermos que as emoções de nosso personagens aflorem na página” (MCCLLOUD, 2008, p.81).

Embora Scot McCloud fale sobre as expressões em quadrinhos, não há diferença para personagens em animação. As expressões são uma linguagem universal que todos os seres humanos exibem, independente de idioma, idade ou cultura. Scot ainda cita seis expressões primitivas das quais derivam todas as outras, mais ou menos como funcionam com as cores primárias²³ em teoria da cor. Estas são: raiva, nojo, medo, alegria, tristeza e surpresa (MCCLLOUD, 1981, p.83).

A expressão corporal de um personagem também é importante, pois o corpo também comunica informações através da postura, assim como as expressões faciais:

“Assim como os rostos expressam uma boa parte do que ocorre emocionalmente dentro de um personagem, os corpos podem transmitir eles próprios mensagens poderosas. E, como os rostos, eles podem transmitir algumas dessas mensagens deliberadamente. A linguagem corporal podem dizer aos leitores que seus personagens são antes mesmo que eles falem.”(MCLLOUD, 2008, p.102).

²³ Cores primárias são cores que não podem ser decompostas em outras. Em sistemas que usam a cor por meio da luz, e não pigmento como tintas, as cores primárias são azul, verde e vermelho (no inglês blue, green, red denominando o sistema RGB). Fonte: <<http://revista.penseimeveis.com.br/arquitetura/noticia/2010/04/entenda-o-que-sao-cores-primarias-e-secundarias-2889366.html>> . Acessado em 11 mai. 2014.

Em suma, o processo de *design* de personagens é um processo livre, mas quando se desenvolve bem a variedade das características, a expressividade facial e a linguagem corporal, há mais dinamismo na animação, fato que chama a atenção dos expectadores. Assim, quando essas características são bem desenvolvidas no personagem, ele torna-se mais plausível e coerente.

Na sequência, analisa-se o processo que permite atingir esse nível de desenvolvimento do personagem.

4.4.2 O processo de desenvolvimento

O processo de concepção de personagens pode acontecer inicialmente por meio do desenho gestual, uma técnica que visa por meio de rápidos esboços buscar a essência do movimento, da expressão e da forma de algo que se deseja representar (Figura 8).



Figura 8 – Exemplos de desenhos gestuais representando humanos.

Fonte: RIKI, J.K., *Examples of Gesture Drawings in both Pen and Pencil*.

O desenho gestual não é uma técnica que somente visa captar o movimento e a essência de figuras humanas, mas de qualquer coisa na natureza como animais, plantas e nuvens (Figura 9).

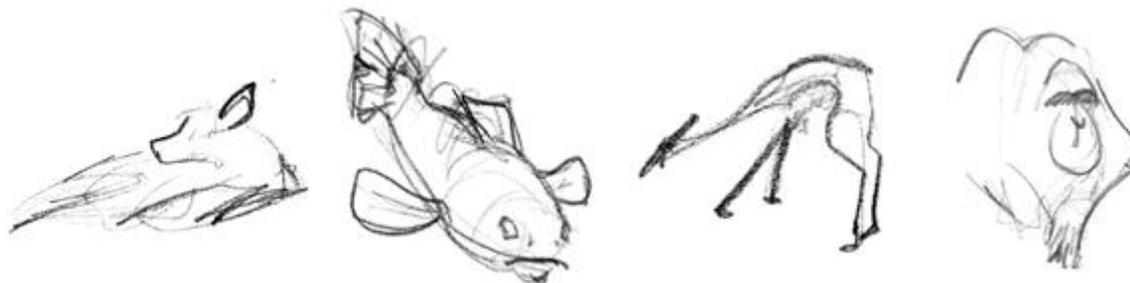


Figura 9 – Exemplos de desenhos gestuais representando outros animais.

Fonte: RIKI, J.K., Animal Gesture Drawings.

Não é um estudo de anatomia, em que se procura fazer um desenho detalhado; mas sim, uma técnica em que se busca captar a essência da ideia, num período que pode ir de trinta segundos à dez minutos. É um processo que precisa ser aprendido, exige tempo e muita prática. Essa técnica é de grande ajuda na produção da animação, onde em especificações técnicas podem exigir até 1440 desenhos por minuto de filme, ou seja, o desenho gestual auxilia na produtividade, facilitando a criação do movimento. A Figura 10 mostra um exemplo de um dos primeiros desenhos gestuais do artista Glen Keane para o filme Tarzan (1999) da Walt Disney Pictures. Percebe-se a ausência de muitos detalhes, buscando somente a essência do personagem principal e o movimento.



Figura 10 – Um dos primeiros esboços do personagem Tarzan, por meio do desenho gestual do artista Glen Keane.

Fonte: Disponível em < <http://livlily.blogspot.com.br/2011/01/tarzan-first-sketches-tarzan-anatomy.html> >. Acessado em mai. 2014.

Após o desenho gestual, o artista que está conceituando o personagem pode criar mais esboços por meio de técnicas artísticas clássicas, como tinta, lápis e caneta; ou por meio de arte digital, até que se aproxime de um ideal visual para o personagem. Na sequência, registram-se as características em um *model sheet*. A figura 11 mostra o processo para concepção do personagem Tarzan da Wall Disney Studios, na sua fase dos primeiros desenhos gestuais, depois detalhado para o *model sheet* e sua versão final colorida para o filme.



Um dos desenhos gestuais iniciais



Um dos esboços para o model sheet



Versão final do filme de animação.

Figura 11 – Exemplificação do processo de conceituação do personagem Tarzan, pelo artista Glen Keane.

Fonte: Ver nas referências.

Em suma, o artista pode usar essas técnicas para atuar criativamente no *design* de personagens, afim de explorar várias alternativas sem investir muito tempo. No próximo tópico apresenta-se o conceito de *model sheet*.

4.4.3 Model sheets

Assim que uma equipe de *design* de personagens investe toda a criatividade na geração de esboços, é feita uma seleção das melhores opções, as quais são submetidas à aprovação do diretor de animação. Após a aprovação, é necessário que o personagem seja registrado em folhas para que as características e dados técnicos permaneçam intáctos durante a produção. Essas folhas de registro são chamadas de *model sheets*, fichas modelo ou folhas modelo:

“Assim que houver decidido o design básico de seu personagem, você pode querer fixá-lo em uma “ficha-modelo”. Trata-se de uma série de desenhos de seu personagem em vários ângulos - uma espécie de planta arquitetônica que você pode consultar quando estiver desenhando. Uma boa ficha-modelo incluirá tanto figura inteira como close-ups faciais, além de notas sobre como o corpo é construído, tanto sob as roupas como sob a pele, detalhes dos trajes, se houver algum, ou os diferentes estilos de roupas que seu personagem gosta de usar. É então que você pode começar a planejar que tipo de traços expressivos gostaria que cada personagem tivesse. Trata-se das várias tendências da linguagem corpórea, das expressões faciais, dos padrões de fala. É aqui que você começa a mapear o território emocional em que cada personagem opera e procure aquelas duas ou três expressões ou poses-chave que são exclusivas de cada personagem.” (MCCLOUD, 2008, p.74).

Segundo Sergi Càmara, os *model sheets* são necessários para oferecer uma referência constante dos personagens, de forma que os artistas envolvidos na produção mantenham o estilo gráfico idealizado pelos criadores (CÂMARA, 2008, p.84)

Como foi citado por Scot McCloud, os *model sheets* são como plantas arquitetônicas. Logo, faz-se o registro do que for necessário para preservar a identidade dos personagens. Não há um padrão específico para o que se deve

registrar, mas Sergi Càmara sugere que sejam registrados, para personagens principais, modelo de características gerais (*chalk-talk*); volta de 180°, chamada de *turn around* (Figura 12); modelo de expressões e atitudes; modelo de mãos (como elemento fundamental de expressão) e modelo de vocalização (para cenas de diálogo).

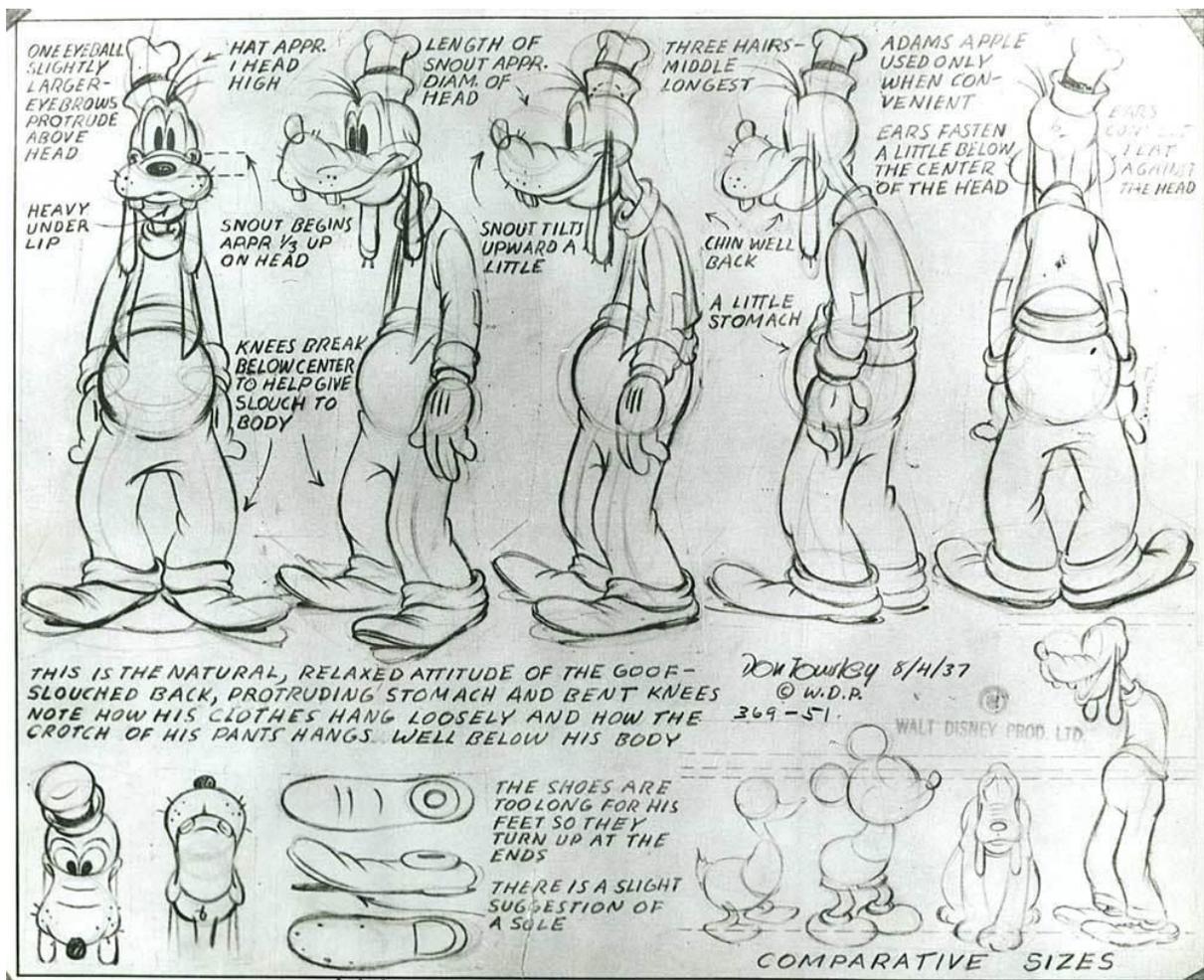


Figura 12 – Model sheet com destaque para o *turn around* do personagem Pateta da produtora The Wall Disney Studios.

Fonte: Disponível em:

<<http://animationarchive.net/Classic%20Characters/Goofy/Model%20Sheets/>>. Acessado em mai. 2014.

Para personagens secundários Càmara cita que uma volta de 180° e modelos de expressões e atitudes são suficientes para o *model sheet*.

Além disso, para que haja referência de tamanho entre os personagens de uma mesma trama, considerando-se as cenas de diálogo, pode ser desenvolvida uma folha com todos eles, lado a lado, além folhas com os objetos e adereços que os

personagens utilizam, chamados *model-props*, e também os modelos de personagens a cores (CÂMARA, 2008, p.84).

Um personagem não é somente a forma, o visual ou a cor, mas também, uma história, um perfil psicológico que fundamenta a existência dele. Na sequência, apresenta-se o roteiro como o fundamento para a criação desse perfil psicológico.

4.4.4 O roteiro como fundamento para a criação de personagens

O roteiro é o guia narrativo escrito de um espetáculo audiovisual, principalmente no cinema, onde se descreve as cenas a serem produzidas, o objetivo de cada uma delas e os diálogos (SOUZA, 2014). Portanto, ele é uma peça fundamental para a produção de uma animação, pois é além de fundamentar o sucesso da história, ele oferece as características dos personagens criados. Segundo Jason Surrell, um personagem é como um personagem age, ou seja, a personalidade de um personagem se mostra através das ações, por meio do que acontece na própria história:

“O que os personagens fazem define e revela quem são. Assim como às vezes devemos aprender da maneira mais difícil na vida, o que alguém diz e o que alguém faz muitas vezes são coisas, completamente diferentes. Uma pessoa (ou um animal, um extraterrestre ou até uma árvore) pode dizer qualquer coisa, mas o que resolve fazer nos diz bem mais a seu respeito. É algo tangível, podemos ver, existe. Nunca devemos tomar a palavra de um personagem só por ser ele mesmo; precisamos vê-lo em ação para chegar às nossas próprias conclusões. A ação realmente é o personagem, mais um corolário da clássica máxima dos roteiristas: ‘Mostre, não conte’.” (SURRELL, 2009, p.121).

O sucesso de uma animação não é somente responsabilidade da história, mas também de fatores como os próprios personagens; se são fortes ou fracos, se há diálogos fortes ou fracos, se há coerência no modo do personagem se portar diante dos fatos, e se o personagem consegue conduzir a história. Esse fatores são um emaranhado que dá equilíbrio à animação, como diz Andrés Lieban, animador e dono do estúdio 2D Lab, para o documentário “A Arte da Animação” dirigido pelo animador e diretor de cinema Paulo Munhoz:

“O que valoriza história são bons personagens. A história obviamente tem que ser boa, mas ela tem que ter bons personagens, com boas falas, é tudo

um pouco amarrado. Então você não constrói uma boa história com personagens fracos, com diálogos fracos, você constrói uma boa história onde personagens tem claramente uma função e eles são coerentes ao longo da história, eles não ficam alternando como 'agora virei um outro personagem' porque a história vai ficar melhor se eu mudar, deixar de ser isso para ser aquilo, e enfim, tem que se colocar na situação daquele personagem que você criou independente do lado visual, você criou um personagem, você tem que saber quem ele é. Cada vez que você coloca em uma situação para aquele personagem, você tem que saber como aquele personagem reagiria aquelas situações sendo quem ele é. Então assim, você precisa fazer com que o personagem conduza através dos diálogos e das ações, na mesma medida que a história pede. Se ele não empurrar a história para a próxima etapa, ela não sai do lugar, então uma coisa está muito amarrada à outra." (A ARTE...2012).

Esses trechos dão a base para a criação dos personagens, ou seja, a personalidade de um personagem surge a partir do momento que um personagem faz a ação e se mostra, e isso se dá através somente da própria história e por meio da sua personalidade, a criatividade flui para a conceituação visual deles. A conclusão disso é que, a partir do momento que a história surge, os personagens nascem, e só então deve-se fazer a conceituação visual.

Segundo Aida Queiroz, sócia da produtora Campo 4 e uma das diretoras do festival Anima Mundi, para o documentário a Arte da Animação, diz que uma boa história garante o sucesso, não importando o recurso com que animação dela foi feita:

"Se você pode sentar e fazer uma animação com papel e lápis e fazer uma história maravilhosa, e pode, a gente tem vários exemplos de filmes assim com recursos super simples mas que a ideia é ótima, o cara animou super bem, contou super bem, vai fazer sucesso. Não tenha dúvida que vai fazer sucesso."(A ARTE...2012).

Ideias podem vir de qualquer lugar, não há um caminho definido para ter elas, basta só manter-se aberto a diversas fontes de inspiração:

"Uma pergunta normalmente feita aos roteiristas em todos os meios é: 'De onde vem as ideias?' A resposta curta e simples é que as ideias vêm de qualquer lugar. O truque está em manter o canal aberto e fazer o inventário permanente de cada peça de cada remessa. A certa altura, a sua mente terá

de fazer o papel de 'filtro das ideias' e concentrar toda a atenção nas que realmente gostaria de investir; em outros momentos você não poderá se dar o luxo de discriminá-las. As ideias podem vir de qualquer lugar, em qualquer momento, e também podem escorregar para dentro – e para fora – de sua mente em velocidade alarmante; e por isso, autores experientes se exercitam seriamente para recebê-las de braços abertos (e com algo em mãos para escrevê-las na hora) quando elas fazem a gentileza de aparecer.” (SURRELL, 2009, p.24).

Andrés Lieban confirma que as ideias podem vir de qualquer lugar, do cotidiano e até mesmo dos sonhos. Ao ser questionado no documentário “A Arte da Animação” sobre de onde surge as ideias, disse:

”De tudo, até de sonho. Eu tenho o hábito de às vezes registrar os meus sonhos, e elaborar a partir deles pra ver se daí, é a hora que você está mais criativo, na verdade, eu deixo o inconsciente falar mais alto do que o consciente. Então é legal o sonho ser uma referência. Mas às vezes as referência vem do cotidiano, vem de alguma situação, vem de uma memória, vem de alguma coisa que você está a fim de falar, de uma mensagem que você precisa dizer, mas você não quer dizer ela de uma forma literal, e aí transforma ela num subtexto, numa metáfora . E eu acho que elas ‘estão no ar’. Você tem que estar sensível, e apanhar elas.” (A ARTE...2012).

Leandro Saraiva e Newton Cannito afirmam que uma ideia nova é ligar dois pontos que nunca haviam sido ligados anteriormente, ou seja, da nova combinação é que se produz algo novo:

“Podemos conciliar essa busca pela novidade da visão (e a relativização sobre a novidade dos materiais) com a mais que conhecida máxima do químico Lavoisier: ‘No mundo nada se cria, nada se perde, tudo se transforma’. Não se trata de incentivar o plágio ou cópias baratas, mas de apostar que é com a combinação que se produz a novidade. As ideias devem ser lapidadas, fundidas e por fim construídas.” (SARAIVA; CANNITO, 2004, p.47).

Embora as ideias possam surgir em algum momento de atividade cerebral criativa, esse momento pode ser de alguma forma forçado, buscando fontes de inspiração:

“As necessidades e os processos da Disney talvez sejam exclusivos da empresa, mas a filosofia Disney funciona para qualquer roteirista. O material de fonte está à sua volta, cheio de um suprimento infinito de ideias para você transformar em histórias. Contos de fadas, mitos, lendas e muitas obras clássicas da literatura têm a vantagem de estar em domínio público, de modo que, se uma nova abordagem interessante para uma velha história conhecida for algo que motive seu espírito criativo, vá atrás. Ou, então, deixe o espírito do gênero guiar você na criação de novos contos de fadas, mitos modernos e lendas do amanhã, como fizeram George Lucas, com a saga Guerra nas Estrelas, e os irmãos Wachovski, com a trilogia Matrix.” (SURRELL, 2009, p.25).

Pensar e criar é um processo livre por um instante, ligar pontos que jamais foram ligados. Por isso, os criadores devem estar abertos às novidades e não ter pensamento crítico inicialmente:

“Não importa o tipo de história que você tenha resolvido contar, o mais importante é se manter aberto a todas as possibilidades e se permitir ir aonde suas ideias e emoções o levarem”. (SURRELL, 2009, p. 27).

Ainda, além de manter-se aberto a possibilidades, é possível fazer novas ligações entre fatos desconexos da vida. Segundo Saraiva e Cannito, o sociólogo italiano Vilfredo Pareto conceitua de criatividade como a “capacidade de estabelecer novas relações entre os elementos de um repertório comum a todos”. Além disso, diz que é tarefa do roteirista das novas formas a “fatos supostamente desconexos da vida”. (SARAIVA; CANNITO, 2004, p.48)

Após uma pesquisa de fontes que inspirem uma história, as informações coletadas podem ser sintetizadas a fim de se concretizar a ideia de uma nova história. Segundo Jason Surrell, uma história pode começar a ser escrita através da pergunta “E-se?”:

“A maioria, se não todas as histórias originais, começam com a clássica pergunta ‘e se...?’. Essa pergunta, quando bem-feita, pode levar a uma história interessante. As questões quem, o que, onde, quando, por que e como funcionam sozinhas mais tarde, quando você começa a dar forma à história e aos personagens que a conduzirão. Examine com maior atenção alguns de seus filmes preferidos. É provável que você descubra que eles podem ser rastreados até chegar a uma pergunta ou ideia muito singela.” (SURRELL, 2009, p. 44).

Ele em seguida, exemplifica: “E se a gente pudesse trazer de volta os dinossauros?”, por exemplo, tornou-se a franquia “Parque dos Dinossauros”(1993), dirigido por Steven Spielberg. “E se um garoto acordasse uma bela manhã e descobrisse ter um corpo de um homem?” transformou-se em “Quero ser grande” (1988), entre tantas outras histórias em que pode-se verificar que a pergunta “E-se?” foi bem aplicada.

A etapa a seguir, depois do levantamento de ideias, é filtrar informações relevantes para poder pensar se aquela história realmente funciona, pois quando uma animação é feita, é para o mercado do cinema, e isso implica que quando se escreve uma história para animação, escreve-se para conseguir a atenção de um público específico durante trinta minutos, noventa minutos ou mais de uma hora. Por isso, é importante uma avaliação profunda sobre a ideia antes de elaborar o filme, segundo o animador Arnaldo Galvão:

“A primeira coisa que eu busco também é a história. Se aquela história é relevante, se aquilo pode interessar as pessoas, se as pessoas vão se interessar pela história, se vão conseguir perseguir os personagens, se vão se identificar com aqueles personagens, se isso realmente vai funcionar. ”
(A ARTE...2012).

Arnaldo Galvão também comenta que saber criar histórias que funcionam no cinema depende também da experiência de vida:

“Você tem que saber um pouco de dramaturgia, você tem que saber como as histórias são construídas, o que funciona, o que não funciona, eu acho que isso também é um tipo de informação onde você encontra muito fácil, mas você precisa por isso em prática, precisa viver um pouco, você precisa escolher alguma coisa para contar pra fazer uma coisa que tenha uma relevância.” (A ARTE...2012).

Criar uma história e pensar na produção dela não é um processo fácil, pois isso exige o planejamento de como cada cena será construída; bem como, verificar a possibilidade de sua implementação. Por um momento, as ideias devem surgir, mas em um segundo momento, colhe-se as ideias que serão possíveis de se realizar. Aída Queiroz comenta sobre tudo o que está envolvido no processo de criação da história:

“Como que vai ser feito, que abordagem que vai ter, que técnica que vai ser, os personagens, o que é, e etc., como é que eu vou desenvolver a história. É claro que dá pânico, sempre. Eu quero um personagem ‘assim, assim’ e começa a rabiscar, desenhar, quanto que você tem que fazer até chegar naquilo que você quer, não é em um ‘estalar de dedos’.” (A ARTE...2012).

Em outras palavras, o processo de criação de uma história começa com a dedicação de um tempo para buscar inspiração, seguida pelo desenvolvimento de possibilidades diversas que vão surgindo. Deve-se registrar essas ideias, para então, depois, discutir a viabilidade delas e a forma de produção da história.

É necessário tempo e concentração para que uma história original seja criada e lembrada por muitas gerações, segundo Aida Queiroz:

“Criar é sempre muito difícil para qualquer pessoa, por mais genial que seja, é difícil. Tem o ‘getting started’, não tem jeito de ficar livre.” (A ARTE...2012).

Um boa história em um roteiro deve funcionar por si mesma. Se estiver boa no roteiro, é bem provável que o filme, se bem executado, tenha sucesso:

“Se a história não funciona em si por si, nada do trabalho que vem depois em quaisquer das outras áreas terá a menor importância, porque a base é ruim. Se um grande filme pode ser considerado o resultado de uma alquimia mágica, o roteiro representa em forma destilada o processo criativo mais amplo do qual é parte integrante. Os componentes de um roteiro são a história, a estrutura, os personagens e diálogo.” (SURREL, 2009, p.9).

Não existe uma fórmula para a criação de bons roteiros (SURREL, 2009, p.11). Porém, todos os fatores citados, como personagens fortes, diálogos bem desenvolvidos, uma história bem estruturada e coerente e pensar na reação do público ao qual ela se destina são importantes de serem pensados durante o processo.

Após a fase de inspiração e o surgimento de uma boa ideia, basta simplesmente começar a escrever:

“Parafrazeando Walt Disney: você tem que parar de pensar e começar a escrever. Você terá de transformar as suas ideias de uma narrativa. Você terá de ser capaz de me contar uma história.” (SURREL, 2009, p.57).

Para começar a escrever não há um segredo, ou uma fórmula, ou um jeito certo, pois nesse caso “Nada vem em ‘primeiro’ lugar”, (HAHN apud SURRELL, 2009, p.58). Cada roteirista tem uma forma de iniciar o roteiro:

“Alguns roteiristas começam estruturando a trama, expandindo o texto com base na inspiração inicial. Teria sido uma pergunta ‘e se...?’ que desencadeou a ideia? E se um deus fosse obrigado a se tornar mortal? E se a garota tomasse o lugar de seu pai na batalha? E se o garoto tomasse um mapa para chegar ao maior tesouro do universo? Mais perguntas logicamente seguirão: quem é o personagem principal? Como e o que é preciso para atingir a sua meta? Onde e quando a ação acontece? E, para começar, por que estão fazendo isso? Enquanto explora e responde a essas perguntas, você vai criando uma base sólida sobre a qual poderá construir sua história.” (SURRELL, 2009, p.59).

Leandro Saraiva e Newton Cannito apresentam outras formas de poder buscar ideias de começar a estruturar o texto, podendo começar por fontes bem diferentes, como um espaço, uma imagem ou uma música:

“Tecnicamente falando, há inúmeras formas de começar seu filme. Há pessoas que começam com um tema que lhes interessa ou que conhecem bem (‘vou tratar da violência brasileira’); há quem comece por um conflito pontual; outras, por um espaço ou imagem, por uma música, ou ainda pelo vislumbre de um personagem. Quer dizer, comece por onde você bem entender. “ (SARAIVA; CANNITO, 2004, p.33).

A crescente do levantamento de dados sobre uma ideia própria, levantada da inspiração, vai possibilitar o início de uma nova etapa em que se pensa o filme em quadros e diálogos, os quais refletem as informações sobre os personagens. Afinal, os personagens precisam se mostrar nas ações que movem a história, e isso acontece através dos diálogos e das atitudes.

Porém, nem todos os momentos de uma animação possuem diálogos entre personagens, mas cenas importantes de puro silêncio, ou música, ou barulhos relevantes. Por isso que utiliza-se, na animação, o método do *storyboard* (em que é feita a decupagem quadro a quadro para detalhar cena por cena). A partir dele, o

roteirista pode captar melhor o que o diretor quer dizer, descrevendo no roteiro, por escrito, os detalhes das cenas e os diálogos (SURRELL, 2009, pg.68).

É através do *storyboard* que a equipe de criação de uma história pode analisar cenas, podendo alterá-las ou excluí-las, deixando a história suficiente para prosseguir para um roteiro definitivo. Um dos precursores do uso do *storyboard* em reuniões foi Walt Disney:

“Nessas reuniões de história, Walt construía seus filmes sequência, quadro a quadro, esboço por esboço. Nada escapava de sua atenção. Ele resolvia todos os aspectos do desenvolvimento e da construção da história, desde os menores diálogos até os pontos mais importante da trama, passando pelo planejamento de cada personagem. Eram feitas transcrições detalhadas por escrito das reuniões de história, muitas das quais chegavam a parecer um roteiro comum de filme. Os esboços eram desenhados e afixados num quadro na parede desde o início – esses foram os primeiros storyboards. Linhas de diálogo, trechos da ação e a descrição eram afixados abaixo do esboço da história. O ‘roteiro’ surgia com base nessa mistura caótica de palavras e desenhos.” (SURRELL, 2009, p.62).

Conforme relatado, o *storyboard* é um meio de transmitir as ideias de cada cena por meio de esboços em quadrinhos postos em sequência em algum plano, como uma parede, para estudar o desenrolar da história e verificar o que funciona ou não, para em seguida transmitir para o roteiro escrito, onde o processo de animação poderá dar sequência para a dublagem.

Porém, o processo é longo e colaborativo, pois o roteiro sempre pode ser melhorado e o processo de criação e inspiração mantém-se ativo para novas ideias. Como Jason Surrell relata, esse processo tornava-se complicado na Disney:

“Cenas eram retiradas dos storyboards e substituídas por novas. Os diálogos eram alterados conforme os personagens evoluíam. Sequências inteiras eram acrescentadas, cortadas ou trocadas de lugar, transformando a história em uma espécie de quebra-cabeça complicadíssimo, até o momento em que Walt enxergava o filme que desejava. Além disso, nunca era tarde demais para melhorar alguma coisa. Se uma sequência não funcionasse, mesmo depois de ter sido animada, ela sempre poderia ser devolvida à sala de história.” (SURRELL, 2009, p.63).

Portanto, o *storyboard* é uma ferramenta útil para o desenvolvimento do roteiro.

Para entender melhor o processo de criação dos personagens, é necessário entender como diferentes personagens podem surgir por meio do processo criativo. Isso acontece através dos arquétipos:

“Basicamente, os arquétipos na escrita são modelos iniciais, contendo características básicas essenciais que formam o rascunho de uma determinada personalidade e que servem de ponto de partida para a elaboração de personagens” (MASSARANI).

Quando escreve-se um roteiro, os personagens surgem de modelos pré-existentes que atuam no inconsciente. Esses modelos são aqueles comuns a todas as histórias. Eles são os heróis e as heroínas, as mocinhas, as mulheres sensuais, os homens galanteadores, os vilões, os protetores, os guerreiros, guerreiras, covardes, os nerds, os sábios e entre outros padrões de representação coletivos:

“A utilização de arquétipos para estudar o homem vem desde Platão, o primeiro a utilizar o termo, e ganhou grande força com os estudos do psicólogo Carl Jung, que defendia a idéia do inconsciente coletivo na humanidade, ou seja, que os homens de diferentes sociedades possuem características comuns mesmo nunca estando em contato uns com os outros. Jung diz que todo ser humano tem cinco arquétipos principais (A Sombra, A Anima, O Animus, A Persona, O Eu) que se combinam formando seu caráter.” (MASSARANI).

Por isso, entender arquétipos é interessante para a criação de personagens, pois qualquer personagem criado em um roteiro teve alguma influência de alguma referência que o escritor absorveu, e assim é com todas as histórias.

Há muitas outras dicas e fatores importantes para serem considerados na criação de uma história, como a credibilidade das ações dos personagens, o antagonismo entre personagens, a simpatia, a estrutura de uma trama e fatores psicológicos. Contudo, não é o foco deste trabalho guiar a criação de um roteiro completo, mas sim, criar visualmente os personagens.

Em suma, validar a pesquisa sobre a criação de um roteiro foi essencial para este trabalho, haja visto sua importância no desenvolvimento das personalidades,

diretamente relacionadas com os conceitos visuais de seus personagens e, por consequência, parte integrante desta metodologia.

Na sequência, apresenta-se a metodologia que foi elaborada (capítulo 5) a partir da pesquisa apresentada neste capítulo.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Após uma avaliação das metodologias de projeto e processos de produção apresentados na pesquisa (capítulo 4), foi possível teorizar um método para ser aplicado no desenvolvimento de personagens. Este capítulo descreve suas etapas e ferramentas de criatividade.

Primeiramente, reforça-se que a estrutura principal da metodologia baseia-se no esquema proposto por Gui Bonsiepe, conforme explicado anteriormente (item 4.2.3). Contudo, no início do projeto, quando considerou-se possíveis formas de se aplicar a metodologia de projeto gráfico no design de personagens de animação, cogitou-se duas opções para embasar a criação dos personagens: (i) a adaptação de uma história já existente, como de uma fonte literária; ou (ii) a criação de uma nova história. Segundo as pesquisas apresentadas (item 4.4), um personagem é definido por suas ações; portanto, através da história. Sendo assim, uma vez que sua personalidade esteja bem definida no roteiro, ele então pode ser criado visualmente, considerando-se o modo como ele se veste, seu comportamento, sua postura e os objetos com os quais interage.

Assim, a fim de atender ao interesse de explorar com liberdade personalidades diversas, optou-se pela criação de uma nova história. Esta decisão também favorece o projeto com questões de direitos autorais.

Comparando-se o esquema de Bonsiepe com os esquemas de produção da animação, pode-se perceber que esta fase de criação do roteiro corresponderia no mercado a uma etapa de briefing, que já chegaria definida para um designer numa equipe de animação. Assim, para facilitar o entendimento da metodologia adaptada, optou-se por dividir o esquema em duas grandes fases, dentro das quais se distribuem as 7 etapas originais propostas por Bonsiepe. Portanto, definiu-se:

- 1- Pré-Produção: que se estende desde o briefing do projeto até a criação do roteiro e da ficha descritiva de personagens:
 - (i) Problematização;
 - (ii) Análise;
 - (iii) Definição do Problema;

2- Produção: onde inicia-se a criação dos primeiro esboços dos personagens, prolongando-se até a finalização:

- (iv) Geração de Alternativas;
- (v) Avaliação, Decisão e Escolha;
- (vi) Realização;
- (vii) Análise Final da Solução.

Dentro desta estrutura principal, foi feita a inclusão de diversas técnicas e procedimentos comumente encontrados em métodos de produção de animação, através de uma comparação com aqueles apresentados na pesquisa (item 4.3). Estes foram:

- (i) Tabela de requisitos da animação;
- (ii) Criação de roteiro;
- (iii) Criação de ficha descritiva;
- (iv) Desenho gestual;
- (v) Criação de *Model Sheet*

Além disso, enfatiza-se que esta versão esquematizada (figura 13) já representa o resultado final da metodologia, cuja explicação estende-se pelo estudo de caso.

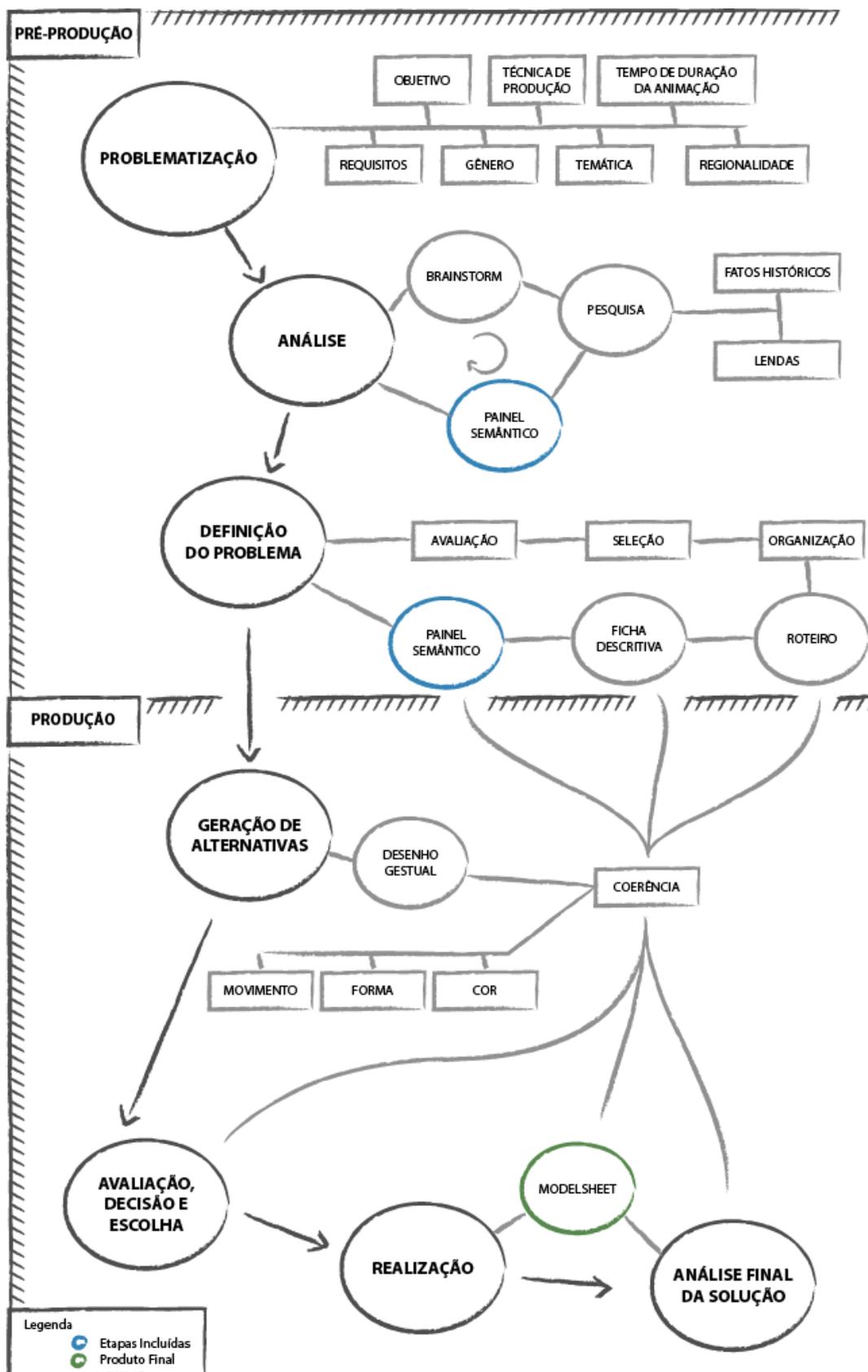


Figura 13 – Esquema da teoria da metodologia de desenvolvimento de personagens baseado nas metodologias de projeto de design, principalmente nas teorias de Gui Bonsiepe .

Fonte: Os Autores.

5.1 PROBLEMATIZAÇÃO

A primeira etapa da metodologia empregada inicia a fase de pré-produção do projeto. Segundo Bonsiepe (item 4.2.3), a problematização corresponde a etapa onde identifica-se um problema para o qual se busca uma solução. Para compreendê-lo, sugere-se entender três principais características, sendo elas:

- i) O Que? - O que se deve melhorar e quais são os fatores essenciais do problema;
- ii) Por Que? - Quais são os objetivos do projeto e a que requisitos ele deve atender;
- iii) Como? - Quais são os meios disponíveis, isto é, métodos, técnicas, recursos humanos e econômicos, tempo disponível e experiência.

Por comparação, identificou-se que esta etapa pode ser equiparada ao briefing do projeto de animação proposto por Tony White (item 4.3.2), que consiste em estudar os aspectos técnicos almejados na produção da animação e os objetivos que devem ser alcançados com relação ao roteiro para este trabalho.

Assim, definiu-se que nesta etapa da metodologia caberia um estudo sobre os aspectos técnicos da animação, que compreendem:

- (i) objetivo;
- (ii) técnica de produção;
- (iii) tempo de duração da animação;
- (iv) público alvo;
- (v) gênero;
- (vi) temática;
- (vii) regionalidade;
- (viii) requisitos.

Estes aspectos são exemplificados no estudo de caso (item 6.1). Uma vez definidos, parte-se então para a etapa de análise.

5.2 ANÁLISE

Na metodologia de Bonsiepe, busca-se nesta etapa compreender diversos aspectos mais detalhados do produto, onde sugere-se diversas formas de análise. Dentre elas, destaca-se:

- (i) Análise Sincrônica – referente ao universo do produto, a fim de evitar reinvenções;
- (ii) Análise do Produto – referente às características do produto, a fim de detectar problemas e falhas.

Quando analisa-se o design de personagens, porém, verifica-se que uma reinvenção criativa pode ser interessante, conforme explica Surrell na aplicação da técnica de criatividade “E Se...” (item 4.4).

Como as referências pesquisadas em design de personagens apontam para a história como o momento em que nasce o personagem, verificou-se que esta etapa da metodologia seria compatível a pesquisa que fundamenta a criação da história.

Sendo assim, propõe-se como objetivo desta etapa a coleta de fatos históricos e lendas regionais, além da geração de idéias que possam ser utilizadas na elaboração do roteiro e na criação das personalidades. Para isso, propõe-se uma pesquisa complementada por técnicas de criatividade.

Dentre as técnicas estudadas, recomenda-se: brainstorming e elaboração de painéis semânticos.

Apesar da criação de painéis semânticos ser uma técnica muito empregada em design gráfico, inicialmente ela não havia sido prevista pela equipe nesta abordagem. Porém, enquanto trabalhava-se na etapa de geração de alternativas (item 5.4), foi necessário um segundo momento de pesquisa para auxiliar no repertório visual. Foi ali que percebeu-se que a criação de um painel semântico poderia ajudar tanto naquela etapa de geração de alternativas, quanto na etapa de elaboração do roteiro (item 5.3). Como em ambas estas etapas exercita-se a criatividade, exigindo um entendimento sobre os costumes e artefatos da época, verificou-se que a busca pelo repertório visual, através da pesquisa e elaboração de painéis semânticos, seria de grande auxílio.

5.3 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Segundo Bonsiepe, esta etapa consiste em definir e organizar os requisitos funcionais e os parâmetros condicionantes (materiais, processo, preços), incluindo estimativa de tempo para as etapas e dos recursos humanos requeridos (item 4.2.3).

Como todos estes fatores são diretamente interferidos pelo roteiro da animação, do qual também fundamenta-se o desenvolvimento de personagens, verificou-se que esta etapa seria compatível com a elaboração do roteiro, o qual ainda pode sofrer alterações nas etapas posteriores. Vale lembrar que o roteiro define contextos históricos, nível de detalhamento das cenas e dos personagens, quantidade de personagens, entre outros.

Assim, definiu-se que esta etapa teria como objetivo avaliar, selecionar e organizar as informações e ideias coletadas na etapa da análise (item 5.2), observando a coerência com os aspectos técnicos e requisitos definidos na etapa da problematização (item 5.1).

Com o roteiro concluído, recomenda-se um segundo momento de pesquisa para enriquecer o painel semântico, observando possíveis carências detectadas na criação do roteiro.

Na sequência, elabora-se uma lista descritiva de cada um dos personagens, acerca de aspectos físicos e psicológicos, além do figurino. Com estes dois registros concluídos, isto é, o painel semântico e a ficha descritiva, encerra-se a fase de pré-produção do projeto, dando início a etapa de geração de alternativas (item 5.4).

Esta etapa é encerrada com a elaboração de painéis semânticos, com a finalidade de criar um repertório visual para cada um dos personagens, marcando o fim da fase de pré-produção do projeto.

5.4 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

A quarta etapa inicia a fase de produção do projeto. Para Bonsiepe, objetiva-se nesta etapa facilitar a geração de ideias básicas, como possíveis respostas a um problema projetual, por meio de várias técnicas disponíveis (item 4.2.3).

Observando-se as peculiaridades da criação de personagens, conforme descrito na pesquisa (item 4.4), determinou-se que nela se realiza diversos esboços dos personagens da história, utilizando-se como referência as informações organizadas

na lista descritiva de personagens e nos painéis semânticos, da etapa de definição do problema (item 5.3).

Os estudos destes esboços compreendem os diversos aspectos da estética visual (forma, cor e movimento); sempre respeitando a coerência com a lista descritiva.

Dentre as técnicas empregadas, destaca-se o estudo de silhuetas e o desenho gestual.

5.5 AVALIAÇÃO, DECISÃO E ESCOLHA

A quinta etapa é o momento em que se seleciona, através de critérios bem definidos, as melhores alternativas elaboradas na etapa de geração de alternativas (item 5.4).

Os critérios utilizados neste projeto são relativos a cada personagem, baseados diretamente nos aspectos da lista descritiva elaborada na etapa da definição do problema (item 5.3).

5.6 REALIZAÇÃO

Como produto final demonstrativo do design de personagens, optou-se pela criação de *model sheets*. Por isso, nesta etapa elaboram-se cada um dos personagens dentro do layout escolhido para o *model sheet*, a partir dos esboços selecionados na etapa de avaliação, decisão e escolha (item 5.5).

5.7 ANÁLISE FINAL DA SOLUÇÃO

A etapa 7 é o momento em que verifica-se a identidade visual dos personagens, observando-se coerência entre os elementos visuais dos personagens e suas principais características, conforme elaboradas no roteiro e sintetizadas nas fichas descritivas.

6 PRÉ-PRODUÇÃO

Neste capítulo serão apresentadas as etapas correspondentes à fase de pré-produção, que antecederam a criação visual dos personagens.

Conforme indicado no esquema da metodologia adaptada (Figura 13), considerou-se uma fase de pré-produção, ou seja, uma fase que considera pontos importantes, como a criação de um roteiro, antes das etapas da metodologia de projeto aplicada ao desenvolvimento visual dos personagens. A fase de pré-produção corresponde às três primeiras etapas dos procedimentos metodológicos:

- Problematização: organização dos aspectos técnicos da animação;
- Análise: pesquisa e aplicação de técnicas de criatividade para idéias (brainstorming e criação de painéis semânticos);
- Definição do problema: organização de idéias, elaboração do roteiro, segundo momento de pesquisa, enriquecimento dos painéis semânticos e elaboração da lista descritiva.

6.1 PROBLEMATIZAÇÃO

Conforme explicado anteriormente (item 5.1), esta etapa consistiu em definir os aspectos técnicos que imaginava-se produzir a possível animação e os objetivos que deveriam ser alcançados com relação ao roteiro para este trabalho. Em reunião, a equipe fez as seguintes definições, conforme observa-se na sequência (Tabela 1).

Objetivo	Escrever uma história para se obter o perfil de personagens.
Técnica de produção	Animação 2D Clássica
Tempo de duração da animação	90 minutos
Público	Diversificado e familiar
Gênero	Aventura

Temática	Que seja diferenciada de outras produções brasileiras
Regionalidade	Brasileira
Requisito	<p>Procurar se diferenciar de produções norte americanas e valorizar histórias do Brasil.</p> <p>Criar personagens bem diferentes entre si e que sejam cativantes.</p> <p>Criar uma história com uma mensagem de fundo moral importantes para os dias de hoje.</p>

Tabela 1 – Definições pensadas para o projeto fictício de animação.

Fonte: Os Autores

6.2 ANÁLISE

Conforme explicado anteriormente (item 5.2), definiu-se que nesta etapa seria realizada uma pesquisa, apoiada pelo brainstorming, a fim de fundamentar a criação da história.

Assim como foi descrito na base teórica, as fontes de inspiração são muitas. O cinema faz o uso de histórias verídicas, contos, lendas folclóricas, figuras mitológicas, notícias e outros para basear suas adaptações. Por isso, a equipe questionou quais fontes seriam interessantes de serem exploradas para inspirar uma adaptação histórica para uma animação.

As possibilidades são muitas, assim como as histórias que poderiam ser criadas a partir delas. Durante a conversa, a equipe considerou interessante explorar lendas urbanas, e que se aproveitasse elementos regionais de Curitiba, já que as fontes locais favoreciam a pesquisa. Além disso, as outras possibilidades levantadas, que fugiram do centro urbano, não eram muito originais. Então, iniciou-se uma pesquisa para aprofundar o conhecimento sobre lendas urbanas de Curitiba, fatos históricos e

detalhes importantes sobre a cidade, além de inspiração na própria paisagem da cidade. A Tabela 2 apresenta uma relação delas:

Lendas Urbanas	Fatos Históricos	Dados Importantes	Paisagem Urbana
Passagens secretas nos subterrâneos de Curitiba	A história do Barão do Serro Azul	Destaque no meio de transporte desde a construção da Estrada de Ferro Paranaguá-Curitiba.	Ônibus biarticulado
A loira fantasma	Produção de Erva-mate	Alto índice de imigração europeia e de outros continentes / diversidade étnica	Ciclistas e skatistas que usam as canaletas para se locomoverem
O pirata Zulmiro e seu tesouro	Neve em Curitiba em 1975	Destaque no cenário sócio-ambiental	Araucárias
Lenda sobre a cobra no subterrâneo de Curitiba	Cápsula do tempo da Praça Tiradentes (manuscrito encontrado em 2013)	Inovações em arquitetura e invenções	Frio / Inverno

Tabela 2 - Fatos levantados sobre a região de Curitiba durante um exercício entre equipe.

Fonte: Os Autores

Após uma análise sobre as fontes históricas levantadas, a equipe avaliou quais delas poderiam dar uma boa base de inspiração para uma história interessante. Nesta análise destacou-se a história do Pirata Zulmiro, a história do Barão do Serro Azul, a lenda dos túneis subterrâneos de Curitiba e a lenda da cobra grande.

A lenda sobre o Pirata Zulmiro conta sobre um corsário chamado Saulmers, que supostamente foi jogado por um navio inglês próximo à Ilha do Mel. Mais tarde, Saulmers teria se refugiado em Curitiba na região do bairro das Mercês, vivendo entre 1820 e 1880 e construído um túnel que sairia das Ruínas de São Francisco e passaria pela Rua Jaime Reis; em algum lugar desse túnel estaria guardado um tesouro. Segundo pesquisadores, informações mais recentes indicam que o suposto tesouro poderia ser localizado na região do Bosque Gutierrez, em Curitiba.

Um fato interessante pesquisado é sobre Ildfonso Pereira Correia, ou Barão do Serro Azul (Figura 14), título dado por D. Pedro II por reconhecimento de serviços prestados à coroa e foi industrial, político (vereador, prefeito, presidente da Câmara e deputado provincial). Nascido em Paranaguá em 1894, é uma figura de grande importância para Curitiba e para o Paraná. Foi o maior exportador de erva-mate do Paraná e também o maior produtor de erva-mate do mundo, trazendo um bom desenvolvimento tecnológico para o Paraná. Ele olhava para a mão de obra escrava como um entrave à melhoria da qualidade do seu produto. Foi fundador da Associação Comercial do Paraná e fundador da Imprensa Gráfica Paranaense. Sua esposa foi Maria José Correia, a Baronesa do Serro Azul (Figura 14); segundo as fontes, ela foi uma mulher muito culta e inteligente. Eles tiveram três filhos: Siroba, Carloca e Ildfonso.



Ildfonso Pereira Correia
Barão do Serro Azul



Maria José Correia
Baronesa do Serro Azul

Figura 14 – Retrato reais do Barão e da Baronesa do Serro Azul.

Fonte: Disponível em:

<<http://simultaneidades.blogspot.com.br/2009/05/o-preco-da-paz-centro-paranaense.html>>.

Acesso em mai. 2014.

Disponível em: <<http://simultaneidades.blogspot.com.br/2009/09/baronesa-do-serro-azul-uma-mulher-do.html>>. Acessado em mai. 2014.

Em Janeiro de 1894, época da Revolução Federalista, Curitiba estava sob a ameaça de saque dos federalistas (também conhecidos como maragatos), liderados por Gumercindo Saraiva (Figura 15). Eles eram revoltosos, unidos contra o Marechal Floriano Peixoto, representado pelos pica-paus. Sob essa ameaça, o Dr. Vicente Machado, vice-presidente do estado na época, transferiu a capital paranaense para Castro, e Curitiba ficou à mercê.



Figura 15 – Retrato real do Gumercindo Saraiva.

Fonte: Disponível em: <<http://imperioibrazil.blogspot.com.br/2010/06/imperio-e-republica-do-brasil.html>>. Acessado em mai. 2014.

O Barão do Serro Azul então tomou a iniciativa de cuidar da cidade. Junto com outros integrantes da Associação Comercial, ele arrecadou fundos para negociar com Gumercindo Saraiva, líder dos maragatos, para que este não saqueasse Curitiba, pedindo que a integridade das famílias fosse mantida. Porém, o ato foi considerado traição pelos florianistas e o Barão foi recolhido em um quartel, em 9 de Maio de 1894; e no dia 20 de Maio, foi escoltado para um trem rumo à Paranaguá junto com outros cinco acusados de traição. Naquela noite, o Barão e os outros foram executados no Km 65 da ferrovia à beira do despenhadeiro. Esse fato ficou conhecido como o Massacre do Pico do Diabo. Sua casa é hoje o Centro Cultural Solar do Barão (Figura 16).



Figura 16 – Fachada da antiga cada do Barão e da Baronesa do Serro Azul, atualmente o Solar do Barão.

Fonte: Disponível em: <<http://www.curitiba-parana.net/solar-barao.htm>> Acessado em mai. 2014.

A história do Barão do Serro Azul já foi retratada no cinema pelo nome “O Preço da Paz” lançado em 2003 (Figura 17), dirigido por Paulo Morelli em uma grande produção com atores de destaque no Brasil, como Herson Capri, Lima Duarte, Giulia Gam, José de Abreu, Camila Pitanga e Danton Mello. Em 2009, 114 anos após a sua morte, teve seu nome inscrito no livro de Aço dos Heroís Nacionais.

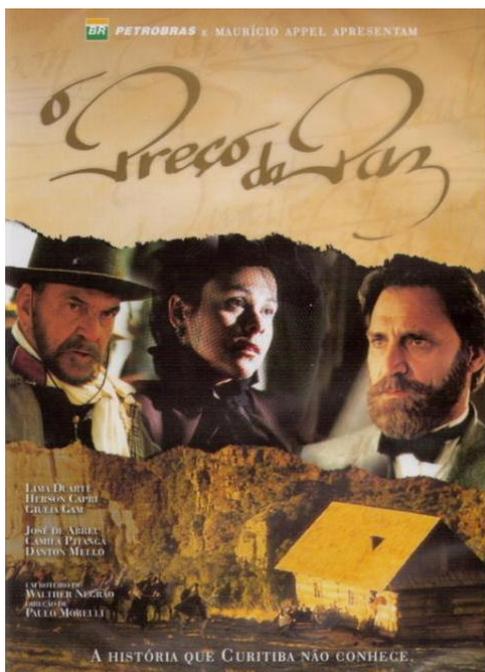


Figura 17 – Poster do filme “O Preço da Paz”.

Fonte: Disponível em:

<<http://historianocinemaparavestibulandos.blogspot.com.br/2012/09/2909-o-preco-da-paz-brasil.html>>. Acessado em mai. 2014.

A lenda sobre passagens secretas no subterrâneo de Curitiba possui várias versões. Pesquisadores que acreditam ter encontrado essas passagens contam que possivelmente elas ligam pontos de Curitiba, como as Ruínas de São Francisco, a Igreja do Rosário, Clube Concórdia, Igreja da Ordem, Igreja Matriz e, além dessas, que há uma passagem que sai do Colégio Estadual do Paraná, no qual a planta é a mesma da Academia Militar das Agulhas Negras. Os fundos do colégio dão para o Clube Círculo Militar (Figura 18).



Figura 18 – Fachada do Colégio Estadual do Paraná.

Fonte: Disponível em:

<<http://www.gazetadopovo.com.br/vidaecidadania/conteudo.phtml?id=1425482>> . Acessado em mai. 2014.

Os túneis poderiam ter sido construídos e usados para vários fins, um dos usos possíveis foi para servir como abrigo anti-bombas (Figura 19).

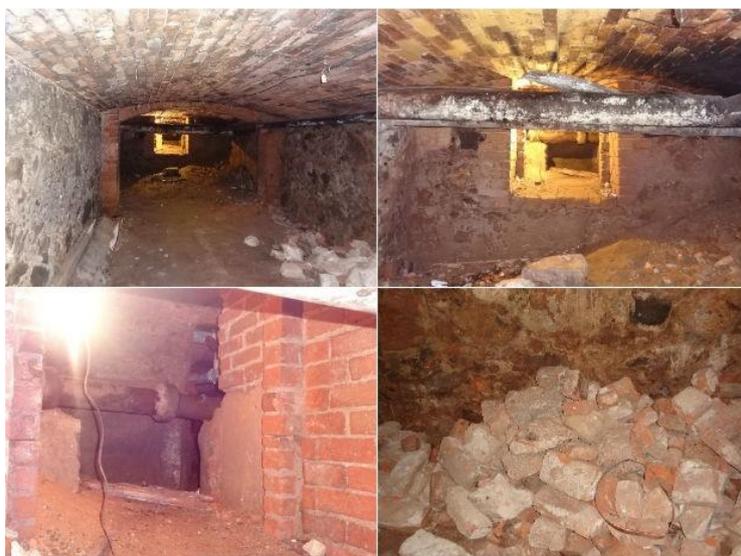


Figura 19 – Alguns túneis descobertos por arqueólogos abaixo do Clube Curitibano sede Concórdia .

Fonte: Disponível em: <<http://g1.globo.com/pr/parana/noticia/2013/03/passagens-secretas-tuneis-de-curitiba-eram-abrigos-antinazistas.html>> . Acessado em mai. 2014.

Outra lenda encontrada durante a pesquisa é a lenda da cobra grande que conta sobre uma serpente de tamanho descomunal; e sua cabeça guardava-se em baixo da Igreja Matriz de Curitiba. Conta-se que se um dia ela despertasse, poderia destruir a cidade toda.

Além da pesquisa sobre lendas, foi feita uma pesquisa de imagens sobre a paisagem urbana de Curitiba e destacou-se a figura do skatista andando velozmente pelas canaletas dos ônibus biarticulados. Curitiba tem 27 pontos com pistas de skate, 448 mil metros quadrados de pistas espalhadas pelas cidade. Isso fez com que Curitiba fosse considerada capital nacional do skate. Em Curitiba comemora-se o Go Skate CWB (Figura 20), no Dia Mundial do Skate, que é o dia 21 de Junho. No último evento, contou com a participação de mais de 20 mil adeptos do esporte. Por isso, a figura do skatista é algo interessante de se destacar em meio a paisagem urbana de Curitiba. Além disso, o tema esporte é um incentivo importante; e a organização de

um espaço para skatistas no trânsito de Curitiba, bem como o respeito a todos os meios de transporte, ainda são um tema que em discussão.



Figura 20 – À esquerda, imagem de skatistas andando nas canaletas dos ônibus de Curitiba, e à direita uma imagem do evento “Go Skate Day” de 2013 em Curitiba.

Fonte: Ver referências.

Estas fontes de inspiração deram o ponto de partida para desenrolar uma história. Com elas, buscou-se misturar idéias através de um processo criativo, a fim de auxiliar a criação da história para o roteiro. Assim, foi feito um levantamento de ideias através da pergunta “E se?” (Tabela 3) conforme se orientou no livro do Jason Surrell.

E se a história passasse no sertão?	E se a história passasse em São Paulo?
E se a história passasse no cerrado?	E se a história passasse em uma favela do Rio de Janeiro?
E se a história passasse na Serra do Roncador?	E se a história fosse sobre alguma nova descoberta no Brasil?
E se a história passasse em Ouro Preto?	E se uma nova tribo indígena fosse descoberta no Brasil?
E se a história fosse sobre um civilização perdida no Brasil?	E se crianças viajassem sozinhas pelo Brasil?

E se passasse no Pantanal?	E se fosse possível uma viagem no tempo no próprio Brasil?
E se fosse sobre alguma lenda alien brasileira?	E se fosse possível salvar alguma espécie brasileira?
E se fosse sobre lendas urbanas?	E se a história passasse em tempos antigos no Paraná?
E se fosse sobre algum personagem esportista?	E se a história fosse sobre em um lugar muito frio no Brasil?
E se fosse sobre skatistas de Curitiba?	E se a história fosse no litoral brasileiro?
E se fosse sobre lendas Curitibanas?	E se personagens do folclore brasileiro pudesse se modernizar?

Tabela 3 – Algumas possibilidades temáticas levantadas a partir da pergunta “E-se”.

Fonte: Os Autores

Com estas idéias, a equipe iniciou a etapa de definição do problema (item 6.3), onde se avaliou, selecionou e organizou as idéias coletadas, a fim de criar o roteiro e a ficha descritiva dos personagens.

6.3 DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Conforme explicado nos procedimentos metodológicos (item 5.3), esta etapa contemplou uma avaliação, seleção e organização das idéias geradas na etapa de análise. Concluído este processo, deu-se prosseguimento à elaboração do roteiro, que foi um ato colaborativo. Um dos integrantes da equipe escreveu uma parte; em seguida, em cima do que havia sido escrito; o outro integrante continuava a escrever, buscando também por melhorias.

A equipe desenvolveu a história com base em fatos escolhidos na pesquisa, acrescentando caráter de ficção e fantasia. Continuando o processo criativo, fazia-se questionamentos por meio da pergunta: “E-se?”. E se essas histórias estivessem interligadas? E se um estudante do Colégio Estadual do Paraná encontrasse esses túneis subterrâneos? E se a cobra grande de Curitiba não fosse exatamente uma cobra? E se o estudante do colégio estadual do Paraná se deparasse com outra coisa

no túnel? E se o Barão do Serro Azul e Baronesa pudessem ter um final feliz? Em suma, o desenrolar do roteiro foi um processo gradual dessas perguntas.

Para facilitar o entendimento da criação da ficha descritiva (item 6.3.2), primeiramente faz-se necessário apresentar um resumo do roteiro (item 6.3.1), cuja versão integral encontra-se nos apêndices.

6.3.1 Resumo do Roteiro

A história é sobre um jovem, chamado Arthur, que enquanto estava sendo perseguido por um valentão do seu colégio, acaba encontrando uma passagem que dá para um dos túneis secretos de Curitiba. Neste túnel, Arthur é levado por um grande trem que extrapola o tempo e o espaço, levando-o para 1894. Lá é recepcionado pelo grande Barão e sua família. Nesta ficção, o Barão e sua esposa, chamada simplesmente por Baronesa, são grandes produtores de erva mate na região, e trouxeram muito desenvolvimento tecnológico para a cidade. Além disso, eles guardam em segredo um laboratório no subterrâneo da casa deles, onde fazem experiências e criam novas invenções. A máquina que trouxe Arthur é na verdade uma invenção criada pelo Barão e pela Baronesa que utiliza uma cápsula de energia, baseada num biocombustível produzido a partir da erva mate. Na história, ela é chamada de energia verde, superando, em eficiência, todas as outras fontes energéticas da época, possivelmente as modernas também. Porém, esse poder tecnológico deixa ameaçada a produção de energia elétrica e também pode cair em mãos erradas, através de duas tropas rivais: os Maragatos e os Pica-paus. Arthur passa a conviver com a família enquanto o Barão procura uma forma de enviá-lo para casa. Na mesma casa vive Bianca, uma garota de longos cabelos que vive com a família como se fosse uma filha. Bianca passa a ensinar através de seu mundo e da sua época valores importantes para Arthur, que se aproxima muito dela. Tudo perde a tranquilidade quando os Maragatos ameaçam saquear a cidade. Gumercindo Saraiva, líder dos Maragatos e revolucionista, invade a cidade. A cidade é abandonada pelo governo e o Barão é eleito pelo povo como um representante para defendê-los. O Barão, junto com outros homens da cidade, negocia para que os Maragatos deixem a cidade. Aceita a oferta, os Maragatos deixam a cidade, porém mais tarde, o Coronel Pereira e a sua tropa de Pica-paus chantageiam o Barão de condenação por traição a República, exigindo a energia verde. O Barão é preso,

enquanto a Baronesa, Arthur e Sara, juntos com outros personagens, planejam um resgate do Barão, que finalmente é salvo. Após, Arthur pode voltar para seu tempo.

6.3.2 Criação das Fichas Descritivas

Após a criação da história, discutiu-se sobre os fatos e o perfil psicológico dos personagens, considerando-se o público para quem se destinava a história. Discutiu-se também os papéis de cada um dos personagens e verificou-se a coerência com os fatos da história.

Após isso, foi feita uma correção textual e uma revisão do texto todo, melhoria de alguns diálogos, da descrição de algumas cenas e da estruturação da história. Ressalta-se que os roteiros de cinema seguem uma formatação padrão da estrutura como cabeçalho, separação em cenas, linhas de diálogo, descrição de transições e outros detalhes. Porém essa etapa de formatação não será abordada neste trabalho e nem foi aplicada ao roteiro criado.

Para um roteiro ficar bom para a produção é necessário muito tempo para discussão e revisões. Nota-se que, segundo Jason Surrell, o storyboard é fundamental na etapa de criação do roteiro, para avaliar a história quadro a quadro. O processo de criação do roteiro para este trabalho não contou com o storyboard pois não estava entre os objetivos criar a história completa, apenas o necessário para permitir a criação dos personagens. Assim, o roteiro para este trabalho passou por poucos processos, mas o objetivo foi atingido no que se refere a conseguir a personalidade dos personagens em questão. Caso haja interesse de dar prosseguimento ao projeto de animação no futuro, o roteiro precisará passar por mais revisões.

Ao total foram criados dezesseis personagens principais. A Tabela 4, a seguir, mostra os personagens que foram criados a partir o desenvolvimento da história:

Personagem e características físicas	Características psicológicas e fatos
---	---

<p>Arthur Protagonista Idade: 16 anos Garoto magro, estatura média, cabelos castanhos um pouco compridos e desleixados, olhos castanhos um pouco caídos. Ele normalmente veste calças jeans azul, tênis e camisetas variadas; carrega um skate pra todo lugar.</p>	<p>Adolescente arteiro com um temperamento difícil. Tem boas intenções, mas não consegue se adaptar ao modelo de ensino da escola, vivendo um relacionamento especialmente difícil com sua professora de história, Escolástica. Sua ingenuidade e temperamento escondem um rapaz corajoso e perspicaz. Sempre está acompanhado por seu cachorro paraplégico Bodão. Arthur foge de Guinter e Carlos no início da história procurando fugir mas acaba entrando numa situação onde precisa enfrentar seus medos e sair da comodidade. Ao longo da história vai ter que aprender que a sua vida depende do seu próprio conhecimento para enfrentar junto com o Barão, a Baronesa e a Sara os vilões Gumercindo e Coronel Pereira e conseguir voltar para sua época.</p>
<p>Bodão Coadjuvante Cachorro vira-lata adulto de grande porte, da altura da cintura de um humano médio quando sentado. Possui pelagem branca e comprida pelo corpo todo, lembrando um bode, animal que rendeu-lhe o apelido. Perfil atlético, forte e veloz. É paraplégico, por isso, ele usa duas rodinhas presas às patas traseiras, devido a um acidente.</p>	<p>É o fiel companheiro de Arthur. É teimoso e desobediente pois sempre foge de casa para acompanhar Arthur indo até a escola correndo ao seu lado pelas canaletas dos ônibus expressos.</p>
<p>Sara / Bianca Idade: 16 anos Sara é uma garota de pele bem branca, cabelos pretos e longos, com sardas e olhos castanhos escuros e testa alongada. Usa uma tiara, vestido comprido com a manga um pouco caída.</p>	<p>É uma garota da mesma idade de Arthur que mora há muito tempo com o Barão e família. Cresceu à imagem da Baronesa, quem ela admira e respeita muito. Seu comportamento e personalidade são tão parecidos com o da Baronesa que todos acreditam que ela realmente seja filha deles, apesar de ter sido acolhida quando pequena. É</p>

<p>Como Bianca, possui as mesmas características físicas mas obviamente, usa roupas modernas e o cabelo curto.</p>	<p>considerada da família e gradativamente desenvolve uma paixão correspondida por Arthur. Posteriormente é ela quem toma a atitude de ir para o futuro viver com ele. Sara é esperta e corajosa. Gosta de buscar conhecimento devido a sua influência pela Baronesa. Sara tem o sonho de poder tornar-se uma grande cientista, e precisará escolher entre viver na sua época e ir embora com Arthur para um mundo mais moderno, onde ela tem muita curiosidade de conhecer.</p> <p>Como Bianca é prima de Rizotto, da idade de Arthur, vinda da Itália. Num momento importante da história, Arthur revela que ela é a responsável por desencadear os eventos que levaram-no a viajar para o passado. Ao fim da história, descobre-se que Bianca é a mesma pessoa que Sara, que veio para o futuro apenas para fazer com que Arthur viajasse para o passado, levando a acontecimentos que salvam o Barão do Serro Azul e sua família, bem como a ida de Sara para o futuro (fechando o ciclo da viagem no tempo).</p>
<p>Rizotto Idade: 16 anos É grandalhão e gordo, e suas mãos e braços são desproporcionalmente grande, de forma que o torna desajeitado na cozinha.</p>	<p>Melhor amigo de Arthur e primo de Bianca. Ele tem um sonho de tornar-se um grande cozinheiro. Embora seja desajeitado, ele é esforçado e competente para buscar seu sonho. Está sempre ajudando Arthur com conselhos ou tentando animar o amigo. Sua família, italiana, é bastante tradicional e celebra um ritual em que se prepara uma receita especial de risoto, nome que rendeu-lha o apelido por ser seu prato favorito, herança de família e muito famosa na cidade.</p>

<p>Barão Idade: 45 anos Ele é magro e alto, de barba, usa terno e gravata constantemente e usa uma bengala como acessório.</p>	<p>Barão - Personagem que faz referência à Ildefonso Pereira Correia, o Barão do Serro Azul, título dado por Dom Pedro II. Grande empresário e político brasileiro, ícone da história de Curitiba e do Paraná. Grande produtor de erva-mate e incentivador da tecnologia, como a criação da indústria gráfica no Paraná para produção de rótulos de erva-mate. Morto em 1894. Nesta ficção, o Barão esconde um lado inventor e guarda segredos em seu laboratório subterrâneo. Ele faz parte de um grupo secreto de inventores, no qual D. Pedro II, Santos Dumont (a história permite interação de personagens entre diversos tempos) e outros participam. É inventor de um processo que cria energia a partir da erva-mate. Sério e sereno diante das autoridades e cidadãos da cidade, mas é empolgado e brincalhão em seu meio íntimo. Não teme acusações, pois procura sempre fazer o que é certo. Tem sede por conhecimento e seu lema é “sua vida depende do seu conhecimento”.</p>
<p>Baronesa Idade: 33 anos Uma mulher bela e elegante, magra, de cabelos volumosos e presos em um coque, usando um vestido preto longo e armado de sua época, acompanhada sempre de um leque, embora ache o vestuário desconfortável e prefira em seus momentos de criação como inventora uma roupa mais moderna e confortável como calças.</p>	<p>Personagem que faz referência à esposa de Ildefonso, Maria José Correia. Apelidada de Coca, aparenta estar nos moldes da estereotipada esposa da época, apenas esposa, mãe e dona de casa, dedicada e carinhosa. Mas além disso, assim como o Barão, ela apresenta uma personalidade forte e brincalhona, inventando junto com o marido e os filhos no laboratório. Apresenta aparência serena e pacífica, mas quando enfurecida se torna forte e corajosa. É extremamente inteligente.</p>
<p>Sabrina Idade: 8 anos</p>	<p>É a caçula do Barão e da Baronesa, não havendo nenhuma relação com a</p>

<p>Uma menina com cabelo liso e bem curto, usando um vestido bem rodado. É menor dos três filhos.</p>	<p>história original. Uma garota muito inteligente e amável mas que quando não está sob os cuidados de seus pais é muito arteira e cheia de ideias.</p>
<p>Pedro Idade 10 anos Garoto magro, que usa camisa e calça com suspensórios e uma boina.</p>	<p>É o filho do meio do Barão e da Baronesa não havendo nenhuma relação original com a história. É um garoto esperto e hiperativo. Se empolga com facilidade.</p>
<p>Marina Idade 11 anos Uma garota de cabelos lisos e presos com um relação. Usa um vestido longo e rendado.</p>	<p>É a filha mais velha do Barão e da Baronesa, não havendo nenhuma relação com a história original. É uma garota que está entrando na fase de adolescência por isso, é irritável com seus irmãos, dramática e mais reclusa. Porém, sua qualidade é ser muito responsável e prestativa.</p>
<p>Adalberto Dumont Idade: 21 anos É um rapaz bem magro, de cabelo liso porém desarrumado, entrando em contraste com seu irmão que mora longe, Santos Dumont, que é bem elegante e tem o cabelo bem arrumado. Usa óculos fundo de garrafa, roupa social, porém em casa usa um roupão bem confortável e chinelos.</p>	<p>Irmão gêmeo fictício e desconhecido de Santos Dumont. É um inventor malucão cujas criações, apesar de funcionarem num primeiro momento, acabam resultando em algum tipo de acidente ou catástrofe bizarra, algumas vezes explodindo. Ele é um membro suspenso do grupo de inventores de que o Barão e a Baronesa fazem parte, e vive puxando o saco / tentando impressioná-los para reconquistar seu lugar entre a sociedade de inventores.</p>
<p>Seu Pimpolini Idade: 65 anos Um senhor aos moldes de típicos cozinheiros. Gordo, nariz um pouco maior e roupa de chefe de cozinha.</p>	<p>É o tataravô de Rizotto que é amigo de Arthur, imigrante italiano e inventor da receita especial que consolidou a família, um risoto. É também tio de Bianca/Sara.</p>
<p>Gumercindo Idade: 42 anos Um senhor mau encarado, com barba bem grande, vestindo roupas típicas de um gaúcho.</p>	<p>Gumercindo - líder dos maragatos. Gaúcho mau encarado, quer combater a República de Marechal Deodoro e criar uma república, mas com motivações erradas, usando a força. Quer a energia da erva-mate para usá-la para o mau,</p>

	usando como bomba no Rio de Janeiro, capital na época.
<p>Capitão Pereira Idade: 48 anos Um senhor bem magro, com uma típica roupa do exército dos pica-paus, narigudo.</p>	Representante fictício das forças republicanas. É ganancioso, chantageador e imperdoável. Age friamente, mas é respeitador e mantenedor da ordem. Sob ordens, mas também por interesses próprios, está atrás da mesma tecnologia de Gumercindo, inventada e sob a posse do Barão; e fará de tudo para conseguí-la.
<p>Guinter Idade: 17 anos Grandalhão, gordo, loiro e de olhos verdes.</p>	É aluno da mesma escola que Arthur. Grandalhão, rabugento e encenqueiro, está sempre provocando brigas.
<p>Carlos Idade: 55 anos Um senhor gordo, de cabelo preto e bigodão, de camisa e calça bem desleixadas e um crachá preso ao bolso.</p>	É o monitor do corredor. Chato e odiado por todos da escola, inclusive pelos professores. Ele é metódico, orgulhoso e disciplinado, personificando tudo que há de burocrático na escola para atormentar quem passa no corredor.
<p>Escolástica Idade: 75 anos Uma senhor bem magra e alongada, porém baixinha, de cabelo preto pintado, nariguda. Seu rosto tem forma triangular. Elegante para se vestir. Usa uma saia bem justa, uma camisa bem fechada, um coque extravagante e óculos grandes que levemente aumentam seus olhos que são pequenos. Sua aparência leva a lembrar uma tartaruga. Sua expressão sempre é de mau humorada, mesmo quando expressa felicidade ainda há um toque de sínica.</p>	Professora de história de Arthur. Rigorosa, exigente, disciplinadora. Sua voz é estridente e rendeu-lhe o apelido de gralha entre os alunos. Ela não mede palavras para ser grossa com os alunos, usando as vezes de sinismo para falar com eles. Tem grandes problemas com Arthur por seu caráter sistemático. Carlos é seu subordinado direto para ficar na cola de Arthur.

Tabela 4 – Perfil dos personagens obtido por meio da criação do roteiro.

Fonte: Os Autores.

Após escrever o roteiro e definir bem a personalidade dos personagens; buscando arquétipos bem diferenciados, prosseguiu-se para o desenvolvimento visual dos personagens, dando continuidade a metodologia aplicada.

7 PRODUÇÃO

Neste capítulo apresenta-se o estudo de caso da criação visual por meio da metodologia de projeto gráfico dos personagens do roteiro desenvolvido.

7.1 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Após o processo de criação da história, da criação do roteiro e da coleta do perfil psicológico e físico dos personagens gerados, a equipe iniciou a etapa de desenvolvimento visual de cada um deles.

Dos dezesseis personagens que surgiram ao longo da história, foram escolhidos dez personagens para serem desenvolvidos visualmente neste trabalho; são eles: Arthur, Bodão, Sara, Barão do Serro Azul, Baronesa do Serro Azul, Gumercindo, Coronel Pereira, Adalberto Dumont, Rizotto e Escolástica. O critério de escolha dos personagens baseou-se no nível de relevância deles para a história, que coincide com o nível de detalhamento conceitual obtido nas etapas de pré-produção.

7.1.1 O modo de produção adotado para esboçar os personagens

O processo de geração de alternativas foi uma criação de sketches para cada um dos personagens, extenuando as possibilidades. Neste processo, destaca-se que o método explorado para a geração dos personagens não foi o mesmo do início ao fim, variando à medida que se percebeu a possibilidade de melhorias. O objetivo deste item é apresentar como se procedeu essa variação no método.

A primeira fase da geração de alternativas, por exemplo, começou com os dois integrantes fazendo reuniões, nas quais escolhia-se um personagem para dar início ao processo e, então, os dois simultaneamente esboçavam aquele personagem. Esta atividade dava sequência a um momento em que era feita a troca dos esboços, de forma que um ilustrador avaliava o material produzido pelo outro, com o objetivo de

possibilitar a troca de influências. Na sequência, voltava-se a criar mais esboços com base nas características que foram discutidas.

Em uma segunda fase do projeto, foi questionado se o processo poderia ser feito à distância, de forma que cada um desenvolveria os esboços separadamente e, após isso, combinar-se-ia uma breve reunião só para a exposição e discussão daqueles personagens. Neste experimento, percebeu-se que a criação individual era interminável, pois novas ideias poderiam aparecer em qualquer instante, durante algum momento de inspiração. Isso justificou que não era necessário que houvesse uma reunião para esboçar os personagens, pois as reuniões acabavam servindo somente para dar início ao processo, de forma que chegava-se à um ideal do personagem com novas ideias que surgiam em momentos posteriores.

Em um terceiro momento da geração de alternativas, a equipe viu juntamente ao orientador que era possível ganhar ainda mais produtividade, se cada um dos integrantes ficasse responsável por metade dos personagens, de forma que os esboços fossem feitos individualmente. O processo prosseguiu assim, acompanhado de reuniões onde ocorria a troca de opiniões sobre os esboços.

7.1.2 O desenvolvimento de cada um dos personagens

Cada personagem passou pelo processo da metodologia adaptada para ser desenvolvido (Figura 21).

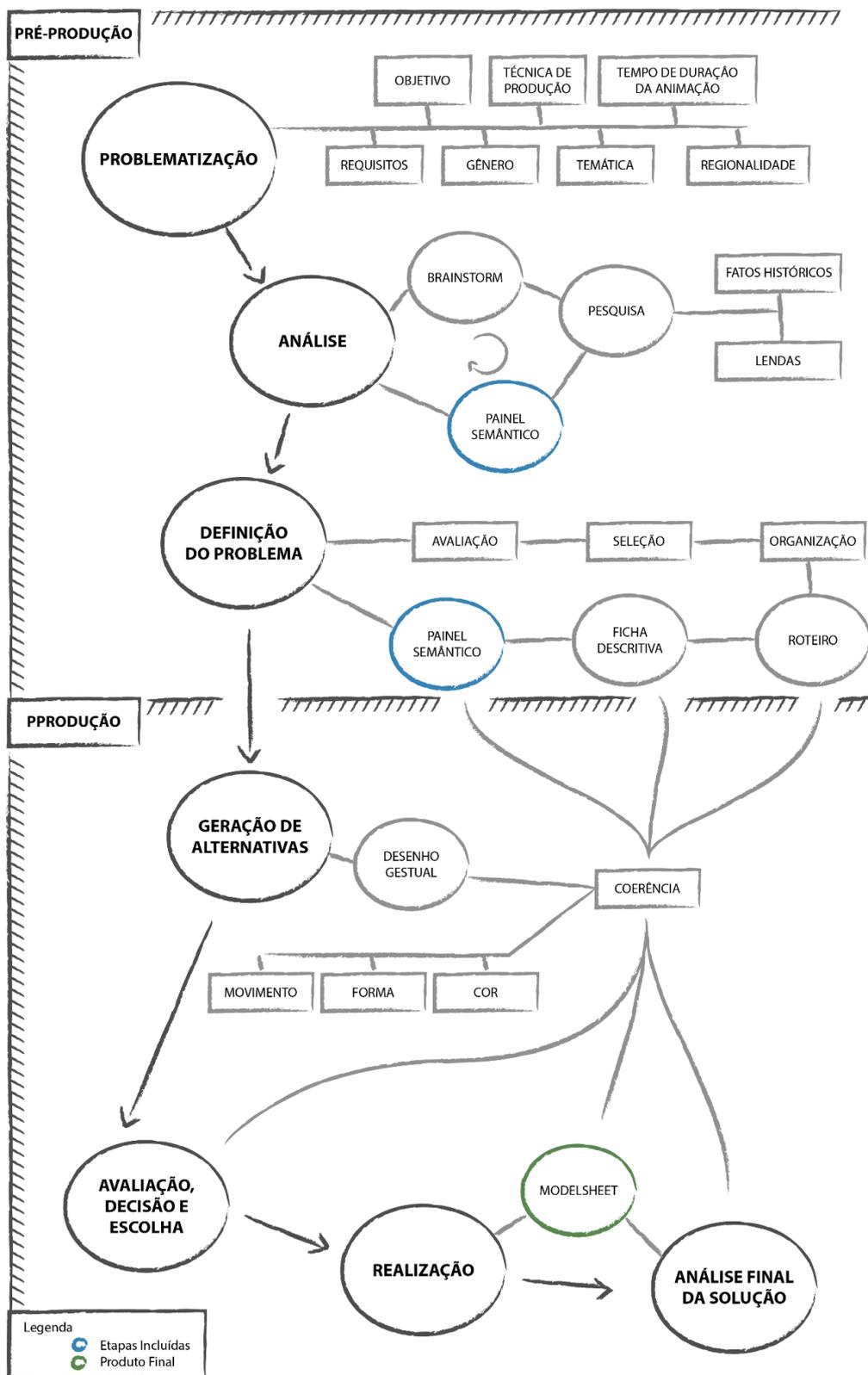


Figura 21 - Esquema da teoria da metodologia de desenvolvimento de personagens baseado nas metodologias de projeto de design, principalmente nas teorias de Gui Bonsiep .

Fonte: Os Autores.

O processo de desenvolvimento visual dos personagens começou com uma análise preliminar do roteiro e a utilização de uma matriz para cada um dos personagens, onde foram colocadas palavras-chave de características extraídas do roteiro somadas com palavras-chave novas que pudessem contribuir com a criação deles. A matriz consistia em duas colunas, no lado direito eram colocadas características psicológicas; enquanto no lado esquerdo, características físicas, conforme exemplifica a tabela 5.

Arthur	
Magro	Temperamento difícil
Estatura média	Ingenuo
Cabelos castanhos	Corajoso
Cabelos compridos e desleixados	Perspícaz
Olhos castanhos	Veloz
Olhos caídos	
Calça jeans azul	
Tênis	
Camisetas estampadas	
Skate	

Tabela 5 – Matriz com características físicas e psicológicas do personagem para análise.

Fonte: Os Autores

A etapa do briefing consistiu em avaliar características que deveriam se esperar dos personagens e características que deveriam ser evitadas, levando em conta as funções de cada um dos personagens e detalhes importantes como roupa e movimento.

Por exemplo, sobre o Arthur, que é personagem principal da história, discutiu-se que ele deveria refletir um garoto bem magro, devido a sua atividade esportiva; com uma curvatura leve no ombro, por carregar peso nas costas; descabelado, por sempre estar atrasado para a aula; desajeitado e preguiçoso, segundo o roteiro. Por outro lado, considerou-se que ele não deveria ter um corpo atléticamente desenvolvido, que deveria refletir um garoto que vive uma rotina comum. Assim, buscou-se estabelecer parâmetros para caracterizar o personagem.

O Bodão, o cachorro companheiro do Arthur, foi imaginado como um cachorro de grande porte, que corresse com velocidade, mas que fosse diferente de outros cães de outras produções cinematográficas. Dentre outros fatores, imaginou-se que o personagem pudesse ser cadeirante.

Sobre a Sara, pensou-se que ela deveria refletir uma garota bonita e maleável, para moldar-se visualmente em duas épocas; que fugisse aos padrões rigorosos do século XIX ou de mocinhas de outras produções cinematográficas, muito europeizadas.

Assim, essa etapa, que se corresponde ao *briefing* dos personagens, foi feita com todos os outros sete personagens escolhidos.

Em seguida, a equipe começou a etapa de pesquisa, que foi buscar referências de imagens que poderiam auxiliar na criação de um repertório visual. Estas imagens serviram como referências de estilos de desenhos de animações, proporções anatômicas, poses, movimentos e auxílio na inspiração. Foram pesquisadas imagens de fontes como a *Internet*, revistas, livros, filmes e animações. Foi feita uma pesquisa de imagem para cada um dos personagens, buscando por palavras-chave que conceituassem a pesquisa.

7.1.3 Painel semântico

Conforme enunciado anteriormente, inicialmente não era prevista a utilização do painel semântico. No decorrer do projeto, porém, sua utilização mostrou-se necessária e, ao final do projeto, percebeu-se que ele também poderia ter sido útil na elaboração do roteiro. Por isso, sugeriu-se que ele seja elaborado na etapa de análise (item 5.2) e também na etapa de definição do problema (item 5.3).

O painel semântico serve como uma ferramenta que auxilia como fonte única para a construção de um repertório visual da equipe.

Neste processo, algumas imagens coletadas da etapa de pesquisa foram selecionadas e montadas em uma determinada área a fim de traduzir alguns conceitos visuais buscados para cada um dos personagens. O painel semântico então preparou a mente da equipe para atuar criativamente na geração de alternativas.

Para o Arthur, personagem principal da história, a equipe pesquisou várias imagens relacionadas as situações que se encontra skatistas nas ruas de Curitiba: skatistas fazendo manobras; imagens de *skates*; skatistas da mesma faixa etária do

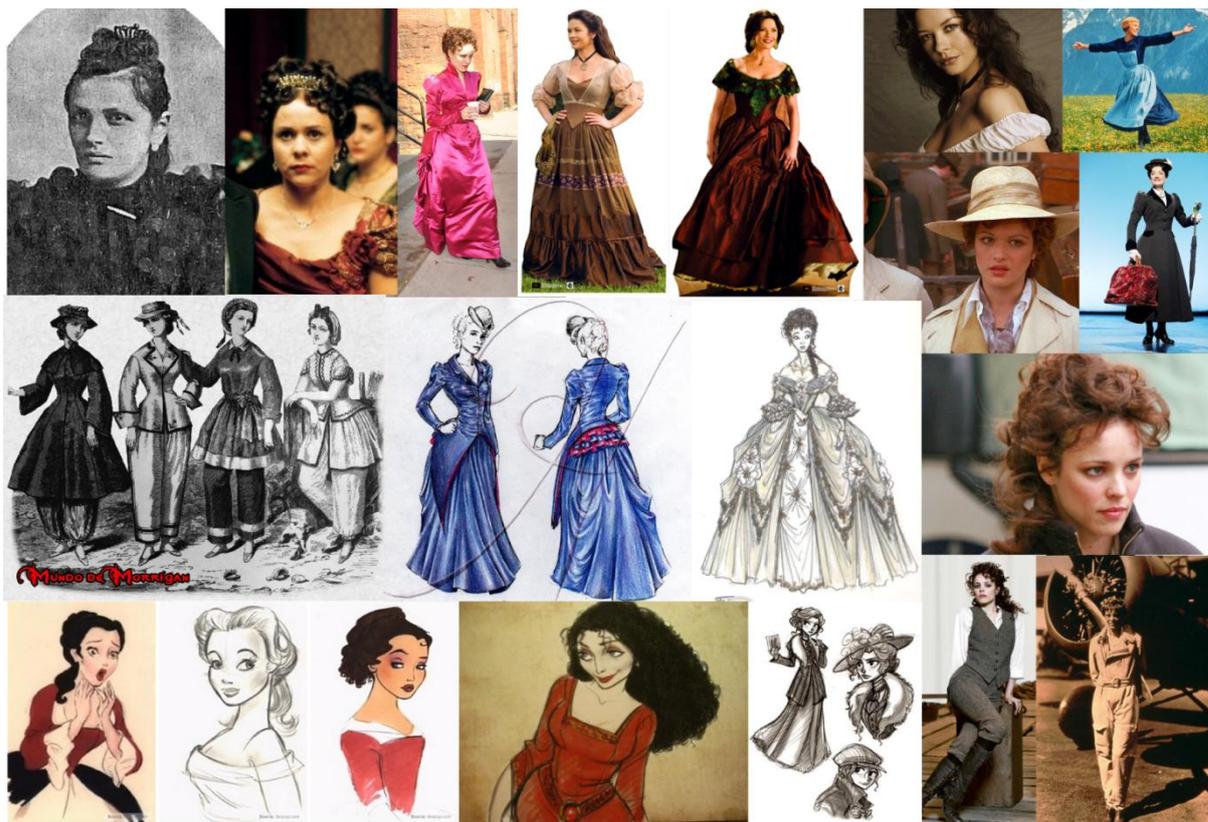


Figura 26 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico da Baronesa.

Fonte: Ver em referências.

Para o painel do Gumercindo Saraiva, além da imagem da personalidade real na História, várias imagens do ator Lima Duarte no papel de Gumercindo no filme “O Preço da Paz”(2003) e imagens de diversos gaúchos (Figura 27).



Figura 27 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico do Gumerindo.

Fonte: Ver em referências.

Para o Coronel Pereira foram buscadas imagens de militares do século XIX, bem como o uniforme dos Pica-paus (Figura 28).



Figura 28 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico do Coronel Pereira.
Fonte: Ver em referências.

Para o Adalberto Dumont, foram usadas imagens do próprio Alberto Santos Dumont, cientistas como o Nikola Tesla e cientistas do cinema (Figura 29).



Figura 30 – Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico do Risotto.

Fonte: Ver em referências.

Para a Escolástica, foram pesquisadas referências de roupas dos anos 60, imagens de senhoras representando o arquétipo de mau humoradas, personagens do cinema e da animação que representam o tipo ranzinza como a personagem Izma de “A Nova Onda do Imperador”(2000) da Disney e da personagem Agatha Trunchbull do filme Matilda, de 1996 (Figura 31).



Figura 31 - Imagens coletadas da internet para compor o painel semântico da Escolástica.

Fonte: Ver em referências.

A partir da análise do perfil dos personagens e a criação de um painel semântico foi possível passar para a geração de alternativas por meio de vários esboços.

Na etapa de geração de alternativas a equipe fez os esboços de cada um dos personagens até que não houvessem mais ideias durante o processo ou que o esboço se aproximasse do ideal e das características levantadas na etapa de análise.

Fez-se o esboço de cabeças, variação de cabelo, de corpo, de poses, de roupas, mãos, expressões e entre outras coisas que necessitassem de estudo durante o processo criativo.

O personagem Arthur (Figura 32) foi um dos últimos a serem desenvolvidos pela equipe por ser o personagem principal. Analisando o painel semântico, a equipe começou a esboçar as primeiras alternativas, a partir de desenhos do rosto, formato da cabeça, variação do cabelo, dos elementos do rosto, da postura e assim por diante adicionando elementos que contribuíssem com o perfil imaginado.

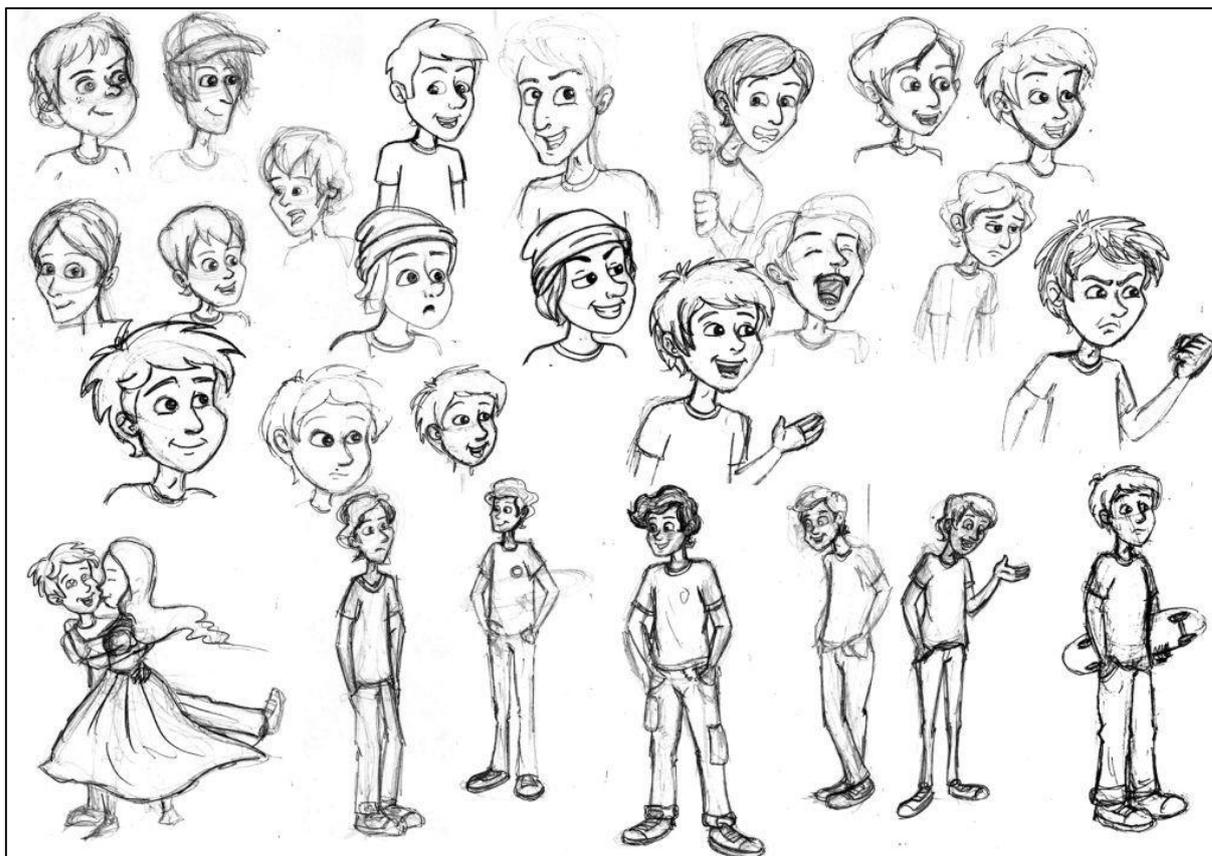


Figura 32 – Esboços para geração de alternativas do personagem Arthur.

Fonte: Os Autores (2014).

O Bodão (Figura 33) foi o primeiro personagem a ser desenvolvido pela equipe. A equipe tinha por objetivo criar um cão que lembrasse um bode; por meio da pesquisa de imagens para o painel semântico, foi possível imaginar e conceituar mais facilmente o personagem. Por meio de esboços que mostram o personagem em ação, foi possível, ao longo do tempo, delimitar a proporção, a estrutura do aparelho de locomoção e a expressividade do personagem.



Figura 33 – Esboços para geração de alternativas do personagem Bodão.

Fonte: Os Autores (2014).

Assim como Arthur, a Sara (Figura 34) foi uma das personagens que foi desenvolvida mais para o final do processo. Por meio da análise do painel semântico a equipe desenvolveu a Sara a partir de uma garota loira, de olhos claros e descartou essa ideia para não se aproximar dos moldes europeus de princesas germânicas, e prosseguiu ideias mais aproximadas do painel semântico, uma garota de cabelos pretos e roupa camponesa. Ao longo do processo, o cabelo ganhou comprimento, detalhes da roupa foram discutidos pela equipe, como o fato de tornar o ombro da personagem mais livre em detrimento dos costumes da época em que a história se passa.

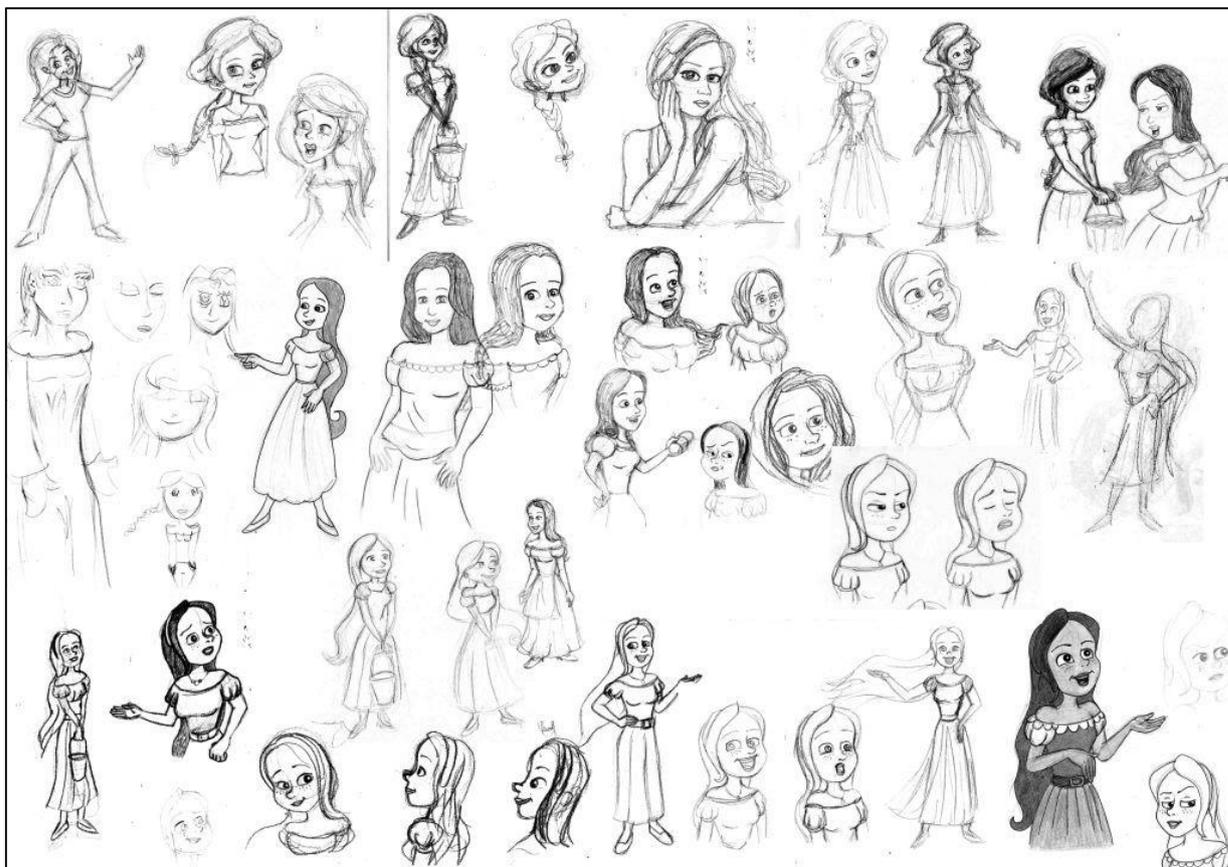


Figura 34 – Esboços para geração de alternativas da personagem Sara.

Fonte: Os Autores (2014).

Para o personagem Barão (Figura 35), e por meio de vários esboços é que foram discutidos quanto a aparência de sua idade, o formato da sua barba, sua postura, sua forma e como ele poderia aparentar um homem que diante da sociedade pudesse transparecer força, mas que, ao mesmo tempo, transparecesse jovialidade e simpatia.



Figura 35 – Esboços para geração de alternativas do personagem Barão.

Fonte: Os Autores (2014).

A Baronesa (Figura 36) necessitava ser representada de forma que transparecesse coerência entre a moda da época e equilíbrio com seu perfil jovial e moderno. Por isso foram feitos estudos das roupas, que não poderiam também ter muito elementos afim de tornar a animação da roupa viável, versões da Baronesa com vários tipos de cabelo, silhuetas bem femininas e elegantes.



Figura 36 – Esboços para geração de alternativas da personagem Baronesa.

Fonte: Os Autores (2014).

O personagem Gumercindo deveria representar um gaúcho mau encarado, líder de um grupo armado. Estas características, por si só, já delimitaram as possibilidades de vestimentas; e também, sugeriram algumas formas de explorar a postura do personagem. Com estas considerações, buscou-se valorizar o porte dos ombros, acompanhado de uma expressão facial austera, privilegiando traços retos, olhares sérios e sombrancelhas grossas.

Inicialmente, explorou-se um perfil atlético para o personagem (Figura 37). Considerou-se que buscar o contraponto, explorando um personagem robusto, porém de pequeno porte, ofereceria oportunidades para situações cômicas, considerando-se que nas cenas de conflito a sua silhueta contrastando com a do seu rival, o Coronel Pereira, que é alto e magro. Nas primeiras tentativas, esse arredondamento da forma foi muito exagerado, e os traços retos dos ombros acabaram desaparecendo. Com um retrabalho, obteve-se o resultado desejado (Figura 38).

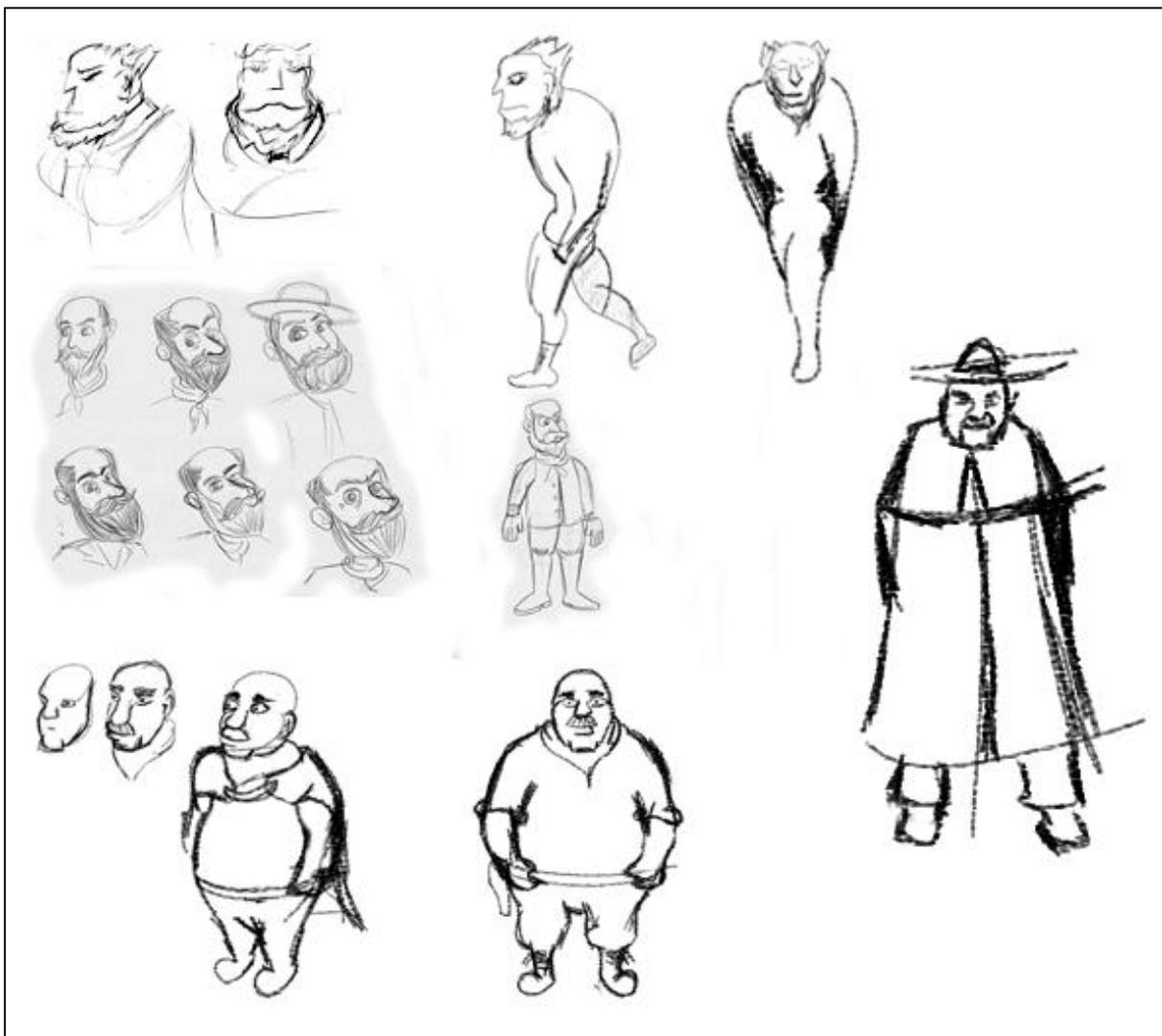


Figura 37 – Esboços para geração de alternativas do personagem Gumercindo.

Fonte: Os Autores (2014).



Figura 38 – Esboços para modelsheet do personagem Gumercindo.

Fonte: Os Autores (2014).

Alto e magro, o Coronel Pereira (Figuras 39 e 40) é um sujeito frio e cruel. No desenvolvimento do conceito visual, explorou-se traços retos e verticais, privilegiando-se uma postura exageradamente ereta, com o objetivo de transmitir uma imagem arrogante e, ao mesmo tempo, de valorizar a visualização dos detalhes do uniforme nas cenas. Nos detalhes faciais, ressaltou-se as marcas do crânio, e a expressão facial sempre se baseia numa risada maliciosa, mesmo quando ele não está rindo.

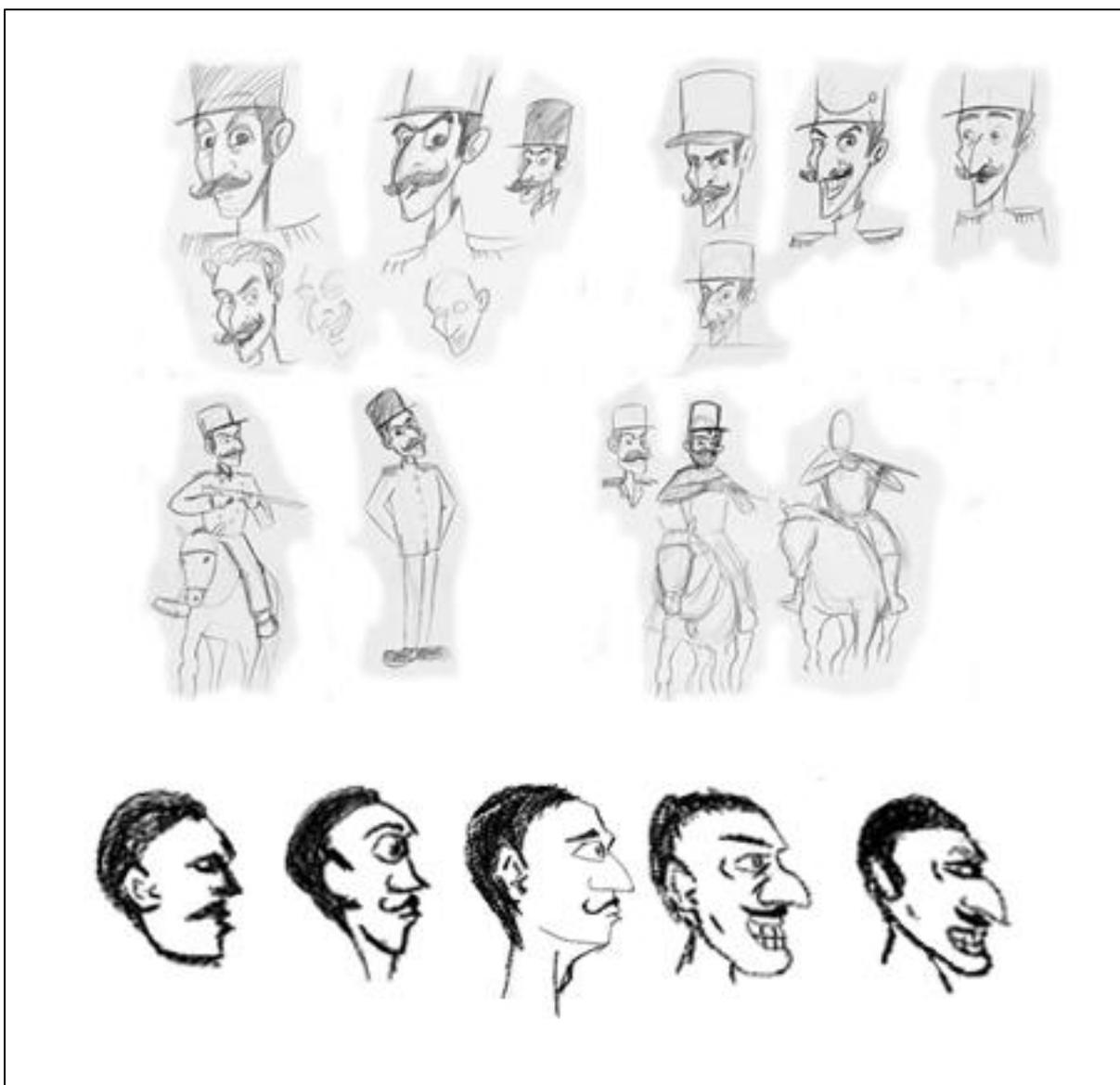


Figura 39 – Esboços para geração de alternativas do personagem Coronel Pereira.

Fonte: Os Autores (2014).

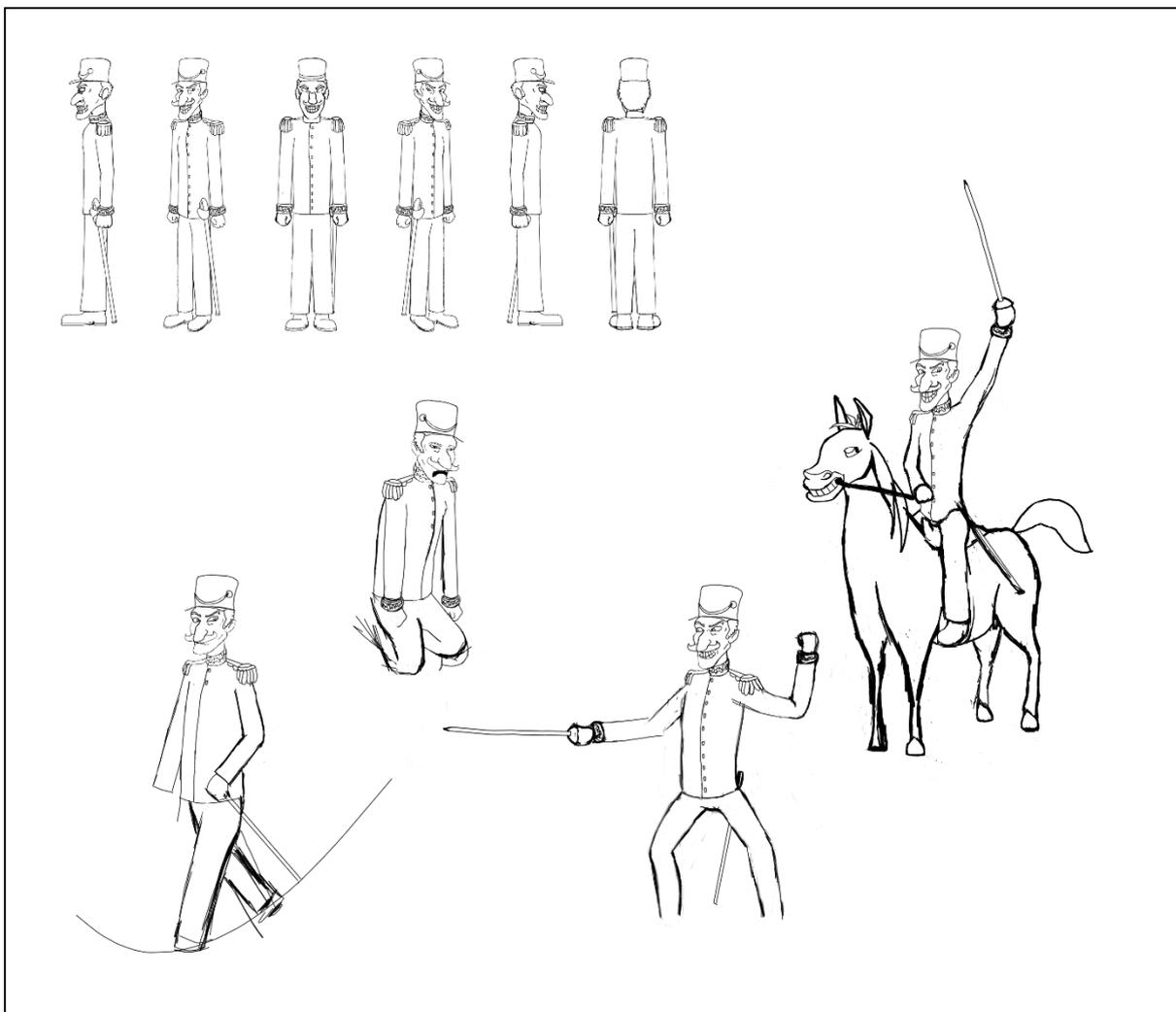


Figura 40 – Esboços para modelsheet do personagem Coronel Pereira.

Fonte: Os Autores (2014).

Nos primeiros esboços do personagem Adalberto Dumont (Figuras 41 e 42), foram exploradas diversas alternativas para representar o perfil excêntrico do personagem, sem se preocupar muito com as roupas da época. À medida que algumas características foram sendo selecionadas, como o tipo de óculos e a postura do personagem, foi feito um resgate no painel semântico, para então adaptar os trajes ao personagem já criado.

Muitas das opções expressavam muito bem as características descritas na ficha de personagens, porém, a linguagem visual era muito caricata. Trabalhou-se em cima destas formas, reduzindo os exageros, até chegar no resultado final.



Figura 41 – Esboços para geração de alternativas do personagem Adalberto Dumont.

Fonte: Os Autores (2014).

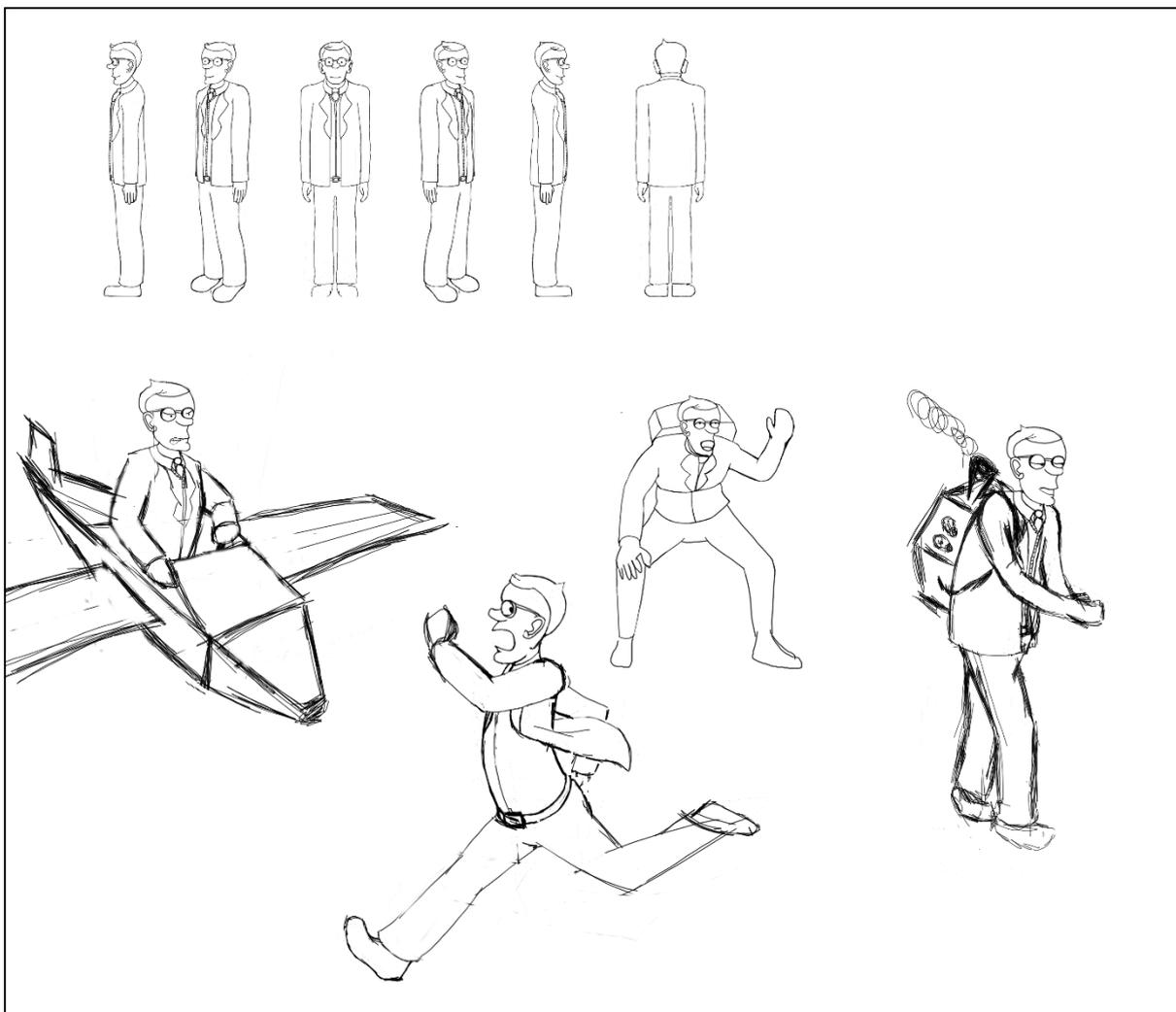


Figura 42 – Esboços para modelsheet do personagem Adalberto Dumont.

Fonte: Os Autores (2014).

A representação de Rizotto (figuras 43 e 44) deveria transmitir idéias bastante distintas: na escola ele se encaixa no perfil de um estudante introvertido, mas em casa ele é um aspirante a Chef de cozinha extrovertido, alegre e desastrado. Por isso, suas principais vestimentas são o uniforme da escola e uma roupa tradicional de cozinheiro.

Na ficha de características, ele também é descrito como um personagem grandalhão e gordo, com mãos e braços desproporcionalmente grandes. Por isso, privilegiou-se formas mais robustas, mas observando para que o personagem não distoasse muito do estilo visual dos outros personagens da história.

Nos primeiros esboços, ele estava ficando, por vezes, muito infantil; noutras, muito hostil. Buscou-se então uma expressão mais neutra.

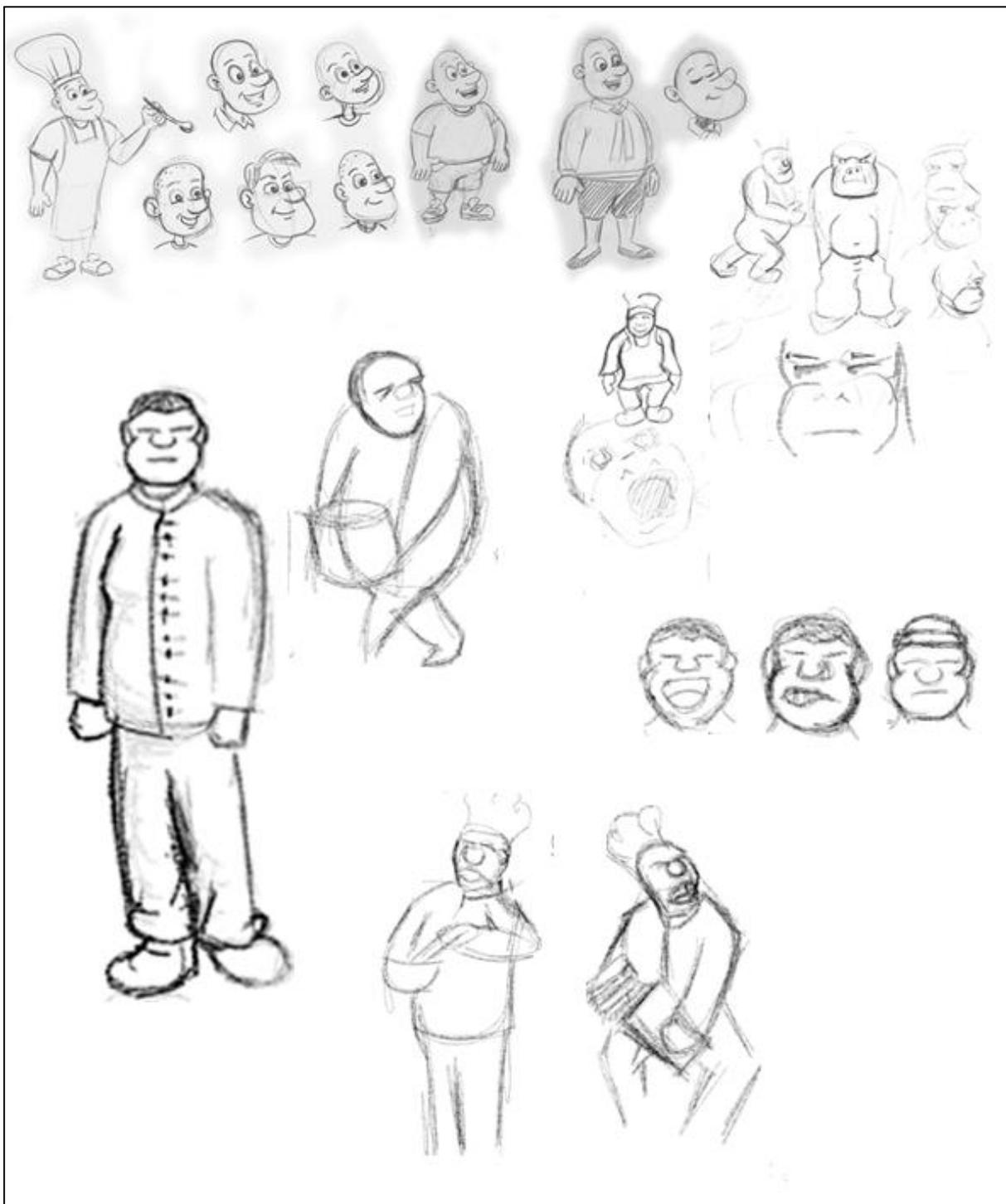


Figura 43 – Esboços para geração de alternativas do personagem Rizotto.

Fonte: Os Autores (2014).

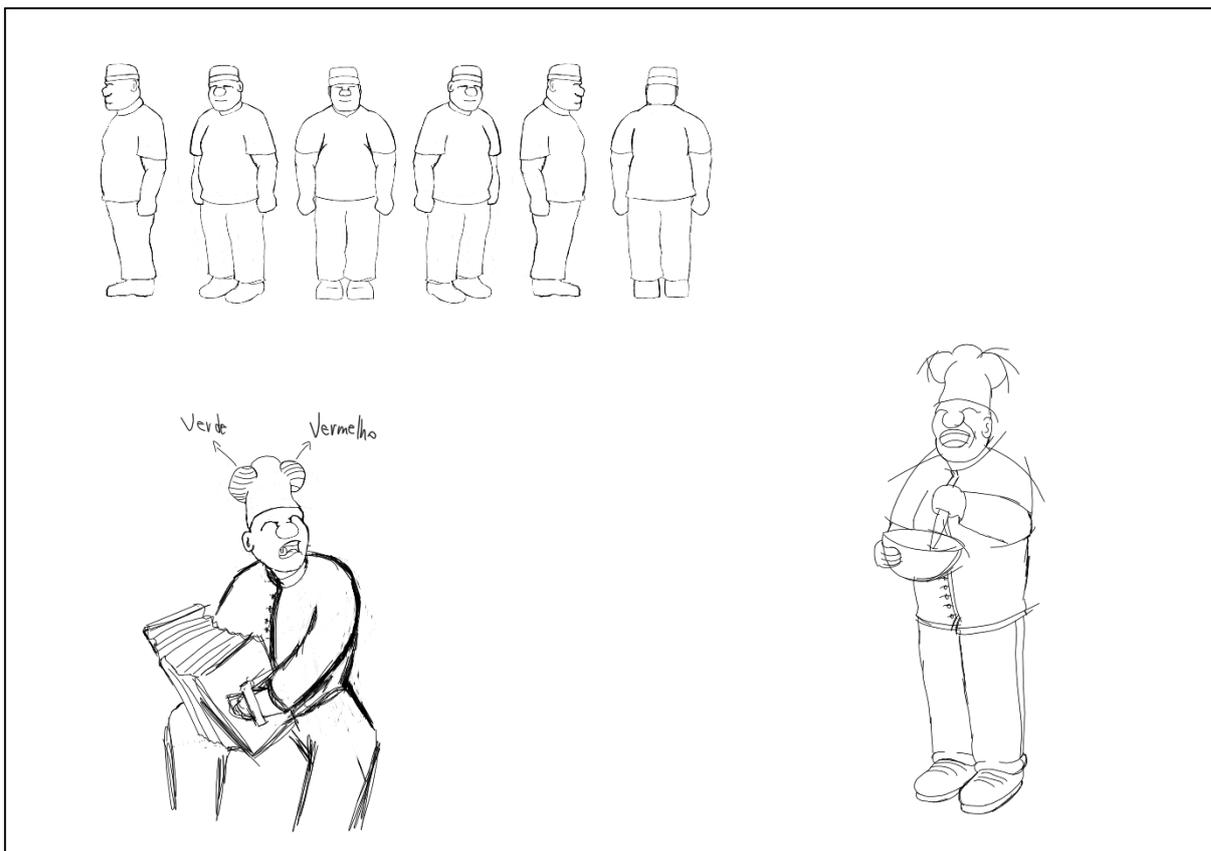


Figura 44 – Esboços para geração de alternativas do personagem Rizotto.

Fonte: Os Autores (2014).

A Escolástica (Figura 45) foi uma das personagens mais desenvolvidas pela equipe. A partir das características levantadas na etapa de análise e de painel semântico, a forma e a expressividade da Escolástica foram desenvolvidas a partir da imagem de tartarugas e a partir de esboços que expressassem a ideia de uma mulher rabugenta, mandona e irritante. O processo dessa personagem, assim como para todos os outros personagens que foram desenvolvidos, foi colaborativo entre os dois integrantes da equipe. Cada um desenvolvia ideias expressas no papel e em reunião deixavam-se influenciar pelas ideias geradas e eram feitos mais esboços onde as melhores ideias eram mais exploradas.



Figura 45 – Esboços para geração de alternativas da personagem Escolástica.

Fonte: Os Autores (2014).

Após chegar à um modelo de personagens que funcionassem bem na forma e atendessem às características buscadas, os personagens precisaram ser registrados em um *model sheet*. Para isso foram feitos vários estudos por meio de esboços a lápis que mostraram mais poses do personagem; quatro desenhos de giro de 180° expressões que podem frequentemente serem usadas pelo personagem; variação de roupa; representado em alguma cena conforme exemplifica a Figura 46.



Figura 46 – Desenhos gestuais feitos para o *model sheet* da Baronesa.

Fonte: Os Autores (2014).

Assim que os esboços foram desenvolvidos, buscou-se finalizá-los digitalmente, buscando-se vetorizá-los²⁴ em Adobe Illustrator²⁵, processo que foi executado na etapa seguinte (item 7.2).

7.2 REALIZAÇÃO

Assim que as imagens foram vetorizadas, foram feitos digitalmente os estudos de cor de cada um dos personagens, onde busca-se cores que transmitiam valores característicos dos personagens. Por exemplo, a roupa da Baronesa do Serro Azul teve predominância do preto para passar o valor de conservadorismo e elegância; para Sara foram usadas cores mais avermelhadas, passando o valor tonal de paixão e agitação da personagem; e para a professora Escolástica, cores fortes como o vermelho e o roxo, combinação chamando atenção para o perfil da excentricidade e o fervor da personagem.

A etapa seguinte foi organizar os desenhos criados e vetorizados para o *model sheet* em uma folha A3 no sentido paisagem. Muitas foram as formas e modelos encontrados para representar um *model sheet*, pois alguns, por exemplo, eram em preto e branco, outros coloridos, alguns eram em várias folhas e outros contemplavam todas as características em uma folha só; então, considerando-se a liberdade, decidiu-se criar um padrão. Para esse trabalho, todos os desenhos dos *model sheets* foram coloridos, com uma espessura de traço de 0.75 pontos para criar uma unidade visual.

Em suma, os *model sheets* foram estruturados em três regiões da folha que variaram de posição no caso da folha de cada personagem. Em uma região ficou o *turn around*, ou seja, a imagem dos ângulos frontal, lateral, costas e 2/4 do

²⁴ Vetorizar é produzir uma imagem por meio de vetores. Vetor na linguagem gráfica é uma imagem baseada em pontos e curvas bezier. Esse sistema faz o computador criar cálculos matemáticos e reconstrói as formas ao redimensionar uma imagem ou fazer qualquer distorção, a resolução sempre será a mesma. Fonte: <<https://www.toonboom.com/glossary>>. Acessado em 11 mai. 2014.

²⁵ Adobe Illustrator é um programa de desenho vetorial comercializado pela Adobe Systems. Fonte: <<http://www.adobe.com/br/>>. Acessado em 11 mai. 2014.

personagem, acompanhado à esquerda pela proporção das cabeças. Em uma segunda região, ficaram os códigos RGB²⁶ das cores dos personagens acompanhado de uma pose livre do personagem e em uma terceira região ficaram expressões em variadas poses do personagem.

Após esse processo, o *model sheet* está pronto (Figura 47) para ser usado por outros integrantes do processo de animação, no formato digital; ou impresso, para auxiliá-los em manter o personagem com características fiéis. Todos os *model sheets* criados por meio dessa metodologia podem ser vistos no apêndice B.

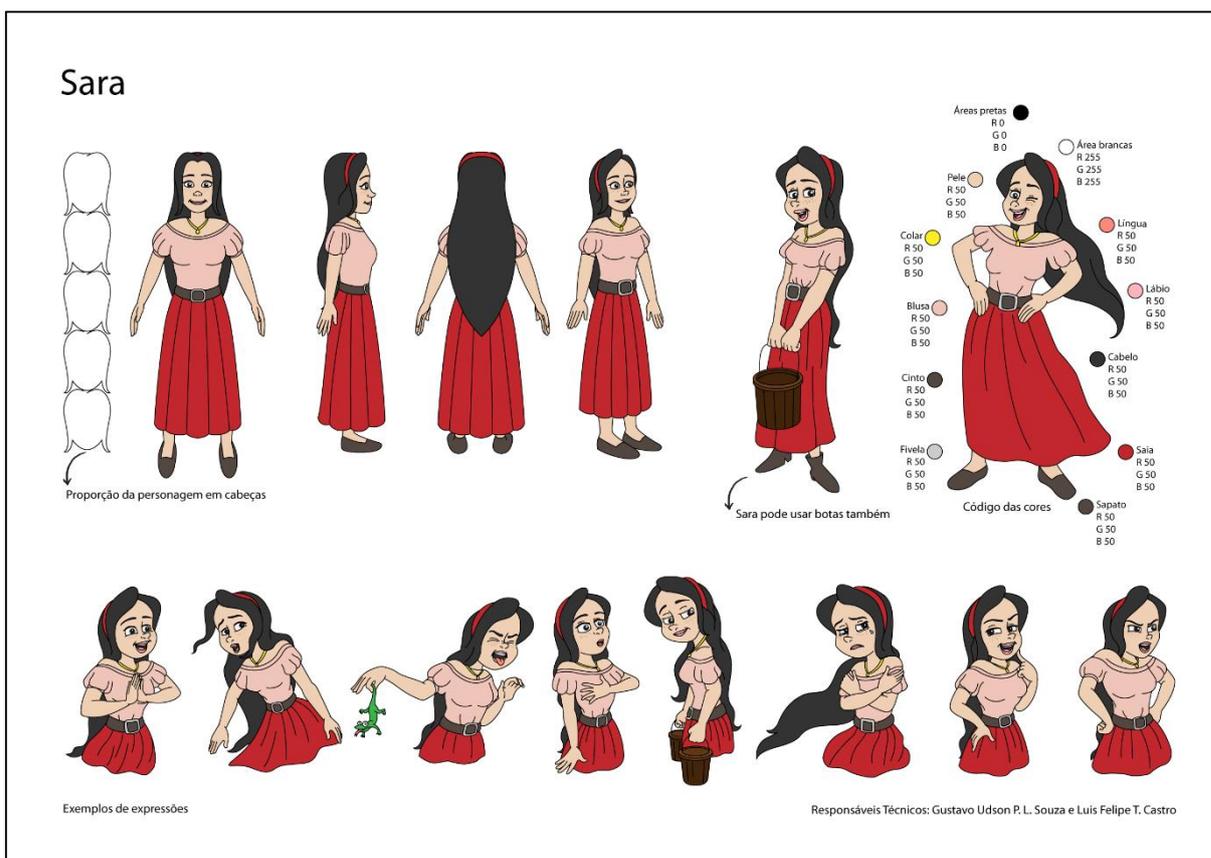


Figura 47 - Model Sheet da personagem Sara resultado da aplicação da metodologia.

Fonte: Os Autores.

²⁶ O RGB são as letras iniciais de red, green e blue que no português é vermelho, verde e azul que são as cores primárias das cores formadas por luz. O código RGB é uma representação das cores primárias juntas, só que em um sistema hexadecimal, muito utilizado na área de web design. Fonte: <<http://www.dicasdeprogramacao.com.br/entenda-como-funcionam-os-codigos-de-cores-rgb/>>. Acessado em 11 mai. 2014.

8 CONCLUSÃO

Esse trabalho abordou o tema “metodologia de projeto gráfico aplicada ao *design* de personagens para animação”. Para cumprir este objetivo, fez-se necessário dividi-lo em três partes: referenciais teóricos, destinado à pesquisa e estudo de conceitos, métodos e processos de produção das áreas de *design* gráfico e animação; procedimentos metodológicos, destinado à apresentação da metodologia que foi adaptada a partir do estudo; e um estudo de caso, destinado a aplicação da metodologia adaptada.

Em referenciais teóricos, no que tange o assunto sobre identidade visual e metodologia de projeto gráfico, foram expostos conceitos e metodologias de Maria Luísa Peón; Bruno Munari; Rodolfo Fuentes; Jorge Frascara; Gavin Ambrose e Paul Harris e Gui Bonsiep. Após isso, foram feitas a exposição do processo de produção de animação, segundo Sergi Càmara e Tony White; e, em seguida, as definições sobre o bom *design* de um personagem, segundo Scot McCloud.

Na sequência, em procedimentos metodológicos, apresentou-se a versão adaptada da metodologia de projeto gráfico, que ficou definida nas etapas de: problematização; análise; definição do problema; geração de alternativas; avaliação, decisão e escolha; realização; e análise final da solução. Vale destacar que esta versão adaptada da metodologia foi re-estruturada no final do projeto, em vista de mudanças que se fizeram necessárias ao longo dele, tais como: inclusão da elaboração de painéis semânticos, os quais foram sugeridos em mais de uma etapa; e alterações nos métodos de geração de alternativas.

Então, iniciou-se o estudo de caso com a fase de pré-produção, onde aplicou-se a metodologia adaptada. Esta fase contemplou a definição de algumas características do projeto, seguida pela criação de um roteiro e das fichas descritivas dos personagens. Na sequência, prosseguiu-se com a execução da metodologia na fase de produção até a criação de pranchas do *model sheet* de cada um dos personagens e a conclusão do processo.

Com relação aos objetivos iniciais do projeto, pode-se considerar que eles foram cumpridos, pois foi possível aplicar com eficiência a metodologia de projeto gráfico no desenvolvimento visual dos personagens. Dentre os benefícios de sua aplicação, pode-se destacar que ela auxilia na produtividade através da organização

das etapas conceituais da produção de uma animação, haja visto que esta facilita o entendimento da criação de cada personagem e permite um controle sobre a coerência das decisões tomadas.

Por outro lado, considerando-se que a pesquisa acerca dos processos de criação de personagens indica que esse processo é livre, isto é, que existem muitas formas de se conceber um personagem, percebe-se que é importante atentar para que a linearidade da metodologia não se torne um obstáculo para a criatividade. Além disso, destaca-se que durante o próprio processo de aplicação da metodologia foram feitas mudanças nela, as quais serviram para solucionar problemas práticos enfrentados pela equipe no momento da aplicação de algumas técnicas. Vale lembrar, também, que a metodologia contemplou um estudo de caso em que o roteiro foi criado com o foco cinematográfico, cujos personagens possuem peculiaridades próprias e, algumas delas, diferentes de outros tipos de animações, como por exemplo, daquelas voltadas para publicidade ou jogos digitais.

Portanto, ressalta-se que ela não deve ser aplicada como uma fórmula, permanecendo suscetível a futuras mudanças de estrutura e das técnicas empregadas. Feitas estas considerações, sugere-se que, futuramente, teste-se esta metodologia em outros tipos de projeto de animação.

REFERÊNCIAS

Bibliográficas

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking**. AVA, 2010.

BONSIEPE, Gui. **Teoría y Práctica del Diseño Industrial: Colección Comunicación Visual**. Barcelona, 1978.

BONSIEPE, Gui. **Metodologia Experimental: Desenho Industrial**. Brasília: CNPq/Coordenação Editorial, 1984.

FUENTES, Rodolfo. **A Prática do Design Gráfico: Uma Metodologia Criativa**. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual: Contribuição Para Uma Metodologia Didática**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PEÓN, Maria Luísa. **Sistemas de Identidade Visual**. Rio de Janeiro: 2AB, 2001.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**.

CÂMARA, Sergi. **O Desenho Animado**. Lisboa: Editora Estampa, 2005.

WHITE, Tony. **The Animators Workbook: Step-by-step Techniques of Drawn Animation**. New York: Watson-Guption Publications, 1988.

SURRELL, JASON. **Os Segredos dos Roteiros da Disney: Dicas e técnicas para levar magia a todos os seus textos**. São Paulo: Panda Books, 2009.

MCCLOUD, SCOTT. **Desenhando Quadrinhos: Os segredos nas narrativas de quadrinhos, mangás e graphic novels**. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

SARAIVA, Leandro; CANNITO, Newton. **Manual de Roteiro: ou manuel, o primo pobre dos manuais de cinema e TV**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2004.

Vídeo

MUNHOZ, Paulo. **A Arte da Animação**. Curitiba: Tecnokena, 2012. 1 DVD (71 minutos).

Meio eletrônico

ICOGRADE . Disponível em:

<<http://www.icograda.org/feature/current/articles90.htm>>. Acesso em mai. 2014.

SOUZA, Fernando Marés de. **Um documento chamado roteiro** . Disponível em:

<<http://roteirodecinema.com.br/manuais/documentochamadorroteiro.htm>> . Acesso em: 23 mar. 2014

MASSARANI, Sandro. **Formatação básica para roteiro de cinema**. Disponível em:

< <http://www.massarani.com.br/Rot-Formatacao-Roteiro-Cinema.html>> . Acesso em 20 Abr. 2014.

MASSARANI, Sandro. **Arquétipos para a construção de personagens**.

Disponível em: <http://www.massarani.com.br/Rot-Arquetipos-Cinema-Roteiro.html>> . Acesso em 20 Abr. 2014.

FERREIRA, Alexandre Rodrigues; JOÃO, Daniel de Moraes; GODOY, Leoni

Pentiado. **A competitividade das organizações sob a ótica interativa de cadeias produtivas sustentáveis e ecodesign**. IV Congresso Nacional de Excelência em Gestão: Responsabilidade Socioambiental das Organizações Brasileiras. Niterói, 2008. Disponível em:

<http://www.excelenciaemgestao.org/Portals/2/documents/cneg4/anais/T7_0044_0275.pdf>. Acesso em : 10 mai. 2014.

Defining the Art: Gesture Drawing. Disponível em:

<<http://www.animatorisland.com/defining-the-art-gesture-drawing/>>. Acesso em mai. 2014.

How to draw gesture. Disponível em: <<http://www.proko.com/how-to-draw-gesture/>> . Acesso em mai. 2014.

Baronesa do Serro Azul. Disponível em:

<<http://www.blogizazilli.com/index.php/medicina/baronesa-do-serro-azul>>. Acesso em mai. 2014.

O Preço da Paz. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0379449/>>. Acesso em mai. 2014.

O Preço da Paz. Disponível em: <<http://simultaneidades.blogspot.com.br/2009/05/o-preco-da-paz-centro-paranaense.html>>. Acesso em mai. 2014.

Baronesa do Serro Azul: Uma mulher do século XIX. Disponível em:

<<http://simultaneidades.blogspot.com.br/2009/09/baronesa-do-serro-azul-uma-mulher-do.html>>. Acesso em mai. 2014.

Gumercindo Saraiva. Disponível em:<

<http://imperiobrazil.blogspot.com.br/2010/06/imperio-e-republica-do-brasil.html>>. Acesso em mai. 2014.

Solar do Barão. Disponível em: <<http://www.curitiba-parana.net/solar-barao.htm> > . Acesso em 11 mai. 2014.

'Passagens secretas', túneis de Curitiba eram abrigos antinazistas. Disponível em:< <http://g1.globo.com/pr/parana/noticia/2013/03/passagens-secretas-tuneis-de-curitiba-eram-abrigos-antinazistas.html> >. Acesso em mai. 2014.

Em audiência, skatistas pedem reconhecimento. Disponível em:

<<http://www.gazetadopovo.com.br/vidaecidadania/conteudo.phtml?id=1428285&tit=E-m-audiencia-skatistas-pedem-reconhecimento>> . Acesso em mai. 2014.

Fotos GO SKATE DAY CWB 2013. Disponível em:

<<http://www.ciscoskate.com.br/frmConBlog.aspx?ID=9>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Lenda urbanas de Curitiba e do mundo. Disponível em:

<<http://saocasimiro.blogspot.com.br/p/lendas-urbanas-de-curitiba-e-do-mundo.html>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Lendas Curitibanas. Disponível em:

<<http://www.gazetadopovo.com.br/vidaecidadania/aniversario-curitiba-2012/conteudo.phtml?id=1238563&tit=Lendas-curitibanas>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Passagens secretas de Curitiba eram abrigos antinazistas. Disponível em:

<<http://www.forte.jor.br/2013/03/27/passagens-secretas-tuneis-de-curitiba-eram-abrigos-antinazistas/>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Lendas dos túneis subterrâneos de Curitiba. Disponível em:

<<http://textolivre.com.br/contos/17737-lendas-dos-tuneis-subterraneos-de-curitiba>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Lendas sobre a cobra do subterrâneo de Curitiba. Disponível em:

<<http://textolivre.com.br/contos/13165-lendas-sobre-a-cobra-do-subterraneo-de-curitiba->> . Acesso em 11 mai. 2014.

Curitiba, uma lenda. Disponível em:

<<http://www.gazetadopovo.com.br/colunistas/conteudo.phtml?id=987121&tit=Curitiba-uma-lenda>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Duvide se quiser. Disponível em: <<http://www.revistadehistoria.com.br/secao/em-dia/duvide-se-quiser>> . Acesso em 11 mai. 2014.

O Mistério dos túneis da Mercês. Disponível em:

<<http://www.gazetadopovo.com.br/vidaecidadania/conteudo.phtml?id=991381&tit=O-misterio-dos-tuneis-das-Merces>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Ildfonso Pereira Correia (Barão do Serro Azul). Disponível em:

<http://www.feparana.com.br/biografia.php?cod_biog=305> . Acesso em 11 mai. 2014.

Barão do Serro Azul. Disponível em:

<<http://aprendendoporai.blogspot.com.br/2009/02/barao-do-cerro-azul.html>> .

Acesso em 11 mai. 2014.

Túnel da Pirataria. Disponível em: <[http://www.parana-](http://www.parana-online.com.br/colunistas/67/83293/)

[online.com.br/colunistas/67/83293/](http://www.parana-online.com.br/colunistas/67/83293/)>. Acesso em 11 mai. 2014.

Suposto tesouro de pirata inglês desperta a curiosidade de curitibanos.

Disponível em: <<http://g1.globo.com/pr/parana/noticia/2013/03/suposto-tesouro-de-pirata-ingles-desperta-curiosidade-de-curitibanos.html>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Lenda do Pirata Zulmiro. Disponível em:< [http://prof-](http://prof-tathy.blogspot.com.br/2010/01/lenda-do-pirata-zulmiro.html)

[tathy.blogspot.com.br/2010/01/lenda-do-pirata-zulmiro.html](http://prof-tathy.blogspot.com.br/2010/01/lenda-do-pirata-zulmiro.html)>. Acesso em 11 mai. 2014.

O Paraná por D. Pedro II. Disponível

em:<<http://www.partes.com.br/educacao/resenhas/parana.asp>>. Acesso em 11 mai. 2014.

Manuscrito achado em garrafa aponta para existência de "cápsula do tempo".

Disponível

em:<<http://www.gazetadopovo.com.br/vidaecidadania/conteudo.phtml?id=1395796>>.

Acesso em 11 mai. 2014.

Entenda o que é a Lei Rouanet. Disponível em:

<<http://www.ebc.com.br/cultura/2013/02/entenda-o-que-e-a-lei-rouanet>>. Acesso em 12 mai. 2014.

Festival Anima Mundi. Disponível em: <<http://www.animamundi.com.br/2014/festival/>>.

Acesso em 12 mai. 2014.

Aos poucos animações brasileiras ganham mais espaço no cinema. Disponível em:

<[http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-](http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2014/01/27/interna_diversao_arte,409740/aos-poucos-animacoes-brasileiras-ganham-mais-espacos-no-cinema.shtml)

[arte/2014/01/27/interna_diversao_arte,409740/aos-poucos-animacoes-brasileiras-ganham-mais-espacos-no-cinema.shtml](http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2014/01/27/interna_diversao_arte,409740/aos-poucos-animacoes-brasileiras-ganham-mais-espacos-no-cinema.shtml)>. Acesso em mai. 2014.

Mercado de animação no Brasil cresce em número e importância.

<<http://www.culturaemercado.com.br/mercado/mercado-de-animacao-no-brasil-cresce-em-numero-e-importancia/>>. Acesso em mai. 2014.

Mercado de cinema de animação cresce no Brasil. Disponível em: <http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2014/01/28/internas_viver,486432/mercado-de-cinema-de-animacao-cresce-no-brasil.shtml>. Acesso em mai. 2014.

Referências de imagens

RIKI, J.K.; **Examples of Gesture Drawings in both Pen and Pencil.** Disponível em: <http://www.animatorisland.com/defining-the-art-gesture-drawing/gesture_drawing_examples/>. Acessado em mai. 2014.

RIKI, J.K.; **Animal Gesture Drawings.** Disponível em: <http://www.animatorisland.com/defining-the-art-gesture-drawing/gesture_animals/> . Acessado em mais. 2014.

Esboço do personagem Tarzan da Disney. Disponível em : <<http://livlily.blogspot.com.br/2011/01/tarzan-first-sketches-tarzan-anatomy.html>>. Acessado em mai. 2014.

Exemplificação do processo de conceituação do personagem Tarzan, pelo artista Glen Keane. Disponível em: <<http://livlily.blogspot.com.br/2011/01/tarzan-first-sketches-tarzan-anatomy.html>> . Acessado em mai. 2014.

Esboços de Tarzan por Glen Keane. Disponível em: <<http://livlily.blogspot.com.br/2010/10/tarzan.html>> . Acessado em mai.2014

Resenha de Tarzan. Disponível em: <<http://kahdi.blogspot.com.br/2009/12/resenha-tarzan.html>> . Acessado em mai. 2014.

Model Sheet do personagem Pateta da Disney. Disponível em: <<http://animationarchive.net/Classic%20Characters/Goofy/Model%20Sheets/>>. Acessado em mai. 2014.

Barão do Serro Azul. Disponível em:

<<http://simultaneidades.blogspot.com.br/2009/05/o-preco-da-paz-centro-paranaense.html>>. Acesso em mai. 2014.

Baronesa do Serro Azul. Disponível em:

<<http://simultaneidades.blogspot.com.br/2009/09/baronesa-do-serro-azul-uma-mulher-do.html>>. Acessado em mai. 2014.

Gumercindo Saraiva.

Disponível em: <<http://imperioibrazil.blogspot.com.br/2010/06/imperio-e-republica-do-brasil.html>>. Acessado em mai. 2014.

Fachada do Colégio Estadual do Paraná.

Disponível em:

<<http://www.gazetadopovo.com.br/vidaecidadania/conteudo.phtml?id=1425482>> . Acessado em mai. 2014.

Imagens túneis sob o Clube Concórdia.

Disponível em: <<http://g1.globo.com/pr/parana/noticia/2013/03/passagens-secretas-tuneis-de-curitiba-eram-abrigos-antinazistas.html>> . Acessado em mai. 2014.

Skatista na canaleta dos biarticulados curitibanos. Disponível em:

<<http://www.gazetadopovo.com.br/vidaecidadania/conteudo.phtml?id=1251341>> . Acessado em mai. 2014.

Skatista andando na canaleta dos ônibus curitibanos. Disponível em:

<<http://www.gazetadopovo.com.br/vidaecidadania/conteudo.phtml?id=1428285&tit=Em-audiencia-skatistas-pedem-reconhecimento>> . Acessado em mai. 2014.

Passeata do Go Skate Day 2013 em Curitiba. Disponível em:

<<http://www.ciscoskate.com.br/frmConBlog.aspx?ID=9>> Acessado em mai. 2014.

Painel semântico do Arthur

Que tal uma voltinha de skate elétrico?; Disponível em: <

<http://www.opolvo.com.br/noticias/3195/Que-tal-uma-voltinha-de-Skate-el%C3%A9trico?.html> > . Acessado em mai. 2014.

Governador abre o ano letivo na rede estadual . Disponível em: <

<http://www.bemparana.com.br/noticia/205114/governador-abre-o-ano-letivo-na-rede-estadual> > Acesso em jan. 2014

Esportista radical cadeirante. Disponível em: <

http://barriendoporlosrincones.blogspot.com.br/2012_04_01_archive.html > .
Acessado em mai. 2014.

Ryders: los skaters vuelven de la mano de las longboards. Disponível em: <

<http://www.conexionbrando.com/1300960> > . Acessado em mai. 2014.

Motoristas chegaram a enfrentar 42 quilômetros de congestionamento em SC.

Disponível em: < <http://diariocatarinense.clicrbs.com.br/sc/geral/transito-24-horas/noticia/2013/02/motoristas-chegaram-a-enfrentar-42-quilometros-de-congestionamento-em-sc-4040017.html> > . Acessado em mai. 2014.

Go Skateboarding Day em Curitiba. Disponível em: <

<http://cemporcentoskate.uol.com.br/fiksperto/go-skateboarding-day-em-curitiba-pr> > .
Acessado em mai. 2014.

Sindicato dos motoristas pede blitz para tirar ciclistas das canaletas de ônibus.

Disponível em: < <http://gondwanabrasil.com.br/?s=noticias&ss=detalhes&id=71> > .
Acessado em mai. 2014.

Skate. Disponível em: <<http://jonathanpoli10.blogspot.com.br/2013/11/skate.html>> .

Acessado em mai. 2014.

Alunos de Stanford criam skate elétrico. Disponível em:

<<http://info.abril.com.br/noticias/tecnologias-verdes/alunos-de-stanford-criam-skate->

eletrico-20092012-59.shl> . Acessado em mai. 2014.

Skate the Lake. Disponível em:

<<http://jessgibbsphotography.com/2010/events/b4bc-skate-the-lake-august-14-2010-2/>> . Acessado em mai. 2014.

Cityzen: um filme de skate em SP. Disponível em:

<<http://www.skateboardbrasil.com.br/blog/cityzen-um-filme-de-skate-em-sp/>> . Acessado em mai. 2014.

Skating Photo Archive. Disponível em: < <http://www.hoyden.co.uk/skating-photo-archive.htm> >. Acessado em mai. 2014.

Transporte alternativo. Disponível em: <<http://wp.clicrbs.com.br/guarda-sol/2013/07/09/transporte-alternativo/?topo=98,2,18,,67>> . Acessado em mai. 2014.

Skatistas fazem manifestação na Avenida Paulista. Disponível em:

<<http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2011/06/skatistas-fazem-manifestacao-na-avenida-paulista.html>>. Acessado em mai. 2014.

X Games 15 (Andy Macdonald). Disponível em:

<http://www.zimbio.com/pictures/wkJqr1uGokY/X+Games+15/HFgtl3GgF_V/Andy+Macdonald> . Acessado em mai. 2014.

Painel semântico do Bodão.

Irish Dog. Disponível em: <<http://www.zoefans.com/dog/irish-dog-breeds-pictures>>. Acessado em mai. 2014.

Anadores ortopédicos para os animais. Disponível em: <

<http://blog.bicharia.com.br/2012/11/andadores-ortopedicos-para-os-animais/>>. Acessado em mai. 2014.

Spinone Italiano. Disponível em: <<http://justadogg.info/spinone-italiano/>>. Acessado em mai. 2014.

Raça Spinone Italiano. Disponível em:
<<http://www.mundodocachorro.com.br/raca/323>>. Acessado em mai. 2014.

Bode. Disponível em: <<http://loucosportecnologias.blogspot.com.br/2013/09/poesias-infanto-juvenis-comedia-entre.html>>. Acessado em mai. 2014.

Bodes. Disponível em:
<http://manualpraticodebonsmodosemlivrarias.blogspot.com.br/2012_02_01_archive.html>. Acessado em mai. 2014.

Pintura Spinone Italiano. Disponível em:
<<http://www.setterstuff.com/spinoneprints.html>>. Acessado em mai. 2014.

Cadeira de locomoção para cães. Disponível em: <<http://walkinwheels.com/walkin-wheels-video.html>>. Acessado em mai. 2014.

Irish Setter. Disponível em:
<<http://puppiespictures.wordpress.com/2012/10/page/6/>>. Acessado em mai. 2014.

Setter Irlandês Branco. Disponível em: <<http://www.hotdog.hu/kutyafajtak/fci-7-vizslak-es-szetterek>>. Acessado em mai. 2014.

Bode. Disponível em: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mountain_goat_-_artificial_salt_lick.jpg>. Acessado em mai. 2014.

Raça Spinone Italiano. Disponível em:
<<http://digilander.libero.it/laspadas/pages/Spinone-Mucrone-Paolina-spinoni.htm>>. Acessado em mai. 2014.

Spinone Italiano. Disponível em: <<http://dogbreedsinfo.org/Spinone-Italiano.html>>. Acessado em mai. 2014.

Spinone Italiano. Disponível em:

<<http://portaldodog.com.br/cachorros/racas/spinone-italiano/>>. Acessado em mai. 2014.

Spinone Italiano. Disponível em: <<http://www.planetdogs.it/razze-canine/razze-taglia-media/283-spinone-italiano.html> >. Acessado em mai. 2014.

Painel semântico da Sara

Monalisa. Disponível em: <<http://totallyhistory.com/mona-lisa/>>. Acessado em mai. 2014.

Designing the dresses for bioshock infinites Elizabeth. Disponível em: <<http://kotaku.com/designing-the-dresses-for-bioshock-infinities-elizabeth-472909117>>. Acessado em mai. 2014.

Model Sheet Elizabeth – Bioshok Infinite . Disponível em: <<http://www.clairehummel.com/pro.html>>. Acessado em mai. 2014.

Two Major Fitness Events in San Diego This Weekend. Disponível em: <<http://www.examiner.com/article/two-major-fitness-events-san-diego-this-weekend?cid=PROD-redesign-right-next>>. Acessado em mai. 2014.

Shelley – Jabberjaw. Disponível em: <<http://rock.rapgenius.com/Pain-jabberjaw-running-underwater-lyrics#note-1780979>>. Acessado em mai. 2014.

Cristina Ricci. Disponível em: <<http://wallpapers.brothersoft.com/christina-ricci-39-40319-1600x1200.html>>. Acessado em mai. 2014.

Wednesday Friday Addams from Addams Family. Disponível em: <<http://goo.gl/o8Elrf>>. Acessado em mai. 2014.

Christina Ricci van The Adam's Family. Disponível em:

<<http://plazilla.com/page/4295130600/de-kindsteren-van-toen-waar-zijn-ze-nu>>.

Acessado em mai. 2014.

Garotas estranhas que amamos. Disponível em:

<<http://umaloucuradecadavez.com.br/2013/12/02/garotas-estranhas-que-amamos/>>.

Acessado em mai. 2014.

Mara Wilson crazy child stars. Disponível em:

<<http://www.refinery29.com/2013/05/47616/mara-wilson-crazy-child-stars>>.

Acessado em mai. 2014.

The Bimbettes. Disponível em: <http://disney.wikia.com/wiki/File:Picture_2.jpg>.

Acessado em mai. 2014.

Keira Knightley como Elizabeth no filme orgulho e preconceito. Disponível em:

<<http://casprezeny.azet.sk/galeria/120185/upiria-laska-ci-svadba-na-plazi-tu-sa-nakrucali-zname-filmy?foto=7>>. Acessado em mai. 2014.

Rapunzel de Enrolados – Disney Animation Studios. Disponível em:

<<http://masquedisney.mforos.com/1958255/9938801-concepts-model-sheets-el-arte-de-la-sirenita/?pag=2>>. Acessado em mai. 2014.

A Bela e a Fera. Disponível em:

<<http://www.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/filme/ver.php?cdfilme=1059>>.

Acessado em mai. 2014.

Garota andando de skate. Disponível em:

<<http://www.veoverde.com/2009/06/deportes-de-transporte-skateboard/>>. Acessado em mai. 2014.

Painel semântico Barão.

O Conde de Monte Cristo. Disponível em:

<<http://www.cinemaemcena.com.br/plus/modulos/filme/ver.php?cdfilme=1457>>.

Acessado em mai. 2014.

40 Heróis e herínas da pátria. Disponível em:

<<http://senadofederal.tumblr.com/post/66681987378/40-herois-e-heroinas-da-patria>>. Acessado em mai. 2014.

Idoso andando de skate. Disponível em: <<http://breathemoveyoga.com/dont-take-life-too-seriously/>>. Acessado em mai. 2014.

Django . Disponível em: <<http://www.vanityfair.com/online/oscars/2013/01/django->>.

Acessado em mai. 2014.

Django unchained costume design oscar nomination. Disponível em:

<http://www.vanityfair.com/online/oscars/2013/01/django-unchained-costume-design-oscar-nomination_slideshow_item14_15>. Acessado em mai. 2014.

The Illusionniste. Disponível em:

<<http://www.internationalartsmovement.org/2012/12/cinema-series-june-nyc-lillusionniste-2010/>>. Acessado em mai. 2014.

Movie review Django Unchained. Disponível em:

<<http://www.fernbyfilms.com/2013/02/15/movie-review-django-unchained/>>.

Acessado em mai. 2014.

Victorian mens fashion. Disponível em: <<http://artifexlohn.com/en/victorian-mens-fashion-1840-1870/>>. Acessado em mai. 2014.

O Preço da Paz. Disponível em: <<http://www.historiadocinemabrasileiro.com.br/o-preco-da-paz/>>. Acessado em mai. 2014.

Gordon from Wild Wild West. Disponível em:

<<http://www.movieforum.com/movies/titles/wildwildwest/gordon.shtml>>. Acessado em

mai. 2014.

The Mummy. Disponível em:

<http://www.hotflick.net/movies/1999_The_Mummy/brendan_fraser_3.html>.

Acessado em mai. 2014.

Painel semântico Baronesa.

História da moda. Disponível em:

<<http://histmodaunisinos.blogspot.com.br/2013/11/romantismoera-vitoriana.html>>.

Acessado em mai. 2014.

Catherine Zeta-Jones - Elena. Disponível em:

<<http://advancedgraphics.com/product/elena-in-peasant-dress/>>. Acessado em mai. 2014.

Catherine Zeta-Jones – Elena. Disponível em:

<<http://www.famouscutouts.com/elena-dress-swirling.html>>. Acessado em mai. 2014.

Sherlock Holmes. Disponível em: <<http://www.moviestillsdb.com/movies/sherlock-holmes->>. Acessado em mai. 2014.i988045/c00a336d>. Acessado em mai. 2014.

Showcase of movie and theatre.

Disponível em: <<http://creativedesigndesignmagazine.com/showcase-of-movie-and-theatre-design.html>>. Acessado em mai. 2014.

Irene Adler. Disponível em: <<http://www.comicvine.com/irene-adler/4005-27017/issues-cover/>>. Acessado em mai. 2014.

Amelia Earhart. Disponível em:

<<http://womenshistory.about.com/od/earhartamelia/ig/Amelia-Earhart/>>. Acessado em mai. 2014.

Baronesa do Serro Azul. Disponível em:

<<http://www.blogizazilli.com/index.php/medicina/baronesa-do-serro-azul>>. Acessado em mai. 2014.

Catherine Zeta-Jones. Disponível em: <<http://www.brasilemalta.net/fotos-de-catherina-zeta-jones-doze-homens-e-um-segredo.html>>.

Acessado em mai. 2014.

Irene Adler Costume. Disponível em: <<http://www.costumzee.com/costume-ideas/How-to-Create-an-Irene-Adler-Costume/>>.

Acessado em mai. 2014.

The Mummy. Disponível em: <<http://www.fanpop.com/clubs/john-hannah/images/2108996/title/john-mummy-screencap>>.

Acessado em mai. 2014.

Laura Michelle – Mary Poppins : The Musical. Disponível em:

<<http://www.broadway.com/buzz/stars/laura-michelle-kelly/profile/>>. Acessado em mai. 2014.

Rachel McAdams em Sherlock Holmes. Disponível em:

<<http://jovemnerd.com.br/jovem-nerd-news/cinema/veja-rachel-mcadams-em-sherlock-holmes/>>. Acessado em mai. 2014.

Mother Gothel from Tangled. Disponível em:

<<http://livlily.blogspot.com.br/2011/11/tangled-2010-character-mother-gothel.html>>.

Acessado em mai. 2014.

Personajes de Disney de concepto. Disponível em:

<<http://www.disneyadictos.com/2013/07/personajes-de-disney-de-concepto.html>>.

Acessado em mai. 2014.

Painel semântico Gumercindo.

Revolução Federalista. Disponível em:

<<http://monteirohistoria.blogspot.com.br/p/revolucao-federalista.html>>. Acessado

em mai. 2014.

Maragatos. Disponível em: <<http://www.historiabrasileira.com/revolucao-federalista/maragatos/>>. Acessado em mai. 2014.

Leão assumiu o governo cinco vezes. Disponível em: <<http://www.oparana.com.br/variedades/leao-assumiu-o-governo-cinco-vezes-28284/>>. Acessado em mai. 2014.

O Preço da Paz. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-202249/>>. Acessado em mai. 2014.

O Preço da Paz abre adebate sobre a República Velha. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/ufrgs/noticias/201co-preco-da-paz201d-abre-debate-sobre-a-republica-velha>>. Acessado em mai. 2014.

Ordem dos Cavaleiros do Brasil. Disponível em: <<http://blogradiotertulia.blogspot.com.br/2010/04/ordem-dos-cavaleiros-do-brasil.html>>. Acessado em mai. 2014.

O Preço da Paz. Disponível em: <http://www.interfilmes.com/filme_12457_O.Preco.da.Paz.html>. Acessado em mai. 2014.

Gumercindo Saraiva. Disponível em: <<http://hid0141.blogspot.com.br/2013/10/gumercindo-saraiva.html>>. Acessado em mai. 2014.

O Preço da Paz. Disponível em: <<http://www.tibagi.pr.gov.br/site/modules/news/article.php?storyid=1616>>. Acessado em mai. 2014.

Os precursores do movimento tradicionalista gaúcho. Disponível em: <<http://www.churrascariagalpaocrioulo.com.br/os-precursores-do-mtg-movimento->

tradicionalista-gaúcho/>. Acessado em mai. 2014.

Eli Wallach. Disponível em: <<http://myfavoritewesterns.com/tag/eli-wallach/>>. Acessado em mai. 2014.

Painel semântico Coronel.

Masato Harada, Tony Goldwyn in The Last Samurai. Disponível em: <http://www.hotflick.net/pictures/big/003TLS_Tony_Goldwyn_014.html>. Acessado em mai. 2014.

Guerra Civil Federalista no Paraná. Disponível em: <<http://retalhosdahistoria.spaceblog.com.br/1534345/GUERRA-CIVIL-FEDERALISTA-NO-PARANA-SALATIEL-DE-PAULA-pica-pau-benemerito/>>. Acessado em mai. 2014.

Zegote Gonçalves – Ary Azambuja. Disponível em: <<http://imagenshistoricas.blogspot.com.br/2009/08/zegote-goncalves-ary-azambuja-gal.html>>. Acessado em mai. 2014.

Media etiqueta en el ejercito del aire. Disponível em: <<http://blogdeheraldica.blogspot.com.br/2010/01/media-etiqueta-en-el-ejercito-del-aire.html>>. Acessado em mai. 2014.

Painel semântico Dumont.

Santos Dumont e a invenção do avião. Disponível em: <<http://360graus.terra.com.br/esportesaereos/default.asp?did=18701>>. Acessado em mai. 2014.

Back to the Future: The Game. Disponível em: <<http://store.steampowered.com/app/31290/>>. Acessado em mai. 2014.

Alberto Santos Dumont.

Disponível em:

<http://inspiracion.innovadoresdeamerica.org/icms/en/2013/icons_and_legends/6469/alberto-santos-dumont.do?tpid=706>. Acessado em mai. 2014.

Sam Tucker. Disponível em: <<http://www.behindthevoiceactors.com/movies/Titan-AE/Sam-Tucker/>>. Acessado em mai. 2014.

Jeff Jacklin. Disponível em: <<http://www.hireanillustrator.com/i/portfolio/jeff-jacklin/>>. Acessado em mai. 2014.

Illusionniste animation. Disponível em: <<http://www.commeaucinema.com/film/l-illusionniste-animation-comedie-dramatique,63806>>. Acessado em mai. 2014.

O verdadeiro Sherlock Holmes. Disponível em: <<http://www.terra.com.br/istoe-temp/edicoes/2081/imprime152634.htm>>. Acessado em mai. 2014.

Know Your Scientist: Nikola Tesla. Disponível em:

<<http://www.fromquarkstoquasars.com/know-your-scientist-nikola-tesla/>>. Acessado em mai. 2014.

Animation Character Concepts. Disponível em:

<<http://roseannetanportfolio.blogspot.com.br/2011/12/animation-character-concepts.html>>. Acessado em mai. 2014.

The Adventures of Tintin.

Disponível em: <<http://us.tintin.com/2012/12/the-adventures-of-tintin-2/>>. Acessado em mai. 2014.

Painel semântico Risotto.

Jack Black em Nacho Libre. Disponível em:

<<http://www.imdb.com/media/rm325753088/tt0457510>>. Acessado em mai. 2014.

Taxidermy Russel. Disponível em: <<http://www.fanpop.com/clubs/russel->
Acessado em mai. 2014.
[hobbs/images/17436728/title/taxidermy-russel-photo](http://www.fanpop.com/clubs/russel-/hobbs/images/17436728/title/taxidermy-russel-photo)>.
Acessado em mai. 2014.

How to draw Ed. Disponível em: <<http://ed.wikia.com/wiki/File:How-to-draw-ed-from-ed-edd-n-eddy-tutorial-drawing.jpg>>. Acessado em mai. 2014.

Patrick. Disponível em: <http://spongebob.wikia.com/wiki/Patrick_Star/gallery>.
Acessado em mai. 2014.

Kearney Zyzwicz – Simpsons. Disponível em:
<http://simpsonswiki.com/wiki/Kearney_Zyzwicz>. Acessado em mai. 2014.

Gorillaz. Disponível em: <<http://www.planetminecraft.com/skin/russel-gorillaz-gorillaz-skin-series/>>. Acessado em mai. 2014.

Painel semântico Escolástica.

Ursula. Disponível em: <<http://www.rachelwilkerson.com/2010/08/27/stealing-blogs-plagiarism/>>. Acessado em mai. 2014.

15 Beste Disney Villains. Disponível em: <<http://likes.com/media/15-best-disney-villains?pid=61575&page=8&v=eyJjbGlja19pZCI6IDc4OTAzMTczNSwglnBvc3RfaWQiOiAyNDQ4Mjk2M30>>. Acessado em mai. 2014.

Cruella de Vil. Disponível em: <<http://disneys101dalmatians.weebly.com/cruella-de-vil.html>>. Acessado em mai. 2014.

Most bizarre phobias known to man. Disponível em: <<http://www.thetop7.com/top-7/most-bizarre-phobias-known-to-man>>. Acessado em mai. 2014.

Hocus Pocus. Disponível em: <<http://draffthouse.com/movies/hocus-pocus/austin>>. Acessado em mai. 2014.

Edna from Incredibles. Disponível em: <<http://www.imdb.com/media/rm3647835136/ch0003838>>. Acessado em mai. 2014.

La Ferme en folie. Disponível em: <<http://www.allocine.fr/film/fichefilm-58944/photos/detail/?cmediafile=18976355>>. Acessado em mai. 2014.

Atriz Lupe Gigliotti. Disponível em: <<http://www.oimpacto.com.br/celebridades/morre-atriz-lupe-gigliotti-irma-de-chico-anyzio/>>. Acessado em mai. 2014.

Idosa. Disponível em: <<http://minhavotinhaumdesse.blogspot.com.br/2012/01/propaganda-leite-de-colonia.html>>. Acessado em mai. 2014.

Yzma. Disponível em: <<http://disney.wikia.com/wiki/Yzma/Gallery>>. Acessado em mai. 2014.

Tartaruga. Disponível em: <<http://vnamazonas.com/glossario.php?u=glossario&g=tartaruga>>. Acessado em mai. 2014.

Miss Trunchbull - Matilda. Disponível em: <<http://digitalshortbread.com/2014/01/23/tbt-matilda-1996/>>. Acessado em mai. 2014.

Miss Trunchbull - Matilda. Disponível em: <<http://www.pixmule.com/matilda/>>. Acessado em mai. 2014.

Miss Trunchbull. Disponível em: <<http://hookedonhouses.net/2012/09/10/miss-honeys-cottage-more-from-the-movie-matilda/miss-trunchbull-pam-ferris-matilda-crunchem-hall/>>. Acessado em mai. 2014.

Historia de la moda – Decadas 60. Disponível em:

<<http://www.taringa.net/posts/femme/7311351/Historia-de-la-moda-Decadas-60-70-80-90-00-10-parte3.html>>. Acessado em mai. 2014.

Top 5 Disney Villains. Disponível em: <<http://www.survivingcollege.com/throwback-thursday-top-5-disney-villains/>>. Acessado em mai. 2014.

Top 10 Disney Villains. Disponível em: <<http://www.squidoo.com/top-10-disney-villians>>. Acessado em mai. 2014.

Tartaruga e peixes. Disponível em: <<http://www.fundosanimais.com/imagens-tartarugas-peixes-jpg>>. Acessado em mai. 2014.

Tartaruga. Disponível em: <<http://www.hawaii-retina.com/services>>. Acessado em mai. 2014.

Quais os tipos de raças de tartarugas. Disponível em:

<<http://www.mundopediu.com/2013/06/quais-os-tipos-e-racas-de-tartarugas.html>>. Acessado em mai. 2014.

A língua preta da minha vó. Disponível em: <<http://www.cacp.org.br/a-lingua-preta-da-minha-avo/>>. Acessado em mai. 2014.

Vestuário anos 60. Disponível em: <http://www.modasetendencias.com/vestidos-anos-60-fotos.html/vestuario-anos-60-post7_01_thumb2>. Acessado em mai. 2014

GLOSSÁRIO

Design - Há muitas definições para *design*. Uma delas está no projeto de lei projeto de lei Nº. 1.965, do ano de 1996 que define: “O design é uma atividade especializada de caráter técnico-científico, criativo e artístico, com vistas à concepção e desenvolvimento de projetos, de objetos e mensagens visuais que equacionem sistematicamente dados ergonômicos, tecnológicos, econômicos, sociais, culturais e estéticos, que atendam concretamente às necessidades humanas” (FERREIRA; JOÃO; GODOY)

Animação - é simulação de movimento criado por meio da exibição de uma série de imagens ou quadros em rápida sucessão. Fonte:
<<https://www.toonboom.com/glossary>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Roteiro é o primeiro estágio de qualquer espetáculo áudio visual. No roteiro descrevem-se os personagens, as cenas, detalhes das ações, os diálogos e, também, conta-se a história. (WHITE, 1989, p.12)

Model sheets - são folhas de referência que guardam as características de um personagem para que uma equipe de animação tenha o mesmo repertório visual e mantenham a identidade. (CÂMARA, 2004, p. 84)

A3 - é um formato que consta nas normas ABNT (NBR 10068/87) de dimensões de papel. O A3 é o formato de 297mm x 420 mm.

Fonte: <<http://www.blogdoplotter.com/2011/11/formatos-abnt-a0-a1-a2-a3-a4-e-a5.html>> . Acesso em 11 mai. 2014

Desenho gestual - é uma forma rápida de esboçar um movimento.

Concept art - é uma forma de ilustração onde é priorizada a rápida expressão de uma ideia. Esse processo é usado para desenvolver diversos tipos de projetos como produtos ou personagens e cenários de filmes.

Fonte: <<http://www.newcastle.edu.au/students/degrees-to-careers/job/concept-artist.html>>. Acessado em 11 mai. 2014.

International Council of Graphic Design Associations (ICOGRADA) - é uma organização sem fins lucrativos fundada em 1963 que trabalha no âmbito multidisciplinar do design.

Fonte: <<http://www.icograda.org/about/about.htm>>. Acesso em: 11 de mai. 2014.

Briefing - é a coleta de informações importantes levantadas em um reunião para delimitar uma situação problema.

Fonte: <<http://www.seen.com.br/glossario-do-marketing-digital/ver/briefing>>. Acesso em 11 mai. 2014

Feedback - é a análise por meio de críticas construtivas para ajuste de desempenho de um método ou pessoa.

Fonte: < <http://www.administradores.com.br/artigos/carreira/o-que-e-feedback/64884/>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Brainstorming - é em português tempestade cerebral que é uma técnica dinâmica trabalhada em grupo para desenvolver conceitos explorando a potencialidade criativa do grupo de acordo com objetivos pré-determinados. Fonte: <<http://www.seen.com.br/glossario-do-marketing-digital/ver/brainstorm>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Storyboard - é uma série de quadros desenhados colocados em ordem que expressam graficamente as ações do roteiro (WHITE, 1989, p.12);

Animação 3D - é uma animação produzida em computador utilizando formas tridimensionais onde são colocados efeitos como de luzes, textura e dinâmica que finalmente são renderizados, assim como uma máquina fotografando, e gerando várias imagens em sequência que em um filme dão a sensação de movimento. Fonte: < <http://www.3drender.com/glossary/index.htm>> . Acesso em 11 mai. 2014.

Animação 2D - clássica é e foi a primeira forma de produzir animação, por meio de desenhos quadro a quadro e uso de celulóide e fotografia.

Softwares - são programas de computador.

Toom Boom Studio - é um programa de computador desenvolvido com o foco em ferramentas para o processode produção de animação. Fonte: <<https://www.toonboom.com/>>. Acessado em: 11 mai. 2014.

Bar sheet - é um folha impressa onde são registrados informações de áudio como diálogo , sons ambiente e música de uma animação para analisar visualmente. (WHITE, 1989, p. 13);

Frame - é a unidade de imagem fotográfica de uma sequência de outras imagens que ao serem executadas dão a sensação de movimento. Geralmente, são tocados 24 frames por segundo. Fonte: <<https://www.toonboom.com/glossary>>. Acessado em 11 mai. 2014.

Keyframe - são os quadros em um sequência de animação, que definem pontos importantes como posição inicial e final de uma sequência de um movimento. Fonte: <<https://www.toonboom.com/glossary>>. Acessado em 11 mai. 2014.

Squash and stretch - *Squash* é efeito utilizado em animação para achatam as personagens, com a intenção de lhes conferir suas suavidades nos movimentos por meio da elasticidade e *stretch* é um efeito utilizado em animação para esticar as figuras e lhes conferir suavidade nos movimentos por meio da elasticidade (CÂMARA, 2004, p.188 e 189).

Take - é “a reação de um personagem de animação perante algo que sucede e que pode ser desde o muito sutil ao muito violento” (CÂMARA, 2004, p. 189)

Renderização - é a etapa final de uma animação quando produzida em computador. O computador faz cálculos matemáticos para compor as imagens criadas no programa em um vídeo, acrescentando os efeitos programados. Fonte: <<https://www.toonboom.com/glossary>>. Acessado em 11 mai. 2014.

Cores primárias - são cores que não podem ser decompostas em outras. Em sistemas que usam a cor por meio da luz, e não pigmento como tintas, as cores

primárias são azul, verde e vermelho (no inglês blue, green, red denominando o sistema RGB).

Fonte: <<http://revista.penseimeveis.com.br/arquitetura/noticia/2010/04/entenda-o-que-sao-cores-primarias-e-secundarias-2889366.html>> . Acessado em 11 mai. 2014.

Adobe Illustrator - é um programa de desenho vetorial comercializado pela Adobe Systems. Fonte: <<http://www.adobe.com/br/>>. Acessado em 11 mai. 2014.

Vetorizar - é produzir uma imagem por meio de vetores. Vetor na linguagem gráfica é uma imagem baseada em pontos e curvas bezier. Esse sistema faz o computador criar cálculos matemáticos e reconstrói as formas ao redimensionar uma imagem ou fazer qualquer distorção, a resolução sempre será a mesma.

Fonte: <<https://www.toonboom.com/glossary>>. Acessado em 11 mai. 2014.

RGB - são as letras iniciais de red, green e blue que no português é vermelho, verde e azul que são as cores primárias das cores formadas por luz. O código RGB é uma representação das cores primárias juntas, só que em um sistema hexadecimal, muito utilizado na área de web design.

Fonte: <<http://www.dicasdeprogramacao.com.br/entenda-como-funcionam-os-codigos-de-cores-rgb/>> . Acessado em 11 mai. 2014.

APÊNDICE A – ROTEIRO ELABORADO PELOS AUTORES

Corre Arthur!

escrito por

Gustavo Udson Paixão de Lira Souza

e

Luís Felipe Thofehrn Castro

Corre Arthur!

Autores Gustavo Udson Paixão de Lira Souza Souza
Luis Felipe Thofehrn Castro

Roteiro para animação criado
como base para a aplicação da
Metodologia de Design Gráfico
adaptada para o design de
personagens de animação, como
etapa do Trabalho de Diplomação
METODOLOGIA DE PROJETO
APLICADA AO DESIGN
GRÁFICO.

CURITIBA

2013

Este roteiro está estruturado em três partes. A primeira parte mostra uma rápida estrutura resumida da história. A segunda parte mostra um resumo. E a terceira parte mostra o roteiro em linguagem literária na íntegra. Não é o objetivo deste roteiro estar nas normas cinematográficas, mas sim, originar personagens.

1. ESTRUTURA DA HISTÓRIA

“Tema: a sua vida depende do seu conhecimento ou conhecimento é poder.”

ATO 1: Quem É Arthur

Introdução da história, apresentando o personagem principal e seu cotidiano.

ATO 2: O Evento Improvável, Viagem No Tempo

Sequência de eventos que levam Arthur a viajar no tempo, chegando a Curitiba de 1894.

ATO 3: Curitiba, 1894

Arthur conhece a família do Barão do Serro Azul e Sara, por quem se apaixona. Ele conhece a cidade e o contexto histórico, além do conflito entre o exército da República (na figura do Coronel Pereira, liderando os Chimangos) e do Rio Grande do Sul (na figura do Gumercindo, liderando os Maragatos).

ATO 4: O Barão Entre a Cruz e a Espada

O Barão é levado junto com sua maior invenção, correndo risco de morte. A tecnologia não pode cair em mãos erradas.

ATO 5: Resgate A La Pimpolini

Arthur e a família do Barão vão ao seu resgate com um plano inteligente, mas a intervenção dos Maragatos estraga o plano, colocando o Barão e a tecnologia em ainda maior risco, agora sendo transportados num trem para um final trágico.

ATO 6: Medidas Desesperadas, Dumont

Sem outra alternativa, a Baronesa leva Arthur e família para pedir ajuda a um velho amigo, o irmão de Santos Dumont. Resgatando uma dívida com este amigo, eles tomam emprestado uma invenção maluca, um protótipo de avião, o qual utilizam para resgatar o Barão e sua invenção.

ATO 7: O Resgate Alado

Sequência de resgate do Barão.

ATO 8: Final

Arthur é mandado de volta para o futuro. Ele e Sara vivem em tempos separados por um tempo, ambos tristes. Arthur melhora no colégio, fica amigo da professora Escolástica. Finalmente, Sara, apoiada pela família, viaja para o futuro para viver com seu grande amor, Arthur.

2. RESUMO DA HISTÓRIA

ATO 1: Quem É Arthur

Manhã ensolara em Curitiba, Arthur vai para escola de Skate, seguido pelo Bódão, seu cachorro, um viralata que se assemelha com um bode.

Ele chega atrasado na aula da Pro(a). Escolástica e é repreendido. Ela é uma professora chata, disciplinadora e muito exigente. Ele nunca consegue se concentrar nas aulas dela. Ela ameaça ele com suspensão, caso se atrase novamente.

Arthur fica triste. Rizotto, seu melhor amigoamigo, convida-o para um jantar especial da família. Ele é um sujeito grandalhão que sonha em ser cozinheiro. Rizotto explica que data é especial para eles, quando comemoram uma receita de seu tataravô.

Arthur recusa, mas Rizotto insiste, dizendo que quer apresentá-lo à sua prima distante, Bianca, que veio da Itália. Arthur concorda e se despede, dizendo que vai encontrá-lo mais tarde.

Arthur tem uma longa noite de diversão na festa e chega cansado em casa.

Após a festa, Arthur acorda atrasado para a prova da Escolástica.

ATO 2: O Evento Improvável, Viagem No Tempo

Já no colégio no corredor, ele esbarra em um brutamontes que implica com ele.

Chegando na sala, Escolástica não permite que Arthur faça a prova, e pela insistência dele o manda para a suspensão.

Na suspensão Arthur encontra o garoto brutamontes que encontrou no corredor. Esse querendo provoca-lo cai no plano de Arthur de distrai-lo e assim fugir pela janela da sala, por onde seu cachorro Bodão estava tentando entrar.

Sem sucesso por ela estar trancada Carlos, o inspetor, encontra os dois alunos em conflito, que encontraram a chance de fugir da sala.

Então, Carlos persegue os dois, e Arthur percorre corredores escondidos e encontra uma porta para se esconder. Ao ouvir a voz de Carlos, Arthur vai indo para o fundo e descobre um enorme corredor.

Alguns passos atrás, Arthur esbarra em um interruptor que ilumina o ambiente e revela um trilho de trem. Arthur confuso, tenta buscar uma saída por ali, mas é sugado por um trem que passa em alta velocidade.

ATO 3: Curitiba, 1894

Ele acorda numa estação iluminada e conhece o Barão do Serro Azul e sua

família: Ildelfonso, Maria e seus 3 filhos. Eles lhe explicam que ele veio do futuro, apanhado por sua máquina, o Cobra, que se parece com um trem. Explicaram-lhe que está na Curitiba de 1894. Então Arthur desmaia.

Arthur supõe que o Barão deva ser rico e faz perguntas sobre ele. O Barão explica que é produtor de erva-mate, político na cidade e amante da tecnologia. Ele mostra seu laboratório para Arthur.

Arthur fica sabendo que ele é amigo do imperador Dom Pedro II, e que eles fazem parte de uma sociedade secreta de inventores que se ajudam para proteger suas criações.

Arthur pergunta de quem que eles as protegem e o Barão explica o contexto da época.

O Barão explica que tudo é confiscado pelos governos, dentro e fora do Brasil, com o objetivo de deter todo o conhecimento e impedir que a sociedade evolua. Ele explica que conhecimento é poder e que suas invenções não podem cair nas mãos erradas.

Arthur fica sabendo que Tesla também é conhecido do Barão e que ele já sabe sobre a existência de Einstein, pois já conhece um pouco do futuro.

Arthur pergunta se o Cobra foi a maior invenção dele, e o Barão nega, explicando que sua maior invenção foi o Catalizador de Erva-mate: uma máquina que produz energia muito perigosa e a tecnologia mais avançada escondida na época. Comparável à energia atômica, melhor que à vapor, permitia que o cobra atravessasse os limites do espaço e do tempo.

O Barão diz que eles vão levar aproximadamente 3 dias para ajustar o Cobra para enviá-lo de volta ao seu tempo, e eles descem para tomar café, chamados pela Baronesa.

O café é uma mesa farta somente com coisas verdes. Questionados por Arthur sobre a comida, a Baronesa explica que tudo lá é derivado de Erva-Mate.

No café, Arthur conhece Sara, uma linda moça, vestida à moda da época, igualzinha Bianca. Ele fica sem palavras.

A Baronesa apresenta Sara, explicando que ela vive com eles desde pequena, já fazendo parte da família.

O Barão interrompe a conversa, dizendo que tem que sair logo para resolver problemas da região com a chegada dos Maragatos.

Questionado por Arthur, o Barão explica que a República havia sido instaurada a pouco tempo e que o Imperador havia sido expulso do Brasil.

A Baronesa interrompe, pedindo para que ele não assuste Arthur. Ela fala para

Sara mostrar Curitiba para Arthur.

No passeio, Arthur conta sobre várias coisas do futuro, sobre seus amigos, Rizotto e Bianca, sobre a professora Gralha. Na conversa, ele acaba revelando que Bianca é responsável pelos eventos que se seguiram na noite do Rizotto, fazendo com que ele fosse parar no passado.

Eles ficam íntimos e Arthur constrói para ela um skate, ensina ela e outras crianças a andar e logo se enturma com a vila.

Sara apresenta Arthur ao seu tio, o Sr. Pimpolini. Ele logo reconhece-o como tataravô do seu amigo, Rizotto. Ele experimenta a receita do seu Pimpolini, convidado por ele, e lembra-se da sua casa e de seus amigos. Mas ele está apegado à esta época e, principalmente, apegado a Sara.

Os barões juntam-se a eles, informando-lhe que o Cobra está pronto para levá-lo de volta. Arthur empolga-se, mas logo lhe é explicado que ele só poderá retornar na manhã seguinte, quando o tempo e o espaço fiquem sincronizados com a situação que o trouxe para esta época anteriormente.

ATO 4: O Barão Entre a Cruz e a Espada

A cidade se agita com a notícia de que os Maragatos estão a caminho.

O coronel pede uma reunião com o Barão.

O coronel insinua que o barão tem uma tecnologia que interessa muito aos maragatos, motivos pelo qual eles alegam invadir Curitiba. O coronel o pressiona para que a tal tecnologia seja entregue à ele. O Barão nega mas o coronel insiste. Os dois terminam a reunião.

Os maragatos chegam antes do previsto, e Gumerindo saraiva chantageia o Barão para que a energia seja entregue à eles em troca da vida de Sara, que estava servindo de refém no momentos.

O Barão entrega uma capsula aos maragatos, que partem para fora da cidade, porém, sem saber que a capsula é falsa.

Arthur tem um prazo para ir embora, e insiste em ficar até que tudo se resolva, mas o Barão não aceita.

Coronel Pereira, acompanhado de soldados, invadem a casa interrompendo a discussão.

Eles exigem e confiscam a energia “acumulada”.

O Barão tenta impedir e é levado preso. Arthur já sabe que ele vai ser morto por causa da história.

O Barão é preso temporariamente, aguardando a execução.

Arthur e a família do Barão bolam um plano junto com o seu Pimpolini para resgatar o Barão e a energia confiscada.

Eles fazem uma grande quantidade da receita irresistível do Rizotto e saem para montar uma barraquinha de comida na frente do quartel onde confinaram o Barão e a energia.

Neste momento, os maragatos, indignados com a capsula de energia falsa que receberam do Barão, chegam na mansão, mas encontram apenas o empregado, Alfonso.

Ameaçado, Alfonso acaba sendo obrigado a dizer onde eles foram.

Os Maragatos vão atrás deles.

ATO 5: Resgate A La Pimpolini

Lá no quartel, Sara e a Baronesa, vestidas como pessoas comuns, passam com amostras da comida na frente da guarda. Os soldados de guarda não resistem ao cheiro e vêm para comer. Eles vão comendo e todos começam a se sentirem tontos, e de repente desmaiam.

Enquanto isto, dentro do quartel, O Capitão Pereira interrogava o Barão por mais informações da energia. Ele é interrompido com o barulho das cornetas e cavalos dos Maragatos, que chegam fazendo um alarde, como um bando de bagunceiros.

Ao sair da prisão, o capitão vê sua guarda desmaiada e os maragatos nos portões, tentando invadir. Ele ordena que os dois soldados que restaram com ele levem o Barão para o trem, nos fundos do quartel, e partem em alta velocidade.

Arthur e a família do Barão, ainda tentando explicar para os Maragatos o que estava acontecendo, são surpreendidos pelo portão sendo arrebentado pelo trem.

Gumercindo, também interessado na energia, dá ordem ao seu bando para perseguir o trem...

Arthur implora para que levem-os juntos, mas são ignorados pelo bando;

Gumercindo está furioso e irracional!

“Sai da minha frente garoto!” Gritava ele, preparando para dar uma chibatada no cavalo.

A Baronesa chama atenção do Arthur com um sinal, atrás de Gumercindo, pedindo para que Arthur saísse de seu caminho. Arthur obedece.

O bando de gumercindo some perseguindo o trem.

A Baronesa tem a ideia de pedir ajuda ao Sr. Dumont, irmão gêmeo de Santos Dumont, embora não fosse a melhor opção devido às suas invenções instáveis.

Eles vão para a casa de Dumont.

ATO 6: Medidas Desesperadas, Dumont

Negociam com Dumont, que acaba lhes ajudando em troca de uma promessa da Baronesa de incluí-lo novamente à sociedade dos inventores.

Dumont mostra uma grande seleção de invenções para eles. Uma mais criativa que a outra, as crianças vão o tempo todo interrompendo “ESSA AQUI MÃE, ESSA AQUI É MUITO LEGAL!”. Cada uma que tocavam perdia uma peça, ou um parafuso, ou cospia uma fumaça esquisita, sinalizando um desastre eminente.

Prestes a desistir, Dumont se sensibiliza com o choro de Sara, que não conseguia conter mais. “Nunca conseguiremos resgatá-lo... :*(“

Dumont consola Sara. “Calma minha pequena, terão a maior invenção da família para ajudá-lo. É noite, creio que possamos usar o protótipo de meu irmão em segredo, ele voa silenciosamente...”

Dumont aperta um botão, abrindo um alçapão no teto de sua garagem. Ali, no meio de um espaço enorme vazio, havia apenas um objeto escondido sob uma capa toda empoeirada. No chão e pelas paredes podia-se ver vários projetos mal organizados. Na parede, um único quadro dos irmãos Dumont celebrando com Champagne na frente de uma grande máquina com asas.

Ele puxou a capa com força, levantando uma enorme poeira, que foi se diluindo no ar. Ele abriu uma porta do segundo andar da garagem, revelando que o lugar tratava-se de um Hangar primitivo, bem rústico.

O vento levou a poeira embora, revelando uma enorme máquina de metal, cheia de cordas e amarras, presa numa catapulta, com grandes asas.

“Só não descobrimos um combustível bom o suficiente para manter ele no ar por muito tempo”, exclamou Dumont. “Podemos tentar esta minha nova invenção, o combustível à base de tomates.” - Disse ele, com uma cara suspeita.

“Há, você já fez o suficiente Sr. Dumont, pode deixar que do combustível eu cuido, guarde os tomates para o calhambeque do Dom Pedro...” - debochou a Baronesa.

As crianças ficam com o Sr. Dumont e a Baronesa, Arthur e Sara ao colocarem uma gota de energia verde saem em disparada com a máquina voadora.

ATO 7: O Resgate Alado

Em poucos minutos eles avistam o trem em alta velocidade, Gumercindo e seus capangas atrás nos cavalos.

Arthur com uma corda pula dentro do vagão do Barão e solta a corda que o amarrava.

Arthur leva o Barão para o avião, pilotado por Sara e a Baronesa.

Gumercindo alcança o trem com seu cavalo.

Gumercindo e Coronel Pereira se encontram em um mesmo vagão.

Gumercindo ve a capsula de energia nas mãos de Pereira.

Os dois começam a travar uma luta pela capsula de energia.

A pressão exercida por ambos os lados faz com que ela se abra, e os dois morrem com a explosão.

ATO 8: Final

De volta para a cidade, Arthur é colocado no cobra para retornar ao seu tempo.

Ele se despede da família, e de Sara, que com tristeza, diz para ele que não poderia ir porque não quer deixá-los, pois os ama demais.

Arthur vai embora triste, e logo se vê materializado em seu skate na manhã da prova.

Arthur faz a prova da Escolástica e passa com louvor ganhando conquistando a confiança da velha.

Porém, isso não o faz se sentir feliz suficiente em seu tempo pois sente falta de Sara, mas esbarra com Bianca no corredor que pergunta pra ele: Oi Arthur, foi bem na prova? - Ele olhando para ela e sentindo saudade de Sara diz entristecido que sim, e ela o questiona por que parecia estar tão triste.

Bianca mostra para ele então a pulseira de Sara e ele sem entender olha assutado para Bianca.

- Sou eu Arthur, Sara, ou você acreditou mesmo naquela história de intercâmbio? hehe

Arthur sorri surpreso!

Sara explica para Arthur que depois que ele foi embora, ela sentiu muito sua falta. A Baronesa, percebendo a tristeza de Sara, consolou e incentivou-a que viajasse para viver no futuro com Arthur, pois o amor entre eles seria a coisa mais importante na vida de ambos, e que eles ficariam felizes pelo destino dela.

Afinal, seu tio Pimpolini foi chamado para viajar pelo mundo todo divulgando sua receita e ela poderia visita-lo de vez enquanto.

Ela leva Arthur até o Barão, a Baronesa e as três crianças que estão em um carro antigo conversível.

O Barão e sua família acharam que seria uma boa ideia trazer Sara e viver um tempo na época de Arthur.

Cena final:

Arthur e Bianca andam de skate pelas ruas.

3. A HISTÓRIA NA ÍNTEGRA

Corre Arthur!

É uma agitada manhã ensolarada em Curitiba. O trânsito já está congestionado e os ônibus lotados. Da janela de cada um deles pode-se ver um garoto, com uma mochila e calça-jeans azul, correndo livremente pela canaleta dos ônibus expressos em um skate. Ele é acompanhado por um vira-lata esguio de pelo claro, com protuberâncias na cabeça, lembrando um bode. Sua aparência rendeu-lhe o apelido de “Bódão” entre Arthur e seus amigos. Arthur está atrasado para a aula, como sempre. Ele não é interessado nos estudos, muito menos na aula daquela professora de história...

Escolástica, uma senhorinha nem um pouco simpática. Seu rosto é redondo e afina no queixo; quando ela lhe encara e os óculos se alinham com seu rosto, fazendo com que seus olhos dobrem de tamanho, ela lembra uma tartaruga. Sua voz é irritante e estridente, o que lhe rendeu o apelido de gralha entre os alunos.

Arthur chega no colégio despedindo-se de Bódão, que passa a perseguir ratos pelos arredores da quadra...

- Presente, professora! – Diz Arthur com uma expressão de malandro ao entrar correndo na sala.

- Arthur! Volte para a porta e peça permissão para entrar! – Grita Escolástica.

Arthur volta para a porta e fala desanimado:

- Com licença , professora ...

- Pode entrar... A chamada foi no começo da aula, Arthur! Se faltar mais uma vez, será suspenso! – diz Escolástica, com seu semblante nem um pouco animador – Turma, lembrem-se que amanhã será a prova dissertativa final! Estão dispensados!

TRIMMMMMM – sinal do fim da aula.

- Cara, que vacilo! – diz Rizotto, o melhor amigo de Arthur, um sujeito grandalhão que sonha em ser chefe de cozinha e é apegado às tradições italianas.

- Tô de saco cheio já, Rizotto! Essa aula é a pior, não aguento mais... O problema é que se ela me reprovar, minha mãe vai me matar! – Reclama Arthur.

Arthur olha cabisbaixo.

- Deixa disso cara, quem tá se reprovando é você, é só chegar no horário e ficar na sua...

Após uma breve pausa de silêncio, Rizotto continua:

- Cara, hoje a noite teremos o famoso Rizotto da família, todos estarão reunidos lá; quer vir jantar com a gente?

Ele quer animar seu amigo, mas a risada maliciosa porcamente disfarçada sugere que ajudar Arthur não foi o primeiro motivo que lhe ocorreu.

- Mas não vai ser chato eu aparecer de penetra? – diz Arthur, num tom inocente.

- Nem... você me ajuda na cozinha, minha família vai ficar feliz em te conhecer!

Após um breve silêncio...

- Vamos Arthur... quero que conheça minha prima, ela veio da Itália! - Diz Rizotto.

- Ok... te vejo à noite... Vou nessa, falou! – diz Arthur, tentando esconder sua empolgação.

- Hahaha, falou. – responde Rizotto, gargalhando.

Arthur chega na casa de Rizotto, que o atende vestido com uma roupa de dançarino italiano. Arthur acha esquisito.

- E aí cara, que bom que você veio, venha comigo! – Diz Rizotto, com toda naturalidade.

- Cara essa é minha prima Bianca, ela veio lá da Itália, chegou recentemente e vai começar as aulas com a gente amanhã!

- Oi Arthur! – Diz Bianca – Prazer em conhecê-lo!

Arthur fica encantando com Bianca.

- Oi... – Diz Arthur, meio envergonhado.

Já é noite. Da janela de fora da cozinha da casa pode-se ouvir a família de Rizotto, acompanhada das risadas dele, de Bianca e de Arthur, que tagarelavam enquanto abriam as latas dos ingredientes da receita especial da noite.

- Mas e aí cara, qual é a pira de vocês com Rizotto? – diz Arthur, claramente empolgado com as risadas de Bianca diante de seu jeito desastrado com as latas.

- Cara, o Seu Pimpolini, meu tataravô, trouxe esta receita quando veio da Itália

para viver no Brasil. É uma receita especial que faz muito sucesso no nosso restaurante, uma tradição passada de pai pra filh... – explica Rizotto, quando Bianca interrompe.

- Não é só uma receita de sucesso! Ela faz parte da história de Curitiba e salvou a cidade! – exclama Bianca, logo interrompida por Rizotto.

- Salvou a cidade? Do que diabos você está falando? – Indaga Rizotto. – Como eu ia dizendo... – prossegue Rizotto, com um olhar esnobe – hoje sou eu quem vai fazer a receita, dando continuidade à tradição da família nesta data em que sempre nos reunimos para comemorar.

-Ahn... legal. – diz Arthur, claramente distraído com os potes que não conseguia abrir, deixando-o sem graça e com as orelhas vermelhas.

O relógio corre e Arthur tem uma grande noite na casa da família do seu amigo, com muita comida, música, dança e jogos. Arthur chega muito cansado em casa.

(CELULAR DESPERTANDO)

- Ai minha nossa! – diz Arthur assutado e atrasado.

Arthur corre para não perder a prova. Ele chega no colégio com tanta pressa que nem se despede de Bódão na entrada, o qual continua lhe seguindo.

Arthur, ainda mais desesperado, se distrai e esbarra em um brutamontes enfurecido, chamado Guinter:

- Olha por onde anda, piá!
- Desculpa... foi mal ae cara!
- Se cuida ou então te pego na saída!

Arthur corre, deixando Rizotto e o brutamontes para trás. Bódão continua lhe seguindo.

- Com licença, professora Escolástica... – fala Arthur ofegante, já preparando uma desculpa, quando ela lhe interrompe:

- A prova já começou Arthur. Nos vemos no próximo período. – diz Escolástica, sem nem olhar para Arthur.

- Mas professora! ... – Contesta ele.

- Sem discussão Arthur! Eu te avisei! – Ela fala energicamente, voltando-se para Arthur.

- Me dá só uma chance! – Diz Arthur, fazendo drama. – Me dá uma chance, por favor! Por favor! Por favor! – Agora se ajoelhando.

- Que drama! Sem chance garoto! E o que esse pulguento está fazendo aqui?!

Cale-se e leve-o para fora, depois vá para a sala da suspensão! Vou chamar os seus pais!

Arthur se dirige entristecido para a porta do colégio, quando se depara com a única pessoa mais odiada por ele que a Escolástica: Carlos, o inspetor do corredor. Sem bom dia e qualquer educação, ele resmunga:

- Seu muleque, onde você pensa que vai?!

- A gralha me mandou deixar o bódão lá fora antes de ir para a suspensão... – diz Arthur, cabisbaixo e choroso.

Carlos olha para o cachorro por um breve momento e volta-se para Arthur, dizendo num ar de indiferença:

- Fedelho... vamos logo então.

Carlos acompanha Arthur até a porta e depois à suspensão, confinando-o lá.

- Voltarei em 20 minutos e 37 segundos com o diretor. – Diz Carlos, enquanto ajusta o relógio de pulso de acordo com o relógio do corredor.

Alguns minutos se passam e Arthur baixa a cabeça sobre a mesa. Ele conta os segundos enquanto pensa no que seus pais irão lhe dizer. Ele ouve a porta se abrir para outro aluno largado por Carlos, quem ele reconhece pelo som dos sapatos, gradativamente abafado pelo distanciamento no corredor. Inicialmente indiferente, ele é então imediatamente surpreendido por uma voz rabugenta, muito familiar, que se dirige a ele:

- Olha só quem eu encontrei aqui...

Ele ergue os olhos hesitante, reconhecendo a silhueta do valentão parado à sua frente. Sem nem pensar direito, Arthur abana para a porta atrás do valentão e fala disfarçadamente:

- Professora Escolástica!

Enquanto Guinter se vira para olhar para uma porta fechada, o tempo congela para Arthur. Uma tempestade de idéias explode em sua mente, numa mistura de desespero com esperança; de premonições sobre as diversas formas que o valentão viria a lhe surrar misturadas com planos de fuga e objetos que poderia usar para se defender do valentão.

Naquele instante interminável em que Guinter se vira, Arthur vê Bodão na janela, seu fiel amigo.

– É perfeito! – pensa Arthur, bolando um plano para fugir pela janela.

Ele levanta-se jogando a mesa com toda força que tem, que rodopia para cima

do valentão, enquanto ele corre para abrir a janela achando que seu cachorro poderia ajudá-lo.

- Mas que droga! -- exclama Arthur desesperado, enquanto o valentão ainda se liberta da mesa que lhe atropelara. A janela está trancada...

- Piá, se tá ferrado! – Diz Guinter, furioso e já de pé.

Arthur olha para a porta e vê aliviado Carlos abrindo-a, que entra berrando:

- O que diabos tá acontecendo aqui?!

- Ele quer me bater! – Diz Arthur, desesperado.

- Ele atirou uma mesa em mim! – Contesta Guinter.

Carlos puxa o rádio do bolso, distraído, enquanto Arthur e o valentão se olham atônitos. É então que a mesma sensação de desespero toma conta dos dois, resultando na mais animalesca das reações: eles correm para cima de Carlos como dois rinocerontes, que ainda atrapalhado com o rádio, tardiamente recupera sua atenção sobre os dois, já imediatamente à sua frente.

Os garotos atropelam Carlos como se ele fosse um boneco e disparam pelos corredores, então perseguidos por outros monitores.

- Volte aqui seus fedelhos! – grita Carlos se levantando, e parte na perseguição.

A perseguição é tão intensa que eles se enfiam em corredores desconhecidos do colégio. Arthur vê uma porta e entra dentro dela, enquanto o valentão continua a correr reto no corredor. A porta se tranca.

Ele consegue despistar os outros monitores que seguiram o valentão, só que não sabe mais onde se enfiou e nem consegue mais abrir a porta. Arthur reconhece os barulhos do sapato do outro lado da porta, seguidos pela voz:

- Pra onde foi esse menino? ! – É a voz do inspetor.

A maçaneta da porta treme, quando ele ouve: – Arthur, eu sei que está aí, é melhor sair ou vou ter que chamar os seus pais!

Arthur finge que não está ali. Está tudo escuro. Ele lembra de pegar seu celular no bolso e usar a lanterna. Ele percebe que está em um corredor e resolve seguir em frente em busca de alguma outra porta. Ele vai iluminando o corredor e seguindo em frente, quando de repente, ele tropeça e rola escada abaixo.

Confuso, ele tenta se levantar quando cambaleia para trás, esbarrando em um interruptor. Gradativamente, algumas lâmpadas incandescentes vão se ligando ao longo de um enorme corredor.

O lugar assemelha-se com uma estação de metrô abandonada. A área mais iluminada do lugar chama sua atenção, revelando-lhe um relógio antigo enorme, já vencido pelo tempo. As placas das plataformas, ainda mais avariadas, são ilegíveis, e o ar é denso e empoeirado, sem brisa nenhuma.

Ainda confuso pelo que está vendo, Arthur decide descer aos trilhos, querendo enxergar melhor a extensão dos túneis que seguem dali. Incapaz de enxergar escuridão adentro, ele arrisca andar alguns metros, quando algo estranho começa a acontecer.

Primeiramente, ele ouve um barulho estranho, aparentemente abafado pela distância. Ele começa a dar passos para trás, mas sua coragem é rapidamente derrotada por um som estranho que ecoa da escuridão, acompanhado por uma brisa suave que começa a vir do túnel. Aquela brisa vai aumentando rápido, gradativamente, até se tornar uma rajada de vento; quando Arthur já se vê correndo de volta para a plataforma, em pânico.

Quase que incapaz de controlar seu medo, Arthur tenta escalar de volta a plataforma; ela não é muito alta, da altura dos seus ombros, mas ele é severamente atrapalhado pela rajada de vento e atormentado pelo próprio medo. Ele finalmente está conseguindo, quando percebe uma luz tomar conta do túnel, logo atrás dele.

Quando ele consegue se erguer, ainda na beirada da plataforma, um estrondo enorme explode de dentro do túnel, acompanhado de um barulho estridente de metal arranhando metal. O susto de Arthur é tão grande que ele perde o equilíbrio e é facilmente sugado por uma máquina que passa em alta velocidade. Tudo fica escuro.

Uma estação semelhante, mas muito bem conservada, se enche de luz. Arthur, enjoado e confuso, percebe que se trata de um trem.

- 3, 2489 segundos! Deu certo! – Uma voz ecoa bem de longe, e Arthur desmaia.

Quando ele toma consciência, está em um quarto rústico acompanhado de um senhor, uma senhora e três criancinhas, que lhe observam.

- Ele já vai ficar bem! – Diz uma voz feminina.

- O que aconteceu comigo?! Onde eu estou?! Quem são vocês?! – Fala Arthur, assutado.

- Calma, ao que parece, você veio do futuro! – diz o senhor, com toda a calma.

- Eu vim do futuro?! Como assim?! Vocês só podem estar brincando! – Contesta Arthur.

- Primeiro, permita-me apresentar. Sou Ildefonso, Barão do Serro Azul. Esta é minha esposa Maria, a Baronesa do Serro Azul, e esses são meus três filhos.

- Você usa uma roupa engraçada! – Interrompe a menininha.
- Eu pensava que os homens do futuro tivessem grandes sapatos que flutuassem a vapor! – Acrescenta o garotinho.
- Deixa a gente ficar com o homem do futuro! Deixa pai! Deixa pai! Deixa! – Falam eufóricos.
- Calma crianças, o homem do futuro precisa voltar para o tempo a que ele pertence. – Interrompe a Baronesa.
- Mas porque eu vim parar aqui?! E como eu voltarei pro futuro?! – Pergunta Arthur.
- Porque você, por algum motivo, entrou em contato com a minha máquina. Não era para você estar aqui, ao menos que estivesse no mesmo lugar, só que em espaços diferentes! O que estava fazendo debaixo da terra rapaz? – Diz o Barão, com uma cara de óbvio, incompreendida por Arthur.
- Eu não sei... – Diz ele confuso. Arthur faz uma pausa, tentando recuperar o fôlego, e continua. – Eu estava fugindo do inspetor da minha escola e fui parar numa estação subterrânea desconhecida. Essa máquina surgiu de um túnel e me pegou... Quando me dei por conta, já estava aqui. Afinal, se eu vim do futuro, em que ano estamos? Aqui ainda é Curitiba?
- Ah sim garoto, aqui é Curitiba, estamos em 1894. – Diz o Barão.
- 1894?! – Arthur desmaia.

Acordado e com uma roupa trocada.

- O Senhor deve ser muito rico, o que o Sr. faz? – diz Arthur, seguindo o Barão através da casa;
- Sou produtor de erva-mate, político e amante da tecnologia... – Diz o Barão, abrindo a porta do seu laboratório, que fica a poucos metros do chão.
- Uau..que lugar maneiro! O que é é isso? – Exclama Arthur, apontando para uma máquina rústica, mas com uma interface sofisticada.
- Ah, isso é um projetor holográfico. D. Pedro II trouxe para mim da França. – Diz o Barão, com uma cara de orgulhoso.
- Uau, você conheceu o imperador! – Exclama Arthur.
- Conheceu? De que ano você veio garoto?
- 2015. – Diz Arthur, cutucando o projetor.
- Huhumm, muito interessante! – Diz o Barão, prosseguindo: – Sim, sim, ele é um grande amigo...

Reparando que a expressão admirada de Arthur rapidamente se transforma numa cara de dúvida, o Barão se interrompe, perguntando:

- O que foi garoto?

Arthur se atenta à pergunta do Barão e, após breve momento, responde:

- Ahn? Ah, não, é que eu estava pensando, porque essas coisas não existem no futuro?

O Barão lhe olha nos olhos com toda seriedade, aparentando julgar a ingenuidade do garoto. Ele coloca uma mão sobre o ombro de Arthur e começa a falar, enquanto se vira para um retrato dele com o Imperador.

- Sabe por que estas coisas estão no subsolo, Arthur? Fazemos parte de uma sociedade secreta de cientistas amantes da invenção, com o fim de proteger nossas criações.

- Proteger? Do que?

- Do governo... e outros. Vivemos num tempo difícil, garoto. Se não nos escondemos, eles confiscam tudo, impedindo que possamos desenvolver elas e, quem sabe, distribuir para a população. Sabe Arthur, conhecimento é poder, por isso, eu acredito que você deve buscar conhecimento, que a sua vida depende disso. Um tirano pode querer deter todo o conhecimento, para que as pessoas não cresçam e as coisas fiquem sob seu controle.. Nossas invenções, em mãos erradas, ocasionariam uma catástrofe!

- Puxa... – Diz Arthur, com uma cara de sério. De repente, sua atenção se voltou para uma esfera metálica muito bem polida.

- O que é essa bola? – Pergunta Arthur.

- Isso é um presente de meu amigo Tesla – Diz o Barão, indicando Tesla com um dedo em uma foto na parede.

- Tesla...esse nome é familiar... – Diz Arthur, tentando se lembrar. Ele observa uma parede de fotos do Barão com outras personalidades, como Santos Dumont.

O Barão aproveita a pausa para retomar o assunto da época de Arthur.

- Sabe garoto, vou ser bem franco, esta é a primeira vez que alguma coisa vem do futuro com a gente. Não dominamos a técnica completamente, nosso conhecimento ainda é limitado e, por enquanto, a única coisa que conseguimos fazer é criar uma janela através da qual enxergamos o futuro, como se viajássemos de trem olhando pelas janelas.

- Minha nossa! – Exclama Arthur, falando rapidamente. – Mas como vocês vão

me mandar de volta?

- Calma garoto, nós temos uma teoria. – Diz o Barão, olhando para sua máquina.

- Uma teoria?! – Questiona Arthur, desesperado.

- O Cobra é uma grande invenção... – Explica o Barão, que prossegue após breve pausa. – Mas ainda não utilizamos toda sua potencialidade, pois é imprevisível e relativamente perigoso. Creio que nossos aprimoramentos feitos recentemente no combustível do Cobra estejam tornando isto possível e seja o que causou a sua vinda para cá.

Arthur escuta atentamente.

- Minha melhor invenção foi o super catalizador de erva-mate! – Diz o Barão, empolgado, e continua. – É uma energia extremamente perigosa Arthur, a tecnologia mais avançada no momento, melhor que vapor, e venho trabalhando na melhoria do processo. Nossas últimas observações me fazem crer que esta energia, quando bem acumulada no Cobra, permite que ele atravesse o espaço e tempo tão velozmente, que o que antes era apenas uma janela no tempo se torne um portal... – Explica o Barão, quando Arthur interrompe.

- Então é possível me mandar de volta? – Perguntou Arthur, se aliviando.

- Queridos! Arthur! Amor? O café está na mesa, subam logo! – Ouve-se a voz da Baronesa vindo de cima, mas Arthur ignora, permanecendo atento à resposta do Barão.

- Já estamos indo – Diz o Barão, que prossegue confiante. – Bom, vou precisar fazer alguns ajustes no Cobra para que tudo dê certo. Vai levar uns dois, três dias talvez...

- Meninos!? Vai esfriar! Subam logo! – Baronesa fala novamente, interrompendo.

- ... Mas precisa que seja logo, pois é provável que esta “porta” que se abriu se torne cada vez mais imprevisível para os nossos cálculos, então quanto mais demorarmos para tentar, menor serão nossas chances de sucesso. Pelo menos, é assim que funciona com nossas janelas do tempo, quando tentamos revisitá-las. – Continua o Barão.

- Ai minha nossa, tô frito! – Exclama Arthur.

- Calma, vai dar tudo certo, eu acho. – Diz o Barão com um sorriso, enquanto limpa os óculos.

- PODERIAM SUBIR LOGO POR FAVOR?!!! – Ordena a Baronesa, furiosa.

O Barão se assusta e faz com que os óculos comecem a saltitar em suas mãos, enquanto tenta apanhá-los, projetando-os na direção de Arthur. Arthur apanha-os com facilidade, e o Barão, com cara de surpreso, diz: – Bons reflexos garoto! Vamos que ela está uma fera! – E eles correm para a mesa.

Numa mesa farta, todos conversam, enquanto as crianças brincam com a comida.

- Prontinho! Podem se servir! – Diz a Baronesa.

- Nossa, o que são essas coisas verdes? - Diz Arthur com uma cara estranha.

- Tudo que comemos aqui em casa vem da fartura da nossa colheita de erva-mate: chá de erva-mate , bolo de erva-mate , manteiga de erva-mate , mousse de erva-mate , biscoitos de erva-mate, sopa de erva-mate, tudo de erva-mate!

Arthur faz cara de nojo, quando é surpreendido por uma linda moça que entra na sala com uma travessa na mão. Ele fica sem palavras. Ela é igualzinha Bianca, mas vestida nos costumes da época.

- Sara, quero que conheça Arthur. – Diz a Baronesa.

- Oi Arthur, prazer em conhecê-lo. – Diz Sara.

Arthur gagueja umas palavras, sem sucesso.

- Ma-mas...voc...ep...ppp – Arthur assustado.

- HA-HA-HA – Gargalha o Barão, dando tapas em suas costas, interrompido pela Baronesa:

- Sara é praticamente da família, conhecemos ela desde pequena. – Diz a Baronesa, olhando o Barão com cara feia, que repentinamente fica sério e diz:

- Vou resolver uns negócios da província, fui chamado para uma reunião importante. Parece que os maragatos estão subindo ao norte. – Diz o Barão, olhando para a Baronesa.

- Maragatos? – Questiona Arthur.

- Sim filho, estamos em uma época difícil, a República foi instaurada a pouco tempo. O imperador foi expulso desta terra, infelizmente. Agora, um grupo descontente está guerreando para contestar a República e tomar o poder.

- Querido, não diga essas coisas para o Arthur, vai assustá-lo... – Interrompe a Baronesa.

- Ele sabe o que aconteceu, não sabe? – Ironiza o Barão.

Arthur fica calado porque não sabe, havia faltado àquela aula.

- E assim que eu ajustar o cobra eu te aviso Arthur, enquanto isso, que tal passear por Curitiba? - Diz o Barão.

- Sara pode acompanhá-lo. – Acrescenta a Baronesa.

Ainda chocado com a semelhança entre Sara e Bianca, Arthur diz:

- C-com t-t-todo prazer!

Arthur e Sara saem para passear por Curitiba.

As horas passam, e os dois se tornam próximos, como se sempre tivessem se conhecido. Ele conta tudo sobre o que aconteceu nos últimos dias; sobre seus amigos, a noite na casa do Rizotto, Bianca e sua semelhança com Sara.

- Essa Bianca é sua namorada? – Diz Sara.

- N-não... por que? – Retruca Arthur.

- Eu reparei que você é muito tímido, mas você é tão bonito e suas roupas são tão legais, as meninas devem gostar de você!

Vermelho, Arthur hesita um pouco e depois responde:

- Ela é apenas uma prima do meu amigo... De certa forma, estou aqui por causa dela...

- Como assim? Diz Sara.

- Perdemos a noção do tempo na festa do Rizotto. Ela ficou horas conversando comigo,... – Diz Arthur, lembrando o momento, e prossegue: – ... se eu tivesse ido embora antes, eu não haveria chegado atrasado na sala de aula, e provavelmente nada disso teria acontecido.

- Você está preocupado com a máquina do Barão, não é? Não se preocupe, ele e a Baronesa sempre dão um jeito, tenho certeza que resolverão o problema.

De alguma forma, Arthur confia na certeza de Sara, mas não sabe o por quê.

- Pois é, mas uma coisa não me sai da cabeça. O Barão falou que esconde suas invenções, mas mesmo assim, eu não consigo entender como é que uma máquina tão fantástica não é conhecida no futuro, isso não faz sentido!

Por um momento de silêncio entre os dois, Sara ponderou as palavras de Arthur. Assim como a Baronesa, ela é muito inteligente e rapidamente assimila as informações.

- E como é o seu tempo? - Perguntou Sara.

- Muito diferente desse, temos carros e ônibus que passam muito mais velozes que essas carroças. Carregamos celulares, uns aparelhinhos que nos permitem

conversar com outras pessoas de qualquer lugar do mundo, seja onde estivermos... - Diz Arthur, quando só então percebe que seu celular havia sumido. Então falou:

- Poxa, pena que perdi o meu, mas ele não funcionaria aqui mesmo, sem os satélites.

Percebendo que Sara se empolgava com cada novidade que ele lhe contava, Arthur tem uma idéia sensacional; e após algumas horas e adaptações na oficina do Barão:

- Que estranho, o que é isso? - Diz Sara, com um olhar de curiosa.

- Isto é um skate, é assim que eu vou pro colégio.

Arthur ensina ela e os amigos a andar. Em pouco tempo, Arthur está enturmado com a vila, mostrando manobras de skate.

Algumas horas depois:

- Tio, esse é meu amigo Arthur! Arthur, esse é meu tio Pimpolini! - Apresenta Sara.

- Haha, o senhor me lembra um conhecido... - Arthur o reconhece imediatamente como o tataravô de seu melhor amigo.

- Prazer em conhecê-lo, meu caro... que bom que veio, você não vai sair daqui sem experimentar a receita secreta do meu delicioso Rizotto...

- Vamos ver se faz jus à fama... – Pensa Arthur, consigo mesmo.

Ao comer, Arthur lembra de sua casa, dos seus amigos, da noite que teve com Bianca e começa a sentir saude; mas ele está apegado à cidade tranquila de Curitiba, e apegado a Sara, mas sabe que precisa voltar.

Apesar da situação, tudo parece estar bem, pois a receita do Rizotto alegrou a casa. É então que um barulho muito estranho começa a tomar conta do ambiente.

- Vocês estão ouvindo este barulho esquisito? - Diz Arthur, olhando para a porta, e prossegue. - Parece com uma máquina de lavar dando defeito... Ah é, vocês não conhecem uma máquina de lavar. Parece com o barulho do Cobra, só que quando estava engasgado e defeituoso.

Em choque e atentos ao barulho que se tornava mais nítido, todos começam a se virar para a porta, menos o Seu Pimpolini, que continua falando da comida.

O Barão começa a virar-se para a porta, escancarando sua boca lentamente, e desatento deixa um cachimbo cair num pequeno aquário, deixando sua água preta. A Baronesa e as crianças, que pintavam numa mesa ao lado, viram-se para a porta,

também pasmas, estragando suas pinturas.

Sara, reparando na cara confusa de Arthur, diz:

- Que exagero! Tratem o Senhor Dumont com um pouco de respeito, ele sempre foi tão bondoso conosco!

- Bondoso? HAHAHA - Diz o Barão, sarcasticamente.

- Sara, você esqueceu do que esse homem é capaz? Acolhê-lo em casa é como acolher um explosivo de erva-mate, só que muito mais imprevisível. Tudo que ele faz acaba explodindo! Não é a toa que ele foi suspenso da nossa sociedade de inventores. - Completa a Baronesa, acompanhada pelas risadas das crianças.

- Deitem-se todos e reduzam as luzes, ele não vai nos ver! - Instrui o Barão.

Enquanto todos se deitam, Sara vai irritada até a porta para convidar a visita a entrar. De fato, era Alberto Dumont, irmão gêmeo de Santos Dumont.

-Seja bem-vindo, Sr. Dumont. - Diz Sara, cordialmente.

- Agradecido, senhorita! - Diz Dumont, entrando para a sala.

Enquanto Dumont passa por Sara, a máquina barulhenta presa em suas costas, que se sacode de um lado para o outro, esguicha um jato preto, levemente quente, mas muito fedido, que atinge o rosto de Sara. Ela fica tão chocada que fica sem reação, estática.

Dumont, com sua atenção voltada para os outros, que estavam todos se levantando ao mesmo tempo, nem reparou no que acabara de fazer a Sara, ainda estática. Ele faz uma cara esquisita, dando uma boa olhada na expressão de todos, que pareciam conter risadas prestes a explodir. É então que o aquário preto, ainda com um pedaço de cachimbo para fora, chama a sua atenção.

- Sabe Barão, esta não é a melhor maneira de limpar um cachimbo, pois a umidade estraga a erva! - Diz Dumont, em completa inocência.

Ficando vermelha e inchada como um tomate, Sara bate a porta com toda a força e se dirige à sala, gritando irritada:

- Ele não estava limpando o cachimbo, seu... seu... seu pateta!

Todos caem na gargalhada, olhando para Dumont, ainda confuso. Arthur está prestes a explodir, mas ainda consegue se conter.

- Pateta? - Diz Dumont, indignado, enquanto retira o aparelho de suas costas. - Eu vim aqui cordialmente apresentar minha novíssima invenção e é assim que sou recebido? Estou chocado, esperava mais de vocês, especialmente de

você, Sara!

Sara prepara-se para fazer um escândalo, mas é interrompida pelo sermão de Dumont, que continua:

- Todos quietos! Prestem atenção pois esta maravilha vai mudar a vida de todos e, principalmente, a minha, quando vossas excelências se maravilharem tanto com ela ao ponto de recomendarem minha re-admissão na excelentíssima sociedade de inventores.

Neste momento, Dumont já está em cima da mesa, de pé, e curva-se para ligar a máquina deitada à sua frente, também sobre a mesa, enquanto diz:

- Senhoras e Senhores, eu lhes apresento, o dispositivo individual para limpeza imediata - DIPLIM.

A máquina oval se abre como uma melancia cortada ao meio, de onde 3 tentáculos, feitos de metal, madeira e cordel, saem farejando o ambiente. Eles farejaram todos, rapidamente, e imediatamente foram para Sara, arrancando-lhe o lenço da cabeça, ainda coberto pelo líquido imundo previamente sujado pela máquina, deixando Sara descabelada e ainda mais irritada.

Enquanto as crianças riem, a máquina começa a chacoalhar e saltitar sobre a mesa, inicialmente de uma forma tranquila, mas seu movimento vai se tornando cada vez mais violento. Dumont está confiante, mas fiscaliza a máquina de perto, e todos olham apavorados.

Repentinamente, a máquina começa a sugar a toalha da mesa sobre a qual está colocada, dá 3 apitos altos, rodopia em círculos e se arremessa em direção a uma prateleira, explodindo no primeiro contato. Toda louça da Baronesa é despedaçada.

A Baronesa, com um olhar fulminante, instrui que todos comecem a arrumar a bagunça, enquanto espanca Dumont para fora de casa. Ele quase nem apanha, pois quem recebe a maior parte dos golpes da Baronesa é o Barão, que está entre os dois tentando acalmar os ânimos.

Dumont é despachado pelo casal, enquanto os outros têm uma fatídica noite limpando a bagunça. Eles vão para as camas tarde, já cansados.

No dia seguinte, na mesa do almoço:

- Prontinho Arthur! O Cobra está novinho em folha para te levar pra casa. – Diz o Barão, vindo do laboratório.

- Terá que ir na mesma hora que chegou, de manhã, para que o tempo e o espaço fiquem sincronizados. – Acrescenta a Baronesa.

- Ai que alívio! – Fala Arthur, todo risonho.

Percebendo uma tristeza no olhar de Sara, que está a lavar pratos olhando para Arthur, a Baronesa se levanta da mesa e liga uma vitrola retrô, meio futurística pra época, e convida Arthur a dançar com Sara.

Arthur nega com a cabeça, inicialmente quieto, e completa gaguejando:

- M-mas eu nem sei dançar!

O Barão, sentado ao seu lado, sorratamente eletrocuta Arthur com uma versão miniatura do aparelho de Tesla, fazendo com que Arthur salte da cadeira, segurando um grito. As crianças começam a rir descontroladas, enquanto a Baronesa toma a mão de Arthur, antes que ele diga qualquer coisa. Ela o conduz até Sara, que envergonhada pega em sua mão. É uma valsa! Ela explica a postura para Arthur, quando são interrompidos.

Neste exato momento, o som do aparelho é abafado por uma agitação que vem da rua, interrompendo a dança. Os sinos da cidade soam alardeando um perigo.

Arthur e o Barão saem para a rua. O povo todo está reunido para ouvir o Coronel Pereira, um homem mal encarado, montado em seu cavalo.

- Atenção, povo de Curitiba! Os maragatos estão saqueando várias cidades, e estão ameaçando invadir a nossa!

O povo todo se agita.

O Barão, preocupado, vai falar com o Coronel.

- É exatamente com o senhor que quero falar. – Diz o coronel.

Arthur olha com um ar desconfiado.

O coronel e o Barão se reúnem em um escritório. Arthur os ouve escondido.

- ... Então coronel, não há nada que possamos fazer?.. – diz o Barão.

- Fui informado que o senhor possui um poder muito forte em mãos.

- O senhor diz economicamente?

- Não...digamos, algo muito poderoso...

O Barão pensa na mesma hora sobre a energia verde, mas permanece calado.

- Os revoltosos mandaram um recado dizendo que não saquearão a cidade se o senhor entregar à eles a sua fonte de energia... – Diz o coronel, com um sorriso sádico.

- Eu não sei do que o senhor está falando... – Retruca o Barão.

- Correm boatos pela cidade de que fenômenos estranhos têm ocorridos próximos à sua casa. Algo sobre barulhos altos e tremores de terra. – Diz o Coronel, sarcasticamente, aproximando-se do Barão. – Não me tome como

estúpido, Barão! – Completou o Coronel, sussurando.

O Barão o encara irritado e, levantando-se, diz:

- Com licença Coronel, eu tenho um compromisso agora. Preciso me reunir com os outros para vermos o que vamos fazer para pedir a paz a nossa cidade.

- Bom, o senhor sabe o que está fazendo... Sabe que se entregar qualquer coisa aos maragatos será merecedor de punição por traição... E claro, tudo poderia ficar bem se entregar isso... a mim. – Diz o Coronel, com um sorriso malévolo.

- Passar bem – Diz o Barão.

O Barão sai do escritório e encontra Arthur, claramente desconcertado, e é imediatamente questionado por Arthur.

- Eu ouvi o que ele disse Barão, mas como eles sabem??

- Não sou o único que faz pesquisas garoto, mas eles querem a tecnologia para o mal... – Diz o Barão, com uma cara de preocupado, e prossegue: – Eu não sei...preciso proteger essa cidade, e minha família.

O dia passa e logo é noite. No meio da janta, vários senhores muito bem vestidos subitamente entram na sala da janta, acompanhados pelo empregado, Alfonso, que diz:

- Me perdoe Barão, eles entraram à força...

-Deixa de frescura, o seu Senhor precisa saber disso! – Exclama um dos homens, grosseiramente.

- Acalmem-se todos! Não se preocupe Alfonso, leve as crianças para cima. - Diz a Baronesa.

O empregado sai com as crianças, deixando o Barão, a Baronesa, Arthur, Sara e aqueles homens.

- Os Maragatos estão chegando à cidade, dirigindo-se à sua casa, Barão! O líder deles ainda não chegou, mas os batedores do grupo querem algo que o Sr. possui, mas não disseram o quê! – Exclama um deles, muito suado e com as roupas cheias de terra.

- Perdoe a exaltação dele Barão, mas eles quase o atropelaram com os cavalos. Estes homens não tem piedade e são perigosos! Seja lá o que eles querem, o Sr. tem que se esconder antes que cheguem!

A Baronesa olha para o Barão, que imediatamente corresponde o olhar em concordância.

- Todos para fora! Amanhã, quando eles chegarem, não façam resistência e tragam-nos à minha casa. – Instrui o Barão.

Os maragatos chegam antes do previsto, bem cedo pela manhã, e se reúnem na frente da casa do Barão:

- Ora Ora, Barão , como vai o senhor? – Diz Gumercindo Saraiva, ironicamente.

Gumercido era um gaúcho mal encarado que queria combater a República do Marechal Deodoro e criar a sua própria. Na época, essa era uma causa justa para o seu povo, mas com as motivações erradas.

- Nossa cidade juntou dinheiro para vocês irem embora! Pegue logo e sumam!
– Respondeu o Barão.

- As pessoas não estão mais hospitaleiras como antigamente...o que aconteceu com a gentileza? – Diz Gumercindo, aproximando-se do Barão para lhe sussurrar: – O senhor sabe o que queremos.

- Não sei, quero que peguem o dinheiro e sumam! – Diz o Barão, dirigindo-se para abrir a porta.

- A energia, Barão! Queremos a energia que você usa! É bom que contribua, pois quando conquistarmos o Rio de Janeiro, o senhor terá muitos privilégios!

- Não quero nada que venha de vocês, seus imundos! Um país não é construído através de saques, barbaridades, violência! – Argumenta o Barão.

- Aaiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii – Sara grita, agora refém de um dos capangas.

- Sara! Não! – Arthur grita.

- Calado garoto! Me entregue a energia, ou a moça morre.

O Barão, triste, tira do bolso uma cápsula de energia verde e entrega nas mãos de Gumercindo.

- Ora ora, sua primeira contribuição para a República Federalista dos Maragatos. Nos vemos em breve. – Diz Gumercindo, montando em seu cavalo.

Os maragatos partem com seus cavalos e Sara é solta.

Sabendo que nada do laboratório podia cair nas mãos do líder dos Maragatos, eles haviam planejado com antecedência a produção de uma amostra falsa do combustível energético de mate.

- E agora, Ildfonso? – Diz a Baronesa, aflita. – Você sabe que eles perseguirão toda nossa família...

- Resolveremos isto depois! – Exclama o Barão, que prossegue: – Arthur, o preparo da amostra falsa prejudicou nossos preparativos para sua viagem, terá que esperar até a manhã seguinte...

- Mas e o coronel Barão? Se ele ficar sabendo, o que ele vai fazer com o senhor??!! Não posso ir embora! E os Maragatos podem voltar! – Contesta Arthur.

- Você vai Arthur! – O Barão encerra o assunto.

No mesmo instante, o Coronel Pereira, acompanhado de outros soldados, chegam à casa do Barão, invadindo-a:

- O senhor disse que não tinha nada em mãos, mas mesmo assim, a cidade inteira fala que o senhor entregou ao Gumerindo um artefato. - Diz o Coronel.

- Eu só fiz o que tinha que ser feito para proteger minha família e essa cidade. - Diz o Barão.

- Agora você vai sofrer as consequências da sua desobediência! - Prossegue o Coronel - Barão, o senhor está preso por traição ao Governo da República do Brasil!

A cidade toda se agita.

- Todos calados! - grita o Coronel, dando um tiro para o alto, continuando - Prendam-no! O senhor será levado ao Rio de Janeiro e lá será julgado!

- Sei bem o que fiz! Essas cidade não devia pagar pela desproteção de seus representantes!

- Coronel, encontramos isso lá dentro. - Disse um dos soldados com uma capsula de energia nas mãos.

- Bom trabalho... então, o que me diz Barão?

O Barão fica quieto.

Naquele instante, a baronesa chega enfurecida com uma arma enorme sobre seus ombros, que ela segura com dificuldade. O dispositivo aparenta ser um canhão rústico, mas muito avançado para a época. Ela o aponta para o coronel:

- Tire as mãos do meu marido, seus vermes!

- Ora Ora, Baronesa, prazer em vê-la....- diz o coronel ironicamente.

- Proteja as crianças, querida! Vai ficar tudo bem, eu não tenho medo de nada, porque não fiz nada de errado! - Diz o Barão, encarando o Coronel.

- A senhora quer ir com seu marido traidor?.. - Completa o Coronel.

- Ele não é traidor! Sei bem porque está aqui, Coronel Pereira! - Contesta a Baronesa.

- Ah é? Curioso, pois o seu marido não sabia. - Diz o Coronel, com sarcasmo.

- Querida, por favor... pense nos nossos filhos... - Apela o Barão.

A baronesa esfria a cabeça, percebendo que precisa de um plano maior para tirar seu marido das mãos do Coronel. Arthur e Sara assistem impotentes aquela cena.

O Barão é então levado em uma carroça até o quartel, onde aguardará a viagem para ser levado até o Rio.

- Venham comigo, precisamos de um plano! - diz a Baronesa a Arthur e Sara.

- Me disseram que levaram o Barão para o quartel, se chegarmos lá precisamos de uma tática pra entrar lá - diz Sara.

- Mas como? Driblar tantos homens não é uma tarefa fácil... - diz Arthur.

- Hummm, acho que já sei... - diz Sara com expressão de esperteza...

Perto do Quartel, os três montam uma barraca. Juntos com eles está o Seu Pimpolini, preparando sua receita de sucesso.

- Sara, capricha nesse sonífero! - Instrui a Baronesa.

- Sim senhora! - Diz Sara, determinada, auxiliando Pimpolini.

Ouve-se uma voz desconhecida, rouca do frio, falando de cima do muro do quartel:

- Nossa, você está sentindo esse cheiro delicioso?

- Sim, comida quente e fresquinha, é só o que eu quero! - Completa uma segunda voz.

- Nem me fala, meu estômago está me comendo por dentro! - Diz uma terceira.

Percebendo o efeito, Sara e a Baronesa, vestidas de cozinheiras, dirigem-se ao portão do quartel com uma grande panela, um colherão, e várias tigelas, tudo convenientemente organizado num carrinho.

- O que o senhor faz aqui sozinho? - diz um dos soldados, rabugento.

- Estou divulgando meu restaurante ao redor da cidade! - diz a Baronesa, com um grande sorriso.

- Trate de dar uma fora já daq... minha nossa, é aquele cheiro! Rapazes, venham aqui! - Grita o soldado.

Vários soldados saem de um conjunto de guaritas, que chegam no carrinho se amontoando. Famintos, eles nem esperam serem servidos e tomam iniciativa própria, agora já brigando para encherem suas tigelas.

Um deles tenta impedir o alvoroço, lembrando a todos que estão de serviço e que não deveriam estar ali. Completamente ignorado e também vencido pela fome, ele se junta aos colegas no banquete. Eles comem rapidamente, tagarelando.

Enquanto ainda comem, um começa a se sentir tonto. Rapidamente, outro. Em questão de minutos, todos apagam.

Arthur veste a roupa de um deles. A Baronesa e Sara aguardam no portão, de vigia, enquanto Arthur percorre o quartel para localizar o Barão.

Eles se comunicam através de um aparelho criado pela baronesa.

Arthur vai tateando vagorosamente o lugar, entrando entre os corredores enquanto os soldados dormem lá fora. Sem sinal do Barão, nem do Coronel.

Arthur ouve uns barulhos e se enconde:

- Coronel! Coronel! Os soldados estão desmaiados lá fora!

- O que? Mas o que aconteceu?!!! - Sai o coronel enfurecido para fora de uma casa.

O Coronel percebe que os sentinelas não estão em seus postos e corre para o portão.

Nisso o seu Pimpolini já se esconde com a Baronesa e Sara, todos suam frio.

Arthur ainda procura o Barão e ouve o coronel voltar:

- Alguém armou pra gente, pode ser os Maragatos! Pegue o Barão, precisamos sair daqui logo!

Arthur, escondido, vê o Barão sendo levado para fora e colocado em uma carroça.

A Baronesa e Sara só vêem o veículo partindo do quartel mas não sabem que o Barão está lá.

Até que em segurança, o Arthur sai correndo e grita:

- Estão levando o Barão para a estação de trem!

Enquanto isso, os maragatos chegam a casa do Barão, furiosos com a descoberta de que a cápsula era falsa:

- Onde está o barão!? - Diz Gumercindo, bufando de raiva.

- Desculpe-me senhor! Mas o Barão não está mais aqui! - diz Alfonso.

- Diga-me pra onde ele fugiu! - Retruca Gumercindo, enfurecido com uma arma na mão.

- Por favor, não me mate, ele não fugiu, o coronel levou ele!

- Droga!

Gumercindo e seus comparsas saem em disparada.

Maria, Arthur e Sara chegam em casa:

- O que aconteceu aqui Alfonso??

- Os maragatos, minha senhora, voltaram! E querem o Barão!

- Onde estão as crianças?! Precisamos ir, rápido!

- Escondi eles no laboratório!

- Crianças, venham comigo, nós vamos visitar um tio de vocês!

- Do que está falando Baronesa? - diz Sara.

- Os maragatos devem estar indo em direção ao trem! Se queremos alcançar o trem, precisamos de um atalho!

- O que exatamente está pensando? - diz Arthur

A Baronesa olha para Sara.

- Dumont não! - diz Sara, e prossegue. - A Sra. só pode estar louca!

- Ele é nossa única chance, Sara! - Diz a Baronesa, que então ordena: - Vamos!.

Sem alternativas, A Baronesa leva uma pequena parcela da energia que conseguiram esconder, pequena demais para ajudar em qualquer coisa, mas suficiente para potencializar uma das invenções do Sr. Dumont.

Eles chegam à casa de Dumont.

- Baronesa! O que está acontecendo? - Diz Dumont, surpreso com a roupa que usavam.

- Levaram meu marido, precisamos da sua ajuda! - Diz a Baronesa, aflita.

- Por que devo ajudá-los, ainda sinto as porradas que me destes! - Diz Dumont, com uma expressão que pendia entre a determinação e a vergonha.

- Sr. Dumont, eu lhe imploro, pela minha família! Se nos ajudar, estaremos

eternamente em dívida com o Sr. - Diz a Baronesa, determinada, que então se lembra do último desastre em sua casa. - Se nos ajudar, minha dívida com o Sr. será paga por recomendação minha e do Barão a Excelentíssima Sociedade de Inventores, para que seja readmitido. Quanto às porradas que lhe dei, consideremos elas quites com minhas louças, que sua máquina quebrou!

Dumont pondera por um tempo, mas finalmente se rende às lágrimas que Sara começa a derramar.

- Venham comigo! - Diz ele, obstinado.

Dumont mostra uma grande seleção de invenções para eles. Uma mais criativa que a outra, as crianças vão o tempo todo interrompendo “ESSA AQUI MÃE, ESSA AQUI É MUITO LEGAL!”. Cada uma que tocam perde uma peça, ou um parafuso, ou acaba cospindo uma fumaça esquisita, sinalizando um desastre eminente.

Prestes a desistir, Dumont se sensibiliza novamente com o choro de Sara, que não consegue se conter mais.

- Estou com medo de perdermos ele... - Diz Sara, aflita e chorosa.

Dumont consola Sara.

- Calma minha pequena, terão a maior invenção da família para ajudá-lo. É noite, creio que possamos usar o protótipo de meu irmão em segredo, ele voa silenciosamente...

Dumont aperta um botão, abrindo um alçapão no teto. Ali, no meio de um espaço enorme vazio, há apenas um objeto escondido sob uma capa toda empoeirada. No chão e pelas paredes pode-se ver vários projetos, espalhados e mal organizados. Na parede, um único quadro dos irmãos Dumont celebrando com Champagne na frente de uma grande máquina com asas.

Ele puxa a capa com força, levantando uma enorme poeira, que vai se diluindo no ar. Ele abre uma porta do segundo andar da garagem, revelando que o lugar trata-se de um Hangar primitivo, bem rústico.

O vento percorre o recinto e leva a poeira embora, revelando uma enorme máquina de metal, cheia de cordas e amarras, presa numa catapulta, com grandes asas.

- Apresento-lhes, Pegasus! - Diz Dumont, orgulhoso. - Só não descobrimos um combustível bom o suficiente para manter ele no ar por muito tempo, mas podemos tentar com esta minha nova invenção, o combustível à base de tomates. - Diz ele, com uma cara suspeita.

- Opa, peraí! - diz Arthur, tirando do bolso um vidrinho com energia verde.

Arthur corta a corda do barão com um jato de mate pressurizado, esguichado de um dispositivo, parecido com um relógio de pulso grande, que a baronesa lhe entregou.

- Segura na corda!

Arthur dá um sinal para subirem a corda e logo em seguida ouve um grande estrondo na porta do vagão:

- Ahh aqui está o senhor! - É Gumercindo!

Ele tenta subir na corda, mas Arthur tenta impedir chutando ele.

Arthur e o Barão conseguem subir para cima do trem amarrados na corda.

Gumercindo tira a arma e tenta disparar para cima, mas erra.

O coronel Pereira ouve os barulhos e vai até o vagão e encontra Gumercindo , porém, ele está com a capsula de energia em mãos.

- A cápsula! - diz Gumercindo, com os olhos grandes.

- Gumercindo! - corresponde o Coronel.

Gumercindo ataca o Coronel e os dois começam a travar uma luta pela posse da capsula.

Gumercindo então atira contra o Coronel e acerta a capsula. A capsula causa uma grande explosão provando ser mais uma falsa, cheia de pólvora, e então o trem é destruído!

Arthur e o Barão são impulsionados pela força e então são resgatados pela Baronesa e Sara.

Curitiba volta a paz. Já em casa, no dia seguinte, chega o momento de Arthur ir embora.

- Foi muito bom conhecer vocês, sentirei muito sua falta! diz Arthur.

- Adeus Arthur, sentiremos sua falta! - despede-se a Baronesa.

- Adeus garoto, e não se esqueça, conhecimento é poder! - diz o Barão.

- Vou me lembrar Barão! Ah, e desculpa pelo pequeno acidente!

- Tchau homem do futuro - as crianças se despedem falando em conjunto.

- Adeus Arthur... - diz Sara, entristecida.

- Pensei se...de repente...você sabe...é...pudesse vir comigo. - responde Arthur.

- Não posso Arthur, meu lugar é aqui, o Barão e a Baronesa e as crianças são minha família, e meu tio Pimpolini, precisam de mim...

- Eu sei...entendo...sentirei sua falta.

O Barão interrompe, dizendo:

- Vamos garoto, lembre-se que quanto mais demorado for seu retorno, pior serão as chances de dar certo.

Arthur entristecido entra no cobra.

- Adeus pessoal!

- Adeus Arthur! - a família diz.

O cobra é ligado, emitindo os mesmos sons que Arthur ouviu quando o encontrou pela primeira vez. O Barão então abaixa a alavanca e o trem parte já em alta velocidade. Tudo foi escurecendo para Arthur, enquanto ele perdia noção do espaço e do tempo, mas sentia que já não estava no vagão.

De repente, ele se vê batendo a cabeça numa vassoura. Arthur sente diversos objetos caindo sobre ele.

- Onde estou? - Pensa Arthur, desequilibrado entre parafernalias de limpeza, quando de repente uma porta se abre, jogando-o com toda a parafernalia para fora, de bruços no chão.

- Tudo bem com você? - A voz de Sara chamou a atenção de Arthur, que se vira para vê-la.

É Bianca, com um sorriso enorme entre lágrimas no rosto. Ela se ajoelhou na altura de Arthur, que se levanta ainda confuso, e o abraça sussurrando:

- Sou eu, Sara... mas aqui, me chame de Bianca! - Diz ela.

- Como isso é possível? Não estou entendendo! - Fala Arthur, atordoado.

- Vamos para o carro, o Barão e a família estão nos esperando, vamos lhe contar tudo.

Eles dirigiam um Ford modelo A, super antigo, mas muito bem conservado.

- Já vi que nem tudo do futuro é melhor, meu rapaz! Este carro é velho, mas vai durar pra sempre! - Diz o Barão, dando gargalhadas.

- O que que houve?! - Diz Arthur, confuso demais para entender o que eles faziam ali, mas feliz.

- Quando você partiu, analisamos tudo que havia acontecido. - Começou a explicar o Barão. - No decorrer de um ano, aprimorando o Cobra gradativamente, conseguimos visitar o futuro várias vezes. Na última das visitas, porém, acabamos nos acidentando, e fomos parar no restaurante do

tataraneto do seu Pimpolini.

Sara interrompe.

- É inacreditável Arthur, eles queriam saber quem éramos, e por que estávamos vestidos daquele jeito. Assustada, inventei o primeiro nome que pensei, me apresentando como Bianca. Eles reconheceram o brasão no meu amuleto e já souberam que eu era da família. Eu olhei para o calendário na parede e foi então que percebi que estávamos às vésperas da sua viagem para o passado, antes da festa na casa do Rizotto, e entendi que eu era a responsável por te mandar para o passado.

-Puxa, isso é incrível! - Completou Arthur.

Quando Sara termina de explicar toda a história, eles já estão desembarcando na casa de Rizotto, onde estão hospedados. A Baronesa, o Barão e as crianças entram na casa, cansados.

- E agora, o que faremos? Diz Arthur, completando. - Queria ver meus pais.

- Tenho uma idéia, espere aqui. - Diz Sara, sumindo na garagem por um breve momento.

Ela retorna com dois skates na mão, dizendo:

- Me apresentapra eles?

- C-ccc-com todo o prazer! - Responde Arthur, com um grande sorriso no rosto.

Então Sara, Arthur, Barão, Baronesa saem andando de skate e as crianças de patins pelas canaletas de Curitiba.

FIM

Escrito por: Gustavo Udson e Luís Felipe

APÊNDICE B – MODEL SHEETS DESENVOLVIDOS PELOS AUTORES

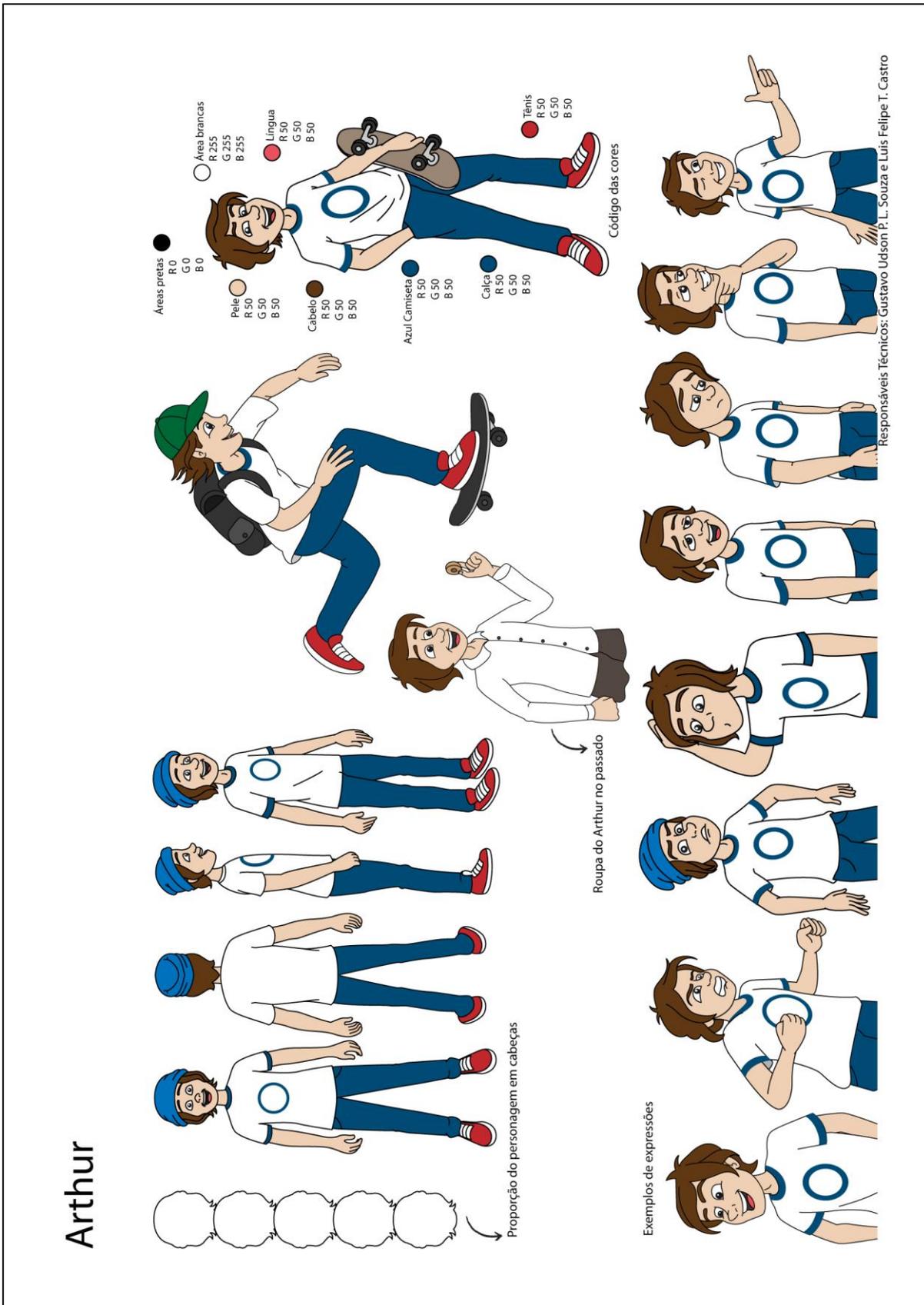


Figura 48 - Model sheet final do personagem Arthur.

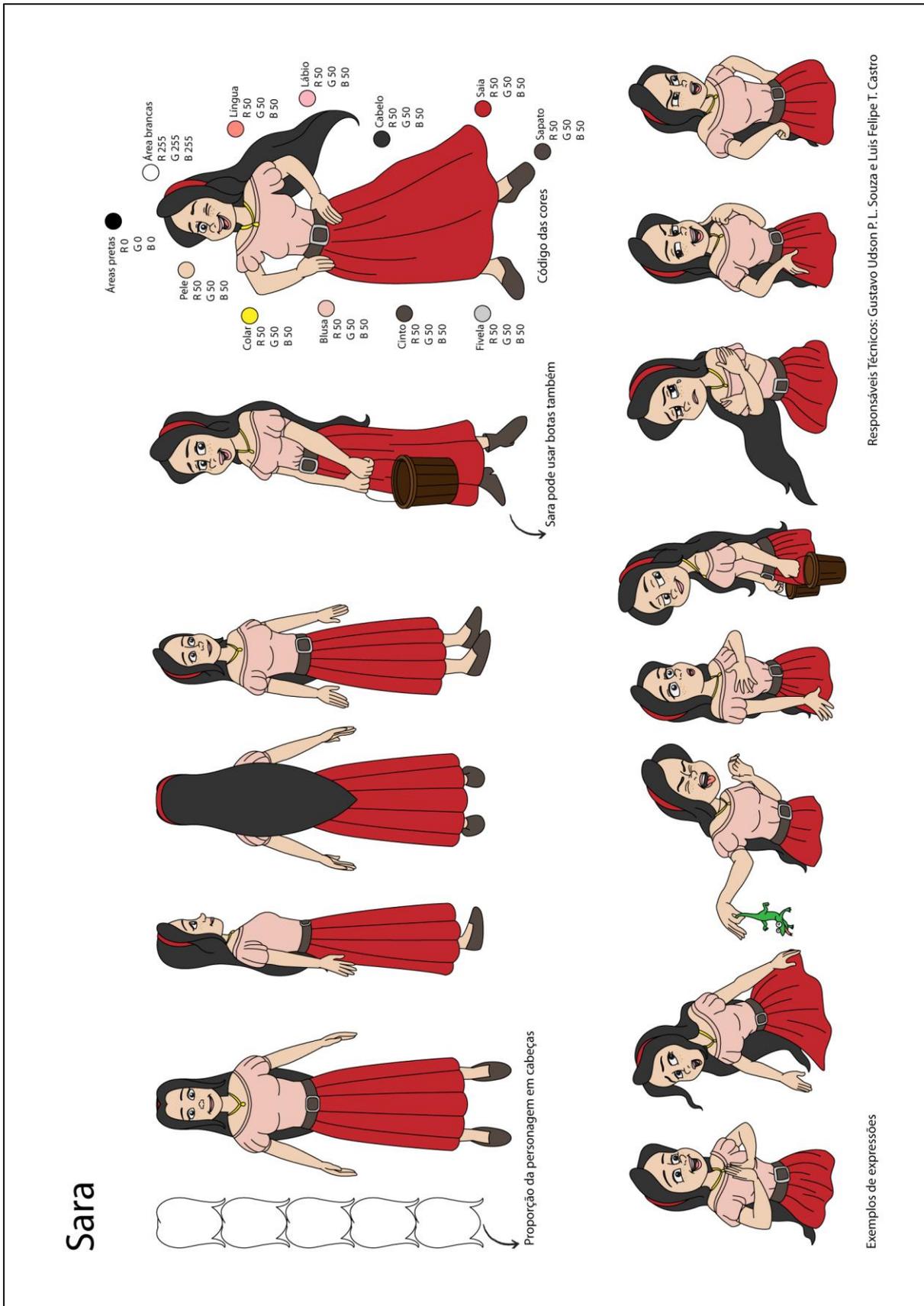


Figura 49 - Model sheet final da personagem Sara.

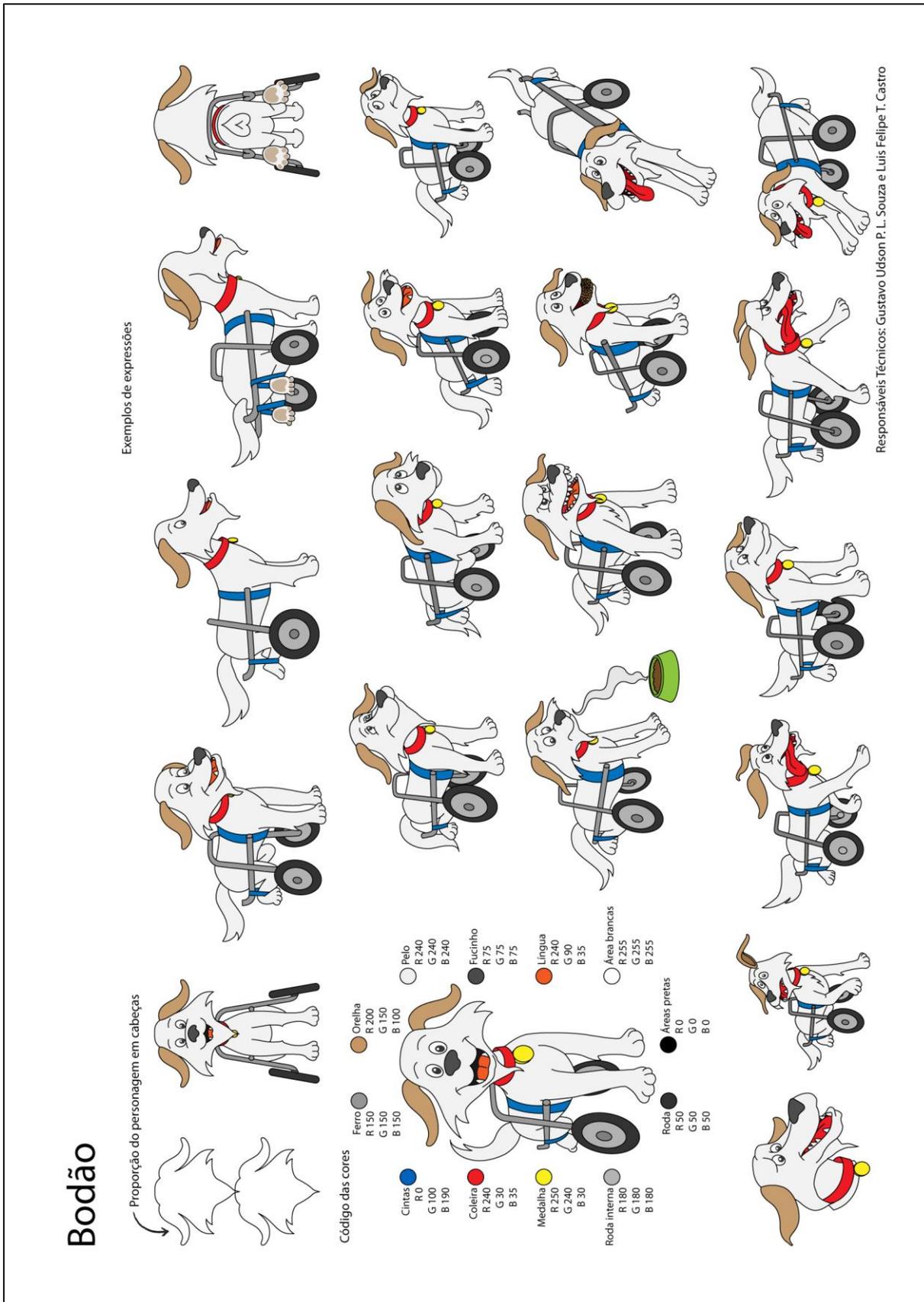


Figura 50 - Model sheet final do personagem Bodão.

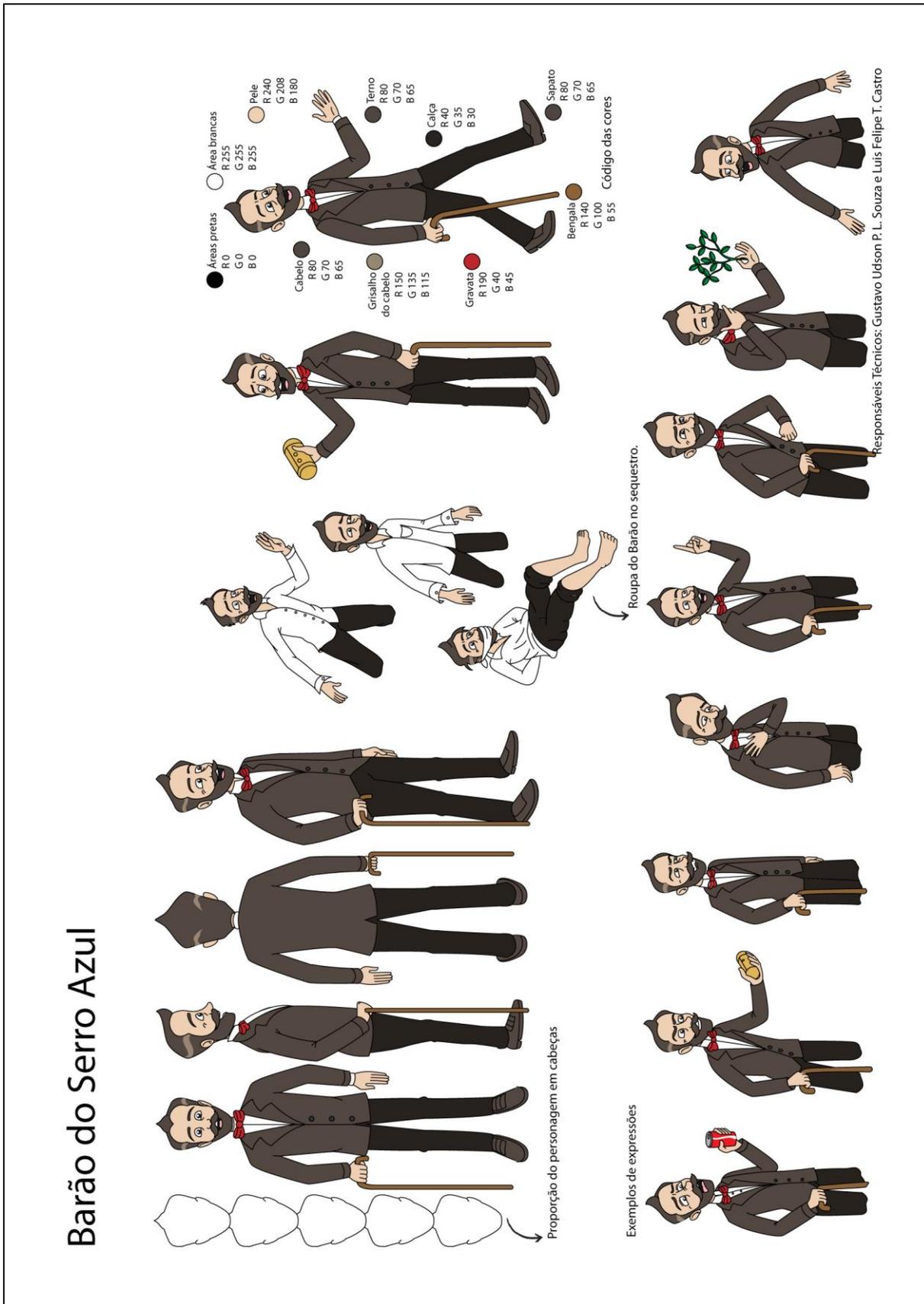


Figura 51 - Model sheet final do personagem Barão do Serro Azul.

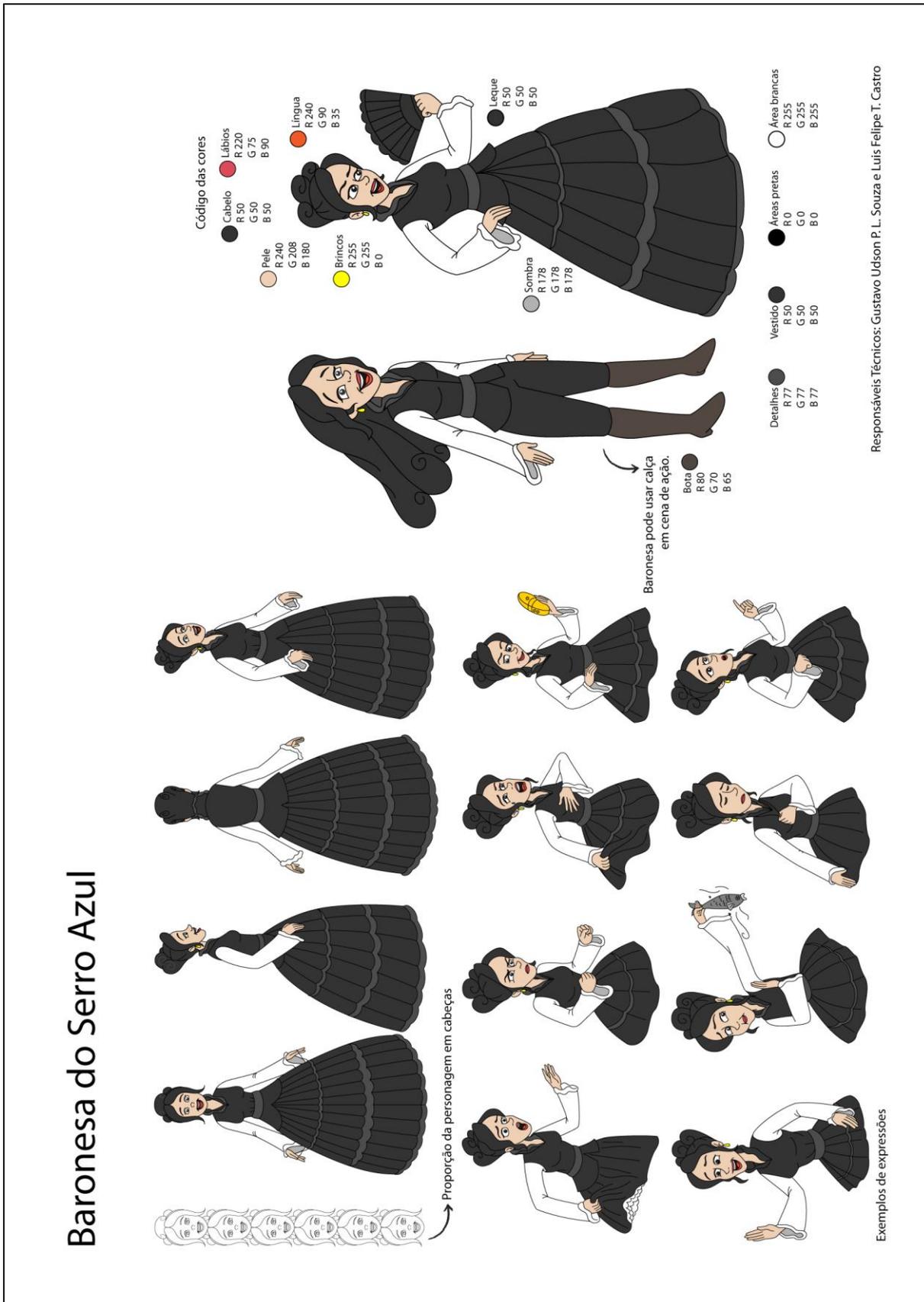


Figura 52 - Model sheet final da personagem Baronesa do Serro Azul.

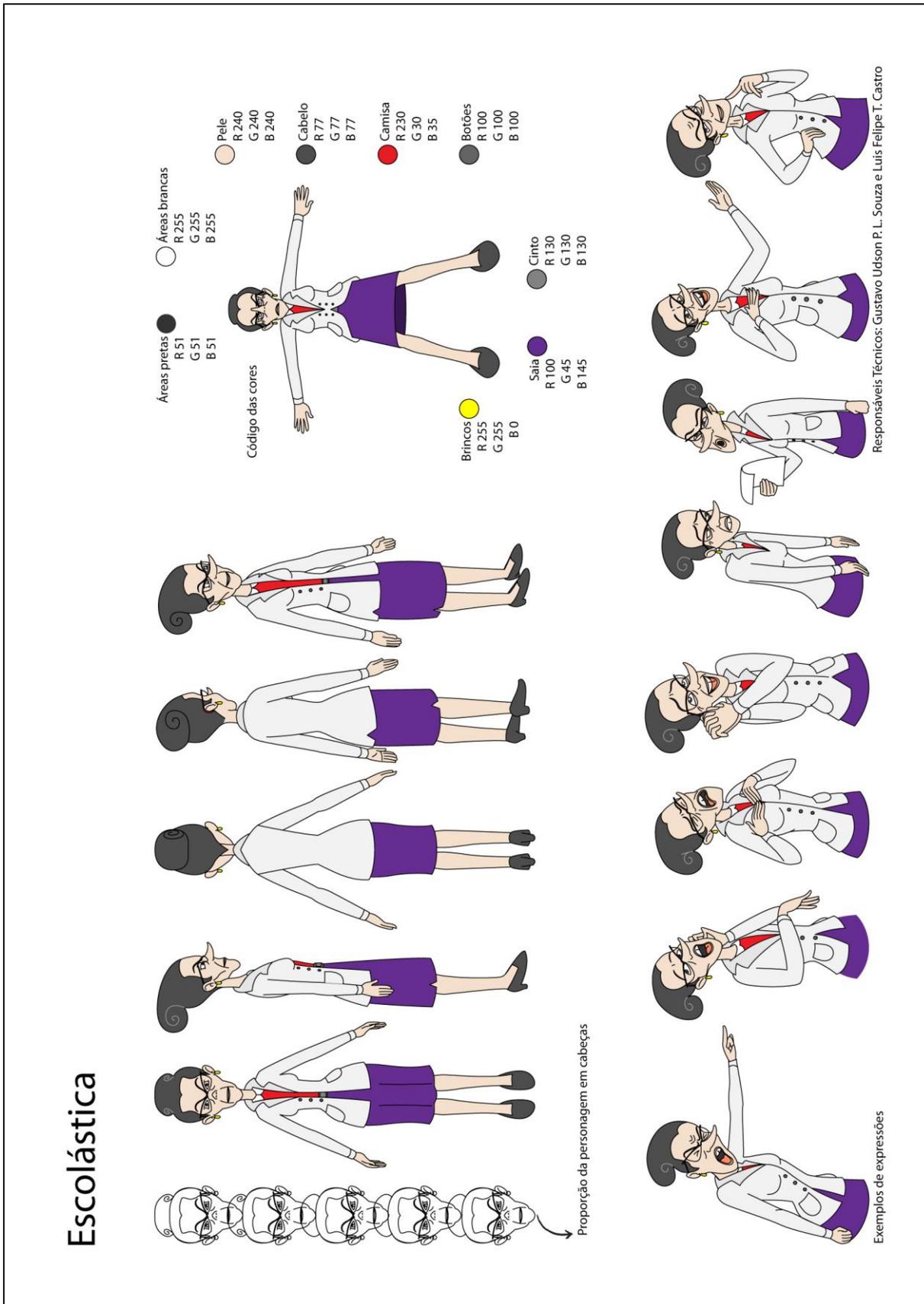


Figura 53 - Model sheet final da personagem Escolástica.

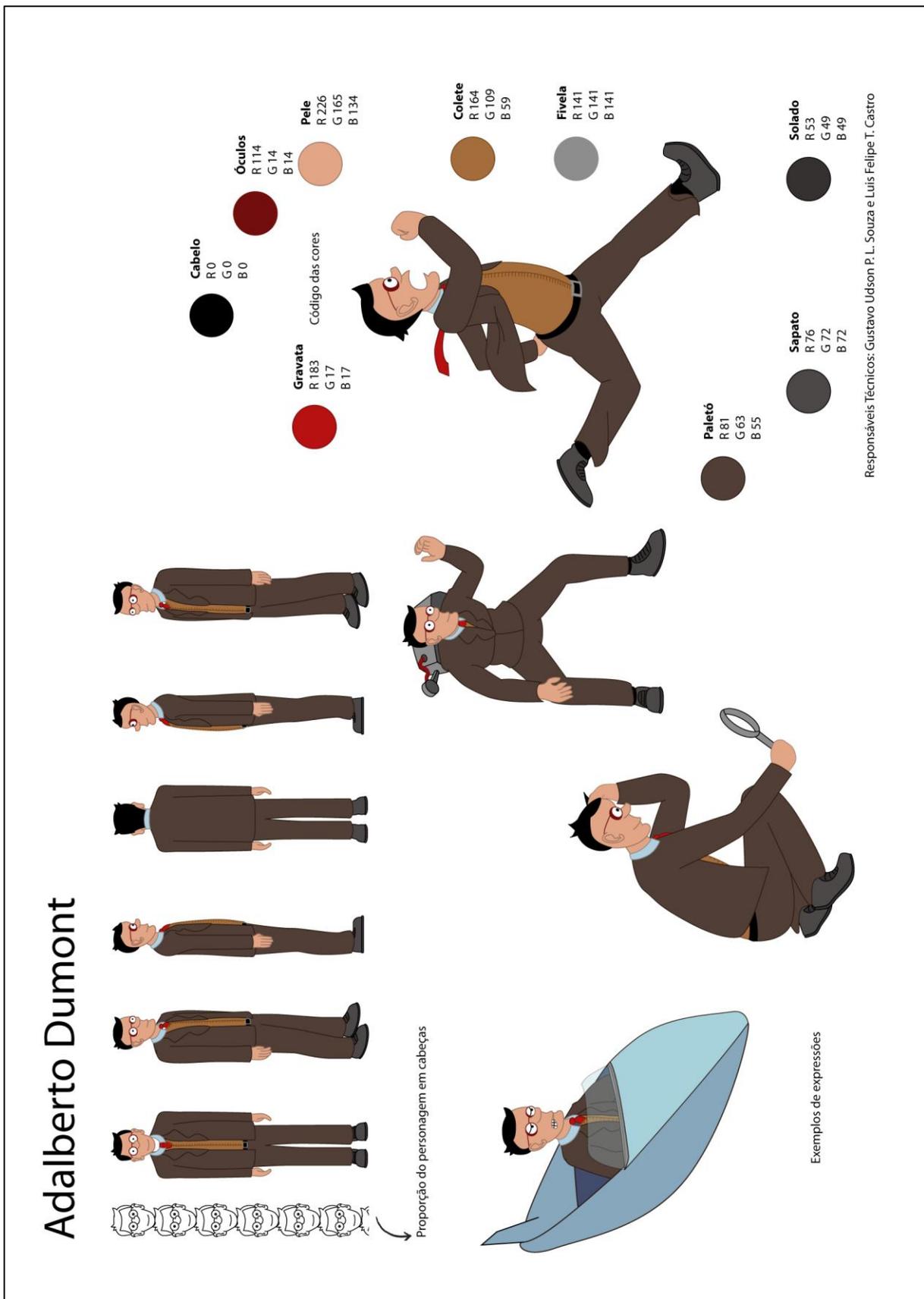
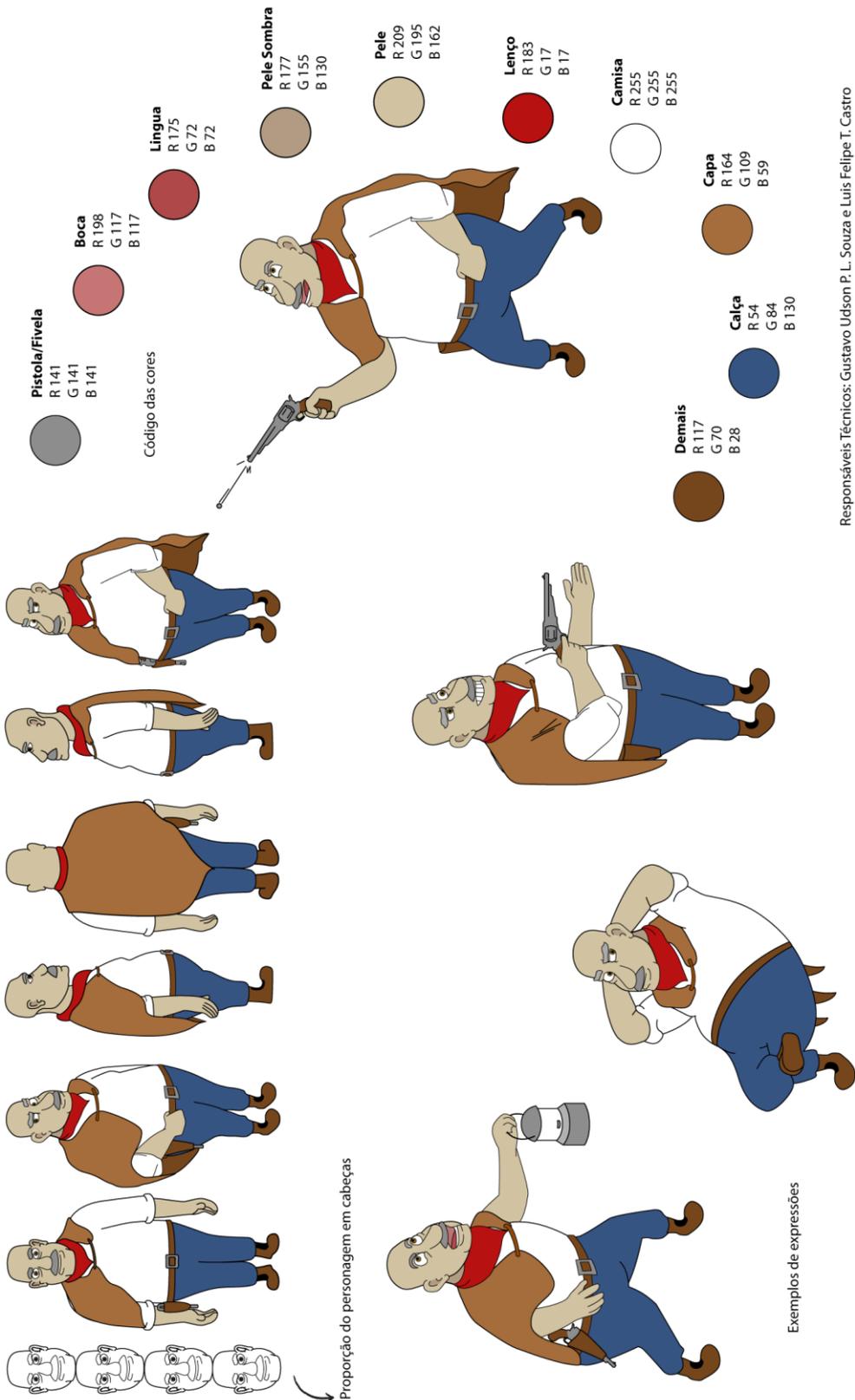


Figura 54 – Model sheet final do personagem Adalberto Dumont.

Gumercindo



Responsáveis Técnicos: Gustavo Udson P. L. Souza e Luis Felipe T. Castro

Figura 55 – Model Sheet final do personagem Gumercindo.

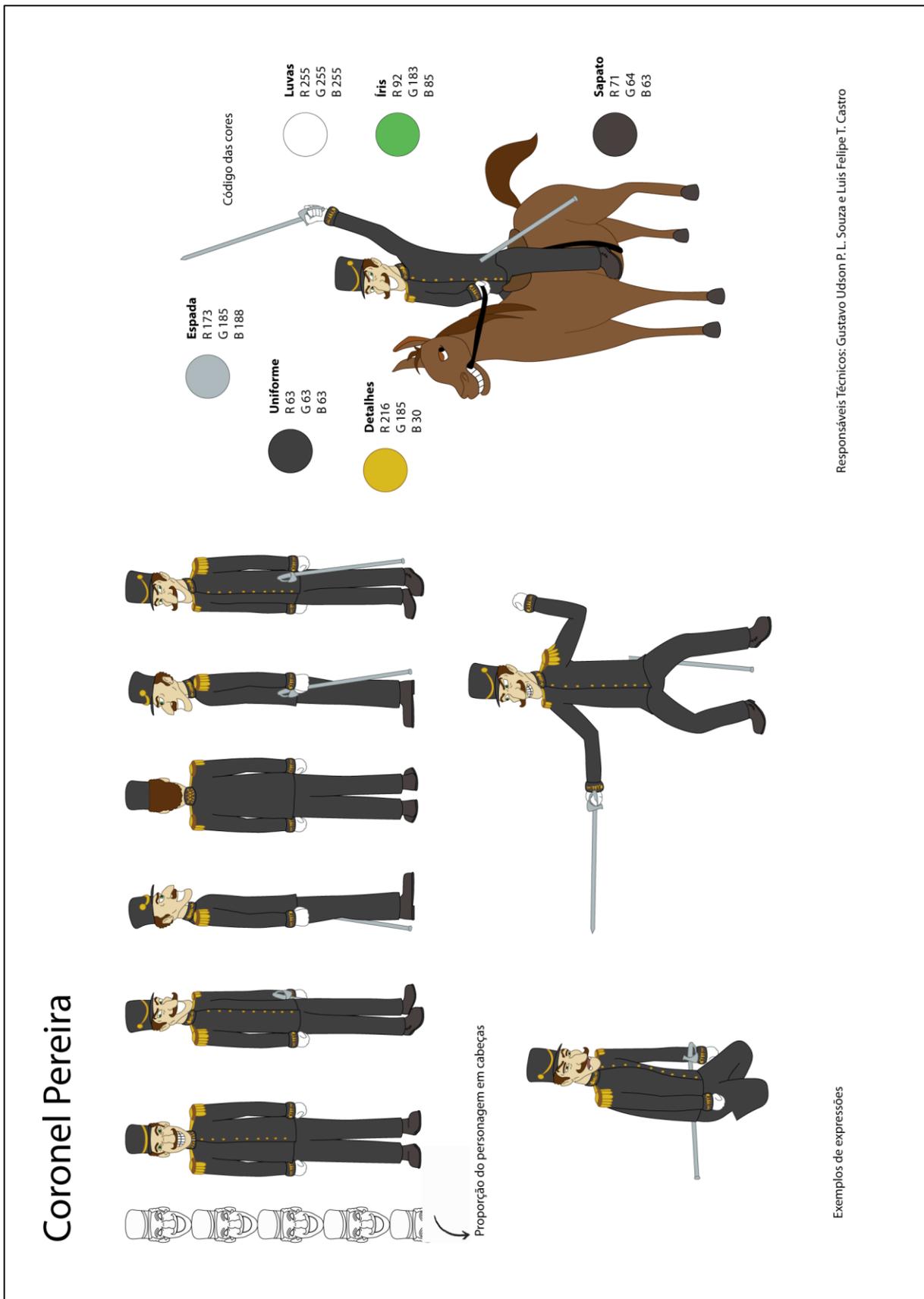


Figura 56 – Model sheet final do personagem Coronel Pereira.

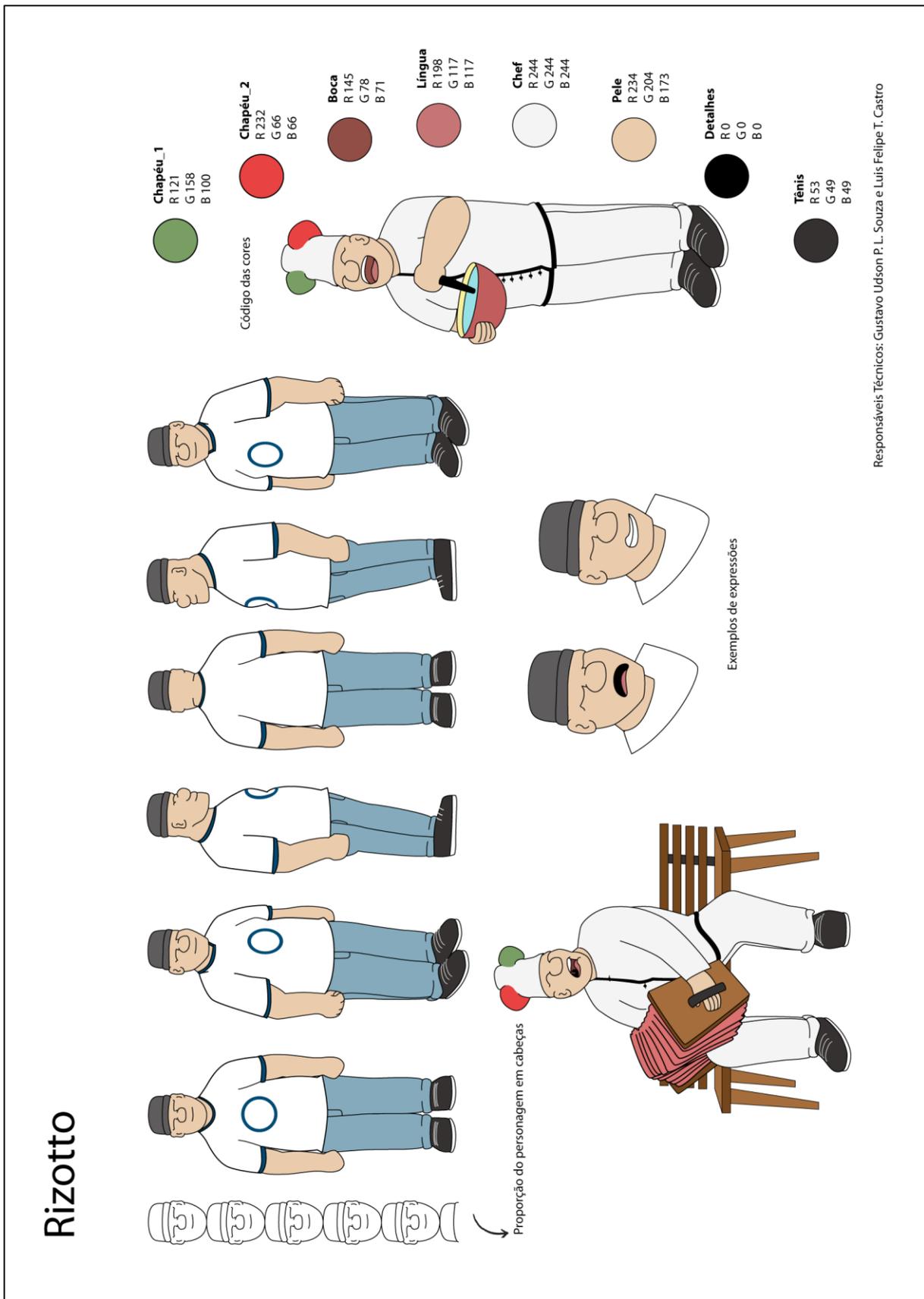


Figura 57 – Model sheet final do personagem Rizotto.