



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**INSTITUTO DE CULTURA E ARTE**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES**

**BRENNO LEVI DE SOUSA MAGALHÃES**

**O CINEMA DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEO:  
O DIÁLOGO ESTÉTICO E SUBJETIVO ENTRE O ANIMADOR E O OBJETO  
ANIMADO**

**FORTALEZA**

**2023**

BRENNO LEVI DE SOUSA MAGALHÃES

O CINEMA DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEO:  
O DIÁLOGO ESTÉTICO E SUBJETIVO ENTRE O ANIMADOR E O OBJETO  
ANIMADO

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade Federal do Ceará (PPGArtes, ICA, UFC), como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Poéticas da criação e pensamento em Artes. Linha de Pesquisa: Arte e processo de Criação: poéticas contemporâneas.

Orientadora: Prof. Dra. Natacha Muriel López Gallucci

FORTALEZA

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

M164c Magalhães, Brenno Levi de Sousa.

O Cinema de Animação Contemporâneo: O Diálogo Estético e Subjetivo entre o Animador e o Objeto Animado / Brenno Levi de Sousa Magalhães. – 2023.

81 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Mestrado Profissional em Artes, Fortaleza, 2023.

Orientação: Profa. Dra. Natacha Muriel López Gallucci.

1. Estudos Audiovisuais. 2. Animação. 3. Estudos Interseccionais. 4. Cultura Popular. 5. As Memórias de Aryan. I. Título.

CDD 700

---

BRENNO LEVI DE SOUSA MAGALHÃES

O CINEMA DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEO:  
O DIÁLOGO ESTÉTICO E SUBJETIVO ENTRE O ANIMADOR E O OBJETO  
ANIMADO

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade Federal do Ceará (PPGArtes, ICA, UFC), como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Poéticas da criação e pensamento em Artes. Linha de Pesquisa: Arte e processo de Criação: poéticas contemporâneas.

Aprovada em: 30/08/2023.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dra. Natacha Muriel López Gallucci

(Orientadora)

Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Marcelo Dídimo Souza Vieira

Universidade Federal do Ceará (UFC)

---

Prof. Dr. Pablo Assumpção Barros Costa

Universidade Federal do Ceará (UFC)

Dedico este trabalho a minha mãe, Assunção Sousa, a meu pai, Francisco Laerte, e a todos os nossos ancestrais.

## AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Professora Doutora Natacha Muriel López Gallucci.

À minha avó, Natália de Sousa e Silva, aos meus pais, Assunção Sousa e Laerte Magalhães, e irmãos, Pedro Leonardo, Marcelo Yves e Daniele Maralisi, pelo exemplo e estrutura.

Aos meus ancestrais, por me guiarem em cada passo.

As minhas queridas mestras, Rosana Urbes, Jamili Craveiro, Mariana Medina, e aos meus queridos mestres, Josimário Façanha, Telmo Carvalho, Marcelo Marão, por todas as falas e ensinamentos

As minhas queridas amigas, Camilla Osório, Carolina Carlini, Maana Ferreira, Mariana Lage e Thaís Emília, e os meus queridos amigos, Artur Abreu, Caio Erick e Francisco Barbosa, por todas as conversas, críticas e sugestões.

Aos meus queridos colegas de trabalho, Artur Guidugli, Elvio Franklin, David Lima e Malu Fernandes, por apoiarem o projeto de pesquisa.

Aos brincantes do grupo de percussão Caldeirão da ADUFC, pelos encontros de batuque sempre com boas vibrações.

Aos meus pequenos sobrinhos Theo Santiago e Bernardo Magalhães, pelos sorrisos e risadas que aquecem o meu coração.

“Animar é o jeito que o ser humano descobriu  
de materializar o que é sonho”.

(URBES, 2012)

## RESUMO

Esta pesquisa aborda aspectos estéticos e socioculturais do cinema de animação contemporâneo no Brasil. Nasce da encruzilhada entre as memórias subjetivas do animador e o processo de criação audiovisual da série *As Memórias de Aryan* (MAGALHÃES, 2022). Enquanto investigação em artes audiovisuais associada a um processo de criação autoral, o principal objetivo visa refletir esteticamente sobre o desenvolvimento de uma obra animada para as infâncias, seus personagens e universo cultural nordestino, desde o rascunho até a arte final, considerando o referencial do criador, na perspectiva dos Estudos Afroameríndios Latino-americanos (EVARISTO, 2018; FERREIRA, 2020; HALL, 2016; NASCIMENTO, 2018; SODRE, 2020). O protocolo de investigação e criação esteve orientado, de um lado, pelo mapeamento dos elementos recorrentes na história mundial da animação (CHOLODENKO, 1991; JONES, 2015) considerando as etapas provenientes da técnica de animação 2D *full frame* (desenho quadro-à-quadro) (ALGAR, JACKSON, SHARPSTEEN, 1940; MINKOFF; ALLERS, 1994, MIYAZAKI, 2001) que permitiu expor a confecção da estrutura enquanto série animada; e, de outro lado, pela metodologia de pesquisa auto etnográfica que considera o diário de campo do processo (SALLES, 1998) como fonte de análise evidenciando um árduo trabalho de encontro com a ideia da personagem Aryan até o efetivo desenvolvimento do trecho animado. O protocolo, contemplando paisagens do interior do Nordeste como a mata do sertão cearense ou a Galinha Choca de Quixadá (CE) e manifestações culturais como o Maracatu, o Bumba meu Boi, o São João, entre outras, possibilitou uma reflexão estética sobre as potencialidades do audiovisual e seus recursos plásticos para as infâncias (URBES, 2012) enquanto poderosa ação afirmativa; assim como a necessidade da valorização de personagens identificados com as tradições afroindígenas do Nordeste contribuindo na luta antirracista desde o circuito de animação do Brasil.

**Palavras-chave:** estudos audiovisuais; animação; estudos interseccionais; cultura popular; *As Memórias de Aryan*.



## ABSTRACT

This research addresses aesthetic and sociocultural aspects of contemporary animation cinema in Brazil. It emerges from the intersection of the animator's subjective memories and the audiovisual creation process of the series *As Memórias de Aryan* (MAGALHÃES, 2022). As an investigation in audiovisual arts associated with an authorial creation process, the main goal is to reflect aesthetically on the development of an animated work for children, its characters, and the cultural universe of the Northeast, from the initial sketch to the final artwork, considering the creator's framework within the perspective of Afro-Latin American Studies (EVARISTO, 2018; FERREIRA, 2020; HALL, 2016; NASCIMENTO, 2018; SODRE, 2020). The research and creation protocol was guided, on one hand, by the mapping of recurring elements in the global history of animation (CHOLODENKO, 1991; JONES, 2015), considering the steps derived from the technique of 2D full-frame animation (frame-by-frame drawing) (ALGAR, JACKSON, SHARPSTEEN, 1940; MINKOFF; ALLERS, 1994, MIYAZAKI, 2001) that allowed for the construction of the structure as an animated series. On the other hand, it was guided by auto-ethnographic research methodology, which considers the field diary as a source of analysis, highlighting the challenging process of developing the animated segment with the character Aryan. The protocol, encompassing landscapes from the interior of the Northeast such as the forests of the Ceará hinterland or the Galinha Choca of Quixadá (CE), and cultural expressions like Maracatu, Bumba meu Boi, São João, among others, enabled an aesthetic reflection on the potential of audiovisual and its visual resources for children (URBES, 2012) as a powerful affirmative action. It also emphasized the need for the valorization of characters associated with Afro-Indigenous traditions of the Northeast, contributing to the anti-racist struggle within the Brazilian animation circuit.

**Keywords:** Audiovisual studies; Animation, Intersectional studies; Popular culture; The Memories of Aryan.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Esquema sobre o <i>Pipeline</i> de animação.....	12
Figura 2 - Pernalonga. Frame do documentário <i>Chuck Jones - The Evolution of an Artist</i>	13
Figura 3 - Pernalonga. Frame do documentário <i>Chuck Jones - The Evolution of an Artist</i>	13
Figura 4 - Luva do livro <i>Illusion of Life</i> da Disney Animation.....	15
Figura 5 - Luva do livro <i>Illusion of Life</i> da Disney Animation.....	15
Figura 6 - Rabiscos, encontro com o nome da personagem: Azula.....	17
Figura 7 - Arte conceitual da Azula, anos após o primeiro encontro.....	17
Figura 8 - <i>Frames</i> do vídeo teaser da Azula e os Seres da Floresta.....	18
Figura 9 - <i>Model Sheet</i> do Eric Acorde.....	24
Figura 10 - <i>Model Sheet</i> do Eric Acorde.....	24
Figura 11 - Frame do trecho animado, exercício de rotoscopia.....	27
Figura 12 - Frame do trecho animado, exercício de rotoscopia.....	28
Figura 13 - Frame do trecho animado, exercício de rotoscopia.....	28
Figura 14 - Fotografia do cais de Fortaleza usada como base para o exercício.....	28
Figura 15 - Rabiscos do personagem Menino Boi.....	30
Figura 16 - Rabiscos do personagem Menino Boi.....	30
Figura 17 - Rabiscos do personagem Menino Boi.....	30
Figura 18 - Rabiscos do personagem Menino Boi.....	30
Figura 19 - Rabiscos do personagem Menino Boi.....	30
Figura 20 - Rabiscos do personagem Menino Boi.....	30
Figura 21 - Rabiscos do personagem Menino Boi.....	31
Figura 22 - Rabiscos do personagem Menino Boi.....	31
Figura 23 - Rabiscos do personagem Menino Boi.....	31
Figura 24 - Instrumento de percussão, Agbê.....	32
Figura 25 - Foto da manifestação cultural, Bumba meu Boi.....	34
Figura 26 - Brincantes do Grupo Coco Raízes de Arcoverde.....	34
Figura 27 - Frame de Aryan no teaser do projeto.....	35
Figura 28 - Primeiros desenhos de Aryan e Fubá.....	37
Figura 29 - Primeiros desenhos de Aryan e Fubá.....	37
Figura 30 - <i>Frame</i> do vídeo “Por que os novos desenhos parecem todos iguais?”.....	38
Figura 31 - Rabiscos sobre Aryan e Fubá.....	40

Figura 32 - Rabiscos sobre Aryan e Fubá.....	40
Figura 33 - Rabiscos sobre Aryan e Fubá.....	41
Figura 34 - Rabiscos sobre Aryan e Fubá.....	41
Figura 35 - Rabiscos sobre Aryan e Fubá.....	41
Figura 36 - <i>Frame</i> do episódio “Duck Amuck” do programa Looney Tunes.....	42
Figura 37 - <i>Frame</i> do episódio “Duck Amuck” do programa Looney Tunes.....	42
Figura 38 - Poses sobre Aryan e Fubá.....	43
Figura 39 - Poses sobre Aryan e Fubá.....	43
Figura 40 - Estudo de proporção de Aryan e Fubá.....	43
Figura 41 - Fotografia da Pedra da Galinha Choca - Quixadá, Ceará.....	46
Figura 42 - <i>Frame</i> do teaser “As Memórias de Aryan”.....	47
Figura 43 - Rascunho do personagem Manducare.....	49
Figura 44 - Papangus.....	49
Figura 45 - Desenho do personagem Manducare.....	50
Figura 46 - <i>Model sheet</i> do personagem Manducare.....	51
Figura 47 - <i>Model sheet</i> do personagem Manducare.....	51
Figura 48 - <i>Model sheet</i> do personagem Manducare.....	51
Figura 49 - <i>Model sheet</i> do personagem Paco.....	52
Figura 50 - <i>Model sheet</i> do personagem Paco.....	53
Figura 51 - <i>Model sheet</i> do personagem Paco.....	53
Figura 52 - Fotografia do poeta Patativa de Assaré.....	54
Figura 53 - Passaré.....	54
Figura 54 - Aryan e Fubá.....	55
Figura 55 - <i>Frames</i> do Storyboard.....	57
Figura 56 - <i>Penciltest</i> de Aryan e Fubá.....	59
Figura 57 - <i>Penciltest</i> de Aryan e Fubá.....	60
Figura 58 - <i>frames</i> do <i>penciltest</i> de Aryan e Fubá.....	60
Figura 59 - <i>Teaser</i> “AS Memórias de Aryan”.....	61
Figura 60 - Encontro da equipe.....	65
Figura 61 - As Memórias de Aryan.....	78
Figura 62 - As Memórias de Aryan.....	78
Figura 63 - As Memórias de Aryan.....	79
Figura 64 - As Memórias de Aryan.....	79

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO: IMBUIR DE VIDA</b> .....	11
1.1	Objetivos .....	20
1.2	Metodologia .....	21
<b>2</b>	<b>OS PRIMEIROS <i>FRAMES</i></b> .....	26
2.1	Os (des)encontros .....	26
<b>3</b>	<b>QUEM É ARYAN?</b> .....	37
3.1	Aryan, Fubá e Memória .....	46
<b>4</b>	<b>QUEM TEM MEDO DO MANDUCARE</b> .....	48
<b>5</b>	<b>AS MEMÓRIAS DE ARYAN</b> .....	56
5.1	<i>O teaser</i> .....	57
5.2	O Universo .....	63
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	64
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	67
	<b>ANEXO A - SINOPSE DA SÉRIE</b> .....	70
	<b>ANEXO B - ROTEIRO AS MEMÓRIAS DE ARYAN (TEASER)</b> .....	77
	<b>ANEXO C - OUTRAS ILUSTRAÇÕES</b> .....	79
	<b>ANEXO D - FICHA TÉCNICA</b> .....	81

## 1. Introdução: Imbuir de vida

A produção de uma obra em animação é um processo complexo e fascinante que envolve a criação de uma narrativa visualmente cativante. Sobre a linguagem da animação, Maria Claudia Bolshaw Gomes escreve:

Aqui, trataremos a linguagem como um conjunto de códigos compartilhados. Podemos pensar em diferentes níveis onde se estruturam como códigos em um sistema. O nível perceptivo é quando o código é ligado estritamente a um estímulo sensível (linguagem sonora, visual, tátil). Quando existe a associação de vários estímulos, podemos pensar que há um outro nível de linguagem em que os códigos que a estruturam dizem respeito a dois ou mais estímulos (como, por exemplo, é o caso da linguagem textual em sociedades dotadas da escrita). Mas ainda podemos definir que há uma linguagem quando associações de estímulos se fundem em função de uma técnica. É o caso da animação, onde podemos falar de uma linguagem que é estruturada a partir de várias outras linguagens (visual, sonora, textual, movimento). Nesse caso, falamos em uma linguagem de animação quando a veiculação da técnica já estabelece um conjunto de códigos reconhecíveis e típicos daquele veículo. Por exemplo, o *squash and stretch* (...) é um tipo de esquema visual que surge na animação e depois, quando vemos representado em outros suportes, nos remete a ela. Através da apropriação de códigos pela cultura, o repertório da animação vem sendo reproduzido em diversos veículos, por uma apropriação e adaptação de sua linguagem. O cinema de Animação começou com a película de 35mm e hoje pode ser vista na tela de um celular, mas mantém a essência de sua linguagem e de seus códigos. (BOLSHAW, 2015, p. 1)

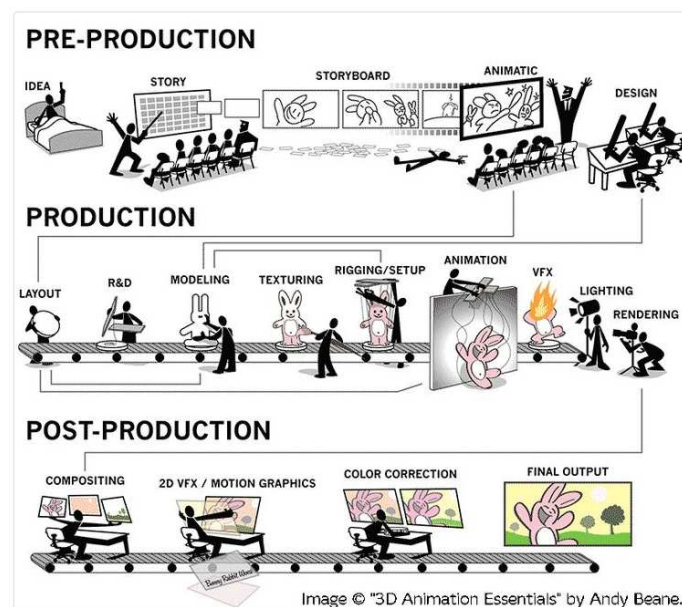
Como pontuado acima, a animação é uma linguagem na qual é possível criar o movimento sintético por meio de sequência de imagens com alterações na estruturação, composição e posicionamento de elementos. Isso tudo é fabricado através de diversos métodos, como o *stop motion*, a modelagem 3D, a animação em recorte digital (animação *cutout*), entre outros métodos que dão vida a personagens e cenários. O processo de realização, também conhecido como "pipeline da animação" começa com a concepção de uma ideia central; envolve a criação de personagens memoráveis, o desenvolvimento de uma história convincente e a definição de um estilo visual único.

Utilizamos *workflow* para designar o fluxo de trabalho ou a sequência de etapas. Na animação digital, o *workflow* é sustentado por uma infraestrutura tecnológica digital e implica um encadeamento de softwares (a *pipeline*). Geralmente, as etapas da produção de animação digital são agrupadas em três momentos principais, seguindo a organização comum da produção cinematográfica e audiovisual: Pré-produção: Preparação/planeamento do projecto, escrita do guião, *storyboard*, equipa, calendário, orçamento,

financiamento. Produção: Modelação, texturas, materiais, *rigging*, animação, iluminação, renderização. Pós-produção: Edição vídeo, edição banda sonora, efeitos sonoros, efeitos especiais. (GONÇALVEZ, 2015, p.01)

A partir daí, são elaborados roteiros, *storyboards*<sup>1</sup> e os primeiros rabiscos animados que detalham as cenas e a sequência de eventos. Os animadores dão vida aos personagens, esse processo detalhado e minucioso requer um comprometimento profundo. O artista deve dedicar um longo período de tempo para entender as nuances e complexidades do personagem, explorando diferentes expressões faciais, gestos e posturas corporais. Somente através dessa convivência intensiva é possível alcançar um nível de compreensão que permita transmitir de forma eficaz a personalidade e as emoções do personagem animado. Sendo assim, a criação de personagens animados é uma etapa que envolve a construção de seres com características que os identificam plenamente, personalidades elaboradas a partir de centenas de milhares de desenhos ou fotografias. Aqui, enxergo esses *frames* como um diálogo entre o artista e o personagem animado.

Figuras 1: Pipeline de animação



Fonte: *3D Animation Essentials*. Indianapolis: Sybex. (BEANE, 2012)

Na cultura contemporânea, através da televisão e dos aparelhos móveis, grande parte da formação do repertório audiovisual de um indivíduo, quando criança, tem a animação

<sup>1</sup> *Storyboard* é um documento oriundo do roteiro, semelhante a uma história em quadrinhos, onde os desenhos estão posicionados em sequência apresentando as cenas e ações planejadas de um produto audiovisual.

como porta de entrada. Em Outubro de 2015, o jornal UOL publicou a matéria intitulada *Crianças brasileiras são as que mais assistem tv* e, somada a ela, Victor C. Strasburger menciona no livro *Os adolescentes e a mídia: impacto psicológico* (STRASBURGER, 1999): “elas (as crianças) são fascinadas pela televisão que lhes conta histórias e lhes oferece imagens excitantes de mundos que de outra forma jamais veriam” (UOL, 2015). Gerações de brasileiros têm em seu imaginário seres animados que surgiram de uma extensa colaboração entre um ou mais artistas, sendo eles, muitas vezes, de origem estrangeira. Personagens memoráveis como Pernalonga chegaram a milhares de pessoas no mundo inteiro, criado depois de um longo processo de estudo e convivência com o seu autor, Chuck Jones.

Trago esse exemplo pois sou um dos que carrega este coelho sabido na memória desde a infância e hoje, graças ao meu envolvimento no ofício de animador cinematográfico, enxergo com nitidez toda a trajetória recheada de mudanças que eles, Chuck e Pernalonga, tiveram desde a criação. Parte desse “por trás das câmeras” é mencionado no documentário *Chuck Jones - The Evolution of an Artist* do canal *Every Frame a Painting* veiculado na plataforma do *Youtube*.

Uma restrição similar aconteceu como os personagens se expressavam. No início, eles tendiam a passar por uma rajada de expressões faciais. Mas, com o tempo, isto foi diminuindo mais e mais. (...) Particularmente em seus últimos filmes, Chuck passou a orgulha-se em usar os menores gestos possíveis... gestos faciais para conseguir risadas. (...) (JONES, 2015)

**Figuras 2 e 3: Frames do Pernalonga**



**Fonte: Chuck Jones - The Evolution of an Artist (JONES, 2015)**

É no cenário lúdico da animação, em produções seriadas ou não-seriadas, que o espectador é cativado por aventuras envolventes em universos surrealistas. No decorrer dos arcos dramáticos, o personagem consistente, ou seja, que convence o espectador da sua

vivência, constrói uma intimidade baseada em afinidade e empatia. O público colhe desse relacionamento as frases, os gestos, as poses marcantes e, em alguns casos, até mesmo confecciona e veste os trajes do personagem. O personagem se torna um amigo para o espectador, habitando o seu imaginário por anos, da infância à fase adulta, sendo um símbolo familiar. Não se trata mais de um desenho estático em uma folha de papel ou um boneco inanimado. O personagem está vivo e será carregado em movimento, um processo de criação que se segue.

O artista não cumpre sozinho o ato da criação. O próprio processo carrega esse futuro diálogo entre o artista e o receptor. “Os leitores são seres que se entregam com candura e entusiasmo à magia e à fascinação do poeta. Reações sem as quais não seria possível a criação da obra de arte” (SABATO, 1982, p. 124).

Pois segundo Salles, essa relação comunicativa é intrínseca ao ato criativo. Está inserido em todo processo criativo o desejo de ser lido, escutado, visto ou assistido. (SALLES, 1998, p. 48)

É nesse contexto que, após assistir a um episódio do Pernalonga na série *Looney Tunes* (1930-1969) do diretor Chuck Jones, eu, aos meus 6 anos de idade, atravesso a casa até a cozinha; eu pego uma cenoura na geladeira; sigo até o quarto e pergunto, despretensiosamente, ao meu irmão mais velho:- “o que *qui* há, velhinho?”, tentando aproximar ao máximo a minha voz ao timbre inconfundível do dublador Mario Monjardim. Também tentei seguir à risca a dieta alimentar do Popeye (SEGAR, 1933) pois não tinha dúvidas de que precisava do espinafre! Até mesmo, aos 12 anos, copiava os movimentos sequenciados das mãos para equilibrar meu *chakra* e executar os diversos *jutsus* do Naruto (KISHIMOTO, 1997).

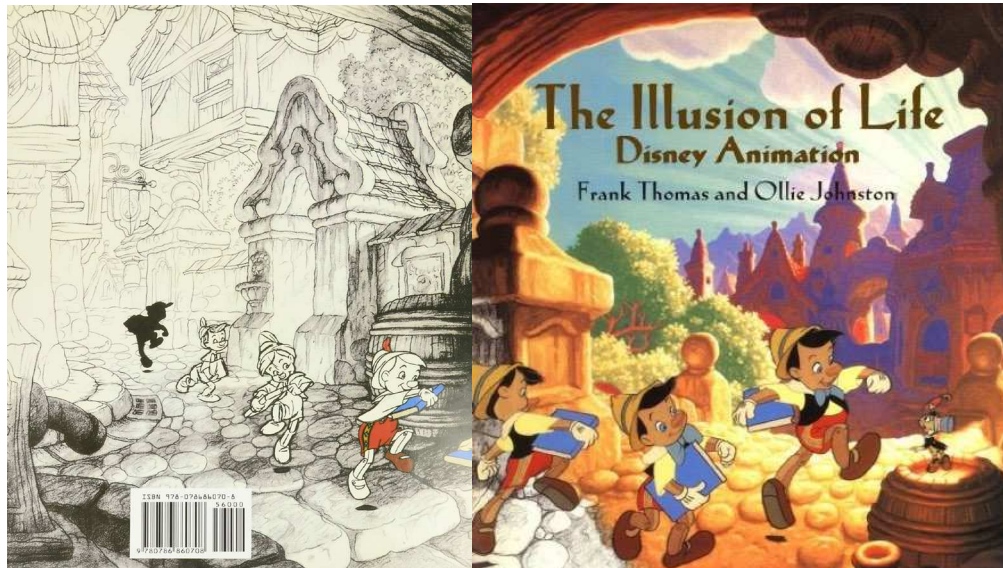
Desde então, carrego esses e muitos outros personagens comigo, como companheiros e companheiras de longa data. O meu relacionamento com eles e elas me levou a conhecer a definição de animação do artista canadense Norman McLaren, registrada no *Ensaio sobre Cinema de Animação* de Alan Cholodenko.

(...) Pernalonga está vivo. Ao mesmo tempo, Chuck Jones está alerta da importância integral do movimento no processo de imbuir com vida. E aqui ele se baseia na notável definição do animador canadense Norman McLaren sobre animação: animação não é a arte de desenhos em movimento, mas sim a arte de desenhar o movimento. (CHOLODENKO, 1991, p. 17)



À primeira vista, desenhar o movimento aparenta ser uma ideia abstrata. Contudo, assistir um personagem executar uma simples ação como saltar ou caminhar, enxergando as nuances na sua maneira singular de performar uma ação, torna a fala do canadense palpável. Não se trata apenas dos desenhos ou objetos, mas, como será discutido adiante, que os mesmos são parte desse trajeto no tempo. Indo mais além, a definição apresentada por McLaren é complementada conforme um dos nomeados *Nove Anciões da Disney*<sup>2</sup>. O animador da Disney, Frank Thomas, acredita ser o sinônimo da linguagem da animação: *The Illusion of Life* (A Ilusão da Vida). O termo dá nome ao título do livro *The Illusion of Life*, Frank Thomas, Ollie Johnston, de 1991, berço de muitos artistas, seu texto apura o que os autores, Frank Thomas e Ollie Johnston, acreditam ser o primeiro passo para começar e entender o início do relacionamento entre animador e personagem. Por meio dos seus recursos plásticos, a capa do livro (figuras 04 e 05) mostra o personagem Pinóquio atravessando o cenário enquanto passa por várias fases do processo de animação, do rascunho à arte final, já convida o leitor a um passeio pelo percurso longo e técnico dessa convivência que acontece no quadro-à-quadro. Tudo isso associado ao desenho do movimento, à movimentação do personagem na construção de um espaço filmico.

Figuras 4 e 5: Luva do livro *Illusion of Life*



Fonte: Disney Animation, 1991.

<sup>2</sup> Os Nove Anciões (*Nine old men*) foi o termo usado por Walt Disney para se referir aos animadores centrais da The Walt Disney Company.

O personagem em questão não foi escolhido à toa. No longa-metragem *Pinóquio* (LUSKE, SHARPSTEEN, 1940), o protagonista é inicialmente apresentado como uma marionete inanimada construída por Geppetto, até que a Fada Azul, escutando o pedido do carpinteiro para as estrelas, dá vida ao boneco, que agora deve mostrar coragem, lealdade e altruísmo para se tornar um menino de verdade. As palavras-chaves da sinopse já entregam a semelhança com o ofício do animador cinematográfico que, ao se debruçar sobre um novo personagem, parte para uma jornada em que precisa conhecê-lo para torná-lo real. Frank Thomas e Ollie Johnston comentam o seguinte após sua breve comparação entre animação e o trabalho do radialista:

Felizmente, a animação funciona da mesma maneira, é capaz de entrar na cabeça do público, em sua imaginação. O público deixará nosso pequeno personagem de desenho triste - na verdade, muito mais triste do que poderíamos desenhá-lo - porque, em suas mentes, esses personagens são reais. Ele vive em sua imaginação. Depois que o público se envolve com seus personagens e sua história, quase tudo é possível. (JOHNSON; THOMAS, 1981, p. 21)<sup>3</sup>

No *Dicionário Oxford* (ANO, p. ), a palavra ilusão é definida como: erro de percepção ou de entendimento; engano dos sentidos ou da mente; interpretação errônea. Contudo, o Levi Magalhães de 6 anos de idade, com uma cenoura mastigada na mão, não interpretava os personagens vivos como mera confusão ou engano, mas sim como amigos que carregará para a vida em sua mente. O diretor Chuck Jones, em seu discurso registrado no ensaio de Alan Cholodenko, já havia apresentado na primeira conferência internacional de animação em Sidney, na Austrália, a sua perspectiva sobre o que é animação.

Jones oferece o que considero ser uma variante da definição de McLaren, uma que junta esses movimentos à natureza vivificante da casca do animador: 'Animação não são desenhos que se movem. São os desenhos que se movem como já existem na mente do realizador. (CHOLODENKO, 1991, p. 17)<sup>4</sup>

A animação já está na mente do animador. Inclusive, Cholodenko amarra a fala de Jones ao pensamento de McLaren, colocando as duas como complementares. Embora todo discurso

---

<sup>3</sup> Fortunately, animation works in the same way, it is capable of getting inside the heads of its audiences, into their imaginations. The audiences will make our little cartoon character sad - actually, far sadder than we could ever draw him - because in their minds that character is real. He lives in their imaginations. Once the audience has become involved with your characters and your story, almost anything is possible.

<sup>4</sup> Jones offer what i take to be a variant of McLaren's definition, one which joins those movements to the vivifying nature of the animator's mind: 'Animation is not drawings that move. It's drawings that move as they already exist in the director's mind'.

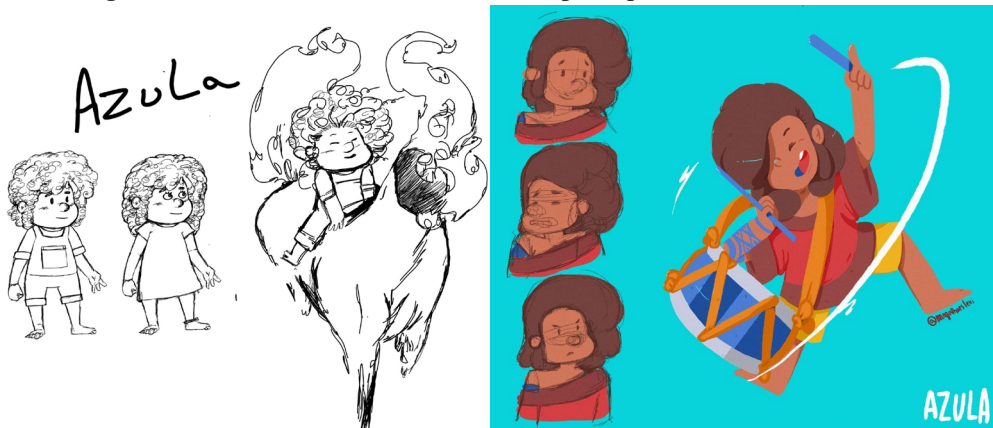
seja nítido para o ambiente criativo e aos processos técnicos, algo me aparenta nebuloso e fora do lugar. Em outubro de 2017, em um papel solto em meia aula da graduação, realizei um desenho de uma personagem, o seu surgimento foi orgânico como uma assinatura que atravessa a folha. Não sabia quem era ela, ou quem poderia ser, mas o fato é que ela saiu do papel e passou a habitar em minha mente, como mencionado por Chuck Jones. No decorrer de meses adiante, a personagem tornou a aparecer em novos rabiscos com silhuetas mais elaboradas e usando um instrumento de percussão, uma alfaia. Pouco tempo depois, por impulso dos desenhos, visitei o grupo percussivo Maracatu Solar da Associação de Solidariedade e Arte. Todavia, logo deixou de ser apenas visitas e passou a ser um local de rotina, onde tive vivências com as falas e os instrumentos que rodeiam o maracatu cearense, concomitantemente, a personagem deixava de ser apenas um rascunho e tornava-se uma ilustração consistente, assim como Pinóquio na capa do livro *The Illusion of Life*.

Pouco a pouco a personagem habitava outros espaços (folhas soltas, cadernos, paredes, guardanapos, arquivos digitais etc.) e passa a ter um nome: Azula (figuras 06 e 07). O nome desencadeou uma série de novos encontros que seguem ocorrendo até hoje. Sobre esse diálogo com a obra, Cecília menciona:

O artista dialoga também com a obra em criação. Ele, muitas vezes, em meio à turbulência do processo, vê-se produzindo para a própria obra. Momentos em que percebe que está, por exemplo, “escrevendo para que o texto se torne verdadeiro” [SALLES apud SHEPHARD, 1987]. Nesses momentos, fica claro que a futura obra justifica o processo. (SALLES, 1998, p. 47)

**Figura 6: Rabiscos, encontro com o nome da personagem: Azula. 2016.**

**Figura 7: Arte conceitual da Azula, anos após o primeiro encontro. 2020**



**Fonte: Diário do Artista, 2016-2020.**

**Figuras 8: Frames do vídeo teaser da Azula e os Seres da Floresta. 2017**



**Fonte: Diário do Artista, 2016-2020.**

Embora Azula não seja a personagem escolhida como objeto dessa pesquisa, enxergo nas vivências com ela a semente responsável pelas motivações desse texto. À medida que avançava quadro a quadro, um processo de familiarização crescente com Azula se desdobrava, revelando detalhes que se aprofundaram gradativamente. Cada linha que compunha seu traço, a configuração singular de seu rosto, a espessura meticulosa de suas linhas delineadoras, a paleta de matizes que compunham suas cores, o delicado contorno de sua silhueta e até mesmo sua personalidade intrínseca, todos esses elementos emergiam em minha percepção. Pude observar a maneira como ela se movimentava, capturando sua essência através de seus gestos. A forma singular com que ela tocava a alfaia de tonalidade azul, com cordas em matizes alaranjados, utilizando suas próprias mãos para estabelecer uma conexão visceral com o instrumento, revelava uma parte de sua identidade. Sua personalidade destemida e aventureira era evidenciada, empregando a musicalidade do maracatu não apenas como expressão artística, mas também como um meio para dialogar com a natureza e explorar novos horizontes. Suas vestimentas leves evocavam reminiscências dos trajes tradicionais dos grupos de maracatu de baque virado. Entre inúmeras outras nuances descobertas, como suas companhias, aspirações e discursos, tudo gradualmente se revelava através do processo de construção do movimento em suas representações visuais.

O personagem habita o imaginário do animador ao tornar-se verdadeiro. Azula tornou-se verdadeira e, meses após o início da convivência, reparo o quanto fui “animado” quadro-a-quadro por ela. Assim como um animador desenha o movimento, fui levado por ela a vivências na cultura popular: no maracatu, rodas de samba de coco, cirandas e brincando de bumba meu

boi; me aproximando ao conceito de ancestralidade e negritude, mergulhando nas raízes culturais familiares. No processo criativo (escrita do roteiro e desenho dos quadros da animação), a imersão era colocada na mesa de conversa em que discutimos qual o próximo lugar a visitar. O processo é tão imersivo que hoje a pesquisa e prática nas atividades ligadas a cultura popular são parte da minha rotina. Aqui encontro a nuvem nebulosa mencionada anteriormente, nas falas dos animadores estadunidenses é notável a conotação, sobre o ato de animar a um objeto inanimado, como um processo de via única, ou seja, o animador que ordena as ações do personagem. Porém, enxergo no convívio com a Azula, um ambiente de partilha e amadurecimento, o diálogo entre o animador e o objeto animado. Essa percepção me conduziu à seguinte proposta narrativa: a análise detalhada do crescimento de uma nova personagem, explorando minuciosamente o processo de sua concepção, bem como a forma em que seu diálogo tomará forma e se desenvolverá. No documentário *Luz Anima*, Calvet afirma: Quando você começa a desenhar, você começa a assumir responsabilidade por aquela vida. (CALVET, 2013)

Considerando a ideia de responsabilidade (CALVET, 2013) em processos criativos de animação para as infâncias no Brasil, torna-se importante retomar a noção de obra para pensar as complexidades que emergem com relação à autoria no audiovisual de uma sociedade que padece um forte racismo estrutural. E obra animada, com suas características específicas na sua tradição dos grandes Estúdios norte-americanos, apresenta uma série de encruzilhadas para o audiovisual e para os animadores brasileiros.

Inicialmente, a noção de obra. É dito, de fato (e é também uma tese bastante familiar), que o próprio da crítica não é destacar as relações da obra com o autor, nem querer reconstituir através dos textos um pensamento ou uma experiência; ela deve antes analisar a obra em sua estrutura, em sua arquitetura, em sua forma intrínseca e no jogo de suas relações internas. Ora, é preciso imediatamente colocar um problema: "O que é uma obra? O que é, pois, essa curiosa unidade que se designa com o nome obra? De quais elementos ela se compõe? Uma obra não é aquilo que é escrito por aquele que é um autor?" Vemos as dificuldades surgirem. Se um indivíduo não fosse um autor, será que se poderia dizer que o que ele escreveu, ou disse, o que ele deixou em seus papéis, o que se pode relatar de suas exposições, poderia ser chamado de "obra"? (FOUCAULT, 1969, p. 08)

Ao debruçar-se sobre essas questões a respeito da ideia de obra de arte e de autor levantadas pelo filósofo Michel Foucault podemos observar, desde uma perspectiva estética e subjetiva, novas relações nos processos de construção de personagens na animação brasileira contemporânea. Assim como na criação de Azula, observamos que certos processos de criação

podem exprimir vivências de autodescoberta desencadeadas no autor ligadas à sua ancestralidade afro-brasileira e vinculação à certas matrizes estéticas afro-indígenas da cultura popular. Produzir-se-ia então uma inversão, pois, a partir do nascimento das personagens e da obra, o sujeito criador questiona-se acerca de sua própria história, enquanto autor? Como conceber então esse diálogo estético e subjetivo entre o animador e o objeto animado? Como um personagem criado, trazendo conexões profundas com a cultura afro-indígena brasileira começa influenciar o sujeito criador? Que relações podemos estabelecer entre a obra animada e seu criador?

## 1.1 Objetivos

Munidos desses questionamentos, o objetivo geral da pesquisa *O cinema de animação contemporâneo: o diálogo estético e subjetivo entre o animador e o objeto animado* visa investigar o processo de desenvolvimento do projeto de uma série animada<sup>5</sup> brasileira para as infâncias, realizada exclusivamente para o Mestrado em Artes no Programa de Pós-graduação em Artes, ICA, UFC intitulada *As Memórias de Aryan* (MAGALHÃES, 2022). Ponderando aspectos da subjetividade e descoberta da ancestralidade do autor durante o processo de criação, buscamos elucidar as diversas ligações e memórias subjetivas, em um espaço reflexivo aberto a partir da criação audiovisual, entre o autor e a obra.

---

<sup>5</sup> A pesquisa delinea as etapas necessárias para a construção de um projeto de série animada através da estrutura de uma "bíblia da obra" (um documento essencial para produção de animação), esta metodologia propicia a organização sistemática dos resultados através de documentos unidos em formato de livro, como por exemplo o *model sheet* [Documento de desenho que desempenha um papel crucial ao ilustrar o personagem de forma abrangente. Esse documento não apenas retrata a figura em si, mas também apresenta variados ângulos de visualização, expressões faciais que evidenciam suas reações e detalhes referentes à indumentária que veste]. A abordagem visa não somente ser um caminho para atender às demandas da pesquisa, mas também prospectar a eventual produção da série de Aryan e os demais personagens para os canais de televisão. No entanto, o propósito primordial consiste em analisar a profundidade do diálogo estabelecido com as figuras ficcionais, o que direciona o enfoque da pesquisa. Consequentemente, resultados que tangenciam, sem se aprofundar, essa temática central, mas ainda assim orbitam o universo construído em torno dos personagens, serão alocados em anexo ao final da pesquisa, visando esclarecimentos suplementares. Para efeito explicativo, vale destacar que a bíblia de uma série ou longa animado é um livro que compila uma série de textos e imagens fundamentais para tornar viva o universo em seu arco narrativo. Sobre esse documento, a ANCINE (Agência Nacional de Cinema) escreve: (...) podemos sugerir que a bíblia seja um documento capaz de conduzir a criação do conteúdo necessário para produção da obra e ao mesmo tempo de comunicar claramente o conteúdo do projeto. Recomendamos que o documento apresente os aspectos criativos como o tema, a sinopse, a estética (preferencialmente com referências), estratégias narrativas, esboços/desenhos do conceito de cenários/locações e perfil dos personagens principais com seu(s) arco(s) dramático(s) e quanto aos aspectos comerciais, apresente o público-alvo e as estratégias de comercialização da obra. Por fim, como se trata de projeto de animação, é interessante trazer também ao menos parte do *storyboard* do projeto, com uma série de esboços em sequência de uma ou mais cenas. (ANCINE, Perguntas Frequentes na Chamada Pública BRDE/FSA Produção Cinema 2023)

O processo coloca em relevo aspectos pouco abordados sobre o cinema de animação autoral e nacional, explorando diferentes técnicas de criação de movimento na elaboração estética da personalidade e gestualidade da sua protagonista, Aryan, e os personagens de seu universo cultural afro-indígena brasileiro, Fubá, Paco, Manducare e Passaré, Desejamos indagar possíveis diálogos entre o produto audiovisual animado e os efeitos no animador, destacando o processo experimental de criação de personagens representativos do nordeste afro-brasileiro e indígena cujas estéticas foram historicamente negadas.

Entre os objetivos específico deste processo de pesquisa-criação pretendemos: a) cotejar como a reflexão sobre a linguagem da animação assume um papel central na pesquisa em artes audiovisuais e permite a construção de um universo singular como o de Aryan enquanto poética afirmativa para as infâncias e b) mostrar, na perspectiva dos Estudos afrolatinoamericanos, o processo de redirecionamento dessas técnicas -associadas tradicionalmente a formas de animação hegemônicas -, para a produção de um discurso afro centrado e ameríndio que valorize a gestualidade da cultura popular do nordeste brasileiro.

## 1.2 Metodologia

A pesquisa que se realiza no contexto do Mestrado em Artes, área de concentração: Poéticas da criação e pensamento em Artes, na linha *Arte e processo de Criação: poéticas contemporâneas* (PPGArtes, ICA UFC) analisa de maneira aprofundada a construção de personagens animados, utilizando uma abordagem metodológica autoetnográfica que valoriza o processo de criação (SALES, 2020). Dita abordagem implica uma minuciosa observação do diário de campo do autor, do relato e da análise das vivências pessoais ao longo do desenvolvimento da obra audiovisual. Nessa perspectiva, os primeiros capítulos descrevem essa trajetória, desde o instante inicial diante da folha em branco até a concretização da obra em sua forma final e animada, além de todos os documentos produzidos sobre o universo e o enredo (Vide ANEXOS).

Esse percurso abrange desde a exploração dos exercícios voltados à identificação do personagem (como será relatado no capítulo 2.1) que assumirá o papel principal na narrativa, destacando-se os obstáculos enfrentados, como o bloqueio criativo e os desvios conceituais; relatando métodos e tentativas a partir do uso de fotografia, a transmissão de esboços em redes sociais, o estudo de rabiscos etc.; a fim de encontrar, para além do personagem, o tema e inspirações. Neste processo destacaremos as relações entre o esquecimento e memória, valorizando o processo de criação a partir das experiências acumuladas do autor como brincante

nas manifestações da cultura popular brasileira. O protocolo, contemplando paisagens do interior do Nordeste como a mata do sertão cearense e manifestações culturais como o Maracatu, o Bumba meu Boi, o São João, entre outras, possibilita uma reflexão estética sobre as potencialidades do audiovisual e seus recursos plásticos para as infâncias (URBES, 2012) enquanto poderosa ação afirmativa. A experimentação expressa a necessidade da valorização de personagens identificados com as tradições afroindígenas do Nordeste contribuindo na luta antirracista desde o circuito de animação do Brasil.

É relevante destacar que, neste texto, não será empreendida uma análise das complexidades inerentes à definição da cultura popular. Em vez disso, o termo em questão será ocasionalmente empregado, devido à maneira como os brincantes dos grupos envolvidos nessas manifestações frequentemente o utilizam. Sob essa perspectiva, no decorrer do texto, será mais comum utilizar com frequência a terminologia "arte nordestina" ou "arte afroindígena nordestina" para fazer referência a essas manifestações culturais. Essa escolha linguística reflete a ênfase na diversidade e nas influências culturais que caracterizam tais expressões artísticas, sem adentrar profundamente nas nuances conceituais que cercam o termo "cultura popular".

Os resultados apresentados neste contexto foram obtidos ao longo do período de desenvolvimento do mestrado, no entanto, em determinadas ocasiões, são resgatados desenhos anteriores a essa fase, à medida que examinamos minuciosamente os desfechos alcançados. Essa metodologia nos permitirá compreender de forma mais completa e íntima os elementos envolvidos no processo criativo; pois retoma as experiências e reflexões do pesquisador através da feitura de um produto audiovisual com foco na confecção da personagem e do universo criados como fonte de estudo sobre o diálogo entre o animador e o objeto animado.

O design de personagem configura-se como um dos componentes da "bíblia" do projeto de animação, que foi selecionado para um aprofundamento substancial no escopo da pesquisa. Em termos metodológicos dentro da produção audiovisual de animação, o estágio de composição dos personagens se encontra no traço, cor e movimento, que são cruciais. Por isso, uma "bíblia" da animação, define-se como um *livro de artista* que materializa etapas do processo. Desta forma, e no caso de uma possível série ou longa-metragem, a pesquisa e criação se concentram em diversas etapas fundamentais da construção da "bíblia" animada. Ditas etapas são a sinopse, o conceito, o universo, as personagens, as artes conceituais e o arco dramático de cada temporada. Esta "bíblia" serve como base sólida ao animador, estabelecendo os pilares que darão forma ao universo da animação. Ela fornece diretrizes e referências para garantir a coerência e a consistência ao longo da produção. Através dessa ferramenta, é possível estabelecer o conceito central da animação, definindo o mundo em que a história se passa, suas



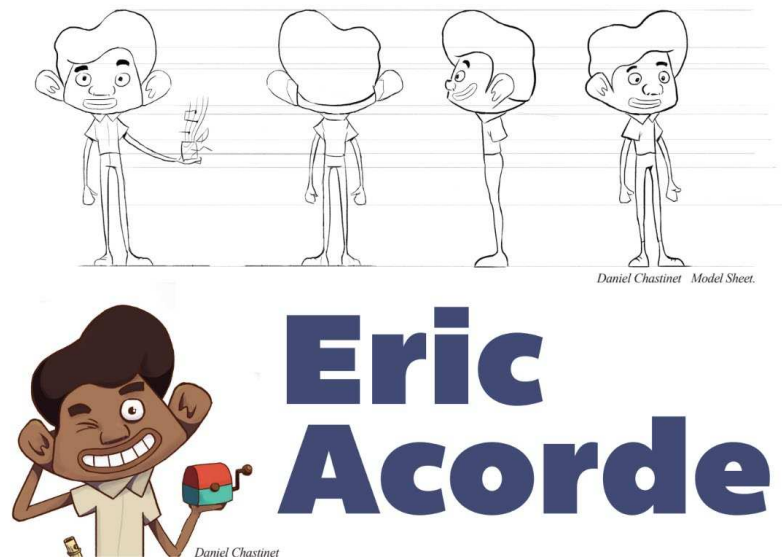
regras, ambientações, temáticas e estilo visual. O livro serve de auxílio na elaboração do roteiro, fornecendo informações valiosas sobre a trama, a estrutura narrativa, os eventos-chave e os arcos de personagens. Serve como um guia para toda a equipe, assegurando que a história siga a visão original do projeto. Entretanto, conforme destacado previamente, é válido ressaltar que esses documentos (sinopse dos episódios, arco dramático da temporada) intrínsecos ao universo dos personagens, serão incluídos como anexos, nesses aspectos, compreendendo imenso leque de áreas (animação, produção, som, arte, efeitos especiais, edição, entre outros) que envolvem um produto audiovisual de animação, o projeto abre, em segundo momento, para a participação e processos de imersão para outros profissionais que contribuem na construção dessa pesquisa, desse modo, é acolhida também os resultados das artistas Carolina Carlini e Thaís Emília na construção dos episódios que permeiam o universo dos personagens da pesquisa, além das ilustrações de cenário da artista Malu Fernandes e do ilustrador David Lima. Nesse contexto, a metodologia adotada concentra sua abordagem principalmente em um recorte específico da "bíblia", referindo-se, neste caso, ao conjunto de informações fundamentais que delineiam os personagens.

A elaboração dos personagens para este estudo atravessa um percurso que engloba diversas fases distintas. Inicia-se com uma exploração aprofundada do traço artístico, por meio do exercício de rabiscos e esboços, compreendendo a silhueta do personagem e suas possíveis poses. Prossegue com a construção meticulosa da paleta de cores, seguida pela produção de segmentos animados e sua integração no cenário concebido. O ápice desse processo culmina na criação de um produto audiovisual completo, que também é anexado ao final do texto. Ao longo de cada etapa, é apresentada uma série de comparações que visam analisar os resultados obtidos, a fim de buscar soluções para os questionamentos levantados anteriormente. Através da análise de resultados obtidos no decorrer do período da pesquisa, na criação das artes conceituais e das descrições visuais, é possível estabelecer o estilo visual da animação; isso inclui o design de personagens, cenários, figurinos, objetos e atmosferas, auxiliando à equipe de produção na criação de uma estética coerente, orientando o desenvolvimento da obra. O conjunto desses materiais, resultado de uma observação aprofundada, precede o desenvolvimento do *pipeline* de animação, fornecendo as bases essenciais para a produção da obra animada.

Com desenvolvimento da bíblia da animação em mãos, o processo de realização de uma obra animada segue uma metodologia conhecida como o *pipeline* do cinema de animação. Esse *pipeline*, consagrado pelas produtoras, engloba diversas etapas, desde a pré-produção até a pós-produção, permitindo que o realizador leve a animação do conceito inicial até sua finalização.

A cada fase planejada e executada enxergamos adiante e preparamos todos os elementos necessários para que, no final, a cena esteja devidamente animada.

**Figura 9: Model Sheet do Eric Acorde. 2023**



Fonte: Bíblia do projeto *Eric Acorde* da TUSCHE PRODUÇÕES, 2020.

**Figura 10: Model Sheet do Eric Acorde. 2023**



Fonte: Bíblia do projeto *Eric Acorde* da TUSCHE PRODUÇÕES, 2020.

Importante também é ressaltar que há diversos métodos de realização em animação, como por exemplo a animação 2D tradicional (desenhando quadro-à-quadro uma personagem com auxílio do equipamento e mesa de luz), 2D *digital cutout* (elaborando os frames através de

um boneco com peças recortadas no software), *stop motion* (manuseando e fotografando quadros de um objeto em um espaço físico), 3D, entre outras técnicas; e cada um desses métodos mencionados possuem sua variação das etapas de uma animação. Como, por exemplo, no *stop motion*, onde faz-se necessário a presença de um artesão que fabrica as peças e o boneco animado. Na pesquisa que seguiremos aqui, pretendo focar no método 2D tradicional animando com auxílio de *softwares* como o *Toon Boom Harmony*, exatamente por ser a área que eu possuo maior expertise.

No contexto do processo criativo desta pesquisa, o estágio inicial, anterior até mesmo à elaboração do roteiro, recai sobre um elemento de importância primordial: o personagem. Diferente das obras animadas do realizador canadense Norman McLaren, onde o artista trabalha o movimento animado através do som e das formas desenhadas sob a película, aqui utilizaremos uma narrativa o qual o personagem será quem irá conduzir a história e cativar o público. Portanto, sua criação demanda cuidado e atenção especial. Desde sua aparência visual até suas características psicológicas e motivações, cada aspecto do personagem é cuidadosamente desenvolvido para transmitir emoções e transmitir a mensagem desejada e assim iniciar a modelagem do roteiro.

Através da história, o realizador pode definir os principais elementos narrativos, seus pontos de virada, e estabelecer a estrutura da animação. Uma vez que o roteiro e o personagem são estabelecidos, o realizador pode prosseguir para a etapa de pré-produção, onde envolve a elaboração de *storyboards*, que são esboços sequenciais que representam as cenas da animação, ajudando a compreender a narrativa e a composição visual. Já a produção consiste na criação dos elementos visuais, como modelos, cenários e objetos, e na animação propriamente dita, dando vida aos personagens e suas interações. Por fim, na pós-produção engloba processos como a edição, trilha sonora e efeitos especiais, aprimorando ainda mais a qualidade e a atmosfera da animação. Cada etapa é realizada com o objetivo de aperfeiçoar a obra e garantir que todos os elementos estejam harmoniosamente integrados, resultando em uma animação completa e envolvente.

## 2. Os primeiros *frames*

No âmbito desta pesquisa, encontrar o personagem refere-se de maneira prática ao processo de esmiuçar em rabiscos o corpo e alma do protagonista. O texto vai se debruçar em seguida nas vivências e, a partir delas, moldar toda a narrativa e, por fim, nos desenhos dos personagens que compõem a obra animada e suas análises. É singular, do processo de animar por meio da técnica de animação 2D *full frame*, que o personagem seja desenhado milhares de vezes, método que monta a sua persona, que desenha o seu movimento, essa ação a partir de certo ponto torna-se uma memória muscular do artista, que sempre executa o mesmo desenho centenas de vezes que se torna uma assinatura. O desenho é feito quase que automaticamente sob o papel, nesse ponto eu enxergo que personagem e animador estão próximos, é como mencionado acima, o personagem habitando o imaginário do artista. Sendo assim, a escolha de um protagonista de um filme parte de uma sequência de encontros, entre folhas amassadas e anotações avulsas, peças que às vezes não encaixam, mas que aos poucos vão-se esculpindo até formar a ficha do personagem com todas as informações sobre sua personalidade, características formadas no decorrer desse percurso entre rabiscos e vivências. Eu interpreto, que esse estágio inicial, onde os rabiscos tomam de conta, é como conhecer uma nova pessoa, observando seu comportamento entre os desenhos e conhecendo cada vez mais quem ela é por dentro.

### 2.1. Os (des)encontros

Muitos criadores referem-se a essa espécie de rumo vago que direciona o processo de construção de suas obras. Peter Brook (1994) descreve essa tendência como uma intuição amorfa, que dá senso de direção; Borges (1984), como um conceito geral e Murray Louis (1992) como uma premissa geral. O trabalho de criação não passa da perseguição a uma miragem, para Maurice Béjart (1981). (...) Intuição amorfa, conceito ou premissa geral e miragem são alguns modos de descrever o elemento direcionador do processo. O artista, impulsionado a vencer o desafio, sai em busca da satisfação de sua necessidade. Ele é seduzido pela concretização desse desejo que, por ser operante, o leva à ação. (SALLES, 1998, p. 29)

No início do processo de criação, sentar-se em frente a uma tela é sempre difícil. A folha vazia é um campo de infinitas possibilidades, mas também é espaço de ansiedade. É possível encontrar a direção mencionada por Cecília, ao mesmo tempo em que também se perder nas encruzilhadas. Inicialmente, encontrar o protagonista, sabendo que ele irá habitar o imaginário no decorrer da pesquisa, foi como tentar sintonizar a um sinal de rádio e apenas escutar chiados.

O bloqueio criativo por dias toma de conta tornando cada vez mais difícil equalizar o sinal. Os traços não convergem e as motivações ficam frágeis e desconstruídas. Os dias passavam sem respostas e as dúvidas ficam silenciadas. Como esperado, os primeiros rabiscos foram resultados perdidos e sem qualquer indicação de direção, além do mais, os meses dos anos de 2020 a 2021 foram atravessados pelas instabilidades da pandemia da COVID-19.

Além de custoso, o processo criativo propõe o questionamento mais básico para seguir com a pesquisa: onde posso encontrar o personagem? Optei por sugerir, como ponto de partida para encontrar o protagonista da pesquisa, um enfoque na busca inicial que se alinhasse às circunstâncias do cenário catastrófico imposto pela pandemia. Sendo assim, o movimento consistiu em realizar um exercício que envolvesse tentar rastrear a presença desse personagem nos rabiscos encontrados nas desoladas ruas da cidade de Fortaleza, Ceará. Dessas vivências no isolamento as ilustrações a seguir surgiram:

**Figura 11: Frame do trecho animado: exercício de rotoscopia**



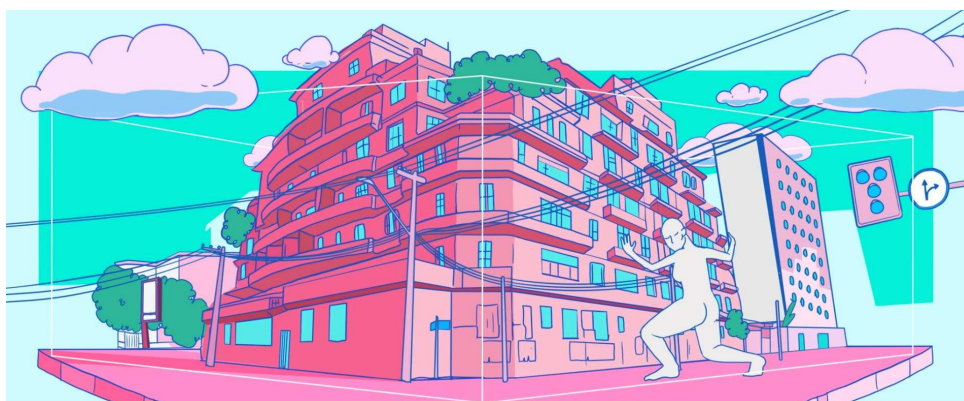
**Fonte: Diário do Artista, 2021.**

**Figura 12: Frames do trecho animado: exercício de rotoscopia**



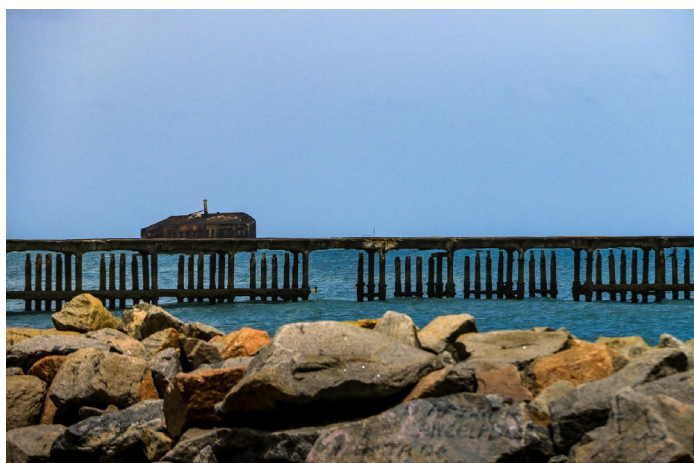
**Fonte: Diário do Artista, 2021.**

**Figura 13: Frames do trecho animado: exercício de rotoscopia**



**Fonte: Diário do Artista, 2021.**

**Figura 14: Fotografia do cais de Fortaleza usada como base para o exercício de trecho animado**



**Fonte: Diário do Artista, 2021.**

Os desenhos acima são resultados de pequenos trechos animados a partir de fotos da cidade de Fortaleza, Ceará no período da quarentena; através de um processo compartilhado na plataforma de *stream* TWITCH, onde foi possível construir os vídeos em diálogo com os espectadores da *live*<sup>6</sup>. Nos vídeos de curta duração, as animações simulam o que acontece do lado de fora das casas enquanto passam os dias de isolamento. Através da releitura das fotografias e dos breves relatos trocados entre os espectadores que acompanharam a *live*, nós (eu e o público) imaginamos que tipo de seres extraordinários saem das tocas e ocupam as telas para fazer ações simples como caminhar ou estender a roupa no varal. Bem como expandir o cenário e imaginar, por exemplo, que o famoso navio encalhado Mara Hope é o casco de uma tartaruga gigantesca e adormecida, ou olhar pela janela do quarto e ver uma gigantesca criança jogando bola entre os prédios da capital. A atividade buscava preencher o espaço que se tornou vago com a ausência das pessoas nas ruas da cidade. Por fim, dentro das curtas cenas, eu analiso se algum desses personagens poderia ser o protagonista do filme dessa pesquisa. Mas nessa dinâmica, não encontro o personagem que irá me acompanhar no decorrer da pesquisa. Encontra-se apenas criaturas animadas que atravessaram a cidade no período de isolamento, ocuparam as telas do imaginário e voltaram a se esconder no cenário. Externando os sentimentos daquele momento.

A despeito de enfrentar desafios como desvios criativos e bloqueios, ao longo do processo, tornou-se evidente que os desenhos estavam intrinsecamente entrelaçados com minha rotina e minha profunda conexão com a musicalidade percussiva afroindígena. Essa influência se refletia nos esboços, resultando em personagens que compartilhavam essa conexão com a arte regional brasileira, sobretudo nordestina. Esses personagens aparecem vivendo no interior de instrumentos percussivos (figura 23), trajavam vestimentas típicas e inspiradas do bumba meu boi, ou apenas apareciam dançando despretensiosamente em uma folha de papel usando sapatos de madeira como os brincantes do samba de coco *Raízes de Arcoverde*. De alguma maneira, os desenhos permeados por esses elementos pareciam fluir com maior facilidade.

---

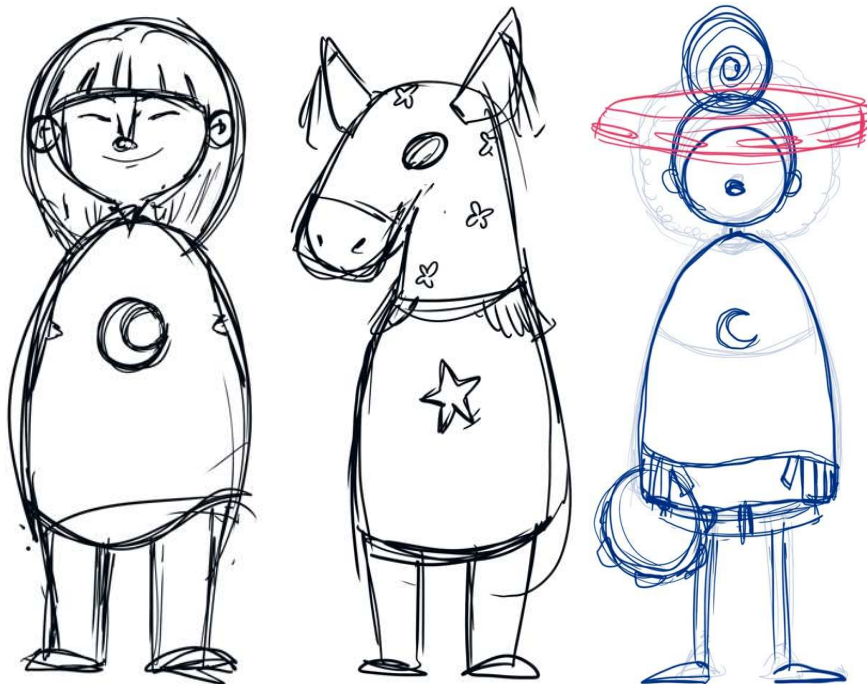
<sup>6</sup> Os encontros virtuais aconteceram aos finais de semana, de março a junho de 2021, no canal Saladatruca (<https://www.twitch.tv/saladatruca>), no horário de 14 horas a 17 horas. Durante a transmissão, eu animava cenas ao vivo enquanto conversava com o público que acompanhava.

**Figura 15, 16, 17 e 18: Rabiscos do personagem Menino Boi,**



**Fonte: Diário do Artista, 2020.**

**Figura 19 e 20: Rabiscos do personagem Menino Boi**



**Fonte: Diário do Artista, 2021.**

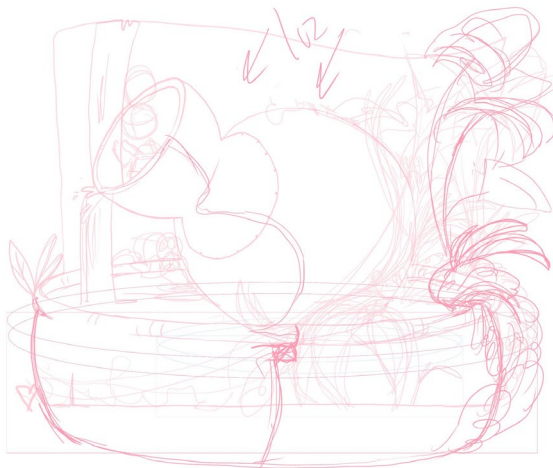


**Figura 21 e 22: Rabiscos do personagem Menino Boi**



**Fonte: Diário do Artista, 2021**

**Figura 23: Rabiscos do personagem Menino Boi**



**Fonte: Diário do Artista, 2021.**

**Figura 24: Instrumento de percussão, Agbê**



**Fonte: Loja virtual ELO7**

Explorando as minhas vivências e as expressões das manifestações da arte nordestina afroindígena, encontrei um vasto repertório de inspiração para os traços, e a partir disso, uma grande possibilidade de encontrar o personagem protagonista da pesquisa. Sobre esse repertório que orbita os desenhos animados, Simon Brethé escreve:

O repertório é fonte de referência na qual os indivíduos acumulam todo tipo de informação. É por meio dos sentidos que o sujeito percebe os eventos a seu redor e, assim, estrutura a si mesmo. (BRETHÉ, 2019, p. 57)

Para Ostrower (2004), uma grande parte dos estímulos estão vinculados ao inconsciente, ou seja, são reações involuntárias do organismo que passam despercebidas pelo indivíduo e têm caráter regulatório. Mas, por outro lado, alguns estímulos sensíveis alcançam o consciente de maneira ordenada ou organizada. “É a nossa percepção. Abrange o ser intelectual, pois a percepção é a elaboração mental das sensações”, completa a autora. Nesse sentido, a percepção delimita o indivíduo naquilo que ele é capaz de sentir e, por sua vez, compreender. Articula o mundo que nos atinge, o mundo que chegamos a conhecer e dentro do qual nós nos conhecemos (OSTROWER, 2004, p. 12-13). Mas os contextos experienciados pelos indivíduos são constituídos de um turbilhão de estímulos que ocorrem o tempo todo, o que tornaria impossível armazenar todos eles. (BRETHÉ, 2019, p. 57)

As manifestações da arte nordestina sempre foram presentes na minha vida de homem negro e nordestino - oriundo do bairro da Vila Operária de Teresina, Piauí, atualmente residindo

em Ceará -, através das músicas, histórias e culinária. Entretanto, foi na criação dos meus próprios personagens animados e na interação e vivência com eles que hoje me vejo cada vez mais como brincante dos grupos culturais nordestinos; e, além disso, vejo como esses elementos culturais fazem parte do meu repertório imaginário, reverberam nos rabiscos desta pesquisa e moldam o universo da criação audiovisual. De certo modo, enxergo nesse espaço imaginário, que abriga tanto personagens animados recentes quanto os antigos, seja como criações pessoais ou como referências de outros artistas, uma atmosfera de brincadeira e ludicidade. Vejo esses personagens dançando ao ritmo do maracatu, saltando nas rodas de coco e, em essência, participando ativamente das manifestações festivas como brincantes, compartilhando da mesma alegria e espontaneidade que me inspiram. Ressaltando a tradição da arte e cultura afroindígena nordestina, a professora Ana Claudia Rodrigues da Silva escreve sobre o Maracatu Cearense:

Tradição então seria como a raiz de uma árvore. Raiz que sustenta a árvore, que a alimenta. Muitas vezes não conseguimos vê-las, mas é parte fundamental para que possamos perceber o tronco, os galhos, as folhas, flores e frutos. É assim que vejo os maracatus, como uma árvore, e a tradição é a sua raiz. Nesse sentido é a tradição que mantém essas manifestações em pé, e, trabalhando em conjunto com o todo, gera novas árvores. Tradição que, como foi mostrada, é antes de tudo movimento, dinamismo, memória, conhecimento. Os maracatus são tradições, existem por meio delas, mas a tradição convive com os acontecimentos vigentes, com a modernidade. Creio que foi ela quem permitiu que os maracatus permanecessem ativos, gerando novos maracatus. Se maracatu é tradição, então ele é movimento. (SILVA, 2004, p. 22)

Analisando minha identidade autoral de artista, eu percebo o destaque de maneira proeminente a relação entre animação e a arte nordestina. O "movimento", previamente abordado nos capítulos precedentes, converge agora com a pulsante essência da arte afroindígena nordestina, que já se fazia presente desde os primeiros esboços da personagem Azula e mesmo em desenhos anteriores a ela. Nesse contexto de reflexão, me recorda o termo “escrevivência”, criado pela renomada escritora Conceição Evaristo e trazido ao meu conhecimento por intermédio de minha mãe, Prof. Dra. Assunção Sousa. Tal conceito amalgama de forma ímpar as palavras “escrever” e “vivência”, e, como menciona a autora “escrevivência não é a escrita de si, porque está se esgota no próprio sujeito, ela carrega a vivência da coletividade”. Aqui, vislumbro como essa forma de escrita encontra sua materialização nos traços dos quadros que compõem os personagens animados, os quais são impregnados de movimento e entrelaçados com minhas próprias memórias provenientes da coletividade das manifestações afroindígenas.

**Figura 25: Foto da manifestação cultural, Bumba meu Boi**



Fonte: Site toda matéria, 2020.

**Figura 26: Brincantes do Grupo Coco Raízes de Arcoverde**



Fonte: Matéria *Samba de Coco*, a história da família que faz o ritmo da própria natureza do Brasil. *Jornal Brasil de Fato*, 2022.

Dadas essas situações, o exercício seguinte foi realizar a proposta inversa: pensar o interior ao invés do exterior. A arte afroindígena nordestina reverbera sobre memória e ancestralidade, sendo assim, um novo questionamento apareceu: quem sabe o personagem esteja escondido nas minhas memórias? Nas fotos antigas da família? Aqui revirei desenhos antigos, projetos esquecidos e áudios arquivados. Revisitar inclusive personagens que habitavam o meu imaginário antigamente, os que moldaram meus gestos quando criança e me instigaram na formação do meu ofício. Realizar essa nova atividade foi também um processo de análise do percurso percorrido: o distanciamento da terra natal e o amadurecimento profissional, de Teresina, Piauí, a Fortaleza, Ceará. Nesse momento, nostálgico ver amigos, parentes e personagens antigos acolhendo o meu retorno. A nostalgia é um espaço familiar e

através dela é possível reencontrar as motivações individuais. Aqui, o personagem também não apareceu a primeiro momento, mas o retorno me proporcionou o momento de sentar-se na varanda de casa com meus familiares e recordar as histórias para encontrar novos caminhos.

A memória é um elemento essencial do que se costuma chamar identidade, individual ou coletiva, cuja busca é uma das atividades fundamentais dos indivíduos e das sociedades de hoje, na febre e na angústia. (LE GOFF, 2013, p. 435).

O processo foi como fazer o retorno do fruto, passando pelo galho, caule, e acompanhar as ramificações da raiz atravessando o solo, passando por cada ranhura. Dessa maneira, as conversas com os meus familiares me mostraram como eu desconhecia grande parte das memórias coletivas que percorrem a história da minha própria família. As vivências, muitas delas sem quaisquer registros físicos, que fizeram meus parentes estarem onde estão. Lembranças que também fazem parte de mim, dos meus traços físicos e gestos, bem como por consequência dos meus personagens, como por exemplo, a Azula, já mencionada anteriormente. O retorno tornou possível a imersão nos elos da minha família, nesse processo de investigação não me vi só, estava acompanhado, ao meu lado, de uma nova personagem que surgiu rabiscada entre conversas. Entre os rabiscos, a personagem, chamada Aryan, estava passando pela mesma situação que eu: investigando as memórias coletivas em busca de caminhos.

**Figura 27: Frame de Aryan no teaser do projeto**



**Fonte: Diário do Artista, 2018**

Importante pontuar, nesse espaço de criação em meio a estudo de referências para construção da personagem, a ausência no meu repertório de exemplos de séries e longas-metragens animados que retratam o ambiente familiar nordestino afroindígena brasileiro. Quantos desenhos animados nordestinos conhecemos? Quantos personagens animados

afroindígenas nordestinos conhecemos? Durante a minha infância, não enxerguei o meu povo representado em animações exibidas nas televisões ou nas salas de cinema. Quando adulto, encontrei algumas obras em festivais como o Anima Mundi - Festival Internacional de Animação, mas em sua grande maioria em formato de curta-metragens. A meu ver, um universo tão ou mais amplo, fantástico, e mágico quanto os filmes lúdicos do Studio Ghibli. Não estou falando de breves menções, mas sim personagens protagonistas que carregam a memória afroindígena nordestina. Hoje o Estado do Ceará está desenvolvendo seu terceiro longa-metragem, além disso, há poucos Estados nortistas e nordestinos que já possuem o seu primeiro longa animado. Não pretendo abordar nesta pesquisa as questões políticas e sociais responsáveis por esse cenário, mas penso ser importante enfatizar como essa discussão reverbera na construção dos personagens relatados a seguir.

### 3. Quem é Aryan?

Aryan nasce da concepção de sair em busca de memórias. A partir desse pensamento aventureiro, imaginei uma pequena personagem acompanhada por um imenso pássaro chamado Fubá, prontos para decolar pelo céu e desenhar um imenso mapa. A intenção por trás desse mapa consiste em proporcionar à protagonista a possibilidade de traçar um percurso para onde deseja retornar, com o objetivo de recuperar uma memória significativa.

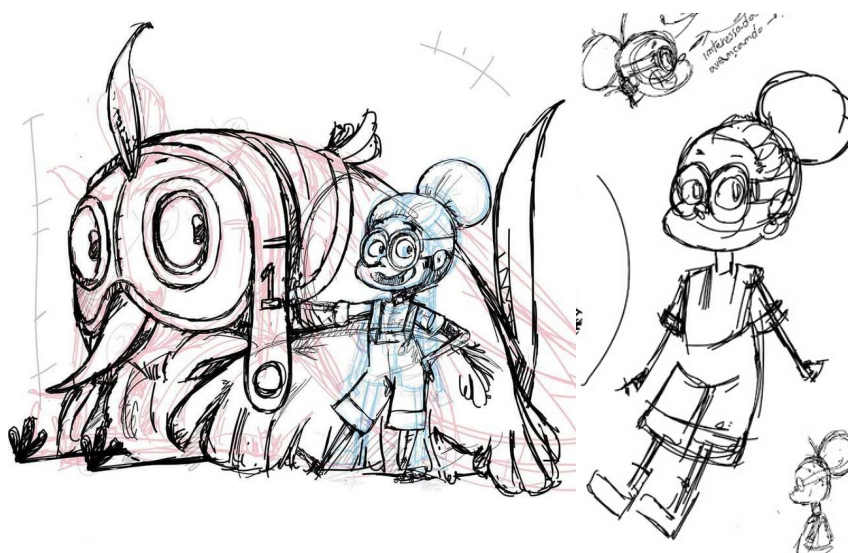
A narrativa do enredo e o arco dramático que contorna a protagonista se debruçam em sua essência ao método de criação linear de contação de história conhecido como “a jornada do herói”, também chamado de “monomito”, apresentada em 1949 pelo escritor Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces*.

A aventura usual do herói começa com alguém de quem algo foi tirado, ou que sente que falta algo na experiência normal disponível ou permitida aos membros da sociedade. A pessoa, então, embarca em uma série de aventuras além do comum, seja para recuperar o que foi perdido ou para descobrir algum elixir que dá vida. Geralmente é um ciclo, uma vinda e uma volta. (CAMPBELL, 1949).

Desenho por desenhos encontro a jornada da nossa heroína. Mergulho em um processo profundo de pesquisa e estudo nas fontes estéticas regionais para compreender a personagem central e suas motivações. Essa imersão é essencial para a construção da personalidade da protagonista e do ambiente em que ela habita. À medida que reúno informações cruciais, paralelamente aos testes de animação, desenvolvo desenhos que capturam a essência de Aryan (sua aura carismática, proativa e esperta), e exploram sua expressão física (como por exemplo, como ela salta do alto árvore sem qualquer medo, ou a maneira que apoia seu pé na perna oposta

enquanto escreve no diário concentrada) compreendendo sua natureza intrínseca. Nesse contexto, estabeleço um diálogo íntimo com a personagem, originando as primeiras discussões que vão moldando sua identidade: suas preferências, aversões, lugares que frequenta e até mesmo suas preferências culinárias.

**Figura 28 e 29: Primeiros desenhos de Aryan e Fubá**



**Fonte: Diário do Artista, 2021**

Nas ilustrações apresentadas acima, é perceptível a presença de alusões às características da personagem mencionadas anteriormente neste estudo. Um exemplo notável é a correspondência entre o contorno da cabeça da personagem Aryan e a silhueta de um Agbê (representado na Figura 24), um instrumento percussivo feito da cabaça, muito comum nos maracatus de baque virado e nos afoxés, símbolo do ventre na cultura ioruba. Instrumento o qual tive a alegria de aprender a tocar e confeccionar com a mestra cearense Jamili Craveiro.

A Cabaça para as culturas de matriz africana, remete muito a ideia de panela, comida, alimento da alma A cabaça-igbà é o símbolo do poder e do ventre, na cultura Iorubá, que se divide em duas partes: a metade superior representa o Orún, o plano da existência divina, e o Aiyé, na metade inferior, o plano da existência terrena. (CHAROTH, 2021)

Adicionalmente, o desenho do rosto de Aryan evoca reminiscências da estética frequentemente encontrada nas séries animadas atuais, onde as bochechas são proeminentes e a relação entre a 'cabeça versus corpo' é propositadamente acentuada. Esse formato bochechudo e cabeçudo não é novidade para os brasileiros, a muito tempo vemos esse mesmo padrão nos

quadrinhos da famosa Turma da Mônica (SOUSA, 1970), o traço curvo e arredondado tem sua proximidade com o público infantil além de ser mais prático e rápido na hora do desenho, é como fazer uma rubrica no papel.

**Figura 30: Frame do vídeo “Por que os novos desenhos parecem todos iguais?”**



**Fonte: Canal Andrei Bedene no quadro “Você não sabia?”. 2018.**

Fubá (o pássaro) aparece como companhia de Aryan, um fiel amigo para suas aventuras, muito inspirado em outras duplas de desenhos animados como Finn e Jake de *Hora de Aventura* (WARD, 2010), Salchicha e Scooby de *Scooby-doo, cadê você?* (RUBY, 1969), Shrek e Burro do filme *Shrek* (MITCHELL, 2001), entre várias outras duplas de personagens.

Conforme introduzido no início desta investigação, Aryan emerge como uma figura que passou a habitar cenários ao meu lado, instigando o surgimento de novos traços à medida que se desenrolaram novas interações. Desse modo, o entendimento das questões intrínsecas a ela se ampliou. Questões como: onde ela desenha os próprios mapas? Onde os dois descansam? O que eles gostam? O que eles não gostam? Essas indagações e as respostas subsequentes se estabeleciam dentro da moldura de cada quadro, como ilustrado na imagem seguinte (figura 32), onde é apresentado o lar de Aryan e Fubá: uma embarcação ancorada entre os galhos de um grandioso cajueiro. A concepção visual da embarcação encontra inspiração na emblemática frase 'o sertão vai virar mar', proferida pelo beato Antônio Conselheiro em 1833. Esta abordagem, por sua vez, enriquece a narrativa dos protagonistas, fomentando a nossa imaginação a vislumbrar um domínio mágico e extraordinário, que justifica essa moradia singular. Na imagem seguinte, emergem novas observações: a semelhança acentuada entre o contorno da cabeça da personagem e o agbê, assim como a introdução de proporções corporais



diferenciadas que conferem uma aura de maior maturidade em comparação aos rascunhos anteriores. Adicionalmente, a análise comparativa dos desenhos também revela uma transformação notável em Fubá; o pássaro adota uma forma completamente distinta, apresentando-se agora em um formato circular, com um corpo aproximadamente do tamanho da cabeça de Aryan. O visual de Fubá agora assemelha-se mais à silhueta de uma coruja buraqueira, uma pequena ave que se encontra abundantemente em território brasileiro. É relevante destacar que, não obstante essas mudanças visuais, as personalidades dos dois personagens permanecem intactas. A protagonista exibe inabalável proatividade, enquanto seu fiel companheiro persiste em seu papel de observador curioso, frequentemente descansando em uma rede emaranhada nos galhos da árvore.

Sobre a construção de personagens fictícios, a autora Jean Ann Wright sugere: "Saiba quem elas são então saberá o que farão" (p. 59). O desenvolvimento do design do personagem acontece concomitantemente com a construção de sua narrativa. Cada detalhe adicionado traz à tona a ficha do perfil do personagem, ressaltando as características como a idade, gênero, aparências, maneirismos, habilidades, personalidade, local de nascimento, ocupação, família e hobbies, por exemplo. Jean Ann Wright em 2001 reflete no seguinte trecho sobre o desenvolvimento do personagem.

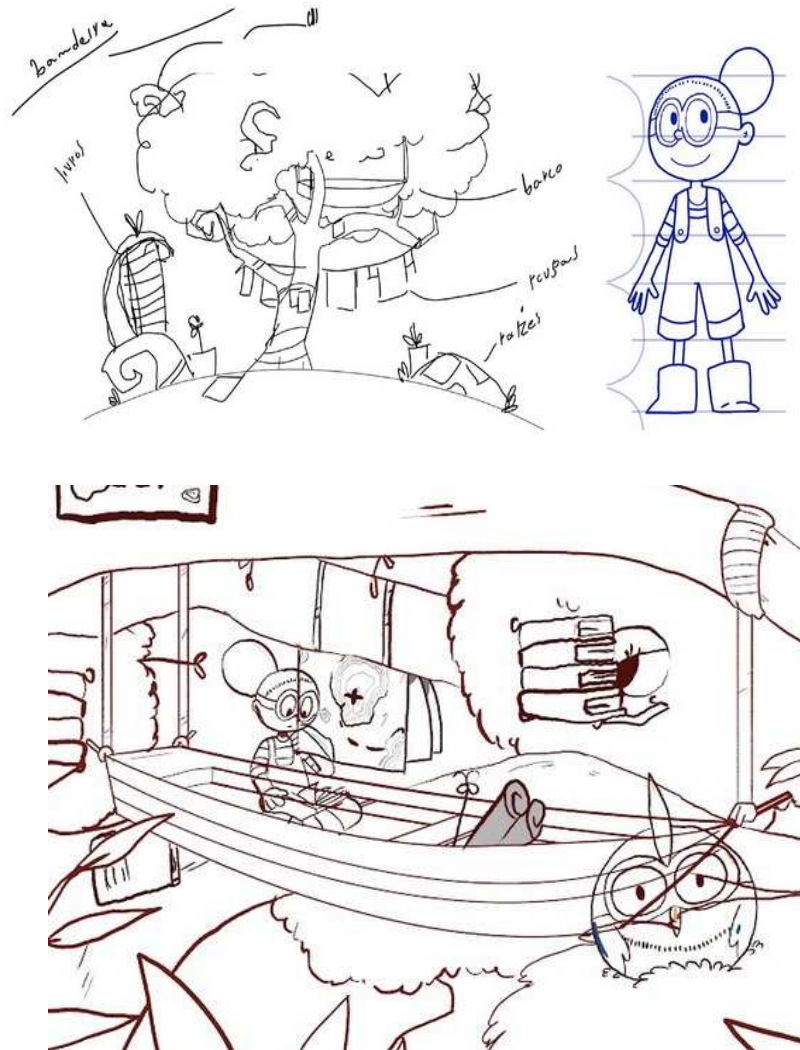
Você vai querer que cada um deles seja tão diferente de outros quanto possível. Essas diferenças permitem seus personagens a se conflitarem e se relacionarem de formas divertidas. Você provavelmente irá querer começar por escrever uma biografia ou uma ficha técnica para cada um de seus principais personagens. Se você é um artista, talvez preferirá começar por desenhar os personagens. Frequentemente, escritores escolhem roteirizar cenas entre personagens para ver como eles irão reagir. 7 (WRIGHT, 2001, p. 59)

O "Perfil da Personagem" indica tópicos, que podem ser utilizados para refletir e responder, servindo como guia na criação de diferentes personagens e como ferramenta bastante útil para qualquer criador.

Com seu visual mais estabelecido, Fubá apresenta o seu perfil de personagem da seguinte forma: Fubá é uma coruja buraqueira de cor azul. É amigo de Aryan e ajuda a menina em suas aventuras, mesmo que tenha um pouco de medo. É preguiçoso e, muitas vezes, Aryan o carrega como se ele fosse uma mochilinha, até porque sua barriga é um local mágico e infinito onde tudo pode ser guardado. Fubá tem a habilidade de inflar como um balão e, quando

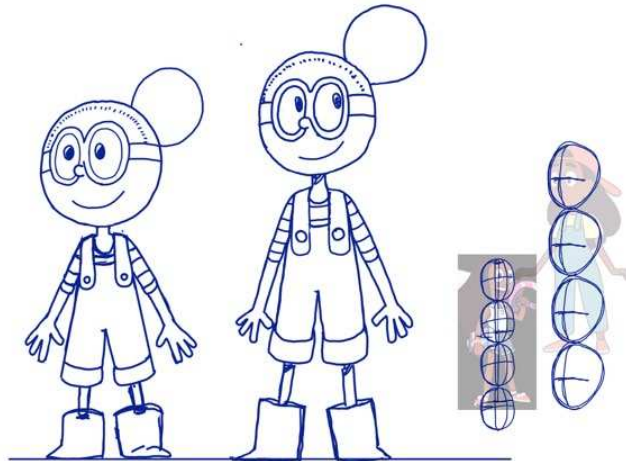
necessário, voa e carrega a amiga. Diferente de Aryan, ele é um pouco inseguro quando se trata de cair em uma aventura e resolver algum problema grande. Apesar de saber que a amiga sempre planeja, Fubá se apavora um pouco, pensando no que pode dar errado, mas, mesmo assim, não deixa de acompanhar a garota. Quando as coisas saem do controle e eles se deparam com imprevistos, Fubá segue seus instintos de proteção e sobrevivência, ajudando Aryan a lidar com as situações.

**Figura 31 e 32: Rabiscos sobre Aryan e Fubá**



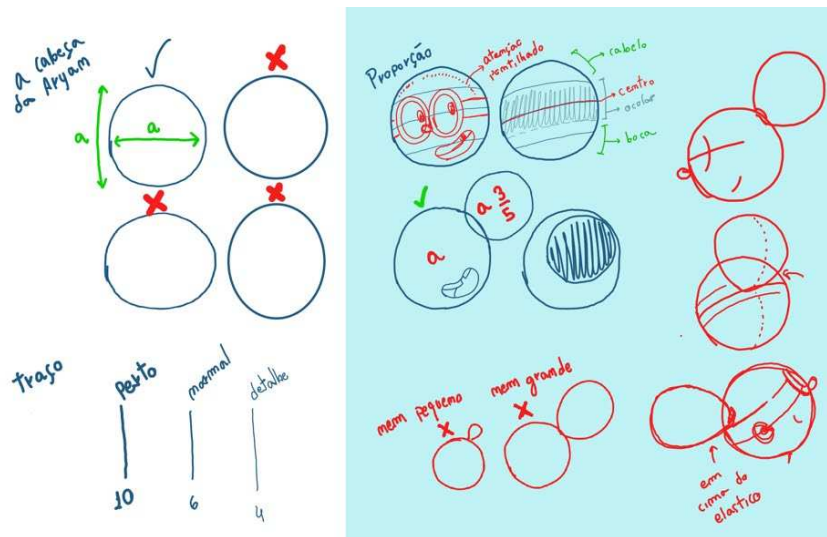
Fonte: Diário do Artista. 2021.

Figura 33: Rabiscos sobre Aryan e Fubá



Fonte: Diário do Artista. 2021.

Figura 34 e 35: Rabiscos sobre Aryan e Fubá



Fonte: Diário do Artista. 2021.

A introdução das cores na representação dos personagens desencadeou um aumento gradual em sua vivacidade. Ao optar por tons quentes e terrosos, buscava-se uma representação mais fiel ao ambiente caloroso do interior nordestino. No entanto, um dos pontos de grande discussão sobre a personagem Aryan foi a sua vestimenta. A blusa verde listrada e as galochas amarelas não pareciam fazer sentido com a atmosfera temática proposta para o universo dos personagens, imaginando que os dois vivem no centro geográfico do nordeste brasileiro. Era como ver a Aryan conversando comigo da mesma maneira que o Patolino conversou com o animador no episódio *Duck Amuck* da série Looney Tunes, dirigida por Chuck Jones. Assim, sua vestimenta passou por uma revisão, sendo substituída por uma blusa clara e uma sandália que remetesse às peças confeccionadas pelo artesão cearense Espedito Seleiro.

**Figura 36 e 37: Frames do episódio Duck Amuck do programa Looney Tunes**



**Fonte: Canal WB Kids no Youtube. 2020.**

No decorrer do processo de concepção dos personagens, aplicando os estudos de modelos (*models sheets*) apresentados acima, emergiu uma compreensão aprofundada da convivência e da dinâmica que permeia a dupla protagonista, Aryan e Fubá. Nesse estágio, já enxergava os dois personagens como meus dois grandes amigos, estabelecendo uma presença constante em meu cotidiano, levando para comer cuscuz, desenhar um mapa e conhecer um lugar novo onde pudesse saber mais sobre os dois e também sobre mim mesmo. Nesse trajeto, procuravam explorar novos recantos para aprofundar não somente o conhecimento acerca de ambos, mas também para revelar camadas inexploradas de minha própria identidade. Esse movimento incessante de experiências e auto-descoberta constituiu um dos impulsos fundamentais para a imersão total. A convite de minha mãe, essa jornada me levou à cidade de São Gonçalo do Maranhão, nas proximidades de Teresina. Foi nesse momento que visitei o terreiro de umbanda dirigido pelo pai João – um local simples, reverberando com uma rica

história e memórias que remontam às vivências de minha bisavó. Sob a influência deste exercício, senti-me tão intrépido quanto Aryan, traçando percursos em busca de fragmentos de minha própria história.

Figura 38 e 39: Poses sobre Aryan e Fubá



Fonte: Diário do Artista. 2021.

Figura 40: Estudo de proporção de Aryan e Fubá



Fonte: Diário do Artista. 2021.

Em entrevista com o animador carioca Marcelo Marão, o realizador comenta sobre os personagens do seu longa-metragem *Bizarros Peixes das Fossas Abissais* (MARÃO, 2023), “são três protagonistas e os três são partes de mim, de quem eu sou”. Marcelo Marão abre aqui a janela a qual me fez enxergar a personagem, ou melhor, me enxergar na personagem. Em meio aos rascunhos noto as minhas motivações semelhantes às dela e dessa maneira me vejo passando por vivências ao lado dela. De estarmos ali, os dois, investigando memórias, como se ambos tivessem em algum momento perdido elas. E partir dessa observação e imerso nos resultados apresentados acima, apresento o perfil da personagem Aryan da seguinte forma:

Aryan é uma menina de 11 anos, negra, que usa um coque bem volumoso. Usa uma blusa branca por baixo de um macacão vermelho e adora suas chinelas amarelas. Ela vive em um barco ancorado no topo da cabeça do gigante Passaré. Aryan é uma menina engenhosa e vive criando coisas com poucos recursos. É prestativa, planejadora e muito organizada. Ela adora desenhar em seu diário e se interessa muito por cartografia, assunto do qual entende bastante. Em decorrência da magia de um ser místico, Aryan perdeu as suas memórias e agora ela faz o caminho de retorno para então reencontrar os seus objetivos em um novo mapa.

Ao que diz respeito a performance (poses, gestos, personalidade etc.) da personagem, as primeiras referências para o desenho do movimento e comportamento Aryan foi a protagonista da série *Hilda* (2018) do britânico Luke Pearson. Hilda é uma criança destemida, proativa e engenhosa, que está sempre planejando o próximo passo de sua aventura em seu universo fantástico de criaturas mágicas. Aryan nasce também como uma personagem aventureira, assim como Hilda, que busca suas memórias no seu vasto universo mágico.

Suas características mais marcantes são a empatia e a proatividade. Se precisa fazer algo, vai lá e faz, mas não sem planejar tudo bem direitinho antes, pois não se dá muito bem com improviso. Situações em que ela precisa agir rápido sem se planejar costumam desestabilizá-la, por isso detesta burocracia ou qualquer outra interrupção que possa prejudicar seus planos. Além disso, Aryan é inquieta, mas não gosta de bagunça. Inicialmente, Aryan não tem interesse em saber de seu passado, mas precisará entrar em contato com suas memórias para impedir a total degradação de Passaré, mesmo que isso seja difícil em alguns momentos, pois algumas lembranças de Aryan são tristes e dolorosas. Ela decide enfrentar seu passado e vai em diferentes aventuras, para perceber que seu passado está ligado diretamente a sobrevivência do gigante. Sua única fonte de informação sobre o passado é o seu diário, um caderno com um desenho de uma fogueira, e as falas do Passaré.

### 3.1 Aryan, Fubá e Memória

Acompanhado por Aryan, caminhei de mãos dadas pelas trilhas das memórias entrelaçadas com minha própria história familiar. Esse trajeto marcou minha jornada de autoafirmação como um homem negro nascido no nordeste. Desde a infância até a adolescência, meu entretenimento era composto por séries e filmes animados, predominantemente protagonizados por personagens de origem eurocêntrica, japonesa e estadunidense. Na ânsia de me identificar, muitas vezes negligenciei minhas próprias raízes culturais afro-brasileiras e nordestinas. Consequentemente, percebi que havia perdido o contato com minha própria memória, um lapso do qual este processo busca resgatar. Este relato evidencia o panorama cultural contemporâneo consequente da falta de políticas públicas para a produção de animações brasileiras, dessa forma é notável a ausência de representatividade da cultura nordestina nos desenhos televisionados. O apagamento cultural é real e invisibiliza a cultura local em detrimento de enaltecer o estrangeiro.

A colonização moderna mundializou todos os processos históricos e fundamentou suas demandas expansionistas no discurso científico que, dentre outras coisas, classificou a humanidade racialmente. Mais precisamente, quero mostrar que o processo colonial moderno é eminentemente europeu e se deu de maneira a conquistar militarmente o globo terrestre. Este discurso também tratou, em seguida, de legitimar tais conquistas sob o argumento de que estaria em curso o desenvolvimento da humanidade, um progresso ininterrupto em direção ao melhor, capitaneado pela própria Europa (aqui entendida como conjunto de ideias comuns cosmologicamente, apesar das diferenças culturais internas). (AZEVEDO, p. 17, 2021)

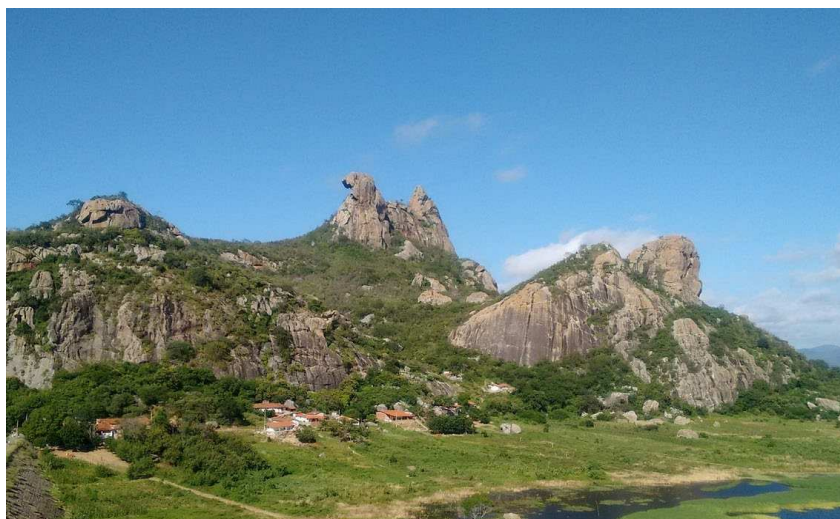
É um apagamento da memória, e nisto me enxerguei, da mesma maneira vi Aryan, que com a ajuda do seu fiel amigo Fubá, estão à procura de suas memórias. No primeiro momento não há como negar que essas questões afloram na narrativa da pesquisa e logo em seguida no universo da personagem. Mas, antes mesmo, passo a observar que tipo de vivências ela me proporciona. No fim, assim como foi expresso por Marão, trago-me o questionamento: sou eu a Aryan?

Certa vez, durante o festival ANIMA MUNDI, o diretor Marcos Magalhães comentou que “o animador é aquele que atua através do objeto animado” (MAGALHÃES, 2017), sempre configurando o artista como uma junção do ofício de ator com o fazer do desenhista e/ou modelador. Aplica-se, através daquele objeto, uma performance que atravessa o objeto

tornando-o vivo e, dessa maneira, uma extensão de si. O que provoca esse impulso no decorrer dessa pesquisa é exatamente esse relacionamento com o objeto/personagem agora vivo.

Através da aventura ao lado de Aryan e Fubá, vejo acender o desejo em ver uma produção seriada de animação para as televisões que enalteça as questões sobre a memória da cultura afroindígena nordestina brasileira. Que leve os cenários cativantes dessa cultura carregados de todo o esplendor que uma narrativa de gênero cinematográfico realismo-fantástico<sup>7</sup> pode ter, elevando as características regionais. Refletimos sobre a hipotética configuração de um Nordeste brasileiro com uma vastidão comparável à de um continente. Nesse cenário, visualizamos os personagens em uma jornada aérea, explorando territórios extraordinários, incluindo destinos emblemáticos como a conhecida Pedra da Galinha Choca em Quixadá, retratada na fotografia a seguir.

**Figura 41: Fotografia da Pedra da Galinha Choca - Quixadá, Ceará.**



**Fonte: Site Tripadvisor**

Como visto na figura 12 (frame do trecho animado e finalizado), essa visão nos permite aplicar as abordagens exercitadas no capítulo anterior, agora acompanhando a dupla de personagens enquanto eles atravessam essa paisagem ampliada e repleta de possibilidades e com referências regionais. Ao contemplarmos essa reimaginação, somos convidados a explorar como tais propostas podem ser incorporadas de maneira prática e criativa, potencialmente

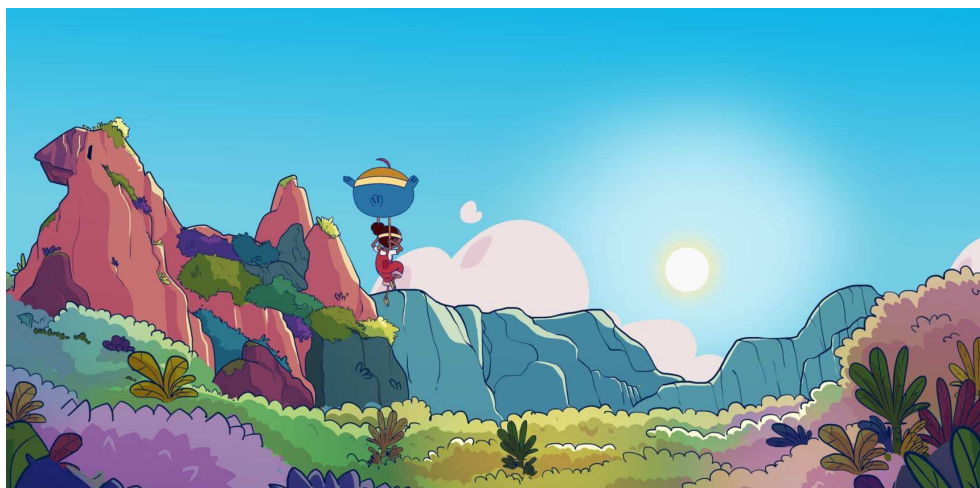
---

<sup>7</sup> Realismo-fantástico é conceito aplicado a inúmeras produções artísticas, desde a pintura ao audiovisual, onde realidade e fantasia se misturam, fatos históricos e comuns são combinados a mitos, lendas e magia. No cinema, o conceito é muito notável nas obras audiovisuais do Studio Ghibli, em filmes como Viagem de Chihiro (Hayao Miyasaki, 2001)



transformando a narrativa da nossa jornada imaginária. Vislumbrando essa narrativa, desejo, enfim, o que não sabia que precisava quando era uma criança mascando uma cenoura e imitando o Pernalonga. Nesse percurso de auto-descoberta, encontro o título do projeto animado, uma série de animação que fala da busca pela memória e pela ancestralidade, intitulado a obra audiovisual *As Memórias de Aryan*.

**Figura 42: Frame do teaser de “As Memórias de Aryan”**



**Fonte: Diário do Artista. 2022.**

#### **4. Quem tem medo do Manducare?**

Os capítulos anteriores desenharam as etapas de criação de Aryan e Fubá, demonstrando os pilares usados para a construção da base do seu universo e a formação da proposta de uma série animada protagonizada pela dupla. A partir daqui os personagens já estão mais sólidos, possuem suas características visuais, suas cores, sua biblioteca gestual, e o seu enredo a respeito da busca pelas memórias esquecidas. No entanto, dentro da aventura da dupla em busca das memórias, entrou em discussão a presença de um personagem antagonista que representasse o esquecimento. Sobre memória e tradição, trago a fala da Klévia do Iguape, presidente do grupo Coco de Praia do Iguape, Aquiraz, grupo que tive alegria de conhecer no início da minha caminhada com Aryan.

O coco é uma tradição passada de pai para filho, que contempla e fala sobre a vida de toda nossa comunidade. Trata-se de uma tradição que envolve toda nossa família. Aqui, nós temos várias gerações dentro do grupo. Nosso público são as crianças, porque através delas vamos dar continuidade à nossa cultura e à nossa tradição. (...) Falar da história é muito importante. O grupo tem mais de 100 anos e, como ele é dividido em gerações, essa geração atual vem trabalhando há 35 anos, sendo liderado por nosso Mestre Chico Casueira e por mim. A maioria são homens. É um grupo cuja dança não é totalmente dançada:

é uma dança sapateada, com movimentos bruscos, conforme a origem desses pescadores que provêm de uma pequena vila chamada Iguape, no município de Aquiraz a 45 km aproximadamente da capital, Fortaleza, no Estado do Ceará. Aqui tudo começou. Aquiraz foi a primeira capital do estado do Ceará (SILVA, p. 192, 2021)

A preservação da memória é fundamental para qualquer grupo afroindígena, como já dizia a letra da música *A Caravana não morreu* do Grupo Coco Raízes de Arcoverde: “a caravana não morreu e nunca morrerá”. Mas em exercício, projetei o que pode acontecer se houvesse um personagem responsável por remover memórias. Nessa perspectiva, foi imaginado qual seria esse inimigo das memórias: como ele é? Onde ele surgiu? No processo criativo, foram levantados quais eram os motivos responsáveis de impedir a minha busca por essas memórias no passado. Estes argumentos abordavam a questão do apagamento histórico e cultural que tem afligido a identidade do povo afroindígena nordestino através do processo de colonização eurocêntrica que ainda se faz presente. Deliberou-se, também, sobre a, já mencionada, distribuição massiva e agressiva das produções animadas internacionais estadunidenses e eurocênicas, ou mesmo da desigualdade de oportunidades no cenário nacional entre as produções locais e as obras cinematográficas do eixo Rio de Janeiro e São Paulo, e por fim a somatória dessas e outras variáveis que resulta na invisibilidade da cultura nordestina nas séries animadas veiculadas na televisão e no cinema. Além disso, como discutido em capítulos anteriores, esse contexto foi responsável pela minha própria busca por representação em animações estrangeiras durante minha juventude. Sob essa perspectiva, o contexto de uma colonização moderna foi analisado minuciosamente, a fim de proporcionar inspirações para a criação de um personagem que simboliza esse processo de esquecimento e apagamento. Sobre essa temática, Paul Ricoeur escreve:

O nosso terceiro e último problema diz respeito ao lugar do esquecimento no campo que é comum à memória e à história; deriva da evocação que acaba de ser feita do dever de memória: este pode ser igualmente expresso como um dever de não esquecer. O esquecimento é, certamente, um tema em si mesmo. Diz respeito à noção de rasto, de que falamos antes, e da qual tínhamos constatado a multiplicidade das suas formas: rastos cerebrais, impressões psíquicas, documentos escritos dos nossos arquivos. O que a noção de rasto e esquecimento têm em comum é, antes de tudo o mais, a noção de apagamento, de destruição. (RICOEUR, p 6, 2003)

A partir dessa premissa, tomou forma o antagonista deste projeto: Manducare. O nome desse personagem deriva da palavra em *latim* que se traduz como "comer", e sua principal característica reside na maneira singular com que ele rouba e se nutre das memórias alheias.

Em consonância com essa figura, surge o seu companheiro inseparável chamado Paco, ambos concebidos com o propósito compartilhado de emergir como os únicos dignos de serem recordados.

**Figura 43: Rascunho do personagem Manducare**



Fonte: Diário do Artista. 2021.

**Figura 44: Papangus**

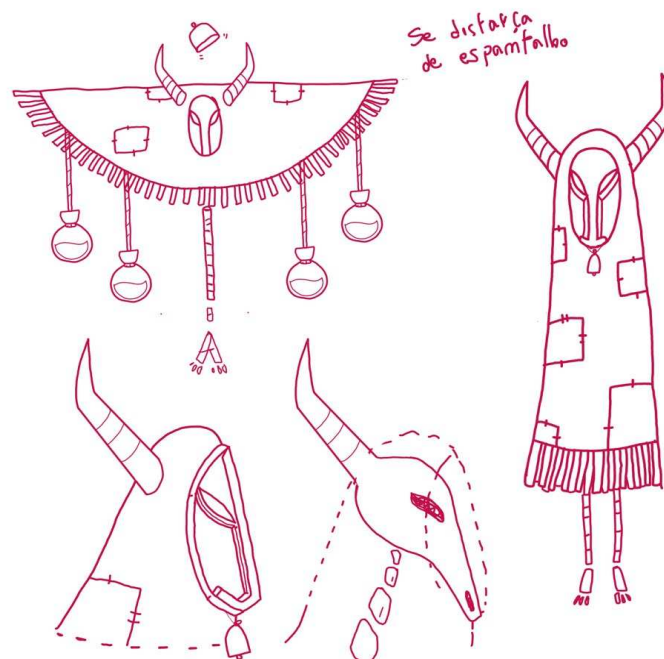


Fonte: Matéria Papangus de volta à folia. Tribuna do Norte. 2015.

Nas primeiras linhas traçadas, a figura de Manducare emerge como um antagonista esguio, a sua silhueta lembra a de um fantasma, oculto por uma máscara intrigante e envolto por um amplo manto que praticamente envolve todo o seu corpo, deixando apenas os pés magros expostos. Esse traje evoca os estudos das concepções rascunhadas para o design do personagem Menino Boi (Figura 19), como uma visão renovada e reinterpretada. Além das semelhanças com o tradicional manto do Bumba Meu Boi (manifestação cultural predominante no Norte e Nordeste do Brasil), o traje também possui referência a da manifestação dos Papangus, personagens que saltam aos olhos na época do carnaval, com suas máscaras.

Luís da Câmara Cascudo (1898-1986) escreveu em seu “Dicionário do Folclore Brasileiro” que a figura do papangu surgiu vinculada às procissões religiosas: iam na frente para garantir a passagem do cortejo, “fustigando com um comprido relho (açoite) o pessoal que impedia a marcha”. O próprio Cascudo também registrou que a igreja Católica, ainda na primeira metade do século 19, proibiu a presença do personagem mascarado durante as celebrações da Quaresma – período que se inicia justamente na Quarta-feira de Cinzas, logo após a Terça-feira Gorda. Outros estudos ainda dão conta que o papangu é uma versão tropical, sem luxo nem brilho, dos fantasiados europeus. (Jornal Tribuna do Norte)

**Figura 45: Desenho do personagem Manducare**

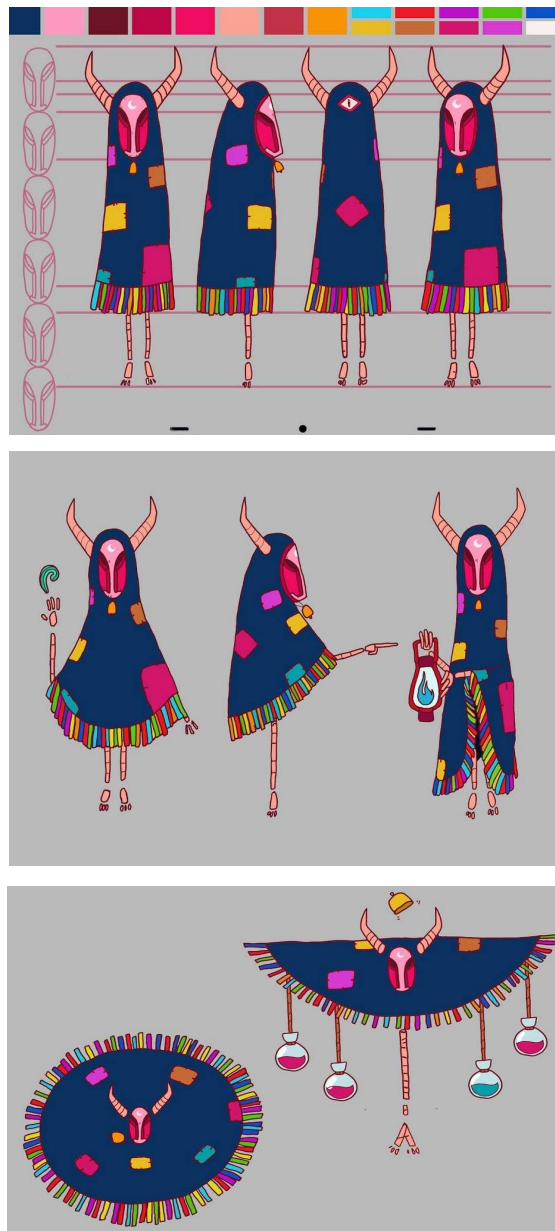


**Fonte: Diário do Artista. 2021.**

O antagonista aparece agregando mais questões sobre minha própria identidade. Diferentemente de Aryan, meu diálogo com Manducare me fez analisar as razões pelas quais eu me afastei em vários momentos das minhas raízes. No decorrer dessas reflexões, o personagem tomou corpo e transparece como um esqueleto de boi que se esconde por baixo de um manto colorido com tons quentes e frios, além de uma lua desenhada na testa da máscara e um sino de boi amarrado ao pescoço. Busquei uma aura densa para este personagem, para que ele provoque mistério e medo só de escutar o barulho do seu sino. Dessa forma, localizando o antagonista dentro do universo criado, o personagem é escrito da seguinte maneira: Manducare é uma antiga entidade mágica, parte de uma manifestação cultural, há muito tempo esquecida. Pode ser visto nos arredores das cidades, como um espantalho, disfarçando sua verdadeira forma: um esqueleto de boi. Ele anda com um sino no pescoço, cujo som causa estranhamento

e aflição, pois correm os rumores de que por onde esse barulho passa, as pessoas deixam de ter memórias. Manipulador e egoísta, Manducare usa de seu ajudante Paco e sua capacidade de roubar memórias através de seu assobio, como forma de conquistar os territórios e as pessoas que ali habitam. É através das memórias que ele obtém informações importantes sobre os locais que pretende dominar, além de servirem como matéria-prima das suas poções que alteram os fatos dessas lembranças. Seu maior objetivo é ser adorado e lembrado por todos. Para isso, seu grande plano é implantar novas memórias nas pessoas e acabar completamente com as tradições dos locais que conquista. Assim ele pode se colocar como um indivíduo muito influente para os diferentes povos, tornando-se um gigante e fazendo com que todos o admirem.

**Figura 46, 47 e 48: Model sheet do personagem Manducare**



Fonte: Diário do Artista, 2022.

Assim como Aryan tem a companhia do Fubá, Manducare possui a companhia do fiel comparsa Paco. Ele foi inspirado no animalzinho popularmente conhecido por soim, é comum encontrar essa espécie de macaquinho se aventurando pela cidade de Fortaleza, saltando entre árvores e postes. Paco possui uma paleta de tons azulados e arroxeados, além disso, assim como o colega, ele também usa uma máscara rosada. O personagem é escrito da seguinte forma: Muito esperto e ágil, é um ajudante leal a Manducare. Paco sempre teve o assobio mais atrativo de sua espécie e essa característica não passou despercebida por Manducare, por quem foi criado. Manducare o acolheu e o ensinou o poder transformador e mágico que as memórias podem ter. Paco acabou desenvolvendo uma capacidade de retirar memórias através de seu assobio, para agradar o seu mestre. Ele sabe ser fofo e amigável quando quer e utiliza essa qualidade a seu favor para ajudar a concretizar os planos de dominação de Manducare. Quando precisa assumir uma postura mais ameaçadora, Paco utiliza a sua máscara. Diferente dos demais, Paco foi ilustrado pela colega artista Malu Fernandes, a qual também me ajudou na elaboração dos cenários ao lado do ilustrador David Lima.

**Figura 49: *Model sheet* do personagem Paco. 2022**



**Fonte: Ilustração da Malu Fernandes. 2022.**

Figura 50 e 51: *Model sheet* do personagem Paco. 2022



Fonte: Ilustração da Malu Fernandes. 2022.

Por fim, antes de seguir para o próximo capítulo, é importante mencionar mais um personagem: o Passaré. O gigante de pedra é o lar da dupla de protagonistas e foi inspirado no poeta, músico, compositor e mestre da cultura<sup>8</sup> Antônio Gonçalves da Silva, também conhecido pelo nome Patativa de Assaré. Passaré não é o único gigante no universo de Aryan e Fubá, dentro desse mundo é visto personagens baseados em vários outros mestres da cultura, como Luiz Gonzaga, Cacique Pequena, Walter França, entre outros. O tamanho e importância dos gigantes para a narrativa é uma analogia ao trabalho árduo dos mestres da cultura nordestina, onde eles compartilham os saberes e mantêm a memória de seus ancestrais vivos.

<sup>8</sup> Termo utilizado pela Secretaria da Cultura do Estado do Ceará para se referir aos mestres e mestras, agentes culturais, que no decorrer de anos foram detentoras dos saberes para formação, difusão e produção da memória e ancestralidade da cultura local.

**Figura 52: Fotografia do poeta Patativa de Assaré.  
Figura 53: Passaré. 2022**



**Fonte da Figura 52: Wikipédia**

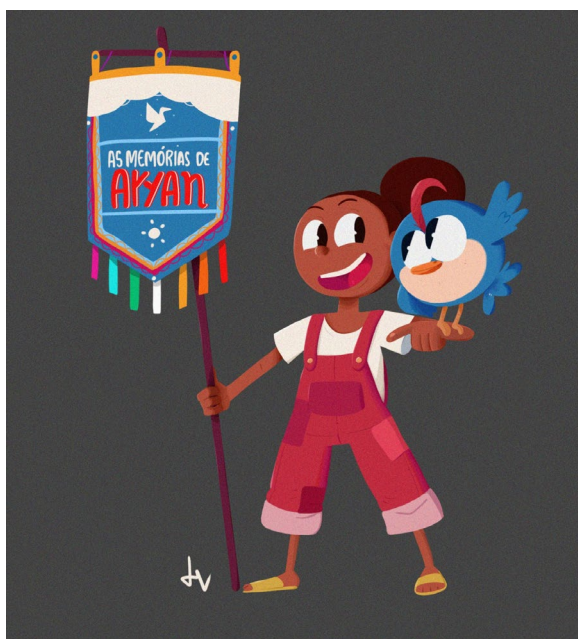
**Fonte da Figura 53: Criação da ilustradora Malu Fernandes, 2022.**

O personagem é um gigante muito sábio, que já viu de tudo e conheceu muitos lugares, onde compartilhou seu conhecimento através da arte da poesia. Ele é conhecedor dos fenômenos naturais e sabe desvendar quando vão acontecer. Passaré só profere versos uma vez ao dia e parece fixo como uma montanha, mas realiza movimentos muito pequenos e lentos ocasionalmente. Assim como os demais gigantes, sua capacidade de movimentação é atrelada à população que fica próxima a ele. Aryan e Fubá são os únicos que estão perto de Passaré, fazendo com que sua capacidade de se movimentar seja reduzida. Dessa maneira, Passaré está em ruínas e cada vez mais próximo de se tornar imóvel. Os versos em cordel que Passaré declama são guias para a dupla. A partir deles, ambos irão desbravar diversos locais em busca das memórias perdidas. O Passaré costumava ser o ponto de encontro dos viajantes contadores de histórias, dentre eles, os pais de Aryan, por isso a conexão entre eles e as trovas de Passaré estarem ligadas a busca das memórias dela.

Neste ponto estão colados sobre a mesa os quatro personagens centrais do universo de As Memórias de Aryan. Apresentados os seus visuais e suas motivações, bem como suas ligações com as questões que orbitam a minha identidade como autor. Com esses resultados, eu, os personagens, os meus colegas artistas Artur Guidugli, Carolina Carlini, David Lima, Elvio Franklin, Malu Fernandes, Mariana Lage, Thaís Emília, discutimos e amadurecemos todas essas informações para a realização de uma animação e a composição final da bíblia da série animada As Memórias de Aryan.



Figura 54: Aryan e Fubá. 2022



Fonte: Diário do Artista. 2023.

## 5. As Memórias de Aryan

Durante as discussões acerca das memórias da protagonista, surgiu um questionamento a partir da ideia central que deu origem a seu mundo imaginário: e se, no universo de *As Memórias de Aryan*, as manifestações culturais nordestinas ganhassem vida como cidades fantásticas espalhadas por um vasto continente? E se o nordeste brasileiro fosse tão extenso quanto um continente em si, e seus Estados fossem equivalentes a países independentes? Nesse cenário, as tradições culturais seriam o alicerce da rotina, dos costumes e do mercado, permeando todas as esferas da vida desses lugares ao longo do ano.

Foi nesse contexto que, em parceria com Aryan, imaginei a cidade fantástica de "São João", onde as pessoas se vestiriam, viveriam e se alimentariam como se estivessem celebrando essa festividade durante todo o ano. Além disso, vislumbramos a existência da cidade do Maracatu de Baque Virado, do Bumba Meu Boi, da Ciranda, bem como uma Biblioteca Milenar dos Cordéis, onde os repentistas viveriam e sairiam como andarilhos. Essas são apenas algumas das várias possibilidades que nos levaram a enxergar a cultura afroindígena nordestina dentro do vasto universo em que Aryan e Fubá habitariam. Nesse mundo fantástico, os mestres da cultura seriam retratados como criaturas gigantescas, verdadeiros gigantes de pedra, que personificam a grandeza e a importância dessas tradições ancestrais. Essa concepção permitiria explorar a riqueza e a imponência da cultura nordestina, conferindo-lhe uma dimensão mítica e

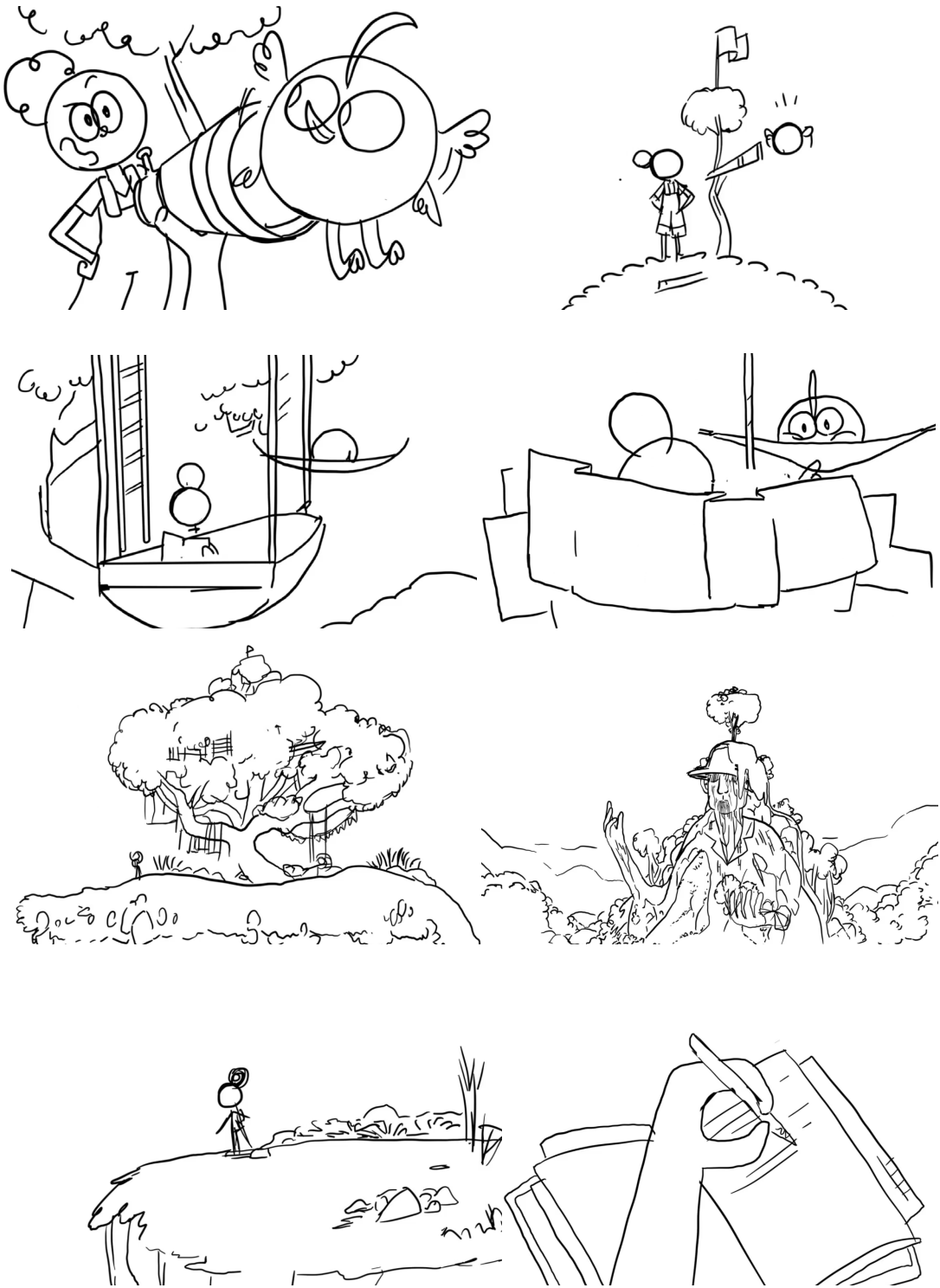
inspiradora dentro da narrativa de *As Memórias de Aryan*. A partir destes pensamentos, a proposta era realizar um vídeo de animação 2D que carregassem em seu DNA todas as questões até aqui mencionadas, além de externalizar toda a personalidade dos personagens escritos aqui.

### 5.1. O *teaser*

Cinema de animação é um processo coletivo. Nos primeiros encontros com a equipe, foi proposta uma abordagem imersiva para fomentar a conexão entre os membros, espelhando assim a trajetória do protagonista, Aryan. Com uma perspectiva direcionada, a equipe foi orientada a explorar suas próprias narrativas pessoais, explorando suas histórias individuais, memórias locais e laços familiares. Ao longo desse percurso de reuniões e cumprimento de tarefas, emergiu não apenas uma estreita ligação entre os colegas de equipe, mas também um afeto genuíno em relação à personagem central e sua missão no enredo. Dessa maneira, foi elaborado um breve roteiro, anexado no final deste documento, seguindo uma proposta economicamente viável, mas que ao mesmo tempo capturasse a riqueza de nuances dos personagens. Adicionalmente, buscou-se infundir no roteiro as características intrínsecas às referências culturais e aos distintos sotaques nordestinos, trazendo à tona falas e gestos regionais. Esse processo não apenas perpetuou a autenticidade da narrativa, mas também permitiu que a produção se tornasse um reflexo genuíno das raízes e das identidades que inspiraram o projeto. No que se refere a interpretação das vozes originais, é importante ressaltar a notável contribuição das atrizes nordestinas Maana Ferreira e Mariana Lage, que deram vida à dupla Aryan e Fubá, respectivamente. O desenvolvimento desse processo demandou uma significativa dedicação a testes e ensaios. Isso se deveu, em parte, à escassez de material de referência disponível no âmbito da interpretação de vozes originais com sotaques nordestinos. Contudo, a habilidade e autenticidade demonstradas pelas artistas não apenas permitiram superar esse desafio, mas também proporcionaram uma perspectiva genuína dos referidos sotaques e referências culturais do Nordeste.

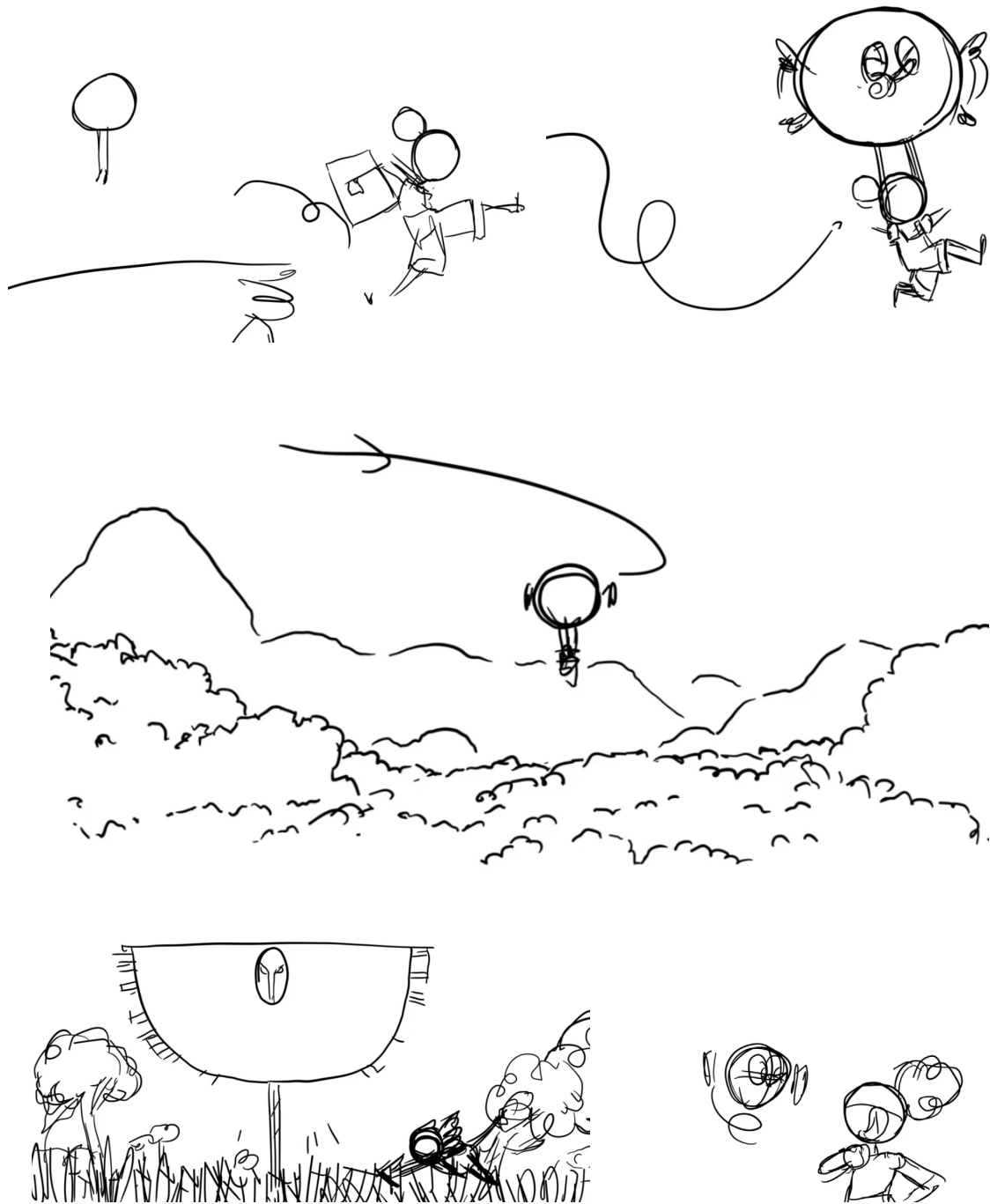
A narrativa do vídeo *teaser* se tratava, resumidamente, da ida de Aryan e Fubá a uma nova aventura. Com a dupla saltando do gigante Passaré, atravessando os céus até chegar na cidade do São João.

Figura 55: Frames do Storyboard



Fonte: Diário do Artista. 2021.

Figura 55: *Frames do Storyboard*

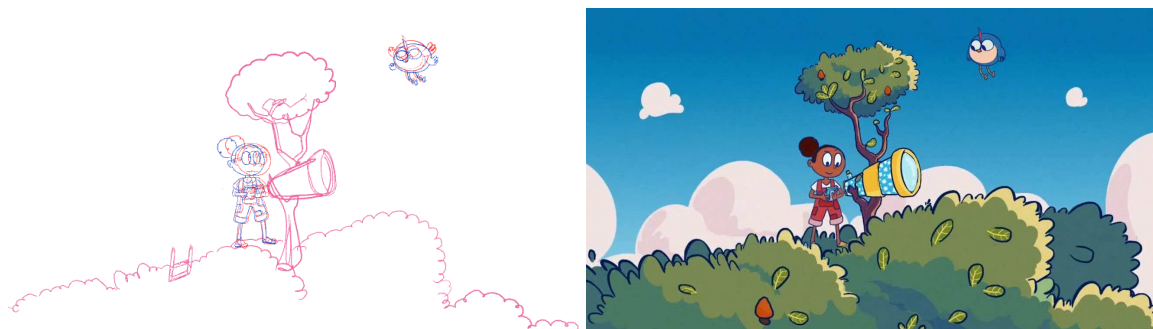


Fonte: Diário do Artista. 2021.

Acima temos os quadros do *storyboard* e do *animatic*, apresentando os personagens de acordo com o roteiro proposto pelas escritoras Carolina Carlini e Thaís Emília. A elaboração dos enquadramentos cinematográficos foi meticulosamente embasada nos estudos discutidos ao longo deste texto. Essa abordagem permitiu uma compreensão de como os enquadramentos podem intensificar a dramaticidade de cada cena, resultando na capacidade de transportar os espectadores para uma imersão completa na aventura vivenciada pelos protagonistas.

Em transmissão no dia 21 de Agosto de 2023, nas plataformas da rede social Instagram, no perfil da Miriade Produção Animada (@miriadprod), assisti a fala da produtora cearense Nathalia Fortes. A artista comentou que “o animador age como um ator, entregando sua interpretação para dar vida ao personagem”. Nesta fase do processo, posso discernir claramente o fruto das inúmeras interações com Aryan, Fubá, Manducare, Paco, Passaré, colegas de equipe e familiares. Os personagens ganharam vida e ecoam de forma marcante os temas e inquietações que foram discutidos e explorados até esta etapa do processo de animação. Do ponto de vista metodológico, os *frames* foram realizados no software Toon Boom Harmony Premium, o desenvolvimento da animação era um processo composto por quatro etapas distintas: elaboração dos *frames-chaves* (poses principais), intermeios (desenhos que antecedem e sucedem as chaves, ou seja, entre as poses), limpeza de traço e aplicação de cor. Ao todo, foram produzidos 1668 desenhos, os quais se revelaram como o veículo para a materialização dos personagens em uma forma palpável e viva. Cada traço e pigmentação contribuíram para conferir autenticidade e dinamismo a essas figuras, permitindo que suas presenças ressoassem com impacto através do meio visual. Além disso, foi possível contar com as ilustrações da Malu Fernandes e do David Lima, que trouxeram mais camadas para a animação, inclusive o corpo e forma do gigante Passaré, amigo e lar da dupla protagonista.

**Figura 56: Penciltest Aryan e Fubá**



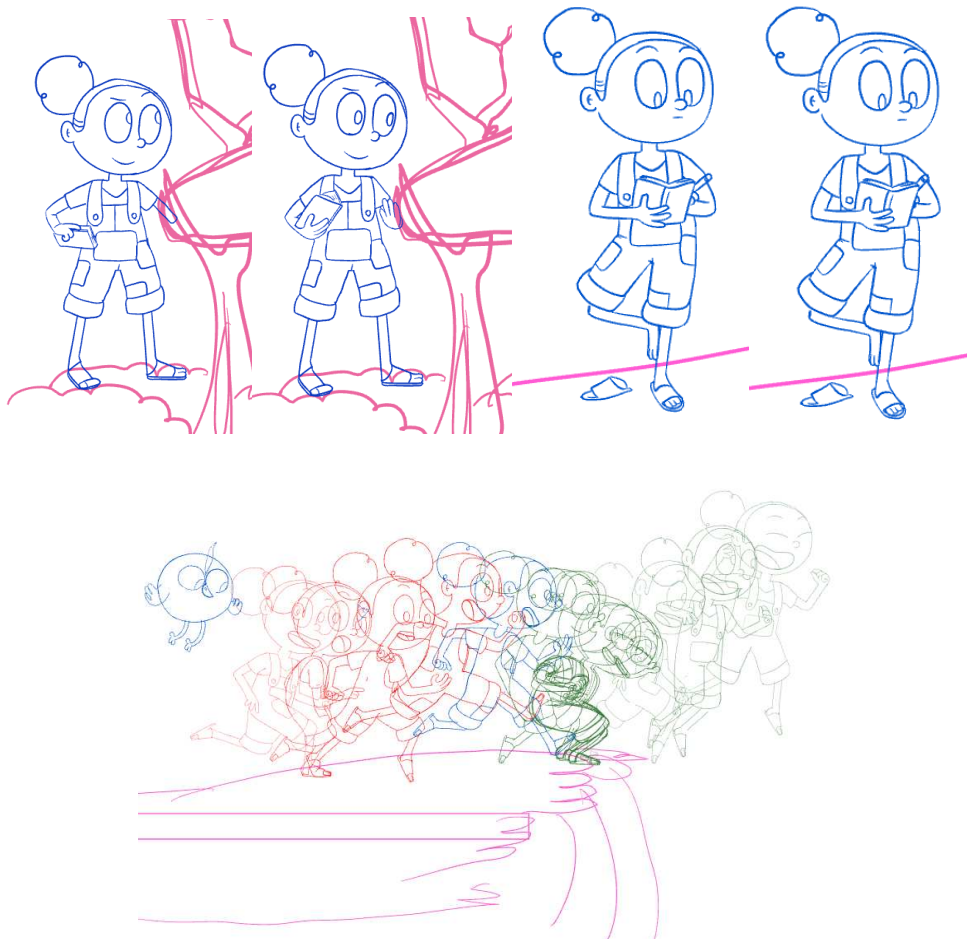
**Fonte: Teaser de As Memórias de Aryan. 2022.**

**Figura 57: *Penciltest* Aryan e Fubá**



**Fonte: Teaser de As Memórias de Aryan. 2022.**

**Figura 58: *Frames* do *penciltest* Aryan e Fubá**



**Fonte: Diário do Artista. 2022.**

Nos *frames* acima é possível traçar um comparativo com a diferença entre o *penciltest*<sup>9</sup> e a aplicação da cor e das camadas do cenário. O desenho do movimento visto quando é

<sup>9</sup> *Penciltest* é uma das etapas do processo da animação. Durante esse estágio, o animador já acumulou um

colocado a sequência de *frames* amostra, torna evidente as curvas de ação, um dos fundamentos executados a partir dos conceitos escritos pelos artistas Frank Thomas e Ollie Johnston no livro *Illusion of life*, mencionado no início da pesquisa. O convívio com todos os personagens tornou orgânico a criação da sequência de desenhos, que enfim cria corpo e movimento. Além das vozes trazendo mais vida aos personagens, é possível notar, através da música composta pelo artista Artur Guidugli, a mistura de vários ritmos afroindígenas nordestinos ressaltando as temáticas discutidas em conversação com eles (equipe e personagens).

Convido você leitor a assistir o trabalho através do abaixo *link*:

<https://drive.google.com/file/d/1tV3KHNNvfT-zOjf4vEkVYKKN1LgbV0Fv/view?usp=sharing>

**Figura 59: Teaser “As Memórias de Aryan”**



**Fonte: Diário de campo do autor. 2022.**

conjunto significativo de desenhos (conjunto de “poses-chaves” e desenhos de “intermeios”), o que lhe permite visualizar uma prévia do movimento integral da cena, mesmo que os traços ainda estejam em sua fase inicial e esboçada. Este momento é fundamental na medida em que proporciona ao criador uma oportunidade de avaliar e aperfeiçoar a fluidez e a qualidade do movimento, antecipando os resultados finais da animação.

### 5.3. O universo

Para o desenvolvimento do material audiovisual do projeto *As Memórias de Aryan*, foi fundamental a construção, como mencionado no início da pesquisa, do universo que orbita em torno dos personagens. A exploração do diálogo com os personagens sinalizou o ponto de partida, marcando o início de uma fase de estudo intensivo e pesquisa minuciosa. Estes esforços foram direcionados para a construção de um cenário nordestino fantástico e singular que serve como morada para Aryan, Fubá, Paco, Manducare e Passaré. O universo que permeia a série *As Memórias de Aryan* é uma mescla entre a realidade e a fantasia que atravessam as vivências e as tradições nordestinas. As manifestações afroindígenas nordestinas, as festividades, as crenças e as superstições tornam-se vivas através da animação. A busca de Aryan pelas suas memórias perdidas também é um convite ao espectador a se encantar, conhecer e relembra suas próprias origens. Cada um dos ambientes demonstrados na série é, em essência, a reprodução viva de alguma manifestação cultural, onde os habitantes de cada cidade vivem sua rotina, em meio a magia daquela crença. Semelhante a proposta desenvolvida no filme *O Estranho Mundo de Jack* (Henry Selick, Disney, 1993), onde os personagens vivem diariamente um cotidiano envolto às festividades de Natal e Halloween.

No enredo, o esquecimento de uma música passada de geração em geração, conhecida por afastar as pragas da cidade, pode atrair monstros para a região e colocar seus habitantes em perigo. O hábito de acender uma fogueira num dia específico para que os viajantes encontrem o caminho de casa, uma vez esquecido, pode deixar dezenas de moradores perdidos para sempre e tantos outros com uma sensação de abandono. São situações como essas que vão construir a linha narrativa dos episódios da série. Ao encontrar pessoas e conhecer suas histórias, Aryan e Fubá irão ajudá-las a lembrar o que esqueceram. A dupla poderá recorrer até a antigos sábios e animais falantes para descobrir formas de resgatar as memórias perdidas. Nessas aventuras, Aryan vai lembrar um pouco das suas origens e perceberá sua ligação genealógica com todos a seu redor. Assim a jornada prossegue, aproximando os dois do passado de Aryan e dos perigos do antagonista.

Nosso antagonista, Manducare, é uma entidade mágica que entende muito bem o poder das memórias e como as manifestações culturais perdidas podem matar uma comunidade, ele sabe que os personagens cujas memórias foram roubadas, se tornam mais suscetíveis às suas manipulações e a imposição de suas ideias. Em posse dessas memórias, Manducare, pretende fazer uma poção onde ele consiga substituir uma memória por outra, se tornando cada vez mais poderoso e influente até alcançar seu objetivo: ser um gigante venerado por todos. Os pais da



Aryan eram contadores de história e se reuniam com os demais da comunidade, dentro do Passaré. Vendo esse grupo de pessoas, cuja maior função era levar conhecimento de um lugar para o outro, Manducare bolou um plano para atacar a reunião dos contadores de história para roubar toda a riqueza de memórias. Nesse ataque, Aryan perdeu suas memórias. E as demais pessoas viraram pedra.

As memórias, no contexto da série, são elementos físicos preciosos, pois sabe-se o poder que elas têm para a construção da coletividade e para a própria existência das cidades. A mando de Manducare, Paco consegue retirar a memória de alguém, antes dela dormir. A memória é representada visualmente por uma aura amorfa, que pode ser aprisionada dentro de frascos, guardados por Manducare. A importância das memórias também é reforçada pela existência dos gigantes, criaturas místicas que são grandes representantes culturais do nordeste. Ao invés de morrerem, tornam-se eternos e parte daquele lugar. Dentro da série, é a maior honra que alguém poderia ter. Os gigantes são admirados e as cidades são formadas ao redor deles, pois eles conservam as tradições daquele determinado lugar. Os gigantes são mestres, professores e fontes de inspiração para as populações. Entretanto, para que os gigantes continuem existindo e sejam ativos, eles precisam da presença e da interação da população daquele local. Sem a convivência com os habitantes das regiões, os gigantes vão, pouco a pouco, perdendo sua capacidade de agir e morrem ao se tornarem imóveis para sempre.

Por fim, o diálogo e pesquisa debruçados até aqui criam base sólida para o nascimento do projeto de série *As Memórias de Aryan*. O projeto foi desenvolvido por várias mãos nordestinas, compartilhando vivências ligadas ao local onde vivemos, crescemos e/ou construímos nossa carreira profissional.

## **6. Considerações finais**

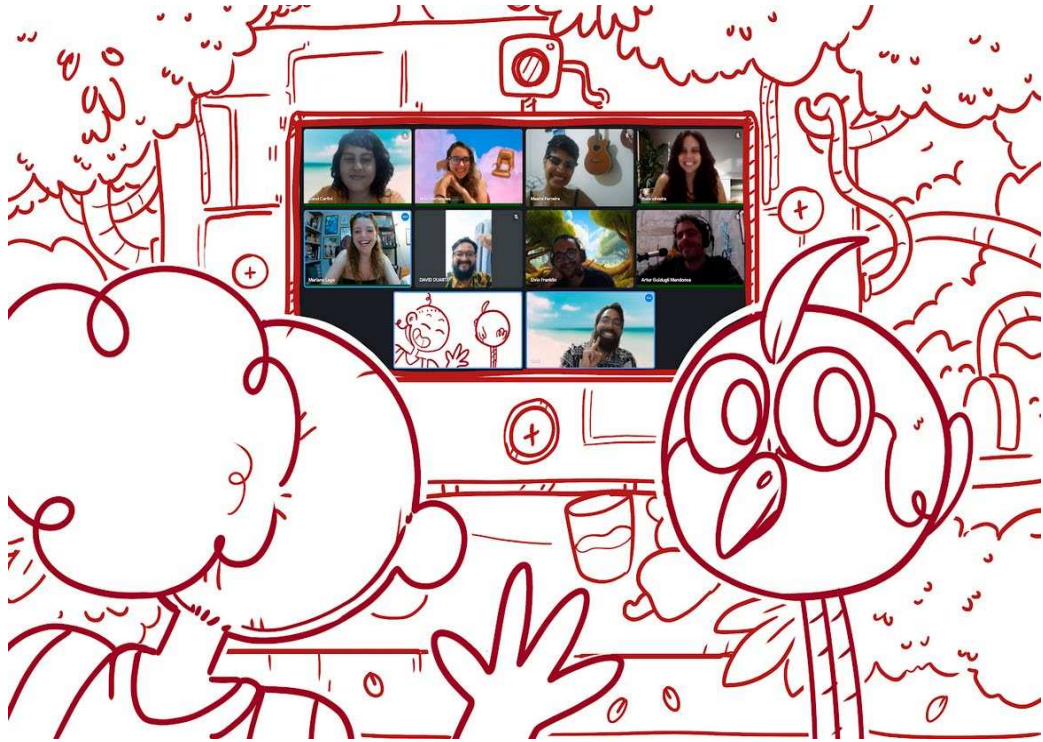
O diálogo entre o animador o ser animado apresentado neste documento resultou na construção do universo em torno da personagem Aryan. À medida que o texto tomava forma e se desdobrava, emergiu a percepção vívida de que Aryan refletia, em diversos aspectos, minha própria identidade como autor. As analogias entre as indagações subjetivas que permeiam a personagem e as minhas próprias questões interiores tornaram-se palpáveis. A pesquisa não somente me conduziu por uma jornada de exploração em relação às minhas recordações familiares e interconexões culturais e sociais, mas também me levou a sondar as dimensões da memória no contexto artístico. Revisitar criações passadas e identificar as correspondências, afinidades e evolução de traços artísticos, entre outros elementos, iluminou uma nova

perspectiva sobre a própria trajetória criativa. Os personagens que floresceram neste processo não apenas ganharam vida, mas também me possibilitaram um entendimento mais profundo da minha identidade autoral e da maneira como ela está entrelaçada com as minhas raízes. Pois como afirma Brethè,

Ao se observar o conjunto de filmes de animação independentes produzidos por alguns artistas animadores, é possível identificar na composição das imagens a ocorrência de elementos visuais estruturados de forma específica e recorrente. Em razão das recorrências, no ato de fruição, o espectador atento pode perceber essas articulações visuais e associá-las à práxis do seu artista autor. Considera-se aqui como ocorrência de elementos visuais estruturados o modo como o artista usa e articula os elementos gráficos da linguagem visual – pontos, linhas, forma, superfície e cor – para compor o desenho e conferir significados e valores relacionados às suas intenções pessoais. Esse processo de reconhecimento no trabalho do artista será conceituado aqui como características gráficas singulares. Singulares por serem articulações gráficas específicas do artista que as cria. A manifestação de características gráficas singulares nas imagens criadas pelos artistas está relacionada à combinatoria de fatores internos, como gosto, preferências e habilidades específicas, ou a fatores externos, como valores culturais, contextos de aprendizagem, atuação profissional, instrumentação, matérias-primas disponíveis etc. (BRETHÉ, 2019, p. 29)

Desse modo, concluímos que o diálogo com todos esses personagens se tratou de uma jornada de autodescoberta sobre meu fazer artístico, encontrando a minha identidade autoral, e dessa maneira conseguindo investigar de onde veio cada escolha de traço do meu desenho. Existe uma plasticidade viva no universo animado, após milhares de desenhos com o mesmo personagem, com poses tão variadas, que por diversas vezes me torna a ver, em um ambiente imaginário, os eu e eles como grandes amigos. No entanto, ao fim desta pesquisa, que não apenas me vejo nos personagens, mas vejo a história de todos (amigos, família, artistas de referência) e que constroem minha identidade enquanto artista. Assim como Aryan, me vejo imerso na busca pelas memórias, valorizando e enaltecendo a cultura à qual pertencço, mas ainda trilhando esse caminho no processo afirmativo e em busca de uma compreensão mais profunda e significativa. Nesse processo, não apenas as palavras escritas foram fundamentais, mas também a materialização do projeto por meio de um vídeo teaser animado associado a esta pesquisa. Essa etapa permitiu dar vida às ideias concebidas, oferecendo uma materialização visual do mundo e da história que envolvem Aryan. No teaser, o projeto ganhou uma dimensão palpável e inovadora. Essa combinação de pesquisa, escrita, desenvolvimento de enredo e animação do teaser resultou em um trabalho envolvente e apaixonante que nos posiciona muito mais assertivamente para uma análise estética e crítica da animação contemporânea: ponte possível entre a tecnologia e a ancestralidade.

**Figura 60: Encontro da equipe**



**Fonte: Diário do Artista. 2022.**

Ao longo deste processo afirmativo da arte nordestina, descobri a importância de explorar e honrar minhas próprias tradições culturais, encontrando em Aryan uma voz que ecoa minhas próprias experiências e anseios. Este processo também mostrou um diálogo possível entre o personagem animado e o artista animador, na busca de analogias culturais e expressões estéticas pouco exploradas no Brasil. A jornada de autodescoberta – na perspectiva de identificação étnico racial – enquanto expressão artística que está apenas começando, trouxe empolgação e inspiração para repensar o descentramento da animação no país. Acreditamos que o projeto da série continuará crescendo até sua estreia. Nosso desejo é acessar as plateias de vários cantos do nordeste para que Aryan e sua turma cheguem “animados” até cada criança e forme parte de seus imaginários. Dessa maneira, assim como eu, quando criança, imitava o personagem Pernalonga, sonho em um dia ver Aryan incentivando outras crianças a embarcarem em aventuras, estimulando elas encontrar suas memórias familiares, além de enaltecer as produções locais e provocar discussões a respeito das tradições nordestinas como política afirmativa no meio do cinema de animação brasileiro.

## REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Cíntia A representação social do negro na mídia brasileira. In: LOPEZ GALLUCCI, Natacha M. **Estamos Aqui. Debates afrolatinoamericanos em perspectiva Brasil Argentina Vol 1**. Juazeiro do Norte: UFCA, 2021. p. 148-158. Disponível em: <https://ebooks.ufca.edu.br/catalogo/estamos-aqui-debates-afrolatinoamericanos-em-perspectiva-brasil-argentina/> Acesso em: 24 jan. 2023.

ANDREWS, George; FUENTE, Alejandro de la. **Estudos afro-latino-americanos: uma introdução**. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: CLACSO, 2018.

BEANE, Andy, **3D Animation Essentials**. 1. ed. Indianapolis: Sybex, 2012.

BOLSHAW, Maria. **Animação: uma linguagem com vocação inclusiva**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2015. Disponível em: <http://nada.dad.puc-rio.br/wp-content/themes/nada/doc/A-Anima%C3%A7%C3%A3o-como-Linguagem-Inclusiva-Claudia-Bolshaw-III.pdf> Acesso em: 24 jan. 2023.

BRETHÉ, Simon. **A singularidade gráfica no desenho de animação de Marcelo Marão**. In: RIBEIRO TAVARES, M. Pesquisa em Animação, Belo Horizonte: Ramallete, 2019. p. 154-170. Disponível em: <https://www.academia.edu/41195473> Acesso em: 24 jan. 2023.

BRETHÉ, Simon. **Matrizes autorais na animação brasileira: identificando a recorrência de características gráficas singulares no desenho do artista animador**. Belo Horizonte: UFMG, 2019.

CATMULL, Ed. **Criatividade S.A.: Superando as forças invisíveis que ficam no caminho da verdadeira inspiração**. 1. ed. Rio de Janeiro: Rocco. 2014.

COSTA VALENTE, António. **Cinema sem actores: novas tecnologias da animação centenária**. Lisboa: Ed. Cineclube Avanca, 2001.

CRUZ, Gabriel; VASQUES, Luiz Felipe. **Ecos do Oscar: animação não é gênero!** 06 mar. 2015. Disponível em: <http://animacaosa.blogspot.com/2015/03/ecos-do-oscar-animacao-nao-e-genero.html> Acesso em: 24 de jun. 2023.

EVARISTO, Conceição. **Olhos d'água**. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: Pallas Míni, 2014.

FERREIRA, Rosineia da Silva; RAMOS, Celiomar Porfírio [org.]. **Reflexões sobre as escrevivências de Conceição Evaristo**. 1. ed. Curitiba, PR: Bagai, 2020.

GONÇALVEZ, Nelson. **Manual Livre da Animação em 2D**, dez. 2014. Disponível em: <http://nafergo.github.io/manual-livre-animacao2d/>. Acesso em: 24 jan. 2023.

HALL, Stuart. **Cultura e representação**. 1. ed. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2016.

HERMINIO, Beatriz. **A escrevivência carrega a escrita da coletividade** afirma Conceição Evaristo. São Paulo: USP, 2022. Disponível em: <http://animacaosa.blogspot.com.br/2015/03/ecosdooscaranimacaonaogenero.html>. Acesso em: 24 jan. 2023.

LOPEZ GALLUCCI, Natacha M. **Estamos Aqui. Debates afrolatinoamericanos em perspectiva Brasil Argentina Vol. 1.** Juazeiro do Norte: UFCA, 2021. Disponível em: <https://ebooks.ufca.edu.br/catalogo/estamos-aqui-debates-afrolatinoamericanos-em-perspectiva-brasil-argentina/>. Acesso em: 24 jan. 2023.

LOPEZ GALLUCCI, Natacha M. **Estamos Aqui. Debates afrolatinoamericanos em perspectiva Brasil Argentina Vol. 2.** Juazeiro do Norte: UFCA, 2022. Disponível em: <https://ebooks.ufca.edu.br/catalogo/estamos-aqui-debates-afrolatinoamericanos-em-perspectiva-brasil-argentina-volume-2/> Acesso em: 24 jan. 2023.

LUCENA, Alberto. **A arte da Animação.** 1. ed. São Paulo: Senac, 2005.

MAGALHÃES, Marcos. **Cartilha anima escola: técnicas de animação para professores e alunos.** 2. ed. Rio de Janeiro: IDEIA, 2015.

MONTERO PLATA, Laura. **El Mundo Invisible de Hayao Miyazaki.** 4. ed. Madrid: Dolmen, 2013.

NASCIMENTO, Abdias. **O genocídio do negro brasileiro: processo de um racismo mascarado.** 1. ed. São Paulo: Perspectivas, 2016

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia da série de animação.** 1. ed. São Paulo: ANIMATV. 2011.

RICOEUR, Paul. **Memória, História e Esquecimento.** Budapeste: Editora Unicamp. 2003

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística.** 5. ed. São Paulo: Intermeios, 2012.

SILVA, Ana. **Vamos maracatucá! Um estudo sobre os maracatus cearenses.** Recife: UFPE, 2004. Disponível em: <http://www.liber.ufpe.br/teses/arquivo/20040723135705.pdf> Acesso em: 24 jan. 2023.

SODRÉ, M. **A máquina de Narciso: televisão, indivíduo e poder no Brasil.** 4. ed. Rio de Janeiro: Mauad X, 2021.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede.** Petrópolis: Vozes, 2002.

THOMAS, F., JOHNSTON, O. **The Illusion of Life: Disney Animation.** 1. ed. Nova Iorque: Disney Editions, 1981.

TOLEDO, Silvio. **Um caminho para a animação.** Campina Grande: Epigraf, 2005.

WELLS, Paul. **The Fundamentals of Animation**. 2. ed. Loughborough: Eva Publishing Sa, 2016.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators**. Reino Unido: Faber And Faber, 2009.

WRIGHT, Jean Ann. **Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch**. 1. ed. Estados Unidos: Routledge, 2001.

## ANEXO A – SINOPSE DA SÉRIE

Aryan, uma menina negra de 11 anos, muito inteligente, desperta sem memórias no topo de uma montanha onde existe uma grande árvore. Aryan gosta muito de desenhar, ver mapas e construir coisas. Ela usa os diversos materiais que encontra nesse local para montar sua casa na árvore. Com a ajuda de Fubá, uma coruja buraqueira azul, que aparece em sua casa e se torna seu amigo, Aryan desce do local onde mora e descobre que a montanha, na verdade, é um gigante de rocha que fala algumas poucas palavras: o Passaré. Os gigantes são representantes da cultura local e são muito admirados pela população. Aryan nota que além de Passaré, não existe mais ninguém ali por perto. Aryan decide explorar cidades próximas junto com Fubá para desenhá-las e criar seu próprio mapa. Nessas viagens, Aryan encontra lugares mais povoados e outros gigantes, que são muito ativos. Após conversar com um desses gigantes, Aryan descobre que Passaré está morrendo. Os gigantes precisam das pessoas por perto para se manterem vivos. Aryan volta para casa, Passaré fala para a menina sobre uma fogueira e ela interpreta como um caminho para salvá-lo. Aryan sai à procura da fogueira pelas cidades vizinhas, onde acaba se deparando com problemas relacionados à memória e à tradição desses locais. A menina ajuda a resolvê-los e, no decorrer de cada aventura, ela tem flashes de algumas lembranças, o que a leva a entender que a fogueira é um símbolo das suas origens. Mesmo sem desejar saber do seu passado, Aryan tenta resgatar suas memórias para salvar Passaré. Nessa jornada, Aryan recruta algumas pessoas para habitarem ao redor de Passaré para ele se manter ativo. O plano de Aryan funciona e devido à circulação de novas pessoas perto desse gigante, um local secreto em seu interior é revelado. Aryan entra no local e se depara com objetos antigos e vestígios de pessoas que habitavam ali, ela analisa alguns objetos e percebe que alguns deles apareceram nos seus flashes de memória. No decorrer da aventura, Aryan associa as perdas das memórias a presença de Maducare, o feitiçeiro e seu comparsa Paco.

### **Conceito**

Tudo o que somos é um reflexo das nossas histórias, do nosso passado, dos costumes da nossa família e das tradições do lugar em que vivemos. E se um dia perdêssemos isso? Como seria? É esse o tema principal trabalhado na série de animação infantil *As Memórias de Aryan*. Voltada para crianças de 10 a 12 anos, a obra de aventura, mistério e fantasia, nos apresenta a Aryan, uma garotinha de 11 anos muito engenhosa e destemida, que perdeu toda sua memória. Aryan, munida dos seus conhecimentos em cartografia e navegação, assim como a companhia

de seu fiel amigo Fubá - uma medrosa coruja buraqueira azul - viajará por diferentes cidades. Nessas viagens, a menina irá colher informações que sejam capazes de desvendar o mistério que é o seu passado.

Aryan e Fubá vivem afastados, em um barco ancorado na cabeça do Passaré. Um gigante rochoso em ruínas, que todas as manhãs profere versos em estrutura de cordel, que os direciona para a próxima aventura.

Em suas viagens, Aryan e Fubá encontrarão outras pessoas que também perderam memórias muito importantes de suas vidas. Essas perdas prejudicam não só o dono das memórias, mas a sobrevivência da comunidade em que vivem. Em cada episódio, a dupla passará por aventuras e desafios para fazer com que as memórias retornem e a vida daquelas pessoas voltem ao normal. Ao longo da série, será revelado que o responsável por esses esquecimentos é Manducare, um feiticeiro que deseja que todos os povos percam suas essências e particularidades, para que ele se torne influente em todos os lugares, implantando seus próprios ideais. Para isso, ele usa seu ajudante Paco, um ágil macaquinho que possui a habilidade de roubar memórias através de seu assobio.

Ao final de cada jornada, Aryan retorna para o gigante e relata os fatos que aconteceram naquele dia, como quem conta sobre sua vida para um amigo. Aryan também procura sempre trazer algo para Passaré que represente o lugar que ela e Fubá visitaram e os desafios que eles enfrentaram. É importante destacar a relação de Aryan com o gigante Passaré, pois ele é o primeiro contato que Aryan tem com suas memórias perdidas, uma vez que as trovas estão ligadas ao passado dela.

A história se passa em um universo fantástico onde o nordeste do Brasil existe como um mundo próprio. Cada região possui diferentes costumes e tradições, mas estão unidas pelas figuras históricas, religiosas e pela mitologia nordestina, ou seja, pela memória coletiva. O São João, por exemplo, é conhecido em diversos locais, mas existe uma cidade onde ele é vivido o ano inteiro, sendo a rotina daquele povo. A população desse mundo é formada pelas figuras emblemáticas do nordeste, por cidadãos comuns, mas também por seres fantásticos, como gigantes e animais que falam. Esse espaço físico se constrói a milhares de anos no futuro, onde a natureza e a tecnologia coexistem em outro nível, mas sendo possível enxergar ainda vivos os traços regionais atuais.

Os conhecimentos cartográficos de Aryan serão muito úteis para ajudá-la a se orientar nesse mundo e colher informações importantes para desvendar os mistérios das lembranças apagadas e da sua origem. Aryan carrega um diário de bordo contendo algumas informações de



trajetos e fragmentos de mapas. A cada nova descoberta, a menina faz suas anotações e começa a juntar as peças soltas para formar novamente suas lembranças.

A série será desenvolvida através da técnica de animação digital em 2D híbrido (cutout e fullanimation), em harmonia com uma paleta de cores quentes para enaltecer os traços marcantes do nordeste e, assim, usa como referência traços e cores de séries reconhecidas internacionalmente como “Hilda”, “Hora de Aventura”, “Steven Universo” e “Gravity Falls”, assim como também artes conceituais dos jogos “GRIS”, “SpiritFarer”, “The Legend of Zelda” e “Horizon Zero Dawn”. Os personagens possuem traços arredondados, e os olhos são um ponto de grande destaque. As referências utilizadas para o design de Aryan foram a protagonista da série Hilda e a personagem Connie de Steven Universo. Os tons terrosos serão bastante utilizados na série, tanto para compor os personagens como para os ambientes.

A construção visual de “As memórias de Aryan” utiliza como referência a fauna e flora nordestina elevados a um universo fantasioso, como visto em filmes do Studio Ghibli como “Nausicaa do Vale do Vento”, “Viagem de Chihiro” e “Princesa Mononoke”. Além disso, também são utilizadas como referências as cores, as vestimentas, a arquitetura e outros elementos das tradições e manifestações culturais locais no interior da região, entrelaçando suas nuances com uma roupagem fantástica para estruturar o universo da série.

A paisagem sonora terá influência dos gêneros musicais tipicamente nordestinos, como forró, baião, xaxado, frevo, maracatu, tropicalismo, samba de roda, entre outros. Dessa forma, alguns instrumentos estarão bastante presentes, como o acordeon, a zabumba, o triângulo, o atabaque, o pandeiro etc.

As construções dos cenários têm como base as características das paisagens naturais nordestinas, e a caracterização dos personagens possui referências das diversas manifestações culturais existentes nos estados do nordeste, como por exemplo o maracatu, o reisado, a dança do coco etc. Essas expressões culturais possuem em comum o uso de vestimentas extravagantes, adereços chamativos, cores fortes e mistura de estampas.

### **Sobre os episódios**

Dado o universo, seus personagens e motivações, apresentamos finalmente o arco narrativo e a sequência de alguns dos episódios que compõem a bíblia da série animada *As Memórias de Aryan*.

Aryan, uma menina negra de 11 anos, muito inteligente, desperta sem memórias no topo de uma montanha onde existe uma grande árvore. Aryan gosta muito de desenhar, ver

mapas e construir coisas. Ela usa os diversos materiais que encontra nesse local para montar uma casa na árvore com a ajuda de Fubá, uma coruja buraqueira azul, que aparece em sua casa e se torna sua amiga,

Quando Aryan desce do local onde mora descobre que a montanha, na verdade, é um gigante de rocha que fala algumas poucas palavras: o Passaré. Os gigantes são representantes da cultura local e são muito admirados pela população. Aryan nota que, além de Passaré, não existe mais ninguém ali por perto. Decide explorar cidades próximas junto com Fubá para desenhá-las e criar seu próprio mapa da região. Nessas viagens, Aryan encontra lugares mais povoados e outros gigantes que são muito ativos. Entretanto, após conversar com um desses gigantes, Aryan descobre que Passaré está morrendo. Os gigantes precisam das pessoas por perto para se manterem vivos. Aryan volta para casa, Passaré fala para a menina sobre uma fogueira e ela interpreta esse como um caminho para salvá-lo. Aryan sai à procura da fogueira pelas cidades vizinhas e acaba se deparando com problemas relacionados à memória e ao esquecimento das tradições desses locais.

A menina ajuda no processo da rememoração, no decorrer de cada aventura; a ela advêm flashes de algumas lembranças, o que a leva a entender que a fogueira é um símbolo das suas origens familiares e nordestinas. Mesmo sem desejar saber do seu passado, Aryan tenta resgatar suas memórias para salvar Passaré. Nessa jornada, Aryan recruta algumas pessoas para habitarem ao redor de Passaré para ele se manter ativo. O plano de Aryan funciona e devido à circulação de novas pessoas perto desse gigante, um local secreto em seu interior é revelado. Aryan entra no local e se depara com objetos antigos e vestígios de pessoas que habitavam ali; ela analisa alguns objetos e percebe que eles apareceram nos seus flashes de memória. No decorrer da aventura, Aryan associa as perdas das memórias à presença de Maducare, um feitiçeiro malvado e seu comparsa Paco.

A série *As Memórias de Aryan* – organizada em temporadas temáticas - tem como conflito central o resgate das memórias culturais da protagonista. Em cada episódio da série, Aryan irá viajar para uma cidade diferente, orientada pelos versos de cordel do gigante Passaré. Nessas viagens, ela irá ajudar cada cidade a resolver um problema relacionado à suas memórias e suas tradições. A cada aventura, Aryan irá coletar uma pista sobre o seu passado. Nessa primeira temporada, Aryan vai entender que existe uma relação entre a sobrevivência de Passaré e o seu passado.

No primeiro ato da primeira temporada (Episódios 1 a 5) Aryan viaja com seu amigo Fubá pelas cidades, movidos por uma das trovas de Passaré, que os direcionava a encontrar os símbolos de uma fogueira. Na tentativa de encontrar, nesse símbolo, uma resposta

que ajude a salvar Passaré da degradação, Aryan se depara com os problemas de cada cidade e ajuda a resolvê-los.

No segundo ato da primeira temporada (episódios 6 a 9) o Passaré já quase não consegue se comunicar com Aryan, o que a preocupa. Aryan descobre que existe uma relação entre os gigantes e a quantidade de pessoas ao redor deles. Aryan começa a levar pessoas das outras cidades para perto de Passaré, na tentativa de fazer ele se recuperar. Pouco a pouco, Aryan consegue ajudar Passaré a recuperar sua capacidade de fala e ele se torna mais ativo.

No terceiro ato da primeira temporada (episódios 10 a 13), com a movimentação de mais pessoas pelo local, Aryan acaba descobrindo uma estrutura interior em Passaré, com indícios de que já foi um local habitado. Através dos objetos encontrados lá, Aryan descobre que esse lugar era a sede dos contadores de história e que isso está diretamente relacionado a sua origem. Manducare, observando a movimentação nas proximidades de Passaré, ele fica desconfiado com a recuperação do gigante e resolve se disfarçar e decide se infiltrar na ocupação de Passaré.

### **Sinopse do episódio Bumbá**

Já de manhã, ao ouvir uma trova de Passaré, Aryan e Fubá seguem rumo à cidade de Bumbá. Ao chegarem lá, eles se deparam com uma cidade apática. Aryan percebe que as pessoas não estão se preparando para a celebração do bumba meu boi e, perguntando aos moradores, ela descobre que a rezadeira não apareceu para ressuscitar o último boi, por isso não tem como acontecer o festejo. Aryan parte em busca da rezadeira e quando a encontra, descobre que ela esqueceu a reza da ressurreição do boi e precisa de ajuda para recuperar a reza com os bois do passado no mundo espiritual. Aryan e Fubá entram no mundo espiritual para recuperar a reza e ajudar a rezadeira a ressuscitar o boi para a celebração acontecer.

### **Sinopse do episódio O bolo de milho**

Poucos dias antes da comemoração do São João, é tradição da cidade Juninópolis levar ao gigante Luiz Sanfona o seu bolo de milho preferido, receita da sua avó que foi passada oralmente de geração a geração, para que ele componha a música tema da festa. Dona Neuza, guardiã atual da receita, esquece como se faz o bolo, o que pode colocar toda a tradição dessa data em perigo e trazer consequências danosas ao gigante. Com as pistas fornecidas por Passaré, Aryan e Fubá vão até a cidade e, com a ajuda das memórias das pessoas que comeram e

conhecem os ingredientes e o preparo do bolo, partem em busca de reunir todos os insumos necessários para a produção da receita, ajudando dona Neuza a lembrar do preparo a tempo da festa acontecer à noite.

### **Sinopse do episódio A canção dos jangadeiros**

Os moradores de uma pequena comunidade perto da praia sobrevivem graças ao consumo e à venda de peixes. Todos os dias, os jangadeiros saem para pescar, mas a pesca nesse local é muito complicada, pois os peixes temem o boitatá que vive nas águas. Para conseguir pescar, os jangadeiros cantam uma canção que encantam e atraem os peixes. Como de rotina, os jangadeiros saem para pescar, porém quando chegam no ponto específico para jogar a rede, percebem que esqueceram a canção. Alertados por Passaré, Aryan e Fubá vão até os jangadeiros para tentar ajudá-los a lembrar da canção e conseguirem atrair os peixes.

### **Sinopse do episódio O mestre perdido**

A trova de Passaré orienta Aryan e Fubá a irem até a cidade de Reis. Chegando lá, eles encontram a cidade num grande alvoroço. Ao perguntarem o que está acontecendo para os moradores, Aryan e Fubá descobrem que o mestre do reisado saiu para forjar sua espada especial e não voltou. Eles vão até o local onde a espada foi forjada, mas o mestre não está mais lá. No local, Aryan nota algumas marcas de luta com espada e rastros pelo chão. Aryan e Fubá seguem os rastros em busca do mestre para saber o que aconteceu e então levá-lo de volta à cidade para que ele possa conduzir o festejo.

### **Sinopse do episódio A cordelteca**

Passaré solta uma trova misteriosa. Na tentativa de entender melhor a trova, Aryan e Fubá vão até a cordelteca. Ao chegarem próximos à cordelteca, Aryan encontra uma entrada com mais segurança. Guardas cordelistas perguntam por que eles querem entrar na cordelteca. Aryan conta sobre a perda da sua memória e é levada para encontrar os dois guardiões da cordelteca. Dois irmãos repentistas, que oferecem um *tour* pelo local, e mostram que eles estão tentando escrever todos os cordéis para que não sejam esquecidos, pois já estão sabendo da movimentação das cidades, onde os cordelistas nômades estão perdendo suas memórias, assim como outras pessoas dos arredores. Um dos irmãos esqueceu um cordel importante, que estava

escrito pela metade, quando Manducare e Paco conseguiram se disfarçar e entrar na cordelteca, por isso a segurança do local está fortificada. Os irmãos mostram para Aryan o cordel inacabado e a menina percebem que foi a mesma trova do Passaré. Aryan, Fubá e os irmãos precisam encontrar uma forma de lembrar do resto do cordel, para saber uma informação importante do passado de Aryan. Eles decidem reviver o momento descrito no cordel, mas se trata de um encontro com uma criatura maligna e ancestral.

## ANEXO B – ROTEIRO AS MEMÓRIAS DE ARYAN (TEASER)

### AS MEMÓRIAS DE ARYAN - TEASER

Vemos o céu estrelado do ponto de vista de Aryan. Ela observa da esquerda para a direita.

FUBÁ (V.O)

E aí (pausa) o que tu tá vendo?

ARYAN

O carcará grandão, a jararaca-feliz, o tatu-cantor...

(...)

ARYAN

um olho, pena, bico... goma de tapioca?! Fubá! Sai daí!

Aryan ri e deixa a luneta de lado.

FUBÁ

Tua tapioca vai esfriar! A gente vai merendar ou você vai ficar nos seus mapas o dia todim?

Ela abre seu caderno, onde estão seus mapas. Aryan e Fubá estão no barco da árvore, no topo da cabeça do gigante Patativa, tão alto quanto uma montanha. Lá de cima é possível ver uma grande área verde e pequenas habitações, bem distantes, espalhadas por todos os lados. Aryan estende a mão para Fubá.

ARYAN

Só falta desenhar (...) Oxi, cadê o lápis?

FUBÁ

É pra já!

Fubá cospe um compasso nas mãos da garota. Aryan começa a traçar linhas nos mapas. Começa um tremor. A linha do desenho de Aryan fica tremida.

ARYAN

O Passaré!.

O gigante Patativa solta uma trova:

"De norte a sul irá encontrar  
Alguém para ajudar  
E toda essa andança

Reviverá a lembrança”

Aryan anota cada letra do Patativa, atenta.

ARYAN

Pronto! Não tá faltando mais nada. Umbora?

FUBÁ

Mas e a merendinha?

ARYAN

A gente come quando A-TE-RIS-SAR!

FUBÀ

hmmmmmmmm.

Fubá sai voando com Aryan pelo céu, atravessando algumas nuvens pelo caminho. Aryan aponta para baixo.

ARYAN

É ali ô!

---

vemos um espantalho no centro da plantação, iluminado pela luz do luar. O espantalho tem um sino de boi pendurado no pescoço. Um Soim sai de trás do espantalho e sobe em seu ombro. Soim carrega um frasco com um conteúdo fluorescente dentro.

---

Fubá prepara o pouso. Os dois aterrissam numa estrada de terra, no meio de uma plantação de cana-de-açúcar. olham para uma cidade linda e iluminada e maravilhosa

FUBÁ E ARYAN

Uaaaaau! (Os dois)

FUBÁ

Vai ser meio difícil encontrar essas memórias.

ARYAN

Nada que uma dupla de exploradores, astutos e eficientes, num possa achar.

O vento forte faz o sino balançar, produzindo um som amedrontador. Fade out para o título “As Memórias de Aryan”

## ANEXO C – OUTRAS ILUSTRAÇÕES

**Figura 61:** As Memórias de Aryan



**Fonte:** Diário do Autor

**Figura 62:** As Memórias de Aryan



**Fonte:** Diário do Autor



**Figura 63:** As Memórias de Aryan



**Fonte: Diário do Autor**

**Figura 64:** As Memórias de Aryan



**Fonte: Diário do Autor**

**ANEXO D – FICHA TÉCNICA**

Direção

**Levi Magalhães**

Produção

**Mariana Lage**

Roteiro e Escrita da Bíblia

**Carolina Carlini e Thaís Emília**

Pesquisa

**Elvio Franklin**

Artes Conceituais

**Levi Magalhães e Malu Fernandes**

Storyboard e Animação

**Levi Magalhães**

Cenários

**Malu Fernandes e David Lima**

Trilha Sonora

**Artur Guidugli**

Direção de Voz

**Mariana Lage**

Atrizes de Voz

**Maana Ferreira – Aryan**

**Mariana Lage - Fubá**

Edição e Finalização

**Levi Magalhães**

Orientação

**Prof. Dra. Natacha Muriel López**