

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

FRANCIELE BLASZAK

DESIGN DE PERSONAGENS NO FILME PHA

Pelotas/RS

2017

FRANCIELE BLASZAK

DESIGN DE PERSONAGENS NO FILME PHA

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Bacharelado em Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Prof^ª. D.^{ra} Mônica Lima de Faria

Pelotas/RS

2017

FRANCIELE BLASZAK

DESIGN DE PERSONAGENS NO FILME PHA

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Bacharelado em Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em 5 de Março de 2018.

Banca Examinadora:

Prof^a. D.^{ra} Mônica Lima de Faria

Prof^a. M^a Carolina Corrêa Rochefort

Prof^a. D.^{ra} Nadia Miranda Leschko

Resumo

Este artigo discute o desenvolvimento do design de personagens do filme de animação Pha, abordando a importância de etapas da pré-produção como desenvolvimento do roteiro e expressividade narrativa através do desenho. Para tanto, valer-se-á da aplicação de nove conceitos que sintetizam as dimensões do design de personagens ao processo de criação da personagem Pha, e, num segundo momento, o roteiro será abordado a partir dos aspectos da estrutura mítica de narrativa.

Palavras-chave: Design de personagens. Desenho para animação. Antropomórfico.

Abstract

This paper discusses the character design development of the animation film Pha, addressing the importance of pre-production steps such as script development and narrative expressiveness through drawing. In order to do so, it will be applied nine concepts that synthesize the dimensions of character design to the process of Pha's creation, and, in a second moment, the script will be approached from the aspects of the mythical structure.

Keywords: Character design. Drawing for animation. Anthropomorphic.

Lista de figuras:

Figura 1 – Estudo de mãos.....	13
Figura 2 – Estudos de pernas e pés.....	14
Figura 3 – Aspecto de Pha antes e durante os acontecimentos da <i>front story</i>	15
Figura 4 – Exemplos de materiais utilizados como referência de cores.....	17
Figura 5 – Posturas da personagem Pha.....	18
Figura 6 – Expressões da personagem Pha.....	19
Figura 7 – Expressões da personagem Pha.....	20
Figura 8 – Sequência de movimentos de Pha.....	21
Figura 9 – Espírito do familiar de Pha indicando-lhe a árvore mística e posteriormente se despedindo.....	28
Figura 10 – Esboço de Pha segurando a urna.....	30
Figura 11 – Cena de Pha 2016, mostrando o pingente da personagem, prestes a ser quebrado.....	31

Lista de quadros:

Quadro 1 - Paleta RGB da personagem Pha.....	17
--	----

Lista de tabelas:

Tabela 1 - Arquétipos com base na estrutura mítica.....	25
---	----

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
1 DISCUSSÃO.....	7
2 ROTEIRO.....	8
3 DIMENSÕES DO DESIGN DE PERSONAGEM.....	11
3.1 Personalidade.....	11
3.2 Biótipo.....	12
3.3 Vestimenta.....	14
3.4 Cores.....	16
3.5 Postura.....	18
3.6 Expressão Facial.....	19
3.7 Movimento.....	21
3.8 Voz.....	22
3.9 História de fundo.....	22
4 ESTRUTURA MÍTICA.....	23
4.1 Arquétipos.....	24
4.2 Estrutura mítica e a narrativa de Pha.....	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS.....	33
APÊNDICE 01.....	35
APÊNDICE 02.....	36
APÊNDICE 03.....	37
APÊNDICE 04.....	38
APÊNDICE 05.....	39
APÊNDICE 06.....	40
APÊNDICE 07.....	41
APÊNDICE 08.....	42
APÊNDICE 09.....	43
APÊNDICE 10.....	44

INTRODUÇÃO

Este artigo aborda o desenvolvimento do design de personagem do filme de animação Pha, com base nas reflexões surgidas por ocasião da realização em 2016/1 de um primeiro produto, desenvolvido como trabalho de conclusão do curso do cinema de animação da UFPEL.

A história relata a jornada de Pha, uma personagem antropomorfa¹, que após circunstâncias violentas da morte de um familiar, obriga-se a abandonar a sua vila de origem e passa a vagar pelas florestas de seu mundo, em busca de cumprir aquilo que ela considera um reparo para a morte da pessoa que perdeu.

Participaram da equipe que realizou o filme Pha 2016 os seguintes alunos e ex-alunos do Curso de Cinema de Animação da UFPEL: Ederson dos Santos, Franciele Blaszak, Letícia Trindade, Nurian Brandão e Rafael Tenório. O novo filme em produção é uma iniciativa das alunas Franciele Blaszak e Letícia Trindade.

A necessidade de realizar um produto diferente, por parte das autoras envolvidas na produção do novo filme, surgiu do propósito de efetuar uma releitura da história de Pha. Desta forma, buscou-se não apenas retificar lacunas do projeto anterior, mas torná-lo em uma oportunidade de experimentação e aprendizagem em animação.

O presente trabalho não pretende realizar uma comparação entre os produtos, mas realizar a discussão do desenvolvimento da personagem, a partir de alguns pontos da pré-produção do filme predecessor que estimularam parte da equipe envolvida a realizar um novo projeto. Sendo assim, **objetiva-se demonstrar o processo de desenvolvimento de personagem com base nas etapas de pré-produção bem definidas, sobretudo o roteiro.**

A partir do objetivo proposto, tem-se como tema de pesquisa demonstrar o processo de desenvolvimento da personagem Pha, enfatizando a influência tanto do roteiro visual² (algumas páginas do roteiro estão disponíveis neste artigo. Para sua visualização, ver APÊNDICE 10) quanto do processo de desenhar como importantes ferramentas para a criação da personagem e da narrativa.

Para atingir o objetivo proposto, foram examinados os materiais de pré-produção do

1 Conforme Patmore (2006), antropomorfismo consiste em atribuir características humanas, tais como traços físicos, emocionais ou mentais a personagens não humanos.

2 Wells define que "a visualização enfatiza somente o pictórico e funciona de forma diferente, ou complementar, ao diálogo e às descrições textuais (WELLS, 2012, p.86).

filme (esboços da personagem, imagens de referência, roteiro), visando descrever a trajetória de criação da personagem. A aplicação dos conceitos presentes nas nove dimensões do personagem (personalidade, biótipo, vestimenta, cores, postura, expressão facial, movimento, voz e história de fundo), descritos por Leonardo Baptista Lopes³ em sua monografia, serviram como fundamentação para essa análise.

Num segundo momento, a narrativa é analisada através de aspectos presentes na estrutura mítica proposta por Patmore⁴ e nas diretrizes da jornada do herói, postulada por Joseph Campbell. Esta análise terá por intuito identificar elementos destes métodos de construção de narrativa no roteiro de Pha, visto que a estrutura mítica caracteriza-se como um sistema universal de símbolos, sendo possível identificá-la em diversas histórias.

A abordagem empregada pelas autoras na realização do novo filme pode contribuir para o fomento de uma maior valorização do processo ocorrido durante a realização de um produto, em detrimento da supervalorização de resultados. É através do processo (descrito no cinema de animação como etapas de pré-produção) que se chega ao resultado almejado. Considera-se ainda, que a construção de uma obra onde o processo é fruído plenamente pelos seus autores possui relevância maior do que as exigências de mercado, festivais de cinema ou da própria academia.

1 DISCUSSÃO

O filme Pha 2016 foi realizado para atender a um objetivo específico: a produção de um trabalho de conclusão de curso. Desta forma, as escolhas envolvendo a produção do filme visavam cumprir uma tarefa acadêmica no prazo estipulado. Tendo em vista desde o início que haveria pouco tempo para realizar o projeto, priorizava-se sempre a economia, e em função disso, muitas etapas da pré-produção foram cumpridas apressadamente.

Entretanto, parte da equipe envolvida na produção do filme mostrou interesse em realizar um novo produto a partir da ideia anterior, logo após sua entrega. Durante o planejamento deste novo projeto, foi decidido que em vez de uma simples reciclagem de material e acréscimo de cenas, seria realizado um novo trabalho.

Este artigo tem sua principal base sobre as experiências surgidas durante a pré-

3 LOPES, Leonardo Baptista. Personagens e estereótipos: estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos. 2009. 65 páginas. Monografia - Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI, Itajaí-SC
4 PATMORE, Chris. Diseño de personajes. 1ª ed. Barcelona: Norma Editorial, S.A., 2006.

produção deste projeto, que será nomeado aqui como Pha, para distingui-lo do filme do projeto de TCC (chamado neste trabalho como Pha 2016).

O método utilizado na pré-produção de Pha consiste na execução de diferentes etapas (roteiro, *animatic*, conceitos de cenário, etc) de forma coletiva, sem uma estratificação definida. A escolha por este método fundamenta-se em dois fatores: a busca pela expressão experimental na realização do filme e o número reduzido de realizadores (restrito a duas pessoas).

Wells (2012) menciona o animador Frédéric Back como um autor que trabalha fora do modelo de produção Disney, pelo fato deste realizar as sequências animadas sem auxílio de assistentes. O processo da animadora Nina Paley também é brevemente mencionado por Wells, onde a autora descreve seus métodos e materiais mas não menciona uma equipe de apoio.

Embora Pha não seja um projeto realizado por uma única pessoa, ele partilha a natureza experimental destes autores, promovendo a pesquisa e investigação pessoal no desenvolvimento de um estilo e modo de expressão próprios (WELLS, 2012).

O filme não possui diretores, mas realizadores que por iniciativa escolhem uma etapa da pré-produção e lançam uma ideia inicial a seu respeito, que estará aberta a interferência dos demais. Este exame é sempre realizado tendo em foco o processo de produção do filme como uma oportunidade de experiência e aprendizagem em animação.

Esta é uma forma lenta de construção, considerando padrões que visam atender demanda de mercado, e que exige ainda uma boa interação entre os realizadores. Contudo, este pode ser um método alternativo de produção a ser experimentado por equipes que desejam trabalhar de forma aberta e colaborativa, sobretudo aqueles que almejam realizar trabalhos autorais e experimentais.

2 ROTEIRO

O roteiro de Pha 2016 visava cumprir um objetivo bem delineado: uma história curta e com apelo visual. Segundo as realizadoras envolvidas no projeto – inclui-se esta pesquisadora - esta meta não foi atingida, pois tanto roteiro quanto *storyboard* não receberam revisão adequada. A história apresentava muitas lacunas e a escolha de planos parecia apenas ilustrar o roteiro, em vez de comunicar uma narrativa. Percebendo-se a necessidade da realização de

Pha 2017.

Para a realização do novo produto com referências no anterior, julgou-se necessário aprofundar a história do filme e as motivações da personagem. Estes foram os principais agentes que fomentaram a realização do novo roteiro.

A dificuldade de visualizar a história e as ações da personagem através de um roteiro escrito levou a equipe a buscar alternativas para a realização desta etapa. Wells (2012) salienta a existência de diferentes métodos para a criação de roteiros:

O animador pode trabalhar tanto com um roteiro tradicional, baseado em descrições e diálogos escritos, quanto por meio de processos de visualização, como esboços e storyboards, ou pode até mesmo valer-se da improvisação com determinados materiais e técnicas. (WELLS, 2012, p.84)

O autor destaca ainda a importância do desenho na criação de roteiros, pois "sua presença faz parte de quase qualquer projeto, independentemente do estilo ou da abordagem adotados." (WELLS, 2012, p.12)

Considerando o desenho como um facilitador e mediador de ideias num processo de pré-produção cinematográfica (WELLS, 2012), optou-se por utilizar, ao invés de um roteiro escrito, uma sequência narrativa inteiramente desenhada, realizada nos moldes de um rafe⁵ de história em quadrinhos (ver APÊNDICE 10). A ênfase está nas ações da personagem, e não em descrições.

Cabe mencionar que este rafe está substituindo o roteiro escrito e também está servindo de base para criação de um *animatic*, que substituirá o uso de *storyboard*. A decisão de não utilizar um roteiro escrito ou mesmo um *storyboard*, para escolha de planos, justifica-se pelo caráter experimental de Pha. O rafe oferece ainda a vantagem de uma rápida visualização das cenas, descrevendo brevemente, além da ação da personagem, o seu cenário e ambientação.

Ao longo do desenvolvimento do roteiro, decidiu-se por seguir a *storyline* do filme anteriormente realizado: **quando em crise após morte de um familiar, Pha, uma criatura antropomorfa, terá de sepultar as cinzas do ente falecido na antiga árvore sagrada de seu povo.**

⁵ Esboço da ideia inicial para um projeto. FIALHO, Ruan. Cria do Design. Disponível em: <<http://criadodesign.blogspot.com.br/2014/03/rough-ou-rafe.html>>

A partir desta ideia, é possível contar a história de diferentes formas. No caso do roteiro apresentado neste trabalho, optou-se por investir na crise vivenciada pela personagem durante a sua busca, enfatizando suas emoções. Ao seguir esta linha, tendo já em vista realizar um novo produto e não uma reciclagem de seu predecessor, cenas e fatos mostrados anteriormente perderam o sentido.

McCloud (2008), fala sobre o “momento definidor”, um único acontecimento que muda a vida do personagem. O momento presente de Pha, retratado no roteiro, mostra a sua vida após ela vivenciar o seu momento definidor. As ações da personagem refletem o quanto esta circunstância a afetou. O mundo ao seu redor parece uma ameaça, quando na verdade, esta visão é apenas resultado de sua angústia.

As ações de Pha ao longo da história enfatizam sua aflição e pesar, enquanto ela se apegava a pequena esperança de encontrar o lugar de repouso para a memória da pessoa que perdeu. Sua expectativa de alento reside nesse propósito, o qual ela leva adiante mesmo abaixo de adversidades. Apenas após quase ver seus planos frustrados, ela compreende o necessário sobre sua própria situação para então seguir em frente.

Para além de definir a história do filme, o roteiro de Pha contribuiu para guiar as decisões tomadas quanto a todo o conjunto de sua visualidade. Os desenhos esboçados do rafe adequaram-se a condição contemplativa da história, abordada a partir da subjetividade da personagem.

O traço rascunhado, muitas vezes incompleto de um desenho de esboço, possui a capacidade de permitir ao espectador que complete a imagem em sua mente. Wells menciona a qualidade solta e sugestiva do traço como extremamente pertinente para mostrar os conflitos de um personagem (WELLS, 2012).

Este conceito pode ser visualizado em filmes como *O Conto da Princesa Kaguya* (*Kaguya Hime Monogatari*, Isao Takahata, 2013), cuja estética emprega cenários em aquarela e desenhos que remetem ao traço de lápis e une a visualidade ao contexto narrativo. Por ocasião da realização do filme, o diretor afirma que “Nos esboços, você desenha elementos que deseja adicionar no momento, sem incluir elementos desnecessários. Assim, um esboço tem o poder de inspirar seus espectadores a imaginar uma história por trás ou a interpretar o trabalho, à luz de suas próprias memórias”⁶

6 Disponível em <http://www.nausicaa.net/wiki/The_Tale_of_Princess_Kaguya_%28impressions%29> A tradução foi realizada por mim, do texto original em inglês. Acesso em 23/10/2017

A utilização de um roteiro visual possibilitou aos realizadores a oportunidade de desprender-se da história do filme predecessor, dando um novo sentido a jornada de Pha. Ainda que o novo filme herde alguns traços da primeira produção, a intenção é contar uma nova história, enfatizando as emoções da personagem, que está totalmente envolvida com a causa de sua jornada. O produto do TCC não deixava claro quais eram as motivações de Pha, e suas ações não transmitiam seu envolvimento com a situação, acabando por apresentar uma sequência de ações fechadas e sem muito sentido dentro de um contexto geral.

Embora o roteiro já tenha definido a linha geral da história e contribuído para a tomada de decisões sobre a dinâmica da narrativa (ênfase na emoções) e estética (conservar na animação a espontaneidade da linha esboçada), ainda está aberto a pequenas alterações que não afetam o curso da história.

3 DIMENSÕES DO DESIGN DE PERSONAGEM

Em sua monografia sobre o desenvolvimento de personagens para *videogames* com base em estereótipos, Leonardo Baptista Lopes⁷ sintetiza nove aspectos que podem ser utilizados no processo de criação de personagens. Com base no trabalho de Gard (2000)⁸ e Meretzky (2001)⁹, o autor define personalidade, biótipo, vestimenta, cores, postura, expressão facial, movimento, voz e história de fundo como diretrizes no desenvolvimento de personagens para *videogames*, animações e história em quadrinhos.

Com base nestas nove dimensões, será realizado a seguir uma análise da personagem Pha, considerando também a narrativa na qual ela encontra-se inserida.

3.1 Personalidade

A dinâmica interior de Pha é revelada através de suas atitudes ao longo da narrativa. A

7 LOPES, Leonardo Baptista. Personagens e estereótipos: estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos. 2009. 65 páginas. Monografia - Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI, Itajaí-SC

8 GARD, Toby. Building Character. Gamasutra, [s.l.], 20 jun. 2000. Features. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm>

9 MERETZKY, Steve. Building Character: An Analysis of Character Creation. Gamasutra, [s.l.], 20 nov. 2001. Features. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/resource_guide/20011119/meretzky_02.htm>.

*front story*¹⁰ do filme foca-se em mostrar o conflito da personagem com suas emoções. Desta forma,

As *attitudes* comunicam as opiniões, os pontos de vista, e as diferentes posições que cada personagem assume em determinadas situações. Assim, têm o papel de definir as personagens, de conferir-lhes profundidade, ao mostrar o modo como encaram a vida. (SEGER, 2006, p.48)

Pha é retratada em um momento de profundo conflito consigo mesma. Nas primeiras páginas do roteiro, ela caminha por uma floresta escura, desconfiada das criaturas que escondem-se na mata ao redor. O farfalhar das asas de uma coruja é o gatilho disparado que traz a tona a sua tensão, tornando-a insuportável e incontrolável. Pha foge em disparada, enquanto lembranças do passado lhe atormentam.

As próximas páginas revelam que a personagem está viajando em busca de um determinado lugar. Ela chega em diferentes vilarejos e interage com os moradores, indagando-lhes sobre como chegar ao local descrito no mapa que carrega consigo. Estas atitudes revelam que a personagem, apesar da grande angústia que lhe aflige, ainda possui força e determinação para seguir adiante com seu objetivo.

A intenção por trás das ações e reações de Pha é mostrar que a personagem está agindo em função de uma circunstância, um determinado contexto que a desestabilizou. Entretanto, ela busca resolver essa questão, e as situações com as quais terá que lidar ao longo do caminho são imprevistos que a tornarão mais forte. A personagem é mostrada como ela está e não necessariamente como ela é, embora seja a essência de Pha que determina sua posição diante dos fatos.

3.2 Biótipo

Para a construção do biótipo de Pha, foram escolhidos diferentes animais como referência para sua criação. A intenção era criar algo reconhecível, mas que se afastasse do estereótipo de uma única espécie. Assim, foram utilizadas imagens de renas, cervos e cavalos de tiro¹¹ como base (ver APÊNDICES 01 e 02).

¹⁰ Momento específico no qual concentra-se a narrativa da história, o tempo presente dos personagens revelado pelo autor. (SEGER, 2006)

¹¹ O termo cavalo de tiro, ou cavalo de tração, refere-se a raças de grande porte desenvolvidas na Europa, utilizadas em trabalhos pesados como arado e transporte de carga. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cavalo_de_tra%C3%A7%C3%A3o>

A constituição mais robusta dos membros das renas e a abertura e largura característica de seus cascos serviram como base para o desenho das mãos da personagem (ver APÊNDICE 03). Pelo fato de Pha tocar e segurar objetos, foi necessário desenvolver suas mãos de modo que estivessem aptas a realizar estas ações, mas que pudessem ainda aludir a imagem do casco de um animal.

A exceção das renas, apenas os machos das outras espécies de cervídeos apresentam chifres. Embora Pha não seja essencialmente uma rena, a escolha por desenhar chifres na personagem não é uma referência direta a estes animais, mas sim uma escolha visando enriquecer as características visuais da personagem.

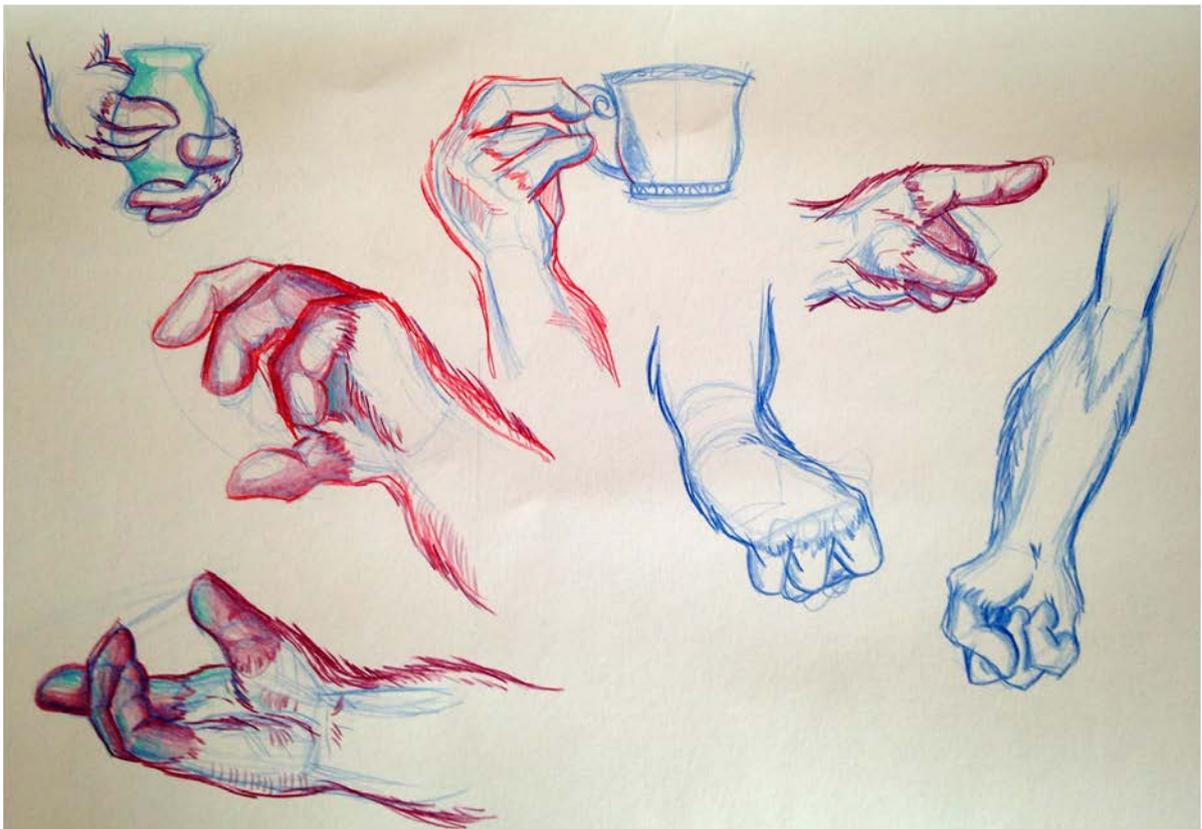


FIGURA 1 – Estudo de mãos: exercícios realizados para testar a aplicabilidade do design de Pha à ações como segurar objetos. Fonte: elaborado pela autora.



FIGURA 2 – Estudos de pernas e pés: exercícios realizados visando adaptar a anatomia animal a posição bípede. Fonte: elaborado pela autora.

As patas robustas dos cavalos de tração foram utilizados como referência para o desenho das pernas e pés de Pha (ver APÊNDICE 02). A escolha por conferir à personagem uma compleição mais pesada em seus membros tem por intenção sugerir a própria força interna de Pha.

3.3 Vestimenta

O vestuário de Pha é mostrado apresentando vários sinais de desgaste, como rasgões e sujeira. Alguns acessórios sugerem que foram providenciados para substituir outro, como a corda utilizada para segurar as calças.

Uma ilustração foi realizada, para uso da equipe de produção, que descreve o vestuário utilizado por Pha anteriormente aos fatos da *front story*. Nesta imagem aparecem acessórios (pulseiras, cinto, etc e seus respectivos padrões e cores) e as vestes íntegras.



FIGURA 3 – Aspecto de Pha antes e durante os acontecimentos da *front story*. Fonte: elaborado pela autora.

Este desenho foi necessário para criação da versão do vestuário utilizado posteriormente pela personagem, servindo de base para sua realização.

As roupas esfarrapadas de Pha fornecem pouca informação sobre a cultura estética de seu povo, pois o espectador não entra em contato com o aspecto da personagem antes da *front story*. Contudo, a versão íntegra do vestuário faz parte da história de fundo de personagem e foi necessária para desenvolvimento das roupas vistas na narrativa.

Outros desenhos foram realizados, mostrando uma variação para a indumentária de Pha e também alguns estudos sobre as vestes dos sacerdotes de seu povo (ver APÊNDICES

04 e 05). Estas imagens fornecem informações sobre a cultura estética do povo da personagem. Nestes desenhos, é possível reconhecer algumas das referências utilizadas para criação do vestuário.

A escolha destas referências objetivou reunir elementos de diferentes povos afim de obter um resultado onde não fosse possível discernir traços de única cultura. O critério para essas escolhas apontavam para povos que possuíssem uma relação de coexistência pacífica com a natureza e que evocassem civilizações do passado, sem traços de tecnologia ou estética contemporâneas.

Essas diretrizes levaram ao uso de referências da cultura européia antiga, especificamente as tribos de germanos e nórdicos¹² (ver APÊNDICE 06). O povo Ainu¹³, cuja população ainda hoje pode ser encontrada em Hokkaido, no Japão, também forneceram material de referência para criação do vestuário de Pha (ver APÊNDICE 07).

As amarrações e túnicas presentes no vestuário das tribos européias, e as ideias de estampas sugeridas pelos trajes dos Ainu são alguns dos elementos que podem ser reconhecidos nos trajes do povo de Pha, ainda que façam parte da história de fundo da personagem.

O vestuário como apresentado na *front story* cumpre a função de informar que há um certo tempo Pha está vivendo sozinha na floresta, sem o amparo de sua civilização. Um importante elemento deste período é bolsa que a personagem carrega, indicando que ela está em viagem.

3.4 Cores

As cores utilizadas no vestuário de Pha foram escolhidas de modo a remeter a elementos naturais, como casca de árvore, folhagens e terra. O propósito desta ideia não é sugerir o material ou textura das vestimentas, mas evocar a relação com a natureza vivenciada pelo povo de Pha. As cores selecionadas para o corpo da personagem remetem a coloração dos animais que foram utilizados como referência para sua criação. Os cervídeos possuem o ventre e a garganta mais claros do que o resto do corpo, e esta característica foi utilizada para

12 O termo germano refere-se aqueles que habitavam desde o extremo norte da Europa continental (exceto a Escandinávia) até os limites setentrionais do Império Romano, à margem sul do Danúbio. A Escandinávia, referente aos povos nórdicos, abrange a região da Dinamarca, Finlândia, Islândia, Noruega e Suécia. Disponível em: <<http://aauroradourada.blogspot.com.br/2007/04/vikings-e-povos-germnicos.html>>

13 Grupo indígena que habita a ilha de Hokkaido, no arquipélago japonês, e as ilhas Curilas e Sacalina, sob administração russa. Disponível em: <<http://www.japaoemfoco.com/indios-no-japao/>>

distribuição das cores no corpo de Pha. A cor predominante do corpo da personagem remete ao acastanhado da maioria dos cervídeos.

As raças de cavalos de tração apresentam grande variedade de pelagem, sendo comum observar indivíduos que possuem manchas claras no focinho e nas patas. Afim de destacar os membros de Pha do resto do corpo, esta distribuição de cores foi escolhida para suas pernas e antebraços.



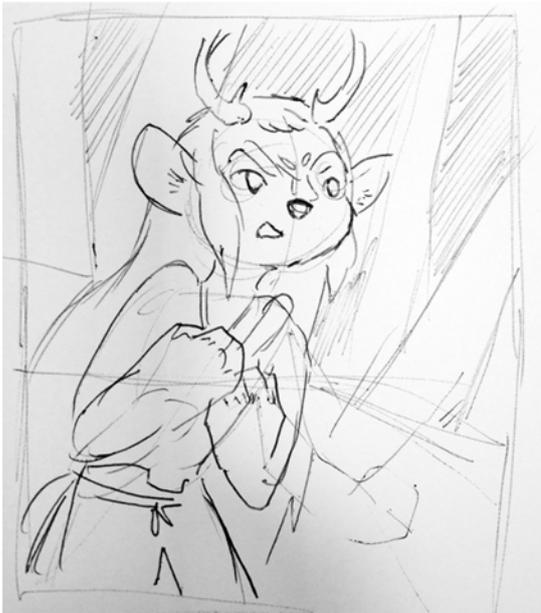
QUADRO 1 – Paleta RGB da personagem Pha. Fonte: elaborado pela autora.



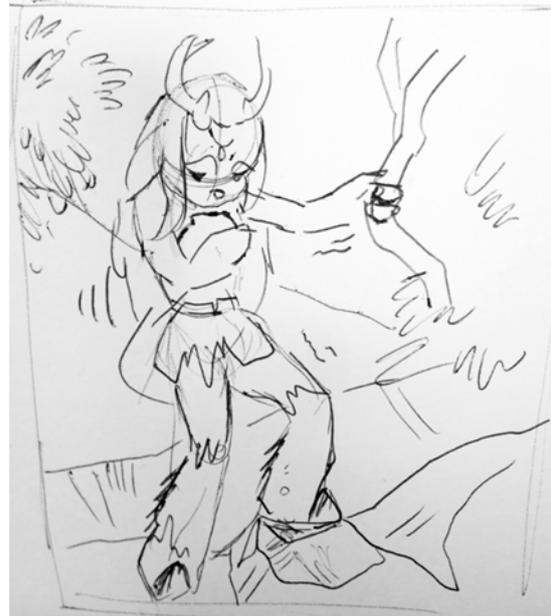
FIGURA 4 – Exemplos de materiais utilizados como referência de cores. Fonte: arquivo pessoal.

3.5 Postura

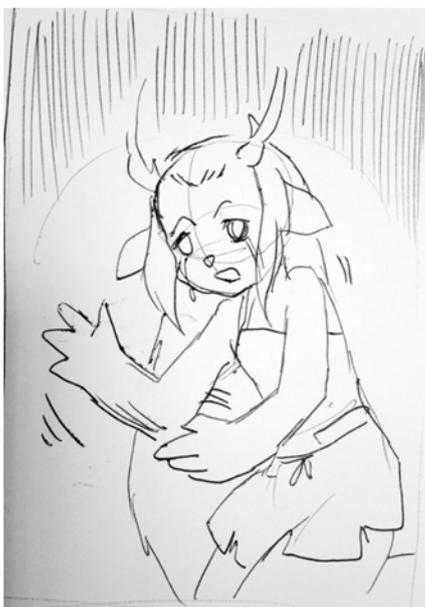
A postura de Pha passa por diferentes transformações no decorrer da narrativa. Num primeiro momento, ela oscila entre a apreensão e desconfiança, passa por breves períodos de expectativa para então transformar-se em abatimento. Estas mudanças de estado evidenciam o conflito interno que a personagem está vivendo.



Expectativa/tensão



Desânimo/frustração



Insegurança



Solução do problema: enfrentamento natural

FIGURA 5 – Posturas da personagem Pha. Fonte: elaborado pela autora.

3.6 Expressão facial

Como ocorre no caso da postura da personagem, Pha possui diferentes expressões faciais que manifestam seus estados emocionais.

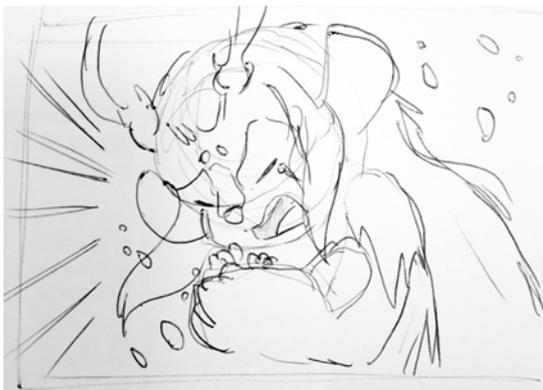
A Figura 6 mostra esboços provenientes do roteiro, que ilustram, respectivamente: sobressalto, pavor (Pha lembrando de seu passado), desespero e desconfiança. O objetivo destas expressões é mostrar o estado de angústia da personagem.



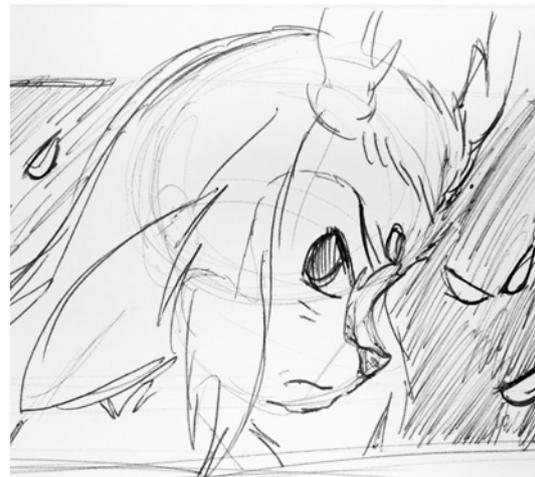
Sobressalto



Pavor



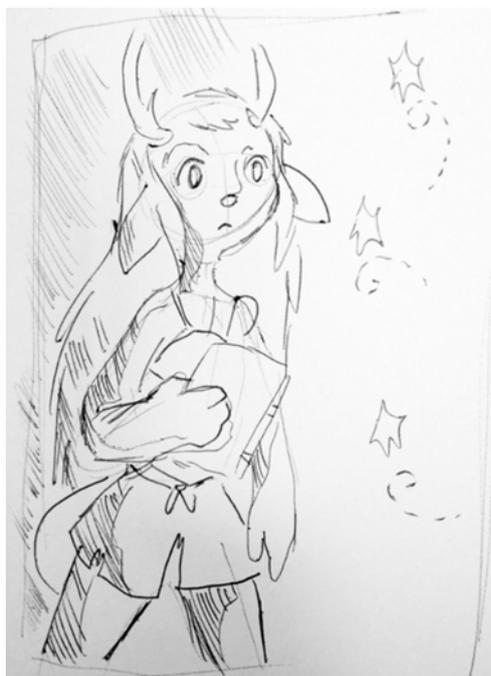
Desespero



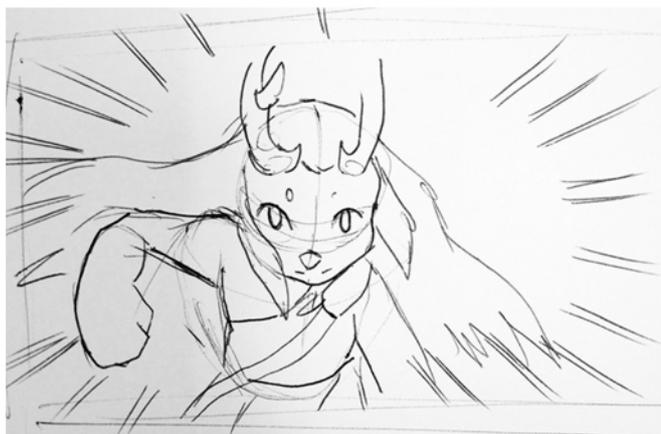
Desconfiança

FIGURA 6 – Expressões da personagem Pha. Fonte: elaborado pela autora.

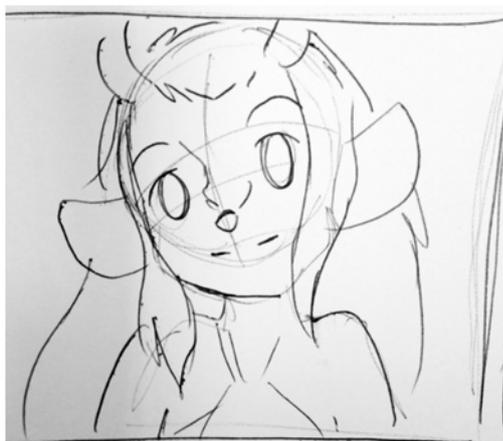
A figura 7 refere-se a outros estados emocionais de Pha. Dúvida, determinação, entendimento (diante da suposta solução para sua busca) e indiferença. O entendimento ilustra a compreensão e aceitação que lhe reestabelecem a confiança.



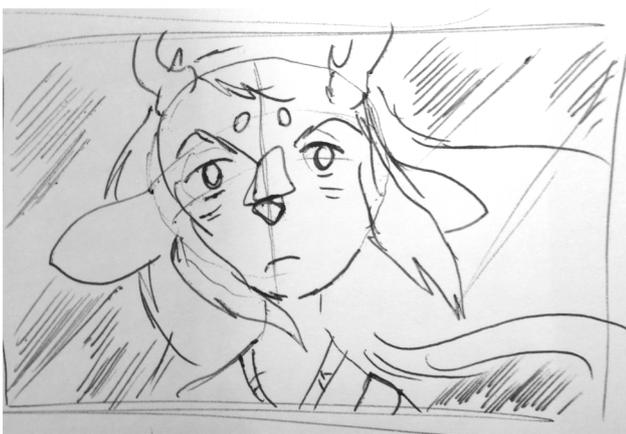
Dúvida



Determinação



Entendimento



Indiferença

FIGURA 7 – Expressões da personagem Pha. Fonte: elaborado pela autora.

3.7 Movimento

O movimento relaciona-se com a postura e expressão facial. Estes três aspectos reunidos formam o gesto da personagem, que contribui para informar sobre a personalidade e estados emocionais.

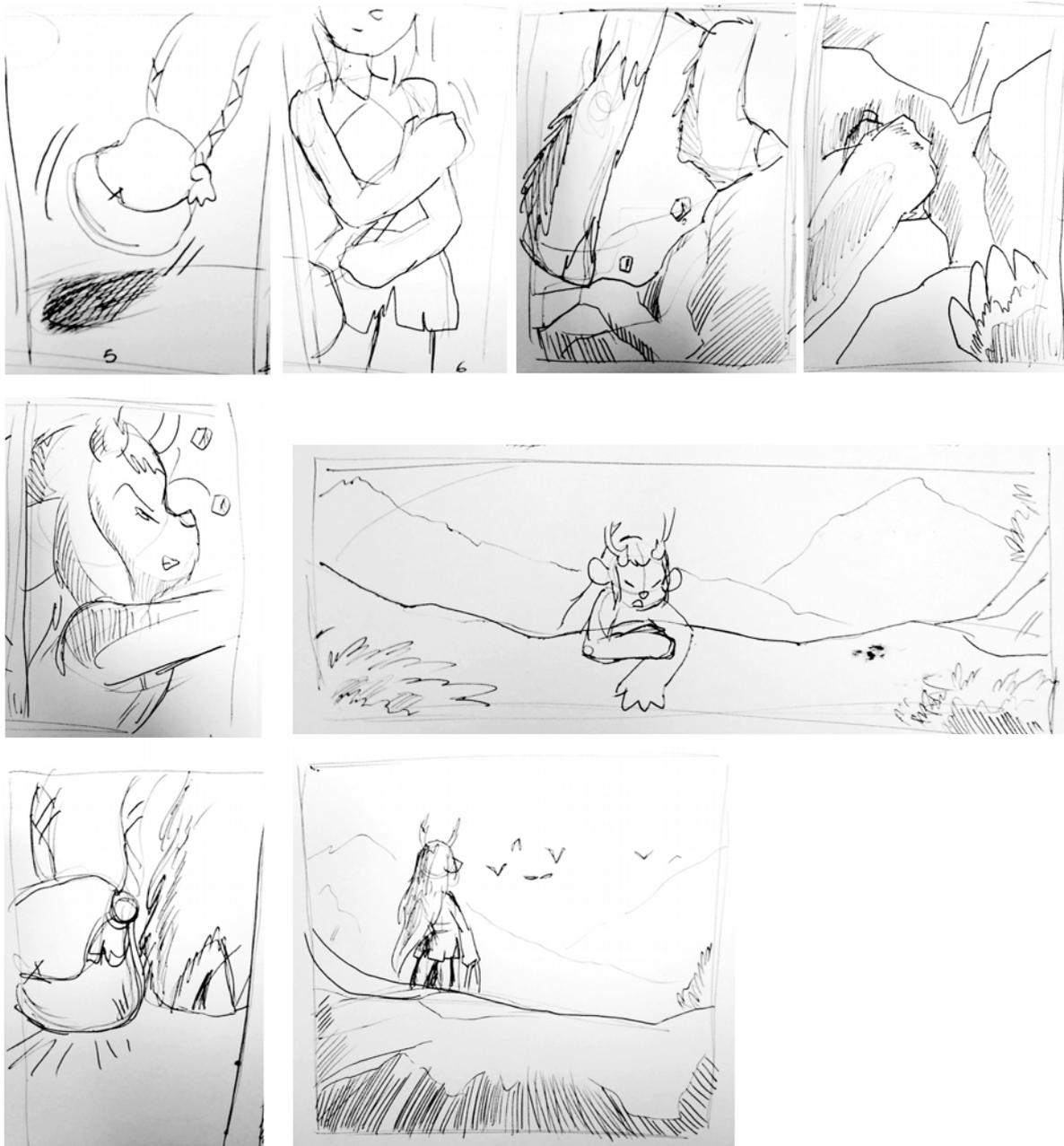


FIGURA 8 – Sequência de movimentos de Pha, ilustrando suas ações ao escalar o despenhadeiro.
Fonte: elaborado pela autora.

Nesteriuk (2011)¹⁴ afirma que "a dinâmica visual da personagem representa, portanto, a principal maneira pela qual a personagem se expressará, isto é, pela qual sua dimensão interna se exterioriza".

Na Figura 8, é demonstrada uma sequência de movimentos da personagem Pha, onde ela escala o despenhadeiro onde encontrava-se a árvore mística que estava buscando. É possível observar que sua postura e expressão diferem das páginas iniciais do roteiro, quando ela encontrava-se desestabilizada. Nos desenhos que ilustram a escalada, Pha não hesita mesmo ante a irregularidade das paredes rochosas.

3.8 Voz

Chion (2011)¹⁵ afirma que o cinema é essencialmente vococentrico. Conforme o autor, a voz é favorecida, evidenciada e destacada de outros sons. Entretanto, a voz é utilizada enquanto suporte da expressão verbal:

Não se trata da voz dos gritos e dos gemidos, mas da voz enquanto suporte da expressão verbal. E aquilo que se procura obter quando a captamos não é tanto a fidelidade acústica ao seu timbre original, mas a garantia de uma inteligibilidade clara das palavras pronunciadas. O vococentrismo de que falamos é então, quase sempre, um verbocentrismo. (CHION, 2011, p.13)

Pha é um filme não-verbocentrico, pois a personagem possui voz (interjeições), porém não há diálogos. Esta escolha baseia-se no fato de que a voz enquanto diálogo falado não é essencial para a narrativa deste filme.

Cabe mencionar que o som é um elemento definitivo na construção dos estados emocionais da personagem, mas este assunto não será abordado especificamente neste artigo.

3.9 História de Fundo

Segar classifica dois tipos de informação fornecidos pela história de fundo. "O primeiro tipo se refere aos acontecimentos e às influências que afetaram diretamente a

14 NESTERIUK, Sergio. Dramaturgia de série de animação/Sergio Nesteriuk, autor. - São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011

15 CHION, Michel. A audiovisualização: som e imagem no cinema. 1ª ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

construção da trama" (SEGER, 2006, p. 61-62). Conforme a autora, tanto os realizadores quanto o público precisam destas informações para compreender a história.

O segundo tipo de informação abrange a biografia do personagem, e contém dados úteis aos realizadores, que necessariamente não precisam chegar ao público. Estas informações são subsídios importantes para a criação do personagem, e mesmo que não apareçam de forma direta, podem influenciar suas ações.

Em Pha, a história de fundo é revelada pelas memórias da personagem. Através destas recordações, sabemos que ela presenciou a morte de uma pessoa muito importante em sua vida e que isso a afetou negativamente. Em seus pensamentos, ela é perseguida por seres monstruosos, que possuem chifres muito semelhantes aos seus. Misturada a dor da perda, ela ainda é atormentada pela sensação de seu próprio povo ter sido o responsável pelo incidente que tanto lhe afetou.

Este incidente, que não é revelado diretamente ao público, trata-se de um incêndio ocorrido em sua vila. O povo de Pha vive em comunhão com a natureza, porém são seres altamente culturais que valorizam a descoberta de coisas novas e o registro da história (ver APÊNDICE 08). Desta forma, quando um incêndio suspeito atinge a biblioteca da vila, os aldeões fazem o possível para preservar seus registros do fogo. Alguns vão ao extremo de adentrar a construção avariada e não conseguem mais retornar, sendo soterrados pelas vigas em chamas.

Estas questões não são descritas na narrativa, pois o foco da história é Pha tentando superar o seu "momento definidor". Outros aspectos, como informações específicas sobre seu povo e cultura, não são trazidos para a história, afim de não tornar-se informação excedente. Sobre estas informações, a mais relevante é a existência da árvore mística (ver APÊNDICE 09), pois está diretamente ligada à jornada de Pha.

4 ESTRUTURA MÍTICA

A estrutura mítica abrange um padrão de narrativa e personagens encontrado em mitos e lendas (PATMORE, 2005, p.20). Joseph Campbell a sintetiza na jornada do herói, onde propõe diferentes estágios vivenciados pelo protagonista (herói) durante a busca pela conquista de seu objetivo: "O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: *separação-iniciação-retorno*

que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito". (CAMPBELL, 2007, p.36)

Patmore (2005) condensa os estágios da jornada do herói em três atos, que serão descritos a seguir.

O primeiro ato compreende o **mundo corrente**, referindo-se ao universo da narrativa. É neste contexto que ocorre o **chamado da aventura**, quando algo leva o herói a deixar sua vida cotidiana para iniciar a jornada.

Eventualmente, o protagonista poderá hesitar em aceitar sua missão, resultando numa **recusa do chamado**. Neste momento surge a figura do **mentor**, que irá lhe guiar e aconselhar. Encerrando este ato, ocorre o **encontro com o guardião do umbral**, que colocará a prova a determinação do herói.

No segundo ato, o protagonista encontra **aliados, provações e inimigos**. É quando ele **aproxima-se da verdade**, enfrentando a **prova definitiva** e, conseqüentemente, obtendo sua **recompensa** (cumprimento da missão). A partir deste estágio, o herói encara o seu trabalho final, o retorno.

O terceiro e último ato refere-se ao **regresso do herói a seu lar**. Aqui, ele hesitará novamente, e possivelmente necessitará de auxílio para retomar seu caminho. Contudo, é a etapa de **ressureição** do protagonista, e após passar por essa renovação, ele poderá regressar, portando o **elixir do retorno** (uma dádiva ou bênção a seu povo):

Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos. (CAMPBELL, 2007, p.195)

A personagem Pha não percorre necessariamente todas estas etapas descritas na jornada do herói, mas é possível identificar aspectos da estrutura mítica presentes no roteiro, conforme será abordado na análise específica deste ítem, logo adiante neste artigo.

4.1 ARQUÉTIPOS

A estrutura mítica compreende ainda a identificação de determinados arquétipos.

Campbell (2007, p.27) referencia-se na obra do psiquiatra C. G. Jung para definir o termo, que conceitua a imagem arquetípica como "formas ou imagens de natureza coletiva que se manifestam praticamente em todo o mundo como constituintes dos mitos e, ao mesmo tempo, como produtos autóctones e individuais de origem inconsciente." (JUNG, 1958, p.88)

Os arquétipos definem-se sobretudo pelo papel que desempenham (PATMORE, 2005, p.18), e dentro da estrutura mítica, eles cumprem determinadas funções que influenciam diretamente na jornada do herói. Na tabela a seguir serão especificados sete espécies de arquétipos citados por Patmore (2005, p.19), cuja importância reside no fato de recorrentemente aparecerem nos mitos e lendas.

Herói	É a figura central, o protagonista da história. Ao herói cabe o papel de assumir a missão da jornada e cumprir a demanda final.
Mentor	Cumprir a função de guiar e orientar o herói, para que ele não se afaste de seu propósito.
Guardião do umbral	Pretende impedir o avanço do protagonista e põe a prova sua determinação.
Arauto	Acompanha o herói desempenhando o papel de amigo, lhe motivando e aconselhando.
Metamorfo	A sua personalidade muda conforme seus interesses próprios, podendo aparentar tanto um aliado quanto inimigo. Desempenha a função de confundir o herói.
Antagonista	Opositor do herói, sua função é impedi-lo de concluir a jornada.
Trapaceiro	Proporciona humor a história, mas também pode promover desordem.

TABELA 1 – Arquétipos com base na estrutura mítica. Fonte: elaborado pela autora.

4.2 ESTRUTURA MÍTICA E A NARRATIVA DE PHA

Um pouco do método do animador Luis Cook, citado por Paul Wells, aproxima-se de uma descrição de como foi desenvolver o universo narrativo de Pha:

Desenho e desenho. Não há um caminho mais curto, na verdade. Você só precisa sentar e desenhar. Às vezes a coisa flui naturalmente, e outras vezes parece um trabalho extenuante. Trata-se de uma solução de problemas abstrata. É como tentar resolver um enigma que não tem uma resposta definitiva. Apenas uma sensação de que algo está certo. (WELLS, 2012, p.169)

Quanto a realização do roteiro, o depoimento de Cook ilustra com clareza o processo de produção em Pha. O ato de desenhar guiava cada novo acontecimento, numa sucessão de busca por soluções.

Contudo o desenho não é um gesto autômato e por trás dele encontra-se a intenção e pensamento. Ao realizar este artigo, fez-se necessário recorrer ao roteiro diversas vezes, para analisá-lo e trazê-lo como referência. E foi desta forma, lendo repetidamente os desenhos que contam a história de Pha, que foi possível constatar alguns elementos da estrutura mítica em sua narrativa. E, ainda, ao realizar a análise das nove dimensões do design de personagem aplicadas a construção de Pha, tornou-se evidente o seu papel de heroína imersa em uma jornada.

É redundante afirmar que Pha é a heroína de sua própria história. Esse destaque é feito, apenas para salientar que a jornada de Pha não envolve poderes ou inimigos externos a ela. Não há um grande vilão a ser vencido, ou uma importante demanda a ser cumprida, com aliados a seu lado ou itens que podem facilitar-lhe o trabalho; há apenas os conflitos de Pha, e sua jornada diz respeito apenas a ela mesma. A personagem, após superar sua grande provação, não retorna para sua vila levando bênçãos ao povo, mas segue em frente.

Entretanto, mesmo que o foco da narrativa seja a personagem superando a si própria, ainda assim é possível reconhecer alguns aspectos recorrentes nas narrativas míticas. Os estados psicológicos que caracterizam a *front story* de Pha remetem a própria característica da psique humana de refletir-se através dos símbolos míticos:

Os ousados e verdadeiramente marcantes escritos da psicanálise são indispensáveis ao estudioso da mitologia. Isso ocorre porque, como quer que encaremos as

interpretações detalhadas, e por vezes contraditórias, de casos e problemas específicos, Freud, Jung e seus seguidores demonstraram irrefutavelmente que a lógica, os heróis e os feitos do mito mantiveram-se vivos até a época moderna. Na ausência de uma efetiva mitologia geral, cada um de nós tem seu próprio panteão do sonho privado, não reconhecido, rudimentar e, não obstante, secretamente vigoroso. (CAMPBELL, 2007, p.16)

Considerando os três arcos da estrutura mítica propostos por Patmore, o chamado da aventura para Pha ocorre em sua história de fundo, após ela vivenciar o seu momento definidor (no caso, a morte de seu familiar). Embora não seja revelado na *front story*, não há hesitação por parte da personagem, e ela parte imediatamente, ainda que profundamente transtornada.

Pha viaja sozinha e não conta com o auxílio de personagens que representem o mestre ou o arauto. O livro que ela carrega consigo, uma herança da sua vida passada e possivelmente um elo com a pessoa perdida, é o seu único guia na jornada. E, orientando-se por ele e pelas informações dos habitantes dos locais pelos quais passa, Pha aproxima-se de algo que pode ser considerado o seu "guardião do umbral": uma falsa árvore mística, que lhe foi indicada erroneamente, e na qual a personagem deposita suas esperanças, acreditando ter chegado ao local que procurava.

A determinação da personagem é posta a prova. Ao constatar o engano, ela queda-se em desalento, mas ainda assim segue adiante. Já sem grandes esperanças, Pha acaba vítima de um inesperado evento. Um acidente a precipita para o fundo de um despenhadeiro.

Este é o derradeiro acontecimento que parece pôr fim a jornada de Pha. Na queda, a urna que ela carregava partira-se e espalhou as cinzas que ela desejava sepultar solenemente. Sentindo-se incapaz de cumprir sua promessa, ela deixa-se imergir num torpor semelhante a morte. Este trecho do roteiro remete ao estágio que Campbell define como "o ventre da baleia":

A idéia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. (CAMPBELL, 2007, p.91)

Entretanto, é neste momento que o "auxílio sobrenatural" vem em socorro a protagonista: o espírito de seu familiar revela-se e surge para auxiliá-la. Contudo, Pha desperta apenas para lamentar e desculpar-se humilhada de sua fraqueza. O espírito então

indica uma direção, e lhe mostra que no fundo do despenhadeiro encontra-se a árvore mística, o objetivo de sua jornada.

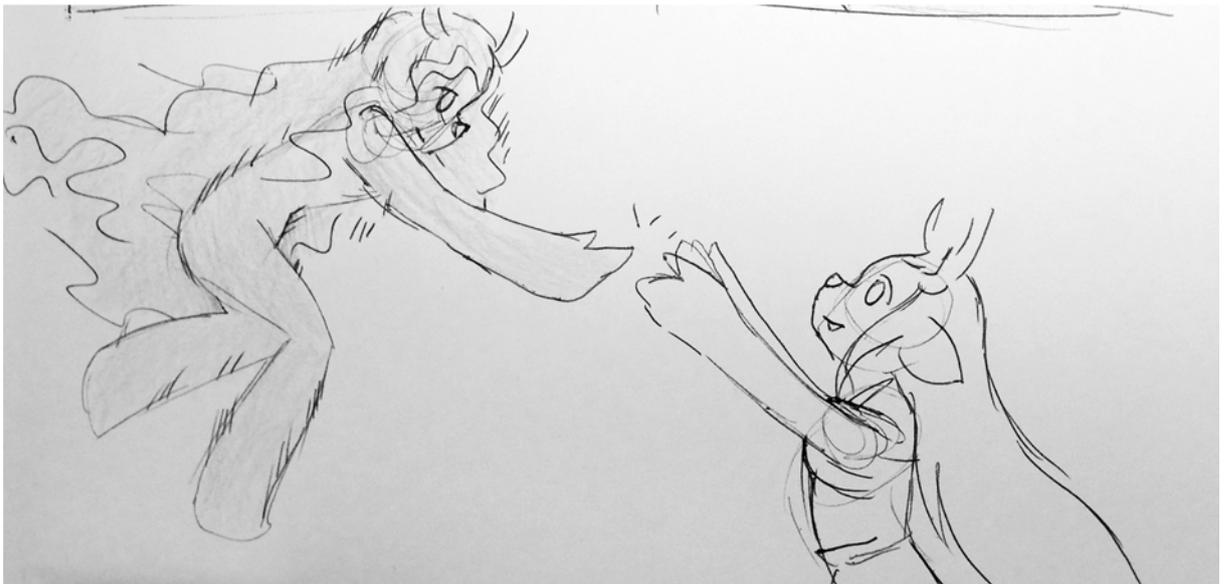
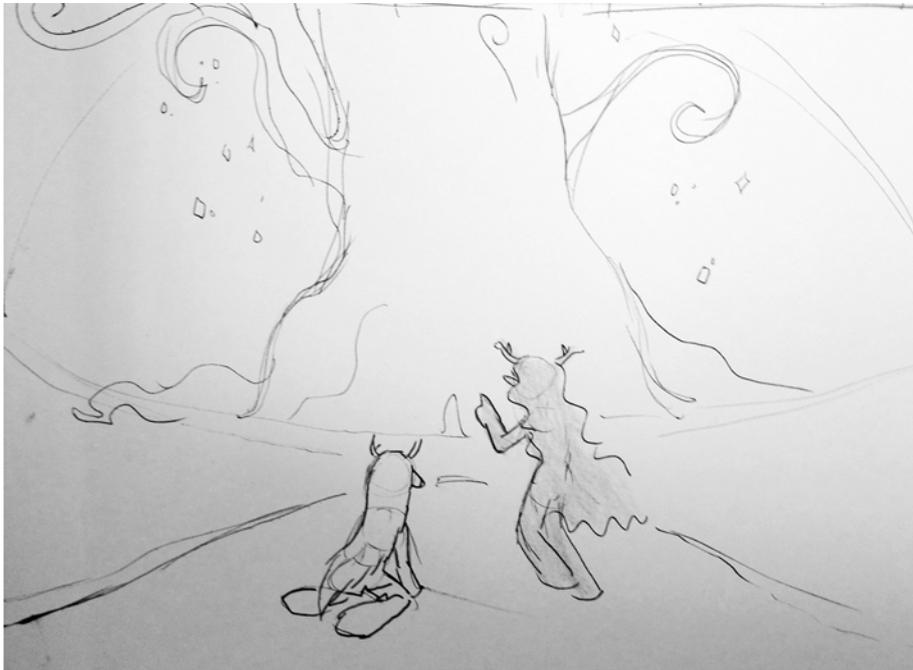


FIGURA 9 – Espírito do familiar de Pha indicando-lhe a árvore mística e posteriormente se despedindo.
Fonte: elaborado pela autora.

Campbell define o auxílio sobrenatural como "a assistência insuspeitada que vem ao encontro daquele que leva a efeito sua aventura adequada". (CAMPBELL, 1995, p.20) O autor situa este estágio logo após a chamada da aventura:

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói

se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se. (CAMPBELL, 2007, p.74)

Contudo o autor menciona ainda a retomada desta assistência logo após o herói passar o primeiro limiar ou ventre da baleia:

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e proações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana. (CAMPBELL, 2007, p.102)

Este "poder benigno", mencionado por Campbell, remete a urna que Pha carrega consigo, contendo as cinzas de seu familiar. Embora não possua poderes especiais, a urna simboliza a memória que a personagem não desejar apagar, transformando-se na força que a motiva em sua jornada. O encontro com a árvore mística marca o fim da agonia de Pha. Ela despede-se do espírito de seu familiar, contente, e o observa dirigir-se aos galhos da árvore, onde prosseguirá seu ciclo de transcendência. A expressão e postura de Pha mudam em comparação as páginas anteriores do roteiro, pois a jornada em questão está completa, e agora ela possui conhecimentos e experiências que a tornam diferente do que era. Campbell descreve a transformação do indivíduo após a passagem por diferentes limiares:

A agonia da ultrapassagem das limitações pessoais é a agonia do crescimento espiritual. A arte, a literatura, o mito, o culto, a filosofia e as disciplinas ascéticas são instrumentos destinados a auxiliar o indivíduo a ultrapassar os horizontes que o limitam e a alcançar esferas de percepção em permanente crescimento. Enquanto ele cruza limiar após limiar, e conquista dragão após dragão, aumenta a estatura da divindade que ele convoca, em seu desejo mais exaltado, até subsumir todo o cosmo. Por fim, a mente quebra a esfera limitadora do cosmo e alcança uma percepção que transcende todas as experiências da forma todos os simbolismos, todas as divindades: a percepção do vazio inelutável. (CAMPBELL, 2007, p.177-178)

A narrativa encerra mostrando Pha saindo do despenhadeiro e observando os arredores. Concluída sua jornada, a personagem segue adiante. O roteiro não fornece pistas sobre o que ela fará a partir daquele ponto.

A intenção desta leitura do roteiro de Pha não é situar a narrativa dentro da jornada do

herói ou da estrutura mítica, tanto que as comparações aqui apresentadas não coincidem cronologicamente (a ordem em que os fatos se sucedem em Pha não coincidem com a ordem proposta por Campbell ou Patmore). O intuito desta análise foi basicamente identificar aspectos destes métodos, que por caracterizarem-se como um sistema universal de símbolos, acabam por repetir-se em diferentes histórias, conforme pode ser visto através da comparação aqui realizada.

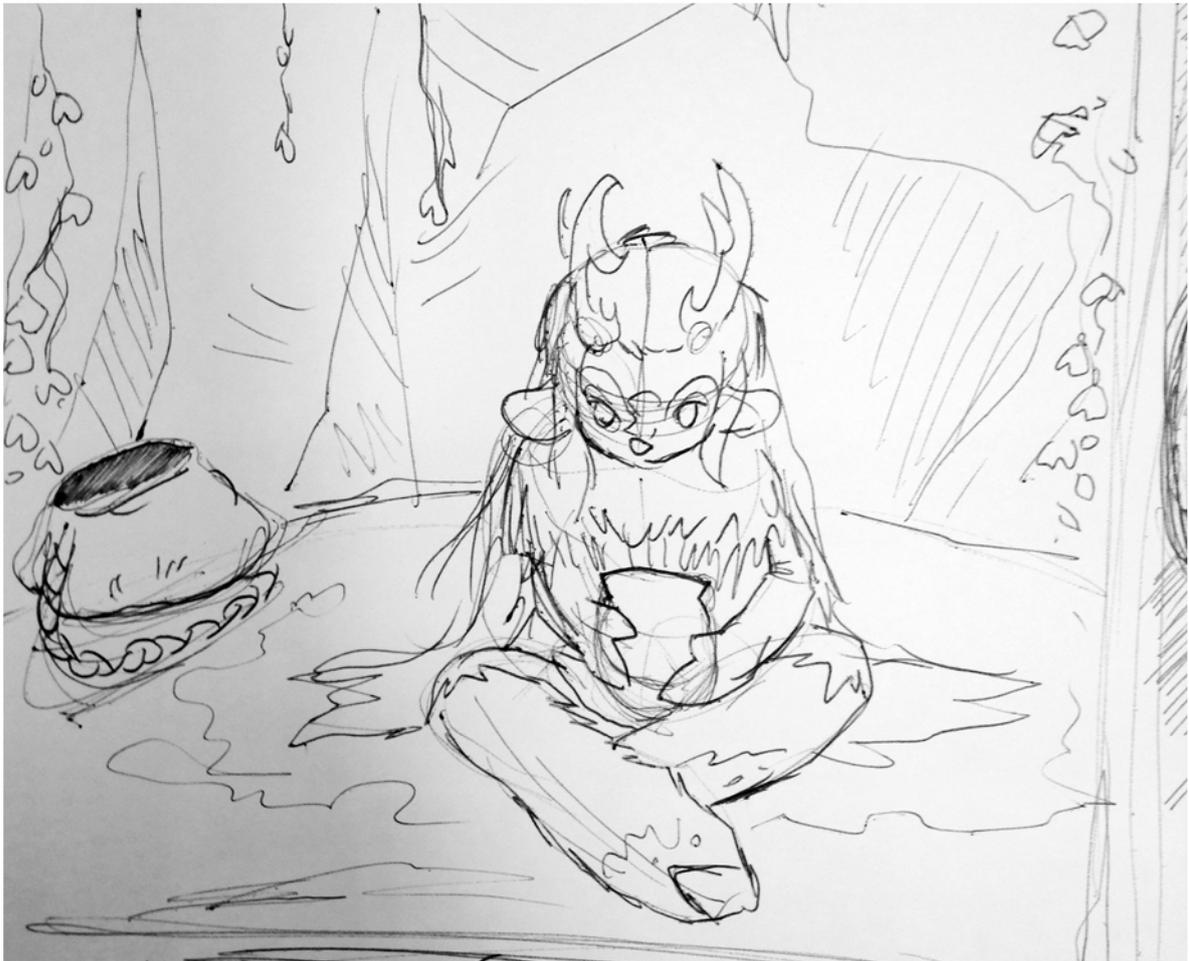


FIGURA 10 – Esboço de Pha segurando a urna. Fonte: elaborado pela autora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo registra uma parte das etapas de pré-produção do filme Pha, originado de um produto anterior que, segundo as autoras envolvidas no atual projeto, não atingiu o objetivo de comunicar plenamente sua mensagem.

Neste novo projeto, a pré-produção tem ocupado um espaço maior, em comparação ao

filme anterior. Não apenas quanto ao tempo investido, mas sobretudo na pesquisa e discussão realizadas pelas autoras, que reflete-se na forma de experimentação de diferentes modos buscados para construir as bases que irão fundamentar a próxima etapa de trabalho, ou seja, a produção do filme.

A experimentação em Pha surge a partir do momento em que as autoras delegam maior importância às etapas de pré-produção do filme. É desta forma que, buscando meios diferenciados para construir o processo da obra, opta-se pela realização do roteiro visual e busca-se utilizar a fluidez do desenho de esboço como um elemento definidor dos diferentes momentos da narrativa.

Entre as propostas surgidas a partir da experimentação, o roteiro visual demonstrou possuir uma importância fundamental para o desenvolvimento da narrativa e consequentemente, da personagem. A análise de Pha realizada através das nove dimensões do design de personagens demonstra o quanto o roteiro, ainda que esboçado de forma rústica, estabelece aspectos como expressão, movimento e postura.

Ao buscar-se pensar a história de Pha a partir de uma diferente perspectiva, embora mantendo a *storyline* anterior, foram observados elementos e fatos que poderiam ser retirados afim de contribuir com a fluência da narrativa.

Por exemplo, em Pha 2016 havia uma cena em que um pingente era quebrado. Este pingente, que pertencia a protagonista, era sua identidade dentro de seu grupo social, e quebrá-lo significava que ela estava sendo expulsa. Contudo, não é informado nem como



FIGURA 11 – Cena de Pha 2016, mostrando o pingente da personagem, prestes a ser quebrado. Fonte: arquivo pessoal.

sugestão o significado do objeto quebrado, de modo que o pingente se transforma em um elemento vago.

Por conseguinte, o pingente não aparece no roteiro aqui apresentado, pois ele perdeu sua função. A *storyline* permanece a mesma, mas o tempo investido em reflexão sobre como mostrá-la, permitiu suprimir elementos excedentes que não adaptaram-se ao enfoque escolhido para esta versão da história. Novamente, pode-se observar a importância da pré-produção, como oportunidade que vai além de reunir material a ser disposto na realização de um filme, caracterizando-se como um momento para gerar discussão sobre o que está sendo produzido.

Alguns aspectos do roteiro ainda são passíveis de pequenas alterações. As páginas onde são mostrados fragmentos da história de fundo de Pha ainda trazem alguns elementos que fazem referência ao produto de origem, e podem ser realizadas de forma a melhor esclarecer, por exemplo, o vínculo entre a urna que a personagem carrega e seu passado.

Entretanto, as diretrizes principais para a realização da etapa de produção do filme Pha estão definidas. O investimento aplicado na pré-produção, em forma de tempo, pesquisa e discussão sobre o projeto gerou uma base coerente entre a expectativa das autoras para o produto final e realidade de produção (que envolve equipe limitada a duas pessoas e utilização de recursos próprios para produzir o filme).

O objetivo proposto neste artigo, que constitui em demonstrar o processo de desenvolvimento de personagem com base nas etapas de pré-produção bem definidas, foi atingido conforme explanado através do exame dos materiais de pré-produção e do roteiro visual. O conceito das nove dimensões do design de personagem e a estrutura mítica de narrativa também foram comprovados como uma eficiente base para a realização da análise do objetivo proposto na presente pesquisa.

Espera-se que o conteúdo deste artigo possa vir a ser de alguma utilidade aqueles que buscam, sobretudo dentro da academia, realizar uma produção de caráter pessoal e experimental. Muito pode ser dito através deste procedimento, sem que o resultado final torne-se particular a ponto do público não compreender a mensagem. Espera-se que cada vez mais autores busquem contar histórias que façam algum sentido, primeiramente, a eles próprios.

REFERÊNCIAS

A AURORA DOURADA. **Vikings e Povos Germânicos**. Disponível em <<http://aauroradourada.blogspot.com.br/2007/04/vikings-e-povos-germnicos.html>> Último acesso em 15/11/2017.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CHION, Michel. **A audiovisão: som e imagem no cinema**. 1ª ed. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

FIALHO, Ruan. Cria do Design. **Rough ou Rafe**. Disponível em: <<http://criadodesign.blogspot.com.br/2014/03/rough-ou-rafe.html>> Último acesso em 15/11/2017.

GARD, Toby. **Building Character**. Gamasutra, [s.l.], 20 jun. 2000. Features. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_01.htm> Último acesso em 15/11/2017.

GIBLI WIKI. **The heart of a moon maiden / Anime auteur takes new look at ancient tale**. Disponível em <http://www.nausicaa.net/wiki/The_Tale_of_Princess_Kaguya_%28impressions%29> Último acesso em 15/11/2017.

JAPÃO EM FOCO. **Índios no Japão? Conheça a tribo Ainu**. Disponível em <<http://www.japaoemfoco.com/indios-no-japao/>> Último acesso em 15/11/2017.

LOPES, Leonardo Baptista. **Personagens e estereótipos: estudo sobre representação visual de personagens com base em estereótipos**. 2009. 65 páginas. Monografia - Universidade do Vale do Itajaí – UNIVALI, Itajaí-SC.

McCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. São Paulo, M. Books do Brasil Editora Ltda, 2008.

MERETZKY, Steve. **Building Character: An Analysis of Character Creation**. Gamasutra,

[s.l.], 20 nov. 2001. Features. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/resource_guide/20011119/meretzky_02.htm> Último acesso em 15/11/2017.

NESTERIUK, Sergio. **Dramaturgia de série de animação**. São Paulo: Sergio Nesteriuk, 2011.

PATMORE, Chris. **Diseño de personajes**. 1ª ed. Barcelona: Norma Editorial, S.A., 2006.

SEGER, Linda. **Como Criar Personagens Inesquecíveis**. Bossa Nova Editora: São Paulo, 2006.

WELLS, Paul. **Desenho para Animação**. Porto Alegre: Bookman 2012.

WIKIPEDIA. **Cavalo de tração**. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cavalo_de_tra%C3%A7%C3%A3o> Último acesso em 15/11/2017.

APÊNDICE 01

Animais utilizados como referência para criação do biótipo de Pha.



Rena (*rangifer tarandus*). Fonte: Animal Aid <<https://www.animalaid.org.uk/help-stop-cruel-reindeer-exploitation-christmas/>>



Cervo (*odocoileus virginianus*). Fonte: Anguerde <<http://anguerde.com/TTF-301505-deer.html>>

APÊNDICE 02

Animais utilizados como referência para criação do biótipo de Pha.



Cavalo da raça **clydesdale**. Fonte: Best Image Konpax 2017 <<https://www.konpax.com/clydesdale-horses-weight/>>



Aspecto das patas dos cavalos de tração.

Fonte: Printerest <<https://i.pining.com/236x/0c/e3/83/0ce383deaed48f234236e7bc9417d79d.jpg>>

APÊNDICE 03

Animais utilizados como referência para criação do biótipo de Pha



Aspecto dos cascos de uma **rena** (*rangifer tarandus*). Fonte: Aurum <<https://aurum.is/blogposts/about-the-tuttu-collection/>>



Aspecto dos cascos de um **cervo** (*odocoileus virginianus*). Fonte: Flickrriver <<http://www.flickrriver.com/photos/anajay/2692764604/>>

APÊNDICE 04
Estudo de vestuário



Varição para as roupas usadas por Pha antes da *front story*. Fonte: elaborado pela autora.

APÊNDICE 05
Estudo de vestuário



Aspecto da vestimenta dos sacerdotes do povo de Pha. Fonte: elaborado pela autora.

APÊNDICE 06

Referências para criação de vestuário



Vestuário das **tribos germanas**. Fonte: Irene Soldatos
 <<https://irenesoldatos.eu/government-and-women-of-the-ancient-germanic-tribes/>>



Aspecto do **vestuário europeu à idade do bronze**.
 Fonte: Cradle of Civilization <<https://aratta.wordpress.com/old-europe-2/>>

APÊNDICE 07**Referências para criação de vestuário**

Indumentária da tribo Ainu. Fonte: Printrest <<https://br.pinterest.com/kcollins2407/>>

APÊNDICE 08**Referências para história de fundo de Pha**

Aspecto da vila de origem de Pha. Fonte: elaborado pela autora.



Aspecto interno da biblioteca da vila de Pha. Fonte: elaborado pela autora.

APÊNDICE 09
Estudos a cores dos cenários de Pha



Estudo a cores da árvore mística. Fonte: elaborado pela autora.



Estudo a cores da floresta mostrada no início do roteiro. Fonte: elaborado pela autora.

APÊNDICE 10

Roteiro

