



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO PARÁ  
CENTRO DE CIÊNCIAS NATURAIS E TECNOLOGIA  
CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN

**HANNA CONDURÚ DE REZENDE**

***Concept Art de uma Animação Baseada na Lenda da Boiuna***

BELÉM  
2016

**HANNA CONDURÚ DE REZENDE**

***Concept Art* de uma Animação Baseada na Lenda da Boiuna**

Monografia de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design pela Universidade do Estado do Pará.  
Orientadora: Profa. Esp. Brena Renata Maciel Nazaré.  
Área de Concentração: Design Gráfico.

BELÉM - PA  
2016

**HANNA CONDURÚ DE REZENDE**

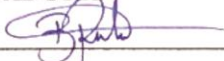
***Concept Art de uma Animação Baseada na Lenda da Boiuna***

Monografia de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Design pela Universidade do Estado do Pará. Orientadora: Profa. Esp. Brena Renata Maciel Nazaré. Área de Concentração: Design Gráfico.

Aprovado em: 28 /11/2016

Nota: 10,0 (com louvor!)

**BANCA EXAMINADORA**

  
\_\_\_\_\_

**Profª. Esp. Brena Renata Maciel Nazaré - Universidade do Estado do Pará.**

  
\_\_\_\_\_

**Prof. Msc. Orlando Simões Júnior – Instituto Federal do Pará.**

  
\_\_\_\_\_

**Prof. Msc. Manoel Alacy da Silva Rodrigues - Universidade do Estado do Pará.**

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus, que junto aos meus amigos espirituais, permitiu o meu crescimento espiritual, além de me ajudar e me acalmar nos momentos de desespero. Agradeço a minha mãe Gisele Rezende, que é o amor da minha vida e que me apoiou e ajudou, procurando sempre fazer o melhor para mim. Agradeço a minha família, que me ajudou em situações difíceis e, de certa forma, sempre me impulsionou a fazer o meu melhor. Agradeço ao meu sobrinho Samuel, que até o presente momento ainda não nasceu, mas, que já é amado do fundo do coração pela tia.

Agradeço à minha amiga/filha do coração Morg (Carolina F.), que mesmo estando longe continuou me ajudando, apoiando e torcendo por mim. Nesses quase 9 anos de amizade, sempre que precisei, você esteve ao meu lado. Nos piores momentos, você permaneceu. Obrigada por tudo filha <3. Também agradeço as minhas amigas Niimorg (Carolina R.), Sami (Samara), Kurai (Carolynne) e Miti (Mitikó), que sempre proporcionaram o sentimento de família, casa e acolhimento, não importando que estejamos desfalcadas. Eu sempre me sinto renovada quando converso com vocês e espero que, de alguma forma, eu tenha retribuído todo amor e ajuda que recebi de vocês.

Estudar Design na UEPA, possibilitou que eu conhecesse pessoas incríveis, que abriram o mundo do Design e me ensinaram a ser uma profissional, além de me inspirarem a sempre dar o meu melhor. Agradeço a todos os professores, vocês são pessoas maravilhosas e incríveis. Em especial aos professores Rosângela Gouvêa, que foi uma espécie de mãe pra mim, e Alacy Rodrigues, por quem tenho um enorme carinho.

Serei eternamente grata a minha querida orientadora Brena Renata, que aceitou participar deste trabalho, mesmo sendo algo totalmente novo para nós duas, sempre me guiando e me fazendo buscar o meu melhor, mesmo quando estava no meio das dúvidas, incertezas e crises de nervosismo, foi graças a senhora que consegui terminar o presente trabalho. Desculpe todo o trabalho que eu dei (e todas as vezes que fiz a senhora repetir o que eu deveria corrigir). Espero que esse trabalho tenha dado orgulho para a senhora.

Devo agradecer a minha amiga Adriana Romero, que me amparou nas diversas crises nervosas, sempre oferecendo ajuda e apoio. Não teria conseguido sem a tua ajuda! Obrigada por tudo Drika, es uma pessoa muito incrível e talentosa, não sei o que seria de mim nesse ano sem você. Agradeço à Leticia Abreu, que se tornou uma grande amiga ao longo do curso, que me apoiou, puxou a minha orelha, que ficou do meu lado e que eu espero, do fundo do coração, que a gente consiga realizar todos os nossos sonhos. Agradeço as Joanas, em especial à Luana,

que passava as tardes na biblioteca escrevendo TCC comigo (e que se eu não citasse aqui provavelmente romperia a amizade comigo), vocês são maravilhosas e são as melhores pessoas que alguém pode encontrar! Vocês ajudaram a tornar esses quatro anos em algo extraordinário, cheio de comida, abraços e amor.

Aos meus colegas de sala, desejo todo sucesso e que todos os seus sonhos se tornem realidade. Durante esses quatro anos, tivemos altos e baixos, mas, a nossa turma sempre se manteve unida de alguma forma. Agradeço principalmente a minha dupla Paula Chaves, fizemos quase todos os trabalhos juntas e não poderia ter encontrado alguém melhor para isso, porém, nossa amizade vai além disso, foste uma pessoa que se encaixou comigo de uma forma bem inesperada, tive muita sorte de ter te conhecido. Tenho muito carinho por ti Paulety <3.

Ser monitora me proporcionou conhecer melhor as pessoas do meu curso, de ambos os lados. Em especial as maravilhosas Sayda e Dona Ana, que sempre me trataram com muito carinho. Também agradeço as unicórnias do VagaMundo, com muita força, dedicação e amor à animação fará com que a gente vá em direção ao sucesso, e quem sabe ao Oscar \*dedos cruzados\*. Espero do fundo do coração, que nós consigamos realizar os nossos objetivos! Também espero que este trabalho ajude quando for a vez de vocês <3.

Por último, agradeço à todos que contribuíram para o meu crescimento, que torceram por mim e/ou que ajudaram no desenvolvimento deste trabalho.

Pouco espaço está sobrando para a sobrevivência do Curupira, do Saci ou da Iara, que já foram poderosos senhores das florestas, responsáveis pelo terror, assombro e respeito dos moradores das regiões sob sua influência. Eles têm sido sistematicamente derrotados pelos heróis fantásticos dos modernos desenhos animados ou séries televisivas [...]. Se daqui a alguns anos as crianças que lerem este livro ainda conservarem na memória o impacto que tentamos transmitir com estes contos e ilustrações, nosso objetivo terá sido atingido. Teremos gravado em sua memória um pouco da história de nosso próprio povo.

(BALBI; PIRES FILHO, 1989)

## RESUMO

Buscou-se desenvolver para o presente projeto um estudo sobre lendas brasileiras, focado nas lenda das cobras grandes, para geração de um concept art de uma animação inspirada na lenda da Boiuna. Para isto, realizou-se a pesquisa bibliográfica, utilizando-se livros, artigos e publicações como referência para adquirir o conhecimento necessário para o entendimento dos conceitos principais do trabalho, que são lendas brasileiras, lendas de cobras grandes, a animação influenciando o entendimento da narrativa e as etapas de uma animação. Também buscou-se fazer levantamentos de dados qualitativos, através de questionários e entrevistas com uma amostragem não probabilística e com o número reduzido de pessoas, através dos dados coletados pelo levantamento pode-se identificar a melhor alternativa para a proposta final. A classificação da metodologia utilizada nesta pesquisa decorreu da junção de pesquisas descritiva e explicativa. A partir dos resultados apresentados, desenvolveu-se o *concept art* que é constituído pelos personagens principais e elementos componentes da animação, como cenários, animais e vegetação. Buscou-se gerar material que possa influenciar e propagar a cultura local.

**Palavras-Chaves:** Lendas Brasileiras; Lendas Amazônicas; Cultura; Animação; Concept Art; Design; Design Gráfico.

## ABSTRACT

A study on Brazilian folk tales, focused on the legend of The Great Snakes, was developed for the present project to generate a concept art of an animation inspired by the legend of Boiuna. For this, the bibliographical research was carried out, using books, articles and publications as reference to acquire the necessary knowledge for the understanding of the main concepts of the work, which are Brazilian folk tales, legends of great snakes, animation influencing the understanding of Narrative and the stages of an animation. It was also sought to make qualitative data surveys, through questionnaires and interviews with a non-probabilistic sampling and with the reduced number of people, through the data collected by the survey can identify the best alternative for the final proposal. The classification of the methodology used in this research was based on the combination of descriptive and explanatory research. From the results presented, the concept art was developed that is constituted by the main characters and elements components of the animation, as scenarios, animals and vegetation. It was sought to generate material that can influence and propagate the local culture.

**Key Words:** Brazilian Folk Tales; Amazon Folk Tales; Culture; Animation; Concept Art; Design; Graphic design.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Animais fantásticos.....	26
Figura 2 – Iara .....	27
Figura 3 – Cobra Grande .....	28
Figura 4 – Origem da Lenda Mboi-tatá .....	31
Figura 5- Boitatá.....	31
Figura 6- Cobra Norato e Maria Caninana .....	33
Figura 7- Norato mudando de forma .....	34
Figura 8 – Norato e o Soldado.....	35
Figura 9- Iara Morena.....	36
Figura 10- Baba-Yaga .....	37
Figura 11 - Soldado Português quebrando o feitiço .....	38
Figura 12 – A Mãe de Norato e Maria Caninana brincando com os filhos.....	39
Figura 13 - Moradores das Vilas .....	39
Figura 14 – Norato humano.....	40
Figura 15 – Norato dançando .....	41
Figura 16 - Norato como cobra.....	42
Figura 17 - Boiuna e sua filha .....	43
Figura 18- Filha da Boiuna.....	44
Figura 19- Boiuna e A noite .....	44
Figura 20 – Marido da filha da Boiuna .....	46
Figura 21 - Boiuna atacando.....	47
Figura 22 - Cobra de Óbidos .....	48
Figura 23 - Serpente Emplumada da Lapa .....	48
Figura 24 - Boiguassú.....	49
Figura 25 - Boitatá.....	50
Figura 26 - Boiuna saindo de seu território .....	51
Figura 27 - Filha da Boiuna e Tribo indígena .....	53
Figura 28 – Vila Ribeirinha .....	54
Figura 29 - Cenário dos Ribeirinhos .....	55
Figura 30 - Cobra de Óbidos .....	56
Figura 31 – Boitatá e os campos em chamas.....	56
Figura 32 - Boitatá apagando fogo da floresta .....	57

Figura 33 - Lanterna Mágica .....	61
Figura 34 – Fantasmagorie .....	62
Figura 35 - Taumatoscópio .....	62
Figura 36 - Zootoscópio .....	63
Figura 37 - Gertie the Dinosaur .....	65
Figura 38 - Branca de Neve e os Sete anões .....	66
Figura 39 - Mufasa e Simba .....	67
Figura 40 - Movimento Exagerado.....	68
Figura 41 - Imagem de Concept Art.....	75
Figura 42 - Página com comentário do Produtor.....	76
Figura 43 - Exemplo de animação Infantil .....	77
Figura 44 - Exemplo de animação Juvenil .....	77
Figura 45- Exemplo de animação Adulta .....	78
Figura 46 - Desenhos desenvolvidos para a animação .....	78
Figura 47 - Animação desenvolvida .....	79
Figura 48 - Personagem inicial e personagem final. ....	79
Figura 49 - Planejamento do Personagem .....	80
Figura 50 - Metodologia.....	84
Figura 51 - Características da Boiuna.....	95
Figura 52 - Características da Filha da Boiuna.....	96
Figura 53 - Características dos Humanos .....	97
Figura 54 - - Características do Chefe da Tribo .....	97
Figura 55 - Características dos Índios Macacos .....	98
Figura 56 - Características das Índias Guerreiras .....	98
Figura 57 - Conteúdo permitido na classificação Indicativa .....	100
Figura 58 - Persona 1 .....	101
Figura 59 - Persona 2.....	102
Figura 60 - Persona 3.....	102
Figura 61 - Cenas Violentas de Princesa Mononoke.....	104
Figura 62 - Deuses da floresta .....	105
Figura 63 – Grande Espirito da Floresta.....	105
Figura 64 - San e Ashikata .....	106
Figura 65 - Personagens de Pocahontas .....	107
Figura 66 - Vovó Willow .....	107

Figura 67- Cenários .....	108
Figura 68- Atividades exercidas .....	108
Figura 69 - Governador Ratcliffe .....	109
Figura 70 - Preparação para a Batalha.....	109
Figura 71 - Clímax e Paz entre os dois povos .....	110
Figura 72 - Primeiro contato entre Pocahontas e John Smith .....	110
Figura 73 - Cena Inicial e Final da Pocahontas .....	111
Figura 74 - Painel de Inspiração de Cobra .....	112
Figura 75 - Painel de Inspiração Indígena .....	113
Figura 76 - Painel de Inspiração de Animais Brasileiros .....	114
Figura 77 - Painel de Inspiração de Cenários de Florestas.....	115
Figura 78 - Painel de Inspiração de Cenários e Artefatos Indígenas.....	116
Figura 79 - Esboços escolhidos da Boiuna.....	119
Figura 80 - Esboços escolhidos da Filha da Boiuna.....	120
Figura 81 - Esboços escolhidos do Chefe da Tribo .....	121
Figura 82 - Resultado da Votação .....	121
Figura 83 – Boiuna .....	122
Figura 84 - Boiuna utilizando poderes .....	123
Figura 85 - Ficha Técnica da Boiuna .....	124
Figura 86 - Filha da Boiuna.....	125
Figura 87 - Ficha técnica da Filha da Boiuna.....	126
Figura 88 - Chefe da Tribo .....	127
Figura 89 - Ficha técnica do Chefe da Tribo.....	128
Figura 90 - Expressões dos personagens .....	129
Figura 91 – Personagens juntos .....	129
Figura 92 - Armas.....	130
Figura 93 - Utensílios da tribo.....	131
Figura 94 - Cenários do <i>Concept Art</i> .....	132
Figura 95 – Animais .....	133
Figura 96 – Plantas .....	134

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>13</b>
1.1	JUSTIFICATIVA .....	13
1.2	PROBLEMA.....	16
1.3	HIPÓTESE .....	16
1.4	OBJETIVO PRINCIPAL.....	16
1.5	OBJETIVOS ESPECIFICOS .....	16
1.6	METODOLOGIA.....	16
1.7	LIMITAÇÃO.....	18
<b>2</b>	<b>LEVANTAMENTO INFORMACIONAL .....</b>	<b>19</b>
2.1	LENDAS BRASILEIRAS.....	19
<b>2.1.1.</b>	<b>Conceitos Correlatados .....</b>	<b>20</b>
<b>2.1.2.</b>	<b>Origem, Influência e Miscigenação .....</b>	<b>22</b>
<b>2.1.3.</b>	<b>Principais Lendas da Região Norte.....</b>	<b>25</b>
2.2	BOIÚNA: A LENDA DA COBRA GRANDE.....	28
<b>2.2.1</b>	<b>Origem, Influência e Miscigenação .....</b>	<b>29</b>
<b>2.2.2</b>	<b>Caracterização dos Personagens com Ênfase na Boiuna .....</b>	<b>35</b>
<b>2.2.3</b>	<b>Caracterização do Ambiente.....</b>	<b>51</b>
2.3	A ANIMAÇÃO COMO ELEMENTO DE VALORIZAÇÃO DE NARRATIVAS....	59
<b>2.3.1</b>	<b>História da Animação.....</b>	<b>60</b>
<b>2.3.2</b>	<b>O Processo de Transporte da Mensagens.....</b>	<b>67</b>
2.4	O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UMA ANIMAÇÃO .....	71
<b>2.4.1</b>	<b>Elementos Necessários Para Construir a Animação .....</b>	<b>71</b>
<b>2.4.2</b>	<b>Concept Art no Contexto da Animação.....</b>	<b>74</b>
<b>3</b>	<b>A RELAÇÃO ENTRE DESIGN E CONCEPT ART: PROJETO BOIUNA .....</b>	<b>82</b>
3.1	DEFININDO O PONTO CHAVE.....	84
<b>3.1.1</b>	<b>A Lenda.....</b>	<b>86</b>
<b>3.1.2</b>	<b>Características Identificadas na História .....</b>	<b>94</b>

3.2	DEFININDO O ARCO.....	98
3.3	FASE DE CRIAÇÃO .....	116
3.4	DOMANDO OS ELEMENTOS.....	118
3.5	PROJETO FINAL– <i>Concept Art</i> .....	122
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>135</b>
	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>137</b>
	<b>REFERENCIAS DAS IMAGENS .....</b>	<b>141</b>
	<b>APÊNDICE .....</b>	<b>147</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho abordará lendas brasileiras e animação para gerar um *concept art* de uma animação a partir de um estudo de lendas, focado na lenda da cobra grande.

A vontade de fazer um trabalho que envolvesse animação veio no primeiro ano do curso de Bacharelado em Design, pois, é um ramo que a autora quer seguir. Porém, não havia material disponível para auxiliar no desenvolvimento de mesmo, assim como, a inspiração para desenvolvê-lo. No entanto, também havia vontade de trabalhar com lendas e folclore brasileiro, já que, até então, não havia nenhum material com teor acadêmico voltado para o assunto. Dessa forma, uniu-se os dois temas para um objetivo em comum, representar, mesmo que em pequena quantidade, a cultura local de uma forma não defasada ou saturada.

O projeto estruturou-se através de capítulos, sendo o primeiro capítulo responsável pela introdução do projeto, seguido pelo segundo capítulo onde encontra-se o levantamento informacional, resultado da pesquisa bibliográfica, foram abordados quatro tópicos principais nele, sendo eles, Lendas Brasileiras, no qual abordou-se conceitos correlatados sobre as lendas, origem influencia e miscigenação e, assim como, as principais lendas da região norte; Boiuna: A lenda da cobra grande, analisou-se a origem, influencia e miscigenação das lendas da cobras grandes, caracterização dos personagens, caracterização do ambiente; A animação como elemento de valorização de narrativas, buscou-se explicar a história da animação e o processo de transporte de mensagens; O processo de criação de uma animação, explicou-se tópicos relacionados aos elementos necessários para construir a animação, assim como, *concept art* no contexto da animação.

O terceiro capítulo foi abordado o projeto e as suas etapas, sendo iniciado com a explicação da metodologia, seguido pela definição do ponto chave, definição do arco, fase de criação, domando os elementos e, por último, o projeto final. O último capítulo é referente a conclusão do trabalho e é seguido pelas referencias e apêndice.

### 1.1 JUSTIFICATIVA

As lendas sempre foram presentes na vida da autora, algumas foram contadas pela avó, outras por uma lavadeira de roupa de santo Antônio do Tauá e através de relatos recebidos ao longo dos anos. Diversos valores e lições foram ensinados através das lendas. Respeito, confiança e medo faziam parte das narrativas. Para a autora, a paixão pelas lendas brasileiras solidificou-se com o livro “As Lendas Brasileiras” (BALBI; PIRES FILHO, 1989), a

publicação é um registro de algumas das lendas que fazem parte do patrimônio cultural brasileiro. Os autores da referida obra, buscam impactar e conquistar a admiração tanto de crianças quanto de adultos, marcando essas pessoas para sempre.

Neste trabalho, a autora buscou através do *concept art* de uma animação, resgatar e despertar emoções por meio dos conhecimentos tradicionais adquiridos. Principalmente por sentir que há uma deficiência de material que desperte o interesse do público mais velho e por acreditar que há a oportunidade de produzir material que contribua, mesmo que minimamente, para propagação da cultura brasileira através da animação, que é um mercado em expansão.

O mercado de animação é crescente no Brasil e atinge diversos tipos de públicos, trata-se de uma plataforma gráfica que atinge diversos nichos. O desenvolvimento de animações brasileiras têm crescido, o Combo Estúdio criou a animação “O (sur) real mundo de Any Malu” que é a primeira *youtuber*<sup>1</sup> feita em desenho animado do mundo, há um movimento entre os profissionais da área que estão buscando obter maior repercussão e valorização da animação no mercado brasileiro. O estúdio *Iconic*, tem orientado artistas e designers de diversas áreas da animação, através de mensagens motivacionais, vídeos no *youtube* e conversas online com artistas. O objetivo é ajudar os iniciantes da área a realizar os seus sonhos, “Somos um grande navio de marujos e marujas engajados em ajudar artistas a alcançarem seus sonhos e transformar suas jornadas para melhor!” (ICONIC, 2015, s/p). A mão de obra especializada também é procurada por grandes empresas como *Disney*, *Pixar* e *Biohazard*. Atualmente o cenário brasileiro está se desenvolvendo, os estúdios nacionais já estão produzindo conteúdo cinematográfico e exportando-o.

No mundo inteiro a animação é o filão que mais cresce no audiovisual. E num universo saturado de super-heróis, a riqueza da cultura brasileira tem feito a diferença. Até então o Brasil apenas exportava seus profissionais, agora está exportando seus produtos. Em uma década o Brasil vai estar no topo de animação. (MORAES, [2010; 2014], apud ANDRADE, 2014, p. 5).

O Pará tem participado desse movimento através de estúdios como *Iluminuras*, *Muirak Studio* e com trabalhos como o de Tainá Maneschy e Gustavo Estrada, que participaram, respectivamente, como assistente de produção executiva e como assistente de animação no filme “O Menino e o Mundo”, indicado ao Oscar 2016 como melhor filme na categoria

---

<sup>1</sup> *Youtuber* é o profissional que trabalha utilizando a plataforma de vídeos *Youtube* como meio de propagação do conteúdo criado pelo profissional. (NOVO NEGOCIO, 2015)

Animação. O iluminuras em 2016, iniciou a produção da animação chamada “Icamiabas”, que recebeu uma repercussão positiva ao lançar o *teaser*<sup>2</sup>.

Meio com clima de super-herói, meio com o tempero do Pará, a série de animação brasileira "Icamiabas na Amazônia de Pedra" revela a cultura da floresta amazônica[...]. Além de levantar a bandeira da cultura nacional, a série também traz outras discussões, como a da participação feminina nos desenhos. (OLIVEIRA, 2016, s/p).

Além do crescente interesse nacional, tanto com consumidores de animações quanto como produtores de animações, notou-se que academicamente o interesse na área de animação têm aumentado, principalmente para games, que já geraram material bibliográfico dentro da universidade. No entanto para a animação voltada para filmes e séries ainda há uma grande deficiência de material bibliográfico, o trabalho irá enriquecer o acervo da universidade e servir como referência para futuros trabalhos na área.

Como dito anteriormente, a opção pelo *concept art* de uma animação nasceu da vontade de propor uma nova leitura às lendas do imaginário amazônico, principalmente na lenda da Boiuna. A escolha desta lenda em especial, justifica-se por ter sido a que mais influenciou a autora quando criança, além de ser um personagem forte que é bastante comum na região.

As lendas estão presentes, em maior ou menor grau, em todos os brasileiros. Porém, notou-se uma certa infantilização nos relatos e releituras mais populares, acredita-se que possa ser por influência das versões de Monteiro Lobato. Pois o autor buscava reinserir e fortalecer as lendas no contexto urbano e no imaginário infantil através de suas obras. Monteiro Lobato foi bem-sucedido, ao ponto de infantilizar essa parte do folclore brasileiro (COSTA, 2016).

Pode-se pressupor que a narrativa existente atualmente esteja muito infantilizada e os meios de propagação não estejam de acordo ao que se consome na atualidade. Porém, existe uma grande riqueza de conteúdo com possibilidade de ser propagado e/ou ser transportado através de diferentes produtos, a exemplo através de uma animação, para que possa alcançar novos territórios e com valor agregado. Nesse contexto, buscou-se, através deste trabalho, gerar uma nova interpretação das lendas, evitando, sempre que possível, a apropriação de elementos e características infantilizados como elemento de inspiração.

---

<sup>2</sup> *Teaser* corresponde a fase preliminar de um projeto gráfico e cuja finalidade é despertar o interesse do público consumidor, sem revelar do que se trata e possui uma curta duração (BRITO, 2007)

## 1.2 PROBLEMA

Como a lenda da Boiuna pode ser utilizada na produção de um *Concept Art* de forma não infantilizada?

## 1.3 HIPÓTESE

A lenda da Boiuna pode servir de inspiração para criação do *concept art* de uma animação voltada para o público Juvenil.

## 1.4 OBJETIVO PRINCIPAL

Desenvolver o *concept art* de uma animação inspirada na lenda da cobra grande, especialmente a lenda da Boiuna.

## 1.5 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Fazer um levantamento bibliográfico sobre as principais lendas relacionadas a cobra grande e outras lendas que tenham ambientação similar, para identificação dos elementos chaves da história;
- Criar a história da animação;
- Definir o perfil do público-alvo da animação;
- Definir os requisitos da caracterização dos elementos da animação;
- Desenvolver alternativas para o *concept art*;
- Avaliar as alternativas com base nos requisitos definidos;
- Criar a ficha técnica dos personagens.

## 1.6 METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa é um procedimento de obtenção de respostas e informações para problemas propostos a partir de um tema. A pesquisa é necessária quando não há informações que respondam os problemas ou que não se relacionem com o problema devido à desordem em que se encontram. (GIL, 2002).

Para Lakatos e Marconi (2003, p. 221) "A metodologia da pesquisa é a que abrange maior número de itens, pois responde, a um só tempo, às questões como? com o quê? onde? quanto?". A pesquisa ocorre através de métodos, técnicas e procedimentos, que servem para adquirir e organizar as informações para possibilitar a familiarização com o tema e obtenção das respostas. Os resultados da pesquisa serão utilizados como embasamento para a metodologia projetual e, eventualmente, para o projeto. (GIL, op. cit.).

Para a realização da pesquisa de forma eficiente, deve-se planejar como as etapas da metodologia ocorrerão. A abordagem utilizada neste projeto foi a quanti-qualitativa, que se fundamentou em dados estatísticos e na observação, significação e compreensão das informações. Entretanto, como composição da hipótese, priorizou-se a pesquisa qualitativa, pois, a análise teve limitação flexível e interpretativa, ou seja, fundamentou-se na subjetividade resultante da pesquisa e análise a partir de dados obtidos em uma amostra reduzida e selecionada. (LORGUS, 2011)

A classificação da metodologia utilizada nesta pesquisa decorreu da junção de pesquisas descritiva e explicativa. A pesquisa descritiva analisa, registra e interpreta os dados. Enquanto a pesquisa explicativa tem preocupação em identificar os fatores que contribuem para a ocorrência de fenômenos, ela é focada em descobrir o porquê e as consequências dos fenômenos estudados (GIL, 2002).

Como procedimento técnicos utilizados realizou-se a pesquisa bibliográfica e levantamentos qualitativos. A pesquisa bibliográfica consiste em utilizar livros, artigos e publicações como referência. Ela é interessante pois amplia o conteúdo da pesquisa, chegando a tópicos ou fenômenos que talvez não seria possível através da pesquisa de campo ou documental. Os levantamentos de dados são pesquisas realizadas diretamente com as pessoas em que se busca conhecer, através de questionários, entrevistas, testes e outros, no caso da presente pesquisa, o levantamento ocorreu através de questionários e entrevistas com uma amostragem não probabilística e com o número reduzido de pessoas. Os caracteres qualitativos foram analisados para conhecer quais esboços despertavam maior interesse no público analisado e o porquê dessa escolha (LORGUS, 2011).

## 1.7 LIMITAÇÃO

O presente trabalho buscou criar o *concept art* voltado para uma animação, contudo, a animação propriamente dita não foi realizada. Elementos conceituais foram abordados mas não ocorreu o estudo aprofundado nessas áreas. O projeto focou-se no desenvolvimento da história e nos personagens principais, dessa forma, não há necessidade de produzir o roteiro.

Há a discussão sobre como se deve conceituar as histórias do folclore brasileiro, a história pode ser uma fabula, conto, lenda ou mito, entre outros. No entanto, neste trabalho assumiu-se que todos eram lendas de forma geral.

A história desenvolvida, inspirada na lenda da Boiuna, é uma releitura baseada nas informações obtidas durante a pesquisa, o motivo principal foi a inexistência de apenas uma versão da lenda e que por se tratar do folclore brasileiro, precisa ser legitimado por um maior número de pessoas.

## 2 LEVANTAMENTO INFORMACIONAL

Este capítulo teve por objetivo o levantamento informacional sobre conceitos necessários para compreensão e familiaridade da pesquisadora com a temática escolhida para este projeto. Para melhor coerência durante a exposição, foram criadas quatro subseções que seguirão uma ordem de desenvolvimento relacionada com o grau de importância para o desenvolvimento do projeto. Sendo a primeira subseção responsável por abordar as lendas brasileiras, na segunda buscou-se informações específicas à lenda da Boiuna, seguida pelas subseções sobre animação como forma de repassar mensagens e sobre o processo de criação de uma animação. Para o presente projeto, foi importante explicar principalmente sobre os tópicos relacionados às lendas brasileiras, que foram a inspiração do projeto.

### 2.1 LENDAS BRASILEIRAS

As lendas brasileiras foram, e ainda são, responsáveis por repassar ensinamentos e educar, elas tinham como propósito contar sobre a origem do mundo, sobre acontecimentos que não tinham explicação aparentes, para homenagear os elementos da natureza, propagar o poder das divindades e para unir o indivíduo com o ambiente que o cercava. (CASCUDO, 2002).

O Brasil teve três etnias que exerceram influências no seu desenvolvimento cultural. A dos portugueses; dos africanos, que vinham de diversas regiões do continente; e a dos indígenas, que já habitavam o território. Percebe-se essas influências na maioria das demonstrações culturais do Brasil, algumas em maior escala e outras em menor, mas, sempre presente. Porém, as lendas de origem brasileiras sempre foram preteridas quando comparadas as lendas de origem europeia. A exemplo, o Saci nunca teve a força que o lobisomem tem (ibid.).

Para Balbi e Pires Filho (1989), essa perda de força dos mitos brasileiros é mais atual e aconteceu como resultado do fenômeno de “aldeia global” de McLuhan [197-], em que a era digital proporciona a troca de influências entre culturas estrangeiras em uma escala maior e sem a restrição territorial. Atualmente, as histórias estrangeiras, transmitidas através dos livros, histórias em quadrinho, filmes e animações, têm mais importância e aceitação que as lendas presentes na cultura brasileira. Enquanto que para Cascudo (op. cit.), sempre houve essa preferência e até apropriação de elementos do folclore vindo de outras culturas. Estima-se que seja em decorrência da soberania dos portugueses, que assumiram e transmitiram a sua cultura como superior às culturas africanas e indígenas. Por esse motivo é difícil, ou impossível,

encontrar relatos escritos sobre as lendas de antigamente que não tenham passado, mesmo que em diferentes graus, por uma ótica eurocêntrica.

Cascudo (2002) defende que o folclore é algo que não pode ser explicado, e sim, vivenciado. Pode-se escrever e estudar sobre o folclore, mas, para haver compreensão total e real necessita-se estar inserido no meio dele. Isso quer dizer que não há como pertencer à uma cultura sem ter vivido nela. Para este projeto, interpreta-se que há algumas versões das lendas, que carregam preconceitos e mensagens que são consideradas erradas atualmente, mas que condizem com a realidade da época, dessa forma, houve alteração de alguns desses elementos para que a história desenvolvida fosse mais adequada à época atual e com mensagens que também servissem para o que se vivencia hoje. É importante a compreensão de alguns conceitos e classificações, mesmo que não venham a ser usados, pois, há a necessidade de se entender como se originam as lendas.

### **2.1.1. Conceitos Correlatados**

O Folclore é um campo de estudos que investiga o saber do povo, conjunto de todas as tradições, crenças, festas populares e lendas que representam a identidade social de um indivíduo ou coletivamente. O folclore pode representar uma comunidade, uma região e até um país, ele equipara-se com a cultura popular pois é uma expressão da mesma. (CARVALHO, 2013).

1. Folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social.

Constituem-se fatores de identificação da manifestação folclórica: aceitação coletiva, tradicionalidade, dinamicidade, funcionalidade. Ressaltamos que entendemos folclore e cultura popular como equivalentes, em sintonia com o que preconiza a UNESCO. A expressão cultura popular manter-se-á no singular, embora entendendo-se que existem tantas culturas quantos sejam os grupos que as produzem em contextos naturais e econômicos específicos.

2. Os estudos de folclore, como integrantes das Ciências Humanas e Sociais, devem ser realizados de acordo com metodologias próprias dessas Ciências.

3. Sendo parte integrante da cultura nacional, as manifestações do folclore são equiparadas às demais formas de expressão cultural, bem como seus estudos aos demais ramos das Humanidades. Consequentemente, deve ter o mesmo acesso, de pleno direito, aos incentivos públicos e privados concedidos à cultura em geral e às atividades científicas. (COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE, 1995, p.1).

O folclore e a cultura não são comportamentos concretos e imutáveis, eles são características e/ou significados que as pessoas carregam pelas fronteiras, são fatos, processos

e visões do mundo que, pelo seu caráter heterogêneo, perpassam pela cultura popular, erudita e de massa. Esses conhecimentos são repassados de diversas formas, as principais são pela via da oralidade e escrita (CALVACANTI, 2001).

Cascudo (2002) expõe que, a cultura e o folclore são coisas que o indivíduo expressa nas criações resultantes do conhecimento obtido através do meio em que ele vive em sociedade. Podendo mudar com o passar do tempo, assim como, permanecer inalterado.

O folclore inclui nos objetos e fórmulas populares uma quarta dimensão, sensível ao seu ambiente. Não apenas conserva, depende e mantém os padrões do entendimento e da ação, mas remodela, refaz ou abandona elementos que se esvaziaram de motivos ou finalidades indispensáveis a determinadas sequências ou presença grupal. Assim como o Fandango ou o Cristãos e Mouros ficam inalterados, uma seleção incessante atualiza o elenco do Bumba-meu-Boi, perpetuando folgedos ou fazendo-os desaparecer, para ressuscitá-los depois, sempre com feitio e cor das predileções típicas ambientais. (Ibid. p. 240).

As lendas, mitos e contos fazem parte do folclore e da cultura brasileira. Os mitos são histórias que falam sobre a criação do mundo, seres que habitam, fenômenos da natureza, fatos da realidade e sobre a própria existência humana, através de divindades e seres sobrenaturais. Normalmente eles remetem aos primórdios de quando tudo foi, ou estava sendo criado. Enquanto as lendas buscam retratar acontecimentos do cotidiano que são estranhos ou sobrenaturais. As lendas, apesar de algumas serem bem antigas, são de períodos em que os seres humanos já habitavam a terra e misturam fantasia e realidade. Ambos possuem um forte simbolismo e são passadas, principalmente, através da oralidade das pessoas mais velhas as mais novas (GUILOUSKI et al, 2012).

As ações e vivências de um povo revelam as inquietudes do imaginário social. A cultura popular tem como essência o imaginário, que configura uma riqueza imprescindível. É nesse campo fértil que o imaginário popular atua, revelando sentimentos que desabrocham em lendas, mitos, contos, crendices, superstições e em outras belezas que retratam a nossa cultura. (LÓSSIO, 2005, p. 2).

A palavra Lenda é oriunda da palavra Legenda, que traduzida do latim significa "o que deve ser lido". Inicialmente as lendas eram coletâneas sobre a vida dos santos que eram lidas nos conventos. Com o tempo, passaram a fazer parte do cotidiano das narrações populares sobre fatos históricos e eventualmente, passaram a ser resultados do imaginário popular e do ambiente em que se encontra. (BAYARD, 2002).

As lendas também são repassadas via oral e/ou escrita, dessa forma, não há como ditar as suas características e afirmar que elas são imutáveis. Elas podem adquirir versões novas em

cada região que são contadas, incorporando-se ao repertório dos que narram e dos que ouvem, se transformando a partir daquele novo cenário. Porém, as características principais tendem a permanecer inalteradas ou semelhantes. No Brasil, os personagens das lendas geralmente têm o caráter transitório, ou seja, estão sempre de passagem. De modo geral, as lendas não ficam fixas e estagnadas em uma região, elas podem fazer parte do ambiente e cultura local, mas, têm características que não pertencem à apenas uma região. Eles remetem aos períodos de caminhadas, dos rios e do descobrimento (CASCUDO, 2002).

Ainda para Bayard (2002), os mitos são uma forma de lenda, no qual os personagens humanos são divinos, com caráter de sobrenatural, heroicos e que datam do início da criação do universo. Enquanto as lendas têm personagens menores que influenciam no destino dos seres humanos.

Com base nessa explanação, adotou-se para a história da cobra grande Boiuna, foco deste projeto, o entendimento de que lenda, mito ou conto são sinônimos. Assumiu-se que uma lenda é uma das representações do folclore. Como dito anteriormente, o intuito do presente projeto foi gerar o *concept art* inspirado na lenda da Boiuna, apropriando-se em essências das narrativas. A discussão sobre a classificação da história não teve muita importância no desenvolvimento das alternativas, por esse motivo não foi abordada ao longo da pesquisa.

Como enfatizado pelos autores supracitados, as lendas têm por características a transmissão de geração para geração principalmente por meio da oralidade e que as mesmas sofrem modificações de acordo com esses novos cenários, dessa forma, convém compreender como essa mutação vem ocorrendo com o passar do tempo.

### **2.1.2. Origem, Influência e Miscigenação**

Como já mencionado, há etnias que influenciaram as lendas, as três principais são a indígena, a portuguesa e a africana. A maioria das lendas brasileiras podem ter origem indígena, mas, sofreram influências tanto da cultura portuguesa quanto da cultura africana. O índio desempenhou o papel de guia durante as expedições portuguesas, desbravou a terra com, e para, os portugueses, utilizando nomes tupis para demarcar as terras exploradas. Os índios poderiam estar perdendo sua cultura e suas divindades, seu território e aprendendo novas línguas, mas, aquela terra sempre seria tupi. De certa forma, esse modo de pensar e agir também foi atribuído as lendas indígenas, que apesar de sofrerem influências de outras culturas, permaneceram com a raiz indígena, que em muitos casos se manteve intacta (CASCUDO, 2002).

Acompanhando o bandeirante, cavando a terra nas granjearias, seguindo o dono nos "currais", o indígena foi dando nome aos rios, às matas, às montanhas, cidades, caminhos, árvores e pedras. Ao despedir-se de sua função história, sacudia seu idioma como uma imensa bandeira incorruptível, cobrindo de esplendor da terra, marcando-a com as sílabas melódicas da língua, como um sinal heráldico de passagem, de posse e de domínio. [...] O tupi ia deixando, nas regiões onde não havia tribos da sua raça, os nomes que celebrariam para o futuro a caminhada intérmina, seguindo seu enterro, festejando-o porque sabia da perpetuidade do seu esforço (CASCUDO, 2002, p. 51).

As lendas brasileiras nasceram da miscigenação. O homem branco, que estava em plena expansão marítima, trouxe experiências e opiniões de sua terra natal e de outros lugares conquistados ou visitados. Alguns mitos e lendas estrangeiros também encontraram no Brasil um lugar para poder se manifestar, seja com pouca diferença das histórias originais, como a lenda do lobisomem, ou com influências do Brasil primitivo, como a Iara. Os negros foram trazidos como escravos e também trouxeram e adicionaram a sua própria cultura e vivência enquanto construía o conhecimento acerca da exploração do território brasileiro. Os índios que foram os primeiros habitantes do território possuíam explicação para os acontecimentos, essa explicação era formada a partir do conhecimento que eles tinham da época, que era criado com base em suas experiências pessoais e espirituais (LÓSSIO, 2005).

Há de se considerar, que as lendas são narrativas que enfeitam e caracterizam o lugar, acompanhadas de mistérios, assombrações e medo. Não se sabe ao certo como nasceram e criaram as lendas. Elas acompanham fatos e acontecimentos comuns, ilustradas por cenários exóticos e de curta extensão. Muitas vezes são fatos verídicos acrescentados de novos dados ou até mesmo recriados (ibid., p. 2).

Cada tribo indígena tinha uma cultura característica, algumas repassaram a cultura de forma mais acentuada e outras se perderam com a invasão europeia. No entanto, as divindades, espíritos e seres que habitavam no imaginário indígena sofreram releituras pelos colonizadores, também tiveram influências do conhecimento negro, dessa forma, as histórias eram modificadas e repassadas, o contrário também acontecia, os indígenas também passaram a adotar algumas mudanças nas lendas baseando-se em elementos das outras versões, mas, sempre trazendo para a sua própria interpretação.

Não há como dizer a fórmula inicial certa, assim como, assumir que uma interpretação da lenda é a mais correta ou não. Pode-se dizer que as lendas que permaneceram intactas ou com o mínimo de alteração eram as que foram trazidas pelos portugueses. As histórias europeias sempre tiveram muita força no Brasil. (CASCUDO, 2002).

O português, batendo todo o Brasil com seus sapatões de bandeirante, carregava, em maior percentagem, seus mitos, herança inarredável e perpetua. Os mitos

verdadeiramente "gerais", que se mantêm com as linhas mestras, são de origem peninsular. Nenhum Saci-Pererê, ignorado no norte ou nordeste, nenhum Caapora, pouco definido em São Paulo e Minas Gerais, pode aceitar o desafio de medir-se com o Lobisomem que trota, cada sexta-feira, por todos os estados do Brasil. [...] Os mitos portugueses, ou por eles trazidos, têm direito às prerrogativas do domínio. Seguem-se as de origem indígena. Os Tupi-guaranis deram a parte preponderante. Estavam em situação social e geográfica capaz de lutar, aliar-se, combater e fundir-se com o português (Cascudo, 2002, p.50).

Na região Norte, a influência indígena encontra-se mais forte, também se observa influência dos países vizinhos como Colômbia e Venezuela. Enquanto na região Sul e Sudeste há uma maior predominância da influência do europeu. As lendas na região Nordeste também tinham a visão indígena mais preponderante, pois, algumas regiões ficavam afastadas e recebiam pouca influência dos colonizadores, enquanto outras regiões sofreram mais influências. A cultura tupi-guarani não era da região, mas, foi levada pelos portugueses que a tinham assimilado. Na região Centro-Oeste havia índios mais fechados, que não se comunicavam bem com os colonos, eles tinham a mania de concordar com tudo para poder finalizar a conversa com mais rapidez e afastar-se das pessoas que não pertenciam a sua tribo. De modo geral, o maior propagador do folclore brasileiro foi o mestiço, ele carregava no sangue as mesmas misturas que as lendas estavam tendo (Ibid.).

Convém explanar, que por meio das referências bibliográficas é possível perceber, ao ler algumas versões das lendas, a presença do personagem masculino que no geral é retratado como o salvador, enganado, inocente ou brincalhão. Enquanto a personagem feminina é normalmente representada como a vilã, a que engana, o ser que castiga ou que faz pedidos infundados. Pode-se comparar as lendas do boto e da Iara, os dois seres atraem os desavisados para a água, mas, o Boto atrai as mulheres para ama-las e a Iara atrai os homens para mata-los.

Algumas variações apresentam o Boto como a versão masculina da Iara, que arrasta seus amantes para a morte no fundo das águas. Mas o Boto é mais romântico. Ele não mata. Só ama. (BALBI; PIRES FILHO, 1989, p.16).

Como, comentado anteriormente, nota-se que as lendas brasileiras continuam sendo preteridas em decorrência às histórias estrangeiras, isso se não perderam ainda mais espaço no imaginário popular, supõe-se que isso ocorra devido a infantilização e/ou falta de novas formas de repassar essas histórias. Percebe-se a riqueza de histórias, que podem se encaixar em diversos segmentos da sociedade, que podem transmitir mensagens e educar. Antes, as lendas aterrorizavam e repassavam valores, agora são histórias para criança dormir. Apesar de haver pouco material para estudo das lendas brasileiras, observa-se que, o material de estudo

produzido atualmente, é majoritariamente focado para o ensino na escola, para crianças e adolescentes. Supõe-se que seja para evitar o total esquecimento das mesmas.

As características da forma como as histórias são contadas, no caso as lendas, normalmente servem para identificar a qual um modelo narrativo a história faz parte, dessa forma, identifica-se o gênero narrativo que são as características na história que são comuns e influentes que a fazem pertencer a à aquele determinado gênero (SANTOS, 2011).

Desse modo, primeiramente, optamos por abordar o conceito de gênero como um conjunto de elementos narrativos e discursivos que, em relação a sua combinação e organização, caracterizam o texto como incluso em um modelo considerando a manifestação de determinadas regularidades e traços dominantes (Ibid., p. 13).

Pode-se utilizar, também, elementos de narrativas híbridas que servem como ferramentas para enriquecer e expressar melhor a história. Sendo assim, buscou-se utilizar características que, na criação dos personagens e elementos, que pudessem representar na animação a narrativa fantástica<sup>3</sup> e de terror<sup>4</sup>, quando necessário, como tentativa para repassar o impacto, poder e admiração, que as histórias e os personagens do folclore brasileiro carregam em sua essência. Com a pretensão de marcar e propagar a memória da cultura, principalmente da região Norte, como aconteceu com a autora ao ler, quando criança, o livro “Lendas Brasileiras” de Marília Balbi e Luciano Pires Filho.

### 2.1.3. Principais Lendas da Região Norte

A região Norte é composta pelos estados Amapá, Amazonas, Acre, Pará, Rondônia, Roraima e Tocantins. Juntos possuem 45,27% do território brasileiro, tem o clima equatorial, três tipos de relevo que são chamados de Igapó, Várzea e Terra Firme. Possui a menor taxa de

---

<sup>3</sup> A narrativa fantástica faz uso de elementos do fantástico, que tem ligação com eventos sobrenaturais que não são explicados e que são tidos como realidade. A hesitação e ambiguidade são as principais características de um texto fantástico. Enquanto que os personagens são representações estereotipadas que representam o bem e o mal, sendo que, o protagonista da narrativa fantástica tem uma reação fraca e/ou passiva contra a oposição feita à ele. O espaço ou ambientação pode ser caracterizada como realista, na qual se acentua as características que fazem parte do mundo real e criam uma ligação do leitor com a obra, ou de alucinante, no qual serve como ferramenta para adicionar-se elementos anormais no cenário realista (SANTOS, 2011).

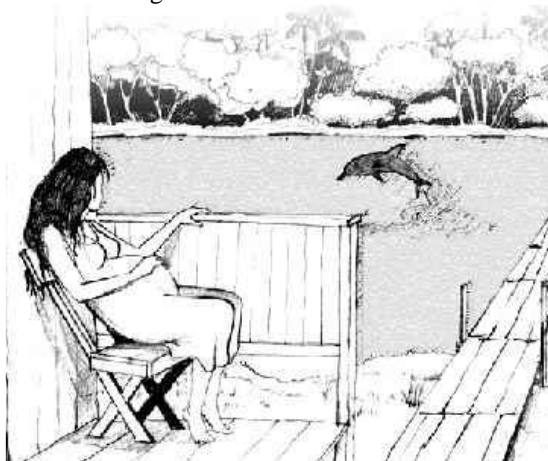
<sup>4</sup> Há três níveis de narrativas que produzam o medo, a primeira é o terror, a segunda o horror e a terceira a repulsa. O terror é o sentimento que vem com o medo oriundo do instinto primitivo da pessoa, quando há um entendimento de que algo errado está acontecendo, o terror é o que o instinto sugere que está acontecendo e traz uma sensação desconfortável, na narrativa é evidenciado através do mistério e imaginação onde se subentende que algo sobrenatural aconteceu. No horror, há um cenário e personagens que causam desconforto, assim como, monstros, é uma narrativa marcada pela violência. Na repulsa é mais explícito e pode causar mal-estar real (CARNEIRO, 2015).

densidade demográfica do Brasil, sendo que a maior parte dos habitantes são urbanos e Belém, capital do Estado do Pará, é a maior metrópole da região. É a região que mais possui territórios e reservas indígenas. A Região é dona de uma das maiores biodiversidades do planeta e a maior bacia hidrográfica do mundo (RODRIGUES; SIMÕES; AMARAL, 2007).

Essas características mais o difícil acesso fizeram com que a região Norte permanesse mais intocada culturalmente do que as outras regiões brasileiras. Isso não quer dizer que não tenha sofrido muita influência. Para Cascudo (2002), cada estado tem características próprias. O Acre tem influências da Bolívia e do Peru, as moedas desses países correm por todo o território, porém, aparentemente essas influências não foram passadas para as lendas do estado, restringiram-se de forma mais incidente aos costumes do que a superstição e credices da região.

Já o Amazonas e o Nordeste exerceram uma influência mais contundente nas lendas difundidas no estado do Acre. Os mitos gerais, como Curupira, Boitatá e Anhangás<sup>5</sup> encontram-se fundidos, ou, como o autor supracitado descreve, diluídos. Enquanto as lendas trazidas pelos nordestinos permaneceram mais fiéis à versão dos retirantes do Nordeste. Do ciclo amazônico, apenas o mito da Boiuna, uma das cobras grandes, encontra-se presente, estando em todos os percursos dos rios. Além do mito da Boiuna, os mitos envolvendo animais fantásticos, vide figura 1, estão no cotidiano dos moradores de regiões extrativistas (Ibid.).

Figura 1- Animais fantásticos



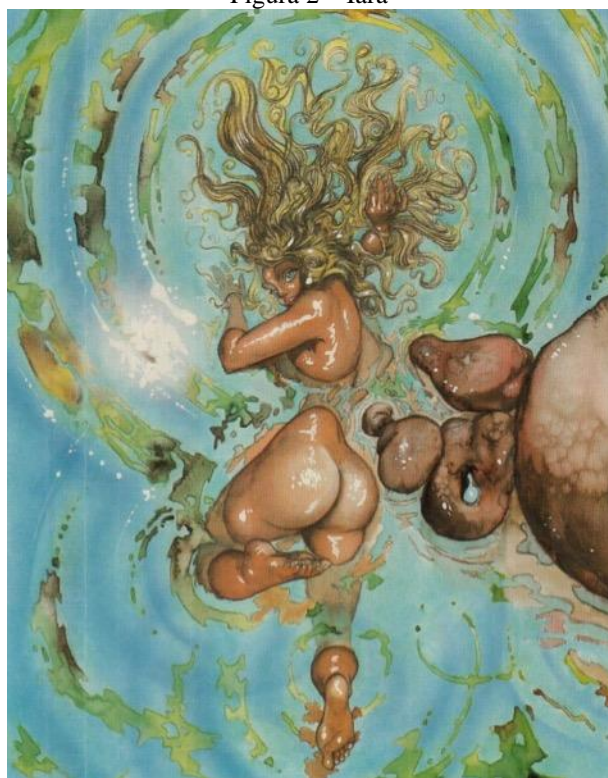
Autor: Ferreira (2003).

Ainda no Amazonas, também há diversas versões de lendas que foram trazidas pelos retirantes, que junto dos europeus, foram os responsáveis por trazer a maioria das histórias, no entanto, ao contrário do Acre, os habitantes do Amazonas fizeram questão de marcar com a sua

<sup>5</sup> Anhangá são entidades protetoras que tem a forma de animais, elas protegem a fauna e a flora contra os que caçavam em excesso, ou seja, mais do que era necessário (CASCUDO, 2002).

própria cultura criando as suas próprias versões das lendas. Há influência direta dos europeus e mestiços, porém as tribos indígenas encontram-se em maior quantidade. Os indígenas aceitam algumas mudanças e repassam as novas versões, como dito anteriormente, por essa razão pode-se identificar mitos que são de origem indígena, mas em versões diferentes dos originais, versões trazidas de forma que muitas vezes contam com uma enorme influência religiosa. No Acre e Amazonas há a presença de lendas como do Lobisomem, Mula Sem Cabeça e Caipora. Além do Mapinguari, Iara (Figura 2), Muiraquitã e outras (CASCUDO, 2002).

Figura 2 – Iara



Autor: Balbi e Pires Filho (1989).

O Pará tem algumas peculiaridades que o distingue dos demais, a massa indígena era em sua maioria esmagadora, tupi, a influência das outras tribos era mínima e a portuguesa não diluía, pois sempre chegavam novos contingentes de Portugal. A religião católica também exercia um peso enorme na cultura local. Os indígenas também misturaram a religião católica com os próprios ritos da região. Apesar da influência portuguesa, a cultura indígena foi a que imperou, seguida pela cultura portuguesa e em terceiro pela cultura africana. No Pará existe maior incidência de lendas gerais em relação ao ciclo amazônico. Há modificações, releituras e lendas estrangeiras como nas outras regiões, mas, as lendas da região permanecem com a soberania (CASCUDO, 2002).

A forma como as lendas ocorrem e são contadas no Pará, a soberania da cultura indígena que se manteve forte mesmo com a forte influência de portugueses vindos direto de Portugal para o estado, serviu como guia durante o projeto do *concept art*. Pois, essa influência permanece forte até a atualidade e por ser a cultura na qual a autora está inserida, foi onde buscou-se influências, características e elementos da região na construção dos elementos visuais.

## 2.2 BOIÚNA: A LENDA DA COBRA GRANDE

Lendas envolvendo a cobra grande, a exemplo da Figura 3, têm uma gama enorme de variações, pode-se dizer que há uma categoria de lendas com a temática. No Estado do Pará a lenda da “Cobra Grande” é interpretada como a lenda da “Cobra Norato e Maria Caninana”, eles eram um casal de irmãos gêmeos que nasceram de uma mulher ribeirinha, que engravidou dos gêmeos ao banhar-se no rio (CASCUDO, 2002).

Em determinadas regiões a lenda da Cobra Grande assume a forma de Boiuna, que é uma das mães d’água, de acordo com algumas versões dessa lenda, a Boiuna é uma cobra gigantesca que habita as profundezas do rio, ela assume diversas formas, incluindo a de embarcações, para poder atrair as suas presas virando as suas próprias embarcações, fazendo com que os náufragos se afoguem no fundo do rio. Alguns autores descrevem-na como negra e brilhosa, que reflete a noite, a ela foi atribuída a criação da noite (UFMG, 2012).

Figura 3 – Cobra Grande



Autor: Corrêa (2016).

Como exposto no início deste trabalho, para o projeto do *concept art* o focou-se na Lenda da Boiuna, principalmente no momento em que ela cria “A noite”, a partir disso, foi desenvolvida a história. A Boiuna, em muitas versões é representada com o gênero feminino, no Pará principalmente, mas, quando a história é contada em outras regiões nota-se que o gênero muda, quando ela é representada como uma das genitoras das cobras Norato e Maria Caninana, supõe-se que tratasse de um espécime macho. Quando são as versões em que a cobra vira embarcações para caçar e/ou quando assume a forma de divindade, ela é normalmente representada como fêmea. A Boiuna também é representada como fêmea na lenda em que a Boiuna cria a noite, a versão parece ser mais conhecida no Norte e Nordeste.

Na lenda da cobra Norato também se observa a personagem feminina como vilã, pois, a cobra Norato era boa e ajudava as pessoas e os animais enquanto a sua irmã era má e sentia prazer em prejudicar. No final a cobra Norato consegue virar humano e a cobra Maria Canina é morta ou fica trabalhando a serviço dos outros. Existe também a versão da Serpente Gigante que se encontra adormecida embaixo da terra, em algumas versões ela está em Óbidos, em outras ela está em Bragança ou até em Belém.

Muitas são as lendas envolvendo o mito da COBRA GRANDE. Conforme Luís da Câmara Cascudo, em seu DICIONÁRIO DO FOLCLORE BRASILEIRO, esse mito já estava confuso na primeira metade do século XIX. É, portanto, bastante difícil determinar as várias formas da abordagem animal da divindade (BALBI; PIRES FILHO, 1989, p. 67).

Outra lenda da categoria de Cobras Grandes é a lenda do Boitatá, trata-se de uma serpente de fogo que protege as matas dos que a querem devastar ou incendiar. A lenda relata que se houver um encontro com a serpente de fogo, a pessoa deve permanecer imóvel para que a serpente se vá, porém, permanecer imóvel não quer dizer que a serpente não irá perseguir a pessoa, principalmente se a pessoa for culpada por desmatar sem motivo a floresta ou os campos (Ibid.).

### 2.2.1 Origem, Influência e Miscigenação

Como exposto, a lenda da Cobra Grande é o tema do *concept art*, criou-se o enredo, ou história, a partir da releitura da lenda que narra a criação da “Noite” pela Boiuna, as outras versões das lendas com cobras grandes poderão servir de suporte para futuros projetos, pretende-se eventualmente criar uma série televisiva ou de filmes que abordem com mais

profundidade os outros personagens. Por esta razão, buscou-se abordar e pesquisar algumas lendas que compartilhem a mesma ambientação e que envolvam cobras grandes, como a exemplo das Cobras Norato e Maria Caninana.

De modo geral, tanto a lenda da Boiuna quanto a da Cobra Norato e as outras lendas de Cobras Grandes, foram originadas no Pará, tendo mais força nas regiões Norte e Nordeste. Com exceção da lenda da serpente emplumada da Lapa, que é uma lenda do Nordeste, e Boitatá, porque não há como dizer a origem da lenda, pois, há várias versões dessa lenda e em todo o país, que é difícil supor qual é a origem. (CASCUDO, 2002).

Quando há a descrição das Cobras Grandes, percebe-se uma forte influência da espécie Sucuri. Supõe-se que isso ocorra devido ao tamanho que a espécie pode alcançar, ao modo como que ela ataca e ao fato dessa cobra se alimentar de animais de todos os portes, incluindo seres humanos. Desse modo, sempre houve o temor às Sucuris, em todas as etnias que habitavam a região amazônica, provavelmente esse temor foi o que deu combustível para, no mínimo, fortalecer as histórias envolvendo cobras grandes (FERREIRA, 2003).

Espanta-se o mundo inteiro; de barqueiro a pescador. Bicho corre, ave voa. Água sobe, água desce. No meio do mundo do Rio Moju, a Cobra-Grande vem nadando com toda a força.

- Veja, lá vem ela! – diz o Bodó, escondido.

A enorme sucuri mergulha. Estrondo na lua cheia. Ela vem subindo novamente à superfície e o mundo da água sobe com seu corpo enorme. Faz o rio virar mar com tanta cobra que há (CRUZ, 2002, p. 6).

Apesar de, na maioria das lendas envolvendo Cobras Grandes terem origem em lendas indígenas, pode-se dizer que também há a presença das influências dos europeus e africanos. Mesmo nas lendas de Cobras Grandes que são primitivas, como a Boiuna e Boitatá que possuem menos influências em algumas versões do que as lendas mais novas, como a da cobra Norato, da cobra de Óbidos e da serpente emplumada da Lapa, mas, ainda assim possui elementos que não condizem com a cultura indígena (CASCUDO, 2002).

[...] existe uma versão da lenda bastante difundida, que conta o seguinte: houve um tempo em que Mboi-Tatá foi Boiguassú, imensa serpente que habitava os campos.

Um dia, acordada por um dilúvio, Boiguassú desandou a perseguir e comer os animais que tentavam escapar da sanha das águas. Mas Boiguassú não comia todo animal. Ela concentrava-se apenas nos olhos. E Boiguassú foi enchendo-se de olhos. E tantos devorou que acabou ficando cheia de luzes desses olhos.

Tornou-se transparente e iluminada.

Mas se lhe davam luz, os olhos dos animais não lhe davam substância. E Boiguassú morreu.

Foi então que a luz presa em seu interior esvaiu-se passando a errar pelos campos, independente, sem jamais juntar-se as outras luzes. E surgiu a serpente de fogo que zela pelas matas (BALBI; PIRES FILHO, 1989, p. 22).

Por exemplo, a Boitatá é uma serpente de fogo e em algumas versões a origem dela, como serpente de fogo, é retratada como castigo pela gula, como percebe-se na Figura 4, que consiste na representação da Boitatá com diversos olhos que ela comeu quando era Boiguassú.

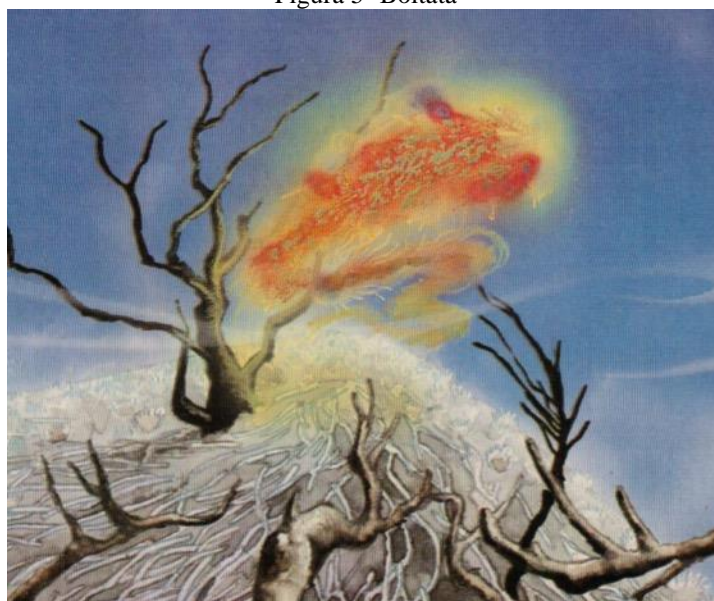
Figura 4 – Origem da Lenda Mboi-tatá



Autor: Rosa ([2015?]).

Para os indígenas o fogo não é representação do mal ou usado como castigo, essa interpretação condiz mais com a forma como os portugueses identificam o fogo, principalmente se pensado pela interpretação da igreja católica, onde o fogo muitas vezes é utilizado como castigo ou simbolizando o inferno e o diabo. Enquanto a gula é citada como um dos pecados capitais, mas, para o indígena aparentemente não há essa ideia de exagero, ou seja, mesmo que eles possam ter cometido esse tipo de exagero essa definição, de gula, provavelmente não existia para os indígenas (CASCUDO, 2002).

Figura 5- Boitatá



Autor: Balbi e Pires Filho (1989).

Em algumas versões da lenda a Boitatá vem como castigo para as pessoas que tem relacionamentos incestuosos ou como alma de um menino pagão que recebeu como castigo permanecer vagando pela terra com corpo de uma serpente, neste último caso, pode-se afirmar que essa descrição pode ser uma versão de uma Anhangá, que eram espíritos que vagavam pela terra assumindo diversas formas e que serviam como protetores da natureza. Também há versões em que a Boitatá vivia em uma igreja abandonada dos jesuítas e se alimentava de crianças que eram oferecidas pelas mães. De modo geral, pretende-se reforçar a ideia de que a Boitatá (Figura 5) é uma guardiã dos campos e florestas (BALBI; PIRES FILHO, 1989; CASCUDO, 2002).

Outra lenda que também pertence ao ramo das lendas primitivas é o da Boiuna, ela é responsável pela criação da noite e ela pertence aos tempos que remetiam a criação e ao início do mundo, ou seja, ela é uma lenda que remete ao início de tudo, o que teoricamente quer dizer que deveria haver apenas tribos indígenas no território, mas, nesta lenda há a presença de embarcações, naufragos e pescadores. Os indígenas não possuíam embarcações e nem todas as tribos pescavam. Pode-se entender que a lenda retrata diversos momentos da Boiuna (BALBI; PIRES FILHO, 1989).

No entanto, a lenda que é mais propagada, quando se refere às lendas da Amazônia ou do Pará, é a dos irmãos gêmeos Cobra Norato e Maria Caninana, essa lenda não faz parte das lendas de serpentes primitivas, mas, na maioria das versões há uma ligação com a lenda da Boiuna, que é retratada como um dos genitores dos irmãos gêmeos.

No Norte e Nordeste a Boiuna é retratada como sendo do sexo feminino, além de diversas vezes ser retratada como a mãe d'água, ela também é retratada como uma divindade. Quando a cobra é representada como fêmea, subtende-se que ela engravidou a tapuia<sup>6</sup>, mãe de Norato e Maria Canina (Figura 6), através de feitiço. No entanto, no Sul e Sudeste ela é descrita como sendo do sexo masculino, normalmente nessas versões ela perde o caráter de divindade e foca-se principalmente nas características de um réptil grande, a fecundação da tapuia também é descrita como feitiço, mas, na versão infantil de Sousa (2010) a gravidez da tapuia é retratada como consequência da fecundação direta, por se tratar de um espécime macho, além de a cobra chamar-se Honorato em vez de Norato.

---

<sup>6</sup> Tapuia era uma tribo indígena, assim como, os Tupis. Os colonos Portugueses denominavam os índios que não eram Tupis de Tapuia, mesmo os que não pertenciam à tribo (MONTEIRO, 2001). Nas versões da lenda da cobra Norato, a mãe dele e de Maria Canina é descrita como Tapuia, em algumas ela pertence à uma tribo e em outras, ela é descrita como uma índia que vive sozinha perto das comunidades.

Há muito tempo, uma linda índia tapuia costumava se banhar nas águas do tio Trombetas, um afluente da margem esquerda do rio Amazonas.

Certa noite, enquanto cantarolava toda feliz, refrescando-se no rio, ela observou, lá longe, algo que parecia um imenso veleiro, totalmente iluminado.

As luzes desciam silenciosamente pelos igarapés e se aproximavam, mas somente quando chegou bem perto, a índia percebeu que não era um veleiro, mas sim a famosa e temida cobra grande, com seus olhos enormes brilhando como pequenos sóis;

Era tarde demais para escapar e a cobra, que era um animal macho, apaixonou-se pela beleza da jovem e a envolveu.

Nove meses depois desse encontro, a índia foi mãe de gêmeos (Ibid. p.1).

De forma geral, há embarcações, frascos e ferro virgem como elementos secundários, mas, está em acordo com o período descrito, pois, normalmente há a presença de mestiços, negros e portugueses, além dos indígenas, nota-se que apesar de haver influencias diversas, o português, caracterizado como o Soldado que liberta a Cobra Norato de sua sina, é o único personagem que é representado como herói, mesmo havendo personagens como o Norato, que é o principal, a mãe das cobras e personagens secundários caracterizados como amigos bons e fieis, nenhum personagem teve a coragem de libertar Norato, com exceção do Soldado Português. No entanto, em algumas versões o soldado português passa a ser retrato como um índio guerreiro.

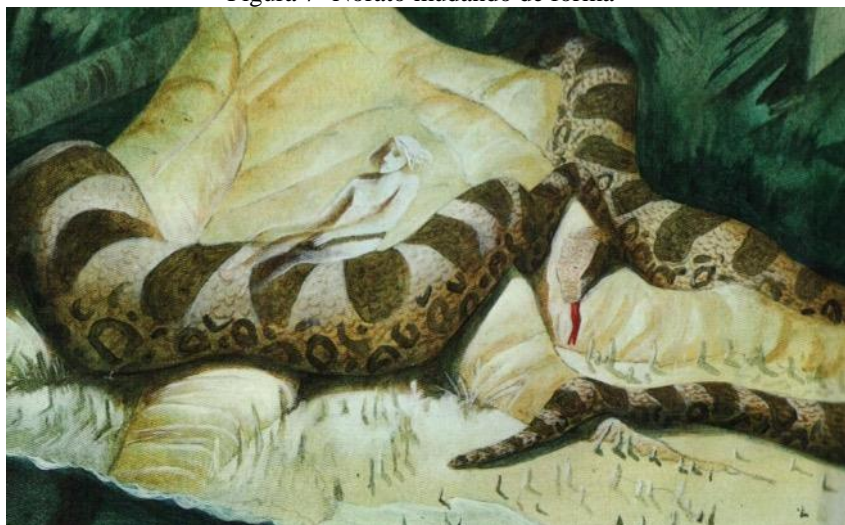
Figura 6- Cobra Norato e Maria Caninana



Autor: Cascudo (2001).

Na versão de Cruz (2002), a lenda é retratada como mais atual, com pessoas com características de mestiças e com elementos mais atuais do que das outras versões, percebe-se pelos traços dos personagens, trajes e pelo fato de existir lâmpadas elétricas. Nesta versão, retrata-se uma das vezes em que Norato pode assumir a sua forma humana, mas, Norato não é libertado por ninguém, como pode-se perceber pela Figura 7.

Figura 7- Norato mudando de forma



Autor: Cruz (2002).

O personagem Saci é retratado como um possível responsável pelo feitiço que traz Norato de volta para o corpo. Apesar de ser uma versão infantil do conto, ela é interessante pois cria uma conexão com lendas e o cotidiano do interior, podendo ser atual ou no passado próximo. Essa característica pode ser traduzida na história como uma forma de a Boiuna ganhar espaço através de seus filhos em mundo mais atual.

Sente o que vem de dentro da mata grande e da direção do vilarejo. Parece que estão muito alegres por lá. Ouvia o batuque do carimbo e sabe que lá tem festa. E onde tem festa tem dança. [...] Saci passou correndo deixando o vento? Norato, esperto, pega carona no vento do moleque. Vai alegre passando lagoa assombrada. Passa pedra grande, passa. Passa rio e árvore grande, passa. Passa Curupira, passa [...] Passa carro velho abandonado, passa. Passa casa de pau-a-pique. Passa antena parabólica, passa (CRUZ, 2002, p. 12).

Para Cascudo (2002), Maria Canina, por puro prazer, tenta acordar a cobra de Óbidos, para que esta destrua a cidade. O elemento religioso é percebido quando Maria Caninana é castigada por ser má, seja sendo morta pelo irmão ou servindo de capacho para a Boiuna. Enquanto a cobra de Óbidos continua sendo retratada como sendo boa, apesar de ter trincado uma boa parte da cidade ao se mexer.

Na lenda da Cobra Grande que dorme embaixo da terra, percebeu-se que a sua cabeça sempre está embaixo do altar de uma igreja, seja na Igreja de Santana em Óbidos ou na Basílica de Nossa Senhora de Nazaré, essa cobra não faz mal a ninguém e muitas vezes é descrita como uma cobra que é boa, mas, que devido ao seu tamanho gigantesco pode causar desastres ao se mover (Ibid.). A Cobra optou por descansar a cabeça embaixo do altar, por ser um lugar sagrado, e a cauda no rio, o fato do altar na lenda ter o caráter de local sagrado e a preferência

da cobra pelos dois locais, mostra como a influência da igreja católica ocorreu no imaginário local e como houve a miscigenação de elementos, pois, a população ribeirinha tem uma grande conexão com rio, de onde retira a sua própria subsistência, e com a religião católica, que é a religião mais comum da região Norte (CORRÊA, 2016).

Acredita-se que essa miscigenação contribuiu para que os indígenas perdessem o seu território. Porém, Cascudo (2002) defende que a miscigenação foi a maneira que os indígenas utilizaram para permanecer com pelo menos parte de sua carga cultural na história local. Apesar do Brasil não poder ser representado apenas pelo Índio e pela cultura indígena, pretendeu-se reforçar alguns dos elementos pelo caráter indígena, principalmente, quando se tratar de lendas primitivas. Contudo, provavelmente haverá miscigenação na representação dos elementos e de personagens, das lendas mais atuais, em projetos futuros.

### 2.2.2 Caracterização dos Personagens com Ênfase na Boiuna

Para a construção dos personagens observou-se elementos descritos nas lendas, como a exemplo da cor, aspecto da pele, poderes e personalidades, além da habitat, localidade e origem. Dessa forma, foi possível representa-los com maior fidedignidade tanto na história quanto na personificação dos personagens, mesmo quando houve necessidade de adaptações. As adaptações são modificações que foram realizadas quando houve necessidade e serviram como forma de evitar que os personagens da lenda destoassem da história e do cenário no *concept art*.

Figura 8 – Norato e o Soldado



Autor: Souza (2010)

Percebe-se que há a influência direta de estereótipos, vide figura 8, principalmente nas lendas escritas, já que a descrição e ação dos personagens deve expressar em algum nível algo que é esperado pelo indivíduo. O estereótipo é o que se espera ocorrer em uma determinada ação ou comportamento de um ser humano. A necessidade de encaixar comportamentos e o que define o personagem em “caixas”, ou seja, adequar ao que o indivíduo já conhece e pré-determina ser o correto. O estereótipo é construído por aquilo que o indivíduo almeja, pela sua experiência de vida e pelo ambiente social a que está inserido. (CARDOZO, 2005)

Os Estereótipos são as imagens e contatos que estabelecemos com os elementos que existem à nossa volta no decorrer da vida diária. São os modelos sociais que tentamos imitar por representarem aquilo a que a sociedade almeja como um todo. Podemos citar como exemplos: o homem de sucesso, rico, o atleta másculo e atraente, a mulher magra e bela, o cientista devotado, e muitas outras figuras. Essas figuras tendem a se relacionar através de nossas ambições e desejos profissionais e pessoais, impulsionando-nos em direção a novas áreas de estudo, trabalho e lazer. Os Estereótipos condicionam comportamentos, formas de falar, pensar e vestir, definem modas e tendências, criam e demolem projetos e negócios, definem relações e intimidades, pois são os mais evidentes e passíveis de comparações (Ibid., p. 8).

As diferentes versões de uma mesma lenda podem ter como uma das justificativas a imposição, mesmo que de forma inconsciente, de estereótipos no enredo, com o intuito de haver uma melhor compreensão e ligação entre o indivíduo e a história como um todo. Resultando em lacunas e diferenças entre as versões da mesma lenda. Entende-se que essa é uma das formas em que a cultura local influencia no detalhamento dos personagens.

Em algumas regiões um personagem é descrito como características corporais ou comportamentais diferentes, descrito como de má índole em uma região e assumindo o papel de ser bom e protetor em outra, por exemplo, a Iara é descrita como um ser que é metade peixe e metade humana de cabelos loiros e azuis (BALBI; PIRES FILHO, 1989), em algumas regiões do Sul, mas, como pode-se perceber pela figura 9, com traços indígenas e cabelo negro no Norte (PIAI; PACCINI, 2010).

Figura 9- Iara Morena

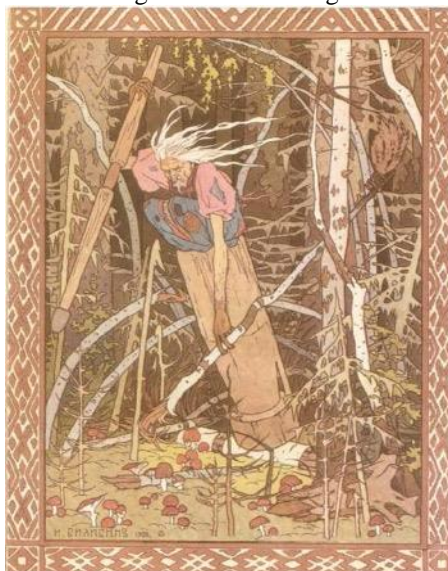


Autor: Cascudo (2001).

Contudo, também há similaridades. Percebe-se que mesmo em regiões diferentes, e com cultura diferente, há elementos que permanecem presentes e fortes nas histórias. Acredita-se que as lendas permaneçam no folclore pois são representações de arquétipos.

Um arquétipo está presente nos seres humanos, comportamentos, valores e símbolos que representam o mesmo em todas as pessoas do mundo, de todas as nações e épocas (JUNG, 2000). Dessa forma, compreende-se o porquê de haver lendas conhecidas de Norte a Sul, assim como, uma grande semelhança entre personagens que ambientam o imaginário brasileiro, europeu e asiático. Por exemplo, encontra-se bastante semelhança entre a Matinta Perera, que pertence ao folclore brasileiro e é descrita como uma idosa que normalmente é acompanhada por uma ave, com a *Baba-Yaga*, retratada na figura 10, que pertence ao folclore russo e é descrita como uma velha ossuda e também é acompanhada por animais.

Figura 10- Baba-Yaga



Autor: Bilibin, 2011.

Entende-se que isso ocorre, pois, as lendas fazem parte do inconsciente coletivo, que se encontram em camadas muito profundas na psique humana, que vão além das experiências e vivências individuais, isso quer dizer que, na psique humana há conteúdos universais que pertencem à todos os indivíduos (JUNG, 2000).

Por esta definição, vai se tornando evidente a relação entre mitos e arquétipos, pois os mitos nada mais são do que uma forma de expressão dos arquétipos, falando daquilo que é comum aos homens de todas as épocas, porque falam dos valores eternos da condição humana.

[...]. Os mitos explicam, auxiliam e promovem as transformações psíquicas que se passam, tanto no nível individual como no coletivo de uma determinada cultura.

As histórias, que nos são contadas na infância, são maneiras de mostrar às crianças uma forma de aceitar e de enfrentar fatos que muitas vezes não se explicam, fases que não se quer ultrapassar (CARDOZO, 2005, p. 5-6).

Deve-se lembrar que as histórias podem carregar mensagens e personagens que foram fruto da realidade da época, ou seja, passaram por diversas interpretações que condiziam com os valores da época. Isso é possível pois os arquétipos são passíveis de interpretação.

Cabe pensar que existem os mitos universais e os de cada cultura. Existem os contos de fadas para as crianças e as histórias para os mais velhos. Existem os mitos iguais para todas as épocas; e as novas roupagens, porque o que é arquetípico é o tema - e deste tema podem surgir variações (CARDOZO, 2005, p. 6).

A exemplo disso, descreve-se em diversas versões que o herói que tem a coragem suficiente para libertar Norato do feitiço é um soldado Português, isso seria o arquétipo do personagem por estar presente na maior parte das versões, mesmo que, de maneira geral, os humanos representados na lenda são ribeirinhos e, provavelmente, são mestiços de índios, brancos e negros. A representação do soldado descrito é baseado no que o indivíduo estabelece como sendo as características de um soldado português, assim cria-se o estereótipo do soldado (Figura 11).

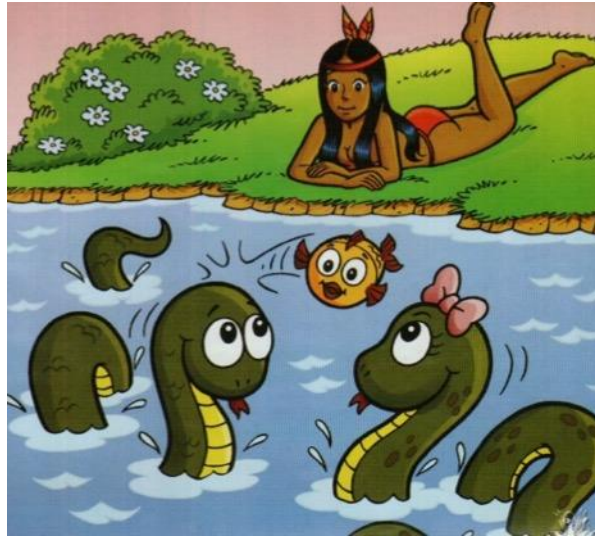
Figura 11 - Soldado Português quebrando o feitiço



Autor: Souza (2010)

A mãe de Norato e Maria Canina, vide figura 12, geralmente é descrita como uma índia que não mantém laços apenas com as tradições indígenas, ou seja, ela provavelmente está inserida em uma região miscigenada, apesar de normalmente ser retratada como uma moradora isolada. Em algumas versões ela é casada, mas, na maioria ela é abordada como mãe solteira.

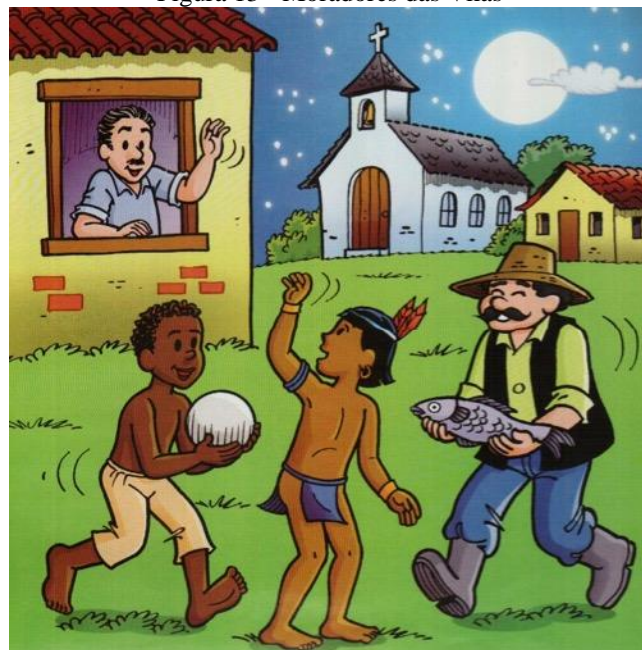
Figura 12 – A Mãe de Norato e Maria Caninana brincando com os filhos



Autor: Souza (2010)

Os moradores da redondeza (Figura 13) normalmente são descritos de uma forma que se subentende como vilas de pessoas mestiças e também vilas indígenas, porém, mesmo as vilas indígenas podem ter sofrido influências das outras etnias.

Figura 13 - Moradores das Vilas



Autor: Souza (2010).

Lembrando que, no Norte, o principal constituinte da população local eram os filhos de indígenas com Portugueses ou Negros, que passaram a constituir família e ter descendentes mestiços, também existem as pessoas que vieram do Nordeste, que já era uma população miscigenada, que permaneceram na região e que muitas vezes também constituíram família com os moradores da região (CASCUDO, 2002).

Honorato era forte, alegre e amigo do povo ribeirinho, mas, Maria era malvada e só fazia crueldades com os habitantes da região. Ninguém gostava dela. [...] Ele ficava o dia todo tentando livrar os seus amigos das maldades e traquinagens da Maria. Salva as pessoas que ela tentava afogar e desvirava as embarcações que ela pretendia afundar. Honorato só descansava quando a lua surgia no céu. Daí ele saía da água e desencantava. Deixava o couro da cobra na margem do rio e se transformava num belo rapaz [...]. Naquela região, todos o conheciam e gostavam muito da companhia dele, e Honorato adorava poder se divertir e conversar com as pessoas até dançava e festejava com os amigos (SOUZA, 2010, p.6).

A versão humana normalmente é descrita como um jovem bonito com traços indígenas (Figura 14), as vezes com característica de mestiços, ele adora a interação com os seres humanos e atraia muita atenção, o que faz com que alguns personagens não simpatizem com ele, geralmente essa inimizade é atribuída ao sentimento de inveja gerado pela desenvoltura de Norato.

Figura 14 – Norato humano



Autor: Cascudo (2001).

Norato aparentemente possui laços de afeto com todos os moradores da redondeza, vide figura 15, esse afeto é demonstrado tanto em sua versão Cobra, que os protegia de sua irmã, quanto em sua versão humana, que sempre buscava as vilas para ficar.

Figura 15 – Norato dançando



Autor: Cruz (2002).

Nota-se algumas semelhanças com a lenda do Boto, pois, Norato também adquire a característica de um amante passageiro, que some após seduzir. Também se descreve elementos que podem sugerir a presença de outros personagens de outras lendas, como o vento, que leva Norato de volta para o seu corpo reptiliano, que pode ser atribuído ao Saci, já que um de seus poderes é gerar uma enorme ventania. Também há a presença da Cobra de Óbidos, que é vítima das maldades de Maria Canina.

- Dança comigo, Margarida? – Diz-lhe o moço docemente.

Ela não consegue fazer outro gesto senão o de estender-lhe a mão e sair dançando pelo terreiro com o rapaz desconhecido. [...] Ele dança divinamente. E ela, envolvida como que por um passe de mágica [...]. Os outros casais, percebendo que algo mais está acontecendo naquele lugar, vão deixando o terreiro para assistir ao casal dançando como nunca se dançou naquele lugarejo. Um grupo distanciados, um grupo de rapazes trama algo. Sentiram a perda do coração de Margarida para o desconhecido e isso não poderia terminar sem resposta (CRUZ, 2002, p. 20).

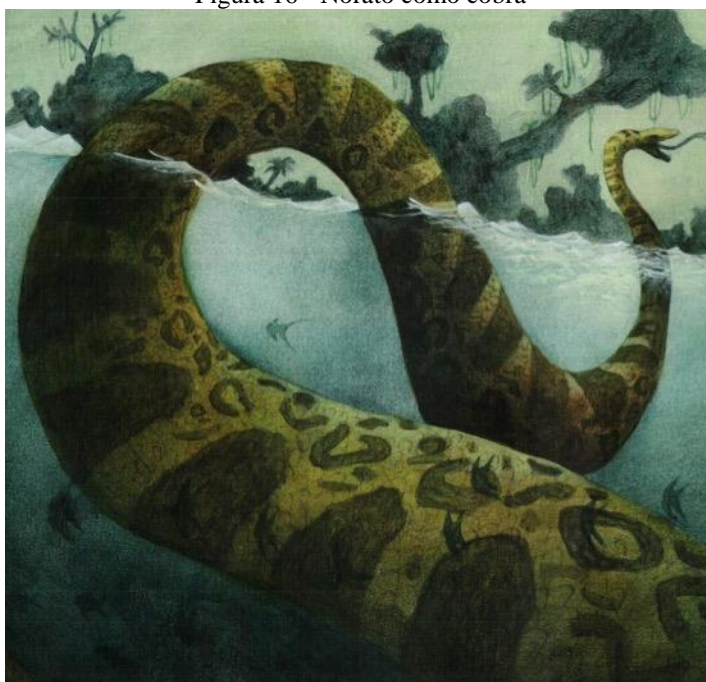
Maria Canina é a irmã gêmea de Norato, apesar de serem gêmeos o papel dela é bem menor que o do irmão e ela pode ser interpretada como o oposto do irmão. É sempre

representada como sendo do gênero feminino e má por natureza. Em algumas versões ela apenas faz maldades como forma de entreter-se, mas, na maioria das versões as maldades são resultado de sua personalidade maligna. Não se encontrou nenhuma menção de Maria Canina em uma versão humana, pode-se interpretar a partir disso que ela não pode se transformar em humana ou que ela não se transforme por desprezar a espécie. Ela é conhecida por afundar as embarcações, afogar pessoas e matar animais menores apenas por prazer. Aparentemente sempre está em conflito com o irmão e não mantém laços afetivos humanos, seu relacionamento com a mãe é uma incógnita, pode-se supor que ela apenas ignore a sua presença.

Maria Canina era violenta e má. Alagava as embarcações, matava os náufragos, atacava os mariscadores que pescavam, feria os peixes pequenos. Nunca procurou a velha tapuia que morava no tejupar do Cachoeiri. No porto da Cidade de Óbidos, no Pará, vive uma serpente encantadora, dormindo [...]. Maria Caninana mordeu a serpente para ver a Igreja cair. [...] Cobra Norato matou Maria Caninana porque ela era violenta e má. (CASCUDO, 2001, p.27).

Ambas, Norato e Maria Canina, tem a versão reptiliana descrita como cobras imensas que tem o dorso negro, aparência monstruosa e inspiram medo. Apesar de a sucuri ser uma referência nas ilustrações de Cobras Grandes, como pode-se perceber na figura 16 onde Norato tem a coloração em tons de verde e formas circulares em todo o corpo, no entanto, a coloração negra faz parte da descrição da maioria das Cobras, a Boiuna também é descrita dessa forma, negra e reluzente, ao ponto de refletir o universo estrelado.

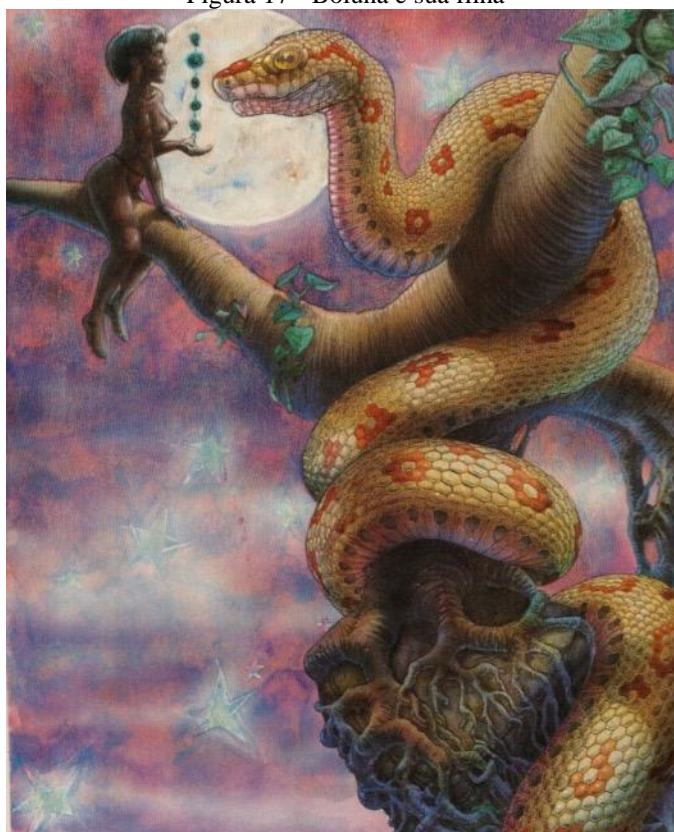
Figura 16 - Norato como cobra



Autor: Cruz (2010).

Como dito anteriormente, a lenda da Boiuna faz parte do ciclo de lendas amazônicas, ou seja, a sua origem e influencia são atribuídas a Amazônia, além de fazer parte da classificação de lendas primitivas, é uma das lendas que mais tem poder e sempre manteve presença no imaginário da população local, seja em sua forma de animal fantástico ou como divindade. A Boiuna é comumente descrita com uma cobra gigantesca, em algumas ilustrações ela tem a coloração verde, em outras ela é negra como o céu durante a noite, porém, ela também é representada de outras formas (Figura 17), ela também tem poder para mudar de forma. Identifica-se três momentos na lenda, pode-se dizer que a Boiuna pertence a pelo menos três períodos distintos, o primeiro é o que remete a origem do mundo, o segundo é logo após a invasão portuguesa e no terceiro já é retratado uma população mais miscigenada, pós escravidão, provavelmente em um período próximo ao início da *Belle époque*.

Figura 17 - Boiuna e sua filha



Autor: Balbi e Pires Filho (1989).

É interessante que no primeiro período, quando a terra estava sendo formada e ainda não havia noite, a Boiuna já pode ser retratada como uma divindade antiga, nesse momento da lenda os personagens presentes são tribos indígenas, o líder de uma das tribos, três guerreiros destemidos e a filha da cobra grande, também há “A noite” e o caroço de tucumã como

elementos chaves para o desenvolvimento da história. Os animais noturnos são personagens menores, mas, que são citados quando “A noite” é libertada.

Naqueles dias, a Cobra-Grande, um dos personagens mais importantes do folclore amazônico, não só vivia à solta por aí como também tinha uma linda filha (FRANCHINI, 2011, p. 29).

A filha da cobra é uma humana, não há descrição se ela nasceu da cobra ou se foi adotada, mas, ela aparentemente não possuía poderes, desta forma, supõe-se que ela foi adotada.

Figura 18- Filha da Boiuna



Autora: Abelha (2013)

Na versão de Abelha (2013), a filha da Cobra Grande (Figura 18) é representada em uma forma humana, mas, com parte do rosto, olhos, testa e cor de cobra, semelhante à forma como a ilustradora retrata a mãe, a Cobra Grande (Figura 19).

Figura 19- Boiuna e A noite



Autora: Abelha (2013)

Outro personagem desse período é o índio que faz par romântico com a filha da cobra grande, em algumas versões ele casa com a filha, mas, a ideia de casamento é mais uma herança da miscigenação dos valores portugueses com os indígenas, já que em muitas tribos não havia nem a ideia de casal, quanto mais de casamento, porém, na maioria das versões nota-se que, de fato, os dois formam um casal. O índio é representado como o líder da aldeia e/ou um grande guerreiro.

Naqueles dias, a Cobra-Grande, um dos personagens mais importantes do folclore amazônico, não só vivia à solta por aí como também tinha uma linda filha. O esposo dessa jovem andava muito chateado, pois ela não queria dormir com ele de jeito nenhum. A desculpa da esposa era sempre a mesma:

– Deitar por que, se ainda não é noite? [...] Só deito quando anoitecer – teimava ela. [...] minha mãe sabe o segredo. Mande alguém até lá buscar um coco de tucumã.

No mesmo instante, o marido mandou três serviçais até lá. [...] com uma mecha do fogo eles derreteram, então, a cobertura e finalmente abriram o coco. De repente, uma nuvem negra escapou de dentro e envolveu a canoa e o rio e o mundo [...]. Ao mesmo tempo, milhares de sapos e grilos pularam para fora do coco e se espalharam mundo afora, dando à noite a sua inconfundível trilha sonora.

A noite se espalhou por tudo, indo alcançar a casa onde morava a filha da Cobra-Grande e seu esposo.

– Veja, meu marido! – Disse ela. – Algo aconteceu!

Mas ele não podia ver nada, sequer a sua amada esposa.

– Se não posso vê-la durante a noite, então jamais teremos a noite! – Disse ele, enfurecido. Então, ele fez menção de agarrá-la, mesmo sem vê-la.

– Não, espere! – Gritou ela. – Agora teremos de esperar o dia!

O marido caiu da rede, de desgosto. [...] E assim foi. Logo, uma luzinha despontou na escuridão dos céus [...] com o surgimento da noite, havia ocorrido uma série de metamorfoses na natureza. [...] quando ela olhou para o marido viu que também ele havia sofrido uma mudança.

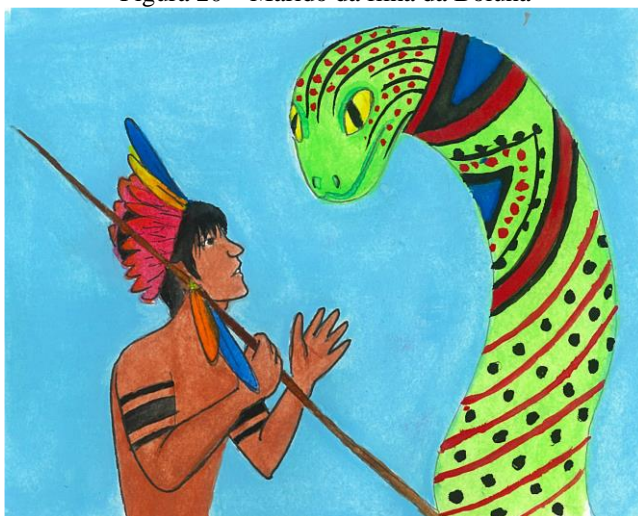
– Meu adorado! – Gritou ela, radiante. – Que cujubi lindo você está!

O pobre marido havia se transformado numa galinha preta de penas esverdeadas. [...]

– A partir de agora, sempre que o dia nascer, você cantará para mim e me despertará de uma noite deliciosa de sono! A jovem parecia mesmo feliz. Pena que o marido não parecesse tão animado com a mudança (FRANCHINI, 2011, p. 29).

Há um ponto interessante a ser desenvolvido, o índio inicialmente não é retratado como aliado da cobra, possibilitando a interpretação de que talvez haja um conflito entre a Boiuna e a tribo, ele passa a ser retratado como tal, vide figura 20, quando passa a ter a filha da cobra como companheira, outro ponto é que a companheira, apesar de saber que não há possibilidade, exige que seja noite para poder ter relações sexuais com o índio, o que pode ser a visão de uma moça casta, também oriunda da influência da igreja católica, ou ela talvez não quisesse de fato ter relações com o índio, o que pode-se interpretar como sugestão de uma união por interesse e não por amor.

Figura 20 – Marido da filha da Boiuna



Autor: Abelha (2013).

Por outro lado, a Boiuna entrega “A noite” através de um caroço de tucumã que deverá ser aberto pela filha, o que pode abrir precedente para que a união entre o genro e sua filha seja apenas uma forma de derrotar o líder da tribo ou de dar poder de escolha a sua filha, para que esta não seja forçada a ter relações quando não quisesse. Para a tribo ele pode ser visto como um indivíduo honrado e correto, mas, para a cobra e para sua filha talvez não seja essa a interpretação mais correta.

Essa cobra tem um corpo tão brilhante que é capaz de refletir o luar. Seus olhos irradiam uma luz poderosa a qual atrai os pescadores que se aproximam pensando se tratar de um barco grande. Mas quando eles chegam perto dela, viram seu alimento [...]. A Boiuna pode se transformar nas mais disparatadas figuras: navios, vapores, canoas... para enganar e engolir as pessoas. Tal é o rebojo e as cachoeiras que faz, quando atravessa o rio, que o ruído produzido recorda o efeito da hélice de um vapor. Os olhos, quando fora d’água, assemelham-se a dois grandes archotes, a desnortear os navegantes (UFMG, 2012, s/p).

Posteriormente, a Boiuna é retratada em um momento pós invasão dos portugueses. Nesse momento a descrição da cobra continua semelhante, mas, seus poderes e seu comportamento são diferentes e há um maior conflito entre as versões que a representam como divindade ou como animal.

Figura 21 - Boiuna atacando



Autor: Corrêa (2016).

A Boiuna desse período passa a se transformar em embarcações para atrair pescadores e naufraga-los, alimentando-se dos que sobravam do naufrágio como pode-se perceber na figura 21. Na maioria das versões ela continua como mãe d'água e protetora do rio. Porém, ela é temida, podendo ser descrita como um ser maléfico. Acredita-se que essa versão da Boiuna seja influenciada pelos colonos portugueses, que temiam a grande cobra e a associavam a experiências ruins, tais interpretações vinham, provavelmente, das crenças católicas, pois, a cobra é normalmente retratada como um animal agourento. Nesse momento, a população é diversificada, mas, sem um grau grande de miscigenação. Há os europeus, africanos, indígenas e mestiços.

No terceiro momento, pós escravidão, a população local é bem miscigenada e a descrição da Boiuna se assemelha a lenda da Cobra Norato. A relação da população local com a Boiuna parece ser de respeito, onde entende-se que as águas e os locais fechados pertencem a cobra, aqui ela adquire o caráter de animal divino novamente. Nessa parte da lenda, a Boiuna é responsável por fazer com que uma tapuia engravidasse de cobras gêmeas, a Norato e a Maria Caninana. Tal ato, na maioria das vezes, não parece ter sido algo agressivo ou descrito como negativo, o que permite interpretar que a Tapuia tenha algum tipo de carinho ou admiração pela

cobra. A Boiuna é quem controla a maldição de Norato e aparentemente possui o Saci como aliado, já que é o vento do Saci quem traz Norato de volta ao seu corpo.

Outra cobra que habita esse período e região é a Cobra Grande de Óbidos (Figura 22). Não há muitas informações escritas sobre ela, sendo citada por Cascudo (2001), que a descreve como uma serpente encantadora.

Figura 22 - Cobra de Óbidos



Autor: Costa (2016).

Há as versões orais, que na maioria das vezes a descrevem como sendo uma serpente gigantesca, assume-se como sendo uma das maiores das cobras grandes, já que em algumas versões ela chega a atravessar uma cidade, com a índole boa e querida. Ao contrário de algumas das outras cobras, ela evita o confronto mesmo quando provocada. Optou por dormir para não destruir a cidade. Os moradores locais são mestiços e cristãos, sendo possível notar forte influência das crenças católicas na narrativa.

Figura 23 - Serpente Emplumada da Lapa



Autor: Cascudo (2001).

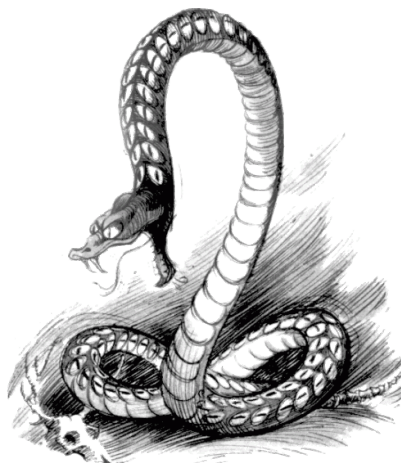
A lenda da Serpente emplumada da Lapa (Figura 23), que apesar de ser uma lenda do nordeste brasileiro, será descrita no presente trabalho por se tratar de uma lenda sobre cobras grandes, além de ser uma serpente que é de fato maligna, e por ser uma das lendas de cobra grande com menor indicio de influência indígena, além de perceber-se que a região Nordeste é bem próxima culturalmente da região Norte (CASCUDO, 2002).

Esta lenda refere-se à uma cobra que vivia na cidade de Lapa, que fica no estado da Bahia, essa cobra é descrita por Cascudo (2001) como a serpente que nasceu e viveu para matar, mas, foi vencida pela fé em Nossa Senhora. A serpente tinha plumas por todo o corpo e um par de asas que também eram cheias de plumas, aparentemente o poder da cobra estava contido nas plumas, então, caíam um par de penas toda vez que os fiéis rezavam. Com o tempo a cobra ficou sem penas e morreu.

A esquerda está a cova da Serpente, sempre fechada e temida, até 1936. Aí vivia uma serpente emplumada como Quetzalcoatl, agitando sem cessar, para crescer depressa, duas asas robustas. Quando a Serpente deixasse a cova, devoraria a todos sem remissão [...]. Frei Clemente, em fins do século XVIII, chegou à gruta e iniciou as santas Missões; reconheceu o canto onde a serpente alada preparava o voo mortal para a população assombrada: aconselhou que todos rezassem o “Ofício de Nossa Senhora”: cada vez que a oração findasse, uma pena caíria da serpente, sem esperança de substituição, arrancada pelo poder da súplica (Ibid., p.53).

Já em outras versões a cobra habita a igreja, especificamente na área onde ficam os sinos, ela permanece neste lugar para poder atormentar os moradores quando ela está com fome, fazendo com que eles a alimentem, oferecendo as crianças da região. A cobra é sempre descrita como criação do diabo e serviu como exemplo para mostrar o quanto a fé é poderosa (CASCUDO, 2002). Os moradores após algum tempo abandonam a região. Eles são descritos como um povo bem miscigenado.

Figura 24 - Boiguassú



Autor: Ocultismopel (2014).

A Boitatá provavelmente não é original da Região Norte, mas, encontra-se presente no ciclo amazônico, sendo considerada protetora dos campos e floresta. Ela é descrita de duas formas, no início, quando tinha a forma material, era chamada de Boiguassú,<sup>7</sup> uma cobra amarela, com manchas circulares escuras e olhos amarelos, que eram tão claros que pareciam ter luz própria, porém, também a descrevem como uma cobra com manchas que lembram os olhos dos animais comidos (Figura 24). O comportamento parece ser de uma cobra preguiçosa ou que não se preocupa com o que acontece ao redor, aparentemente ela deveria ser uma cobra protetora, porém, não exerceu o cargo de forma correta, já que em uma grande dilúvio, em vez da Boiguassú ajudar os animais ilhados, acabou devorando os seus olhos. Por tais ações ela foi castigada, em algumas versões ela explodiu em luz e fogo, comeu tanta luz dos olhos de animais que não pôde aguentar, e em outras ela é castigada por não ter cumprido seu papel, sendo transformada em uma cobra feita de chamas (Figura 25), que passou a ser chamada de Boitatá (CASCUDO, 2002; BALBI; PIRES FILHO, 1989).

Figura 25 - Boitatá



Autor: Ocultismopel (2014)

Aparentemente pode mudar de forma, sendo descrita como um grande touro e, por vezes, confundida como uma Anhangá. Ela passa a proteger contra caçadores, queimadas e pessoas de índole má. Caso alguém encontre com ela, não pode teme-la, pois, o medo faz com que a pessoa se torne sua presa. As pessoas que passam por seu caminho não têm descrições

---

<sup>7</sup> Boiguassú: era o nome da Boitatá quando tinha um corpo físico. Ela deveria proteger os animais, mas, fez o contrário, comeu os olhos dos animais indefesos e devido ao ato acabou sendo transformada na Boitatá, uma cobra de fogo. (CASCUDO, 2002).

que indiquem sua origem ou características, apenas que não devem ser temerosas caso sejam inocentes.

Os campos têm um protetor contra aqueles que os incendiam e devastam. Conhecida em todo o Brasil, com uma variedade de nomes Mboi-tatá, Bitatá, Boiguassú, Baitatá e Batatá, esta lenda refere-se a uma serpente de fogo que vagueia pelos campos sem destino certo. Provavelmente nascida das visões do fogo fátuo [...], a lenda da Mboi-Tatá apresenta as variações conforme as regiões do Brasil em que é relata. Alguns descrevem o Mboi-Tatá como um imenso touro, com um olho grande no meio da testa (BALBI; PIRES FILHO, 1989, p. 22).

Comparando a lenda da Boitatá com a lenda da Boiuna, percebe-se que ambas são Cobras protetoras e que não dividem o mesmo ambiente, a Boiuna é uma cobra majoritariamente aquática e a Boitatá, mesmo tendo a capacidade de nadar como citado no início da lenda, não tem o ambiente aquático como cenário. Porém, em algumas versões é dado á Boiuna como criadora do fogo, possuindo a habilidade de conter-lo dentro de si (CORRÊA, 2016). Dessa forma, pode-se assumir que a Boitatá pode ser uma das criaturas comandadas pela Boiuna.

### 2.2.3 Caracterização do Ambiente

Percebe-se que na lenda da Boiuna há diversos cenários, descreve-se cenário terrestre e aquático, aparentemente, os grandes rios pertencem a ela, como pode-se perceber na Figura 26 que mostra a Boiuna saindo de seu território para encontrar com o índio que faz par om sua filha.

Figura 26 - Boiuna saindo de seu território



Autor: Abelha (2013).

Na primeira parte da lenda o território é descrito como sendo uma clareira no meio da floresta, perto de um rio bem profundo, em outras versões ocorre a presença de uma grande caverna, além de um coqueiro de tucumã, já que ela tira um dos caroços para armazenar “A noite”.

O moço chamou os três fâmulos; a moça mandou-os à casa de seu pai, para trazerem um caroço de tucumã.

Os fâmulos foram, chegaram à casa da Cobra Grande, esta lhes entregou o caroço de tucumã muito bem fechado e disse-lhes.

- Aqui está; levai-o. Eia! Não o abrais, senão todas as coisas se perderão.

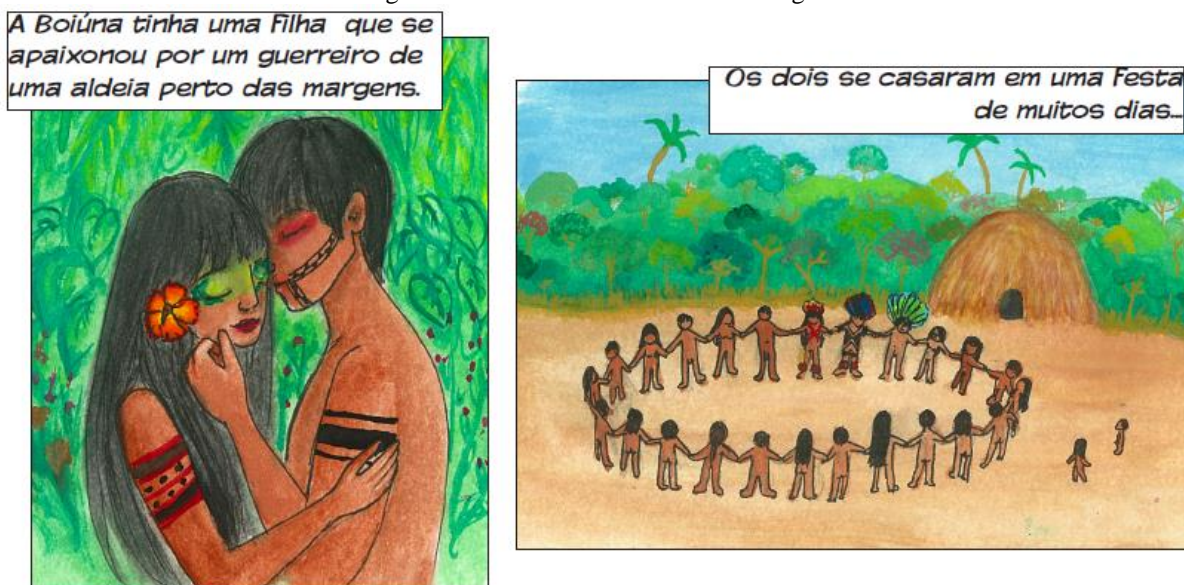
[...] quando já estavam muito longe, ajuntaram-se no meio da canoa, acenderam fogo, derreteram o breu que fechava o coco e abriram-no. De repente, tudo escureceu (ABREU, et al., 2000).

Nessa parte da lenda não há indícios de que a Boiuna se esconda ou tema algo, ela aparentemente fica a vista. Há também uma tribo indígena, que provavelmente é em uma clareira e onde os indígenas construíram as suas malocas. O território indígena permanece distante do território da cobra, a distância é descrita como sendo uma viagem longa, pode-se assumir que um dos dois, tribo indígena ou a Boiuna, queria aumentar o seu território.

A Boiúna é uma cobra gigantesca que vive no fundo dos rios, lagos e igarapés da Amazônia, num lugar chamado “boiaçuquara” ou “morada da cobra grande”. Essa cobra tem um corpo tão brilhante que é capaz de refletir o luar. Seus olhos irradiam uma luz poderosa a qual atrai os pescadores que se aproximam pensando se tratar de um barco grande. Mas quando eles chegam perto dela, viram seu alimento. Ao ficar velha, a cobra vem para a terra. Como é muito grande e desajeitada fora d’água, para conseguir alimento, ela conta com a ajuda da centopeia de 5 metros. [...] Sua lenda faz parte do ciclo mítico de “como surgiu a noite”, segundo a qual a Cobra Grande casa a filha e manda-lhe a noite presa dentro de um caroço de tucumã. Mas os portadores, curiosos, abrem o caroço, libertam a noite e por isso são punidos (UFMG, 2012, p.1).

Percebe-se pela figura 27, que a filha da Boiuna foi aceita pela tribo, percebe-se também que o espaço onde os índios moravam era uma clareira, provavelmente desmatada por eles, com as moradias e árvores ao redor. Essas características foram importantes para a definição dos cenários do presente projeto.

Figura 27 - Filha da Boiuna e Tribo indígena



Autor: Abelha (2013).

O cenário muda quando o segundo momento da lenda é relatado, com a presença de humanos de outras etnias e eles estão em maior número. Percebe-se a presença de tribos, comunidades e vilas, pelo período imagina-se que as vilas maiores ainda estão em crescimento, ou seja, não há cidades formadas na região. Há presença de rios e neles há embarcações, tanto portuguesas quanto canoas de pescadores, que são presas da Boiuna. Nessa parte a referida cobra passa mais tempo na água do que em terra e aparentemente ela se esconde para evitar ser descoberta. A Boiuna perdeu consideravelmente o seu território, mas, os rios ainda pertencem à ela. Percebe-se que há diversos conflitos entre os humanos e a cobra.

Conhecida em determinadas regiões como Boiuna, a Mãe D'água, incutia terror nos nativos, que tinham medo de matá-la, pois acreditavam que assim atrairiam a desgraça para sua tribo (BALBI; PIRES FILHO, 1989, p. 67).

Os conflitos parecem reduzir consideravelmente no terceiro momento da lenda, a Boiuna continua sendo dona dos rios, mas, permite que outros seres os habitem e que os seres humanos os usem também. Por exemplo, as pessoas banham-se sem medo nos rios e igarapés, além de executarem tarefas através dele, como pesca e transporte de mercadoria. A Boiuna parece evitar ser vista, mas, ainda aparece para algumas pessoas, seja para mata-las ou porque gosta da pessoa.

- Meu filho! - ele, carinhosamente, falou. - Não sei mais o que fazer! O gado tá sumindo! A polícia já veio! Já reuni mateiros! Mas não se vê nem trilha de homem, nem bicho que possa estar dando sumiço no rebanho.

- Bom vê-lo tio! - interrompi - Quero ajudar! Mas se já veio tanta gente aqui e não achou nada, não sei em que eu serei mais útil.  
 - Deixe de ser besta! - exclamou - Eu sei que tu pesquisa cobras. E só tem um bicho que pode estar fazendo isso! É a boiuna filho!  
 [...] após alguns segundos de êxtase em que o mundo parou de girar enquanto a gigantesca Boiuna nos fitava impassível, ela simplesmente virou em direção ao rio. E, serpenteando até a margem, atirou-se nas profundezas sem deixar vestígios.  
 [...] - E agora? O que vamos fazer tio?  
 - Vamos logo vender essa parte da fazenda e fazer uma cerca bem firme pra proteger minhas terras! (RODRIGUES, 2015, p. 2-3).

A Boiuna divide território com os seus filhos, a cobra Norato e Maria Caninana. Como dito anteriormente, a população era bastante miscigenada, mesmo nas tribos indígenas já havia influências dos itinerantes, europeus e da população regional. Em algumas versões é descrito que há várias comunidades ao redor do território, onde há festas e até luz elétrica.

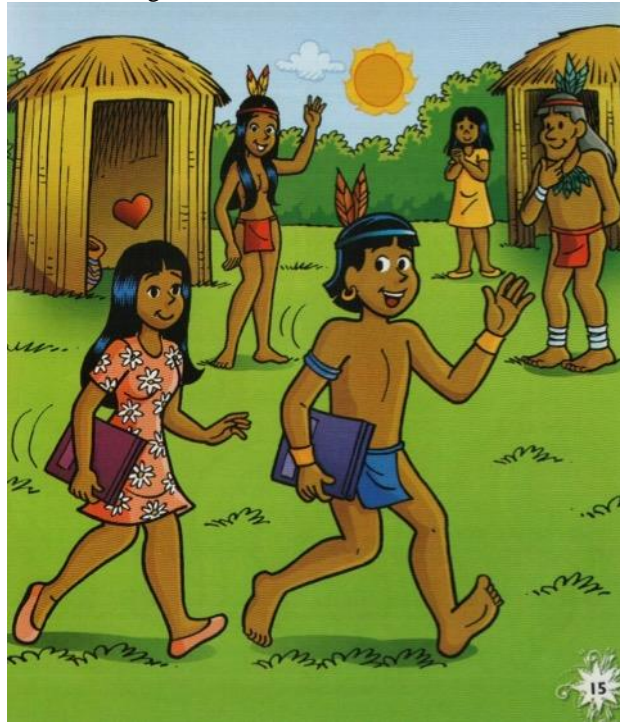
Figura 28 – Vila Ribeirinha



Autor: Cruz (2002).

As comunidades viviam da pesca, quando ribeirinhas, ou do comércio, vide figura 28. Provavelmente há estradas e outras criações humanas, as casas parecem ser de madeira e a organização local parece ser bastante semelhante ao que ainda é encontrado em regiões ribeirinhas. As cobras não parecem permanecer no mesmo local, mas, sempre voltam para perto de onde a mãe delas moram (Figura 29). Sabe-se que Maria Caninana já chegou a viajar para a cidade de Óbidos, no Marajó, para provocar a Cobra que morava lá.

Figura 29 - Cenário dos Ribeirinhos



Autor: Souza (2010).

A Cobra de Óbidos permanece dormindo embaixo da cidade, com a cabeça embaixo do altar e a cauda no rio. A cidade é descrita como sendo uma cidade pequena, onde há o atracadador, mercado e igreja de Nossa senhora de Santana. A cobra, aparentemente, está deitada em linha reta, logo, os principais edifícios da cidade também devem estar nessa organização espacial.

Ali no canto da Baía do Guajará está Belém do Pará.  
 Através dos sonhos vi este lugar passar de uma mata tropical populada por fauna, flora, e alguns seres humanos para colônia que eventualmente se tornaria um pedaço da terra natal dos exploradores e colonos que fincaram aqui  
 [...] E por 400 anos tive sonhos e pesadelos com essa cidade que cresce sobre meu corpo. E pelos séculos que virão, continuarei a sonhar com Belém até o dia em que meus sonhos se tornarem apenas algo que é meio amargo e meio doce (COSTA, 2016, p. 3).

A Cobra de Óbidos claramente já habitou o mesmo espaço da Boiuna, mas, acredita-se que elas podem ser aliadas, ou conviviam em paz, e não rivais.

Figura 30 - Cobra de Óbidos



Autor: FERREIRA (2003).

A Cobra de Óbidos desperta o medo dos moradores, pois, caso resolva se mexer, irá destruir toda a cidade. Na figura 30 pode-se identificar o que aconteceria caso a cobra despertasse, além, das habitações do espaço onde ele dorme. Lembrando que ela pertence ao mesmo período da cobra Norato e Maria Caninana.

Figura 31 – Boitatá e os campos em chamas



Autor: Rosa ([2015?]).

O ambiente em que a Boitatá é descrita vai de regiões do Sul a Norte, logo, pode-se assumir que ela é uma cobra itinerante. De certa forma, quando ela habitava os campos do Rio Grande do Sul, assumia a forma de Boiguassú. Seu território é sempre descrito como estando em chamas (Figura 31), sendo a responsável por apagar os incêndios quando acontecem (Figura 32).

Figura 32 - Boitatá apagando fogo da floresta



Autor: Rosa ([2015?]).

Na forma serpente de fogo, não há algo que indique que ela viva perto de aldeias ou comunidades, mas, sabe-se que ela fica perto de rotas no meio das florestas. Também fica perto dos campos, onde há o costume de incendiar o terreno para limpá-lo com mais facilidade, tal atitude era moralmente repreensível, atualmente é tido como atividade ilegal, já que o fogo é difícil de ser controlado e geralmente causa acidentes. Principalmente se for para as áreas de floresta fechada, onde há muito material que pode incendiar, além de diversos animais que habitam o local. A Boitatá utiliza do medo da pessoa como guia, dessa forma, ela evita que a má ação ocorra.

E surgiu a serpente de fogo que zela pelas matas,  
 Mboi-tatá destrói aqueles que incendeiam inutilmente os campos, queimando-lhes as  
 carnes de maneira como queimas as árvores.  
 [...] Dizem que o viajante que encontrar pela frente o Mboi-Tatá deve permanecer  
 imóvel, sem piscar ou respirar até que a serpente desapareça. Se ela o perseguir,  
 porém, o provocará e atazanará até mata-lo (BALBI; PIRES FILHO, 1989, p. 22).

Apesar da Boitatá também estar presente na Amazônia, não é citado que ela já tenha dividido ou visitado territórios similares aos das outras cobras grandes, estas têm bastante ligação com a água. Rios, Igarapés e outros tipos de aquíferos sempre estão presentes nas lendas.

A serpente, como símbolo d'água, está espalhada por toda a Terra. Para o Brasil existia, entre os indígenas, a tradição da boiuna, o ciclo da mboiguassu, a cobra-grande, senhora de tudo. Os Aruacos possivelmente foram os melhores divulgadores desse mito em que figuraram grandes serpentes (CASCUDO, 2002, p. 289).

Porém ela desempenha um papel semelhante ao da Boiuna, acredita-se ser possível que ambas as cobras possam existir em um mesmo espaço, no entanto, defendendo-o de formas diferentes, mas, que juntos aumentam a gama de proteção da área, assim como, pode-se assumir serem cobras territorialistas e até rivais. Também pode-se assumir que a Boitatá trabalhe para a Boiuna.

Tradicionalmente encontrada próxima das margens dos rios ou da orla marítima, a serpente de fogo surge como um fugaz facho de luz, que rapidamente corta o ar para desaparecer em seguida (BALBI; PIRES FILHO, 1989, p. 63).

A Cobra Emplumada da Lapa também se encontra em uma igreja em uma cidade pequena, que também está perto de um rio, o São Francisco. Assim como a de Óbidos, ela não sai do espaço. Permanece presa em sua cova ou fica na área dos sinos da igreja. A igreja parece estar em um ponto alto da cidade, pois, a cobra tem vista para toda a cidade. Comparando com a Boiuna, pode-se assumir que, apesar delas claramente não dividirem o mesmo espaço, a Cobra Emplumada da Lapa é um perigo para a Boiuna. Já que se trata de um animal que viria para destruir tudo o que encontra pela frente, acredita-se que eventualmente ela chegaria no território da Boiuna.

Na cidade do Bom Jesus da Lapa, na margem do rio São Francisco, na Bahia, houve a tradição de uma serpente de asas, cobra emplumada que lembrava Quetzalcoatl da teologia mexicana.  
[...] Na gruta calcária, que o penitente Francisco de Mendonça Mar descobriu em 1691 e a transformou em centro de romarias ao Bom Jesus, há uma cavidade que ainda hoje conserva a denominação de “Cova da Serpente”. Nela residia um enorme ofídio, coberto de penas e podendo voar. Era a constante ameaça (CASCUDO, 2002, p. - 288-289).

Conhecer bem os elementos da história, como território, personagens, fauna e etc., possibilitou o enriquecimento do repertório da história e do *concept art*, dessa forma, gerando

mais material para ser explorado sem que gerasse disparidades infundadas ao que pode-se interpretar das histórias. A importância da definição, estudo e conhecimento dessas características servem como ponte para o espectador compreender e aceitar os elementos de composição da animação.

### 2.3 A ANIMAÇÃO COMO ELEMENTO DE VALORIZAÇÃO DE NARRATIVAS

A animação é considerada uma forma de arte, desde os primórdios o homem tenta se expressar através da arte. A comunicação entre o espectador e a animação é emocional, pois, “a arte fala com o coração” (THOMAS; JOHNSTON, 1995, p. 15), isso possibilita que a animação consiga “abraçar” qualquer audiência.

Uma das características mais interessantes que a animação tem é que ela deve se assemelhar à realidade ao mesmo tempo em que é permitido fugir dela, as regras do mundo real não são tão necessárias em uma animação mas ela deve fazer parte do senso comum, a audiência deve acreditar que é verdade. Por exemplo, um gato caçar um rato é algo real e cotidiano, um gato caçar um rato enquanto os dois correm usando as duas pernas traseiras e com a coluna ereta não é, mas, é aceito. Beiman (2015) defende que, como o espectador corre dessa forma, isso faz com que esteja no senso comum dele, o cérebro recebe a imagem e confirma a ação como possível.

Esse fenômeno é interessante para contar histórias, pois a animação permite criar novas dimensões onde é possível fazer qualquer coisa, caso seja aplicado de forma correta. A importância da animação no projeto é justamente permitir que as realidades descritas nas lendas possam ser representadas graficamente como condiz nas lendas, de forma que haja aceitação e propagação em outros ramos da sociedade, dessa forma, acredita-se ser possível que a animação seja uma das formas de recontar as lendas e talvez, se possível, representar uma nova forma de fortificar os personagens e as lendas no imaginário brasileiro.

O ideal é conseguir se aproximar do arquétipo, por tratar-se de uma animação deve haver uma comunicação com o todo, em vez de apenas a cultura local. Dessa forma, haverá uma possibilidade maior de o público aceitar e relacionar-se, criando laços, com a animação.

Walt Disney, pensou algo semelhante quando tentou fazer o primeiro filme animado que representasse uma história com personagens, com personalidades e reações próprias, e que emocionassem os telespectadores. Antes dele não havia essa mentalidade, ele desenvolveu uma

nova técnica de animação que permitiu chegar nos resultados almeçados. A técnica era a de desenhar quadro a quadro (BARBOSA JÚNIOR, 2011).

### 2.3.1 História da Animação

A animação é dar vida à uma história através do desenho. No início era feita através de recortes de fotografias colocadas em sequência, que criavam a impressão de movimento, que seria a origem de um filme animado. As técnicas foram evoluindo até chegar no *frame a frame* que é tida como a verdadeira animação. (FOSSATTI, 2011).

A técnica consiste em desenhar os movimentos chaves do personagem realizando a ação e preenchê-los com movimentos intermediários, dessa forma o movimento fica mais fluído. Quanto mais quadros por segundo, mais fluído será o movimento. Atualmente há outras técnicas, porém, a quadro a quadro é a base.

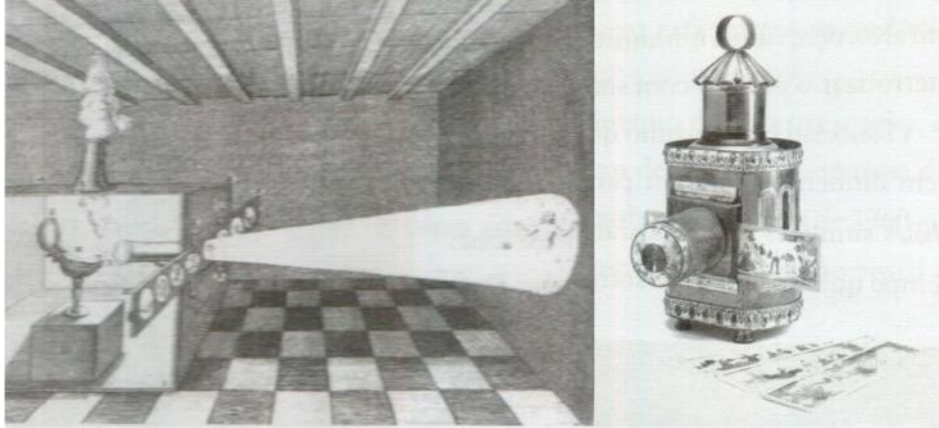
Uma das maiores influências da animação foi o teatro de sombra, ele consistia em contar histórias criadas com o auxílio de imagens formadas por sombras. Na China era bastante comum e era uma das formas de entretenimento da realeza chinesa. A origem é desconhecida, há a possibilidade de ter sido originada na China ou na Índia, onde também era comum (FIGUEIREDO, 2008). As sombras chinesas, como era chamado essa forma de arte, eram peças bem elaboradas e tinham um custo alto, para a época seria o equivalente a assistir a um filme animado. O teatro comum também era presente na cultura chinesa, mas, o de sombras criava uma interação que era mais interessante para os telespectadores, acredita-se que tal fato seja resultado do gosto dos telespectadores por formas novas de se ver uma história, que recebia da nova narrativa um caráter lúdico e fantástico.

Onde há seres humanos, há a representação, de seu cotidiano, cultura e histórias, através da arte (THOMAS; JOHNSTON, 1995). A importância do teatro de sombras, que é uma dessas representações, vem do fato de ser a primeira representação móvel feita através de desenhos, já que a sombra formava desenhos, que se mexia para retratar ações e histórias.

A animação é uma ilusão gerada através do movimento de diversas imagens em sucessão e em um curto período de tempo (BARBOSA JÚNIOR, 2011). O que permitiu inicialmente esse efeito era um equipamento chamado de Lanterna Mágica (Figura 33). O equipamento consistia em uma caixa com uma abertura circular, dentro da caixa deveria haver uma forte fonte de luz que incidia em um espelho curvo que refletia em placas de vidros, que eram pintadas e serviam como slides, para reproduzir o conteúdo das mesmas na parede oposta,

desse modo, as imagens ficavam em maior tamanho e havia a possibilidade de se mudar quadro a quadro.

Figura 33 - Lanterna Mágica



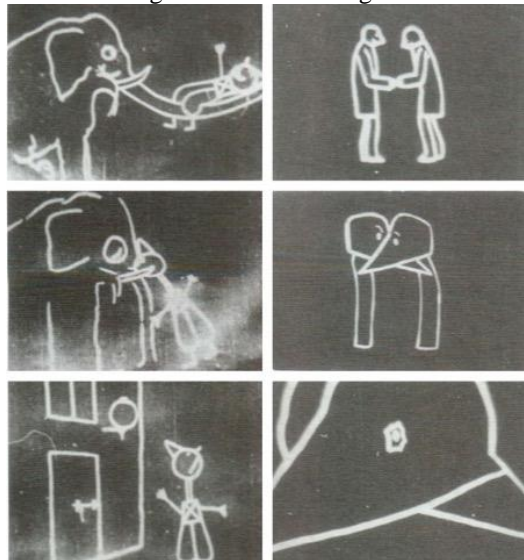
Autor: Barbosa Júnior (2011).

A lanterna mágica foi evoluindo até chegar ao ponto em que permitia a rápida mudança de slides gerando a ilusão de movimento. Após diversos estudos e experimentos, o holandês Pieter Van Musschenbroek desenvolveu diversas imagens animadas para assustar um visitante de sua casa, para tal efeito ele utilizou várias lanternas e imagens. O que Barbosa Júnior (2011) diz ser a primeira apresentação animada.

Em 1736, ele assombrou um visitante com imagens de um moinho de vento com suas pás em rotação, um homem tirando o chapéu, uma mulher curvando-se em cumprimento (BARBOSA JÚNIOR, 2011, p. 31).

Porém, o primeiro espetáculo apresentado com a lanterna mágica foi lançado em Paris, o espetáculo se chamava *Fantasmagorie*, de Etienne Robert (Figura 34). Essa apresentação foi um marco, pois foi a primeira vez que uma pessoa realmente explorou o potencial artístico e visual do aparelho (BARBOSA JÚNIOR, 2011).

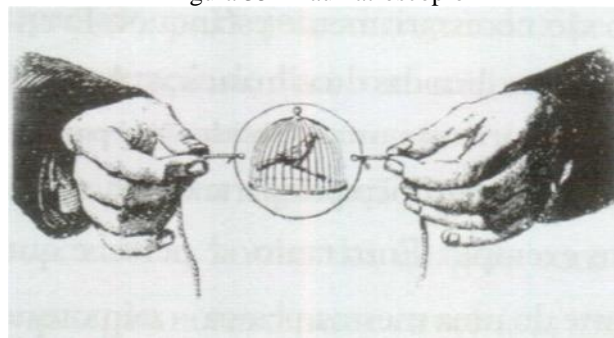
Figura 34 – Fantasmagorie



Autor: Barbosa Júnior (2011).

Os estudos em cima da lanterna mágica fizeram com que outros maquinários semelhantes fossem produzidos, como a exemplo do Taumatoscópio (1825), como pode-se perceber pela figura 35, consistia em um disco com imagens dos dois lados que eram atados por um fio em cada extremidade, ao girar o disco através dos fios, criava-se a ilusão de ótica.

Figura 35 - Taumatoscópio



Autor: Barbosa Júnior (2011).

*Daedalum* (1834) também chamado de zootoscópio (Figura 36), consistia em diversas pinturas feita em papel dispostas em tiras dentro de um cilindro giratório cheio de frestas. Quando girado, pelas frestas dava para ver a pintura em movimento. Por último, o *Flipbook*, ou livro mágico 1868. Era uma espécie de livro com fotos, imagens ou pinturas em sequência, que ao serem viradas com velocidade resultavam na imagem em movimento. É um método eficaz, barato e popular de se dar o efeito, sendo usado até a contemporaneidade.

Figura 36 - Zootroscópio



Autor: Barbosa Júnior (2011).

Esses efeitos são possíveis graças a maneira com que o cérebro mantém um imagem. Para Valliere Richard (1824, apud, Ibid.), baseado no artigo “*The Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*” um artigo que Peter Roget (1824) publicou, a pessoa ao ver uma imagem, cria o estímulo e o envia para o cérebro, que recebe e retém o estímulo por um pequeno período de tempo, esse período é o suficiente para que um novo estímulo chegue. Essa junção de estímulos no cérebro é recebida como uma figura em movimento em vez de várias fotos consecutivas, efeito chamado de ilusão de ótica. Esse efeito, que também é bastante explorado em shows ilusionistas, permitiu a criação de diversos brinquedos, inspirados nos mecanismos dos maquinários citados anteriormente, geravam as imagens em movimento.

Alguns dos usuários desses brinquedos e maquinários sempre foram vistos com dualidade, já que um lado era pesquisador, o que os orientavam para ramos específicos do estudo e o outro lado era o do artista, que buscava melhorar a representação que era obtida para produzir resultados mais satisfatórios, por exemplo, um ilusionista que queria melhorar o desempenho do maquinário para produzir ilusões mais realistas e elaboradas. Os dois lados eram importantes, essas duas formas de pensar, analisar e buscar as mudanças foi o que levou para a criação dessas diversas máquinas.

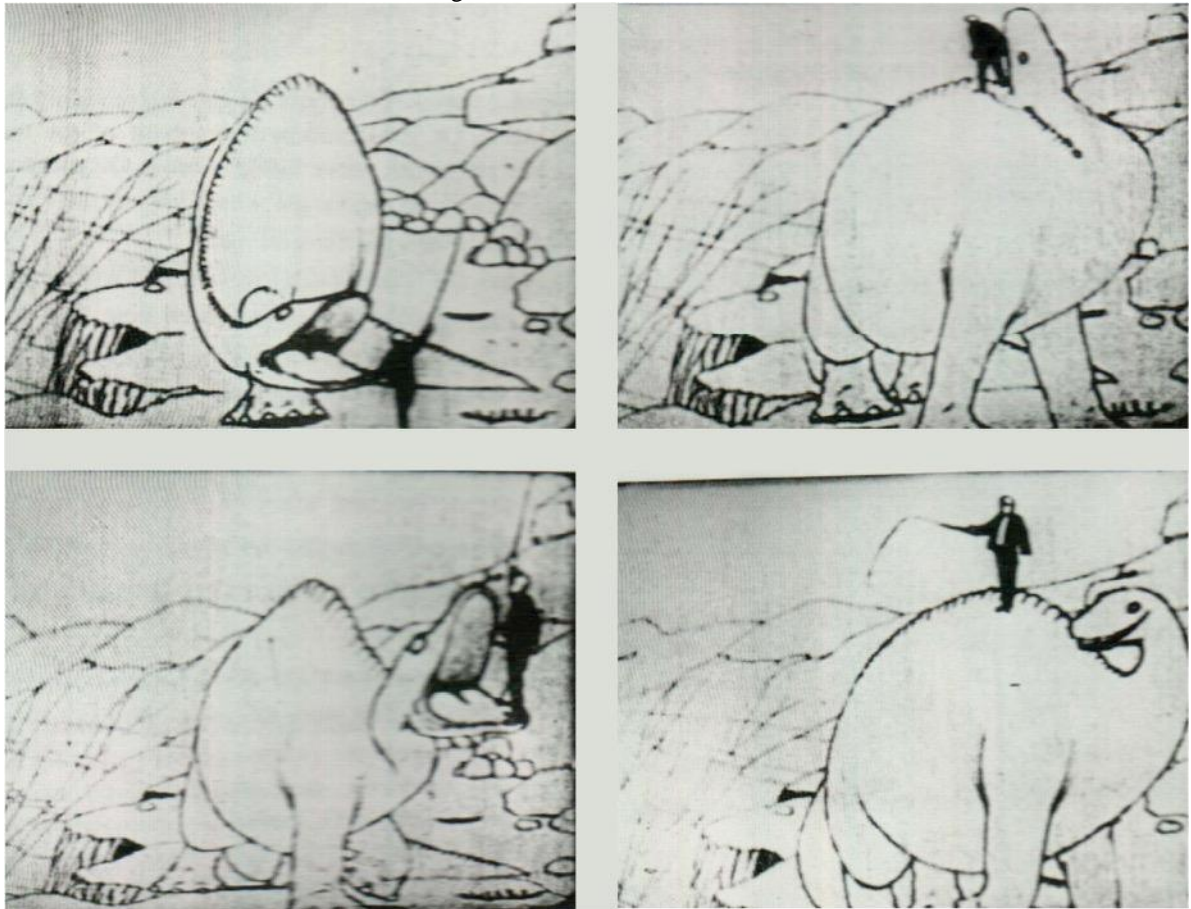
Porém, o início da animação foi possível graças a invenção da fotografia. A máquina fotográfica melhorada permitiu que posteriormente fosse criada a máquina filmadora. O início do cinema, filmes de curta ou longa metragem deu-se a partir daí. A animação foi uma das formas artísticas para a criação de filmes animados (BARBOSA JUNIOR, 2011.).

O cineasta George Méliès deu o primeiro grande passo rumo à animação. Ele criou um método de mascarar a realidade em seus filmes, ele manipulava o tempo das imagens e utilizava diversos apetrechos ilusionistas para gravar. Provavelmente, os quadros das fotos eram modificados com pinturas e outras técnicas, criando e modificando a realidade do que de fato havia sido filmado, lembrando que os filmes consistiam em diversas fotos que eram colocadas em sequência para gerar a imagem em movimento e a técnica *frame a frame* ainda não havia sido desenvolvida (Ibid.).

O primeiro desenho animado foi lançado “*The humorous phases of funny faces*” (1906) e é uma obra do ilustrador e artista plástico James Stuart Blackton. Esse filme e os próximos que o seguiram foram possíveis graças ao aperfeiçoamento da técnica de Méliès, já Blackton usou o método *frame a frame*, mas, em pequenos momentos, apesar de ser um grande passo, ainda era cansativo e trabalhoso, acabou sendo de certa forma, ineficaz. Blackton fez diversos filmes onde utilizava diversas técnicas, no entanto, o mercado ficou saturado e os filmes com animação se tornaram monótonos, a desmotivação para utilizar animação também ocorreu por ela ser mais cara e trabalhosa, aumentando o tempo e custo de produção (Ibid.).

A animação volta para o cenário após Emile Cohl criar a técnica de pintura com nanquim em papel de arroz, processo que diminuiu os custos, facilitou a confecção dos frames e encurtou o período de tempo necessário para fazer uma animação. O artista Winsor McCay, utilizou ao máximo essa técnica, criando animações como *Mosquito Operatives* e *Gertie the Dinosaur*, vide figura 37, que foram um marco, pois, a plateia se identificava com um inseto que sugava sangue e um dinossauro que contava histórias. O sucesso dos filmes de Winsor McCay permitiu que a indústria cinematográfica investisse na animação. Dessa forma foi criada animações como pica pau, por Walter Lantz, *Koko*, O palhaço, por Dave Fleischer, entre outros (Ibid.).

Figura 37 - Gertie the Dinosaur



Autor: Autor: Thomas e Johnston 1995).

O grande gênio da animação, *Walt Disney*, foi o responsável por transformar a animação no que ela é atualmente. Ele ganhou o título, pois, foi o primeiro que atribuiu vida, movimentos e reações mais realistas às suas obras, sendo o filme “A Branca de Neve e os Sete Anões” (1937 o primeiro grande filme do estúdio *Disney*, vide figura 38. Antes dele, era possível o público emocionar-se com o filme animado e com a história, o diferencial foi *Walt Disney* conseguir passar emoção através dos personagens, ou seja, a audiência não respondia apenas a história como um todo, ela emocionava-se, sentia raiva, tristeza, euforia, e outras sensações, através da expressão do personagem (BARBOSA JUNIOR, 2011; FOSSATTI, 2011). De acordo com Thomas e Johnston (1995), *Walt Disney* comentava que para haver sucesso no transporte de mensagem em uma cena, deve-se buscar o uma forma simples de transporte, mesmo quando o conteúdo é complicado deve-se repassa-lo através de uma ação que permita a compreensão instantânea.

Figura 38 - Branca de Neve e os Sete anões



Autor: Disney (1937)

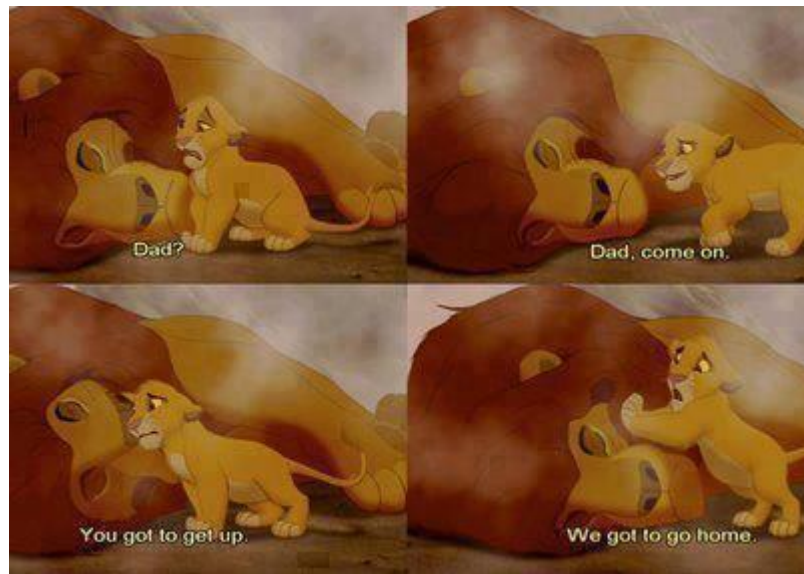
Como dito anteriormente, ele melhorou e criou técnicas de animação que serviam para produzir uma arte impecável e dotada de expressividade para a sua obra (FOSSATTI, 2011). A partir das criações das técnicas de Walt Disney, as pessoas passaram a se envolver e emocionar profundamente com as animações.

O ser humano quando sensibilizado pelo movimento de outros seres humanos é capaz de encontrar significado e emocionar-se. Portanto é importante que os movimentos utilizados pelo personagem sejam coerentes com a sensação que se propõe passar (WOLF, 2015, p. 11).

A animação desenvolveu-se ao ponto de existir diversas formas de produzir, como *stopmotion*, animações desenhadas em acetato, papel e digitalmente. Elas são aplicadas em diversos meios como filmes de longa-metragem e de curta metragem, séries animadas, em videogames, simuladores de ambientes, entre outros. (Ibid.)

Percebe-se que a animação pode prender o telespectador, e estimular diversas formas de sensações e sentimentos, além de diversificar a forma como uma realidade pode ser representada. Por exemplo, na cena em que Simba encontra Mufasa morto (Figura 39), é possível identificar facilmente que o leão está descrente que seu pai está morto, assim como, relacionar-se com a dor que ele vai sentindo enquanto tenta acordar o pai e quando desiste de fazê-lo. Mesmo que o espectador nunca tenha perdido um ente querido, ele irá compreender a emoção e relacionar-se com o personagem, assimilando o sofrimento do mesmo. Em um filme com atores reais, é mais fácil de identificar-se e gerar esse fenômeno, mas, em uma animação, os personagens são desenhos, então utiliza-se artifícios de construção e repasse de mensagens (BEIMAN, 2007).

Figura 39 - Mufasa e Simba



Autor: Hahn (1994)

A liberdade permitida na animação possibilita que novas histórias sejam contadas, e principalmente, que o público se identifique e se transporte para a história. (BEIMAN, 2015). Essa afirmação expressa a expectativa do presente trabalho, o qual por meio de seus objetivos, tentou-se fazer com que os espectadores transportem-se para a realidade da história, conectando-se e identificando-se com o enredo e com os personagens.

### 2.3.2 O Processo de Transporte da Mensagens

Para que uma pessoa possa se identificar com uma animação, há certos elementos e formas de narrativas, que permitem a troca de realidades. Sentimentos como felicidade, empatia, raiva, entre outros, que as pessoas sentem por personagens ou histórias são possíveis porque o espectador se insere naquele contexto, de certa forma ele se enxerga naquela animação, mesmo se for uma história fantástica, há algum tipo de conexão (BEIMAN, 2007).

A conexão não acontece ao acaso, há diversos pontos que a equipe da animação pensa, estabelece e analisa para poder alcançar o resultado esperado. Por exemplo, o estudo dos movimentos de um personagem tem vital importância, pois, além de proporcionar material para o personagem, também faz com que o espectador acredite no que está vendo, que seja algo possível. Desta forma os personagens que são animais ou objetos falantes e com traços humanos têm aceitação do público, pois, ao ver a linguagem corporal há uma relação indireta com a vivência do telespectador que gera a aceitação (Ibid.).

Beiman (2015), defende que a animação não deve ser realista, os movimentos são base para o profissional animar o desenho, mas, os movimentos não devem se restringir apenas à imitação da realidade. Thomas e Johnston (1995) comentam que o artista deve estudar os movimentos de um ser humano executando a ação ou expressão ideal, mas, que deve apenas olhar uma vez, já que o estudo contínuo apenas servirá para a reprodução daquele movimento.



Autor: Thomas e Johnston 1995).

A importância de evitar reproduzir o movimento fielmente é que, além de tornar a animação monótona, sendo interessante exagerar o movimento para carregar os maneirismos do personagem, como percebe-se na figura 40. A forma como o personagem se movimenta é um dos fatores e resultado da construção da personalidade do personagem. Por isso, não é interessante fazer o estudo de movimento em cima de animações, já que ela é um resultado da personalidade e concepção de um personagem que já existe, logo, seria apenas uma cópia (Ibid.).

A animação tem algumas regras, ou princípios, como movimento em arco ou de bola quicando, o movimento primário é o principal, que orienta os outros movimentos, pensar no ponto de quebra, entre outros, sendo o *appeal* o principal para o projeto. *Appeal* é o apelo do personagem, é um traço na característica dele que o faz agradável, pode ser o charme, o que ele comunica ou como ele é, que faz com que ele atraia a atenção e desperte o interesse. Este tipo de apelo é responsável por manter os espectadores interessados durante o filme, eles querem saber o que irá acontecer com o personagem, ou o que ele está fazendo (Ibid.).

Para nós significa qualquer coisa que a pessoa goste de ver, a qualidade do charme, o design agradável, simplicidade, comunicação e magnetismo. O seu olhar é atraído para a figura que tem o *appeal*, e, uma vez lá, será mantido enquanto você apreciar o que estiver vendo (Ibid., p. 68, tradução nossa)<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> To us, it meant anything that a person likes to see, a quality of charm, pleasing design, simplicity, communication, and magnetism. Your eye is drawn to figure that has appeal, and, once there, it held while you appreciate what you are seeing (original).

Essas regras são necessárias para que haja o transporte de mensagens e gera a possibilidade do movimento animado, porém, Beiman (2015) comenta que as regras são feitas para serem quebradas, mas, que deve-se saber utilizá-las com perfeição para entender quando e como quebra-las de forma que o desenhista não acabe passando a informação errada. Toda a construção da cena é importante, cada elemento é utilizado para passar alguma mensagem, seja ela importante ou não, mas, a linguagem corporal dos personagens e a expressão facial são os elementos que mais pesam na percepção da informação, principalmente, de uma informação que envolva sentimentos.

Uma minhoca pode assumir diferentes atitudes sugeridas pelo corpo inteiro ou por parte dele [...]. A força de um personagem animado não depende da força muscular. Uma animação de um verme pode mostrar tanta força emocional quanto qualquer outro personagem animado (BEIMAN, 2015, p. 33, tradução nossa)<sup>9</sup>.

Precisa-se saber que mensagens devem ser passadas em uma animação. Por exemplo, na lenda da Boiuna, o relacionamento da filha com o chefe da tribo pode ser descrito em algumas lendas como um relacionamento amoroso, onde os dois se amam, ou, como um relacionamento de interesse, onde um está apenas usando o outro. Essa informação pode ser passada na animação sem que haja fala ou texto escrito, utilizando apenas leitura corporal e iluminação, por exemplo. Na relação do espectador, com a animação, há uma inter-relação que permite que ele viaje para aquela realidade e para aquele mundo que foi criado graças ao animador, ou seja, de certo modo, o espectador viaja para um lugar em comum entre ele, a animação e o animador.

O arsenal mitológico e onírico preenchido por desejos e terrores converte-se em fontes para a ficção. O cinema recorre, então, as raízes do sócio cultural que, ao serem nele refletidas, lhe proporcionam uma relativa autonomia. Relativa porque a realidade e imaginário fundem-se, confundem-se e mesclam-se através de uma relação de complementaridade. Mergulhado na magia da imagem que seduz, o espectador, num estado de dupla consciência, é tomado por sensações e sentimentos, que, intensos, o conduzem ao espanto, ao sofrimento, ao êxtase, a exaltação e finalmente ao sonho. Nesta complexa rede de representações, a ilusão da realidade funde-se com a consciência de representação imagética (FOSSATTI, 2011, p. 70).

Para a autora supracitada, os contos de fadas são representações dos sonhos que os espectadores têm, enquanto os mitos e o folclore são sonhos que todas as pessoas daquela cultura têm e dividem entre si em comunhão. A beleza de transformar um conto em uma

---

<sup>9</sup> The earthworm can assume different attitudes suggesting an entire body or portion of a body. [...] The strength of an animated character's pose does not depend on muscular strength. An animated worm's performance can show as much emotional force as that of any other animated character (original).

animação vem dessa comunicação genuína, que só é permitida se a linguagem for comum entre espectador e animador, ambos devem se identificar um no outro. Dessa forma, apesar de não ser indicado por Beiman (2015), buscou-se gerar painéis imagéticos que orientassem durante a criação das alternativas, objetivando-se maior fidelidade com a realidade descrita.

É interessante observar que há uma similaridade na forma como a comunicação entre personagem, enredo, e até a animação propriamente dita, com o espectador acontece com o fenômeno do arquétipo, pois partem do conhecimento coletivo

Para Thomas e Johnston (1995) o sucesso dos filmes *Disney* deve-se ao alcance dos mesmos, já que eles foram criados por pessoas que estão inseridas em uma cultura, mas, que o resultado consegue ser geral. Também afirmam que não há problema em mostrar, ou ensinar, como a *Disney* cria e anima os filmes, pois, não há como reproduzir o efeito *Disney*, já que além do processo de criação, há o processo de escolha e construção, que acontece de uma forma que vai além do planejamento e da subjetividade do artista, vem da experiência da equipe envolvida.

Fazer uma animação não é um processo determinado, que segue uma receita, percebe-se que toda animação assume riscos, há a necessidade de utilizar-se o maior número de ferramentas possíveis para que haja a diminuição dos riscos. Porém, cada projeto é feito de uma forma e tem necessidades diferentes.

Beiman (2007), comenta que a imersão do espectador no filme inicia quando a luz do cinema apaga, a tela fica escura e o filme inicia devagar. A construção de entrada é lenta, ou rápida dependendo da proposta, para apresentar o filme e a aquela realidade ao espectador, que com a trilha sonora, luz apenas na tela de exibição e escuridão no resto da sala, criam a atmosfera que permite o transe e a viagem entre as realidades. A estrutura narrativa guia a animação, a história e personalidade guiam o personagem, mas, a narrativa é quem direciona o todo. Une o cenário, os movimentos dos personagens, a iluminação e o ambiente, para a construção e representação da história.

Barthes reconhece que a experiência cinematográfica conduz o sujeito a um certo estado de hipnose e entorpecimento. É ainda sob essa mesma condição que o espectador sai do cinema, salvo quando possui uma busca específica, submetida a um olhar predeterminado (FOSSATTI, 2011, p.90).

Como a maioria das mensagens são transmitidas durante a animação, buscou-se delimitar o que será necessário e importante passar através da personalidade e construção dos personagens do *concept art*. Por exemplo, a Boiuna teve o caráter de divindade, que foi

representado através de efeitos em seu corpo e também na linguagem corporal. Enquanto o líder da tribo, antagonista da cobra, teve a imposição corporal definida, para representar o conflito de poder entre os dois personagens, estatura alta e outras características que o diferenciaram do resto da tribo, características estas que foram delimitadas a partir dos painéis imagéticos, unindo as características indígenas condizentes e do traço, e personalidade, desenvolvidos pela autora.

## 2.4 O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE UMA ANIMAÇÃO

Uma animação é feita através de diversos desenhos, para que esses desenhos sejam transformados em um filme, série ou game, há técnicas de transmissão de mensagens e representações. Elementos que precisam ser planejados e programados, para que a experiência do espectador seja positiva.

A animação tem diversas etapas, que servem para direcionar e evitar os erros durante a produção. Fazer uma animação demanda muito tempo, investimento e mão de obra especializada, cada projeto tem necessidades e demandas que mudam o processo criativo, por isso cada projeto têm uma forma de planejar diferente (THOMAS; JOHNSTON, 1995). A seguir serão expostas as principais etapas que se relacionam a temática deste trabalho.

### 2.4.1 Elementos Necessários Para Construir a Animação

Como dito anteriormente, há diversos elementos que constroem uma narrativa e uma animação. São elementos que devem ser definidos pois orientam a dinâmica de toda a animação. São decisões que devem ser tomadas antes do roteiro ser criado, pois, o roteiro também irá seguir essas características.

Uma história pode ser linear, onde o começo, meio e fim, seguem uma ordem cronológica regular. Também há as histórias que mesclam momentos do passado, presente e futuro. A linearidade resulta na dinâmica da animação, de como a história é contada e pode ser uma das técnicas utilizadas para, por exemplo, criar o sentimento de ansiedade, medo ou angústia. Uma história que segue a ordem cronológica geralmente busca focar no desenvolvimento da história, desenvolvendo-a junto ao telespectador. Enquanto a que mistura a ordem cronológica procura mostrar o desenvolvimento da história com interrogações vindas

dos espectadores, mostram uma cena bombástica destoando da realidade da ordem cronológica da história para gerar a curiosidade do espectador. Esse tipo de reação e sensação começa a ser pensado antes mesmo da criação do roteiro (BEIMAN, 2007).

As limitações da animação servem para definir as regras da história, as regras servem para o mundo criado não se expandir ao ponto de se perder no meio dos excessos, além de que, as regras servem para o espectador identificar aquela realidade, permite ao animador criar pontos de quebra de regra que podem ser táticas para criar elementos surpresas.

Definir o tipo de animação também deve ser feito no início. Há animações na forma de filmes de curta e longa metragem, há animações em série, entre outros. Cada tipo de animação tem necessidades diferentes, os filmes demoram mais tempo para serem elaborados, enquanto as séries, normalmente, são mais curtas e com o orçamento mais baixo. Cada tipo de animação é recebido de uma forma diferente pelo público.

A construção do personagem é pensada depois da história ser escrita, mas há elementos que fazem parte e podem defini-la, como a organicidade, já que os personagens podem ser baseadas em algo orgânico, mas, também pode ser criado a partir de elementos não orgânicos, como um objeto ou com novas formas. A escala do personagem deve ser definida, ele pode ser gigante, anão, estatura média, entre outros. O belo e o feio devem ser estabelecidos, pois, a construção dos personagens também usa as características visuais como forma de transmitir as mensagens, personalidades e até o papel do personagem na história. Após a história ser escrita e os personagens construídos, há a criação do roteiro e *storyboard* (BEIMAN, 2007).

O processo de criação de uma animação é dividido em três partes, a pré-produção, a produção e, pôr fim, a pós-produção, sendo a última a mais conhecida pelo espectador. Cada etapa necessita de uma mão de obra específica, porém, o diretor do projeto e a equipe de direção de arte tendem a participar ou vistoriar quase todas as etapas. Um filme animado pode demorar anos para ser produzido, mesmo as produções que possuem alto preparo, profissionais qualificados e orçamento alto, levam muito tempo, além de, o custo de produzir uma animação ser muito alto e o investimento acontece a todo momento da pré-produção à pós-produção.

A pré-produção é a etapa mais vital da animação, ela demanda em torno de 80% do tempo de planejamento da animação. É uma etapa que deve ser pensada, analisada e explorada nos mínimos detalhes, pois, erros ou mudanças, que sempre acontecem, irão afetar todo o processo da animação (BEIMAN, 2015).

Enquanto para Brandão (2016), a primeira etapa é iniciada com a criação do roteiro, onde constará a história a ser desenvolvida, as estruturas que serão elaboradas e abordadas, personagens, personalidade, diálogos, ambientes, gêneros e significados serão delimitados e

desenvolvidos. O roteiro é um dos pontos mais importantes da animação, é ele que orienta a animação, um roteiro mal feito pode estragar uma história, assim como, uma história mal desenvolvida pode não atrair espectadores. O bom roteiro é criado de forma que precise fazer o mínimo de alterações durante o desenvolvimento da animação.

Após o roteiro estar completo, ele é dividido em cenas, nas cenas há a construção da história, parte por parte, os diálogos definidos fazem parte das cenas. Nessa fase há a gravação das vozes, que narram e falam os diálogos, essa parte é fundamental para dar o tom e as expressões aos personagens e para a estrutura da cena (BRANDÃO, 2016).

O *design* dos personagens vem logo em seguida, mas, o processo de desenvolvimento dos personagens inicia de diversas formas. Podem vir do desenvolvimento dos personagens da história, assim como, de estudos sobre algum aspecto que converse com a história, que inspire o criador, entre outras fontes. É claro que o personagem desenvolvido na animação, ou seja, desenhado, deve ser uma representação do personagem que consta na história e/ou roteiro, que normalmente tem as características apenas descritas, mas, não quer dizer que não há abertura para interpretações do artista. Após a criação do *design* dos personagens, deve-se explorá-los ao máximo. Poses, feições, características, detalhes, personalidade, vestimentas e, principalmente, os limites que esse personagem pode alcançar (NAKATA; SILVA. 2013).

O *Storyboard* de uma animação consiste na representação gráfica dos diálogos, com os personagens praticamente desenhados, normalmente, estão desenhados com os traços primários, nele são feitas anotações que dizem qual é a ação, como ela deve ser executada, onde está o ponto de interesse e detalhes que devem acontecer (CRISTIANO, 2005). O *Storyboard* não acontece apenas em um momento, ele é feito, desenvolvido, melhorado, analisado e refeito, até chegar ao ponto que será feita a versão final. Quando acontece algo que não é programado, durante a fase de produção da animação, fazendo com que a animação tenha que ser modificada, pode resultar na perda de todo o trabalho realizado, um *storyboard* bem trabalhado reduz a possibilidade de acontecer a necessidade dessas mudanças.

O *concept art* é definido neste momento da pré-produção, onde já há o desenvolvimento da história, roteiro e *storyboard*. Outra ferramenta utilizada para evitar os erros ou as mudanças durante a fase de produção, é o *animatic*, que é desenvolvido durante a pré-produção da animação. Ele consiste na representação audiovisual do *storyboard* (GRAÇA, 2012), que é transformado em uma montagem rústica da animação, baseada no *storyboard* e nos sons já desenvolvidos, ela é bem simples e serve para ver o que é necessário mudar, adicionar, o tempo para cada movimento e o enquadramento da cena. A última da pré-produção é o *Setup*, que consiste no modo como os resultados da pré-produção são enviados para a produção. Junta-se

todos os elementos criados para cada cena de forma diferenciada, ou seja, tudo que foi criado para aquela cena ficará junto em um arquivo e no próximo arquivo estará todo o material da próxima cena e assim por diante, no programa onde será feita a animação, coloca-se esse material separado cena por cena, junto do *animatic*, então esse arquivo é enviado para a fase de produção (BRANDÃO, 2016).

A produção é realizada pelos animadores, eles pegam os elementos da cena e os animam, essa fase demanda tempo e bastante mão de obra especializada, é um trabalho que pode ser bastante cansativo, ela deve ser realizada com verificação da equipe de arte, para que as expressões sejam feitas de forma que não destoem do esperado, nessa etapa ainda há bastante liberdade, por vezes é necessário restringir a liberdade do animador, mas, sempre pode sair algo interessante da perspectiva dos animadores. A composição e tratamento das cores é realizado nessa fase. Também há edição das vozes, composição da trilha sonora, design do som e mixagem.

A pós-produção é responsável por trazer a animação ao público, ou seja, ela é responsável por planejar e executar o marketing e a propaganda da animação, além de trabalhar com os contratos, licenças e a burocracia em geral. Normalmente é feita com a equipe de produção, produção artística e gestores da animação (Ibid.).

Para o presente projeto, utilizou-se a ordem semelhante a qual Beiman (2015) defende, criou-se a história, delimitou-se as características e elementos principais e, por fim, houve a construção dos personagens principais. O roteiro, *storyboard* e *animatic* não foram criados, pois, são etapas extensas, que demandam muita atenção e que vão além do objetivo do projeto desenvolvido. Espera-se desenvolver essas etapas em projetos futuros.

Dentre as etapas expostas, a do *concept art* foi a que melhor se explorou, por ser o foco do presente trabalho e por se tratar de uma etapa muito importante da pré-produção a qual aborda a maioria dos elementos, mesmo que superficialmente, necessários para a criação do material gráfico de uma animação.

## **2.4.2 Concept Art no Contexto da Animação**

O *concept art* é a representação gráfica de elementos como: personagens, cenários principais, expressões faciais e objetos fundamentais, que irão compor uma animação, videogame, filmes e outros, como pode-se perceber pela ilustração (figura 41) de uma das cenas desenvolvidas para o filme *Brave* (2012) e que constam no livro de artes do filme.

Figura 41 - Imagem de Concept Art



Autor: Lerew (2012).

Neste tipo de representação gráfica o artista dá forma à história, podendo dar continuidade em uma história que já existe ou criando-a do início. Trata-se de uma etapa da pré-produção e é normalmente realizada com a equipe de direção de arte e diretor do projeto, mas, essa dinâmica pode mudar dependendo do projeto ou das pessoas envolvidas (SENNA, 2013).

Tive que criar seres nunca vistos em qualquer lugar, mas que tivessem uma conexão com o que já estava estabelecido pela trilogia original.

Minha proposta foi partir de animais conhecidos da terra e fazer alguns ajustes. Essa metodologia é bem característica da percepção e direção de George no processo de concepção das criaturas de Star Wars (WHITLATCH, [2015?], apud SOUZA, 2015, p.94)

O *concept art* é a concepção do conceito, o desenvolvimento visual de um projeto. Seja por meio de desenho, modelagem ou outra técnica de expressão gráfica. O processo de desenvolvimento, em específico de um personagem, necessita de uma análise bastante crítica inserida no processo, para tal análise é normal utilizar parte do processo de projeto do design, ou seja, utiliza-se metodologia projetual para gerar e analisar os resultados. Ao final, gera-se um guia visual com os conteúdos, é interessante mostrar o desenvolvimento do *concept art*, assim como, os comentários e análises, vide figura 42, além de diversas formas e vistas dos elementos constituintes. O *concept art* não é algo fechado, não há uma lista do que deve ser desenvolvido, porém, ele deve ser o suficiente para representar o projeto em desenvolvimento.

Figura 42 - Página com comentário do Produtor



Mei encounters Totoro and the soot sprites. The first sketch depicts a girl encountering Totoro at a bus stop on a rainy day, but after completing *Lupin III: Castle of Cagliostro* (1979), Miyazaki drew another sketch depicting her encounter with little Tototro and medium-sized Totoro in broad daylight.

"If she was a little girl who plays around in the yard she wouldn't be meeting her father at a bus stop, so we had to come up with two girls instead. And that was difficult. Her first encounter (with Totoro) at the bus stop seemed so perfect. At the same time, there's something appealing about a girl gazing at something really strange in the middle of a sunny field". (Miyazaki. Interview excerpt from *My Neighbor Totoro: Storyboard Collection*).

Autor: Miyazaki e Oniki (2014).

Normalmente, o artista responsável tem bastante liberdade para montar o *concept art*. “Uma vez que sua execução independe da técnica ou do nível de acabamento dando ao artista a liberdade para expressar todo o seu potencial abrangendo desde o mais grosseiro esboço até o trabalho finalizado em mínimos detalhes” (NAKATA; SILVA, 2013, p. 29). Percebe-se, por exemplo, que o gosto e o traço do artista aparecem bastante no *concept art*, por esse motivo a análise através do design é importante, há a necessidade de haver um processo que não seja baseado meramente em gostos. Afinal, o conteúdo não servirá apenas para uma pessoa ou público, provavelmente, será consumido por diversas pessoas e nichos de mercados diferentes, como o filme a *Viagem de Chihiro* (2003), figura 43, que é uma animação infantil, mas, que atrai pessoas de todas as idades.

Figura 43 - Exemplo de animação Infantil



Autor: Miyazaki (2002).

Dependendo do conteúdo, há animações infantis, juvenis e adultas. Pode-se perceber que o traço e desenvolvimento dos personagens dependem mais da história do que do público indicado. Mas o público-alvo influencia em alguns níveis, podendo haver censuras no conteúdo para que seja adequado a um público-alvo que receba classificação indicativa maior do que a esperada.

Figura 44 - Exemplo de animação Juvenil



Autor: Morita (2014)

Percebe-se essa influência ao analisar os personagens e suas cores, vide figura 44 e figura 45, o público da animação *Tokyo Ghoul* (Figura 44) tem indicação “imprópria para menores de 16 anos” (Imdb, [2014?]). Enquanto o filme “*Batman the killing Joke*” (Figura 45) tem indicação “imprópria para menores de 18 anos” (Imdb, [2016?]). Porém, ao analisar o conteúdo dos dois exemplos, percebe-se que o anime tem cenas mais grotescas e pesadas que o filme, porém, ele tem personagens mais infantilizados e cores mais vivas, além de ter censura nas cenas mais violentas. Assim, foi possível que o anime tivesse a classificação rebaixada.

Figura 45- Exemplo de animação Adulta



Autor: Liu e Timm (2016).

Percebe-se que na literatura estudada, os profissionais da área são chamados de artistas, mesmo que o profissional seja um designer, isso se deve ao fato de se utilizar como principal ferramenta, na animação e no desenvolvimento do *concept art*, o desenho artístico. Feng Zhu (2010 apud NAKATA; SILVA, 2013, p.36), defende que a arte é uma ferramenta que o designer deve usar, o desenho deve ser uma habilidade que o designer deve buscar obter e sempre melhorar, pois, é a forma principal de expressão de um projeto, desenhar para o design é diferente do desenhar para arte. Os alunos de design da atualidade usam o projeto de outros designers, texturas já existentes ou modelagem 3D, até quando não há necessidade, isso faz com que a geração de ideias seja reduzida em vez de livre.

Walt Disney utilizava um processo contrário a esse pensamento. Ele contratava artistas para fazerem pinturas e buscava, junto à sua equipe, inspiração dessas pinturas para criar histórias. A razão era que dessa forma, haveria maior possibilidade de alcançar os objetivos da animação, que era criar uma obra artística que alcançasse as pessoas à nível do subconsciente. Thomas e Johnston (1995), acredita que é desse modo que os filmes do estúdio *Disney* conseguem ser um sucesso em escala mundial.

Figura 46 - Desenhos desenvolvidos para a animação



Autor: Autor: Miyazaki e Oniki (2014).

Enquanto o diretor Miyazaki (2014) utilizava os desenhos como fonte de inspiração para o desenvolvimento da história, ele desenvolvia a ideia da história e fazia desenhos para demonstra-la e para desenvolver a próxima parte. As figuras 46 e 47 foram retiradas do livro “*The Art Of My neighbor Totoro*” (2014), e demonstram esse processo. A figura 46 contém as ilustrações iniciais e a figura 47 contém as respectivas cenas do filme.

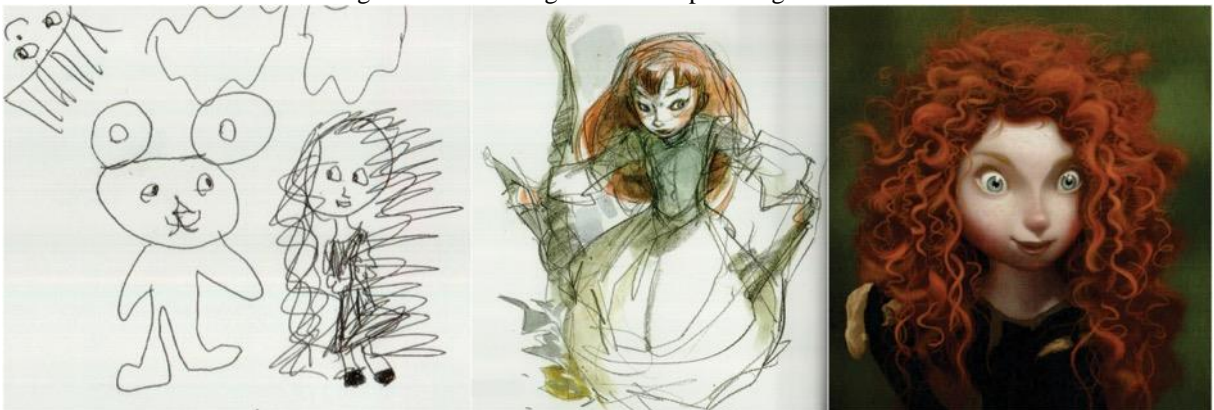
Figura 47 - Animação desenvolvida



Autor: Autor: Miyazaki e Oniki (2014).

Nakata e Silva (2013) comenta que ao desenvolver-se o design do personagem, a pessoa deve gerar o máximo de desenhos, não deve se prender ao todo e sim características obtidas da história. Deve produzir esboços explorando as características, os ângulos e a personalidade. Após isso, o personagem passa pela análise, onde escolhe-se os mais corretos para o projeto ou as características principais, para que eventualmente, pelo *storyboard*, haja o *feedback*. O processo de construção de personagem deve passar pela análise para amadurecer o personagem, vide figura 48.

Figura 48 - Personagem inicial e personagem final.



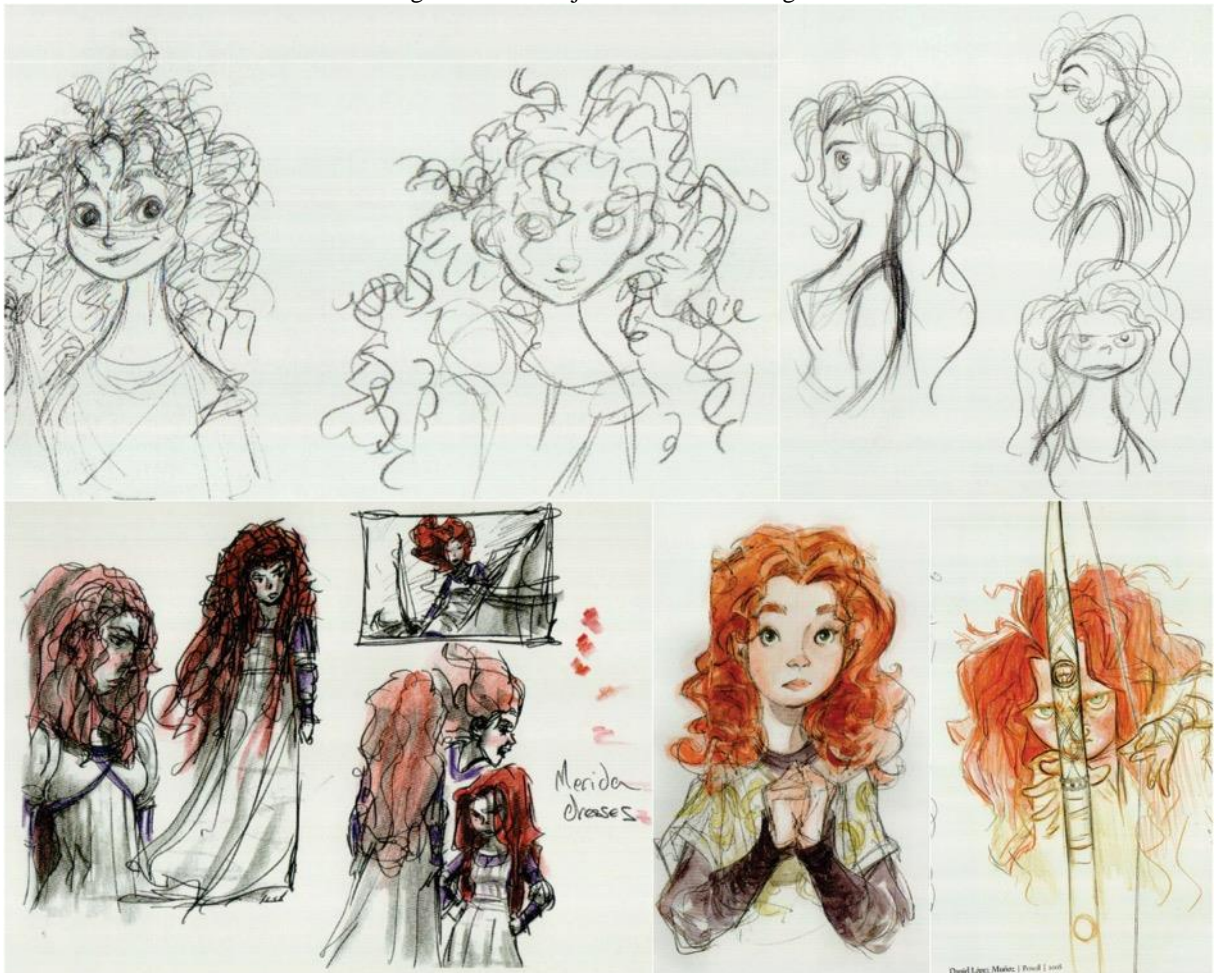
Autor: Lerew (2012).

Percebe-se que está é uma forma metódica de projetar material gráfico para uma animação, mesmo para autores que defendem que a animação é uma forma de arte subjetiva,

deve-se pensar nela, também, como um projeto empresarial, por que ela envolve outras áreas que vão além da artística (THOMAS; JOHNSTON, 1995).

O *concept art* serve para comunicar, e dar retorno, a todas camadas profissionais envolvida no projeto. Um dos maiores problemas para criar uma animação é o alto orçamento que é necessário, quando há necessidade de investidores utiliza-se o *concept art* como umas das ferramentas para demonstrar o projeto, assim como, a potencialidade do mesmo. Também é muito importante ressaltar ao máximo a personalidade dos personagens principais, vide figura 49, principalmente, para também desenvolver bem o *appeal* do personagem, para atrair investidores que enxergam o potencial nele e na animação.

Figura 49 - Planejamento do Personagem



Autor: Lerew (2012).

Nesse sentido, este trabalho abordou e gerou a construção dos personagens, do cenário e de elementos narrativos. Baseando-se pela narrativa fantástica que condiz com o enredo descrito na lenda da Boiuna. Os personagens da lenda carregam diversos significados e

mensagens, que devem aparecer no *concept art*. Como a animação não foi realizada, buscou-se transmitir as características e personalidades na caracterização dos personagens do *concept art*.

### 3 A RELAÇÃO ENTRE DESIGN E CONCEPT ART: PROJETO BOIUNA

A animação é tida como uma obra artística, mas, que necessita ir além dessa descrição, necessita abrir um canal de comunicação que extrapole o ambiente artístico a qual está inserida, acredita-se que isso seja possível, em parte, através da utilização de elementos que sejam influenciados pelo inconsciente coletivo e pela opinião da equipe do projeto. Uma animação demanda um alto investimento, um projeto necessita de anos de planejamento e muita mão de obra experiente para poder ser concluída, devido a esses fatores é que a animação, apesar de ser uma obra artística, deve ser pensada e projetada para além disso.

O sucesso de um projeto não está na criatividade de uma única pessoa, está em uma equipe que se identificou com a ideia, pesquisou, desenvolveu e projetou para o mesmo objetivo, a criação da animação. “Criatividade não significa improvisação sem método: dessa maneira só se cria a ilusão de que artistas devem ser livres e independentes” (MUNARI, 2008, p. 11). Um dos pontos identificados durante a pesquisa é que para a animação funcionar, ela não deve ser apenas uma sequência de pinturas, ela deve ser planejada e projetada como um produto.

No campo de design não se deve projetar sem um método, pensar de forma artística procurando logo a solução, sem fazer antes uma pesquisa sobre o que já foi feito de semelhante ao que se quer projetar (Ibid., p. 10-11).

Para o referido autor, o processo de projetar é necessário para a resolução de problemas e é dividido em algumas operações lógicas, que gerarão outros problemas menores cuja resposta orientará a etapa seguinte. As etapas iniciam-se com um problema e terminam com a solução, que será o projeto gráfico. Entre elas é interessante ressaltar que pode-se encaixar três fases do projeto.

A primeira fase que consiste na definição, entendimento, busca de informações e análise das mesmas. Ela é a busca de informações para poder gerar a solução final. No caso do presente projeto, o problema consiste em como a lenda da Boiuna pode ser utilizada na produção de um *Concept Art*, os elementos que o constituíram são os problemas menores, mas, a identificação desses elementos e o que deveria conter na coleta de dados só poderia acontecer após a criação da história, ou roteiro, que foi criado em cima do que foi pesquisado nos itens 2.1 e 2.2 deste trabalho.

A segunda fase é composta pelas etapas denominadas análise da coleta de dados, criatividade e materiais e as tecnologias. Ela é resultado da fase anterior, é responsável pela

geração dos requisitos, que são a forma de análise de um projeto. Em um projeto gráfico eles servem para orientar no desenvolvimento da solução.

A terceira é responsável pela criação dos resultados, até chegar no resultado final, nela há as etapas experimentação, modelo, verificação, desenho de construção e solução.

Noble e Bestley (2013), defendem que, de fato é a necessidade de solucionar problemas que movimenta o processo de projetar, mas, que essa terminologia não é adequada já que restringe o papel do designer. Uma melhor terminologia seria a de “análise e síntese”, onde o designer busca informações de forma mais aberta e afunila o conteúdo até chegar a solução final.

Análise diz a respeito aos métodos de investigação e ao entendimento central da pesquisa de um briefing de projeto, conceito ou contexto específico. Síntese por sua vez, é o meio pelo qual o designer é capaz de basear-se em seu trabalho analítico e em investigações iniciais para produzir soluções ou invenções significativas (Ibid. p. 15).

A metodologia de projeto é composta por fases que possibilitam maior liberdade para o desenvolvimento do projeto, dessa forma, as necessidades particulares de cada projeto poderão ser sanadas sem que haja necessidade de interferência na metodologia.

A exemplo, no *Art Book*<sup>10</sup> da animação de *Brave* (2012), há a descrição de como foi o desenvolvimento da animação. A história tem como ponto principal o relacionamento entre mãe e filha, que é inspirado no relacionamento da diretora do filme, Brenda Chapman, com a sua filha. A partir disso a diretora montou a equipe do projeto que desenvolveu o *concept art*, que posteriormente fez parte do *Art Book* do filme.

Nele há três fases principais e a solução, que pode ser adotada como uma quarta fase. Na primeira fase há a definição do Ponto chave e definição do arco, a partir disso há a pesquisa do que servirá como inspiração da animação. A segunda fase consiste no desenvolvimento dos itens que compõe a animação, como vento, clima e ruínas; Casas, castelos e cenários; Amigos, parentes e animais; Lutas e armas. A terceira fase é chamada de domando os elementos, que consiste no refinamento dos elementos delimitados na fase anterior. A última fase consiste nos resultados finais, que serão usados como guias visuais para os animadores fazerem a animação (LEREW, et al. 2012).

Ante o exposto, para o desenvolvimento do presente projeto, utilizou-se, principalmente, etapas dessas duas metodologias, pois, além de o projeto ter necessidades

---

<sup>10</sup> *Art Book* é um livro com artes, no caso do *Art Book* da animação *Brave* (2012), percebeu-se artes voltadas para o filme, que foram inspirações para a construção dos elementos ou que fizeram parte da animação, além do desenvolvimento do projeto. (LEREW, et al. 2012),

particulares, acredita-se que a relação das metodologias auxilia na produção de melhores resultados (vide figura 48), ajudando a evitar que as deficiências de cada metodologia possa comprometer o processo de desenvolvimento do *concept art*. Convém elucidar que a escolha dessas metodologias foi em função da familiaridade da autora com o processo exposto bem como a possibilidade de associação entre elas.

Figura 50 - Metodologia

	Primeira Fase	Segunda Fase	Terceira Fase	Quarta Fase
Munari (2008)	Problema Definição do Problema Componentes do Problema Coleta de Dados	Análise da Coleta de Dados Ideia Criatividade Materiais Tecnologia	Experimentação Modelo Verificação Desenho de Construção	Solução
Lerew, et al. (2012)	Definindo o Ponto chave Definindo o arco	Vento, clima e ruínas Casas, castelos e cenários Amigos, parentes e animais Lutas e armas	Domando os elementos	Resultado Final

Fonte: Adaptado de Munari (2009) e Lerew, et al. (2012) pela autora (2016).

Dessa forma, a metodologia principal que serviu com diretriz para o projeto é a descrita por Lerew et al (2012), a qual foi complementada em cada etapa pelas metodologias de Munari (2008) de acordo com as demandas e necessidades do *concept art*.

### 3.1 DEFININDO O PONTO CHAVE

Nesse tópico será apresentado o ponto chave da história, a releitura da lenda da Boiuna, que foi criada a partir da pesquisa realizada durante aporte teórico do presente trabalho e a análise da história, que direcionou os tópicos seguintes.

Também foram delimitados os componentes do problema identificado no início do presente trabalho “Como a lenda da Boiuna pode ser utilizada na produção de um *Concept Art* de forma não infantilizada?”, que necessariamente é o problema definido para o projeto.

Pode-se identificar os seguintes componentes: lendas e mitos brasileiros, produção de um *Concept Art* e Animação não infantilizada.

A partir da análise do problema e da história desenvolvida foram definidos os personagens principais e secundários, cenários principais e outros elementos que deveriam ser desenvolvidos.

A história foi criada pela autora, baseando-se na pesquisa realizada durante o item 2.2 do presente projeto, levou-se em consideração os eventos principais identificados nas versões das lendas envolvendo a Boiuna, assim como, personagens e cenários. Porém, alguns eventos<sup>11</sup> foram adicionados para permitir um maior entendimento da história e melhorar a fluidez do enredo. A autora identificou durante a pesquisa algumas brechas e disparidades de valores morais, que não condizem com os valores atuais, que são resultados das diferentes versões criadas ao longo do tempo, desta forma, buscou-se preencher essas lacunas com eventos que gerassem o entendimento completo do que estava acontecendo durante a respectiva cena.

A maneira como a história foi organizada é resultado da divisão em cinco partes específicas, essa organização segue o que o autor McKee (2013) sugere, esse tipo de estrutura pode servir para o desenvolvimento de um possível roteiro, quando necessário. O autor supracitado segmenta uma história em cinco atos<sup>12</sup> sendo o primeiro denominado de “Incidente Incitante” que consiste em um evento dinâmico que tem como resultado a mudança completa na vida do personagem, enquanto este deve reagir ao incidente, seja uma ação positiva ou não.

O INCIDENTE INCITANTE desarranja radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista.

Quando uma história começa, o protagonista vive uma vida mais ou menos equilibrada. Ele tem sucessos e fracassos, altos e baixos. Quem não tem? Mas a vida está relativamente sob controle. Então, talvez, súbita, mas em todo caso decisivamente, um evento ocorre e desarranja radicalmente seu equilíbrio mudando a carga de valores da realidade do protagonista para o positivo ou negativo (Ibid., p. 183-184).

A seguir tem-se as “Complicações Progressivas”, que significa gerar conflitos que tornem a vida do personagem mais difícil. As complicações aumentam, sempre gerando pontos sem volta, aumentando também as forças do rival. O que marca os atos seguintes são o que o autor denomina de “Crise, Clímax e Resolução”. A “Crise” é o ato marcada por decisão, podendo ser perigoso, caso a decisão errada seja tomada, ou oportunidade, caso a decisão

---

<sup>11</sup> Eventos são mudanças. Há os eventos da estória, que são eventos significativos que provocaram mudanças importantes na vida do personagem. A qual é expressada através do valor, que são experiências humanas universais. O evento da história acontece através de conflitos os eventos também podem ser chamados de cenas. O conjunto de cenas consecutivas é chamado de sequência (Ibid.).

<sup>12</sup> O Ato é uma série de sequências que resultam em uma cena com clímax. O clímax é uma cena na qual há uma mudança brusca, é bem perceptível, pois se diferencia de todas as cenas do Ato e causa uma mudança de valores. A partir dos atos há o clímax da história, que é definido por uma mudança bem marcada e absoluta, que não possui volta.

correta seja tomada. A história sempre converge para o momento da “Crise”, ela é o que o espectador espera e aguarda, é o momento em que o protagonista vai finalmente resolver o dilema construído.

A decisão tomada no ato da “Crise” gera um ponto de virada, que é possibilita a construção “Clímax da história”. Esse ponto da história não é necessariamente marcado por violência, barulho ou ações tempestuosas, ele é marcado pelo sentimento e emoção. O “Clímax”, é marcado por significado. É a resposta emocional dos personagens após a “Crise”.

A “Resolução” é o momento em que as partes não finalizadas pelo “Clímax” tem o seu final. Personagens secundários, componentes da história e da trama são finalizadas. A “Resolução” é descrita como cortesia para a audiência, é uma forma de estabilizar o emocional que foi abalado, quer tenha sido para o positivo ou negativo, pelo “Clímax”.

Dessa forma, a lenda também foi dividida em cinco atos, o inicial é explicando o cenário, a Boiuna, os acontecimentos que deram início a tudo e a introdução da filha da Boiuna. No segundo momento há a introdução dos humanos e o despertar da criança. No terceiro há o crescimento da filha da Boiuna enquanto os conflitos entre a cobra e os humanos aumentam, há as batalhas, a Boiuna sendo agressiva e o chefe guerreiro conhecendo a filha da Boiuna. No quarto momento o ritmo diminui um pouco e tem como principal acontecimento a trégua entre a cobra e o chefe indígena, que resulta na volta da filha para a tribo indígena. Por último, há o quinto momento, nele a filha da Boiuna encontra os seus semelhantes, há a libertação da noite, dorme com o líder da tribo para proteger as mulheres indígenas e a volta para as terras de sua mãe. O desfecho é marcado por mudanças, agora há dia e noite, a filha volta para a terra, mas, está diferente, trouxe humanas consigo, a cobra está enfraquecida e o território deixa de ser sagrado, mas, continua protegido.

A análise da história, assim como, a busca por informações complementares como público-alvo, animação similares e outros, orientou a delimitação dos requisitos do *concept art*. Seguido pelo desenvolvimento do material que representou graficamente os personagens, cenários, armas, entre outros.

### **3.1.1 A Lenda**

A história da lenda, foi dividida em cinco atos, como dito anteriormente. Trata-se de uma releitura com base nas informações coletadas, incluindo as diversas versões lidas e ouvidas sobre o tema, e visam a resolução do problema propostos.

### 3.1.1.1 Ato Um: Incidente Incitante

Uma história que teve origem no início do tudo. Onde duas existências estavam separadas, em realidades tão distantes, que não fazia sentido se encontrar.

E com a junção dessas duas dimensões houve o desenvolvimento do mundo como conhecemos hoje.

Existem coisas que não há como explicar, essa união não é uma delas.

Quando o mundo estava sendo criado e as regras não eram estabelecidas havia seres que conseguiam sobreviver em meio ao mundo em criação. Também havia as entidades que foram originadas das forças que movem o mundo. Algumas vieram do universo, algumas nasceram da necessidade e outras foram originadas a partir da imagem de outras.

A Boiuna era uma das entidades principais.

Era uma entidade mãe. Que criava, cuidava e protegia. Sob seu domínio havia as criaturas noturnas e aquáticas, mas, sempre estendia a sua proteção à outros. Assumia a forma de uma cobra gigantesca, com o corpo negro e lustroso, que podia refletir as coisas que nem um espelho. Algumas vezes era o ambiente atual que era refletido, em outras era o interior do ser que a encarava, mas, também refletia as possibilidades e sonhos.

No início de tudo, quando o mundo como é hoje ainda estava sendo ensaiado, havia múltiplos planos que estavam separados, porém, misturados em alguns pontos. A Boiuna transitava por esses mundos, carregando consigo as mudanças que a sua presença criava.

Em um desses pontos, de união entre mundos, era onde a Boiuna morava. Era uma região envolta por rios e igarapés, que as vezes enchiam e alagavam a região, com árvores de todos os tipos, no meio havia uma pequena pradaria que era envolta pela vegetação e por um amontoado de rochas que formavam uma grande e profunda caverna. Os animais transitavam pelo local, mas, não moravam lá, os que precisavam de proteção ficavam apenas o tempo necessário para descansar ou se recuperar. Após isso, partiam. A dona da casa os ajudava, mas, não podiam abusar de sua hospitalidade e proteção, pois sempre havia outros que estavam necessitados de sua atenção.

Conta-se que a Boiuna tinha uma filha, dizem que ela a conseguiu através de magia. O que muitos não sabem, é que a filha da Boiuna foi carregada pelo rio até ela. A criança era bem pequena e frágil, e, apesar de muito debilitada, mantinha uma força gigantesca em sua alma, com isso conquistou a cobra. Não se sabe ao certo o porquê de a criança ter sido abandonada ou se já estava debilitada antes de ser entregue ao rio.

Em um dos dias, a cobra, que estava em sua moradia, notou que uma folha grande se aproximava e que em cima dela havia algo estranho. Quando a folha chegou na beira do rio, fez com que um bebê humano rolasse para a terra. Chegando perto, a Boiuna pôde ver o que era. Um bebê humano que aparentava estar mais morto do que vivo.

### 3.1.1.2 Ato Dois: Complicações Progressivas

Os humanos eram uma espécie nova e que conquistavam tudo o que viam pela frente, alguns buscavam apenas o necessário, porém, outros buscavam os prazeres da conquista. Os exemplares que se encaixavam no último caso, eram os principais inimigos dos animais, que quando machucados buscavam a ajuda da Boiuna. Eles viviam em tribos, mas, estavam sempre explorando as localidades, apesar disso, essa era a primeira vez que um deles adentrava no território da cobra.

O inicialmente a Boiuna pensou em atacar e finalizar aquilo já era dado como certo, mas, seu instinto protetor falou mais alto. A cobra levou o bebê para a caverna e enrolou aquele ser em seu abraço de proteção fazendo o bebê dormir. O bebê caiu em um sono profundo, o sono dos doentes, que restaura e que cura.

Após um período de tempo indefinido, o bebê apresentava melhoras e começava a dar sinais de que iria despertar. Deixando a Boiuna sem saber o que fazer. Deveria devolver para o rio, procurar os seus semelhantes ou deveria dar fim à ela.

Indo contra tudo o que já era estabelecido, a Boiuna cuidou da criança e a adotou. Algo naquela criança a conquistou, fazendo com que os destinos das duas se entrelçassem. Uma criança humana precisa de cuidados constantes e certas delicadezas que não condizem com uma entidade como a Boiuna, mas, algo nela mudou e ela foi a mãe que a criança precisava.

A criança era cuidada por todos os animais que dividiam o mesmo ambiente e ao mesmo tempo ajudava à cuidar dos animais. Aprendeu a se comunicar com os animais e se movimentar que nem eles, antes era alimentada pelo leite das arvores e de algumas mães que buscavam um lugar seguro para criar os seus filhotes, depois aprendeu a pescar e caçar. Durante o dia buscava alimentos e só ia deitar para dormir quando sua mãe também fosse. Quando tinha em torno de 10 anos, não precisava de ajuda para mais nada com exceção de dormir, a Boiuna é negra e, quando sua filha era bebê, ela mostrava o universo que havia dentro dela para entreter a criança.

A partir da maior independência de sua filha, o relacionamento da cobra com a menina foi se solidificando. Ela passou a contar com a ajuda da criança, mas, percebeu que algo não

estava certo. Ela entendia que a presença da humana era errada. Ela também sentia que a sua divindade estava em risco. As duas existências não pertenciam ao mesmo lugar, então porque insistiam? Quanto mais o tempo passava mais o laço entre as duas era fortalecido.

### 3.1.1.3 Ato Três: Crise

Quando a garota chegou a fase adulta, a situação era bem diferente. Os humanos tinham chegado na fronteira do território da Boiuna, buscando conquistá-lo. Mas encontraram a cobra gigantesca como adversária. Uma adversária poderosa e aterrorizante, que quando atacava, raramente deixava sobreviventes. A Boiuna era senhora das águas, os rios e igarapés eram seus territórios, os animais aquáticos e os que buscavam a sua proteção obedeciam à ela, Ela tinha o poder de criar e também tinha o de destruir. Conseguia controlar pela devoção ou pelo terror, usava diversos tipos de terrenos como campo de batalha, incluindo o terreno dos sonhos. Os humanos não tinham poderes, mas, tinham inteligência para gerar planos, conseguiam montar armadilhas e tinham a habilidade de se unir, o que aumentava a sua força.

As batalhas eram sangrentas, gerando baixas para os dois lados, porém, a Boiuna continuou soberana. Além dos animais das redondezas, a cobra também contava com a sua filha, que por ter crescido ao lado de animais, possuía força, destreza e habilidades acima da média, também possuía as bênçãos da mãe e as características dos humanos. A filha por si só, já era uma inimiga formidável.

Os humanos eram divididos em tribos e nelas haviam a divisão por atividade, algumas pessoas procuravam alimentos, montavam os utensílios, plantavam, pescavam ou cuidavam das crianças, também havia as pessoas que guerreavam e as que comandavam a tribo. Nesse período de guerra, os líderes das tribos eram todos guerreiros. O chefe da tribo conseguiu o posto após ter salvo o resto dos guerreiros durante a última batalha com a Boiuna, nela a cobra causou uma enchente mortal que causaria a morte de todos os índios na batalha e na tribo, porém, o índio atraiu a Boiuna para outro local antes que a enchente chegasse aonde estavam os índios restantes, dando tempo de eles fugirem para um local mais alto.

Após alguns anos dessa batalha, os índios estavam se preparando para mais um ataque, o índio chefe sempre fazia viagens pelo terreno da Boiuna para conhecê-lo, normalmente ia acompanhado de outros três índios que eram seus companheiros mais corajosos, e em uma dessas viagens ele conheceu a filha da Boiuna. Ela estava catando frutas das árvores e os atacou quando notou as suas presenças. Os índios conseguiram fugir sem maiores danos, mas, ficaram

assustados com o tamanho poder de uma pessoa. O chefe, que até então não tinha herdeiros por não ter achado a pessoa ideal, encontrou na filha da Boiuna a guerreira ideal para se ter filhos que pudessem vir a ser o futuro da tribo. A filha por outro lado, não havia identificado os índios como seus semelhantes.

O índio voltou da viagem com essa ideia na cabeça, porque não fazer uma trégua com a cobra? Eles respeitariam o território dela e ela daria a filha para eles. Depois de conversar com os anciões o índio soube a origem da garota, era uma criança que nasceu muito pequena e foi sacrificada para que as próximas crianças fossem abençoadas. Os anciões explicaram que não sabiam que a cobra tinha criado a menina. O índio achava que a filha da Boiuna pertencia àquela tribo e não à ela, por isso foi conversar com a cobra para que ela devolvesse a semente da tribo. Dessa vez ele fez a viagem sozinho.

Adentrou no território e foi mais longe do que das outras viagens, foi lá que viu a escuridão pela primeira vez, viu vegetações que nunca tinha visto antes, ouviu barulhos que nunca tinha ouvido e sentiu coisas que o fez pensar em voltar e desistir diversas vezes. A presença da cobra se tornava mais forte a cada passo, mas, não havia como saber aonde ela estava. A Boiuna, por sua vez, sabia exatamente onde o índio estava. Não o atacou porque sentiu que ele vinha em paz, mas, a aversão gerada pelas batalhas antigas ainda era recente. Deste modo, a cobra aguardou para ver como ele manifestava os seus sentimentos e sensações para ver se dava uma chance para conversar ou se dava o bote.

O fato de o índio adentrar cada vez mais mesmo sentindo receio fez com que a cobra desse uma chance para conversar. Ele teria que vir até ela e para isso mandou um dos animais para guia-lo. Ao chegar no local onde estava a Boiuna, houve uma troca de olhar para analisar quem iria atacar primeiro, ainda fosse uma missão de paz e da cobra entender e permitir o acesso, havia bastante história entre os dois, a desconfiança ainda era grande e a cobra aterrorizante. Apesar disso, o índio fez uma reverência a cobra, demonstrando respeito, e ela apenas o observou, imponente.

A Boiuna tinha uma ideia do que ele queria, além de poder ver o que ele carregava dentro de si, também sabia que aquele não era o lugar de sua filha. Sentiu isso quando a jovem ainda era bem pequena e com o passar do tempo a sensação foi se tornando mais concreta. Com a presença da índia os poderes da cobra eram enfraquecidos, era como houvesse dois polos que se repeliam. Sua filha não era daquele lugar e a sua presença atraiu os outros de sua espécie, mas, ela era cria da Boiuna. A garota não nasceu da Boiuna, mas, foi ela quem deu vida à jovem, quem cuidou e criou. A filha transformou a Boiuna, amou-a desde o início e devotou a sua vida

para ajudar a mãe, mesmo que a cobra não a tenha gerado, os laços ficaram tão fortes quanto de mãe e filha, e uma mãe não abandona a sua cria.

A Boiuna ouviu o que o índio tinha para falar, que também entendia que sua filha enfraquecia o local sagrado e deixava todos em perigo, a cobra ponderou sobre o assunto e respondeu que a única pessoa quem tem o direito de definir para onde a filha vai é a própria garota. Ela era livre pra tomar a decisão que quisesse, então a Boiuna prometeu repassar o pedido à filha e em troca pediu a promessa de que a escolha de sua filha fosse respeitada independentemente de qual fosse.

O índio prometeu que respeitaria a decisão da filha e disse que voltaria em um mês para coletar a resposta. Saiu e foi guiado até a fronteira do território pelo animal de antes. Deixando mãe e filha pensativas. A filha ouviu toda a conversa, havia anos desde que aprendeu a se esconder da mãe, ela não sabia que a sua presença deixava o território desprotegido e todo o rancor que sentia de sua própria espécie voltou-se para ela. Estava determinada a acabar com esse problema, então, tomou a decisão de aceitar o pedido. Voltaria para a tribo que outrora foi sua casa.

#### 3.1.1.4 Ato Quatro: Clímax

A Boiuna não quis aceitar, mesmo sabendo que era o certo a se fazer, entretanto, havia prometido aceitar a decisão da filha. Passou o mês seguinte tentando persuadir a filha de se mudar para a tribo. Elas perderiam contato e provavelmente não iriam mais se ver.

Apesar de a filha estar triste também estava decidida. Teve uma última conversa com a Boiuna antes de ir, na qual a cobra a abençoava e dizia que iria dar uma saída para a filha e que essa se mantesse calma. Nenhuma dizia o que realmente queria, a Boiuna queria que a sua filha não fosse obrigada a nada e a menina queria ficar.

A viagem para a tribo foi mais fácil do que a índia pensava, quanto mais se afastava menos sentia a mãe e mais se sentia humana. Sentia um misto de confiança e medo, não queria deixar de ser quem ela era, mas, também sentia que essa versão mais humana era a correta. Quando chegou na tribo estava atônita, sabia dos humanos porque já tinha batalhado contra eles antes, mas, nunca tinha visto uma criança, além de si própria, as malocas que lembrava a gruta onde morava, o trançado que teria facilitado a sua vida e outras coisas.

Conheceu alguns moradores, os anciões e manteve uma certa distância dos guerreiros da tribo, que foram seus inimigos por tanto tempo. Foi aceita pela tribo, mas, ainda havia

ressalvas, também havia muita curiosidade sobre a vida que ela levava com a cobra. Para a tribo, o território da Boiuna era sagrado, mas, era assombrado pela cobra, eles não entendiam que era a cobra que deixava aquele local abençoado.

A índia gostou da tribo mais do que esperava, ou queria. Ainda havia muitas coisas que a incomodava, além de não conseguir dormir sem estar com a mãe e as visões que ela produzia para ajudar a filha a pegar no sono. Também não gostava de como estava sendo pressionada para gerar um bebê com o chefe da tribo, ela gostava da ideia de criar mais humanos, estava se sentindo em casa, mas, não havia esquecido o tanto de destruição que eles fizeram no território da Boiuna e nos arredores do mesmo.

Quando as investidas ficaram mais intensas, e a pressão de todos aumentou, a menina disse que só dormiria com o índio se fosse noite, que era o que a sua mãe mostrava toda vez que iam dormir e que a acalentava antes de dormir, desde sempre. Explicou o que era e disse que a mãe possuía. Dessa forma o índio chamou os três guerreiros mais corajosos da tribo, que costumavam viajar com ele pelo território da Boiuna, para irem atrás da Boiuna para pedir a noite. De acordo com ele, a Boiuna iria saber do que se tratava, já que havia prometido um presente para a filha.

A Boiuna logo entendeu do que se tratava, então, colocou a noite em um caroço de tucumã e amaldiçoou todos os que a vissem com exceção da filha. Dessa forma, a filha poderia usá-lo como arma. Entregou o caroço para os três índios e disse que eles não poderiam abrir o caroço, sobre hipótese alguma, e que apenas a filha deveria ver o seu conteúdo.

A viagem de volta demorava três dias se fosse com o passo apertado, na metade do trajeto houve uma pausa, onde os índios se alimentaram e descansaram. Também analisaram o caroço, que fez com que a curiosidade aumentasse, era um caroço leve, mas, que emanava uma força imensa, também havia barulhos que vinham de dentro dele, estalos, cliques e sibilos. Quando foram dormir, tiveram um sonho atormentado e depois de mais um dia de viagem decidiram abrir o caroço de tucumã. Após algumas tentativas frustradas conseguiram abri-lo. Libertando a noite.

Uma nuvem espessa e negra saiu de lá, devagar foi subindo e cobriu-os por inteiros. Tudo ficou escuro e não dava para ver nada. Os índios acharam que tinha morrido, mas, após algum tempo começaram a distinguir formas e começaram a enxergar pontos de luz no céu. Viram pequenos pontos inicialmente e com o tempo um ponto que era o maior foi aumentando e ficando mais iluminado. Após isso notaram que os sons do caroço estavam por toda a parte, sentiam-se sendo observados, e assustaram-se ao perceber que em vez de seus companheiros havia dois animais desconhecidos. Logo perceberam que também eram os animais. Jogaram o

caroço no rio e saíram em disparada para a aldeia, tentando fugir daquilo tudo, mas, nada mudava.

### 3.1.1.5 Ato Cinco: Resolução

Quando chegaram na aldeia foram atacados pelos índios, que estavam atônitos com a mudança do céu e quando viram os índios transformados em macacos entraram em pânico. Quem os protegeu foi a filha da Boiuna, que tinha entendido o que havia acontecido. Explicou para o resto da tribo que aquela era a noite e aqueles eram os índios que tinham viajado para o território da Boiuna. Os índios se acalmaram, mas, continuaram com medo. A índia que planejara uma fuga daquele lugar desistiu da ideia.

Uma nova ideia se formava em sua cabeça. Propôs um acordo entre ela e os índios. Ela não tem poderes para aprisionar a noite, mas, sabia como trazer o dia por um certo período, em troca, ela queria poder sair de lá e as outras índias que quisessem acompanhá-la poderiam vir sem problemas. Ela afeiçoou-se a tribo, mas, as suas regras eram pesadas demais para um espírito livre, que nem ela, seguir. Também sentia que era injusto com as mulheres que não queriam segui-las, mas, que não tinham opção.

O índio disse que ela tinha outra promessa para cumprir, gerar um herdeiro para a tribo. Então propôs que eles dormissem aquela noite juntos e o fruto se fosse homem ficaria com o pai e se fosse menina ficaria com a mãe. A filha da Boiuna aceitou, não para se libertar, já que não havia sido aprisionada e contava com o total apoio da mãe, mas, para que conseguir a liberdade das mulheres que queriam seguir com ela.

A Boiuna que viu tudo através de sua ligação com a filha, criou o cujubim para chamar o dia e a coruja para chamar a noite. Durante o dia os índios poderiam tentar ir atrás de sua filha e das companheiras dela, mas, quando chegasse a noite, elas estariam protegidas. Sua filha dormiu com o índio e antes do sol raiar fugiu da aldeia com as outras índias. Receberam ajuda da Boiuna e dos outros animais. Adentraram no território da Boiuna e lá ficaram. A Boiuna perdeu grande parte de seu poder, mas, as índias treinadas por sua filha, passaram a exercer o papel de protetoras do território.

A Boiuna continuava cuidando dos animais que estavam sobre a sua proteção, as índias protegendo o território e os índios na aldeia. Quando a filha e as outras índias tiveram seus bebês, dividiram pelo sexo, colocando os meninos no rio, para que fossem entregues aos pais, e ficavam com as meninas para serem criadas por elas.

### 3.1.2 Características Identificadas na História

A partir da história pronta, identificou-se os níveis dos personagens, sendo a Boiuna e a sua filha as personagens principais, e elementos que nortearam a construção e caracterização dos personagens e cenários a qual estão inseridos, através desses elementos obteve-se informações que ajudaram a delimitar a personalidade, características físicas e o que seria importante para a composição dos personagens.

A construção de cada personagem pode ser feita através das informações retiradas da história, porém, é interessante entender que um personagem vai além desses elementos e que a mensagem que ele quer passar tem que ser clara. Um personagem não é real, mas, o espectador deve relacionar-se com ele. Mckee (2006) comenta que os personagens são maiores que a realidade, mas, que devem ser descomplicados e reconhecíveis. A construção de um personagem se dividem em dois momentos, a “Caracterização”, que consiste na junção de elementos observadas na história que dão identidade ao personagem “aparência física e maneirismos, estilo de fala e gesticulação, sexualidade, idade, QI, profissão, personalidade, atitudes, valores, onde mora, como mora” (MCKEE, p. 351), e o “Verdadeiro personagem” que é quem o personagem realmente é no seu âmago.

Quem é essa pessoa? É leal ou desleal? Honesta ou mentirosa? Amável ou cruel? Corajosa ou Covarde? [...] O verdadeiro personagem só se expressa em um dilema de escolha. Como a pessoa age sob pressão, é quem ela é - quanto maior a pressão, mais verdadeira e profunda é a escolha do personagem (Ibid. p. 351).

Desta forma, selecionou-se as características identificadas na história que compõem a “Caracterização dos personagens” e outros elementos importantes que identificam o “Verdadeiro personagem”. A caracterização do personagem, na linguagem do projeto, corresponde a definição de requisitos para a análise das soluções.

Figura 51 - Características da Boiuna

<b>BOIUNA - PERSONAGEM PRINCIPAL</b>			
<b>Características Gerais</b>	<b>Características Comportamentais</b>	<b>Habilidades</b>	<b>Características do Território</b>
Entidade mãe; Senhora das águas; Os animais sob seu domínio obedeciam as suas ordens; Tinha uma filha humana; Adotou um bebê humano; A presença da filha afeta os poderes da Boiuna; Não abandonaria a sua filha; Não quis que a sua filha fosse embora mas respeitou sua escolha; Criou a noite; Ajudou a filha e suas aliadas; Permitiu que sua filha voltasse com outros humanos; Perdeu parte de seu poder resultado do número de humanos no território; Deixou de ser uma divindade;	Podia abençoar ou almagadoar; Cuidava dos animais machucados; Protegia os que estavam sob seu domínio; Foi contra a natureza ao adotar sua filha; Mudou para cuidar da filha; Contava com a ajuda da criança; Tem sentimentos; Sente amor, afeição, rancor, aversão; Raciocina, Pondera, fica indecisa;	Criar; Poderosa; Adversária Aterrorizante; Dominava através da devoção ou do terror; Comandava as criaturas aquáticas; Comandava as criaturas noturnas; Controlava os rios e igarapés; Podia atacar mesmo estando longe; Conseguia adentrar no mundo dos sonhos; Era letal; Os humanos eram seus inimigos; Conseguia se comunicar com a filha mesmo estando fora do território; Conseguia tirar a noite de si e aprisionar no carço de tucumã; Criou e controlava a noite; Criou o cujubim; Usou a noite para proteger a sua filha e os animais dos humanos;	Transitava por mundos; Mudava os mundos por onde transitava; Boiuna morava em um lugar que era interseção entre mundos; Rios e igarapés eram seus territórios; Morava em uma pradaria com uma grande caverna, em uma região cercada por água, árvores de todos os tipos, com mata fechada; A presença da cobra se espalhava por todo o seu território; O território era sagrado; Localizava qualquer coisa em seu território; Tinha o seu território invadido pelos humanos;
	<b>Características Físicas</b>		
	Assumia forma de cobra; Era gigantesca; Negra e reluzente; Possuía um universo dentro de si; Refletia que nem um espelho; Refletia coisas externas, o ambiente e o ser que estava encarando; Refletia coisas que ainda não existiam; Refletia os sonhos das pessoas; Refletia coisas que apenas o ser que observava poderia ver;		

Autor: Autora (2016).

A partir da análise da história, definiu-se a Boiuna e sua filha como personagens principais, sendo o relacionamento entre mãe e filha o ponto principal destacado na história, mesmo tratando-se de espécies diferentes.

Na figura 51 identificou-se todos os elementos importantes envolvendo a Boiuna, destacando-se as “Características físicas” e as “Habilidades” dela como pontos importantes para a caracterização da Cobra e as “Características Gerais” e “Características Comportamentais” para definir o “Verdadeiro personagem”.

Para o projeto gráfico, a Caracterização do personagem é um requisito do projeto, então buscou-se transmitir essas características nas ilustrações da Cobra.

Figura 52 - Características da Filha da Boiuna

**FILHA- PERSONAGEM PRINCIPAL**

Características Gerais	Características Comportamentais	Habilidades	Características Físicas
Foi abandonada por ser muito pequena e frágil; Foi um sacrifício para proteger as próximas crianças; Chegou boiando em uma folha; Estava quase morta; Foi recuperada pela Boiuna; Foi cuidada pela cobra; Transformou a Cobra; Alimentava-se inicialmente do leite do leite dos animais ou das árvores; Aprendeu a caçar, pescar e colher; Foi criada pela Cobra e pelos animais que estava no local; Mudou a dinâmica do território; Enfraquecia a mãe; Teve contato com os humanos da tribo quando já era adulta; Solicitou a noite como presente para a mãe; Pediu para a mãe ajudar a criar o dia; Dormiu com o chefe da tribo; Quando as índias grávidas tiveram filhos, dividiram por gênero e deram os meninos para os pais e ficaram com as meninas; Era abençoada pela cobra;	Tinha o espírito forte; Conseguia se defender sozinha; Ajudava a cobra; Cuidava dos animais; Ajudava a proteger o território; Entrava em batalhas; Aprendeu a lutar e se locomover com os animais; Dormia olhando o céu estrelado no escuro; Voltou para a tribo por se sentir culpada; Gostou da tribo; Sentia curiosidade sobre o estilo de vida dos índios; Aprendeu coisas novas com os moradores da tribo; Fez amizades; Não gostava das regras; Não queria dormir com o chefe; Ajudou os índios transformados em macacos; Desistiu do plano para ajudar as outras mulheres; Fugiu com as índias após dormir com o chefe da tribo; Treinou as índias que foram com ela transformando-as em guerreiras;	Era forte; Caçava e lutava; Conseguia se esconder da Boiuna; Tinha habilidades de cura; Conhecia bem o território da Boiuna; Aprendia facilmente; Conseguia se comunicar com os animais; Comunicava-se à distância com a Boiuna; Batalhava contra os humanos; Tinha as habilidades dos humanos; Fazia armadilhas e traçava planos Facilmente afastou quatro guerreiros experientes; Foi escolhida pelo líder para gerar um filho; Armou um plano pra fugir; Treinou as índias para transformá-las em guerreiras;	Quando bebê era pequena e frágil; Quando criança, era autônoma e possuía corpo esguio e ágil; Quando era adulta, tinha o corpo forte e musculoso;

Autor: Autora (2016).

Percebe-se que na Figura 52 que as características da Filha da Boiuna estão mais ligadas com a personalidade da personagem e com as decisões que ela toma. Porém, por se tratar de uma personagem humana, deveriam ser utilizadas características que já permeiam o repertório das pessoas, como forma de reconhecimento. Sendo assim, a personagem deve ter as características humanas, assim como, as suas particularidades que a definem.

Na Figura 53, as características dos humanos foram identificadas de forma geral, mas, deve-se ressaltar que cada indivíduo tem características próprias. Por exemplo, os humanos são descritos como conquistadores, mas, nem todo humano busca conquistas. A tribo não tem os seus membros descritos individualmente, sendo descritos de forma coletiva, subentende-se que a caracterização deve ser mais geral e com particularidades reduzidas. A construção foi realizada a partir da pesquisa de material imagético sobre indígenas.

Figura 53 - Características dos Humanos

<b>HUMANOS- GERAL</b>		
Características Gerais	Características Comportamentais	Habilidades
Praticam rituais; Sacrificavam crianças que tinham problemas; Buscavam expandir o território; Caçavam animais; Queriam o território da Boiuna; Houveram muitas baixas durante as batalhas com a Boiuna; Achavam que o território da Boiuna era sagrado; Só souberam da filha da Boiuna quando ela já era adulta; Sentiam a força que a cobra emanava; Não conheciam a noite;	Sentem Prazer; Indivíduos com diferentes tipos de comportamentos; Gostam de Conquistas; Possui indivíduos de diferentes tamanhos, personalidades e gêneros; Eram curiosos; Eram inteligentes; Temiam o que não conheciam; Achavam que todos os indivíduos da tribo eram propriedade dela; Possuíam regras; Nem todos os indivíduos estavam satisfeitos; Achavam que a Boiuna assombrava o território; Destruíram os arredores do território da Boiuna; Pressionavam as mulheres para terem filhos; Tinham medo de sair durante a noite;	Tinham a Boiuna como inimiga; Criavam Planos; Desenvolviam Armadilhas; Construíam armas; Aprendiam rápido; Teciam; Conseguiram se unir para aumentar a força;
		Características do Território

Autor: Autora (2016).

O chefe da tribo (Figura 54) é um personagem secundário, o personagem tem influência e importância para a história, mas, o foco não é ele. Assim como a filha da Boiuna, ele é um personagem humano, também têm poucas características físicas descritas, desta forma utilizou-se da pesquisa imagética para selecionar as características necessárias para a representação do personagem.

Figura 54 - - Características do Chefe da Tribo  
**CHEFE DA TRIBO - PERSONAGEM SECUNDÁRIO**

Características Gerais	Características Comportamentais
O chefe conseguiu salvar os índios de uma grande enchente; O chefe buscava uma companheira para gerar crianças; Achou que a filha da Boiuna seria ideal para ser mãe de seus filhos; Fazia viagens pelo território da Boiuna; Era acompanhado por 3 índios; O chefe foi conversar sozinho com a Boiuna; Ficou no escuro pela primeira vez quando adentrou o território da Boiuna; Foi guiado por animais; Levou a filha da Boiuna de volta para a tribo; Era um grande guerreiro;	Sentia desconfiança; Sentia medo; Sentia respeito pela Boiuna; Era corajoso;

Autor: Autora (2016).

Nas figuras 55 e 56 foram identificadas características dos índios que são transformados em macacos e das índias que fugiram com a filha da Boiuna. Percebe-se que há informações apenas gerais, os papéis desses personagens são menores então a caracterização deve ser feita através da pesquisa imagética, sendo o nível de detalhamento maior que o identificado para tribo, porém, menor no realizado para o chefe da tribo, devido ao nível de importância dos personagens em questão.

Figura 55 - Características dos Índios Macacos

<b>ÍNDIOS MACACOS</b>
Características Gerais
Eram corajosos
Tiveram pesadelos
Foram cobertos pela noite
Foram transformados em animais
Abriam o caroço de tucumã
Foram transformados em macacos
Foram atacados ao chegar na tribo
Foram protegidos pela filha da Boiuna

Autor: Autora (2016).

Figura 56 - Características das Índias Guerreiras

<b>ÍNDIAS GUERREIRAS</b>
Características Gerais
Estavam insatisfeitas com a tribo
Queriam ser livres
Gostaram da filha da Boiuna
Não tinham interesses em conquistar o território da Boiuna
Queriam poder tomar as próprias decisões
Não queriam ser forçadas a ter filhos
Não tinham medo da Noite
Fugiram com a filha da Boiuna
Treinaram e viraram guerreiras
Defendiam o território da Boiuna
Devolviam os filhos homens para os pais
Ficavam com as filhas para si

Autor: Autora (2016)

A partir dos personagens e das características identificadas pode-se delimitar os elementos da pesquisa imagética, que auxiliaram na caracterização dos personagens e no material gráfico representativo. Os personagens identificados foram a Boiuna, a filha da Boiuna, o Chefe da tribo, os três guerreiros que se transformam em macacos, as índias guerreiras e o resto da tribo, sendo os três últimos não necessitando de muitas variações já que o foco da história, e do presente projeto, não são eles.

### 3.2 DEFININDO O ARCO

Nesta fase, buscou-se informações sobre público-alvo, criação das personas<sup>13</sup>, análise dos similares e criação dos painéis de inspiração.

Para delimitar o público-alvo, analisou-se particularidades da história e a proposta do trabalho, resultando na identificação de características que são adequadas a classificação do

<sup>13</sup> É uma técnica utilizada para análise e comunicação das especificações dos requisitos. A técnica consiste em criar o perfil de uma pessoa específica que esteja inclusa no público-alvo, dessa forma, pode-se entender melhor o público-alvo, buscando focar os resultados nele.

público juvenil mais velho, acima dos 16 anos. As personas foram criadas a partir de dados coletados através de outros trabalhos similares a este. Além da percepção da autora sobre o assunto.

### **3.2.1 Público-Alvo**

Para delimitação do público-alvo buscou-se analisar o conteúdo da história, identificando características que foram comparadas com a norma constitucional de classificação indicativa e assim gerando a faixa etária mínima do público-alvo.

A norma busca equilibrar a liberdade de expressão com proteção da criança e adolescente. Procura identificar o público adequado para a obra audiovisual para que não haja dano ou influencia no desenvolvimento moral da criança e do adolescente. A norma estima que a maturidade para analisar o conteúdo como certo ou errado aumenta de acordo com a idade do indivíduo. Sendo as faixas etárias divididas em "Especialmente recomendado para crianças e adolescentes", "Livre" e Não recomendado para menores de 10, 12, 14, 16 ou 18 anos (Ministério da Justiça, 2013).

No cinema é proibida a entrada de menores com idade inferior a qual foi indicada para o filme, no entanto os pais podem levar ou autorizar a entrada de seu filho menor idade em filmes que receberam indicação superior a idade dele, com exceção dos que tem indicação para 18 anos, estes continuam proibidos.

Na televisão esse controle é feito através dos horários, por exemplo, caso o filme seja para maiores de 18 anos, ele poderá sofrer cortes, interferências ou deverá passar após o horário de 23h. Na figura 57 há a classificação indicativa e características do conteúdo permitido. Cada indicação tem um horário indicado para sua exibição, dessa forma, os pais devem controlar o horário a qual o menor tem acesso à televisão, também é indicado que os pais mantenham o diálogo aberto e sempre conversem com os seus filhos sobre as temáticas dos filmes (Ibid.).

Figura 57 - Conteúdo permitido na classificação Indicativa

L	Violência Fantásticas; Presença de armas sem violência; Mortes sem violência; Ossadas e esqueletos sem violência; Nudez não erótica; Consumo de moderado ou insinuado de drogas lícitas
10	Presença de armas com violência; Medo/tensão; Angústia; Ossadas e esqueletos com resquícios de ato de violência; Atos criminosos sem violência Linguagem depreciativa; Conteúdos educativos sobre sexo; Descrição verbal do consumo de drogas lícitas; Discussão sobre o tema tráfico de drogas; Uso medicinal de droga ilícita;
12	Ato Violento; Lesão corporal; Descrição da Violência; Presença de Sangue; Sofrimento da Vítima; Morte natural ou acidental com violência; Ato violento contra animais; Exposição ao perigo; Exposição de pessoas em situações constrangedoras ou degradantes; Agressão verbal; Obscenidades; Bullying; Exposição de cadáver; Assédio Sexual; Supervalorização da beleza física/Supervalorização do consumo; Nudez velada; Insinuação sexual; Carícias sexuais; Masturbação; Linguagem Chula; Linguagem de conteúdo sexual; Simulações de sexo; Apelo sexual; Consumo de droga lícita; Indução ao consumo de droga lícita; Consumo irregular de medicamentos; Menção a drogas ilícitas;
14	Morte intencional; Estigma/Preconceito; Nudez; Erotização; Vulgaridade; Relação sexual; Prostituição; Insinuação ao consumo de drogas ilícitas; Descrição verbais do consumo e tráfico de drogas ilícitas; Discussão sobre "Descriminalização de drogas ilícitas";
16	Estupro; Exploração Sexual; Coação Sexual; Tortura; Mutilação; Suicídio; Violência gratuita/Banalização da violência; Aborto/ pena de morte/eutanásia; Relação sexual intensa; Produção e tráfico de qualquer droga ilícita; Consumo de droga ilícita; Indução ao consumo de droga ilícita;
18	Violência de forte impacto; Elogio/Glamorização e/ou apologia à violência; Crueldade; Crimes de ódio; Pedofilia; Sexo explícito; Situações sexuais complexas/ de forte impacto; Apologia ao uso de drogas ilícitas;

Autor: Ministério da Justiça (2013), adaptado pela autora (2016).

Entender as características que indiquem o tipo de conteúdo e sua classificação indicativa é interessante, pois, caso o principal interesse seja apenas a venda e consumo da obra audiovisual, deve-se adequá-la para receber uma classificação com idade baixa, mesmo que o conteúdo seja mais elaborado para o entendimento do público em questão, já que em tese, quanto menor a idade da classificação maior será o público que irá consumir a obra. (Ibid.).

O presente projeto tem características que provavelmente gerará uma classificação que não é recomendada para menores de 16 anos, pois há coação sexual, assim como, pessoas e animais mutilados devido as batalhas. Porém, por se tratar de um projeto para animação, há grandes chances de esses itens serem atenuados, pelo órgão avaliador, e a animação se encaixar na classificação de 14 anos. Entretanto, como não há como saber se haverá a atenuação, o foco do público-alvo do projeto será para a classificação de 16 anos.

### 3.2.2 Personas

Persona é uma ferramenta utilizada para haver entendimento das necessidades reais dos consumidores, que pode ter características fictícias, no entanto, a persona deve ser criada baseando-se em pessoas reais, já que é uma representação da realidade (WANG, [2007?]). Ou seja, no caso do presente projeto, as personas são baseadas em jovens com faixa etária superior a 16 anos, que foi a delimitada no público-alvo.

Para o desenvolvimento das personas buscou-se coletar informações sobre os consumidores de animações e de lendas, para isso utilizou-se informações coletadas no artigo “O Cinema de Animação Nacional: O trânsito entre experiências cinematográficas, séries para televisão e a expectativa dos consumidores brasileiros” de Israel e Conte (2015), que buscou informações sobre o público consumidor de animações no Brasil, e nas informações coletadas na monografia “Rasga Mortalha: Projeto Gráfico de uma história em quadrinhos de terror inspirado nas lendas populares brasileiras” de Carneiro (2015) que consiste em uma monografia de conclusão de curso de um projeto de HQ baseado em lendas brasileiras.

Figura 58 - Persona 1



Autor: Silva (2016)

A persona 1 (Figura 58) se chama Pedro é um jovem de 16 anos, estudante no 2º ano do ensino médio e está se preparando para fazer vestibular. Pedro é solteiro e tem os hobbies: sair com os amigos, joga videogames, adora os filmes da *Marvel* e gosta de assistir animes. Pedro passa a semana indo para a escola, pro curso de inglês e para as aulas de futebol. Durante o fim de semana reúne-se com os amigos para jogar videogame e assistir filmes ou animes. Pedro sempre busca novos filmes ou animes para assistir sozinho ou com os amigos. Pedro não acha

interessante usar o folclore pois geralmente são temas muito explorados e infantis, no entanto, acha que *Thor* e *Loki* são os melhores personagens criados pela *Marvel*.

Figura 59 - Persona 2



Autor: Guia Feminina (2016).

A persona 2 (Figura 59) se chama Clarisse e é uma adulta de 31 anos, ela está iniciando uma empresa autônoma na área de animação e um blog sobre o tema. Tem namorado. Gosta de escrever, de dançar, assistir séries e filmes com o seu namorado. Está sempre em busca de animações e de animadores, principalmente brasileiros, para poder avaliar o trabalho e fazer *reviews* para o seu *blog*. Também busca parceiros para trabalhar na sua empresa, atualmente está pensando em contratar novas pessoas para a sua empresa para poder movimentar o mercado de animação de entretenimento brasileiro.

Figura 60 - Persona 3



Autor: Viega ([2008?]).

A persona 3 (Figura 60) se chama Ana, tem 19 anos, tem namorado e é estudante de cinema. Ana é viciada em videogames, faz *cosplay* e sempre participa de eventos de cultura

*geek* e *otaku*. Ana considera que as animações não são apenas para crianças, mas, acha difícil encontrar animações para um público mais adulto que não sejam apelativas ou pornô. Tem bastante interesse em animações com personagens femininas fortes, baseadas em universos fantásticos e prefere histórias inéditas ou com novas interpretações. Ana gostaria de que o mundo pudesse conhecer mais as histórias brasileiras.

### 3.2.3 Similares

Para uma maior aproximação da realidade, delimitou-se duas animações consideradas similares ao objeto deste trabalho, esta escolha se deu em função da temática e do tipo de personagem apresentado. Sendo eles: Princesa *Mononoke* e Pocahontas. O quantitativo de similares foi condicionado pelo tempo disponível para a execução do projeto.

#### 3.2.3.1 Princesa Mononoke

No filme Princesa *Mononoke* (1997) feita pelo estúdio *Ghibli*, percebeu-se algumas semelhanças com a história desenvolvida no presente projeto. Escolheu-se o filme devido à sua temática que se aproxima da proposta pelo projeto do *Concept art*, assistiu-se ao filme primeira vez após o desenvolvimento da história para que não houvessem influências na história da Boiuna. A análise foi realizada para comparar como é a abordagem desse tema (indígena) e equiparar com a abordagem feita em outro filme de temática semelhante.

O Filme Princesa *Mononoke* tem faixa etária indicativa acima de 12 anos no Brasil, foi um filme que fez muito sucesso e em sua história também há uma jovem mulher, chamada San, que foi criada por uma matilha de Deuses Lobos, ela busca proteger o território sagrado onde habita dos humanos que querem conquistar o local. A história inicia com um jovem chamado Ashitaka defendendo o pequeno vilarejo onde mora de um demônio javali, ao matar o demônio, ele é amaldiçoado. Ashitaka sai em busca de uma cura para a maldição e descobre que a conseguirá com o Grande Espírito da Floresta, que o dia assume a forma de um cervo e durante a noite assume a sua verdadeira forma. Esse espírito é responsável por dar e tirar a vida e todos respondem a ele na floresta.

Ashitaka sai em busca do Deus, conhecendo os humanos, os deuses que habitam a região e San. O personagem acaba sendo ferido ao ajudar San, ela por sua vez, o leva para conhecer o Grande Espírito da Floresta. Ashitaka é curado da ferida, mas não da maldição.

Os humanos tentam matar o Grande Espírito da Floresta e cortam a sua cabeça quando ele está saindo de sua forma de cervo para a forma de espírito, fazendo com que o espírito fique descontrolado, destruindo tudo o que toca enquanto busca a sua cabeça. Ashitaka e San conseguem a cabeça de volta e sacrificam-se para devolve-la. Porém, o espírito ao receber a cabeça de volta se desfaz em um grande sopro de vida, curando tudo o que havia sido destruído, incluindo os dois personagens principais. Ashitaka e San assumem que o espírito quis mandar uma mensagem para todos, ele queria que eles vivessem.

Figura 61 - Cenas Violentas de Princesa Mononoke



Autor: Miyazaki (1997).

Pode-se notar que há cenas violentas, mas, que não são apelativas, vide figura 61. Dessa forma, causam um pouco de desconforto visual e choque, mas, não agridem demais o telespectador.

As cenas com decapitações e diversos tipos de ferimentos são resultados da necessidade de demonstrar a violência característica da época.

Figura 62 - Deuses da floresta



Autor: Miyazaki (1997).

Os deuses animais (figura 62) são caracterizados como animais comuns, com escala, comportamento e cor como diferenciais. Além do fato de poderem comunicar-se entre eles, com os seus semelhantes e outros animais. São territoriais, ocorrendo atritos entre eles. Pode-se interpretar que os espíritos da floresta fazem parte, ou são seres oriundos, do grande espírito da floresta.

Figura 63 – Grande Espírito da Floresta



Autor: Miyazaki (1997).

A caracterização do Grande Espírito da Floresta é bem interessante, como visto na figura 63, percebe-se que apesar dele ser similar ao animal cervo, ele possui uma cara humanizada. Quando assume a forma de caminhante branco, ele é meio transparente e aparenta ser aquoso com pequenas estrelas dentro dele. Pode-se notar que há a caracterização do poder dele, demonstrado quando ele anda, por exemplo, ao purificar o Deus javali que estava se transformando em demônio e ao andar, quando pisava, as plantas cresciam e germinavam, e quando saía elas morriam.

Figura 64 - San e Ashikata



Autor: Ibid.

Percebe-se na caracterização dos personagens principais, vide figura 64, que a princesa usa pele branca, lembrando as dos Deuses lobos, maquiagem que pode ser interpretada como de batalha e usa brincos e colares feitos de osso, além disso, também há outros elementos que remetem à espécie humana, como a espada e adornos. Enquanto Ashikata usa os trajes da época e um chapéu de seu vilarejo, monta um antílope, característica identificada como sendo do vilarejo dele, e possui armas como arco e flecha, espada e super força decorrente do braço amaldiçoado.

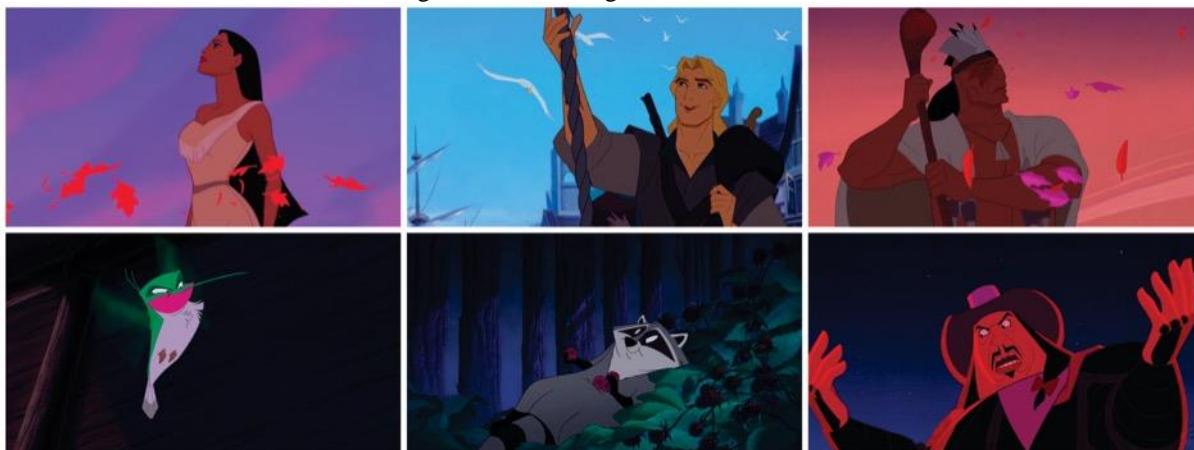
### 3.2.3.2 Pocahontas

O filme tem indicação livre, ou seja, é para todos os públicos. Pocahontas é um filme que retrata a história de uma índia, o filme tem o mesmo nome da personagem, no filme ela é filha do líder de uma tribo indígena norte americana. O pai quer que ela case com o melhor e mais respeitado guerreiro da tribo, porém, Pocahontas sabe que esse não é o seu destino.

Ela conhece John Smith que é capitão de uma embarcação de colonos vindos do Reino Unido, que foram para o Novo mundo em busca de ouro.

John Smith era conhecido por caçar selvagens e por ter sucesso em outras viagens era conhecido por ser a melhor pessoa para comandar a expedição. Ao conhecer Pocahontas ele muda de opinião, os dois apaixonam-se e buscam uma alternativa de paz entre os nativos e os colonos. Ele é retratado como muito belo, ao contrário dos outros colonos.

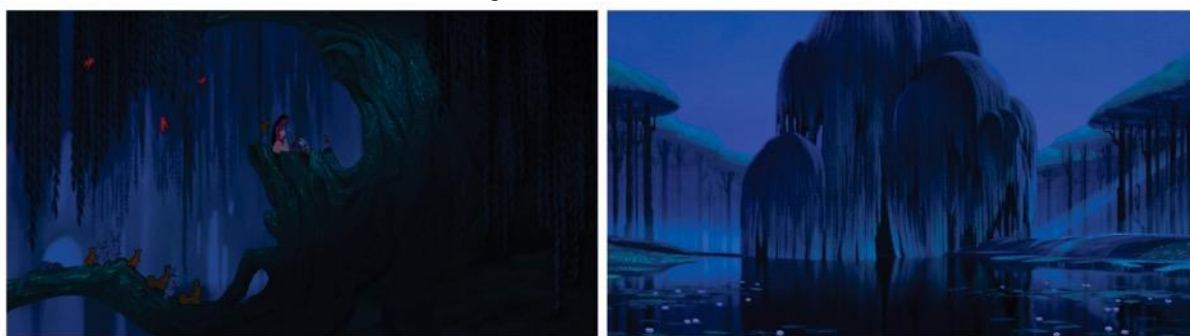
Figura 65 - Personagens de Pocahontas



Autor: Gabriel e Goldberg (1995).

Os personagens do filme (figura 65) são caracterizados de acordo com as suas personalidades. A personagem Pocahontas é independente e aberta ao diálogo. Tem uma conexão muito forte com a natureza e com a vovó Willow, que é uma árvore anciã que serve como guia para a pocahontas, vide figura 66. Também há Meeko e Flit, os animais que a acompanham, sendo Meeko um guaxinim curioso que sempre está em busca de comida e Flit um beija-flor que não gosta de estranhos e tenta proteger pocahontas. John Smith é retratado como conquistador e o Governador Ratcliffe como ganancioso.

Figura 66 - Vovó Willow



Autor: Gabriel e Goldberg (1995).

Os cenários são principalmente grandes clareiras com rios por perto, além de áreas devastadas pelos colonos, plantações dos nativos e quedas d'água. Na figura 67, percebe-se as diferenças entre os cenários e das embarcações da terra dos colonos e da terra dos nativos.

Figura 67- Cenários



Autor: Gabriel e Goldberg (1995).

A maneira como os colonos e os nativos tratam a natureza são bastante exploradas, como demonstrado na figura 68. Percebe-se que enquanto os nativos buscam conviver harmoniosamente, os colonos buscam usufruir ao máximo.

Figura 68- Atividades exercidas



Autor: Gabriel e Goldberg (1995).

Os nativos usam trajes e possuem adornos, além de utilizarem cintos e penteados de cabelo. Pocahontas é a mais diferenciada, seguindo por seu pai, Nakoma, Kocoum e pelo ancião da tribo. O resto da tribo é bem similar.

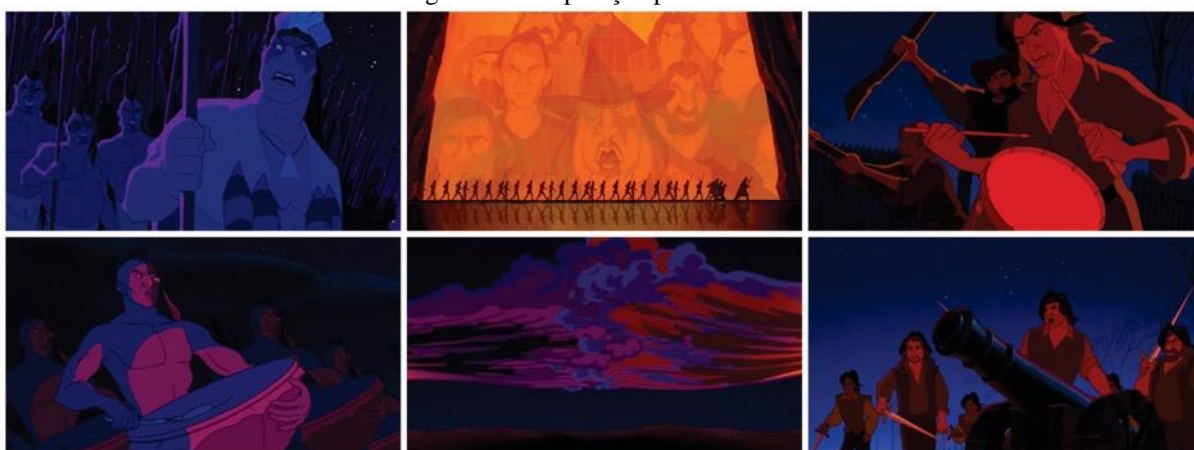
Figura 69 - Governador Ratcliffe



Autor: Gabriel e Goldberg (1995).

O antagonista é o governador Ratcliffe (figura 69), personagem que mais se destaca entre os colonos, possui características acentuadas que geram antipatia e tem a personalidade gananciosa, buscando apenas o ouro e incitando o ódio dos colonos para com os nativos. Ódio que quase resulta em uma batalha vide figura 70.

Figura 70 - Preparação para a Batalha



Autor: Gabriel e Goldberg (1995).

Os humanos colonos são representados sem muitos detalhes, mas, que respeitam a opinião de John, mais do que respeitam a opinião do governador Ratcliffe. Eles fazem as pazes com os nativos ao final do filme, pois, buscam uma convivência harmoniosa. O clímax do filme

é quando a batalha está para acontecer e John está para ser sacrificado, mas, Pocahontas impede afirmando que ama John e que sacrificá-lo só iria gerar mais batalhas e ódio. Na figura 71 há Pocahontas impedindo o pai de matar John, a batalha parando e a paz entre os dois povos, que é representada por Pocahontas caminhando até os colonos.

Figura 71 - Clímax e Paz entre os dois povos



Autor: Gabriel e Goldberg (1995).

John e Pocahontas só passam a entender o que o outro fala quando o vento sela a união. Provavelmente sendo oriundo da vovó Willow, que adora John Smith. Percebe-se na figura 72 que quando John vê a nativa pela primeira vez, Pocahontas está imponente, sem medo e com a expressão corporal de alguém forte.

Figura 72 - Primeiro contato entre Pocahontas e John Smith



Autor: Gabriel e Goldberg (1995).

A composição do filme conta com a música tema “Cores do Vento” que possui a mensagem de que os humanos colonos talvez sejam os selvagens, que dão valor as coisas erradas e que para eles usufruírem da terra precisariam ouvir o que ela tem a dizer. Expondo o

preconceito, que os colonos carregavam a respeito dos nativos, e mostrando a forma correta de conviver com a natureza.

Pode-se assumir que, para Pocahontas, tudo está conectado e que a natureza de modo geral, é viva e sagrada.

Figura 73 - Cena Inicial e Final da Pocahontas



Autor: Gabriel e Goldberg (1995).

Na figura 73 há a primeira cena com a personagem Pocahontas e a última cena do filme, há diferenças e semelhanças entre as duas imagens. Por exemplo, há o mesmo tipo de vegetação, o céu tem as mesmas cores, há um grande rio no meio, as pedras ao redor e o rochedo onde está Pocahontas. Porém, o rio está diferente, o ângulo e direção do rochedo também, há o navio dos colonos, a pose da Pocahontas sugere inicialmente que ela está aberta e no final sugere que ela está decidida e parada, além das cores do céu estarem também no rio, o que pode ser interpretado como final da tarde.

Percebe-se uma similaridade com o que a autora identificou nas lendas brasileiras, onde os humanos, animais, plantas, entidades e até os astros são conectados. Percebe-se que o medo do desconhecido também faz com que ambos os lados tomem decisões equivocadas e que um bom líder consegue tomar decisões que gerem paz.

### 3.2.4 Painéis de Inspiração

Os painéis são uma ferramenta que consta na metodologia desenvolvida por Baxter (2001). Os painéis são uma das técnicas de criatividade, nela busca-se diversas fotos relacionadas com o projeto e então monta-se o painel. Dessa forma, pode-se observar características, elementos ou formas que servem para instigar a mente do projetista, ao ampliar o repertório visual do projeto.

No presente projeto, buscou-se gerar cinco painéis, para assim, utilizar como repertório e inspiração para a geração dos esboços iniciais. O primeiro painel criado (figura 74) serviu para a inspiração da Boiuna, personagem principal. O painel permitiu a percepção de como a pintura corporal das cobras afeta na percepção da textura da pele, assim como, a forma como o brilho é refletido. Também pode-se identificar algumas, das diversas formas, de escamas que existe na pele da cobra e como nem sempre as escamas aparecem. Os formatos da cabeça, das narinas, do corpo, pose e outros elementos, diferem entre as espécies, assim como, o ambiente onde estão inseridas. O tamanho e espessura do corpo também diferem bastante, tendo espécies enormes enquanto outras são menores. Analisando o painel percebeu-se que a pose da cobra também muda dependendo da forma como ela ataca ou de como é o estado dela no momento, podendo ser uma pose agressiva, relaxada ou estando apenas parada, essas características ajudaram a entender os movimentos e características que guiaram a concepção da personagem Boiuna. Por exemplo, quando ela estiver em uma batalha a sua pose é diferente de quando ela está relaxada com a filha.

Figura 74 - Painel de Inspiração de Cobra



Autor: Adaptado pela autora (2016).

Para os personagens indígenas, a filha da Boiuna e o chefe da tribo, gerou-se um painel (figura 75) com imagens de pessoas inseridas na cultura indígena brasileira. Percebeu-se traços físicos como formato dos olhos, nariz, boca, cabeça e corpo. Assim como, os tons de pele, pinturas corporais, cor e formato, adornos e os trajes. Pode-se perceber, também, como a nudez é presente e como ela é apresentada. Entende-se que dependendo da posição hierárquica, atividade exercida, evento ou tribo, muda-se a pintura, cor e material utilizado para fazê-la.

Utilizou-se os painéis da figura 74 e da figura 75 como fonte de inspiração para a criação dos esboços.

Figura 75 - Painel de Inspiração Indígena



Autor: Adaptado pela autora (2016).





Figura 78 - Painel de Inspiração de Cenários e Artefatos Indígenas



Autor: Adaptado pela autora (2016).

Como dito anteriormente, os painéis serviram como repertório e inspiração para a geração dos esboços iniciais e na geração dos requisitos. Buscou-se evitar a cópia de qualquer elemento, os resultados foram baseados no que se identificou nos painéis, mas, possuem características próprias, principalmente no que tange a cultura indígena. Além de não ser interessante para a animação, a utilização errônea de características culturais pode ser ofensiva de alguma forma. Os dados identificados ou gerados pelos itens 3.1 e 3.2 convergiram para a delimitação dos requisitos e para a geração dos esboços.

### 3.3 FASE DE CRIAÇÃO

Neste tópico buscou-se analisar os dados levantados e delimitar alguns itens que estavam abertos para poder iniciar a geração de ideias. Na metodologia de Lerew et al. (2012) foram identificados elementos que foram explorados nessa fase, também houve a pesquisa sobre os elementos identificados. A pesquisa e os elementos identificados serviram como guia e requisitos para a análise das ideias geradas.

O personagem está inserido em uma cultura, carrega valores, sejam bons ou maus, tem personalidade e vivência própria, apesar de ser um indivíduo que deve ter a sua particularidade ele também faz parte de um coletivo que é o universo da animação. Então devido à essas características e necessidades, delimita-se os requisitos gerais da animação e os individuais de cada personagem. Por exemplo, no filme *Brave* (2012), todos os personagens são do mesmo território e da mesma época, porém, cada clã tem características únicas, mas, todos devem ter uniformidade que caracteriza a animação em particular. Então há a personagem principal, Merida, que é impetuosa, corajosa, independente e teimosa, a personagem tem que ter apelo e, por ser a personagem principal, é mais desenvolvida do que os outros personagens. Lerew et al. (2012) comenta que Merida foi a primeira personagem desenvolvida, quando já estava desenvolvida é que houve o processo de geração de ideias dos demais personagens. Seguindo a ordem de importância no filme.

Sendo assim, neste tópico analisou-se e delimitou-se os requisitos e características, baseando-se nos itens 3.1 e 3.2 do presente trabalho, buscando-se gerar ideias para os personagens com mais importância na história. Seguindo a ordem de importância, Boiuna, a filha da Boiuna, o chefe da tribo e elementos como cenários, outros animais e armas.

### **3.3.1 Requisitos**

Como resultado da análise de todo o material criado e delimitado, identificou-se características do público-alvo, do tema e dos personagens individualmente.

O público-alvo juvenil busca animações, histórias e personagens que sejam originais, com histórias únicas, fantasiosas, mas, realistas também. Deve-se mostrar o que a realidade da obra é, sem limitar para adequar a um público mais jovem. É interesse ressaltar que o público pode desconhecer a natureza das lendas, muitas vezes infantilizando as mesmas, também não identificam que há influência de mitos e lendas na maioria das animações, já que está é uma das formas de conectar o consumidor com o desenho animado e de passar mensagens através destes.

Por se tratar de personagens indígenas, houve a identificação de valores que destoam dos valores atuais, sendo assim, a nudez é bem presente. Há violência por ser um período marcado por guerras, o que pode-se identificar por marcas no terreno e nos indivíduos. Também há a coação sexual para com as índias da tribo, principalmente com a filha da Boiuna, que não foi forçada diretamente para dormir com o chefe da tribo, mas, foi coagida a isso. O chefe apesar

de guerrear e coagir a índia a dormir com ele, não é um personagem de índole ruim. As cores de pele foram escolhidas a partir dos painéis imagéticos, assim como, as pinturas corporais. No entanto, buscou-se evitar utilizar os mesmos desenhos identificados nos painéis para evitar o uso incorreto da cultura indígena, já que cada pintura pode representar algo em específico.

A Boiuna, é uma entidade que protege, mas muitas vezes é retratada como um ser agressivo e capaz de uma grande destruição. Na história, há bastante temor vindo dos humanos. Dessa forma, a cobra deve ser representada com essa natureza dual, deve representar a proteção e também a ameaça que a sua presença causa. A filha da Boiuna, também tem dualidade. Ajuda a mãe a proteger e protege as índias, mas, guerreou contra os índios, percebe-se que ela conseguia se esconder e tem muita força. As duas personagens também devem ter apelo, por serem as principais. Porém o apelo é identificado através de pesquisa com o público.

Através dos painéis, identificou-se que cobras negras tem manchas e as escamas nem sempre aparecem. Os indígenas utilizam cabelos longos ou curtos independentemente do gênero, provavelmente a atividade exercida influencia. Também podem ter apenas parte do cabelo raspada. Utilizam adereços e pinturas corporais que identificam os indivíduos da tribo. Alguns usam tangas, mas, a maioria não esconde as partes íntimas.

Os cenários são florestas com vegetação densa, com árvores longas e vegetação baixa cobrindo o chão. Há bastante rios e igarapés. As tribos geralmente ficavam em clareiras, as malocas eram feitas com argila, madeira e palha. As armas eram criadas a partir de elementos da natureza. Os índios da tribo usavam redes e cestos tecidos a partir da palha.

Os requisitos gerados através dos pontos identificados e da necessidade do projeto foram utilizados, levando-se em conta a caracterização dos personagens, na análise dos esboços gerados, que se encontram no Apêndice 1.

### 3.4 DOMANDO OS ELEMENTOS

Neste tópico, buscou-se desenvolver mais os esboços iniciais, vide apêndice, para então apresentá-los ao público, que os analisou e elegeu, inicialmente, os três melhores de cada personagem, para então escolher a versão mais votada de cada personagem (Boiuna, sua filha e o chefe da tribo). Após essa fase, foram analisadas as alternativas escolhidas, identificando os pontos fortes e fracos, a mensagem que passavam, a recepção e comunicação do público consultado, para enfim, gerar as alternativas finais do projeto, que serão apresentadas no tópico seguinte.

O desenvolvimento, análise e escolha dos personagens de uma animação normalmente é realizada por uma equipe, como pode-se observar no *Art Book* de *Brave* (2012), mas, também há a possibilidade do desenvolvimento dos personagens pelo idealizador da história, porém, mesmo nesses casos, há a interação com uma equipe.

Para o presente projeto, as alternativas dos personagens principais foram desenvolvida apenas pela autora, que baseou-se, principalmente, na história desenvolvida para o presente trabalho, porém, houve necessidade de analisar os resultados e escolher as melhores alternativas através de uma equipe. Dessa forma, utilizou-se a técnica de análise chamada de grupo de discussões, ou *focus groups*, que consiste em um grupo de 6 a 12 pessoas reunidas para debater sobre um determinado assunto, além de um moderador que irá guiar a reunião. A discussão segue um roteiro, que deve ser elaborado antes, e delimitará o que será debatido, as pessoas devem ser preferencialmente de perfis diferentes, podendo acontecer mais de uma reunião. Deve-se registrar a reunião, através de filmagens, gravações ou anotações. O objetivo do grupo é obter uma gama de opiniões acerca do assunto debatido (CYBIS; BETIOL; FAUST, 2010).

Para o projeto, utilizou-se o grupo para debater a história, características dos personagens e avaliar as alternativas, dessa forma, obteve-se material necessário para definir as três propostas principais para serem levadas ao público. Porém, mesmo depois da proposta final ter sido definida, os resultados do *focus group* ajudaram no desenvolvimento da proposta final.

Observou-se que características que relacionassem a Boiuna com a noite foram mais interessantes, despertando o interesse maior nos esboços mostrados, os participantes também comentaram que a possibilidade da Boiuna esconder isso também é relevante, já que na história a cobra mostra a noite para a filha na hora de dormir, subentendendo-se que não é algo constante. As propostas que mais agradaram o *focus group* foram as que tinham esse efeito, como pode-se perceber pelos esboços escolhidos para irem ao público, vide figura 79.

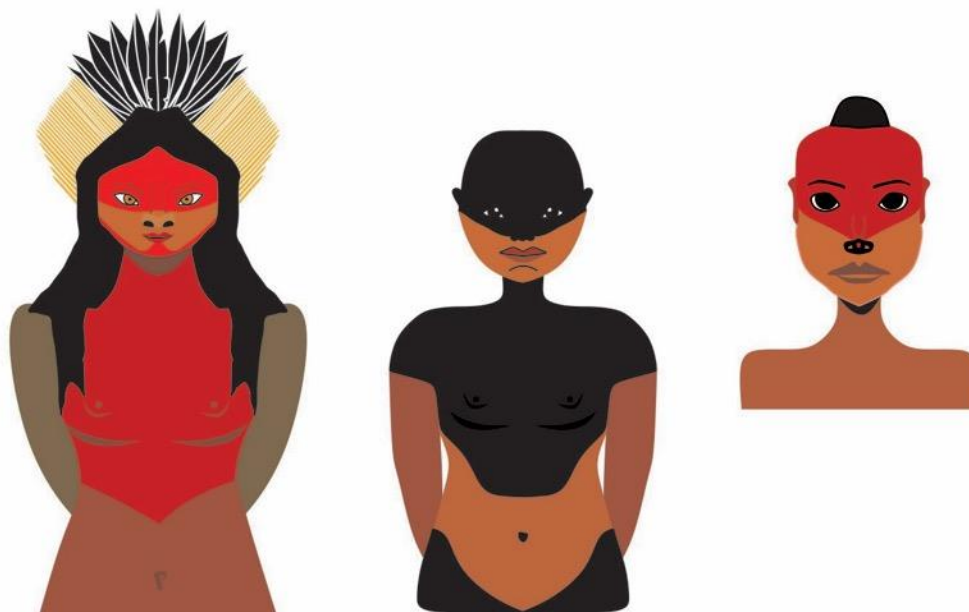
Figura 79 - Esboços escolhidos da Boiuna



Autor: Autora (2016).

Para a filha da Boiuna, observou-se que as propostas mais interessantes eram as que tinham pinturas corporais, expressões fortes e bem definidas, cabelo raspado, e, principalmente, as que lembravam ou remetiam características da Boiuna. Foram sugeridos que esses elementos remetesse mais a Boiuna, por exemplo, a cor da pintura corporal ser negra e o cabelo que lembrasse a forma de uma cobra, seja através de trança ou de cabelo caído. Sendo os esboços escolhidos como os melhores os da Figura 80.

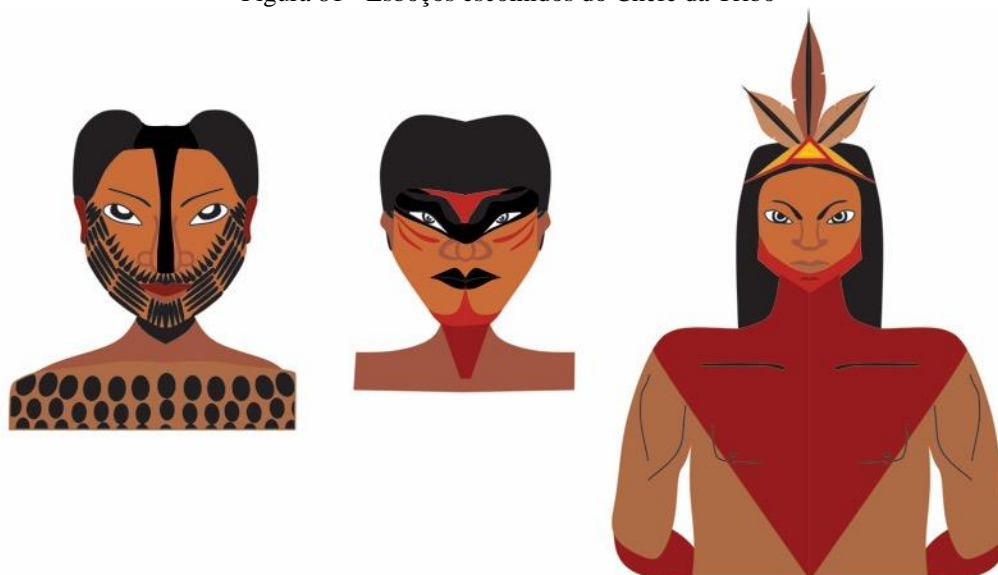
Figura 80 - Esboços escolhidos da Filha da Boiuna



Autor: Autora (2016).

Enquanto para o chefe da tribo, percebeu-se que devesse priorizar características que o diferem do normal, que demonstrem bem a sua personalidade, força e situação na tribo. Também foram escolhidos esboços com pinturas corporais e ornamentos. Delimitou-se que não é interessante haver semelhança entre ele e a Boiuna. Os participantes comentaram que a cor vermelha representa bem as questões acerca da posição e da imponência do índio, também é interessante para diferenciar das pinturas da filha da Boiuna. Os esboços escolhidos para serem votados pelo público foram os que estão na Figura 81.

Figura 81 - Esboços escolhidos do Chefe da Tribo



Autor: Autora (2016).

A partir dos resultados, delimitou-se os três esboços de cada personagem, vide figuras 79, 80 e 81 encontradas anteriormente. A partir disso, os esboços foram levados para a votação do público, que se encaixavam nas personas. A amostragem foi pequena e de caráter qualitativo, resultando na escolha da melhor proposta, entre as três, para ser desenvolvida como projeto final. Para isso apresentou-se um pequeno resumo sobre cada personagem, seguido pelos esboços. Apesar de não ter sido solicitado, o público também analisou as três propostas, justificando o motivo da escolha. Os pontos principais levantados foram que a Boiuna deveria ser mais medonha, a filha com o olhar mais forte e o chefe mais imponente.

Figura 82 - Resultado da Votação

PERSONAGEM	BOIUNA	FILHA	CHEFE
ESBOÇO 1	24	49	36
ESBOÇO 2	38	20	11
ESBOÇO 3	23	16	38

Autor: Autora (2016).

Como pode-se perceber, vide figura 82, o esboço da Boiuna mais votado foi o segundo da figura 79, o da filha da Boiuna foi o primeiro da figura 80 e do chefe da tribo foi o terceira da figura 81. Percebeu-se que em cada um dos três esboços de cada personagem há elementos interessantes para a construção da versão final. No da Boiuna é interessante adicionar o efeito

e olhar do primeiro esboço, assim como, a pose do terceiro esboço. Na filha da Boiuna, sugeriu-se que a pintura remetesse mais a Boiuna, como é acontece no segundo esboço, e o olhar do terceiro esboço é o que inspira mais força. No chefe da tribo, percebeu-se que o primeiro esboço é o que mais tem pose de chefe, o segundo esboço tem mais cara de antagonista e mau.

Após a análise dos resultados, foram geradas as versões finais dos personagens. A construção aconteceu através das opiniões coletadas do público e do grupo focal. Optou-se por alterar os esboços escolhidos, adicionando alguns dos elementos sugeridos.

### 3.5 PROJETO FINAL– *Concept Art*

O resultado das votações mostrou que existem características interessantes em todos os três esboços levados ao público. Sendo assim, para a ilustração final, buscou-se unir os elementos mais comentados.

Figura 83 – Boiuna



Autor: Autora (2016).

Durante o grupo focal e votação pelo público, foi bastante comentado que a cobra deveria remeter a espécies brasileiras, no entanto, buscou-se não utilizar nenhuma espécie em específico. Porém, optou-se por não utilizar elementos de espécies estrangeiras.

A coloração é negra (figura 83), com as escamas altas e brilhosas. Os olhos são expressivos e assemelham-se a da filha.

Figura 84 - Boiuna utilizando poderes



Autor: Autora (2016).

Dependendo do poder que a Boiuna esteja usando, ele aparecerá nela nas laterais e no centro do corpo (vide figura 84) A cobra pode refletir o poder também. As cores utilizadas foram retiradas dos painéis de inspiração. As escamas assumem diversas formas para evitar a relação com alguma espécie em específico, as alterações na forma do corpo servem, como dito anteriormente, para mostrar o poder que a cobra utilizará, mas, também representam a característica de mudança descrita na história.

Figura 85 - Ficha Técnica da Boiuna

## BOIUNA



### Paleta de Cores

#201E1E	R32 G30 B30 C100 M100 Y100 K100
#373435	R55 G52 B53 C6 M0 Y0 K100
#4B4B4D	R75 G75 B77 C0 M0 Y0 K90
#BD453C	R189 G69 B60 C13 M90 Y90 K15
#F16436	R241 G100 B54 C0 M79 Y100 K0
#F79833	R247 G152 B51 C0 M49 Y100 K0

A Boiuna é uma entidade que assume a forma de uma cobra. Ela possui uma dualidade bem definida. Apesar de ser uma cobra, é um dos personagens com ações mais sentimentais e até humanas. Ela ajudava, protegia e cuidava dos animais. Adotou uma bebê humana, mesmo não gostando dos humanos. A cobra não tinha um bom relacionamento com os humanos, porém, fica claro que isso acontecia pelas ações que alguns dos humanos tinham com ela e os seus aliados. A cobra passou a desenvolver comportamentos mais humanos “humanos” para poder criar a sua filha, que gerou essa transformação na mãe, mesmo que em diversos momentos percebe-se uma frieza ou distanciamento, a cobra conectou-se com a filha transformando a dinâmica de sua existência e de todo o território ao redor.

Como desfecho, a cobra perde parte de seu poder e divindade, porém, encontra um maior equilíbrio com os humanos.

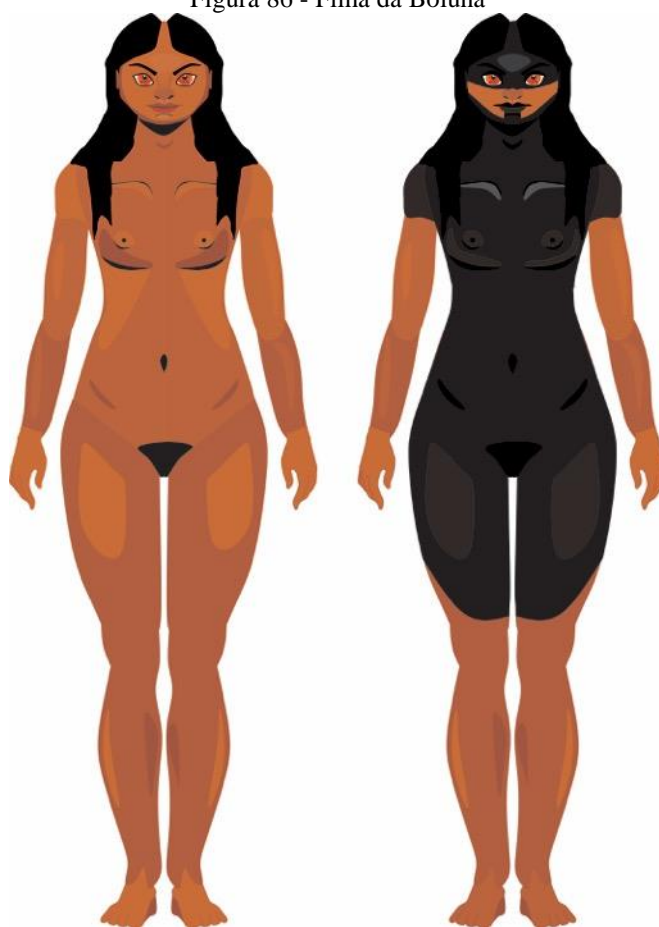
### Poderes

- Controlar as águas
- Comandar os seres aquáticos e noturnos
- Criar coisas
- Tem poder de cura
- Cria animais
- Criou a noite
- Criou o fogo
- Pode adentrar no psicológico dos outros seres
- Sua presença produz alterações na dimensão onde se encontra
- Pode mudar o seu corpo

Autor: Autora (2016).

Pode-se perceber pela ficha técnica, que a Boiuna é uma entidade que foi perdendo parte de seu poder. É a personagem mais poderosa da história e, apesar disso, não ataca os humanos, apenas defende-se de seus ataques. Buscou-se passar a imagem de um animal potencialmente perigoso, porém, a cobra procura manter-se afastada de confrontos diretos.

Figura 86 - Filha da Boiuna



Autor: Autora (2016).

Para a filha da Boiuna (figura 86) buscou-se manter as formas que remetesse à sua mãe. Percebe-se isto através da forma do cabelo, rosto e pelos olhos serem basicamente iguais. Buscou-se isso para deixar explícito o quanto a cobra influenciou a filha. A pintura corporal serve para assemelhar-se mais a mãe e como camuflagem durante as batalhas e caças. Através da ficha técnica (figura 87) delimitou-se as características principais da filha. A paleta de cores utilizada veio da paleta utilizada para a Boiuna e, também, dos painéis de inspiração dos índios, dessa forma, delimitou-se as principais influências da personagem.

Figura 87 - Ficha técnica da Filha da Boiuna

## FILHA DA BOIUNA



### Paleta de Cores

#201E1E	R32 G30 B30 C100 M100 Y100 K100
#BD6B4A	R189 G107 B74 C0 M60 Y73 K27
#A45E4D	R164 G94 B77 C0 M60 Y60 K40
#BD453C	R189 G69 B60 C13 M90 Y90 K15
#F16436	R241 G100 B54 C0 M79 Y100 K0
#F79833	R247 G152 B51 C0 M49 Y100 K0

A filha da Boiuna foi adotada pela cobra após ser entregue aos rios como sacrifício, pois, era muito pequena e fraca. A cobra cuidou da criança e a adotou. A filha da Boiuna tem semelhanças com a cobra, ela tem como base a mãe e os animais que habitam o território da Boiuna. Sendo assim, ela busca se assemelhar a eles, não reconhecendo os outros humanos como seus semelhantes.

Ela é uma índia muito forte, resultado da forma como foi criada aliada aos poderes que a Boiuna lhe passou. Cresceu em meio aos animais, aprendeu a caçar com eles e a batalhar que nem eles. Era muito forte, ajudava a mãe e batalhava contra os índios. Quando voltou para a aldeia, percebeu o que sentia falta de companhia humana, porém, não se adequava a tribo. Teve um filho do chefe da tribo para poder ajudar as índias que queriam sair da tribo.

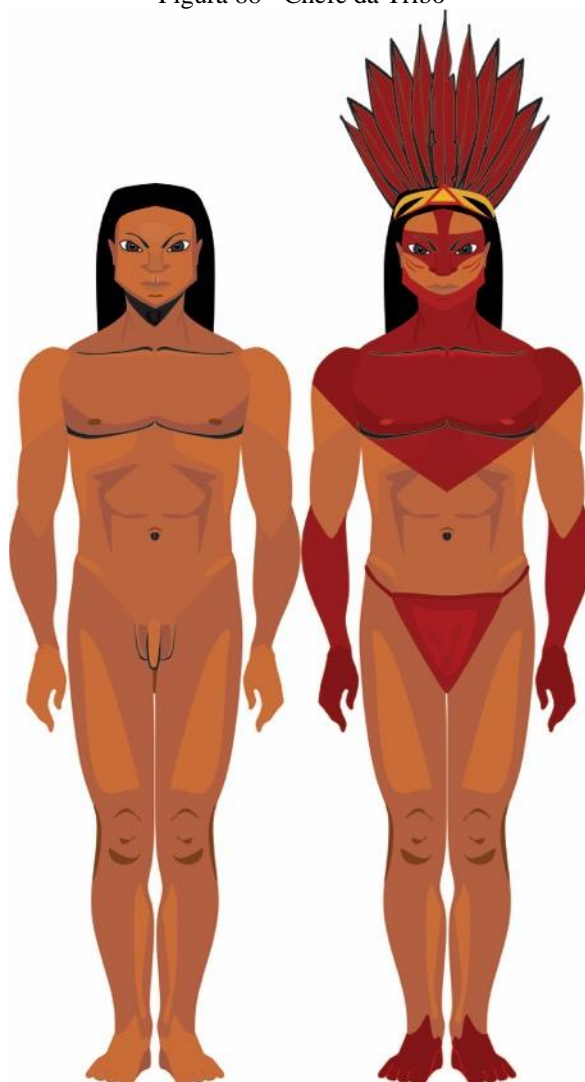
### Poderes

Força sobre humana  
 Habilidades de caça  
 Habilidade de luta  
 Conhecimento acerca de venenos  
 Lutava melhor a noite  
 Habilidade de camuflagem  
 Habilidades de cura  
 Conhecimento de plantas comestíveis, medicinais e venosas.  
 Comunicava-se com animais  
 Utilizava galhos afiados, pedras e ossos pontiagudos como arma  
 Utilizava zarabatana como arma

Autor: Autora (2016).

Enquanto para o chefe da tribo (figura 88), buscou-se deixar com uma cara mais agressiva e que mostrasse mais a sua posição hierárquica. Buscou-se utilizar essas características na pintura de batalha também. Dessa forma, utilizou-se cores vermelhas para exprimir a agressividade do personagem.

Figura 88 - Chefe da Tribo

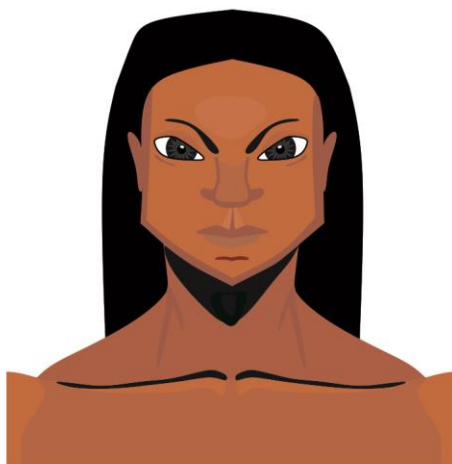


Autor: Autora (2016).

Na ficha técnica (figura 89), percebe-se que o índio não é um personagem totalmente ruim, mas, não é inocente. Porém, ele chega ao ponto de coagir a filha da Boiuna para dormir com ele para conseguir atingir os seus objetivos. As cores utilizadas foram retiradas dos painéis de inspiração e serviram para mostrar a importância, e agressividade, que o personagem carrega.

Figura 89 - Ficha técnica do Chefe da Tribo

## CHEFE DA TRIBO



O chefe é um homem sério, forte e muito inteligente. Não era chefe inicialmente, mas, acabou se tornando. Apesar de ser o antagonista da história, ele não é necessariamente ruim. Tem planos para conquistar o território da Boiuna, mas, muda de ideia ao se interessar pela filha da Boiuna. Ele busca ajudar a tribo, para isso gostaria de gerar descendentes fortes, por isso ele coage a filha da Boiuna a gerar um herdeiro. Apesar de ser o grande rival da cobra, ele é o único que tem coragem de ir ao encontro dela. Ele parece entender o que a Boiuna é, ao contrário do restante da tribo, ou seja, ele também não é inocente. Por isso que não teve dúvidas em encontrar com ela. Ele busca conquistas e apesar de cumprir a sua parte com do trato com a Boiuna, não se sabe se foi por medo ou como tática para conseguir a filha sem baixas do seu lado.

### Paleta de Cores

#201E1E	R32 G30 B30 C100 M100 Y100 K100
#BD6B4A	R189 G107 B74 C0 M60 Y73 K27
#A45E4D	R164 G94 B77 C0 M60 Y60 K40
#993233	R153 G50 B51 C25 M100 Y100 K26
#Bf3336	R191 G51 B54 C13 M100 Y100 K13
#E6AA3D	R230 G170 B61 C0 M31 Y91 K9

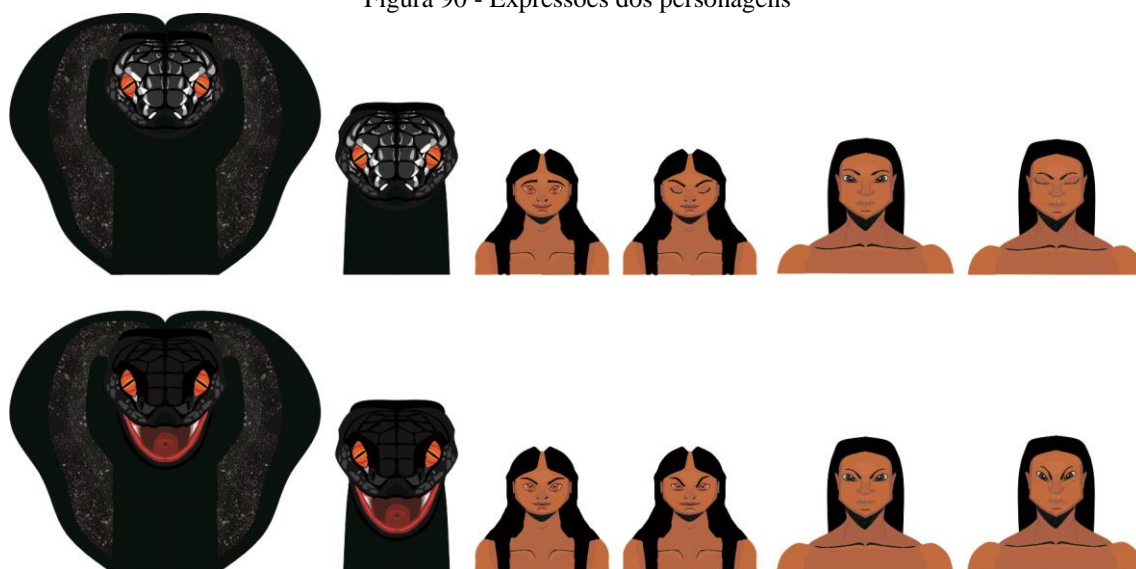
### Poderes

Grande força humana  
Inteligência avançada  
Traça planos  
Cria armadilhas  
Habilidade para explorar  
Líder nato  
Habilidade de luta  
Utilizava arco e flecha  
Utilizava machadinha

Autor: Autora (2016).

As principais expressões dos personagens (figura 90) seguem de acordo com as principais expressões de um humano. A expressão quando está feliz, quando está dormindo, normal e quando está com raiva. No caso da Boiuna, utilizou-se o estado normal dela, e quando está com raiva, ou agressiva, buscou-se aumentar a silhueta para maior demonstração do poder da cobra. Para suprir a necessidade de quando ela mostra a noite pra filha e quando quer amedrontar os seus inimigos.

Figura 90 - Expressões dos personagens



Autor: Autora (2016).

Figura 91 – Personagens juntos

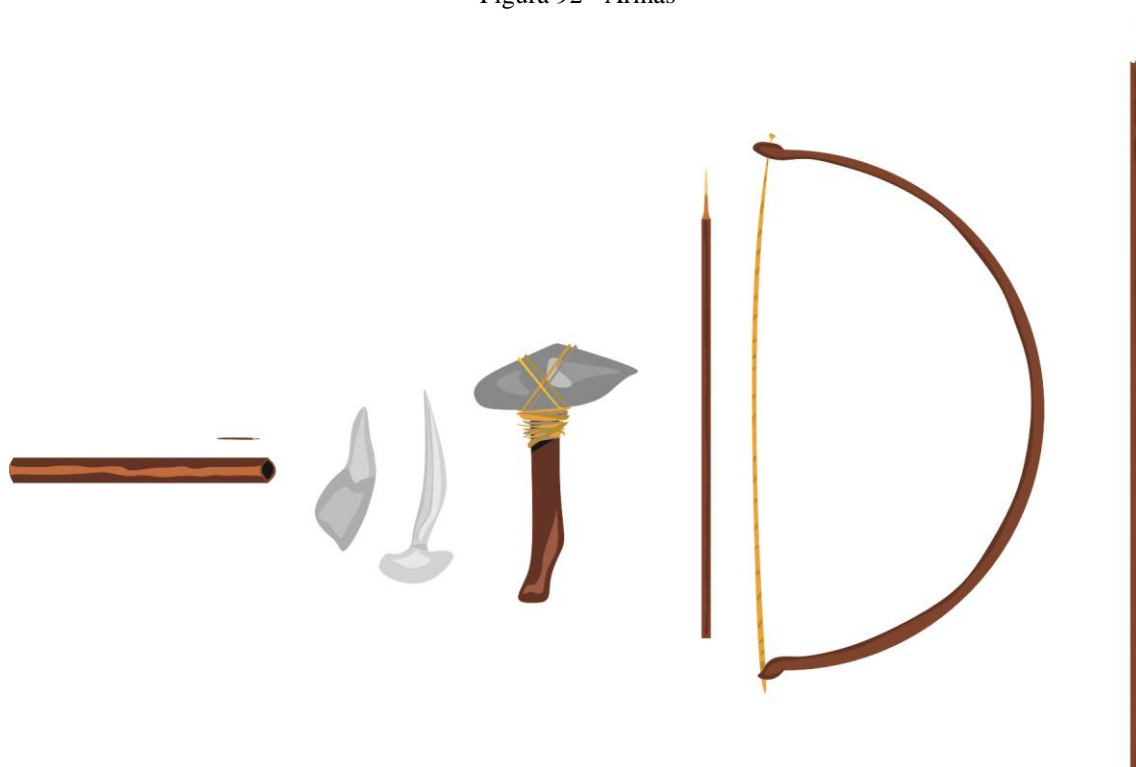


Autor: Autora (2016).

Como pode-se perceber pela figura 91, tanto o chefe quando a filha da Boiuna são seres humanos altos, sendo a Boiuna a maior entre eles. O corpo dos personagens humanos são musculosos devido as atividades que ambos exercem. As armas (figura 92) utilizadas pela filha da Boiuna são ossos, pedras e madeiras pontiagudas, porém, ela também usa a zarabatana que

consiste em um tronco oco, por onde se passa um filete de madeira embebido em veneno de sapo. O índio utiliza a machadinha de pedra, a vara de madeira e o arco e flecha para lutar. O grande diferencial são as tecnologias utilizadas, já que a tribo tinha conhecimentos que foi gerado em conjunto, enquanto a filha da Boiuna adquiriu sozinha, adequando-se as necessidades geradas pela forma como foi criada. Por exemplo, os animais tem dentes e garras, sendo assim, ela necessita de uma forma de contornar tais características que os humanos não tem.

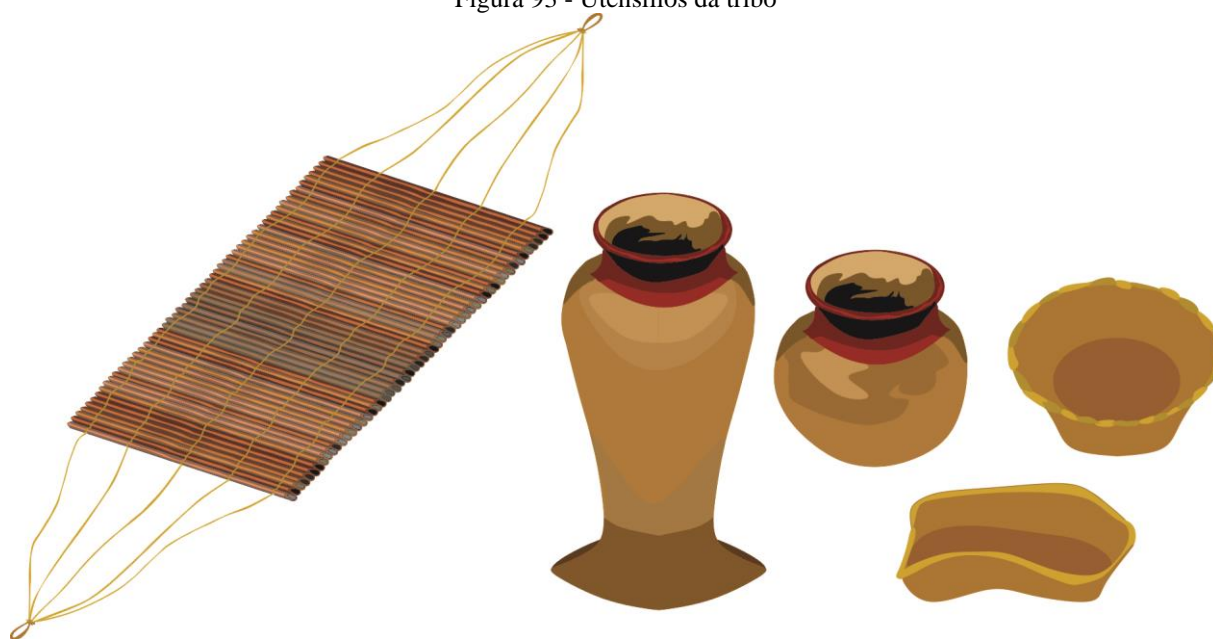
Figura 92 - Armas



Autor: Autora (2016).

Os utensílios utilizados pela tribo (figura 93) são, como dito acima, oriundos das tecnologias conhecidas por eles. Sendo assim, eles utilizavam principalmente o artesanato e o trançado, dessa forma, criou-se a rede, vasos e cestos, para os índios que tomavam conta da aldeia, para serem utilizados para estocar alimentos, dejetos, tintas, para dormir e outros.

Figura 93 - Utensílios da tribo



Autor: Autora (2016).

Os cenários (figura 94) compostos para o *concept art* foram originados a partir do que é descrito na história. Sendo o primeiro a caverna rochosa onde a Boiuna e sua filha dormem, lugar que antes era utilizado principalmente para a cura dos animais doentes, nesse caso buscou-se adicionar o elemento água, já que a cobra é a senhora das águas. Dessa forma, utilizou-se a água para simbolizar o poder da Boiuna envolto do lugar onde ele dorme e cura. O segundo cenário foi composto para demonstrar as redondezas da clareira onde fica a caverna, nele há diversas árvores, o céu é claro e há um rio cortando o território. O último é como o território é identificado de onde os índios podem ver, percebe-se que há uma grande quantidade de água separando o território, a água é parada e, além da distância que há, percebe-se que há diversos elementos que foram introduzidos para demonstrar que o ambiente é hostil, como as sombras na água, a maior quantidade de sombra nas árvores, que demonstram mata fechada, e o céu escuro, tendo uma maior escuridão no centro do céu para identificar a presença da cobra;

Figura 94 - Cenários do *Concept Art*



Autor: Autora (2016).

Os principais animais (figura 95) desenvolvidos para o projeto foram os citados na história, sendo adicionados algumas espécies que pode-se interpretar como presentes, tanto por serem espécies do ambiente amazônico, quanto por interpretação da descrição de animais na história. Por exemplo, o animal que guia o chefe da tribo para onde está localizada a Boiuna não é visto inicialmente e o chefe estava em um lugar escuro, também estima-se que a cobra não enviaria um animal que pudesse vir a ser uma presa fácil para o humano, além de, provavelmente, querer demonstrar parte de seu poder. Por tais motivos, escolheu-se a onça preta para representar o animal descrito. A filha da Boiuna utiliza uma zarabatana, que é embebida em veneno, escolheu-se o sapo boi-azul para diversificar os tipos de animais, por ser um animal amazônico e por ser venenoso. A anta foi escolhida por ser um mamífero de grande porte, podendo ser um dos animais que ajudaram a criar a filha da Boiuna, além de ser um animal grande o suficiente para poder ser viável alimentar um bebê humano com leite materno, mesmo que em pequenas quantidades.

Figura 95 – Animais



Autor: Autora (2016).

As plantas desenvolvidas, assim como os animais, foram baseadas na história. Em sua maioria por serem fontes de alimentos, já que tanto a filha quanto a tribo coletavam alimentos.

Para isso representou-se arvores frutíferas inspiradas no que normalmente é encontrado na região amazônica. A primeira é o pé de guaraná, pé de acerola, palmeira comum, açazeiro, arvore do tucumã e outro tipo de palmeira.

Figura 96 – Plantas



Autor: Autora (2016)

Ao contrário dos personagens, as armas, os utensílios, animais e plantas foram criados a partir do material coletado nos painéis de inspiração, para que assim repassassem características mais reais para o projeto, para que o espectador se relacione, enxergue e aceite o ambiente do *concept art*.

#### 4 CONCLUSÃO

Um dos maiores anseios ao criar o projeto foi o de repassar a importância e riqueza que o folclore brasileiro tem. Em diversas conversas paralelas, dentro ou fora do ambiente universitário, percebeu-se que o folclore era diminuído de alguma forma. Após a pesquisa bibliográfica, complementada com os levantamentos realizados para o projeto, percebeu-se que ainda há bastante interesse nas lendas brasileiras, ainda há a relação de identificação com as histórias e quando conversou-se sobre alguns elementos do projeto, houve um despertar de interesse e empolgação dos ouvintes. Gerando a constatação de que as lendas continuam fortes no imaginário popular, porém, não são exploradas que nem as lendas estrangeiras. Indo além disso, pode-se estimar que há mercado e pessoas interessadas em ver a sua própria cultura sendo representadas pelo mundo afora.

Também identificou-se que esse fenômeno não é apenas restrito ao Brasil, através da leitura de “The Art Of My neighbor Totoro” (2014) entende-se que Hayao Miyazaki também buscou ir contra essa influência do folclore estrangeiro, que estava tomando conta do Japão. Sendo assim, buscou inserir o folclore japonês, com uma nova roupagem, no contexto mundial. A riqueza do folclore brasileiro permite o mesmo fenômeno alcançado por Miyazaki.

Apesar do tempo reduzido, para o desenvolvimento completo do material gráfico de uma animação, obteve-se resultados satisfatórios, onde buscou-se gerar os elementos principais da animação. Porém, ainda há possibilidade de explorar muito mais a história desenvolvida e os pormenores da animação. Possibilidade que espera-se continuar após a conclusão deste trabalho.

Sendo assim, a autora considera que os objetivos do projeto foram alcançados. Gerou-se o *concept art* da animação da lenda da Boiuna, fez-se o levantamento sobre as lendas brasileiras relacionada com cobras grandes, criou-se a história da animação, definiu-se o público-alvo da animação, definiu-se os requisitos da caracterização dos elementos componentes da animação, desenvolveu-se as alternativas para o *concept art*, avaliou-se as alternativas e criou-se a ficha técnica dos personagens.

O projeto teve grande importância para a autora, permitiu a obtenção de diversos conhecimentos que auxiliaram no crescimento da autora como profissional e desenvolvimento de habilidades como pesquisadora e ilustradora. Porém, a maior importância do projeto foi a de possibilitar o aprofundamento e propagação de temas que são incomuns, ou inexistentes, na universidade. Encontrou-se grandes dificuldades para encontrar material que pudesse ser usado durante a pesquisa bibliográfica, tanto na universidade quanto fora dela, sendo assim, este

trabalho será uma fonte de referencial teórico. Através dele, talvez, haja maior interesse em áreas que não são tão exploradas pela universidade e/ou que fomente a cultura popular brasileira.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABELHA, Letícia S. **Contos dos Primeiros Povos**: Lendas indígenas brasileiras como histórias em quadrinhos. 2013. Disponível em: <<http://www.com.ufv.br/pdfs/tccs/2013/leticiaabelha.pdf>>. Acessado em: 29/05/2016.

ABREU, Ana Rosa, et al. **Livro do aluno**: Contos tradicionais, fábulas, lendas e mitos. Brasília: Ministério da educação, 2000.

ANDRADE, Leandro. **O crescente Mercado da animação do Brasil**. SEBRAE, 2014. (Boletim). Disponível em: <[http://www.sebraemercados.com.br/wp-content/uploads/2015/10/2014\\_08\\_14\\_BO\\_Julho\\_EC\\_Animacao\\_pdf.pdf](http://www.sebraemercados.com.br/wp-content/uploads/2015/10/2014_08_14_BO_Julho_EC_Animacao_pdf.pdf)> Acessado em: 04/04/2016.

BARBOSA JÚNIOR, Alberto L. **Arte de animação**: Técnicas e estética através da história. São Paulo: Senac, 2011.

BALBI, Marília. PIRES FILHO, Luciano D. **Lendas Brasileiras**: Brazilian Folk Tales. São Paulo: Empresa das artes, 1989.

BAXTER, Mike. **PROJETO DE PRODUTO**: Guia prático para o design de novos produtos. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2001.

BAYARD, Jean-Pierre. **História das Lendas**: Ridendo Castigat Mores. 2002.

BEIMAN, Nancy. **Prepare to Board!** Creating Story and Characters for Animation Features and Shorts. Canada: Focal Press, 2007.

\_\_\_\_\_. **Animated Performance**: Bringing Imaginary Animal, Human and Fantasy Characters to Life. Canadá: Fairchild Books, 2015.

BRANDÃO, Jonas. **Action**: Criando e dirigindo o seu próprio projeto. Palestra realizada para o congresso online realizado pelo site Iconic. 2016.

BRITO, Breno P. **Dicionário da Propaganda**. Piauí. 2007. Disponível em: <[http://www.brenobrito.com/files/Dicionario\\_da\\_Propaganda.pdf](http://www.brenobrito.com/files/Dicionario_da_Propaganda.pdf)>. Acessado em: 13/04/2016.

CARDOZO, Missila L. **A construção emocional das marcas** - O uso de arquétipos e estereótipos. São Paulo: UESP/FAINC, 2005. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/120111871902791225699358690223233085459.pdf>>. Acessado em 01/08/2016.

CARNEIRO, Marcele P. **Rasga Mortalha**: Projeto Gráfico de uma história em quadrinhos de terror inspirado nas lendas populares brasileiras. Belém: UEPA, 2015 (Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharelado em Design pela Universidade Estadual do Pará).

CARVALHO, Flávia M. de. **O dicionário do folclore brasileiro: um estudo de caso da etnoterminologia e tradução etnográfica.** 2013. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) - Universidade de Brasília, Brasília, 2013. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/14651>>. Acessado em: 09/05/2016

CAVALCANTI, Maria Laura. **Cultura e saber do povo: uma perspectiva antropológica.** Rio de Janeiro: Revista do tempo brasileiro, 2001

CASCUDO, Luís da C. **Lendas Brasileiras.** – 7 ed. São Paulo: global, 2001.

\_\_\_\_\_. **Geografia dos mitos Brasileiros.** – 3 ed. São Paulo: global, 2002.

COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE. **Carta do Folclore Brasileiro.** Bahia, 1995. Disponível em: <<http://www.fundaj.gov.br/geral/folclore/carta.pdf>>. Acessado em: 17 mar. 2016.

COSTA, Andriolli. **A culpa de lobato?** Folclore Brasileiro e Infantilização. Colecionador de Sacis. 30 de Março.2016. Disponível em: <<https://coleccionadordesacis.com.br/2016/03/30/a-culpa-de-lobato/>>. Acessado em:26/06/2016

CRISTIANO, Giuseppe. **Analyzing Storyboard.** Editora IRADIDIO BOO, 2005.

CRUZ, Nelson. **A cobra Grande.** São Paulo: FTD, 2002. (Coleção história do Rio Moju: recontos de narrativas Amazônicas).

CYBIS, Walter. BETIOL, Adriana H. FAUST, Richard. **Ergonomia e Usabilidade: Conhecimentos, Métodos e Aplicações.** São Paulo: Novatec Editora, 2010.

FERREIRA, Noberto. **Fauna e Flora em Lendas.** Belém: MCT, 2003. Disponível em: <<http://www.museu-goeldi.br/eva/exposicoes/lendas/cartilhalendas.pdf>>. Acessado em: 17/09/2016.

FIGUEIREDO, Fernanda de S. **TEATRO DE SOMBRAS: O PERCURSO DOS GRUPOS BRASILEIROS – KARAGÖZ K E LUMBRA.** Florianópolis. 2008.

FOSSATTI, Carolina L. **Cinema de Animação: Um diálogo ético no mundo encantado das história infantil.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRANCHINI, A. S. **As 100 melhores lendas do folclore brasileiro.** L&PM: Porto Alegre, 2011. Disponível em: <<http://lelivros.black/book/download-100-lendas-do-folclore-brasileiro-a-s-franchini-em-epub-mobi-e-pdf/>>. Acessado em: 07/05/2016.

GRAÇA, Ricardo. **Produzindo animações com softwares livres.** Rio de Janeiro: RME COMUNICAÇÃO E IDIOMAS, 2012.

GIL. Antônio Carlos. **Como elaborar um projeto de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GUILOUSKI. B, et al. **Mitos de origem: Onde começa a vida?** Paraná: Secretária da Educação, 2012. (Informativo ASSINTEC). Disponível em:

<[http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/deb\\_nre/formacao\\_er/os\\_mitos\\_origem.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/deb_nre/formacao_er/os_mitos_origem.pdf)>. Acessado em: 13/04/2016.

ICONIC. Direção de Henrique Lira. São Paulo. 2015. Disponível em: <<http://iconic.network/>>. Acessado em: 12/04/2016

ISRAEL, Daniela; CONTE, Daniel. **O Cinema de Animação Nacional: O trânsito entre experiências cinematográficas, séries para televisão e a expectativa dos consumidores brasileiros**. Rio de Janeiro: Intercom, 2015. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3342-1.pdf>>. Acessado em: 06/10/2016.

JUNG, Carl G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

LEREW, Jenny; Et. al. **The Art Of brave**. San Francisco: Chronicle Books, 2012.

LÓSSIO, Rúbia. **Lendas: Processo de Folkcomunicação**. Ceará: FUNDAJ, 2005. Disponível em: <<http://www.fundaj.gov.br/geral/folclore/lendastextos.pdf>>. Acessado em: 09/05/2016

LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos da metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LORGUS, Alexandra Luiza. **Metodologia de pesquisa aplicada ao design**. Blumenau: Edifurb, 2011.

MCKEE, Robert. **Story: substancia, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

Ministério da Justiça. **Classificação Indicativa: Guia Prático de Classificação Indicativa**. 2013 (Oficina Seminário Comunicação Ministério Público e Comunicação Social). Disponível em: <<http://pfdc.pgr.mpf.mp.br/informacao-e-comunicacao/eventos/2013/comunicacao-social/seminario-ministerio-publico-e-comunicacao-social/apresentacoes/guia-pratico-classificacao-indicativa-snj-min-justica-nov-2013>>. Acessado em: 04/10/2016.

MONTEIRO, John M. **TUPIS, TAPUIAS E HISTORIADORES - Estudos de História Indígena e do Indigenismo**. Campinas: UNICAMP, 2001. Disponível em: <<http://www.ifch.unicamp.br/ihb/estudos/TupiTapuia.pdf>>. Acessado em: 28/07/2016.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2008.

NAKATA, Milton Koji; SILVA, José Carlos P. **Concept art para design: Criação visual de objetos e personagens**. Bauru: Canal6, 2013.

NOBLE, Ian; BESTLEY, Russell. **Pesquisa Visual: Introdução às Metodologias de Pesquisa em Design Gráfico**. Porto Alegre: Editora Bookman, 2013.

NOVO NEGOCIO. **COMO SER YOUTUBER**. Editora Novo Negócio, Novo Negócio no dia 24/04/2015, 2015, P Disponível em: <<http://www.novonegocio.com.br/ideias-de-negocios/como-ser-youtuber/>> Acessado em: 30/07/2016.

OLIVEIRA, Carlos. **Estagiárias de deuses amazônicos, guerreiras estrelam série brasileira Icamiabas**. São Paulo: Jn: Folha Online no dia 19/02/2016. 2016. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2016/02/1740855-estagiarias-de-deuses-amazonicos-guerreiras-estrelam-serie-brasileira.shtml>>. Acessado em: 04/04/2016.

ONIKI, Yuji. *The Art Of My neighbor Totoro*. – 7 ed. San Francisco: Viz Media, 2014.

RODRIGUES, Cristina G.; SIMÕES, Rodrigo F.; AMARAL, Pedro V. **DISTRIBUIÇÃO DA REDE DE OFERTA DE SERVIÇOS DE SAÚDE NA REGIÃO NORTE: UMA ANÁLISE ESPACIAL MULTIVARIADA**. 2007.

RODRIGUES, Rodrigo V. **Boiuna**. 2015. (Kindle)

SANTOS, Aline A. dos. **O FANTÁSTICO EM CORALINE: Uma análise semiótica**. São Paulo: UNESP, 2011. Disponível em: <[http://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/120966/santos\\_aa\\_tcc\\_bauru.pdf?sequence=1](http://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/120966/santos_aa_tcc_bauru.pdf?sequence=1)>. Acessado em: 16/09/2016.

SENNA, Marcelus G. S. **Concepts Art: Design e Narrativa em Animação**. Dissertação apresentada na PUC-Rio como requisito parcial para obtenção de grau de Mestre em Design, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em: <<http://www.ladeh.com.br/administrador/publicacoes/1a31fae978e33005fdf97129b1193f19.pdf>>. Acessado em: 13/04/2016.

SOUSA, Mauricio de. **Lendas Brasileiras: Cobra Norato**. São Paulo: Girassol, 2010.

SOUZA, Manoel. **A arte do cinema: Star Wars**. São Paulo: Editora Europa, 2015.

THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **The illusion of life: Disney Animation**. Califórnia: Disney Editions, 1995.

UFMG. Leitura para todos: **A lenda Amazônica de Boiuna**. Minas Gerais: UFMG, 2012. Disponível em: <[https://www.ufmg.br/cienciaparatodos/wp-content/uploads/2012/08/leituraparatodos/e5\\_30-alendaamazonicadeboiuna.pdf](https://www.ufmg.br/cienciaparatodos/wp-content/uploads/2012/08/leituraparatodos/e5_30-alendaamazonicadeboiuna.pdf)> Acessado em: 13/04/2016.

WANG, Xin. **Personas in the User Interface Design**. Alberta: University of Calgary (Department of Computer Science), [2007?]. Disponível em: <<http://pages.cpsc.ucalgary.ca/~saul/wiki/uploads/CPSC681/topic-wan-personas.pdf>>. Acessado em: 06/10/2016.

WOLF, Paulo Henrique. **Design de Animação: Técnica de captura de movimentos e o trabalho do ator**. Dissertação apresentada na UFSC como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em Design, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/159638/337759.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acessado em: 13/04/2016.

## REFERENCIAS DAS IMAGENS

Figura 1. FERREIRA, Noberto. **Animais Fantásticos**. Belém: MCT, 2003. 1 Ilustração, p&b. Disponível em: <<http://www.museu-goeldi.br/eva/exposicoes/lendas/cartilhalendas.pdf>>. Acessado em: 17/09/2016.

Figura 2. BALBI, Marília e PIRES FILHO, Luciano D. **Iara**. São Paulo: Empresa das artes, 1989. 1 Ilustração, Color.

Figura 3. CORRÊA, Paulo M. **Cobra Grande**. Belém: Editora Paka-tatu, 2016. 1 Ilustração, p&b.

Figura 4. ROSA, Rodrigo. **Mboi-tatá**. [2015?]. 1 Ilustração, Color. Disponível em: <<http://dana.com.br/social/nossos-projetos/lendas-brasileiras/mboi-tata/>>. Acessado em: 10/10/2016.

Figura 5. BALBI, Marília e PIRES FILHO, Luciano D. **Boitatá**. São Paulo: Empresa das artes, 1989. 1 Ilustração, Color.

Figura 6. Cascudo, Luís da C. **Cobra Norato**. São Paulo: Global, 2001. 1 Ilustração, p&b.

Figura 7. CRUZ, Nelson. **Norato mudando de forma**. São Paulo: FTD, 2002. 1 Ilustração, Color.

Figura 8. SOUSA, Mauricio. **Norato e o Soldado**. São Paulo: Girassol, 2010. 1 Ilustração, Color.

Figura 9. Cascudo, Luís da C. **Iara Morena**. São Paulo: Global, 2001. 1 Ilustração, p&b.

Figura 10. BILIBIN, Ivan. **Baba-Yaga**. 2011. Argentina: Imaginaria, 2011. 1 Ilustração, Color. Disponível em: <<http://www.imaginaria.com.ar/wp-content/uploads/2011/11/LabrujaBabaYaga.pdf>>. Acessado em: 02/08/2016.

Figura 11. SOUSA, Mauricio. **Soldado Português quebrando o feitiço**. São Paulo: Girassol, 2010. 1 Ilustração, Color.

Figura 12. SOUSA, Mauricio. **A Mãe de Norato e Maria Caninana brincando com os filhos**. São Paulo: Girassol, 2010. 1 Ilustração, Color.

Figura 13. SOUSA, Mauricio. **Moradores das Vilas**. São Paulo: Girassol, 2010. 1 Ilustração, Color.

Figura 14. Cascudo, Luís da C. **Norato Humano**. São Paulo: Global, 2001. 1 Ilustração, p&b.

Figura 15. CRUZ, Nelson. **Norato dançando**. São Paulo: FTD, 2002. 1 Ilustração, Color.

Figura 16. CRUZ, Nelson. **Norato como cobra**. São Paulo: FTD, 2002. 1 Ilustração, Color.

Figura 17. BALBI, Marília e PIRES FILHO, Luciano D. **Boiuna e sua filha**. São Paulo: Empresa das artes, 1989. 1 Ilustração, Color.

Figura 18. ABELHA, Leticia S. **Filha da Boiuna**. 2013. 1 Ilustração, Color. Disponível em: <<http://www.com.ufv.br/pdfs/tccs/2013/leticiaabelha.pdf>>. Acessado em: 29/05/2016.

Figura 19. ABELHA, Leticia S. **Boiuna e A noite**. 2013. 1 Ilustração, Color. Disponível em: <<http://www.com.ufv.br/pdfs/tccs/2013/leticiaabelha.pdf>>. Acessado em: 29/05/2016.

Figura 20. ABELHA, Leticia S. **Marido e a Filha da Boiuna**. 2013. 1 Ilustração, Color. Disponível em: <<http://www.com.ufv.br/pdfs/tccs/2013/leticiaabelha.pdf>>. Acessado em: 29/05/2016.

Figura 21. CORRÊA, Paulo M. **Boiuna atacando**. Belém: Editora Paka-tatu, 2016. 1 Ilustração, p&b.

Figura 22. COSTA, Moaccyr K. **Cobra de Óbidos**. Belém: Biblioteca Pública Arthur Vianna (Concurso de Quadrinhos Belém 400 anos), 2016. Ilustração, p&b.

Figura 23. CASCUDO, Luís da C. **Serpente Emplumada da Lapa**. São Paulo: Global, 2001. 1 Ilustração, p&b.

Figura 24. ABIFF, Rosemaat. **Boiguacu**. ocultismopel, Blog: 26/07/2014, 2014. 1 Ilustração, p&b. Disponível em: <<https://ocultismopel.wordpress.com/2014/07/26/boitata-ou-boiguacu/>>. Acessado em: 05/10/2016.

Figura 25. ABIFF, Rosemaat. **Boitatá**. ocultismopel, Blog: 26/07/2014, 2014. 1 Ilustração, Color. Disponível em: <<https://ocultismopel.wordpress.com/2014/07/26/boitata-ou-boiguacu/>>. Acessado em: 05/10/2016.

Figura 26. ABELHA, Leticia S. **Boiuna saindo de sua casa**. 2013. 1 Ilustração, Color. Disponível em: <<http://www.com.ufv.br/pdfs/tccs/2013/leticiaabelha.pdf>>. Acessado em: 29/05/2016.

Figura 27. ABELHA, Leticia S. **Filha da Boiuna e Tribo indígena**. 2013. 1 Ilustração, Color. Disponível em: <<http://www.com.ufv.br/pdfs/tccs/2013/leticiaabelha.pdf>>. Acessado em: 29/05/2016.

Figura 28. CRUZ, Nelson. **Vila Ribeirinha**. São Paulo: FTD, 2002. 1 Ilustração, Color.

Figura 29. SOUSA, Mauricio. **Cenário dos Ribeirinhos**. São Paulo: Girassol, 2010. 1 Ilustração, Color.

Figura 30. FERREIRA, Noberto. **Cobra de Óbidos**. Belém: MCT, 2003. 1 Ilustração, p&b. Disponível em: <<http://www.museu-goeldi.br/eva/exposicoes/lendas/cartilhalendas.pdf>>. Acessado em: 17/09/2016.

Figura 31. ROSA, Rodrigo. **Boitatá e os campos em chamas**. [2015?]. 1 Ilustração, Color. Disponível em: <<http://dana.com.br/social/nossos-projetos/lendas-brasileiras/mboi-tata/>>. Acessado em: 10/10/2016.

Figura 32. ROSA, Rodrigo. **Boitatá apagando fogo da floresta**. [2015?]. 1 Ilustração, Color. Disponível em: <<http://dana.com.br/social/nossos-projetos/lendas-brasileiras/mboi-tata/>>. Acessado em: 10/10/2016.

Figura 33. BARBOSA JÚNIOR, Alberto L. **Lanterna Mágica**. São Paulo: Senac, 2011. 1 Ilustração, p&b.

Figura 34. BARBOSA JÚNIOR, Alberto L. **Fantasmagorie**. São Paulo: Senac, 2011. 1 Ilustração, p&b.

Figura 35. BARBOSA JÚNIOR, Alberto L. **Taumatrocópio**. São Paulo: Senac, 2011. 1 Ilustração, p&b.

Figura 36. BARBOSA JÚNIOR, Alberto L. **Zootrocópio**. São Paulo: Senac, 2011. 1 Ilustração, p&b.

Figura 37. THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Gertie the Dinosaur**. Califórnia: Disney Editions, 1995.

Figura 38. DISNEY, Walt. **Branca de Neve e os Sete Anões**. Direção: David Hahn, William Cottrell, Wilfred Jackson, Larry Morey, Perce Pearce e Ben Sharpsteen. Produção: Walt Disney. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1937. 1 DVD (83 min), color.

Figura 39. HAHN, Don. **Mufasa e Simba**. Direção: Roger Allers e Rob Minkoff. Produção: Don Hahn. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1994. 1 DVD (89 min), color.

Figura 40. THOMAS, Frank; JOHNSTON, Ollie. **Movimento Exagerado**. Califórnia: Disney Editions, 1995. 1 Ilustração, p&b.

Figura 41. LEREW, Jenny. **Imagem de Concept Art**. San Francisco: Chronicle Books, 2012. 1 Ilustração, color.

Figura 42.

ONIKI, Yuji. **Página com comentário do Produtor**. San Francisco: Viz Media, 2014. 1 Ilustração, color.

Figura 43. MIYAZAKI, Hayao e ONIKI, Yuji. **Exemplo de animação Infantil**. San Francisco: Viz Media, 2002. 1 Ilustração, color.

Figura 44. MORITA, Shuhei. **Exemplo de animação Juvenil**. Direção: Shuhei Morita. Roteiro: Chuji Mikasano. Japan: Pierrot, 2014. 1 Video (24 min), color. Série de 12 episódios baseada no mangá Tokyo Ghoul escrito por Sui Ishida.

Figura 45. LIU, Sam; TIMM, Bruce. **Exemplo de animação Adulta**. Direção: Sam Liu e Bruce Timm. Produção: Bruce Timm, Alan Burnett e Sam Register. Estados Unidos: DC Comics e Warner Bros Animation, 2016. 1 DVD (76 min), color.

Figura 46. ONIKI, Yuji. **Desenhos desenvolvidos para a animação**. San Francisco: Viz Media, 2014. 1 Ilustração, color.

Figura 47. ONIKI, Yuji. **Animação desenvolvida**. San Francisco: Viz Media, 2014. 1 Ilustração, color.

Figura 48. LEREW, Jenny. **Personagem inicial e personagem final**. San Francisco: Chronicle Books, 2012. 1 Ilustração, color.

Figura 49. LEREW, Jenny. **Planejamento do Personagem**. San Francisco: Chronicle Books, 2012. 1 Ilustração, color.

Figura 50. Adaptado de Munari e Lerew, et al. pela autora. **Metodologia**. 2016. 1 Tabela, p&b.

Figura 51. Autora. **Características da Boiuna**. 2016. 1 Tabela, color.

Figura 52. Autora. **Características da Filha da Boiuna**. 2016. 1 Tabela, color.

Figura 53. Autora. **Características dos Humanos**. 2016. 1 Tabela, color.

Figura 54. Autora. **Características do Chefe da Tribo**. 2016. 1 Tabela, color.

Figura 55. Autora. **Características dos Índios Macacos**. 2016. 1 Tabela, color.

Figura 56. Autora. **Características das Índias Guerreiras**. 2016. 1 Tabela, color.

Figura 57. MINISTÉRIO DA JUSTIÇA, Adaptado pela Autora. **Conteúdo permitido na classificação Indicativa**. 2016. 1 Tabela, color.

Figura 58. SILVA, Maria da C. N. G. G. **Persona 1**. 2016. 1 Fotografia, color. Disponível em: <<https://educarcomtalento.wordpress.com/2016/04/11/pode-se-educar-a-ser-feliz/>>. Acessado em: 05/10/2016

Figura 59. Guia Feminina. **Persona 2**. 2016. 1 Fotografia, color. Disponível em: <<http://guiafeminina.com.br/cortes-de-cabelos-para-mulheres-negras/>>. Acessado em: 05/10/2016

Figura 60. VIEGA, Sara. **Persona 3**. [2008?]. Disponível em: <<http://beleza.umcomo.com.br/articulo/como-ser-hipster-5600.html>>. Acessado em: 05/10/2016

Figura 61. MIYAZAKI, Hayao. **Cenas Violentas de Princesa Mononoke**. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 1997. 1 DVD (134 min), color.

Figura 62. MIYAZAKI, Hayao. **Deuses da floresta**. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 1997. 1 DVD (134 min), color.

Figura 63. MIYAZAKI, Hayao. **Grande Espírito da Floresta**. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 1997. 1 DVD (134 min), color.

Figura 64. MIYAZAKI, Hayao. **San e Ashikata**. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 1997. 1 DVD (134 min), color.

Figura 65. GABRIEL, Mike; GOLDBERG, Eric. **Personagens de Pocahontas**. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995. 1 DVD (81 min), color.

Figura 66. GABRIEL, Mike; GOLDBERG, Eric **Vovó Willow**. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995. 1 DVD (81 min), color.

Figura 67. GABRIEL, Mike; GOLDBERG, Eric. **Cenários**. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995. 1 DVD (81 min), color.

Figura 68. GABRIEL, Mike; GOLDBERG, Eric. **Atividades exercidas**. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995. 1 DVD (81 min), color.

Figura 69. GABRIEL, Mike; GOLDBERG, Eric. **Governador Ratcliffe**. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995. 1 DVD (81 min), color.

Figura 70. GABRIEL, Mike; GOLDBERG, Eric. **Preparação para a Batalha**. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995. 1 DVD (81 min), color.

Figura 71. GABRIEL, Mike; GOLDBERG, Eric. **Clímax e Paz entre os dois povos**. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995. 1 DVD (81 min), color.

Figura 72. GABRIEL, Mike; GOLDBERG, Eric. **Primeiro contato entre Pocahontas e John Smith**. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995. 1 DVD (81 min), color.

Figura 73. GABRIEL, Mike; GOLDBERG, Eric. **Cena Inicial e Final da Pocahontas**. Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg. Produção: James Pentecost. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1995. 1 DVD (81 min), color.

Figura 74. Adaptado pela Autora. **Painel de Inspiração de Cobra**. 2016. 1 Painel, color.

Figura 75. Adaptado pela Autora. **Painel de Inspiração Indígena**. 2016. 1 Painel, color.

Figura 76. Adaptado pela Autora. **Painel de Inspiração de Animais Brasileiros**. 2016. 1 Painel, color.

Figura 77. Adaptado pela Autora. **Painel de Inspiração de Cenários de Florestas**. 2016. 1 Painel, color.

Figura 78. Adaptado pela Autora. **Painel de Inspiração de Cenários e Artefatos Indígenas.** 2016. 1 Painel, color.

Figura 79. Autora. **Esboços escolhidos da Boiuna.** 2016. 3 Ilustrações, color.

Figura 80. Autora. **Esboços escolhidos da Filha da Boiuna.** 2016. 3 Ilustrações, color.

Figura 81. Autora. **Esboços escolhidos do Chefe da Tribo.** 2016. 3 Ilustrações, color.

Figura 82. Autora. **Resultado da Votação.** 2016. 1 tabela, color.

Figura 84. Autora. **Boiuna utilizando poderes.** 2016. 1 ilustração, color.

Figura 85. Autora. **Ficha Técnica da Boiuna.** 2016. 1 ficha, color.

Figura 86. Autora. **Filha da Boiuna.** 2016. 1 ilustração, color.

Figura 87. Autora. **Ficha técnica da Filha da Boiuna.** 2016. 1 ficha, color.

Figura 88. Autora. **Chefe da Tribo.** 2016. 1 ilustração, color.

Figura 89. Autora. **Ficha técnica do Chefe da Tribo.** 2016. 1 ficha, color.

Figura 90. Autora. **Expressões dos personagens.** 2016. 1 ilustração, color.

Figura 91. Autora. **Personagens juntos.** 2016. 1 ilustração, color.

Figura 92. Autora. **Armas.** 2016. 1 ilustração, color.

Figura 93. Autora. **Utensílios da tribo.** 2016. 1 ilustração, color.

Figura 94. Autora. **Cenários do Concept Art.** 2016. 3 ilustrações, color.

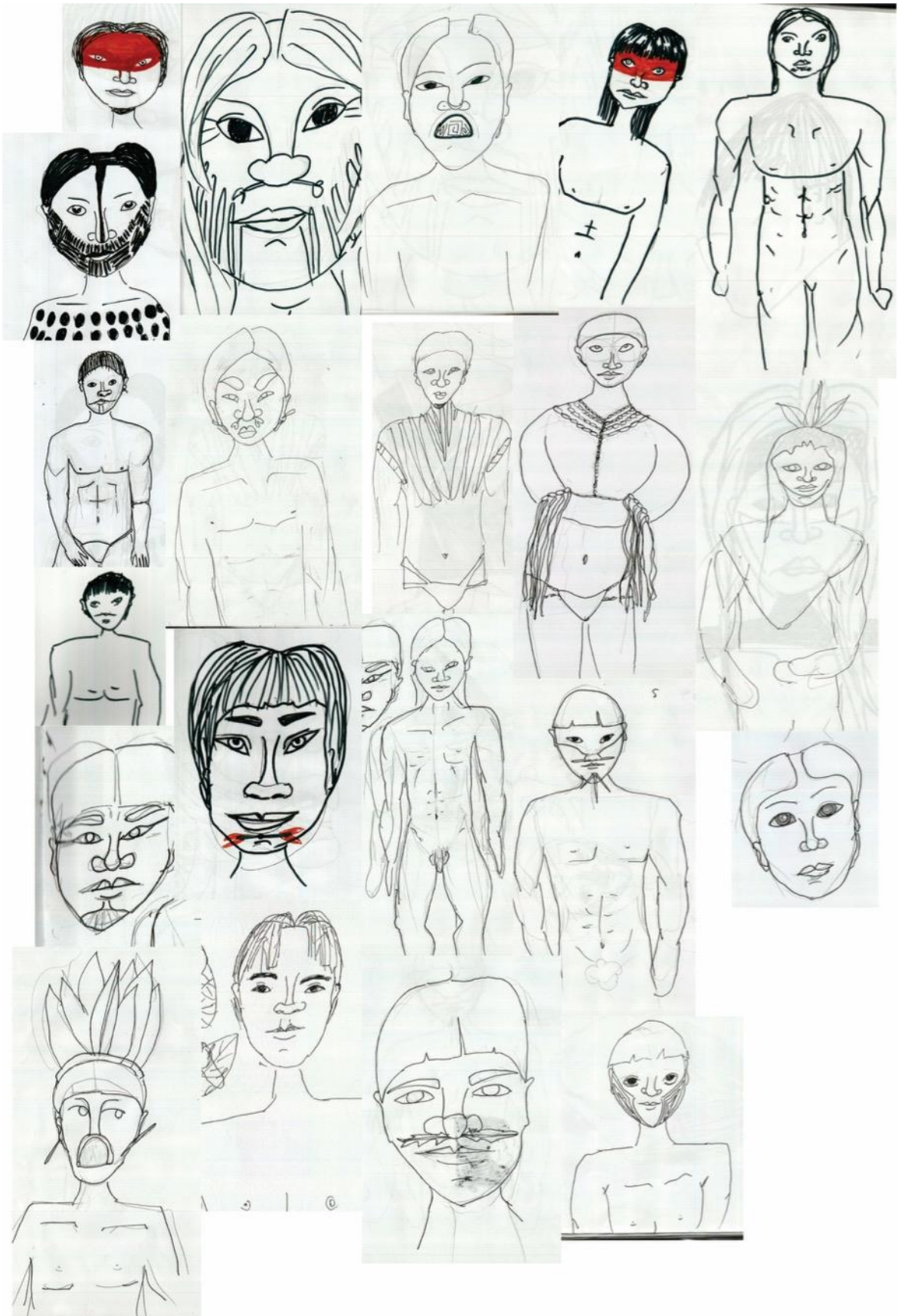
Figura 95. Autora. **Animais.** 2016. 1 ilustração, color.

Figura 96. Autora. **Plantas.** 2016. 1 ilustração, color.

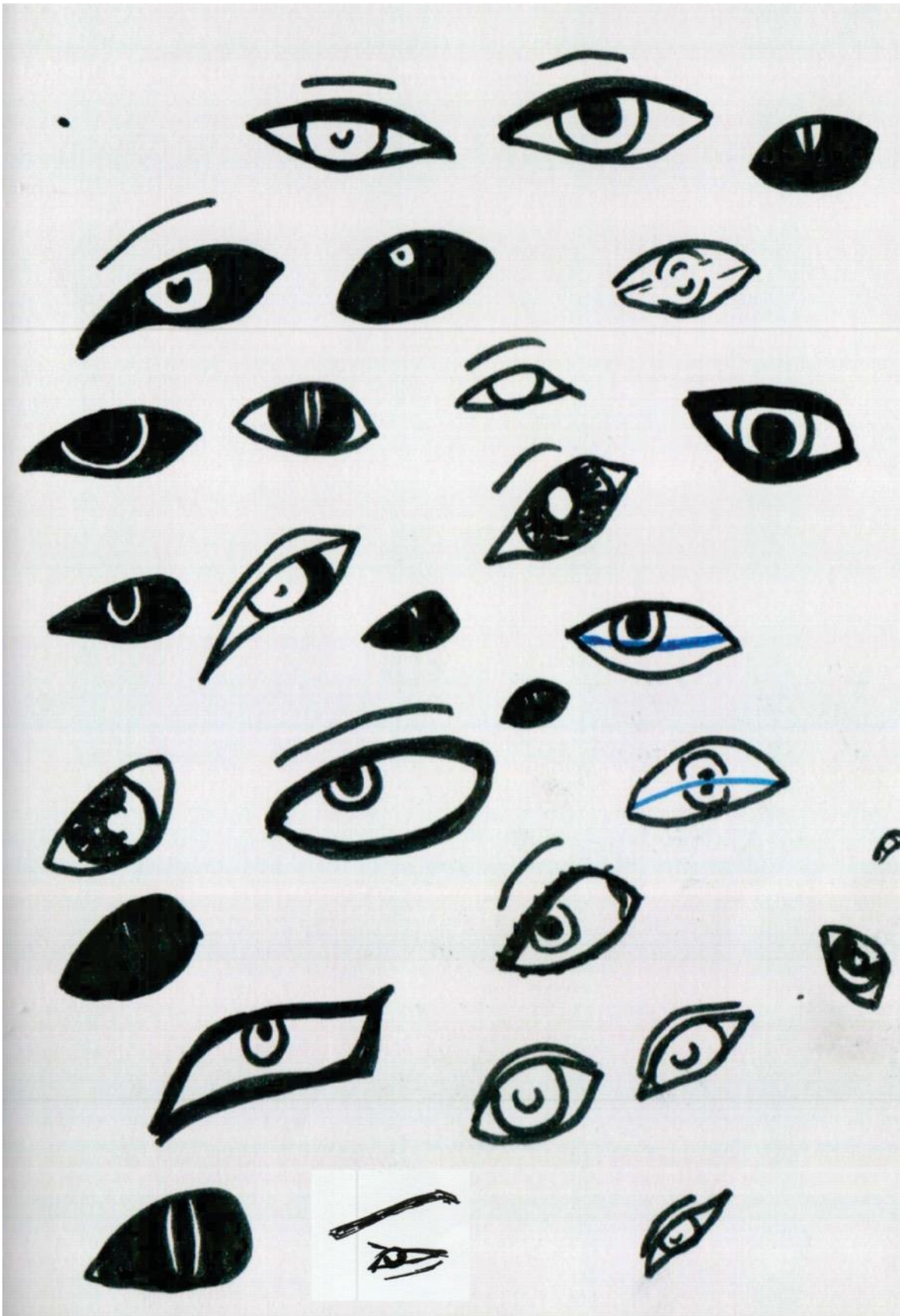




Esboços iniciais do Chefe da Tribo



Olhos

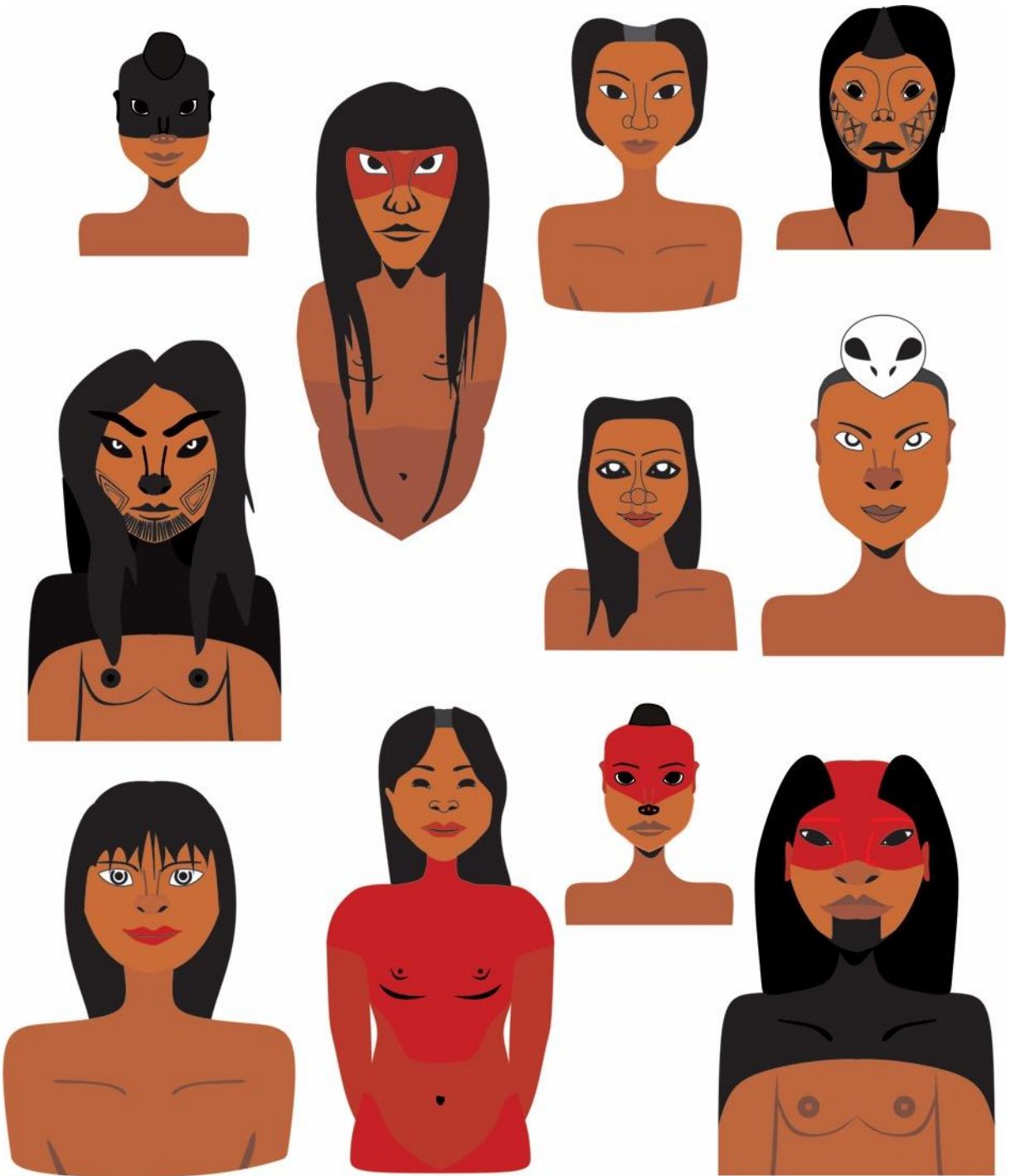


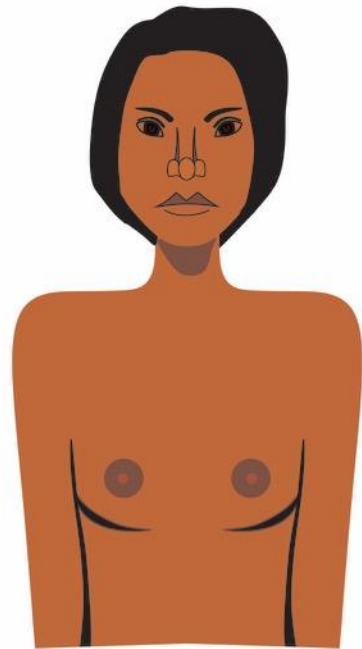
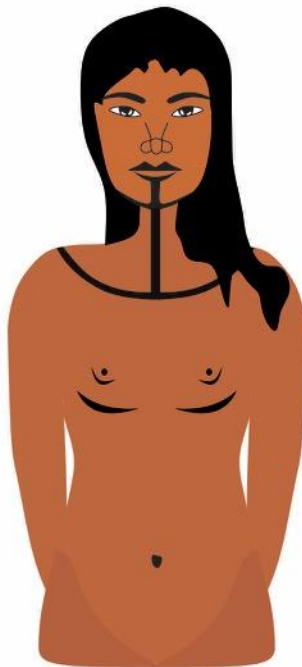
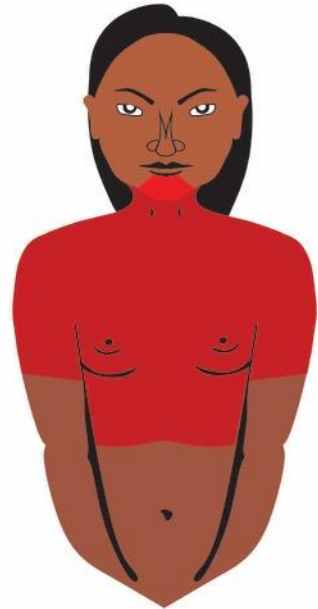
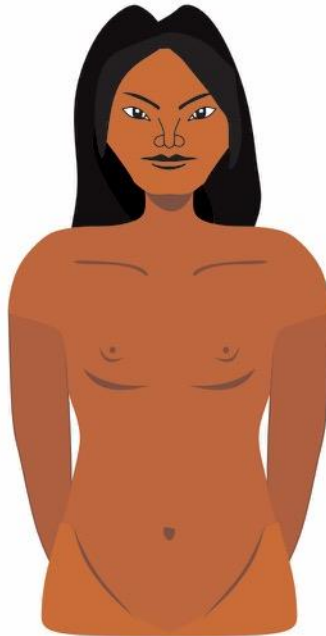
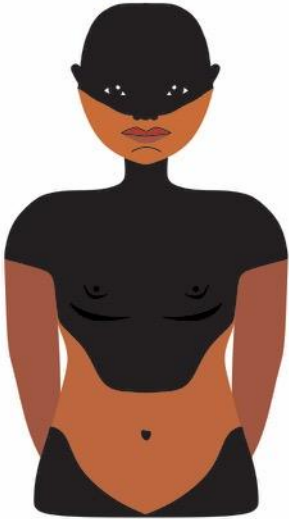
Esboços vetorizados da Boiuna





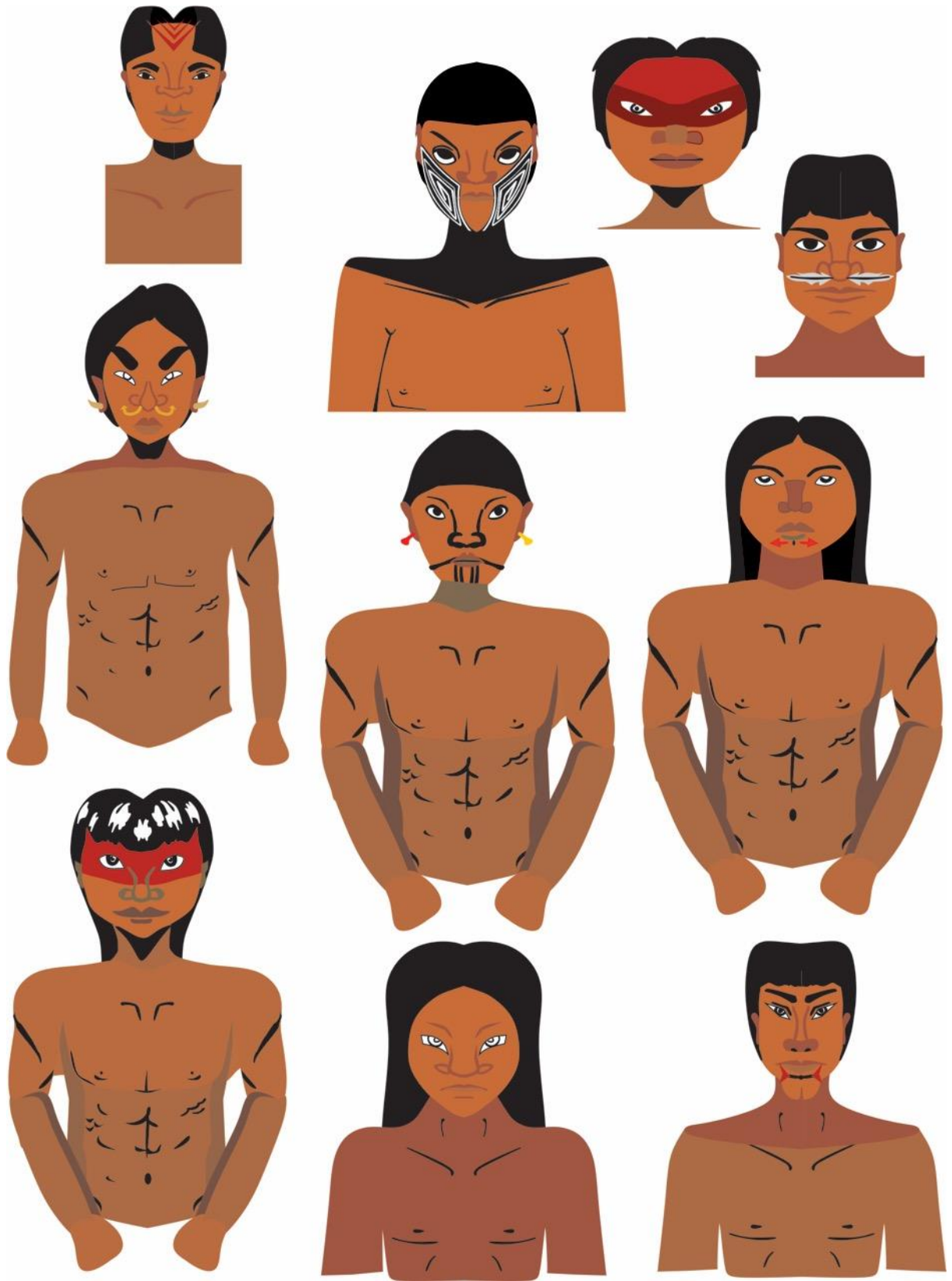
Esboços vetorizados da filha da Boiuna





Esboços vetorizados do Chefe da Tribo





Cenários



