

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE LETRAS E ARTES

ESCOLA DE BELAS ARTES

Favela Mágica

Série Animada infanto-juvenil com representatividade negra e periférica

LEONARDO CESAR DAS NEVES DOS SANTOS

Orientação Elizabeth Jacob

Rio de Janeiro

2021

LEONARDO CESAR DAS NEVES DOS SANTOS

Favela Mágica

Série Animada infanto-juvenil com representatividade negra e periférica

Monografia apresentada ao Curso de
Graduação em Comunicação Visual Design da
Universidade Federal do Rio de Janeiro como
requisito para obtenção do título de Bacharel em
Comunicação Visual Design.

Orientação Elizabeth Jacob

Aos meus pais que me permitiram sonhar e a mim mesmo que consegui não desistir.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao universo, as estrelas e todas as forças que me mantiveram de pé e firme nessa minha jornada. Ao meu pai e à minha mãe que sempre torceram por mim mesmo quando eu mesmo não acreditei que conseguiria. A minha orientadora Elizabeth Jacob por ser essa profissional incrível que abriu meus horizontes e iluminou meus caminhos para chegar onde eu queria nesse projeto. Agradeço aos poucos amigos em que confidenciei esse meu projeto e me ajudaram e a todos os fãs de Favela Mágica que me incentivaram e me mandaram boas energias a cada etapa do projeto em que eu sentia que não iria conseguir. Sou eternamente grato.

RESUMO

A presente monografia descreve o desenvolvimento da abertura de um desenho animado, da pré-produção ao vídeo animado finalizado, com uma representação mais consciente de povos negros e periféricos a fim de desmistificar e reeducar a sociedade para desconstruir pensamentos preconceituosos atribuídos à raça e desigualdade econômica e social, além de trazer mais identificação para jovens em processo de construção de identidade e caráter. Além de análises e pesquisas sobre a representação das favelas e pessoas pretas na mídia, cada etapa do processo da animação, desde o desenvolvimento do Briefing, ao Design de Personagem, Design de Cenários, Narrativa, Storyboard e Animação, incluindo a etapa de Rigg, é registrado nos capítulos deste documento.

Palavras-Chaves: Animação Tradicional. Animação Cut-Out. Negritude. Periferia. Favela. Representatividade.

ABSTRACT

This monograph describes the development of the opening of a cartoon, from pre-production to the finished animated video, with a more conscious representation of black and peripheral peoples in order to demystify and re-educate society to deconstruct prejudiced thoughts attributed to race and economic inequality and social, in addition to bringing more identification to young people in the process of building identity and character. In addition to analyzes and research on the representation of favelas and black people in the media, each stage of the animation process, from the development of Briefing, to Character Design, Scenario Design, Narrative, Storyboard and Animation, including the Rigg stage, is recorded in the chapters of this document.

Keywords: Traditional animation. Cut-Out animation. Black people. Periphery. Favela. Representativeness.

Sumário da Monografia

- 1. INTRODUÇÃO**

- 2. RAÇA E PERIFERIA**
 - 2.1. Raça e o Negro**
 - 2.2. A representação do Negro e da Periferia**

- 3. SÉRIES DE ANIMAÇÃO 2D COMO MEIO DE COMUNICAÇÃO E INSTRUMENTO DE CONSCIENTIZAÇÃO**
 - 3.1. Análise pesquisa de opinião**
 - 3.2. Abertura animada como apresentação de série**

- 4. FAVELA MÁGICA**
 - 4.1. ARGUMENTO DA SÉRIE**
 - 4.2. TOM DA SÉRIE**
 - 4.3. DESIGN DE PERSONAGENS**
 - 4.3.1. Sasha, A protagonista**
 - 4.3.2. Arthur, O dilema**
 - 4.3.3. David, O Romântico**
 - 4.3.4. Ander, O Elegante**
 - 4.3.5. Outros personagens**
 - 4.4. CENÁRIOS- Representação do subúrbio por uma ótica lúdica e fantástica.**
 - 4.5. STORYBOARD FAVELA MÁGICA**
 - 4.6. ANIMAÇÃO 2D DE FAVELA MÁGICA**
 - 4.6.1. Rigg da Sasha**
 - 4.6.2. Fundamentos da Animação em Favela Mágica**

4.7. Trilha sonora

5. CONCLUSÃO

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho tem como objetivo o desenvolvimento e criação de uma abertura em desenho animado de uma série animada autoral, Favela Mágica, com representatividade negra e periférica destinada ao público infanto-juvenil na faixa etária de 10 a 12 anos.

Como um cidadão negro senti muita falta desse tipo conteúdo na minha pré-adolescência. Me sentia vazio, sem um espelho. Representatividade é algo importante e tento trazer isso em Favela Mágica, criando uma série animada com visibilidade afrodescendente e periférica utilizando de análises de outros desenhos e estudos sobre a forma como a população negra já foi e ainda é representada na mídia como meio de criar uma representação mais consciente, livre de preconceitos e sem reproduções narrativas e visuais racistas.

Iremos analisar aqui como essa falta de representatividade afeta no desenvolvimento da identidade de uma criança e adolescente e como isso contribui para o racismo estrutural da nossa sociedade. Não só isso, iremos debater sobre como os universos mágicos fictícios sempre são fora da realidade e inacessível para jovens periféricos e pretos.

Este trabalho tem como objetivo criar uma abertura de uma série animada para televisão e internet no estilo cartoon. Com muitas referências às periferias cariocas, o intuito desse projeto é desmistificar e reeducar a sociedade para desconstruir pensamentos preconceituosos atribuídos à raça e desigualdade econômica e social.

A fim de trazer identificação para jovens em processo de construção de identidade e caráter, nós iremos tentar compreender como os pretos e a periferia são representados na mídia, entender os motivos de certas representações de povos não brancos, seus impactos na sociedade e o quanto isso contribuiu para certos estereótipos.

Além disso, no campo do design de personagem, entender os designs atuais de cartoons que mais atraem os jovens através do dados coletados com questionário e criar designs mais atraentes e com mais representatividade para uma nova série animada original.

O segundo capítulo, Raça e periferia, apresenta os termos Raça e Negro, como eles nasceram juntos e o impacto na nossa sociedade. Trata também da forte ligação entre o negro e a periferia e como representações estereotipadas são tóxicas para o desenvolvimento da nossa sociedade .

O terceiro capítulo, Séries De Animação 2d Como Meio De Comunicação E Instrumento De Conscientização, descreve a importância dos desenhos animados na formação e desenvolvimento de jovens pretos e a partir de uma pesquisa de opinião com o intuito de fazer um design com mais embasamento social. Além disso, aqui começamos a falar com o projeto final abordando como são as aberturas de séries e como geralmente esse é o primeiro contato de um produto audiovisual, um convite ao público para assistir a série.

O quarto capítulo, Favela Mágica, apresenta todo o processo da identidade do projeto base para esse tcc, “Favela mágica”, uma história autoral, que aproxima o universo das narrativas de fantasia à periferia com representatividade e muito conteúdo sobre identificação, auto descoberta e empoderamento. Além disso, aqui aprofundamos o Design De Personagens, os cenários e Storyboard. Também abordamos as Técnicas de Animação 2D e como tudo isso foi aplicado no projeto final.

2.RAÇA E PERIFERIA

É impossível desassociar desigualdade racial de desigualdade social. Quando olhamos para um morro ou quando vemos em um jornal as vítimas da violência nas periferias de grandes metrópoles, uma cor sempre está presente: a Preta! Em uma sociedade construída a partir de mão de obra do povo dito como preto escravizado por séculos e abandonados após a Lei Áurea não é difícil compreender que antes de começarmos a pensar na desigualdade social devemos nos atentar para a desigualdade racial, base de toda a construção e desenvolvimento da nossa sociedade.

O povo afro-descendente após a abolição foi abandonado. Era mais vantajoso contratar imigrantes europeus já acostumados a receber salários por seu trabalho do que contratar os pretos que trabalhavam por medo e não tinha o pensamento profissional que hoje em dia estamos acostumados. O povo preto não sabia para onde ir, não tinham terras, trabalho, nem um lar. Viviam de invadir pequenos terrenos e eram expulsos por fazendeiros em conjunto com a polícia. Não eram africanos, nasceram e viveram no Brasil e não tinham condições de voltar para a terra de seus antepassados. Sem um lugar, sem trabalho e sendo julgados pela sociedade esse povo preto se viu na miséria por anos.

Conforme as grandes metrópoles urbanas do sudeste cresciam, elas atraíam e se aproveitavam da mão de obra dessa população afro-descendente que eram atraídos pela oportunidade de trabalho ao mesmo tempo que, após fazer seu serviço, eram empurrados de volta para as margens na tentativa de embranquecer as capitais. Todo o preconceito em cima da raça negra persiste durante anos passando dos pais, donos de fazendas, escravocatas, para os filhos que continuam enxergando o povo negro com desprezo, inferioridade e ignorância. Sendo assim, os afro-descendentes até poderiam ser aceitos como trabalhadores para erguer as capitais com sua mão de obra, mas não para habitá-la. Essa manobra tinha como objetivo transformar essas capitais em um lugar de “brancos”, seguro, para empresas, grandes negócios e investidores. Assim se iniciou a criação de bairros africanos nas margens das capitais, próxima o suficiente para o povo negro ainda conseguir alguns trabalhos ofertados

pela capital mas longe o suficiente para não sujar a imagem dessas grandes metrópoles. Hoje esses bairros africanos se tornaram as favelas.

A nação brasileira comandada por gente dessa mentalidade, nunca fez nada pela massa (SIC) negra que a construíram. Negou-lhe a posse de qualquer pedaço de terra para viver e cultivar, de escolas em que (SIC) pudesse educar seus filhos, e de qualquer ordem de assistência. Só lhes deu, sobejamente, discriminação e repressão. Grande parte desses negros dirigiu-se às cidades, onde encontrava um ambiente de convivência social menos hostil. Constituíram, originalmente, os chamados bairros africanos, que deram lugar às favelas. Desde então, elas vêm se multiplicando, como a solução que o pobre encontra para morar e conviver. Sempre debaixo da permanente ameaça de serem erradicados e expulsos. (RIBEIRO, 1995, p. 222)

E ainda o autor complementa:

Abaixo desses bolsões, formando a linha mais ampla do losango das classes sociais brasileiras, fica a grande massa das classes oprimidas dos chamados marginais, principalmente negros e mulatos, moradores das favelas e periferias da cidade. São os enxadeiros, os bóias-frias, os empregados na limpeza, as empregadas domésticas, as pequenas prostitutas, quase todos analfabetos e incapazes de organizar-se para reivindicar. Seu desígnio histórico é entrar no sistema, o que sendo impraticável, os situa na condição da classe intrinsecamente oprimida, cuja luta terá de ser a de romper com a estrutura de classes. Desfazer a sociedade para refazê-la. (RIBEIRO, 1995, p. 209)

Ser periférico no âmbito social é viver à margem da sociedade, correndo riscos, longe de vários direitos humanos que se tornam privilégios para poucos. E quando se é preto, a cor de sua pele carrega a marca da descendência de um povo que foi abandonado à própria sorte e julgado como inferior. Essa marca o diferencia e o exclui em qualquer âmbito social que esteja. Seguindo esse fluxo a polícia, que sempre esteve ao lado dos fazendeiros desde a época da abolição, se arma, julga e de forma silenciosa trabalha para colocar esse povo periférico e preto em seu “devido lugar”. É a Lógica do curral dito por Mbembe:

Os processos de racialização têm como objetivo marcar esses grupos populacionais, fixar o mais precisamente possível os limites em que podem circular, determinar o mais exatamente possível os espaços que podem ocupar, em suma, assegurar que a circulação se faça num sentido que afaste quaisquer ameaças e garanta a segurança geral. [...] A raça é ao mesmo tempo ideologia e tecnologia de governo. (MBEMBE, 2013, p. 74,75)

Trata-se aqui de um sistema de exclusão do povo preto a partir da sua raça e de todo um preconceito enraizado a séculos. Dessa forma podemos assumir que o racismo é mais estruturante na nossa sociedade que a própria classe social.

2.1 Raça e o Negro

Os termos Raça e Negro nasceram juntos. Antes da invasão europeia no continente africano essa separação racial e todos os esteriótipos criados a partir de lendas e inverdades sobre o povo dito como Negro não existia.

“Negro” é um simulacro, uma máscara, uma representação inventada pelos europeus do que seria o povo africano, carregado de ideologias preconceituosas e racistas com a intenção de gerar medo inconsciente no povo europeu. Sem entender ou querer entender a cultura dos diversos povos africanos, esses europeus ao chegarem na África os classificou como animais selvagens, sem inteligência, violentos.

Primeiro, deve-se ao fato de o negro ser este (ou então aquele) que vemos quando nada se vê, quando nada compreendemos e, sobretudo, quando nada queremos compreender. [...] esse termo foi inventado para significar exclusão, embrutecimento e degradação, ou seja, um limite sempre conjurado e abominado. (MBEMBE, 2013; p. 21)

Essa ideologia sobre o povo preto se proliferou para o resto do mundo, justificando escravidão, maus tratos e exploração desse povo sequestrado de sua terra natal.

No Brasil podemos ver reflexos de tudo isso ainda hoje e com muita intensidade. Por ser um dos últimos países da América a abolir a escravidão e não ter feito na época nenhum projeto de inclusão social, o racismo estrutural permanece forte e se desenvolvendo cada vez mais atrás de uma máscara falsa que diz amar a diversidade e a miscigenação.

As velhas questões de heterogeneidade, diferença e liberdade foram ressuscitadas ao passo que as novas elites se aproveitaram da ideologia da mestiçagem para

negar e desqualificar a questão racial. A contribuição dos afro-latinos e dos escravos negros para o desenvolvimento histórico da América do Sul acabou sendo, se não apagada, pelo menos severamente ocultada. (MBEMBE, 2013; p. 37)

Entretanto, por mais que o termo Negro seja colonialista e alguns países europeus não gostem desse termo, no Brasil ele foi resignificado e hoje é utilizado como símbolo de resistência e de auto-conhecimento. Durante muitos anos o povo Brasileiro na tentativa de embranquecer a sociedade criou termos diversos para não classificar pessoas mestiças como negras. Assim surgiu “Morena”, “Mulata”, “Pardo”, uma tentativa de negar as raízes afro da população. Não é difícil encontrar até hoje negros que se auto-intitulam morenos e mulatos, algo completamente compreensível em uma sociedade tão racista e que nega a existência do racismo.

2.2 A representação do Negro e da Periferia

A arte ocidental europeia durante muito tempo reforçou várias fábulas do povo preto e se espalhou pelo mundo junto com a exportação de negros. Ilustrações, peças de teatro, pinturas, personagens de desenhos animados e filmes representavam pretos de forma extremamente estereotipada e satirizada, comparando a sua imagem a seres selvagens, animais, sujos e inferiores. Essas representações estimulavam e desenvolviam a diferenciação entre raças, o medo do diferente e potencializava o racismo.

A raça é ademais um complexo perverso, gerador de temores e tormentos, de perturbações do pensamento, de terror, mas sobretudo de infinitos sofrimentos e, eventualmente, de catástrofes. (MBEMBE, 2013; p. 37)

A partir daqui irei apontar alguns estereótipos racistas norte-americanos que foram espalhadas e se impregnaram também na sociedade Brasileira. Me apoiarei na pesquisa da historiadora Suzane Jardim e do pesquisador Francisco Izzo, “Reconhecendo estereótipos racistas na mídia norte-americana“ de 2016.

Figura 1 - Thomas Rice playing Jim Crow in blackface



Fonte: Bowery Theatre, New York City, 1833. Library New-York Historical Society.

Jim Crow: Personagem criado pelo comediante Thomas D. Rice usando como referencia o povo negro do sul dos estados unidos. Ele pintava o rosto de preto (blackface), incorporava um comportamento burro, desengonçado e usava trapos para se vestir. Aqui essa representação reforçava a ideia do preto ser inferior e menos desenvolvido intelectualmente.

Figura 2 - Zip coon



Fonte: New York, 1834, monographic. Library of Congress. Music Division.

Zip Coon: Inspirado no conto *The History of Little Black Sambo*, foi um personagem interpretado pela primeira vez por George Dixon em 1834 que mostrava a visão que os brancos da época tinham de um típico negro do norte recém liberto, malandro, golpista, cheio de gírias e enfiado em roupas de brancos que não combinam com ele.

Figura 3 - Aunt Jemima portrayer Anna Robinson Bettmann Archive



Fonte: Archive.nytimes

Mammy (Tia Jemina): A escrava que gosta de ser escrava. Ela não tem família nem ambições, vive para amamentar os filhos dos patrões brancos, são exemplares cozinheiras e donas de casas. É leal, gentil, uma grande amiga “quase da família”, sem interesses próprios ou vaidade. Essa representação existia com o propósito de relativizar a posição de poder que os patrões tinham sobre suas empregadas domésticas mostrando uma boa (e falsa) relação de igualdade entre eles.

Figura 3 - Colored lithograph, “Eva’s foreboding’s”



Fonte: published by N. Stannard & Dixon, lithographed by Louisa Corboux (London, 1852). Archive british museum

Uncle Tom: Representa o preto velho “bonzinho” a favor da escravidão, que fica ao lado dos brancos e sugere aos outros pretos que se mantenham dóceis e obedientes. Sua origem é de um livro anti-escravagista chamado “Uncle Tom’s Cabin” que deixou muitos brancos americanos revoltados na época então eles se apropriaram da figura e ressignificaram criando histórias onde o Uncle Tom é um aliado dos brancos contra os direitos dos pretos e infelizmente essa visão foi a que ficou mais popular. Durante anos era comum usar o personagem em jornais e propagandas para incentivar e aconselhar o povo preto a ser mais gentil e leal ao homem branco para não sofrerem violência.

Figura 4 - Destroy this mad brute

Figure 5 - Shape Issue



Fonte Figura 4: Cartaz de propaganda política de guerra contra a Alemanha 1917. Library of Congress Prints and Photographs Division Washington

Fonte Figura 5: Capa da Vogue 2008. Archive.Vogue

The Black Bucks (O Mandingo): A idéia que os homens negros são animais selvagens movidos pelo instinto sexual. Retratados por homens negros musculosos, sempre associado a primatas. Esse tipo de representação reforçou o medo que a sociedade tinha em homens pretos, principalmente nas mulheres brancas. Por essas circunstâncias vários homens negros foram mortos enforcados por serem considerados um perigo à virgindade de mulheres brancas. Essa ideia ainda é repassada até hoje em filmes e em conteúdos pornográficos.

Figura 6 - Three Young White Men and a Black Woman



Fonte: Christiaan van Couwenbergh, 1632. Web Gallery of Art.

Jazebel: A mulher negra insaciável sexualmente. Quando os europeus chegaram em territórios do continente africano e viram as mulheres negras de culturas diversas usando poucas roupas logo as associaram à promiscuidade. Eram vistas como mulheres vulgares, uma paralelo as mulheres europeias brancas que eram cristãs e viviam cobertas de roupa. O nome Jazebel é uma referência bíblica a Rainha Jazebel que trocou de Deus e tinha uma vida julgada como promíscua.

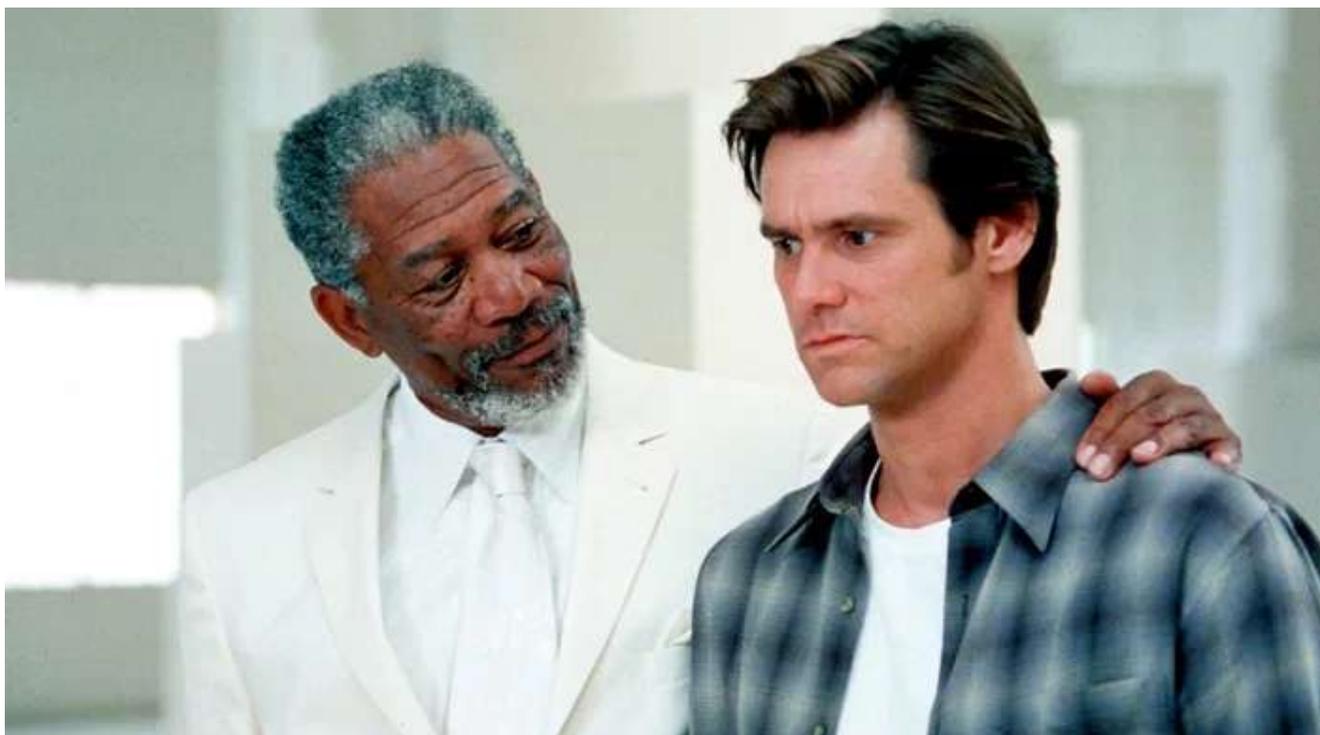
Figura 7 - I se gwine back to dixie!



Fonte: Understanding Jim Crow, David Pilgrim

Saphire: A mulher violenta. É um contraponto negativo a Mammy. Ela representa a mulher negra violenta, que judia do marido. É uma grande sátira à força da mulher negra a colocando no lugar de dominadora ignorante, não racional que se deixa levar pelas emoções e é tóxica. Esse estereótipo é visto até hoje principalmente em séries de comédia.

Figura 8: Screenshot Morgan Freeman



fonte: Filme *Todo Poderoso*, 2003

O Negro Mágico: Um clássico dos cinemas consiste em um personagem negro que só está presente na narrativa para ajudar o personagem branco. Ele, como a Mammy, não tem profundidade na sua história, sua função é ser o preto místico que tem uma sabedoria que o personagem branco ainda não tem. Muitos atores famosos tiveram que se sujeitar a esses papéis para serem grandes hoje em dia.

Todas essas representações afetam diretamente a construção e visão dos negros na nossa sociedade. Essas imagens do negro não apenas moldam a cabeça das pessoas brancas como a cabeça do próprio povo negro que, conforme o tempo vai passando se esquece de suas raízes e veste essa máscara que foi lhe imposta. Assim se tornam cada vez mais

vazios e um povo sem alma, sem história, sem tradição, sem cultura, se torna cada vez mais manipulável.

A representação das periferias brasileiras também tem um caminho parecido. Antigamente quase não eram mostradas favelas em filmes, novelas, apenas em núcleos de comédia para se fazer chacota ou em núcleos de vilões para se passar medo. Podemos observar o filme *Cinco Vezes Favela* de 1962. A obra é um clássico nacional considerado fundamental para o movimento Cinema Novo que tinha como objetivo criticar a desigualdade social, entretanto nele temos uma representação da favela imaginada por jovens cineastas de classe média, cheio de estereótipos e preconceitos da época. Em 2010 tivemos o filme *Cinco Vezes Favela- Agora Por Nós Mesmo*, com uma estrutura semelhante à versão de 1962 entretanto dirigida por jovens cineastas de periferias do Rio de Janeiro e é importante analisar a diferença de ambos os filmes, este com uma representação mais justa retratando toda a diversidade de histórias, vivências e perspectivas de vida do próprio povo da favela e não uma visão estrangeira que, por mais que não queira, ainda pode objetificar as favelas e torná-la em algo “exótica”.

Em *Cidade de Deus*, o filme brasileiro que é considerado o mais importante de todos os tempos e aclamado pela crítica mundial, temos uma representação violenta e brutal porém mais contemporânea. A violência nas periferias geralmente sempre são o ponto central da maioria das representações e são sim condizentes com a realidade, entretanto há pontos além da violência que poderia ser mostrado. A diversidade encontrada nas favelas são tão amplas que se tornam um mar de possibilidades de representação na mídia que não é aproveitada em séries, filmes, livros, que exploram esses lugares periféricos.

Na televisão tivemos a primeira favela mostrada no horário nobre da Globo na novela “*Bandeira 2*”, de 1971, como cenário comum de um bicheiro. Segundo Jorge Luiz Barbosa, coordenador geral do Observatório das Favelas, depois só foi aparecer em *Senhora do Destino* de 2002 e a partir de então foi se tornando mais popular a presença da periferia nas novelas, ora de formas mais romantizadas, ora de forma mais dura e violenta. Um passo

muito importante, afinal a novela é o gênero literário mais consumido no Brasil e colocar uma favela na televisão de vários brasileiros é algo notável.

Jorge Barbosa ainda afirma que a periferia não deveria ser mostrada nem de forma romantizada nem de forma puramente violenta como por exemplo *Tropa de Elite*:

Favela é lugar onde as pessoas sambam e dançam, mas é também lugar de desigualdade, de desconforto ambiental, de baixa escolaridade. O morador, por sua vez, se identifica com a paisagem, mas não com o personagem. Não defendo o naturalismo, mas é importante manter uma proximidade com a realidade. (BARBOSA, 2013)

3. SÉRIES DE ANIMAÇÃO 2D COMO MEIO DE COMUNICAÇÃO E INSTRUMENTO DE CONSCIENTIZAÇÃO

Parte da personalidade das pessoas é construída na infância. Seguindo essa linha de pensamento, tudo o que temos contato quando criança tem influência direta na pessoa que esse jovem virá a ser, desde a convivência com os pais, parentes, músicas, contos de histórias infantis, filmes, desenhos e etc.

Os desenhos animados assim como os contos de fadas, podem servir para dar à criança noção de moral, senso crítico, noção de certo e errado, bem e mal e consequências de atitudes consideradas inadequadas a partir da sociedade atual. (ALMEIDA, 2014)

Em cada época os desenhos animados acabam retratando os costumes e senso moral de cada época e dessa forma os desenhos mais antigos acabaram por fazer vários desserviços que ajudaram a influenciar crianças e proliferar preconceitos na sociedade. O entretenimento racista para crianças é uma faceta do sistema que abordamos no capítulo 2. As crianças brancas acabam aprendendo a inferiorizar vidas negras e crescerão adultos que não se sensibilizam e marginalizam a dor de pessoas negras e em contra partida crianças negras acabam tendo sua autoestima e autoconfiança feridas ao não se enxergarem nos desenhos ou se enxergarem como inferiores e menos importantes na sociedade.

Figura 9: Cenas de episódio do *Tom e Jerry* com alguns estereótipos racistas



Fonte: Série *Tom e Jerry*

As crianças se identificam com algum personagem de seus desenhos favoritos, através desta identificação as crianças procuram agir de forma parecida com seu personagem favorito. Em alguns casos, as crianças querem roupas que tenham o personagem, brinquedos e fantasias para se sentir parecidos. (ALMEIDA, 2014)

É perceptível a carência de uma melhor representatividade negra em desenhos consumidos por jovens quando estes não se reconhecem na maioria dos desenhos ou se veem retratados de forma caricata e depreciativa. Hoje em dia com desenhos como *Steven Universe* e *O Mundo de Greg* percebemos que estamos evoluindo consideravelmente na representação de personagens não brancos para crianças. No passado muitas crianças na tentativa de conseguir ter vínculo com algum personagem acabavam por se identificar com personagens animais não-brancos. *Pateta*, *Pernalonga*, *Pícolo*, *Jerry* entre outros personagens

antropomorfizados foram abraçados pela população negra e reconhecidos como negros.

O comediante do Brooklyn Jaboukie Young-White me mandou um exemplo muito intrigante: "Sandy Bochechas (Bob Esponja) Piccolo (Dragonball Z) são negros". Para Jaboukie, a história de Piccolo é muito negra. "Seu planeta natal, Namek, foi destruído por colonizadores; ele sempre se sentia meio de fora entre seus amigos não namekianos; ele era filho de pai solteiro. Ele também estava sempre fazendo trabalho emocional por pouca recompensa." Muitos e-mails compartilhavam esses mesmos pensamentos – personagens que as pessoas sentiam que eram negros tinham características tradicionalmente negras. (HAGI, 2017)

Figura 10: Pateta (direita) com seu filho Max (esquerda)



Fonte: Screenshot do filme *Pateta: O Filme*(1995)

É interessante observar que esse comportamento de colocar raça em personagens antropomórficos dificilmente é apresentado em crianças brancas. Como elas estão acostumadas a se enxergar em todos os lugares elas não sentem essa necessidade. Além disso, Lisa Nakamura, professora universitária Gwendolyn Calvert Baker no Departamento de Culturas Americanas da Universidade de Michigan, em Ann Arbor, acredita que pessoas brancas desde pequenas são desencorajadas a enxergarem raça nas coisas com o medo de serem apontadas como racistas e por isso nunca levantaram essas questões depois de adultas.

Nakamura acredita que um motivo para achar que esses personagens não humanos são negros tem a ver com "se encontrar em lugares onde você não deveria estar". É quase um ato de resistência. Não nos víamos refletidos nos programas que amávamos quando criança, então criamos nossas próprias narrativas, apesar de nos mostrarem que nossa representação não importava. (HAGI, 2017)

Tendo isso em mente e com o objetivo de mudar essa situação e ajudar na transformação dos desenhos animados na grande mídia decidi escolher a faixa etária de crianças a partir de 10 aos 12 anos para *Favela Mágica* pois acredito ser uma boa idade para passar as ideias sobre diversidade, respeito e representatividade além de influenciar positivamente jovens periféricos a sonharem.

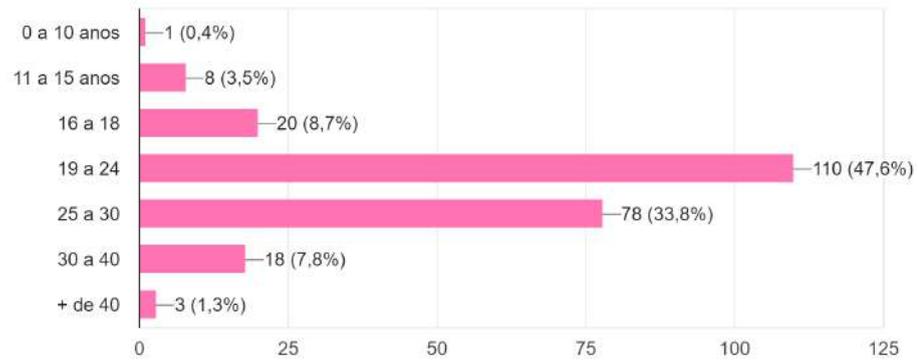
3.1. Análise pesquisa de opinião

Com o intuito de fazer um design com mais embasamento social, uma pesquisa foi criada para pessoas responderem sobre suas infâncias e o impacto da falta de representatividade nos desenhos animados de pessoas periféricas e pretas em suas vidas a fim de compreender em específico às necessidades dessa população e retratar melhor essas pessoas e seus cotidianos suburbanos.

Foram coletadas ao todo 231 respostas de pessoas de todo o Brasil, de raças, gêneros e idades diferentes.

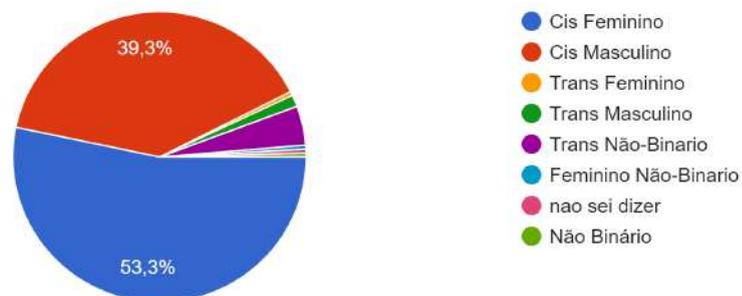
Qual sua idade?

231 respostas



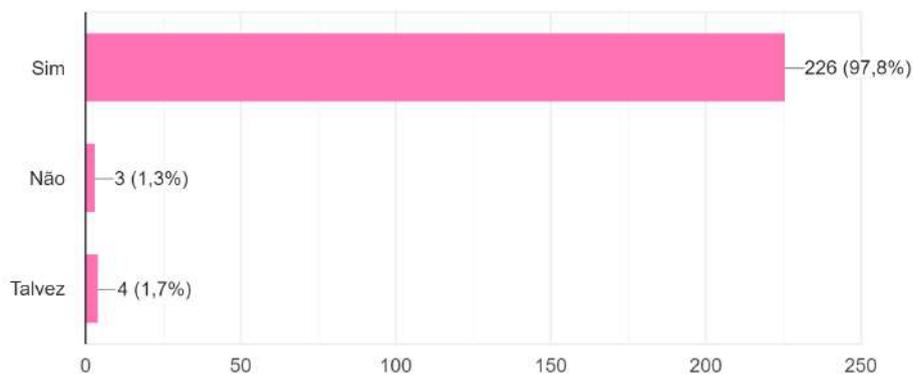
Gênero

229 respostas



A grande maioria dos participantes acredita que os desenhos animados influenciaram de alguma forma na sua vida mostrando que essa análise não é feita apenas dentro do campo acadêmico: os cidadãos comuns sentiram esse impacto e se recordam com carinho dos desenhos que assistiram na infância e como ajudaram eles de alguma forma.

Você acredita que alguns desenhos animados podem impactar e influenciar a vida das pessoas?
231 respostas

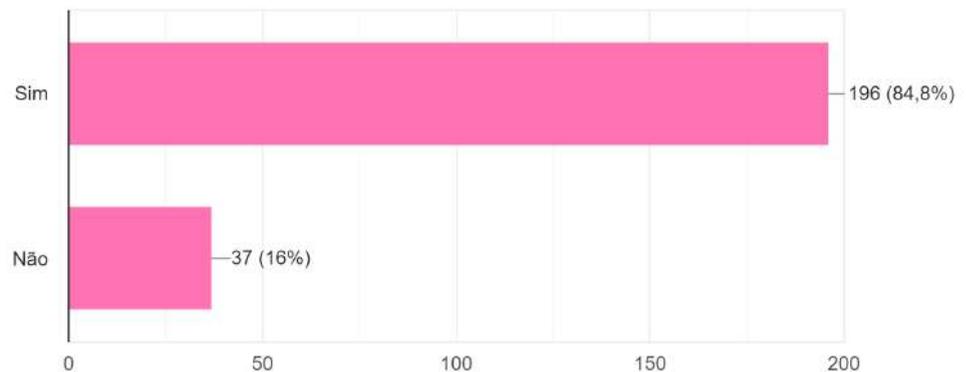


Quando perguntados quais desenhos eles mais se recordam de terem assistidos quando criança e quais assistem atualmente e mais gostam é fácil encontrar Animes japoneses como *Cavaleiros dos Zodiacos*, *Digimon*, *Dragon Ball Z* e *Sakura Card Captor* e de alguns desenhos americanos mais sentimentais como *Steven Universo*, *X-man* e *She-ra as Princesas do Poder*. O que esses desenhos têm em comum é a relação dos personagens como trama central. A cada episódio podemos observar o desenvolvimento dos personagens, suas falhas, suas derrotas e superações usando como fonte de poder amor, amizade, sinceridade e várias outras virtudes que ajudaram na criação do caráter dessas crianças, hoje adultos.

Ao perguntar sobre desenhos animados nacionais uma quantidade considerável de pessoas mostraram ter conhecimento sobre a produção de séries animadas no Brasil e a grande maioria conhecia um em particular: *Irmão do Jorel*. O desenho criado pelo Copa Estúdio mostra a vivência de uma família classe média no subúrbio do Rio de Janeiro. Muitos falaram sobre se identificarem com aquelas vivências e criarem um carinho especial pela obra.

Você conhece desenhos animados nacionais?

231 respostas



A última pergunta do questionário era sobre o que eles esperavam ver nos desenhos animados no futuro. Entre vários desejos pessoais era notável o desejo de desenhos com representatividade sexual, racial e de gênero.

Alguns relatos:

“representatividade positiva/aberta de não binários, indígenas, pcd's e neurotípicas”

“Representatividade não-binária de pessoas humanas que não sejam robôs e alienígenas, questões de trauma, questões de racismo, mais protagonismo preto, protagonismo amarelo, protagonismo indígena, diversidade de etnia, diversidade corporal, representatividade de pessoas deficientes físicas, protagonismo de pessoas deficientes físicas, representatividade boa de pessoas neuro divergentes, normalização da quebra de padrões de gênero, normalização da neuro divergência.”

“Nos brasileiros principalmente: Povo não branco de tudo que é classe social, protagonismo feminino, protagonismo lgbtq+ (a gente sonha kk) e quanto a temáticas: mais outras narrativas que não só foco em comédia. Mais aventura! Mais fantasia com base cultural sul americana! Sei que o canal tradicional ainda é muito forte aqui + vod não paga bem pra animação, então entendo a corrida para internacionalização, mas é muito triste ver os projetos dos quais consegue a grana, e ver o público infantil encontrando mais representatividade nacional em youtubers do que na mídia tradicional feita pra eles.”

“Negros, gays, trans, índios, deficientes... acho que a maioria dos desenhos tem muita branquitude e desenha muito um padrão que não existe na sociedade. O bom é que isso vem mudando cada vez mais!”

“Gostaria de ver mais protagonistas negros e corpos diferentes, que fujam do padrão e não sejam caricatos.”

“Talvez de representação de coisas que são especificamente do Brasil, como vatapá, acarajé, axé, funk.. favela, chimarrão kkkk não sei, representar histórias e personagens que façam com que a gente consiga se identificar, se enxergar”

3.2. Abertura animada como apresentação de série

O primeiro contato que geralmente temos com uma série animada é com a vinheta de abertura. Nela podemos ver os personagens principais, ouvir a música tema do desenho e ações que revelem o ritmo e o tom da série, entre outros pontos determinantes para que o público continue assistindo aquele conteúdo. Uma série com mais representatividade preta e periférica deve explicitar isso na abertura e é isso que iremos desenvolver neste TCC.

Figura 11: Cena da abertura de *Digimon*



Fonte: Screenshot da abertura de *Digimon Adventure* 1994

Com objetivo de criar uma abertura de desenho animado clássica para *Favela Mágica* fiz uma análise das aberturas de desenhos animados que mais marcaram as pessoas que entrevistei na pesquisa de opinião e tentei traçar pontos em comum entre elas.

Figura 12: *Usagi* correndo



Fonte: Screenshot abertura *Sailor Moon*, 1992

Figura 13: Cavaleiros correndo



Fonte: Screenshot abertura *Cavaleiros dos Zodiacos*, 1986

Figura 14: *Steven* e família correndo na praia



Fonte: Screenshot Abertura *Steven Universo*, 2013

Figura 15: *Scooby-doo* e amigos correndo



Fonte: Screenshot Abertura *Scooby-Doo*, 2002

Para iniciar a análise visual, uma cena clássica que se repete na maioria das aberturas de desenho animado é a corrida dos personagens principais. Para dar um dinamismo para a abertura os personagens principais geralmente são mostrados sempre correndo, em busca das suas realizações e metas com bastante energia.

Figura 16: Sakura admirando o horizonte



Fonte: Screenshot Abertura *Sakura Card Captor* 1999

Figura 17: O Grande Saiyaman vigiando cidade



Fonte: Screenshot *Dragon Ball Z*, 1989

Outra cena clássica mostra o personagem principal olhando para a cidade onde a história se passa. Às vezes, como no caso da *Sakura Card Captor*, com gráficos mais abstratos e coloridos que difere esteticamente do estilo dos cenários da série e às vezes mais realista, como no caso de *Dragon Ball Z*, mostrando os gráficos reais da cidade central do desenho.

Figura 18: Garnet usando suas manoplas



Fonte: Screenshot Abertura *Steven Universe* 2013

Figura 19: Garurumon cuspiendo seu poder



Fonte: Screenshot Abertura *Digimon Adventure* 1994

Como na maioria dos desenhos os personagens têm poderes, uma cena bem comum mostra cada personagem principal passando na frente da tela revelando para o telespectador o seu poder. No caso dos exemplos acima temos a *Garnet* invocando suas manoplas e *Garurumon* cuspidando seu poder “Rajada-uivante” em direção da tela.

Figura 20: Santuario



Figura 21: A Ordem



Fonte: Screenshot Abertura *Cavaleiros dos Zodiacos*, 1986 Fonte: Screenshot Abertura *She-Ra e as princesas*,

2018

Uma cena clássica é um *tilde*, movimento de pan vertical, mostrando guerreiros inimigos e o grande vilão por trás de todos trazendo mistério e alusão a grande jornada que os protagonistas farão até finalmente enfrentar o maior dos desafios. Geralmente esse vilão está em uma escala exageradamente maior para mostrar sua grandiosidade e poder.

Figura 22: Cartela Final *Hora de Aventura*



Figura 23: Cartela título *Naruto Shippuden*



Fonte: Screenshot Abertura *Hora de Aventura*, 2010

Fonte: Screenshot Abertura *Naruto Shippuden*, 2017

Para finalizar a análise visual temos a logotipo título do desenho que geralmente aparece após uma pan vertical mostrando o céu. Essa cena pode ocorrer no início ou no final da abertura, depende da direção. Às vezes o céu azul é substituído por algum fundo gráfico mas sempre a logo fica extremamente grande, centralizada ou não, com algum brilho dando um efeito mágico que chama atenção do público para decorar o nome do desenho.

Sobre trilha sonora, cada abertura tem uma música única com instrumentos musicais que remetem a um período histórico que se passa a história ou ao ritmo musical que atraia jovens da época. Em *Naruto* a maioria das aberturas tem instrumentos clássicos da cultura japonesa como a Hocchiku, flauta de bambu, misturada com rock, saudando a época antiga do Japão onde se passa a história enquanto chama a atenção dos jovens por causa da música mais moderna. Já na abertura de *Steven Universo* tem um ritmo mais pop e doce com uma particularidade: No desenho, a trilha sonora de cada personagem tem um instrumento musical dominando a música. Pérola tem como instrumento musical o Piano, já Steven tem como instrumentos chips sintetizadores eletrônicos. Na abertura como todos os personagens estão juntos eles reúnem os instrumentos musicais de todos os personagens. Cada série animada tem um caminho diferente para definir sua música tema, independente dos meios o importante é que cada música tem sua singularidade que torna o desenho único com uma abertura memorável. Muitas pessoas depois que crescem podem esquecer de como era a abertura mas possivelmente ainda lembram das músicas temas.

4. FAVELA MÁGICA

Favela Mágica é um projeto de série animada autoral que foi criado motivado pelo desejo de levar o universo fabuloso dos contos de fadas para os jovens de periferias que sempre são vistas de forma tão fria e violenta pelas narrativas cinematográficas. Quando eu era criança, preto, vivendo em um morro, me imaginava em grandes aventuras fantasiosas com feiticeiros, cavalos alados, assim como nos filmes. Entretanto, todos esses filmes e séries se passavam em países da Europa como *Harry Potter*, *As Crônicas de Nárnia*, ou na América do Norte como *Crepúsculo* e *Percy Jackson*. Ao olhar pela janela da minha casa e ver as casas simples e pobres eu recebia um banho de água fria que me puxava para uma realidade onde parecia não ser permitido sonhar com aqueles mundos encantados que só existiam bem longe da minha realidade. Na televisão e no cinema os clássicos filmes que representavam as favelas mostravam sangue e violência sem nenhum encanto ou magia como *Tropa de Elite* e *Cidade de Deus* e isso acabou moldando e me limitando a pensar que a periferia só tinha tragédia, tristeza, dor e violência e nos outros lugares do mundo tinha magia. Com o meu amadurecimento pude perceber que violência existe em todo lugar inclusive com filmes retratando chacinas e assassinatos na Europa e América do Norte. Então por que só as favelas brasileiras são mostradas apenas de forma ruim? Por que não podemos ter uma variedade de interpretações sobre a favela, desde a violência crua até a fantasia e magia? Então decidi desenvolver uma história que possa levar as favelas para o lado da fantasia, ressignificando o conceito de periferia e permitindo que crianças e adolescentes das favelas possam enxergar o lugar em que moram de uma forma mais doce e sonhadora.

Favela Mágica é uma série de animação infanto-juvenil (10-12 anos) de comédia e fantasia/aventura, inicialmente em 13 episódios de 11 minutos. A narrativa é episódica, procedural (isto é, os episódios podem ser assistidos de forma independente), com um arco narrativo simples acontecendo ao fundo.

Para adequar-se ao período de realização de um trabalho de conclusão de curso esse projeto se restringe a pré-produção, produção e pós produção da abertura da série onde desenvolvemos o design dos personagens, design dos cenários, animação e trilha sonora.

A primeira etapa foi pensar em como seria essa *Favela Mágica*. Eu queria trazer elementos mágicos para a periferia, elementos que remetem ao senso comum de fantasia se misturando com uma favela real, como se fosse os olhos cheios de imaginação de um jovem periférico olhando pela janela da sua casa. Mas o que define uma favela ser uma favela? E quais os elementos que podemos adicionar a ela sem perder a sua essência?

4.1 ARGUMENTO DA SÉRIE

Nesse mundo fantasioso a raça humana tem o domínio de tudo!

Sasha é uma talentosa jovem bruxa atrapalhada que sonha em ser a maior bruxa de toda a *Favela Mágica*. Nas férias de verão ela trabalha como "faz-tudo" resolvendo vários problemas loucos que rolam em uma *Favela Mágica*. Atrapalhada e ansiosa, *Sasha* sempre complica mais as coisas do que soluciona.

Um dia a jovem garota estava correndo atrás de um bando de unicórnios fujões por um serviço que foi paga para fazer - quando, sem querer, atropelou um Ônibus-Lata-de-Salmão-veículo usado para Humanos fazerem tour pela favela. Ela se desculpou em meio a gritos dos passageiros, mas um deles, Arthur, decidiu segui-la.

Arthur, mesmo vindo de uma família humana, nasceu lobisomem! Isso já lhe causou muitos problemas. Odiando tudo o que envolve magia, o medroso garoto subiu no morro, tremendo, em busca de uma bruxa que o tornasse um humano normal. Ele pede isso para *Sasha*, mas ela acha que um lobisomem como ele será muito útil em seus serviços e faz um acordo com o menino: Trabalhe para mim durante as férias de verão e no final eu lhe darei o seu feitiço. Arthur aceita e desde então começa a viver na casa de *Sasha* e sua mãe, a cabeleireira Bibi.

Além de Arthur, Sasha tem mais dois ajudantes: David, um orc doce e gentil que sonha em ser cantor, mas é proibido pelo pai e Ander, um górgona debochado e misterioso. Os dois também fizeram acordos com Sasha e esperam um feitiço ao fim do verão, entretanto a jovem bruxa secretamente ainda não sabe como fazer nenhum desses feitiços.

Os serviços mágicos levam Sasha e os outros cada vez mais fundo na Favela Mágica. Nas suas missões, eles contam com a ajuda de Jéssyca, a It-Girl da favela, uma sereia, prima distante de Sasha, e Yasmin, uma bruxa dos mares que também almeja ser a bruxa mais poderosa do morro.

Os casos são complicados e Arthur, muito medroso, só quer voltar logo para a casa enquanto julga os seres mágicos como estranhos, falsos e enganadores e teme ser devorado por eles a qualquer momento. Sasha tenta resolver com poucos recursos e algumas trapalhadas o que os clientes lhe pedem. Inevitavelmente os dois se desentendem no que fazer, o que acaba resultando em gritaria, choro exagerado e troca de acusações entre eles. Enquanto isso David tenta acalmar todos com música e Ander, que inicialmente só ri da situação, acaba gerando grandes planos e idéias em sua mente cheia de cobras ,ajudando a todos no fim do dia.

Mas eles são apenas jovens mágicos com pouca experiência, e estão se envolvendo em algo perigoso. A favela mágica esconde segredos sobre um passado que ninguém fala: os motivos que levaram os seres humanos a dominarem tudo e os seres mágicos estarem vivendo à margem da sociedade.

Os humanos com seus robôs ameaçam constantemente os seres mágicos que aceitam seu lugar nos morros e tudo está em paz mas enquanto Sasha descobre grandes segredos, a família de Arthur descobre que ele está vivendo no morro e, acreditando que ele foi sequestrado, irão ameaçar a paz de todos os habitantes da *Favela Mágica*.

Somente Sasha, Arthur e seus amigos poderão dar um jeito nisso.

4.2 TOM DA SÉRIE

A comédia de absurdos dividirá espaço na série com a ação e aventura, sem violência explícita, mas com embates cheios de efeitos. Em *Favela Mágica* a magia não facilita necessariamente a resolução de problemas, mas é um dado comum no mundo e pode atrapalhar bastante a vida dos personagens. Como Sasha é uma feiticeira iniciante ela esquece nomes de feitiços, erra poções entre outras coisas que complicam a resolução de problemas, e muitas vezes o próprio esforço dela e dos moradores da favela que solucionam os obstáculos do dia a dia assim como na vida real onde os próprios moradores das periferias precisam “se virar” e se unir para resolver falta d'água, corte de luz elétrica, ruas esburacadas, pingueiras nos telhados, entre outros problemas comuns na vida de pessoas mais pobres.

A *Favela Mágica* é um mundo ficcional, que mistura influências típicas da literatura de fantasia e do RPG com a realidade contemporânea. Não se trata exatamente da Idade Média: é como se hoje em dia houvesse magos, centauros e dragões pelos becos das favelas.

Já nos asfalto onde os humanos vivem tudo é mais robótico e tecnológico. É através de robôs que eles lidam com os seres mágicos e a paz e ordem prevalece.

A interação entre os protagonistas e o mundo de fantasia onde vivem os seres mágicos excluídos, terá grande enfoque. A *Favela Mágica*, portanto, não somente é o cenário principal, mas quase um interesse à parte. Assim, criaremos uma jornada típica de narrativas de fantasia, como *Harry Potter*, *The Lord of The Rings (O Senhor dos Anéis)* ou *Avatar The Last Airbender (Avatar: A Lenda de Aang)* focado na exploração do inesperado e do mágico, mas sempre com um grande twist de sátira a esse mundo. Pois a fantasia de *Favela Mágica* traz uma vivência urbana latino americana, quase uma alegoria, o que também a torna mais próxima do público jovem, e por isso abre caminho para muitas piadas de humor de identificação, algumas críticas sociais e o exagero na transposição de situações cotidianas do mundo real num mundo absurdo, por exemplo na linha do que faz *SpongeBob*

Square Pants (Bob Esponja) ou *The Amazing World of Gumball (O Incrível Mundo de Gumball)*.

Além disso, a relação entre os personagens e seus traços fortes de personalidade criará conflitos, desentendimentos e até mesmo aprofundará as confusões criadas durante as missões. Nesse aspecto, nos referenciamos a animações clássicas como *Majo no Takkyuubin (O Serviço de Entregas da Kiki)* ou *The Princess and the Frog (A Princesa e o Sapo)*, e também em diálogos rápidos de seriados de humor com protagonistas periféricos como *Everybody Hates Chris (Todo Mundo Odeia o Chris)*.

Todos os personagens terão suas diferenças, mas também aprenderão muito uns com os outros sobre se amar e se aceitar como são, diferentes e mágicos.

4.3. DESIGN DE PERSONAGENS

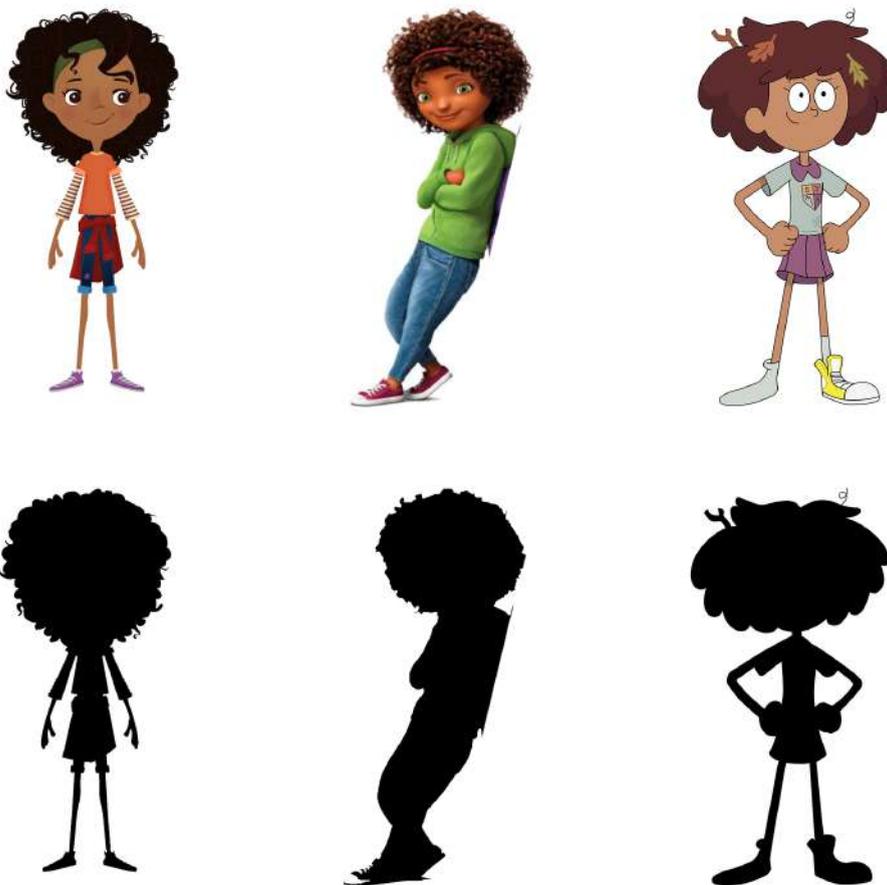
Neste capítulo tenho como referência parte da base teórica as aulas que tive com o professor e ilustrador *Caio Martins* de Design de Personagens pela plataforma *Domestika*.

A criação do design de um personagem é uma parte fundamental de um projeto. Um personagem bem projetado visualmente consegue passar sensações, sentimentos e personalidade apenas com cores, formas, poses, anatomia do corpo etc.

Em *Favela Mágica* a principal preocupação é sobre a representatividade de pessoas negras que não podem ser de forma nenhuma racista como era antigamente (Capítulo 2.2). É de extrema importância uma larga variedade de corpos, traços étnicos, estilos e comportamentos. Entretanto, além de um design de personagens com bastante diversidade que tragam elementos reais de pessoas negras da periferia, não podemos ignorar a fantasia presente nesse universo mágico.

Um dos principais fundamentos do Design de Personagem é a clareza da silhueta. Os designs de personagens mais marcantes tem silhuetas bem originais e reconhecíveis.

Figura 25: Manu(SOS Fada Manu), Tip (Cada um na sua casa) e Anne (Amphibia)

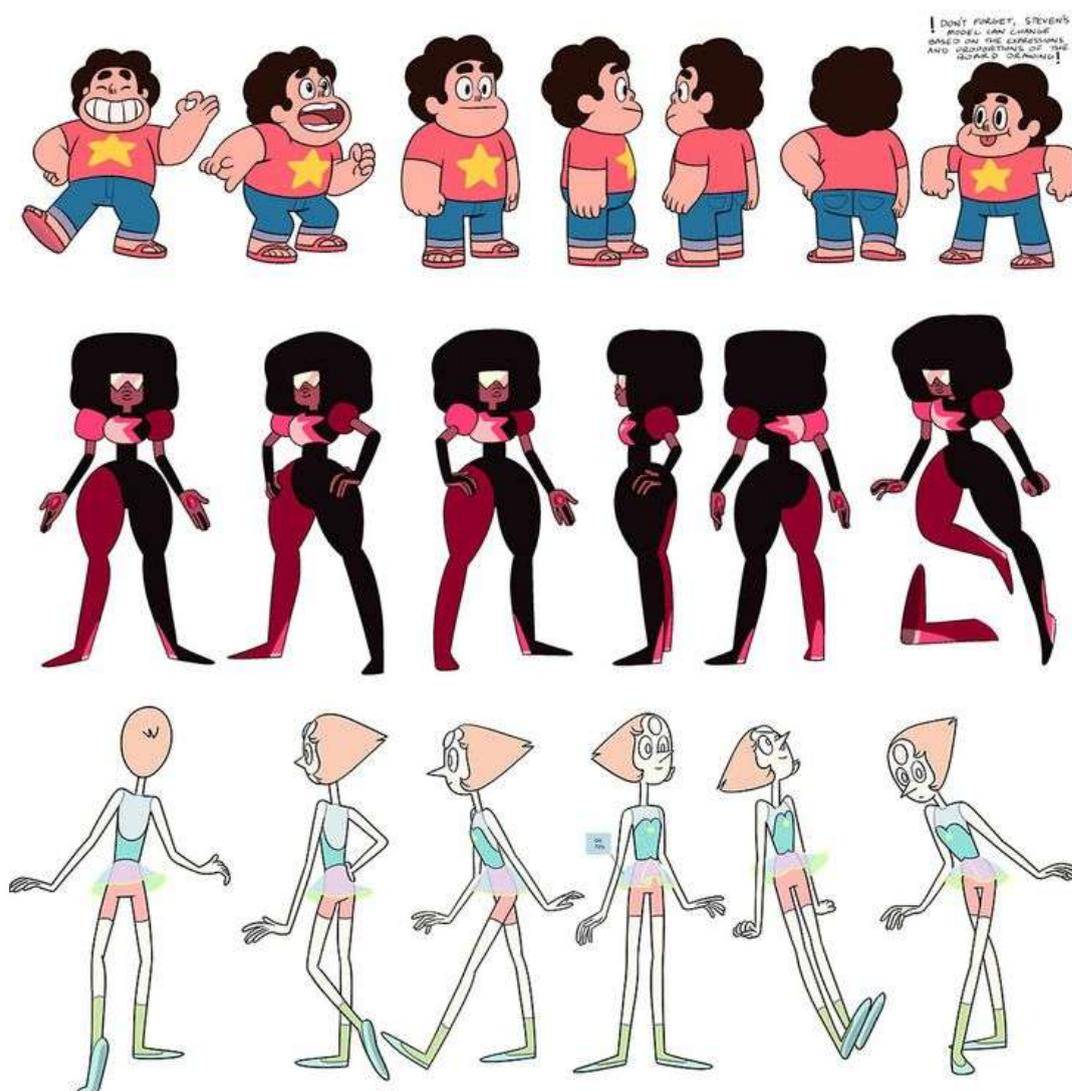


Fonte: Compilação do autor

Com essa análise uma pesquisa mais abrangente e aprofundada de cabelos, mas não apenas, teve que ser feita e além de uma estilização mais forçada na tentativa de criar um design forte nos personagens, em especial dos protagonistas. Fugindo de cabelos e acessórios clichês e colocando símbolos fortes e únicos que pudessem diferenciar e ser facilmente reconhecidos por qualquer um em qualquer situação. Segundo Rebecca Sugar, criadora do desenho animado Steven Universo, os personagens durante uma série animada podem acabar saindo do padrão e ficando deformados dependendo do artista que for

desenhar, entretanto, se tiver um símbolo único e específico daquele personagem no desenho qualquer pessoa é capaz de reconhecer.

Figura 26: Personagens do desenho *Steven Universo*: Steven, Garnet, Pearl



Fonte: Steven Universe Art & Origins p.86

Eu queria que os designs tivessem esses benchmarks visuais, especialmente para as pessoas que iriam trabalhar na série, de forma que mesmo se eles desenhassem de forma diferente, você ainda saberia que é aquele personagem. Tipo, se a Pearl tem o nariz dela, é a Pearl. Sua pontaria é parte de seu caráter: ela tem direção, ela tem uma opinião, ela tem um ponto! Eu estava tentando fazer com que todos parecessem quem eram de uma forma que fosse flexível. Não é como se você

desenhasse os olhos um pouco distantes ou muito próximos não fossem ela; você ainda tem essas alças para agarrar onde ela sempre estará. Gamet sempre será ela mesma - ela é um cubo. Sua boca pode subir ou descer, seus óculos podem dobrar como se fossem sobrancelhas ou podem ficar parados - as pequenas coisas não importam porque as grandes são tão decisivas que você sempre saberá que são os personagens. (SUGAR, 2017, p. 80)

Em relação a cores, os tons de pele negros não poderiam ser o mesmo em todos os personagens. Entre pessoas negras existe uma vasta diversidade de cores. E como estamos falando de seres mágicos a raça dos personagens não podem ser apenas representados pelo tom de pele: Alguns seres mágicos como os Orcs têm a pele originalmente verde. Nesse caso, os traços negróides ganham espaço com os narizes mais largos e cabelos mais crespos.

Figura 26: Diferentes tons de peles, todos negros



Fonte: #differentMelanin por Essien Akan, 2017, Twitter

Outra fato interessante de ser apontado é que, após alguns estudos percebi que certos seres mágicos seriam problematicos serem negros como no caso dos Centauros. Uma

Centaura negra poderia ser associada ao termo Mulata, um termo racista que animaliza mulheres negras mestiças as comparando com mulas, animais mestiços filhos do cruzamento de éguas e burros. Nesses casos, os seres mágicos fogem do padrão de serem negros e além de terem sua cor de pele fantasiosa ainda tem traços mais europeus.

Muitas pessoas ainda usam esse termo carregado de racismo para se referir a uma pessoa descendente de brancos e negros. A origem etimológica mais aceita é a do latim *mulus*, que se refere a um “animal híbrido, estéril, produto do cruzamento do cavalo com a jumenta, ou da égua com o jumento”. Os espanhóis passaram a usar o termo “mulato” para designar um mulo jovem e, por essa analogia com o caráter mestiço do animal, passaram a chamar filhos e filhas de brancos (muitas vezes, senhores de escravos que estupravam as mulheres escravizadas) com negras, ou vice-versa. Há quem defenda também que a palavra deriva do árabe *muwallad*, usado para designar filhos de muçulmanos com pessoas que não praticavam a fé do Islã. (MARASCIULO, 2020)

Acredito ser importante ressaltar que esse projeto não tem pretensão de sozinho conseguir produzir uma representação totalmente livre de racismos e preconceitos enraizados na nossa sociedade há anos. A intenção é, a partir de estudos e análises, desenvolver um projeto que tente ser mais consciente e se preocupe com essas causas. Dessa forma, tenho ciência que algumas falhas irão existir e o desejo do criador é que esse seja mais um passo para incentivar outros criadores a fazerem o mesmo no futuro!

4.3.1 Sasha, A protagonista

Iniciaremos o desenvolvimento da criação do design dos personagens de Favela Mágica com um briefing, informações textuais fundamentais para sabermos a história do personagem e algumas imagens de referências, inspirações, para nos guiar.

Sasha tem 15 anos, sua mãe é uma bruxa dona de um salão de beleza. Desde criança Sasha quer se tornar uma bruxa exemplar e famosa. Conforme foi crescendo ela foi percebendo a realidade da favela e decidiu que também gostaria de mudar a vida de todos com a sua magia e tornar tudo mais feliz e fácil para todos.

Otimista, impetuosa e extrovertida, Sasha reuniu toda a sua equipe através de contratos e acordos e muitas vezes acaba aceitando negócios complicados demais, e quando está sob pressão ela se atrapalha, deixa de lado seu orgulho e revela toda sua ansiedade, choro, perde a linha, enfim! Tem um grande coração e excelentes habilidades mágicas, principalmente em poções, mas como ponto negativo, pode ser gananciosa, explosiva e tem uma péssima memória para lembrar feitiços de cor. Ela tem uma biblioteca de livros mágicos que ela consegue fazer aparecer em sua mão num passe de mágica, cada livro tem feitiços específicos e ela ainda não consegue controlar qual livro irá aparecer. O livro amarelo tem feitiços de criação e ilusão, o livro azul feitiços de transformação e o livro rosa feitiços de destruição e ataques.

Ela tem um grande poder de persuasão sobre as pessoas com seu jeito animado e confiante de ser, sempre fingindo costume mesmo quando desesperada.

Referências visuais:

Figura 27: Raven Baxter de As Visões Da Raven



Fonte: site adorocinema

Figura 28: Uma de Descendentes



Fonte: site lol disney Descendentes

Figura 29: Carhartt Girls por Stas Bashkatov



Fonte: site Behance

Figura 30: Funkeira Kerol



Fonte: Instagram pessoal da cantora @keroloficial

Figura 31: Inktober Day 15 por Winston Young



Fonte: Tumblr

A protagonista da nossa série animada é uma bruxa moderna, jovem, que vive na periferia. Como a história se passa em um mundo moderno, urbano, a tentativa foi trazer a ideia de uma bruxa para os dias atuais reimaginando os adereços típicos de uma bruxa para algo mais contemporâneo.

Primeiros rascunhos:

Figura 32: Primeiros rascunhos de Sasha



Fonte: Produzido pelo autor 2019

Figura 33: Estudo de estrutura do corpo e estilização do rosto



Fonte: Produzido pelo autor 2019

Inicialmente a intenção era fazer uma personagem mais longilínea, com uma proporção mais realista. Seus cabelos seriam presos com a sua própria varinha mágica e teria um par de tranças perto do rosto.

O resultado final dessa primeira versão da Sasha:

Figura 34: Primeiro design de Sasha



Fonte: Produzido pelo autor 2019

Essa versão muito me agradava. Defini que os personagens não ter linha de contorno ajudaria na construção dos *rigg* para a animação. Sem linha de contorno, o processo de animação do personagem se torna mais prático pois o encaixe entre as peças do *rigg* é simplificado. E pensando em baratear a produção da série senti necessidade de mudar o design dela, estilizando mais a personagem. Um design com o personagem de proporções mais humanizadas e compridas acaba sendo mais complicado de animar, esse é um dos motivos para a maioria dos desenhos hoje em dia terem um estilo mais fofo e menos humanizado. Além disso, me incomodava a falta do chapéu, um símbolo icônico das bruxas.

Então voltamos aos rascunhos:

Figura 35: A idealização do chapéu de bruxa como boné



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Figura 36: Mudando as proporções



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Figura 37: Rascunho da Sasha de cabelo crespo



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Figura 38: Segunda versão finalizada



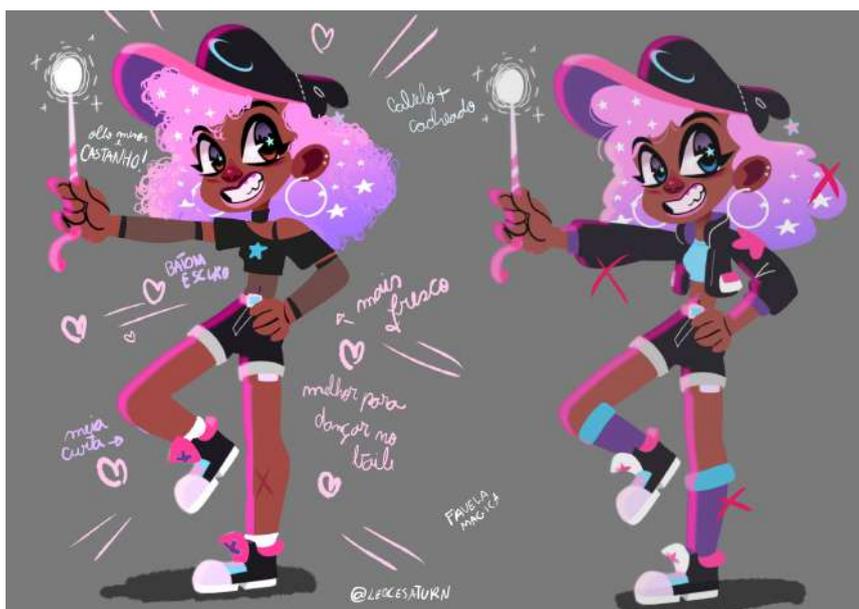
Fonte: Produzido pelo autor 2020

Fiquei muito satisfeito com essa versão, as proporções estavam muito mais modernas e atuais comparado com os personagens de desenhos animados recentes. Além de

conseguir trazer o tão famoso chapéu de bruxa que se tornou um boné, ainda consegui soltar o cabelo da Sasha, elemento fundamental para trazer uma ideia de empoderamento para ela. Muitas crianças negras não sabem muito bem como lidar com seus cabelos afros. Com isso, a maioria dos meninos raspam os cabelos e as meninas alisam ou prendem os cabelos. Então deixar o afro de Sasha solto com todo o seu volume tem como pretensão empoderar e levar orgulho para esses jovens. Entretanto, após alguns dias revisando a personagem eu ainda enxergava problemas no design dela.

Como a série se passa em uma favela carioca em que, geralmente, tem temperaturas bem altas, o casaco não parece muito funcional no calor. Além disso, os olhos azuis e o cabelo em gomos me incomodavam ainda. Como a iniciativa é ter personagens mais representativos para que mais jovens negros pudessem se identificar, colocar olhos castanhos em um personagem negro me parece mais verosímil já que negros de olhos azuis são raros. Também senti falta de mais textura no cabelo já que é uma característica muito forte em pessoas negras de cabelo crespo e cacheado. Tendo essas considerações em mente, fiz pequenas alterações no design dela.

Figura 39: Comparação, à esquerda depois, à direita antes.



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Durante o processo é fácil se afastar demais das nossas referências e acabar se perdendo, então, depois de revisitar os antigos rascunhos que tinha feito da personagem, acabei por pegar alguns elementos do primeiro design dela que tinham sido descartados. Além disso trouxe mais textura para o cabelo dela e escureci os olhos para trazer mais elementos e características mais étnicas para a personagem principal.

Design Final:

Figura 40: Desgin Final de Sasha



Fonte: Produzido pelo autor 2020

4.3.2 Arthur, O dilema

Em torno de 16 anos. Um jovem lobisomem. Muito medroso e planejado, leu muito histórias sobre os seres mágicos antes de ir para a favela mágica e se surpreendeu com as diferenças que encontrou e em como os seres mágicos são civilizados. Ele sempre foi muito protegido pelos pais e irmãos. Sua mãe criou uma música quando ele ainda era pequeno que é capaz de acalmar o lado lobo dele em qualquer situação.

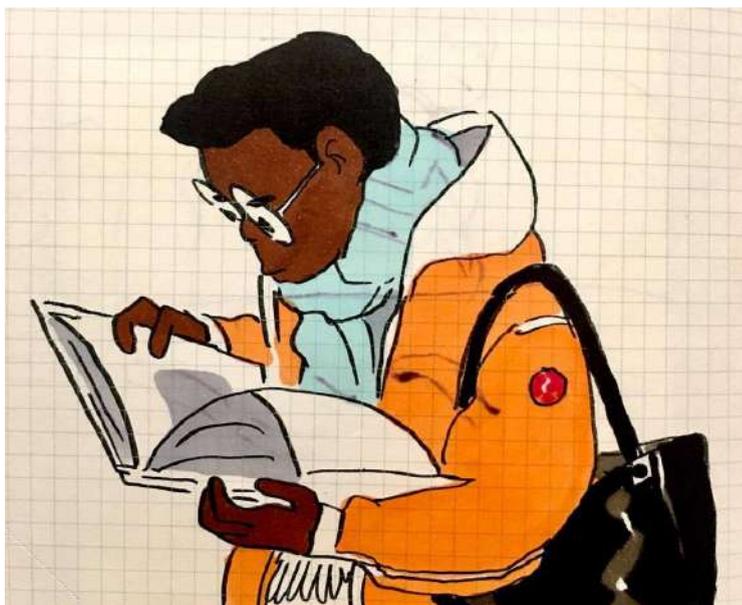
Por mais que seja medroso e odeie virar um Lobisomem, quando ele se transforma sua personalidade muda! Ele fica corajoso, fanfarrão, atrevido e ousado.

Ele tem muito medo dos seres mágicos e vive com uma caneta de metal no bolso para se proteger de alguém que queira fazer algum mal contra ele, afinal seres mágicos se machucam com metais. Ele quer se tornar um menino normal para viver em paz com seus pais no asfalto juntos dos humanos.

Além de tentar passar as características de medroso para ele, tentei trazer algo mais nacional para seu design versão lobisomem o transformando em um Lobo-Guará.

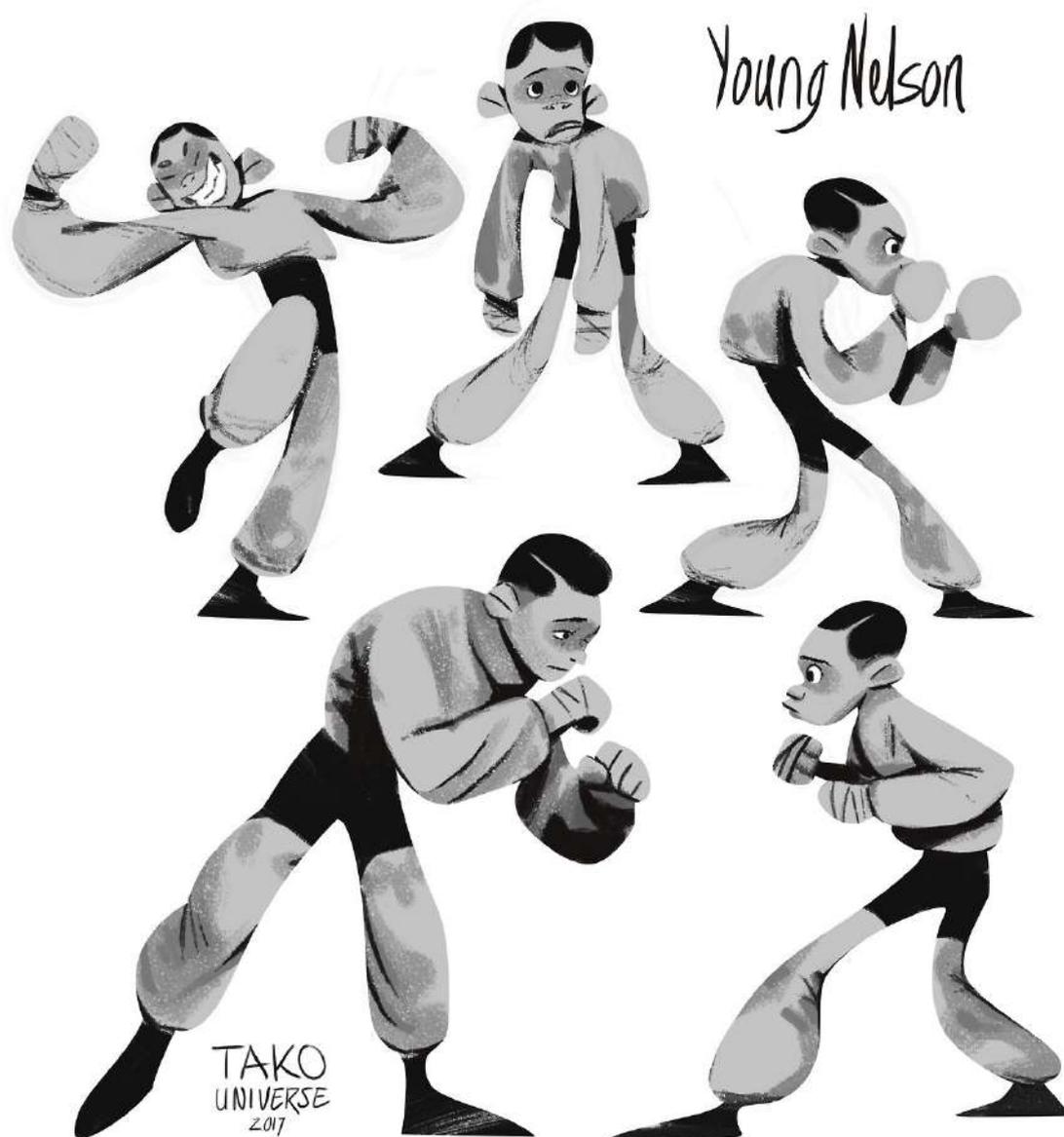
Referências visuais:

Figura 41: Looking at magazines por lamar abrams



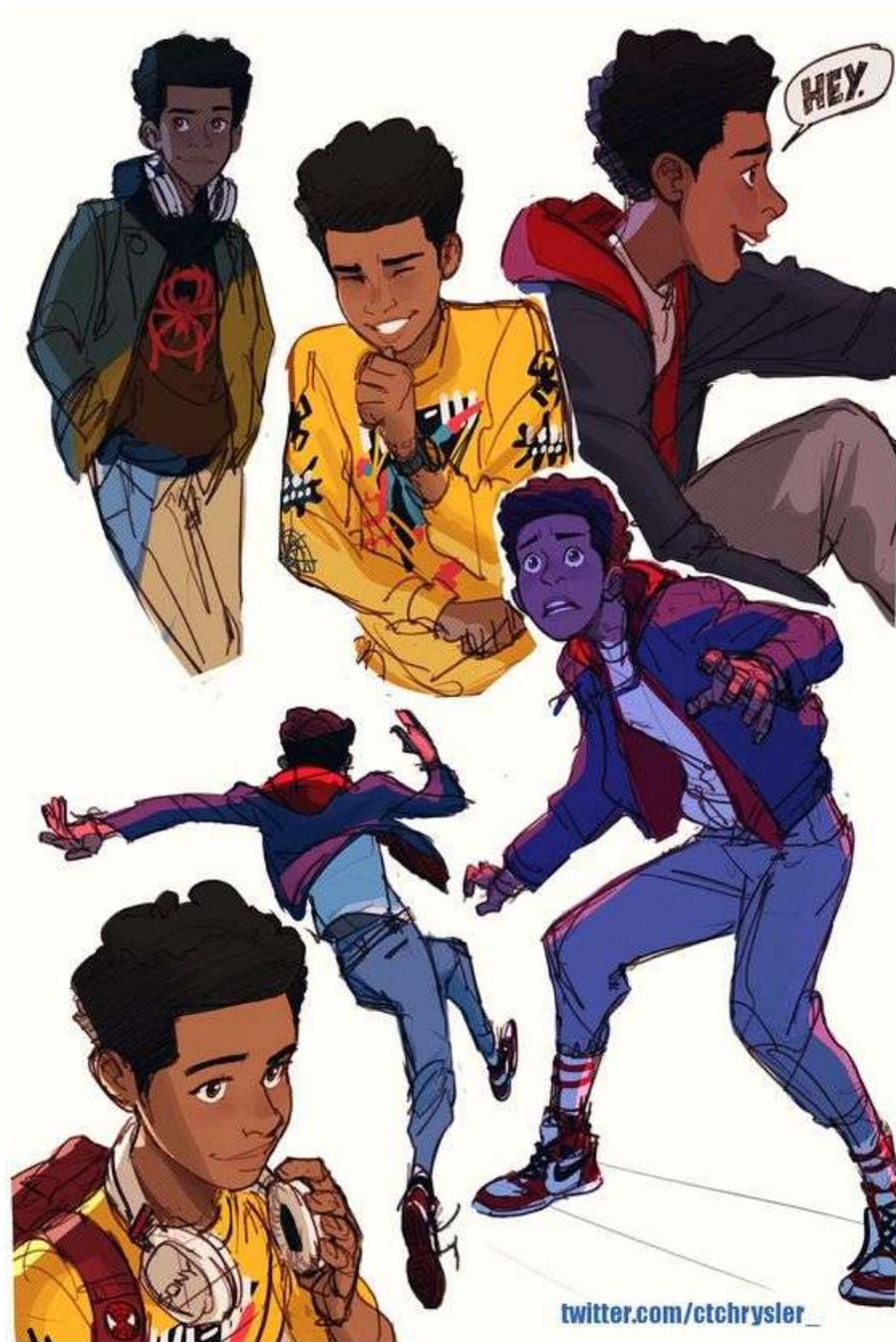
Fonte: Tumblr

Figura 42: Young Nelson por Terence Ntsako Tako Maluleke



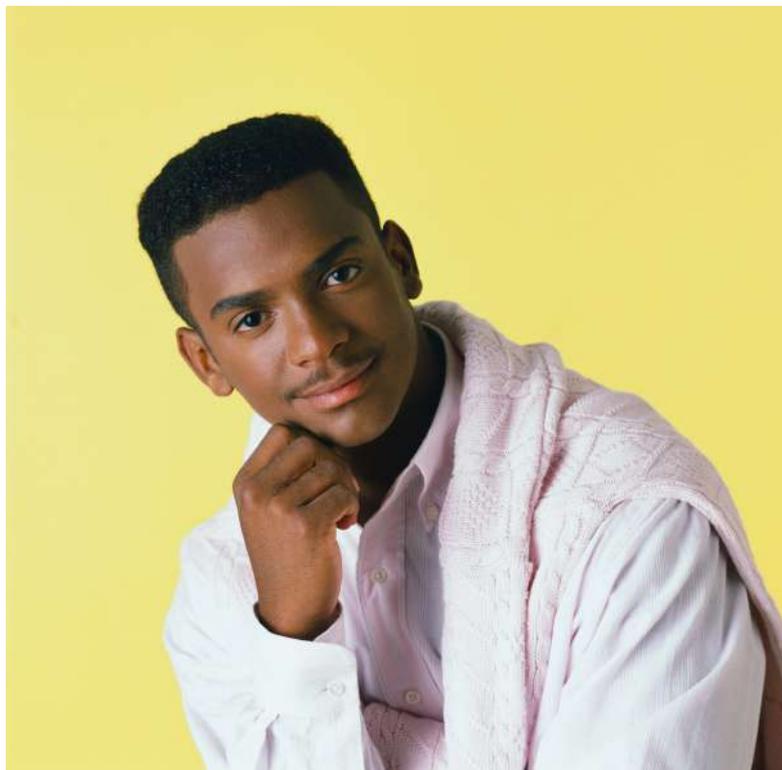
Fonte: Tumblr

Figura 43: Miles Morales por Ctchrysler



Fonte: Twitter

Figura 44: Carlton Banks



Fonte: site fresh prince fandom

Figura 45: Milton Nascimento criança

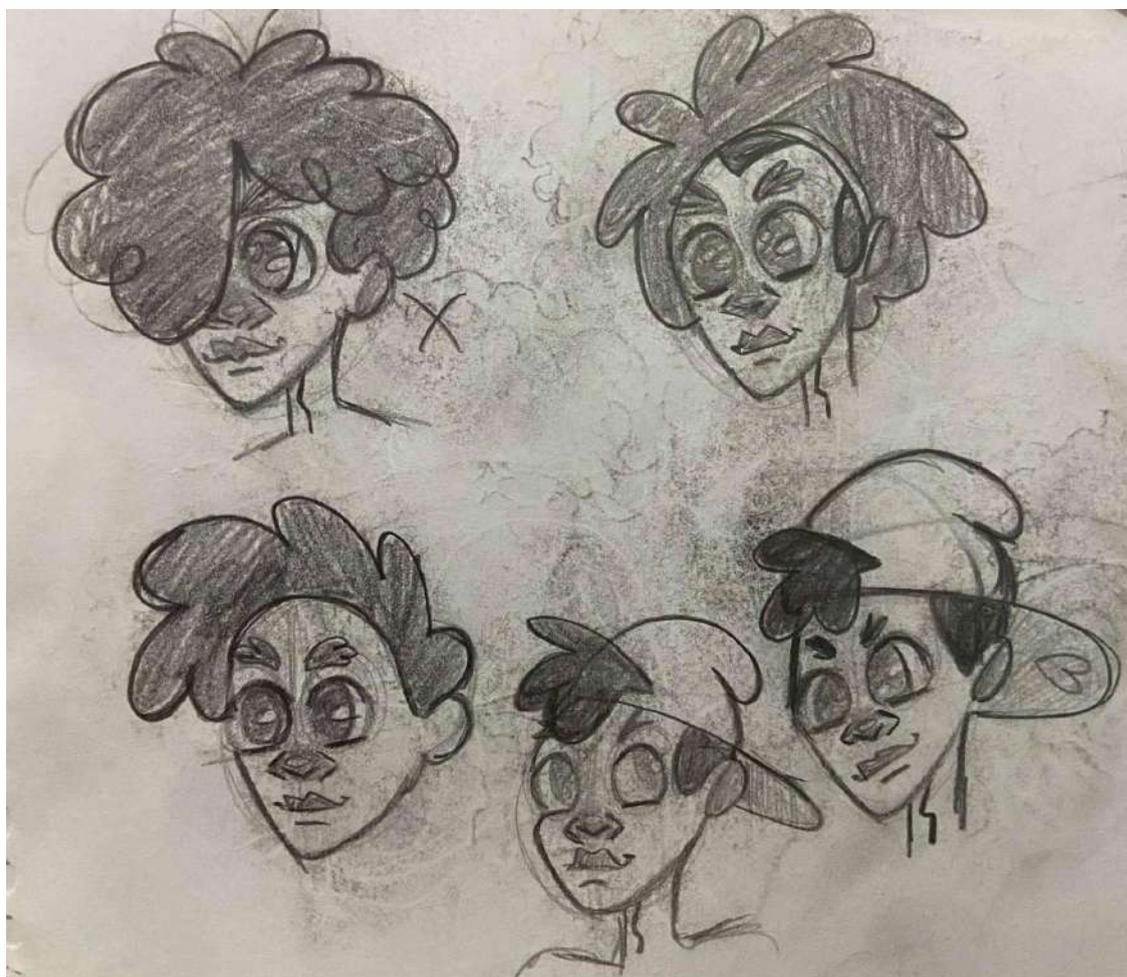


Fonte: Twitter do cantor

Arthur é o único protagonista de Favela Mágica que não nasceu na Favela. Ele é engomadinho e certinho, bem quadrado. Mas ao mesmo tempo que o design dele tinha que retratar o seu lado burguês também tinha que combinar com a sua versão transformada em lobo.

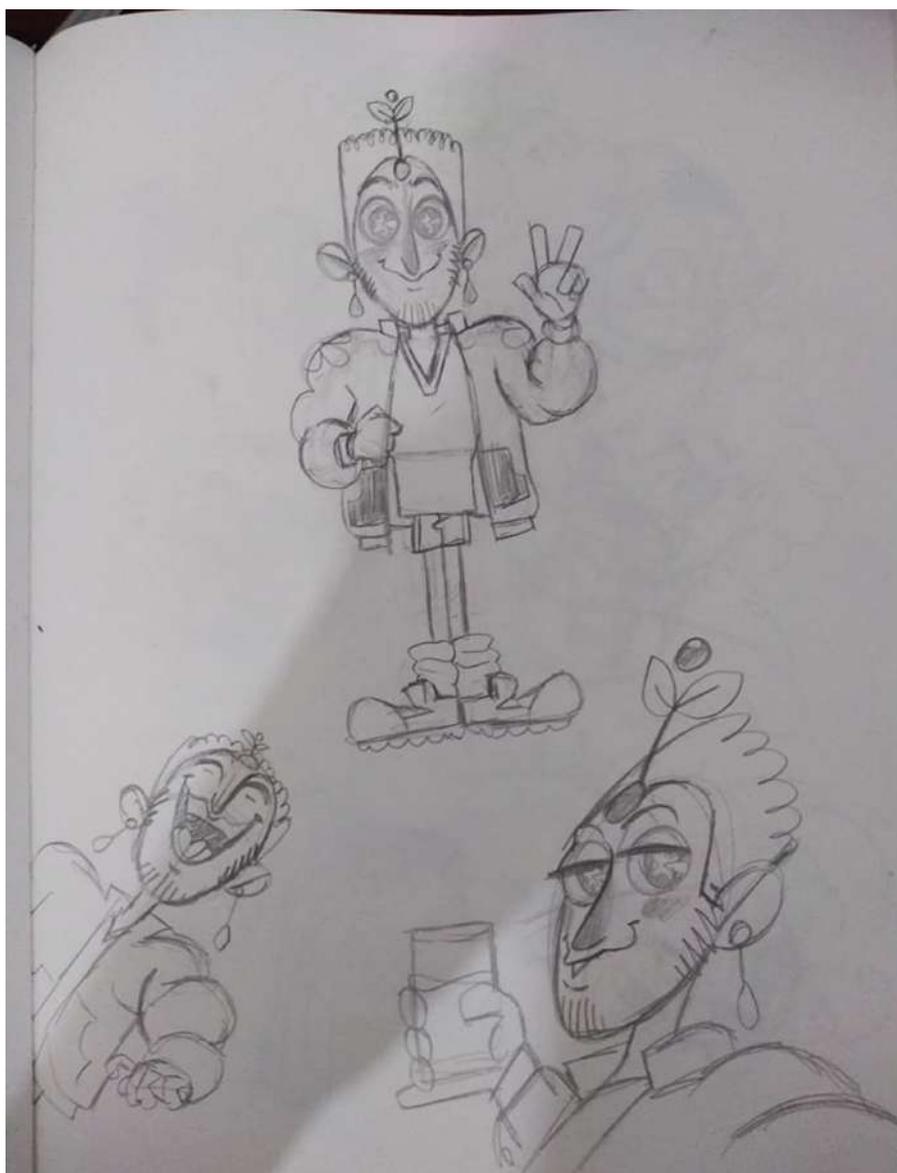
Rascunho:

Figura 46: Primeiros rascunhos do rosto de Arthur



Fonte: Produzido pelo autor 2019

Figura 47: Rascunhos das proporções e expressões de Arthur



Fonte: Produzido pelo autor 2019

Figura 48: Primeira Versão Arthur

Fonte: Produzido pelo autor 2019

Uma das primeiras coisas que pensei sobre Arthur era que ele humano e sua versão Lobo tinham que ser bastante diferentes. Como no início ele iria se transformar em um lobo grande e forte e não no lobo guará pensei em deixá-lo pequeno e magrinho. Ele tinha uma cara mais debochada e preguiçosa, mas decidi tirar essa característica dele para torná-lo mais medroso pois tinha mais a ver com a história dele. A pedra que ele usa na testa seria uma espécie de utensílio tecnológico que controlaria sua magia o impedindo de se transformar em lobo, mas durante o desenvolvimento percebi que essa solução tiraria o principal conflito dele: querer uma magia para transformar ele em um menino normal! Se ele já tem esse objeto tecnológico que controla os poderes dele enquanto vive na cidade dos humanos não tem por que ele subir o morro em busca de uma magia.

Então voltei para os desenhos:

Figura 49: Rascunho segunda versão Arthur



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Figura 50: Rascunho segunda versão Arthur



Fonte: Produzido pelo autor 2020

A Partir daqui eu tentei trazer mais similaridades de lobo nele. No começo pensei em deixar em sua cabeça fones de ouvido fazendo referência a suas orelhas de lobo, mas isso não fazia muito sentido já que ele gostaria de esconder ao máximo esse seu lado mágico então optei por deixar apenas o rabo, como se estivesse ali sem querer, sem a vontade dele. Esse rabo acabou por se tornar algo divertido já que, igual um cachorro, ele pode demonstrar seus sentimentos sem querer a partir dos movimentos dela. Em sua roupa eu também tirei o casaco e deixei algo mais fresco que pudesse se adaptar ao corpo de Arthur na versão lobo guará, que agora iria ser um lobo mais magro o que me permitiu colocar também um relógio no pulso dele e um tênis no pé que continuariam finos!

Versão final de Arthur Humano:

Figura 51: Versão final de Arthur Humano



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Referências para o Arthur versão Lobo:

Figura 52: WereGarurumon de Digimon



Fonte: Site Digital Monster Fandom

Figura 53: Triangle Wolf por Patrick Stannard



Fonte: Site knights of the light table

Figura 54: Lobo Guará



Fonte: Site Brasil Escola Uol

A versão lobo de Arthur teve como referências inicialmente alguns lobos de desenhos animados mas no meio do processo de desenvolvimento em uma tentativa de colocar mais elementos brasileiros na série decidi criar um Lobisomem Guará baseado no lobo guará, animal típico da nossa fauna!

Rascunhos:

Figura 55: Rascunho Arthur Lobo



Fonte: Produzido pelo autor 2019

Figura 56: Primeira versão do Arthur Lobo



Fonte: Produzido pelo autor 2019

Nessa primeira versão ele não tinha nada de Lobo Guará ainda e era extremamente genérico. Foi nesse momento do processo que percebi que precisava de mais originalidade nele e então lembrei do Lobo Guará

Figura 57: Rascunho da segunda versão Arthur Lobo



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Deixando os braços e pernas dele mais finas e escuras e trazendo os pelos do corpo dele mais laranja e vivo eu não apenas “abrasileirei” o personagem como dei uma nova energia e alegria a ele com as cores mais saturadas e energéticas. Além disso as roupas e acessórios não precisam mais rasgar como geralmente acontece em transformação de lobisomem já que a massa do personagem só estica e não aumenta para os lados.

Versão final de Arthur Lobisomem:

Figura 58: Arthur Lobisomem versão final



Fonte: Produzido pelo autor 2020

4.3.3 David, O Romântico

Em torno de 18 anos, David é um Orc, grande e verde assim como sua família. Romântico e sensível, ele quer se tornar um cantor internacional. Entretanto o seu pai não permite que ele se torne um cantor, o que faz os dois brigarem sempre.

Na realidade seu pai tem medo do filho se machucar pois o mundo fora da *Favela Mágica* não o aceitaria como um orc cantor. Seres mágicos não são bem vindos fora do morro.

Crush de muita gente na *Favela Mágica*, David é tranquilão, sempre quer resolver tudo na conversa ou com música, gosta de cozinhar e de coisas simples.

Depois de muitas conversas ele percebeu que só com magia poderia mudar a cabeça de seu pai e por isso topa trabalhar para a Sasha no verão em troca de uma poção!

Referências visuais:

Figura 59: Rodriguinho, os Travessos



Fonte: Site Rede TV

Figura 60: Kristoff de Frozen



Fonte: Site Disney Princesas fandom

Figura 61: Orkowie

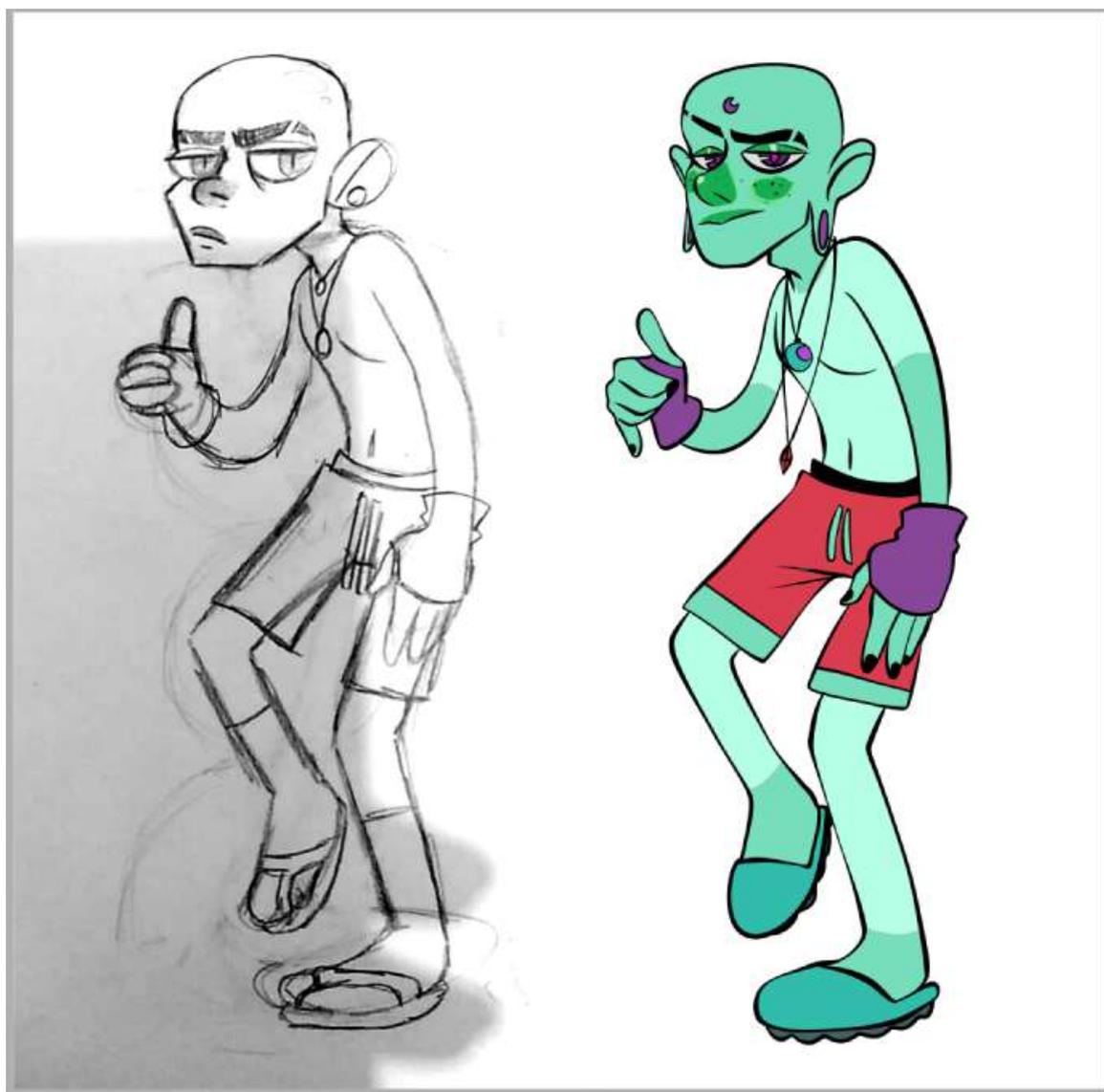


Fonte: Site Blizzard wiki Fandom

Orc 's são seres geralmente representados como primitivos, brutos e ignorantes. David inicialmente teria ainda essas características mas o seu corpo seria fora dos padrões, magrelo e cabeçudo, uma forma de trazer um traço cômico a personalidade dele.

Rascunho:

Figura 62: Rascunho e versão finalizada da primeira versão de David



Fonte: Produzido pelo autor 2019

Durante o desenvolvimento da série mudei a personalidade de David para um personagem mais doce e sensível e foi um grande desafio criar o design de um orc, que geralmente são vistos como monstros, de forma que passe a sensibilidade da personalidade dele. Escolhi trazer traços mais afáveis e arredondados para ele na tentativa de deixar sua aparência mais gentil.

Figura 63: Rascunhos da segunda versão de David



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Versão final de David:

Figura 64: Versão final de David



Fonte: Produzido pelo autor 2020

4.3.4 Ander, O Elegante

Em torno de 18 anos, Ander é de uma família descendente de Medusa, um monstro antigo com cabelos de cobra, asas de ouro e capaz de transformar em pedra o que olhasse.

Muito debochado e venenoso ele tem uma cara de mal e fala pouco mas tem um bom coração e um segredo que poucos sabem: as crianças medusas são obrigadas a andar vendadas até conseguirem controlar seus poderes de petrificação. Quando Ander fez 12 anos e conseguiu ter o pleno controle de seus poderes, aprendendo a deixar suas cobras corais adormecidas, o que impede ele de petrificar qualquer um que olhar em seus olhos, pode tirar sua venda e ver o mundo à sua volta. No topo do morro ele viu todos os lugares lindos que tinha até o horizonte mas ele não podia voar até lá pois os humanos poderiam acreditar que ele era uma ameaça e ataca-lo com seus robôs.

Ele decide ir atrás de uma bruxa, Sasha, em busca de alguma magia que torne ele invisível para que ele possa voar pelos céus e ir bem longe conhecer as maravilhas do mundo sem olhares tortos ou perigos.

Referências visuais:

Figura 65: Peone por sukiyaki



Fonte: Twitter

Figura 66: Angel Dust de Hazbin Hotel



Fonte: Site Hazbin Hotel Fandom

Figura 67: Jaden Smith



Fonte: Instagram

Figura 68: Desenho de bashkatov



Fonte: Instagram

Figura 69: Snake por u_zuta

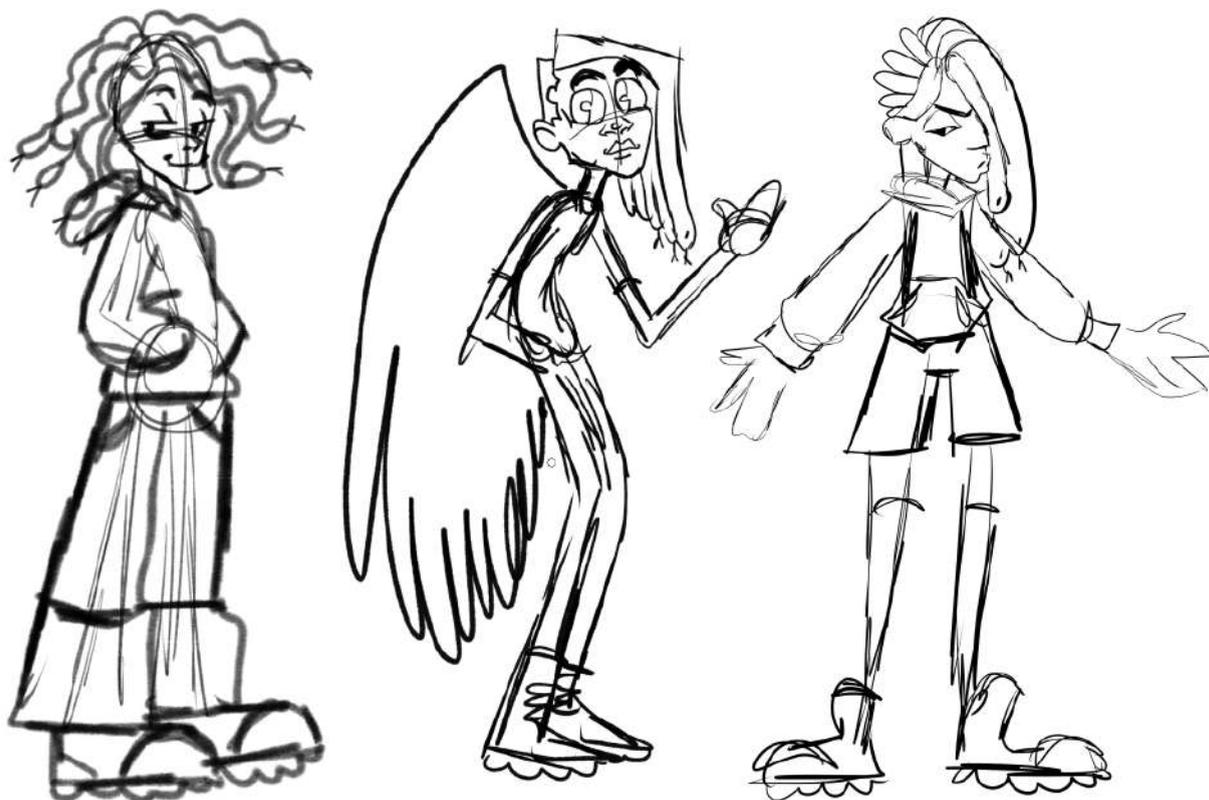


Fonte: Twitter

Ander foi o último personagem principal a ser desenvolvido. A personalidade dele foi criada como contraponto de Sasha, Arthur e David que eram personagens muito animados e expressivos. Ander é mais calmo, malicioso e silencioso. Esse contraponto também deveria ser visual, então tentei trazer um estilo mais alternativo para ele flertando com a moda emo e e-boy.

Rascunho:

Figura 70: Primeiros rascunhos de Ander



Fonte: Produzido pelo autor 2019

Figura 71: rascunho final de Ander



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Durante o processo de finalização decidi trazer uma referência mais brasileira ao personagem, então quebrei o padrão de fazer cobras verdes adicionando uma padronagem que remetesse as cobras corais, bastante presente na fauna brasileira.

Referência:

Figura 72: cobra coral



Fonte: Jay Ondreicka Shutterstock.com

Versão final de Ander:

Figura 73: Versão final de ander

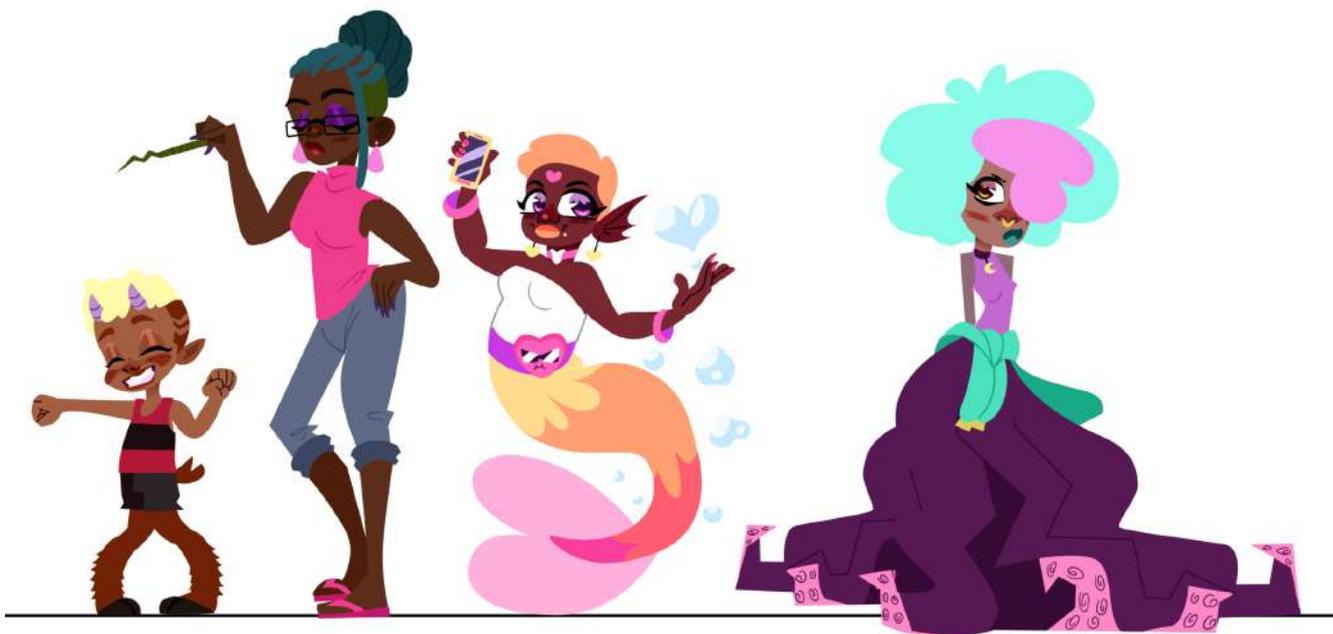


Fonte: Produzido pelo autor 2020

4.3.5 Outros personagens

Os personagens secundários de *Favela mágica* são baseados em algumas personalidades da minha vivência na favela. Da dona de casa fofoqueira, as meninas que viviam tomando sol na laje de casa e os tios donos de bar, todas figuras clássicas de uma vizinhança periférica. Para a abertura foquei nos personagens mais relevantes que aparecem bastante durante os episódios como a família da *Sasha* e antagonistas.

Figura 74: Da esquerda para direita: Kaique, irmão mais novo de Sasha, Dona Bibi, cabeleireira e mãe de Sasha, Jéssyca, blogueira e prima distante de Sasha, e Beatriz, jovem bruxa do mar rival de Sasha.



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Quando eu precisei fazer o design do Kaique e da Beatriz quase cai na mesmice de fazer eles bruxos humanos. Foi no desenvolvimento da Jéssyca, uma sereia metade humana metade peixe, que senti a necessidade uma maior diversidade entre os seres mágicos.

Kaique é fruto do segundo casamento da mãe da Sasha com Carlos, um fauno, assim o pequeno nasceu com algumas características deste povo. Já Beatriz eu escolhi fazer dela uma bruxa polvo referenciando *Ursula de A Pequena Sereia*.

Figura 75: Da esquerda para direita: Robô de defesa e proteção dos humanos sendo controlado por Laura, irmã mais velha de Arthur e antagonista, Wesley, taxista da favela, e Seu Severino, mau-humorado dono do Bar perto da casa de Sasha.



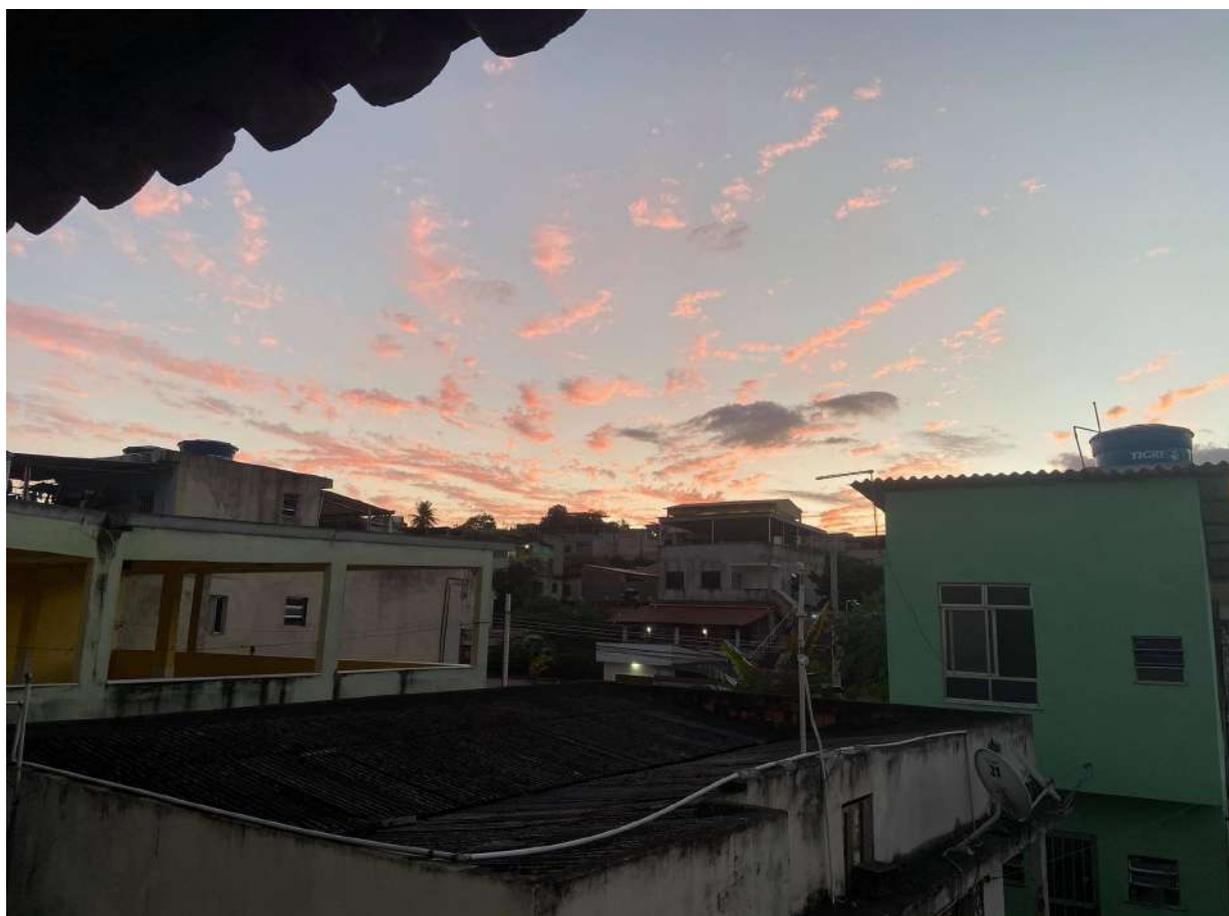
Fonte: Produzido pelo autor 2021

O design do robô da irmã do Arthur, Laura, precisava se manter no mesmo estilo do resto da série, mas ainda ter um diferencial. Ela vive com os humanos, fora da favela, então precisava trazer diferenças visuais. Optei por formas extremamente pontiagudas para passar

foi justamente olhar a minha volta. Eu já vivo em uma periferia e a melhor referência que eu poderia ter era abrir a janela da minha casa e tirar fotos da minha realidade cercada de morros e favelas.

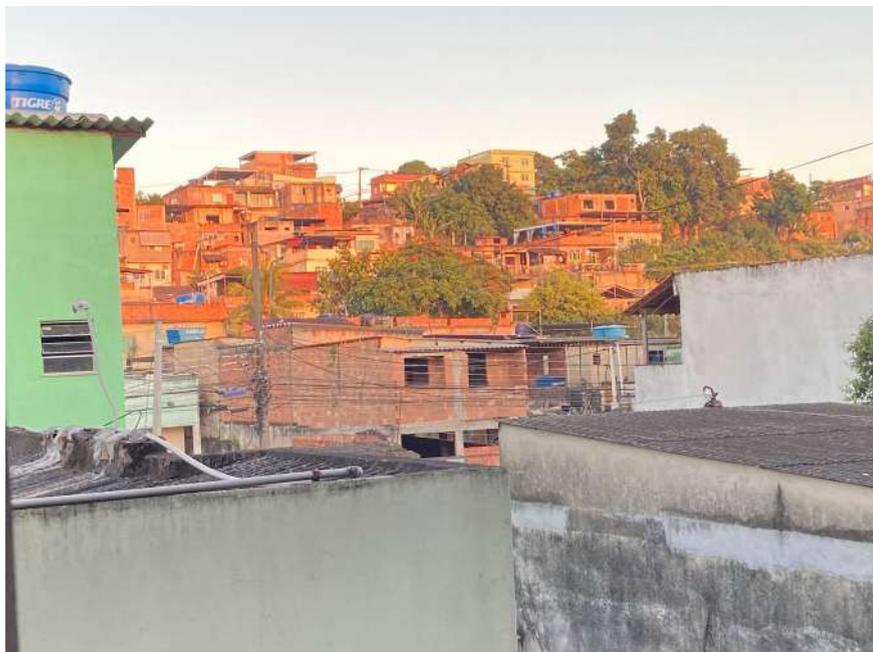
Referências:

Figura 77: Vista da varanda do meu lar, Vilar dos teles, São João de Meriti, Rio de Janeiro



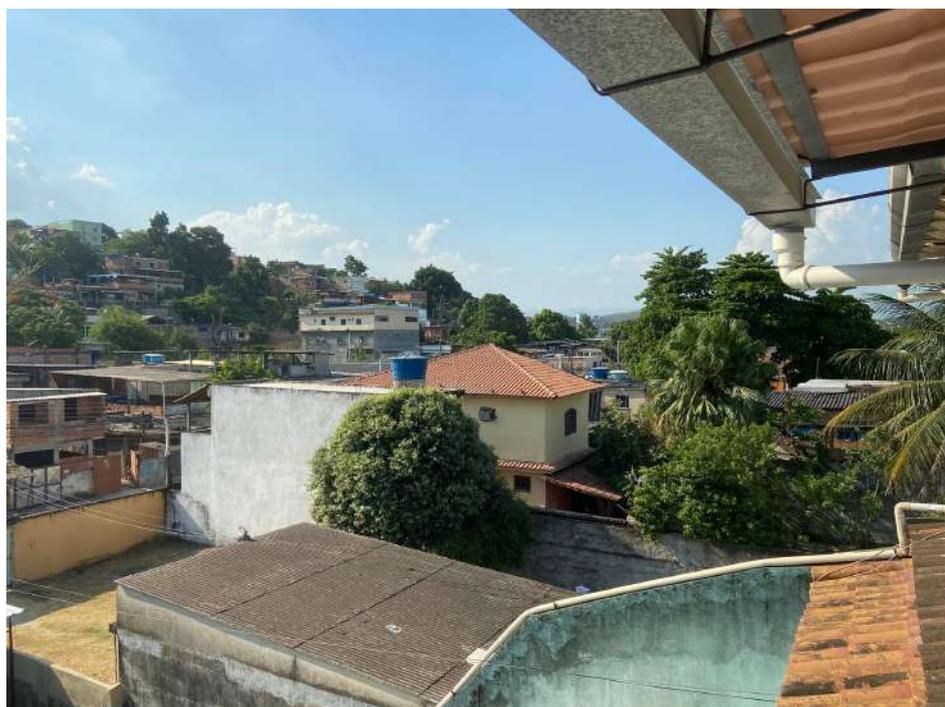
Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 78: Vista da janela do meu quarto, Vilar dos teles, São João de Meriti, Rio de Janeiro



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 79: Vista da escada do terraço do meu lar, Vilar dos teles, São João de Meriti, Rio de Janeiro



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 80: Vista da janela do meu quarto, Vilar dos teles, São João de Meriti, Rio de Janeiro

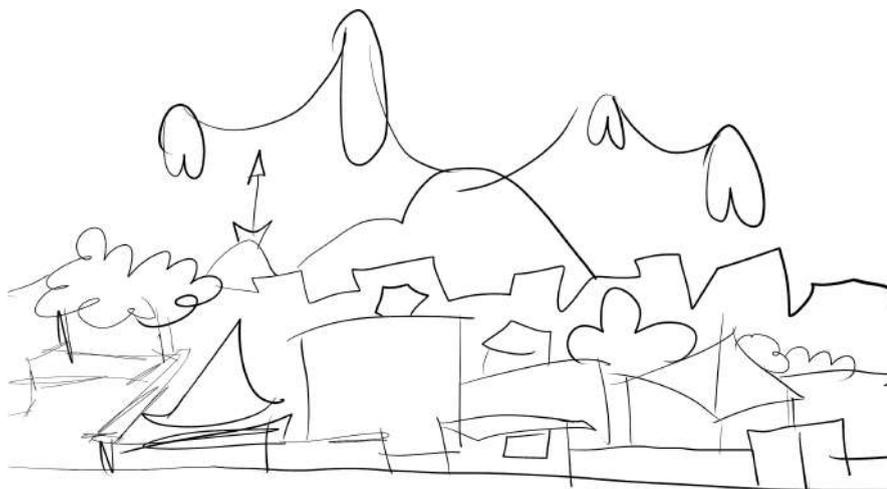


Fonte: Produzido pelo autor 2021

A partir dessas referências comecei o processo de rascunho dos cenários da favela. Inicialmente os cenários iriam ser feitos no Adobe Photoshop.

Rascunhos:

Figura 81: Rascunho cenário principal



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 82: Rascunho de uma rua dentro da favela



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Nos rascunhos eu percebi que poderia migrar o meu processo de finalização dos cenários para o Toon Boom Harmony 20¹, software de animação 2D a partir de vetor. Nele eu poderia finalizar o cenário em vetor, o que me permitirá deformar, aumentar e diminuir o desenho a vontade sem me preocupar com explosão de pixels.

¹Toon Boom Harmony 20, the industry's leading 2D animation software, brings the latest in digital drawing sensitivity to its brushes — every marking, every style, every texture you want to create and leave for the audience is felt. Rulers, guides, colour control & features as well as innovative deformers enrich your animation, bringing reality and fantasy within millimeters of each other. Rulers, guides, color control and features, along with innovative deformers, enrich your animation. This allows you to add whimsy to reality, while the two are only a few millimeters apart.

Figura 83: Interface do ToonBoom Harmony 20 com a lineart do cenário principal



Fonte: Produzido pelo autor 2021

A Partir daqui eu percebi que poderia dividir esse cenário em planos e utilizar de várias formas, ampliando, movendo, esticando, colocando em perspectiva. Visto que esse cenário seria de extrema importância para a montagem de outros cenários, me dediquei com muita atenção na criação de todas as etapas dele.

Figura 84: Versões de cores do cenário principal



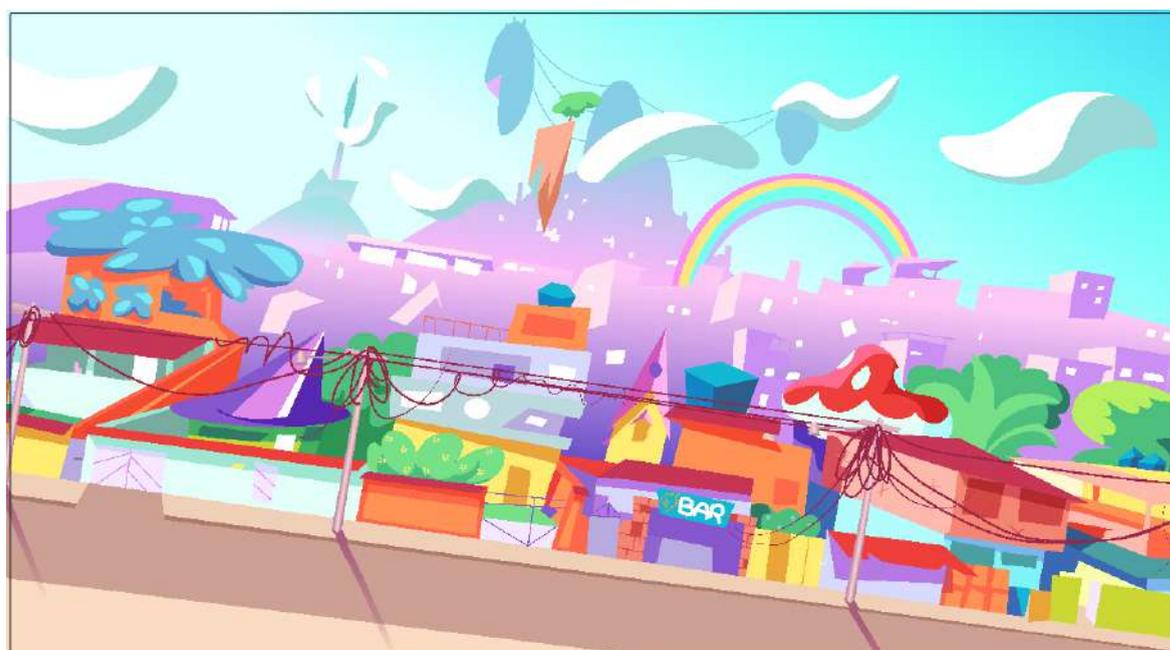
Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 85: Cenário cor base



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 86: Cenário sombra e luz

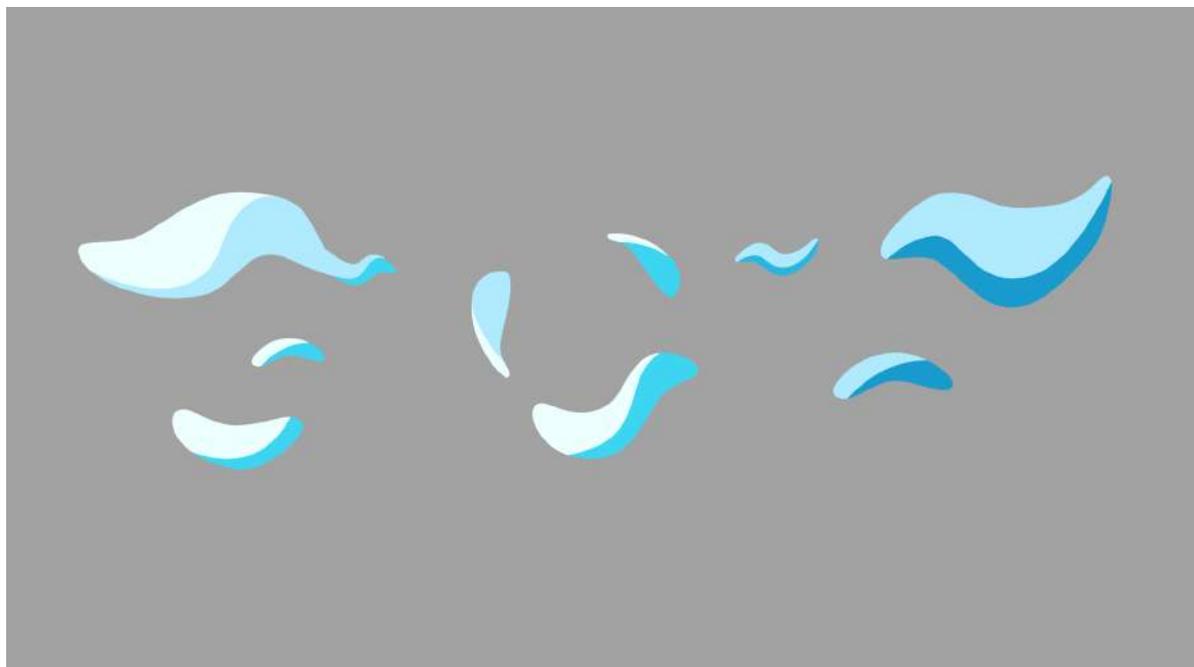


Fonte: Produzido pelo autor 2021

Os personagens de favela mágica não tem linha de contorno e por isso percebi que se o cenário tivesse entraria em conflito. Sendo assim, removi a linha de todo cenário e trabalhei luz e sombra para definir mais os objetos. Além disso, por mais que a favela fosse muito colorida, eu tentei trabalhar o equilíbrio das cores a fim de dar destaque aos personagens: As casas em segundo plano são apenas silhuetas de uma única cor com poucos detalhes de sombras e janelas. E as casas de primeiro plano, por mais que sejam coloridas, tentei trazer cores mais terrosas e claras que entrasse em contraste com a maioria dos personagens que tem a paleta de cores bem iluminada, saturada e escura.

Tentei trazer bastantes formas geométricas para as casas em contraste com as árvores mais orgânicas, nuvens e montanhas. As Nuvens eu criei um design de ondas para trazer ritmo ao céu e equilíbrio para o morro que tem muita informação.

Figura 87: Design das nuvens

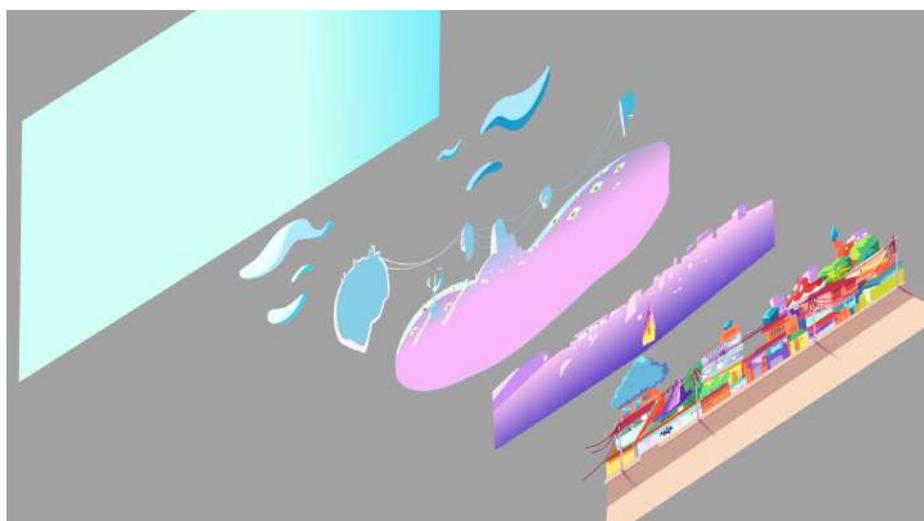


Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 88: Cenário principal final

Fonte: Produzido pelo autor 2021

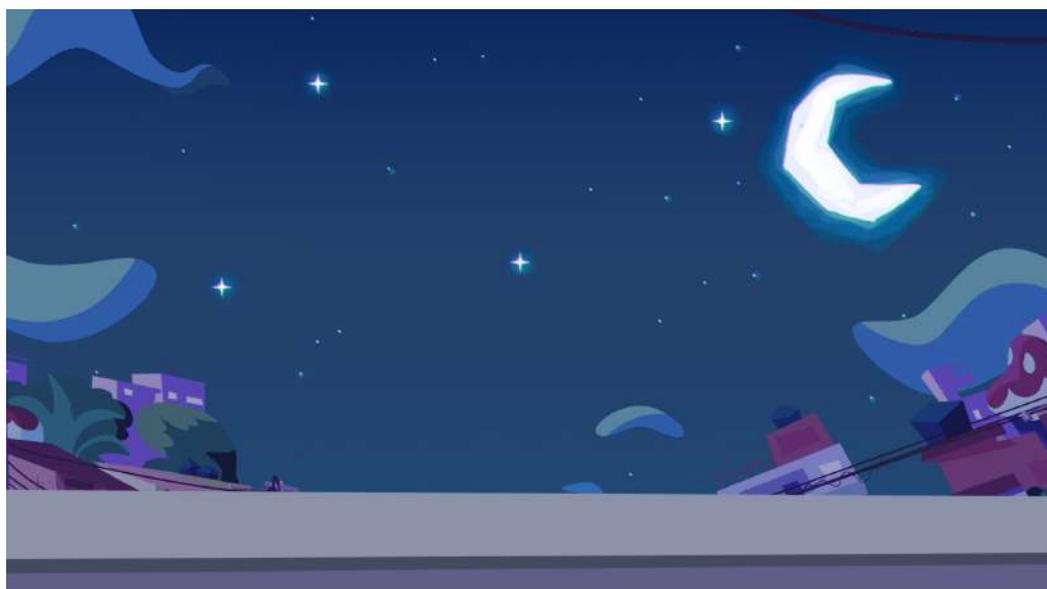
No cenário final eu refinei algumas formas e coloquei pequenos detalhes como as pichações nos muros das casas, uma expressão artística tão comum nas periferias. E na intenção de deixar a favela mágica ainda mais viva, além de árvores imensas e cogumelos gigantes, adicionei a silhueta de um Boitatá ao fundo, uma cobra gigante mágica do folclore nacional que tem vários olhos pelo corpo.

Figura 89: Cenário separado em camadas no Toon Boom Harmony 20

Fonte: Produzido pelo autor 2021

Com utilização de filtros de saturação, contraste, embaçamento e acréscimo de novos detalhes consegui uma maior contraposição que destaca-se os personagens. A partir desse cenário pronto e separado em camadas, dei início a montagem dos próximos.

Figura 90: Cenário da primeira cena



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 91: Montagem do cenário da primeira cena utilizando o cenário principal



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 92: Cenário da segunda cena



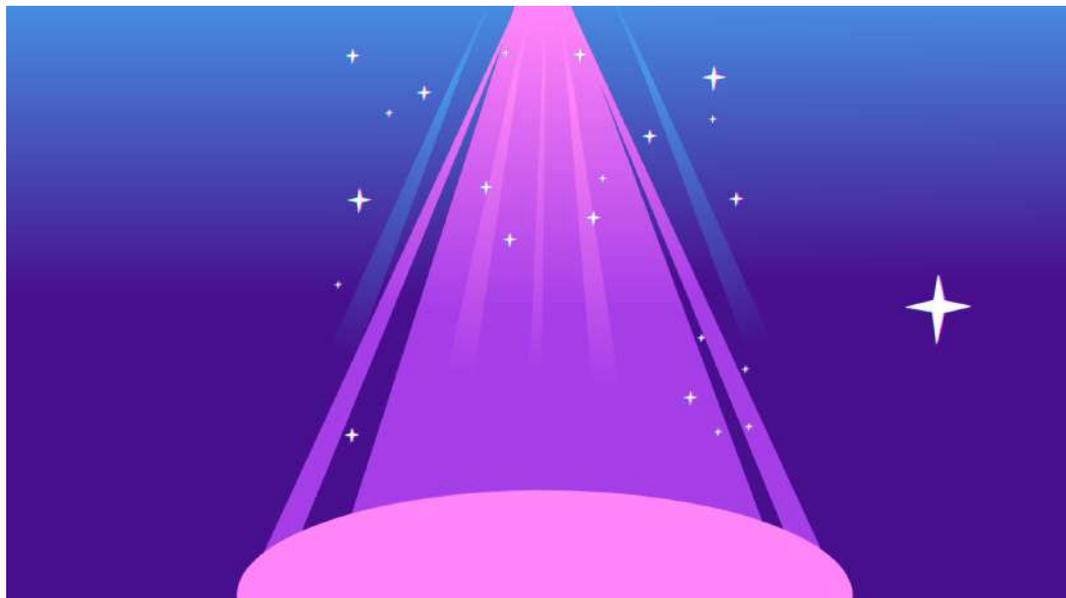
Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 93: Cenário da terceira cena



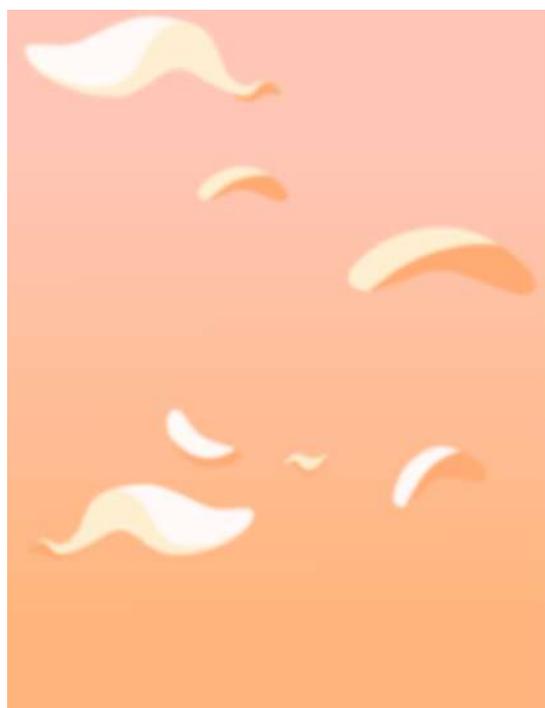
Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 94: Cenário da quinta cena, splash art totalmente novo feito para a cena.



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 95: Cenário da sexta cena



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Figura 96: Cenário da sétima cena



Fonte: Produzido pelo autor 2021

4.5 STORYBOARD FAVELA MÁGICA

O storyboard é uma etapa fundamental na maioria das produções audiovisuais, em especial de animação. O storyboard traduz o roteiro em imagens que irá auxiliar nas próximas etapas como dublagem, atuação, animação, etc. Em um Storyboard temos as sequências de câmeras, movimentos, expressões, intenções e todos os símbolos visuais necessários para comunicar de forma clara com as pessoas que participarão das próximas etapas de produção.

[...] o roteiro é desenvolvido, ou seja, a história é escrita. Em seguida, é hora de transformar as palavras do roteiro em imagens. Storyboards são desenhados para ajudar a contar a história visualmente. O storyboard (story significa história e

board pode ser um quadro) é o nome dado ao roteiro desenhado em uma espécie de quadinhos. (LEDIO, 2010)

Figura 97: Storyboard da série Hilda por Megan Ferguson



Fonte: Twitter da artista

No storyboard da abertura de *Favela Mágica* existia o desafio de trazer os elementos do lugar e a personalidade dos personagens principais, além de possíveis antagonistas que instigassem interesse do público.

Figura 98: Storyboard *Favela Mágica* cena 1

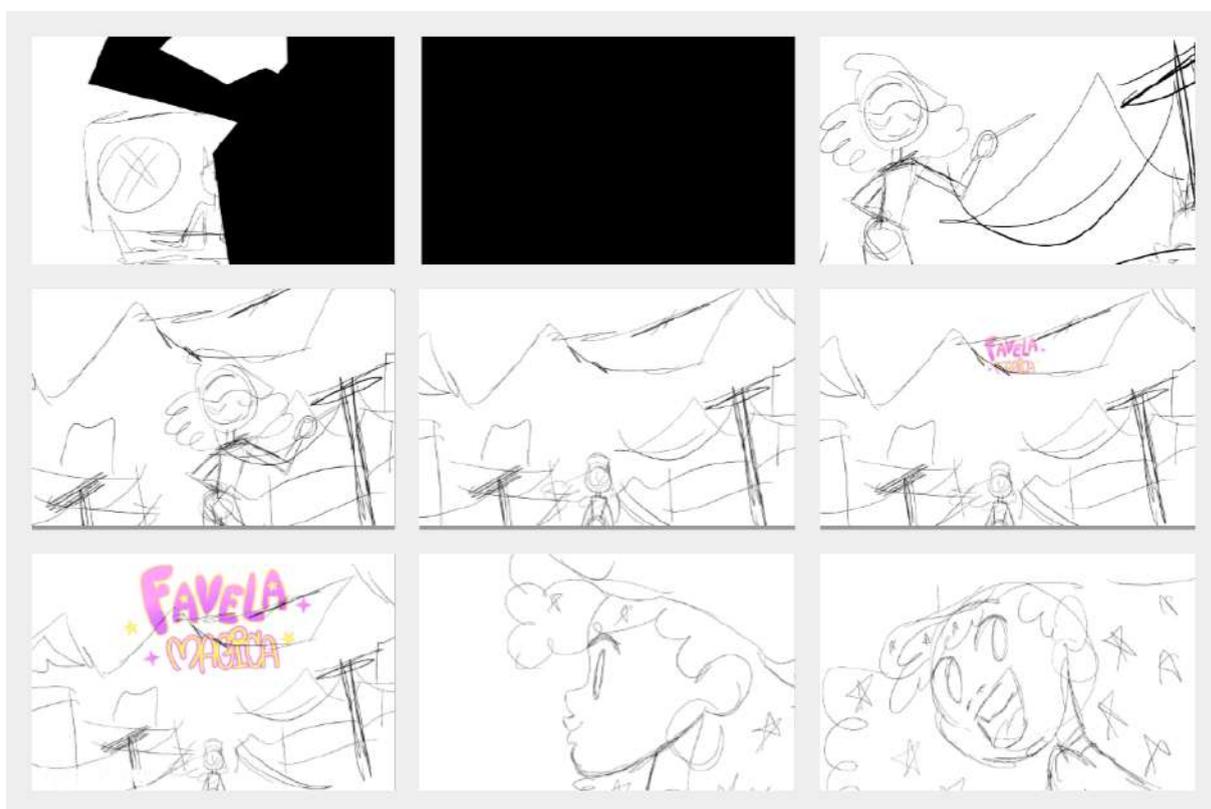


Fonte: Produzido pelo autor 2020

A abertura tem como ponto de partida um *plano detalhe* na lua em um céu estrelado enquanto a trilha sonora de um flauta inicia a canção tema da série. Um *zoom out* ocorre revelando a flauta sendo tocada por *Arthur*, um dos 4 protagonistas principais da série. O instrumento musical é tomado por uma luz, que se transforma em uma bola de energia que arrasta a atenção do personagem. A lente amplia em um *zoom out* para um *plano geral*. *Arthur* revela sua personalidade medrosa ao cobrir as mãos e se encolher conforme a câmera se afasta, fazendo ele diminuir literalmente

na cena. O garoto então se transforma em um lobisomem enquanto a flauta se torna uma grande caixa de som que bate no chão na virada da música transformando toda cena que parecia mística e medieval em algo moderno e contemporâneo. Uma silhueta misteriosa entra no canto da cena.

Figura 99: Storyboard *Favela Mágica* cena 1 e 2



Fonte: Produzido pelo autor 2020

A silhueta entra na frente da tela e se revela sendo *Sasha*, a protagonista do desenho, em um *plano americano* com a sua varinha mágica na mão mostrando que ela quem fez o feitiço do começo da cena. A lente se afasta em *zoom out* tornando a o *plano americano* em um *grande plano geral (GPG)* revelando a favela que dá nome ao título da série animada. O título surge em *fade-in* crescendo na tela. A cena

corta na batida da música com *Sasha* olhando para câmera e fazendo uma brincadeira mostrando sua personalidade.

Figura 100: Storyboard *Favela Mágica* cena 3 e 4



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Agora adentramos a *Favela Mágica* com um *plano geral* da *Sasha* dançando em um beco da favela. A próxima cena começa com um close nos pés da protagonista em cima da sua vassoura e abre para um *plano geral* com *Sasha* e seus amigos correndo subindo o morro. A lente fecha em close na garota que mais uma vez se percebe observada e faz mais uma graça para o espectador.

Figura 101: Storyboard *Favela Mágica* cena 5, 6 e 7

Fonte: Produzido pelo autor 2020

Uma cena em *tilde* revela personagens desconhecidos, não explorados na abertura, possíveis antagonistas. Um corte seco acontece para os 4 personagens principais surgirem usando seus poderes finalizando com *Sasha* apontando sua varinha para o céu fazendo um novo feitiço que clareia toda a lente. A abertura termina com todos os 4 juntos, cada um demonstrando parte da sua personalidade, em uma selfie, algo bem contemporâneo, um contraponto tecnológico ao início tão místico e medieval.

4.6 ANIMAÇÃO 2D DE FAVELA MÁGICA

A animação de *Favela Mágica* foi dividida em duas técnicas: animação tradicional e cut-out.

A animação tradicional é a mais antiga forma de animação. Nessa técnica cada desenho é feito manualmente quadro por quadro e quando esses desenhos são colocados em sequência imprime movimentos.

Como a abertura de *Favela Mágica* é um vídeo curto de 30 segundos escolhi essa técnica por gosto pessoal. A animação tradicional por ser um processo mais manual tem um charme único como inconsistências no traço e deformações, ruídos que são perceptíveis ao espectador.

Figura 102: Os Anões trabalhando. Primeiro longa animado feito com animação tradicional



Fonte: Screenshot *Branca de Neve* 1937

Figura 103: Longa animado com maior bilheteria de todas as animações tradicionais.



Fonte: Screenshot *O rei leão* 1994

Por mais que a animação tradicional seja vista com muito carinho pelos amantes de animação 2D, a técnica de desenhar quadro a quadro é trabalhosa e requer tempo e investimento. Com isso uma opção alternativa para fazer animações 2D mais rápidas e baratas é a técnica Cut-out.

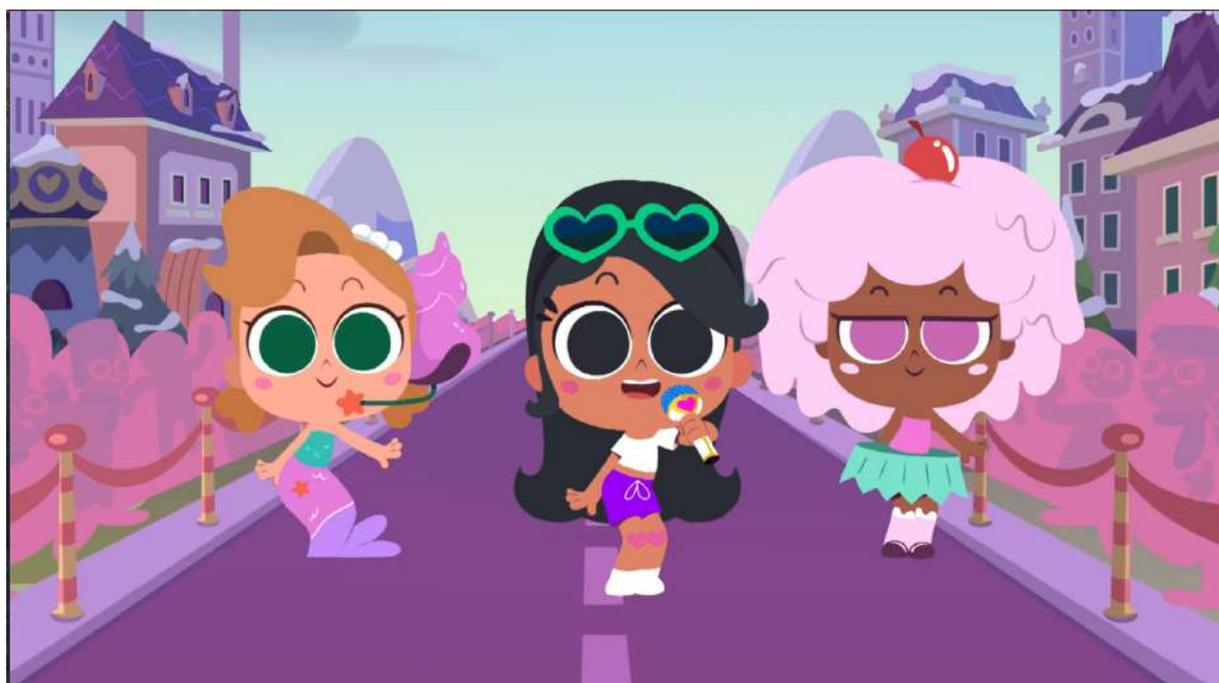
A animação Cut-Out ainda é uma técnica de animação 2D mas é utilizado um rigg, uma espécie de fantoche digital. Com esse rigg é possível fazer uma animação mais automática, movimentando as partes de cada personagem como uma marionete. Muitas séries de desenhos atuais, principalmente os brasileiros, utilizam dessa técnica por ser mais econômica e rápida.

Figura 104: Rapunzel e seus pais na série em desenho animado 2d Cut-Out feita pela Disney



Fonte: Screenshot *As enroladas aventuras de Rapunzel* 2017

Figura 105: Série animada brasileira feita pelo estúdio nacional Birdo Studio



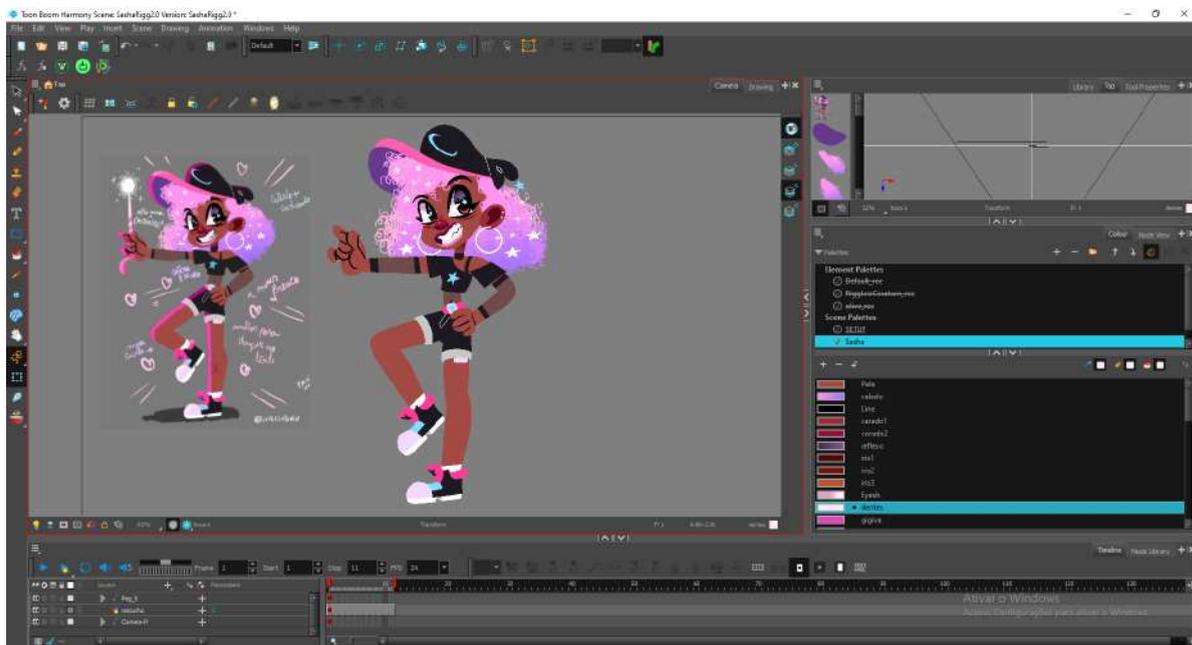
Fonte: Screenshot *Clube da Anitinha* 2018

Com o Storyboard finalizado percebi que a protagonista Sasha iria aparecer e se movimentar muito na abertura então para me ajudar no processo de animação escolhi fazer o rigg dela e mesclar animação cut out com animação tradicional.

4.6.1 Rigg da Sasha

O processo de “Riggar” um personagem é torná-lo viável para se tornar um fantoche digital. O Software em que todo o projeto será animado é o ToonBoom Harmony 20, um software que trabalha com animação vetorial, sendo assim a vetorização da personagem foi necessária.

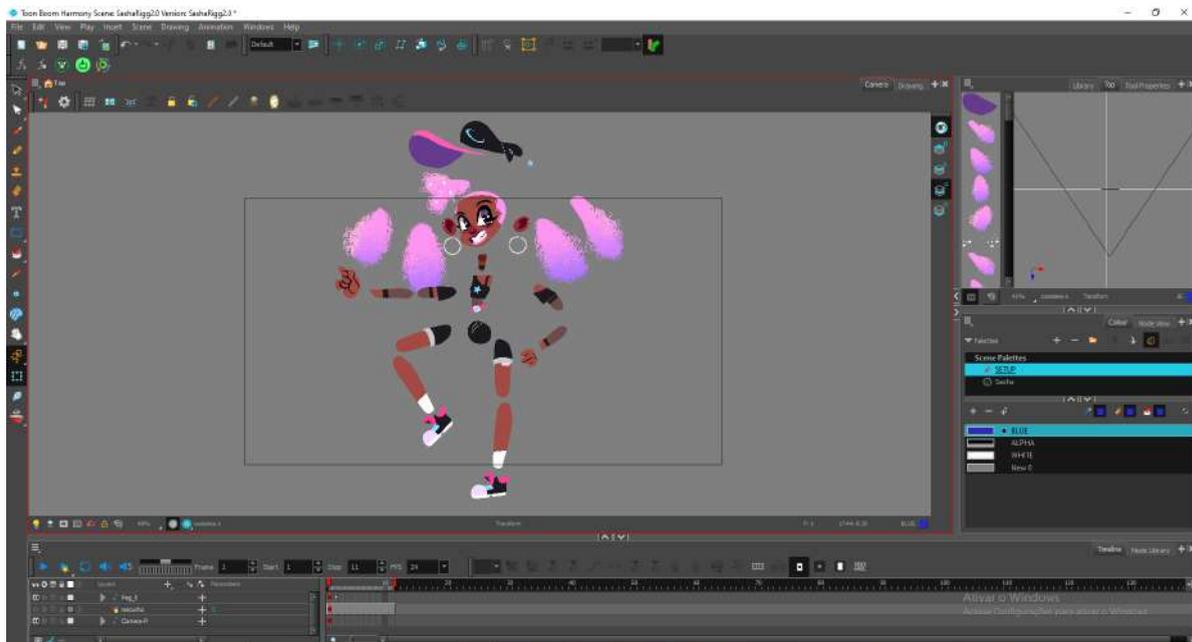
Figura 106: Primeira etapa do rigg: Vetorização



Fonte: Produzido pelo autor 2020

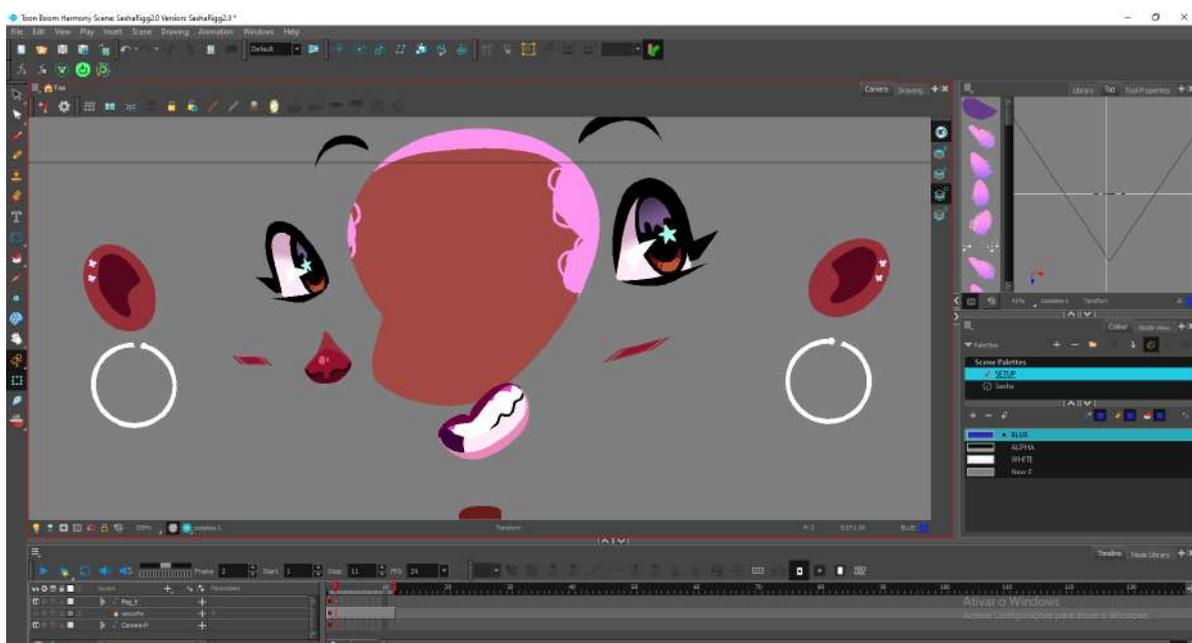
A próxima etapa foi separar todas as partes movimentáveis do corpo da personagem: Braços, pernas, quadris, adereços, cabelo e cada elemento do rosto que se movimentam de forma independente:

Figura 107: Segunda etapa do rig: separar membros e elementos



Fonte: Produzido pelo autor 2020

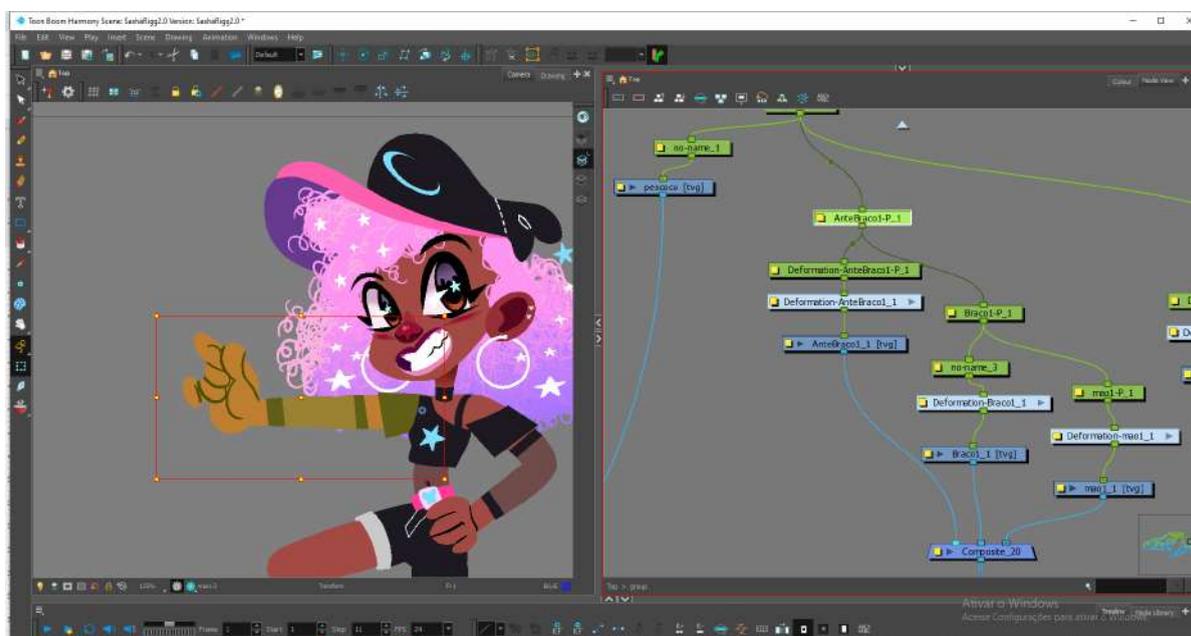
Figura 108: Segunda etapa do rig: Separa os elementos do rosto.



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Com todas as partes devidamente separadas é chegada a hora de ligar cada peça criando hierarquias para uma melhor movimentação do personagem. Exemplo: A mão é movimentada por ela mesma e pelo braço que é movimentado pelo antebraço que é ligado ao tronco e pescoço.

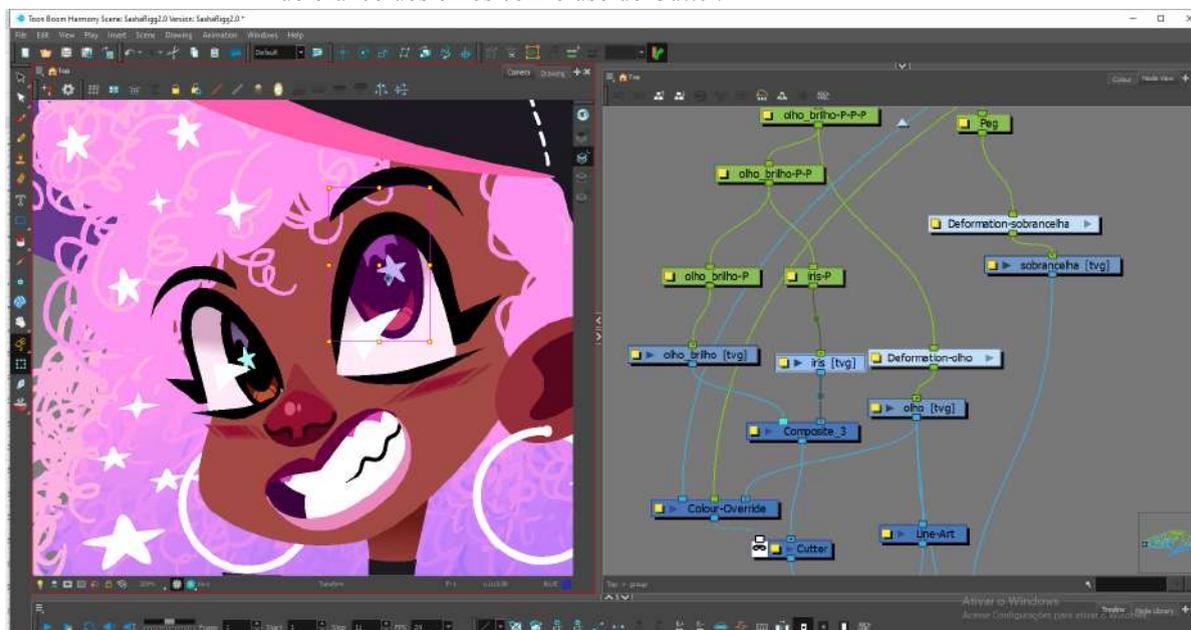
Figura 109: Terceira etapa do rig: Ligação. Aqui podemos observar a ligação e hierarquia do braço



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Em seguida entra a etapa das máscaras. Algumas peças só devem aparecer dentro de outras peças, como por exemplo a íris dos olhos que só deve aparecer dentro dos olhos. Nesses casos é utilizado uma ferramenta chamada Cutter que diz para o software que a peça X só pode aparecer dentro da peça Y.

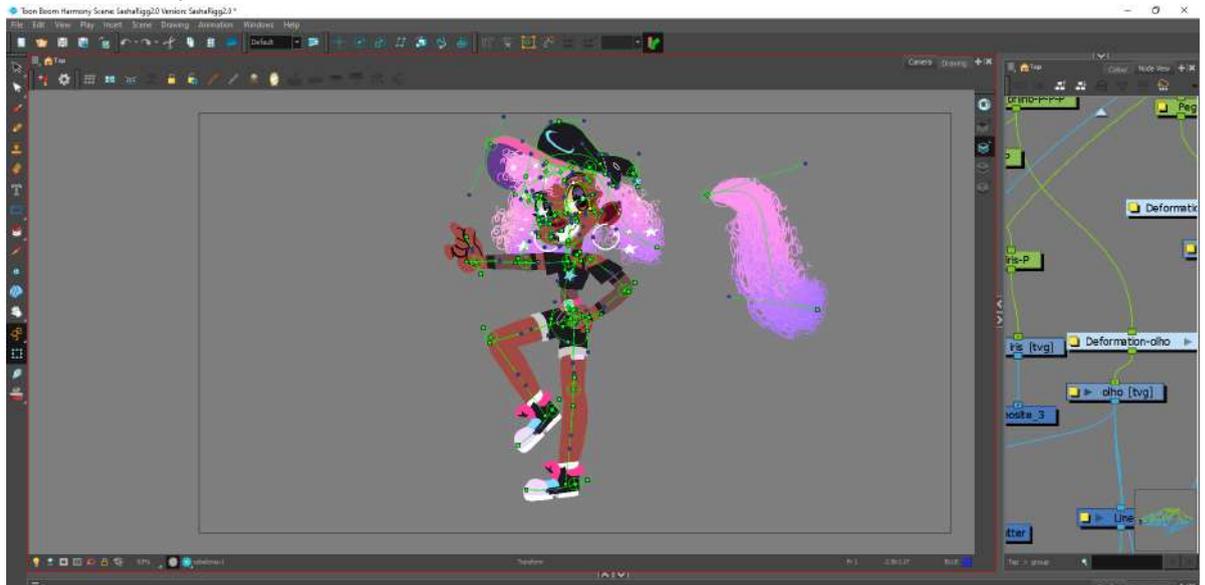
Figura 110: Quarta etapa do rig: Máscaras. Aqui podemos ver a iris dos olhos que só aparece dentro do branco dos olhos com o uso do Cutter.



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Para que uma animação se torne fluida as partes do corpo sofrem distorções. Para que isso ocorra em um personagem “riggado” utilizamos “deformers”, ferramenta que consegue distorcer qualquer imagem vetorial dentro do programa. Geralmente é utilizado em alguns lugares como rosto, para criar diferentes volumes nas bochechas, nos braços, pernas e tronco.

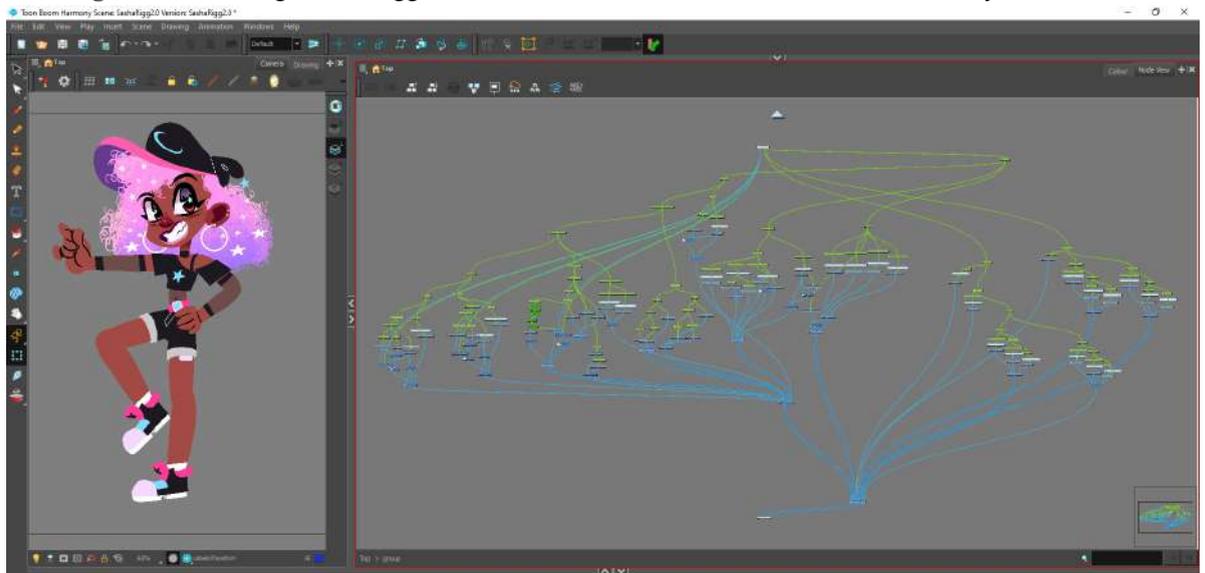
Figura 111: Quinta etapa do rig: Deformers. Todos os deformaters utilizados no rig e uma demonstração de como funciona a ferramenta em uma mecha do cabelo de Sasha.



Fonte: Produzido pelo autor 2020

Rigg completo da Sasha Finalizado:

Figura 112: Visão geral do Rigg da Sasha finalizado no Software ToonBoon Harmony 20



Fonte: Produzido pelo autor 2020

4.6.3 Fundamentos da Animação em Favela Mágica

Em Favela Mágica a animação da abertura foi toda feita utilizando dos fundamentos básicos da animação desenvolvida e até hoje utilizado pelo Disney Studios. Revelarei o processo de animação das cenas enquanto explico esses fundamentos que foram aplicados. Como disse Art Babbit:

O conhecimento usado para fazer pequenos desenhos ganharem vida está nos primórdios da Disney. Ninguém nos ensinou como articular aqueles personagens fantásticos. Tivemos de descobrir a mecânica por nós mesmos e propagá-la entre nós. Existem muitos estilos, mas a mecânica da velha animação Disney permanece. (WILLIAMS, 2016, p.46)

Antes de analisarmos cena por cena existe uma técnica que foi utilizada em todas as cenas que considero importante dizer previamente: A técnica de animação *pose a pose*. Na animação direta não existe muito planejamento. O animador vai desenhando cena por cena sem se preocupar muito com o que está acontecendo e a ação vai surgindo naturalmente. Já na animação *pose a pose* temos um planejamento. Escolhemos as *poses-chaves* que são desenhos com as poses mais importantes para contar uma ação específica. Se quisermos fazer um personagem pegando uma caneta no chão as poses chaves seria ele em pé, ele agachado pegando a caneta e ele em pé novamente. Colocamos essa *pose-chave* no espaçamento de tempo certo e a partir disso desenhamos as poses de passagem, *breakdowns*, desenhos que ligam o movimento de uma pose-chave a outra. Nos screenshots da animação presente neste documento nas próximas páginas será possível ver a pose-chave da maioria das cenas.

Para ilustrar quão eficaz é o método *pose a pose*, o brilhante diretor de arte e designer da Disney, Ken Anderson, contou-me que, quando estava fazendo desenhos de layout dos personagens para os animadores de Branca de Neve e os Sete Anões, desenhou várias e várias poses-chave do Zangado para cada cena. Os desenhos de Ken foram dados a um dos animadores do Zangado. Ken descobriu mais tarde que o sujeito só colocou os gráficos nos desenhos, entregou-os a seus assistentes e saiu para almoçar, e ganhou o crédito por algo que, na verdade, era a excelente animação de Ken. (WILLIAMS, 2016, p.62)

Figura 113: Cena 1



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Um dos principais fundamentos da animação *Disney* é a *encenação, staging!* Esse princípio se baseia em mostrar as ações de forma clara! Então se o personagem está tocando uma flauta, assustado ou com medo isso é exagerado ao extremo para que a mensagem fique clara no desenho. Um teste para saber se a encenação está convincente é colocar o desenho em modo silhueta. Se no formato da silhueta você conseguir entender a ação então a pose está funcionando. Isso fica bem nítido nas poses do Arthur no início da primeira cena. O segundo princípio importante que encontramos nessa cena é o *Comprimir e esticar, Squash and Stretch*. Esse princípio brinca com o volume do personagem esticando e comprimindo a massa do personagem exagerando suas ações. Na cena, quando Arthur agacha ele fica extremamente pequeno e achatado e como uma mola ele pula com tudo para o alto. E quando ele cai no chão, fica todo esticado e comprido antes de bater com tudo no chão. Esse jogo de pesos e volume dão força e intensidade para o salto amedrontado dele.

Figura 114: Cena 2



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Além de alguns fundamentos já falados anteriormente, nessa cena temos o princípio da *Antecipação*, *Anticipation*. Esse princípio se baseia em recuar o personagem antes de uma ação, como um carro que dá a ré antes de uma partida. É uma preparação para o movimento que vem a seguir para que a movimentação fique clara para o espectador. Nessa cena antes da Sasha dar as costas e olhar para o morro ela abaixa antecipando seu giro. Outros dois princípios nessa cena são o do *exagero*, *Exaggeration*, presente na expressão

final dela e serve para melhor comunicar os sentimentos do personagem com o público, e o princípio da *animação secundária* que consiste em animar objetos subordinados ao personagem principal a ser animado. No caso da Sasha o boné que quando ela gira vai junto e se comporta de forma independente.

Figura 115: Cena 3



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Algo importante a ser levantado nessa cena é a quebra de um princípio fundamental das animações da Disney: *Movimento em arco, arcs*. Esse princípio diz que ter um personagem se movimentando em arco e círculos deixa a animação mais fluida. Entretanto, nessa cena Sasha está fazendo um “Passinho”, uma dança de funk carioca cheia de movimentos rápidos e batidas de pé. Optei por quebrar essa regra nesta cena, deixando a movimentação de Sasha mais rápida e reta sem arcos.

Figura 116: Cena 4

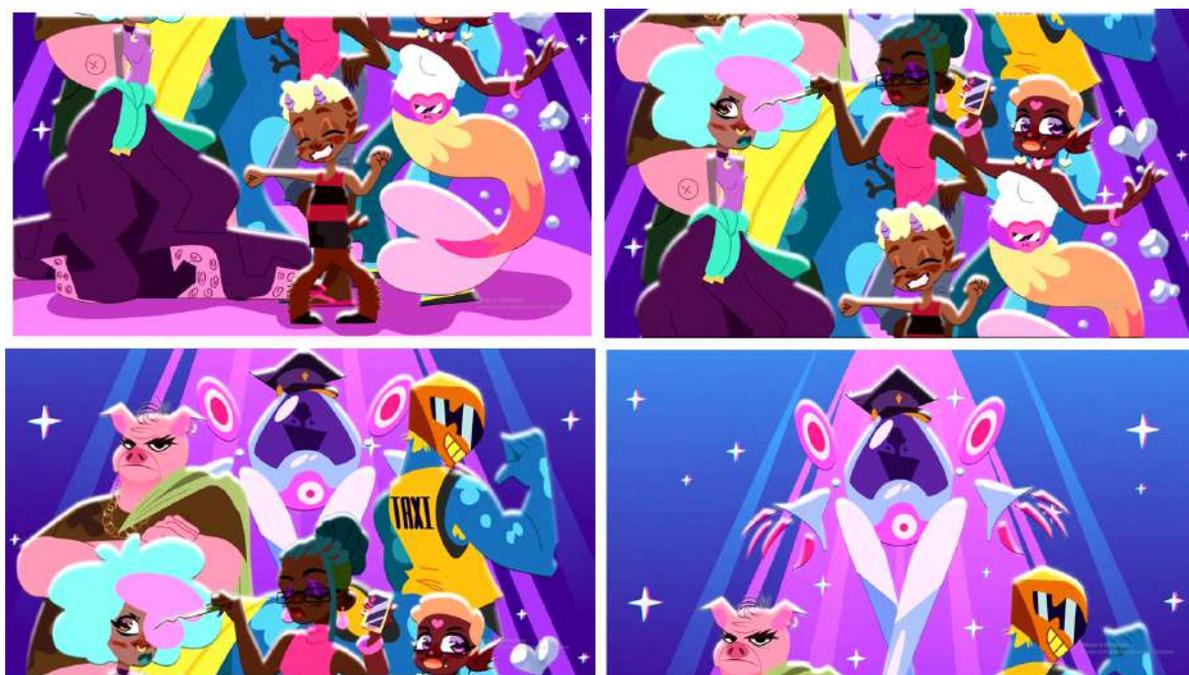


Fonte: Produzido pelo autor 2021

Na quarta cena temos um ciclo de animação de movimentação de cada personagem principal. Sasha voa em sua vassoura como se fosse um esqueite e seu ciclo é mostrado pela movimentação de seu cabelo com o uso do fundamento de *overlapping action and follow through*. Esse fundamento também é encontrado no cabelo de David, Ander, orelhas e rabo de Arthur e consistem em movimentos que seguem o movimento do corpo como uma linha presa em seus corpos. Esses objetos se movimentam em tempos diferentes dependendo do peso que ele tem. Em animações mais rápidas, com menos desenhos entre uma pose e outra, esse fundamento é utilizado para “enganar” o telespectador: O personagem muda de pose

muito rápido apenas trocando de desenho de um frame para outro mas o rabo, cabelo, ou outro objeto preso ao personagem ainda se movimenta de forma atrasada seguindo um movimento que não ocorreu, criando um rastro e fazendo o espectador acreditar no movimento. Essas animações rápidas abusam de um outro princípio: *aceleração e desaceleração, slow in and slow out*, onde se coloca mais frames no início e no fim do movimento, ignorando os desenhos que teriam no meio e assim dando mais dinamismo para a ação.

Figura 117: Cena 5

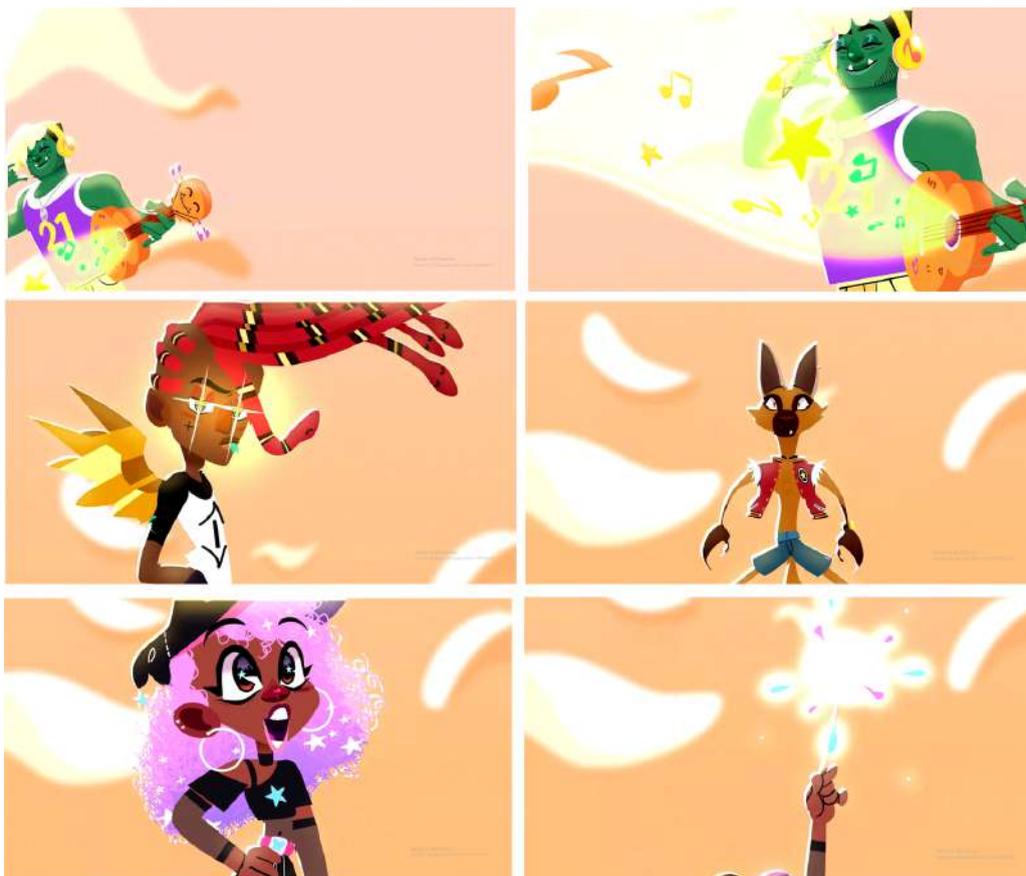


Fonte: Produzido pelo autor 2021

Nessa cena o principal e mais importante fundamento foi o princípio do Desenho volumétrico, *Solid Drawing*. Um desenho volumétrico é aquele desenho que não parece um plano reto igual um papelão. E em uma cena estática como essa, um desenho sem volume, um desenho sem dinamismo, sem tridimensionalidade, não conseguiria se sustentar por muito tempo sem que ficasse no mínimo esquisito. Essa técnica é muito usada em Animes japoneses onde algumas cenas são bem paradas com o personagem na mesma pose o tempo

todo apenas abrindo e fechando a boca e nós não estranhamos por que a pose é tão boa que se sustenta sozinha. Mesmo sem movimentação, a cena é confortável aos olhos.

Figura 118: Cena 6



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Um fundamento que podemos ver aqui é *temporização, timing*. Nesse princípio nós devemos pensar no tempo necessário para que uma ação ocorra e quantos desenhos são necessários em cada momento para dar mais ou menos velocidade a ação ajudando na leitura. Esse tempo é calculado de forma física pensando no peso do personagem, mas às vezes o animador cria um efeito de câmera lenta para segurar mais a ação no tempo em que deseja. Conforme os personagens passam na frente da tela nós temos uma entrada e saída rápida mas o meio do movimento deles é mais lento, como uma câmera lenta, para o público

poder enxergá-los com mais clareza. Isso fica ainda mais nítido no pulo de Arthur e Sasha em que a pose deles no alto, bem enquadrado na tela, demora mais que suas entradas e saídas de cena. Além disso, aqui temos mais alguns fundamentos já falados no decorrer da análise, destaque especial para o *overlapping action and follow through*. A onda de música que sai de dentro do violão de David tem um movimento que segue o movimento do corpo do personagem como uma linha presa no seu corpo.

Figura 119: Cena 7, final.



Fonte: Produzido pelo autor 2021

Na última cena temos uma cartela com os personagens parados para uma selfie e, além do princípio do Desenho volumétrico, podemos falar do último princípio para fechar os 12: *Apelo, apeal*. Esse fundamento consiste em um design de personagem carismático e atraente que chame a atenção do espectador para assistir. Como é a animação de uma abertura de um desenho animado esse ponto é muito importante e fechar dessa forma é fundamental para garantir a permanência da audiência no episódio que virá em sequência.

Link para acesso ao vídeo animado finalizado: <https://youtu.be/rHXEuxshM5c>

4.7 TRILHA SONORA

Nas periferias várias novas formas de cultura nasceram. Assim como na época da escravidão onde o povo africano necessitou esconder suas religiões as fundindo discretamente com o cristianismo, o povo preto continua desenvolvendo e criando formas de se expressar através da arte, nascendo assim o Samba, rap, funk, entre outros ritmos que na maioria das vezes trazem um desabafo.

“Primeiro sequestra eles
 Rouba eles
 Mente sobre eles
 Nega o Deus deles
 Ofende
 Separa eles
 Se algum sonho ousar correr, cê pára ele
 E manda eles debater com a bala que vara eles
 Mano, infelizmente onde se sente o sol mais quente
 O lacre ainda está presente só no caixão dos adolescentes
 Quis ser estrela e virou medalha num boçal
 Que coincidentemente tem a cor que matou seu ancestral” Emicida, Ismália,

Álbum Amarelo, 2019

Na criação da música de *Favela Mágica* me vi na necessidade de trazer o ritmos de origem periférica, tão marginalizados quanto o próprio povo das favelas. Como o público alvo é pré-adolescente decidi trazer o Rap e o Funk para a abertura em uma tentativa de ser mais atraente para este grande público.

Para me ajudar com a composição da música tive auxílio do beatmaker e produtor musical Vlaybson Freitas. O início da música precisava ter um toque mágico, bem lúdico típico de trilha sonora de desenhos de fantasia clássicos que vemos nos filmes da Disney e outros estúdios. Após esse momento, a música tem uma virada de batida com inclusão de

baterias eletrônicas típicas do Funk que, misturado com a flauta do início da música, torna a música de Favela Mágica única.

A letra da música foi composta totalmente pelo autor desta monografia e teve como referência as letras das músicas do rapper brasileiro Emicida e outros cantores de funk-pop nacionais que fazem sucesso atualmente como Anitta.

Letra da música Favela Mágica:

Diretamente do morro pro asfalto,
o papo reto vai ser contado
voando alto entre ruas e vielas!
Existe magia na favela!

Nós que é “bruxão” não para não.
“Vambora”!
Magia!

Sinto a batida da feitiçaria
braba!
Quem diria?

Supera os limites, não fica parado.
Destrói
o mau olhado!

Da Favela Mágica para o espaço
e “trá”!
Tá ligado?

Com a letra feita gravei a canção utilizando headfones e o áudio da voz foi remixada com a música pelo Vlaybson. A música finalizada foi o material de apoio para o desenvolvimento do storyboard que acompanhou as pausas do beat para criar o ritmo e o dinamismo da abertura.

5. CONCLUSÃO

Esse Trabalho de Conclusão de Curso foi fundamental para que eu pudesse me consolidar como um comunicador visual. Com estudo teórico e pesquisa pude mostrar uma carência na nossa sociedade que eu como designer e comunicador trabalhei para suprir desenvolvendo na prática, com tudo o que aprendi durante o curso, um projeto completo.

Trouxe comigo minhas próprias necessidades como indivíduo, fui atrás de livros sobre o assunto, fiz pesquisa de campo onde constatei que essa problemática não se resumia apenas aos meus sentimentos pessoais e trabalhei no desenvolvimento de todo um desenho animado: do Briefing, ao Design de Personagem, Design de Cenários, Narrativa, Storyboard e Animação incluindo a etapa de Rigg.

É importante salientar que o mercado de animação nacional ainda é muito pequeno. Tive experiências estagiando e trabalhando em vários estúdios de animação durante a minha formação na faculdade e percebi algumas carências que acabam por entrar em conflito com a necessidade da sociedade. Dessa forma, através do meu projeto espero influenciar e ajudar jovens estúdios a desenvolverem suas histórias e ideias com as instruções e detalhes do processo de criação desse projeto que eu relatei nesse documento. Afinal de contas, esse projeto não se importaria verdadeiramente com a população minoritária se não tentasse, de alguma forma, ajudar essas pessoas a não apenas se identificarem no desenho animado como em também ajudá-las a produzirem seus próprios desenhos tornando assim o próprio mercado de animação nacional mais diverso com produções consequentemente igualmente diversas, com estilos particulares e identitários de design e narrativas.

Favela Mágica é um projeto pessoal que tive a oportunidade de trabalhar no fechamento do curso de Comunicação Visual e estou muito orgulhoso da minha evolução dentro dessa universidade e do trabalho que deixo como referência para os futuros jovens acadêmicos.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MBEMBE, Achille. *Crítica da Razão Negra*. Edição 3. Traduzido por Sebastião Nascimento, São Paulo: Editora N-1 edições. 2018

WILLIAMS, Richard. *Manual de animação: Manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de Stop motion e de internet*. Edição 1, São Paulo: Editora Senac São Paulo

RIBEIRO, Darcy. *O Povo Brasileiro A formação e o sentido do Brasil*. Edição 2. São Paulo: Editora Companhia das Letras. 1995

MCDONNEL, Chris. *Steven Universe Art & Origins*. Edição 1. Estados Unidos: Editora Abrams books. 2017

HAGI, Sarah. *All Your Favorite Cartoon Characters Are Black*. Vici, 21 abr. 2017. Opinião. Disponível em: <https://www.vice.com/en/article/bme7bq/all-your-favourite-cartoon-characters-are-black> > Acesso em 16 de Fevereiro de 2021.

JARDIM, Suzane. ‘Reconhecendo estereótipos racistas na mídia norte-americana’. Medium, 15 jul. 2016. Opinião. Disponível em: <https://medium.com/@suzanejardim/alguns-estere%C3%B3tipos-racistas-internacionais-c7c7bfe3dbf6> > Acesso em 15 de Fevereiro de 2021.

MARASCIULO, Marília. *7 Palavras preconceituosas ou racistas que você deveria parar de usar*. Revista Galileu, 2020. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Sociedade/noticia/2020/08/7-palavras-preconceituoso>

[sas-ou-racistas-que-voce-deveria-parar-de-usar.html](#)> Acesso em 06 de Março de 2021

ALMEIDA, Bruno. A influência dos desenhos animados no desenvolvimento da personalidade. Psicologia MSN, 2014. Disponível em: <<https://www.psicologiamsn.com/2014/12/influencia-dos-desenhos-animados-no-desenvolvimento-da-personalidade.html>>. Acesso em 18 de Fevereiro de 2021

BARBOSA, Jorge. O mapa da cultura na favela. O Globo, 2013. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/o-mapa-da-cultura-na-favela-7489814>>. Acesso em: 18 de Fevereiro de 2021.

LEDIO, Andreia. Exposição mostra os bastidores dos 25 anos de animação da Pixar . Folha, 2010. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/822607-exposicao-mostra-os-bastidores-do-s-25-anos-de-animacao-da-pixar.shtml?mobile>>. Acesso em: 30 de Março de 2021.