



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE GESTÃO, MÍDIAS E TECNOLOGIA
CURSO DE BACHARELADO EM ANIMAÇÃO

Sarah Meireles Silva Vieira

**Processo de criação de personagens para animação cut-out baseada no
programa Cocoricó**

Florianópolis

2024

Sarah Meireles Silva Vieira

**Processo de criação de personagens para animação cut-out baseada no
programa Cocoricó**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Animação do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Animação.

Orientador: Prof. Nicholas Bruggner Grassi, Dr.

Florianópolis

2024

Vieira, Sarah Meireles Silva

Processo de criação de personagens para animação cut-out baseada no programa Cocoricó / Sarah Meireles Silva Vieira ; orientador, Nicholas Bruggner Grassi, 2024.
110 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Animação,
Florianópolis, 2024.

Inclui referências.

1. Animação. 2. Design de personagens. 3. Cocoricó. 4. Animação 2D. I. Grassi, Nicholas Bruggner. II. Universidade Federal de Santa Catarina. Graduação em Animação. III. Título.

Sarah Meireles Silva Vieira

**Processo de criação de personagens para animação cut-out baseada no
programa Cocoricó**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi julgado adequado para obtenção do
Título de Bacharel em Animação e aprovado em sua forma final pelo Curso de
Animação da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 09 de agosto de 2024.

Prof. Flávio Andaló, Dr. Coordenador do Curso de Animação UFSC

Banca Examinadora:

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Mônica Stein, Dra. (Universidade Federal de Santa Catarina)

Morgana de Franceschi Hoefel (Universidade Federal de Santa Catarina)



Documento assinado digitalmente

NICHOLAS BRUGGNER GRASSI

Data: 16/08/2024 16:11:07-0300

CPF: ***.950.018-**

Verifique as assinaturas em <https://v.ufsc.br>

Nicholas Bruggner Grassi, Dr. (Orientador)
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado à minha família, amigos e orientador, que me ajudaram a chegar mais perto do meu objetivo – agradeço a todos vocês.

RESUMO

Este artigo tem como objetivo abordar os processos para a criação de personagens para uma série de animação 2D, voltada ao público infantil, baseada no programa de TV pré-existente "Cocoricó". Além de trazer personagens populares do programa de forma repaginada, propõe-se a adição de mais duas personagens à história, de modo que complemente a narrativa. Após a aplicação da metodologia escolhida, obtém-se um trabalho que discorre todo o processo de criação: desde a pesquisa por referências, criação de fichas de personagem e esboços exploratórios, até a produção de ilustrações dos 7 personagens.

Palavras-chave: Design de personagens; Animação 2D; Cocoricó.

ABSTRACT

This article has as its main objective the process for creating characters for a 2D animated series aimed at children, based on the pre-existing TV show "Cocoricó". In addition to bringing popular characters from the show back in a revamped form, it is proposed to add two more characters to the story, in order to complement the narrative. After applying the chosen methodology, the result is a work that covers the entire creation process: from researching references, creating character sheets and exploratory sketches, to producing illustrations of the 7 characters.

Keywords: Character Design; 2D Animation; Cocoricó.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cocoricó.....	17
Figura 2 – Júlio.....	18
Figura 3 – João.....	19
Figura 4 – Alípio.....	20
Figura 5 – Dito e Feito.....	21
Figura 6 – Emília.....	25
Figura 7 – Emília (1977).....	26
Figura 8 – Experimentações por Bruno Okada (Emília).....	27
Figura 9 – Narizinho.....	28
Figura 10 – Emília e Narizinho.....	29
Figura 11 – Experimentações por Bruno Okada (Narizinho).....	30
Figura 12 – Pedrinho.....	30
Figura 13 – Trio lado a lado.....	31
Figura 14 – Pasta no Pinterest.....	41
Figura 15 – Moodboard do Júlio.....	41
Figura 16 – Moodboard do João.....	42
Figura 17 – Moodboard da Ritinha.....	43
Figura 18 – Moodboard da Yumi.....	44
Figura 19 – Moodboard do Alípio.....	45
Figura 20 – Moodboard de Dito e Feito.....	45
Figura 21 – Esboços anteriores à pesquisa.....	46
Figura 22 – Esboços anteriores à pesquisa (Ritinha).....	47
Figura 23 – Silhuetas.....	48
Figura 24 – Esboços do Júlio.....	49
Figura 25 – Silhuetas (digital).....	49
Figura 26 – Possibilidades de estilo para Júlio.....	50
Figura 27 – Roupas para Júlio.....	50

Figura 28 – Comparação entre roupas do programa e esboço (Júlio).....	51
Figura 29 – Esboços do João.....	52
Figura 30 – Comparação de alturas.....	53
Figura 31 – Esboço final (João).....	53
Figura 32 – Comparação entre roupas do programa e esboço (João).....	54
Figura 33 – Esboços da Ritinha.....	54
Figura 34 – Esboço final (Ritinha).....	55
Figura 35 – Esboços da Yumi.....	56
Figura 36 – Esboço final (Yumi).....	56
Figura 37 – Esboços do Alípio.....	57
Figura 38 – Figurino original de Alípio.....	58
Figura 39 – Esboços do Alípio (digital).....	58
Figura 40 – Esboços de Dito.....	59
Figura 41 – Esboços de Feito.....	59
Figura 42 – Esboços conjuntos.....	60
Figura 43 – Esquemas de Cores (Júlio).....	61
Figura 44 – Círculo Cromático.....	62
Figura 45 – Paleta de cores (Júlio).....	62
Figura 46 – Esquemas de Cores (João).....	63
Figura 47 – Paleta de cores (João).....	63
Figura 48 – Esquemas de Cores (Ritinha).....	64
Figura 49 – Paleta de cores (Ritinha).....	65
Figura 50 – Esquemas de Cores (Yumi).....	65
Figura 51 – Paleta de cores (Yumi).....	66
Figura 52 – Esquemas de Cores (Alípio).....	66
Figura 53 – Paleta de cores (Alípio).....	67
Figura 54 – Esquemas de Cores (Dito e Feito).....	67
Figura 55 – Paleta de cores (Dito e Feito).....	68
Figura 56 – Lineup das cores.....	68

Figura 57 – Turnaround do Júlio.....	70
Figura 58 – Frente e 3/4 do João.....	70
Figura 59 – Frente e 3/4 da Ritinha.....	71
Figura 60 – Frente e 3/4 da Yumi.....	71
Figura 61 – Ilustração do Alípio.....	72
Figura 62 – Ilustração de Dito e Feito.....	72
Figura 63 – Lineup dos personagens.....	73

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 OBJETIVOS	12
1.1.1 Objetivo geral	12
1.1.2 Objetivos específicos	12
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 METODOLOGIA DE TILLMAN	13
2.2 METODOLOGIA DE SILVER	15
3 DESENVOLVIMENTO	16
3.1 METODOLOGIA DEFINIDA	16
3.2 ANÁLISE DO PROGRAMA COCORICÓ	17
3.2.1 Público-alvo	22
3.3 ANÁLISE DOS PERSONAGENS DO SÍTIO DO PICAPAU AMARELO	25
3.4 ENTREVISTAS COM ARTISTAS SIMILARES	33
3.5 PROCESSO DE CRIAÇÃO	37
3.5.1 Personalidades	37
3.5.2 Painéis de referências	41
3.5.3 Esboços exploratórios	47
3.5.4 Cores	61
3.5.5 Versões finais	70
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	75

1 INTRODUÇÃO

Cocoricó é um seriado de televisão produzido pela TV Cultura e exibido durante os anos de 1996 a 2013. Contando as histórias do garoto Júlio, o programa apresenta a Fazenda Cocoricó, um lugar cativante onde os animais falam e cantam, de forma a proporcionar uma experiência lúdica para o público infantil. Os episódios, que não possuem ordem cronológica, contam pequenas aventuras dos animais da fazenda, incluindo sempre ensinamentos em formato de canções.

O elenco do programa é composto por fantoches que representam humanos, como Júlio e seus avós, e animais de diversas espécies: galinhas, vacas, cavalos e até um papagaio. O objetivo deste trabalho é trazer uma nova roupagem para alguns desses personagens, de maneira que possam ser apresentados em uma nova mídia: série animada em *cut-out*, de modo a obter um estudo aprofundado no processo de criação de personagens e os resultados a serem gerados. Faz-se necessário considerar os aspectos específicos para este objetivo, como a fidelidade com o material original, ou o público-alvo a ser almejado com a adaptação da obra, uma vez que estes são definitivos para o processo de criação.

Para este estudo foram escolhidos 7 personagens, sendo 5 deles pertencentes ao elenco original do programa. Adicionalmente, a autora optou por criar dois personagens que poderiam integrar o conjunto final, de modo que se torna possível comparar as diferenças entre o processo de criação de personalidades já existentes e o de personalidades inéditas.

Como exemplo para a execução desta pesquisa, faz-se presente uma análise da série animada em cut-out O Sítio do Picapau Amarelo (2012), que foi realizada a partir da adaptação das obras literárias homônimas e de roteiros originais. Premiada no Festival Internacional de Animação Chilemonos de 2014 como Melhor série animada latino-americana, o programa obteve ótima recepção tanto no Brasil quanto em outros países da América Latina (TELAVIVA, 2014). O conceito dos personagens foi de autoria do artista Bruno Okada, que obteve o desafio de adaptar as personalidades com autenticidade e criatividade, de modo

que, ao mesmo tempo que seguissem os padrões da mídia empregada, preservassem as características que trouxeram a popularidade da obra original.

Segundo Murray (2010), os personagens são as razões pelas quais a audiência volta para assistir. Dito isso, é notável que um bom design de personagens é responsável pela longevidade de uma série de animação. Há diversos aspectos que compõem um bom design como silhueta e formas, gestual, cores, detalhes, entre outros; não apenas isso, a construção de um bom personagem não está relacionada apenas à estética, mas também à personalidade e história dele, de forma que o público possa se identificar e relacionar com o mesmo. Neste aspecto, é importante considerar a audiência que o artista deseja atingir, visto que diferentes faixas etárias exigem diferentes estímulos visuais.

Diante disso, foi necessário estudar as metodologias escolhidas pela autora e adaptar de acordo com a mídia escolhida, de forma que fosse possível encontrar um equilíbrio entre fidelidade e originalidade; desta maneira, buscou-se a possibilidade de apresentar o programa de valor educativo para um novo público sem destituir de sua essência.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

Explorar e aplicar os processos de desenvolvimento de personagens para animação cut-out baseada na proposta do programa Cocoricó (1996). Através da pesquisa do material base, análise do programa Sítio do Picapau Amarelo e entrevistas com artistas similares, compreende-se o processo de criação de personagens de modo a gerar resultados que reflitam o conhecimento adquirido.

1.1.2 Objetivos específicos

- Explorar métodos de desenvolvimento de personagens para animação por meio de literatura encontrada em livros e artigos;

- Aplicação de uma metodologia para criação de personagens, de forma a obter um resultado satisfatório;
- Criação de um estilo original e consistente que siga os padrões encontrados em séries animadas em cut-out;
- Desenvolver 5 personagens pertencentes ao programa original com uma nova roupagem e 2 novos personagens que se adequem à proposta do material base.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para a produção de personagens, o processo de criação envolve diversas etapas até sua execução. Para fins de estudo e otimização de tempo, a autora fez um estudo sobre metodologias de diversos autores e artistas atuantes na área para que o projeto obtenha resultado satisfatório e que, ao mesmo tempo, seja produzido em um curto período de tempo.

No que diz respeito à confecção deste artigo, foram escolhidas as obras *Creative Character Design* de Tillman (2019) e *The Silver Way* de Silver (2017) para um estudo aprofundado das diferentes formas que o processo de criação pode ser direcionado. As metodologias foram combinadas de maneira que gerasse uma sequência didática de etapas.

2.1 METODOLOGIA DE TILLMAN

A obra de Bryan Tillman foi importante para o desenvolvimento desta pesquisa. Com uma visão clara e educativa em relação à criação de personagens, o autor separa o processo em sete passos:

- **Arquétipos:** São o exemplo ideal do personagem. Presentes nas obras de Carl Jung e Joseph Campbell, os arquétipos representam ideias inatas que definem personagens específicos – porém, é preciso tomar cuidado para que não se tornem estereótipos, que geram conceitos de personagens mais pobres e desprovidos de profundidade;

- **História:** Nesse passo, Tillman sugere que o designer desenvolva a história de seu personagem através de perguntas que a audiência possivelmente faria. Quem é? Qual seu papel na história? Qual sua motivação? É também nessa parte que Tillman apresenta o fichário que utiliza para desenvolver seus personagens, com uma série de perguntas e tópicos sobre personalidade, ocupação e passado;
- **Originalidade:** Tillman fala sobre as inspirações utilizadas no processo de criação, explicando sobre o conceito de originalidade: pegar características de obras que agradam o criador, dando seu toque único para produzir um resultado original. Segundo o autor, se um designer gosta de um leque de diferentes coisas e é influenciado por elas, quando chega o momento de criar, ele vai tentar incorporar (roubar) esses elementos, assim criando com a ideia de originalidade (Tillman, 2019);
- **Formas e silhuetas:** Nessa etapa, o autor elabora nos significados das formas e como elas afetam a percepção que o espectador tem de um personagem. De forma conjunta, a silhueta é importante pelo fator reconhecibilidade: ter uma boa silhueta permitirá que seu personagem se destaque dentre os outros presentes na história;
- **Referências:** Para o autor, a referência é essencial para criar coisas que são funcionais ou críveis. Tanto o desenho gestual a partir de modelos vivos para criar poses, quanto pesquisa de referências ou até mesmo inspirações, são fundamentais no processo de criação de personagens;
- **Estética:** A estética é o primeiro elemento que o espectador irá notar no design de um personagem. Dependendo do público que deseja alcançar, é preciso levar em conta as preferências daqueles que estarão acompanhando seu personagem. Para isso, Tillman sugere que o criador responda duas importantes perguntas: qual a faixa etária

do público-alvo? E qual o gênero do produto em que seu personagem estará inserido?

Nessa etapa, o autor entra em detalhes sobre a importância do público-alvo, gênero, cores e detalhes, de modo que o leitor perceba que todos os tópicos estão interligados e se influenciam;

- **Fator “Uau”:** No passo final, Tillman explica o que é o fator “uau”: o elemento do seu design que surpreende e impressiona o espectador. Roubar esse elemento de outro personagem já existente não surte o mesmo efeito, pois cada design possui suas singularidades que não necessariamente funcionarão em outra proposta e história. Há várias formas de produzir esse efeito, uma delas sendo ao criar contraste no seu personagem: como um homem bruto e de grande porte que carrega um gatinho consigo.

2.2 METODOLOGIA DE SILVER

De forma complementar, o trabalho de Silver aprofunda-se ainda mais na criação de personagens, trazendo parte do desenvolvimento do próprio autor para fundamentar suas observações. Assim como Tillman, ele separa o processo em etapas – nesse caso, são cinco.

- **História:** Para Silver, o designer deve começar o processo conhecendo o máximo possível da história e mundo do personagem. Isso também inclui suas motivações e o papel que ele irá desempenhar na narrativa. Assim como Tillman, Silver propõe responder uma série de perguntas, de forma que a premissa básica do personagem seja formada;
- **Gestual:** Baseado no perfil definido, Silver defende a criação de desenhos gestuais que passem o sentimento/atitude daquele personagem. É preciso que o desenho dê a sensação de movimento, mesmo que esteja parado - dar vida ao personagem. Nessa etapa, é

importante que o artista faça experimentações, sem se apegar ao primeiro esboço;

- **Design:** Nessa etapa, o autor fala sobre definir algumas das características da personagem, como as proporções, o estilo de vestimenta, penteado e acessórios. O artista irá usar as thumbnails desenvolvidas no passo anterior e transformá-las em esboços mais detalhados, levando em consideração regras do design como equilíbrio, ritmo, espaços negativos e positivos, e contraste;
- **Forma:** É durante essa etapa que o artista irá refinar o material produzido. Silver recomenda “aprofundar” as figuras 2D, imaginar como elas seriam em um mundo 3D, dando noção de volume, profundidade e perspectiva nas formas. Para isso, o artista cria documentos para prover um melhor entendimento da construção da personagem: o Model sheet ou Character sheet, sendo o Turnaround (ou giro da personagem) uma das produções mais importantes;
- **Detalhes:** Finalizando o processo, Silver faz o último polimento do material: limpeza nas linhas, esquemas de cores e elementos adicionais ou detalhes que o artista deseja acrescentar. Segundo o autor, é importante fazer as decisões definitivas antes de adicionar os toques finais.

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 METODOLOGIA DEFINIDA

Após as leituras, ficou definido que esse trabalho será desenvolvido nos seguintes passos:

- **Pesquisa do material base:** por ser um projeto criado com base em um programa já existente, faz-se necessária uma pesquisa prévia do material para manter a fidelidade da mensagem original, abrindo

margens para liberdades criativas da autora sem fugir da proposta inicial;

- **Fichas dos personagens:** levando em conta a importância da história para a produção de um personagem, são desenvolvidas fichas para cada um dos personagens adaptados seguindo o modelo disponibilizado por Tillman (2019);
- **Painéis de referências dos personagens:** desenvolvimento de painéis visuais baseados nas fichas da etapa anterior, utilizando o Pinterest como ferramenta de busca imagética. Os painéis incluem referências diversas que remetem ao personagem, tanto à sua aparência como personalidade e *hobbies*;
- **Concepts com testes de forma e cor:** nessa etapa entram as experimentações e esboços levando em consideração a pesquisa e desenvolvimento dos personagens feitos anteriormente. O objetivo é explorar uma variedade de ideias, preservando os elementos que mais se encaixam com a proposta e estabelecendo as proporções, cores, vestimentas e penteados das personagens;
- **Versão final (detalhes):** com as experimentações em mãos, a autora define o design final de cada personagem com os devidos polimentos. Ao final, o processo possibilita a elaboração de uma *lineup* das personagens, de forma a demonstrar a coesão entre os designs.

3.2 ANÁLISE DO PROGRAMA COCORICÓ

Em 1996, estreava nas telinhas a produção brasileira Cocoricó, exibida pelo canal TV Cultura. O protagonista, o garoto Júlio, foi concebido pelo artista Fernando Gomes em 1989 para um especial de Natal da emissora. Anos depois, viria a ganhar seu próprio programa, que apresenta um menino da cidade cujos melhores amigos eram os animais da fazenda de seus avós.

Figura 1 – Cocoricó



Fonte: Disponível em <https://cultura.uol.com.br/programas/cocorico/>. Acesso em 11 de jun. 2024

Sendo o objetivo deste artigo a adaptação de personagens do programa para uma nova mídia, fez-se necessária uma pesquisa sobre o material original. Cocoricó é um programa extenso, com diversos episódios e sete temporadas. Apesar de não seguir uma forma linear, vê-se uma certa cronologia dos acontecimentos, como na sexta temporada, em que a turma da fazenda passa um tempo na cidade e depois retorna ao campo. Segundo a definição de Nesteriuk (2011), Cocoricó é um programa classificado como uma narrativa de episódios seriados, onde cada capítulo constitui-se como uma história completa e autônoma, com a repetição de elementos narrativos centrais na série. Esse tipo de narrativa garante que a audiência possa assistir o programa a partir de qualquer ponto com fácil entendimento, além de uma maior possibilidade de reprises.

Para exemplificar o processo de criação nesse projeto, foram escolhidos para serem adaptados os seguintes personagens: Júlio, o protagonista; João, seu primo que reside na cidade; Alípio, o cavalo; Dito e Feito, os antagonistas. Para conhecer mais a personalidade de cada um, a autora optou por assistir episódios diversos do programa. Esta foi a seleção:

- Alípio Se Perdeu Na Floresta – episódio e ano desconhecidos;
- A Estrelinha do Alípio – 6ª temporada, 17º episódio (2010);
- O Computador do João – 5ª temporada, 1º episódio (2008);

- Bagunça no Apê – 6ª temporada, 20º episódio (2010);
- Toda Coisa Tem Um Nome – 6ª temporada, 12º episódio (2010);
- Água: Diferentes Tipos – 1ª temporada, 1º episódio (2003);
- Fogo: Mula Sem Cabeça Não Existe – 1ª temporada, 4º episódio (2003);
- Sucesso De Público – 4ª temporada, 13º episódio (2007).

Cada episódio do programa oferece ao público uma lição de moral ou mensagens, seja de razão social ou ambiental. Apesar de ter um público-alvo específico, não deixa de ser uma obra que oferece entretenimento para todas as idades.

O protagonista Júlio (figura 2) é um garoto bonzinho e prestativo. Está sempre ajudando quando solicitado, e se preocupa com os animais da fazenda, que são seus amigos. Entretanto, como qualquer criança, apresenta seus defeitos, e pode ter momentos de frustração, inveja e impaciência – não são tão costumeiros, mas dão certa profundidade ao personagem. Na definição de Nesteriuk (2011), Júlio é um personagem redondo, que possui maior complexidade, profundidade psicológica e apresenta diversas qualidades intrínsecas, podendo gerar ou até mesmo transcender os conflitos da trama.

Figura 2 – Júlio



Fonte: Disponível em

<https://gauchazh.clicrbs.com.br/pioneiro/cultura-e-lazer/noticia/2012/04/cocorico-passa-a-ser-a-presentado-ao-vivo-na-tv-cultura-3736236.html>. Acesso em 11 de jun. 2024

Júlio é um garoto branco e ruivo de olhos verdes, possui várias sardinhas no rosto e geralmente está usando chapéus como bonés e boinas. Veste-se de modo casual, com camisas de botão, camisetas estampadas e manga longa – essa escolha possibilita o manuseio do boneco sem revelar o braço do bonequeiro que o segura.

João (figura 3) é o primo de Júlio que mora na cidade e conhece tudo de tecnologia. Faz-se fundamental pontuar que, desde que a época em que o programa foi televisionado, houveram imensos avanços tecnológicos; entretanto, àquela altura, João funcionava como um personagem que apresentava ao público infantil aparelhos eletrônicos como *webcam*, *laptop* e *mp3*. Além disso, o garoto também dança *break*, canta *rap*, faz grafite e fala com várias gírias que os animais não entendem.

Figura 3 – João



Fonte: Disponível em <https://www.themoviedb.org/tv/20153-cocoric/images/backdrops?language=gl-ES>. Acesso em 11 de jun. 2024

João é um garoto negro de olhos castanho-claro que possui cabelo escuro e texturizado (*dreadlocks*). Seu estilo é um pouco mais despojado: o garoto usa camisetas estampadas, moletons e casacos de zíper com capuz, de forma a expor a diferença entre a moda da cidade e do campo.

Alípio (figura 4) é um cavalo que vive na fazenda e o melhor amigo de Júlio, fazendo companhia para o garoto em seu cotidiano. Ao ser entrevistado para um documentário sobre os bastidores do programa, Hugo Picchi, o ator de Alípio, afirma que o animal é “um cara mais dengoso, mais doce, mais ingênuo, mais bem humorado” (CESAR MEDEIROS, 2013). Com seu sotaque caipira, Alípio é um cavalo capaz de fazer amizade até com formigas, e pode ser um pouco cabeça-dura e medroso.

Figura 4 – Alípio



Fonte: Disponível em:

<https://observatoriodatv.uol.com.br/colunas/paulo-pacheco/emocao-marca-reuniao-do-elenco-original-de-cocorico-em-especial-da-cultura-chorei-diz-julio>. Acesso em 11 de jun. 2024.

Alípio é um cavalo laranja de olhos azuis que possui crina bicolor (laranja e vermelho). Sua paleta de cores é quente, sendo composta por variações de amarelo, laranja e vermelho. A única “roupa” que utiliza é uma gola com gravata.

Dito e Feito (figura 5) são os antagonistas: uma dupla que adora causar confusão. Apesar disso, todos da fazenda o conhecem, e parecem guardar certo carinho pelos personagens, independente de suas personalidades. Feito é o cérebro da dupla e Dito é seu capanga, apesar de, na maioria das vezes, Dito ser quem dá as ideias -- seu colega apenas se apossa dos créditos.

Apesar de Dito e Feito serem os personagens julgados como maus, no episódio Bagunça no Apê Feito admite ter uma “naninha”: um cobertor que possui “desde que era um filhotinho” e usa como fonte de conforto. Cenas como essa demonstram lados diferentes dos personagens, tirando o aspecto unilateral que possam vir a possuir.

Figura 5 – Dito e Feito



Fonte: Disponível em https://www.primevideo.com/-/pt_PT/detail/Cocoricó/0GMAW6AYI48RVNRZW0PGM84XN5. Acesso em 11 de jun. 2024 Prime Video

Dito e Feito são animais de espécie incerta. Enquanto Dito remete à algum tipo de macaco, Feito parece lembrar um roedor, como uma marmota; mas o programa não deixa claro ou discorre sobre. Os designs dos dois se complementam, possuindo cores parecidas: variações de laranja/marrom para a pele, e pêlos marrom claro. Diferente de outros animais da fazenda, a dupla não costuma utilizar vestimentas.

3.2.1 Público-alvo

Segundo Duarte (2008, p.17), as crianças compõem o segmento mais significativo de espectadores de televisão; são elas, que, portanto, se relacionam de modo mais intenso com a televisão, apreendendo sentido e construindo valores a partir do que assistem.

O programa Cocoricó trata sobre temas diversos como cidadania, higiene, questões de relacionamento, sentimentos positivos e negativos, questões rurais e fenômenos climáticos, nascimento de plantas, o desenvolvimento da borboleta, entre outros. Durante sua entrevista para o documentário, Bia Rosenberg, a Coordenadora do Núcleo Infantil da TV Cultura, elucida que Cocoricó não é associado ao ensino fundamental do ponto de vista curricular, porque ele é um programa para pré-escola – crianças que ainda não estão alfabetizadas (CESAR MEDEIROS, 2013). Portanto, apesar do seriado ser de classificação livre e não especificar a faixa etária para qual é destinado, seu conteúdo é pensado para crianças entre 4 e 8 anos.

Segundo Rodrigues (2014), a infância se divide em três fases principais: a primeira infância (de 0 a 3 anos de idade), a segunda infância (de 3 a 6 anos de idade) e a terceira infância (de 6 a 12 anos). Até os seis anos, a criança estabelece os fundamentos sociais e mentais que carregará para o resto de sua vida, alimentados pelo seu aprendizado. Isso pode determinar o quanto ela contribuirá para a sociedade quando for adulta; portanto, deve ser muito bem estimulada (MUNARI, 1998 apud RODRIGUES, 2014).

A **primeira infância** é a fase em que a criança começa a explorar seus sentidos, de forma a reconhecer o mundo ao seu redor. Ao aprender através da mimetização, a criança começa a compreender as regras sociais do mundo que a cerca, desenvolvendo preferências e gostos que influenciam sua personalidade – através de informações recebidas por terceiros, ela passa a criar sua autoimagem e estabelecer laços afetivos.

Ao aprender através da mimetização, o infante começa a compreender as regras sociais do mundo que o cerca, desenvolvendo preferências e gostos que influenciam sua personalidade. Neste período, desenvolve a capacidade de atribuir vida a objetos inanimados e associar formas aos sons, o que auxilia no desenvolvimento de sua linguagem (RODRIGUES, 2014)

A **segunda infância** é uma fase mais imaginativa e fantasiosa, em que a criança possui maior interesse no fantástico – o despertar da criatividade. Segundo Rodrigues (2014), sendo sua linguagem mais consolidada, a criança já relaciona palavras à figuras e começa o hábito da leitura, mesmo que ainda necessite estímulos visuais (como figuras, colagens e desenhos) para que sua atenção se prenda ao texto, que deve ser curto e claro.

É também durante esse período que a criança passa a se interessar em outros indivíduos da mesma idade e se espelhar em determinadas figuras, copiando padrões sociais e comportamentais.

A **terceira infância** é uma fase mais próxima da adolescência, em que a criança já tem vida escolar e autoimagem estabelecidas. Tornando-se mais social, sua linguagem já está totalmente desenvolvida, o que possibilita associações de pensamentos abstratos e simbolismos.

Dadas as diferenças entre os estágios do desenvolvimento infantil, reconhece-se a importância de moldar o conteúdo oferecido para que cumpra seu papel educador. Segundo a pesquisa Crianças e Televisão, realizada entre os anos de 2004 e 2005 pelo Grupo de Pesquisa em Educação e Mídia (GRUPEM), crianças afirmaram que a televisão “lhes oferece a chance de ter acesso aos conhecimentos de que precisam para terem ‘um belo futuro pela frente’, de maneira agradável, atraente e interessante” (DUARTE, LEITE & MIGLIORA, 2006). Tal fala indica que esse público vê caráter educativo nessa forma de mídia, demonstrando que esse potencial deve ser aproveitado.

E como essas diferenças afetam o processo de criação de personagens? A percepção de aspectos visuais e não-visuais de um personagem fica mais refinada com o avançar da idade do espectador. Portanto, um personagem direcionado a um público mais infantil quase sempre tem formas mais simples, menos detalhes e uma personalidade menos complexa. À medida que a criança envelhece, a série pode vir a abordar temas de maior profundidade e ter personagens com visuais mais detalhados.

Em humanos, a juventude corresponde a vários aspectos da estrutura da cabeça, rosto e corpo. Por exemplo, bebês e crianças pequenas têm proporções significativamente maiores de tamanho de cabeça para comprimento do corpo. Ao criar personagens para animação, essas diferenças nas características são amplificadas de forma que fiquem mais perceptíveis. Portanto, podemos exagerar as proporções de um personagem para que possua uma cabeça e olhos maiores, assim parecendo ser uma criança mais nova. Dessa forma,

Assim como há certos comportamentos indicativos de crianças de certas idades, há também certas qualidades físicas. Por exemplo, bebês tendem a ter testas grandes, crianças em idade pré-escolar têm cabeças maiores que o corpo, e adolescentes têm corpos mais desenvolvidos devido à puberdade (SILVER, 2017).

Essas diferenciações no design refletem o público-alvo; é interessante que os personagens criados possuam idade igual ou próxima daqueles que vão consumir a mídia. Para esse trabalho, o alvo são crianças na terceira infância, entre 6 a 12 anos, diferente do programa original, que era mais direcionado à segunda infância. Dessa forma, muitas das características do material base são mantidas, porém com acréscimos de detalhes que adicionam uma complexidade à história e, conseqüentemente, ao design dos personagens.

3.3 ANÁLISE DOS PERSONAGENS DO SÍTIO DO PICAPAU AMARELO

O Sítio do Picapau Amarelo é uma série de literatura fantástica escrita pelo autor brasileiro Monteiro Lobato. Como sugere o título, as obras apresentam o sítio como cenário principal, lar de Dona Benta e seus netos; juntos, eles passam por várias aventuras envolvendo figuras do folclore brasileiro, como a Mula Sem Cabeça e Saci-Pererê. Várias adaptações para a televisão foram feitas ao longo das décadas, com destaque à versão de 1977, exibida na Rede Globo de Televisão. O objetivo dessa série era de apresentar as histórias de Lobato para as crianças de forma educativa sem apresentar uma linguagem pedagógica (FIUZA, 2003 apud TORRES, 2014).

Anos depois, em 2012, foi exibida pela primeira vez a série de animação Sítio do Picapau Amarelo, produzida pela Rede Globo em conjunto com a produtora

Mixer e a 2D Lab. A série fez parte do projeto transmídia do Sítio, sendo uma das extensões oficiais do projeto, juntamente com o portal Mundo do Sítio – um website interativo com jogos e informações sobre as obras de Lobato. Os episódios foram realizados tanto a partir dos livros de Monteiro Lobato quanto de roteiros originais.

Para a criação desse projeto transmídia, o ilustrador Bruno Okada foi responsável pela reformulação visual. Tornando os personagens mais coloridos e modernos, o artista visou acompanhar o traço e estilo de animações infantis da década.

Emília (figura 6) é uma boneca de pano falante, atrevida e alegre. Graças às pílulas falantes feitas pelo Doutor Caramujo, ganhou a habilidade da fala e está sempre expressando suas ideias mirabolantes. É uma personagem crítica e tagarela que possui um gênio forte que sempre a coloca em situações delicadas.

Figura 6 – Emília



Fonte: Disponível em <https://www.flickr.com/photos/brunookada/albums/72157626060243253/>. Acesso em 11 de jun. 2024

A personagem Emília é uma personagem de olhos redondos e expressivos, com cílios longos que remetem à sua versão de 1977 exibida pela Rede Globo

(figura 7). Além disso, possui uma paleta de cores simples, com três cores principais: amarelo, vermelho e verde.

Figura 7 – Emília (1977)



Fonte: Disponível em

<https://memoriaglobo.globo.com/entretenimento/infantojuvenil/sitio-do-picapau-amarelo-1a-versao/noticia/sitio-do-picapau-amarelo-1a-versao.ghtml>. Acesso em 11 de jun. 2024

Segundo Eva Heller (2012), a cor vermelha é quente, atraente e sensível, e simboliza a paixão. Combinada com amarelo, laranja e verde, gera uma sensação de alegria. Para uma personagem de energia tão alta como Emília, é adequado que sua paleta de cores também solidifique esse significado.

Suas vestimentas não possuem muito detalhe e remetem à roupas de boneca. O vestido de costura rudimentar, com botões à mostra, a faixa no cabelo e até mesmo os sapatos de cores trocadas contribuem na construção de sua identidade visual e também reforçam a história da personagem.

Sendo uma série direcionada ao público infantil, ainda mais feita com a técnica cut-out, que pede designs mais simples e formas mais claras, seu corpo é composto de formas simples, majoritariamente arredondadas, como sua cabeça, pés e mãos. O segundo formato presente é o retângulo, que está presente nas mechas de seu “cabelo” e no seu vestido.

Nos estudos de Tillman (2019), a forma circular em um design pode remeter à características infantis, ludicidade e unidade. Já o retângulo pode passar a sensação de honestidade e confiança. Não obstante, devemos lembrar que a associação de formas não pode ser ignorada, pois gera um significado diferente daquele obtido quando estão sozinhas.

Figura 8 – Experimentações por Bruno Okada (Emília)



Fonte: Disponível em <https://www.flickr.com/photos/brunookada/albums/72157626060243253/>. Acesso em 11 de jun. 2024

Narizinho (figura 9) é uma garota bondosa e que gosta de proteger os animais, e seu apelido se dá por conta do seu nariz, que é arrebitado. A garota, que é neta de Dona Benta, adora conversar e criar histórias com sua amiga Emília, uma boneca que criou vida.

Figura 9 – Narizinho



Fonte: Disponível em <https://www.flickr.com/photos/brunookada/albums/72157626060243253/>. Acesso em 11 de jun. 2024

Narizinho possui uma paleta de cores ainda mais simples que a de Emília, sendo o vermelho o tom predominante. Porém, a cor não aparece só: é combinada com o marrom de seu cabelo e olhos. Apesar do marrom aparecer por conta das características físicas da personagem, também é responsável por passar uma sensação de aconchego e natureza (HELLER, 2012).

Além disso, a predominância da cor vermelha promove uma associação visual entre a garota e a boneca, gerando a sensação de proximidade entre as personagens.

Figura 10 – Emília e Narizinho



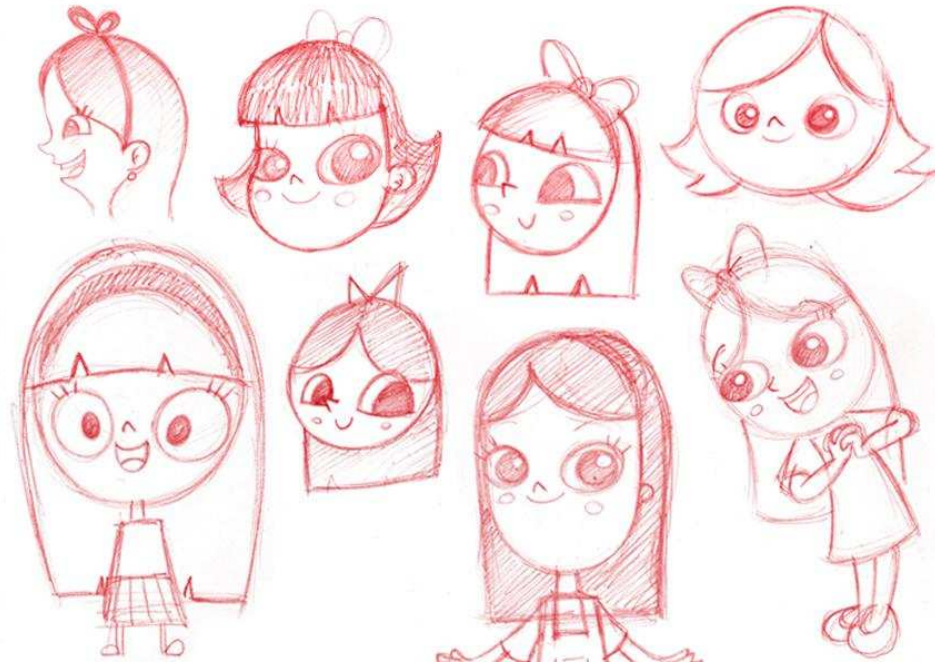
Fonte: Disponível em

<https://www.estadao.com.br/emails/comportamento/programas-infantis-resgatam-cultura-tradicional-e-m-plataformas-tecnicas/>. Acesso em 11 de jun. 2024

Ao que se diz respeito às suas vestimentas, Narizinho usa um vestido vermelho e camiseta branca por baixo da peça, sapatos vermelhos, meias brancas e uma faixa de cabelo igual a de sua boneca, porém na cor vermelha. Essa semelhança no acessório também contribui com a sensação de afinidade entre as personagens.

Assim como Emília, a garota também é majoritariamente composta por formas arredondadas, com exceção de seu vestido e cabelo, que por sua vez tem um formato de gota. A escolha para as madeixas confere uma dinamicidade e distinção à sua silhueta. Segundo Tillman (2019), uma boa silhueta permite que o personagem se destaque dentre um mar de personagens que estarão na história.

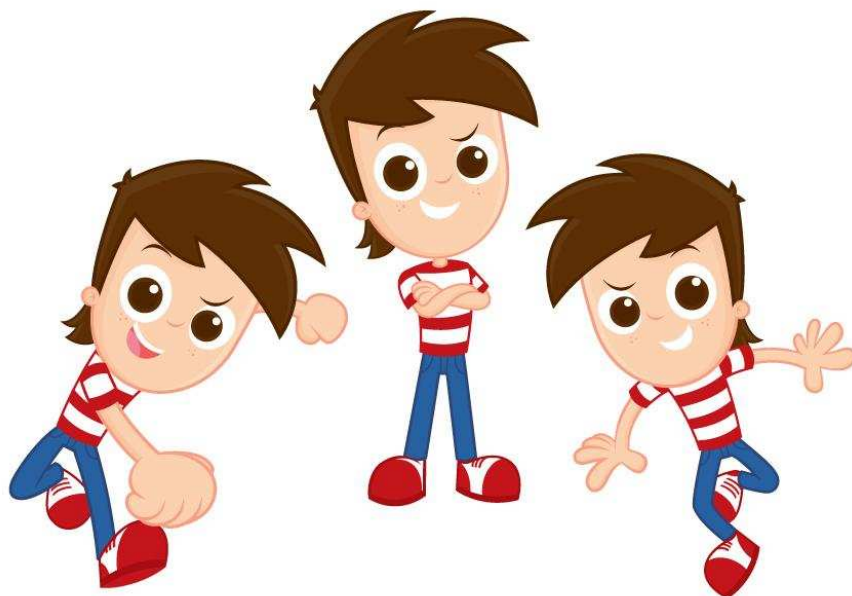
Figura 11 – Experimentações por Bruno Okada (Narizinho)



Fonte: Disponível em <https://www.flickr.com/photos/brunookada/albums/72157626060243253/>. Acesso em 11 de jun. 2024

Pedrinho (figura 12) é primo de Narizinho e vive na cidade, visitando o Sítio durante as férias. É um garoto esperto e um líder nato, além de muito corajoso - seu único medo são as vespas. Aventureiro, Pedrinho adora aprontar travessuras e reinações junto com a turma do Sítio.

Figura 12 – Pedrinho



Fonte: Disponível em <https://www.flickr.com/photos/brunookada/albums/72157626060243253/>. Acesso em 11 de jun. 2024

Assim como Narizinho e Emília, a paleta de cores de Pedrinho também conta com a presença do vermelho, de forma que, ao observar os três personagens juntos lado a lado, pode-se perceber uma certa coesão visual. Além disso, o menino também possui cabelo castanho, como sua prima.

Figura 13 – Trio lado a lado



Fonte: Disponível em <https://redeglobo.globo.com/novidades/infantil/noticia/2013/09/sitio-do-picapau-amarelo-piratas-fantas-mas-naufragam-no-sitio.html>. Acesso em 11 de jun. 2024

É importante ressaltar que, diferente das outras duas personagens, cujo design no programa é inteiramente fiel ao proposto por Okada, Pedrinho passa por uma mudança na sua vestimenta que torna a cor azul a predominante em sua paleta. Originalmente vestindo uma camiseta listrada e calças jeans, o personagem passa a trajar um macacão jeans, e a camiseta passa a ser secundária. Para Heller (2012), essa predominância do azul pode simbolizar a confiança, a amizade e a masculinidade do personagem.

Pedrinho é um personagem mais alongado que Narizinho e Emília, e seu personagem tem mais formas retangulares e triangulares presentes, sobretudo no seu cabelo, que tem um topete pontiagudo. Para Tillman (2019), o retângulo no

design simboliza a honestidade, masculinidade e segurança, enquanto o triângulo pode simbolizar a energia e a ação.

Ao analisar os três personagens, foi possível perceber que:

- Não necessariamente o design desenvolvido é o mesmo veiculado no programa. Pode ser que mudanças sejam necessárias, mesmo que mínimas – como a vestimenta de um personagem, as cores da lineart, ou o formato dos olhos;
- É importante que, numa *lineup* dos personagens, seja possível visualizar uma coesão visual entre eles, de forma que pareçam pertencer ao mesmo grupo e ao mesmo universo. Há diversas formas de realizar esse feito: através das formas, das cores, do estilo de roupas, da cor dos olhos e cabelos, etc;
- Até os personagens mais simples requerem escolhas criativas inteligentes, pois pretende-se passar uma mensagem através do design. Nisso, entra o embasamento teórico e estudos de caso, além de muitas experimentações até chegar em um resultado satisfatório;
- Mesmo que os personagens possuam alturas e formatos de corpo diferentes, é interessante que seus olhos possuam o mesmo tamanho, ou um tamanho aproximado, para garantir que suas proporções não sejam tão distintas. Segundo Silver (2017), uma forma de determinar se as cabeças dos personagens conversam entre si e funcionam juntas é verificar se os olhos possuem um tamanho similar – porém, isso não se aplica se for intencional, como em seres de espécies diferentes.

3.4 ENTREVISTAS COM ARTISTAS SIMILARES

Possuindo o embasamento teórico por meio da fundamentação teórica, o objetivo das entrevistas foi analisar o desenvolvimento de cada criador de personagens, pontuando como cada artista adapta seu processo à sua maneira.

Apesar de Silver (2017) e Tillman (2019) possuírem experiência na área de personagens, suas obras não citam a técnica *cut-out* e, por consequência, não ressaltam as diferenças que o design para essa forma de animação pode vir a apresentar.

Os três artistas entrevistados foram Bruno Okada, Fabi Flor e Júlia Albertin. Eles foram escolhidos a partir de suas carreiras, que incluem experiência na área de criação de personagem para animação *cut-out*, sendo um deles, o Bruno Okada, o ilustrador responsável pelo design dos personagens da adaptação animada do Sítio do Picapau Amarelo (2012). As perguntas para a entrevista foram formuladas visando entender as percepções de cada artista sobre suas experiências na área, tanto em relação ao fluxo de trabalho quanto ao tipo de conteúdo produzido – direcionado ao público infantil. A seguir, serão discutidas de forma resumida e qualitativa as respostas obtidas, e as entrevistas na íntegra podem ser encontradas no Apêndice A deste trabalho.

Ao serem perguntados sobre o começo de carreira e como ingressaram no mercado, as respostas foram similares: a primeira oportunidade veio após mostrar seu trabalho, tanto através da internet quanto em produções acadêmicas. Os entrevistados também relataram que o desejo de trabalhar na indústria veio da infância, por influência do conteúdo que consumiram durante essa etapa da vida. Tal observação demonstra que a animação está muito presente no cotidiano infantil e por isso deve ser especialmente confeccionada para inspirar esse público.

Para artistas iniciantes na área, eles recomendam estudar o processo criativo, fundamentos de desenho e ferramentas utilizadas nos estúdios de animação, citando como exemplo o *software* Toon Boom. Para a área de design de personagens, uma das artistas recomenda estudar também as etapas anteriores e posteriores à de criação, como a roteirização e o *rigging*. Sobretudo, é necessário estudar o mercado e a função que deseja desempenhar.

Também foram pontuadas questões sobre o processo de criação de cada um. Apesar de possuírem processos similares – que incluem busca de referências, testes de forma e silhueta, esboços, *turnaround*, etc. –, os artistas compartilham

pontos de vista diferentes. Enquanto um dedica uma atenção especial na curadoria por referências, outro prefere focar na etapa de testes de silhuetas. E, quando se trata de design para animação *cut-out*, eles afirmam: essa forma de mídia requer um design mais geométrico e simplificado – exceto no caso de projetos com maior orçamento e proposta mais “ousada”. No caso de uma série infantil, uma das artistas pontua que, durante essa etapa do processo, é importante dar atenção especial às articulações e ligações de partes do corpo, pois serão pontos trabalhados no momento do *rigging*.

Quando perguntados sobre as diferenças entre o design de personagens para animação direcionada ao público adulto e ao infantil, não houve um consenso definitivo entre os entrevistados. Apesar de parte deles concordar que a animação infantil é definida pela presença de personagens lúdicos, coloridos e inventivos, um dos entrevistados traz uma reflexão: será que há mesmo algo que diferencia animação adulta da infantil além das próprias convenções do mercado? Eles trazem exemplos de animações adultas com visuais considerados “infantis”, refletindo que a estética não atrapalha as mensagens veiculadas ou o humor do programa: Rick & Morty (2013), Smiling Friends (2022) e South Park (1997) são alguns dos citados.

Sendo um dos artistas o responsável pelo desenvolvimento dos personagens de Sítio do Picapau Amarelo (2012), a autora tomou liberdade para fazer perguntas específicas sobre esse projeto. Em suas respostas, o profissional comenta sobre a cultura do *remake/reboot* que vivemos no momento atual, pontuando que é divertido adaptar personagens que já são conhecidos e amados por já estarem presentes na memória coletiva e na cultura pop. Mas isso também gera uma maior responsabilidade ao desapegar da versão pela qual possui carinho e apresentar o programa para uma nova geração. O processo do artista consistiu em manter características icônicas dos personagens originais mesclando com a linguagem de animação da época, possuindo como referência o estilo 2D da emissora que viria a veicular o desenho animado.

De forma a obter mais conhecimento sobre Cocoricó (1996) e uma visão mais íntima sobre sua produção, a autora formulou perguntas para uma entrevista

com o diretor do programa, Fernando Gomes, principalmente sobre sua experiência com conteúdos direcionados ao público infantil.

Fernando Gomes começou na TV Cultura em 1986, como ator e manipulador de bonecos no programa infantil Bambalalão. Desde então, participou de muitos outros programas respeitados e premiados da emissora, como Rá-Tim-Bum (1990), X-Tudo (1992), Castelo Rá-Tim-Bum (1994), Qual é, bicho? (2007), entre outros. Em 1998, passou a dirigir programas, sendo um deles Cocoricó. As respostas da entrevista com Gomes na íntegra podem ser encontradas no Apêndice A deste trabalho.

Quando perguntado sobre a possibilidade de reformular o programa Cocoricó (1996) nos moldes atuais, Gomes afirma: a obra foi feita sempre tentando se adequar a cada momento, e isso não seria diferente nos dias atuais.

Quanto ao protagonista do programa, para Gomes, Júlio é “um grande presente”: um menino puro, com defeitos e qualidades como qualquer pessoa. O diretor afirma que o programa é muito rico no desenvolvimento de personagens e isso é refletido em seu protagonista - por isso o personagem existe e se mantém há mais de 24 anos. Mesmo com as mudanças na forma de consumo de mídia, agora concentrada principalmente nas redes sociais, Júlio se mantém relevante por meio de seu canal no YouTube, denominado Canal do Júlio¹.

No que se refere à valores para o conteúdo infantil, Fernando ressalta: quem trabalha com o público infantil tem a obrigação de estar antenado. Atitudes humanas e comportamentais antes normalizadas passam a ser questionadas e não mais aceitas, refletindo uma evolução social e coletiva; o criador de conteúdo deve manter-se atualizado para poder levar mensagens boas e saudáveis ao seu público, principalmente tratando-se de crianças, que estão em fase de desenvolvimento.

Tendo em mãos as informações obtidas através do estudo de referenciais teóricos e as respostas dos entrevistados, nota-se que, apesar de cada artista possuir suas individualidades durante o processo de criação, as etapas desse

¹ Disponível em <https://www.youtube.com/@CanalDoJulioOficial>. Acesso em 11 de jun. 2024

desenvolvimento costumam seguir um padrão que favorece resultados satisfatórios, independente do público que almeja alcançar. Entretanto, a faixa etária é um fator decisivo para a criação do design, sendo o público infanto-juvenil mais propenso a consumir obras com personagens lúdicos, simplificados e inventivos.

No que se diz à mensagem da obra, percebe-se que os valores considerados adequados para o público infantil podem mudar de acordo com o pensamento da sociedade no momento, e o criador desse conteúdo deve priorizar mensagens educativas e apropriadas que exaltem bons princípios.

3.5 PROCESSO DE CRIAÇÃO

3.5.1 Personalidades

Segundo Nesteriuk (2011), quanto mais desenvolvida for sua personagem, mais autonomia ela ganha para viver dentro do universo narrativo da série. E, nesse aspecto, Murray (2010) complementa: os personagens são a razão para sua audiência voltar para assistir mais.

Tanto Silver (2017) quanto Tillman (2019) incluem o estágio da história em seus processos de criação. Possuir uma base sólida para a personalidade de seu personagem possibilita a criação de um design mais coeso e distinto, e Silver (2017) ainda afirma: aprenda o máximo possível sobre sua personagem e sua história, incluindo suas motivações e que efeitos você quer que ela surte no espectador - isso deve vir antes mesmo dos esboços.

Levando em conta as análises feitas sobre os personagens e suas personalidades no programa, além do estudo sobre público-alvo, encontrou-se a necessidade de realizar alterações e pensar em alternativas que se adequem ao objetivo desta pesquisa. Como o enfoque era criar personagens para uma audiência um pouco mais velha do que a almejada pelo seriado original, suas personalidades sofreram algumas mudanças.

A princípio, foram criados textos curtos que pudessem introduzir os quatro personagens humanos. Foi uma forma de expressar os pensamentos iniciais sobre cada um, sem focar muito nos detalhes. Mesmo assim, serviu como base para experimentos posteriores. A seguir, seguem os textos criados:

- **Júlio** adora música e é um compositor nato! Sabe tocar gaita e violão como ninguém. É um garoto trabalhador, divertido, estudioso e dedicado. Às vezes quer tomar todas as tarefas para si, mas seus amigos estão sempre ali para tentar ajudá-lo no que for necessário. Ele é divertido e sempre tenta passar uma atitude positiva. Típico protagonista bonzinho e prestativo. Tem um sotaque caipira muito fofo e, assim como no programa original, seu bordão é “puxa, puxa que puxa!”.
- **João** é o primo de Júlio todo moderninho e cheio de gírias. Ele e a irmã vieram da cidade grande para morar junto com seus avós, assim como o protagonista. É um garoto atualizado, adora esportes e e-sports – os eletrônicos mesmo! Ele é tranquilo, otimista e amigável, mas às vezes deixa suas responsabilidades de lado, podendo ser um pouco relaxado com seus afazeres. Se deixar, passa o dia inteiro jogando no celular! Ele é atlético, dança muito bem e está sempre inventando um novo passo de dança.
- **Ritinha** é a irmã de João e prima de Júlio. Caçula do grupo, adora assistir todos os filmes e séries e é super responsável – mais que seu irmão mais velho, inclusive. Está sempre pronta para defender os amigos, como se fosse a “mãe” do grupo, mas pode ser meio mandona às vezes. Cuidado para não deixar ela brava! João fala que quando a irmã está irritada, parece um chihuahua. Ela sempre encontra soluções criativas para os problemas que aparecem na fazenda. “Eu já vi em um filme algo parecido acontecendo... acho que sei o que fazer!”
- **Yumi** é vizinha do pessoal e colega de classe dos meninos. Uma garota estilosa e com grande talento para a costura, está sempre atenta nas últimas notícias e tem um blog onde conta suas aventuras na fazenda. Parece que está sempre ligada no 220, tantas são as ideias que tem dentro da

cabeça! Uma garota animada, divertida e romântica que enxerga beleza em tudo. Pode ser um tanto quanto distraída, o que tira a Ritinha do sério. Mais foco, Yumi!

Apesar de servir como um pontapé inicial, as descrições ainda estavam rasas e pouco esclareciam sobre aspectos importantes de suas personalidades – além de estar faltando informações sobre Alípio, Dito e Feito. A partir de então, foram elaboradas fichas para cada um dos personagens com informações importantes sobre seu passado e sobre seus traços. O modelo desta ficha foi retirada do livro de Tillman (2019), desenvolvida pelo autor para ajudar a desenvolver a história dos personagens. Algumas perguntas foram descartadas da ficha pois não se adequavam ao objetivo da pesquisa, ou porque não foram julgadas relevantes.

Pensando nas regras desse universo, foi decidido que os animais não se comunicariam com os humanos, pelo menos não com palavras. Mesmo que isso seja uma característica importante no programa original, acredita-se que, para um público-alvo um pouco mais crescido, o apelo deve ser diferente. Ao invés disso, o núcleo dos humanos e dos animais podem ser separados: os animais comunicam-se entre si, falando e conversando, mas os humanos não podem entendê-los. Entretanto, há outras maneiras de demonstrar o afeto que Alípio e Júlio tem um pelo outro sem que precisem falar a mesma língua. É importante deixar essa mudança explícita antes de definir as personalidades dos personagens animais (Alípio, Dito, Feito), pois isso vai tornar suas fichas diferentes das fichas dos humanos.

A ficha de Júlio foi a primeira a ser desenvolvida, tanto por tratar-se do protagonista quanto por ser o personagem que com mais informações disponíveis sobre. Num geral, houve a tentativa de ser o mais fiel possível em relação às suas características no programa, mas para complementar e resultar em uma personalidade mais coesa e “redonda”, também houve a incorporação de liberdade criativa da autora. Esse padrão se repetiu com os outros personagens também, alguns necessitando de mais intervenção autoral do que outros, de modo que suas personalidades tomassem forma. A seguir, serão resumidas de forma qualitativa as

personalidades de cada personagem, estando suas versões completas presentes no apêndice B:

- Júlio vive com seus avós na fazenda e é um garoto prestativo e otimista. Sendo fonte de apoio para todos ao seu redor, ele gosta tanto de ajudar os outros que por vezes acaba aceitando mais deveres do que é capaz de suportar. É um menino esforçado que gosta de estudar e sonha em se tornar um médico veterinário para poder ajudar todos os animais de que tanto gosta. Um compositor nato, Júlio toca vários instrumentos e foi quem surgiu com a ideia de criar uma banda da fazenda.
- João é o primo de Júlio que veio da cidade para viver na fazenda. Ele é muito mais antenado em tecnologia e gosta do estilo de vida urbano, que reflete em seu guarda-roupa: despojado e com peças de *streetwear*. O garoto gosta de tudo que envolve música: dança, rima e até arrisca produzir algumas batidas quando Júlio pede. João é um cara muito tranquilo – às vezes até demais –, tratando até as situações mais sérias com descontração e humor; nesse sentido, falta-lhe responsabilidade.
- Ritinha é a irmã de João e prima de Júlio. Ela é alguns anos mais nova que o resto da turma, porém sua personalidade é de uma irmã mais velha. Rita é uma garota cuidadosa e organizada, e trata todos com muito cuidado. Pode ser bem mandona e teimosa às vezes – mas talvez seja só o seu espírito de diretora de cinema transparecendo. Ela participa do teatro da escola e gosta de ficar encarregada dos bastidores.
- Yumi é a vizinha da turma e tem a idade de João e Júlio. Ela é uma garota estilosa que gosta de fazer suas próprias roupas, inspirando-se nos estilos que estão em alta. Ela gosta de ler, principalmente livros de romance: é uma garota extremamente romântica e sonhadora que enxerga beleza em tudo e todos. Além de suas habilidades de costura, que faz uso nos figurinos do clube de teatro da escola, adora cantar.

- Alípio, um cavalo forte e musculoso que vive na fazenda, é o melhor amigo de Júlio. Ele gosta de colecionar várias coisas que encontra por aí e chama todos os itens de “seus amigos”, afinal, para Alípio, todos são seus amigos! Ele pode ser bem dramático e cabeça-dura quando quer, e Júlio costuma dizer que ele é como um bebê gigante de quatro pernas. Porém, é um cavalo amável e disposto a fazer amizade com todos que encontra. Além de desempenhar seu papel na fazenda, carregando peso e transportando carga, é um cavalo muito veloz e se sai muito bem em competições de hipismo!
- A dupla de antagonistas da fazenda é composta por Dito, um muriqui-do-sul atrapalhado e Feito, uma cutia pequena e barrigudinha. Quando não estão por aí aprontando confusões, você pode encontrá-los escondidos no quarto de Júlio lendo seus gibis e livros. Apesar de Feito ser a “cabeça” da equipe e operar os planos malignos, é Dito quem dá as ideias – seu amigo apenas rouba a autoria delas. A dinâmica dos dois é similar à de irmãos.

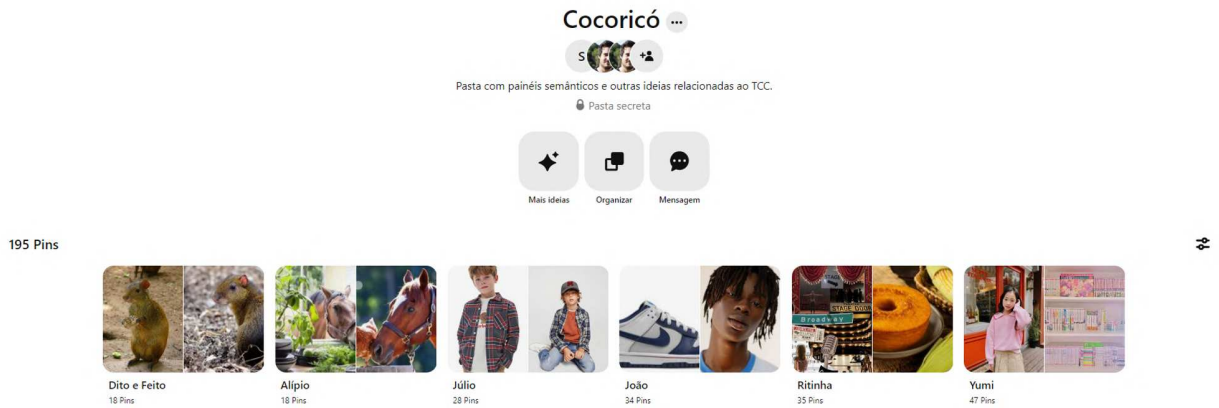
Após a criação das fichas, deu-se início à parte visual do trabalho, começando pelos painéis visuais de cada personagem e levando em conta as personalidades desenvolvidas para cada um.

3.5.2 Painéis de referências

A produção dos painéis de referência visual para os personagens tem a função de simplificar a estética de cada um, de forma que ao desenvolver o design, o artista saiba quais características são mais relevantes a serem adicionadas.

Para essa etapa, foram utilizadas duas ferramentas: o Pinterest (figura 14), para pesquisa imagética, e o Xtiles, para a organização e disposição das imagens. Através de pastas no Pinterest, a autora pôde coletar e armazenar diversas imagens consideradas correspondentes ao personagem de alguma forma; porém, ao criar o *moodboard*, a quantidade de imagens foi reduzida de forma a manter apenas aquelas que se relacionavam melhor com a estética dos personagens.

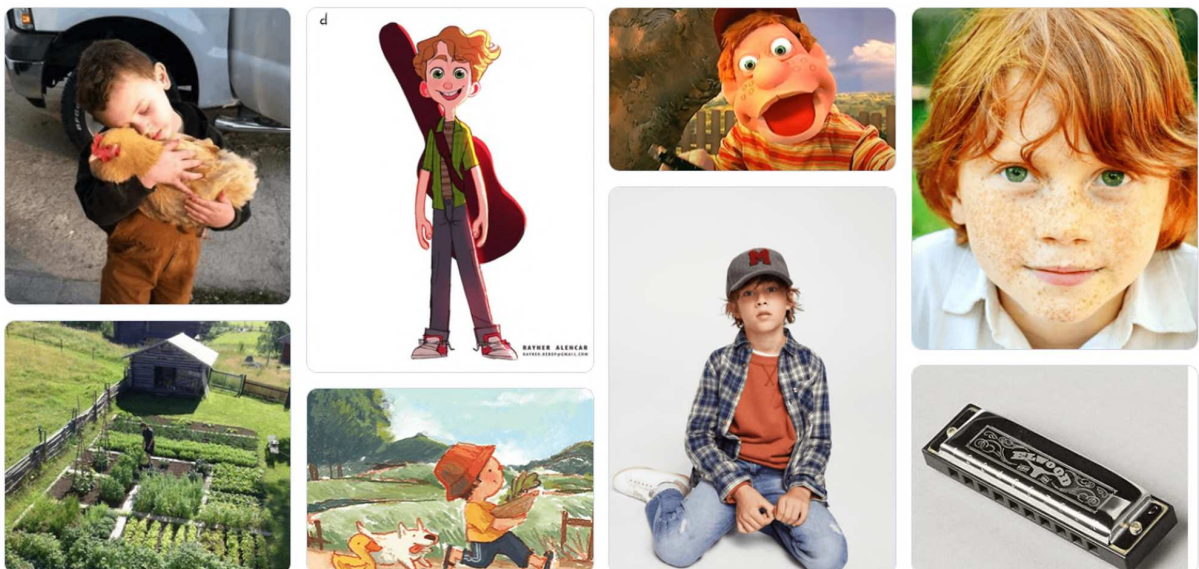
Figura 14 – Pasta no Pinterest



Fonte: Captura de tela feita pela autora

Para o painel de referências do Júlio (figura 15), o principal intuito era passar a sensação bucólica de “garoto do campo”. Apesar de ter nascido na cidade, foi no ambiente rural que ele se encontrou, o que reflete em seus gostos e personalidade. Dentre as imagens escolhidas, é possível apontar também seu estilo de vestimenta, características físicas associadas ao garoto (predominantemente da face), assim como um de seus talentos – a música. As imagens, apesar de não seguirem um tema definido, complementam-se e trazem à tona a impressão que o personagem deve causar no espectador: de um garoto que ama os animais, que gosta de música e que tem uma conexão com a natureza.

Figura 15 – Moodboard do Júlio

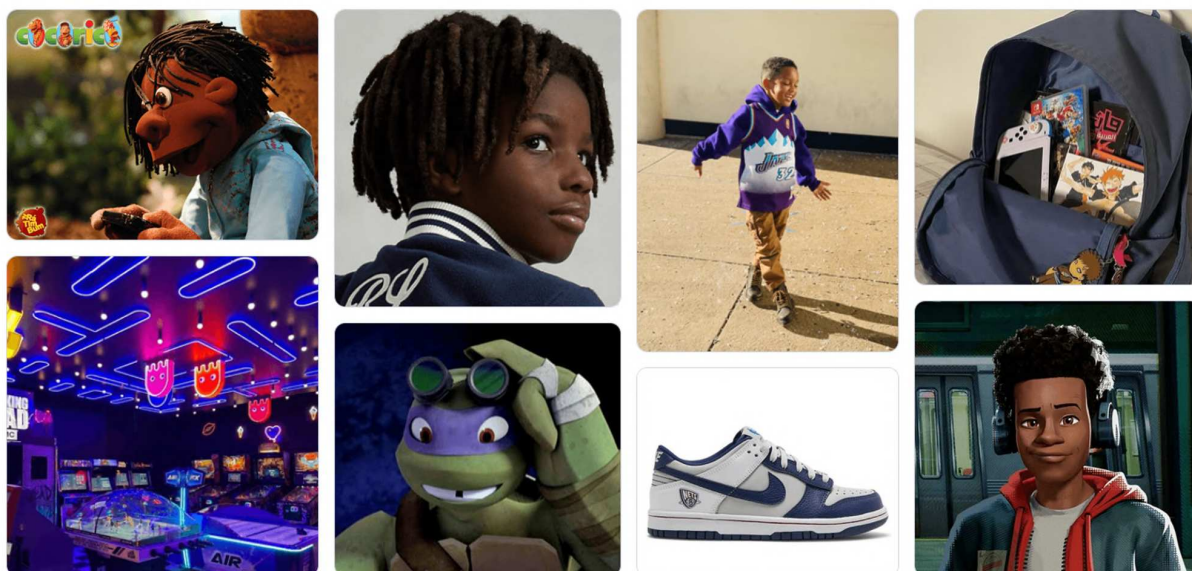


Fonte: Colagem produzida pela autora

Ademais, visualizando o painel, percebe-se a dominância das cores verde e laranja, característica que foi levada em conta na hora de pensar nos esquemas de cores do personagem.

De forma similar a Júlio, o *moodboard* do João (figura 16) também traz aspectos físicos e comportamentais do garoto, além da presença de outros personagens, como Donatello de Tartarugas Ninja (2012) e Miles Morales de Homem-Aranha: No Aranhaverso (2018), que possuem uma personalidade de certa forma similar à de João.

Figura 16 – *Moodboard* do João



Fonte: Colagem produzida pela autora

Diferente de Júlio, que representa o rural, João abraça suas raízes urbanas e possui uma conexão maior com a cidade – desde os jogos que gosta, vestimentas, estilo musical e forma de arte que reproduz. É possível interpretar as nuances do personagem através da leitura de seu painel visual.

As imagens do painel de Ritinha (figura 17) também foram escolhidas de forma similar: contém personagens de personalidades semelhantes como a Lilo, de Lilo e Stitch (2002), imagens que remetem ao seu hobby/talento, estilo de roupa e até mesmo uma comida de que gosta. O *moodboard* da personagem mostra que a garota possui uma relação com o mundo do cinema e do teatro -- sobretudo a direção –, que são seus principais interesses.

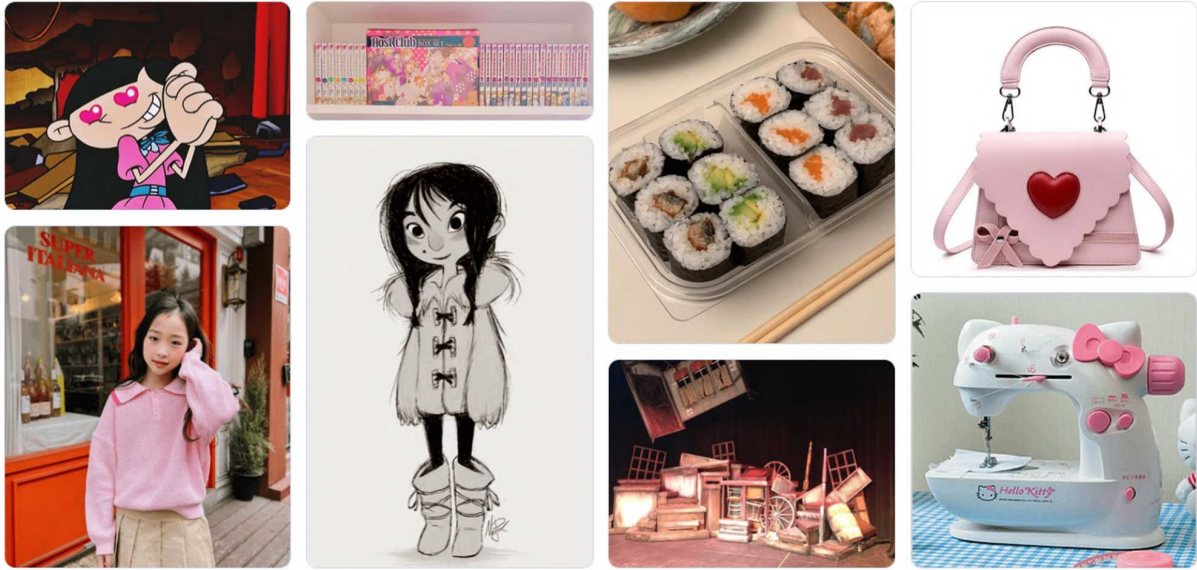
Figura 17 – Moodboard da Ritinha



Fonte: Colagem produzida pela autora

Diferente de João e Júlio, que possuem personalidades fortemente associadas ao mundo com o qual estão mais familiarizados, a conexão com o ambiente não é algo que influencia ou move Ritinha, então não aparece no seu painel visual.

Yumi é uma personagem que possui origens japonesas, característica perceptível através de imagens da culinária e da literatura presentes em seu *moodboard* (figura 18). Ela é uma personagem romântica e seu painel visual demonstra que, apesar de compartilhar com Ritinha o interesse no mundo do teatro, suas habilidades estão na criação de cenário e figurino.

Figura 18 – *Moodboard* da Yumi

Fonte: Colagem produzida pela autora

As demais imagens também são importantes para o aspecto visual exterior da personagem, tanto no que se refere à estética quanto às características físicas. A personagem Kuki Sanban de *KND: Turma do Bairro* (2002) faz-se presente pelas similaridades comportamentais e emocionais.

Apesar de se tratar de um personagem não-humano, Alípio também possui um *moodboard* para si (figura 19). Porém, no caso dele, as imagens concentram-se mais no aspecto pastoril e rural, não mostrando muito de seus passatempos. Dentre as imagens, é possível interpretar que ele participa de corridas, possui boa relação com outros animais da fazenda, que gosta de maçãs e que é um cavalo forte e esbelto. O personagem Bala no Alvo, de *Toy Story* (1995), foi escolhido para representar sua personalidade.

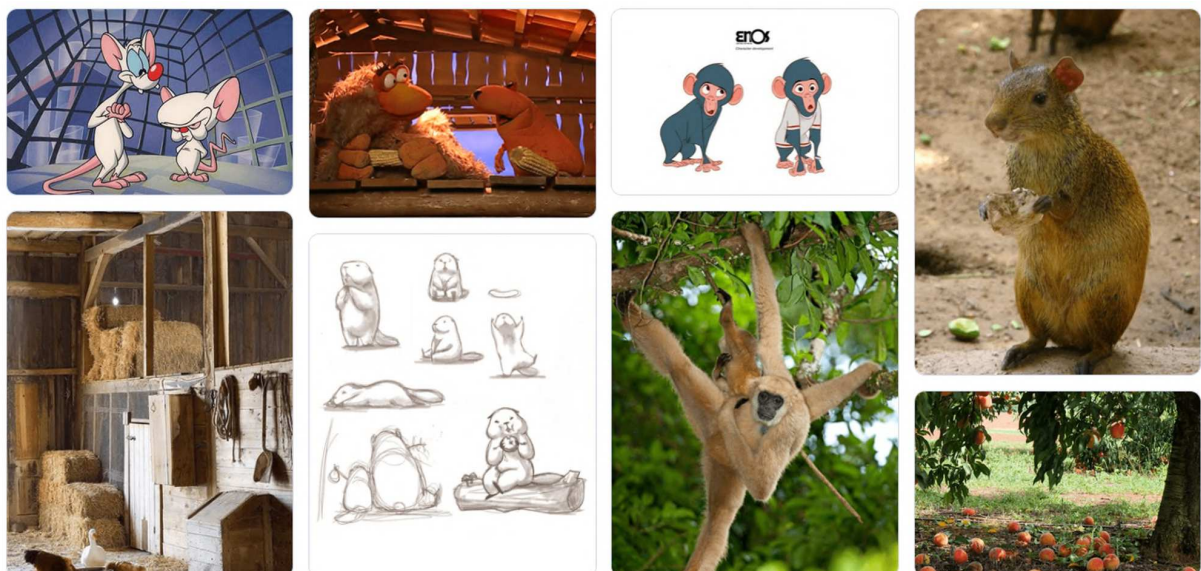
Figura 19 – Moodboard do Alípio



Fonte: Colagem produzida pela autora

Por último, foi criado o painel visual dos personagens Dito e Feito (figura 20). A escolha de um painel conjunto deu-se principalmente pelo fato dos dois trabalharem como dupla, sendo a personalidade de um complementar à de outro – suas existências não são singulares no programa.

Figura 20 – Moodboard de Dito e Feito



Fonte: Colagem produzida pela autora

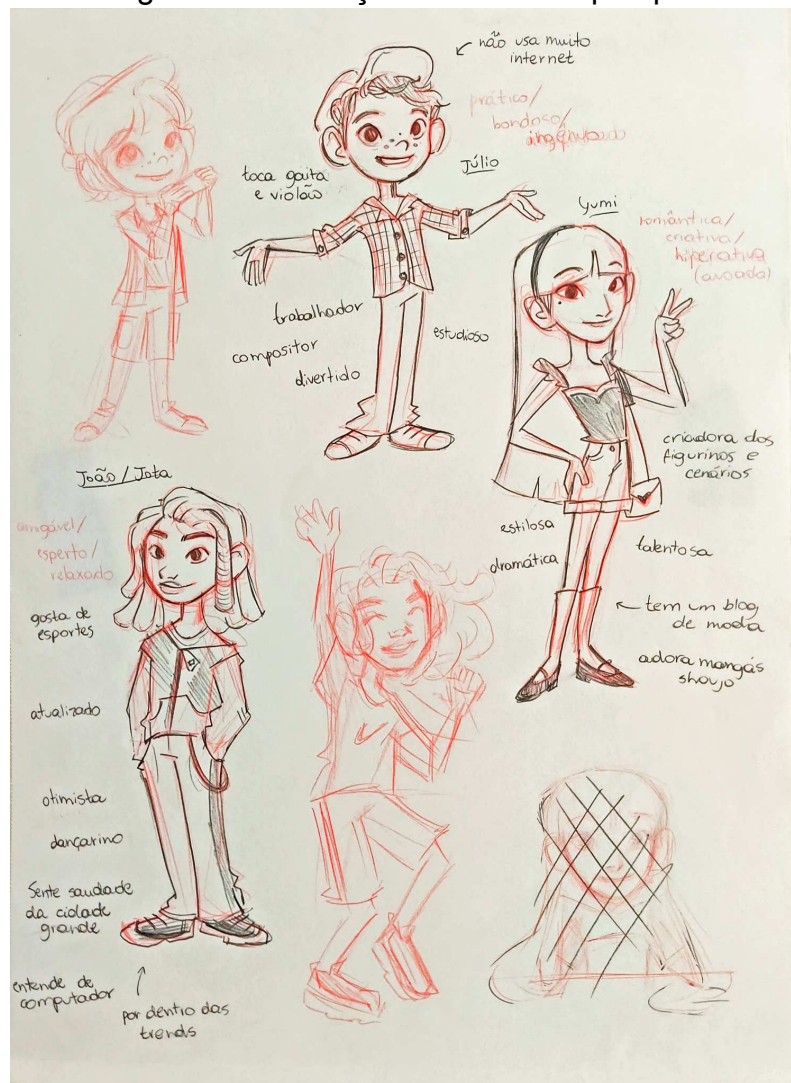
Os personagens Pink e Cérebro, de programa homônimo (1995), são a principal referência no moodboard pela similaridade que possuem com Dito e Feito: um personagem esperto que lidera a dupla e seu colega grande e atrapalhado. Há

também a presença de imagens que mostram os animais referenciais para o processo de criação (o macaco muriqui-do-sul e cutia, ambas espécies brasileiras), artes que remetem aos personagens e também figuras do ambiente que os cercam (o celeiro e o pomar).

3.5.3 Esboços exploratórios

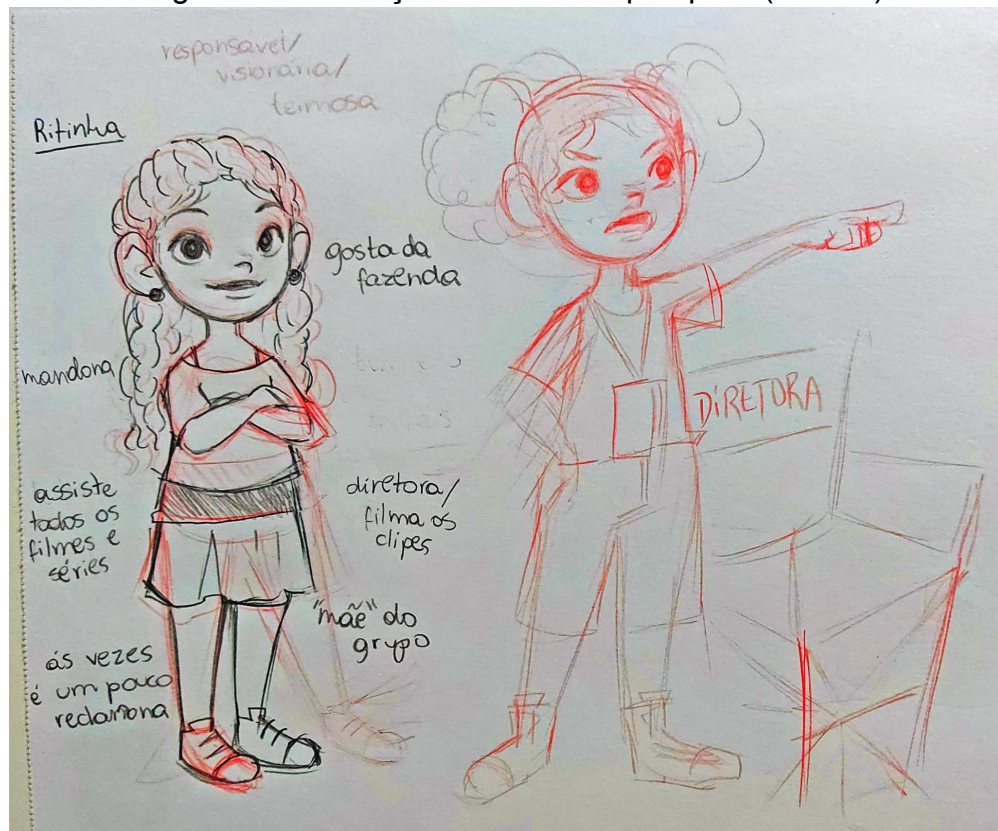
Anteriormente ao começo da produção deste artigo, alguns esboços exploratórios (figuras 21 e 22) foram feitos mesmo sem ter as personalidades dos personagens bem definidas; as essências desses designs iniciais prevaleceram ao longo do trabalho, passando por algumas adaptações.

Figura 21 – Esboços anteriores à pesquisa



Fonte: Produção autoral

Figura 22 – Esboços anteriores à pesquisa (Ritinha)



Fonte: Produção autoral

Conforme pode ser visto nas figuras acima, os esboços de Júlio, João, Yumi e Ritinha já conferiam autenticidade a cada personagem, contando com algumas sugestões de traços de personalidade ao redor de cada um. Possuem proporções mais alongadas, pertencentes às crianças de idades entre 12 a 14 anos, o que foi mudado posteriormente em razão da definição do público-alvo.

Após a elaboração das fichas de cada personagem, assim como seus painéis de referência, fez-se um estudo de silhuetas e formas (figura 23) utilizando aquarela. Sendo Júlio o protagonista, os primeiros testes foram feitos com ele. Segundo Murray (2010), o protagonista deve ter a habilidade de transformar seus arredores e deixar uma impressão; portanto, a execução de um bom design para o protagonista é essencial para um bom funcionamento do conjunto final.

Figura 23 – Silhuetas



Fonte: Produção autoral

A aquarela foi utilizada para essa etapa pois sua fluidez oferece um desapego às formas e maior possibilidade de experimentação, e algumas das silhuetas foram traçadas com lápis de modo que a autora pudesse planejar quais características físicas o personagem adotaria.

Por Júlio ser um personagem amigável e ingênuo, há uma predominância de círculos; em um design, o uso de formas arredondadas pode criar sensação de inocência e vulnerabilidade, ou mostrar que o personagem é acessível, amigável e seguro (ANDERSON et al., 2022).

Após isso, mais esboços foram feitos a lápis (figura 24), levando em consideração as proporções aproximadas que o personagem teria, como uma cabeça maior e pernas mais longas que o tronco, e como essa representação poderia indicar a idade que possui.

Figura 24 – Esboços do Júlio



Fonte: Produção autoral

Também foram realizados testes digitais, desta vez utilizando o software Procreate para a execução dos esboços. Novamente foram feitos testes de formas (figura 25), dessa vez aproveitando a precisão que a ferramenta proporciona.

Figura 25 – Silhuetas (digital)



Fonte: Produção autoral

Após selecionar aqueles com proporções que mais se adequam ao personagem, foram feitos alguns delineamentos de traços físicos utilizando as silhuetas como base (figura 26), de modo a obter o estilo final.

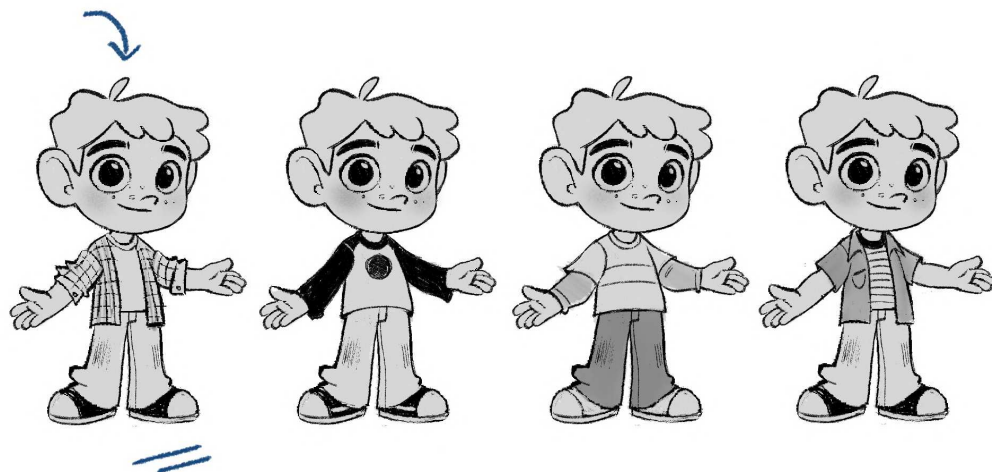
Figura 26 – Possibilidades de estilo para Júlio



Fonte: Produção autoral

Antes de partir para a próxima fase do processo com Júlio, houve também uma breve experimentação com as vestimentas do personagem (figura 27). Sendo um garoto do campo, roupas mais casuais e confortáveis foram imaginadas para ele: tênis, calças, camisetas simples e camisa xadrez foram algumas delas. Também é preciso levar em consideração a forma que os personagens serão animados – quando utiliza a técnica *cut-out*, é preferível peças de roupa mais simples para que não seja necessário animar o *follow through*.

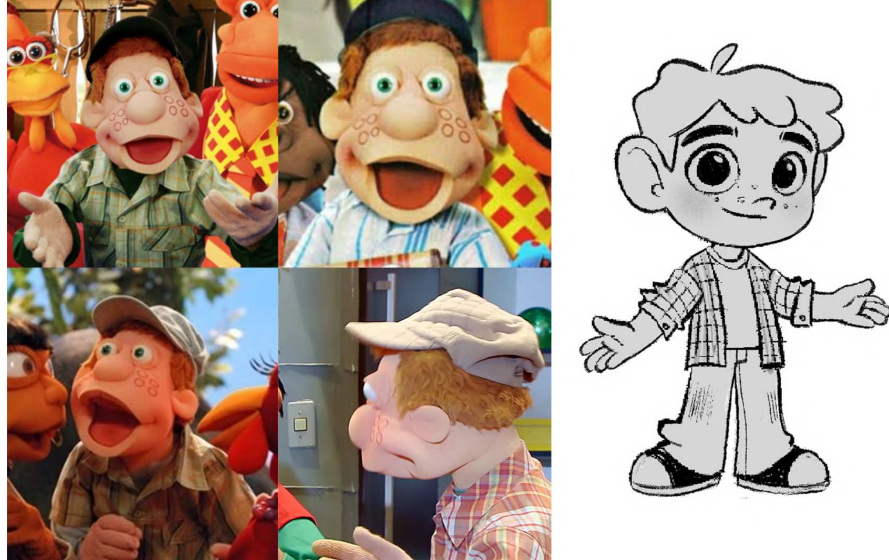
Figura 27 – Roupas para Júlio



Fonte: Produção autoral

Para a escolha final, a autora levou em consideração o figurino do personagem durante o programa original (figura 28), composto majoritariamente por peças xadrez.

Figura 28 – Comparação entre roupas do programa e esboço (Júlio)



Fonte: Colagem produzida pela autora

A fase de experimentação do Júlio foi mais extensa em comparação a de outros personagens, pois a definição do estilo escolhido para Júlio também prevaleceria para as criações daqueles que integram a *lineup*.

João foi o segundo personagem a ser adaptado. Seus esboços exploratórios (figura 29) foram feitos após a finalização do *turnaround* do Júlio, de modo que o estilo a ser seguido já era bem claro. Além disso, a autora já possuía uma visão clara de como seria a aparência do garoto, levando a um processo muito mais direto e preciso.

Figura 29 – Esboços do João

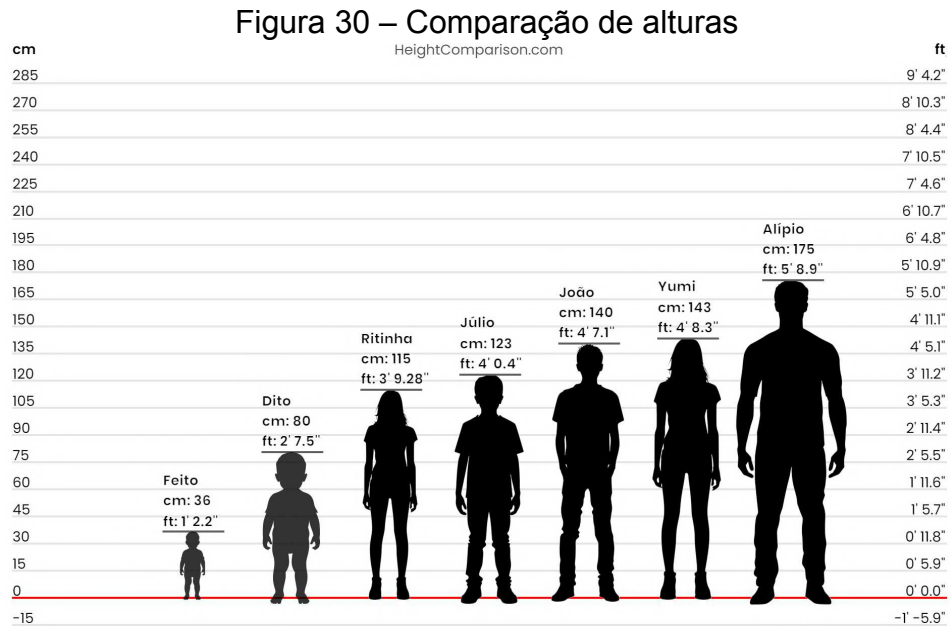


Fonte: Produção autoral

As formas presentes no design do João são muito mais retangulares em comparação com as de Júlio. Segundo ANDERSON et al. (2022), formas retangulares podem ser utilizadas para fazer um personagem parecer teimoso, forte, fundamentado, e confiante. Para ANDERSON et al. (2019), o quadrado representa fisicalidade e masculinidade. De forma menos prevalente, o triângulo aparece no design de João como uma representação de sua força, confiança e dinamicidade.

Foi definido durante as primeiras etapas do processo que João seria um personagem mais alto, o que transparece em suas proporções. Comparado a seu primo, o garoto possui membros mais compridos e uma forma mais alongada. Para conseguir visualizar a diferença de altura entre os personagens (figura 30), foi utilizado o site “Height Comparison”².

² Disponível em <https://www.heightcomparison.com>. Acesso em 12 de jun. 2024



Fonte: Disponível em <https://www.heightcomparison.com/?share=HapSCrDAo44>. Acesso em 12 jun. 2024

Depois, com o auxílio das ferramentas do Photoshop, a autora mesclou as partes mais pertinentes de cada esboço, arrumando as proporções e inconsistências, de forma a obter um esboço satisfatório e coerente com o estilo definido para o projeto.

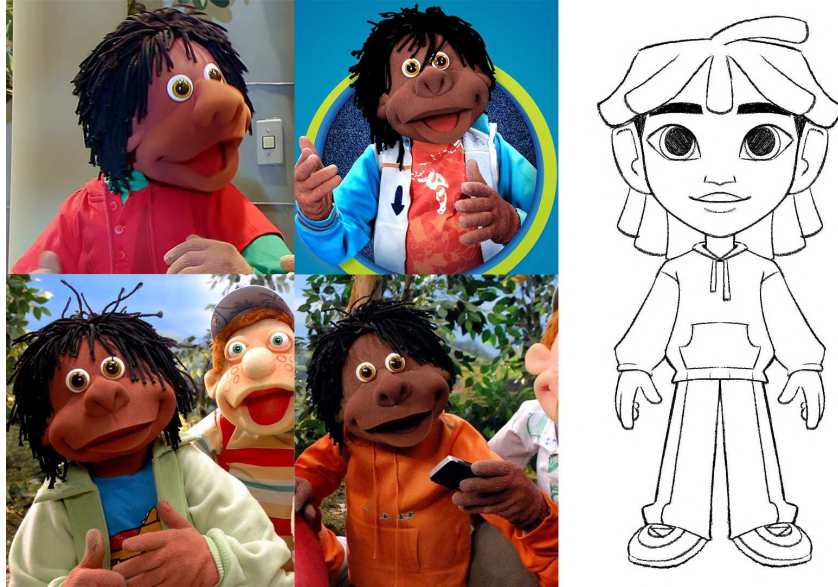
Figura 31 – Esboço final (João)



Fonte: Produção autoral

Suas vestimentas e penteado *dreadlock* representam sua conexão com a cidade, trazendo um ar despojado e urbano ao personagem. Ele usa sapatos esportivos e um moletom com bolso frontal, uma versão mais atualizada do seu figurino original do programa (figura 32).

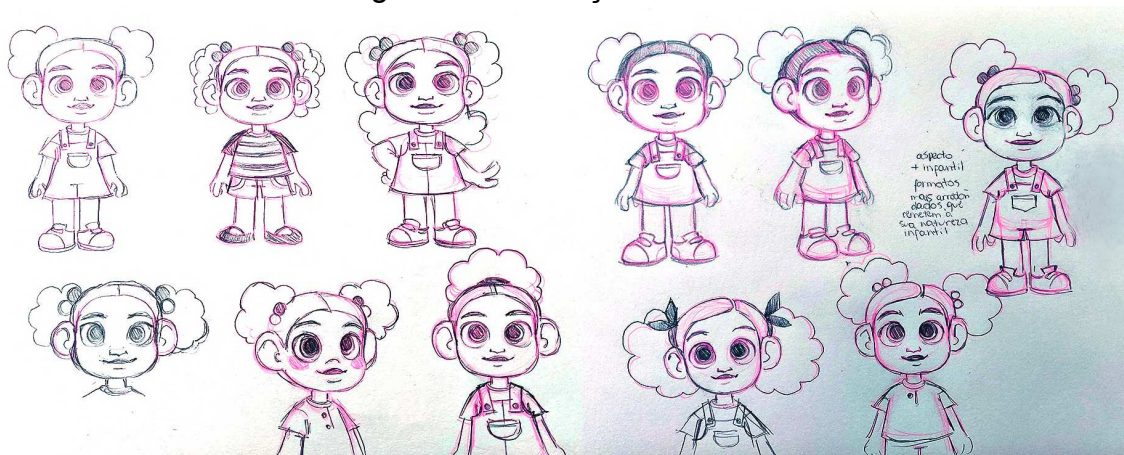
Figura 32 – Comparação entre roupas do programa e esboço (João)



Fonte: Colagem produzida pela autora

No intuito de criar um sentimento de parentesco transparente na estética dos dois irmãos, a terceira personagem a ser adaptada foi Ritinha. Assim como no processo anterior, a personagem só foi esboçada após o *render* de João ser finalizado. Diferente dos garotos, ela é uma personagem de autoria própria e não possui material do programa original para utilizar como referência.

Figura 33 – Esboços da Ritinha



Fonte: Produção autoral

Ritinha (figura 33) é mais nova que Júlio e João – 3 anos de diferença – e, apesar de não ser uma diferença tão grande em números, é uma característica que transparece em seu design. Há uma presença maior de formatos arredondados que lhe conferem um ar infantil e feminino, com presença de ângulos mais agudos e formatos mais retangulares nas roupas que traja. Ela possui traços físicos semelhantes aos de seu irmão, como boca e nariz.

Sua vestimenta é mais casual e correspondente à sua idade, possibilitando que ela brinque e se movimente sem comprometer seu conforto. Durante a fase de experimentação, vários penteados foram cogitados para a personagem até que, por fim, definiu-se que seria a opção que possui o cabelo amarrado em dois rabos de cavalo – tal escolha deu-se pela silhueta mais coesa e a praticidade na hora de animar a personagem.

Figura 34 – Esboço final (Ritinha)



Fonte: Produção autoral

Yumi (figura 35) foi a última personagem humana a ser adaptada e, assim como Ritinha, não é integrante do programa original. Sendo uma personagem de ascendência asiática, Yumi possui algumas características pontuais que remetem à

sua herança familiar, como os olhos amendoados, cabelos lisos e escuros e pele de subtom amarelado.

Figura 35 – Esboços da Yumi



Fonte: Produção autoral

Devido a seu caráter romântico e feminino, a garota possui formas arredondadas que estão presentes tanto nos seus traços físicos quanto vestimentas, criando uma sensação de suavidade e inocência para a personagem. Outro formato perceptível do seu design é o coração, que aparece como um detalhe em partes do figurino e cabelo (figura 36).

Figura 36 – Esboço final (Yumi)

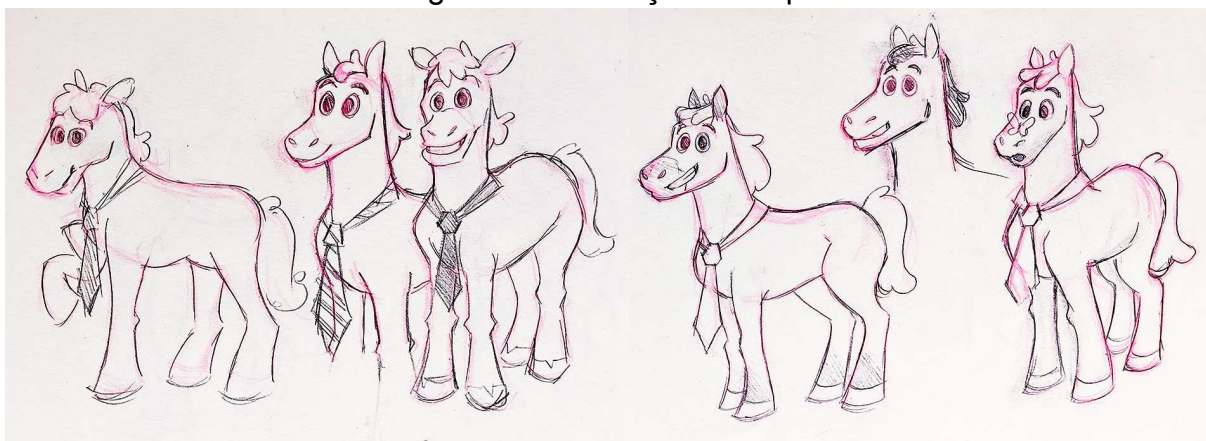


Fonte: Produção autoral

Por ser a personagem (humana) mais alta do grupo, possui membros longos que lhe conferem um ar esbelto como o de uma modelo. Tais formas retangulares oferecem um contraste com a natureza de Yumi, que é mais amigável que aparenta externamente.

Alípio (figura 37) foi o primeiro personagem não-humano a ser adaptado; sendo assim, as proporções utilizadas no processo até então não se aplicam a ele. Porém, segundo ANDERSON et al. (2022), mesmo ao fazer o design de personagens animais, há uma boa chance de eles serem antropomorfizados ou terem alguns elementos da anatomia humana – isso ocorre pois a audiência se relaciona melhor com personagens que aparentam ser humanos ou se expressam de forma similar.

Figura 37 – Esboços do Alípio



Fonte: Produção autoral

Para suas experimentações, fez-se necessário o estudo dos volumes e anatomia de um cavalo, mesmo que de forma breve. Formas retangulares foram utilizadas para simbolizar a masculinidade e força do animal, mesmo que possuam bordas arredondadas que suavizam o aspecto inabalável do cavalo.

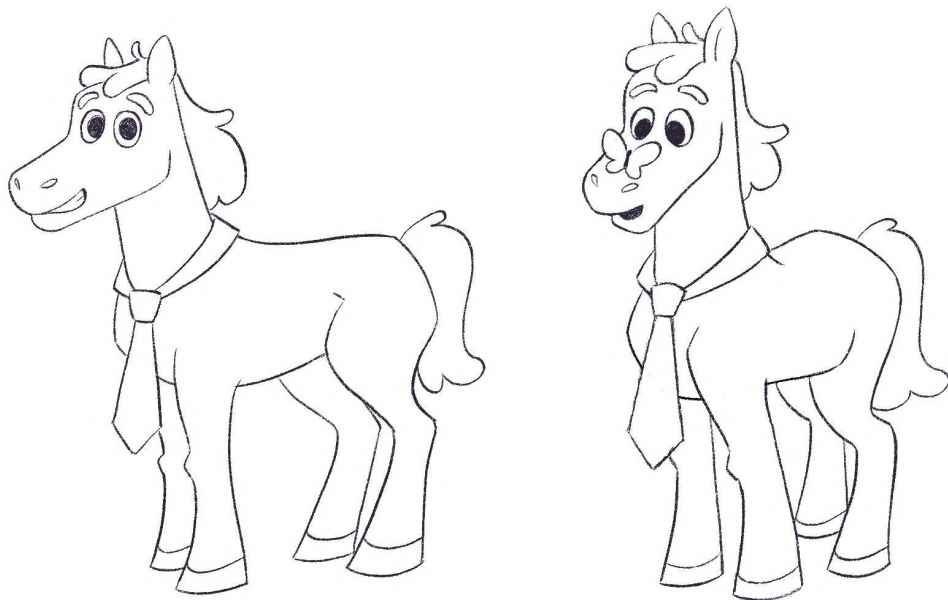
A única vestimenta que Alípio traja é uma gravata, em referência ao figurino do personagem em Cocoricó (figura 38). Na adaptação, ficou estabelecido que a peça foi um presente de Júlio para o animal – mesmo que o programa original não forneça uma razão para que Alípio use roupas.

Figura 38 – Figurino original de Alípio



Fonte: Disponível em <https://www.deviantart.com/caiopato/art/Alipio-do-cocorico-2008-964599146>. Acesso em 12 de jun. 2024

Figura 39 – Esboços do Alípio (digital)

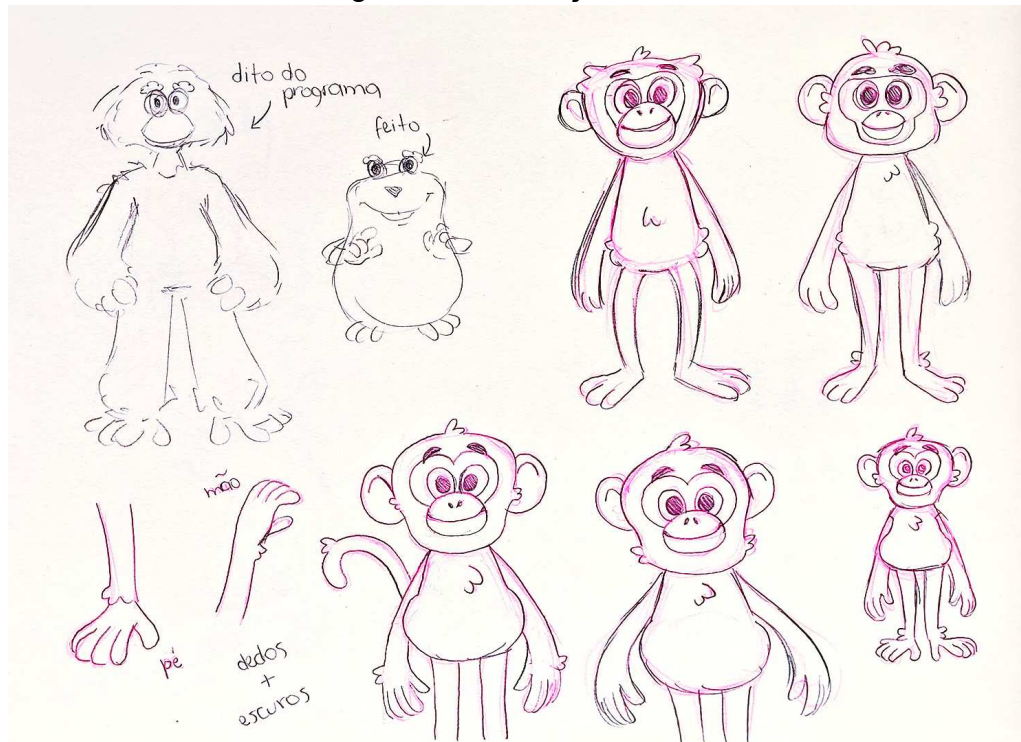


Fonte: Produção autoral

Os últimos personagens a serem adaptados foram Dito e Feito (figuras 40 e 41), um macaco da espécie muriqui-do-sul e uma cutia, respectivamente. Por ser

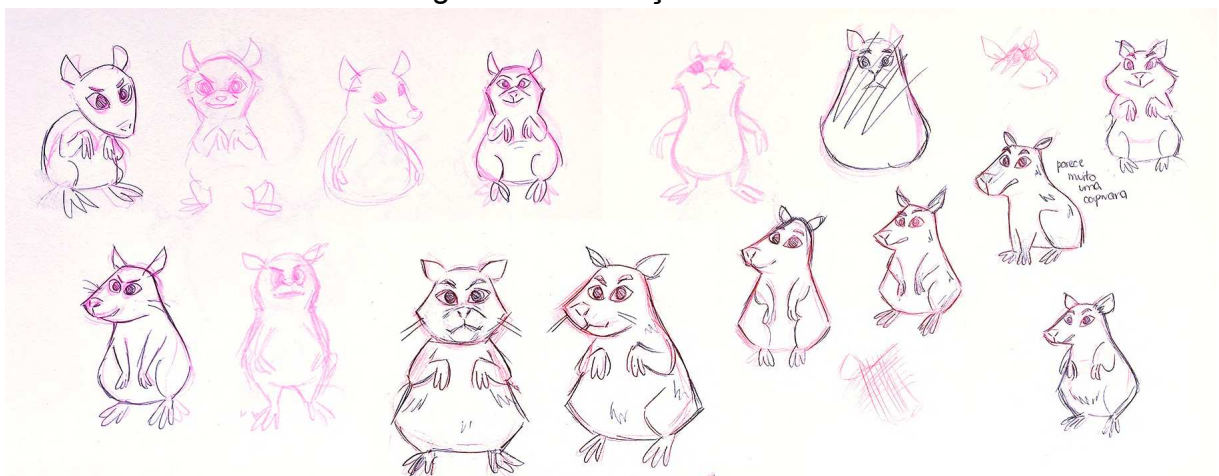
uma dupla, seus designs foram trabalhados em conjunto, de forma a promover uma sensação de complementação. Por serem os antagonistas, fez-se necessário que possuísssem diferenças que ressaltam o contraste com os personagens “bonzinhos” da *lineup*.

Figura 40 – Esboços de Dito



Fonte: Produção autoral

Figura 41 – Esboços de Feito



Fonte: Produção autoral

Dito, apesar de ser antagonista, é um personagem “bobalhão” e que nunca está no comando dos planos malignos; suas formas aparentam ser amigáveis, mas elas apenas refletem a natureza parva do macaco. Nesse aspecto, Feito é composto por formas triangulares que promovem uma sensação de raiva, tensão e movimento (ANDERSON et al., 2022). Apesar de ambos serem figuras malignas, o contraste entre as formas dos personagens ressalta qual tem o papel de liderança e qual é o capanga da dupla.

Figura 42 – Esboços conjuntos



Fonte: Produção autoral

3.5.4 Cores

Após realizar os esboços de todos os personagens, o programa Procreate foi utilizado para a digitalização dos desenhos. A mudança de mídia deu-se pela facilidade em colorir e utilizar diversas cores no tablet, podendo facilmente alterar valores e tons, diferentemente das ferramentas tradicionais.

Nessa fase, foram estabelecidas cinco possibilidades de esquemas de cores para cada personagem; esse processo foi feito na mesma ordem da criação dos esboços (Júlio, João, Ritinha, Yumi, Alípio e, por fim, Dito e Feito) e, como critério de escolha, as personalidades de cada indivíduo foram levadas em consideração.

Como no programa original, as características físicas de Júlio (figura 43) foram mantidas: cabelos ruivos, pele branca, olhos verdes e sardas. Com essas cores já definidas, suas vestimentas foram pensadas de forma a contrastar e complementar os tons centrais do personagem.

Figura 43 – Esquemas de Cores (Júlio)



Fonte: Produção autoral

Ao observar o esquema de cores, é possível pontuar alguns aspectos:

- Dentre as possibilidades de tons de pele e cabelo, Júlio poderia ter um subtom mais quente ou frio;
- Seguindo o círculo cromático (figura 44), para gerar um bom contraste com a cor de suas madeixas, o ideal seria uma cor oposta à escolhida, como verde ou azul;
- Também podem ser utilizados tons quentes como vermelho e amarelo para complementar os tons naturais do personagem;
- Quando define-se o material de uma peça – como o jeans –, pode haver certa limitação de cores a serem utilizadas (caso a intenção seja imitar a realidade).

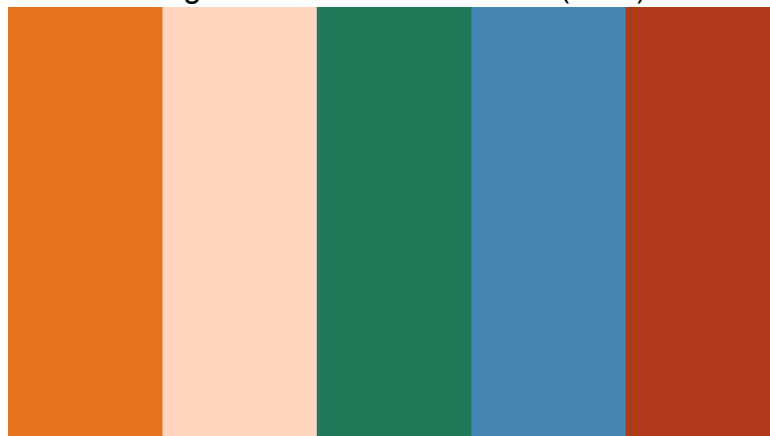
Figura 44 – Círculo Cromático



Fonte: Disponível em https://en.wikipedia.org/wiki/File:Farbkreis_Ltten_1961.svg. Acesso em 12 de jun. 2024

Tratando-se da psicologia das cores, o laranja transmite uma sensação enérgica, amigável, convidativa e saudável (ANDERSON et al., 2022); além disso, a cor pode simbolizar diversão, sociabilidade e o lúdico. Por outro lado, o verde simboliza natureza, crescimento, estabilidade, riqueza, relaxamento e bem-estar (ANDERSON et al., 2022). Ao escolher essas cores como as duas principais do personagem, a intenção é que o espectador veja em Júlio uma personalidade amigável, acessível e que valoriza o meio ambiente. Cores como vermelho e azul também aparecem na paleta escolhida (figura 45) de uma forma complementar, não sendo os tons que expressam a essência de Júlio.

Figura 45 – Paleta de cores (Júlio)



Fonte: Produção autoral

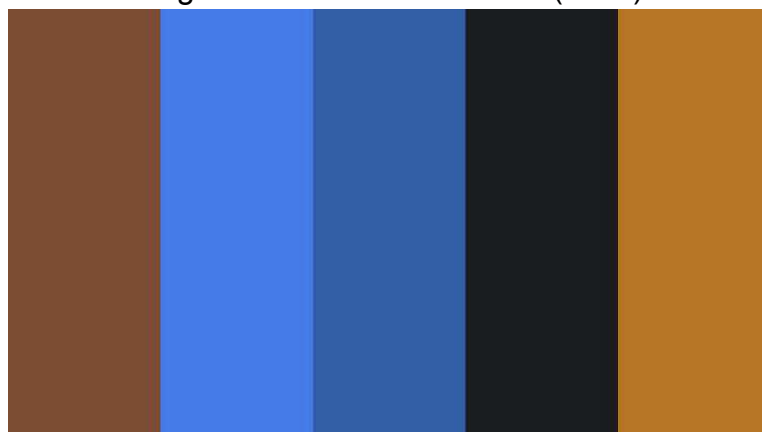
João é um garoto de pele negra, cabelos castanhos e olhos castanho-claros. Diferentemente de Júlio, as cores das vestimentas de seu primo João reforçam uma sensação mais urbana e tecnológica. Segundo Heller (2012), o azul é a principal cor das virtudes intelectuais e, juntamente da cor branca, é uma das principais cores da inteligência, da ciência e da concentração. Portanto, é a cor predominante nos esquemas de cores de João (figura 46).

Figura 46 – Esquemas de Cores (João)



Fonte: Produção autoral

Figura 47 – Paleta de cores (João)



Fonte: Produção autoral

Conforme observa-se na figura 47, os tons escolhidos para a paleta de João são mais terrosos e sóbrios. Em conjunto com a cor azul, o amarelo aparece para simbolizar alegria, felicidade e energia positiva (ANDERSON et al., 2022), a fim de passar a sensação de um personagem inclinado para a ciência e pouco relacionável com a natureza.

Ritinha (figura 48) é uma personagem forte e que possui grande paixão pelos seus interesses. As cores escolhidas para simbolizar a garota são vermelho, azul e detalhes em amarelo; a cor vermelha pode ser utilizada para expressar paixão, raiva, calor e perigo (RIZO, 2022); o azul, neste caso, representa a responsabilidade e confiabilidade; e o amarelo transparece a alma enérgica da personagem.

Figura 48 – Esquemas de Cores (Ritinha)



Fonte: Produção autoral

Dentre os testes de cores analisados, algumas opções foram descartadas pela semelhança com esquemas já famosos e fortemente associados à referências da cultura popular, como o amarelo e vermelho do McDonalds ou o macacão azul com camiseta amarela utilizados pelos Minions (2015). Por fim, as cores escolhidas (figura 49), que são vivas e chamativas, foram pensadas para representar a personagem e sua personalidade.

Figura 49 – Paleta de cores (Ritinha)



Fonte: Produção autoral

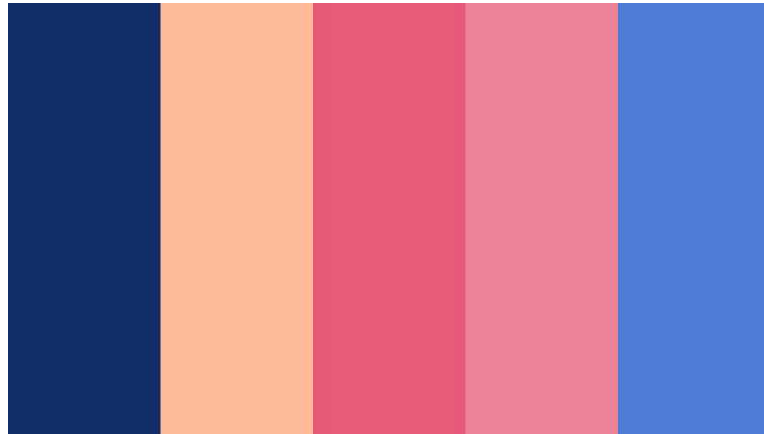
A romântica do grupo, Yumi (figura 50), obteve esquemas de cores mais rosadas. Segundo Heller (2012), a fantasia é um estado em que as pessoas flutuam em nuvens cor-de-rosa e enxergam tudo através de “lentes rosadas”. Para uma personagem sonhadora e imaginativa como Yumi, o rosa simboliza a sensibilidade, a amabilidade e o charme. O azul complementa a sensação, trazendo um aspecto de magia e esperança para a personagem.

Figura 50 – Esquemas de Cores (Yumi)



Fonte: Produção autoral

Figura 51 – Paleta de cores (Yumi)



Fonte: Produção autoral

As cores de Alípio (figura 52) foram pensadas de forma que complementassem às de Júlio, seu melhor amigo; portanto, várias das cores testadas nos esquemas estão dentro da paleta de Júlio ou são similares.

Figura 52 – Esquemas de Cores (Alípio)



Fonte: Produção autoral

Além disso, para escolher a paleta do personagem, foi pensado também nas cores de cavalos da raça campolina, a escolhida para Alípio. Entretanto, não faz-se necessário ser totalmente fiel à realidade, podendo abdicar da fidelidade para realizar escolhas criativas.

Dentre as opções do esquema, foram preferíveis àquelas com gravatas de tons verdes, tanto pelo contraste criado com o pelo do animal, quanto pela conexão que estabeleceria com Júlio. Por fim, a figura 53 exhibe a paleta escolhida para o Alípio.

Figura 53 – Paleta de cores (Alípio)



Fonte: Produção autoral

Para as experimentações com as cores de Dito e Feito (figura 54), duas possibilidades foram pensadas: paletas saturadas e similares à dos outros personagens, criando maior coesão entre todos os indivíduos; ou paletas dessaturadas que criassem destaque e representassem que eles possuem personalidades distintas – no caso, inclinadas para o mal. A segunda opção foi a escolhida.

Figura 54 – Esquemas de Cores (Dito e Feito)



Fonte: Produção autoral

As cores de Dito e Feito são mais próximas das cores que os animais de cada um possuem. No contexto de uma série animada que possui cores mais vivas e saturadas, essa diferença provoca no espectador uma sensação de contraste e divisão, criando dois grupos visualmente: os bondosos e os maldosos. Por fim, a figura 55 exibe a paleta dos dois personagens.

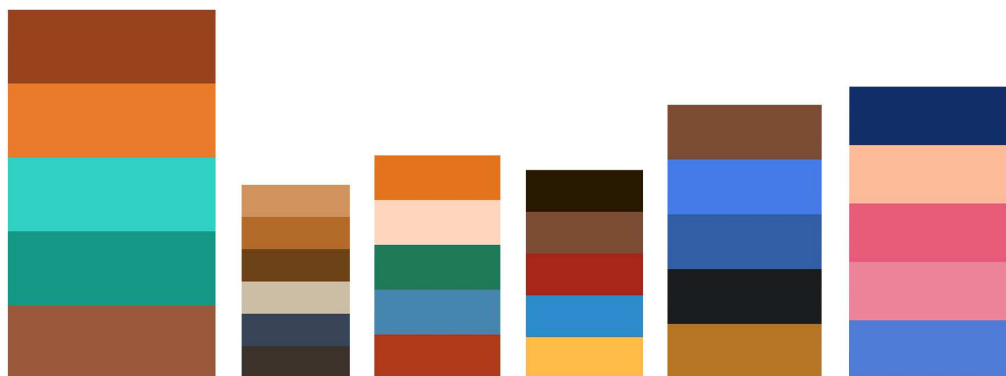
Figura 55 – Paleta de cores (Dito e Feito)



Fonte: Produção autoral

A figura 56 demonstra o resultado final, com todas as paletas de cores dos personagens alinhadas em suas posições. Analisando a imagem, é possível perceber a presença do marrom em quase todos os personagens – isso se dá pelo fato da cor estar presente nas características físicas dos personagens (como cor da pele e cabelo). No mais, há presença do azul e tons de verde, com breve presença da cor vermelha.

Figura 56 – *Lineup* das cores



Fonte: Produção autoral

3.5.5 Versões finais

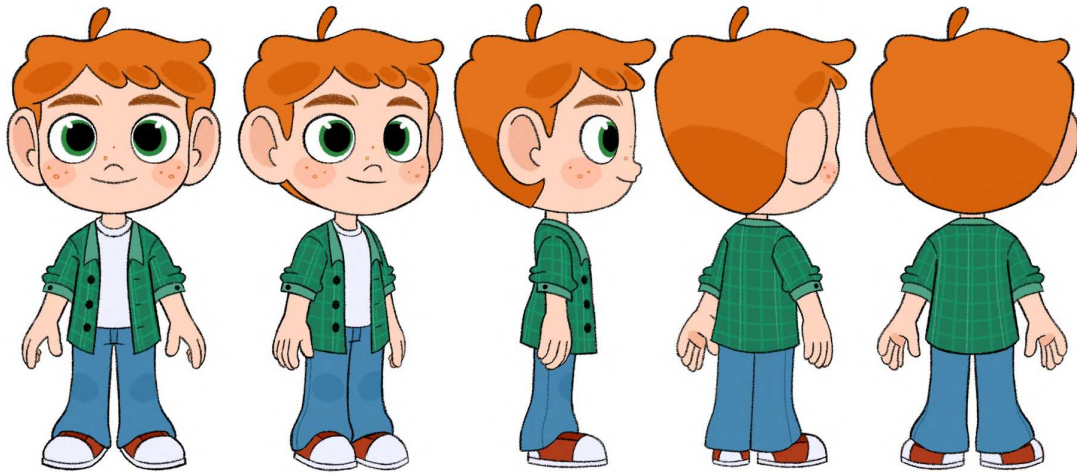
A última fase do processo foi o refinamento dos personagens com a pintura e adição de detalhes. Segundo Silver (2017), o propósito dessa etapa é mostrar como a versão limpa e animada dos personagens se parecerá, além de ser uma boa ferramenta para fins publicitários. As escolhas criativas estabelecidas previamente foram aplicadas na execução do *render* de cada indivíduo e, ao final, foi possível montar uma *lineup*, de modo a observar se há coerência no conjunto.

Ao apresentar um personagem ou criar a bíblia de um projeto, o artista cria um documento denominado *model sheet*.

O *model sheet* é apresentado em uma única folha e traz alguns elementos próprios. No centro da página, mostra-se uma imagem principal da personagem devidamente finalizada. Essa imagem principal pode ser considerada como uma “imagem síntese”, isto é, uma imagem que representa da melhor maneira possível a personagem. Se você só pudesse representar a personagem com uma única imagem, como ela seria mais bem representada: em pose de combate? Pensativa? Alegre? Cansada? (NESTERIUK, 2011)

Além da imagem síntese, o documento também traz *turnaround* (um giro do personagem mostrando sua vista de frente, 3/4, perfil, 3/4 de costas e inteiramente de costas), desenhos de corpo inteiro e desenhos de expressão facial. Outros elementos que podem complementar o *model sheet* são eventuais objetos e acessórios que acompanham a personagem e pequenos textos descritivos que reforcem cada representação. Vale ressaltar que, em uma série de animação *cut-out*, os ângulos mais utilizados são frente e 3/4.

Para este artigo, decidiu-se por limitar a elaboração desses materiais por conta do limite de tempo estipulado para a produção – Júlio (figura 57), por ser o protagonista e face do programa, foi o único a receber um *turnaround* de cinco vistas. Como seu processo foi o responsável por definir o estilo do projeto, houve maior minúcia em sua execução e os resultados gerados foram mais abrangentes.

Figura 57 – *Turnaround* do Júlio

Fonte: Produção autoral

Por sua vez, João e os demais personagens humanos foram desenhados apenas vistos de frente e 3/4, em uma versão mais reduzida.

Figura 58 – Frente e 3/4 do João



Fonte: Produção autoral

Figura 59 – Frente e 3/4 da Ritinha



Fonte: Produção autoral

Figura 60 – Frente e 3/4 da Yumi



Fonte: Produção autoral

Por fim, foram produzidas as versões finais dos animais Alípio, Dito e Feito. De forma ainda mais diminuta, foram feitas apenas as ilustrações representativas dos personagens na *lineup* do projeto. Tal escolha deu-se pela limitação de tempo que deteve a autora de estudar de forma aprofundada as anatomias dos animais; segundo Silver (2017), manter os volumes é o ingrediente mais importante ao elaborar um *turnaround*.

Figura 61 – Ilustração do Alípio



Fonte: Produção autoral

Figura 62 – Ilustração de Dito e Feito



Fonte: Produção autoral

Para a elaboração da *lineup* (figura 63), os personagens humanos receberam ilustrações de poses representativas dos seus principais traços de personalidade: Júlio é o protagonista extrovertido e amigável, que recebe o espectador de braços abertos; João é um cara tranquilo e descontraído; Ritinha é mandona e responsável; e Yumi é a garota sentimental e apaixonada. Ao posicionar os personagens, a diferença de altura foi levada em conta, mesmo que não seja seguida fielmente.

Figura 63 – *Lineup* dos personagens



Fonte: Produção autoral

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao assistir um programa, seja ele animado ou não, a audiência procura se identificar e relacionar de maneira empática com os personagens que acompanha, e isso não é diferente para o público infantil – a importância da etapa de desenvolvimento de personagens está diretamente ligada ao apelo que exerce sobre o espectador.

Quando se trata da adaptação de uma mídia tão relevante para a cultura popular como Cocoricó (1996), o criador de personagens possui uma responsabilidade ainda maior: preservar a essência do programa original levando em consideração a sociedade atual. Ao elaborar a pesquisa para esse artigo, a autora pode compreender melhor as diferenças estilísticas que cada público alvo exige, assim como analisar com um novo olhar uma das obras que fez parte de sua infância.

Além do aprendizado obtido por meio da leitura e estudo, as entrevistas também foram de suma importância para compreender a área de criação de uma maneira mais prática e conhecer experiências de profissionais já inseridos no mercado. Todos esses fatores foram aplicados no processo de desenvolvimento, enriquecendo o trabalho produzido.

Apesar do desejo em adaptar mais personagens do universo de Cocoricó – sobretudo os outros animais do programa –, os resultados foram satisfatórios dentro das metas estabelecidas. Em adição ao aprendizado sobre o processo de criação, o artigo também trouxe uma nova compreensão sobre gerenciamento de tempo e prazos; um conhecimento imprescindível para os artistas que almejam entrar para o mundo da animação.

Ademais, compreende-se que o resultado do desenvolvimento deste trabalho é positivo e cumpre com as expectativas e metas da autora.

REFERÊNCIAS

ANDERSON, Kenneth *et al.* **Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation & Visual Development.** Reino Unido: 3DTotal Publishing, 2022.

ANDERSON, Kenneth *et al.* **The Character Designer.** 1. ed. Suécia: 21D Sweden AB, 2019.

COCORICÓ (Documentário sobre os Bastidores do Programa). [S. l.:s. n.], 2013. 1 vídeo (30 min). Publicado pelo Cesar Medeiros. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3Zf4wWsZfyg&t=806s>. Acesso em: 11 jun. 2024.

DUARTE, R.; LEITE, C.; MIGLIORA, R.. Crianças e televisão: o que elas pensam sobre o que aprendem com a tevê. **Revista Brasileira de Educação**, v. 11, n. 33, p. 497–510, set. 2006.

DUARTE, Rosália. **A televisão pelo olhar das crianças.** São Paulo: Cortez, 2008.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão.** 1 ed. São Paulo: Gustavo Gili, 2012.

MURRAY, Joe. **Creating animated cartoons with character: a guide to developing and producing your own series for tv, the web, or short film.** 1 ed. Nova Iorque: Watson-Guptill, 2010.

NESTERIUK, Sérgio. **Dramaturgia de série de animação.** 1 ed. São Paulo: Anima Tv, 2011.

RODRIGUES, Mariana. **Criação, desenvolvimento e aplicação de serious game educativo para prevenção em saúde bucal infantil – “Caí, Perdi um Dente...E daí?”.** 2014. Dissertação (Mestrado em Odontologia) - Universidade de São Paulo, Bauru, 2014.

SILVER, Stephen. **The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design.** 1. ed. [S. l.]: Design Studio Press, 2017.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design.** 2. ed. Flórida: Taylor & Francis Group, 2019.

TORRES, Rubens Francisco. **Portal transmídia mundo do sítio: análise do projeto transmídia do Sítio do Picapau Amarelo e sua relação com as demais extensões da obra de Monteiro Lobato.** 2014. 177 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2014.

APÊNDICE A – ENTREVISTAS

• ENTREVISTA COM FABI FLOR

1) Como você se encontrou na área de design de personagens? Qual foi e como foi a sua primeira experiência nesse campo?

Eu acabei recebendo uma proposta por email e através de um teste acabei passando, minha primeira experiência foi na Birdo Studio com uma série animada infantil.

2) Geralmente, como é o seu processo de design? Tem alguma etapa que você diria que requer mais atenção/cuidado?

Geralmente começo com alguns esboços, para estudar a forma. Depois cores e enfim finalização. Acho que os primeiros testes de forma são os mais importantes, uma personagem com uma silhueta bem trabalhada é muito importante.

3) No quesito série cut-out: existem detalhes que devemos nos atentar durante o processo de criação de personagens para não comprometer o *rigging*?

Acho que o mais importante é não fazer design muito complicados (se a série não requer isso), para uma série infantil, quando mais simplificado melhor. além de manter as camadas e peças das personagens separadas, é importante sempre deixar o arquivo bem organizado para facilitar o trabalho da pessoa que vai riggar.

4) Na sua opinião, quais as principais características que diferenciam personagens direcionados ao público infantil dos direcionados ao público adulto?

Vai parecer repetitivo, mas além dos personagens sempre serem lúdicos e bem coloridos, as formas precisam ser mais simplificadas!

5) Qual recomendação você daria para alguém que está começando agora, ou almeja entrar nesse mercado?

Estude, estude fundamentos de desenhos e principalmente ferramentas que são usadas nos estúdios de animação, como o Toon Boom por exemplo.

- **ENTREVISTA COM JÚLIA ALBERTIN**

1) Como você se encontrou na área de design de personagens? Qual foi e como foi a sua primeira experiência nesse campo?

Desenho diariamente desde a infância e sempre fui muito influenciada pelos desenhos que assistia na tv, principalmente animações da Cartoon Network e Disney, então foi bastante automático meu caminho artístico se direcionar a criação de personagens cartunescos de forma geral. Minha primeira experiência profissional de character design foi em 2018 quando estava trabalhando como artista junior em um estúdio de animação em Porto Alegre. Eu ainda era muito "verde", então não tinha conhecimentos técnicos de criação de personagens, mas os diretores do estúdio viram potencial no meu estilo de trabalho já que eu desenhava cartoon no meu dia a dia nos meus projetos pessoais. Lembro de ter sido uma experiência muito definitiva na minha carreira pois além de ver que eu tinha habilidade, vi que havia muito de conhecimento técnico que eu deveria aprimorar para conseguir exercer bem essa função, já que criar um personagem não se baseia só em desenvolver uma estética legal ou inovadora, mas também deve refletir a personalidade do personagem de forma visual e além de criar uma forma reconhecível e memorável (o que é bastante desafiador).

2) Geralmente, como é o seu processo de design? Tem alguma etapa que você diria que requer mais atenção/cuidado?

Hoje em dia eu trabalho de forma bastante fluida e orgânica, então depende muito do projeto a forma que eu inicio o processo de desenvolvimento de um personagem. Mas de forma geral eu inicio sempre conferindo referências e inspirações que podem me ajudar a conhecer melhor o próprio personagem e fazendo experimentações desenhando inúmeras versões sem muito compromisso. A partir disso entendo melhor os pontos que funcionam ou não e faço novos desenhos misturando características de desenhos anteriores. A partir daí, desenvolvo testes de silhueta, desenhos de posing e expressões e turn around do personagem. No caso de projetos onde presto serviço, os personagens geralmente já existem de forma escrita, ou seja, com descrições de personalidade, algumas descrições de aparência mas sem muitos

detalhamentos, e até mesmo referências que o autor tem em vista. Então nesses casos esses pontos são definitivos para as ideias e inspirações a mais que eu busco para a criação do design do personagem. Num geral, inevitavelmente sempre acabo colocando um pouco de inspirações pessoais minhas nessas criações, sejam no caso de designs cartunescos que sempre tem muitas influências de Cartoon Network, ou seja para designs mais anatômicos onde sempre acabo tendo similaridades com produções da Disney.

3) No quesito série cut-out: existem detalhes que devemos nos atentar durante o processo de criação de personagens para não comprometer o *rigging*?

No caso de produções cut-out é muito importante entender as limitações do rigging e do orçamento da série. Existem animações cut-out com designs bem complexos e maleáveis como os de Tangled Series por exemplo, porém elas demandam muitos artistas qualificados e um orçamento alto que se equipare à dificuldade da produção. Num geral, as animações cut-out se beneficiam muito de formas mais geométricas e simplificadas nos personagens, cuidando principalmente das articulações e ligações de partes do corpo do personagem, como acontece em Cupcake and Dino e Menino Maluquinho da Netflix. Mas há produções que conseguem chegar em um meio do caminho interessante, onde preserva um estilo bastante diferenciado e ainda o cuidado do rigg não ficar prejudicado, como é no caso das produções do Copa Studio com Irmão do Jorel e Acorda Carlo. São designs mais ousados e complexos, mas que conseguem manter os parâmetros de complexidade média para a animação. O ideal é se estudar um pouco de como funciona o processo de rigg e ter contato com a equipe que o faz durante a produção dos designs para se chegar num caminho adequado para a produção.

4) Na sua opinião, quais as principais características que diferenciam personagens direcionados ao público infantil dos direcionados ao público adulto?

Acredito que produções infantis tem uma liberdade maior de universos devido o teor lúdico, então isso acaba influenciando muito os designs que podem ser

mais inventivos. Nas animações de público adulto vejo muito um padrão de personagens humanóides, por vezes bem mais anatômicos do que as produções infantis. Existem algumas produções que usam dessa característica mas são mais inventivas como em Tuba & Bertie ou Bojack Horseman, que usam do traço anatômico mesmo que seus personagens sejam animais. Mas existem exceções, que eu particularmente gosto bastante, e que fogem muito desse padrão, trazendo formas muito mais lúdicas mesmo que a animação seja voltada ao público adulto, como acontece em Smiling Friends, Aqua Teen Hunger Force e South Park.

5) Qual recomendação você daria para alguém que está começando agora, ou almeja entrar nesse mercado?

Eu particularmente não acredito que exista fórmulas ou receita de bolo, mas existem ferramentas que ajudam muito quem está começando. Então estudar os processos criativos de character design já existentes através de vídeos de making of, artbooks e entrevistas é uma ótima prática. Além de dar boas dicas também demonstra alguns processos que ocorrem durante a produção que são desafios recorrentes. Também procurar estudar além da própria etapa de character design mas também as etapas anteriores e posteriores como roteirização e rigging também auxilia muito. Já que criar um personagem não é apenas fazer um desenho e sim criar um ser/pessoa que ainda não existe. Então conhecer bem a personalidade, saber agregar ao desenvolvimento dele além do visual, e também saber as limitações técnicas da produção é essencial. E de forma prática, sempre indico estudar muito posing de personagem, expressões, silhueta, teoria das cores e turn around/model sheet.

- **ENTREVISTA COM BRUNO OKADA**

1) Como você se encontrou na área de design de personagens? Qual foi e como foi a sua primeira experiência nesse campo?

Eu sempre quis trabalhar com ilustração e animação, acho que assim como praticamente todo mundo que trabalha nessa área, as coisas que assisti e li quando era criança foram muito marcantes pra mim e me inspiraram a querer trabalhar com desenho. Fiz faculdade de design (comunicação visual) e durante esse tempo direcionei muito o meu foco pra ilustração e animação. Todo trabalho da faculdade que tinha que fazer tentava puxar pra isso, acho que até "neguei" o design gráfico um pouco, olhando pra trás. Foi uma época muito empolgante :) Consegui alguns trabalhos de ilustração editorial, estagiei em estúdios de animação e isso acabou me levando ao meu primeiro emprego, na Editora Globo. Lá surgiu a oportunidade de fazer o design dos personagens do Sítio, foi a primeira vez trabalhando pra valer com isso, mas acho que as experiências anteriores que possibilitaram que isso acontecesse.

2) Geralmente, como é o seu processo de design? Tem alguma etapa que você diria que requer mais atenção/cuidado?

Com o tempo eu fui percebendo que gosto muito do antes e do depois do trabalho. A expectativa e empolgação da hora de começar e de quando ele finalmente vai pro mundo. A parte do meio, o processo mesmo, no geral é sempre meio sofrido. Sempre gostei bastante de buscar referências, de conceituar, pensar na "cola" do projeto (o que amarra o estilo, qual o tom de voz e como o visual vai refletir isso). Antes eu olhava muito pra referências como artbooks de filmes de animação, blogs de artistas de desenvolvimento visual (na época que não tinha nem Pinterest nem Instagram, era tudo garimpando no Blogspot). Hoje essas inspirações tão pulverizadas em muitos feeds e o algoritmo ajuda muito, mas também tenho a sensação de que é muita informação e acabo me perdendo também. O Behance por exemplo é incrível, mas eu fico até atordoado por quanta coisa tá sendo feita. Talvez o cuidado seja mais em relação a isso, mais importante do que ver referências é fazer a curadoria do que é relevante pro projeto que você tá trabalhando e

também de não tentar ficar tão preso só a estética ou refs bonitonas e focar mais no que você quer dizer.

3) Conte um pouco sobre como foi se tornar responsável pelos designs dos personagens do Sítio. Como essa oportunidade te encontrou?

Depois da faculdade e de algumas experiências com ilustração, animação e design, apareceu uma oportunidade na Editora Globo, em 2010 (!). A área de inovação digital estava montando a equipe do site de jogos do Sítio do Picapau Amarelo, que estava prestes a ter a sua primeira versão animada, pela Globo. Fui chamado pra ser o ilustrador do projeto e, por isso participei de uma concorrência para desenvolver o design dos personagens da série animada. Minha proposta acabou sendo a escolhida e foi muito legal. Ver os personagens na TV e virando brinquedo é algo que vou guardar pra sempre :)

4) Como foi o seu processo ao adaptar uma mídia pré-existente para o formato de animação? Você diria que é mais difícil do que trabalhar com personagens que são novidade para o público?

Na real foi muito legal, eu entendo perfeitamente essa cultura do remake/reboot que a gente tá vivendo por que é muito divertido mexer com personagens que já são conhecidos e amados, que já tão na memória coletiva e na cultura pop. Mas ao mesmo tempo que justamente por isso tem uma responsabilidade maior de um jeito, por que a gente é bem apegado à "nossa" versão, né? E tinha o lance de apresentar o Sítio pra uma nova geração também, então o que tentei fazer foi pegar características icônicas dos personagens originais e trazer pra linguagem da animação da época, seguindo como ref o estilo 2D do Cartoon Network, por exemplo. Então foi um exercício de trazer o Sítio pra uma linguagem contemporânea mas homenageando as versões antigas.

5) Na sua opinião, quais as principais características que diferenciam personagens direcionados ao público infantil dos direcionados ao público adulto?

Pergunta difícil! Não sei se tem algo que diferencia de fato, mas acho que o "mercado" acaba restringindo isso, criando umas convenções e isso acaba

dando uma pasteurizada no visual. Apelo comercial, vender brinquedo, seguir outras propriedades que fazem sucesso... E tem uma visão comum de que animação já é algo mais infantil, quando na verdade não é um gênero. Hoje em dia tem exemplos que bagunçam mais essas definições, por exemplo séries de animação adultas com um visual tradicionalmente infantil (Rick & Morty, o Adult Swim como um todo).

6) Qual recomendação você daria para alguém que está começando agora, ou almeja entrar nesse mercado?

Eu sugiro que além de ler e estudar animação e ilustração também buscar referências em outras mídias, outros assuntos. Aquilo que falei que na faculdade "neguei" o design, com o tempo entendi que o design tá na animação também e enriquece muito o olhar. Composição, cor, tipografia. Tudo pode ajudar a contar uma história ou transmitir uma mensagem, que no fim é o objetivo numa obra de animação ou ilustração. E estar aberto a aprender, ir entendendo o que gosta de fazer, por que tem muitas possibilidades, dentro e fora do mercado de animação. Dá pra trabalhar com série animada, cinema, ilustração editorial, games, aplicativos, storyboard, publicidade, quadrinhos. Não ficar "preso" a uma coisa também pode ser libertador. Tem muita coisa legal pra fazer :)

- **ENTREVISTA COM DIRETOR FERNANDO GOMES**

1) Conte-nos um pouco sobre sua trajetória. Como você começou sua jornada na TV Cultura?

Comecei na TV Cultura em 1986, como ator e manipulador de bonecos, num programa infantil chamado “Bambalalão” e tive muita sorte de estar lá num dos períodos mais férteis de criação e produção de programas infantis. Desde então nunca mais parei, participando de muitos programas respeitados e premiados da emissora, como: “Rá-Tim-Bum”, “X-Tudo”, “Castelo Rá-Tim-Bum”, “Cocoricó”, “Qual é, bicho?”, “Ilha Rá-Tim-Bum”, “Vila Sésamo” e muitos outros, só para citar os da TV Cultura. Passei a dirigir programas em 1998, implantei o programa “Eliana & Alegria” na TV Record, dirigi o “Ilha Rá-Tim-Bum”, “Cocoricó” e muitos outros.

2) Você acha que o programa Cocoricó poderia ser reformulado para os moldes atuais? Já houve alguma ideia de trazer ele no formato de série de animação?

O “Cocoricó” foi um programa que durou muitos anos em produção e sempre foi tentando se adequar a cada momento. É um programa que voltaria tranquilamente nos mesmos padrões, abordando temas atuais.

3) Dentre os personagens que passaram pelo universo do Cocoricó, qual você mais gostou de trabalhar e apresentar ao público?

É um programa muito rico no desenvolvimento de personagens, mas para mim, sem dúvida dar vida ao Júlio por tantos anos é um motivo de muito orgulho.

4) Atualmente você está produzindo vídeos para o Canal do Júlio. Como você descreveria o Júlio? Quais são os principais traços de personalidade dele?

Considero o Júlio um grande presente. Um menino puro, com defeitos e qualidades como qualquer pessoa. Antenado com as mudanças comportamentais, sociais. Por isso esse personagem existe e se mantém há mais de 24 anos.

5) Quais valores você pensa que são essenciais em um conteúdo voltado para o público infantil? Você acha que esses valores mudaram desde a época de exibição do Cocoricó?

Mudaram e mudam sempre. Quem trabalha com o público infantil tem obrigação de estar ligado. Tudo vai mudando com o tempo e vamos questionando atitudes humanas e comportamentais que eram normalizadas e não podem ser mais. Temos de questionar tudo isso e passar a normalizar coisas que no passado eram tratadas como “erradas”. Não dá para aturar atitudes como machismo, e desvalorização da mulher,. Racismo é inaceitável e inegociável. Os termos mudam e temos de nós mesmos atualizar. Tem uma música maravilhosa do Helio Ziskind para o programa, “Tu Tu Tupi” que fala que todo dia é dia de índio. Embora só fale coisas legais, eu não usaria mais esse termo hoje em dia. Diversidade, respeito e amor acima de tudo. E as mudanças não são só nas atitudes humanas, como também comportamentais. No “R’-Tim-Bum” e no “Castelo” haviam clipes ensinando as crianças a lavarem as mãos. Embora bem intencionados, a água jorrava loucamente da torneira durante o clipe. Não podemos mais fazer isso.

APÊNDICE B – FICHAS DE PERSONAGEM

● FICHA DO JÚLIO

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- **Nome:** Júlio
- **Apelido/codinome:** Não tem
- **Idade:** 9 anos
- **Altura:** 1,23m
- **Peso:** Júlio é um garoto magro, mas tem bochechas bem aparentes, que lhe dão um aspecto mais “cheinho”.
- **Gênero:** Masculino
- **Raça/etnia:** Branco
- **Cor dos Olhos:** Verde-água
- **Cor dos Cabelos:** Ruivo
- **Usa óculos ou Lente de contato:** Não
- **Nacionalidade:** Brasileiro
- **Cor da Pele:** Branca
- **Formato do rosto (oval, quadrado, triangular...):** Redondo

CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS

- **Estilo de Vestimenta:** Casual e confortável, ideal para atividades da fazenda. Geralmente camisas de flanela, calça jeans, tênis...
- **Maneirismos/hábitos:** Quando está nervoso, fala sozinho e anda para lá e pra cá.
- **Hobbies:** Tocar música — principalmente gaita! Mas também sabe tocar guitarra, acordeão, pandeiro... nos tempos livres também gosta de escrever, tanto no seu diário quanto no seu caderno de composições, onde guarda as músicas que cria.
- **Bordão/ditado favorito:** Puxa, puxa que puxa!
- **Tom de Voz:** Nem agudo nem grave, uma voz infantil.
- **Jeito que anda:** De maneira alegre e de queixo erguido.
- **Maior Defeito do Personagem:** Ele gosta tanto de ajudar que por vezes acaba aceitando mais do que é capaz de suportar... pode ser difícil conciliar

as tarefas da fazenda, da escola, e do seu grupo de amigos, tudo ao mesmo tempo! Seu maior defeito é não conseguir dizer não.

- **Melhor Qualidade do Personagem:** Ser prestativo e otimista, além de ser fonte de apoio para todos ao seu redor.

CARACTERÍSTICAS SOCIAIS

- **Cidade natal:** Cidade (nome indefinido)
- **Onde reside:** Cocoricolândia
- **Ocupação:** Estudante
- **Talentos/habilidades:** Tocar música, escrever.
- **Status Familiar:** Júlio vive com seus avós na fazenda. Sua mãe eventualmente vem visitá-lo, pois trabalha fora e é muito atarefada. Mas isso não afeta Júlio: o garoto ama seu vô e vó e é cercado de amor por todos que o conhecem. Ele nunca conheceu seu pai, e pode ser que isso desperte seu interesse no futuro.

ATRIBUTOS E ATITUDES

- **Formação Educacional:** Ele ainda está no ensino fundamental.
- **Nível de Inteligência:** Júlio é esforçado e gosta de estudar. A matéria de que menos gosta é matemática, então essa requer um esforço especial! Por sorte, João pode ajudá-lo.
- **Objetivos do Personagem:** Júlio quer se tornar um médico veterinário no futuro para poder cuidar dos bichinhos que tanto gosta. Ah, e continuar tocando na banda com os amigos!
- **Auto-estima/confiança:** Às vezes lhe falta um pouco de confiança nas suas habilidades, principalmente ao escrever músicas. Para esses momentos, ele conta com seus amigos e família.
- **Estado Emocional (lógica ou emoção):** Nesse aspecto, Júlio é mais equilibrado. Às vezes pode ter um lado que se sobressai - isso depende do momento.

CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

- **Introvertido ou Extrovertido:** Júlio é um garoto extrovertido e gosta muito de conhecer pessoas novas. Ele também é falante.

- **Como ele lida com...**
 - **Tristeza:** Ele fica cabisbaixo e calado. Não sabe esconder seus sentimentos muito bem.
 - **Raiva:** Júlio pode ficar bem bravo às vezes, mas tenta se controlar para não descontar em ninguém. Nessas situações, prefere ficar sozinho.
 - **Conflito:** Seu primeiro instinto é apaziguar a situação e fazer as pazes. Felizmente, é um garoto bem compreensível.
 - **Mudança:** Apesar de ter se adaptado rapidamente ao se mudar para a fazenda, tem medo de ver o ambiente ao seu redor mudar novamente, até porque ele já se apegou ao cotidiano rural.
 - **Perda:** Júlio procura os conselhos de sua avó. Felizmente, não passou por muitas situações de perda.
- **Há algo que o seu personagem mudaria na vida dele/dela se pudesse? Se sim, o que?** Apesar de amar música, Júlio é desafinado... ele gostaria de cantar melhor!
- **Motivação:** Fazer música com seus amigos e dar orgulho para seus avós.
- **Medo:** Ficar longe da fazenda e voltar a morar na cidade – ele não sente falta dessa época! Ah, e ele não sabe nadar muito bem, então tem medo de entrar no rio.
- **Felicidade:** Poder comer o bolo de cenoura com cobertura de chocolate quente da sua vó!

ENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM NA HISTÓRIA

- **Ambiente:** Por ser o protagonista, Júlio acaba sendo a ponte entre seus amigos humanos e seus amigos animais. Também é ele que surge com a ideia da banda e escreve as músicas que toca, muitas vezes assumindo papel de liderança entre a turma.

LINHA DO TEMPO

Descreva eventos importantes que levaram à história do seu personagem. Quais são os eventos na história pregressa do seu personagem que conduziram à história atual que será apresentada ao público?

Seus primeiros dias na fazenda: A princípio, Júlio iria passar apenas as férias na casa de seus avós, mas acabou criando um carinho especial pelos animais e pelo ambiente rural. Um momento que marcou sua vida foi quando pediu à sua mãe que permitisse viver na fazenda, pois não desejava retornar à cidade. Não foi um processo fácil, mas sua adaptação foi tão boa que a mãe não consegue deixar de pensar que Júlio fez a escolha certa para si.

Quando seu avô encontrou seu caderno de músicas: Júlio e seu avô sempre conversavam sobre música juntos, ouvindo discos antigos e tocando juntos - o avô no violão, e Júlio na gaita. Quando o senhor descobriu que o garoto gostava de escrever, Júlio quis se esconder e sentiu muita vergonha; mas seu avô elogiou suas composições e disse que ele tinha potencial! O garoto ficou muito feliz, e a partir de então passou a se abrir ainda mais. Agora, ele não tem vergonha de mostrar suas músicas para seus amigos e imaginar composições para a banda!

Quando conheceu Alípio, seu amigão: Não é segredo que o garoto adora os animais, mas antes de se mudar para a fazenda, estava acostumado apenas com os domésticos, como cães e gatos. Quando viu Alípio pela primeira vez, ficou encantado com a grandeza do animal! Mesmo que não falem a mesma língua – afinal, Alípio é um cavalo –, os dois se entendem como ninguém, e o garoto adora passar tempo com ele.

- **FICHA DO JOÃO**

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- **Nome:** João
- **Apelido/codinome:** Jota
- **Idade:** 10 anos
- **Altura:** 1,40m
- **Peso:** João é do tipo mais atlético, e é bem magro.
- **Gênero:** Masculino
- **Raça/etnia:** Negro
- **Cor dos Olhos:** Castanho-claro
- **Cor dos Cabelos:** Castanho
- **Usa óculos ou Lente de contato:** Não
- **Nacionalidade:** Brasileiro
- **Cor da Pele:** Negra
- **Formato do rosto (oval, quadrado, triangular...):** Diamante

CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS

- **Estilo de Vestimenta:** Despojado, com uma pegada streetwear.
- **Maneirismos/hábitos:** Às vezes João faz alguns movimentos de dança enquanto fala, além de gostar de rimar aleatoriamente durante as conversas quando a inspiração bate.
- **Hobbies:** João gosta muito de música, em todos os aspectos: dançar, rimar e até arrisca produzir algumas batidas quando Júlio pede. Ele também gosta de jogar no celular, e curte aprender sobre tecnologia!
- **Bordão/ditado favorito:** João não tem um bordão, mas gosta de falar com gírias.
- **Tom de Voz:** Um pouco mais grossa que a de Júlio, mas não muito. Ele tem um pouco de sotaque também.
- **Jeito que anda:** Ele anda de forma confiante, com bastante gingado.
- **Maior Defeito do Personagem:** João é um cara muito tranquilo, às vezes até demais. Tem situações que precisam ser levadas com seriedade, mas nem sempre ele consegue perceber isso. Isso irrita sua irmã, que é muito mais responsável.

- **Melhor Qualidade do Personagem:** Seu maior defeito também é sua maior qualidade: João é um cara tranquilo que sempre tranquiliza seus amigos. É ele que quebra o gelo nas situações delicadas e faz seus amigos gargalharem.

CARACTERÍSTICAS SOCIAIS

- **Cidade natal:** Cidade (nome indefinido)
- **Onde reside:** Cocoricolândia
- **Ocupação:** Estudante
- **Talentos/habilidades:** Rima, dança e grafite são seus maiores talentos!
- **Status Familiar:** João e sua família recentemente se mudaram para o campo e agora são vizinhos de Júlio e os avós. Ele vive com sua irmã Ritinha, sua mãe e seu pai.

ATRIBUTOS E ATITUDES

- **Formação Educacional:** Ele ainda está no ensino fundamental.
- **Nível de Inteligência:** João é bem inteligente e adora todas as disciplinas, principalmente matemática e ciências. Ele não estuda tanto quanto Júlio, mas sempre tira nota boa.
- **Objetivos do Personagem:** João quer fazer de tudo um pouco, por isso ainda não se decidiu.
- **Auto-estima/confiança:** Ele é um garoto muito confiante em suas habilidades e sua aparência também.
- **Estado Emocional (lógica ou emoção):** Costuma ser guiado pela lógica, e visualiza situações como problemas matemáticos, pensando sempre na probabilidade de tudo se resolver. Por isso, nem esquenta muito a cabeça.

CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

- **Introvertido ou Extrovertido:** Ele não é tão falante quanto Júlio, mas é extrovertido.
- **Como ele lida com...**
 - **Tristeza:** Guarda para si, e transforma em arte. É assim que ele se expressa. João adora estar cercado de pessoas, então quando prefere se isolar, é porque algo está o chateando.

- **Raiva:** É muito difícil deixar João com raiva, mas quando acontece, ele procura fazer esportes para se acalmar – boxe é uma boa alternativa!
 - **Conflito:** Não costuma se envolver em conflitos. Geralmente, ele é quem está tentando quebrar o gelo e juntar a galera!
 - **Mudança:** Não lida tão bem quanto Júlio. Ele gostava de passar férias no campo, mas morar é diferente... ele sente falta da paisagem urbana e das lojas da cidade.
 - **Perda:** A única situação de perda pela qual passou foi quando sua cachorrinha Laika morreu, alguns anos atrás. Ele ficou muito chateado, mas encontrou um jeito de homenageá-la: através de um grafite que fez perto de seu apartamento.
- **Há algo que o seu personagem mudaria na vida dele/dela se pudesse? Se sim, o que?** Ele gostaria de voltar para a cidade um dia!
 - **Motivação:** Estar junto de seus amigos e família, além de se divertir bastante. É o que ele mais gosta.
 - **Medo:** Ser abandonado por seus amigos e ficar sozinho, sem ninguém para rir junto com ele.
 - **Felicidade:** Ouvir a banda tocar e saber que contribuiu para o resultado final, além de comprar novos tênis para aumentar sua coleção de sapatos esportivos.

ENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM NA HISTÓRIA

- **Ambiente:** João é o braço direito de Júlio e a alma da turma. É um cara bem humorado e querido por todos. Junto com seu primo, ele está por trás da criação de várias músicas da banda, criando batidas e antenado nas tendências. Também é ele que vai divulgar as canções nas redes sociais utilizando seu conhecimento sobre internet!

LINHA DO TEMPO

Descreva eventos importantes que levaram à história do seu personagem. Quais são os eventos na história pregressa do seu personagem que conduziram à história atual que será apresentada ao público?

1. **Quando se mudou da cidade:** João, sendo um garoto tão antenado, sentiu o baque de se mudar para o campo. Às vezes ele se frustra com o sinal que não pega muito bem, com a falta da cena hip hop de que tanto gostava de participar, ou até mesmo do fast food que comia na cidade! Ele ainda está aprendendo a morar na área rural, e conta com a ajuda de Júlio para superar essa saudade.
2. **Seu primeiro laptop:** Seu primeiro laptop era de brinquedo, mas mesmo assim despertou um grande interesse em João. Ele diz que, desde então, a tecnologia o fascina! É João quem ensina os avós e Júlio a usar a internet - e isso pode ser uma tarefa complicada.
3. **Quando sua irmã Ritinha falou seu nome pela primeira vez:** João e Ritinha tem uma relação fraternal muito bonita. Apesar de ainda ser muito novo, João lembra a primeira vez que sua irmã pronunciou seu nome! Foi um pouco embolado e engraçado, mas foi muito especial para ele.

- **FICHA DA RITINHA**

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- **Nome:** Rita
- **Apelido/codinome:** Ritinha
- **Idade:** 7 anos
- **Altura:** 1,15m
- **Peso:** Ritinha tem bochechas apertáveis e uma barriguinha redonda que a deixa adorável.
- **Gênero:** Feminino
- **Raça/etnia:** Negra
- **Cor dos Olhos:** Castanho-claro
- **Cor dos Cabelos:** Castanho
- **Usa óculos ou Lente de contato:** Não
- **Nacionalidade:** Brasileira
- **Cor da Pele:** Negra
- **Formato do rosto (oval, quadrado, triangular...):** Redondo

CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS

- **Estilo de Vestimenta:** Ela gosta de se vestir de forma confortável para brincar, usando macacões, shorts e tênis. Sua mãe ajuda a escolher suas roupas.
- **Maneirismos/hábitos:** Quando está nervosa, tende a falar enrolado.
- **Hobbies:** Ritinha gosta de assistir filmes, séries e desenhos animados. Ela também gosta de pintar e brincar de faz-de-conta, criando cenários para suas bonecas e fazendo vozes para seus brinquedos.
- **Bordão/ditado favorito:** Na-na-ni-na-não!
- **Tom de Voz:** Tem uma voz fina e infantil e tem um pouco de sotaque como seu irmão.
- **Jeito que anda:** Saltitando!
- **Maior Defeito do Personagem:** Pode ser bem mandona e teimosa. Talvez seja a idade, talvez seja sua personalidade, mas seu irmão diz que ela sempre foi assim!

- **Melhor Qualidade do Personagem:** É uma criança cuidadosa e organizada, e trata todos com muito cuidado – tanto seus brinquedos, como os animais.

CARACTERÍSTICAS SOCIAIS

- **Cidade natal:** Cidade (nome indefinido)
- **Onde reside:** Cocoricolândia
- **Ocupação:** Estudante
- **Talentos/habilidades:** Ela tem um talento especial para filmagem e direção! Ritinha é quem fica encarregada de gravar os clipes da banda, e ela organiza tudo direitinho! A garota também participa do teatro da escola e gosta de ficar encarregada dos bastidores.
- **Status Familiar:** Ritinha mora com seu irmão e seus pais. Ela é vizinha de Júlio e os avós, e adora passar tempo com sua avó assistindo novela.

ATRIBUTOS E ATITUDES

- **Formação Educacional:** Ela ainda está no ensino fundamental.
- **Nível de Inteligência:** Ritinha gosta da escola, e adora responder às perguntas dos professores em aula. Ela é uma garota inteligente e aplicada, e se inspira bastante em seu primo, Júlio.
- **Objetivos do Personagem:** Ela quer se tornar uma diretora de sucesso e fazer filmes incríveis!
- **Auto-estima/confiança:** Ritinha é a mais confiante do grupo e quase nunca dá o braço a torcer.
- **Estado Emocional (lógica ou emoção):** Ela é guiada pela lógica... a lógica de que está sempre certa!

CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

- **Introvertido ou Extrovertido:** Ela é uma mistura dos dois: apesar de sempre se impor quando está com a turma, pode ser bem tímida com desconhecidos, escondendo-se atrás do seu irmão quando sente vergonha.
- **Como ele lida com...**
 - **Tristeza:** Ritinha pode ser bem birrenta; é preciso ter paciência com ela. Felizmente, a garota reconhece quando está errada e sempre pede desculpas - mesmo que leve um tempinho.

- **Raiva:** Ritinha é explosiva! Melhor ficar longe quando está com raiva.
 - **Conflito:** A garota vai fazer de tudo para provar que está certa, sempre com um argumento pronto para continuar a discussão.
 - **Mudança:** Ritinha adora ambientes novos e adora ter novas experiências.
 - **Perda:** Ela não teve uma experiência do tipo, já que era muito nova quando a cachorrinha Laika morreu, e não se lembra com detalhes. Ainda é algo a ser explorado na personagem.
- **Há algo que o seu personagem mudaria na vida dele/dela se pudesse? Se sim, o que?** Nada! Ritinha adora a sua vida.
 - **Motivação:** Assistir todos os filmes do mundo – e comer toda a pipoca do mundo enquanto os assiste!
 - **Medo:** De ficar longe de seu irmãozão.
 - **Felicidade:** Encontrar com a turma e se divertir bastante. Ah, e ela também adora jogos de tabuleiro!

ENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM NA HISTÓRIA

- **Ambiente:** Por ser a mais nova, Ritinha acaba sendo a personagem que todos da turma querem cuidar e proteger. Muitas vezes eles ouvem suas vontades e cumprem suas ordens para agradá-la, mas não negam que ela tem boas ideias mesmo assim. Ela é como a irmã mais nova de todos da turma!

LINHA DO TEMPO

Descreva eventos importantes que levaram à história do seu personagem. Quais são os eventos na história pregressa do seu personagem que conduziram à história atual que será apresentada ao público?

1. **Quando assistiu seu primeiro filme no cinema:** Desde que pode se lembrar, Ritinha gosta de ficar vidrada na televisão, sendo consumida pelos filmes. Porém, assistir na telona do cinema foi uma experiência completamente diferente! Ela foi junto com seu irmão e seus pais assistir um

filme de aventura estilo Indiana Jones e ficou encantada pela sétima arte. Desde então, é uma paixão que ela tem e gosta de cultivar.

2. Quando João a protegeu de crianças malvadas em sua antiga escola:

Apesar de ser uma garota convicta de seus ideais e um tanto quanto falante, seus dias na sua antiga escola não eram tão bons. Uma vez, ela acabou se metendo em uma confusão com um grupo de meninos de sua sala e ficou morrendo de medo – por sorte, seu irmão colocou os garotos para correr e ninguém mais se meteu com Ritinha!

3. Sua amizade com Yumi: Ritinha conheceu Yumi no clube de teatro da escola e elas foram se aproximando cada dia mais. As garotas têm vários interesses em comum – a arte pelo teatro, pelos animes e pelos filmes de romance –, e mesmo com a diferença de idade, estão sempre juntas. Essa amizade ajudou Ritinha a se adaptar na nova escola, e ela vê Yumi como a irmã mais velha que nunca teve!

- **FICHA DA YUMI**

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- **Nome:** Yumi
- **Apelido/codinome:** Não tem
- **Idade:** 9 anos
- **Altura:** 1,43m
- **Peso:** Yumi é alta e esguia.
- **Gênero:** Feminino
- **Raça/etnia:** Amarela
- **Cor dos Olhos:** Preto
- **Cor dos Cabelos:** Preto azulado
- **Usa óculos ou Lente de contato:** Usa lentes de contato, mas em casa usa seus óculos de leitura.
- **Nacionalidade:** Nipo-brasileira
- **Cor da Pele:** Amarela
- **Formato do rosto (oval, quadrado, triangular...):** Triangular

CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS

- **Estilo de Vestimenta:** Yumi gosta de fazer suas próprias roupas e se inspira nos estilos que está em alta. Num geral, ela se veste de forma mais feminina.
- **Maneirismos/hábitos:** Quando está nervosa, ela fala um monte e seus amigos chamam sua atenção para que ela possa voltar ao normal!
- **Hobbies:** Yumi gosta de ler, principalmente mangás e livros de romance. Ela também gosta de fazer suas próprias roupas e é uma ótima costureira.
- **Bordão/ditado favorito:** Não tem
- **Tom de Voz:** Voz meio fina e melódica.
- **Jeito que anda:** Desfilando, como uma modelo.
- **Maior Defeito do Personagem:** Yumi às vezes fica ansiosa e perde o foco da situação. Ela conta com a ajuda de seus amigos para voltar aos eixos!
- **Melhor Qualidade do Personagem:** Yumi é extremamente criativa e romântica, uma pessoa positiva que enxerga beleza em tudo.

CARACTERÍSTICAS SOCIAIS

- **Cidade natal:** Cocoricolândia
- **Onde reside:** Cocoricolândia
- **Ocupação:** Estudante
- **Talentos/habilidades:** Além das habilidades de costura, Yumi tem um talento secreto: ela adora cantar!
- **Status Familiar:** Ela mora com sua mãe e sua gatinha Princesa em uma casa com um belo jardim. Seu pai mora em outra cidade, e ela tem um meio-irmão com quem não possui muita proximidade.

ATRIBUTOS E ATITUDES

- **Formação Educacional:** Ela ainda está no ensino fundamental.
- **Nível de Inteligência:** Yumi se esforça bastante, mas com exceção de português – que é sua matéria preferida –, não tira notas muito boas.
- **Objetivos do Personagem:** Crescer e se tornar a estilista de todas as celebridades que acompanha pelas redes sociais.
- **Auto-estima/confiança:** Yumi precisa trabalhar na sua insegurança, pois pode ser bem autodepreciativa.
- **Estado Emocional (lógica ou emoção):** Yumi quase sempre deixa a emoção falar mais alto. Ela é muito guiada por seus sentimentos e valores, ocasionalmente falhando em ser racional.

CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

- **Introvertido ou Extrovertido:** É uma garota introvertida com dificuldade de fazer amigos. Porém, quando fica próxima de alguém, sente-se livre para expor suas paixões e mostrar sua personalidade romântica.
- **Como ele lida com...**
 - **Tristeza:** Yumi pode ser bem dramática às vezes e aumentar as proporções de uma situação, ficando triste por coisas mínimas.
 - **Raiva:** Ela raramente fica brava e costuma culpar mais a si mesma do que outras pessoas.
 - **Conflito:** Yumi tem dificuldade de argumentar com outras pessoas e lutar pelos seus valores.
 - **Mudança:** Yumi já está acostumada com mudanças, mas por enquanto prefere as coisas como estão.

- **Perda:** Quando mais nova, Yumi perdeu sua avó e isso a impactou imensamente. Ela sente muita falta de sua “batchan”, e a maneira que tem de demonstrar é honrando a cultura japonesa que herdou dela.
- **Há algo que o seu personagem mudaria na vida dele/dela se pudesse? Se sim, o que?** Yumi quer se tornar mais confiante e mostrar seu trabalho para as pessoas.
- **Motivação:** Conhecer Paris, a cidade do amor e da moda!
- **Medo:** Que sua mãe não apoie seu sonho de se tornar uma estilista.
- **Felicidade:** Poder fazer os figurinos para a banda e soltar a voz nas músicas.

ENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM NA HISTÓRIA

- **Ambiente:** Apesar de não fazer parte da família de Júlio, como João e Ritinha, Yumi rapidamente se tornou muito próxima dos garotos. Para eles, ela é como uma gatinha assustada que quando cria confiança, torna-se divertida e companheira. No grupo, ela representa a criatividade e o amor ao próximo.

LINHA DO TEMPO

Descreva eventos importantes que levaram à história do seu personagem. Quais são os eventos na história progressa do seu personagem que conduziram à história atual que será apresentada ao público?

1. **A perda de sua avó:** Yumi tinha quase 6 anos quando sua batchan faleceu. Como moravam juntas, isso impactou a garota, que estava acostumada com a presença da senhora em sua vida. De vez em quando, ela gosta de conversar com sua mãe sobre a avó e descobrir mais histórias sobre ela. Seu sonho é visitar o Japão, onde morou por tanto tempo, e conhecer os cenários de suas aventuras!
2. **Quando começou a participar do grupo de teatro:** Yumi é uma garota tímida e de poucos amigos. Sua mãe a incentivou que entrasse no grupo para conhecer mais pessoas e quem sabe sair um pouco de sua concha. Yumi sempre costurou, pois aprendeu com sua avó, mas nunca tinha mostrado

seus trabalhos para ninguém. Fazer os figurinos para as peças ajudou a mostrar que ela é capaz de criar coisas incríveis!

- 3. A primeira vez que seus amigos a ouviram cantar:** Apesar de ter uma linda voz, a garota sentia muita vergonha de expor esse lado para qualquer um que não fosse sua mãe. Seus amigos acabaram descobrindo por acidente, mas ficaram encantados! Desde então, ela canta para as músicas da banda, mas ainda está criando coragem para aparecer nos clipes... ela é muito envergonhada.

- **FICHA DO ALÍPIO**

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- **Nome:** Alípio
- **Apelido/codinome:** Não tem
- **Idade:** 10 anos
- **Altura:** 1,75m
- **Peso:** Alípio é um cavalo forte e musculoso de quase 560kg.
- **Gênero:** Masculino
- **Raça/etnia:** Campolina
- **Cor dos Olhos:** Pretos
- **Cor dos Cabelos:** Castanho
- **Usa óculos ou Lente de contato:** Não
- **Nacionalidade:** Brasileiro
- **Cor da Pele:** Caramelo

CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS

- **Estilo de Vestimenta:** Usa uma gravata que Júlio colocou nele (o garoto a roubou de seu avô!)
- **Maneirismos/hábitos:** Galopa no mesmo lugar e chacoalha a cabeça quando está feliz.
- **Hobbies:** Alípio gosta de colecionar várias coisas que encontra pela fazenda e chama todos os itens de “seus amigos”.
- **Bordão/ditado favorito:** Ai, ai, ai!
- **Tom de Voz:** Voz grossa e carregada de sotaque caipira.
- **Jeito que anda:** Galopando!
- **Maior Defeito do Personagem:** Alípio pode ser bem dramático e cabeça-dura quando quer. Júlio costuma dizer que ele é como um bebê gigante de quatro pernas!
- **Melhor Qualidade do Personagem:** Ele é um cavalo amável e disposto a fazer amizade com todos que encontra.

CARACTERÍSTICAS SOCIAIS

- **Cidade natal:** Cocoricolândia

- **Onde reside:** Cocoricolândia
- **Ocupação:** Cavalo de fazenda, ajuda o Vô a carregar peso e transportar carga para dentro e fora do terreno.
- **Talentos/habilidades:** Alípio é um cavalo muito veloz e se sai muito bem nas corridas e competições de hipismo!
- **Status Familiar:** Alípio vive na fazenda com Júlio, seus avós e todos os animais.

ATRIBUTOS E ATITUDES

- **Nível de Inteligência:** Alípio às vezes é um pouco lento e demora a entender quando algum outro animal faz uma piada.
- **Objetivos do Personagem:** Tornar-se o cavalo mais veloz e forte do mundo! Por isso, ele nunca nega as tarefas que o Vô passa para eles..
- **Auto-estima/confiança:** Ele é muito confiante.
- **Estado Emocional (lógica ou emoção):** Ele é um grande bobalhão com um coração de ouro e sempre guiado pela emoção.

CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

- **Introvertido ou Extrovertido:** Extrovertido e falante.
- **Como ele lida com...**
 - **Tristeza:** Fica cabisbaixo e quieto, mesmo que outros tentem consolá-lo. Às vezes ele finge estar triste mesmo quando não está, para que outros se preocupem com ele!
 - **Raiva:** Fica frustrado e bufando, mas não guarda rancor.
 - **Conflito:** Quando briga com alguém, vai ignorá-lo até que o outro peça desculpas primeiro. Mas depois disso, logo volta a ficar tranquilo e esquece rapidinho sobre o conflito.
 - **Mudança:** Alípio nasceu e cresceu na fazenda, e desde então sua vida é calma e constante. Ele tem poucas experiências relacionadas ao tópico.
 - **Perda:** Alípio perdeu sua mãe quando ainda era um potrinho, então não se lembra muito bem dela. A avó é sua figura materna e ele ama todos os humanos que cuidam dele, como o Júlio, mas sente falta de ter outro cavalo para lhe fazer companhia.

- **Há algo que o seu personagem mudaria na vida dele/dela se pudesse? Se sim, o que?** Ele gostaria de perder a vergonha e conversar com Fifi, a égua da fazenda vizinha. Alípio a acha muito bonita!
- **Motivação:** Ter uma vida tranquila na fazenda e ajudar os avós nas tarefas diárias.
- **Medo:** Perder sua força e velocidade quando ficar mais velho.
- **Felicidade:** Comer cenouras!

ENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM NA HISTÓRIA

- **Ambiente:** Alípio é o melhor amigo (animal) de Júlio e um grande companheiro da Vó. Quando ela está cozinhando, ele fica na janela esperando para provar um pouco da comida. Ou, ainda, quando Júlio está estudando, ele fica na janela do seu quarto tentando chamar sua atenção. Para os animais, ele é um grande amigo sempre disposto a ajudar.

LINHA DO TEMPO

Descreva eventos importantes que levaram à história do seu personagem. Quais são os eventos na história pregressa do seu personagem que conduziram à história atual que será apresentada ao público?

1. **Quando perdeu sua mãe:** Alípio ainda era um filhote quando perdeu sua mãe após complicações no parto. Ele ainda estava aprendendo a ficar em pé sozinho, com suas pernas tão finas e desengonçadas, quando se viu sozinho. Quem o auxiliou nessa época foi o Vô, e Alípio carrega um carinho muito grande pelo senhor.
2. **Quando conheceu Júlio:** A diferença de idade entre Júlio e Alípio não é muito grande, mas o cavalo já era muito maior que o garoto quando se conheceram pela primeira vez. Júlio devia ter 3 ou 4 anos quando ficou encantado com o grande animal pela primeira vez. Alípio também ficou entusiasmado com seu novo amigo e foi extremamente cuidadoso. Não demorou muito para que se tornassem grandes amigos!
3. **Primeira vez que competiu em uma corrida:** Apesar de ser algo recente e Alípio ainda estar praticando, sente que encontrou algo em que é bom de

verdade! Tudo começou quando Júlio viu em um panfleto da escola o anúncio da corrida que iria acontecer. O garoto inscreveu Alípio, mesmo que o cavalo não estivesse tão confiante assim, e ele se saiu muito bem! Agora, seu objetivo é encher o estábulo de medalhas!

- **FICHA DE DITO E FEITO**

CARACTERÍSTICAS BÁSICAS

- **Nome:** Dito e Feito
- **Apelido/codinome:** Não tem
- **Idade:** Incerto
- **Altura:** Dito tem cerca de 80 cm, enquanto Feito tem 36 cm.
- **Peso:** Dito é um macaco forte (cerca de 14kg) e Feito é uma cutia pequena e barrigudinha (4kg).
- **Gênero:** Masculino/Masculino
- **Raça/etnia:** Dito é um muriqui-do-sul e Feito é uma cutia.
- **Cor dos Olhos:** Castanho-escuro (Dito) e preto (Feito).
- **Cor dos Cabelos:** Dito tem pelos cinza e Feito tem pelos marrom alaranjado.
- **Usa óculos ou Lente de contato:** Não
- **Nacionalidade:** Brasileiros

CARACTERÍSTICAS DISTINTIVAS

- **Estilo de Vestimenta:** Não utilizam vestimenta.
- **Maneirismos/hábitos:** Feito coloca a mão na boca quando está pensativo, mordendo seus dedos.
- **Hobbies:** No tempo livre, quando não estão aprontando confusão, eles gostam de se esconder no quarto de Júlio e ler juntos (Dito lê para Feito).
- **Bordão/ditado favorito:** Feito está sempre chamando Dito de “bobalhão” e “grande bobalhão”.
- **Tom de Voz:** Dito tem uma voz grossa e arrastada, enquanto Feito tem uma voz estridente.
- **Jeito que anda:** Feito anda em passos rápidos e curtos, às vezes em quatro patas; Dito anda com passos compridos e utiliza sua cauda também.
- **Maior Defeito do Personagem:** Dito é bobo demais para se impor, e Feito acaba passando a perna no amigo – roubando a autoria de seus planos. Feito está sempre atrás de confusão e acaba incomodando os outros animais da fazenda.

- **Melhor Qualidade do Personagem:** Dito é um amigo muito fiel. Feito é habilidoso com as mãos e consegue montar várias bugigangas – mesmo que não seja com boas intenções...

CARACTERÍSTICAS SOCIAIS

- **Cidade natal:** Cocoricolândia
- **Onde reside:** Cocoricolândia
- **Ocupação:** Não possuem.
- **Talentos/habilidades:** Dito é um ávido leitor e gosta de citar personagens e inspirar-se neles, mesmo que sejam vilões. Feito tem um talento para fazer bonecos, e às vezes consegue fazê-los iguais aos animais da fazenda! Ele usa as miniaturas para planejar suas traquinagens.
- **Status Familiar:** Não possuem família conhecida e tratam-se como irmãos.

ATRIBUTOS E ATITUDES

- **Nível de Inteligência:** Apesar de Dito ser o “bobalhão”, é ele que tem as ideias dos planos, então possui certa inteligência; porém, Feito assume os créditos mesmo assim, ocupando o posto de esperto da dupla.
- **Objetivos do Personagem:** Causar confusão na fazenda!
- **Auto-estima/confiança:** Dito possui uma auto-estima baixa, enquanto Feito possui uma grande confiança em si mesmo. É por isso que muitas vezes ocupa o posto de líder da dupla.
- **Estado Emocional (lógica ou emoção):** Dito é um personagem mais lógico que às vezes até questiona a razão dos planos malignos, enquanto Feito é mais emotivo, sendo um personagem mais caricato.

CARACTERÍSTICAS EMOCIONAIS

- **Introvertido ou Extrovertido:** Dito é mais introvertido e quieto, enquanto Feito acaba por ser o extrovertido e falante da relação.
- **Como ele lida com...**
 - **Tristeza:** Dito fica introspectivo e quieto. Feito faz birra e chora bem alto!

- **Raiva:** Dito raramente fica bravo, enquanto Feito é mais temperamental. Quando está bravo, seu rosto fica até vermelho de raiva! Ele não faz questão de esconder sua frustração.
 - **Conflito:** Eles adoram! Menos quando é entre os dois. Dito rapidamente dá um jeito de fazer as pazes com o amigo, mesmo quando é Dito quem está errado.
 - **Mudança:** Não é algo que eles gostam. Por isso estão sempre fazendo as mesmas coisas e frequentando os mesmos lugares; quando algo na rotina deles muda, causa estranhamento.
 - **Perda:** Os dois já passaram por isso e não é algo que eles gostem de mencionar, pois ainda os causa tristeza.
- **Há algo que o seu personagem mudaria na vida dele/dela se pudesse? Se sim, o que?** Eles gostariam de conhecer suas famílias.
 - **Motivação:** Causar confusão!
 - **Medo:** Os dois têm medo de ficar sem o outro (mesmo que Feito não admita isso com tanta facilidade).
 - **Felicidade:** Além de ver suas armadilhas darem certo, os dois gostam de subir nas árvores do pomar e comer frutas juntos.

ENVOLVIMENTO DO PERSONAGEM NA HISTÓRIA

- **Ambiente:** Os dois são os antagonistas no núcleo da fazenda. Estão sempre aprontando confusão e criando problemas para os outros animais. Eles acabam sendo os catalisadores para conflitos no ambiente.

LINHA DO TEMPO

Descreva eventos importantes que levaram à história do seu personagem. Quais são os eventos na história pregressa do seu personagem que conduziram à história atual que será apresentada ao público?

1. **Quando se conheceram pela primeira vez:** Os dois ainda eram filhotes quando se conheceram na mata que cerca a fazenda. À medida que o terreno foi crescendo, eles passaram a morar nas instalações da propriedade, esgueirando-se pelo paiol e estábulo. Ao que tudo indica, os dois foram

abandonados pelos seus parentes, e a amizade dos dois é o mais perto que possuem de uma família. Muito do ressentimento que Feito tem dos outros animais é esse sentimento de não pertencimento.

2. **A primeira pegadinha que armaram juntos:** Na maior parte das vezes, as armadilhas e arapucas da dupla não causam nenhum mal real aos outros animais - eles apenas se divertem com as reações e a confusão que geram. A primeira vez que enganaram alguém foi com o próprio Júlio, escondendo seu livro quando o garoto estudava. Eles nunca devolveram o objeto para seu dono, e Dito aprendeu a ler com esse livro, pois Feito estava curioso para saber do que se tratava. Desde então, há esse hábito da leitura entre os dois.
3. **Quando Feito ficou doente e foi acolhido pela Vó:** A única pessoa que Feito se recusa a enganar é a Vó. Quando era mais novo, acabou por torcer uma de suas patas e Dito não sabia como ajudá-lo. Eles acabaram por pedir ajuda à Vó, que já estava acostumada com as brincadeiras da dupla e não viu mal em auxiliá-los. Feito não admite, mas guarda certo carinho pela senhora.