



Francisco Rossatto Neto

PROJETO DE PESQUISA
CONCEPT ART CENTRADO NA CULTURA INDÍGENA GUARANI

Santa Maria, RS
2020

Francisco Rossatto Neto

CONCEPT ART CENTRADO NA CULTURA INDÍGENA GUARANY

Projeto de pesquisa apresentado ao Curso de Design, Área de Ciências Tecnológicas, da Universidade Franciscana – UFN, como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho Final de Graduação II

Orientador: Prof. Dr. Roberto Gerhardt

Santa Maria, RS

2020

Francisco Rossatto Neto

CONCEPT ART CENTRADO NA CULTURA INDÍGENA GUARANI

Trabalho apresentado ao Curso de Design, Área de Ciências Tecnológicas, da Universidade Franciscana – UFN, como requisito parcial para aprovação na disciplina de Trabalho Final de Graduação II – TFG II.

Dr. Roberto Gerhardt – Orientador

Me. Cássio F. Lemos

Me. Thiago Krening

Aprovado em ____ de _____ de _____.

RESUMO

Este projeto tem por objetivo a realização de Concept Arts para o mercado de animação, tendo como temática a cultura e mitologia sul americana indígena Guarani. O desenvolvimento deste trabalho se justifica pela falta de compreensão e consciência dos não indígenas para com essa cultura, por vezes, acarretando em preconceitos e segregações sociais. Os processos metodológicos aqui desenvolvidos têm como base a metodologia de Redig (1983), dividindo inicialmente o corpo do trabalho na fase Informativa e posteriormente na fase Projetiva. A partir do estudo cultural sobre os Guaranis, foi possível um embasamento satisfatório para a realização do Concept Art proposto, baseando-se em seus elementos, símbolos e mitologia como esforço para manter viva uma cultura em risco.

Palavras-chave: Cultura nativa sul americana. Mitologia indígena. Design de personagens. Design de cenários.

ABSTRACT

The goal of the present project is the production of Concept Arts for the animation industry, approaching the native sul american Guarani mythology em culture as thematic. The development of this work justifies by the lack of understanding and awareness of non-indigenous people towards this culture, sometimes resulting in preconceptions and social segregation. The methodological processes here developed are based on the Redig's (1983) methodology, initially dividing this work in Informative phase and later in Projective phase. From the culture study of Guarani people, it was possible to provide a satisfactory basis for the realization of the proposed Concept Art, based on its elements, symbols and mythology as an effort a culture that is in risk, to continues alive.

Keywords: South american native culture. Indigenous mythology. Character design. Environment design.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	3
1.1 JUSTIFICATIVA	4
1.2 OBJETIVOS	5
1.2.1 OBJETIVO GERAL	5
1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
2 REFERENCIAL TEÓRICO	6
2.1 DESIGN.....	6
2.2 DESIGN SOCIAL.....	12
2.3 TEMÁTICA CULTURAL INDÍGENA.....	13
2.4 NARRATIVA VISUAL.....	18
2.5 ANIMAÇÃO.....	25
3 METODOLOGIA	27
4 PROPOSIÇÃO	30
5 IDEIA E DESENHO	38
6 RESULTADOS E DISCUSSÃO	55
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
8 CRONOGRAMA DE ATIVIDADES	57
REFERÊNCIAS	58
ANEXO A	60

1 INTRODUÇÃO

O tema do projeto de pesquisa a ser estudado é baseado na cultura indígena brasileira, mais especificamente na mitologia e cosmovisão Guarani e terá sua aplicação por meio de um projeto gráfico de design.

Optou-se por abordar esse tema pelo fato da carência de visibilidade da cultura indígena brasileira na contemporaneidade, pois muitas outras culturas já foram esquecidas ou estão em processo de extinção. Além disso, muito de suas culturas sofrem massivas influências pela integração à cultura ocidental, ocasionando fatores causais de transfiguração étnica, ou seja

As diversas etapas de integração correspondem a passos do processo de transfiguração étnico-cultural que, operando através de compulsões de natureza ecológica, biótica, de coerções de natureza tecnológico-cultural, socioeconômica e ideológica, conduzem os indígenas da condição de índio-tribais a de índios-genéricos. Cada uma dessas compulsões corresponde a um fator causal específico que produz efeitos também específicos, embora eles se somem uns aos outros, acarretando às populações indígenas condições mais precárias de sobrevivência biológica e de existência como etnias autônomas. (DARCY RIBEIRO, 1922, pg 441)

Para que esse projeto faça com que a visibilidade do povo indígena aumente, busca-se criar um conteúdo de conscientização, contando visualmente uma história por meio de *Concept Art*, processo inicial e de criação para plataformas de entretenimento tais como jogos digitais, HQs e animações. O objetivo do projeto é a criação e desenvolvimento de *concept arts* que pretendem valorizar a cultura indígena do povo Guarani, inspirada por seus costumes, filosofias de vida e cosmovisão, potencializando-a enquanto cultura etnográfica, dando-lhes voz e memória.

Entende-se como *Concept Art* uma pré-produção visual e processual, portanto, é de extrema importância não só a expressividade artística, mas a visão técnica e projetual do designer, pois, segundo Rocha (2015),

Assim como os projetos de design, o concept art visa um produto final, e segue uma linha projetual, passando por etapas bem definidas, de acordo com a metodologia específica de cada profissional. Por isso não basta que o concept artist seja um bom desenhista, ele também precisa ser um bom designer, capaz de organizar de forma lógica e eficaz as etapas da execução de seu trabalho, permitindo que o faça de maneira rápida e consistente, duas qualidades muito importantes nesse ramo da indústria. (ROCHA, 2015, pg 8)

Entretanto, vale ressaltar a diferença entre *Concept Art* e Ilustração, duas áreas semelhantes mas distintas e muito comumente confundidas. Primeiramente, nota-se que suas funções são separadas, sendo que o *Concept Art* possui um caráter projetual com o objetivo de produção e criação de alternativas que serão selecionadas pelo cliente/empresa fornecendo a base para a produção como modelagens 3D, ilustrações, animações e outros elementos, podendo se manter fiel ao *Concept Art* ou sofrendo algumas alterações de roteiro ou desenho. O *Concept Art* se baseia em vários desenhos que

representam uma ideia, sendo desde personagens e cenários a itens, máquinas e vários outros elementos que possam fazer parte do *briefing* definido. Na ilustração o objetivo é outro. Utilizando-se do *Concept Art* produzido, a ilustração é usada para fins publicitários ou aplicáveis na etapa final do projeto, ou seja, utiliza-se do conceito desenvolvido (*Concept Art*) para ser implementada de maneira que se relacione com o consumidor (de jogos ou animações, por exemplo). Rocha (2015) afirma que, diferente do artista conceitual deste ramo, o ilustrador tem sua relação com o cliente/consumidor direta, sendo contratado para ilustrar a capa de um livro ou para uma empresa de publicidade. Já no caso dos *concept artists*, sua produção não se aplica ao resultado final, tendo como público alvo os produtores e patrocinadores do projeto.

Um exemplo da aplicação do *concept art*, é servir de guia para a equipe de modelagem, neste caso, um personagem seria representado em uma pose mais estática e em diferentes vistas. O mesmo personagem poderia ser refeito posteriormente, em uma pose mais dinâmica, para ser usado como parte do produto final. (ROCHA, 2015)

Com o intuito de ampliar os conhecimentos na área, por meio do desenvolvimento de ideias transmissíveis visualmente, busca-se também uma experiência pessoal e profissional potencializadora de aprendizado. Como objeto central do trabalho, a busca por conhecimentos e processos utilizados na área de criação de conceitos se vê não só necessária como consequência direta de um bom resultado de *Concept Art*.

1.1 JUSTIFICATIVA

É importante entender e destacar que o projeto a ser desenvolvido será executado por uma perspectiva de um aluno cujas vivências e experiências são de uma cultura distinta aos indígenas, buscando absorver o máximo de informações e retratando-as o mais fielmente possível, por meio de interpretações pessoais em *Concept Arts*.

Já há muitas gerações esses povos tentam reestabelecer sua cultura em meio a contemporaneidade. Como uma sociedade globalizada, devemos permitir que as mais diversas culturas vivam e se desenvolvam. Para o projeto em questão, seu desenvolvimento e aplicabilidade se dão pela falta de compreensão e consciência dos não indígenas para com a cultura, por vezes, acarretando em preconceitos e segregações sociais.

Portanto, utilizando-se da base projetiva de *Concept Arts* e de seu respectivo *briefing* (temática Guarani), a ideia, o subjetivo a ser transmitido pode se expandir e se manifestar das mais variadas formas, tendo apenas como limite a criatividade do artista conceitual.

1.2 OBJETIVOS

Amparado por questões sociais de desigualdade, desenvolver e criar visualmente uma narrativa inspirada pelo povo Guarani, assimilando e mostrando a sua cultura através da elaboração e desenvolvimento de *Concept Art*.

Portanto, busca-se traduzir pelo meio visual a perspectiva de mundo do povo Guarani, que, segundo IPHAN (2009) (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) é um dos mais numerosos povos indígenas brasileiros, tendo em torno de 34.000 indivíduos e abrange os estados do Rio Grande do Sul, Santa Catarina, Paraná, São Paulo, Rio de Janeiro, Espírito Santo e Mato Grosso do Sul, além de regiões no Paraguai, Uruguai, Argentina e Bolívia.

1.2.1 Objetivo Geral

O objetivo geral desse projeto é expressar uma narrativa, principalmente por meio do estudo de seus arquétipos mitológicos ou lendários, reforçando tal cultura e seu conhecimento. Mesmo tendo como alvo e tema o povo indígena, o principal público do projeto a ser atingido são os não indígenas, pois busca-se visibilidade de seus costumes, crenças e tradições para uma parcela maior da sociedade. Para isso, propõem-se o desenvolvimento de um projeto gráfico de criação e embasamento para a produção de um produto de entretenimento denominado animação digital.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Pesquisar lendas e mitologias do povo Guarani com foco em arquétipos, elegendo uma como narrativa;
- Utilizar-se de visitas e entrevistas presenciais em povos indígenas Guaranis com o intuito de imersão e melhor entendimento da cultura, expressando seus costumes de maneira correta no atual trabalho;
- Compreender fundamentos de desenho, ilustração e *Concept Art* através de levantamento bibliográfico;
- Abranger aspectos gerais de *Concept Art* (personagens, cenários, etc.) para utilização na área de animação digital;
- Por meio das gerações, criar um número de conceitos que supram uma boa imersão visual sobre a narrativa, conceituando personagens e cenários presentes no conto original.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Para um desenvolvimento embasado e consistente do projeto, optou-se por usar como eixos principais de pesquisa o Design, Design Social, a cultura indígena Guarani e a narrativa do projeto com vista a uma animação digital, o que também envolve a narrativa visual. Portanto, busca-se reunir conteúdos relevantes e específicos para a concretização adequada do projeto.

2.1 DESIGN

A palavra “design” tem como tradução livre o designar. Ao analisar esta palavra, pode-se entender que a aplicação do Design seja a aplicação de um meio (projeto) para um fim (produto), e, em termos, essa afirmação é correta. Entretanto, é errôneo o entendimento de que o design em si, seja apenas e exclusivamente tal informação. Esconde-se por de trás da palavra “design” uma gama de variáveis práticas e interpretações que modificam intensamente o dia a dia e estilo de vida da sociedade contemporânea, seja por novas tecnologias ou mentes criativas. O design está além do designar, design é também apontar, mostrar, ressignificar, simbolizar, marcar, criar e melhorar a qualidade de vida de todos que usufruem do que é o designar.

Entretanto, percebe-se que as definições do termo Design no seu epistema não são precisas, podendo ser interpretadas e aplicadas em múltiplas formas, por esse motivo julga-se que nesse projeto podemos adotar algumas definições específicas, como por exemplo as definições do Icograda (2001), Bernhard Bürdek (2010) e Van Der Linden, (2010).

Segundo Bürdek (2010) “Design é uma disciplina que não produz apenas realidades materiais, mas especialmente preenche funções comunicativas”. Referindo-se ao trabalho em desenvolvimento, entende-se a importância comunicativa nele empregado como essencial, pois o cerne deste está vinculado pela comunicação, montando um diálogo visual entre imagem e espectador. Além disso, pode-se afirmar que a comunicação (dentre suas variadas formas) é a base de toda sociedade, não só fazendo parte dela, como inter-relacionando aspectos profundos da evolução humana em meios culturais e sociais, conforme a definição do Icograda (2001) ao comunicar que:

Design gráfico é uma atividade intelectual, técnica e criativa concernente não somente à produção de imagens, mas à análise, organização e métodos de apresentação de soluções visuais para problemas de comunicação. Informação e comunicação são as bases de um modo de vida global interdependente, seja na esfera dos negócios, cultural ou social. Ao designer gráfico cabe a tarefa de fornecer respostas aos problemas de comunicação de todo tipo em todos os setores da sociedade. (ICOGRADA, 2001)

Utilizando-se da imagem como comunicador e da comunicação como transformação sociocultural, objetiva-se por meio deste trabalho, a possível transformação dos saberes e ignorâncias acerca da cultura nativa sul-americana, muitas vezes invisível aos olhos da sociedade Ocidental brasileira, entretanto, extremamente presente no cotidiano da mesma. Nesse ponto, mais uma vez se evidencia a necessidade do design para o projeto, pois segundo Van Der Linden (2010) “Design é uma atividade projetual que intervém na realidade, afetando a vida em sociedade e o meio-ambiente, voltada para a construção do futuro, articuladora de saberes científicos, tecnológicos e artísticos.” sendo a “construção do futuro”, uma diferente perspectiva comunicativa através do atual projeto.

Sendo assim, pondera-se que o papel do design por meio do presente trabalho se determina por não apenas desenvolver visualmente um produto, mas essencialmente comunicar por meio dele, objetivando-se transformações sociais.

2.1.1 DESIGN DE PERSONAGENS

Tendo em vista o projeto atual como um projeto gráfico e sendo um dos eixos principais a criação visual e conceituação de um universo cultural, busca-se a transmissão do imaginativo para o material de forma clara, compreensível e de acordo com o objetivo inicial. Dentro da criação de personagens, objetiva-se, também, por meio dele, comunicar o contexto em que está inserido, ou seja, busca-se visualmente transmitir pela forma, cor e outros demais elementos, quem ele é, de onde vem e outros elementos narrativos que pode expressar o que de fato é esse personagem. Para que o objetivo semiótico dos personagens seja corretamente transmitidos, pretende-se buscar artigos e livros tais como processos de criação de personagens por autores como Klaus Janson (1998), Ben Caldwell (2005), Jack Hamm (1983) e Richard Williams (2001).

Uma das definições do que é design de personagens se resume em contar uma história. Esta área de criação, não diferente do design de ambientes, é uma ferramenta da narrativa para que a história seja contada visualmente. Ao desenvolver um personagem, busca-se comunicar por meio visual quem ele é, como se comporta e de onde ele vem. Utilizando-se da clássica abordagem herói/vilão, por exemplo, pode-se comunicar claramente suas intenções utilizando dos arquétipos para expressar ou ocultar sua verdadeira identidade, ou seja, surpreender o espectador durante a história, criando uma determinada expectativa sobre o personagem. Camuflando um vilão por trás de um arquétipo de herói, por exemplo.

A importância de identidade de um personagem, seja qual for o contexto, é a de se manter clara ao espectador sua presença, seja qual for a situação. Mateu-Mestre (2010) reforça tal afirmação, utilizando-se do poder da silhueta ao favor da identidade de um personagem. A silhueta definida se comporta como identidade visual, fazendo com que o espectador reconheça com facilidade o personagem indiferentemente da circunstância, seja ela pelo uso da luz ou enquadramento. Portanto, possibilitando a compreensão de quem é quem, nas mais variadas situações, se faz mais eficaz ao adotar o princípio do uso da silhueta. Para uma boa definição de silhueta, é importante atentar-se a psicologia imposta principalmente pela forma e secundariamente pela cor, expressão, vestimenta e

outros elementos que possam adicionar uma identidade ao personagem, comunicando ao espectador, sem a necessidade de palavras, quem é o indivíduo em questão. Um exemplo de aplicação de silhueta pode ser vista a seguir.

Figura 1 - Silhuetas



Fonte: Framed Ink (2010), pg. 98

A escolha de formas e silhuetas mais ou menos anguladas, por exemplo, influenciam diretamente na ideia da personalidade do personagem. Ou seja, um personagem com predominância de formas mais arredondadas passa ao espectador uma sensação de conforto, segurança e inofensividade. Um exemplo dessa aplicação psicológica em personagens é a evidenciada no longa metragem de animação produzida em 2014 pelos estúdios Disney, Operação Big Hero. Como mostra a imagem a seguir.

Figura 2 - Personagens Baymax (robô) e Hiro (humano).

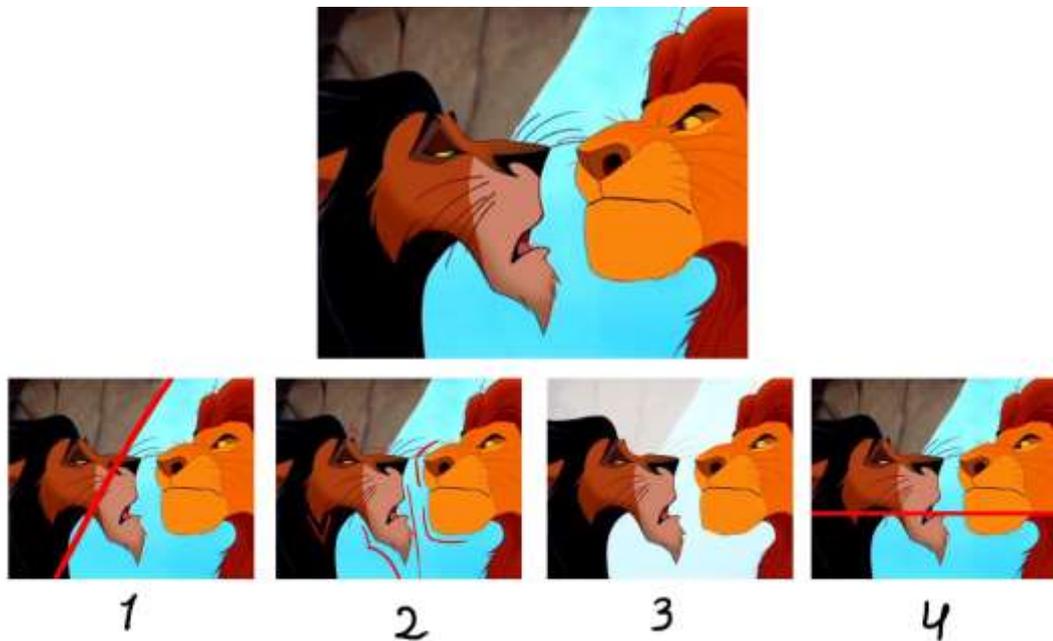


Fonte: longa metragem Operação Big Hero (imagem retirada do site Pinterest)

No longa-metragem, o personagem de nome Baymax (robô) é desenvolvido para fins terapêuticos e hospitalares, além disso, seu comportamento ao longo da animação se destaca pela personalidade inocente e inofensiva. Ao analisar visualmente o personagem, sua função e personalidade são comunicadas instantaneamente ao espectador, ou seja, ao absorver a imagem de um personagem com predominância de formas arredondadas e uma cor ligada a paz e calma, a associação se torna quase que automática. A forma, a silhueta e a cor do personagem ditam, antes de mais nada, quem ele aparenta ser, ou quem ele realmente é. É aqui que a relação dos arquétipos se faz essencial para o design de personagens.

A importância da diferença e do conteúdo expresso na silhueta, entre outros elementos, pode ser visto com clareza em personagens clássicos da cinematografia, também desenvolvido pela Walt Disney em 1994 no longa metragem O Rei Leão.

Figura 3 - Scar e Mufasa



Fonte: Compilação do autor (imagem original retirada do Google Imagens).

Utilizando-se do quadro selecionado acima, pode-se analisar diversas ferramentas de narrativa visual como meio de comunicação. O cerne da mensagem a ser transmitida é a oposição, ou seja, o conflito visual entre o arquétipo do vilão e o arquétipo do herói. Para melhor entender a cena, a análise se dará em quatro partes.

No exemplo de número 1, a composição geral do quadro se divide em dois polos por meio de uma linha diagonal para enfatizar a dinamicidade e ação do momento. Nota-se que, pela divisão dos polos, tonalidades mais sombrias se localizam ao lado esquerdo enquanto tonalidades mais vibrantes se localizam na direita, expressando metaforicamente o lado sombrio de Scar e o lado iluminado de Mufasa.

No exemplo 2, a silhueta se torna a expressão de suas personalidades, tendo na esquerda a imagem do vilão com ângulos agudos (representando perigo, algo ofensivo) e na direita a imagem do

herói, com ângulos mais quadrados, transmitindo a sensação de estabilidade e força. Ao observar a imagem de número 3, é importante também, enfatizar a relevância dos padrões cromáticos, em que, utilizando-se da psicologia das cores, o vilão apresenta uma paleta mais frias e sombria em comparação com o herói que possui cores vivas e vibrantes. Por fim, na imagem 4, o olhar do espectador é colocado abaixo da linha de visão dos personagens, enfatizando seu poder e hierarquia sob o observador, tendo o herói como força maior, ao observar que a linha de seu olhar está acima do vilão, em sinal de imponência e poder sobre ele.

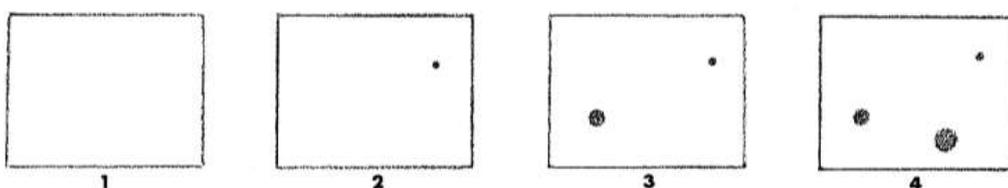
Com base na análise anterior, entende-se a importância de uma identidade visual de personagens para que a mensagem seja transmitida da maneira correta. Pondera-se então, que o poder da narrativa visual é uma ferramenta imprescindível para uma boa comunicação e imersão do espectador quanto ao conteúdo por ele absorvido, e que a utilização de várias ferramentas narrativas, consecutivamente, podem impactar em grande escala o nível de informação e qualidade do trabalho.

2.1.2 DESIGN DE CENÁRIOS

Assim como o projeto de personagens, o ambiente, ou seja, a representação visual do contexto em que esse personagem se insere é igualmente importante para a narrativa e imersão do objetivo semiótico a ser passado. Fatores como a geografia, bioma e clima interferem diretamente com o que ou quem estiver inserido em seu contexto, se interligando e influenciando diretamente na narrativa a ser expressada. Autores a serem pesquisados em tal âmbito são Marcos Mateu-Mestre (2010), James Gurney (2010) e Jack Hamm (1988).

Ao observar as análises anteriores, nota-se que uma obra de narrativa visual é composta de diversas outras formas de aplicação narrativa, igualmente visuais. Ao desenvolver uma narrativa visual ambiental ou panorâmica, instiga-se ao leitor um olhar mais amplo e contextualizado de onde e o que se passa no local, entretanto, é interessante não só mostrar ao espectador o contexto, mas fazer com que se transforme em uma experiência para o mesmo. Isso é explicado por Hamm (1988) ao afirmar que o olho viaja e explora uma imagem, tornando-se uma experiência ao espectador. E que, por meio do uso de certas formas, pode ser tanto prazeroso quanto proveitoso ao observador. Hamm (1988) demonstra por meio de um exemplo simples a maneira como o olho pode ser guiado por uma imagem, como se evidencia a seguir, em que por meio de uma hierarquia de formas, o olhar é automaticamente guiado pela forma e presença da imagem.

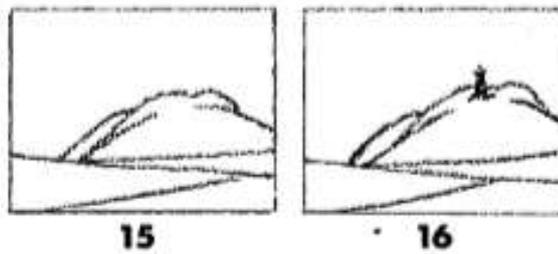
Figura 4 – Conduzindo o olhar



Fonte: Drawing Scenary (1998), pg 2

Com isso em mente, passa-se a analisar e estipular uma área ou ponto focal (ou ambos), é por meio dela que o objetivo e mensagem principal da imagem será passada, já que será a primeira informação a ser absorvida pelo espectador. A definição e diferenciação entre área focal e ponto focal pode ser melhor descrita na seguinte imagem.

Figura 5 – Área focal e Ponto Focal



Fonte: Drawing Scenary (1998), pg 2

Na imagem de numeração 15, entende-se como área focal, como atenção dominante ao espectador, uma montanha ao horizonte. Já na imagem 16, um ponto focal é adicionado na área focal, ou seja, a torre. Nesse exemplo, a imagem é montada para direcionar o olhar do observador ao objeto de desejo do artista.

A utilização dessa ferramenta narrativa visual pode ser aplicada tanto utilizando-se apenas de uma área focal (a montanha), um ponto focal (a torre, em um cenário em que a montanha não existe) ou ambos, como demonstra a imagem 16. O modo de utilização desse método narrativo depende exclusivamente da necessidade e desejo do que o artista quer passar ao espectador.

A utilização de cenários pode trazer uma certa vantagem para a narrativa do projeto, já que o número de informações pode ser maior para o observador, “prendendo-o” por mais tempo dentro da imagem, como afirma Hamm sobre a história do cenário, em tradução livre

Por haver um certo “elemento temporal” em um cenário assimilativo, o cuidado com o enredo para uma visita ocular se torna importante. É necessário e altamente benéfico traçar uma itinerância ótica para o observador. Essa itinerância deve convidar a retornar tais visitas, caso contrário, não é um bom cenário. (HAMM, 1988, tradução nossa)

Entende-se por fim, a importância da utilização de tais elementos visuais, tornando a visão do espectador uma experiência. Mais especificamente em cenários, utilizando-se pelas ferramentas de guia ocular, fazendo com que o observador viaje e explore a imagem desenvolvida, internalizando elementos importantes da narrativa.

2.2 DESIGN SOCIAL

Como um animal social desde que se tem conhecimento, a espécie humana dificilmente levaria uma vida semelhante à atual se não fosse pela cooperação e harmonia entre seus pertencentes. Na área do design social, a melhora ou resolução de um problema abrangente a um nicho específico da sociedade é o objeto de pesquisa e projeto para que a aplicação do design seja feita, tendo como resultado a diminuição ou solução para algum tipo de problema social evidenciado.

Como afirma Lima e Martins (2011):

Design social é uma abordagem de projeto que implica tanto metodologias participativas como motivações projetuais e consequências sociais do processo de design. É possível afirmar ainda que o design social também promove valores como sustentabilidade e desenvolvimento sociocultural” (LIMA e MARTINS apud BRAGA, 2011).

Segundo a explanação acima, entende-se por design social como provedor de desenvolvimento sociocultural, além de outras funções. Sendo assim, um pensamento que vai ao encontro do estipulado para o atual projeto. Por outro lado, é errôneo afirmar que exclusivamente o design social possa interferir de maneira sociocultural em seu contexto aplicado, pois como sendo uma produção da sociedade para ela mesma, outras intitulações e formas de design também acabam por desenvolver mudanças socioculturais. Abordando o pensamento de Joaquim Redig de que todo design é um design social, pois sem a preocupação do designer com a sociedade, não se define um design (Redig, 2011).

Para além de definir a real significação do design social, deve-se compreender o papel do designer gráfico para com a sociedade. Yamamoto (2014) contempla realidades e premissas desse papel por meio de entrevistas, concluindo e observando ao que se alinha ao presente trabalho, premissas das quais, “A compreensão e domínio do designer gráfico com relação aos processos e etapas de produção do projeto tendo em vista os seus impactos sociais.”, bem como “A noção de impacto ambiental em todas as etapas do projeto e do ciclo de vida daquilo que foi projetado”. Ou seja, pode-se interpretar também, a necessidade do designer de buscar pela compreensão tanto técnica (utilizando-se da teoria), quanto prática (observando seus impactos no contexto de sua obra aplicada). Além disso, Yamamoto (2014) prossegue sobre o papel social do designer gráfico, afirmando sobre “A dimensão qualitativa da relevância do projeto, ou seja, quantas pessoas serão beneficiadas e o que caracteriza este público, quais são suas especificidades e como todos esses parâmetros são considerados no projeto” e por último, mas ainda ao encontro do atual projeto, a premissa de que “A consideração com os aspectos de cultura visual do produto ou usuário tanto em relação ao repertório simbólico/estético quanto aos aspectos simbólicos/ comunicacionais” deve ser levada em conta.

2.3 TEMÁTICA CULTURAL INDÍGENA

Escolheu-se como cerne da concepção gráfica a ser desenvolvido no atual estudo, a cultura indígena. Sendo assim, é estabelecido como tema e estudo a ser abordado no projeto gráfico as populações e povos nativos da América Latina. Conforme afirma um estudo de 2010 realizado pela CEPAL (Comissão Econômica para América Latina e Caribe), existem atualmente, cerca de 826 povos indígenas na América Latina, o equivalente a 45 milhões de pessoas. Uma realidade que expõe centenas de culturas e visões de mundo distintas de si, sendo assim, extremamente difícil, se não impossível, de retratar a cultura indígena como um todo. Dada a circunstância de caráter complexo e orgânico quanto a individualidade desses povos, pretende-se entender mais profundamente o conceito de cultura e, permitindo uma visão mais concreta, a escolha de um desses povos para um entendimento cultural específico e embasado. Portanto, optou-se por abordar a perspectiva do povo Guarani.

O povo Guarani se caracteriza pelo seu grande número de indivíduos, localizados entre vários estados e países da América do Sul. Sendo um povo antigo e vasto, estabeleceram-se no local antes da chegada dos Europeus e, conseqüentemente, antes da definição de fronteiras como temos hoje, portanto sua cultura e expansão vasta permitiu que subculturas se desenvolvessem por regiões de vários países, evoluindo e transformando-se em um acervo cultural cada vez mais rico. Tendo esse cenário em mente, busca-se a compreensão de sua cosmovisão e estilo de vida para a criação do cerne do projeto gráfico a ser desenvolvido.

2.3.1 IDENTIDADE VISUAL GUARANI

Os grafismos são uma parte intrínseca da maioria dos povos indígenas. Assim como uma linguagem escrita, os grafismos funcionam a partir de uma linguagem visual com objetivos de comunicar diversos significados. Sua aplicação pode ser tanto cotidiana quanto ritualística e expressa tanto em pinturas corporais como em cestarias, utensílios e outros diversos artesanatos. Assim como qualquer linguagem, a estruturação visual por meio do simbolismo é dado de diferentes maneiras quando sendo de diferentes culturas e etnias, e isso não difere no caso dos grafismos. Tendo esse fato em mente, objetiva-se a busca pela linguagem gráfica desenvolvida especificamente pelo povo Guarani, discernindo os tipos de grafismos e seus significados e simbologias. Para que o grafismo seja interpretado e aplicado da maneira correta neste projeto gráfico, autores como Lux Vidal (2000), Budga Deroby Nhambiquara (2014) e Alexandre da Silva (2015) serão consultados.

Para melhor compreender o contexto social Guarani, pode-se utilizar uma comparação de linguagem oral em que a língua Guarani se assemelha paralelamente ao Latim, em que, como do Latim se originaram várias outros idiomas, com outras subculturas enraizadas dela, o exemplo Guarani não é muito diferente. Tendo isso em vista, busca-se embasar-se pela linguagem visual Proto Guarani, ou seja, um embasamento de registros e símbolos comuns entre a maioria dos diferentes povos Guaranis, rebuscando seu grafismo pré-colonização. Ressalta-se também, o fato da ramificação cultural e uma possível influência ocidental nas identidades visuais das diferentes vertentes Guaranis.

É de extrema importância também, de além de projeto gráfico para um design social, atentar-se ao uso correto de seus grafismos na aplicação do presente projeto, pois não só de uma significação social ou hierárquica sua simbologia se expressa, como também de uma conexão com o divino e sagrado conforme sua cultura. Busca-se então, utilizar-se corretamente de tal simbologia.

Inicialmente discernindo a simbologia dos grafismos, segundo Silva (2001), entende-se como grafismos sagrados do cosmo os denominados de *Ipará*. Dentre eles, pode haver diferenças simbólicas e limitações de uso dentre povos Guaranis distintos, como explica Silva (2001)

Segundo os Mbyá vindos da Argentina diretamente ensinados por *Ñanderu: ypará rysy* (desenho reto, em fileira) e *ipará píraráinhykã* (desenho de mandíbula de peixe). Para os *Mbyá da Estiva-RS*, apenas o *Ipará Rysy* tem origem sagrada. As informações colhidas indicam expressamente que os suportes com estes grafismos não podem ser vendidos aos *juruá* (brancos). SILVA (2001)

São eles:

Figura 6 – Grafismo sagrado em cestaria



Fontes: Etnoarqueologia dos grafismos Kaigang (2001), pg 225 e 226.

Outros grafismos são simbólicos para rituais específicos, definição de status social e até representação familiar, podendo cada família desenvolver seu próprio grafismo. Evidencia-se então, uma importante e intrínseca presença da identidade visual por meio de grafismos no cotidiano desses povos, sendo assim, essencial a utilização deles no presente projeto para comunicar sua história, estilo de vida, crenças e expressão psíquica.

Com base no grafismo Mbyá Guaraní, pode-se utilizar de referência visual captações em que retrata a aplicação de certos grafismos não sagrados expressos em cestarias. Como mostra Silva (2001).

Figura 7 – Grafismos não sagrados em Cestarias

São eles: *ipará korá* (desenho fechado, pode ser quadrado, losango, redondo), *ipará panambi pepó* (desenho da asa da mariposa), *mboitini ipará* (desenho da cascavel), *ipará karena* (desenho da corrente), *ipará kurusú* (desenho da cruz), *ipará joaçá* (desenho cruzado).



Ipará korá



Ipará panambi pepó



Mboitini ipará
– Foto
reproduzida de
E. Schaden,
1962



Ipará korá



Ipará rysy karé



Ipará korá

Fontes: Etnoarqueologia dos grafismos Kaigang (2001), pg 228 e 229.

Além dos exemplos acima, destacam-se também uma grande variedade de formas e linhas exploradas pelo povo Mbyá Guarani, expressando um rico acervo de identidade visual para embasamento da produção do projeto em questão, além dos criativamente libertos para usos cotidianos casuais.

Figura 8 – Grafismos Guaranis



Grafismos na cerâmica Proto-Guarani

“Motivos de decoração da cerâmica pintada, em vermelho sobre branco, ou em vermelho e preto sobre branco”. Reproduzido de Schmitz, 1985:41 (primeira estampa). Conforme interlocutores *Mbyá-Guarani*, a maioria dos grafismos foi reconhecida como *Mbyá-Guarani* e assim denominada: 1ª. fileira (de cima para baixo): *ipará rysy*, *ipará rysy ñovaiti*, *ipará panambi pepô*; 2ª. fileira: *ipará rysy karé*, *ipará pirârâinhykã*, *ipará karé karé*; 3ª. fileira: *ipará rysy karé* (para os três grafismos); 4ª. fileira: sem denominação; 5ª. fileira: *ipará korá* (primeiros dois grafismos), *pirá pará* (imagem do peixe); 6ª. fileira: *ipará korá* (três grafismos); 7ª. fileira: *ipará yvoityty* (imagem do lugar onde se planta a flor), *ipará karena*, sem denominação; 8ª. fileira: sem denominação, *ipará karé i* (imagem do jabuti); 9ª. fileira: sem denominação; 10ª. fileira: *ipará kurusu* (os três grafismos). O último grafismo das fileiras 8 e 9 não foi reconhecido.

Fontes: Etnoarqueologia dos grafismos Kaigang (2001), pg 235.

Entende-se, então, uma pequena porém profunda parcela do significado e importância da expressão Guarani por meio do grafismo, comunicando-se pela pele e artesanatos, a vida cotidiana

física, psíquica e sagrada desses povos. Por fim, entende-se o valor da rica narrativa visual contida nas expressões gráficas possivelmente milenares mantidas expressas até hoje nos corpos e materiais desse povo.

2.3.2 COSMOVISÃO GUARANI

Para a realização do projeto gráfico, é essencial a escolha de uma narrativa para a criação visual do mesmo, ou seja, deve-se compreender contos da cosmovisão Guarani e, a partir daí, eleger uma narrativa a ser seguida. O Conto ou história escolhido, além do estudo histórico e social, é o que dará toda a base necessária e permitirá a exploração visual dentro do conteúdo selecionado, ou seja, a narrativa escolhida funciona de forma similar a um Briefing, norteando e especificando qual será a base de toda a criação visual a ser desenvolvida. A narrativa pode conter detalhes mais “materiais” como de personagens, geografia, fauna e flora, mas pode também, mostrar ao leitor ou ouvinte elementos mais subjetivos como estilo de vida, elementos culturais, sentimentos, ligações e lições presentes em narrativas, sejam elas crenças e ou vivências. O projeto visa traduzir visualmente, a partir da narrativa selecionada, tanto elementos “materiais” quanto subjetivos.

Como um conhecimento fortemente enraizado entre os povos Guaranis, boa parte de sua cultura provém da crença divina, seja direta ou indiretamente. Ou seja, nota-se diversas influências dessa crença no cotidiano dos povos Guarani, podendo ser observada sua aplicação em artesanatos e ferramentas confeccionadas, pinturas corporais, rituais e visão de mundo, pois, como muitas religiões, crenças e contos, possui um teor filosófico.

Como forma de transmissão do conhecimento, os povos Guaranis utilizam-se principalmente da forma oral. Por conta disso, alguns detalhes da história divina Guarani são contadas de formas distintas entre diferentes ramificações dos diferentes povos da mesma etnia. Podendo variar de tradução, em português esse conhecimento do divino é geralmente intitulado As Belas Palavras. Sua definição se coloca mais clara pela introdução poética de Clastres (1974) como se mostra a seguir.

As Belas Palavras: assim os índios guarani denominam as palavras que lhes servem para se dirigir a seus deuses. Bela linguagem, fala sagrada, agradável ao ouvido dos divinos, que as consideram dignas de si. Rigor de sua beleza na boca dos sacerdotes inspirados que as pronunciam; embriaguez de sua grandeza no coração dos homens e das mulheres que os escutam. Essas *ñe'ẽ porã*, essas Belas Palavras, ecoam ainda nos lugares mais secretos da floresta que, desde sempre, abriga aqueles que, automeando-se, Ava, os Homens, se afirmam assim depositários absolutos do humano. (CLASTRES, 1974)

É importante salientar que As Belas Palavras, não só se definem pelos seus significados, mas também pelo fato dos sacerdotes Guaranis terem desenvolvido um sistema linguístico específico para a comunicação com suas divindades, ou seja, dentro da cultura Guarani, pode-se dizer que existem dois idiomas: a linguagem comum em que eles se comunicam entre si, e a linguagem utilizada para

proferir As Belas Palavras, um idioma exclusivo para se transmitir o conhecimento do divino, como mostra o exemplo a seguir:

Figura 9 – Comparação entre o idioma comum Guarani e o sagrado Guarani.

----- -----	“Palavra divina”	“Palavra humana”
mãe	<i>semokambuaré</i>	<i>sy</i>
“branco”	<i>yvy pó</i>	<i>juruá</i>
milho	<i>yvy poty</i>	<i>avati</i>
desenho	<i>ipará</i>	<i>angá</i>

Fonte: Etnoarqueologia dos grafismos Kaingang (2001), pg 226

Tendo como base a ideia de que o conhecimento desses povos é historicamente passado oralmente, supõe-se que um sistema linguístico exclusivo para tal conhecimento pode ter o objetivo de se manter o menos modificado possível com o tempo. Outro exemplo de sistema fechado para contenção de um conhecimento é a música, utilizada não só pelos Guaranis mas por praticamente todas as culturas do mundo. Isso explica-se pois dentro das músicas há métricas, tempos fechados e rimas que mantêm o conteúdo “conservado”, dificultando alguma possível alteração. Músicas e outros elementos orais fechados (como o idioma usado para proferir As Belas Palavras) inclusive são ferramentas importantes para historiadores com intuito de conhecer melhor determinada cultura, acontecimento ou época ao decorrer da história da humanidade.

Embasando-se em As Belas Palavras reunidas e traduzidas por Clastres (1974), além de entrevistar indígenas Guarani, objetiva-se por contar tal história e conhecimento por meio da linguagem visual, desenvolvendo através de interpretações e estudos, narrativas capazes de transmitir parcela de tal tradição, com o intuito de promover na sociedade ocidental uma maior visibilidade para com os povos Guaranis.

2.4 NARRATIVA VISUAL

Assim como uma história pode ser contada em uma linguagem escrita ou oral, a forma visual também se faz presente como uma linguagem narrativa, ou seja, pode-se também transmitir uma história por meio de formas e cores. Assim como um escritor pode explorar e expandir seu conhecimento para expressar com mais clareza, de forma mais imersiva ao leitor, momentos, sentimentos e coisas materiais. Um artista visual ou designer possui, também, a mesma capacidade narrativa, tendo como ferramenta de imersão, pincéis ou vetores, ao invés de letras. Para uma melhor imersão, objetiva-se o estudo de cor e composição visual como conhecimentos a agregar na função de narrativa, além desses dois tópicos, busca-se entendimento no assunto por leituras de autores como Christopher Vloger (1998), Syd Field (1982), Luís Nogueira (2007) e Robert McKee (1997).

Uma das características centrais aplicada em uma narrativa, é a de transmitir para a audiência não apenas a imagem, mas com ela, um sentimento, uma história. Busca-se então, compreender as ferramentas capazes de transmitir o que se deseja de impactante, ferramentas como a Regra dos Terços, Close-ups, Planos Gerais, a presença (ou ausência) de luz, padrões cromáticos, temperatura de cores, hierarquia de formas, pontos de perspectivas e outras diversas maneiras de comunicar subjetivamente ao público uma mensagem, uma história, um sentimento.

O poder de uma narrativa ou uma história se dá por meio de elementos psíquicos comuns entre todos os seres humanos, personalidades arquetípicas expressas do inconsciente na arte. Nesse caso, na história.

Como afirma Robert McKee em seu livro *Story* (1997), o uso de arquétipos em uma história, evidencia experiências universalmente humanas que mais tarde se expressa de acordo com a cultura específica em que é contada. Isso também se evidencia pelos estudos de Jung (2013), considerado pai da psicologia analítica, em que descreve os arquétipos como expressões universais do inconsciente podendo ser expressos por meio de mitologias, contos e lendas. No atual projeto, busca-se o desenvolvimento narrativo-visual dos arquétipos interpretados por povos indígenas Guarani. Portanto, uma abordagem que estimula a visibilidade do povo indígena, ao mesmo tempo que se relaciona e, de certa maneira, se familiariza com o interior psíquico de todos, independentemente de sua cultura original.

Em seu livro *The Writers Journey* (1998), Christopher Vloger (2007) também cita o psicólogo Carl G. Jung (2013) sobre sua teoria do Inconsciente Coletivo, um terceiro e mais profundo nível de consciência em que estaria ligado com a experiência humana inata e universal. Mitos, contos de fadas e representações visuais e simbólicas de deuses e criaturas míticas estariam ligadas ao inconsciente coletivo. A imagem e simbologia similar por trás dos Dragões pode ser um exemplo, em que culturas distintas como os chineses, nórdicos e astecas chegam em uma mesma síntese, sem haver troca de informações entre tais culturas, mas sim, por meio do inconsciente coletivo.

Ainda sobre o assunto, Vloger enfatiza, em tradução livre, a importância dos arquétipos na narrativa pois

Os arquétipos são surpreendentemente constantes através dos tempos e culturas, nos sonhos e personalidades dos indivíduos, bem como na imaginação mítica de todo o mundo. O entendimento dessas forças é um dos os elementos mais poderosos como ferramenta para os contadores de histórias. (VLOGGER, 1998)

Define-se então, a importância da presença de tais elementos na composição da narrativa visual, para que assim, seja feita a informatização e visibilidade sobre os povos Guaranis, por meio de um sentimento de identificação e compreensão profunda em nível inconsciente.

2.4.1 COR

O estudo da cor se vê essencial no atual projeto pois boa parte da narrativa pode acabar se perdendo, já que o diferente uso da cor pode transmitir sentimentos igualmente diferentes. Uma das maiores qualidades que a percepção da cor pelo olho humano tem a oferecer é a transmissão de sentimentos. Por meio da utilização da cor de acordo com a psicologia das cores e, em conjunto com a exploração de paletas cromáticas, evidencia-se uma forte ferramenta de narrativa visual a ponto de que, modificando a aplicação da cor de um mesmo objeto de pintura, a mensagem a ser passada pode mudar totalmente.

Assim como o uso da luz e da composição, a cor tem fundamental influência na maneira de interpretação do espectador, podendo comunicar e distinguir sentimentos e contextos diferentes.

Inicialmente, é importante distinguir e identificar o conjunto de cores quentes e cores frias, podendo usar juntas ou separadamente na imagem, dependendo do objetivo. É evidente a impossibilidade de medir a temperatura de uma cor com um termômetro, a “temperatura” de uma cor possui uma conotação metafórica, não por isso deixa de ser real. Segundo Gurney (2010) as cores frias provocam sentimentos remetentes ao inverno, noite, céu, sombra, sono e gelo. O uso da família das cores frias pode também sugerir mistério, escuridão ou melancolia.

Figura 10 – Aplicação de cores frias por James Gurney



Fonte: Color and Light (2010), pg 113

Já as cores quentes conotam energia e paixão, pensamentos sobre fogo, especiarias quentes e sangue. Gurney (2010) afirma também que as cores laranja e amarelo são cores efêmeras e

evidenciadas na natureza pelo pôr do sol, flores e folhas no outono. Na imagem abaixo, o uso de cores quentes demonstra, literalmente, a sensação de um local de clima quente.

Figura 11 – Aplicação de cores quentes por James Gurney



Fonte: Color and Light (2010), pg 112

Portanto, busca-se utilizar do conhecimento da psicologia das cores como ferramenta de narrativa para que se possa transmitir a mensagem desejada ao espectador.

Para além da psicologia da família quente ou fria das cores, cores específicas da mesma família podem transmitir sensações e sutilezas diferentes, como afirma Santos (2000) em que, derivado de hábitos sociais, inclinações psicológicas inconscientes nos levam a associação de determinadas cores à pensamentos e sentimentos, exemplos deles, são:

- Branco, associado com pureza;
- Preto, associado com a negatividade;
- Cinza, associado com a tristeza;
- Vermelho, associado com ação;
- Rosa, associado com ternura;
- Azul, associado com pureza.

Entretanto, é importante lembrar que tais afirmações se baseiam em comportamentos e heranças culturais, ou seja, não é uma regra pois apesar de se destacarem predominantes na cultura ocidental, diferentes culturas possuem diferentes interpretações e heranças culturais, o que pode modificar consideravelmente a interpretação da cor.

Para além da cor, é necessário também a atenção em seu nível de saturação, o que pode ser simulado por níveis de incidência de luz no objeto cujo pigmento é aplicado. Sendo assim, outro fator interessante para utilização de narrativa visual, como se observa na imagem abaixo.

Figura 12 – Composição: Valores, Luz e Sombra.



Fonte: Framed Ink (2010), pg 36 e 37.

Aqui, uma mesma situação, transmite diversas mensagens e sentimentos, apenas com a manipulação, presença ou ausência da luz.

No quadro 1, a distribuição geral da luz e o espaço limpo entre os dois personagens demonstra um equilíbrio e uma conversa leve e positiva. Entretanto, no quadro 2 a situação é oposta, ou seja, com a presença de elementos visualmente pesados, a fluidez e diálogo entre os personagens se torna, de certa maneira, interrompido ou distante.

No quadro 3, um dos personagens recebe mais luz enquanto outro permanece na penumbra, esse efeito demonstra, respectivamente, uma narrativa visual mais positiva e negativa, podendo comunicar a intenção dos personagens. Por outro lado, se um dos personagens receber um valor tonal mais contrastante, o olhar do espectador será direcionado a ele.

2.4.2 COMPOSIÇÃO

Outra ferramenta de fundamental importância para que uma narrativa seja transmitida com sucesso é a utilização das teorias de composição para que assim, a arte visual seja mais rica e seu objetivo, transmitido com mais clareza. O tipo de psicologia da composição aplicada na obra pode mudar totalmente o sentido a ser transmitido, ou seja, se objetivo da obra é instigar o leitor a explorar um ambiente ou paisagem, aconselha-se aplicar uma composição de Plano Geral. Porém, se o objetivo do autor for mostrar uma expressão facial, pode-se usar uma composição de Close ou Super Close.

Ou seja, a medida que mais ferramentas de narrativa visual são aplicadas em uma ideia específica, maior será a facilidade de entendimento e imersão do leitor. Para um maior embasamento em composições visuais, busca-se os autores Marcel Martin, Marco Mateu-Mestre, Klaus Janson e Jack Hamm como referências.

Antes de uma imagem começar a tomar forma, quando se objetiva um storytelling¹, deve-se pensar o que se deseja transmitir. Um momento de tensão ou alegria? Inocência ou imponência? Perigo ou calma? Esses são alguns exemplos do questionamento inicial que se deve ter antes de fato, iniciar a geração. Com o sentimento definido, busca-se maneiras e ferramentas de comunicar o objetivo escolhido. Esse é o momento em que a inter-relação entre o sentimental e o visual acontece. A maneira em que um sentimento se transforma em matéria visual tem como um dos pilares principais sua composição escolhida, ou seja, organizações, valores e perspectivas abordadas em uma mesma informação podem transmitir mensagens completamente diferentes. Para melhor entendimento, mostra-se a seguir algumas das mais conhecidas ferramentas de composição.

Regra dos Terços:

Figura 13 – Composição: Regra dos Terços



Fonte: Framed Ink (2010), pg 55.

Usando o retângulo áureo em uma mesma área, define-se a Regra dos Terços. Essa composição é uma das mais utilizadas por sua capacidade de fixação visual do espectador. Utilizando-se dessa regra, o olhar é guiado naturalmente para o ponto escolhido de concentração de informação. Na primeira imagem a informação primordial é o olhar do personagem. Com o auxílio de uma luz focal, o olhar fixo para o espectador transmite uma tensão e mistério, junto ao uso do negativo. Já na segunda imagem, o objetivo é guiar o olho do espectador para uma janela específica, dentre várias. Utilizando-se da Regra dos Terços, a imagem comunica o local específico em que se passa a situação.

¹ Storytelling é uma ferramenta narrativa muito utilizada por roteiristas e artistas visuais.

É o conteúdo central da obra. (story: história / telling: contar, narrar).

Perspectiva:

Figura 14 – Composição: Perspectiva



Fonte: Framed Ink (2010), pg 40 e 41.

O uso da perspectiva é uma poderosa ferramenta para comunicação visual. Ao colocar o olhar do espectador acima ou abaixo do ponto principal, a narrativa pode mudar consideravelmente. Na primeira imagem, os prédios enormes dão uma sensação de imponência ao observador, um sentimento de pequenês em comparação com o contexto. Entretanto, no exemplo seguinte, a perspectiva mostra ao espectador o quanto encrencado o personagem pode estar no local, a perspectiva usada limita a visão dos arredores e as grandes folhagens nos arredores diminui a “importância” do personagem, fazendo com que o observador sinta o que o personagem pode estar sentindo no dado momento. Portanto, conclui-se que o objeto comunicador como elemento acima da linha do olhar do espectador transmite poder e imponência, enquanto o olhar do espectador acima do objeto comunicador transmite ao leitor da imagem a sensação de fragilidade.

Hierarquia:

Figura 15 – Composição: Hierarquia.



Fonte: Framed Ink (2010), pg 41.

Ao colocar a visão do espectador abaixo da linha do olhar dos personagens, novamente a ideia de uma figura impositiva e com maior controle da situação é evidenciado. Outro elemento usado para enfatizar o protagonismo e poder dos personagens é a diferença de tamanho entre os elementos. Com a comparação entre eles, o cérebro assimila uma hierarquia maior relacionada ao elemento mais predominante na imagem.

2.5 ANIMAÇÃO

Anterior ao aprofundamento do que é uma animação, deve-se entender sua raiz original. Toda animação, seja ela digital ou tradicional, 2D ou 3D, se caracteriza por uma linguagem (a necessidade de se comunicar algo), mais especificamente, uma linguagem de imagem fílmica. Segundo Martin (2005), a imagem é uma matéria-prima fílmica e, simultaneamente, uma realidade particularmente complexa. Contém uma importante dualidade, sendo algo construído por aparelhos técnicos capazes de representar a realidade mas permitindo a expressividade subjetiva do realizador.

Com tal afirmação em mente, é possível observar a animação como uma vertente intrinsecamente ligada a esses parâmetros, entretanto, com uma maior possibilidade de abstração dos elementos visuais pelo fato de sua produção poder ser totalmente provinda de elementos artísticos, expressando assim, com riqueza, realidades totalmente diferentes da qual conhecemos.

Para o dicionário de *Oxford Languages* (1990), a definição para a palavra “animação” é: ação ou efeito de dar alma ou vida a. Entretanto, para a criação de uma realidade anímica, são necessários processos de produção.

Atualmente e de modo geral, empresas e estúdios de animações trabalham entre três principais setores para que uma animação seja realizada: a pré-produção, a produção e a pós-produção. Tais etapas funcionam organicamente durante todo o processo, podendo retornar ou avançar alguns processos de acordo com as necessidades específicas do projeto. Como contexto, o processo de criação de um conceito visual, o *Concept Art*, é uma importante etapa pertencente à pré-produção.

Para uma compreensão mais detalhada das três etapas de produção de uma animação, dissecou-se o que, de fato, é realizado internamente aos processos.

Pré-produção: uma animação é um meio para que comunicar uma história. Tal história, normalmente, surge de uma ideia. Com a ideia dissecada e detalhada, apresenta-se a história a ser animada para a equipe, geralmente produtores e patrocinadores do projeto.

Com a aprovação dos mesmos, a ideia evolui ganhando mais riqueza de detalhes agora na etapa de desenvolvimento visual. Com o texto (roteiro, briefing) em mãos, inicia-se a divisão e organização de como as cenas irão se compor de acordo com o que se quer comunicar, criando assim os *Storyboards*, ou seja, representações visuais simples da história a fim de montar cenas e suas composições.

Com a essência da história representada visualmente, cria-se o chamado *Animatic*, que pode ser representado como uma animação prévia, a partir dos esboços iniciais do *Storyboard*, para que já seja possível uma visão rústica do resultado final. A partir daí, a equipe de Design dá forma, conteúdo e contexto visual para o projeto, utilizando do *Concept Art* para desenvolver e compor como se dará os personagens, cenários, figurinos e tudo o que irá compor e acrescentar à imersão da história. Utilizando-se da identidade visual criada para a animação, inicia-se então, o processo de animação em si, ou seja, a produção.

Produção: independentemente do método animático a ser aplicado, os processos de pré-produção são essenciais e formam a base da comunicação. Já na produção, o processo se caracteriza pelo meio ao qual o projeto ganhará vida, ou seja, qual a ferramenta será utilizada para animar e comunicar.

Na produção, a animação pode ser aplicada de várias maneiras: 2D tradicional (desenhando *frame* por *frame*), 3D tradicional (pelo método de *Stop Motion*), 2D digital (animando uma arte digital por meio de programas) ou 3D digital (animando uma modelagem digital por meio de programas). Para uma melhor compreensão desse processo, aprofunda-se na animação 3D digital, como exemplo da figura 16.

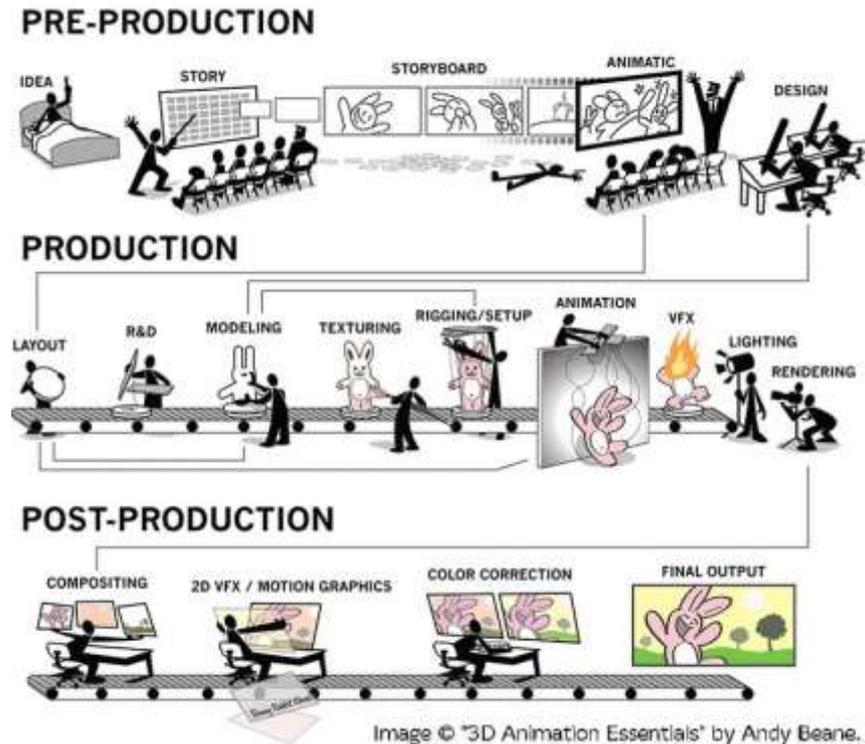
Para o início da produção, o modelador inicia o estudo com o auxílio dos *Concept Arts* desenvolvidos para assim, transformar o conceito em uma modelagem, um corpo do que foi definido, seja ele um personagem ou um ambiente que fará parte do resultado final. Com o modelo pronto, realiza-se finalizações como aplicação de texturas e aplicação de esqueletos e articulações na modelagem, o que mais tarde permitirá a movimentação da escultura estática criada.

Com esta etapa finalizada, o setor de animação entra em ação, dando movimento e concretizando as cenas projetadas no *Storyboard*. Aplicando também, de acordo como necessário, efeitos especiais, ajustes de luz e renderização.

Pós-produção: Com as modelagens devidamente animadas, inicia-se o processo final como uma última lapidação de tudo que foi feito até o momento, ou seja, compõe-se as cenas, antes animadas separadamente, agora em um só quadro (ex: animação do personagem e animação do cenário juntas para mostrar ao espectador a interação entre eles). Por fim, aplica-se algumas correções de cores e afins para que as cenas, durante toda a animação, sigam uma identidade visual estipulada

pelo diretor de arte, bem como a paleta de cores desejada. E assim, conclui-se o projeto de animação. Tais processos são mostrados de forma sintética na imagem a seguir.

Figura 16 – Processos da animação.



Fonte: 3D Animation Essentials, por Andy Beane

Com a análise anteriormente realizada, compreende-se com mais detalhes como de fato a produção de uma animação se dá em algumas das empresas na atualidade, bem como sua metodologia de criação e execução. Retornando ao trabalho em questão, entende-se que o processo de *Concept Art* pertence ao processo pré-produtivo e que molda, de certa maneira, boa parte da identidade visual do projeto como um todo, conceituando visualmente a história.

3 METODOLOGIA

A metodologia aplicada no projeto atual se caracteriza, majoritariamente, pelo sistema desenvolvido por Redig (1983), com algumas ressalvas de Baxter (1998).

No sistema metodológico desenvolvido por Redig, são estabelecidas nove etapas totais, sendo elas divididas em dois grande períodos, o período informativo e o período projetivo. Entretanto, não necessariamente as duas etapas devem ser completamente separadas, como afirma Redig (1983):

Isso não significa que no Período Informativo não sejam processados elementos formais, nem que no Período Projetivo não sejam processadas

informações verbais, mesmo por que não existe uma fronteira rígida entre esses dois Períodos. Significa apenas que no primeiro Período as informações verbais são de maior incidência e importância cabendo as informações visuais a função secundária de ilustrar a informação verbal, ao contrário do segundo Período, quando as informações visuais são de maior incidência e importância, cabendo as informações verbais a função secundária de explicar a informação visual. (REDIG, 1983)

O período informativo busca análises e antecedentes para o projeto em questão, concretizando um embasamento e preparação para posteriormente sua aplicação na fase projetiva. São classificadas como os processos iniciais do projeto as seguintes subdivisões:

- Objetivo;
- Programa;
- Levantamento;
- Proposição;

O primeiro passo a ser tomado nessa metodologia, como visto anteriormente, é Objetivo, tendo como objeto de pesquisa a constatação e definição da necessidade do produto a partir de seu conceito para que se torne visível os possíveis benefícios com sua implementação. Posteriormente, na fase de trabalho do Programa, busca-se um estabelecimento das tarefas a serem realizadas para que assim, se chegue ao Projeto de Produto, tais tarefas devem ser descritas por ações, responsabilidades, prazos e custos, projetando uma visão ampla de todos os processos para serem tomados até a concretização do produto. Posteriormente, inicia-se a fase de levantamento e, como seu próprio nome já insinua, trata-se de levantar os dados necessários relativos ao Contexto de Produção, Distribuição. Aqui, Redig (1983) enfatiza o processo em que: “[...] Materializa-se em textos descritivos dos problemas encontrados e em Fotos, Reproduções e Amostras dos objetos e materiais que deverão ser considerados no projeto”. Por fim, como última etapa do período informativo, a fase de Proposição se dá por descrições textuais e eventuais esboços e ideias visuais que possam transmitir suas possíveis características técnicas, formais e funcionais a serem aplicadas no objeto do projeto.

A partir desse ponto, inicia-se a aplicação metodológica do Período Projetivo. Ao chegar em tal etapa, o projeto começa a tomar características mais práticas do que anteriormente. Essa fase é composta por mais cinco subdivisões de etapas, sendo elas:

- Ideia;
- Desenho;
- Modelo;
- Protótipo;
- Originais;

Conforme afirma Redig (1983), a etapa Ideia tem crucial importância para com as demais já embasadas anteriormente, funcionando como fase mediadora entre o Período Informativo e o Período Projetivo pois “[...] É o ponto crítico do processo projetual, que está exatamente entre um e outro Período (quando a Análise começa a virar Síntese), quando se sintetiza visualmente numa forma, todos

os dados até então relacionados. [...]” (REDIG, 1983). Nessa etapa, pretende-se utilizar da metodologia de Baxter para o uso de painéis semânticos.

Após a concretização da etapa anterior, passa-se a desenvolver o Desenho, ou seja, é o momento em que a proposta inicial é esboçada e formada, criando gerações e alternativas diversas para o futuro produto, como detalha Redig:

Geralmente esta fase abrange mais de uma opção de solução para o Projeto (às vezes várias, às vezes uma). Essa variedade de opções vai diminuindo na medida em que os Desenhos vão gradativamente se formalizando, chegando cada vez mais próximo do que será o Produto.

Nesta Fase, diversas técnicas de representação visual são usadas: Desenho preto e branco, Desenho a cor, Fotos, Colagens [...] (REDIG, 1983)

Após a geração de alternativas na etapa Desenho, busca-se então, a seleção das mesmas para que um (ou mais) modelo seja definido como a expressão final do produto. Portanto, a ideia ainda rústica definida como Modelo deve evoluir e ser representada por mais detalhes por meio de um (ou mais) desenho de visualização precisa, demonstrando com mais clareza e detalhes a visualização do que será o protótipo e, mais tarde, produto final.

Contudo, para que o projeto seja executado com êxito e suas margens de erro no produto final sejam diminuídas, a execução de um protótipo se vê extremamente necessária. Ao confeccionar uma prova material do projeto antes do produto final, abre-se espaço para análises de funcionamento do produto em questão e que, ao depender dos resultados, pode-se alterar, ou não, os métodos anteriores, buscando a solução projetual.

Por fim, solucionadas todas as etapas anteriores, executa-se no caso do projeto gráfico, as artes finais, bem como “[...] textos com especificações técnicas, e com instruções para a produção, distribuição, e uso do produto.” (REDIG, 1983)

Para uma melhor visualização da aplicação da metodologia nesse projeto, desenvolveu-se um infográfico referente a divisão das etapas entre o Período Informativo e o Período Projetivo.

Figura 17 – Infográfico: metodologia de Redig



Tipografia: Arciform Sans
Fonte: compilação do autor

4 PROPOSIÇÃO

A etapa de Proposição em um projeto, baseando-se na metodologia de Redig (1983), se aplica em analisar dados e características a fim de atender as necessidades do produto final, ou seja, mantendo claros os atributos técnicos, formais e funcionais do projeto.

Para auxílio da concretização dessa etapa, adotou-se o uso de uma ferramenta metodológica adicional, o uso de painéis semânticos proposta por Baxter (1998).

Utilizando-se de painéis semânticos, é possível ter uma visão mais nítida de certas características do projeto por meio de referências visuais. Baxter (1998) aplica três tipos de painéis: Painel de Estilo de Vida, Painel de Tema Visual e Painel de Expressão do Produto.

Caracteriza-se como Painel de Estilo de Vida aquele que busca expressar a personalidade do público alvo, demonstrando vários tipos de consumidores. Já o Painel de Tema Visual, busca transmitir a ideia de outros produtos similares ao de seu objetivo e, por fim, o Painel de Expressão do Produto que traz referências visuais do sentimento e mensagem que se deseja que o produto transmita. Sendo assim, propõe-se os seguintes painéis semânticos.

Painel Semântico de Estilo de Vida

Figura 18 - Painel de Estilo de Vida



Fonte: Compilação do Autor (imagens retiradas de Unsplash.com)

Expressa-se como possíveis estilos de vida de consumidores do atual trabalho pessoas que buscam do entretenimento, bem como artistas e empresas ou estúdios do ramo (de design, animação, jogos ou de publicidade).

Entretanto, é difícil estipular faixas etárias específicas de consumidores, tendo em vista um nicho amplo que aborda desde o público infantil, ao jovem adulto e adultos. Com isso, entende-se a necessidade de busca do público alvo específico para este projeto. Partindo dessa observação, é conveniente demonstrar o estudo feito pela Sioux (Agência de Tecnologia Interativa) juntamente com a Blend New Reseach e com a GameLab (ESPM) em que mostra que, como parte do público alvo, a faixa etária principal de gamers (parte do público alvo) é de 25 a 34 anos (dentre eles, 52,9% são homens e 47,1 são mulheres).

Painel de Tema Visual

Figura 19 - Painel de Tema Visual



Fonte: Compilação do Autor (imagens retiradas de thecab.com)

Referindo-se esteticamente a outros trabalhos do gênero, o Painel de Tema Visual busca apresentar resultados semelhantes e/ou próximos do estilo ou forma do objetivo do trabalho. Tendo isso em vista, buscou-se para aderir ao presente painel *concept arts* originais feitas durante o desenvolvimento de animações a fim de melhor expressar o modo e a estética que trabalhos similares demonstram.

Painel de Expressão do Produto

Figura 20 - Painel de Expressão do Produto



Fonte: Compilação do Autor (imagens retiradas de thecab.com)

Por fim, o Painel de Expressão do Produto se objetiva por transmitir o sentimento, sensação ou mensagem que o produto ou projeto final deseja passar ao respectivo público consumidor. Pelo fato do *concept art* em si se estruturar quase que inteiramente em transmitir uma ideia, entende-se, nesse caso, como produto final do projeto, a expressão do mesmo. Portanto, busca-se por meio das imagens selecionadas, oferecer uma jornada ao espectador, transmitindo sentimentos cujo local, personagem ou cultura ali ilustrados tem o objetivo de passar.

Como etapa de Proposição, inicia-se aqui a definição em maiores detalhes de como de fato a parte projetiva será aplicada, analisando as informações anteriormente levantadas, apontando características desejáveis para o projeto.

Com base nos estudos anteriores sobre as populações guaraníticas, define-se como estrutura narrativa principal, uma passagem do livro *A Fala Sagrada*, nomeada por Clastres² (1990) de *Os Gêmeos*. Especificamente sobre o conto *Os Gêmeos*, Clastres (1990) utiliza de quatro versões da história, sendo a primeira uma versão contada por um grupo Mbyá³ Guarani e a segunda contada ainda por Mbyás, porém de um diferente povo. A terceira versão se caracteriza por sua origem provinda dos Apapocúva-guarani⁴. Como quarta versão, e em especial com documentação histórica relativamente antiga comparada com as outras três versões, a contada pelos Tupinambás⁵.

² Pierre Clastres (1934/1977) foi um importante antropólogo e etnógrafo da segunda metade do século XX, reconhecido por suas pesquisas sobre indígenas, principalmente locais do Paraguai.

³ Os Mbyá-Guarani é um subgrupo do povo Guarani, presentes no Brasil, Argentina, Paraguai e Uruguai.

⁴ Os Apapocúva-guarani é um subgrupo do povo Guarani presente na região do Mato Grosso (BR).

⁵ Tupinambás: povos indígenas originalmente habitantes da costa brasileira.

Utilizando, portanto, das quatro versões documentadas do mesmo conto mitológico, obtém-se um Briefing sólido porém versátil, abrangendo o conteúdo de modo a permear diferentes povos pertencentes da mesma raiz.

Os Gêmeos é um conto retirado da história e mitologia indígena Guarani. Em síntese, o Briefing se baseia na vida e aventuras de dois irmos gêmeos nascidos de pais divinos, sendo o irmão mais velho nominado de Sol e o caçula de Lua. Esse é um conto ancestral que não só expressa um antigo modo de vida dos povos Guaranis, como carrega profundas simbologias que norteiam a filosofia desses povos e sua conexão com o natural, além de possuir ensinamentos para sobrevivência em meio a natureza.

Inicialmente, todas as quatro versões iniciam sua história narrando como os pais dos gêmeos chegam a gerar os personagens principais do conto. Como meio simbólico, um dos pais dos gêmeos (Ñanderuvusu) vem a terra em forma de uma coruja (simbologia comum entre mitologias, como por exemplo, Zeus transforma-se em cisne para seduzir Leda na mitologia grega), sendo capturado em uma armadilha produzida pela futura mãe dos gêmeos. Com o intuito de ilustrar o encontro entre esses dois personagens, buscou-se espécies nativas brasileiras como referência para o desenvolvimento visual de sua forma animal. São elas:

Figura 21 - espécies nativas brasileira de corujas



(Da esquerda para a direita, suas respectivas espécies:

Tyto furcata, *Lophotrix cristata*, *Pulsatrix perspicillata*)



(Da esquerda para a direita, suas respectivas espécies:

Aegolius harrisii, *Asio clamator*, *Asio flammeus*)

Fonte: Aves de rapina Brasil

Dando continuidade, observa-se a necessidade de compor um acervo visual de referências nativo guaranis com o intuito de expressar a forma tradicional de vestimenta, artesanato e outras formas culturais contadas durante o percorrer da história. Com isso em mente, utilizou-se de acervos museológicos Guaranis para que assim possa ser expressada visualmente a forma tradicional de seus costumes para o atual trabalho.

Com base na dissertação de Kok (2018) “As Coleções Etnográficas Guarani do Museu e Etnologia (MAE/USP)”, apresenta-se uma coleção dos mais variados itens originais que expressam o estilo de vida tradicional Guarani permeando diversos de seus povos. Entretanto, apresenta-se aqui apenas os itens da coleção que são pertinentes ao conto, apresentando-se, em algum ponto, durante o a história de Os Gêmeos.

Inicialmente, Ñanderuvusu é descrito utilizando acessórios e itens considerados sagrados de uso cerimonial. Na passagem “Ñanderuvusu arvorava o sol sobre seu peito. Trouxe a madeira cruzada originária, colocou-a na direção “do lado do nosso rosto”, andou sobre ela e começou a fazer a terra.” (Clastres, 1990. pg 80) destaca-se o uso do termo “madeira cruzada originária” como a crença da estrutura central que mantém a Terra (considera-se simbolicamente os pontos cardeais), esse item é composto de duas estruturas de madeira em forma de cruz, com alguns ornamentos, como mostra a fotografia retirada de Kok (2018).

Figura 22 - Kurusú



Fotografia de Ader Gotardo (MAE/USP)

CRUZ
 [RG 3.288]
 DENOMINAÇÃO INDÍGENA: *KURUSÚ*
 COLETOR NÃO IDENTIFICADO
 LOCALIZAÇÃO: PROVAVELMENTE
 ALDEIA DE BANANAL
 DATA: S/D
 UTILIZADO EM RITUAIS MÁGICO-
 RELIGIOSOS
 MATÉRIA-PRIMA: cruz formada por um
 segmento oco de madeira e outro pedaço
 roliço e mais fino, encaixado perto da
 extremidade superior através de dois furos
 no segmento vertical. Um feixe de penas
 amarelas de jacu, debruado com plumas
 verdes de papagaio, está amarrado na
 parte superior da cruz com fios de fibra
 vegetal. Sobre o corpo da cruz foi aplicado
 cerol ou espiral sobre o qual ainda há
 vestígios de plumas. Podem ser plumas de
 araçari (DAMY, 1983/1984: 217)
 Comprimento total: 35 cm; comprimento
 com feixe de penas: 16 cm.

Fonte: As Coleções Etnográficas Guarani do Museu e Etnologia (MAE/USP). (Kok,2018)

Prosseguindo pelo conto, além da madeira cruzada, outros itens são mencionados:
 “Nanderuvusu pegou então seu boldrié de plumas, sua maraca de dança e também a madeira
 cruzada. A coroa de plumas colocou-a na cabeça.” (Clastres, 1990. Pg 81). Clastres, ao utilizar
 boldrié, Clastres insinua um tipo de cinta utilizada pelos Guaranis, além da maraca como item
 ritualístico. Tais itens podem ser visualizados a seguir.

Imagem 23 - cintos e maracá



Fotografia de Ader Gotardo (MAE/USP)

MARACÁ OU CHOCALHO GLOBULAR
 [RG 1.150]
 DENOMINAÇÃO INDÍGENA: *MBARACÁ*
 COLETOR E COMPRADOR: FRANZ ADAM
 DATA: 1909
 OBJETOS RELIGIOSOS: USADOS POR HOMENS NOS RITUAIS MÁGICO-RELIGIOSOS.



Fotografia de Ader Gotardo (MAE/USP)

CINTO (parte traseira)
 [RG: 1.77]
 DENOMINAÇÃO INDÍGENA: *TXUMBÉ* (SCHADEN, 1974: 32)
 FEITO POR MULHERES E USADO POR HOMENS
 COLETOR: J.J. PHILIPSON
 DATA: 1948
 USADO POR HOMENS
 MATÉRIA-PRIMA: parte de cinto tecido em algodão, com franjas.



CINTO
 [RG: 1.78]
 DENOMINAÇÃO INDÍGENA: *KÚÁKUAHÁ*
 (SCHADEN, 1974: 33)
 COLETOR: J.J. PHILIPSON
 DATA: 1948
 USADO POR HOMENS

"Além do *txumbé*, existe também um cinto de uso exclusivamente ritual, o *kúakuahá*, ricamente enfeitado de *ipotý*, flores de penas de tucano tecidas no próprio pano; pode-se usa-lo mesmo sobre o *txumbé*; dá só uma volta pela barriga e, para fechá-lo, amarram-se na frente as franjas terminais" (SCHADEN, 1974: 33).

Fonte: As Coleções Etnográficas Guarani do Museu e Etnologia (MAE/USP). (Kok,2018)

São corriqueiras as vezes em que itens semelhantes aos mencionados são retratados durante a leitura do conto. Por conta disso, busco apresentar nessa etapa de Proposição alguns exemplos mais nítidos e característicos dos povos Guaranis.

Com o crescimento dos gêmeos, vem a descrição de como se estabelece o modo de vida dos irmãos, aprendendo sobre plantas e frutas e utilizando-se da caça de aves e peixes. Com isso,

objetivando-se uma representação adequada, buscou-se referências visuais que contestem a veracidade de seus costumes. Nesse caso, com o intuito de ilustrar as caçadas, estipula-se o desenho de diferentes flechas para diferentes ocasiões, como mostra a imagem a seguir.

Imagem 24 - flechas guaranis



Fonte: As Coleções Etnográficas Guarani do Museu e Etnologia (MAE/USP). (Kok,2018)

Evidenciando as imagens acima, ressalta-se portanto, a busca por referências visuais originais guaranis com o intuito de registrar visualmente, por meio do trabalho de *Concept Art* em desenvolvimento, a veracidade de seus costumes e tecnologias a fim de melhor expressar a anciã história guaraníca dos gêmeos Sol e Lua.

5 IDEIA E DESENHO

A fase de Ideia proposta por Redig (1983) se caracteriza por ser um ponto intermediário do projeto, dividindo em essência as partes Informativa e Projetiva.

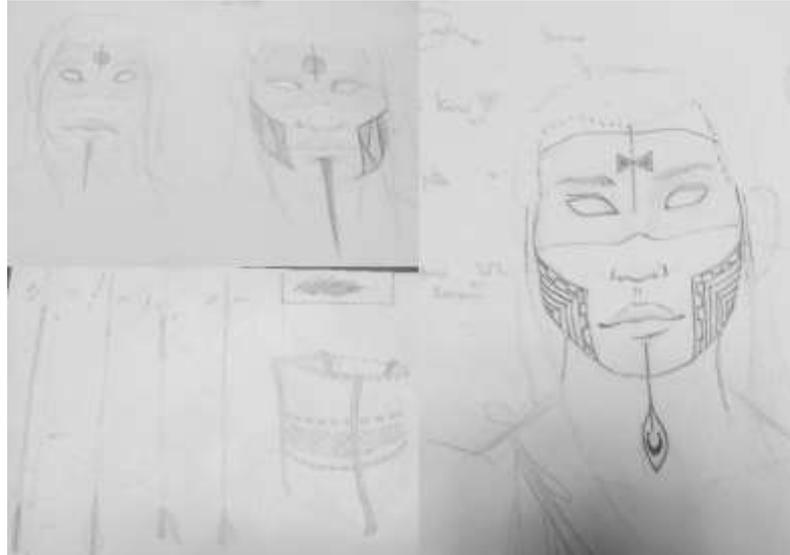
Inicia-se a partir desse ponto, a sintetização visual das informações e análises anteriormente formadas. Sendo assim, uma das características da atual etapa do projeto é a apresentação das gerações de alternativas.

Tendo como parte central do conto Os Gêmeos, dois personagens mitológicos característicos por pertencerem a cultura Guarani e expressar a origem/simbologia do sol e da lua, sendo eles respectivamente o irmão mais velho e o caçula, buscou-se nas primeiras gerações, para além do contexto cultural, expor visualmente simbologias universais referentes a lua e ao sol.

No decorrer do conto, pode-se interpretar suas ocorrências em diferentes tempos das vidas dos gêmeos, adaptando-se nas gerações por quatro médias de idade, recém nascidos, crianças (entre 8 e 12 anos), jovem adultos (entre 20 e 25 anos) e pertencentes a meia idade. Tendo esses pré-requisitos definidos, foi estipulado também, para maior dinâmica e evolução dos personagens a medida do decorrer da história, mudanças visuais para cada tempo retratado.

Para as gerações iniciais, como se pode observar a seguir, foram utilizados como inspiração para suas pinturas corporais uma junção de elementos gráficos reconhecidos como Guaranis. Além disso, para que a ideia da conexão com o divino seja estipulada visualmente, sugeriu-se aplicar um grafismo suspenso a uma linha apontando para o topo da cabeça, fazendo a conexão do “terceiro olho” em direção ao céu, aonde seu pai está e, onde mais tarde, os gêmeos conseguem chegar. Utilizando-se da simbologia interpretada universalmente pelas culturas sobre o Sol e a Lua, determina-se como Lua uma energia feminina (não necessariamente representada por uma mulher) e Sol uma energia masculina (não necessariamente representada por um homem). Tais elementos foram levados em questão para serem somados na representatividade arquetípica referente ao personagem, determinando elementos como os tipos de grafismos aplicados, formato do rosto e cabelos, etc.

Imagem 25 - gêmeo Lua e itens tradicionais.



Fonte: compilação do autor

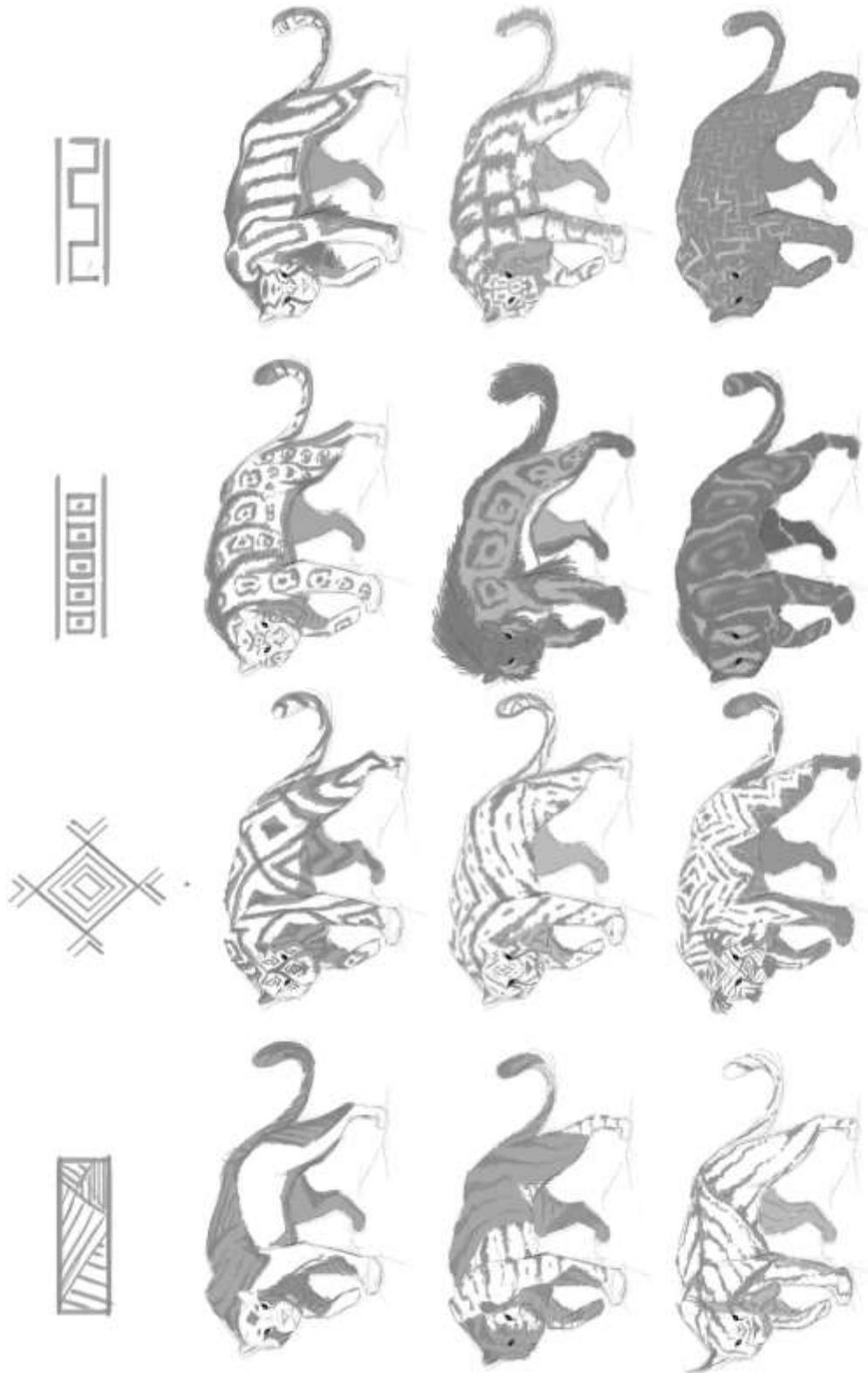
Imagem 26 - gêmeo Sol



Fonte: compilação do autor

No conto, a única espécie semelhante (na cadeia natural) ao ser humano é a onça, fazendo papel de personagem inclusive em diálogos. Como todos os seres vivos representados na história são tratados como os primordiais, buscou-se uma representação antiga dos seres, de modo a ser representado uma versão anciã das espécies que conhecemos hoje. Para somar a isso, utilizou-se também, dos grafismos como inspiração. Nota-se, juntamente com as onças, esboços iniciais de ambientação, ou seja, de gerações de alternativas para demonstrar o local e contexto da história, ou seja, os cenários. Para uma melhor visualização, algumas das gerações se encontram enquadradas verticalmente na folha, como mostra a figura 27.

Figura 27 - alternativas de onças.



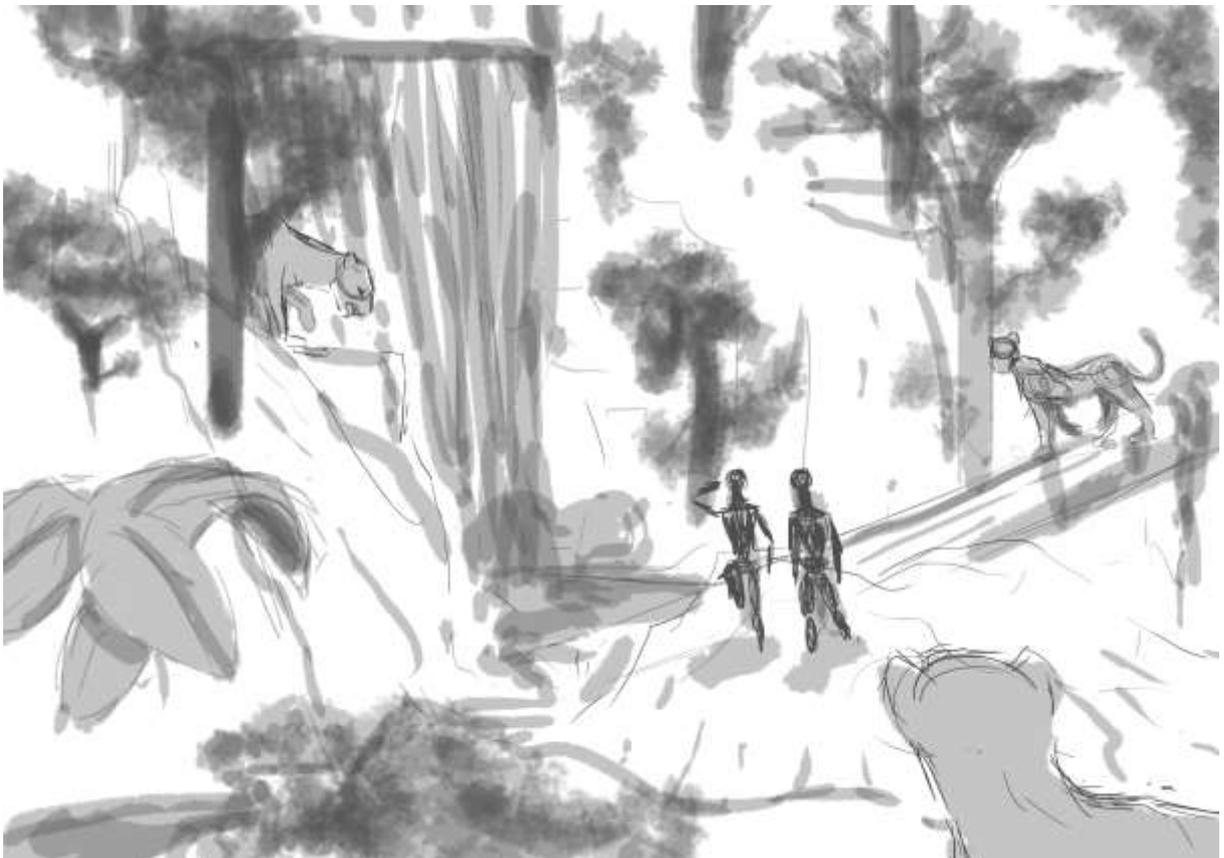
]

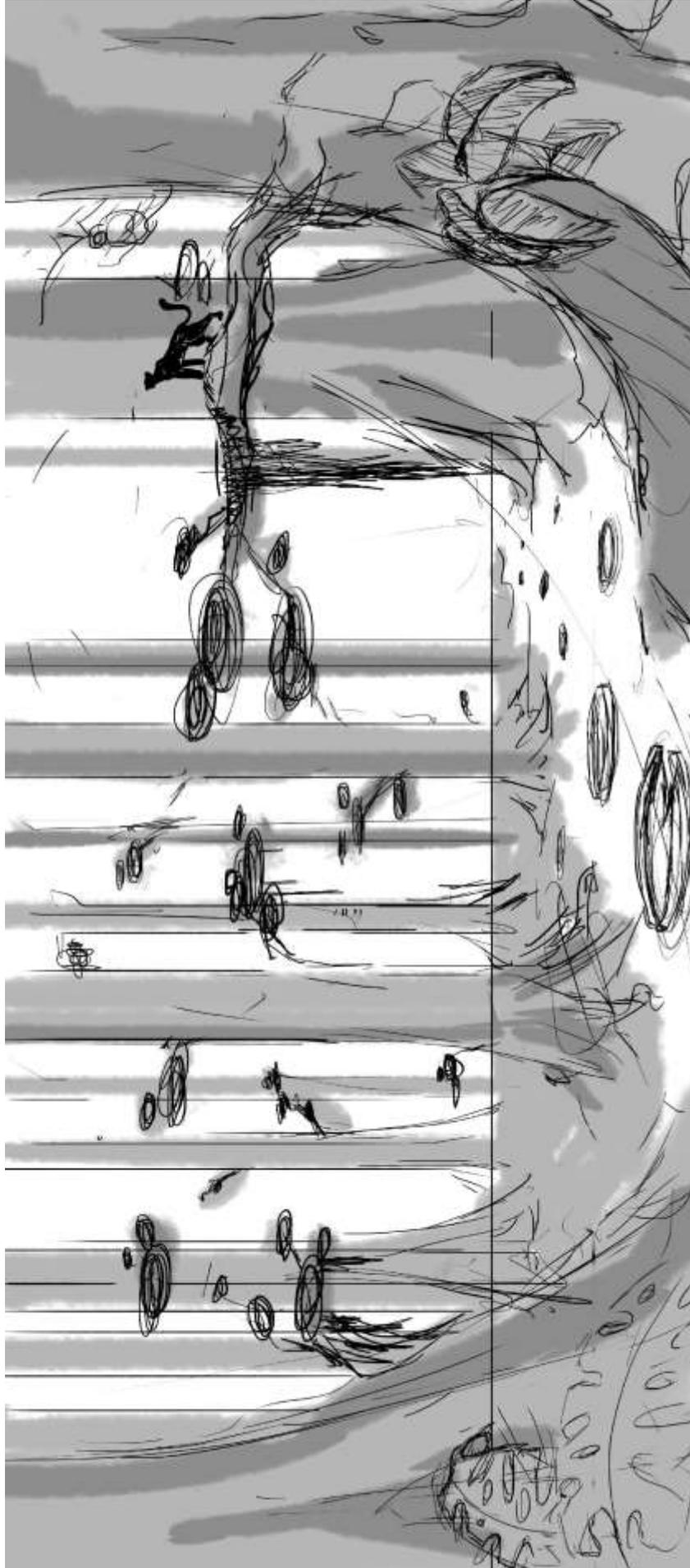
Fonte: compilação do autor

Como dito anteriormente, fez-se gerações de ambientes para que dessa forma seja utilizada como base para a aplicação final na fase de Produção da animação, como mencionado no Referencial Teórico de tópico Animação.

Para a execução dos cenários desbravados pelos gêmeos ao decorrer de suas aventuras, estudou-se biomas e formações geográficas características da América do Sul, sendo esses locais antigas rotas e caminhos realmente utilizados pelos povos, assim como locais em que hoje se situam parte deles. As gerações de alternativas de cenários foram então baseadas em biomas de regiões principalmente brasileiras e argentinas. São eles: Amazônia, Mata Atlântica, Pampas, Litoral Argentino, Chaco, Noroeste Gaúcho, Cuyo e Patagônia.

Imagem 28 - gerações de cenários









Fonte: compilação do autor

Iniciou-se também, com base nas referências selecionadas de espécies de corujas nativas, a ideia da aparição inicial de Nanderuvuçu (pai de Sol), em que toma a forma de uma coruja e se relaciona com a mãe de Sol e Lua.

Imagem 29 - esboço Nanderuvusu

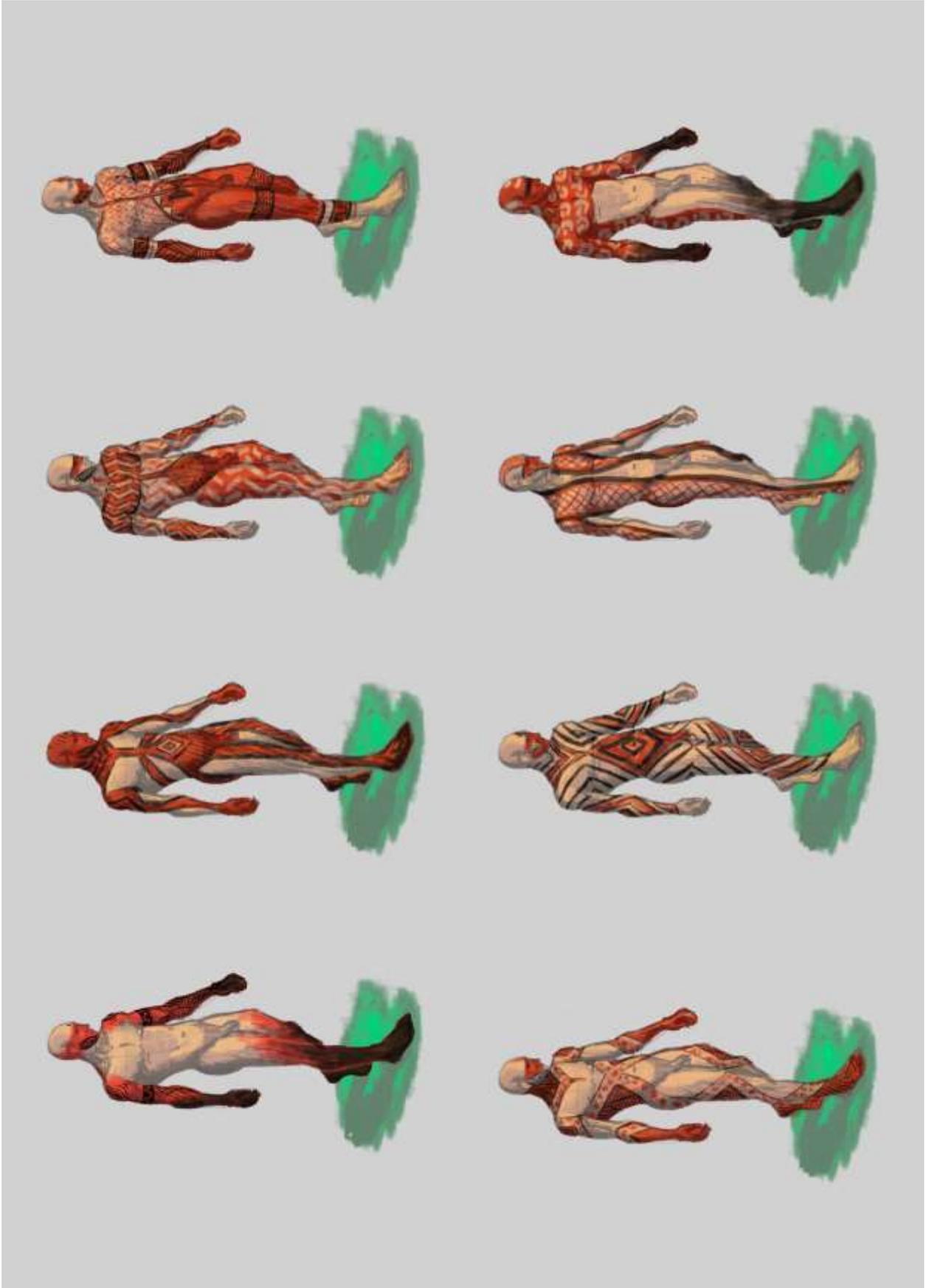


Fonte: compilação do autor

Utilizando-se do mesmo conceito de aplicação de grafismos indígenas Guaranis na pelagem das onças primordiais presentes no conto, geraram-se alternativas de uma pintura corporal semelhante a ideia de um grafismo primordial, como mostra a figura a seguir.

Por serem seres divinos, muitas vezes os gêmeos demonstram habilidades de se transformar em outros animais. Tendo isso em vista junto do simbolismo de vários grafismos representar de fato animais, buscou-se representar a ideia de pinturas corporais que de certa forma lhes davam a habilidade de transmutar para animais representados graficamente em suas peles.

Imagem 30 - alternativas de pintura corporal



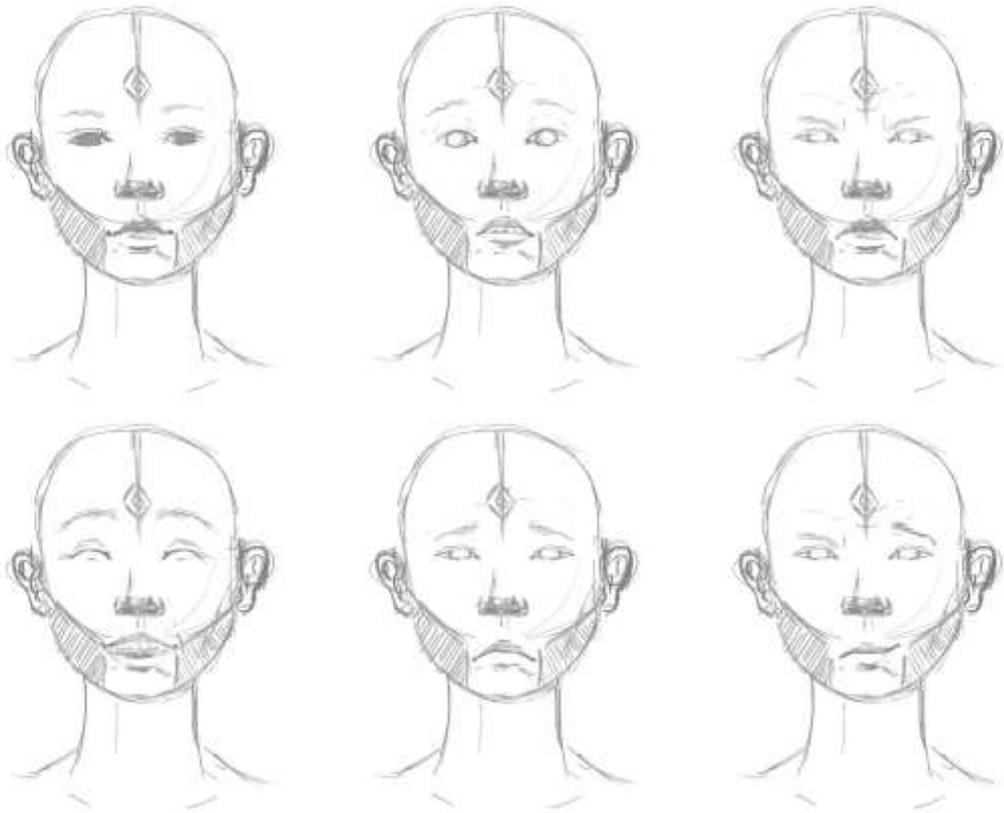
Fonte: compilação do autor

Imagem 31: vista de detalhe de Sol



Fonte: compilação do autor

Imagem 32: estudo de expressões faciais



Fonte: compilação do autor

Com as gerações de alternativas criadas com base no conto Os Gêmeos, que têm como objetivo servir de guia na produção de uma futura animação, entende-se a complexidade de retratar um universo compreendendo a que o envolve. Estúdios por trás de grande animações contratam diversos *concept artists* profissionais para o desenvolvimento de áreas específicas do universo. No trabalho em questão, buscou-se executar gerações de uma gama maior de *Concepts*, o que pode ter retardado o processo em seu tempo de aplicação. Entretanto, ao autor, o estudo e exploração das diversas áreas de aplicação de um *Concept Art*, sem dúvidas, é uma experiência de grande valor acrescentado.

Pretende-se então, que a próxima etapa se caracterize pela seleção de alternativas na área de maior desejo do autor, e assim, uma melhor finalização de seus processos, dando mais detalhes e conteúdo de base para ser utilizado no processo de produção de uma animação.

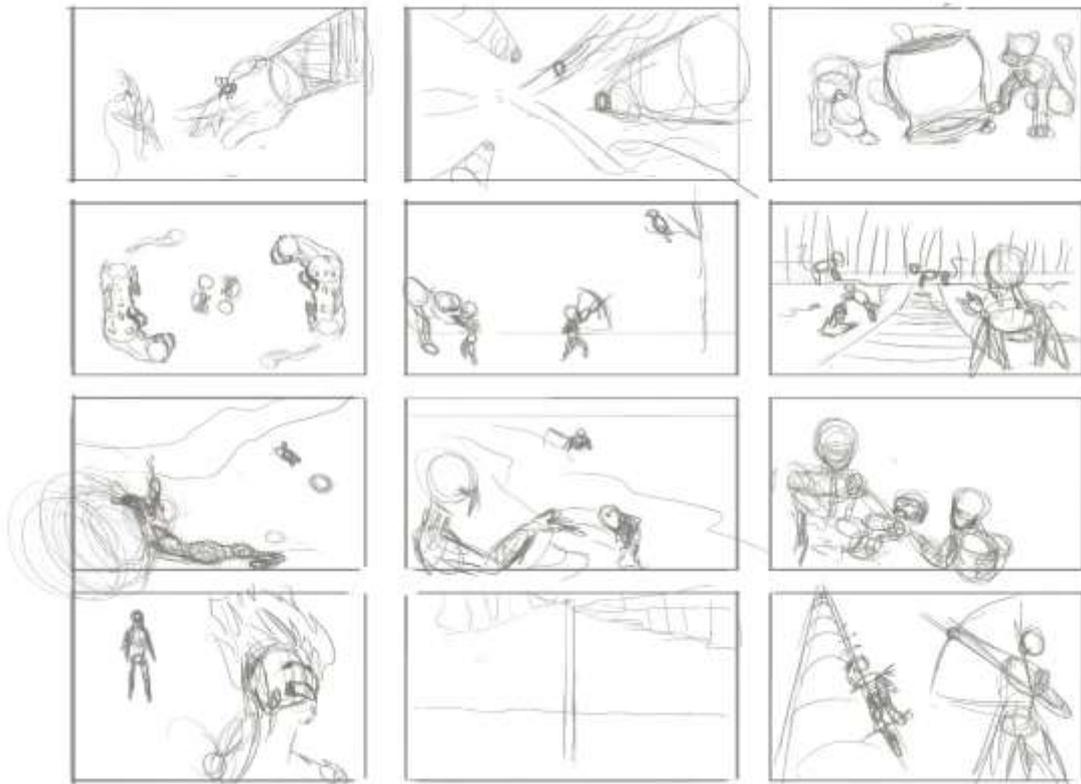
Ao especificar, a partir daqui, uma das áreas de *Concept Art* para a arte finalização das gerações selecionadas, o foco parte para uma pintura mais detalhada, com o objetivo de representar aproximadamente uma das cenas presentes no projeto. Para a realização das artes finalizadas, como dito anteriormente sobre um afinilamento na área proposta de *Concept Art* para esse trabalho, optou-se por realizar as pinturas com foco em cenários.

Estipulou-se a arte finalização de três cenários, cenários estes que definem início, meio e fim da jornada dos Gêmeos. O primeiro cenário retrata uma mata densa e originária, com árvores gigantes

e rios que escorrem por entre as raízes utilizando-se da Mata Atlântica e Amazônica como referências. Optou-se por utilizar uma paleta de cores predominantemente fria pela pouca luz que adentra a densa vegetação, além de que, sendo lar das onças (rivais da história), cores frias tornam o ambiente sombrio. Para uma melhor noção de profundidade e escala, cores quentes foram adicionadas no segundo plano da perspectiva, sendo o primeiro e o terceiro com predominância de sombras e oclusão atmosférica.

Inicialmente, ao explorar conceitos para cenários, desenvolveu-se um *storyboard* a fim de esboçar e visualizar cenas específicas de certa importância na narrativa, tendo assim uma visão mais clara para o desenvolvimento dos cenários e dos elementos ao qual devem pertencer aos mesmos.

Imagem 33: desenvolvimento do *storyboard*



Fonte: compilação do autor

Para melhor visualização o cenário que engloba a primeira parte da história pode ser visto a seguir ajustado ao formato da folha.

Imagem 34: Cenário 1



Fonte: compilação do autor

Já no segundo cenário, marcando o meio da jornada dos heróis do conto, buscou-se a transição de cores quentes e frias, bem como a transição entre biomas. Para o segundo cenário presente no conto, utilizou-se como referência os biomas do Pampa gaúcho, Chaco Argentino e Patagônia.

Esse cenário mostra em primeiro plano o local em que se passa o meio do conto, já em vista as montanhas da Patagônia ao fundo, onde seria a parte final da história. Optou-se por retratar os gêmeos no cenário como comparação de dimensões.

As linhas delineadas pelo rio (elemento bastante presente na metade do conto) guiam o olhar ao ponto no horizonte onde se localiza o objetivo dos personagens, a “palmeira azul”.

Imagem 35: Cenário 2



Fonte: compilação do autor

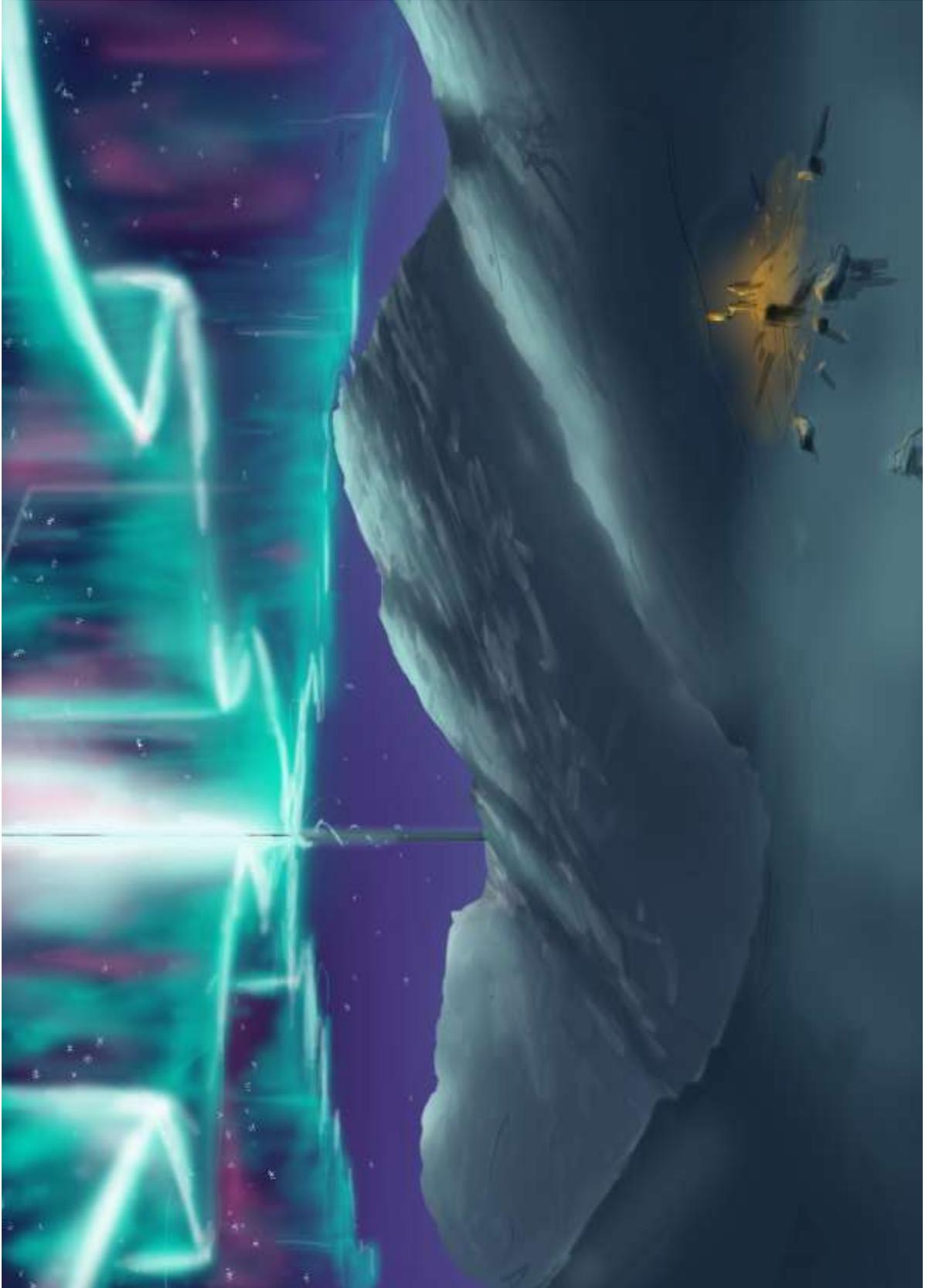
Por fim, na realização do terceiro e último cenário optou-se pela sua representação com referência na Patagônia.

A conclusão do conto se dá pela “elevação” dos gêmeos até o panteão da cultura Guarani, aonde Nanderuvuçu (pai de Sol) se encontra, essa elevação ocorre quando os personagens encontram a palmeira primordial, por onde escalam até os céus.

Segundo a cultura Guarani, a energia primordial criou o mundo a partir de uma estrutura em “cruz” (duas linhas perpendiculares) e no centro, no ponto de intersecção, criou-se o primeiro ser vivo, a Palmeira Azul. Por esse motivo, a ideia de aplicar uma aurora boreal em formato de cruz foi aplicada pelo seu apelo e simbologia mágico espiritual. A aurora boreal se ramifica em quatro partes, representando a estrutura básica cruzada do universo teológico Guarani. No ponto central da aurora, se encontra uma estrutura cilíndrica (optou-se pela cor preta para contraste com a aurora) aonde essa energia divina se concentra e se eleva. Sendo assim, a ideia visual de uma palmeira azul também é representada, fazendo a ligação ao nome dado para essa estrutura no conto.

Dito isto, outro elemento agregador a simbologia do momento final do conto foi a aplicação da palmeira em um local nativo de altitude. Para uma compreensão de escala, a figurados gêmeos aparece carregando uma tocha a noite, contrastando do cenário pelas cores quentes.

Imagem 36: Cenário 3



Fonte: compilação do autor

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir dos estudos realizados na etapa Informativa do projeto, a pesquisa de referencial teórico se dividiu em duas principais abordagens: o embasamento técnico de *Concept Art*, bem como de alguns fundamentos do desenho e o entendimento e aprofundamento sociocultural dos povos indígenas Guaranis. O corpo principal do trabalho realizado no campo projetivo deste Trabalho Final de Graduação não teria se concretizado, se não pela pesquisa e aprofundamento anterior à prática. Portanto, é válido ressaltar a importância dos processos Informativo e Projetivo como de essencial complementariedade.

Para a área do projeto destinada ou referente a realização de *Concept Art*, foi de grande valor o estudo dos fundamentos da ilustração. Com o aprofundamento de conhecimentos como o comportamento de cores pela percepção humana, a representação da perspectiva e enquadramento, e a utilização de formas básicas, pode-se utilizar a variação desses elementos para comunicar um determinado objetivo.

Com o estudo da cor, referenciado por Gurney (2010), a utilização de variação de cores frias e quentes (tanto entre as três artes finais como na variação de cada pintura) se fez de grande importância para o contraste das cenas, comunicando pela paleta de cores específica da cena retratada, bem como dividindo partes da história pela comunicação das cores.

Para a realização das gerações de alternativas, bem como das artes finais, a utilização dos fundamentos da composição como sendo um meio de comunicação, se fez evidente para a realização do projeto. Com o embasamento em autores como Mateu-Mestre (2010) e Hamm (1988), foi possível uma melhor aplicação da dinâmica e leitura visual no projeto.

Com um entendimento satisfatório para a realização técnica do projeto, a lacuna da temática indígena foi preenchida pela compreensão inicial da situação sociocultural de povos indígenas, focando mais tarde, especificamente nos povos Guaranis. Tal entendimento não seria possível se não pela compreensão histórica, cultural, geográfica e comportamental dessas pessoas.

Tendo como abordagem inicial e contextualização desses povos, a consulta bibliográfica com o antropólogo Darcy Ribeiro (1982) foi de grande importância para entender, de modo geral, quem e como são (e eram) tais povos e cultura. Pesquisa de artefatos museológicos antigamente utilizados pelos Guaranis serviram tanto de referência visual quanto comportamental da cultura e por fim, ao eleger uma história nativa, obteve-se por meio de uma das obras de Clastres (1990) a narrativa que norteara boa parte do desenvolvimento projetivo do trabalho, o conto Os Gêmeos.

Como proposto, o trabalho apresentou gerações de *Concept Art* para uma suposta futura animação tendo como base o conto eleito. Para a composição do projeto, buscou-se representar conceitos gerais para a animação, sendo eles, criação de conceitos de personagens variados do conto e cenários, além de algumas gerações de utensílios e vestimentas. Ao final das gerações, foi percebido a dificuldade da criação de um conceito definitivo para essas áreas (personagens, cenários, etc.) justamente pela busca simultânea de vários conceitos. Com isso em mente, optou-se pela seleção de alternativas e arte finalização focadas em apenas um conceito: cenários. Tendo portanto, um foco maior no desenvolvimento de um conceito específico.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho realizado teve com intuito desenvolver e criar visualmente uma narrativa inspirada pelo povo Guarani, assimilando e mostrando a sua cultura através da elaboração e desenvolvimento de *Concept Art*.

Com o desenvolvimento do mesmo, pôde-se entender melhor os processos da realização de *Concept Arts*, reconhecendo também suas variadas ramificações, que ao decorrer das gerações, notou-se a importância da definição de uma área específica de *Concept*, sendo mais tarde definida como preferível ao autor o foco do desenvolvimento de conceitos de cenários.

Ao decorrer do ano de realização deste projeto, a causa atípica de uma pandemia global pelo Covid-19 teve grande influência no trabalho, exigindo a adaptação inclusive de processos metodológicos, como por exemplo, entrevistas. Inicialmente, para um maior entendimento da cultura, objetivava-se realizar entrevistas presenciais, além de um convívio rotineiro e consulta sobre o projeto junto ao povo Guarani da região de Santa Maria – RS. Por decorrência da pandemia, as visitas acabaram por serem canceladas, tendo como embasamento cultural apenas referências bibliográficas.

Entretanto, apesar dos eventos inesperados, é assertiva a afirmação da necessidade de incentivos a trabalhos que envolvam, apoiem e transmitam a cultura Guarani, assim como muitas outras vertentes indígenas, pois o risco de uma extinção dessas culturas é real, bem como outras já foram extintas pela cultura colonizadora que prossegue até os dias de hoje.

O conto “Os Gêmeos” é apenas uma fração de uma cultura não comumente reconhecida e extremamente rica que pode possibilitar uma nova perspectiva para a sociedade como um todo, ou talvez lembrarmos de uma perspectiva há muito esquecida, porém necessária. Uma das maneiras de como pode se fazer isso é contando histórias assim como os Guaranis vêm fazendo desde tempos imemoriáveis, assim como objetiva-se também todo *Concept Art*, logo, este projeto.

REFERÊNCIAS

BAXTER, M. **Projeto do Produto**: guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. São Paulo, Edgar Bucher, 1998.

BÜRDEK, Bernhard E. - **Design: História, Teoria e Prática do Design de Produtos**. 2a Edição ed. São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda., 2010.

CALDWELL, Ben. **Fantasy! Cartooning**. New York, USA: Sterling Publishing, 2005.

CENTRO UNIVERSITÁRIO FRANCISCANO. **Orientações para a Elaboração e Apresentação de Projetos de Pesquisa, Monografias e Dissertações**. Santa Maria, RS: Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa, 2006. 32 p.

CLASTRES, Pierre. **A Fala Sagrada**. Campinas, SP: Papirus, 1990.

DIB, Simone Faury (Coord.). **Roteiro para Apresentação das Teses e Dissertações da Universidade do Estado do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro, RJ: UERJ, Rede Sirius, 2007. 133 p.

DICIONÁRIO **Oxford Advanced Learner's Dictionary**. Oxford University Press. Oxford. 1990

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. 14 ed. Rio de Janeiro, RJ: Editora Objetiva, 1982.

FURASTÉ, Pedro Augusto. **Normas Técnicas para o Trabalho Científico**: com explicitação das normas da ABNT. 15. ed. ref. atual. Porto Alegre, RS: Brasul, 2009. 239 p.

GÜIRALDES, Juan José. **Gauchos**. Buenos Aires, República Argentina, 2001.

GURNEY, James. **Color and Light**: a guide to Realistic Painting. 2010. Andrews McMeel Publishing, Kansas City, Sydney, London.

HAMM, Jack. **Drawing Scenary**: landscapes and seascapes. New York, USA. Perigree, 1988.

HAMM, Jack. **Drawing the Head and Figure**. New York, USA. Perigree, 1983.

ICOGRADA - **Falando de design** [Em linha]. Brasil: Landin, Paula da Cruz, 2001, atual. 2001. [Consult. 9 jan. 2017]. Disponível em WWW:<URL:<http://falandodedesign.blogspot.pt/2010/04/algunsconceitos-famosos-de-design.html>>.

JANSON, Klaus. **Guia oficial de Comics Desenho**. São Paulo, SP: Opera Graphica Editora, 1998.

LIMA, E., C.; MARTINS, B. **Design Social, o Herói de Mil Faces, Como Condição Para Atuação Contemporânea**. p.115-136. In: BRAGA, Marcos da Costa (Org.). "O Papel Social do Design Gráfico: História, Conceitos e Atuação Profissional". 1a Ed. São Paulo. Senac, 2011

LINDEN, Julio VAN DER - **Evolução do conceito de Design e surgimento de sua relação com a Ecologia** [Em linha]. Estados Unidos da America : Preceden, 2010, atual. 2010. [Consult. 17 mar. 2017]. Disponível em WWW:<URL:<https://www.preceden.com/timelines/49899-evolu--o-doconceito-de-design-e-surgimento-de-sua-rela--o-com-a-ecologia>>.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. 1 ed. 2001. Edgard Blücher Ltda.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. Lisboa, Portugal. Dinalivro, 2005

MATEU-MESTRE, Marcos. **Framed Ink**. Design Studio Press, 2010.

MCKEE, Robert. **Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting**. 1 ed. New York, NY. Regans Books, 1997.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design**. 3ª tiragem 2009. Rio de Janeiro: 2AB, 2009. 79 p.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas Fílicas e Videogames**. Universidade Beira Interior. LabCom, 2007.

PUBLISHING, Zoo. **A history of matte painting in movies**. West Midlands, UK: Zoo Publishing, 2006.

RAMBAUSKE, Ana Maria. **Teoria da Cor: Decoração e Design de Interiores**. 1ª Parte.

REDIG, Joaquim. **Sentido do design ou desenho industrial ou desenho de produto e programação visual**. 1983.

REY, Luís. **Planejar e Redigir Trabalhos Científicos**. 2. ed. rev. ampl. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2000. 318 p.

RIBEIRO, Darcy. **Os índios e a civilização: a integração das populações indígenas no Brasil moderno**. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1982.

SANTOS, Silvio Eduardo. **Psicologia das Cores**. Balneário Camburiú, SC: Universidade do Vale do Itajaí. 2000.

SILVA, Sergio Baptista da. **Etnoarqueologia dos Grafismos Kaingang: um modelo para a compreensão das sociedades Proto-Jê Meridionais**. São Paulo, USP, 2001.

VLOGGER, Christopher. **The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers**. 3 ed. Michigan, USA. McNaughton & Gunn, Inc. 1998.

YAMAMOTO, Ricardo. **Papel Social do Designer Gráfico: Realidades e Premissas**. USP, São Paulo, 2014.

WILLIAMS, Richard. **The Animator's Survival Kit: a Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators**. USA, 2001.

**ANEXO A – CONTO “OS GÊMEOS” DA CULTURA DOS POVOS GUARANÍCOS
(VERSÃO DO CONTO PELOS MBYÁ GUARANI)**

A futura mãe de nosso Pai Pa'i era das que já tinham tido fluxo. Ela fazia armadilhas para pegar perdizes *chororo*. Mas em uma delas capturou uma coruja. Aquela que já tinha tido fluxo amarrou-a para torná-la seu animal doméstico.

Em seguida, quis alimentá-la com grilos, mas o pássaro não comia; com borboletas também não, pois ela não as queria. Comia somente bolachas de milho.

Cada noite, ela fazia seu animal doméstico dormir perto de sua cabeça. Com sua asa, o animal acariciava delicadamente a cabeça de sua dona. Dessa forma, ela ficou grávida.

Foi então que a coruja adquiriu um corpo: era nosso pai primeiro-último, o pequeno. Nosso pai forneceu o modelo de nossa futura conduta.

As coisas estando assim, ele quis abandonar sua terra:

"Vamos à minha casa!" - disse à sua esposa.

- Não quero ir lá. Perversa será sua esposa, a verdadeira mãe de seus filhos, a que habita a morada do alto.

Ela falou e ficou.

- Mesmo se for mais tarde - disse ele - traga-me meus filhos.

Nosso pai se foi. E, quanto à sua esposa, a mãe de Pa'i, ficou sobre a terra. Mais tarde, ela partiu nos rastros de seu esposo. Levava sua criança no ventre. E ela o questionava a propósito do caminho que havia tomado seu pai.

Fonte que brota: assim tem nome a morada originária de nossa avó. Centro da terra é esse lugar, centro verdadeiro da terra, verdadeiro centro da terra de nosso pai primeiro-último.

Aí encontra-se uma palmeira azul. Na primeira floração da palmeira azul, o pássaro *piri'yriki* foi o primeiro a pilhá-la.

Os traços, os inúmeros traços de nossa avó, subsistiram até agora. Nenhum deles, até agora, foi destinado a apagar-se, na verdade, é preciso que nos mantenhamos, apesar dos pesares, juntos; que belamente se façam ouvir nossos hinos; então, todas essas coisas seguramente serão novamente vistas por nós.

Pa'i viu uma flor de íris: "Colha-a, a fim de que eu me alegre com ela quando chegarmos no limite da morada de meu pai".

Mais tarde, viu uma outra: "Colha também esta, a fim de que eu me alegre com ela quando chegarmos no limite da morada celeste de Primeiro-último".

Mal sua mãe colheu a flor, um zangão picou-a. Furiosa, gritou: “É somente depois de se ter elevado que se pode exigir brinquedos, que se deseja diversão!”

A mulher o questiona a propósito dos rastros do pai, mas ele não responde. É *por* isso que ela toma o caminho mais belo e chega na morada dos seres originários.

Lá, a avó dos seres originários lhe fala assim: "Volte sobre seus passos, minha filha! Enganadores são todos os netos!"

Mas, apesar do que tinha acabado de dizer ela não voltou. Então a avó recobriu-a com uma grande urna. Enquanto isso, seus netos chegaram da floresta:

- Oh! Nossa avó tem caça! - gritaram.

Ouvindo isso, a avó lhes diz:

- Pobre de mim! Como querem que eu tenha trazido caça, se vocês mesmos, que correram as matas, não caçaram nada?

Nisso chega um irmão caçula dotado de um olfato melhor. Ele levanta a borda da urna: aí se encontra efetivamente a mãe de Pa'i. Ele a mata na hora. Limpando-a, percebe que estava grávida. Também diz à sua avó:

- Avó! Ela está grávida!

- Nesse caso asse-o, que eu como!

Ele quis assá-lo, mas não conseguiu enfiar o espeto.

- Bom, vou comê-lo grelhado na brasa! disse.

Mas de novo não conseguem cozinhá-lo, de novo lhes falta o poder de fazê-lo assar.

- Leve-o para o pilão e bata bem! - disse ela.

Mas foi impossível moê-lo.

- Leve-o e estenda-o ao sol, para que seque. Ele será meu animal doméstico! - falou.

Assim que secou, ele procurou o que seria seu arco.

- Amarre uma corda a meu arco! - disse ele à avó dos seres originários.

Ela amarrou uma corda. Ele flechava borboletas e trazia uma quantidade enorme à sua avó. Mais tarde, já crescido e chegado à idade da razão, pôs-se a procurar pequenos pássaros para sua avó; e matava inúmeros deles.

Em seguida, como companheiro futuro, fez para si um irmão caçula; ele próprio, dado que era um não-mortal, fez de uma folha de árvore *kurupike'y*, surgir Futura Lua.

Eles já sabiam quase tudo sobre a floresta, quando sua avó lhes disse:

- Não entrem nessa floresta azul!

Mas o caçula, muito vivo, perguntou:

- Por que minha avó não quer nos mandar para essa floresta azul?

Se você tem vontade, vamos. Sim, vamos! – disse Pa'i.

E assim, um ao lado do outro, entraram na floresta. Mataram muitos pássaros pequenos. O caçula viu então um papagaio. Atirou uma flecha sem dizer nada ao irmão mais velho. Mas errou o alvo, e o papagaio se pôs a falar.

- Mal errei o alvo e o papagaio se pôs a falar! - disse ao irmão.

Este aproximou-se:

- Atire mais uma vez! - disse.

Novamente errou seu alvo, e o papagaio voltou a falar.

- Vocês são os fornecedores dos que se alimentaram de sua mãe! - disse-lhes.

Ao ouvirem isso, nosso pai Pa'i, apoiando-se em seu arco, começou a chorar. Liberou os pequenos pássaros que haviam capturado; quanto ao cordão de casca de *guembepi*, que aprisionava os pássaros, deu-a para o irmão chupar: disso nasceu o pássaro *jayru*. Voltaram com as mãos completamente vazias. Não traziam nada para a avó.

Nosso pai Pa'i sabia então quem eram os que haviam se alimentado de sua mãe: os seres originários. Ele fez uma armadilha. Veio um dos irmãos mais velhos dos seres originários:

- Que está fazendo? - perguntou.

- Estou fazendo uma grande armadilha.

- Certamente eu não morreria aí dentro! - disse o ser originário.

- Bom! Então entre aí!

Ele entrou e morreu. Foi assim que Pa'i exterminou aqueles que tinham se alimentado de sua mãe, foi assim que exterminou o mal. Foi depois desses acontecimentos que nosso pai Pa'i fez a árvore de frutos dos seres originários. Ele queria, enganando-as, levar as mulheres dos seres originários a comer esses frutos, elas que haviam se alimentado de sua mãe. Ele levou à sua avó alguns frutos caídos da árvore. Como ela insistisse em comer ainda mais, Pa'i lhe disse:

- Vamos então para perto da árvore! Lá comeremos até a saciedade.

Foi por isso que nosso pai Pa'i fez um riacho sobre o qual lançou uma ponte e jogou cascas de árvore na água. Daí nasceram os habitantes da água: as serpentes, as grandes lontras, as pequenas lontras, os boas-jaguars, todos os animais destinados a devorar os seres originários, as mulheres.

Mandou Lua atravessar o riacho, para que guardasse a extremidade da ponte.

- Quando elas estiverem todas no meio da ponte, vire-a. Franzirei o nariz quando for o momento: nesse instante, vire-a! - disse ao caçula.

Ora, antes mesmo que estivessem no meio da ponte, puramente por diversão, nosso pai Pa'i franziu seu nariz, e o caçula virou a ponte cedo demais. Uma das mulheres, grávida, pôde saltar, alcançando o barranco sã e salva.

Nosso pai Pa'i proclamou então:

- Eis aqui um ser espantoso! Fuja e mergulhe non sono! Os cursos d'água, a margem dos cursos d'água, você os torna espantosos! Fuja e mergulhe no sono!

Apesar disso, sua criança foi um macho. Foi por isso que ele cometeu incesto com sua mãe. Procriaram com abundância, e sua raça povoou toda a terra.

Nosso pai Pa'i foi tomado de furor ao constatar que aquela que se alimentou de sua mãe elevou-se novamente, sã e salva, em cima do barranco abrupto do rio. Transformou-a no ser que torna hostis as margens dos cursos d'água. Se não tivesse agido assim, não haveria jaguares.

Depois desses acontecimentos, contou como havia enganado os Seres originários com o fruto doce. Mas não permitiu que continuasse a ser alimento dos belamente adornados: deixou somente sua imagem sobre a terra, aquela que subsiste sob o nome de "alimento dos jacarés".

Tendo agido assim, reuniu os ossos de sua mãe. Depois disse ao caçula:

- Vá assustar uma perdiz!

Ele foi e amedrontou uma perdiz. A mãe de Pa'i disse então:

- Estute! O pequeno está assustando as perdizes!

E este gritou:

- Ah! Mãezinha! Ah! Mãezinha!

Tentou mamar nela, e os ossos de sua mãe caíram. Vendo isso, Pa'i disse:

- Vá agora mais longe e amedronte uma perdiz!

Então:

- Escute. O pequeno ainda está assustando as perdizes!

- falou novamente a mãe.

- Ah! Mãezinha! Ah! Mãezinha! - gritou novamente o caçula.

E novamente tentou mamar em sua mãe; cujo corpo novamente se decompôs.

Foi por isso que, vendo que era impossível juntar os ossos de sua mãe, Pa'i dispersou-os na floresta, proclamando: "Ser semelhante a minha mãe! Fuja e mergulhe no sono!" E ele a transformou em *jaicho*, em paca. Desde esses eventos, e até o presente, quando uma paca cai em uma armadilha, Sol não se levanta rapidamente, de dor ao lembrar de sua mãe.

Pa'i de corpo de sol e Futura Lua andavam ao longo do rio, cada um em uma margem. Lua divisou uma árvore *guavira*:

- Que planta é essa? - perguntou.

- Qual é a forma do fruto? - disse Sol.

- É vermelho, com uma casca dura na base.

- Então é *guavira*. Não coma, pois lhe daria vermes.

Para consumir os frutos maduros de *guavira*, é preciso soprar fumaça por cima deles.

Mais tarde, Lua viu frutos da palmeira pindo.

- E essa árvore, que é? - perguntou. - Seus frutos também são vermelhos e duros.

- São frutos de pindo! Você pode mordê-los.

Ele foi comendo, e chegaram a um lugar onde cresciam árvores *guaviju*.

- Meu irmão mais velho, que gênero de frutos é esse? - questionou.
- Esses são *guaviju*. Não os coma! É preciso soprar fumaça neles para que se possa comê-los!

Continuaram a seguir as margens do rio. Lua chegou a um lugar onde cresciam *aguai*.

Que fruto é esse? - perguntou ao mais velho.

- Qual é sua forma?
- Os frutos são longos e amarelos.
- Nesse caso são *aguai*. Acenda uma fogueira e asse-os. Não se deve comê-los crus! Recolha as sementes daqueles que vai comer. Jogue-as no fogo e aperte-as com seu arco.

Ele jogou as sementes de *aguai* no fogo e apertou-as com seu arco. Levantou-se e ficou em pé, junto ao fogo. Então, as sementes jogadas no fogo explodiram. Lua teve um medo enorme e deu um pulo, indo parar na outra margem do rio, onde estava seu irmão.

Chegaram ao lugar onde Charia pescava peixes. Sol mergulhou na água e puxou o anzol. Charia perdeu o peixe. Sol recomeçou três vezes, e três vezes Charia caiu de costas.

- Agora é minha vez! - disse Lua.

Deslizou também na água e mergulhou. Puxou o anzol: Charia tirou-o da água e bateu-lhe na cabeça com um porrete. Levou seu "peixe" para a mãe de seus filhos.

Estavam quase cozinhando-o, quando Sol chegou nesse lugar.

- Você quer um peixe? - perguntou Charia.
- Não quero comer isso! - respondeu Sol. – Deixem. somente um pouco de caldo de milho. Quanto aos espinhos, não os jogue, pois quero recolhê-los.

Tendo recolhido os ossos, levou-os e recompôs o corpo do caçula. Fez com que uma palavra viesse habitá-lo e, com o caldo do milho, fez-lhe um cérebro.

Se até agora a lua desaparece às vezes, é simplesmente porque Charia devorou-a. E, se até o presente a lua reaparece a cada vez, é porque seu irmão mais velho o fez ressuscitar. Da mesma forma, quando a lua "se cobre", é por que Charia tenta devorá-la: então, Lua recobre-se com seu próprio sangue.

Lua introduziu-se tateando junto à irmã de seu pai. Ela quis saber quem é que se aproximava dessa forma e untou os dedos com resina. Durante a noite, enquanto Lua se aproximava tateando, ela lambuzou-lhe o rosto com a resina. No dia seguinte, Lua foi lavar o rosto para retirar a resina, mas ela não desapareceu completamente, pelo contrário, lambuzou-se ainda mais com ela.

É para que sua face fique, até hoje, manchada, que todas essas coisas se produziram. Dessa maneira, existe para nós o modelo de nossa conduta futura.

Sol disse ao caçula.

- Atire uma flecha no coração da morada do alto!

Ele atirou e atingiu o alvo.

- Atire uma flecha no entalhe da primeira! Isso!

Ele atirou, e efetivamente a flecha encaixou-se no entalhe. Dessa forma, as flechas acabaram por chegar à terra.

- Bom! Agora, suba pelas suas flechas!

Lua pôs-se a subir. Sol arrancou a primeira flecha, e pelo buraco Lua penetrou no céu. E ficou lá.

Quanto ao seu arco, continua existindo; esse arco eterno que chamamos arco da Lua foi deixado tendo em vista nossos arcos futuros.

Depois, Lua fez chover. Até hoje, para tirar as manchas de resina que a irmã deixou em seu rosto, Lua faz chover. É dessa forma que, até o presente, a lua nova lava o rosto.

Charia encontrou quatis e matou-os. Nesse meio tempo, nosso pai tinha subido em uma árvore *guavira*. Foi lá que Charia atirou nele com seu arco. Sol se fez de morto e defecou. Charia embrulhou seus excrementos em folhas de íris. Quanto ao cadáver, colocou-o dentro de seu cesto, com os excrementos, sob os quatis.

Charia foi pescar peixes e colocou seu cesto longe da água. Então Sol escapou, depois de ter colocado uma pedra em seu lugar, sob os quatis. Charia foi embora e chegou em sua casa. Suas filhas olhavam.

- Bem! É Nakarachicha que está aqui! E sua merda também! - disseram. As filhas levantaram os quatis.

- Este é um quati órfão! - disseram.

Mas queriam dizer: "Vejam um quati verdadeiro!"

- E isto é ...uma pedra! - gritaram, descobrindo a pedra sob os quatis.

Charia subiu em uma árvore que tinha frutos.

- Que gênero de frutos é esse? - perguntou.

- É um *afiangapiry* - respondeu Sol.

- Ai! Nosso pai faz que escorra água de minha pele! - gritou Charia.

E caiu.

Nosso pai caiu sobre um cedro carregado de frutos.

Quatis! Durmam imediatamente! - disse.

- Os quatis passaram a existir desde então e fugiram em galope. É a partir desses acontecimentos que, até agora, os quatis sobem nas árvores e, logo após, deixam-se escorregar para a terra.

Nosso pai Pa'i já tinha crianças. Fez que um de seus filhos lavasse os pés quando queria comer peixe: ele lavava os pés e, dessa forma, todos os peixes morriam. Então, ele os recolhia e os comia. Charia não demorou a vir.

- Emprésteme-me seu filho! - disse. - Eu também quero comer peixes.

Ele levou-o para a floresta. Aí chegando, golpeou-o na cabeça e, arrastando-o, levou-o até o rio. Golpeou-lhe o corpo todo, como se faz com o cipó *timbo*. Deu o modelo do que se faria mais tarde com o cipó e matou o filho de nosso pai. Nosso pai Pa'i ficou furioso: eles lutaram e rolaram pelo chão. Charia não pôde vencê-lo, e foi Sol quem levantou-se. Eis porque existem, até hoje, eclipses do sol.

Depois disso, nosso pai Pa'i fez de um cesto sua filha. Deu-a a Charia, que levou-a e fez amor com ela no caminho. Mas dilacerou o pênis. Assim, Charia bateu na mulher que, sem cerimônia, voltou a ser cesto.

Um dia, o jaguar descobriu o arco de nosso pai Pa'i em seu caminho. Pôs-se a manipulá-lo e recebeu um pesado golpe no rosto. Do arco surgiu a árvore *genipa*. Eis porque, até agora, quando devemos dormir em lugar deserto, saímos do caminho até encontrarmos um *genipa*. Pois o jaguar, amedrontado, afasta-se dessa árvore. Se, quando montarmos uma armadilha, pusermos suportes de madeira de *genipa*, o jaguar não se aproximará dela.

Depois de todos esses acontecimentos, nosso pai Pa'i fabricou um cocar de plumas: ele era feito de fogo. Depois, deu-o de presente a Charia.

Pa'i passeava em uma planície, quando farejou um cheiro de queimado:" era o cocar de Charia que queimava. Este entrou em um pântano e saiu, mas as plumas continuavam a queimar. Correu para jogar-se em um rio, mas o cocar não se apagou. Então, pôs-se a correr pela planície, consumindo-se completamente. Quando ele se apagou, nosso pai Pa'i soprou as cinzas, que se transformaram em moscas, pulgões, mosquitos e botucas.

As entranhas de Charia explodiram, fazendo: *chororo, ro, ro*. Um pedaço de intestino voou pelos ares e caiu no mato, transformando-se na perdiz *chorara*, que é a senhora do fogo.

Quanto à alma-palavra de Charia, nosso pai fez dela o pai verdadeiro dos Tupã-Rekoe, dos Tupã destruidores da vida.

Uma filha de Pa'i quis ver.

- Não olhe!

Ela olhou, todavia, e morreu. Foi a primeira a ser morta por Mbogua. Sol enterrou-a, não lhe devolvendo a vida: era o modelo de nosso futuro destino.

Versão do conto retirada do livro *A Fala Sagrada*, de Pierre Clastres (1990)