

Sérgio Nesteriuk
Universidade Anhembi
Morumbi (UAM)
São Paulo, SP, Brasil

João Massarolo
Universidade Federal de
São Carlos (UFSCar)
São Carlos, SP, Brasil

CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE PERSONAGEM EM MULTIPLATAFORMAS

MULTIPLATFORM CHARACTER CREATION AND DEVELOPMENT

RESUMO

As complexidades e dificuldades teóricas, críticas analíticas e criativas atinentes aos processos de criação e desenvolvimento de personagens, tem sido objeto de estudos interdisciplinares, mas essas questões se mostram inesgotáveis. Atualmente, novos desafios se apresentam para os roteiristas acerca do conceito de construção de personagem em multiplataformas. Pretende-se assim, explorar abordagens interdisciplinares associadas à esta questão, levando em consideração a forma narrativa em série, a noção de ambiente, *character design e character driven stories*. Desta forma, objetiva-se discutir procedimentos e dinâmicas relacionadas à criação e desenvolvimento de personagens, os quais ganham particularidades e contornos ainda mais complexos em contextos transmidiáticos multiplataformas.

Palavras-chave: Personagem; Multiplataforma; Character Driven; Character Design; Transmídia.

ABSTRACT

The theoretical complexities and difficulties, analytical and creative criticisms pertaining to the processes of character creation and development, have been the subject of interdisciplinary studies, but these questions are inexhaustible. Currently, new challenges are presented to the writers about the concept of multi-platform character building. It is intended, therefore, to explore interdisciplinary approaches associated with this issue, taking into account the serial narrative form, the notion of environment, character design and character driven stories. Thus, the objective is to discuss procedures and dynamics related to the creation and development of characters, which gain particularities and even more complex contours in multiplatform transmedia contexts

Keywords: Character; Multiplatform; Character Driven; Character Design; Transmedia.

Recebido: 10/11/2018 / Aprovado: 28/03/2019

Como citar: NESTERIUK, S.; MASSAROLO, J. Criação e desenvolvimento de personagem em multiplataformas. Revista GEMInIS, v. 11, n. 3, pp. 233-253, set./dez. 2020

Direito autoral: Este artigo está licenciado sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

1. Introdução

Podemos considerar qualquer abordagem relativa à personagem uma tarefa complexa, pois, se trata de um objeto plural e metamórfico em si mesmo e em suas relações circundantes. Entre o “vale tudo” e o “nada vale”, diversas incursões foram realizadas, ampliando ainda mais esta discussão e sua natureza de incompletude. Uma das formas de se lidar com este tipo de fenômeno é procurar buscar seus elementos essenciais, os “denominadores comuns” e “pontos pacíficos”. Neste sentido, traremos aqui três formas possíveis de se pensar uma noção sobre o termo “personagem”.

A primeira delas é o seu sentido lexicográfico, que define personagem como um substantivo comum que pode ser flexionado em número, mais do que em gênero ou grau. Em relação ao gênero, apesar de originalmente ser aceito apenas “a” personagem¹, hoje o masculino e o neutro também são aceitos em língua portuguesa. Quanto ao grau, apesar de possível, não é comum utilizarmos “personagenzinho” ou “personagenção”. Por outro lado, a flexão em número é reveladora de enfoques individuais (singular) e coletivos (social) das personagens no relacionamento consigo mesmas, com outras personagens e com seus universos narrativos.

Outra forma se dá por uma aproximação daquilo que Wittgenstein (2014) postulou sobre os jogos de linguagem, por meio da função que uma palavra possui em seu uso cotidiano, uma espécie de conhecimento empírico associado ao termo. Neste sentido, as acepções mais ordinárias do termo remontam tanto a ideia de uma entidade narrativa quanto de alguém que incorpora traços e características distintas, ainda que seja uma “personagem de si mesma”.

Uma terceira forma de pensar a noção do termo “personagem” remete a etimologia; a origem do termo deriva do latim *persona* – que por sua vez decorre do etrusco *phersu*. De maneira geral, este termo remete a uma espécie de máscara utilizada para criar determinada imagem ou impressão relacionada a um papel social ou então à personagem vivida por um ator ou atriz. A ideia de “persona” nos revela ainda outra face desta questão: seu caráter interdisciplinar, já que seu uso é comum tanto na linguagem coloquial, quanto em áreas como publicidade, psicologia, dramaturgia, comunicação, design e artes.

Neste trabalho, pretende-se discutir os desafios do *character driven stories* para o desenvolvimento de personagens em multiplataformas. Dunleavy (2018, p. 16), entende por *character driven stories* as histórias que são guiadas na forma serial complexa estadunidense por personagens que são moralmente e psicologicamente complicadas e que são “geralmente transgressivos, e suas lutas individuais abrangem normalmente o programa inteiro”, motivo pelo qual

¹ Este uso provavelmente está associado a uma influência da língua francesa e pode ser observado em demais substantivos terminados em “agem”, como “estalagem” e “barragem”. Apesar de hoje não ser mais tratado como regra, o uso do substantivo feminino (“a personagem”) é mais corrente em abordagens teóricas e formais.

essa forma serial encontram-se fora do alcance das regras de conteúdo da *Federal Communications Commission* (FCC).

Na televisão norte-americana, os produtos da programação televisiva que se enquadram nessas regras são definidos pelo termo ‘*Comfort Séries*’. Segundo Melina Meimaridis (2019, p. 156), essas produções “apresentam o mundo de forma ordenada por meio do acionamento de mitos e mitologias hegemônicas na sociedade americana e, também, pela presença organizadora das instituições sociais ficcionais.” As produções de ficções seriadas desse tipo estimulam a reassistência de episódios aleatórios, oferecendo ao telespectador uma visão de mundo organizado sob normas, valores, e crenças socialmente aceitas. Além de reiterar valores estabelecidos, as ‘*Comfort Séries*’ recompensam o telespectador, reativando arquivos de memórias prazerosas e que lhe são familiares, como é o caso da franquia *CSI* (2000-2015) da CBS: *CSI: Miami* (2002-2012), *CSI: New York* (2004-2013) e *CSI: Cyber* (2015-2016).

Por outro lado, as séries complexas como *The Wire* (2002-2008), de David Simon, “tem entre seus principais motes a forte opressão institucional que universos sociais como o da polícia, o do tráfico e o da política exercem sobre aqueles vinculados a essas instituições” (ARAÚJO, 2019, p. 13). A noção de *character driven stories* é importante para a criação e o desenvolvimento de personagens em multiplataformas porque estimula a criação de ambientes dedicados à exploração de espaços narrativos, a partir de um contexto de fragmentação dos ambientes midiáticos em função da “crescente relevância dos fenômenos de agregação, serialização e de franquia.” (BONI, 2017, p. 9).

2. Abordagens interdisciplinares

Para efeitos didáticos, analisaremos três abordagens interdisciplinares em relação à personagem: teórica, analítica e criativa. Isso não significa que estas abordagens sejam absolutas, tão pouco independentes. Por teoria, entende-se a capacidade de se estudar a personagem por meio de categorias abstratas do pensamento, procurando compreender seus fundamentos por ideias, conceitos, métodos e outras abordagens teóricas – ainda que não diretamente relacionadas ao estudo da personagem.

A abordagem analítica corresponde ao processo de decompor determinada personagem e submetê-la ao exame de suas partes, procurando entendê-las separadamente e em sua articulação com o todo narrativo: as partes e a soma das partes, em uma abordagem gestáltica. Trata-se, portanto, de buscar melhor compreensão da constituição e funcionamento da personagem, uma vez que este processo não altera *per se* o objeto de estudo, isto é, a própria personagem.

Por outro lado, em relação aos processos de criação de uma personagem, entende-se que possui características comuns aos processos criativos em geral, mas que também suas especificidades.

Neste sentido, dois dos clichês mais associados à criação de uma personagem estão na analogia da figura do autor a uma espécie de “deus” ou divindade capaz de dar vida a seres inanimados e no desenvolvimento pleno da personagem, capaz de lhe dar autonomia e “vida própria”.

Deste modo, não é possível estabelecer uma divisão clara e absoluta entre estas abordagens. A crítica genética (SALLES, 1998), por exemplo, é uma vertente teórica que se propõe estudar o ‘movimento criador’, isto é, as poéticas dos processos criativos. Da mesma forma, é possível observar teorias aplicadas à construção da personagem, tal qual é realizada a partir da jornada do herói (CAMPBELL, 2012) por Vogler (2006).

Nas abordagens teóricas, analíticas e criativas, ou em suas interfaces, a interdisciplinaridade pode ser considerada fundamental para o melhor desenvolvimento de seus propósitos. Destarte, abordaremos brevemente três campos profícuos para tais abordagens interdisciplinares: mitologia, psicologia e narratologia. Para Campbell (2012), uma das maneiras de se pensar a mitologia² é como uma grande alegoria da natureza humana – como se, no final das contas, toda e qualquer mitologia fosse uma manifestação da *psique*. Os diferentes deuses e figuras mitológicas seriam, assim, diferentes traços e características da própria natureza humana. Desta forma, seria possível explicar por que certos mitos e mitologias pertencentes a sociedades extintas ainda fascinam as pessoas: independentemente das mudanças vividas, certas questões humanas e existenciais permanecem universais, isto é, são capazes de transpor as mais diversas barreiras temporais, sociais e morais.

Não por acaso Freud (2009), ao desenvolver a teoria psicanalítica, refere-se à mitologia grega – como podemos observar na formulação do complexo de Édipo, por exemplo. Também Jung (2006), em seu relato autobiográfico, diz ter sido influenciado pela mitologia para o desenvolvimento de suas ideias, principalmente àquelas relacionadas aos conceitos de arquétipos e da natureza simbólica do homem. O estudo da natureza humana e da personalidade de um indivíduo, isto é, seu caráter³, bem como dos diversos desvios de personalidade, transtornos e patologias pode se tornar um campo extremamente fértil às abordagens teóricas, analíticas e criativas da personagem.

Por fim, a narratologia, entendida como o estudo das formas narrativas, é outro campo profícuo para as abordagens sobre personagens. Foi apenas com Todorov (1979) que este campo foi formalizado com o objetivo de diferenciá-lo da teoria literária – influenciado, portanto, pelo estruturalismo. No entanto, o estruturalismo é uma corrente teórica que valoriza mais o enredo do que a personagem, que são consideradas “como não mais do que estruturas dramáticas sem qualquer importância especial, às quais ingenuamente antropomorfizamos em nosso consumo midiático.”

² Cabe enfatizar a especificidade da relação da mitologia com a dimensão do sagrado, um dos pontos que permite estabelecer sua diferenciação em relação aos termos “folclore” e “lenda”.

³ Vale ressaltar que em língua inglesa o mesmo termo (*character*) pode ser utilizado tanto para personagem quanto para caráter.

(ARAÚJO, 2020, p. 9) Evidentemente, muitos pensadores trabalharam com a narratologia *avant la lettre* pelo menos desde a Antiguidade – como é o caso de Aristóteles (2015).

No século XX, a narratologia se difundiu a partir de autores como Genette (1995), Propp (2006) e Barthes (2011), de maneira que passou a ser utilizada de forma mais específica em diversas linguagens – como podemos observar no chamado “roteirismo”, por exemplo (CHION [1989]; HOWARD, MABLEY [1996]; MCKEE [2007]; COMPARATO [2008]; FIELD [2009], entre outros). Aliados aos aspectos universais da personagem, esta especificidade se torna particularmente útil para se trabalhar a personagem em um contexto multiplataforma, no qual é preciso (re)conhecer as características e potencialidades das diferentes linguagens narrativas.

3. Repertório e Referências

Além das abordagens e dos campos de conhecimento mencionados, o criador de personagens deve possuir repertório e referências diversas, a “matéria prima” do processo criativo. Esta base é, em boa parte, moldada pelo *zeitgeist* no qual o próprio criador está inserido. Seja de forma mais ou menos “consciente”, mais ou menos “aderente”, as molduras perceptivas e maneiras pelas quais o sujeito se relaciona com a realidade imediata influenciam o seu processo criativo. Daí a inconsistência de se afirmar que determinada personagem possa não ter tido qualquer referência em seu processo de criação.

É preciso ir além das próprias referências, normalmente mais próximas de gêneros ou conteúdos mais específicos. Esta especificidade é relevante para melhor se conhecer o perfil de um público e as características de certo tipo de personagem e narrativa – seja para dialogar ou mesmo procurar romper com determinadas convenções. Essa saída da “zona de conforto” deve envolver uma incursão pelos chamados “clássicos”, e existem algumas razões para se afirmar isso. O fato de certas obras serem reverenciadas e permanecerem em evidência, mesmo muito depois de seu lançamento, revela que existe algo que mereça ser mais bem examinado. Ao conhecer estas obras básicas evita-se o risco de que uma criação seja considerada uma simples variação ou cópia ou, pior, de que o criador, ao alegar não possuir certas referências, seja considerado inculto ou destituído de um repertório elementar.

Além das referências mais específicas e dos “clássicos”, o processo criativo das personagens demanda também um olhar criativo ao redor: amigos, parentes, “anônimos” e figuras públicas com suas características puras, combinadas ou mesmo exageradas, podem funcionar como ponto de partida para este processo. Contudo, a expansão quantitativa e qualitativa do repertório aumenta o risco do chamado “bloqueio criativo”: quanto mais se conhece e mais qualitativa se tornam as referências, maior o risco de considerar o próprio trabalho pouco criativo e original. Para se evitar

isso, existem diferentes métodos e técnicas que podem auxiliar na criação e no desenvolvimento de personagens que sintetizamos em alguns de seus aspectos essenciais a seguir.

4. Dimensão interna (perfil psicológico)

Uma personagem pode ser mais bem definida por aquilo que pensa ou por aquilo que faz? É a partir de Shakespeare que notamos a presença de forma mais regular e consistente de personagens que vivem e expõem seus conflitos internos por outras formas que não apenas por meio de ações diretas. Ao nos referirmos aos clichês de dar vida a um ser e da personagem ganhar “vida própria”, estamos nos remetendo, em boa parte, a autonomia desta personagem.

Entendendo que, em última análise, a personagem é uma representação humana, ainda que não fisicamente, é evidente não ser possível esgotar a questão da dimensão interna de uma personagem. Se um homem não consegue entender a si mesmo, como seria possível entender o Outro – poderia indagar alguém. Uma das formas de se pensar na articulação da dimensão interna com as demais construções narrativas, é considerar três esferas como as quais a personagem se relaciona consigo mesma, com outras personagens e com seu universo narrativo: pública, pessoal e privada.

Por esfera pública entendemos aquilo que é aberto aos outros; certos comportamentos, informações ou mesmo impressões compartilhadas com uma coletividade. Pode ser, por exemplo, o ambiente do trabalho, a escola, o bairro, um bar, ou um clube. A esfera pessoal corresponde ao universo de relacionamentos mais próximos à personagem, como se dá com amigos e familiares. Já a esfera privada representa o foro íntimo, aquilo que não é compartilhado, que é confidencial e reservado – ainda que não esteja devidamente elaborado pela própria personagem. Pode ser representado por algum tipo de medo, angústia ou trauma. Em alguns casos a esfera privada se manifesta em situações como em sonhos, no divã de um psicanalista, no confessionário de um padre ou por meio de recursos de linguagem capazes de expressar os pensamentos da própria personagem – como o uso da voz em *off* no audiovisual.

Na minissérie *Third Day* (2020, HBO), de **Dennis Kelly e Felix Barrett**, o foco da narrativa é centrado no drama na história de **Sam (Jude Law)**, um homem torturado pelo assassinato do seu filho e que, no desenrolar do enredo, convive com os mistérios da ilha Osea, onde se passa a história. Sam vivencia rituais praticados pelos moradores nativos e essa experiência lhe fornece visões do passado familiar e da vida profissional. Essas visões revelam conflitos interiores que o deixam em estado de choque, motivo pelo qual enfrenta uma crise de identidade e não reconhece mais sua própria família.

O desequilíbrio psicológico e a complexidade moral de personagens como Sam despertam o fascínio do público. No livro *Complex serial drama and multiplatform television*, Dunleavy (2018, p.16) comenta que essa mudança no tratamento da personagem só se tornou possível porque a “forma da série complexa é aquela em que há potencial para os vilões serem mais dúbios e mutáveis do que alguma vez foi possível para personagens principais em outras formas do drama televisivo norte-americano.” O conflito interior, que motiva a busca de Sam pelo seu filho na ilha, é traçado pelos roteiristas a partir de construções narrativas de gêneros híbridos, onde o mistério e o suspense fornecem ao protagonista uma visão distorcida da realidade.

Em *Third Day*, são utilizados recursos de linguagem para a construção da subjetividade caótica de Sam e conectá-la aos eventos narrados, criando assim, uma dimensão pública de uma experiência privada e pessoal. Na criação de mundos multiplataformas, o perfil psicológico das personagens é construído a partir do ambiente em que elas vivem e com quem elas se relacionam, além do próprio mundo criado. Além disso, a construção de diferentes personas de uma mesma personagem para lidar com as diferentes esferas pode servir como gatilho para situações de conflito, motivação, superação e transformação da personagem no desenvolvimento narrativo.

5. Dimensão externa (dinâmica visual)

A manifestação formal da personagem deve externar seu perfil psicológico, sua dimensão interna – e vice-versa. Por dinâmica visual entendemos não apenas uma forma fixa, estática da personagem, que pode ser concebida por sua silhueta, tipo físico, figurino ou outras representações gráficas e visuais. Enquanto seres vivos, a personagem possui *anima*, movimento – mesmo em linguagens como a HQ. Elementos como poses, *acting* e voz, por exemplo, também são formas utilizadas para externar a dimensão interna da personagem.

Na literatura, essa forma é descrita por meio de palavras que permitem aos leitores construir suas próprias imagens mentais acerca da personagem. Daí, por exemplo, adaptações cinematográficas trazerem visões próprias do diretor que nem sempre correspondem às de outros leitores ao verem as personagens representadas na tela. No teatro, assim como no audiovisual *live action*, a forma que a personagem assume passa pelo trabalho do ator de objetivação da personagem através de recursos de maquiagem, figurino e computação gráfica, visando alterar a sua constituição física.

Para tanto, além da própria direção de atores e ensaios, o ator pode recorrer a processos como laboratórios, busca por memórias emotivas e improvisações. Em alguns casos, o ator atua de maneira

mais participativa auxiliando no próprio processo de construção da personagem – seja em sua dimensão interna ou externa, como pela relação com o mundo ao seu redor.

Na série brasileira *Desalma* (2020, Globoplay), de **Ana Paula Maia**, a identidade visual do projeto é um elemento importante na construção de mundo da pequena cidade, Brígida, localizada nas florestas do Sul do país. Segundo o diretor de arte da série, Rafael Targat, a escolha de locações em cidades do sul foi motivada pela busca de “*uma identidade visual mais presente, com uma arquitetura diferenciada e características europeias que a gente não conseguiria reproduzir*”⁴

Esses elementos contribuíram para a caracterização de uma comunidade isolada de descendentes ucranianos, que se preparam para celebrar a tradicional festa folclórica de Ivanà-Kupala, mas são assombrados por uma presença sobrenatural que traz à tona traumas de um assassinato ocorrido trinta anos antes. Em *Desalma*, os elementos da cultura ucraniana (*toalhas de mesa, pêsankas, pinturas e poemas*, entre outros) também são utilizados pelos roteiristas para criar pistas visuais (*easter eggs*)⁵, que preenchem lacunas de um enredo que procura manter em suspense o futuro da comunidade, amaldiçoada pela bruxa Haia (Cássia Kis) e sua filha, Halyna (Anna Melo), enquanto na esfera privada e pessoal as personagens são assombradas pela visão do sobrenatural.

Nessas relações, é preciso considerar que na criação de uma personagem em multiplataformas, a atuação do ator não é condicionada apenas a certos gêneros narrativos, mas também em relação à determinada mídia. No teatro, o ator costuma ter certa impostação da voz e linguagem corporal que permitam ao público acompanhar sua dramaticidade a partir de dada distância no palco. No cinema, por sua vez, é possível ao público, diferentemente do que normalmente ocorre no teatro, compreender o que está sendo dito por uma personagem sussurrando e mesmo ver nuances da expressão facial por meio de um *close* ou *close up*, por exemplo. Estas especificidades podem fazer que nem sempre um ator seja igualmente reconhecido por seu trabalho em diferentes mídias.

No caso da animação, o trabalho do ator se faz presente a partir da dublagem, que normalmente ocorre antes do processo técnico de animação, por conta da sincronia labial presente nos diálogos⁶. Em alguns casos, trejeitos, expressões faciais e outros movimentos realizados pelo ator no estúdio de dublagem podem ser incorporados posteriormente à personagem animada.⁷ Como a

⁴ Disponível em: <https://observatoriodatv.uol.com.br/noticias/desalma-saiba-mais-sobre-a-identidade-visual-da-nova-serie-do-globoplay>> Último acesso em: 20 nov. 2020.

⁵ Os *easter eggs* (ovos de Páscoa), são referências escondidas, tal como os ovos na data comemorativa, e podem aparecer num episódio ou durante a temporada e são criados pelos roteiristas da série.

⁶ Os diálogos em sua retórica e utilização formal da fala também se constituem como importante elemento para externar a dimensão interna da personagem e seu comportamento diante dos mais diversos contextos narrativos. Daí, a existência de processos específicos de tratamento de diálogos em roteiros e obras narrativas.

⁷ Um caso conhecido foi o da personagem “Burro”, da franquia *Shrek* (DreamWorks Animation, 2004), que foi dublado pelo ator Eddie Murphy.

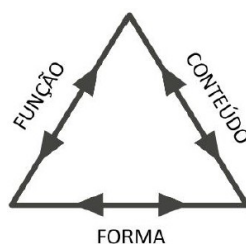
questão do ator propriamente dita extrapola ao escopo deste texto, trataremos de uma abordagem mais específica de criação formal e da dinâmica visual de uma personagem conhecida por *character design* (design de personagens) – em diálogo com o campo do Design e Comunicação Visual.

6. Character Design

O termo *design* pode ser entendido tanto quanto verbo – sinônimo de projetar - quanto substantivo – sinônimo do resultado deste projeto ou produto. Neste começo de século, o termo vem ganhando projeção e sendo utilizado corriqueiramente, ocupando o papel que o termo arte preencheu durante muito tempo: “a arte de se fazer determinada coisa” ou a comparação de determinada coisa a uma “obra de arte”. Talvez um sinal de que a fruição e a reflexão deram lugar a função e objetividade; daí observarmos a multiplicidade de campos específicos do design, sejam mais ou menos reconhecidos como tal. Neste sentido, uma das diferenças entre Arte e Design, estaria *grosso modo* no resultado de suas aplicações, isto é, em sua função utilitária mais imediata.

Enquanto campo aplicado do Design, o *character design* pode ser entendido a partir de uma tríade elementar composta por forma (dimensão externa), conteúdo (dimensão interna) e função (articulação ou função narrativa).

Figura 1 - Forma, conteúdo e função se inter-relacionam de maneira dinâmica e integrada na construção da personagem.



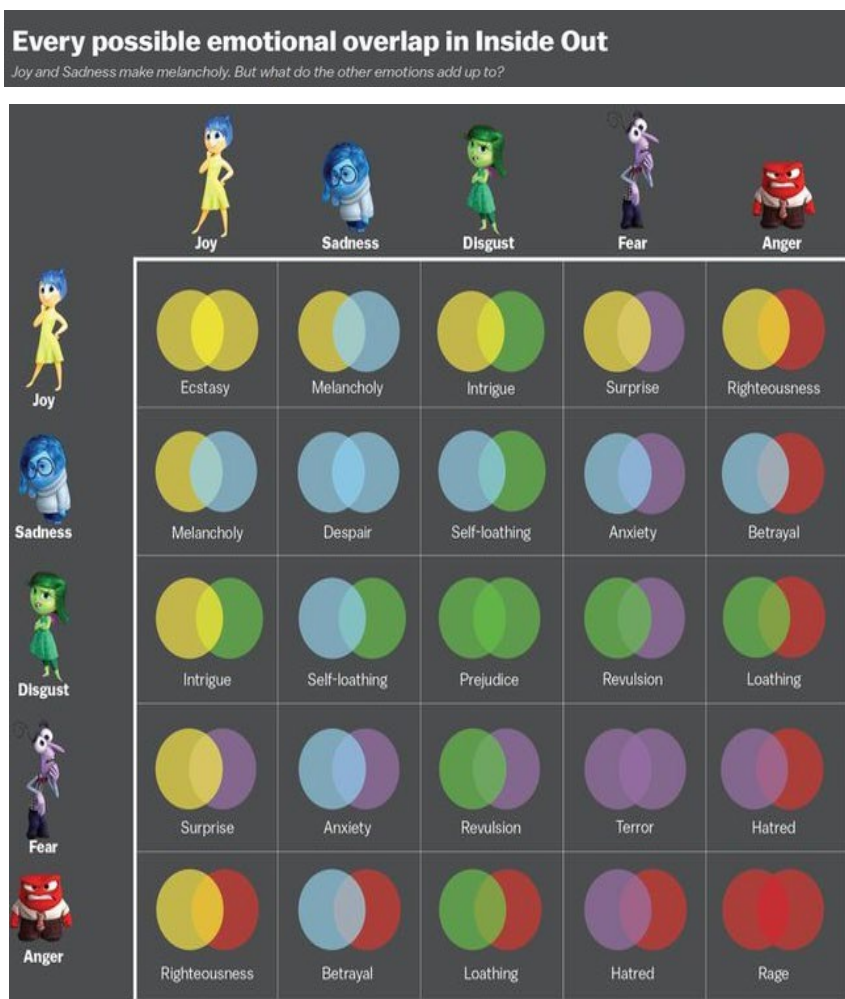
Fonte: Autores

No entanto, o termo *character design* está mais associado ao universo das HQs, animação e games. Talvez pelo fato de boa parte da bibliografia (SILVER [2017]; CROSSLEY [2014]; BANCROFT [2012]; TILLMAN [2011]; GOLDBERG [2008], entre outros) se limitar a estas linguagens e enfatizar questões gráficas atinentes à dimensão externa no processo de criação e desenvolvimento de personagens. Isso não significa que o *character design* não possa ser utilizado ou adaptado para outras mídias e linguagens, assim como não possa se aproveitar de outros métodos e abordagens.

Uma questão relativa à categoria da representação observada no *character design* é a existência de três paradigmas ligados a certa tendência à antropomorfização: a simetria corporal; a divisão entre cabeça, tronco e membros; e a cabeça, como órgão responsável pelo pensamento e comunicação oral, localizada na parte superior do corpo. Vale ressaltar que tais paradigmas não representam a totalidade de personagens, tão pouco um juízo valorativo deste processo criativo e de seus desdobramentos.

Os dois elementos da comunicação visual mais utilizados no *character design* são as formas e cores. Na figura 2, é feita uma breve apresentação da aplicação destes elementos na animação “Inside Out” (Pixar, 2015). Na tabela, as personagens recebem o nome dos sentimentos dentro do contexto narrativo do filme: amarelo (Alegria), azul (Tristeza), verde (Nojinho), lilás (Medo) e vermelho (Raiva). Do relacionamento (justaposição) entre as cinco personagens, inclusive entre si mesmas, surgem outros vinte e cinco sentimentos representados pelo encontro das respectivas cores.

Figura 2 - tabela de associação de cores às personagens



Fonte: The Art of Inside Out. (PIXAR, 2015).

Como se pode observar na Figura 3, além do uso das cores, as formas predominantes nas silhuetas ajudam a externar os sentimentos associados às respectivas personagens.

Figura 3 - Estágios de desenvolvimento das personagens a partir de formas básicas.

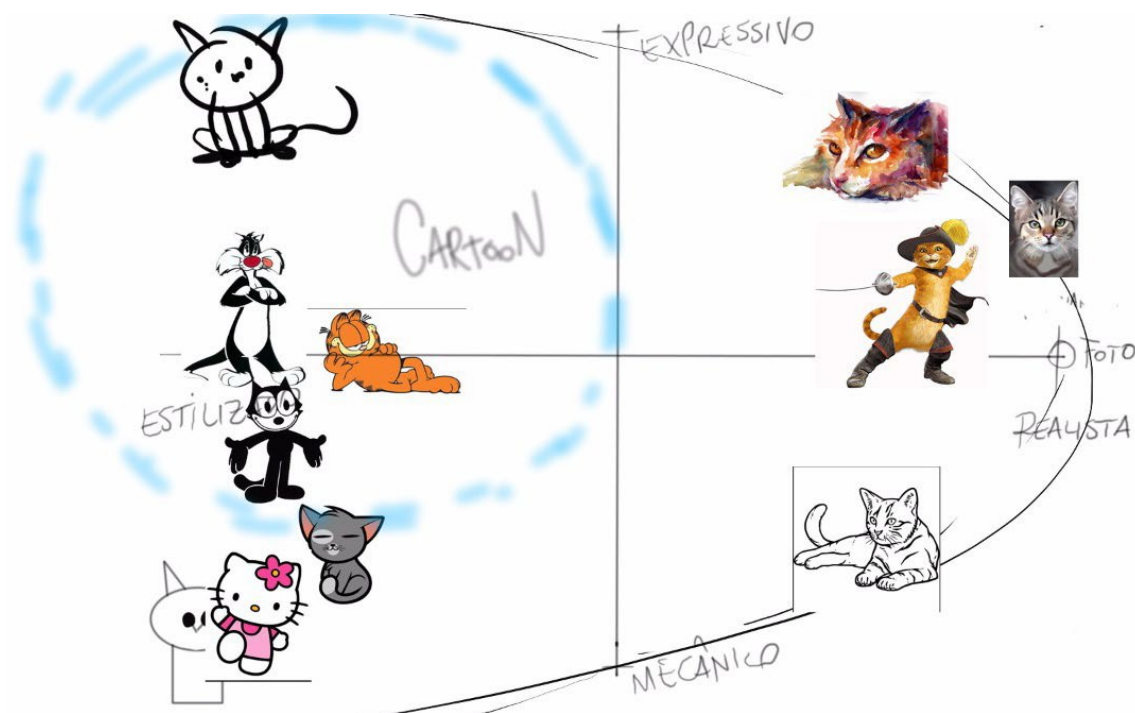


Fonte: The Art of Inside Out. (PIXAR, 2015)

Por meio de princípios do *character design* e da comunicação visual, o criador de personagens desenvolve um estilo que melhor se adequa ao propósito do projeto narrativo e que garanta uma identidade ao seu trabalho. Um estilo mais “elaborado”, “sofisticado” ou “realista” não significa que o design de determinada personagem possua mais qualidade que outra; é preciso que

haja coerência entre forma, conteúdo e função narrativa. Às vezes, uma personagem mais estilizada ou caricata pode melhor servir a determinado propósito ou projeto narrativo. ⁸ Na figura 4, é utilizado como parâmetro referencial a figura de felinos. O eixo vertical vai de um design mais mecânico até outro mais expressivo, enquanto o horizontal de um mais estilizado até outro foto realista – tanto em relação a questões autorais e expressivas quanto de função narrativa. Assim, estas personagens estão localizadas em diferentes coordenadas dentro dos quatro quadrantes. Personagens de um mesmo universo narrativo tendem a ocupar o mesmo quadrante, por conta da unidade visual do projeto.

Figura 4 - Gráfico com proposta de classificação de design de personagens



Fonte: Alexandre Machado

7. Os desafios da criação de personagens em multiplataformas (transmidiáticas)

Em um contexto multiplataforma, a criação e desenvolvimento de personagens eleva exponencialmente a complexidade destes processos. É preciso considerar diferentes aspectos e abordagens associados à transmídia (Jenkins [2009]; GEMINIS [2010-]; Scolari [2013], entre outros),

⁸ É atribuída a Shakespeare a afirmação de que a realidade pode ser encontrada nas formas extremas da artificialidade. A figura do bufão (bobo da corte), se estabelecia como a única pessoa habilitada e capaz de fazer reis e rainhas rirem, às vezes até mesmo parodiando-os, sem correr qualquer tipo de risco à sua integridade física – diferentemente do que ocorria com outros atores e autores da época. Talvez, possamos especular que personagens mais “artificiais”, isto é mais caricata e menos “realistas”, sejam capazes de serem recebidas de forma mais “espontânea” pelo público.

estabelecer diálogos entre técnicas e metodologias de criação de personagens e de desenvolvimento transmídia (BERNARDO, 2014), considerando seus contextos, características, singularidades e potencialidades.

Neste sentido, a construção de ambientes num contexto mais amplo do que os espaços narrativos convencionais é uma condição necessária para a criação de mundos multiplataformas. Normalmente, nas produções audiovisuais, as locações são utilizadas para ambientar as personagens, servindo como um fio condutor do enredo da história. No entanto, o que a câmera mostra efetivamente de um lugar é aquilo que foi definido previamente na fase de elaboração do roteiro, enquanto o espaço filmico propriamente dito é construído pelo trabalho de montagem. Assim, o que a câmera capta de um determinado espaço é o que estava previsto no guião, a partir das escolhas realizadas de locações externas e/ou em estúdio, criações cenográficas, maquetes, efeitos especiais e dos espaços gerados pela computação gráfica.

Na criação de mundos multiplataformas se faz necessário articular os espaços da ficção ao lugar de onde as personagens vieram e são originárias, tornando visível os lugares que elas habitam, isto é, o mundo da realidade cotidiana. Neste sentido, a noção de ambiente não se reduz tão somente ao espaço narrativo⁹, pressupondo “a incorporação nestes espaços de certas regras de funcionamento mais amplas, significados sociais, ideologias, padrões relativos a que ações cabem e não cabem ali e assim por diante.” (ARAÚJO, 2020, p. 20)

Na minissérie *Third Day*, entre a primeira parte da temporada que se passa no verão e a segunda no inverno, foi exibido um episódio de 12 horas intitulado *Third Day Autumn*¹⁰. O episódio da *live* foi transmitido em tempo real nas redes sociais e no site da HBO, do mesmo lugar que serviu de base para as locações da série. O calvário de Sam foi encenado por diversos lugares da ilha Osea, localizada no sudeste da Inglaterra, com a função dramática de revelar os espaços considerados como sagrados pelos moradores. Essa experiência de imersão nas locações ‘nativas’ das personagens da série permitiu aos espectadores terem uma vivência que engloba e transcende os espaços narrativos da minissérie, expandindo as fronteiras dos mundos multiplataformas.

Em *Third Day Autumn*, as ações do episódio se desenrolam no dia em que são realizados os preparativos do festival anual que ocorre na ilha, com a encenação de rituais celtas antigüíssimos, de morte e ressurreição, com direito a santa ceia e via-crúcis, que depois foi apropriado pelo cristianismo nos rituais de perdas, morte, dor, sofrimento e luto. O espectador acompanha a transformação da ilha

⁹ Neste trabalho, a noção de ambiente também não se refere ao conjunto de mídias utilizadas para a composição de uma plataforma transmidiática.

¹⁰ Endereço no *Youtube* de uma versão editada do episódio: [/www.youtube.com/watch?v=lcZvNbt1ooA](https://www.youtube.com/watch?v=lcZvNbt1ooA)> Último acesso em: 20 dez. 2019

num espaço cenográfico e observa a movimentação e interações, a partir dos movimentos de câmera na mão. Deste modo, a jornada de iniciação do anti-herói expande os arcos dramáticos da história, e os espaços narrativos da minissérie adquirem conotações mais amplas e dotadas de novos significados sociais, políticos e ideológicos. Neste sentido, o tratamento de cores de algumas cenas revela a ambiguidade moral de Sam, que ao se reconhecer como herdeiro das tradições locais, parte para uma jornada de descobertas, através de espaços narrativos em que coexistem a realidade e a fantasia, o mundo real e o fantástico.

Mundos ficcionais podem ser realistas ou fantásticos, dependendo se os eventos que eles relacionam podem ou não ocorrer fisicamente no mundo real. A estética realista do mundo ficcional da série *Sob Pressão*¹¹ organiza e ordena o que é necessário existir no mundo para que ele seja crível e verossímil. (MASSAROLO et al., 2019, p. 160)

Deste modo, uma das estratégias utilizadas pelos roteiristas na construção de mundos multiplataformas consiste na criação de personagens complexas, que capturam a atenção do público e disponham de coerência narrativa. Para isso, é importante que as formas de vida sejam agrupadas em diferentes núcleos dramáticos, criando relações de interdependência, como um organismo vivo, através do desenvolvimento dos arcos dramáticos da história e a convergência das linhas narrativas. Para Dunleavy (2018, p. 114), o processo de inovação da forma serial é “composto pelos desafios associados à continuidade narrativa, densidade multi-enredo e o novo significado dos 'arcos de desenvolvimento' da personagem, além da adição de subtramas seriais.”

Esses procedimentos podem ser observados na construção do mundo ficcional de um game, por exemplo, que é estruturado por regras, elementos narrativos e mecânicas que foram validadas num determinado tempo e espaço consagrados à sua prática. Assim, fenomenologicamente, o jogo só existe quando é jogado. Do mesmo modo, os mundos multiplataformas só existem se as partes interagem com o todo, criando dinâmicas de interação que resultem em ações e relações entre os elementos narrativos e o ambiente no qual vivem as personagens.

Neste sentido, a negociação da propriedade intelectual de uma personagem é um aspecto importante da construção de mundos, haja visto a necessidade de trânsito por diferentes plataformas, o licenciamento de produtos e de uma marca - desde que seja respeitado dois aspectos fundamentais da construção de mundos transmídia: a coerência narrativa e a participação do fã (público dedicado).

¹¹ A primeira temporada da série *Sob Pressão* (2017-), estreou em horário nobre na Globo, numa coprodução da Conspiração Filmes, com roteiro de Jorge Furtado e direção de Andrucha Waddington.

Para isso, é importante atentar às questões adjacentes, uma vez que estruturas seriadas ou transmidiáticas tendem a criar modelos narrativos conduzidos por personagens (*character driven*).

A construção de mundos multiplataformas a partir de uma personagem (*character driven*), estabelece uma maior coerência narrativa, cria a envergadura da história e credibilidade ao mundo criado, além de favorecer eventuais desdobramentos - como *spin-offs* e *fanfics*, por exemplo. Nas séries complexas, tais como *Família Soprano* (1999-2007), de Davi Chase e *The Wire*, os fios do enredo são tramados a partir da ambientação dos espaços narrativos no qual se move a personagem principal. Caso contrário, se a construção da personagem é precedida pelo enredo, ela ilumina os conflitos e cria suspenses, mas não é potencializada e se torna um subproduto da trama.

Além disso, as formas narrativas baseadas na noção de *character driven* estimulam a identificação de público, seja o mais abrangente ou do mercado ‘nichado’. Neste sentido, o público de narrativas transmídia tende a ser mais crítico e exigente na medida em que vai desvelando os mundos multiplataformas e estabelecendo conexões entre seus desdobramentos. Assim, ao analisar as diferentes funções narrativas que as personagens podem desempenhar num filme ou série, o roteirista define as construções narrativas que serão utilizadas e, principalmente, se elas são condizentes com aquilo que o público entende como crível ou atraente em todas as mídias e linguagens.

As personagens complexas dentro de uma perspectiva associada ao cânone romântico, por exemplo, podem não ser entendidas dessa mesma forma pelo público aficionado por *steampunk*. No drama romântico, é possível encontrar “construções narrativas de uma personagem rural que chega à cidade, incapaz de negociar seus perigos e seduções, muitas das vezes encarnadas por uma personagem feminina.” (MENNEL, 2018, p. 20). No entanto, como lembra a autora, a “ideia do urbano sofisticado, capaz de se desenvolver de forma adequada com o prazer do cinema, é também uma construção fílmica em si, que nasceu do interesse econômico em assimilar massas.” (ibidem).

Nesta perspectiva, o projeto da série multiplataforma *Skam* (NRK, Noruega, 2015-2017), produzida pela empresa pública NRK, surgiu do interesse da emissora em alinhar os seus interesses na formação de um público jovem, tratando de temáticas comuns à adolescentes de diversas regiões do país, tais como: transtorno de ansiedade, sexualidade, relacionamentos, preconceitos e assédios. A série explora os dramas e conflitos de adolescentes no ambiente escolar na cidade de Oslo, e é protagonizada a cada temporada, por uma personagem que faz parte do mesmo círculo de amigos.

Para tanto, os episódios eram disponibilizados primeiramente pela internet, em fragmentos que são postados no site da série no horário em que eventos representados se passavam. Ou seja, se o fragmento exibía uma festa

acontecendo às duas da manhã na quinta, ou uma aula acontecendo à quatro da tarde na segunda, esses eram os dias e horários em que os vídeos eram disponibilizados online. Depois todos os fragmentos eram reunidos em um episódio completo veiculado às sextas-feiras. Além disso, no site da série eram disponibilizados *screenshots* das conversas entre os personagens pelo *Facebook*, bem como também foram criados perfis na rede social *Instagam* para os protagonistas, e canal de *YouTube* para um dos personagens. (MESQUITA, 2020, p. 137)

É preciso também considerar as plataformas de mídias e suas implicações técnicas, tecnológicas e de linguagem. Segundo Marc Steinberg (2019), a noção de plataforma se tornou o principal termo para descrever uma estrutura de intermediação, composta por uma infraestrutura de tecnologia e design, e por regras que mediam suas trocas. De acordo ainda com o autor, plataformas “são as bases infraestrutural e transacional para a criação de valor”. (Steinberg, 2019, p. 69),

No trânsito entre plataformas, algumas construções narrativas são transpostas, suprimidas, adaptadas ou adicionadas e o mesmo ocorre em relação à personagem. Ainda que se mantenha a essência da dimensão interior (perfil psicológico) e coerência em seus atos e comportamentos, a dinâmica visual possui características intrínsecas que nem sempre podem ser transpostas ou adaptadas (de forma mais direta). Ao se escolher determinado ator para interpretar uma personagem das HQs no cinema, por exemplo, haverá inevitavelmente uma reverberação além da obra em si – como em uma aceitação ou rejeição por parte dos fãs dos quadrinhos.

Do mesmo modo, na adaptação de filmes e séries televisivas pela indústria de games, o contexto do jogo é moldado pelas estruturas narrativas interativas. Apesar de existir uma certa semelhança em termos estruturais com a ficção seriada, os jogos oferecem um tipo diferente de envolvimento. Na ficção seriada, o espectador se identifica com o ponto de vista da personagem e se imagina no lugar dela. Do ponto de vista da terceira pessoa, o espectador acompanha a evolução da história e sente empatia e prazer pelas personagens. Segundo Evans (2008, . 203-204), “em muitos aspectos, jogos como os da série *Tomb Raider* oferecem o mesmo tipo de envolvimento de terceira pessoa com a personagem oferecido em outras formas de textos de ficção.” No entanto, existem outras categorias de jogos como *Quake* e *Halo*, em que o ponto de vista do jogador é alterado para uma perspectiva de primeira pessoa.

Na perspectiva da primeira pessoa, o espectador é obrigado a substituir a personagem pela sua persona, tornando-se protagonista. Ao se ver nas mesmas situações vivenciadas pelo avatar do jogo, o espectador precisa responder às circunstâncias criadas numa determinada sequência, assumindo o ponto de vista da primeira pessoa. Nestas circunstâncias, o espectador deve usar a sua própria identidade e suas habilidades para realizar a missão que se espera dele. Deste modo, uma

série televisiva e um jogo oferecem diferentes tipos de envolvimento - podemos nos envolver “profundamente na experiência de jogar ‘como’ *Lara Croft*, mas nunca empreendemos uma transformação mágica para 'nos tornarmos' ela ... (nós 'olhamos' não tanto por cima do ombro, mas por cima e por trás).” (EVANS, 2008, p. 28)

As personagens interativas são dotadas de especificidades que a diferenciam das *live action* ou de atores, demandando mudanças na composição das personagens originais de filmes ou séries. motivo pelo qual fracassam muitas tentativas de transpor personagens famosas de filmes e séries televisivas para o universo dos games. O espectador que acompanha a sua personagem preferida na perspectiva da terceira pessoa, vai deixar de interagir com o avatar se faltar coerência narrativa, dificultando a criação de empatia e a identificação com o avatar.

Considerações finais

Este estudo busca analisar e explorar formas de ambientar os espaços narrativos dos mundos multiplataformas, buscando construir redes de convergência narrativa nas plataformas transmídia, considerando que a personagem promove o envolvimento do público com um filme ou série televisiva e, por outro lado, é capaz de estimular o engajamento do público quando esse mesmo filme ou série é exibido em outras telas. São muitos os desafios que se apresentam para a criação e desenvolvimento de personagens em plataformas, se fazendo necessário priorizar a arquitetura do ambiente, entendido como um espaço para organizar e estruturar o plot (núcleo dramático), visando criar um “padrão de eventos internamente consistentes e inter-relacionados que se move ao longo do tempo para moldar e desenhar a história” (Mckke, 2010, p. 54).

Se, por um lado, a literatura clássica existente sobre os processos de roteirização audiovisual enfatiza possíveis caminhos para um melhor entendimento destes processos e dinâmicas, por outro, criação e desenvolvimento de personagem em multiplataformas se mostra um campo de estudos promissor e praticamente inédito no âmbito acadêmico. O roteirista que na época das mídias convencionais se dedicava a escrever obras únicas, quer seja para cinema ou televisão, se depara na era da convergência com um público ávido por consumir conteúdos nas plataformas transmídia.

Neste contexto, o roteirista reúne as condições para expandir o seu universo criativo e criar ambientes para o desenvolvimento de filmes, séries, HQs, romances, games e conteúdos para plataformas sociais. Esses conteúdos serão distribuídos para diversos dispositivos e também exibidos em múltiplas telas, motivo pelo qual na sala de roteiristas são utilizadas técnicas e estratégias que são mais comuns à forma narrativa das séries complexas estadunidenses, quando se trata de capturar de forma eficaz a atenção quase sempre momentânea e fugidia do espectador.

Um dos procedimentos narrativos adotados pela forma serial complexa consiste na construção de

personagens que apresentam comportamentos que são considerados socialmente desviantes, como em *Os últimos dias de Gilda* (2019, Globoplay/Canal Brasil) de Gustavo Pizzi. Ambientada em espaços cênicos, a série busca mostrar que Gilda (Karina Teles) – é uma mulher ‘livre’ como Leila Diniz, em meio à repressão, machismo e conservadorismo em uma favela do Rio de Janeiro.

Os últimos dias de Gilda mostra o funcionamento das instituições religiosas e de segurança pública no país e, ao contrário das ‘confort series’, que reforçam os arquivos da memória institucional, fazendo com que através da repetição de enunciados determinadas valores sociais sejam aceitos, os recursos dramáticos da série povoam os espaços narrativos com cartelas indicativas de como o público deve assistir as cenas e os monólogos quebram a quarta parede. Assim, o trabalho de *mise-en-scène* teatral evidencia aspectos de uma realidade sensível, por meio dos gestos e movimentos das personagens.

Deste modo, os recursos dramáticos que ambientam a série nos espaços cênicos estabelece novas associações entre os espaços do mundo ficcional e o mundo real, ressignificando a forma como os espaços da favela é normalmente representada pelo audiovisual brasileiro. Neste sentido, a noção de ambiente não se resume aos espaços de representação da realidade, nem é uma extensão do mundo real, mas uma instância de mediação das ações empreendidas pelas personagens que são reconhecidos pelo público como integrantes de seu cotidiano.

O episódio da live em *Third Day* revela em toda a sua dimensão o ambiente que serviu de locações para a construção dos espaços narrativos da série e, assim, o espectador acessa um conjunto rico de informações do mundo ficcional para serem exploradas. Deste modo, o ambiente fornece o contexto para a expansão dos mundos de histórias e o desenvolvimento de personagens nas plataformas transmídia. *Desalma* utiliza recursos audiovisuais para fornecer informações do ambiente que estimulam a curiosidade do espectador, criando lacunas sobre o papel do ritual Ivanà-Kupala na manutenção dos laços entre os membros das comunidades e deixando em aberto o futuro das personagens, que se debatem com uma atmosfera sufocante que oprime e distorce a visão da realidade.

Uma das conclusões que emerge, entre outras, do estudo sobre os desafios para o desenvolvimento de personagens em multiplataformas, é a noção de ambiente como um lugar de convergência narrativa própria das plataformas transmídia. Ao transcender os espaços narrativos, o ambiente fornece informações ao espectador que lhe permite navegar pelas interfaces que organizam e ordenam a relação entre a realidade e a ficção, ao acompanhar a sua personagem favorita pelos espaços dos mundos de histórias.

Referências

- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Editora 34, 2015.
- ARAÚJO, João. **Construção de mundos ficcionais em séries para TV e outras telas**. volume 2. Salvador: Benditas, 2020. (Coleção narrAtiVas).
- BANCROFT, Tom. **Character Mentor: Learn by Example to Use Expressions, Poses, and Staging to Bring Your Characters to Life**. Focal Press, 2012.
- BARTHES, Roland (et al). **Análise Estrutural da Narrativa**. Petrópolis: Vozes, 2011.
- BERNARDO, Nuno. **Transmedia 2.0: How to Create an Entertainment Brand Using a Transmedial Approach to Storytelling**. Be Active Books, 2014.
- CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 2012.
- CHARACTER DESIGN REFERENCES. Disponível em: <<https://characterdesignreferences.com>>. Acesso em: 10 out. 2018.
- CHION, Michel. **O Roteiro Cinematográfico**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- COMPARATO, Doc. **Da Criação ao Roteiro**. São Paulo: Summus, 2008.
- CROSSLEY, Kevin. **Character Design From the Ground Up**. CRC Press, 2014.
- DUNLEAVY, Trisha. **Complex Serial Drama And Multiplatform Television**. Taylor & Francis, New York. 2018.
- EVANS, Elizabeth. J. **Character, audience agency and transmedia drama**. Media, Culture & Society, 30(2), p. 197–213, 2008.
- FIELD, Syd. **Roteiro – os fundamentos do roteirismo**. Curitiba: Arte & Letra, 2009.
- FREUD, Sigmund. **Obras completas**. 24 volumes. Rio de Janeiro: Imago, 2009.
- GEMInIS** - Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som. São Carlos: PPGIS/UFSCar, 2010-atual.
- GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, 1995.
- GOLDBERG, Eric. **Character Animation Crash Course!** Silman-James Press, 2008.
- HOWARD, David & MABLEY, Edward. **Teoria e prática de roteiro**. São Paulo: Editora Globo, 1996.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
- JUNG, Carl Gustav. **Memórias, Sonhos, Reflexões**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

MASSAROLO, João et al. Design ficcional, mundos possíveis e narrativas transmídia: modalidades de recepção inclusiva na série *Sob Pressão*. In.: LOPES, M. I. de V. (Org.). **A construção de mundos na ficção televisiva brasileira**. Porto Alegre: Sulina, 2019.

McKEE, Robert. **Story, substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba, Arte & Letra Editora, 2010.

MEIMARIDIS, Melina. “**Comfort Series**”: Teoria para além da “TV de Qualidade”. (2019) Disponível em: <https://www.academia.edu/40906612/_COMFORT_SERIES_TEORIA_PARA_AL%3%89M_DA_TV_DE_QUALIDADE> Último acesso em: 24 dez. 2020.

MENNEL, Barbara. **Cities and cinema**. New York: Routledge, 2008.

MESQUITA, Dario. **Design transmídia – pensamento projetual para experiências por multiplataformas**. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Design. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2020.

PIXAR. **The Art of Inside Out**. Chronicle Books, 2015.

PROPP, Vladimir I. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Rio de Janeiro. Forense, 2006.

Revista Computer Arts Brasil – Projects. São Paulo, Editora Europa, junho de 2010, ed.13.

Revista Computer Arts Brasil – Projects. São Paulo, Editora Europa, junho de 2011, ed. 25.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto Inacabado** – processo de criação artística. São Paulo: Intermeios, 2012.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan**. Grupo Planeta (GBS), 2013.

SILVER, Stephen. **The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design**. New York: Design Studio Press, 2017

STEINBERG, Marc. **The Platform Economy - how Japan transformed the consumer internet**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2019. v. 53.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design**. CRC Press, 2011.

TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas Narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

VOGLER, Christian. **A Jornada do Escritor** –estrutura mítica para escritores. São Paulo: Aleph, 2015.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. Petrópolis: Vozes, 2014.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: Pesquisa realizada no pós-doutoramento realizado na Universidade Federal de São Carlos, sob supervisão do prof. Dr. João Carlos Massarolo.

Fontes de financiamento: não se aplica.

Apresentação anterior: não se aplica.

Agradecimentos/Contribuições adicionais: não se aplica.

Sérgio Nesteriuk

Professor e coordenador do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi. Líder do DEED - Grupo de Pesquisa em Design, Entretenimento e Educação.

E-mail: nesteriuk@hotmail.com

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-6558-1684>

João Massarolo

Cineasta e Roteirista. Professor associada da Universidade Federal de São Carlos. Doutor em Cinema pela Universidade de São Paulo. Coordenador do GEMInIS – Grupo de Estudos sobre Mídias Interativas em Imagem e Som.

E-mail: massarolo@terra.com.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5083-1601>