



**Universidade de Brasília**

Instituto de Artes - IDA

Departamento de Design - DIN

Trabalho de Conclusão de Curso

Profº. Gabriel Lyra

## **Design de personagens e a revitalização da língua Kokama**

Vinicius Soares Motinha - 160148090

Brasília - DF

Outubro, 2021.

VINICIUS SOARES MOTINHA

**Design de Personagens e a Revitalização da Língua Kokama**

Trabalho de Conclusão de Curso, defendido como critério para obtenção do grau Bacharel em Design, Programação Visual, pelo Departamento de Design da Universidade de Brasília

Orientador: Gabriel Lyra

Brasília - DF  
Outubro, 2021.

VINICIUS SOARES MOTINHA

DESIGN DE PERSONAGENS E REVITALIZAÇÃO DA LÍNGUA KOKAMA

Essa monografia foi julgada e aprovada para obtenção do grau bacharel, no Curso de Design, Programação Visual, da Universidade de Brasília.

Brasília, 21 de Outubro de 2021.

Prof. Ana Claudia Maynardes, Coordenadora do Curso de Design, Programação Visual.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Pablo Petit Passos Sérvio (banca)

---

Profa. Ana Claudia Maynardes (banca)

---

Prof. Gabriel Lyra (orientador/presidente da banca)

## RESUMO

Este trabalho, de natureza prática, busca a criação de personagens para a produção de um quadrinho que será usado como ferramenta de ensino da Língua Kokama como L2 (segunda língua). O problema da pesquisa se relaciona com a questão: Como criar personagens de quadrinhos que comuniquem uma cultura específica, buscando engajamento em momentos de leitura multilingual? O objetivo do trabalho é o desenvolvimento de três personagens derivados da história Kokama 'Mui Watsu'. Para isso, foram realizados os procedimentos de (i) análise e observação de arquivos de fotografias, vídeos e textos da cultura, (ii) desenvolvimento de alternativas visuais de rosto, corpo e vestuário que devem ser seguidos. A metodologia do trabalho é derivada da metodologia *Double Diamond*, modificada para atender aos requisitos da pesquisa. Os resultados foram o 'character sheet' dos 3 personagens citados e uma cena envolvendo-os para a criação de uma corrente estética coesa no decorrer da narrativa.

Palavras-chave: criação de personagens, arquétipo, modo de endereçamento, cultura, língua Kokama

## ABSTRACT

The current study is practical, and seeks to create characters for the production of a comic that will be used as a teaching tool for the Kokama Language as L2 (second language). The research problem is related to the question: How to create comic book characters that communicate a specific culture, seeking engagement in moments of multilingual reading? The objective of the work is the development of three characters derived from the Kokama 'Mui Watsu' story. For this purpose, there must be followed the procedures of (i) analysis and observation of archives of photographs, videos and cultural texts were carried out, (ii) development of visual alternatives for the face, body and clothing. The methodology is derived from the Double Diamond methodology, modified to meet the research requirements. The results were the character sheet of the three characters mentioned and a scene involving them, to create a cohesive aesthetic throughout the narrative.

Keywords: character design, archetype, mode of address, culture, Kokama language

## SUMÁRIO

1. Introdução	6
2. Desenvolvimento de Personagens como Ferramenta Cultural	10
2.1 Design de personagens, identificação e cultura	11
2.2 Estratégias de engajamento e os Kokama	16
3. Metodologia	20
4. Desenvolvimento	23
4.1 Análise de Referências	24
4.2 Desenvolvimento de Personagem	25
4.2.1 Rough Character Line Up - Rosto.	25
4.2.2 Rough Character Line Up - Corpo.	32
4.2.3 Rough Character Line Up - Vestuário.	37
5. Resultado/Discussão	42
6. Conclusão	47
Referências Bibliográficas	49
<b>Anexos</b>	<b>51</b>

# 1. Introdução

Fazer e/ou receber como espectador, representações das personalidades, pessoas, espaços, atividades, animais e histórias com as quais estamos em contato, faz parte do viver contemporâneo. Seja pela representação puramente imagética ou com objetivo de criar narrativas de entretenimento, a representação especificamente de personagens culminou em diversas culturas de representação visual e a esse trabalho interessa a dos quadrinhos e dos desenhos animados, considerando que a maior parte das crianças crescidas no século 21 em condições culturais e de cidadania propícias, já tem familiaridade com esse tipo de mídia.

As crianças entram em contato com esses aspectos ilustrativos desde muito cedo, o que molda em parte sua experiência de vida assim como citado por Campos, Wolf e Vieira (2014, p. 10)

“A experiência contemporânea, principalmente das crianças, é preenchida pelo contato frequente com imagens e sobretudo imagens em movimento, advindas da televisão, cinema, computador, internet e jogos eletrônicos. Essas crianças, organizam seu pensamento de acordo com suas experiências imagéticas.”

Nesse caso, é válida a reflexão que a maioria das pessoas em posse de um aparelho celular smartphone tem acesso a esse tipo de mídia. No Brasil, segundo o PNAD contínua (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio Contínua) divulgada pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia Estatística) em 2018, cerca de 69,3% dos domicílios particulares permanentes no país possuem acesso à internet. Em vista disso, a criação de uma ferramenta que conecte o público com sua própria cultura por meio da internet e do entretenimento pode propiciar o acúmulo de conhecimentos que poderiam ser perdidos. Dentre esses conhecimentos que podem ser perdidos está o conhecimento linguístico, que pode desaparecer seguindo um processo de Morte de língua (CAMPBELL e MUNTZEL, 1989 p. 182. apud VIEGAS, 2010, p. 36.).

Portanto, esse trabalho assume como tema a hipótese de que a criação de conteúdos de entretenimento, neste caso uma narrativa visual com produção focada no Design de Personagens, pode, a partir de um modo de endereçamento (ELLSWORTH, 2001) propício, gerar alternativas para técnicas em ensino de línguas e estimular a leitura multilingual. O trabalho será prático e buscará desenvolver o design de personagens para uma narrativa visual baseada em uma história do repertório da cultura indígena Kokama, intitulado ‘Mui Watsu’.

O trabalho foi realizado com auxílio da professora Altaci Corrêa Rubim, professora e pesquisadora do Departamento de Linguística, Português e Línguas Clássicas (LIP) do

Instituto de Letras (IL) da Universidade de Brasília que integra o Projeto Nova Cartografia Social da Amazônia-PNCSA/UEA. No PNCSA, a professora Altaci desenvolve uma ação extensionista focada na revitalização da Língua Kokama. Nela, busca-se aumentar o aprendizado da língua e, assim, garantir que os saberes da cultura Kokama continuem sendo repassados. Acerca da situação atual da comunidade, na questão linguística, Viegas descreve o Kokama como língua obsolescente, durante seu texto ele usa da descrição de Campbell e Muntzel relacionando a obsolescência da língua Kokama a um processo de Morte gradual de línguas:

[...]Morte Gradual: Os processos de morte gradual de línguas, normalmente estão relacionados a situações de contato de línguas. Nestas situações já um estágio intermediário de bilinguismo, no qual a língua dominante vem a ser empregada por um número cada vez maior de indivíduos em um crescente número de contextos em que a língua minoritária era anteriormente utilizada. Tais situações são caracterizadas por um continuum de proficiência determinado pela idade, no qual as gerações mais novas têm uma proficiência maior na língua dominante e aprendem a língua obsolescente de forma imperfeita. Campbell citam alguns termos relacionados ao tema morte gradual usados por autores de diferentes orientações teóricas: aprendizado imperfeito, aprendizado parcial, código restrito, semi-falante, último falante, falante pré-terminar ou terminal, bilíngues passivos, língua híbrida, bilinguismo intermediário, interlíngua e criouliização em reverso [...]” (Campbell e Muntzel apud Viegas, 2010, p.185).

Por intermédio da professora Ana Claudia Maynardes, do Departamento de Design da Universidade de Brasília, pude entrar em contato com a professora Altaci e também com sua sobrinha Laura, ambas nativas Kokama. Elas trouxeram como problema a ser pensado para o projeto, estratégias para o ensino da língua Kokama como L2 (Segunda Língua). Após deliberação entre as partes, surge a ideia de adaptarmos uma narrativa Kokama para a mídia dos quadrinhos, com objetivo de gerar maior engajamento entre os alunos mais jovens e para que eles tivessem no acervo de leitura mais uma obra finalizada na língua.

O objetivo geral do projeto é a criação de personagens a serem utilizados em uma história em quadrinhos para o auxílio da revitalização da língua Kokama. O projeto adapta três personagens centrais à narrativa ‘Mui Watsu’, através de ferramentas de design de personagens, seguindo como base autores como Steven Silver (2017), Bryan Tillman (2019) e Katherine Isbister (2006), para que então possam ser utilizados na produção de um quadrinho que adapta a história.

Por conta de limitações de tempo, não houve espaço hábil para o desenvolvimento do quadrinho completo no decorrer deste semestre. Portanto, o produto final do trabalho serão os ‘*character sheets*’ dos personagens e uma cena ao menos, envolvendo-os. O objetivo de criar as cenas é desenvolver uma estética narrativa que se comunique com os personagens e

mantenha a coesão entre eles e o cenário. Ressalto, porém, que mesmo não tendo tempo hábil, a ideia é finalizar o quadrinho seguindo a atividade extensionista ministrada pela professora Ana Claudia e pela professora Altaci, com previsão de entrega posterior, aproximadamente em Dezembro de 2021.

Para alcançar o objetivo de criar esses personagens, as etapas são bem definidas se seguirmos o fluxo de criação conhecido dos Jogos e Cinema, descrito por Isbister em seu livro “*Better Game Characters by Design: A psychological approach*”. Nessa obra, fica clara a estrutura baseada em Pré-produção, Produção e Pós-Produção. Devido a restrições, as fases de produção e pós-produção não estarão presentes, portanto o processo se limita à pré-produção.

A Análise de referências se baseou no acúmulo de conhecimento sobre os Kokama, sobre sua cultura e costumes, vestuário e história. Essa fase pavimenta a produção, no que diz respeito à obra artística manual: desenhos, rascunhos e arte final. Ellsworth diz, em seu texto de 2001:

[...] Entretanto, a maioria das decisões sobre a narrativa estrutural de um filme, seu acabamento e sua aparências são feitos à luz de pressupostos conscientes e inconsciente sobre “quem” são seus públicos, o que eles querem, como eles vêem filmes, que filmes eles pagam pra ver no próximo ano, o que os faz chorar ou rir, o que eles temem e quem eles pensam que são, em relação a si próprios aos outros e às paixões e tensões sociais e culturais do momento. (p. 11-12).

Esse trecho salienta e expõe como os modos de endereçamento afetam a produção. Neste projeto, o público-alvo é justamente o público infanto-juvenil do povo Kokama.

Para que exista o acúmulo sistematizado das informações necessárias na pré-produção, alguns processos precisam ser apreciados, esses sendo: contato direto com os nativos, acúmulo de referências visuais (fotografias e vídeos que retratam o povo), acúmulo de referência textual e fonográfica, uma análise das referências cedidas e posterior contraponto com os nativos acerca das mesmas, análise dos personagens e preenchimento das fichas de personagem seguindo o modelo de Tillman (2019, p. 219-221).

A fase de desenvolvimento de personagens ainda pertencente a pré-produção engloba os processos artísticos de desenho inspirados nas técnicas e dicas disponibilizadas por Silver (2017) no livro “*The Silver’s Way: Techniques, tips and tutorials for effective character design*”. Buscando gerar variedade e profundidade na leitura visual dos personagens, o enfoque está no engajamento do público, logo essa etapa também passa por avaliações da parte consumidora. Entre esses processos, estão *Rough Character line Ups*, de rosto, corpo e vestuário, mais um ângulo do personagem e expressões e finalmente a finalização por meio da



limpeza das linhas e aplicação das cores. A entrega apesar do volume de processos será o *Character sheet* do personagem, incluindo um novo ângulo do personagem e expressões.

O processo, Rough Character Line Up, consiste em criar várias ilustrações diferentes acerca de um certo tema e dispô-las paralelamente para uma melhor visualização dos conceitos em conjunto, neste trabalho foram realizados line-ups de Rosto, Corpo e Vestuário. O character sheet funciona como uma Visual Key (chave visual), ela tem o objetivo de ser um parâmetro na reprodução dos personagens, como base das cores proporções, deformações possíveis entre outros, ao fim do desenvolvimento dos personagens o produto gerado deve ser suficiente para gerar um Character sheet com o personagem finalizado.

## 2. Desenvolvimento de Personagens como Ferramenta Cultural

O design de personagens é um tema que pode ser enxergado por vários ângulos diferentes, as personagens podem fazer parte de uma narrativa visual, ou não, podem ter motivações e estilos visuais óbvios, ou não. A procura da personagem dentro da criatividade do autor é um processo muitas vezes pessoal, com a possibilidade de cada designer/artista criar métodos e processos próprios.

Durante a pesquisa por autores que haviam documentado seus processos de forma metodológica, foi possível perceber as diferentes abordagens e fins esperados pelos autores. Para estruturar esta pesquisa, foram escolhidos três autores que tratam do tema e tem visões diferentes, porém com pontos em comum, que serão discutidas: Katherine Isbister (2006), Stephen Silver (2017) e Bryan Tillman (2019).

O escopo desse projeto, porém, não se limita ao design de personagens, mas entra no domínio das possíveis aplicações do design sobre a educação linguística e estratégias de revitalização de línguas. Rubim (2015) descreve as iniciativas no processo de vitalização da língua da seguinte maneira: “Cada nova iniciativa no processo de vitalização da língua Kokama é uma gota no fortalecimento da língua Kokama [...]” (RUBIM, 2015, p. 124).

Esta pesquisa pode ser comparada a essa metáfora, e busca trazer ao processo de vitalização da língua kokama mais uma gota, mais uma iniciativa. Em sua pesquisa de 2015 Altaci Rubim, juntamente com os Anciãos Kokama, desenvolve uma empreitada similar à deste projeto. Eles ilustraram contos antigos Kokama e desenvolveram uma coletânea, usada como material didático nas aulas do centro de saberes Kokama, chamado “Yawati Tinin”.

Outro material elaborado são as Histórias em Quadrinhos Kokama, como desdobramento das histórias antigas coletadas do povo Kokama, tanto no Brasil quanto no Peru. Os materiais didáticos produzidos focalizam o cotidiano do povo Kokama, de forma que a língua seja vista intrinsecamente relacionada à cultura por meio da visão social do povo. (RUBIM, 2016, p. 90)

Quando observada a citação, um conceito importante vem à tona: a cultura. O processo de vitalização da língua não traz somente a variabilidade linguística, mas também fortalece as bases do viver Kokama.

Para os Kokama, manter viva sua cultura é viver seu cotidiano, é reviver suas histórias antigas mesmo quando está registrada em livros, é reviver e viver os rituais, suas festas.” (RUBIM, 2016, p. 268).

Portanto, comunicar a esse público algo com esse nível de especificidade, uma história da sua cultura, requer uma sensibilidade para as expressões sociais contidas naquela vivência.

Pesquisas mostram que pessoas que se parecem com o observador, etnicamente, são percebidas como mais socialmente atrativas, são mais benquistas, parecem ser mais confiáveis e competentes e são percebidas como tendo valores semelhantes a este. (Nass, Isbister, and Lee, 2000, *apud* Isbister, 2006, p. 53, tradução do autor).

Aliando os conceitos de cultura (Geertz, 1973) e modos de endereçamento (Ellsworth 2001), pode ser possível criar um laço de identificação usuário-obra que contribua para o engajamento na leitura, contexto onde o projeto de personagens se localiza, fortalecendo ambas, cultura e língua. Os modos de endereçamento porém tem uma maior influência no âmbito narrativo de formação das cenas, o que não impede que o projeto tome alguns de seus princípios e os aplique ainda nessa fase, a de desenvolvimento de personagens.

## **2.1 Design de personagens, identificação e cultura**

O projeto se iniciou com uma busca na literatura, abrangendo o design de personagens para mídias diferentes, para entender seus pontos comuns, potencialidades e lacunas. O design de personagens tem funções diferentes em contextos diferentes. Um personagem criado para uma peça de publicidade pode seguir o mesmo método utilizado por autores de mangá e quadrinhos de herói. Esse método pode ser transposto para representação de personagens de um contexto cultural desconhecido. Quais as estratégias possíveis para se alcançar uma identificação cultural em uma pessoa, do povo fim, por meio do Design de personagem?

Segundo Geertz, a cultura é a própria condição de existência dos seres humanos, produto das ações por um processo contínuo, através do qual, os indivíduos dão sentido à suas ações. Ela ocorre na mediação das relações dos indivíduos entre si, na produção de sentidos e significados. (GEERTZ *apud*. MORGADO, 2014, p. 3)

Katherine Isbister tratou com certa complexidade o assunto cultura no design de personagens com seu livro, “*Better game characters by design, a psychological approach*” (2006), tratando da criação de personagens para a mídia dos jogos. Nesse livro, Isbister reserva um capítulo para a discussão da cultura como um ponto de interesse. Como argumento, a autora justifica a inclusão do capítulo sob o ponto de vista da globalização e dos lançamentos mundiais de jogos, considerando como impactar positivamente o máximo de jogadores possível com esses personagens.

A autora disponibiliza opções de ações para não criarmos personagens estereotipados, com representações distorcidas por vieses pessoais nocivos, abordando também o motivo do sucesso de alguns personagens que conseguiram romper as barreiras culturais de nação. Isbister desenvolveu um método onde detalha as etapas de produção de personagens. Em seu método, as diferenças sociais apresentadas de maneira equivocada, se utilizando de estereótipos de cultura nocivos, podem quebrar a experiência dos jogadores, como bem demonstrado em entrevista com W. Lewis Johnson. Johnson, na data da publicação, liderava um projeto da “University of South California (USC)” que buscava o ensino de alunos através da imersão e interação com personagens. (p. 100)

Nós começamos extraindo de livros na cultura alvo. Esses ajudam, mas são usualmente muito generalizados e não mostram os gestos em uso em situações específicas. Nós então construímos roteiros para diálogos em situações particulares. Escrever esses roteiros envolvem colaboração entre falantes de inglês, roteiristas e especialistas que ou são da cultura alvo ou têm longa experiência na cultura alvo.[...] Culturas não são algo homogêneo, e diferentes pessoas têm diferentes visões sobre o que é apropriado em dada situação. Isso é particularmente importante para nosso trabalho pois nós enfatizamos dialetos coloquiais. Usualmente há pouca concordância para o que é apropriado em um dado dialeto. (JOHNSON apud ISBISTER , 2006, p. 101 - 102, tradução do autor)

No quesito identificação, é possível criar personagens que transitam entre as linhas culturais, dos modos de viver e enxergar o mundo. Uma maneira de fazer isso é pela visualidade. Se um designer conquistar o espectador por um estilo visual, esse pode se tornar um consumidor daquela produção mesmo que a narrativa seja de qualidade duvidosa ou os assuntos tratados não digam respeito ao espectador. Um autor que tem sucesso em transitar entre as culturas e foi responsável por animações de sucesso internacional é Stephen Silver.

Silver é um designer de personagens natural da Inglaterra e trabalhou em obras conhecidas do público brasileiro. Silver acumula papéis de direção de arte, design e arte final de personagens para animações de grandes estúdios como a Nickelodeon, tendo papel principal no desenvolvimento de personagens que chegaram até a TV aberta brasileira. Kim Possible, série animada em que atuou, era transmitida na extinta TV Globinho, programa matinal da Rede Globo de televisão.

Silver, em seu livro, “The Silver’s Way” (2017), demonstra visual e conceitualmente diversos aspectos técnicos que se fazem presentes, principalmente no que se trata da habilidade física do desenho e construção de personagens 2D, além de acentuar as características que podem “quebrar” um personagem ou fazê-lo melhor, “Existem muitos ingredientes diferentes que constituem um personagem sólido” (p. 14). Os aspectos citados

por Silver são: Balanceamento, distribuir o peso simetricamente ou assimetricamente, alcançando um senso de estabilidade que seja prazeroso ao olhos; Caricatura Exagerar, distorcer enfatizar ou de-enfatizar características da pessoa ou coisa; Cor, Projetar o esquema e o humor do trabalho; Construção, construir formas e estrutura; Contraste, linhas opostas ângulos e cores; Forma, representar uma forma ou objeto com altura, largura e profundidade; Linhas, representar o movimento direcional de um personagem e determinar proporção grossura e abordagem para limpeza; Ritmo, desenvolver um padrão de movimento e flow; Formas básicas, usar formas básicas como círculos, quadrados, triângulos, ovais e similares; Silhueta, criar clareza e legibilidade usando espaço positivo e negativo; Unidade, criar elementos de design que sintam-se coerentes, unidos; Variedade, Variar os tamanhos e formas dos elementos; Volume, demonstrar a “grossura” das coisas. (p. 14-15).

A etapa do processo de Silver que mais se torna aparente no projeto é relacionada a sua segunda fase de produção, dividida em 5: História, Gestual, Desenvolvimento, Forma e Detalhes. Em se tratando de gestual, essa seria a primeira etapa artística realmente, e não narrativa como a fase de história, nele silver explora a criação de modelos simplificados distribuídos como thumbnails, rascunhos rápidos feitos sem correção, nesse caso dispostos em uma página com vários exemplares.

O próximo passo é criar thumbnails que capturem o que o "Salty" é, em possíveis formas. Eu prefiro começar com isso pois me permite me focar no todo e não nas partes individuais ainda. Ao mesmo tempo, eu também me foquei na forma do rosto para me ajudar a achar o restante do formato do personagem. (SILVER, 2017, p. 44.)

Esse mesmo processo de disposição em paralelo é usado no processo de Rough Character Line Up (p. 46). O projeto tomará essas etapas como inspiração para os processos que serão descritos na metodologia.

Silver adiciona aspectos extras no decorrer de sua obra, citando cultura como um fator a ser lembrado, porém, ele não desenvolve esse conceito de maneira complexa. Separa uma página no livro para dar uma breve introdução no que chama de “cultural features” (SILVER, 2017, p. 186) ou características culturais, com exemplos de ilustrações de observação. Aborda a ideia de personagens reconhecíveis, destacando que as pessoas de uma mesma nação podem ser drasticamente diferentes entre si mas que ainda assim por observação é possível ver que as pessoas são diferentes, dependendo de que parte do mundo provém, tanto em estrutura fenotípica quanto vestuário.

Quando projetando personagens, pense sobre de que região eles podem ter vindo. Estude uma variedade de pessoas de terras diferentes. Isso lhe dará um maior senso de autenticidade. Quando você sabe quem é o seu personagem e de onde ele ou ela

vem no mundo, tome tempo para pesquisar essas culturas além disso. Mesmo sendo humanos, ainda somos diferentes. (p. 186)

As diferenças fenotípicas podem ser bastante claras quando tratadas de um ponto de vista indireto sobre determinada cultura. Porém, isso também leva a interpretações mais rasas, onde confusões podem facilmente acontecer. Um gesto pode ter diversos significados em culturas diferentes, e essas diferenças estão muito presentes no interior do Brasil. O país tem uma escala muito grande, e dentro dele, muitas vezes por processos históricos criaram-se conflitos culturais, entre uma cultura dominante e uma enfraquecida, que é o caso dos Kokama, usuários-fim do produto gerado nesta pesquisa.

Nesses pontos, Isbister e Silver se complementam, onde um mostra pouca densidade, o outro se aprofunda. Isbister foca nos aspectos sociológicos e psicológicos para defender linhas de produção com resultados confiáveis, Silver explora a criatividade na construção de personagens e a jornada artística possível para criação. Para complementar os trabalhos supracitados, encontrei o livro de Bryan Tillman, de 2019, "*Creative Character Design*", onde Tillman tem um enfoque na narrativa e como o personagem "serve" à mesma.

Uma ferramenta a ser considerada é, no livro, são as "fichas de personagens" disponibilizadas pelo autor, que se mostram muito úteis tanto para a construção narrativa quanto para construção visual. As fichas contêm as características básicas para possibilitar a inserção do personagem na narrativa. O autor separa estas características em alguns segmentos, sendo: características básicas, características pessoais de ordem física e social; características sociais, descrevem o local de origem do personagem além de uma breve introdução sobre seus relacionamentos; Atributos e Atitudes, dizem respeito aos objetivos do personagem; características emocionais, se relaciona a como o personagem reage a diferentes emoções e situações; características espirituais, dizem respeito as crenças; envolvimento do personagem na história, descrição do arquétipo e linha do tempo que descreve a posição do personagem no tempo.

O projeto se foca no desenvolvimento visual dos personagens, adaptando uma narrativa presente, o que facilita o preenchimento as fichas de cada personagem, o contato com os nativos nesse momento é imprescindível, pois eles tem suas próprias características no momento de construir seus personagens mitológicos, e alguns deles podem não seguir as convenções as quais estamos acostumados em nossas "bolhas" culturais. É possível criar um personagem sem uma história, e maior diferença vem na momento de agregar esses personagens a história, Tillman descreve que o processo acaba tendo que ser revisto.

Espera um minuto, eu já criei personagens sem uma história antes. Sim, é possível desenhar um personagem sem história e as pessoas o fazem o tempo todo. O problema é quando você faz isso e você quer manter o personagem você sempre tem que voltar e criar uma história para aquele personagem. Eu não sei você, mas sempre quando eu criei o design de personagem sem escrever a história dele/dela antes, o design do personagem sempre mudou quando o escrevi.[...] O personagem está sempre a serviço da história. (p.6)

Este projeto busca fundamentar uma metodologia que seja eficiente na produção de personagens de origens étnicas diversas, que se comuniquem com o público e tragam engajamento para uma causa. Evitar refazer os conceitos e tornar o uso do tempo eficiente é uma clara demanda, tanto deste projeto quanto do mercado, o que levanta algumas considerações:

Anteriormente aos aspectos visuais, para desenvolver uma animação, é necessário existir uma história, e nenhuma história é possível sem a presença de um personagem, que dentre os elementos centrais das narrativas animadas, é considerado o mais fundamental. Ele é quem conduz a história e cativa o espectador (NESTERIUK, 2011, p. 180 apud CAMPOS, WOLF e VIEIRA 2014, p. 10).

Tillman, Isbister, Campos (et. al.), todos se apoiam em algum tipo de psicologia arquetípica, que pode ser brevemente descrita como:

Segundo Jung (2000, p. 87), “arquetipo” nada mais é do que uma expressão já existente na “Antiguidade”, de representações do inconsciente de toda a humanidade, que emanam para o consciente através dos sonhos, dos símbolos e da imaginação (CAMPOS, WOLF e VIEIRA, 2014 p. 13).

O pensamento de uma estrutura de arquétipos basais, que podem ser reproduzidos e usados, adequando-os aos modos de endereçamento (ELLSWORTH, 2001) corretos. O público inicialmente não foi definido como restrito a crianças ou adolescentes, mas é sabido que esses públicos serão parte importante do consumo do produto gerado pelo projeto, segundo Campos (et. al.)

Difícilmente crianças entre cinco e sete anos compreendem personagens complexos e com alta carga psicológica dentro da narrativa. Por isso é importante pensar em imprimir uma personalidade mais infantil e em acordo com os aspectos cognitivos e intelectuais da faixa etária do espectador. A criança deve se identificar com o personagem, e este, por sua vez, deve interagir com o universo infantil. Por esta razão é importante trabalhar com personagens-tipo, pois eles apresentam maior superficialidade e estão associados a uma única ideia ou qualidade, sendo o perfil mais representativo para o público alvo. (CAMPOS, WOLF e VIEIRA, 2014, p. 16)

Pensar nesses processos leva ao pensamento de mercado, que trabalha para oferecer ao público aquilo que querem, desejam, com fins lucrativos. Observar padrões que fazem sucesso e trazem engajamento a uma marca foi necessário para as empresas que distribuem materiais de entretenimento baseado em narrativas visuais garantirem o retorno dos seus

investimentos. Os arquétipos não estão presentes em muitas obras da atualidade sem motivos, eles servem um propósito, gerar engajamento, não somente entre as crianças e adolescentes.

Vogler (2006), por sua vez, define alguns arquétipos básicos para construção de uma narrativa. Eles estão presentes em quase todas as histórias que conhecemos e permitem ao público identificar-se com os personagens e/ou com suas histórias. São eles: o Herói, o Mentor, o Guardião, o Arauto, o Camaleão, o Sombra e o Picaro. (CAMPOS, WOLF e VIEIRA, 2014 p. 13).

A luta para a reversão do processo de obsolescência da língua Kokama foi justamente o ponto que conectou o povo a estratégias de design de produção de materiais de uso pedagógico. A demanda busca um aprofundamento das opções de ensino, e uma das abordagens encontradas foi a criação de materiais de leitura. No momento da criação desses materiais, um dos pontos importantes a serem abordados é a conexão cultural, já que a vitalização da língua e cultura andam juntas.

Nesse sentido a língua é uma das principais formas que a cultura de um povo é repassada, “ o processo de aquisição da linguagem é de tal natureza que a transmissão de tudo que é universal em linguagem depende também, para o seu sucesso, do processo de transmissão cultural” (LYONS, 1981, p .292 apud. RUBIM, 2016, p. 269)

Para um “forasteiro” criar um conteúdo profundamente conectado a uma cultura não familiar a ele, todas as ferramentas que se mostrarem úteis devem ser utilizadas para não criar desconfortos e criações de personagens “quebrados” como dito por Silver, mas também buscando certa eficiência no projeto. As ferramentas estão postas, os esquemas de produção de Isbister, as habilidades mecânicas mencionadas por Silver, a estrutura arquetípica e a ficha de personagens de Tillman são usadas como reforços umas das outras. Seguindo para o problema do projeto, a estratégia de ação para ensino da língua Kokama como L2 também consiste em entender o povo, e as estratégias já utilizadas por eles.

## **2.2 Estratégias de engajamento e os Kokama**

A comunidade indígena Kokama tem registros de sua existência, por cronistas, viajantes, segundo Rubim, desde o século XVI, sua história é marcada por diversos processos que enfraqueceram o contingente populacional do povo, conflitos gerados por alocações erradas e epidemias, também passaram por um processo extenso de catequização e apagamento da cultura e comportamentos nas missões jesuítas do século XVII e início do século XVIII (p. 29 - 32).



No Brasil, especialmente na Amazônia, são poucos os falantes da Língua Kokama. O atlas das línguas em perigo de extinção aponta que a língua Kokama é uma das 190 línguas indígenas na lista de extinção (MOSELEY, 2010). Porém, o povo Kokama tem lutado contra esse processo de perda. (RUBIM, 2016, p.?)

Essa comunidade reside em diferentes partes da Amazônia do Brasil e Peru e hoje sofre o risco de ter sua língua extinta, contando com pouquíssimos falantes da língua como L1 (Primeira Língua).

As primeiras referências a um povo Kokáma datam do século XVI e o localizam na região do baixo rio Ucayali, alto Amazonas, Peru. Se esses Kokáma referidos pelos primeiros cronistas da região são realmente os antecedentes dos Kokáma atual, o contato desses índios com não índios é tão ou mais antigo que o início da colonização da região pelos europeus.[...] No Brasil os Kokáma habitam aldeias em vários pontos do Alto Solimões e algumas cidades, dentre as quais, Tabatinga, Benjamin Constant e Tefé. Há ainda uma população Kokáma que cresce a cada dia na periferia de Manaus.[...]” (Viegas, 2010, p. 23-24).

Até mesmo as escolas foram utilizadas como instrumento de dominação, sendo a língua escrita uma das ferramentas usadas no apagamento da cultura. Isso só começou a mudar após a Constituição de 1988, quando os povos passaram a ter mais autonomia na sua educação (RUBIM, 2015, p. 126.).

Como parte da tese de doutorado de Rubim, ela explora referências em vitalização de línguas e as estratégias adotadas nestas situações. Juntamente com a comunidade Kokama Nova Esperança do ramal do Brasileirinho, em Manaus, desenvolveu materiais didáticos e estratégias de ensino baseadas no método Mestre-Aprendiz.

Método Mestre-Aprendiz de Aprendizagem de língua é um método de ensino de língua monitorado, criado para pessoas que não têm acesso a cursos de língua, mas que tem acesso a um falante nativo. Esse programa foi originalmente desenvolvido na Califórnia para suas línguas indígenas ameaçadas de extinção. [...] Muito dessas línguas possuem menos de uma dúzia de falantes, todos idosos. (HINTON, 2007, p. 17, *apud* RUBIM, 2015, p.152).

‘*Yawati Tinin*’ é um dos projetos desenvolvidos por Rubim, e consiste em uma coletânea de três volumes que retratam o cotidiano Kokama, suas histórias e mitos de origem por meio de desenhos e um conteúdo formatado de forma bilíngue (Português-Kokama).

Essa coletânea foi organizada de forma a abordar conteúdos sobre: alimentação Kokama; os kokama com os recursos naturais: partes das plantas; os conhecimentos tradicionais de instrumentos de pescar; os conhecimentos tradicionais de caças; as formas tradicionais de plantar; apresentação de danças e musicais tradicionais Kokama e as atuais, história antigas; conhecimento das cores das frutas e dos grafismos. (RUBIM, 2015, p.166)

Esta pesquisa vai seguir um dos caminhos já experimentados. A contação das histórias antigas se enquadra bem em uma proposta que busque conectar a cultura, a língua e os

personagens. A cultura Kokama traz consigo uma profunda apreciação da arte, que pode ser vista nas suas comemorações carnavalescas, a criação de máscaras, teatro reencenando os antigos contos, logo adaptar mais uma narrativa parece ser um caminho natural a ser seguido.

A história escolhida em diálogo com a autora e parceira no desenvolvimento do projeto foi '*Mui Watsu*', um conto épico que remonta as origens do arco-íris na cultura Kokama. A trama se passa em tempos imemoriais, onde os espíritos do rio e das florestas se comunicam com os humanos, onde existem cidades submersas no rio Amazonas. Além de ser um conto épico, também trata-se de um romance que rompe as barreiras das origens dos personagens.

Essa história contém personagens que podem ser de certa forma conectados aos conceitos de arquétipos de personagens, facilitando o desenvolvimento dos mesmos. Na verdade, o processo tem uma compatibilidade com o segmento de desenvolvimento de personagens étnicos, pois é um conto épico e localizado, com personagens pertencentes à cultura. Ellsworth, em sua obra sobre os modos de endereçamento traz considerações de autores como a seguinte:

Nos meios visuais, nós, como membros do público, somos compelidos a ocupar uma posição física particular, em virtude do posicionamento da câmera. Identificar e estar consciente dessa posição física significa revelar que somos também convidados a ocupar um espaço social, por meio do modo de endereçamento do texto, de sua configuração e de seu formato, um espaço social se abre para nós. Finalmente, o espaço físico e o espaço social que somos convidados a ocupar estão ligados a posições ideológicas - maneiras "naturais" de examinar e dar sentido à experiência. (Masterman, 1985, p. 229 apud Ellsworth, 2001 p. 17-18).

Considerando que os personagens de quadrinhos possibilitam a criação do mesmo "espaço social", com o posicionamento do leitor no interior das cenas, o modo de endereçamento portanto é uma estratégia essencial para que o leitor ou espectador possa ocupar esse espaço social de maneira a se sentir pertencente. Outro conceito também se mostra importante no texto de Ellsworth:

Embora os públicos não possam ser simplesmente posicionados por um determinado modo de endereçamento, os modos de endereçamento oferecem, sim, sedutores estímulos e recompensas para que assumam aquelas posições de gênero, status social, raça, nacionalidade, atitude, gosto, estilo às quais um determinado filme se endereça. (2001, p. 25).

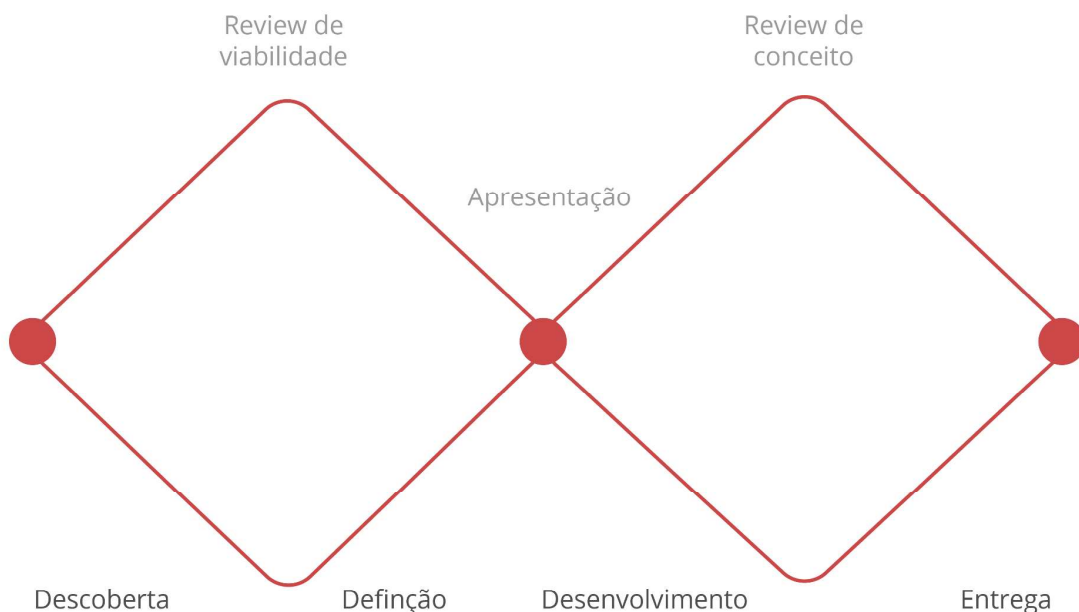
Então é perceptível que existem recompensas que geram engajamento, unir o modo de endereçamento correto com as estruturas arquetípicas citadas por Tillman, Isbister e Campos

(et. al.), deve garantir algum nível de atenção e engajamento para uma obra de entretenimento.

### 3. Metodologia

A metodologia deriva no processo *double diamond* (British Design Council, *apud* HAWRYSZKIEWYCZ e ALQAHTANI, 2011), o mesmo leva em conta aspectos que são de imensa importância para esse projeto, no sentido do viés voltado ao usuário e com fases claras e momentos de avaliação das partes. “Design thinking é um método específico para resolver problemas complexos [wicked problems] e para gerar soluções inovativas, baseado em uma abordagem centrada no usuário com times multidisciplinares (THORING e MULLER *apud* HAWRYSZKIEWYCZ e ALQAHTANI, 2011 p.1003. tradução do autor.)”.

Hawryszkiewicz e Alqahtani utilizam o modelo de Schweitzer and Groeger (imagem 1) para visualizar a sequência de eventos que estão envolvidos na metodologia *double diamond*. Por meio da análise desses processos é possível supor a colocação das etapas descritas anteriormente como Análise de Referências e Desenvolvimento de Personagem.



**Imagem 1** - Modelo duplo diamante, tradução do autor. SCHWEITZER e GROEGER, 2006 *apud* HAWRYSZKIEWYCZ e ALQAHTANI, 2011.

As fases de Descoberta e Definição, nesse projeto, se igualam à análise de referências e as fases de Desenvolvimento e Entrega se igualam ao Desenvolvimento de Personagem. Como o diagrama demonstra, a fase de Descoberta é uma fase divergente, ela busca ampliar os conceitos e possibilidade de caminhos referentes à ideação projetual, nesse momento é

realizada a definição do tipo de projeto e as discussões de como o design de personagens de histórias em quadrinhos pode ajudar no processo de revitalização de uma língua obsoleta.

Juntamente com a definição do tipo e escopo de projeto a ser realizado, é executada uma descrição visual interpretativa - que busca prover respostas advindas da visualidade. Este processo é inspirado na análise etnográfica descrita por Geertz (1977), em nenhum momento entretanto, a pesquisa e descrição das imagens cedidas pela professora Altaci e sua sobrinha Laura, tem a pretensão de realizar uma análise etnográfica embasada.

A ideia por trás da descrição no caso deste trabalho é trabalhar sim para conhecer a cultura e destrinchar parte das suas regras de convivência, espaço pessoal entre outras, porém em um formato mais livre, focada na visualidade das cenas e aparência pessoal dos personagens participantes das fotografias. Se trata de uma aproximação inicial, e é esperado que o contato prolongado com a cultura Kokama permita uma compreensão crescente de como representá-la. Como parte final da etapa de descoberta entra a busca por referências sobre o problema a ser resolvido, e as estratégias usadas, com objetivo de aprofundar o conhecimento sobre o povo, sua cultura e situação atual, essas partes fazem parte de um mesmo momento e são pensadas para serem realizadas ao mesmo tempo.

Feita a parte divergente, após o primeiro review com o usuário encontramos a fase de definição. Como observado no esquema, essa etapa do processo é convergente e busca definir o escopo do projeto, baseado no acúmulo de informações e das demandas do usuário. Quantas personagens serão finalizadas, quais serão os personagens, qual a narrativa, como ela será distribuída ao público, quais as adaptações necessárias ao formato narrativo, para que ele contemple o problema do ensino de línguas, todas essas etapas devem ser cumpridas para que esse conceito finalizado seja entregue na 'apresentação', onde passa por aprovação. Com os conceitos aprovados, se inicia a fase desenvolvimento, que nesta pesquisa equivale à etapa de criação das personagens. Novamente vemos mais uma fase divergente, dessa vez porém focada na atividade da produção artística manual. O objetivo dessa fase é ampliar e testar as alternativas de *rendering* (Técnicas de contorno, sombreamento, acabamento e outras para convir uma certa estética), gerar alternativas para as feições e formato do corpo, para que estes se ajustem, tanto ao povo que tenta retratar, quanto aos arquétipos dos personagens e também gerar alternativas de vestuário para que a obra não se torne insípida e sem profundidade. Portanto, três processos consecutivos serão realizados buscando gerar essa variedade, como demonstrado no livro *The Silver's Way* (SILVER, 2017) diversas técnicas podem ser utilizadas para desenvolver e "empurrar" os conceitos. Uma técnica em específico se encaixou ao trabalho pois facilita a avaliação por parte do usuário.

A criação de “*Rough Character Line ups*”; tem o objetivo de explorar as ideias e tornar fácil para que, se o cliente gostar de elementos originalmente de conceitos diferentes, possa criar um ‘Frankenstein’ dos elementos que achar essenciais, “Você está explorando uma variedade de ideias aqui, e novamente, mantenha-as ‘soltas’, sabendo que vc não irá manter todos os designs” (SILVER, 2017, p. 46). Neste trabalho existe um foco na representação fiel de um tipo de fenótipo, por isso decidi respeitar a seguinte ordem até a criação do *Rough Character Lineup*.

1 - Variação do Rough Character Line Up, focada no rosto: criação mínima de 12 opções de rosto, dentre esses seleciona-se 3 para teste com cor e envio para aprovação do usuário;

2 - Variação do mesmo processo, focado no corpo: Criação mínima de 12 opções de corpo, dentre esses seleciona-se 3 para teste com o formato do rosto e envio para aprovação do usuário.

3 - Variação do processo focado no vestuário: Criação mínima de 05 opções de vestuário já com rosto e corpo definidos. Feitos esses três processos convergem-se as linhas de pesquisa para um ‘Character Clean up’ e a montagem do Character Sheet e as cenas envolvendo os personagens, essa é a finalização do projeto, ao menos da fase que faz parte deste texto.

Resolvidas as etapas projetuais, e comparando-as com a metodologia de origem, algumas diferenças podem ser percebidas, como as várias revisões que se mostram necessárias, porém durante o desenrolar do projeto ele segue uma linha base muito parecida.



**Imagem 2** - Modelo duplo diamante, SCHWEITZER e GROEGER, 2006 apud HAWRYSZKIEWYCZ e ALQAHTANI, 2011. traduzido e adaptado pelo autor.

## 4. Desenvolvimento

No início do processo os meus conhecimentos sobre a cultura Kokama eram mais limitados, neste início, eu havia entrado em contato com a professora Altaci, mas não antes disso nem ao menos conhecia a cultura Kokama, na verdade, não sabia de sua existência. Esse fato só mostra como houve, no Brasil, uma política de homogeneização das culturas indígenas. Ao finalmente ser apresentado ao povo, passei a ter conhecimento de toda uma nova cultura dentro do país. Às vezes, pensamos que esse país tem uma cultura única e singular, e que o modo de vida dos nativos desse imenso país tem características similares, características que nos igualam.

Essa afirmativa não poderia estar mais incorreta, a cultura não é somente a língua, muito menos é definida por onde uma pessoa reside, é o modo de vida, o modo de enxergar o mundo. O processo histórico da formação do “povo brasileiro” foi documentado, mas nunca poderia ter sido por completo. Como Carlos Ginzburg demonstra no seu livro “O queijo e os Vermes” (1987) ao citar Mandrou em tom irônico:

O que foi dito até aqui demonstra com clareza a ambiguidade do conceito de cultura popular. Às classes subalternas das sociedades pré-industriais é atribuída ora uma passiva adequação aos subprodutos culturais distribuídos com generosidade pelas classes dominantes, (Mandrou) ora uma tácita proposta de valores, ao menos em parte autônomos em relação à cultura destas classes (Bolème), ora um estranhamento absoluto que se coloca até mesmo para além, ou melhor, para aquém da cultura (Foucault) (GINZBURG, 1987, p. 24).

A ideia não é propagar uma dominação cultural, entregando ao usuário não aquilo que ele espera, mas que o autor toma como a melhor praxis. A ideia é a produção de um material de forma colaborativa, onde o diálogo entre o usuário e o designer é constante. A internet tem papel fundamental para que essa comunicação ocorra de forma direta e por repetidas vezes, a comunicação entre as partes foi bem sucedida contando com o auxílio das ferramentas de comunicação Whatsapp e Microsoft Teams.

‘*Mui Watsu*’ é um conto épico Kokama, que retrata uma era onde os Kokama viviam em paz, até que as pessoas começaram a adoecer, para resolver isso o Pajé foi até a floresta se comunicar com os espíritos, eles o contaram que havia uma pessoa muito invejosa na aldeia, o Pajé então a expulsou e mandou nadar no rio e não voltar. Ela nadou e nadou, e antes de se afogar um homem aparece no rio, o Karuara, ele a leva para o fundo do rio, onde existe uma

cidade submersa, lá eles se casam e tem um filho, porém o filho nasce uma cobra. Essa cobra cresce, muito mais que deveria, até que ela não cabe mais no rio, e depois nem na terra. Nesse momento ela então sobe aos céus, quando o sol toca as escamas da grande cobra elas passam a brilhar em todas as cores, ele havia se tornado o arco íris. Quando um arco-íris está no céu sempre há gotas de água caindo, isso na verdade é o xixi da cobra grande.

#### **4.1 Análise de Referências**

Durante as primeiras conversas que tive com Altaci e sua sobrinha Laura, discutimos extensamente sobre as estratégias adotadas anteriormente pela comunidade e como unir os pontos fortes da produção que já havia sido realizada com as habilidades do designer que passa a integrar o projeto agora. Um dos métodos que foi bem sucedido para disseminação da língua e cultura que já havia sido utilizado anteriormente eram as histórias ilustradas, feitas originalmente pelos nativos e retratando situações do cotidiano e as histórias antigas. Ficou claro, então, o caminho que deveríamos seguir: minha habilidade principal como designer é a ilustração, tornando possível recriar uma história que ainda não tinha sido agregada aos materiais já produzidos e impressos.

Dentre as narrativas que já haviam sido trabalhadas com as ilustrações, uma ainda não tinha sido adaptada, Mui Watsu, por ser uma história com personagens humanos, novamente jogando com a especialidade do autor, se mostrou a mais adequada a receber uma adaptação nova. Com o escopo do projeto definido, inicia-se a fase de descoberta englobada na pré-produção. As descobertas necessárias eram tremendas, desde como o povo se comporta até como se vestem e se parecem segundo o fenótipo. Pedi então para que me fossem enviados os materiais didáticos já produzidos e uma galeria de imagens que retrata o povo em momentos diferentes.

A professora cedeu um arquivo de slides que havia usado para apresentar o povo da comunidade para “forasteiros” antes. Nesses slides estão contidas aproximadamente 100 imagens, que mostram desde os alimentos mais comuns, até ferramentas e armadilhas, o ritual do casamento, danças, acessórios e marcações. Dessas imagens foram escolhidas aquelas que mais abarcavam diferenças na composição, num total 25 imagens foram selecionadas e analisadas. As imagens tiveram a função de auxiliar no processo de adaptação à cultura, porém, a interpretação das imagens feitas por mim não carregam em si somente o conteúdo



objetivo das imagens, carregam interpretações acerca do que está sendo observado além de conceitos e conhecimentos próprios.

Para evitar a construção de uma descrição com signos errados ou que enforce preconceitos, o diálogo com os usuários é necessário. Como ferramenta para criá-lo eu busquei descrever as imagens da maneira mais crua possível e então passar essas descrições pelo crivo dos nativos, Laura e Altaci contribuíram nessa fase, corrigindo e expandindo conceitos, descrevendo locais e modos de vida.

Com as imagens analisadas e as anotações corrigidas, surgiu uma maior facilidade em ver os nativos e visualmente poder identificar alguns pontos que conectam características fenotípicas e de vestuário, a sua cultura à sua visualidade, tornando o processo bem sucedido, porém com alguns percalços que só se tornaram claros no momentos finais do projeto.

Como processo simultâneo, durante a primeira entrega a professora Altaci também recebeu as fichas dos personagens. Nessas estão características emocionais e características físicas aproximadas, como o peso e idade das personagens. As fichas seguem para aprovação e correção dos pontos que mais se afastarem do propósito do personagem definidos em processo simultâneo.

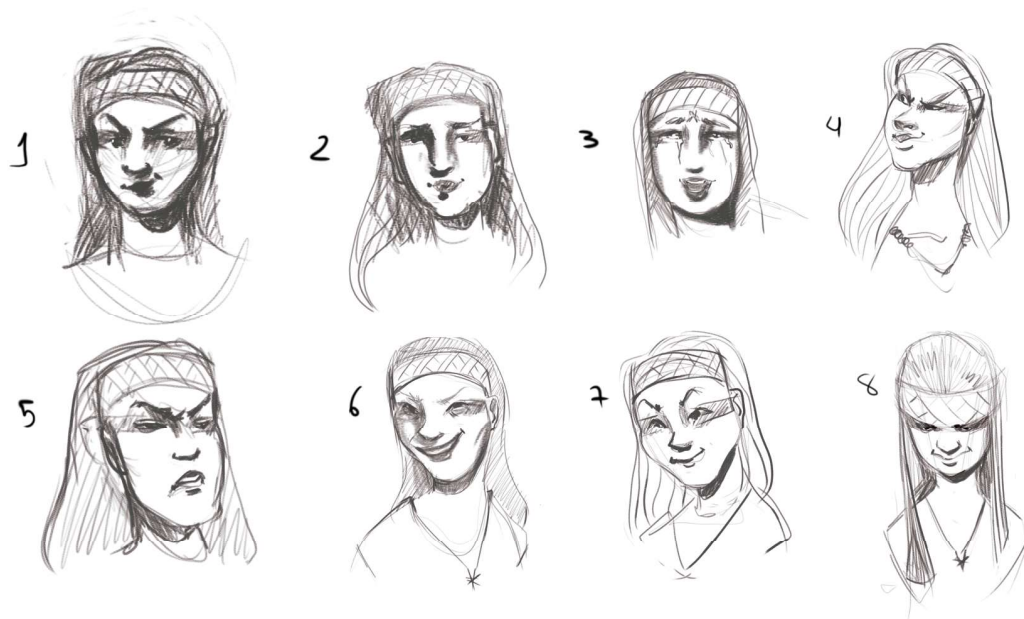
## **4.2 Desenvolvimento de Personagem**

Iniciando a fase de produção, seguindo a metodologia, o primeiro passo é criar as opções de rosto dos personagens para avaliação, esse método de produção parcializado só é possível se houver conexão fácil com o usuário para que o mesmo valide as escolhas que foram realizadas, para a disposição do fenótipo. O usuário deve avaliar se houve uma conexão pessoal com o personagem, se as escolhas realmente fazem sentido e não estão sendo produzidas sob uma ótica preconceituosa ou que deturpa a imagem do povo.

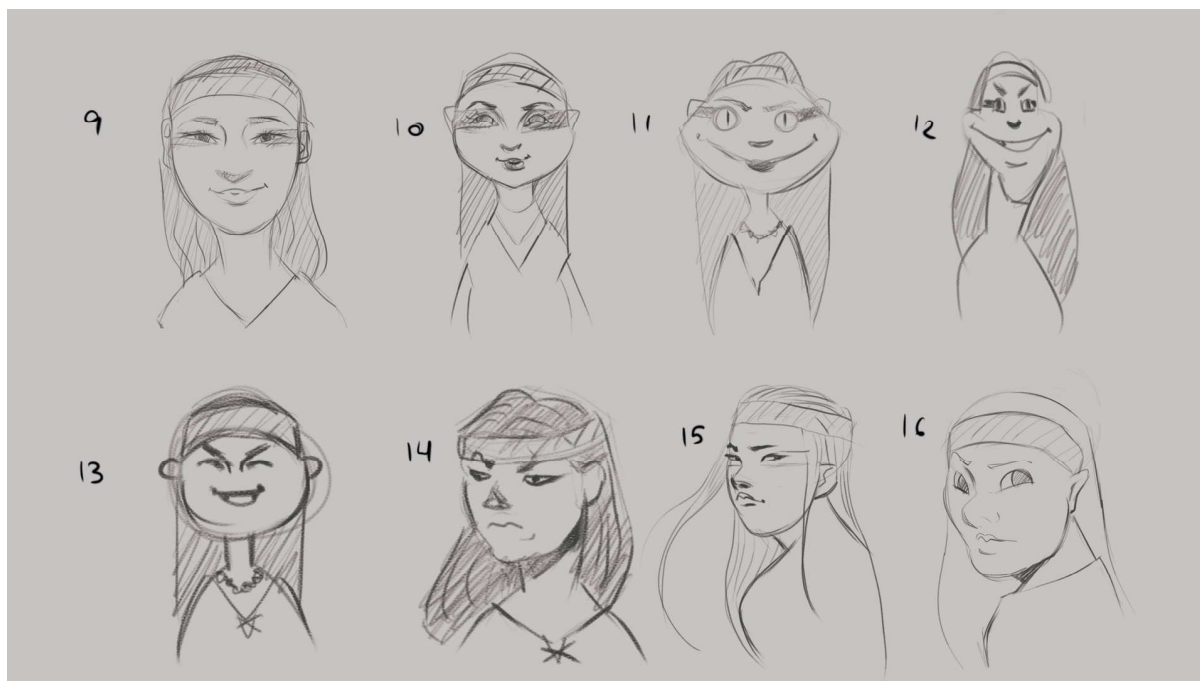
### **4.2.1 Rough Character Line Up - Rosto.**

Dos três personagens, o primeiro a ser trabalhado visualmente foi a personagem feminina e protagonista da narrativa. Esse desenvolvimento foi parcial, se concentrando no rosto da mesma, buscando uma alternativa que refletisse o fenótipo da etnia e transmitisse personalidade ao mesmo tempo. Ao observar a produção, é possível perceber uma abertura no direcionamento estético. Nestas ilustrações, o estilo que poderia ser usado para a

representação artística ainda não estava definido, e vários caminhos possíveis foram experimentados, de modo a buscar a resposta mais adequada.



**Imagem 3**



**Imagem 4**

Não satisfeito em fazer o mínimo de representações da personagem, resolvi experimentar com um estilo que coubesse melhor ao tema da história, respeitando a fase

divergente apontada na metodologia, e buscando o objetivo de gerar alternativas. Sendo uma fase divergente, o material extra não é perdido, pode ser usado de alicerce para outras experimentações e servir de opção de escolha no momento da avaliação.

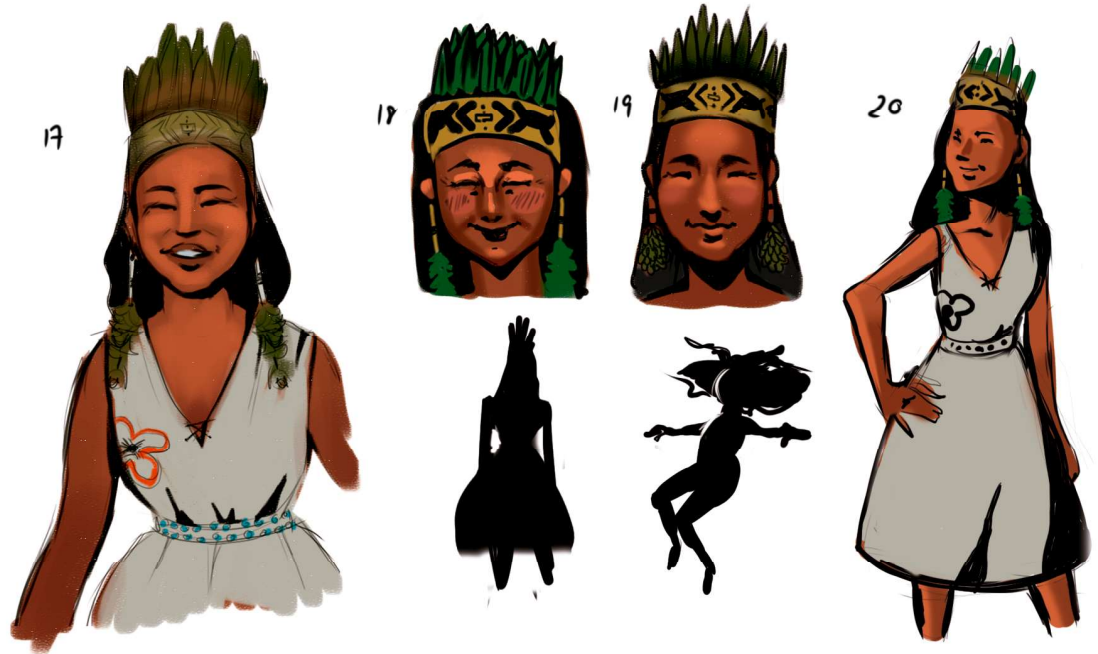


Imagem 5

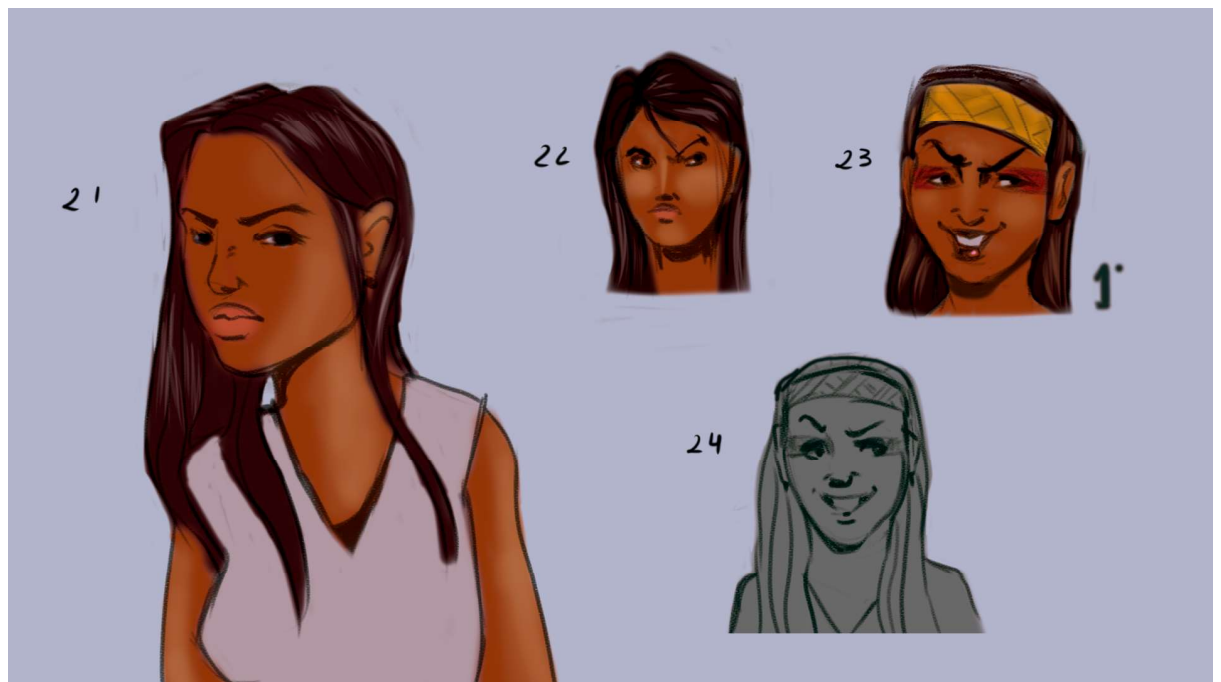


Imagem 6

Essas ilustrações de alguma forma são divagações acima do tema, e não se encaixam perfeitamente ao proposto como um *'Rough Character Line up'* (SILVER, 2017). Alguns estão bem mais desenvolvidos, no sentido de *rendering*, alguns nem ao menos são rostos, porém todos eles contribuem com um sentido estético geral, derivado dessas divagações. Ao avaliar as ilustrações da personagem, Altaci e Laura, gostaram do conceito número 15. Então, adaptei imediatamente o conceito à linguagem estética que eu buscava, além de novamente experimentar e desenhá-la em mais um ângulo.



**Imagem 7**

Com a experiência no desenvolvimento do rosto da primeira personagem, já tinha no momento uma indicação da estética a ser seguida, tornando o processo mais afinado para o desenvolvimento dos próximos, que teriam que seguir a mesma orientação para manter a coesão entre os designs. O próximo a ser trabalhado foi o personagem do pajé, que tem função de antagonista e mentor na narrativa, essas características foram destiladas nas fichas de personagem e também funcionam como um funil do desenvolvimento.

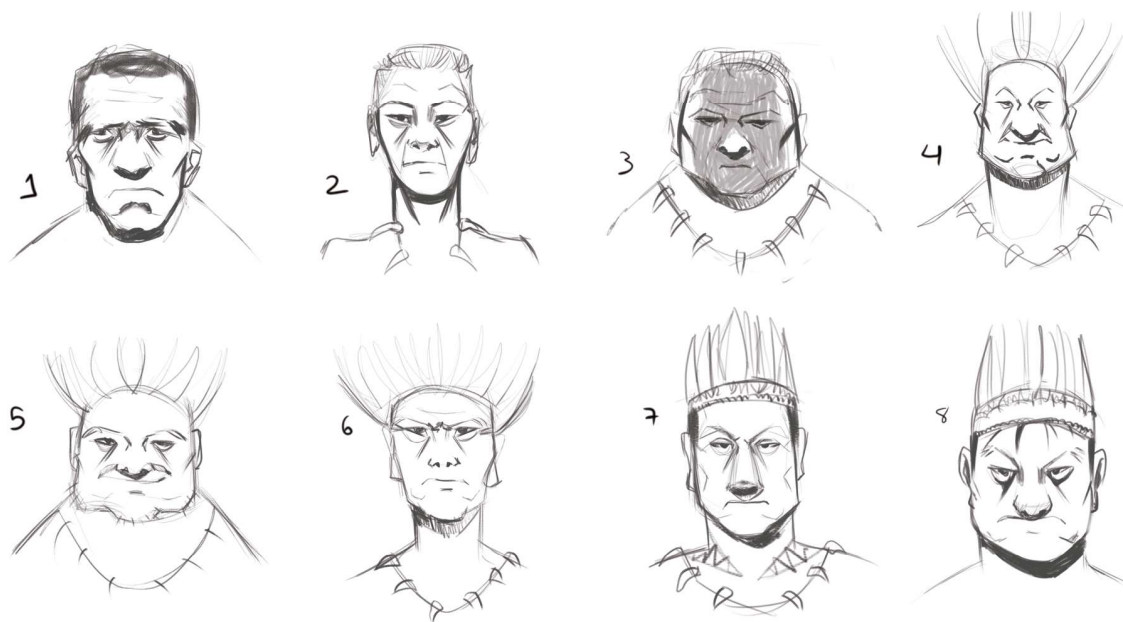


Imagem 8

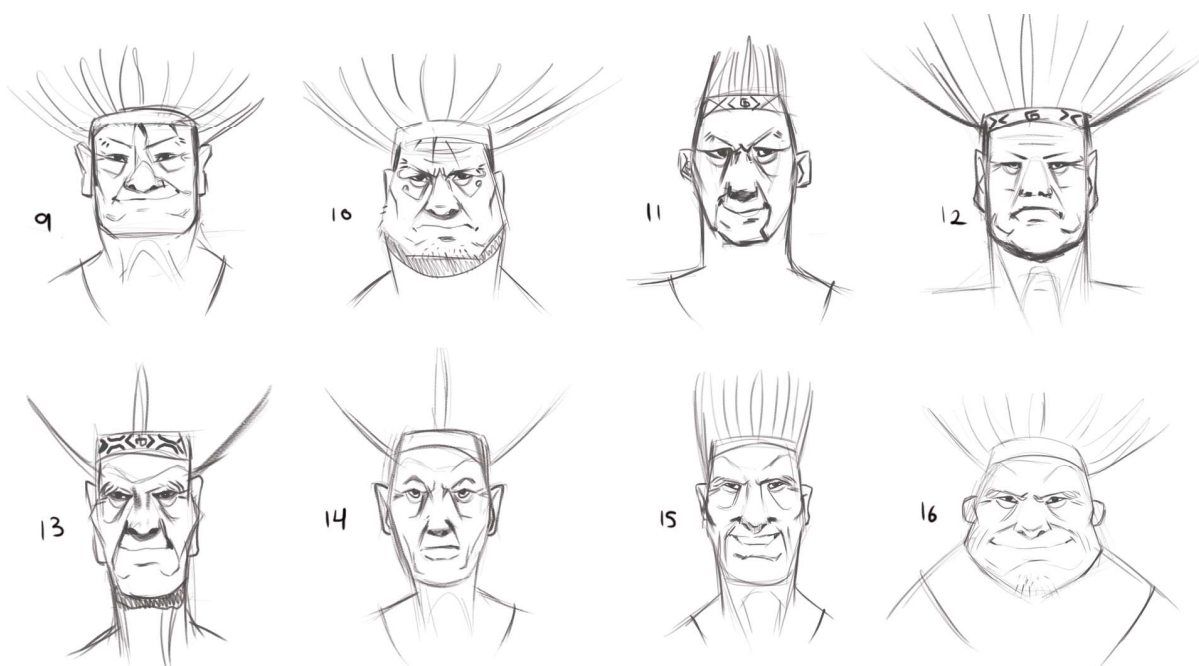


Imagem 9

Após a avaliação desses 'rough', a opção escolhida foi a número 9, por conta disso desenvolvi a mesma em cores, objetivando chegar à escolha que mais se encaixe estética e narrativamente. O personagem tem uma função arquetípica de Mentor na história e, segundo a

narrativa, tem um grande poder de controle sobre a comunidade. Ele também tem função antagonista, já que é quem castiga a personagem principal.



**Imagem 10**

Seguindo para o desenvolvimento do personagem chamado Karuara, o processo já estava bastante assimilado artisticamente, e esse foi o mais rápido até então. O *rough character line up* ficou como mostram as Imagem 11, 12 e 13. Nele, me concentrei na produção dos rostos, contudo já com ideias sobre como o corpo funcionaria, e buscando decidir se ele poderia se transformar ou não, como na narrativa; Ele apareceria como o Boto ou usaria uma máscara, algo que também pode ser observado na cultura Kokama (RUBIM, 2015). Foram feitas as versões dos rostos, uma versão animalesca e algumas ideias para solucionar o fato dele habitar debaixo d'água. Ainda assim, no projeto do personagem, manteve-se a busca pelo traço de seu povo de origem, como também forma de conectá-los ao personagem em um nível mais pessoal.

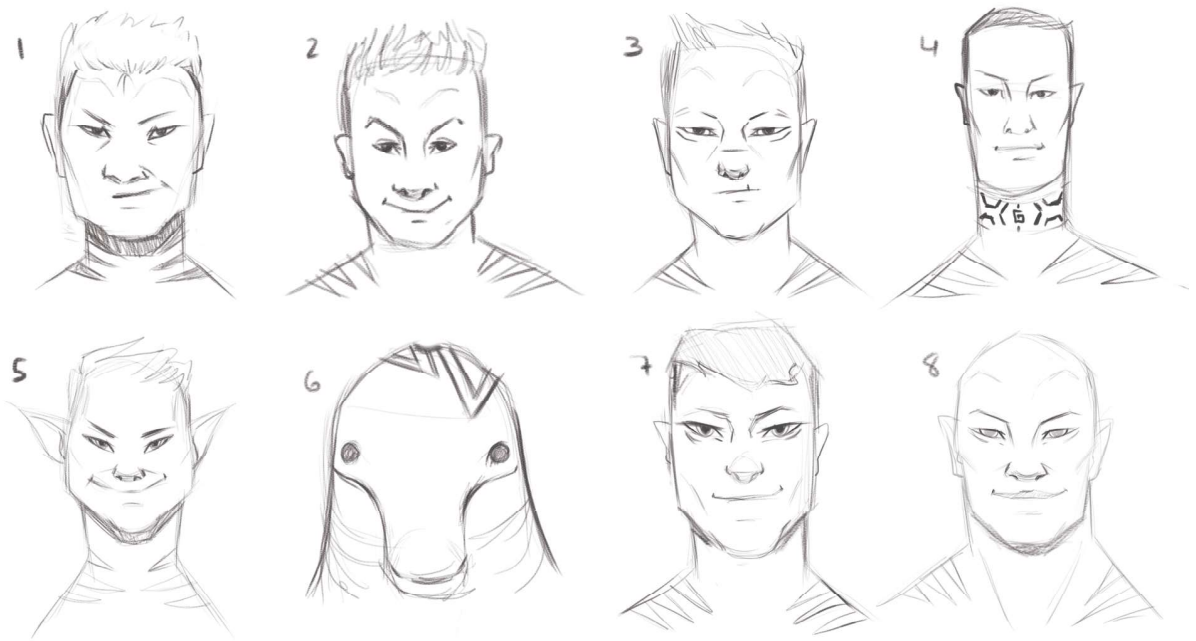


Imagem 11

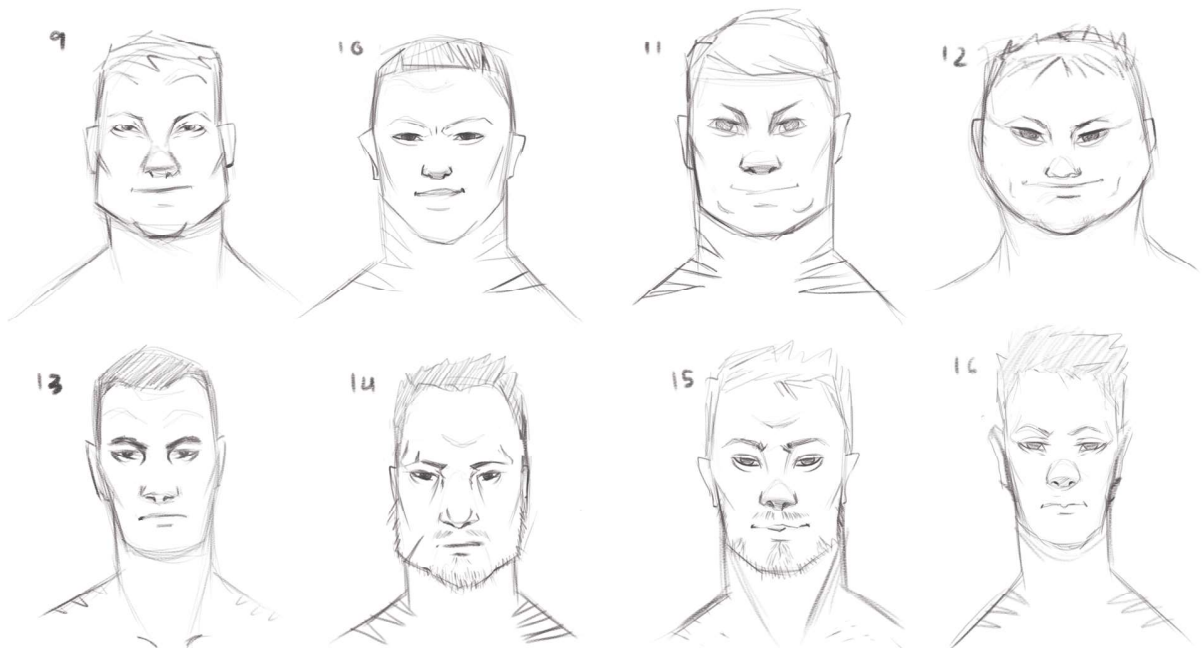


Imagem 12

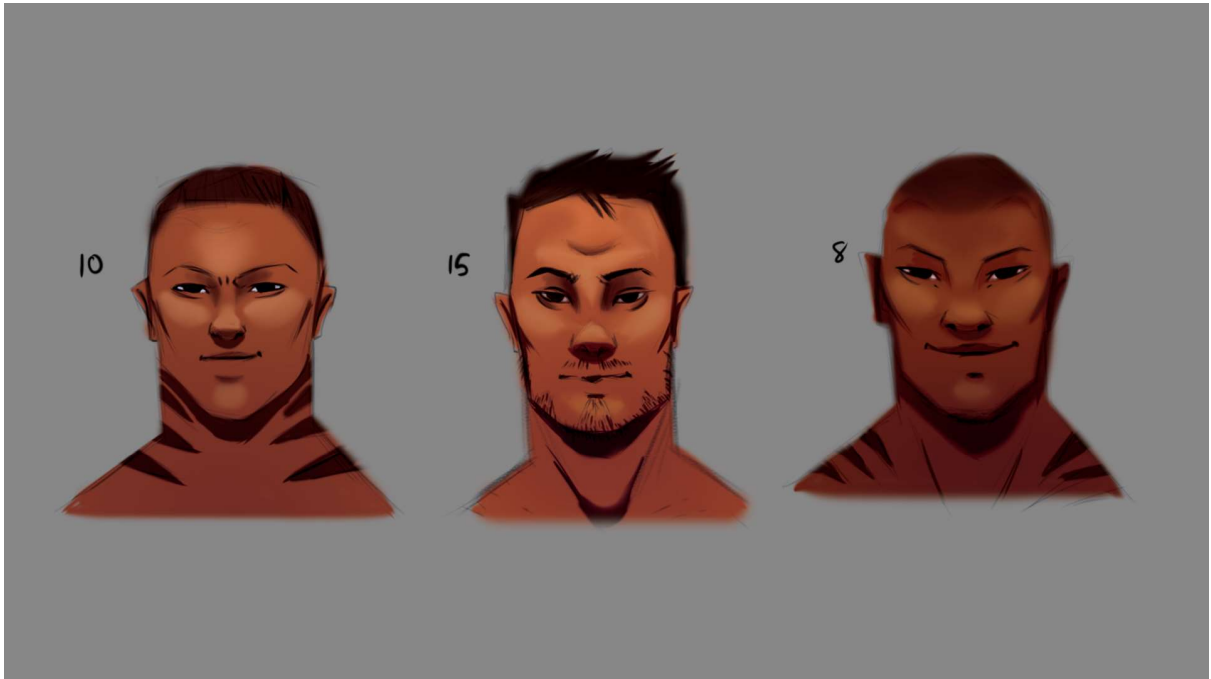
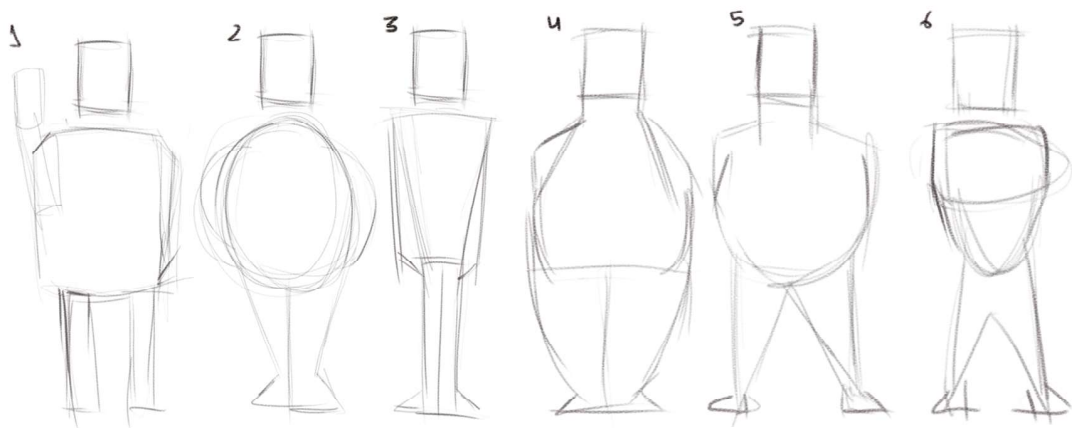


Imagem 13

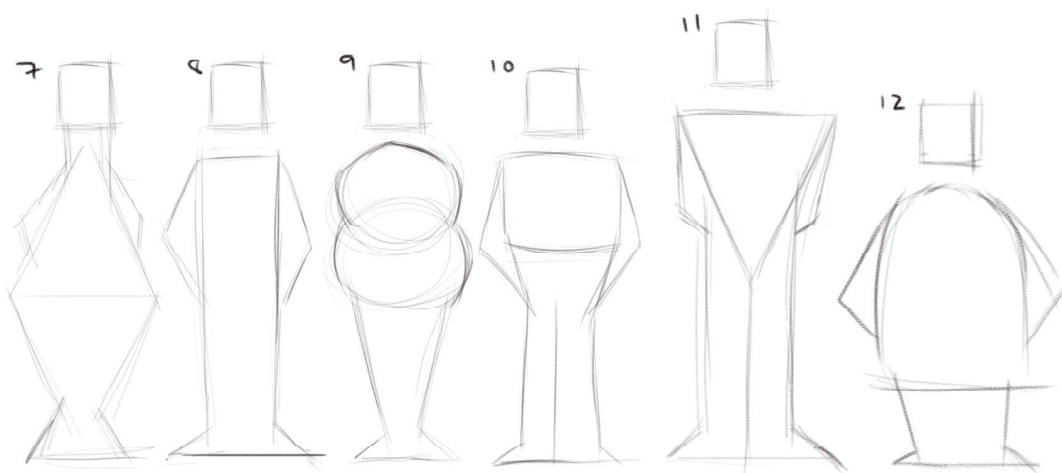
#### 4.2.2 Rough Character Line Up - Corpo.

Com a avaliação do rosto do último personagem, parti para a produção dos corpos. Decidi criar um *'rough'* em uma posição que retratasse a personalidade dos personagens, durante esse processo, por ter maior facilidade em reproduzir os rostos masculinos, iniciei essa produção com o personagem do pajé. Iniciar por este ponto também foi mais fácil, pois a ficha de personagem passa uma ideia visual muito forte, como se dissesse ao autor suas características: durão, estável, imponente. Ao criar o *"rough"* como demonstrado nas Imagens 14 e 15, mesmo que já tendo em mente um certa característica, explorei num formato mais geometrizado, umas das opções dadas por Silver (p. 46) para *"alargar"* a visualização e abrir os horizontes do design.





**Imagem 14**



**Imagem 15**

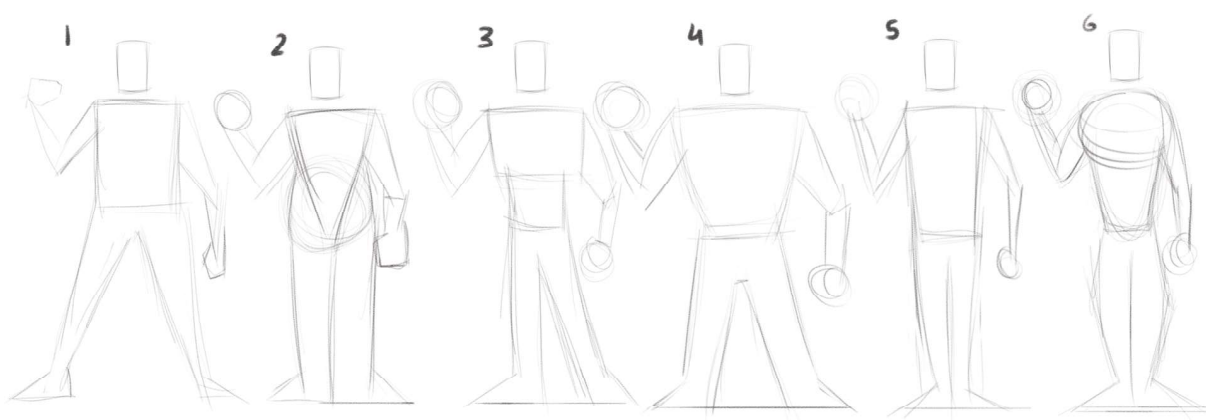
Dentre as alternativas geradas, algumas opções chamaram atenção e requisitaram um pouco mais de detalhamento. Foram escolhidas 4, para que a ideia não ficasse tão vaga no sentido volumétrico do personagem, também um dos fatores que pode quebrar o design, segundo Silver (p. 14)



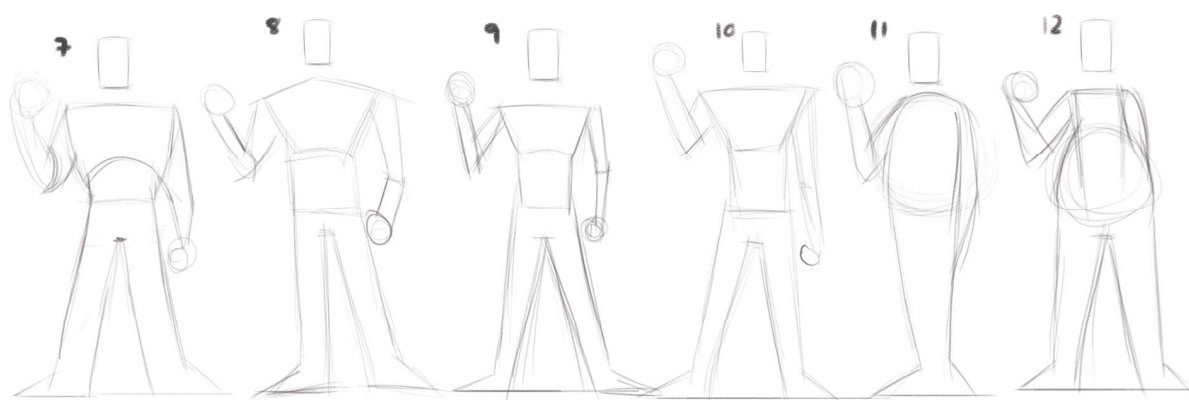
**Imagem 16**

Das quatro opções, a escolhida foi a número 3. Alguns dos motivos apontados foram a estabilidade e uma postura de comando, “como um policial”, um amigo próximo remarcou. A austeridade e postura dominantes também estavam presentes na opção 1, entretanto essa figura demarcava uma confiança demasiada, em alguns olhares isso pode até se passar por arrogância, o que não se encaixa com o conceito do personagem. Essa versão de corpo e rosto será usada na próxima etapa, de criação de vestuário, disponibilizando ao menos 5, onde o usuário pode escolher manter as partes ou artigos de usuários que ele julgar propício.

O próximo personagem a ter o corpo confeccionado foi Karuara, ele assume o arquétipo de Herói e Animus, e par amoroso da personagem principal na trama. A ideia era me inspirar no ambiente onde ele vive, como disponibilizado em sua ficha de personagem. Ele vive embaixo d’água, então algumas escolhas, como ele ser absolutamente obeso, ou muito baixo, ou muito quadrado, não funcionariam conceitualmente já que ele é um grande pescador e nadador. Nessa máxima, a produção originada foi essa:



**Imagem 17**

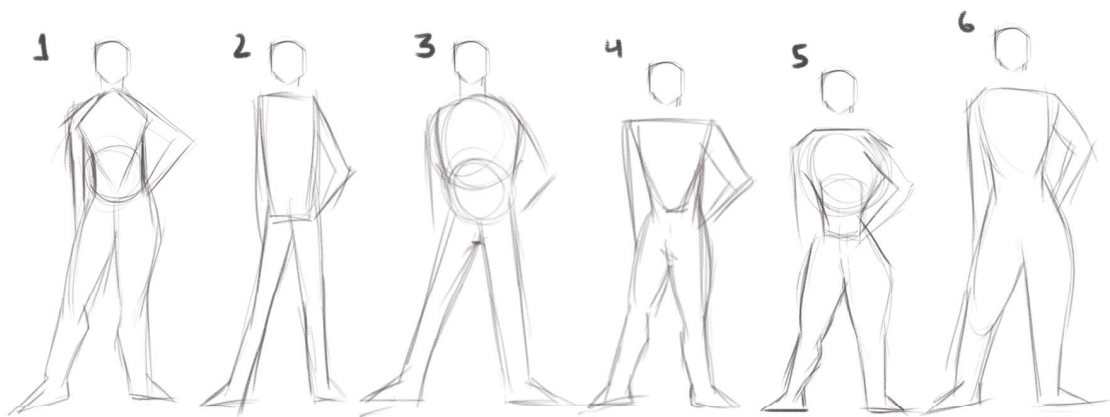


**Imagem 18**

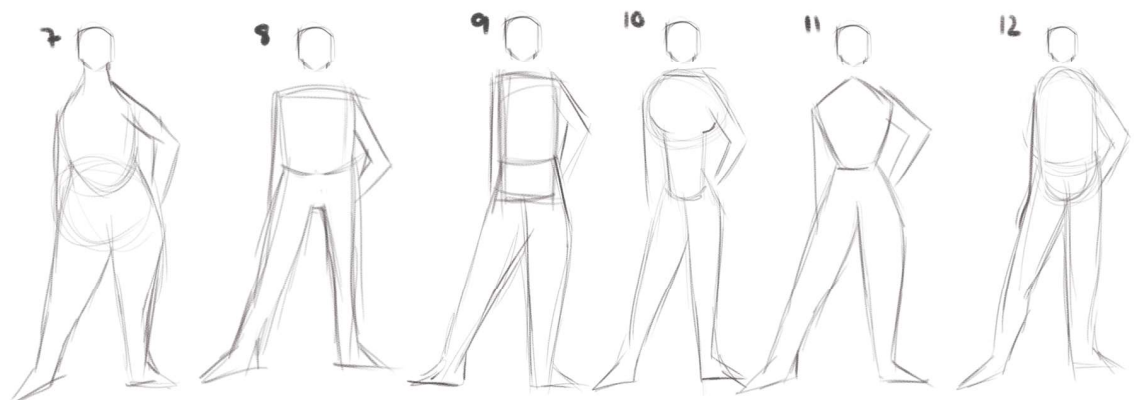
A opção escolhida foi a número 10, os ombros largos e cintura fina e mais baixa, os braços longos, características inclusive, que podem ser observadas no biotipo de nadadores de alto nível. Essa coesão entre narrativa e design é importante, porém pode ser subvertida para que tenha outras funções, como gerar surpresa e incredulidade. Contudo, neste momento,

seguimos um caminho mais clássico, mantendo o biotipo de nadador para um sujeito que vive nos rios.

A próxima personagem a ser trabalhada foi Wayna. A protagonista tem algumas características que se buscam alcançar. Uma demonstração exagerada de segurança quando, na verdade, por baixo disso existe um rio de insegurança. Essas características que inicialmente parecem etéreas, estimulam a criatividade e os conceitos aparecem de maneira natural durante o processo artístico, claro que cada artista vai ter uma interpretação da emoção que se busca passar.

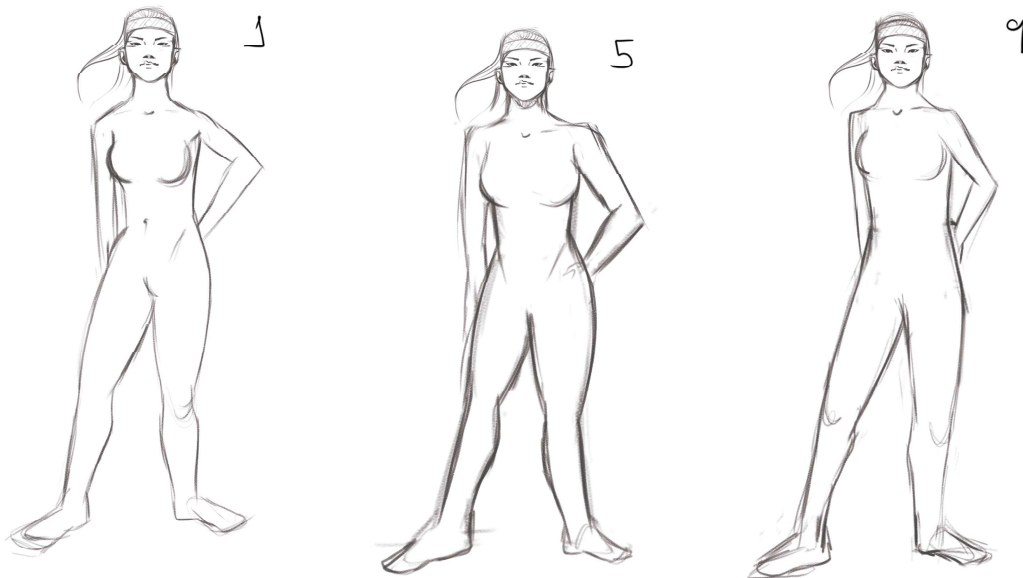


**Imagem 19**



**Imagem 20**

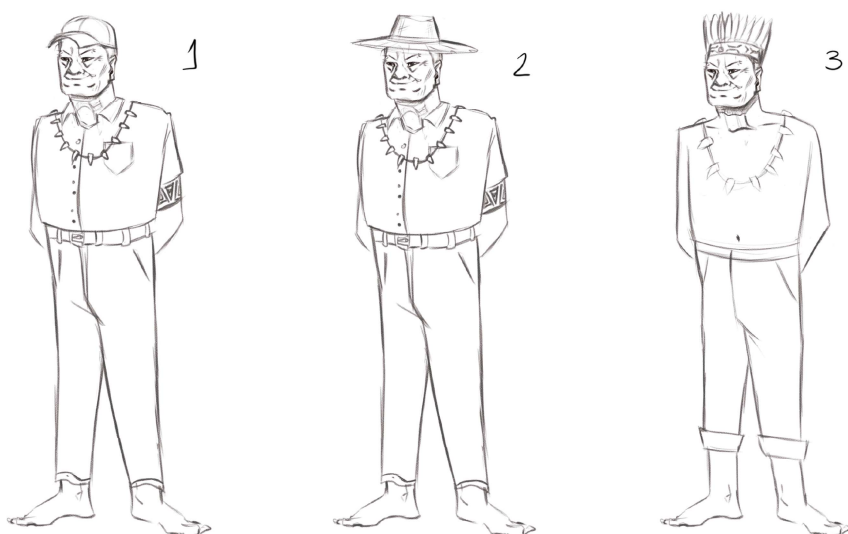
Nesse momento, algumas opções foram cogitadas: 1, 5 e 9 foram as preferidas. Destas, para sanar quaisquer dúvidas quanto à escolha, foram feitos estudos mais detalhados da volumetria do corpo, como pode ser observado na imagem a seguir:



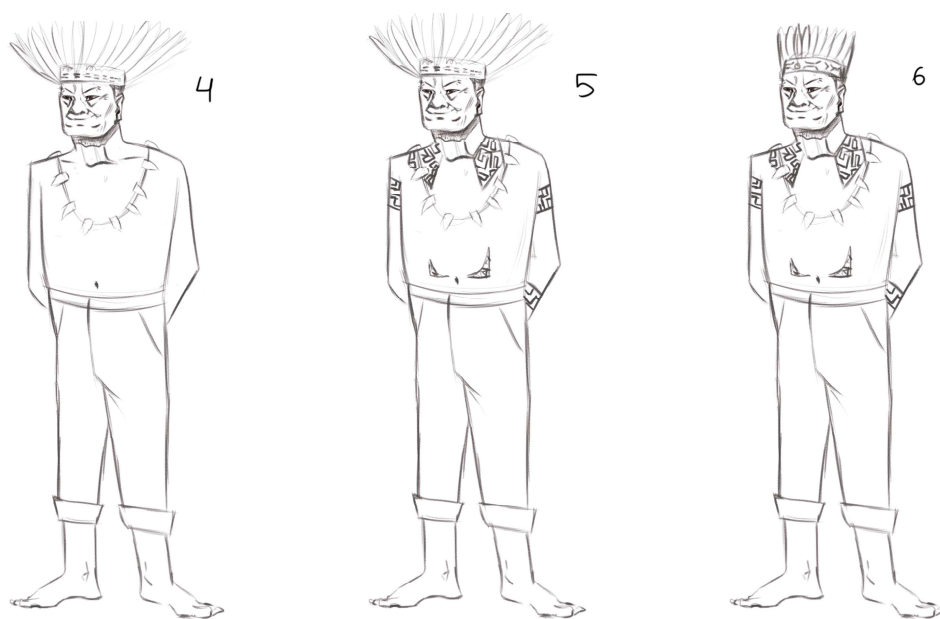
**Imagem 21**

Entre as 3 apresentadas, a escolhida foi a número 5, a escolha mostra uma mulher de estatura média mas com as proporções corporais fortes e de certa maneira sensuais, algo que foi discutido após a apresentação das imagens foi como a cintura mais larga é uma característica comum entre os Kokama e uma que é apreciada. Essa escolha é a última dessa etapa da produção, a seguir serão apresentadas as opções de vestuário buscando criar ao menos 5 opções diferentes. Neste processo, seguimos a ordem feita na última etapa, o primeiro personagem a ser explorado foi o Pajé. As opções de vestuário apresentadas foram as seguintes:

#### **4.2.3 Rough Character Line Up - Vestuário.**



**Imagem 22**



**Imagem 23**

As opções de vestuário se baseiam, em boa parte, nos registros fotográficos do cotidiano e de situações comuns para o povo Kokama. Isso só foi possível com o acervo de fotos disponibilizado pela professora Altaci, tanto em um arquivo especial que serviu de base para a análise visual, quanto em sua tese de doutorado, de 2015, e os materiais didáticos que também possui. A opção escolhida foi a número 5, essa versão mostra um cocar mais imponente, além de marcações (aqui em forma de pintura corporal) tradicionais da cultura, os pés descalços e o colar de dentes de de Jacaré/Macaco. O restante do visual é simples e assim

deveria ser, nenhuma dessas pessoas está se vestindo para ir ao carnaval, são roupas e artigos de vestuário tradicionais e usadas pelo povo no dia a dia.

Em seguida, foi realizada a criação das opções de vestuário do Karuara. É possível perceber pelas propostas que as opções parecem limitadas, isso, por que são. Na narrativa Mui Watsu, Karuara usa um chapéu de arraia, um relógio de caranguejo e sapatos de Bodó (peixe da região amazônica). Pensando nisso, a ideia foi gerar variações nas peças específicas do vestuário. Como seria seu chapéu? Como seriam os sapatos? O relógio de caranguejo está de alguma forma vivo? Desses questionamentos, as seguintes opções de vestuário foram apresentadas aos usuários.

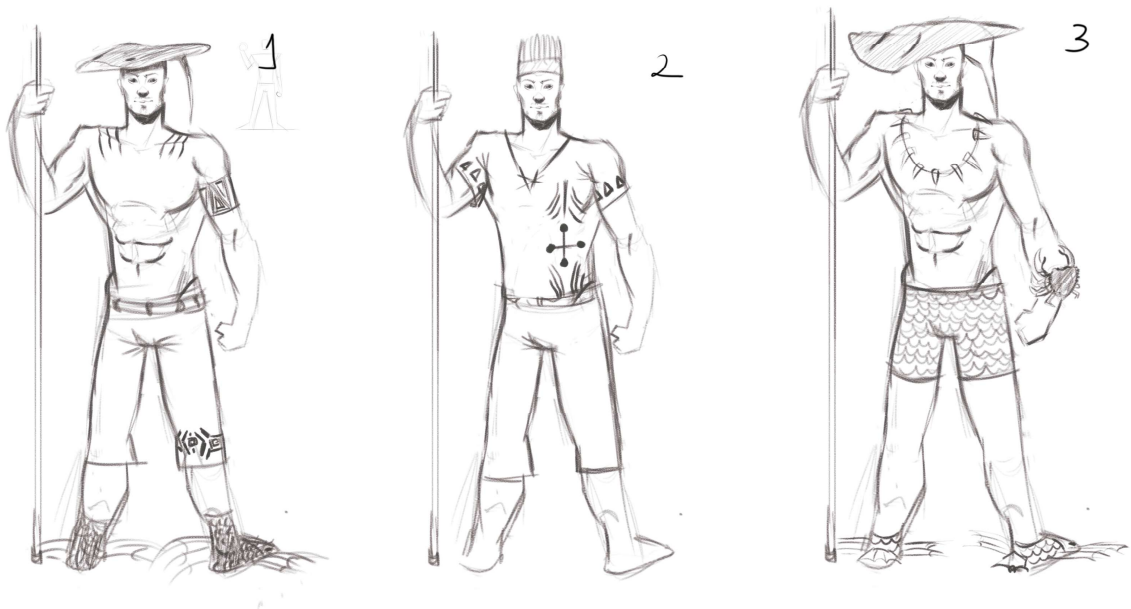
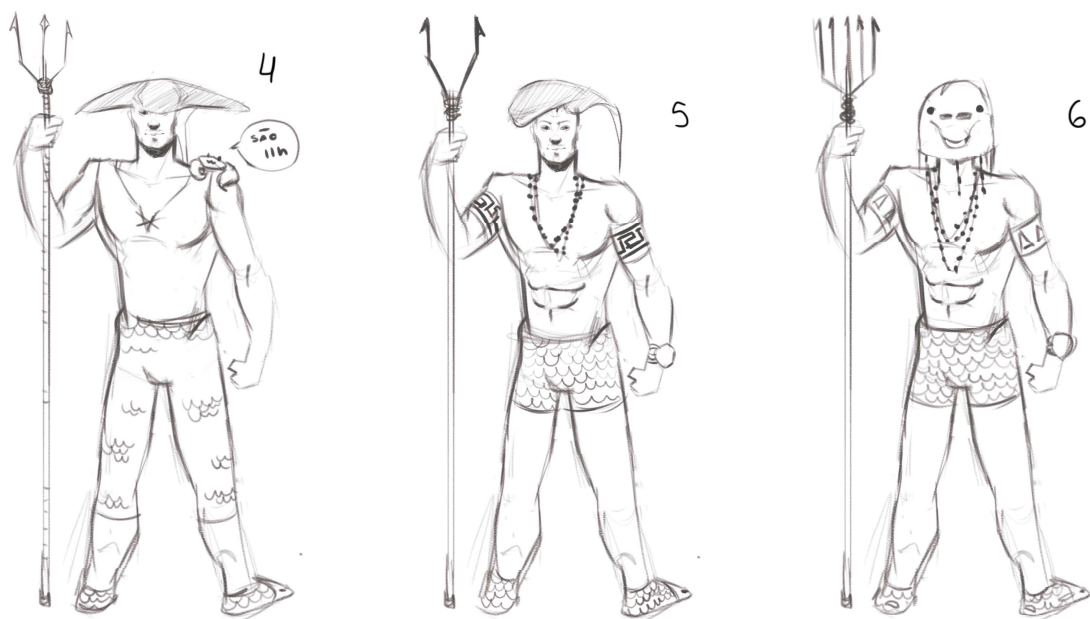


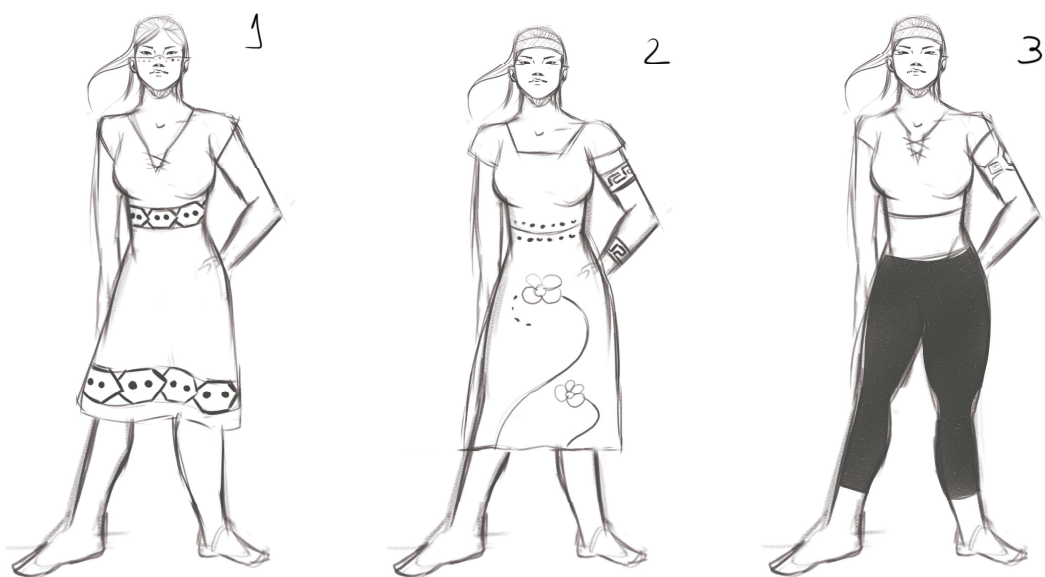
Imagem 24



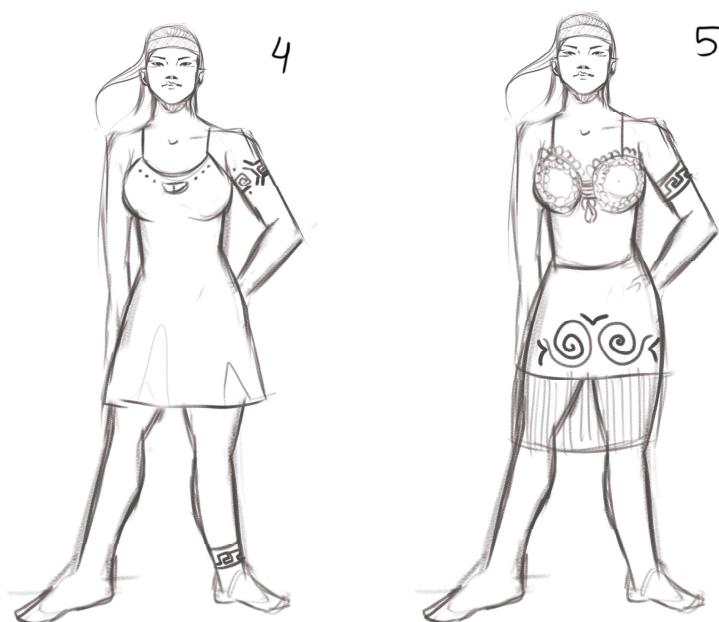
**Imagem 25**

Como pode ser visto, o vestuário clássico foi representado, porém outras alternativas também. O Karuara usando a máscara do boto, o caranguejo vivo contando-o as horas, a roupa de noivo, já que na narrativa ele se casa com Wayna. Todas essas ideias podem ou não ser aproveitadas. A opção escolhida pelo usuário dentre essas foi a número 3, algo bem próximo da representação clássica do personagem. A parte final dessa etapa foi desenvolver as opções para a personagem principal.





**Imagem 26**



**Imagem 27**

A versão escolhida foi a número 2, porém, mantendo a tiara presente nas outras versões. Esse vestuário é bastante tradicional, e pode ser observado em várias das imagens disponibilizadas. Hoje, na comunidade, pode não ser a forma mais comum de se vestir, como apontam as evidências fotográficas, mas seu uso ainda pode ser visto em situações rituais.

Com o término do processo de escolha, a última etapa, a entrega é a consolidação dos conceitos escolhidos e sua conversão na dimensão visual dos personagens. Para realizar esse processo, primeiramente recomendo deixar claras as proporções, com um desenhos de ao menos 2 ângulos diferentes do personagem é imprescindível, é importante também mostrar as deformações possíveis do rosto da personagem, para isso a criação de 3 opções de expressões faciais tem função grande quando, no futuro, for necessária a representação do personagem em cenas diversas, esse processo descrito é o Character Sheet final, a ser apresentado nos resultados. Nos resultados também será possível encontrar uma opção de cena (Imagem 28 - colocar legenda), como descrito na metodologia, com função de manter uma coesão estética entre as obras realizadas agora, e as que ainda serão realizadas.

## 5. Resultado/Discussão

Revisitando o problema da pesquisa, a criação de materiais educativos para ensino de Kokama como L2 nas comunidades resistentes e a possível relação do design de personagens com engajamento na leitura de material multilingual, desenvolvidos para utilização remota, algumas afirmações se tornam possíveis. Como apontado na revisão de literatura, a identificação personagem-usuário é um aspecto fundamental para o engajamento, sendo reiterado na maioria das publicações abarcadas. Buscando a identificação, o projeto adotou uma metodologia que tivesse uma comunicação direta com o usuário final.

Essa etapa da conceituação do projeto foi um acerto, já que sem o auxílio e colaboração diretos de nativos dessa comunidade, não seria possível adquirir certos nuances do comportamento que ficam escondidas, atrás de acervos pessoais e ‘signos’ que não são claros se não contextualizados em ambiente cultural e histórico. A completude do problema é complexa e requer uma atenção redobrada tanto do usuário quanto do projetista, muitas das vezes as perguntas problemas que dão luz à pesquisa não são as mais adequadas.

Primeiramente, o uso das narrativas visuais é de auxílio importante para disseminação da língua e cultura Kokama e é uma estratégia recorrente. A população, muito antes do contato com o pesquisador já havia tentado muitas estratégias diferentes, desde aplicativos para celular até livros impressos de contação de história ilustrados. A iniciativa desse projeto se difere, pois decide usar mais uma ferramenta, o processo de design de personagens de quadrinhos, animações e jogos. Essa ferramenta tem sido utilizada pela indústria na maioria

dos seus projetos, isso ocorre pois a indústria identificou que seguindo alguns tipos de padrões, como a psicologia arquetípica aplicada a produção voltada ao usuário, traz resultados e muitas vezes pode romper as barreiras de nacionalidade (ISBISTER, 2011).

Assim como os personagens de Stephen Silver (2019) podem romper as barreiras do intelecto de um artista inglês e serem transmitidos, gerando identificação visual por diversos países no mundo, um deles o Brasil, é válido testar se usar os métodos conhecidos gerará uma comunicação com a maior quantidade de pessoas da comunidade Kokama. Este processo mostra que a facilidade de acesso também é um ponto a ser pensado em projetos futuros de tema similar.

Os desenhos animados financiados por grandes empresas do entretenimento, com capital humano e monetário de ordem suficiente para uma distribuição global, se diferem do processo realizado por um autor independente junto a uma comunidade que tem sua cultura em risco de extinção. O escopo do projeto acaba sendo a maior diferença entre as produções, para um projeto de quadrinhos a inclusão de mais personagens tem um custo, pois o aumento de volume de trabalho também requer maior tempo de produção, as grandes empresas “burlam” essa ideia de maior tempo de produção com mais profissionais trabalhando em um mesmo projeto. Esse problema foi o que levou a produção de um número, considerado por mim, pequeno de experimentações, em um mundo ideal os personagens podem ser trabalhados indefinidamente até a obtenção de um resultado .

A metodologia de produção, ainda que com relativamente poucas experimentações apresentou um resultado positivo, houve a criação de uma matriz estética e essa comunica, segundo feedback dos usuários, os personagens dentro de um contexto cultural e fenotípico. O problema da pesquisa, entretanto, ainda permanece sem uma resposta concreta, como maneira de solucionar a questão: os personagens trouxeram realmente engajamento ao ensino da língua e disseminação da cultura? Uma nova etapa de projeto se mostra necessária para cumprir esse requisito, a etapa de pós-produção, que não foi abordada no contexto atual.

O resultado do desenvolvimento dos personagens seguiu a demanda apresentada na metodologia e apresenta um *character sheet* de cada personagem, além de uma cena envolvendo-os. Os resultados dos projetos seguiram as etapas, porém, não sem nenhum percalço. A seguir as imagens que servirão de visual key para o desenvolvimento do quadrinho de Mui watsu:



Imagem 28



Imagem 29



Imagem 30



Imagem 31



Imagem 32



Imagem 33

Como comentário de produção e dica aos colegas que enfrentarem empreitadas similares de design de personagens, diria que a geometrização do rosto e corpo da personagem foi a etapa com maior influência na manutenção do *likeness* das personagens. A proporção é parte intrínseca na descoberta de padrões visuais, nesses padrões visuais entram a identificação dos rostos e associação deles aos nomes e histórias presentes. Diria que o *likeness* das personagens segue um padrão aceitável, mas que poderia ser melhorado caso houvesse tempo hábil para a continuação do processo de ilustração.

## 6. Conclusão

Este projeto apresenta um problema real que está acontecendo, e para resolvê-lo apenas uma iniciativa não é o suficiente, na verdade citando novamente a professora Altaci. “Cada nova iniciativa no processo de vitalização da língua Kokama é uma gota no fortalecimento da língua Kokama [...]” (RUBIM, 2015, p.124), logo, considerar uma iniciativa remota que busca aumentar o engajamento e consumo da língua Kokama é tematicamente coerente e faz sentido de um ponto de vista lógico.

O projeto teve um desenvolvimento rápido, mas não sem contratempos. A primeira fase, que envolvia a descrição das imagens e subsequente análise pelos usuários, teve uma eficiência boa quanto a identificar o fenótipo e peças de vestuário, mas os costumes demonstrados, origens dos materiais e alguns objetos ritualísticos seriam praticamente impossíveis de serem lidos sem a linha guia dada pelos nativos. O autor nunca se propôs a fazer toda uma análise etnográfica, o foco sempre foi na visualidade, porém, é possível denotar função apenas com a visualidade? A resposta, segundo análise a posteriori do método utilizado, é não.

Seguindo para as fichas de personagem, um problema mais sério se tornou aparente: muitas das vezes o usuário pode não ter tempo, ou adiar a entrega de certas etapas, isso aconteceu aqui, e prejudica o fluxo da produção. Se existem etapas que precisam acontecer simultaneamente, a criação de um cronograma para execução das mesmas, elaborado colaborativamente com o usuário, para que ambos tenham o tempo e se programem para realizar as tarefas é essencial, e algo que deve ser pensado para o desenvolvimento do restante do projeto em atividade de Extensão pela Universidade de Brasília (UnB).

Uma vez finalizado o conceito do rosto da personagem feminina, os processos passaram a ser mais objetivos, despendendo menos tempo em planejamento ou na procura por um traço que muitas vezes nem valeria a pena ser explorado. Algo descoberto após essa etapa de produção é, novamente, relacionado à alocação de tempo: os personagens de traços com quais o autor não está habituado a desenvolver tendem a levar mais tempo. Dada experiência pessoal acumulada no processo, levar isso em consideração no momento de produzir os conceitos poderia ter salvo horas ou dias importantes. Levantei a possibilidade que, se tivesse produzido primeiramente os personagens masculinos, que tenho mais facilidade, talvez tivesse poupado tempo com os designs da protagonista.

Mais uma prova que, a análise das imagens sem a interpretação paralela de um nativo pode dificultar o processo: durante o desenvolvimento do corpo do personagem Karuara, uma das características base dele passou sem ser percebida: o Karuara tem os pés voltados para trás. Durante a exploração do corpo nas imagens 17 e 18, é possível ver que os conceitos foram feitos com pés na posição natural do corpo. Por sorte, consultei novamente as imagens e encontrei uma representação da personagem feita por nativos, e lá estavam os pés voltados para trás. Indaguei a professora Altaci e ela confirmou. A adaptação do design para considerar a mudança foi simples, mas serviu de exemplo para ser mais atento e curioso, perguntar sobre tudo.

Os *character sheets* dos personagens foram de longe a fase mais desafiadora tecnicamente. Manter a imagem de um personagem associada à figura original é, pessoalmente, um processo difícil e que consome muito pensamento de planejamento, as expressões devem não somente estar presentes como um enfeite para o projeto de proporção de personagem disponível na mesma imagem. Elas estão lá para comunicar as emoções que o personagem pode vir a demonstrar durante a produção do conteúdo narrativo e preparar o autor, dando-lhe material de referência que como ficou demonstrado no estudo é indispensável.

O resultado final do projeto foi satisfatório, e mostra como a metodologia de design de personagens adaptada a retratar um certo povo ou cultura específicos é possível e tem potencial engajador para com o público. Será possível, no decorrer das próximas etapas, agora relacionadas com a continuação do projeto e desenvolvimento prático do quadrinho, identificar se a estratégia foi bem sucedida com uma amostragem maior de pessoas avaliando os resultados e fazendo considerações. A metodologia utilizada para esse projeto não deve ser fixa, já que cada projeto apresenta suas especificidades, as deste vão de acordo com a representação fiel e a tentativa de alcançar um público jovem.



## Referências Bibliográficas

BRASÍLIA. Instituto Brasileiro de Geografia Estatística. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua**. 2018.

CAMPOS, Josiane; WOLF, Paulo; VIEIRA, Milton. **O design para o desenvolvimento de personagens: A psicologia arquetípica como ferramenta de criação e concepção de personagens para uma série animada**. Londrina, Projética. p. 9 - 24, Julho, 2014.

ELLSWORTH, Elizabeth. **Modo de endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também**. In: TADEU, Tomaz (compilador). *Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito*. São Paulo: Autêntica, 2007. p. 8-76.

GEERTZ, Clifford. **The Interpretation of Cultures**. Princeton: Basic Books, 1977.

GINZBURG, Carlo. **O Queijo e os Vermes: o cotidiano e as idéias de um moleiro perseguido pela inquisição**. 8ª reimpressão, São Paulo, Companhia das letras, 1987.

HAWRYSZKIEWYCZ, Igor e ALQAHTANI, Areej. **Integrating Open Innovation Process with the Double Diamond Design Thinking Model**, College of Community at King Faisal University, Al Ahsa, 2020.

ISBISTER, Katherine. **Better Game Characters by Design: A Psychological Approach**. Nova York, Morgan Kaufmann, 2006.

MORGADO, Ana. **As múltiplas concepções da cultura**. *Múltiplos Olhares em Ciência da Informação*, v. 4, n.1, mar. 2014.

RUBIM, Altaci. **O reordenamento político e cultural do povo Kokama: a reconquista da língua e do território além das fronteiras entre o Brasil e o Peru**. Brasília, Universidade de Brasília, 2016.

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

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design**, Segunda Edição, Londres, CRC Press, 2019.

VIEGAS, Chandra. **Natureza e direções das mudanças linguísticas observadas entre os últimos falantes do Kokáma nativos do Brasil**. Brasília, UnB, 2010.

## Anexos

### **ANEXO A - Descrição Visual Interpretativa**

#### **Arquivo de imagens cedidas pela Professora Altaci Rubim**

A descrição das imagens busca trazer à tona traços comuns de comportamentos e vestuário, investigando sem júri crítico os encontrados. A descrição busca, no fim do processo dar a capacidade aos designer criar personagens baseados em uma história passada juntamente com a cultura do povo Kokama, buscando respeitar os limites de uma investigação sobre os signos visuais, este trabalho não é uma intervenção etnográfica.

Foram investigadas 25 imagens do acervo disponibilizado pela professora Altaci Corrêa Rubim. Foram interpretadas, “pessoas, costumes, vestuário, ferramentas e cenário”, as imagens não necessariamente precisam ter todos esses objetos de estudo, portanto serão investigados aqueles disponíveis imageticamente no acervo. Seguida a descrição pelo autor, a professora Altaci teve a oportunidade de corrigir os conceitos que achou necessário adicionando sua fala ao texto como contraponto.

Segue na próxima página.

**Imagem 1** - Crianças Kokama do Povoado de Acapuri de cima Jutáí - AM;



**Descrição:**

Em um pátio gramado estão 13 crianças, todos meninos, enfileiradas e de mãos dadas. No cenário só conseguiria identificar algumas palmeiras (árvore de tucumã) e ainda assim não conseguiria dizer sua espécie ou fruto específico além de algumas bananeiras, além da flora abundante a imagem traz de relance algumas das moradias provavelmente residência fixa das famílias. A casa que está mais próxima ao observador tem assoalho alto, suspenso, talvez por conta da cheia? (sim). Ainda há grama no chão, o que pode dizer que o motivo do assoalho alto pode estar errado (está em período de vazante, por isso a grama está verde). Sobre o vestuário, praticamente todos os garotos usam roupas similares em corte. Uma camiseta simples (inclui-se regatas) e shorts de comprimento próximo a altura do joelho. Vários aparecem vestidos com camisas de times de futebol. Parecem ser roupas simples e de materiais não muito nobres, algo que pode indicar falta de poder de compra ou a escassez local das peças. As crianças parecem estar em idade de pré-adolescência menos um grupo de cinco crianças que parecem ser mais jovens. Nessas crianças mais jovens é possível perceber que o tamanho dos shorts não parece ser exatamente o deles. Todos parecem saudáveis em questão de peso sem muita discrepância entre os enquadrados na fotografia, porém nota-se uma tendência a serem magros (entende-se magros como sem acúmulo de gordura abdominal notável).

**Imagem 2 - Brincadeira Kokama;**



Descrição:

Altaci: Jogo do cipó Ambé - Vence o grupo que não se curvar. XI Oficina de Ensino e Aprendizagem da Língua Kokama/ Aldeia Acapuri de Cima/Jutaí

Um grupo grande de professores Kokama/ se reuniram em um local com intuito aprender atividades pedagógicas para o ensino da língua, eles se divertiram e competiram em um jogo de força, que nesse caso está sendo disputado entre os homens, desde jovens até idades próximas aos 40/50 anos de idade. O chão do local é feito de ripas de madeira e as pessoas contam com cadeiras escolares para sentar-se, porém muitas pessoas continuam de pé para acompanhar o jogo. Quanto ao vestuário é fácil perceber que as pessoas usam roupas comuns aquelas que são usadas onde eu moro (Distrito Federal - Brasil) Há uma predominância de calças/shorts jeans, camisetas estampadas e bonés entre os homens. Já as mulheres também aderem ao Jeans porém com mais diversidade de combinações e estampas mais brilhantes, além da presença de calças leggings em algumas delas. Apenas uma das pessoas tem o cabelo de uma cor diferente dos demais, a mulher parece ser mais velha também.

**Imagem 3** - Barcos/Canoas ao rio (Rio Solimões - AM);



Descrição:

Altaci - Homens da aldeia saindo para a pesca do pirarucu.

Essa imagem dá uma noção melhor de como os homens da aldeia saem para realizar a tarefa da pesca. A paisagem é ampla e mostra como os rios são largos e escuros, barrento (Verde/Marrom) há uma espécie de grama em uma das margens, enquanto a outra parece ser dominada pela mata fechada. Os barcos (Canoas) são estreitos e carregam os pescadores e os materiais que eles precisam para a pesca. Cada um dos homens parece ocupar um barco separado. A presença de bonés e ausência de camisas mostra que o clima é muito quente. Os barcos e remos são feitos de madeira, confeccionados pelos próprios moradores.

**Imagem 4** - Pessoas da comunidade em frente a um Centro de Educação;



Descrição:

Altaci - Comunidade Nova Esperança Kokama/Manaus - Centro Municipal de Educação Escolar Indígena Atawana Kuarachi Kokama. As crianças e a mulher à esquerda são Kokama, já as outras pessoas que vestem-se em roupas comuns industriais são visitantes do centro. O pássaro é chamado de pássaro azul - Sanhaçu.

Um prédio pequeno ao fundo com duas portas, identificação, 2 grafismos e uma arte de um pássaro azul. Os grafismos encontrados na parede parecem mostrar a pintura de dois potes, ao meu conhecimento feitos de argila, é desconhecido para mim a maneira e materiais usados para a pintura dos potes (na condição dos objetos reais e não a representação imagética). As pessoas na imagem são em sua maioria jovens, de acordo com a aparência. As crianças que participam parecem usar roupas diferentes dos demais, semelhantes às roupas tradicionais (Imagem do casamento n°?), essas roupas possuem grafismos similares aos dos potes, formado por triângulos em várias orientações e repetições particulares. A mulher mais a esquerda além das roupas tradicionais também tem pinturas em sua bochecha, brincos e colares também comuns no vestuário tradicional.

**Imagem 5** - Duas meninas/crianças Kokama.



Descrição:

Altaci - Palhas brancas - Folha de palmeira - organizadas para facilitar a tecelagem (teçume).

Duas meninas kokama de idades inferiores a 10 anos de idade posam para a fotografia. As meninas se encontram em pé sob o chão batido, aparentemente de terra, elas usam roupas frescas e coloridas uma com um vestido e a outra uma camisa regata e shorts estampados. As meninas têm cabelos lisos e olhos pequenos, assim como uma bochecha elevada e nariz pequeno e “redondo”. Ao fundo é possível identificar um tipo de vegetação sendo estendida em um tipo de varal, provavelmente para a secagem das folhas e posterior uso.



**Imagem 6 - Forno?**



Descrição:

Altaci - Um forno em uma “casa de farinha” assando ‘Arapata’ - Feita com banana nanica (Bananinha) e massa de mandioca/macaxeira (pé de moleque). O forno é feito de barro. A embalagem é feita de folha de banana ou ‘folha cheirosa’/folha de Taiacu.

Aparentemente um “forno” usado para assar alimentos, o forno parece feito de argila e tem uma ‘boca’ redonda usada provavelmente para o abastecimento de lenha. Em cima do forno tem uma frigideira de metal, e alimento enrolado no que se assemelha a folhas de bananeira ou alguma palmeira similar. O conteúdo do enrolado é a arapata.

**Imagem 7** - Centro de Ciências e Saberes Tradicionais Kokama Lua Verde

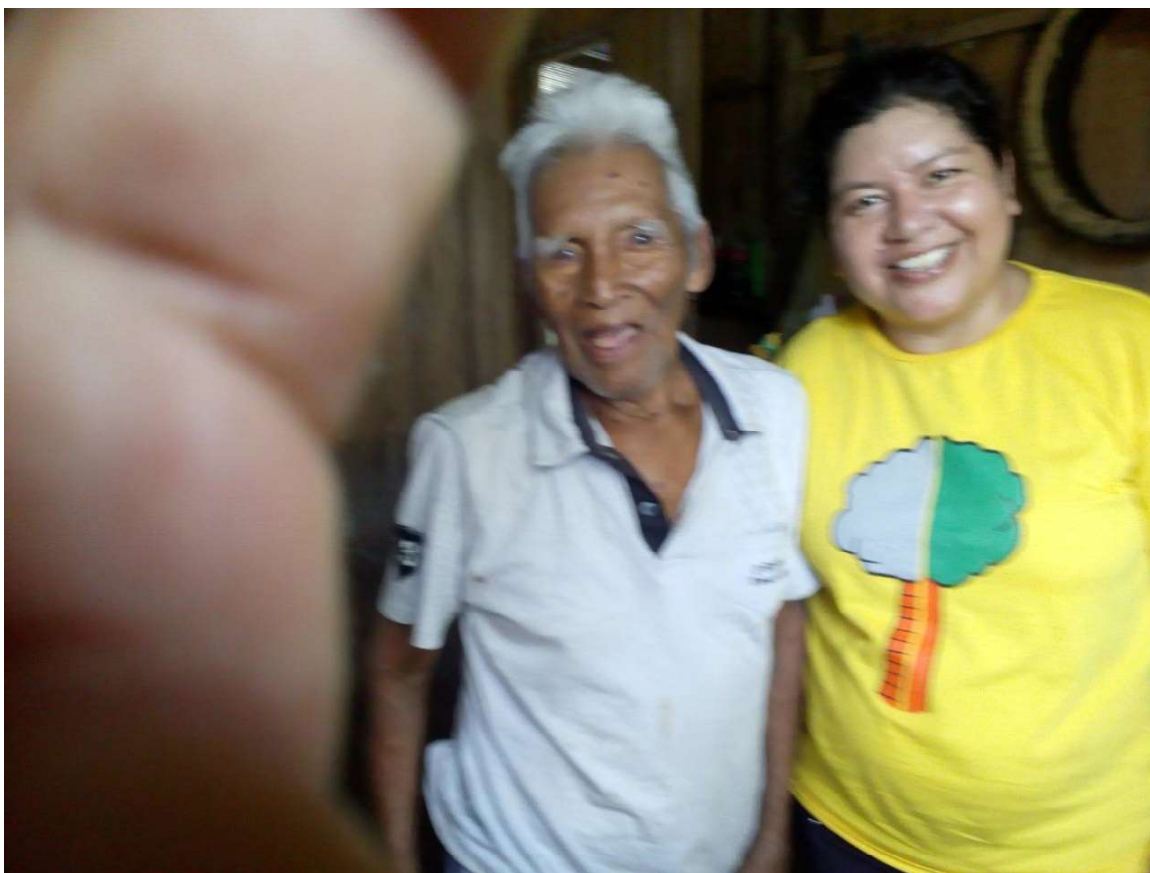


Descrição:

Altaci - Também é conhecido como museu vivo da comunidade, todo o entorno do prédio é cercado com essa grade de madeira vazada para ventilação e para dar a sensação que o ambiente é maior. Os objetos são armadilhas de caça em miniatura da cultura Kokama. Primeira à esquerda - arapuca para pegar passarinho - Ao centro - armadilha para capturar animais de médio porte, é um corredor que no fim tem uma lança que cai sobre a cabeça do animal quando ativado. A direita da imagem - Disparadora, feita com uma espingarda para o abate de animais de grande porte como veados, é ativada quando o animal passa. As armadilhas Kokama são também divididas entre amassadoras e disparadoras sendo a amassadora uma madeira que cai sobre o animal.

A cena mostra o interior de um cômodo no Centro de Ciências e Saberes Tradicionais Kokama Lua Verde. As paredes não chegam até o teto, que não é mostrado, elas somente cobrem parte do ambiente, deixando uma janela contínua feita de madeira em formato quadricular. As paredes são adornadas com pinturas de símbolos e a imagem de um Jabuti pintado da cor amarela. Os símbolos parecem seguir uma ordem modular e se encaixam formando um padrão de figuras geométricas feitas a mão. O chão é feito de pelo menos 3 tipos de cerâmicas diferentes, e também dividem espaço com o cimento, isso pode demonstrar simplicidade no sentido de falta de recursos. Ao centro vemos uma mesa com 3 estandes, cada um com um objeto. O primeiro objeto parece ser a demonstração de uma fogueira feita de gravetos, já o segundo e terceiro objetos não me lembram nada familiar.

**Imagem 8** - Sr. Santiago de Jutai/parceiro do projeto de fortalecimento da língua Kokama



Descrição:

A professora Altaci Rubim a direita da imagem se encontra na presença de um senhor de idade, talvez seja considerado e tratado como ancião, termo usado pela pesquisadora extensivamente durante nossas reuniões, via Teams. O senhor tem os cabelos grisalhos em um tom de cinza bem claro eles são relativamente lisos e penteados para trás, em um corte ‘social’ como seria chamado nas barbearias do Distrito Federal, suas sobrancelhas também brancas caem sobre a lateral dos olhos enquanto distantes do centro do rosto. O senhor de tom de pele escuro e possui manchas que se assemelham a manchas de idade espalhadas pela face peitoral e braços além de olhos escuros e que talvez sejam acometidas por halo senil ou outra condição que afeta a cor da porção exterior da íris (pode também se tratar de uma aberração provocada pela lente da câmera). Santiago é também esguio e apresenta rugas, orelhas grandes e arredondadas, bochecha saltada e queixo pungente.

**Imagem 9 - Casamento Kokama**



Descrição:

Altaci - A noiva e o noivo estão usando os kokares verdes e o restante dos participantes da imagem são parentes da noiva.

A foto mostra diversas pessoas celebrando um casamento Kokama. 8 Mulheres e 4 homens. Os participantes parecem fazer parte de uma mesma família, e sob o pouco que sei acerca da cultura do povo os noivos devem ser aqueles que possuem “cocares” similares ditos o homem mais à direita da imagem e a mulher de vestido branco com estampa de flores ao centro, ela está com o segundo vestido do casamento porque o primeiro é um pássaro, uma arara, igual o pássaro da camisa do noivo. Nos casamentos Kokama os casais são como pássaros, o casal de arara só se separam com a morte. As pessoas quase na completude dos participantes estão de roupas brancas de tecido leve com marcações e/ou desenhos da fauna/flora, algumas das pessoas também estão adornadas com pinturas, a noiva e a mulher imediatamente a sua direita. As mulheres se vestem com vestidos longos que variam desde pouco acima do joelho até a parte inferior da canela, os homens por sua vez variam um pouco mais, tendo dois vestidos de roupas comuns, um de camisa e calças brancas adornadas com marcações e o outro com uma calça similar porém sem camisa. Dois deles também usam bonés de produção industrial (à esquerda da imagem).

**Imagem 9 - Casamento Kokama 2**



Descrição:

Altaci - A saia é feita de estopa (juta A juta é uma fibra têxtil vegetal que provém da família Tilioideae. Esta erva lenhosa alcança uma altura de 3 a 4 metros e o seu talo tem uma grossura de aproximadamente 20 mm (Wikipedia)

Crianças formam uma roda de mãos dadas enquanto outras crianças mais velhas assistem e conversam entre si no segundo plano, há também uma pessoa adulta entre eles além de uma que não consigo determinar e um rapaz na janela ao fundo . Várias das crianças estão também trajadas predominantemente de branco e usando peças de roupas que a esse ponto, por conta da repetição em diferentes imagens e diversas pessoas, se firmam como trajes tradicionais de casamento. As mulheres usam vestidos adornados, uma das adolescentes usa uma saia mais curta e um “cropped” branco adornado com as marcações já mencionadas, a saia é feita de um tipo diferente de material, talvez da vegetação que estava supostamente ‘secando’ na *Imagem*

5. A saia é adornada com o que parecem ser flores vermelhas. 3 das adolescentes usam colares e uma delas está com o rosto pintado na região dos olhos.

### Imagem 10 - Casamento Kokama 3



#### Descrição:

Altaci - Em respeito ao casamento todos devem estar descalços, fazendo assim os pés terem uma conexão com a mãe terra. Os noivos têm os pés pintados de jenipapo na cor preta.

Várias mulheres Kokama e uma criança estão em uma sala sem paredes maciças, suponho por que o clima na região de Manaus seja muito quente há uma recorrência desse tipo de arquitetura. Os trajes são similares aos vistos por mulheres nas imagens 9 e 8. A terceira pessoa da esquerda para direita porém está vestida com uma saia feita de um material que não posso reconhecer (é uma estopa de fibra in natura), porém tem a aparência de ser grosso e está adornado com uma imagem na frente e um tipo de “babado” na parte inferior próximo aos joelhos. Na região dos seios ela está usando um sutiã feito do que parece ser material vegetal nas cores marrom e branco e adornado na parte superior e central com um tipo de pluma estopa de fibra in natura). É muito comum, aparentemente e já foi observado, porém não citado, que as pessoas fiquem descalças, não parece ser um regra sem intransigências mas sim um preceito cultural aceito por essas pessoas, talvez pelo motivo de respeito a celebração do casamento ou outro ainda não conhecido.

Observação Extraordinária Altaci - O pajé pode ser caracterizado por um cachimbo e folha de arruda/vassourinha (planta medicinal) nas mãos

O pajé se conecta com os espíritos da água durante a noite e sozinho, perto da beira do rio ou no caso de ser um espírito da mata eles ficam mais próximos à mata, também existem prédios específicos para esse propósito. Os pajés podem se utilizar da Ayhuasca ou não. Diferença entre pajé bravo (Payun - também faz o mal e se utiliza da Ayhuasca o da história MuiWatsu é mais próximo deste) e pajé manso (Tsumi). O pajé também tem uma espécie de túnica preta/branca com marcações de losangos.



**Imagem 11 - Casamento Kokama 4**



Descrição:

Parte da cerimônia de casamento na comunidade Kokama. Um homem e uma mulher, presumidamente um casal toca as mãos de um homem mais velho que segundo as descrições anteriores providas pela Altaci, é o Pajé. Ele usa a túnica preta citada pela altaci ao descrever um Pajé, além disso por baixo desta usa uma camisa social listrada (branca e azul) ele também usa um colar de pequenas esferas vermelhas, possivelmente alguma semente, não fica claro se essa parte do vestuário faz parte da túnica ou não. O casal usa roupas brancas de uma fibra mais grossa de algodão (segundo Altaci é um tipo específico de algodão chamado - )Os padrões usados nas roupas são diferentes daqueles usados na mesa que está entre o casal e o Pajé. Na mesa estão postos um copo descartável e um recipiente tecido com uma garrafinha de plástico dentro. Ao lado uma garrafa PET com um líquido branco e de consistência viscosa. Eles parecem procurar algum tipo de bênção ou aconselhamento.

**Imagem 12 - Casamento Kokama 5**



Descrição:

Duas mulheres vestidas de branco dançam com várias pessoas ao redor assistindo e possivelmente cantando e batendo palmas como sugere o movimento da primeira mulher a direita e da segunda mulher da esquerda para direita. As mulheres ao centro ambas usam uma “tiara”, porém de cores e padrões diferentes. e uma delas visivelmente usa um colar feito de algo que se assemelha a garras ou dentes de animais e um brinco de penas.

A maioria dos presentes usam o vestuário tradicional de celebrações, que já foi observado anteriormente, um dos homens usa um cocar. Todos estão descalços exceto 1 (primeiro à esquerda). Um painel ao fundo inclui dizeres ilegíveis.

**Imagem 13 - Casamento Kokama 6**



Descrição:

O noivo e a noiva se encontram a beira da mesa e do outro lado o pajé (Tsumi). O Pajé usa um cocar com a base que lembra a pele de uma onça e penas azuis e longas, provavelmente de um pássaro grande e azul (arara azul?). O pajé também usa um lenço vermelho e amarelo de um material aparentemente liso. Com uma mão ele segura as mãos do noivo e com a outra o toca em sua testa. Ao fundo vemos uma mulher (cacique da comunidade) com um cocar diferente, este é amarelo e bem grande. O painel agora está legível e diz “Sejam bem vindos”.

**Imagem 15** - Atividade de apresentação da escola Atauanã Kuarachi Kokama



Descrição:

Nessa imagem me chamam atenção o vestuário das moças jovens. As roupas são menos cobertas que as das mulheres mais velhas. A primeira (a direita) - Usa uma tiara vermelha de textura felpuda, um brinco de penas azuis e amarelas, no rosto uma pintura - Uma linha abaixo dos olhos na horizontal e pequenos pontos seguindo-a pelo rosto. Elsa usa um “sutiã” feito de materiais desconhecidos por mim e com uma pena vermelha entre os seios, a parte inferior não é visível. A segunda ( primeira jovem à esquerda da primeira descrita) usa também roupas brancas com desenhos de triângulos vermelhos em seu “cropped”. A terceira (à esquerda da segunda) usa uma tira amarela com dois "fios" que se caem sobre os ombros, ela segura nas mão o que parece ser um material com grafismos (papel ou pano), também usa uma saia de pano de comprimento pouco acima dos joelhos. É importante observar que todas as crianças (meninas) usam saias ou vestidos. A mulher à esquerda da imagem isolada, usa marcações no rosto.

**Imagem 16 - Festa na comunidade**



Descrição:

Uma roda feita pelas pessoas da comunidade nova esperança (Manaus - AM), Dessa distância é possível ver finalmente o formato do teto do lugar onde estão celebrando o casamento, é uma estrutura de madeira com cobertura parte de telhas de amianto parte por algum tipo de palha de palmeira (palha branca) também estão penduradas no teto o que na minha cultura específica é conhecida como bandeirolas, usadas sempre nas festas juninas em comemoração ao dia de São João. As pessoas em parte usam roupas casuais e outras as roupas brancas encontradas no contexto das cerimônias, elas não seguram as mãos uma das outras exceto por uma mulher que segura a mão de uma criança, a partir dessa interação poderia supor uma relação de mãe e filho. Algumas pessoas se sentam ao fundo, em tese assistindo a dança.

**Imagem 17** - Centro de Ciências e Saberes Tradicionais Kokama Lua Verde Manaus/AM  
1-Oficina criativa com os centros de língua Kokama de Manaus



Descrição:

O interior de uma sala de aula presumidamente. Pessoas de várias idades compartilham mesas e escrevem em seus cadernos, uma mãe e sua filha no primeiro plano integram de forma normal a sala de aula. As cadeiras são de plástico daquelas que seriam encontradas em bares populares no meu meio. Parecem ser duas aulas diferentes acontecendo ao mesmo tempo, e as turmas são separadas por cercas baixas de madeira, a parede também não fecha completamente o ambiente.

**Imagem 18** - Centro de Ciências e Saberes Tradicionais Kokama Lua Verde Manaus/AM  
2/Inauguração do centro em 2017



Descrição:

O centro das atenções nessa imagem são os rostos das pessoas presentes. De modo geral as feições são bastante variadas, são diversos tons de pele que nessa amostragem não atingem os tons de pele que são comumente conhecidos como preto ou branco. São pessoas que tem como um traço comum entre alguns deles é o queixo “forte”, o que já foi inclusive citado quando descrevendo o Sr. Santiago na **Imagem 8**. Os cabelos das mulheres é escuro e variam entre um leve ondulado e cabelos lisos.

**Imagem 19 - Cerâmica/Tonantins 1**



Descrição:

Homem molda cerâmica com as mãos enquanto faz cócoras. A direita pode se perceber uma criança que também molda o material com as mãos. Entre as formas feitas é possível identificar uma com um formato de réptil, um jacaré ou lagarto, difícil dizer. Também tem uma vasilha em forma de uma “canoa” arredondada.



**Imagem 20 - Cerâmica/Tonantins 2**



Descrição:

Garotas Kokama moldam cerâmica com as mãos em uma atividade recreativa, todas usam roupas simples e chinelos, uma delas usa uma sandália de plástico. As garotas estão tomadas pela argila, uma delas no rosto sugerindo que realmente é uma atividade de diversão e integração da comunidade com os fazeres manuais culturais.

**Imagem 21** - Dona Marcina Kokama- Matriarca da aldeia das mulheres Indígenas Kokama Lua Verde, reside na aldeia São Pedro do Lago do Miriti em Santo Antonio do Içá/AM



Descrição:

Senhora Marcina, tia da Professora Altaci. Uma senhora de idade mostra uma pele bastante enrugada principalmente no pescoço e sobre os olhos, a sobrancelha ainda é visível mesmo que bastante suave. Suas sobrancelhas não perderam a cor, diferentemente do cabelo que tem um tom brilhante de branco. Ela usa roupas leves e uma saia escura. Seus olhos são pequenos e quase encobertos pela pele do seus cílios, ela tem um nariz largo e arredondado além de uma boca larga e de lábios finos. As orelhas quase não são aparentes. A senhora tem também uma testa longa que forma uma ponte sobre as cavidades oculares.

**Imagem 22** - José Cajueiro, faleceu de covid, meu primo e a profa. Célia Rossi - Fala da Professora Altaci)



Descrição:

Altaci aparece na cena cantando ao centro juntamente com a professora Célia Rossi. A esquerda José Cajueiro toca violão, ele usa uma bermuda jeans e uma camisa social, como adereços ele usa um bracelete, um colar de garras ou dentes ao redor do pescoço e um cocar de penas brancas, menos ao centro que é ocupado por penas marrons mais longas.

**Imagem 23** - Sebastião Castilho Gomes (Kokama) meu primo - Fala da professora Altaci



Descrição:

À direita o senhor Sebastião Castilho, ele usa uma calça jeans azul e chinelos nos pés. Se encontra sem camisa revelando marcações na sua pele (tinta de jenipapo), pelo tamanho da imagem (pixels) não é possível discernir se são tatuagens permanentes ou pinturas temporárias que desaparecem. O senhor também usa um colar de garras/dentes de jacaré, além de um cocar de base marrom ostentando penas azuis nas laterais e vermelhas ao centro. Os padrões nos braços podem ser encontrados em outras imagens desta galeria.

**Imagem 24 - Tabatinga - Am**



Descrição:

Panelas e potes de cerâmica de produção presumidamente artesanal. Os potes a esquerda apresentam pinturas coloridas que utilizam cores próximas a um vermelho bastante terroso, preto, branco e uma cor similar a um laranja brilhante. As marcações utilizam-se de formas geométricas (triângulos, losangos e retângulos) e representações de flores e folhas.

A direita os objetos parecem ter funções diferentes uma para armazenamento e a outra para cozimento, faço essa distinção pois uma delas parece ser ‘queimada’, processo necessário para que a peça de cerâmica não rache com as chamas.

**Imagem 25 - Ancião Kokama**



Descrição:

Senhor segura nas mãos ilustrações pertencentes do livro Kokama Yawati Tinin, Ele usa um boné e uma camisa de algodão leve. Seu rosto é bastante característico, em uma breve descrição, ele tem olhos pequenos e entreabertos, bochechas saltada um nariz largo e com uma ponta arredondada, orelhas longas e sobancelha suave além de uma boca de lábios finos e um queixo grande porém com as mandíbulas finas.