

Construção de personagens: processo criativo em narrativa de Divulgação da Ciência¹

Aislan de Paula Ferreira da Silva²;

Ângela Tamires Nascimento Alexandre³

Maria Ataíde Malcher⁴

Universidade Federal do Pará

Resumo

O presente artigo é resultado de duas pesquisas de mestrado, do Programa de Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), da Universidade Federal do Pará (UFPA). As pesquisas objetivaram construir uma websérie em duas temporadas, compostas de seis episódios, utilizando como linguagem a animação, e cada uma das pesquisas possuía um objetivo específico que se complementavam. Assim, foi possível potencializar os resultados das investigações e apresentar resultados mais ampliados de usos de recursos criativos e inovadores para divulgar conhecimentos científicos acerca da migração de aves marinhas, associados ao desenvolvimento neural e cognitivo desses animais.

Palavras-chave: Migração; websérie; construção de personagens; divulgação da ciência.

Introdução

O presente artigo é resultado de duas pesquisas de mestrado⁵, do Programa de Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior (PPGCIMES), da Universidade Federal do Pará (UFPA). As pesquisas tiveram como objetivo construir uma websérie em duas temporadas, compostas de seis episódios, utilizando como

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação, Divulgação Científica, Saúde e Meio Ambiente, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior. Email: aislanpublicidade@gmail.com.

³ Mestranda do Programa de Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior. Email: angela.alexandre2013@hotmail.com.

⁴ Orientadora do trabalho. Professora do Programa de Criatividade e Inovação em Metodologias de Ensino Superior, UFPA. Email: disciplinaspos@gmail.com.

⁵ A dissertação de mestrado “Aonde você vai, maçariquinho? Divulgação das Neurociências e Processos Migratórios de Aves Marinhas” relata a construção da websérie em desenho animado “As Aventuras de Rico e Sami” focando as potencialidades do desenho animado para a divulgação de conteúdos científicos relacionados a migração aves marinhas.

Já a dissertação “Desbravar novos mundos: experimentando a potencialidade da websérie animada na divulgação de conceitos da Neurociência” constituiu-se em uma experimentação da linguagem audiovisual, em formato de websérie animada 3D. A partir da orientação conceitual a proposta foi explorar ao máximo os recursos multimidiáticos como mecanismos potencializadores para compreensão de conceitos da Neurociência - como os de raciocínio, memória e aprendizado.

linguagem o desenho animado⁶. A proposta foi utilizar esses recursos criativos e inovadores para divulgar conhecimentos científicos acerca da migração de aves marinhas, associados ao desenvolvimento neural e cognitivo desses animais, perpassando também pelo equilíbrio ambiental necessário ao processo de migração dessas aves. Para nós a divulgação da ciência busca popularizar o conhecimento científico entre uma população mais ampla, para que as pessoas, apropriadas desse conhecimento, possam tomar atitudes em prol do seu crescimento e desenvolvimento (NOGUEIRA; GONÇALVES, 2014). Assim, o público pode entender como a compreensão de aspectos relacionados ao funcionamento do cérebro das aves impacta nas suas jornadas migratórias, que por conseguinte, influenciam no funcionamento de ambientes dos quais os seres humanos tiram recursos dependem.

Para compreender o fenômeno migratório realizado pelas aves anualmente, do Canadá à ilhas de Bragança no Pará⁷, é necessário ter conhecimentos sobre questões relacionadas a Neurociências.

O cérebro tem papel fundamental na jornada migratória, desde a preparação para a viagem que é mediada pelo funcionamento do relógio biológico, com sua central de comando localizada no Núcleo Supraquiasmático (NSQ) até o seu desenvolvimento, uma vez que é necessário resgatar informações armazenadas na memória das aves, função do hipocampo, região do cérebro responsável pela memória e aprendizado.

Porém, essa breve síntese do processo não consegue descrever todas as nuances do papel cerebral na viagem das aves, tão menos, evidenciar toda a complexidade de fenômenos orgânicos e ambientais desencadeados e necessários à

⁶ A websérie “As Aventuras de Rico e Sami” é uma narrativa ficcional que usa como pano de fundo a viagem que uma ave e um garoto empreendem chegando ao mesmo destino final. A viagem se torna o próprio processo de aprendizagem para as personagens e para o leitor que conta com artigos científicos, vídeos, infográficos e mapas com conceitos das neurociências e ambientais que explicam e sustentam o processo migratório das aves.

⁷ Conhecidos por “maçaricos”, esses pássaros saem do Canadá depois do processo reprodutivo e permanecem no litoral brasileiro no período de internada. Dois grupos de aves são estudados, sendo que um desses grupos, o *Calidris pusilla*, viaja por volta de 4.000km por cima do Oceano Atlântico, sem interrupções. O outro conjunto chamado de *Actitis macularia* migra para o mesmo local, porém faz a viagem por cima do continente, promovendo paradas estratégicas para se alimentar e descansar. Em resumo, a pesquisa consiste em comparar esses dois grupos de aves migrantes e de que forma o modo como elas peregrinaram influencia no desenvolvimento do hipocampo – órgão responsável pela memória - e na ocorrência de células da glia, que dão suporte vital para as células neurais dos animais. O estudo também pretende relacionar o hipocampo à forma diferenciada de migração das espécies estudadas (DINIZ, 2013).

migração⁸. O entendimento desse fenômeno não é de fácil compreensão, principalmente para os não iniciados no assunto.

De certo, é necessário que todo esse complexo conhecimento seja adaptado a uma linguagem mais acessível e contextualizada, para que assim, a população, seja capaz de se apropriar dele, e dessa forma, tenha condições de promover o desenvolvimento social pautado na preservação ambiental, ação necessária para a sobrevivência do planeta.

Essa perspectiva nos guiou para investir na construção de uma websérie animada por considerarmos que a animação é um excelente recurso para apresentar conteúdos complexos. Da mesma forma os recursos presentes no formato websérie permitem o aprofundamento dos conteúdos sobre os diferentes assuntos abordados na narrativa, a partir de hiperlinks disponibilizados pelo autor. Outro ponto importante foi que ao realizarmos o estado da arte sobre esse tipo de material identificamos 130 vídeos que tratavam do tema relativo a pesquisa, porém deste universo apenas 28 vídeos eram voltados para divulgação da ciência ou ensino-aprendizagem, dos quais somente 01 produto audiovisual se encontrava em formato de websérie.

Com o objetivo de auxiliar na compreensão de conteúdos de difícil apropriação, foi concebida e desenvolvida uma narrativa ficcional pautada na divulgação da ciência com o objetivo de elucidar conhecimentos necessários para a compreensão e preservação das aves e dos ambientes com os quais elas interagem.

De forma inicial, para que o público conseguisse se envolver com a narrativa, dois mundos já existentes foram aproximados. Assim, a cidade de Bragança no interior do Pará, passou a ser cenário das experiências de um garoto aficionado por jogos e dispositivos eletrônicos, que se aproximou de conhecimentos que não são capturados pela tecnologia, por meio de uma viagem.

Dois mundos aparentemente distantes, o das aves e o de um garoto de 12 anos, são a matéria-prima do nosso trabalho, e aproximá-los foi o nosso desafio. De um lado, aves que migram do Canadá para o Brasil, e no percurso possivelmente aprendem e incrementam suas habilidades cognitivas (DINIZ, 2013). Do outro, a realidade de jovens, prioritariamente estudantes do ensino básico e do ensino superior em Biologia, sujeitos constituídos de hábitos, práticas e saberes.

⁸ Para melhor embasamento sobre o tema consultar MOURITSEN; HEYERS; GUNTURKUN (2016) e RAMENOFISKY (2011).

Nossos pontos de aproximação desses mundos foram os conceitos de relógio biológico, de migração e de aprendizado. O relógio biológico se constitui como ponto de partida para o processo migratório das aves, pois, é ele que irá “avisar” ao animal que está na hora de se preparar para viajar. E em humanos, é o relógio biológico que regula nossa fome, sono, ciclos reprodutivos e afins.

Sobre a migração, vários autores (DINIZ, 2013; MAGALHÃES, 2017) discutem sobre o aprendizado ocorrido durante o exercício migratório, uma vez que durante a viagem, as aves podem experimentar uma gama de ambientes que oferecem grande diversidade paisagística, climática, ecológica e afins.

Pensando nisso, nossa relação e aproximação entre os mundos vai acontecer por intermédio da viagem, rumo ao aprendizado. Conceitualmente, a viagem que criamos, é o que chamamos na estrutura narrativa de ação ou unidade dramática. É o elemento comum que move as ações das personagens, algo que elas partilham e que pauta suas atitudes (PALLOTTINI, 2005).

A partir daí, é importante desenvolver as personagens, uma vez que suas características são fios condutores da narrativa, já que elas influenciam diretamente nas suas ações, desencadeando conflitos e a resolução dos mesmos, contribuindo assim, para o desenrolar da narrativa.

Pensando na importância das personagens para a construção de uma narrativa, principalmente para divulgar ciência, concebemos os seguintes objetivos.

Objetivo Geral: Conceber personagens para uma narrativa de divulgação da ciência.

Orientados por esse objetivo geral cumprimos os seguintes objetivos específicos.

Objetivos Específicos

- Realizar buscas de referencial teórico baseados em teorias psicológicas e biológicas comportamentais para a construção das personagens.
- Construir mapas mentais que representam os traços das personalidades das personagens.
- Desenvolver a sinopse das personagens.

Construção criativa de narrativas de divulgação da ciência

Neste trabalho, apresentamos uma das várias etapas de desenvolvimento da narrativa, que é a construção das personagens. Para pautar a construção da narrativa

utilizamos os seguintes autores Pallottini (1989, 1998, 2005) – nossa base teórica principal nessa etapa -, além de Nesteriuk (2011), Carrero (2006) e Moletta (2009). A partir da pesquisa realizada previamente, nos reunimos para a criação de um universo narrativo.

Logo, questionamo-nos como poderíamos apresentar mecanismos migratórios de forma lúdica, por meio de metáforas e da caracterização de personagens. Nesteriuk (2011) defende que o universo de uma série animada deve ser visto não como um lugar onde as ações acontecem, como um conjunto integrado, no qual as realidades criadas existem e se relacionam.

Esboçamos dois protagonistas – um pré-adolescente e um pássaro - que, mesmo com ações distintas, terão trajetórias similares e comungarão do mesmo destino. Assim começamos a criar nossa história ou fábula. Segundo Moletta (2009), a fábula pode ser entendida como a alma da narrativa. São as principais ações das personagens, organizadas cronologicamente, do início ao fim. Já o enredo é o esqueleto da obra, a sua estrutura.

Também são os atos da história, mas reorganizados por quem as desenvolve, a maneira como a fábula será contada. Para o desenvolvimento de um enredo é necessário amplo conhecimento da fábula, e para criação de uma narrativa esses dois elementos são essenciais.

Construção das personagens: bases teóricas para composição de personalidades

Com a história pronta, começamos a detalhar os personagens, antes mesmo de criar o enredo. Isto porque, como argumenta Moletta (2009), o personagem é, geralmente, mais importante que a própria história. São eles que dão fôlego à obra e também os responsáveis pelo desencadear da narrativa, como confirma Pallottini (1989, p.11):

Ora, quem conduz a ação, produz o conflito, exercita a sua vontade, mostra os seus sentimentos, sofre por suas paixões, torna-se ridículo na comédia, patético na tragédia, ri, chora, vence ou morre, é o personagem. O personagem é um determinante da ação, que é portanto, um resultado de sua existência e da forma como ela se apresenta.

A autora, a partir de conceitos criados por Aristóteles, defende que os personagens de uma narrativa precisam ser convenientes, verossímeis, coerentes, necessários e bons. Bons não quanto ao seu caráter, mas bem construídos, ou

habilmente pensados para um fim na história. Verossímeis, como vimos anteriormente, significa que eles precisam fazer sentido no universo narrativo (PALLOTTINI, 1989).

Verossimilhança, coerência, conveniência e qualidade somados, resultam em um personagem necessário para a história (PALLOTTINI, 1989). Com este pensamento em mente, rascunhamos um universo de 15 personagens, e posteriormente reduzimos para 11, após a avaliação da necessidade dos mesmos para o desenrolar da obra. Porém, no primeiro tratamento do roteiro, o número de personagens foi ampliado para 12, após análise de sugestões do pesquisador-líder do projeto de Neuroecologia de Aves Migratórias Marinhas, prof. Cristovam Diniz⁹.

O próximo passo foi pensar o nome dos personagens. Como alega Carrero (2005, p.180), “Dando-lhe um nome, a história se manifesta. Por que se manifesta? Porque um nome é também uma história – sutil, misteriosa, mas uma história. Ainda que seja mudada depois, muitas vezes”. Um nome pode orientar o enredo. Nos ajuda a dar forma ao personagem, uma silhueta que começa a sair das sombras da imaginação. Mesmo que no decorrer da escrita o nome de um personagem possa mudar, se observarmos que ele se transformou em um caractere diferente do que pensamos inicialmente (CARRERO, 2005).

O significado do nome, a partir de sua origem linguística (latim ou Tupi), foi o critério que adotamos para nomear os personagens. Um dos nossos protagonistas, por exemplo, se chama Sami – nome de origem Tupi e que significa “aquele do olhar inquieto”. Havíamos pensado neste personagem como um adolescente curioso e explorador. Nosso outro protagonista se chama Rico (apelido de Enrico), nome originário do latim e que quer dizer “príncipe corajoso”. Rico é um pássaro aventureiro e destemido, que sonha em ser líder do bando de pássaros que ele pertence, como mostra a sinopse abaixo.

⁹ O projeto de pesquisa investiga de que forma as diferentes jornadas migratórias empreendidas pelas aves, impactam o desenvolvimento de células neurais, assim como a memória das aves que migram do Canadá em direção à região costeira da América do Sul. Ao entender como as informações ambientais são armazenadas e processadas nos cérebros das aves, os pesquisadores poderão desenvolver estratégias de preservação ambiental, além de capacitar recursos humanos na área.

Quadro 1 – Fragmento da sinopse dos personagens retirado do roteiro da websérie.

Rico (apelido de Enrico, que significa "príncipe corajoso")	Sami (de origem Tupi, significa "aquele do olhar inquieto")
<p>Rico é um maçarico que nasceu no Canadá. É jovem e forte. É um pássaro saudável e está sempre empolgado. É muito enérgico.</p> <p>Rico é otimista, corajoso e impulsivo. Como é bastante comunicativo, se dá bem com todo mundo e está sempre brincando. O que mais gosta de fazer é explorar, viajar e disputar corrida de voo com os outros maçaricos. Quase sempre vence.</p> <p>Tem um sonho de voltar ao Brasil. Quando criança, fez a viagem e foi a melhor experiência da sua vida. Os cheiros, as paisagens, o fato de voar sem parar por dias, tudo isso o deixou muito feliz. Ao chegar no seu destino (uma ilha no interior de Bragança), curtiu cada momento ali. Era como se fosse férias. Brincava o dia todo, parando apenas para caçar e dormir.</p> <p>Agora ele está aborrecido e ansioso. Um grupo acabou de migrar e seus pais não o deixaram ir. "Ainda não é o seu momento", eles disseram. Mas ele não aguenta mais esperar. Quer voltar a migrar para viver de novo essa aventura. Dessa vez mais velho, está apreensivo para fazer o trajeto sem os pais. Chegou o seu momento de criar uma família, ter filhos e ensinar tudo que aprendeu com os pais.</p>	<p>Sami é um garoto que está acima do peso, tem 12 anos. Mora com os pais na cidade que nasceu, Bragança. É filho único e muito tímido.</p> <p>Sami raramente sai do seu quarto para brincar ou fazer outra coisa. Na maior parte do tempo está jogando videogame, vendo TV ou navegando na <i>internet</i>. Dorme tarde e, por isso, tem muita dificuldade para acordar cedo. Mas nem sempre foi assim.</p> <p>Sami tem problema de autoestima e por isso tem poucos amigos. Suas relações são basicamente com seus pais e os jogadores que conhece apenas pela voz, quando joga.</p> <p>Ele tem um sonho de ser um jogador profissional, e assim ser popular com seus colegas na escola.</p>

Fonte: Os autores.

Com os nomes definidos, começamos a traçar as demais características das personagens. Os personagens - mesmo as aves da nossa história - necessitam de humanidade para serem verossímeis e se comunicarem com o público. Eles devem ter medo, incerteza, coragem, inveja, raiva, bondade, modéstia, forças e fraquezas (MOLETTA, 2009). O personagem deve se apresentar verdadeiro para o público, como explica Pallottini (1989, p.63):

De pouco nos valerá que o autor ajunte detalhe sobre detalhe a respeito do seu personagem se, ao final, esse personagem não se configurou como um ser viável, crível, passível de se assenhorar da nossa imaginação e da nossa sede de verdade.

Um personagem deve ser composto de características físicas, sociais e psicológicas. A primeira impressão que o espectador vai ter dele será a partir de seus atributos físicos. A autora defende que estas particularidades podem ou não serem muito detalhadas, dependendo do personagem. Há alguns casos que um aspecto visível do caráter, como uma cicatriz ou a forma de andar, fazem parte da essência do personagem. Mas mesmo aqueles que não tem um sinal ou marca, devem ser

caracterizados no roteiro (PALLOTTINI, 1989). Para uma narrativa animada, este processo é fundamental, pois indicará como cada um será visualmente. Para cada personagem da nossa narrativa definimos idade, altura, timbre de voz, gênero, forma de andar, tipo físico, saúde, características gerais (cor dos olhos, tipo de cabelo, entre outros) e defeitos ou marcas.

Também é importante definir como o personagem será em seu meio social. Qual sua profissão (se houver), classe social, convicções políticas, ligações amorosas e amizades, preconceitos, valores entre outros. Dessa forma estabelecemos como os personagens vão se comportar em grupo (PALLOTTINI, 1989). Também definimos hábitos e práticas cotidianas, como de que forma eles se alimentam, se brincam ou não.

Por último imaginamos como seriam seus traços psicológicos e de personalidade. Estas características compõem seu modo de ser, ou seja, afetividades, emoções e sentimentos. Para conseguirmos um personagem verossímil, lançamos mão de pesquisas acerca do temperamento (CORDÁS; LOUZÃ NETO, 2011) e inteligências múltiplas (GARDNER, 1995).

Sobral (2013) acredita que a inteligência do ser humano não está dissociada da personalidade do sujeito. Posto isto, o autor descreve a luz dos pensamentos de Gardner (1995), sete tipos de inteligências básicas e diferenciadas entre si. O indivíduo possui uma combinação destes tipos, podendo um deles se apresentar como dominante. A inteligência é caracterizada nos seguintes tipos:

- Musical: facilidade em compor músicas, cantar ou tocar algum instrumento;
- Corporal-cinestésica: capacidade de usar o corpo para se expressar (dançar, por exemplo) ou jogar algum jogo;
- Numérica: facilidade em lidar com números e cálculos matemáticos;
- Linguística: predisposição em ler e escrever bem, e também em se expressar com palavras;
- Espacial ou visual: habilidade em orientar-se no espaço, avaliar relações entre objetos e desenhar;
- Interpessoal: facilidade de se relacionar com outros indivíduos;
- Intrapessoal: capacidade de compreender e conhecer a si próprio.

Por sua vez, a teoria humoral e do comportamento, criada por volta do ano 400 a.C por Hipócrates, explica temperamento como um aspecto da personalidade e

que aponta as particularidades da atitude humana. Trata-se de um conjunto de tendências que têm relação com a forma de ver o mundo, os interesses e as competências mais evidentes de um indivíduo. As pesquisas realizadas identificaram quatro grupos de temperamento (CORDÁS; LOUZÃ NETO, 2011):

- Sanguíneo: é expansivo, otimista e impulsivo. Sanguíneos se relacionam bem com outras pessoas e são comunicativos;
- Fleumático: sonhador, pacífico e dócil. Prezam a rotina e têm autocontrole. Não reagem bem a críticas;
- Colérico: explosivo, ambicioso e dominador. São determinados e possuem grande capacidade de planejamento, além de serem líderes-natos;
- Melancólico: tímido e artístico. Têm sensibilidade aflorada e são fiéis em seus relacionamentos.

Na criação dos personagens, estes conjuntos de características se misturam e coexistem, como explica Pallottini (1989, p.65):

[...] os campos se interpenetram, e o que é psicológico leva ao social, o que é físico leva ao psicológico etc. Pouco importa. O importante é que se compreenda ser o total da construção de um personagem um processo de estruturação de um ser humano fictício, mais ou menos cheios de detalhes, conforme a natureza do texto, mas sempre coerente, capaz de convencer e de cobrar uma espécie de existência própria.

Processo criativo da construção de personagens: mapas mentais como recursos potencializadores no desenvolvimento das personagens

Mapas mentais e mapas conceituais são recursos interessantes para a organização dos pensamentos dos seus autores. Eles podem apresentar as mais variadas estruturas. Essa liberdade faz com que os autores possam organizar o conhecimento da melhor forma possível, e por conta disso, ele pode ter vários pontos de vista, inferências, relações e desdobramentos de um determinado assunto.

Segundo Moreira (1997), enquanto os mapas conceituais são diagrama de significados e relações entre conceitos que estão organizados e hierarquizados, os mapas mentais são diagramas livres que não relacionam somente conceitos, mas palavras que não precisam ser necessariamente um conteúdo específico. Eles são estruturas mais livres, que não estão hierarquizadas.

De qualquer forma, os mapas são ferramentas bastante subjetivas que auxiliam os seus autores a relacionar uma série de informações, ajudando-os a ter uma visão do

todo, e até mesmo que seja possível explicar e apresentar o seu entendimento para outras pessoas.

No caso da construção das nossas personagens, os mapas são capazes de resumir as suas características e apontar de forma clara os aspectos chave delas. Isso também é bastante importante para o desenvolvimento visual dessas personagens. Como o mapa facilita a visualização das características, é mais fácil que ilustrador consiga retratar as expressões e trejeitos nas ilustrações, refletindo o comportamento pensado para a personagem.

Logo, com base nos estudos que fizemos sobre as características de personagens, assim como de posse dos conceitos da teoria das múltiplas inteligências e humoral-comportamental, criamos mapas de atributos para cada um dos caracteres atribuídos às personagens da websérie. Segue como exemplo o mapa da personalidade de Sami.

Imagem 1 - Mapa mental da personalidade de Sami.



Fonte: Os autores

Pallottini (1989) esclarece que estas informações são importantes para construir um personagem, porém, a criação só se completa quando ele ganha vida, quando realiza ações que mudam o curso dos acontecimentos da história. A imagem, nesse processo, é mais poderosa que o texto e responsável por mostrar o personagem como antes planejamos. Dessa maneira disponibilizamos os mapas de características, juntamente com a sinopse dos personagens e um painel de referências visuais, para um ilustrador desenvolver visualmente os caracteres. Só então começamos a

desenvolver a trajetória dessas personagens, os caminhos que eles irão percorrer, o que ou quem irão enfrentar.

Moletta (2009) também recorre a Aristóteles e estrutura a trajetória de um personagem em três momentos ou partes: apresentação, desenvolvimento e desfecho. Apresentação (ou mundo comum), refere-se ao momento em que o personagem está em seu momento inicial, mas logo se lançará – ou será lançado – em um mundo novo de descobertas. O desenvolvimento (ou mundo especial) nos mostra o personagem enfrentando perigos, explorando este novo universo, e evoluindo no processo. No terceiro momento, o desfecho (ou retorno ao mundo comum). O personagem volta ao seu ponto de partida, porém, transformado. Entre os três estágios da narrativa, há o que Aristóteles chamava de peripécias, pequenas reviravoltas conforme a necessidade da história.

A postura das personagens em sua trajetória vai depender do papel que o roteirista pensou para eles na obra. A partir deste ponto de vista há o personagem-sujeito - o caractere que é livre e atua sobre seu mundo, -, e o personagem-objeto – que sofre com situações impostas a ele, como tragédias ou até conflitos com outros personagens (PALLOTTINI, 1989).

Nossos protagonistas são opostos, nesse sentido. Rico é o típico personagem-sujeito, senhor da sua vontade, sanguíneo, desbravador e líder. Não gosta de imposições que cerceiam sua liberdade e toma a iniciativa em tudo. Já Sami, é melancólico e se enquadra no perfil de personagem-objeto. Na nossa história o garoto sofre com as decisões que outras pessoas tomam por ele, reage mais do que atua. Pallottini (1989) nos lembra, no entanto, que não existe personagem-sujeito ou personagem-objeto puros. Em suas palavras (1998, p.151) “Ninguém é tão livre que possa fazer tudo o que quer e não seja determinado por nenhuma condição externa; e ninguém é tão determinado que deve fazer exatamente o que lhe manda a sua condição externa, sem optar livremente”. Também há de se considerar que os personagens evoluem, mudam de postura. É o caso do Sami, que ao final de nossa temporada será mais sujeito que objeto da sua história.

Um dos motivos de criarmos personagens opostos, foi a necessidade de contraste da obra. Uma tradição na criação de narrativas – e que foi seguida por nós - é apresentar personagens aos pares, em duas linhas narrativas diferentes, mas que irão se encontrar em algum momento do enredo. Quando os personagens são opostos,

podemos atizar a curiosidade do público, que vai querer saber o que estes caracteres têm em comum, por que eles estão na mesma história (PALLOTTINI, 1989).

Considerações Finais

Ao longo do desenvolvimento da narrativa "As aventuras de Rico e Sami", a construção das personagens foi de suma importância para a consolidação da história. Cada uma delas com suas características, principalmente psicológicas, temperamentais, humorais, entre outras, contribui para o desenrolar dos conflitos.

Dessa forma, podemos considerar que as personagens foram construídas, neste caso, para serem os fios condutores da narrativa. É na essência das personagens que elas conseguem resolver problemas e desenrolar os seus conflitos. É por conta das suas histórias pessoais, registradas por meio das suas sinopses, que algumas de suas características são embasadas ou construídas.

A partir das suas características, as personagens oferecem possibilidades de trabalharmos alguns conteúdos relacionados às neurociências, migração e meio ambiente. Elas conduzem o expectador aos conhecimentos para a compreensão da importância da preservação das aves para o meio ambiente e como o cérebro media todo esse processo.

A partir da trama, e das ações e falas das personagens, o expectador passa a entender que algumas aves só reproduzem em ambientes onde os humanos não habitam; que é importante tê-las no ambiente pois elas ciclam nitrogênio¹⁰ por meio das suas fezes; que se os seres humanos mudam a configuração de um ambiente elas podem escolher outros locais para o repouso, causando desequilíbrio ambiental; e que todas essas informações e ações são armazenadas e mediadas pelo cérebro, a partir da memória e da ação hormonal.

E para além disso, considerando o fenômeno da cultura da convergência, sobre o qual Richard Jenkins debruça seus estudos, quando as personagens são bem construídas, com uma história de pano de fundo capaz de justificar e construir as suas características e influenciar as suas ações, é possível construir narrativas em mídias

¹⁰ Molécula de extrema importância pois compõe as proteínas, que participam da composição estrutural do nosso corpo além de várias reações no organismo. O nitrogênio também constitui os aminoácidos, moléculas que compõem o DNA. Ele pode ser capturado pelos animais por meio da alimentação e é devolvido ao ambiente pelas fezes. Ao migrar, as aves oferecem grande quantidade de nitrogênio ao ambiente.

diferentes, complementares a história principal, envolvendo o espectador principal e envolvendo outros na narrativa que foi iniciada anteriormente.

As personagens são espelhos por meio dos quais podemos nos enxergar. Muitas vezes elas refletem nossas características, histórias de vida, medos, contradições e desejos. Assim, elas são um elo com o público e este passa a criar laços com as mesmas. Passam assim a torcer por elas, sofrer com elas, e principalmente, querem ver os seus próximos passos, desejando o seu sucesso ou punição, dependendo do caso.

Assim, as personagens são partes fundamentais de uma narrativa. Por isso, é necessário que a sua existência faça sentido, seja crível e que elas tenham sua complexidade. Pensando nas várias características de uma personagem, métodos criativos e dinâmicos que propiciem a disseminação de ideias tendem a proporcionar um método eficaz que atenda as demandas necessária a criação de uma boa personagem.

Referências

CAMPAGNA, L. P. et al. Facilitando o ensino de neurociências na sala de aula por meio de modelos. **In: Sheila Zambello de Pinho e José Roberto Corrêa Saglietti. (Org.). Núcleos de Ensino da UNESP: artigos dos projetos realizados em 2006.** 1ed. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora, 2008, v. , p. 481-491. Disponível em: </http://cienciaparaeducacao.org/eng/publicacao/campagna-l-p-silva-d-oliveira-f-a-k-diniz-r-e-s-nishida-s-m-facilitando-o-ensino-de-neurociencias-na-sala-de-aula-por-meio-de-modelos-in-sheila-zambello-de-pinho-e-jose-robert //>. Acesso em: 06. fev. 2018.

CARRERO, Raimundo. Os segredos da ficção: um guia da arte de escrever narrativas. Rio de Janeiro: Agir, 2005.

CARVALHO, F. A. H.; NOVO, M. S. Aprender como aprender: otimização da aprendizagem. **Momento**, Rio Grande, 17: 45-55, 2004/2005. Disponível em: </https://www.seer.furg.br/momento/article/view/618 //>. Acesso em:

CORDÁS, T. A.; LOZÃ NETO, M. R. **Transtornos da Personalidade**. Porto Alegre: **Artmed**, 2011.

DIZARD, Wilson P. A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

FERRARI, E. A. M.; FALEIROS, M. S. S. T. L.; CERUTTI, S. M. Plasticidade neural: relações com comportamento e abordagens experimentais. Brasília, **Psicologia: teoria e pesquisa**, n. 2, 2001.

LONGO, Vera Carolina Cambréa. Vamos jogar? Jogos como recursos didáticos no ensino de ciências e biologia. 2012. Disponível em: <http://www.fcc.org.br/pesquisa/jsp/premioIncentivoEnsino/arquivo/textos/TextosFC_C_35_Vera_Carolina_Longo.pdf>. Acesso em: 08.set.2016.;

MARTINS, A.; MELLO-CARPES, P. B. Ações para divulgação da Neurociência: um relato de experiências vivenciadas no sul do Brasil. **Revista de Ensino de Bioquímica**, v. 12, n. 2, 2014. Disponível em: <<http://bioquimica.org.br/revista/ojs/index.php/REB/article/view/329> //>. Acesso em: 01. jan. 2018.

MOLETTA, Alex. Criação e curta-metragem em vídeo digital: uma proposta para produções de baixo custo. São Paulo: Summus, 2009.

NESTERIUK, Sérgio. Dramaturgia de série de animação. São Paulo: Sérgio Nesteriuk, 2011.

OLIVEIRA, C. E. N.; SALINA, M. E.; ANNUNCIATO, N. F. Fatores ambientais que influenciam a plasticidade do SNC. São Paulo, **Acta Fisiátrica**, n. 1, 2001. Disponível <<http://www.revistas.usp.br/actafisiatrica/article/view/102269>>. Acesso em: 10 abr 2018.

PALLOTTINI, Renata. Dramaturgia: construção do personagem. São Paulo: Editora África, 1989.

PALLOTTINI, Renata. Dramaturgia de televisão. São Paulo: Moderna, 1998.

PALLOTTINI, Renata. O que é dramaturgia. Coleção primeiros passos. São Paulo: Brasiliense, 2005.

SOBRAL, O. J. Inteligência Humana: concepções e possibilidades. **Revista Científica FacMais**, Volume. III, Número 1. Ano 2013/1º. Disponível em: </http://revistacientifica.facmais.com.br/wp-content/uploads/2013/05/3.-INTELIG%C3%8ANCIA-HUMANA-CONCEP%C3%87%C3%95ES-E-POSSIBILIDADES-Osvaldo-Jos%C3%A9-Sobral.pdf/>. Acesso em: 31.01.2018.

VENTURA, D. F. Um retrato da área de neurociência e comportamento no Brasil. 2010. Disponível em: </http://www.scielo.br/pdf/ptp/v26nspe/a11v26ns.pdf/>. Acesso em: 5 abr 2018.