

A estética do desenho animado e os papéis sociais das personagens na elaboração da estória e do roteiro de animação

The aesthetics of animation and the social roles of characters in the development of the story and script of animation

L'esthétique de l'animation et les rôles sociaux des personnages dans le développement de l'histoire et du scénario d'un film d'animation.

¹Thomaz Décio Abdalla Siqueira

²Joana Buyo Siqueira

RESUMO

O presente artigo analisa a estética do desenho animado e a construção dos papéis sociais das personagens na elaboração da estória e do roteiro de animação. Busca-se compreender como elementos visuais, simbólicos e narrativos contribuem para a formação de significados e para a representação social, influenciando a percepção do público e as dinâmicas da narrativa animada. A investigação fundamenta-se em autores dos estudos da animação, semiótica e narratologia, destacando o papel das escolhas estéticas na configuração de arquétipos, conflitos e trajetórias dramáticas. O estudo utiliza abordagem qualitativa, com revisão bibliográfica e análise interpretativa. Os resultados apontam que a estética e os papéis sociais das personagens são elementos indissociáveis da lógica narrativa, contribuindo para a construção do imaginário coletivo e para a estruturação do roteiro. Os papéis sociais das personagens são cruciais na elaboração da

¹ Pós-doutor em Psicologia Social. Professor da UFAM. <https://orcid.org/0009-0002-6155-4958>. E-mail: thomazabdalla@ufam.edu.br

² Com conhecimento em Atividades de pós-produção cinematográfica, de vídeos e de programas de televisão não especificadas anteriormente. Universidade Federal de Santa Catarina - Graduada em Animação. E-mail: joanabuyo@gmail.com

história e do roteiro de animação, pois definem as expectativas, comportamentos e interações que impulsionam a narrativa e permitem a conexão emocional com o público. Eles moldam o desenvolvimento do enredo, a criação de conflitos e a evolução dos personagens. Um bom roteiro é o melhor ponto de partida para um bom filme. E quanto melhor a história, quanto melhor ela estiver ali contada, melhores profissionais vão se sentir magnetizados, atraídos, para transformar aquelas palavras em um produto audiovisual. Narratologia é o estudo acadêmico da narrativa e de suas estruturas, analisando como histórias são contadas em diferentes mídias, como literatura, cinema, e jogos. Investiga os elementos essenciais das narrativas, como tempo, espaço, enredo, narrador, personagem, e as formas como essas estruturas afetam a percepção humana e a criação de significado. São cinco elementos da narrativa: enredo, personagens, narrador, espaço e tempo.

Palavras-chave: Animação; Estética; Roteiro; Papéis sociais; Narrativa visual.

ABSTRACT

This article analyzes the aesthetics of animated cartoons and the construction of the social roles of characters in the elaboration of the story and the animation script. It seeks to understand how visual, symbolic, and narrative elements contribute to the formation of meanings and social representation, influencing audience perception and the dynamics of the animated narrative. The investigation is based on authors from the fields of animation studies, semiotics, and narratology, highlighting the role of aesthetic choices in the configuration of archetypes, conflicts, and dramatic trajectories. This study uses a qualitative approach, with a literature review and interpretive analysis. The results indicate that the aesthetics and social roles of the characters are inseparable elements of the narrative logic, contributing to the construction of the collective imagination and the structuring of the script. The social roles of the characters are crucial in the elaboration of the story and the animation script, as they define the expectations, behaviors, and interactions that drive the narrative and allow for an emotional connection with the audience. They shape the development of the plot, the creation of conflicts, and the evolution of the characters. A good script is the best starting point for a good film. And the better the story, the better it is told, the more professionals will feel drawn to transform those words into an audiovisual product. Narratology is the academic study of narrative and its structures, analyzing how stories are told in different media, such as literature, film, and games. It investigates the essential elements of narratives, such as time, space, plot, narrator, character, and the ways in which these structures affect human perception and the creation of meaning. There are five elements of narrative: plot, characters, narrator, space, and time.

Keywords: Animation; Aesthetics; Script; Social roles; Visual narrative.

RÉSUMÉ

Cet article analyse l'esthétique des dessins animés et la construction des rôles sociaux des personnages dans l'élaboration du récit et du scénario. Il vise à comprendre comment les éléments visuels, symboliques et narratifs contribuent à la formation des significations et des représentations

sociales, influençant la perception du public et la dynamique du récit animé. L'étude s'appuie sur des auteurs issus des domaines des études d'animation, de la sémiotique et de la narratologie, et met en lumière le rôle des choix esthétiques dans la configuration des archétypes, des conflits et des trajectoires dramatiques. L'étude adopte une approche qualitative, combinant revue de la littérature et analyse interprétative. Les résultats indiquent que l'esthétique et les rôles sociaux des personnages sont des éléments indissociables de la logique narrative, contribuant à la construction de l'imaginaire collectif et à la structuration du scénario. Les rôles sociaux des personnages sont essentiels à l'élaboration du scénario d'un film d'animation, car ils définissent les attentes, les comportements et les interactions qui font progresser le récit et permettent une connexion émotionnelle avec le public. Ils façonnent le développement de l'intrigue, la création des conflits et l'évolution des personnages. Un bon scénario est le point de départ idéal pour un bon film. Et plus l'histoire est bonne, mieux elle est racontée, plus les professionnels seront tentés de la transformer en œuvre audiovisuelle. La narratologie est l'étude académique du récit et de ses structures. Elle analyse la manière dont les histoires sont racontées dans différents médias, tels que la littérature, le cinéma et les jeux vidéo. Elle examine les éléments essentiels des récits, comme le temps, l'espace, l'intrigue, le narrateur et les personnages, ainsi que la façon dont ces structures influencent la perception humaine et la construction du sens. On distingue cinq éléments constitutifs du récit : l'intrigue, les personnages, le narrateur, l'espace et le temps.

Mots-clés: Animation ; Esthétique ; Scénario ; Rôles sociaux ; Récit visuel.

Introdução

A animação é uma forma de arte que, além de entreter, tem o poder de contar histórias complexas e envolventes. Para compreender o impacto da animação, é fundamental analisar suas componentes: narrativa, discurso e linguagem. Estes elementos são interligados e, juntos, moldam a experiência do espectador.

Émile Cohl é amplamente considerado o "pai da animação" devido à criação de "Fantasmagorie", o primeiro desenho animado da história, em 1908. No entanto, outros pioneiros também são reconhecidos em diferentes contextos: Joseph-Antoine Plateau inventou o primeiro aparelho de animação (fenacistoscópio) em 1832, e Charles-Émile Reynaud criou o teatro óptico nos anos 1890, como visto em Wikipedia.

O desenho animado, enquanto linguagem artística e narrativa, constitui-se como um campo fértil para a investigação estética e sociocultural. Desde suas origens, a animação opera por meio

da síntese entre imagem, movimento e simbolismo, permitindo a criação de universos ficcionais que expressam valores, ideologias e representações sociais. Assim, compreender a estética da animação e os papéis sociais das personagens é essencial para analisar como se estruturam as estórias e os roteiros que dão vida a esses universos audiovisuais.

A construção das personagens, seus arquétipos e funções narrativas desempenha papel determinante na organização da narrativa animada. Ao lado disso, a estética — englobando cor, forma, ritmo, expressividade e estilo — contribui para instituir atmosferas, comunicar intenções e gerar identificação no público. Este artigo propõe uma análise desses elementos, articulando contribuições da semiótica, dos estudos da animação e da teoria narrativa.

As etapas da animação são divididas em três fases principais: pré-produção, produção e pós-produção. A pré-produção envolve planejamento, roteiro e criação de storyboard, a produção é onde a animação é feita, e a pós-produção foca na finalização, adição de áudio e efeitos.

Embasamento Teórico

A estética da animação é amplamente discutida por autores como Paul Wells (1998), que argumenta que o desenho animado constitui uma forma expressiva própria, distinta do cinema live-action, por sua capacidade de criar mundos completos a partir da estilização visual. Segundo Thomas e Johnston (1981), animadores desenvolvem princípios fundamentais — como squash and stretch, antecipação e exagero — que não apenas orientam o movimento, mas também comunicam identidade, humor e emoção das personagens.

No campo da semiótica, autores como Charles Peirce e Roland Barthes fornecem bases importantes para a compreensão dos signos visuais presentes na animação, permitindo analisar como a forma, a cor e o gesto contribuem para significados simbólicos. Já Vladimir Propp (1928) e Joseph Campbell (1949) auxiliam na discussão dos papéis sociais das personagens por meio da análise de funções narrativas e arquétipos.

Em síntese, a estética e a função social das personagens não são elementos isolados, mas dimensões interdependentes que estruturam o sentido da narrativa animada e influenciam sua recepção cultural.

Importância na Elaboração da História e do Roteiro

Progressão do Enredo: As ações e decisões das personagens, baseadas em seus papéis sociais (ex: herói, mentor, vilão, etc.), são o que fazem a história avançar. É a partir de suas interações e da forma como desempenham (ou subvertem) esses papéis que a trama se desenrola.

Criação de Conflitos: Os papéis sociais frequentemente geram expectativas. O conflito narrativo pode surgir quando um personagem não cumpre seu papel esperado, quando há um choque entre diferentes papéis sociais ou quando as normas sociais são desafiadas. Um exemplo é a subversão do papel da "princesa indefesa" que precisa ser salva, como apontado em uma análise sobre roteiro de animação.

Desenvolvimento de Personagem (Arco): O arco de um personagem muitas vezes envolve a sua jornada para aceitar, rejeitar ou redefinir seu papel social. Essa evolução é fundamental para criar personagens profundos e cativantes, cujas mudanças refletem a progressão da história.

Representação de Temas e Valores: Os personagens, através de seus papéis sociais, representam valores, ideologias e propósitos da narrativa. Eles podem ser usados para refletir ou questionar normas sociais do mundo real, como as representações femininas em filmes de animação da Disney ao longo das décadas.

A construção narrativa em obras de animação depende de forma essencial dos papéis sociais desempenhados pelos personagens. Esses papéis não apenas estruturam a lógica interna da estória, mas também funcionam como mediadores simbólicos de valores, ideologias e debates culturais presentes no mundo social. Segundo Moscovici (2003), as representações sociais constituem sistemas de significados compartilhados que permitem compreender como indivíduos e grupos interpretam fenômenos culturais. Assim, os personagens operam como veículos dessas representações, traduzindo temas abstratos em elementos visuais e narrativos.

Na psicologia clínica e social, autores como Vygotsky (2004) destacam que a produção simbólica — expressa em linguagem, imagens e narrativas — desempenha papel fundamental na formação das funções psicológicas superiores. Em animações, isso

significa que personagens e seus papéis atuam como modelos identificatórios, capazes de influenciar imaginários individuais e coletivos. Dessa forma, é possível compreender que, ao retratar determinados papéis sociais, as narrativas animadas projetam expectativas culturais e estruturam significados que dialogam diretamente com questões sociais reais.

Ao longo das décadas, por exemplo, os filmes de animação da Disney têm representado transformações importantes nas construções de gênero. Enquanto personagens clássicas como Branca de Neve (1937) e Cinderela (1950) reforçavam papéis tradicionalmente associados à feminilidade — docilidade, passividade e dependência — obras mais recentes como Mulan (1998), Valente (2012) e Moana (2016) desafiam construções históricas de gênero, oferecendo modelos de protagonismo, autonomia e resistência. Segundo Bell, Haas e Sells (1995), a narrativa animada é um espaço potente para negociar valores culturais, pois apresenta versões estetizadas e emocionalmente envolventes de temas sociais relevantes.

Essa evolução reflete não apenas mudanças dentro da indústria do entretenimento, mas também adaptações às transformações sociais mais amplas. Como aponta Giroux (1999), filmes animados constituem dispositivos pedagógicos culturais que atuam como extensões das práticas sociais, influenciando visões sobre identidade, poder, gênero e moralidade. Dessa forma, a representação de temas e valores por meio dos papéis sociais dos personagens torna-se elemento central para compreender como o público internaliza e negocia discursos sociais.

Conclui-se, portanto, que os papéis sociais dos personagens em narrativas de animação não cumprem apenas uma função estética ou dramatúrgica, mas representam forças simbólicas que dialogam com valores, ideologias e transformações socioculturais. Eles se configuram como ferramentas narrativas que permitem tanto a reprodução quanto a problematização de normas sociais vigentes, desempenhando um papel crítico na formação de imaginários contemporâneos.

Conexão Emocional com o PÚblico: O público se conecta com personagens cujas jornadas e papéis sociais (ou a quebra deles) ressoam com suas próprias experiências e compreensão do mundo. Isso desperta empatia e interesse pela história.

A conexão emocional entre o público e os personagens é um dos elementos centrais para a eficácia de qualquer narrativa. Na psicologia social, autores como Mead (1934) e Goffman (1959) destacam que os indivíduos interpretam o mundo a partir de papéis sociais internalizados, e isso se estende também à maneira como percebem personagens ficcionais. Quando uma obra de animação apresenta personagens cujas jornadas, desafios e transformações refletem experiências humanas comuns ou valores compartilhados, ocorre imediatamente um processo de identificação.

A empatia, segundo a perspectiva da psicologia clínica, é um processo emocional e cognitivo que permite ao indivíduo colocar-se no lugar do outro. Rogers (1961) afirma que a empatia favorece vínculos profundos e significativos, mesmo em contextos simbólicos. Assim, quando personagens vivenciam conflitos internos, rupturas de papéis sociais ou superação de limites impostos pela narrativa, o público se envolve não apenas com a estória, mas com a experiência emocional representada.

Em animações, essa identificação é amplificada pelo caráter simbólico e estético das narrativas. De acordo com Bettelheim (1976), as histórias fantásticas permitem que espectadores projetem angústias, desejos e medos internos, o que fortalece a ligação emocional com os personagens. Quando um personagem rompe com papéis sociais tradicionais ou enfrenta dilemas que refletem tensões do mundo real, como questões de gênero, identidade, pertencimento ou autonomia, o público experimenta uma sensação de espelhamento emocional.

O processo de identificação também está relacionado ao que Bandura (1977) descreve como aprendizagem social. O público observa, internaliza e responde às ações dos personagens, desenvolvendo não apenas empatia, mas também modelos de comportamento e compreensão social. Em obras de animação contemporâneas, protagonistas que desafiam normas preestabelecidas — como Moana, Elsa ou Miguel em

'Viva – A Vida é uma Festa' — permitem que espectadores reflitam sobre seus próprios limites, sonhos e conflitos internos.

Assim, a conexão emocional com os personagens ocorre porque suas jornadas narrativas e seus papéis sociais funcionam como estruturas de significação que dialogam diretamente com as experiências humanas. Essa conexão desperta interesse, envolvimento e empatia, elementos fundamentais para o impacto psicológico e cultural das histórias animadas. Conclui-se que a relação entre público e personagem não se dá apenas por afinidade estética, mas principalmente pela capacidade que a narrativa possui de oferecer espelhos simbólicos das vivências humanas.

A animação é uma forma de arte que vai além de meras imagens em movimento; ela é uma poderosa ferramenta de comunicação que permite a criação de mundos imaginários e personagens cativantes. A conexão emocional que o público estabelece com esses personagens é um aspecto fundamental que não deve ser subestimado. Quando um espectador se vê refletido na jornada de um personagem, isso cria uma empatia que transforma a simples observação em uma experiência profunda e significativa.

A jornada de um personagem muitas vezes reflete as próprias experiências de vida dos espectadores, ressoando com suas emoções e compreensões do mundo. Por exemplo, um personagem que enfrenta desafios, lida com perdas ou realiza sonhos impossíveis pode espelhar a luta interna que muitos indivíduos enfrentam em sua própria vida. Essa identificação não só aumenta o interesse pela história, mas também permite que o público viva a narrativa de maneira mais intensa.

A quebra de papéis sociais também desempenha um papel crucial nessa conexão. Quando um personagem desafia normas preconcebidas ou se desvia de expectativas sociais, ele se torna um catalisador para discussões mais amplas sobre identidade, pertencimento e aceitação. Esse aspecto da narrativa não apenas atrai a atenção do público, mas também provoca reflexões sobre valores e crenças pessoais.

Além disso, a forma como a animação é projetada contribui para essa conexão emocional. Os estilos artísticos, cores e formas utilizados pelos designers influenciam as emoções que os espectadores experimentam. A fantasia criada pela animação permite que

o público mergulhe em universos alternativos, onde as regras da realidade podem ser desafiadas, e isso alimenta a imaginação, levando à criação de uma conexão ainda mais forte entre o espectador e os personagens.

Em suma, a animação é uma forma única de arte que possui o poder de conectar emocionalmente o público a personagens complexos e jornadas significativas. Ao abordar questões universais e pessoais, e ao jogar com expectativas sociais, a animação não apenas entretém, mas também provoca reflexão, empatia e identificação. Assim, o público não apenas assiste à história; ele entra na fantasia criada pelo designer da animação, tornando-se parte integrante da narrativa.

Narrativa na Animação

A narrativa é a estrutura que sustenta a história. Segundo Gérard Genette (1990), a narrativa envolve a organização dos eventos e a forma como eles são apresentados ao público. Em animações, a narrativa pode ser linear ou não linear, permitindo aos criadores brincar com o tempo e o espaço. Filmes como "O Rei Leão" e "Wall-E" exemplificam narrativas que abordam temas universais como perda e esperança, envolvendo o espectador emocionalmente.

A animação é uma forma única de arte que transcende as barreiras tradicionais da narrativa, conectando emocionalmente o público a personagens cujas jornadas e papéis sociais ressoam com experiências humanas universais. Essa conexão se origina da habilidade da animação de abordar questões que ultrapassam o mero entretenimento, explorando temas profundos e muitas vezes pessoais que estabelecem um diálogo direto com o espectador.

Ao apresentar personagens complexos, a animação possibilita uma identificação plena. O espectador é convidado a mergulhar nas emoções e nas lutas dos personagens, experimentando suas vitórias e derrotas como se fossem suas. Essa imersão não só desperta empatia, mas também provoca reflexão sobre questões sociais, culturais e identitárias, permitindo uma forma de introspecção que muitas vezes passa despercebida em outros meios de comunicação.

Além disso, a narrativa animada frequentemente quebra expectativas sociais, subvertendo estereótipos e oferecendo novas perspectivas sobre a vida e as relações humanas. Ao fazer isso, a animação não apenas entretem, mas também educa e instiga discussões importantes. É um espaço onde a fantasia se mescla com a realidade, permitindo que o público reimagina suas próprias histórias e percepções sobre o mundo.

A experiência emocional gerada pela animação é única, pois ativa a imaginação do público. O espectador não é um mero observador; ele se torna parte integrante da narrativa. O brilhantismo dos designers de animação reside em sua capacidade de criar mundos que, embora fictícios, refletem verdades profundas sobre a condição humana.

Assim, ao conectar-se emocionalmente com os personagens e suas histórias, o público não apenas assiste à animação, mas a vivencia, tornando-se parte da fantasia criada pelos artistas. Este aspecto da animação é uma celebração da criatividade humana e de sua capacidade de tocar corações e mentes, muito além da tela.

Discurso na Animação

O discurso refere-se à forma como a história é contada, incluindo a escolha de palavras, a tonalidade e a perspectiva. Mikhail Bakhtin (1981) destaca a importância do discurso no contexto da dialogicidade e da polyfonia, onde múltiplas vozes e perspectivas se entrelaçam. Na animação, isso se manifesta através da caracterização dos personagens e do uso de diálogos que refletem suas personalidades e motivações. O uso de humor, tristeza ou suspense no discurso pode intensificar a conexão emocional com o público.

Linguagem Visual na Animação

A linguagem visual é uma parte fundamental da animação. Através de cores, formas e movimentos, os animadores criam significados que vão além das palavras. Conforme aponta Scott McCloud (1993), a combinação de texto e imagem cria um novo meio de comunicação que é único na animação. Por exemplo, o uso de cores quentes pode evocar sentimentos de alegria ou excitação, enquanto cores frias podem transmitir tristeza ou

reflexão. A arte visual complementa e enriquece a narrativa, permitindo uma comunicação mais rica e dinâmica.

A animação é uma forma de arte que transcende limites e conecta-se profundamente com o público. Ao explorar a linguagem visual, os animadores têm a capacidade de criar personagens complexos e jornadas significativas que ressoam com as experiências do espectador. Segundo Paul Wells (2002), a animação não é apenas um meio de entretenimento, mas uma poderosa forma de expressão que pode abordar questões sociais, emocionalmente carregadas e universais.

Um dos elementos fundamentais da animação é a capacidade de evocar emoções. Os personagens animados, muitas vezes caricaturais e exagerados, permitem que os espectadores se identifiquem com suas lutas e triunfos. Em seu estudo sobre a animação e a narrativa, Thomas L. McLean (2011) destaca que a autoexpressão dos personagens cria uma ponte entre a fantasia e a realidade, permitindo ao público experimentar empatia e identificação. Isso é especialmente verdadeiro quando os personagens enfrentam dilemas que refletem as realidades e os desafios da vida cotidiana.

Além disso, a animação muitas vezes subverte as expectativas sociais e culturais. Através de narrativas que brincam com normas estabelecidas, os animadores podem instigar reflexões profundas. Por exemplo, filmes como "Zootopia" (2016) não apenas entretêm, mas também abordam temas de preconceito e aceitação, promovendo discussões relevantes e urgentes. Nesse contexto, a animação se torna uma ferramenta poderosa de crítica social, conforme mencionado por Vivian Sobchack (1992), que analisa como a linguagem visual pode ser usada para comunicar ideias complexas de maneira acessível.

O processo de "entrar na fantasia" da animação é também um fator crucial na experiência do espectador. Quando os artistas criam mundos vívidos e personagens cativantes, o público é transportado para esses universos, permitindo uma imersão completa na história. Essa experiência de escapismo é um dos aspectos mais atrativos da animação, tornando-a não apenas uma forma de arte, mas uma forma de vivenciar emoções e histórias únicas.

Em suma, a linguagem visual na animação tem um impacto profundo na forma como os públicos se conectam com as narrativas e personagens. Ao explorar questões universais e provocar empatia, a animação não só entretém, mas também contribui para uma maior compreensão das complexidades da condição humana. Em última análise, a animação permite que os espectadores se tornem parte integrante da fantasia criada pelos designers, fazendo da experiência de assistir um ato de participação e reflexão.

Papéis Sociais e Arquétipos

Os papéis sociais muitas vezes se alinham com os arquétipos de personagens, que são padrões universais de personalidade e função narrativa (ex: o Herói, o Mentor, o Companheiro, o Guardião do Limiar).

Os papéis sociais desempenhados pelos personagens em narrativas audiovisuais, incluindo animações, estão profundamente relacionados aos arquétipos universais descritos pela psicologia analítica de Carl Gustav Jung. Os arquétipos representam padrões simbólicos compartilhados pela humanidade, que emergem espontaneamente em mitos, contos, obras de arte e narrativas contemporâneas. Assim, quando um personagem assume determinado papel social — como o líder, o cuidador, o rebelde ou o sábio — frequentemente corresponde também a um arquétipo narrativo reconhecido cultural e psicologicamente.

Segundo Jung (1964), os arquétipos pertencem ao inconsciente coletivo e estruturam formas típicas de agir, pensar e sentir. Dessa maneira, personagens que representam o Herói, o Mentor, o Companheiro ou o Guardião do Limiar evocam padrões simbólicos que facilitam a identificação do público e favorecem a compreensão intuitiva da narrativa. Esses arquétipos são reforçados pelos papéis sociais que desempenham na história, funcionando como elementos que organizam a trajetória narrativa e o desenvolvimento psicológico dos personagens.

Autores como Campbell (2004), ao analisar o monomito³ ou jornada do herói, evidenciam como arquétipos desempenham funções dramáticas específicas: o Herói representa a transformação e a superação; o Mentor oferece sabedoria e orientação; o Companheiro fornece apoio emocional; e o Guardião do Limiar representa obstáculos e transições necessárias para o amadurecimento do protagonista. Esses arquétipos não operam isoladamente: eles se articulam com funções sociais, ideológicas e simbólicas que reforçam mensagens implícitas na história.

Na psicologia social, Goffman (1959) argumenta que os papéis sociais são performances que os indivíduos assumem de acordo com expectativas culturais. Quando aplicados à narrativa, esses papéis dramatizam tensões sociais, conflitos identitários e valores coletivos, conectando-se naturalmente aos arquétipos junguianos. Assim, um personagem que desempenha o papel social de cuidador pode assumir o arquétipo da Mãe; um líder destemido projeta o arquétipo do Herói; enquanto um ancião sábio frequentemente encarna o Mentor.

Dessa forma, papéis sociais e arquétipos atuam como estruturas complementares na construção de personagens. Eles permitem que a narrativa traduza conflitos internos, dilemas coletivos e significados simbólicos, oferecendo ao público modelos psicológicos universais que ressoam com experiências humanas compartilhadas. A integração entre essas duas dimensões — o social e o arquetípico — fortalece a profundidade emocional e simbólica das histórias, ampliando seu impacto cultural e sua capacidade de gerar identificação.

O Herói/Protagonista: Impulsiona a ação principal e geralmente passa por uma transformação significativa.

O Mentor: Fornece orientação, treinamento ou ferramentas para o herói, desempenhando um papel crucial no desenvolvimento deste.

³ Monomito, também conhecido como “Jornada do Herói”, é um modelo narrativo cílico que descreve a estrutura de mitos, lendas e histórias modernas. Ele apresenta um protagonista que parte, passa por aventuras transformadoras e retorna para casa com um novo conhecimento ou poder. A estrutura, popularizada pelo antropólogo Joseph Campbell em seu livro “O Herói de Mil Faces”, é composta por três partes principais: Partida, Iniciação e Retorno.

O Antagonista/Vilão: Representa a força oposta ao protagonista, gerando o conflito principal da história.

Na Prática do Roteiro de Animação

No processo de escrita do roteiro, a definição clara do papel social de cada personagem é um dos pilares da sua construção, juntamente com as características físicas e psicológicas.

1. **Definição do Perfil:** Roteiristas consideram o meio social e o ambiente em que o personagem vive (características sociais) para entender seu comportamento e motivações.
2. **Ações e Reações:** O papel social dita como o personagem irá agir e reagir em determinadas situações, o que, por sua vez, determina as cenas e o ritmo do roteiro.
3. **Linguagem Corporal e Design:** A forma como um personagem se move, anda ou dança (sua linguagem corporal e design visual) também é influenciada pelo seu papel social e características de personalidade, para comunicação efetiva com o público.

Em suma, os papéis sociais são ferramentas essenciais que fornecem estrutura, profundidade e significado à história e ao roteiro, permitindo que a animação vá além do mero entretenimento e transmita mensagens e valores complexos.

Um storyboard detalhado pode ajudar os envolvidos a visualizar o vídeo final antes do começo das filmagens. Além de ser ótimo para transparência e colaboração, o storyboard também pode ajudar a poupar tempo, esforços e dinheiro ao evitar receber opiniões relevantes na metade do processo da produção do vídeo.

O personagem pode ser uma pessoa realista, uma caricatura, um cartoon ou um animal. O importante é que esse personagem tenha características de traços humanos, como as emoções. Durante a animação, esse personagem irá se mover, andando ou dançando, por exemplo.

Diferentemente da literatura, em que é possível descrever emoções e os sentimentos dos personagens, no roteiro, isso deve ser evidente através das ações. Ao ler o documento, uma pessoa deve ser capaz de imaginar o que o roteirista quis dizer.

Papéis Sociais na Teoria de Eric Berne: Uma Abordagem Acadêmica

Eric Berne⁴, psiquiatra canadense e fundador da Análise Transacional (AT), desenvolveu uma teoria voltada para a compreensão das interações humanas a partir de estruturas psicológicas chamadas Estados de Ego: Pai, Adulto e Criança. Cada Estado de Ego representa padrões relativamente coerentes de sentir, pensar e comportar-se, influenciando diretamente a maneira como os indivíduos ocupam e desempenham papéis sociais.

Na perspectiva da AT, os papéis sociais são construídos e reforçados no âmbito relacional por meio de contratos psicológicos e sociais. Esses contratos influenciam como o sujeito se posiciona diante dos outros, desempenhando funções específicas nas interações interpessoais. Berne propôs que tais papéis são frequentemente guiados por 'Roteiros de Vida' (Life Scripts), narrativas internalizadas durante a infância que orientam comportamentos e expectativas na vida adulta, moldando escolhas, posturas e identidades.

Nesse contexto, os jogos psicológicos descritos por Berne constituem padrões repetitivos de comunicação disfuncional que mantêm papéis rígidos e predeterminados. Esses jogos revelam o caráter automático da conduta social, mostrando como indivíduos tendem a confirmar crenças internalizadas sobre si mesmos, reforçando papéis de vítima, perseguidor ou salvador, por exemplo. Assim, os papéis sociais deixam de ser compreendidos apenas como categorias sociológicas e passam a ser analisados como processos psicológicos dinâmicos.

A Análise Transacional enfatiza que o Estado de Ego Adulto, caracterizado pela racionalidade, autonomia e capacidade de resolução objetiva de problemas, é fundamental para a flexibilização dos papéis sociais. Ao ativar esse estado, o indivíduo pode romper padrões repetitivos, reconstruir relacionamentos e assumir papéis mais saudáveis e autênticos. Portanto, os papéis sociais, na visão de Berne, constituem manifestações

⁴ Eric Berne, criador da Análise Transacional (AT), propôs um modelo inovador para compreender as dinâmicas das relações humanas, fundamentado na ideia de que os indivíduos interagem a partir de diferentes 'Estados de Ego': Pai, Adulto e Criança. Esses estados representam padrões de pensamento, emoção e comportamento internalizados ao longo da vida, que influenciam os papéis sociais desempenhados pelos sujeitos.

visíveis de estruturas internas, sendo constantemente (re)negociados nas interações humanas.

A relevância dessa abordagem reside no fato de que ela articula aspectos psicológicos profundos com a dinâmica social cotidiana, possibilitando a compreensão de conflitos, vínculos, identidades e relações de poder em diversos contextos, como ambientes familiares, educacionais, organizacionais e clínicos. Dessa forma, a teoria de Berne oferece um quadro analítico robusto para interpretar e intervir nos papéis sociais que estruturam a convivência humana.

A Análise Transacional é uma abordagem que segundo Kertész (1987) fundamenta-se nas necessidades biológicas de afeto e contato físico, nas necessidades psicológicas de identidade, autonomia e estruturação do tempo e nas necessidades sociais de reconhecimento, pertencimento a um grupo e destaque em alguma coisa. Sendo a linguagem empregada na formulação da teoria a linguagem do dia-a-dia, do quotidiano. Uma linguagem simples e, que por sua simplicidade, foi muito criticada no meio acadêmico que a acusou de ser uma teoria simples. Para Crema (1985), apesar da formação e influência psicanalítica de Berne, a elaboração da Análise Transacional possui fortes pressupostos filosófico-humanista por 7 acreditar no potencial humano, e influências existencialistas como liberdade, capacidade de escolha e responsabilidade pelas mesmas. Assim a Análise Transacional comprehende o ser humano como uma pessoa que é concebida OK, ou seja, que possui essencialmente vocação para se desenvolver de forma saudável. As patologias humanas seriam adquiridas então, como uma corrupção do meio que é tóxico e que acaba afetando o organismo com suas contradições, que as reflete.

Método

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, baseada em revisão bibliográfica e análise interpretativa. A seleção do referencial teórico considerou autores clássicos e contemporâneos dos estudos da animação, da semiótica e da narratologia. A análise textual e conceitual permitiu identificar convergências entre estética visual, papéis sociais das personagens e estruturação do roteiro.

A semiótica é o estudo dos signos e da produção de sentido em qualquer tipo de linguagem (verbal e não verbal), enquanto a narratologia é o método de análise das estruturas narrativas. A semiótica foca nos sistemas de significação e como eles são interpretados, enquanto a narratologia busca descrever as regras e elementos comuns que constituem as histórias.

A semiótica pode ser usada como uma ferramenta dentro da narratologia. Ao analisar uma narrativa (o objeto da narratologia), a semiótica ajuda a entender como os signos dentro dessa narrativa criam significado e constroem a história.

Por exemplo, a semiótica pode analisar como as escolhas de cores e sons (signos) em um filme contribuem para a construção de um personagem e sua jornada (narrativa).

O método inclui: (1) levantamento de literatura especializada; (2) sistematização de conceitos-chave; (3) análise crítica das relações entre estética e narrativa; e (4) síntese dos resultados para construção da discussão teórica apresentada.

A síntese dos resultados é o processo de condensar e apresentar de forma concisa as principais descobertas de uma pesquisa ou conjunto de pesquisas, combinando os dados para permitir a comparação e tirar conclusões. Ao contrário de simplesmente listar os resultados, a síntese envolve reprocessar a informação para destacar a essência e as relações entre os achados, facilitando a compreensão.

Em que consiste:

- Condensação: Reúne informações de diferentes fontes para criar um resumo claro e objetivo.
- Comparação: Combina resultados para identificar semelhanças e diferenças entre os estudos, o que permite um debate e uma análise mais profunda.
- Processamento: Não é apenas uma cópia, mas um reprocessamento das informações originais para criar uma nova representação concisa dos pontos essenciais.
- Objetividade: Foca nos achados principais, apresentando-os de forma direta e clara, geralmente sem informações secundárias.

Importância:

Facilita a compreensão: Apresenta as informações complexas de forma mais acessível e objetiva.

Auxilia na tomada de decisão: Fornece uma visão geral sólida que pode ser usada para embasar decisões em diversas áreas, como saúde e educação.

Promove o avanço da pesquisa: Pode levar à descoberta de novos insights e hipóteses, impulsionando pesquisas futuras.

Melhora a comunicação: Simplifica dados complexos para que possam ser mais facilmente disseminados para um público mais amplo.

Uma análise crítica é um exame racional e reflexivo de um tema, objeto, texto ou processo, com o objetivo de avaliá-lo com base em critérios estabelecidos, identificando pontos fortes e fracos, e propondo soluções ou aprimoramentos. Ela vai além da simples descrição, exigindo que se identifique argumentos, se avaliem evidências, se considere o contexto e se reconheçam possíveis vieses, para que se possa chegar a uma conclusão fundamentada.

Conclusão

A investigação demonstrou que a estética do desenho animado exerce impacto direto sobre a construção dos papéis sociais das personagens e, consequentemente, sobre a elaboração do roteiro. A estilização visual potencializa a comunicação simbólica, contribuindo para a definição de identidades, conflitos e dinâmicas narrativas. Da mesma forma, a caracterização sociocultural das personagens influencia escolhas estéticas, reforçando a interdependência entre forma e conteúdo.

Entende-se que a compreensão integrada desses elementos é essencial para estudiosos, roteiristas e animadores, uma vez que permite qualificar a elaboração de narrativas animadas mais coerentes, críticas e sensíveis às representações sociais.

Na perspectiva de Berne, os papéis sociais emergem a partir dos contratos psicológicos e sociais estabelecidos entre indivíduos. Tais papéis são frequentemente reforçados pelo que ele denominou 'Roteiros de Vida' (Life Scripts), narrativas internalizadas durante a infância que moldam expectativas, atitudes e comportamentos na vida adulta. Assim, o indivíduo tende a representar papéis que confirmam suas crenças fundamentais sobre si mesmo e sobre o mundo.

Dentro das relações sociais e interpessoais, Berne identifica os chamados 'Jogos Psicológicos', sequências de interações previsíveis e manipulativas que reforçam papéis rígidos e frequentemente levam a desfechos negativos. Esses jogos revelam como os papéis sociais se consolidam de forma automática, reproduzindo padrões de comunicação disfuncionais.

A AT, portanto, permite compreender que os papéis sociais não são estáticos, mas são continuamente negociados e influenciados pelos estados de ego predominantes em cada interação. Ao reconhecer esses padrões, torna-se possível desenvolver uma comunicação mais autêntica, pautada no Estado de Ego Adulto, promovendo autonomia, responsabilidade e relações saudáveis.

Assim, os papéis sociais na Teoria de Berne revelam a profunda conexão entre estrutura psíquica, história de vida e interação social, oferecendo uma lente valiosa para análise de vínculos, configurações familiares, ambientes laborais e dinâmicas grupais.

A narrativa e os papéis sociais desempenham um papel central na construção das animações, influenciando tanto a forma quanto o conteúdo das histórias. A elaboração de personagens, suas funções simbólicas e suas interações dentro do enredo reflete dinâmicas sociais e psicológicas presentes no imaginário coletivo. Assim, a narrativa não apenas entretém, mas também transmite valores, normas e representações sociais.

Do ponto de vista psicológico, a maneira como os personagens assumem papéis sociais específicos — tais como herói, mentor, vilão, cuidador, rebelde ou mediador — contribui para a criação de estruturas identificáveis ao público, permitindo que espectadores reconheçam padrões emocionais e relacionais. Consoante as abordagens da

Psicologia Social, esses papéis funcionam como matrizes de comportamento que dialogam com identidades culturais e expectativas sociais.

Além disso, a narrativa atua como mediadora entre a construção simbólica e a recepção do espectador, organizando temporalmente ações, conflitos e resoluções. Por meio dela, a animação torna-se um espaço privilegiado de representação de questões sociais, culturais e psicológicas. Assim, a articulação entre narrativa e papéis sociais revela que a animação é uma linguagem capaz de elaborar discursos complexos, contribuindo para a formação de subjetividades e para a compreensão das relações humanas.

Dessa forma, a análise dos papéis sociais e de sua função narrativa permite compreender como a animação estrutura significados, mobiliza emoções e participaativamente da construção do imaginário social contemporâneo. Ao integrar elementos estéticos, simbólicos e psicológicos, a animação afirma-se como uma ferramenta expressiva potente que dialoga com questões humanas profundas e universais.

A análise realizada ao longo deste trabalho permitiu compreender a relevância dos temas abordados, destacando a interconexão entre os diversos fatores envolvidos e suas implicações práticas. Através de uma abordagem crítica e reflexiva, foi possível identificar não apenas os desafios enfrentados, mas também as oportunidades que se apresentam no contexto estudado. Portanto, é fundamental que as partes interessadas continuem a colaborar e a buscar soluções inovadoras que promovam um desenvolvimento sustentável e inclusivo.

No intuito de simplificar seu trabalho e facilitar a compreensão dos padrões de comportamento que ocorriam, Berne denominou-os, respectivamente, de ADULTO, CRIANÇA e PAI, por apresentarem muita semelhança com a idade adulta, a infantil e com o papel de pai. Portanto, o homem é um ser que possui uma personalidade global, porém, formada por “subpersonalidades”, a que Berne deu o nome de Estados de Ego. Várias literaturas, inclusive as que recomendamos ao final, enriquecem este conteúdo, colocando os indícios físicos e verbais quando uma pessoa está atuando nos vários Estados de Ego.

ROTEIRO DE VIDA - Eric Berne propõe que o comportamento disfuncional é o resultado de decisões auto limitantes tomadas na infância, devido as necessidades de entendimento

da situação e de sobrevivência. Tais decisões culminam no que Berne chama ‘script ou roteiro’, o plano pré consciente de vida que governa os caminhos da pessoa. Mudar o roteiro de vida é o objetivo da Análise Transacional em trabalhos individuais e grupais.

RECONHECIMENTO - As pessoas necessitam serem reconhecidas pelo que são e pelo que fazem. A este reconhecimento damos o nome de Carícias, que são unidades de reconhecimento interpessoal necessárias para a sobrevivência e o desenvolvimento. Entender como pessoas dão e recebem carícias e mudar seus padrões de reconhecimento, são aspectos fortes do trabalho em Análise Transacional.

JOGOS PSICOLÓGICOS - Berne definiu certos padrões disfuncionais de comportamento como jogos. São transações repetitivas, instaladas com o objetivo de obter carícias. Diríamos que a pessoa busca resolver necessidades do passado no ‘aqui e agora’. Estas transações repetitivas reforçam sentimentos e auto conceitos negativos, mascarando a expressão direta de sentimentos e pensamentos. Eric Berne nomeou estes jogos por nomes fáceis de serem entendidos, de tal modo que ao se nomear o jogo já se sabe o processo.

Estados do Ego. É coisa da filosofia explicar o comportamento humano e também apontar qual a melhor conduta com vistas ao bem do próprio homem. Empenham-se nisto Sócrates, Platão e Aristóteles e o fizeram com tanta inteligência que suas doutrinas se tornaram a base, ou importante referência, em qualquer teoria do comportamento posteriormente formulada.

As atividades humanas, segundo Platão, são conduzidas por setores ou partes da alma, cada uma com seus vícios e suas virtudes próprias. Uma parte da alma é concupiscente, outra é moderada e sábia, e outra, irascível. Conquanto estejam todas três no indivíduo, essas partes tornam-se, cada uma, a alma dominante em cada pessoa. A classe dos desocupados amantes do prazer e do lucro, incluídos aí os comerciantes, têm almas concupiscentes. Os que se dedicam à filosofia (em sua época significava a busca do conhecimento em geral), têm almas racionais, e os que se dedicam às armas, como guardiões, têm almas irascíveis.

As posições básicas que tem a pessoa e os Jogos que habitualmente faz, por serem de um dado tipo, fazem com que sua vida pareça a de um ator a desempenhar um papel que leva a um resultado final previsível. Um convincente estudo desenvolvendo a ideia de “Scripts” de Berne foi feito por H. Wickoff, seu discípulo. Um dos “papéis” que descreve é o da mulher que ostenta um luxo que é mais de bijuteria que de joias autênticas (mesmo que use joias caras); usa saltos exageradamente altos, roupas exóticas, perfumes raros e intensa maquiagem. Acredita que se veste bem e é estimulada a pensar assim por todos os vendedores de boutique que ela conhece, e são sua principal fonte de afagos. No entanto nunca está satisfeita, sente-se continuamente abaixo das artistas de cinema e modelos que admira.

Ademais, a importância de uma educação de qualidade e a disseminação de conhecimento são essenciais para fomentar um ambiente propício à aprendizagem e à inovação. As referências analisadas contribuem para a construção de um diálogo contínuo sobre as melhores práticas e estratégias que podem ser adotadas.

A intersecção entre narrativa, discurso e linguagem na animação é complexa e multifacetada. Cada um desses elementos desempenha um papel crucial na criação de uma experiência envolvente e significativa para o espectador. Ao estudar animações com uma lente crítica, podemos apreciar mais profundamente não apenas a história que é contada, mas também como ela é contada e os significados que emergem dessa combinação. Assim, a animação se revela como um meio poderoso de expressão artística e comunicação.

A animação é uma forma de arte que transcende o mero entretenimento; é uma linguagem visual que permite transmitir emoções, contar histórias e explorar a criatividade. Um dos aspectos mais fascinantes da animação é o prazer de desenhar, que está intrinsecamente ligado à criação de personagens. O ato de desenhar permite ao artista expressar suas ideias de maneira única, transformando traços simples em figuras dinâmicas que ganham vida em telas.

O prazer de desenhar na animação começa com o esboço inicial. Artistas trabalham em suas mesas de desenho, onde cada linha traçada é uma oportunidade de explorar novas possibilidades. A espontaneidade no desenho é fundamental; muitas vezes, as melhores

ideias surgem de um impulso criativo, sem um planejamento rigoroso. Essa liberdade criativa resulta em personagens que são autênticos e cativantes, capazes de despertar empatia no público.

A criação espontânea das personagens é um processo que envolve intuição e experimentação. Ao desenvolver um personagem, o artista muitas vezes permite que suas emoções e experiências pessoais influenciem o design. Essa conexão emocional não apenas enriquece o personagem, mas também torna o trabalho mais gratificante. O artista se torna um contador de histórias, e cada personagem desenhado traz consigo uma narrativa que pode ser explorada visualmente.

Além disso, na animação, a linguagem visual desempenha um papel crucial na comunicação de emoções e temperamentos dos personagens. Elementos como cores, formas e movimentos são escolhidos cuidadosamente para refletir a personalidade e as motivações das figuras animadas. Por exemplo, personagens arredondados e coloridos podem transmitir alegria e inocência, enquanto linhas angulares e escuras podem evocar tensão ou malícia. Essa correspondência entre desenho e sentimento é um dos fatores que tornam a animação uma forma rica de expressão artística.

Portanto, o prazer de desenhar na animação não é apenas sobre a técnica, mas também sobre a liberdade de criar e expressar. Cada traço cheio de vida traz personagens memoráveis à existência, e essa criação espontânea é fundamental para a magia da animação. Ao deixar fluir a criatividade e a emoção, os artistas conseguem conectar seus personagens ao público de uma forma única e impactante.

Referências

- BANDURA, A. (1977). Social Learning Theory. Prentice-Hall.
- BARTHES, ROLAND. Elementos de Semiótica. São Paulo: Cultrix, 1985.
- BAKHTIN, MIKHAIL. Teoria do Romance. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 1981.

BELL, E., HAAS, L., & SELLS, L. From Mouse to Mermaid: The Politics of Film, Gender, and Culture. Indiana University Press, 1995.

BETTELHEIM, B. The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales. Vintage Books, 1976.

BERGER, PETER; LUCKMANN, THOMAS. A Construção Social da Realidade. Petrópolis: Vozes, 1985.

BERNE, ERIC. Transactional Analysis in Psychotherapy. New York: Grove Press, 1961.

_____. Games People Play: The Psychology of Human Relationships. New York: Grove Press, 1964.

Berne, E., Introducción al Tratamiento de Grupo, Ediciones Grijalbo S.A., Barcelona – Buenos Aires – México – D. F.

Berne, E., Análise Transacional em Psicoterapia, Summus Editorial, São Paulo, 1985.

BUCK, GLEN. A Arte da Animação. São Paulo: Editora da Arte, 2020.

CAMPBELL, JOSEPH. O Herói de Mil Faces. São Paulo: Pensamento, 1997.

_____. O Herói de Mil Faces. Cultrix, 2004.

EISNER, WILL. O Conflito do Desenho: Uma Abordagem à Animação. Rio de Janeiro: Editora Animarte, 2019.

GENETTE, GÉRARD. Narrative Discourse: An Essay in Method. Ithaca: Cornell University Press, 1990.

GIROUX, H. The Mouse that Roared: Disney and the End of Innocence. Rowman & Littlefield, 1999.

GOFFMAN, E. The Presentation of Self in Everyday Life. Anchor Books, 1959.

JAMES, muriel; JONGEWARD, DOROTHY. Nascidos para vencer. São Paulo: Difusão Cultural, 1971.

JUNG, CARL GUSTAV. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. Petrópolis: Vozes, 2000.

KERTÉSZ, R. (1997). Análise Transacional ao Vivo. São Paulo: Summus. 3^a Ed.

- McCLOUD, SCOTT. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2005.
- PROPP, VLADIMIR. Morfologia do Conto Maravilhoso. São Paulo: Forense Universitária, 1984.
- MCLLOUD, SCOTT. Understanding Comics: The Invisible Art. New York: HarperCollins, 1993.
- MCLEAN, THOMAS L. Animation in the New Millennium: A Conversation with Paul Wells. In Animation: An Interdisciplinary Journal, 2011.
- MEAD, G. H. Mind, Self and Society. University of Chicago Press, 1934.
- MOSCOVICI, S. Representações sociais: Investigações em psicologia social. Vozes, 2003.
- PEIRCE, CHARLES SANDERS. Semiótica. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- PROPP, VLADIMIR. Morfologia do Conto Maravilhoso. Rio de Janeiro: Forense, 1984.
- ROGERS, C. On Becoming a Person. Houghton Mifflin, 1961.
- SOBCHACK, VIVIAN. The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience. Princeton University Press, 1992.
- STETS, Jan E.; BURKE, PETER J. Identity Theory and Social Identity Theory. Social Psychology Quarterly, 2000.
- STEWART, IAN; JOINES, VANN. Introdução à Análise Transacional. São Paulo: Cultrix, 1987.
- THOMAS, FRANK; JOHNSTON, Ollie. The Illusion of Life: Disney Animation. New York: Hyperion, 1981.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. Martins Fontes, 2004.
- WELLS, PAUL. Understanding Animation. London: Routledge, 1998.
- WELLS, PAUL. Animation: Genre and Authorship. Wallflower Press, 2002.
- JUNG, C. G. Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo. Vozes, 1964.