

A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS: A RELEVÂNCIA NO CONTEXTO ESCOLAR

Simone Kniphoff Thomas¹

Douglas Fonseca Campos²

Luciana Backes³

Resumo: O presente artigo tem como objetivo refletir sobre a criação de personagens entre crianças para o contexto educacional. Para tanto, a partir da realização de atelier, as crianças são convidadas a construir seu personagem a fim de problematizar sua própria identidade, as conexões com o mundo que os cerca e a produção de textos literários. Ao empregar a metodologia da fenomenologia, analisamos as situações vividas no atelier, considerando o contexto das crianças, por meio das narrativas construídas. Concluímos que experiências como a descrita neste texto possam contribuir para a construção de atividades que conectem os jovens à leitura e à escrita literária de maneira lúdica e significativa.

Palavras-chave: Criação de Personagem; Literatura; Crianças; Jogos.

INTRODUÇÃO

As tecnologias estão cada vez mais presentes em nosso dia a dia, logo, torna-se congruente, explorá-las nos processos de ensino e aprendizagem na Educação Básica. No grupo de pesquisa COTEDIC UNILASALLE/CNPq,

¹ Mestranda em Educação pela UNILASALLE. Especialização em Formação do Leitor pela UERGS; A Moderna Educação pela PUCRS; Práticas Educativas em Bibliotecas Escolares pela UCS e Gestão Educacional pela UNILASALLE. Servidora pública - bibliotecária escolar no município de Novo Hamburgo/RS. Integrante do Grupo de Pesquisa COTEDIC - Convivências e Rede(s): Configuração de ecossistemas de aprendizagem pela UNILASALLE/CNPq. simone.202120848@unilasalle.edu.br. <http://lattes.cnpq.br/1007679908216044>.

² Graduado em Psicologia pela UNILASALLE. Integrante do Grupo de Pesquisa COTEDIC - Convivências e Rede(s): Configuração de ecossistemas de aprendizagem pela UNILASALLE/CNPq. dfc.doudoug@gmail.com. <http://lattes.cnpq.br/4424334162010541>.

³ Pós-Doutora pela Université Paris Descartes - V Sorbonne, PARIS V, França. Coordenadora do Grupo de Pesquisa COTEDIC - Convivências e Rede(s): Configuração de ecossistemas de aprendizagem pela UNILASALLE/CNPq; Integrante do Grupo de Pesquisa TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO: Ecossistemas de Inovação em contexto híbrido e multimodal pela UNISINOS/CNPq. Professora titular na UNILASALLE e professora visitante na Université Claude Bernarde Lyon. luciana.backes@unilasalle.edu.br. <http://lattes.cnpq.br/6301625161386664>.

percebemos que não basta apenas inserir tecnologias no contexto de sala de aula, elas precisam estar acompanhadas de narrativas que as recontextualizam com o universo infantil. Assim, entendemos a importância de explorar a construção de personagens em diferentes situações.

A fim de investigar o potencial da criação de personagens entre crianças para a aprendizagem no contexto escolar, os autores propuseram um atelier de criação de personagens, baseado em suas experiências com jogos. O personagem pode representar um potencial para o engajamento das crianças na atividade, o protagonista da ação (física ou cognitiva), o narrador de uma história que recontextualiza conhecimentos e/ou a ludicidade na experiência. Então as crianças foram convidadas a participarem de uma experiência lúdica e a imersiva enquanto jogadores em diversas plataformas, desde os tabuleiros, as cartas e até as mídias digitais. Então, o atelier contemplou o pensamento de jogos, envolvendo a definição de regras, desafios e objetivos, as narrativas e a representação por personagens no desenvolvimento da prática pedagógica. Participaram do atelier as crianças do 4º ano do ensino fundamental do Colégio La Salle - Canoas.

Por meio da experiência vivenciada no atelier, queremos refletir sobre a criação de personagens entre crianças para o contexto educacional. Assim, abordamos a compreensão dos personagens em textos literários, após tratamos do método da fenomenologia no atelier para criação de personagens no Hero Forge e analisamos a criação dos personagens para o contexto escolar. Ao final, refletimos sobre a relevância da criação dos personagens no contexto escolar.

OS PERSONAGENS EM TEXTOS LITERÁRIOS

A criação de personagens para compor uma narrativa literária é algo complexo e que faz emergir diferentes sentimentos e sensações nas crianças. Segundo Reis (2013), os níveis de interação entre personagem, espaço, tempo, ações e narrativa implicam relações estabelecidas entre a história contada e história real da sociedade. Essas relações, mesmo não sendo congruentes com o mundo real, apresentam uma lógica interna por meio do enredo, gerando a verossimilhança. Assim, conforme Gancho (2002, p. 10) “[...] mesmo sendo inventados, o leitor deve acreditar no que lê. Esta credibilidade advém da organização lógica dos fatos dentro do enredo”. Para a autora cada ação gera uma

reação e que essa relação causal do enredo é que sustenta a verossimilhança na narrativa.

Para que exista esse movimento de ações no enredo, é necessário a presença de conflitos para: organizar os acontecimentos da narrativa, dar direcionamento aos personagens, criar uma tensão que desencadeia novas ações e prender a atenção do leitor. Para Gancho (2002) o conflito também determina partes do enredo como: exposição (apresenta a história), complicação (desenvolvimento do conflito), clímax (ponto ápice do conflito), desfecho (fim do conflito). Ainda segundo a autora, essas questões não ocorrem nos enredos psicológicos, que buscam enaltecer pensamentos, estados, emoções do narrador.

Proença (2003, p. 50) afirma que: “A ação se situa, assim, a nível da trama, intriga ou enredo, que envolve o que ocorre com os personagens, o conjunto de suas ações ou reações, os acontecimentos ligados entre si, tudo isso comunicado pela narrativa”. O personagem na narrativa é um dos principais elementos, já que é em relação a ele que o narrador irá construir seu discurso, estando ele em oposição ou não, com a visão do narrador.

Segundo Proença (2003), as análises sobre as personagens de uma narrativa se apoiam em três visões: no que elas “são”, no que “representam” ou no que “fazem”. A questão do “ser” implica na definição da espécie, podendo ser seres humanos, coisas (objetos), animais ou elementos da natureza. Sobre o que “representam” envolve aspectos individuais (por terem características próprias), típicos (representando um *grupo social, regional, profissional* etc.) e caricaturais (quando possuem características exageradas e definidoras). O que “fazem”, por sua função na narrativa, como protagonistas (personagem principal) ou antagonistas (personagens que se opõe ao personagem principal).

Gancho (2002, p. 14) esclarece mais uma questão que tem relação com a função do personagem, descrita acima, que: “Se um determinado ser é mencionado na história por outros personagens, mas nada faz direta ou indiretamente, ou não interfere de modo algum no enredo, pode-se não o considerar personagem”. Assim, se algum ser, objeto ou elemento da natureza não desempenha ações, posicionamento, funções importantes na narrativa (de forma antagonista ou protagonista) não pode ser considerado um personagem. Para a autora, mesmo os personagens secundários tomam posicionamento na narrativa e lhe são conferidas importantes ações.

Os personagens protagonistas ainda podem ser classificados como herói ou heroína, ser que se destaca por ser superior, ou anti-herói (heroína), aqueles que segundo Gancho (2002, p. 15): “são sempre vítimas das adversidades ou de seus próprios defeitos de caráter” e dessa forma não conseguem ser perfeitos como o herói, mas, ainda assim, são protagonistas. Entretanto, cabe ressaltar que o anti-herói (heroína) não é um antagonista, pois este último toma atitudes opostas ao protagonista, ou seja, é o vilão da história.

Ainda na questão da análise de personagem, a autora expõe que é possível refletir quanto à sua caracterização, sendo eles: planos (personagens de pouca complexidade), tipos (reconhecidos por características típicas), caricaturas (características fixas e ridículas) ou redondos (personagens complexos quanto a características físicas, psicológicas, sociais, ideológicas e morais, capaz de se transformar ao decorrer da narrativa).

Personagens bem construídas são essenciais para a aceitação de um texto. Essa sensação de estar lendo a realidade é um efeito importante na recepção da narrativa, já que demonstra que aceitamos a obra dentro do nosso universo de possibilidades, estabelece a verossimilhança. A obra tem de ser passível ao real dentro desse nosso universo para que possamos criar tal ilusão de realidade, é estabelecida uma proximidade. Para Leite:

Essa proximidade pode nos dar a ilusão de que estamos diante de uma pessoa nos expondo diretamente seus pensamentos, quando, na verdade, tanto o NARRADOR como o leitor ao qual ele se dirige são seres ficcionais que se relacionam com os reais, através das convenções narrativas: da técnica, dos caracteres do ambiente, do tempo, da linguagem. (2007, p. 12)

A realidade não é obtida ao acaso, o ponto de vista do narrador se estrutura nessa série de elementos, pensados e organizados pelo autor. Assim, a narrativa é possível, por meio de um universo de assimilações verossímeis. Ou seja, não é o real, mas é aceito como real graças a sua coerência interna. Para Leite o:

[...] Verossímil não é necessariamente o verdadeiro, mas o que parece sê-lo, graças à coerência de representação-apresentação fictícia. E nem sempre o verdadeiro, na ficção, é verossímil. Pode ser verdade, mas não convence o leitor, exatamente porque desrespeitou as convenções necessárias ao conjunto autônomo da obra. (2007, p. 12)

Mesmo que o narrado é real, a verossimilhança talvez não se estabeleça. É necessário que o texto esteja bem estruturado quanto ao ambiente, tempo, linguagem para que seja estabelecida a proximidade com o leitor fazendo com que a narrativa seja aceita. Conforme Wood:

[...] Aristóteles escreve que uma impossibilidade convincente na mimese é sempre preferível a uma possibilidade inconvincente. O peso recai imediatamente não sobre a simples verossimilhança ou a referência (visto que Aristóteles reconhece que um artista pode representar algo que é fisicamente impossível), e sim sobre a persuasão mimética: a tarefa do artista é nos convencer de que aquilo podia ter acontecido. Assim, a plausibilidade e a coerência interna se tornam mais importante do que a exatidão referencial. E essa tarefa, naturalmente, demandará um grande artifício ficcional, e não um mero registro informativo. (2011, p. 203)

Assim, destacamos a importância da estética da literatura, não sendo um mero registro informativo, mas a verdade construída dentro do texto, isto é, algo mais importante que o compromisso com a verdade exterior ao texto. Portanto, o desenvolvimento dos personagens são cruciais para a verossimilhança presente em um texto literário, a criação de um personagem é algo complexo e dessa construção se sustentam muitos elementos da trama de uma narrativa.

O ATELIER DE CRIAÇÃO DE PERSONAGENS PELO HERO FORGE

O atelier foi criado para investigar a potencialidade da criação do personagem no contexto escolar, com crianças. No atelier foram criados diferentes personagens, seres inventados pelos estudantes, como construção de textos literários propostos em sala de aula ou ao jogar RPG com os amigos. Há uma tentativa de descrever o máximo possível a forma como foi desenvolvido o atelier, pois para Husserl (2019) a fenomenologia consiste em um método construído a partir da descrição:

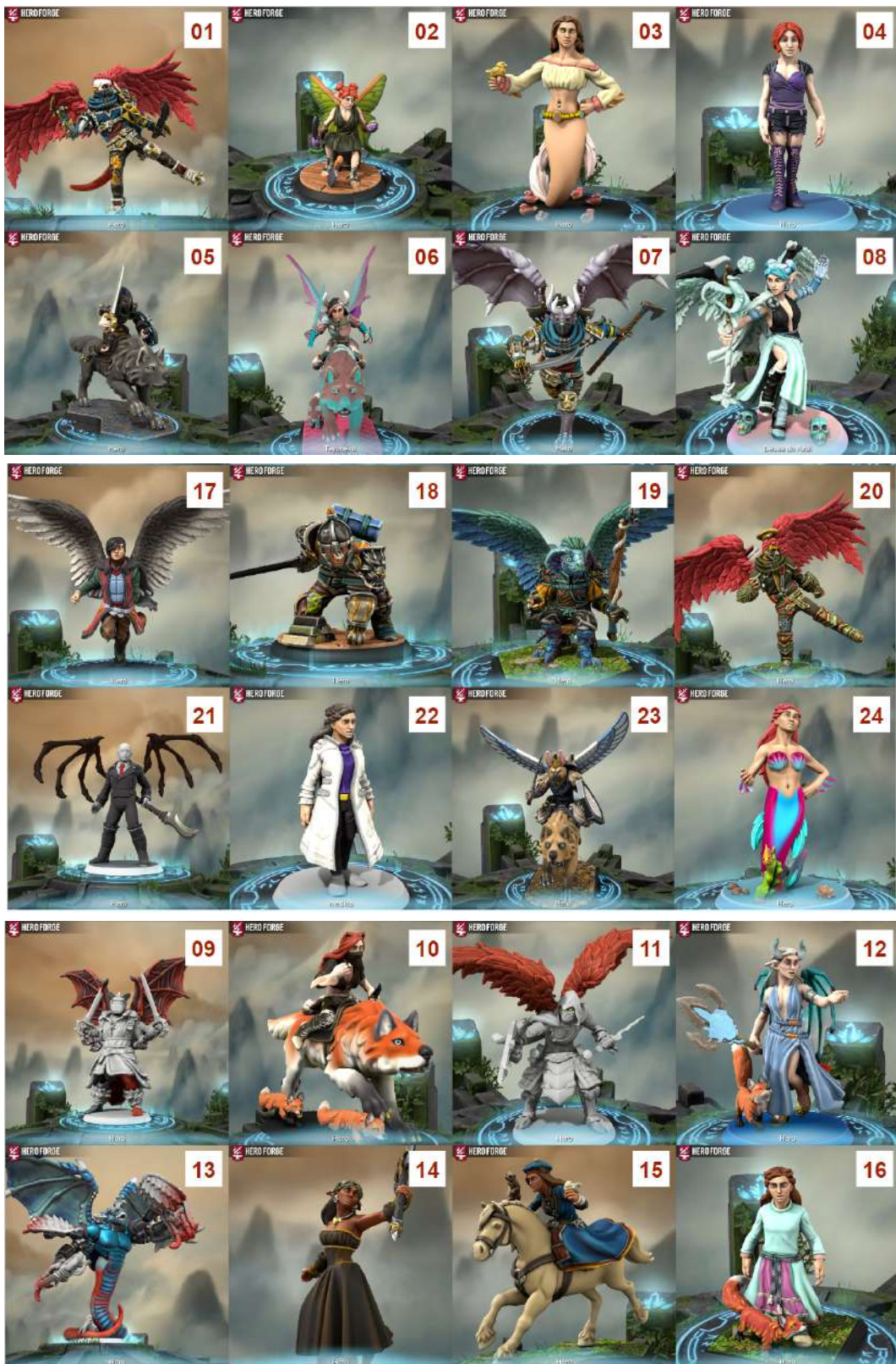
De forma resumida, o ato de descrever é dizer aquilo que se vê, tentando ser o mais completo possível. Entende-se essa descrição no método a partir da ação como algo singular, colocada entre um processo que considera a completude da situação como inalcançável, mas, ao mesmo tempo, permanentemente buscável. (LOPES & FERREIRA, 2019, p. 223)

O atelier foi realizado no laboratório de informática da Unilasalle tendo como público os estudantes do 4º ano do ensino fundamental do Colégio La Salle Canoas. As crianças foram organizadas em duplas, por computador, para acessarem o Hero Forge e seguirem as indicações de opções para a criação de personagens de acordo com as preferências dos estudantes.

O passo a passo das instruções foram indicados durante todo o período disponível para a atividade, isto gerou uma cacofonia dos estudantes, que relataram a baixa velocidade das explicações, ocasionando neles a tomada de iniciativa e exploração o Hero Forge de forma independente. As opções como: espécie do personagem, feições do rosto, roupas, equipamentos, acessórios e cores prontas, eram familiares intuitivas. Porém existem opções mais complexas na elaboração de personagem, neste momento os estudantes voltaram a acompanhar as explicações na velocidade em que aconteciam, as opções complexas são: postura e articulações, tipos de chifres e asas, camadas de roupas, pintar o personagem com cores personalizadas e nomear seu personagem. A única opção não identificada nas construções foi a de remoção de membros do personagem.

Conforme é possível observar pelas imagens abaixo, os estudantes desenvolveram diferentes personagens, não necessariamente parecidos com eles mesmos ou suas visões sobre si, por vezes inspirados também por personagens já existentes na cultura pop, sendo a descrição mais específica de cada personagem desenvolvida no capítulo seguinte do presente artigo. Nos encontros, também ressaltamos como esses personagens poderiam ser utilizados para inspirar suas produções escritas naqueles momentos em que se sentem sem inspiração para criar, além de que cada característica como uma cicatriz no rosto, elementos mágicos, medievais, modernos e futuristas, feições híbridas com animais, mascotes e montarias, podem ter uma história por trás, facilitando assim a criação de um enredo.

Figura 01 - Personagens Criados pelos Estudantes





Fonte: autoria própria

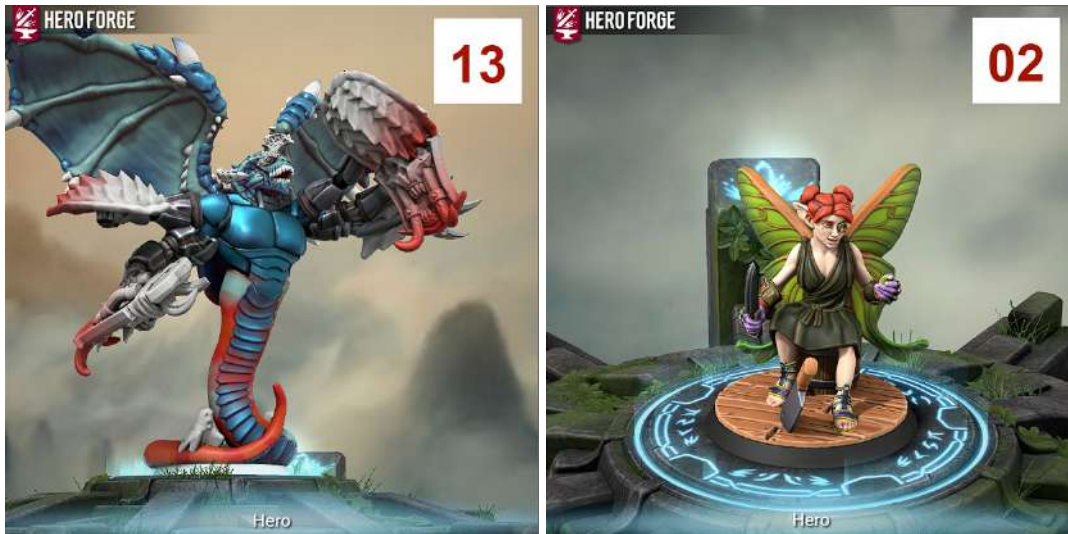
ANÁLISE DOS PERSONAGENS: desvendando narrativas literárias

Após uma breve introdução sobre a atividade proposta e o site Hero Forge, os estudantes foram convidados a criarem seus próprios personagens ao utilizarem computadores no laboratório de informática. Além de personagens que podem nos lembrar jogos online, também foi citado que o site é muito utilizado por jogadores de RPG de mesa, para ilustrarem os personagens narrados pelos jogadores que interpretam papéis ou pelo mestre/narrador que ambientaliza a história, cria aventuras para os personagens, estrutura melhor a narrativa criada em conjunto.

Ao analisar os resultados obtidos pela interação dos estudantes com o Hero Forge, percebe-se que cada criação conta uma narrativa particular, porém esses personagens ainda não podem ser interpretados como protagonistas ou antagonistas, sua profundidade é limitada pela interpretação de seus elementos. Se buscarmos por estereótipos de vilões monstruosos encontraremos exemplos como o 13, um gigante (utilizou a ferramenta de aumento de escala), com asas, quatro braços, escamas, garras e uma enorme cauda, porém, esse monstro carrega quatro escudos, como alguém que precisa se defender de algo.

Em contrapartida existe um único ser pequenino (escolheu um modelo de personagem pequeno, modelo de gnomo), sendo o 02, que não demonstra fragilidade alguma, apesar de ter asas de fada, carrega uma faca e parece estar a frente de um cutelo que foi arremessado contra a sua direção.

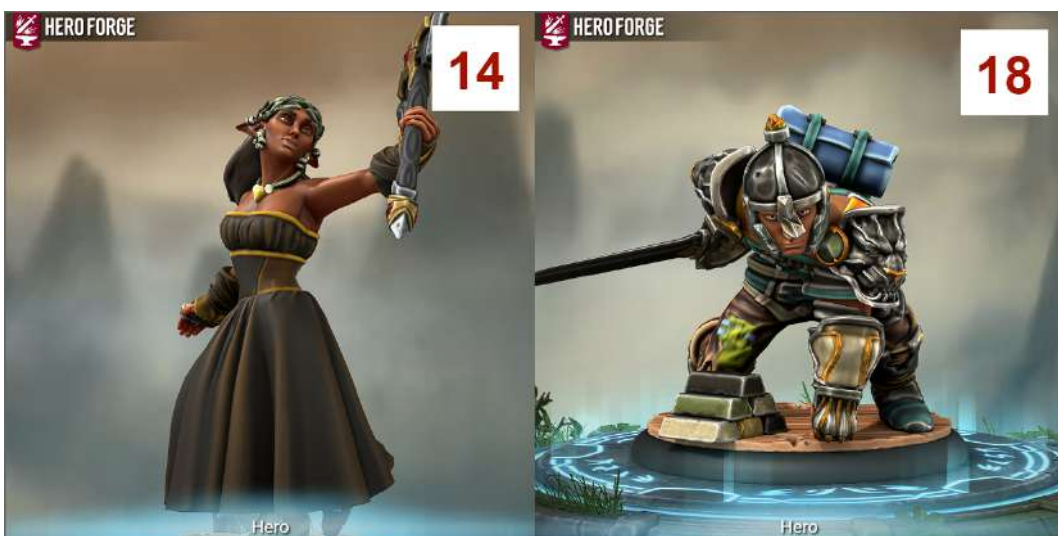
Figura 02 - Gigante e Pequeninno



Fonte: autoria própria

Diversas ações e movimentos são apresentados nas poses escolhidas, alguns personagens parecem se mover ou se preparar para adversidades, as quais são um mistério para o observador, dando espaço para a construção de narrativas que buscam um desfecho. Outro aspecto deste conflito é a grande quantidade de itens de batalha, seja facas, machados, cajados mágicos, escudos e outros. Enquanto a maioria parece agir, o personagem 18 parece reagir a algo, em sua posição de defesa com o corpo sob um tesouro, além do 14, que parece contemplar seu machado.

Figura 03 - Personagens com Itens de Batalha



Fonte: autoria própria

Para além das armas, outros elementos que contam ações e complementam a narrativa são os mascotes e montarias, que aparecem nos personagens:

Figura 04 - Montarias e Mascotes



Fonte: autoria própria

Os mascotes e montarias, conforme imagem acima, são tão personagens quanto os humanóides construídos, pois os animais tem características únicas e desenvolvem a narrativa a partir de suas poses. Enquanto os cavalos passam a sensação de movimento e de urgência para seus cavaleiros, lobos passam a imersão de perseguição a um alvo. Além disso, foram usados cinco modelos de lobos, porém através das cores mudaram de significado, um deles foi pintado como uma raposa e outro como uma hiena, complementando seus cavaleiros que também são da mesma espécie, porém de forma humanóides.

O modelo base escolhido pela maioria foram os de humano e durante a construção do personagem essa base recebeu elementos de outras espécies, seja asas, garras, escamas, pelos, caudas, chifres e outros, tornando esses personagens em híbridos, que juntam dois seres diferentes e criam um novo, é possível identificar essa narrativa nos personagens:

Figura 05 - Personagens Híbridos



Fonte: autoria própria

Os únicos elementos encontrados que aparentam estar desconexos e podem não desempenham uma ação, são: um pequeno coração no chão e um balde de pipoca, ambos aparentam não ter propósito ou adicionam a interpretação da narrativa.

Figura 06 - Elementos Estranhos



Fonte: autoria própria

As crianças responsáveis pelos personagens 21 e 24 fizeram uma conexão com personagens já consagrados, respectivamente, com Slender Man, um monstro criado para as Creepypastas da internet e com a Pequena Sereia, uma das

princesas da Disney. Os personagens 04 e 22 apresentam a temática moderna em vez de fantasia.

Figura 07 - Slender Man e Médica



Fonte: autoria própria

Alguns personagens conversam, assemelham-se, pois seus criadores estavam sentados lado a lado e compartilhavam seus processos de construção, como as sereias 03 e 24, os anjos 01 e 20, que compartilham as mesmas asas, a mesma pose e um paleta de cores semelhantes e as deusas 08, 12 e 27, esses seres poderosos compartilham cajados mágicos e asas coloridas.

Como descrito anteriormente, durante o atelier algumas das explicações sobre os recursos foram prejudicadas, seja pela familiarização das crianças com o Hero Forge e acreditarem que já eram sabedoras do conteúdo, ou talvez por um manejo não adaptado a aquelas crianças, independente. Observamos nas construções elementos pouco utilizados, talvez por sua complexidade, como próteses (substituição dos braços) e aumento na quantidade de braços, os personagens, 08, 09, e 25 contam um destes elementos e apenas o 13 (figura 03) apresenta ambos. É plausível interpretar que as crianças não tinham interesses nestes elementos, entretanto, existem outras ferramentas simples que deixaram de ser exploradas como o cenário/base dos personagens 09, 11, 21 e 22, além dos dois primeiros respectivamente não terminarem de colorir.

Figura 08 - Personagens com Elementos não Explorados



Fonte: autoria própria

Durante os encontros ficou evidenciado também que muitos estudantes se preocupavam mais em aprender na prática, clicando para ver o que acontece, do que ouvir as explicações sobre como utilizar as ferramentas. Um exemplo disso, foi a escolha de não utilizar a opção de nomeação do personagem, pois não foi realizada por vinte e quatro das crianças, apenas quatro apresentaram a imagem nomeada (é possível ver os nomes na base da imagem, “Hero” é o nome automático para os personagens).

É difícil perceber completamente até onde as ferramentas de construção não foram exploradas ou finalizadas pelas crianças devido a não acompanharem a explicação. Pois, existe a possibilidade de não estarem interessadas na sua exploração e/ou apresentarem dificuldade com a tecnologia usada. Mesmo não apresentando resultados inteiramente satisfatórios quanto ao uso total dos recursos explicados no atelier, a maioria das crianças e das professoras saíram do encontro elogiando o momento propiciado pelo evento e as possíveis contribuições futuras que terão para as atividades em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O atelier foi uma experiência importante para atribuir novos significados aos momentos de interação com jogos online e refletir sobre personagens da cultura pop muito acessados pelos estudantes. Momentos como este contribuem para

estabelecer laços de conexão com vivências dos estudantes, além de propiciar experiências de interação entre eles e com conteúdos explorados em sala de aula, como criação de personagens para construção de narrativas. No contexto escolar destacamos o potencial para interação e compartilhamento de ideias, assim como ações conjuntas de forma coordenada.

Percebe-se, através da descrição dos personagens e considerações sobre o comportamento dos estudantes na oficina, que atribuir características aos personagens criados consiste em uma ação complexa, pois o resultado depende tanto da relação do criador com o mundo, quanto sua motivação para estar presente e atuante naquele momento. As professoras, responsáveis pelas turmas, também se mostraram interessadas em seguir explorando recursos como o utilizado no atelier para o engajamento e a representação da imersão dos estudantes quanto a criação de personagens em possíveis enredos futuros.

Assim, propiciar acesso a ferramentas como essa aos estudantes é também concretizar uma relação de confiança ao permitir a exploração e o exercício de protagonismo das crianças ao estabelecer suas escolhas diante de suas criações. Espera-se que com essa experiência novas atividades sejam exploradas a partir de relações dos estudantes com suas vivências, considerando os sujeitos como seres já detentores de conhecimento e que frequentam o ambiente escolar para ampliar e aprimorar suas habilidades e competências, bem como trazer mais significado para sua relação com o mundo que os cerca.

REFERÊNCIAS

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.

HERO Forge. Disponível em: <<https://www.heroforge.com/>>. Acesso em 30 set. 2023.

LEITE, Ligia Chiappini Moraes. **O foco narrativo**. 11^a ed. São Paulo: Ática, 2007.

LOPES, L. S., & FERREIRA, A. V. A fenomenologia como possibilidade de método investigativo em pesquisas educacionais. **Movimento-Revista De educação**, (10), 219-238, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.22409/mov.v0i10.515>>. Acesso em: 30 de mai. de 2023.

PROENÇA FILHO, Domício. **A linguagem literária**. Série Princípios. São Paulo: Ática, 2003.

REIS, Carlos. **O conhecimento da literatura**: introdução aos estudos literários. 2^a ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2013.

WLC - We, Learning with the Cibricity. Canoas, 2022. Disponível em: <<https://wlc.gpedu.com.br/>> . Acesso em: 30 set. 2023.

WOOD, James. **Como funciona a ficção**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.