



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

LÍVIA BARBOSA CINTRA

Fogsville: criação de três personagens para uma série animada

Caruaru
2019

LÍVIA BARBOSA CINTRA

Fogsville: criação de três personagens para uma série animada

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design.

Área de concentração: Design.

Orientador: Prof^a. Dr. Daniela Nery Bracchi.

Caruaru

2019

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Simone Xavier - CRB/4 - 1242

C575f Cintra, Livia Barbosa.
Fogsville: criação de três personagens para uma série animada. / Livia Barbosa
Cintra. – 2019.
93 f. ; il. : 30 cm.

Orientadora: Daniela Nery Bracchi.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de
Pernambuco, CAA, Design, 2019.
Inclui Referências.

1. Design. 2. Personagens. 3. Animação (cinematografia). I. Bracchi, Daniela Nery
(Orientadora). II. Título.

CDD 740 (23. ed.)

UFPE (CAA 2019-267)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE
PERNAMBUCO CENTRO ACADÊMICO
DO AGRESTE NÚCLEO DE DESIGN E
COMUNICAÇÃO**

**PARECER DE COMISSÃO
EXAMINADORA DE DEFESA DE
PROJETO DE GRADUAÇÃO EM
DESIGN DE**

LÍVIA BARBOSA CINTRA

“Fogsville: criação de três personagens para uma série animada”

A comissão examinadora, composta pelos membros abaixo, sob a presidência do primeiro, considera o(a) aluno(a) **LÍVIA BARBOSA CINTRA**.

APROVADO(A)

Caruaru-PE, 22 de novembro de 2019.

Profa. Daniela Bracchi

Prof. Eduardo Romero

Profa. Amanda Mansur

AGRADECIMENTOS

Agradeço a esta universidade, seu corpo docente, a direção e administração pela oportunidade de estudo e aprendizagem, à professora e orientadora Daniela Bracchi pelo acolhimento, pelos ensinamentos e por sempre ter me incentivado durante todo o processo. Agradeço à professora Amanda Mansur por ter começado esse projeto comigo e ter acreditado no meu potencial, e ao professor Eduardo Romero por todos os conhecimentos passados, tanto acadêmicos como da vida. Obrigada aos meus pais por todo apoio e por me passar importantes valores morais que ajudaram a formar quem sou hoje. Também sou extremamente grata aos meus amigos e amigas que sempre estiveram dispostos a ajudar e me motivar durante toda a graduação e principalmente durante o desenvolvimento desse projeto, tornando essa jornada mais alegre e prazerosa.

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo o desenvolvimento do design de três personagens femininas para uma futura série animada, mostrando, conseqüentemente, a importância de se ter uma metodologia de trabalho na área de design de personagem. Deste modo, o trabalho faz um breve estudo sobre a história da animação, apresenta os primeiros casos onde foi utilizado o design de personagem na indústria do entretenimento, ressalta a presença feminina em séries animadas e define o que seria o design de personagem e sua importância no processo de criação. Quanto à metodologia, utilizou-se o autor Don Seegmiller (2008) que leva em consideração tanto os aspectos de criação do visual de um personagem, como também de sua história e personalidade. Após a aplicação da metodologia, podemos realizar o objetivo desta pesquisa e concluir que esse processo de criação é bastante trabalhoso, principalmente na questão de traduzir a personalidade do personagem em seu visual e fazer com que o público possa se relacionar a ele, por isso é necessário seguir uma metodologia para evitar que o designer desperdice tempo e esforço.

Palavras-chave: Design. Personagens. Animação.

ABSTRACT

This research aims to develop the design of three female characters for a future animated series, consequently showing the importance of having a working methodology in the area of character design. Thus, the paper makes a brief study of the history of animation, presents the first cases where character design was used in the entertainment industry, highlights the female presence in animated series and defines what character design would be and its importance in the process of creation. As for methodology, we used the author Don Seegmiller (2008) who takes into consideration both the aspects of creating a character's look, as well as its history and personality. After applying the methodology, we can accomplish the purpose of this research and conclude that this process of creation is quite laborious, especially in the matter of translating the personality of the character into its visual and making the audience relate to them, therefore it is necessary to follow a methodology to avoid that the designer wastes time and effort.

Keywords: Design. Characters. Animation.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A Lanterna Mágica de Athanasius Kircher.....	18
Figura 2 - Diagrama de Kircher de um disco de vidro com cenas da vida de Cristo	18
Figura 3 - Figuras do Teatro de Sombras chinesa.....	20
Figura 4 - Representação do Taumatoscópio	20
Figura 5 - Rascunho para um disco de fenaquistoscópio e peça finalizada	21
Figura 6 - Rascunho para um disco de fenaquistoscópio e peça finalizada	21
Figura 7 - Representação do Zootrocópio	22
Figura 8 - Representação do Flipbook	22
Figura 9 - Sequência de fotografias de Muybridge	24
Figura 10 - Cena do filme The Enchanted Drawing	26
Figura 11 - Cenas do filme The Humorous Phases of Funny Faces	27
Figura 12 - Cenas do filme The Humorous Phases of Funny Faces	27
Figura 13 - Cenas do filme Fantasmagorie	28
Figura 14 - Cenas do filme Fantasmagorie	28
Figura 15 - Primeira tirinha de “Little Nemo in Slumberland”	30
Figura 16 - Frame da animação “Little Nemo”	31
Figura 17 - Frames da animação “Little Nemo”	32
Figura 18 - Frames da animação “Little Nemo”	32
Figura 19 - Frames da animação “Little Nemo”	32
Figura 20 - Frame da animação “How a Mosquito Operates”	33
Figura 21 - Pôster do filme “Gertie The Dinosaur”	34
Figura 22 - Frames do filme “Gertie The Dinosaur”	35
Figura 23 - Frames do filme “Gertie The Dinosaur”	35

Figura 24 - Desenho original de Felix por Otto Messmer.....	36
Figura 25 - As personagens Alex, Clover e Sam da série “As Três Espiãs Demais”	39
Figura 26 - Personagens Musa, Flora, Bloom, Stella e Tecna da série “O Clube das Winx”	39
Figura 27 - As personagens Ami e Yumi da série “Hi Hi Puffy Amiyumi”	39
Figura 28 - As Sailors Venus, Mars, Moon, Mercury e Jupiter da série “Sailor Moon”	40
Figura 29 - Personagem Usagi jogando videogame	41
Figura 30 - Lindinha, Florzinha e Docinho da série “As Meninas Superpoderosas”	42
Figura 31 - Exemplo 1	43
Figura 32 - Exemplo 2	43
Figura 33 - O personagem Gigante de Ferro em comparação ao ambiente, o cervo e o menino	49
Figura 34 - Personagens criados a partir de formas básicas	50
Figura 35 - Diferença nas silhuetas dos personagens do filme “Coraline”	50
Figura 36 - Exemplos de desenhos animados atuais	53
Figura 37 - Painel de Inspiração da personagem Iwa	55
Figura 38 - Processo de adição, subtração e substituição de Iwa	58
Figura 39 - Expressões Faciais de Iwa	59
Figura 40 - Poses de Iwa	60
Figura 41 - Testes de Cores de Iwa	62
Figura 42 - Prancheta com Resultado Final de Iwa	63
Figura 43 - Painel de Inspiração da personagem Nailah	64
Figura 44 - Processo de adição, subtração e substituição de Nailah 1	68

Figura 45 - Processo de adição, subtração e substituição de Nailah 2	68
Figura 46 - Expressões Faciais de Nailah	69
Figura 47 - Poses de Nailah	70
Figura 48 - Testes de Cores de Nailah	72
Figura 49 - Prancheta com Resultado Final de Nailah	73
Figura 50 - Painel de Inspiração da personagem Iniko	74
Figura 51 - Processo de adição, subtração e substituição de Iniko	77
Figura 52 - Expressões Faciais de Iniko	78
Figura 53 - Poses de Iniko	79
Figura 54 - Teste de Cores de Iniko	80
Figura 55 - Prancheta com Resultado Final de Iniko	82
Figura 56 - Consistência visual e não repetição de fórmula	83
Figura 57 - Comparação e formas geométricas básicas	84
Figura 58 - Teste de Silhuetas	85

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Traços de Personalidade de Iwa 1	56
Quadro 2 - Traços de Personalidade de Iwa 2	57
Quadro 3 - Traços de Personalidade de Nailah 1	66
Quadro 4 - Traços de Personalidade de Nailah 2	67
Quadro 5 - Traços de Personalidade de Iniko 1	76
Quadro 6 - Traços de Personalidade de Iniko 2	76

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	OBJETIVOS	15
2.1	Objetivo Geral	15
2.2	Objetivos Específicos	15
3	JUSTIFICATIVA	16
4	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	17
4.1	Uma Breve História da Animação	17
4.1.1	Dispositivos Ópticos	17
4.1.2	O Surgimento da Técnica de Animação	25
4.2	Dando Personalidade ao Personagem	34
4.3	Presença Feminina nas Séries Animadas	38
4.4	O Design de Personagem e sua Importância	43
5	METODOLOGIA	45
5.1	Processo de criação de personagem de Don Seegmiller	45
5.1.1	Desenvolvendo a ideia básica do personagem	45
5.1.2	Criando a história do personagem	46
5.1.3	Criando o visual do personagem	47
6	DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	51
6.1	O Universo da Série FOGSVILLE	51
6.2	O Design dos Personagens	52
6.2.1	Iwa	54
6.2.2	Nailah	64

6.2.3	Iniko	74
6.2.4	Questões Visuais e Dicas de Seegmiller	83
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
	REFERÊNCIAS	89
	APÊNDICE A – CHECK LIST DA METODOLOGIA DE SEEGMILLER	91

1 INTRODUÇÃO

Desde que as pessoas começaram a contar histórias elas criaram diferentes personagens para preencher mundos ficcionais. E a beleza e a força de várias descrições desses personagens estava no fato de que muito era deixado para a imaginação do ouvinte ou leitor da história fazendo com que existissem diversas interpretações para o mesmo personagem. Mas com o advento da televisão, do cinema e dos *videogames* o cenário mudou bastante pois essas mídias estão, agora, descrevendo visualmente os personagens e o ambiente em que vivem, para o público, fazendo com que a percepção que o público tenha sobre o personagem, mesmo variando um pouco, esteja mais perto da ideia original do autor da história (SEEGMILLER, 2008).

Portanto, com o passar das décadas, o design de personagem, definido em inglês como *character design*, tornou-se algo intrínseco na indústria de entretenimento (filmes, séries de televisão, jogos e histórias em quadrinhos) e em até outros mercados como no de publicidade e propaganda. Percebeu-se que a construção de um personagem não estava apenas relacionada à estética e à técnica, mas também é preciso aprofundar-se na personalidade do personagem para que o público possa se relacionar de alguma forma com ele.

O design de personagem se trata, então, da criação de algo ou alguém que através de sua personalidade e de seus aspectos físicos, irá manifestar várias emoções e expectativas no público (SEEGMILLER, 2008). Deve-se ter em mente que não é apenas um desenho, ele possui uma finalidade, o personagem precisa trazer vários significados em sua vestimenta, nas formas usadas para construir seu corpo e até nas cores escolhidas para serem utilizadas e por isso é um processo que requer bastante tempo e atenção aos mínimos detalhes.

Como qualquer outra arte, o design de personagem tem seu próprio conjunto de habilidades fundamentais que com a prática constante poderão ser dominadas e farão dos designers profissionais melhores. Até alguns anos atrás, a maioria das universidades de artes e design não ofereciam um currículo que tratasse das noções básicas para um bom design de personagem (SEEGMILLER, 2008), ainda existindo um grande déficit nesse quesito na região do agreste pernambucano.

Um dos motivos para que essa área seja negligenciada nas universidades seria, possivelmente, pelo fato de que não existe apenas uma maneira de se fazer

algo corretamente como existe, por exemplo, na química. Os designers são deixados, então, com suas ferramentas de trabalho para desenvolver seus próprios métodos de criação, o que pode funcionar para alguns, mas na maioria das vezes isso gera perda de tempo e esforço e pouco sucesso para outros (SEEGMILLER, 2008).

Portanto, escolheu-se trabalhar com o design de personagem na construção de três personagens femininas para uma futura série animada, seguindo a metodologia de Don Seegmiller em seu livro "*Digital character painting using photoshop CS3*" (2008). Mas, para poder realizar esse projeto, foi necessário antes fazer um breve estudo sobre a história da animação e de quando surgiram os primeiros casos de design de personagem, com base, principalmente, nas obras: "Arte da animação: técnica e estética através da história" de Alberto Lucena Júnior (2005) e "*Enchanted drawings: the history of animation*" de Charles Solomon (1994).

Em seguida, foi preciso ressaltar algumas séries animadas que possuem grupos de personagens femininas como foco principal e entender como elas são retratadas, principalmente em relação às suas personalidades e, conseqüentemente, como são vistas pelo público.

Após estabelecer o que seria o design de personagem e a sua importância, é preciso ressaltar algumas questões que deve-se ter em mente ao criar um personagem, como definir em que mídia o personagem irá ser usado, se será um personagem de destaque ou se ficará apenas no *background* das cenas, se ele será animado e principalmente, saber qual o público-alvo do projeto. Ao estabelecer essas informações pode-se seguir para o planejamento da criação do personagem, seguindo uma metodologia de trabalho para dinamizar o processo e aumentar a produtividade.

Como dito anteriormente, a metodologia de trabalho usada no projeto desse trabalho foi a do autor Seegmiller (2008). Este, começa trazendo, antes de tudo, estratégias básicas para ajudar o designer a gerar ideias criativas, para posteriormente apresentar métodos de desenvolvimento da ideia básica do personagem e de criação de sua história e personalidade. Por fim, Seegmiller (2008) traz uma série de questões para que o designer possa refletir, e assim, criar o visual final do personagem.

A partir dessas questões, este trabalho segue os passos para o desenvolvimento de três personagens femininas, explicando a metodologia proposta e adaptando esses passos para a realização mais efetiva do projeto.

2 OBJETIVOS

2.1 Objetivo Geral

Esse trabalho tem como objetivo desenvolver o design de três personagens principais para uma futura série animada, com foco em sua composição e estética visual. As três personagens principais são do gênero feminino e possuem diversidade entre elas. O projeto demonstra a importância de seguir uma metodologia de criação dentro do campo do design de personagem.

2.2 Objetivos Específicos

- Pesquisar sobre a história da animação e compreender como surgiram as técnicas de animação e os primeiros casos de design de personagem;
- Mapear o universo das séries animadas que se destacam na apresentação de um grupo de personagens predominantemente femininos;
- Apresentar a metodologia de criação de personagem do autor Don Seegmiller uma vez que um método de criação não é muito disseminado na área.

3 JUSTIFICATIVA

A partir desse trabalho, será compreendido como é importante planejar cuidadosamente a construção de um personagem, e como isso afeta, posteriormente, a conexão dele com o público. Tal cuidado enriquece mais a história e o universo em que eles estão inseridos. Também, esse é um campo que necessita de mais pesquisas e análises de metodologias, especialmente na nossa região, para tornar o processo de criação mais acessível e fácil de se compreender. Por fim, tem-se a questão da presença de personagens principais femininas, bastante fortes e com senso de justiça, servindo de exemplo para as gerações futuras e normatizando a presença feminina nessa área.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 Uma Breve História Da Animação

Ao observar a história da animação, percebe-se que ela surge do interesse do homem em relação ao movimento, ou seja, dar vida às coisas estáticas e tornar isso uma forma de entretenimento. Segundo Alberto Lucena Júnior (2005), a história da animação também demonstra como a relação entre técnica e estética na produção visual da arte é indissolúvel e vital, pois uma não existe sem a outra.

Assim, encontramos, ao longo da história da arte, o desejo atávico do homem pela animação de suas criaturas – inicialmente com uma intenção mágica (Pré-História), mais tarde como código social (Egito Antigo), passando pelo reforço da narrativa (Oriente Próximo antigo em diante), até atingir o puro desejo formal com a arte moderna.
(LUCENA, 2005, p. 29)

Surgiram então criações que mesmo não servindo de meios para realizar animações, contribuíram de alguma forma para o desenvolvimento dessa arte. Como exemplo, temos a lanterna mágica no século XVII, que possibilitou a projeção de imagens e o teatro de sombras – forma de entretenimento criado na China e depois levado à Europa por volta de 1760. A partir do século XIX foram surgindo outros percussores da animação como as invenções de vários dispositivos ópticos e até, segundo Denis (2010), alguns álbuns de mangás do artista japonês Hokusai entre 1812 e 1834 em que buscavam capturar as fases do movimento humano tal como a realidade. Mas foi a invenção da fotografia que realmente impulsionou a produção de animações.

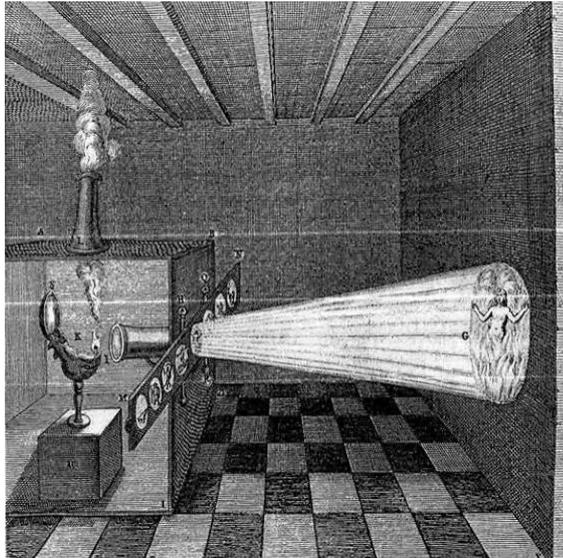
4.1.1 Dispositivos Ópticos

No século XVII, ideias circulavam mais livremente na Europa do que nunca, e com o refinamento das técnicas de lixar lentes e prismas e com uma matemática melhorada, especialmente cálculo, surgiu a possibilidade de estudar luz e movimento de uma forma mais precisa. Vale salientar que a ciência nessa época ainda não era domínio restrito de especialistas, possibilitando que qualquer pessoa culta (grandes pensadores como Isaac Newton e amadores interessados) debatessem e discutissem o novo conhecimento. E foi nessa época, mais precisamente em 1645, que o jesuíta Athanasius Kircher¹ publicou *Ars Magna Lucis et Umbrae* (A Grande Arte da Luz e da

¹ Athanasius Kircher: jesuíta, matemático, físico e inventor alemão.

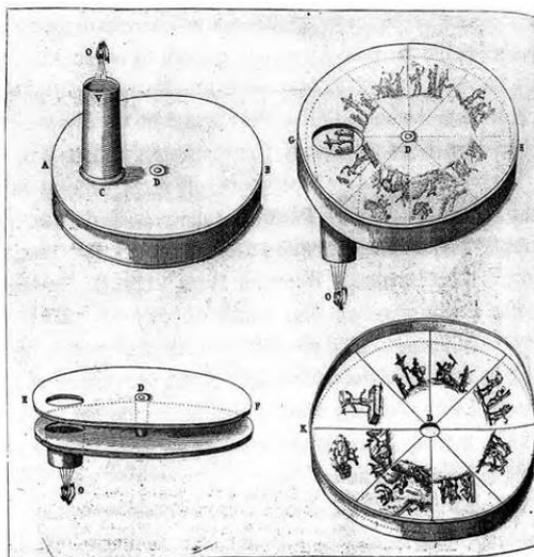
Sombra) em Roma. No último capítulo da publicação ele tratava de sua nova invenção: a lanterna mágica (figura 1). Este era um dispositivo simples que consistia em uma caixa com uma fonte de luz (vela ou lâmpada) e um espelho curvo. As lanternas mágicas se tornaram objeto de interesse imediato e generalizado. Em toda a Europa, os cientistas iniciaram experimentos que incluíam explorações de seu potencial para o entretenimento (SOLOMON, 1994).

Figura 1: A Lanterna Mágica de Athanasius Kircher.



Fonte: Solomon, 1994, p. 4

Figura 2: Diagrama de Kircher de um disco de vidro com cenas da vida de Cristo.



Fonte: Solomon, 1994, p. 4

Cinquenta anos depois, Pieter van Musschenbroek² demonstrou que um disco giratório (semelhante ao de Kircher só que com imagens sequenciais) poderia produzir a ilusão de movimento. Tanto que em 1736 ele deixou Abbé Nollet (clérigo e físico francês) abismado com visões de um moinho de vento com braços giratórios, um homem levantando o chapéu e uma mulher curvando-se (SOLOMON, 1994). Segundo Solomon (1994, p.3, tradução nossa), “Mais tarde, Musschenbroek usou várias lanternas, mudanças de deslizamento sincronizadas e longas lâminas (...) para apresentar ilusões mais elaboradas, como uma tempestade no mar; os primeiros entretenimentos animados.”³

Por volta de meados do século XVII, a lanterna mágica se tornou bastante popular como entretenimento, com exibições itinerantes por meio de indivíduos que não acrescentaram nada àquilo que fora concebido pelos cientistas. Tratava-se de uma novidade, um brinquedo tecnológico sem maiores aspirações artísticas. Se havia alguma arte, esta encontrava-se nas ilustrações dos slides projetados.
(LUCENA, 2005, p. 31)

Foi então que surgiu Etienne Gaspard Robert of Liège, mais conhecido como Robertson, que elevou o patamar da lanterna mágica para um dispositivo que pudesse ser usado na comunicação visual de forma mais artística. No ano de 1794, ele abriu seu espetáculo ‘*Fantasmagorie*’ em Paris. Nele, “Robertson mostrou retratos em lâminas da lanterna de heróis recentemente mortos da Revolução Francesa. (...) Como os filmes de terror modernos, os shows ‘*Fantasmagore*’ tiveram uma imensa popularidade.” (SOLOMON, 1994, p. 4, tradução nossa).⁴

Entre as descobertas de Musschenbroek e a estreia dos espantosos shows de Robertson, outro importante precursor da animação apareceu no Ocidente: marionetes das sombras. Um entretenimento popular na China desde a dinastia Tang (618-907), os teatros das sombras foram introduzidos na Europa por volta de 1760, como parte de uma mania por estilos chineses. Os bonecos eram conhecidos como *ombres chinoises*, ou sombras chinesas. (SOLOMON, 1994, p. 5, tradução nossa)⁵

2

Ele foi um cientista e professor neerlandês (nascido em Leiden, Países Baixos), que ocupou cargos em matemática, filosofia, medicina e astronomia.

³ No original: “Later, Musschenbroek used multiple lanterns, synchronized slide changes and long slides (which he slowly passed before the projecting beam) to present more elaborate illusions, such as a storm at sea: the first animated entertainments.”

⁴ No original: “Robertson showed lantern slide portraits of recently dead heroes of the French Revolution. (...) Like modern horror movies, the “*Fantasmagorie*” shows enjoyed an immense popularity.”

⁵ No original: “Midway between the discoveries of Musschenbroek and the debut of Robertson’s ghastly shows, another important precursor of animation appeared in the West: shadow puppets. A popular entertainment in China since the Tang dynasty (618-907), shadow theaters were introduced in Europe

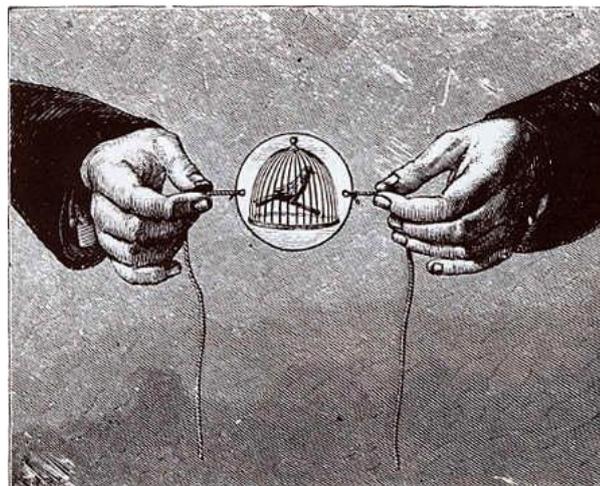
Figura 3: Figuras do Teatro de Sombras chinesa.



Fonte: Solomon, 1994, p. 5

O século XIX foi uma grande era dos brinquedos “filosóficos” ou animados. Tudo começou em 1826, provavelmente por John Ayrton Paris⁶ (o primeiro a patentear) e a invenção do taumatrocópio (figura 4), que apesar de ser um dispositivo bem simples, gerou muita controvérsia, mas, mesmo assim se tornou bastante popular. Ele é formado por um disco onde em cada lado é desenhado uma imagem (uma voltada pra cima e outra pra baixo) e possui duas cordas amarradas, uma em cada extremidade. Quando o disco é girado (utilizando as cordas) as imagens desenhadas se combinam formando uma figura só (SOLOMON, 1994).

Figura 4: Representação do Taumatrocópio



Fonte: <http://www.stephenherbert.co.uk/thaumatropeTEXT1.htm>

around 1760, as part of a craze for chinoiserie. The puppets were known as ombres chinoises, or Chinese shadows.”

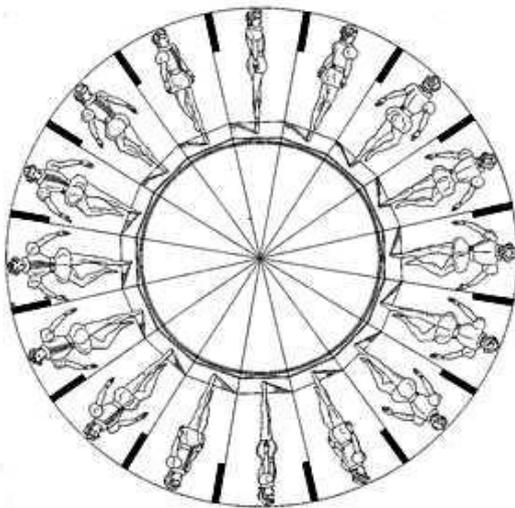
6

John Ayrton Paris era um pesquisador médico britânico.

Um dos cientistas que investigou o efeito de ilusão de ótica do taumatoscópio foi Peter Mark Roget⁷ que publicou em 1824 um artigo intitulado “Persistência da Visão em relação aos Objetos em Movimento”. Mesmo que nem todas as conclusões de Roget estivessem corretas, uma delas foi de muita importância, pois ele abordou o fato de que o olho humano consegue misturar uma série de imagens sequenciais em um movimento único se elas forem apresentadas rapidamente, com uma iluminação suficiente e se forem interrompidas regularmente (SOLOMON, 1994).

De acordo com Solomon (1994), entre 1828 e 1832 Joseph Plateau (cientista belga) inventou um dispositivo de animação mais complexo que dependia da persistência da visão, chamado fenaquistoscópio (figuras 5 e 6). Ele era formado por dois discos, um tinha as ilustrações pintadas ao redor de sua borda e o outro disco possuía frestas que serviam de obturador e os espaços entre elas proporcionavam as interrupções que o olho necessita para fundir as imagens. Por fim, quando os discos eram girados o visualizador podia ver uma imagem em movimento através das frestas.

Figuras 5 e 6: Rascunho para um disco de fenaquistoscópio e peça finalizada



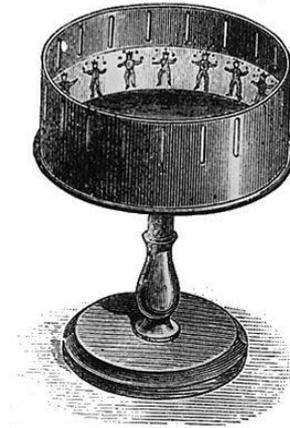
Fonte: <http://users.telenet.be/thomasweynants/plateau-intro.html>

Já em 1834, William Horner (matemático britânico) cria um dispositivo chamado *Roda do Demônio*, que também dependia da persistência da visão, mas nada de mais foi feito com essa invenção até que na década de 1860 o nome foi mudado para zootrocópio (figura 7) ou *Roda da Vida* e ele foi comercializado. Era formado por uma

⁷ Peter Mark Roget era um médico britânico, teólogo natural e lexicógrafo.

tira de papel com imagens sequenciais montadas num tambor giratório com frestas ao seu redor. Ao girar o tambor, as imagens, vistas através das frestas, pareciam se mover (SOLOMON, 1994) (LUCENA, 2005).

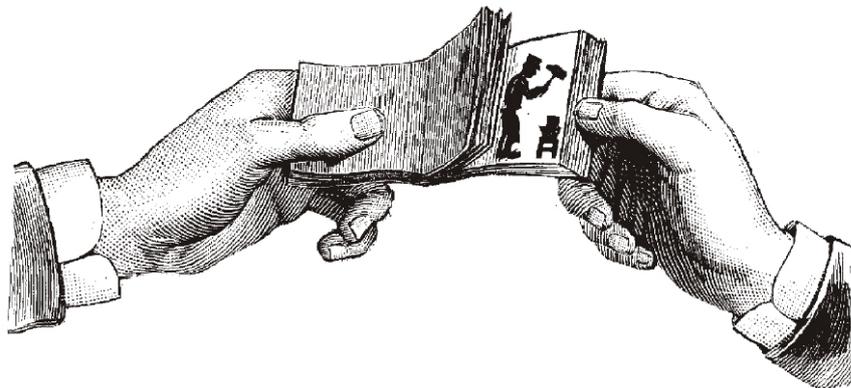
Figura 7: Representação do Zootroscópio



Fonte: <https://ahistoryofstopmotion.wordpress.com/tag/william-horner/>

Inventado em 1968, o flipbook (figura 8) foi considerado um dos brinquedos de animação mais simples, barato, popular e durável. Ele consiste em algumas dúzias de desenhos ou fotografias sequenciais, encadernados na ordem que o usuário passa as folhas com o polegar, e assim as imagens que estão sendo passadas rapidamente parecem se mover (SOLOMON, 1994).

Figura 8: Representação do Flipbook



Fonte: <http://zacharyespiritu.com/ArtOfAnimation/before-film.html#fn15>

Ao analisar esses dispositivos ópticos citados até agora percebemos que seus inventores focavam mais na questão tecnológica do que na artística.

(...) vai ser a contribuição de um indivíduo de ambientação artística que empurrará a animação para a esfera do espetáculo; embora ainda antes da invenção do cinema propriamente dito e, por isso mesmo, sem condições tecnológicas plenas para a exploração expressiva do movimento e das formas (a arte, de fato).
(LUCENA, 2005, p. 36)

Então, em 1877 foi criado o praxinoscópio, o dispositivo de animação mais avançado e sofisticado, até então, desenvolvido por Émile Reynaud (inventor francês) que possuía características de técnico e de artista. Ele (praxinoscópio) era formado por um tambor rotativo e uma tira de imagens pintadas ao seu redor, mas diferentemente do zootroscópio onde víamos as imagens em movimento pelas frestas, nesse caso as frestas são substituídas por espelhos e cada um deles era responsável por refletir uma imagem e assim, ao rodar o tambor, permitir que o espectador visse o movimento formado pela tira de imagens. Um tempo depois Reynaud aperfeiçoou o praxinoscópio possibilitando que ele apresentasse filmes coloridos e animados que possuíam *story lines* (enredos) e faixas de som sincronizadas (SOLOMON, 1994).

Com o aperfeiçoamento de sua invenção, Reynaud deu início ao teatro praxinoscópico em 1882. Dez anos depois ele abre seu Teatro Óptico que obteve um grande sucesso. Mas, mesmo tendo feito várias contribuições para a animação como forma de espetáculo, acabou por não contribuir para a linguagem da arte-animação e, eventualmente, sua invenção foi subjugada por outra tecnologia mais avançada. Isso aconteceu justamente porque Reynaud se acomodou num ponto do desenvolvimento em que não conseguia chegar a uma formulação artística acabada, ficando preso ao fascínio do instrumento (LUCENA, 2005).

Esse discernimento de que a arte não está no instrumento nem sempre é percebido — com certeza por ser a ferramenta com que se viabiliza a arte, associando-se intimamente. Utilizando-se instrumentos mais rudimentares (grafite, óleo sobre tela, litogravura, etc.), essa confusão não se processa, pois existe por parte de todos uma perfeita compreensão de sua natureza. Mas essa falta de discernimento já começa a ficar evidente com a invenção de aparatos mais sofisticados, como a fotografia, o cinema, a televisão, o vídeo e o computador (por enquanto, o último engenho dessa trajetória).
(LUCENA, 2005, p. 37)

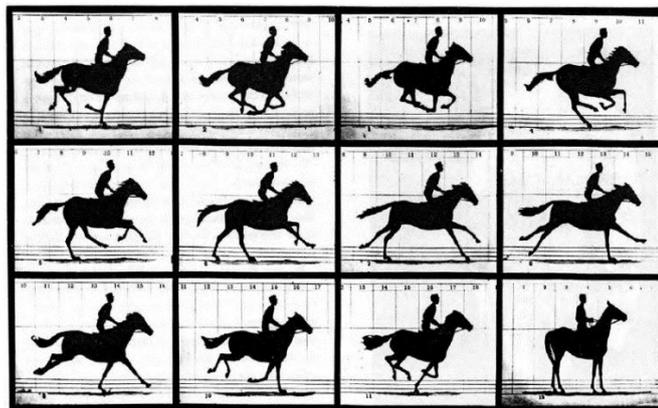
Lucena (2005) afirma que a invenção da fotografia, no final da década de 1820, possibilitou que se iniciassem pesquisas com sequências fotográficas para análise do movimento humano e animal. E por volta da época em que Reynaud estava melhorando seu praxinoscópio, Eadweard Muybridge (fotógrafo anglo-americano)

iniciou sua pesquisa sobre o uso da fotografia sequencial para analisar humanos e animais.

Entre 1872 e 1873 Leland Stanford (magnata e político estadunidense) contratou Muybridge para investigar se um cavalo, em algum momento quando está trotando, tem suas quatro patas suspensas. Ele então monta uma bateria com doze câmeras (depois usou 24) numa pista de corrida, tirando até vinte e cinco fotos sequenciais por segundo e, à medida que o cavalo ia passando, ele esbarrava nos fios acionando, assim, as câmeras. Apesar das fotografias que ele tirou inicialmente estarem um pouco escuras e sombrias (com o tempo ele conseguiu melhorar a emulsão fotográfica e o mecanismo dos obturadores), ele conseguiu provar que o cavalo fica suspenso no ar em certos momentos (SOLOMON, 1994) (LUCENA, 2005).

O sucesso dessa experiência estimulou Muybridge a construir o zoopraxinoscópio entre 1879 e 1880. Este era uma lanterna mágica projetada, que possuía um disco rotativo (contendo até duas dúzias de lâminas) e outro disco com ranhuras contra-roteava e servia como obturador. As imagens das fotografias sequenciais (figura 9) eram transferidas para as lâminas de vidro. Muybridge conseqüentemente usou o instrumento para ilustrar suas palestras e depois aulas na Universidade da Pensilvânia (Filadélfia, Estados Unidos da América) (SOLOMON, 1994). “O resultado desse trabalho foi publicado em livros no final da década de 1880, tornando-se, posteriormente, referência para os animadores.” (LUCENA, 2005, p. 39).

Figura 9: Sequência de fotografias de Muybridge



Fonte: Solomon, 1994, p. 11

Mesmo com o desenvolvimento dos dispositivos ópticos até a fotografia em movimento, não resta dúvida que temos mais avanços técnicos do que artísticos. Mas

era uma questão de tempo até que alguém usasse as invenções de Thomas A. Edison e sua equipe – sendo uma delas um dispositivo para gravar e reproduzir objetos em movimento chamado cinetoscópio; e dos Irmãos Lumière⁸ – com a criação do cinematógrafo que servia tanto para filmar como para projetar – para criar movimento.

4.1.2 O Surgimento da Técnica de Animação

James Stuart Blackton, até onde se sabe, nasceu em Sheffield, na Inglaterra, e provavelmente em 1875 se mudou para os Estados Unidos da América ainda bebê, após a morte de seu pai, demonstrou desde pequeno um talento pelo desenho e pintura. Mas foi em 1894 que Ronald Reader apresentou-lhe a Albert E. Smith (ambos imigrantes ingleses) e os três compatriotas resolveram se juntar e entrar no *show business* como “*Reader, Smith and Blackton*” ou “*The International Novelty Company*” (SOLOMON, 1994).

De acordo com Charles Solomon (1994), por volta de 1895, Blackton e Smith perceberam que precisavam melhorar a qualidade de suas produções, e inspirados no cinetoscópio – dispositivo onde os espectadores assistiam as imagens animadas através de um pequeno quadrado de vidro – depois de uma visita ao laboratório de Thomas Edison, perceberam que se imagens maiores pudessem ser projetadas em uma tela, mais pessoas poderiam vê-las e, conseqüentemente, pagariam para isso. Então Smith começou a trabalhar em sua própria versão do projetor de filmes. Um tempo depois, em 1896, eles fundaram a *Vitagraph Company*, que se tornaria um dos mais importantes estúdios cinematográficos da “Era Silenciosa”⁹ da animação.

Smith e Blackton foram para Cuba com intuito de filmar a Guerra hispano-americana, mas acabaram perdendo a chance de filmar o envolvimento naval na Baía de Santiago. Quando eles retornaram a Nova York se depararam com a cobrança de um cinejornal com novidades sobre a batalha, e então Blackton sugeriu que eles criassem um. Assim, surgiu “*The Battle of Santiago Bay*”, um dos primeiros exemplos de criação de efeitos especiais com miniaturas animadas. Blackton filmava seqüências longas bem perto dos objetos, instigando ainda mais os espectadores, que não percebiam as trucagens em que tudo se movia, dando a ilusão de que as

⁸ Auguste e Louis Lumière foram inventores franceses considerados uns dos primeiros cineastas da história.

⁹ A Era Silenciosa da animação ocorreu no período de 1914 a 1928, e possuía esse nome porque os filmes/animações produzidas nessa era não possuíam som.

coisas se mexiam sozinhas e o público, mesmo que atento, não conseguia detectar nada, nenhum fio (SOLOMON, 1994) (LUCENA, 2005).

Em 1900, Blackton retornou ao laboratório de Edison para outro projeto de animação, "The Enchanted Drawing". A premissa é simples: Blackton está ao lado de um cavalete com um bloco e desenha vários objetos - um chapéu, um charuto, uma garrafa de vinho - que magicamente aparece na sua mão. Um rosto desenhado no bloco parece franzido quando Blackton tira os objetos, mas sorri quando recebe uma bebida da garrafa. (...) Os efeitos em "The Enchanted Drawing" foram alcançados parando a câmera entre quadros e fazendo substituições, e não por animação convencional. A mesma técnica foi utilizada em uma série de imagens em movimento, conhecidas como filmes de enrolar.
(SOLOMON, 1994, p. 12 e 13, tradução nossa)¹⁰

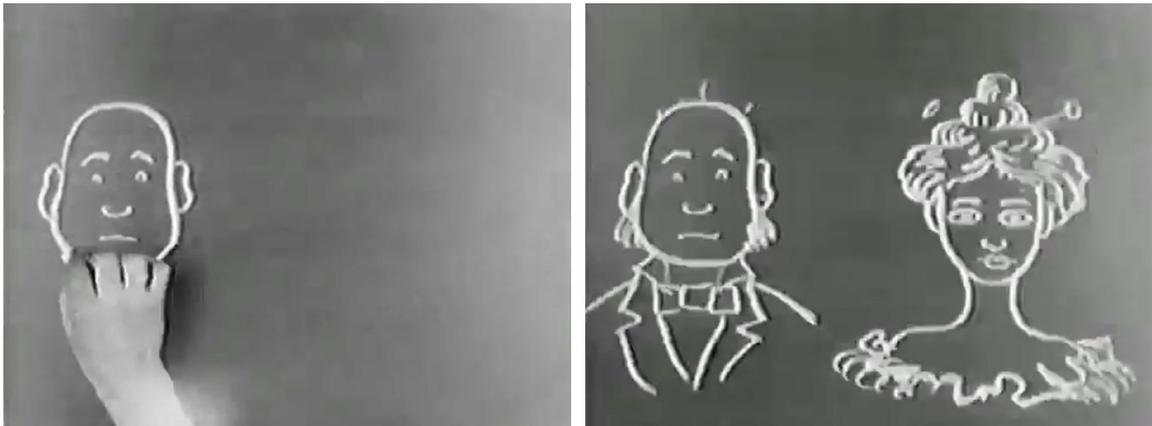
Figura 10: Cena do filme The Enchanted Drawing



Fonte: <http://www.listal.com/viewimage/751295>

Blackton continuou suas experiências e em 1906 lançou o filme "The Humorous Phases of Funny Faces". Utilizando um quadro-negro como suporte para fazer a animação (assim como nos *lightning sketches*), sua mão aparece desenhando o rosto de um homem (figura 11). Ao tirar as mãos de cena um rosto de uma mulher vai se formando sozinho (figura 12) e, da mesma forma, detalhes vão sendo acrescentados ao homem (como um charuto). "Isso dá margem a que as mãos de Blackton apareçam em cena, apaguem os desenhos e recomecem outra sequência" (LUCENA, 2005, p. 43).

¹⁰ No original: "In 1900, Blackton returned to Edison's laboratory for another animation project, "The Enchanted Drawing." The premise is a simple one: Blackton stands by an easel with a tablet and draws various objects — a hat, a cigar, a bottle of wine — which magically appear in his hand. A face drawn on the tablet scowls as Blackton takes away the objects, but smiles when given a drink from the bottle. (...) The effects in "The Enchanted Drawing" were achieved by stopping the camera between frames and making substitutions, rather than by conventional animation. The same technique was used in a number of early motion pictures known as trick-films."

Figuras 11 e 12: Cenas do filme *The Humorous Phases of Funny Faces*

Fonte: http://www.intanibase.com/iad_screenshots/hi_resolution.aspx?shortID=4324

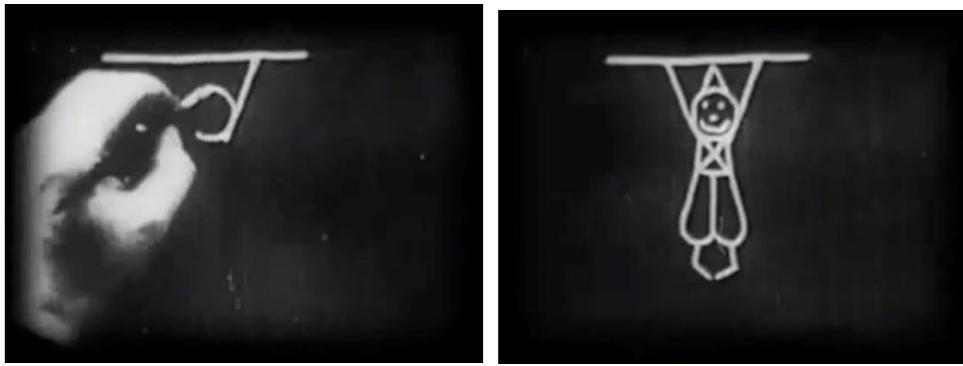
“Se (...) o desenho que se movia era parte da nova magia do cinema, em dez anos, de 1908 a 1917, a animação vai deixar de ser algo que maravilhava os espectadores como feito técnico para torna-se uma arte autônoma.” (LUCENA, 2005, p. 48). Mas isso não quer dizer que a animação vai ser desvinculada da técnica, até porque parte da riqueza artística está na exploração tecnológica. Ela apenas será submetida a determinações artísticas e a técnica deixará de ser o centro das atenções. E essa tarefa de empurrar a animação para além de um mero mecanismo de trucagem, possibilitando uma filosofia estética, caberá ao artista francês Emile Cohl. Sua formação artístico-cultural o ajudará a introduzir sua visão da animação como arte (LUCENA, 2005).

Em sua juventude, Emile Cohl vai trabalhar com um dos melhores cartunistas políticos da época, chamado André Gill, e ao passar a frequentar o mesmo círculo social de Gill ele fica conhecido como piadista e debatedor destemido. Isso o levará a trabalhar em jornais, fazendo com que fique conhecido, mas também irá produzir pinturas, poesias, fotografias e até desenhos de figurinos para teatro (LUCENA, 2005).

Cohl se integra, na década de 1880, a um grupo interessado em questões estéticas chamado Os Incoerentes, cuja filosofia era iconoclasta, antiburguesa, antiacadêmica e violentamente anti-racional. Eram descritos como anarquistas da arte, com suas exposições de estranhas pinturas e desenhos invariavelmente atraindo artistas da moda, a exemplo de Toulouse-Lautrec. Essa estética terá grande influência no cinema de animação de Cohl e será precursora de movimentos revolucionários para a arte do século XX, como o dadaísmo e o surrealismo. (LUCENA, 2005, p. 49 e 50)

De acordo com Donald Crafton (1993, p. 66 apud LUCENA, 2005, p. 50), na virada do século, Emile Cohl se dedicava a ilustrar tiras de quadrinhos, mas ao descobrir que filmes estavam sendo produzidos baseados em suas tiras ele se dirige ao Estúdio Gaumont¹¹ a fim de exigir seus direitos mas acaba sendo surpreendido pelo estúdio com a proposta de produzir mais filmes a partir de suas histórias em quadrinhos. Ele aceita e à medida que produz material para ser utilizado pelo estúdio, começa a trabalhar nas ilustrações de seu primeiro filme: *Fantasmagorie* (1908) (figuras 13 e 14).

Figuras 13 e 14: Cenas do filme *Fantasmagorie*



Fonte: <http://publicdomainreview.org/collections/emile-cohls-fantasmagorie-1908/>

Esse filme foi considerado o primeiro desenho animado de verdade, com seus dois minutos fotografados *frame*¹² a *frame* e com características estilísticas bem definidas. A animação foi feita em papel com tinta nanquim, possuía traços simples (facilitando o processo já que era preciso fazer centenas de desenhos), mas, ainda sim, expressivos. Depois de fotografar cada desenho, Cohl os levou para o laboratório a fim de reverter as impressões para que o filme tivesse o estilo de fundo preto com linha branca usado até então (LUCENA, 2005).

Além disso, Lucena (2005) explica que ele também foi responsável por uma grande contribuição na produção visual, quando utilizou a caixa de luz que permitia sobrepor as folhas de papel e, assim, retraçar os desenhos com precisão. Isso ajudaria a evitar a descontinuidade dos traços e a potencializar o controle gráfico da produção, permitindo a racionalização da distribuição dos desenhos na linha do espaço/tempo da ação, levando Cohl à descoberta de que poderia fotografar cada

¹¹ Companhia francesa de produção cinematográfica, fundada em 1895 por León Gaumont.

¹² O termo "frame" refere-se a um quadro de imagem individual que ao se unir com outros, em uma sequência, forma uma animação.

desenho duas vezes sem prejudicar o movimento e fazendo com que a quantidade desses desenhos caísse pela metade para cada segundo de filme.

Era um avanço considerável no sentido de diminuir os esforços das cansativas atividades mecânicas intrínsecas à produção de desenhos animados. Esse dado ainda oferecia aos animadores a chance de, sim, desenvolver estratégias de exploração estética do movimento enquanto elemento expressivo, e aí estar municiando o sistema artístico. (LUCENA, 2005, p. 50 e 51)

Esses avanços permitiram que Cohl criasse animações com movimentos bastante fluidos, permitindo a exploração da profundidade virtual do espaço tridimensional através do melhoramento das técnicas de perspectiva (LUCENA, 2005). “Os elementos do universo artístico, com suas infinitas possibilidades de sintaxe plástica, adentravam verdadeiramente no emergente cinema de animação, dando origem a uma nova arte.” (LUCENA, 2005, p. 51). E como o seu cinema refletia o próprio autor e sua visão de mundo, estabelecia então as condições para que uma proposta artística chegasse a ser considerada uma obra de arte.

Lucena (2005) afirma que com o passar do tempo Emile Cohl continuou fazendo inovações sempre em função de ganhos expressivos, como por exemplo: o uso de máscara fotográfica para combinar animações com sequências ao vivo; e a substituição da câmera à manivela pela de obturador elétrico eliminando assim a cintilação típica dos primeiros filmes. Mas ele sempre se colocava acima do feito técnico da câmera ou de qualquer outro dispositivo, “dissociando a arte da invenção técnico-científica – ainda que o artista (...) ou técnico/cientista use da engenhosidade para o desenvolvimento de tecnologias que tornem a arte possível.” (LUCENA, 2005, p. 53).

Para Heinrich Wölfflin (1989), um dos maiores historiadores da arte do século XX o artista americano, Winsor McCay¹³ dará continuidade ao desenvolvimento da animação como arte autônoma, dando assim, sequência ao trabalho de Emile Cohl, “(...) inclusive da inclinação surrealista que vai marcar parte significativa da história da animação.” (apud LUCENA, 2005, p. 53).

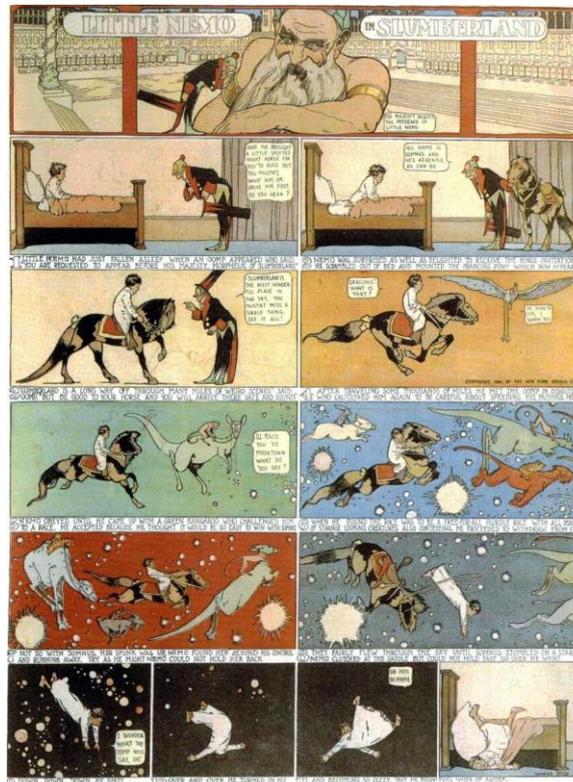
De acordo com Solomon (1994), McCay era considerado não só um grande animador pioneiro, como também um mestre das tirinhas de jornais e grande cartunista editorial. Com apenas um olhar superficial nas tirinhas produzidas por ele,

¹³ Cartunista e animador norte-americano.

podia-se perceber que, McCay já pensava em animação há muito tempo. “(...) Enquanto a maioria dos cartunistas usava painéis sucessivos para apresentar incidentes isolados em uma narrativa, McCay frequentemente mostrava uma pequena mudança em uma ação ou em uma metamorfose ou no ponto de vista.” (SOLOMON, 1994, p. 16, tradução nossa).¹⁴

Em 1905, McCay lança sua primeira tirinha da série “Little Nemo in Slumberland” (figura 15) no jornal New York Herald, sendo considerada uma das narrativas ilustradas mais extraordinárias já criadas. Ela obteve sucesso imediato e chegou a ser publicada em outros jornais dos Estados Unidos e no exterior (SOLOMON, 1994).

Figura 15: Primeira tirinha de “Little Nemo in Slumberland”



Fonte: <http://www.comicstriplibrary.org/display/111>

Foi então, baseado nessa série de tirinhas que McCay criou sua primeira animação intitulada “Little Nemo” (figura 16) em 1911, uma série de episódios sem trama envolvendo os principais personagens da história em quadrinhos. Trabalhando

¹⁴ No original: “(...) While most cartoonists used successive panels to present isolated incidents in a narrative, McCay often showed a slight change in an action or a metamorphosis or the point of view.”

com tinta nanquim sobre papel de arroz translúcido, ele precisou fazer cerca de quatro mil desenhos (pintados à mão por McCay para que combinassem com as cores das tirinhas), que foram fotografados no Vitagraph Studio¹⁵ em Brooklyn – NY com a direção de J. Stuart Blackton (SOLOMON, 1994).

McCay não era um intelectual como Cohl, mas tinha uma imaginação fabulosa e a percepção da dimensão artística da animação. Ao contrário de Cohl, que mudou seu desenho para uma forma mais simplificada conveniente à produção de milhares de imagens (embora com a devida consideração estética), a ousadia de McCay foi justamente transpor para a tela seu sofisticado estilo gráfico, há muito estabelecido nas histórias em quadrinhos que ele desenhava, sem comprometer a qualidade de seu complexo *design*. (LUCENA, 2005, p. 54)

Figura 16: Frame da animação “Little Nemo”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=uW71mSedJuU>

De acordo com Solomon (1994), Little Nemo deixou o público sem saber como reagir a algo tão inovador e bem feito, pois ninguém tinha visto nada parecido até então já que os filmes de Blackton e Cohl mostravam apenas figuras com traço simples e movimentos básicos.

Naquele momento teve-se a noção precisa de que se abria uma nova era para as artes visuais – o público percebia que a animação não se tratava de uma categoria de *trickfilm*¹⁶, mas um tipo de arte com características próprias (um filme composto de desenhos), que rapidamente ia definindo sua linguagem.

(LUCENA, 2005, p. 56)

¹⁵ Também conhecido como Vitagraph Company of America, era um estúdio de cinema dos Estados Unidos, fundado por J. Stuart Blackton e Albert E. Smith em 1897.

¹⁶ Eram filmes mudos de curta-metragem que serviam mais para apresentar efeitos especiais e técnicas de animação inovadoras.

Muitas pessoas se perguntavam como aquela animação (Little Nemo) poderia ser resultado da junção de simples desenhos, justamente porque ele tinha uma habilidade incrível de simular movimentos naturais. Chegavam a sugerir que ele havia usado algum truque de fotografia e atores vivos para fazer aquela animação. Mas isso vinha do profundo estudo do movimento humano e animal, permitindo que ele desse aos personagens/objetos ações mais fluidas no tempo certo. “O movimento, apesar de mirar-se na realidade, era abstrato, pura invenção, servindo ao interesse expressivo do personagem.” (LUCENA, 2005, p. 56).

Os desenhos de McCay possuíam uma sólida tridimensionalidade, devido ao seu fantástico senso de perspectiva. Ele conseguia conduzir personagens por todo o espaço da cena, explorando o horizonte profundo sem distorcer de forma errada os desenhos. McCay, além de usar elementos formais e códigos visuais como metamorfoses ou linhas que se movem e se misturam (aleatoriamente) para formar figuras completas (como fazia Emile Cohl) (figuras 17, 18, 19), deu um passo a mais na experimentação de conceitos fundamentais da animação. Ele se destacou na maestria em comprimir/esticar, acelerar/desacelerar e na temporização¹⁷ da animação, chegando até a alcançar, um pouco, a aplicação de características de personalidade em seus personagens. O objetivo era deixar os personagens e suas ações mais realistas possível sem deixar seu conceito gráfico original (LUCENA, 2005).

Figuras 17, 18 e 19: Frames da animação “Little Nemo”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=uW71mSedJuU>

Em seu segundo filme, How a Mosquito Operates (1912), McCay se depara com um desafio: contar uma história em que o público se identificasse com um

¹⁷ Um dos princípios fundamentais da animação, referindo-se ao número de desenhos ou quadros para uma determinada ação, ou seja, a velocidade da ação no filme. Pode ser usado para estabelecer o temperamento, a reação, a emoção e também a personalidade de um personagem.

personagem repulsivo, à primeira vista, e que suas ações estivessem relacionadas à narrativa, e não ao simples fato de mostrar que ele poderia se mover. Esse personagem repulsivo, porém, engraçado, seria o Steve, um mosquito chupador de sangue, que possui algumas características humanas – indo da sua vestimenta (na utilização de acessórios como valise e chapéu) até a sua personalidade (possui fraquezas humanas) (LUCENA, 2005).

De acordo com Lucena (2005), para prender a atenção do público, McCay utiliza a tática de olho no olho. Durante a animação, Steve olha diretamente para a plateia no intuito de conquistar sua cumplicidade, encorajando-o a sugar o sangue do humano adormecido. Chegando ao ponto em que o público começa a se preocupar com a vida do mosquito, pois este parece não se dar conta do risco que está correndo quando o humano faz movimentos bruscos, reagindo às suas picadas.

“*How a Mosquito Operates*” se tornou uma animação bastante apreciada pelo público na época, mesmo possuindo uma temática incomum. E ao assisti-la, fica bem claro que McCay se importava bastante com os detalhes, por isso produziu uma animação de extraordinários movimentos realistas, onde “O mosquito dá um show de caras e bocas, uma verdadeira performance exibicionista usando como palco o nariz do homem bêbado (...)” (LUCENA, 2005, p. 58). Além disso, ele explora graficamente a anatomia do homem, variando a espessura das linhas. Utiliza também de distorções de escala e exagera nas representações subjetivas no ronco do homem ou nas alterações anatômicas causadas pelo fluxo de sangue no corpo do Steve (LUCENA, 2005).

O tratamento aplicado por McCay colocou o inseto numa dimensão superior do imaginário, no qual ele deixava de ser um monstro ao revelar, com suas ações, fraquezas típicas do caráter humano. Isso distinguia o personagem, estabelecia uma empatia com a plateia que facilmente o compreendia e com ele se identificava. O personagem de animação ganhava personalidade – e abria as portas para o desenvolvimento da indústria do desenho animado. (LUCENA, 2005, p. 56)

Figura 20: Frame da animação “How a Mosquito Operates”

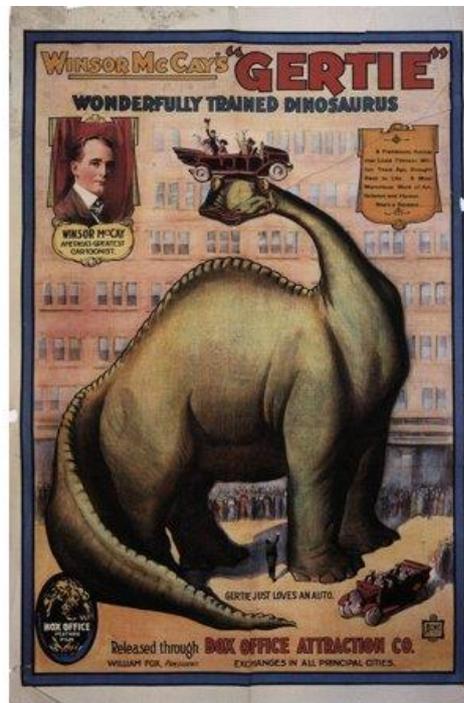


Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=yvzAJouHh7k>

4.2 Dando Personalidade ao Personagem

Depois disso, em 1914, McCay criou uma animação intitulada “*Gertie The Dinosaur*” (figura 21), que passou a ser sua maior e mais importante obra e ponto chave na história da animação. De acordo com Solomon (1994), McCay consegue se superar na produção desse filme chegando a fazer mais de cinco mil desenhos, utilizando nanquim e papel. Mas, como o trabalho era muito, McCay ainda precisou contratar um jovem (John Fitzsimmons) para refazer o background de cada desenho, para que depois ele pudesse desenhar a personagem principal por cima.

Figura 21: Pôster do filme “Gertie The Dinosaur”



Fonte: <https://www.walmart.com/ip/Gertie-the-Dinosaur-Movie-Poster-11-x-17/47107398>

Gertie era um dinossauro fêmea agradavelmente rechonchuda e tímida que descuidadamente se metia em encrencas por não ter noção de sua própria força. E mesmo com o passar do tempo, ela continuou sendo considerada uma das personagens mais atraentes, tanto pela qualidade dos desenhos de McCay como por sua habilidade narrativa (EAGAN, 2009).

Daniel Eagan (2009) afirma que após finalizar a animação, McCay não só a integrou ao seu ato de *vaudeville*¹⁸, como também escreveu o enredo da apresentação

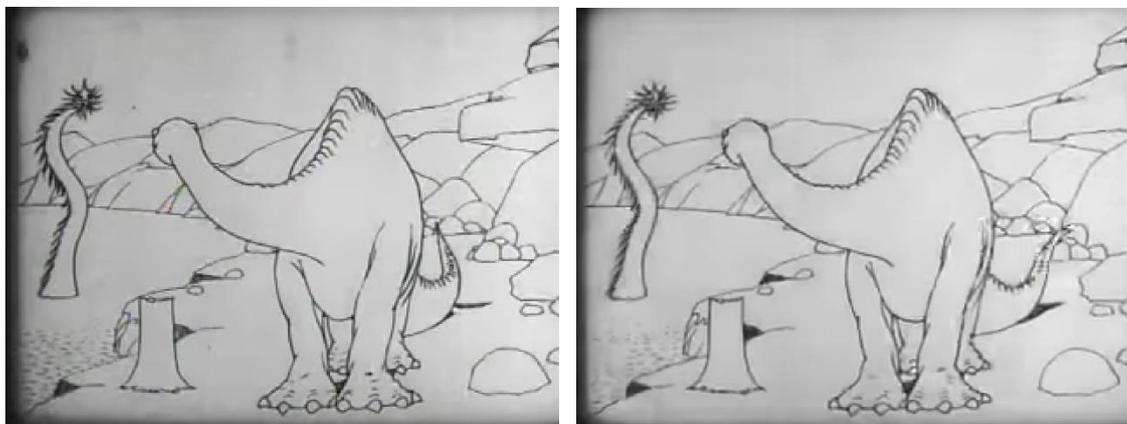
¹⁸ Vaudeville é um gênero de entretenimento de variedades (incluindo comédia, dança, música, etc.) surgido na França no final dos anos de 1700.

para que ele pudesse interagir com Gertie durante o filme. “McCay apareceria no palco segurando um chicote, usando-o para tirá-la de trás de algumas pedras. O *timing* de McCay com Gertie a fez parecer viva, especialmente quando ele “alimentou-a” com uma maçã.” (EAGAN, 2009, p. 2, tradução nossa).¹⁹

“Nesse filme, McCay lançou as bases da animação de personagens, a arte de delinear a personalidade de um personagem através de um estilo único de movimento” (SOLOMON, 1994, p. 17, tradução nossa).²⁰ Por tanto, a personalidade cativante e às vezes infantil de Gertie é transmitida pelos seus movimentos, como por exemplo, o jeito que inclina a cabeça ao receber um comando e quando sacode a calda (figuras 22 e 23) ao desobedecer, num ato de malcriação (SOLOMON, 1994).

Com tudo isso, fica fácil de entender o entusiasmo, que dura até hoje, do público e dos aspirantes à animadores ao assistir “*Gertie The Dinosaur*”. McCay havia criado uma personagem que tanto representa a pré-história da vida como a pré-história da animação. E levou mais de vinte e cinco anos para que surgisse uma animação mais bem-feita. Apenas os melhores animadores dos estúdios da *Disney*, *Warner Bros.* ou *MGM* conseguiram superá-lo (SOLOMON, 1994).

Figuras 22 e 23: Frames do filme “Gertie The Dinosaur”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=TGXC8gXOPoU&t=732s>

Lucena (2005) afirma como é fácil perceber que Emile Cohl e Winsor McCay encarnam o estereótipo do artista/animador, pois ao analisar suas formações, a visão que tinham desse ofício e do mundo, o tipo de animações produzidas e seus

¹⁹ No original: “McCay would appear on stage holding a whip, using it to draw her out from behind some rocks. McCay’s timing with Gertie made her seem alive, especially when he “fed” her an apple.”

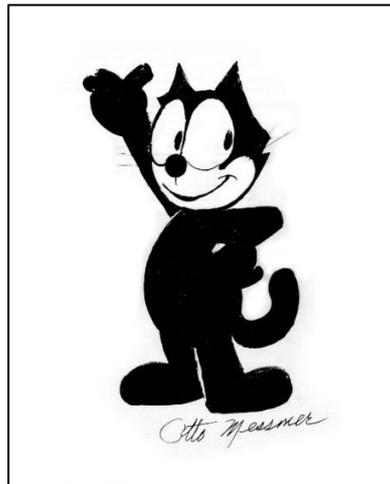
²⁰ No original: “In this film, McCay laid the foundations of character animation, the art of delineating a character’s personality through a unique style of movement.”

propósitos, entendemos que são fatores que demarcam o perfil desses indivíduos que se dedicaram à criação artística. Deixaram claro o papel da tecnologia na animação, como sendo algo que possibilita sua manifestação (acabando por interferir na concepção visual do projeto), mas que sempre deve estar à serviço da arte, e nunca o contrário.

Ao fazer uso de determinado procedimento técnico (qualquer que seja) para a criação artística, está-se instrumentalizado com o elementar para a abordagem de uma questão cuja inteireza passa ao largo do domínio material. E isso é tão mais forte e verdadeiro quanto mais sofisticado for o mecanismo empregado para esse propósito, pois funciona como um filtro que tende a mascarar a autêntica expressão do sujeito criador, do artista. Atualmente, esse aspecto (sua superação) vem sendo bastante considerado no aperfeiçoamento da tecnologia da informática aplicada à computação gráfica.
(LUCENA, 2005, p. 60)

Segundo Solomon (1994), o personagem de desenho animado mais popular e mais bem-sucedido financeiramente da era silenciosa da animação foi O Gato Felix (figura 24), do estúdio *Pat Sullivan*. Chegando a ser visto/reconhecido por aproximadamente três quartos da população mundial no ápice de sua fama.

Figura 24: Desenho original de Felix por Otto Messmer



Fonte: Solomon, 1994, p. 35

Tudo começou em 1915, quando Pat Sullivan - produtor de filmes vindo da Austrália - abriu seu studio após aprender animação com Raoul Barré. No ano seguinte, Sullivan contratou Otto Messmer - que seria futuramente o diretor, escritor e animador do Gato Felix - para trabalhar numa série animada e nos filmes de Charlie

Chaplin. E coincidentemente, uma performance de Winsor McCay, em um de seus atos de *vaudeville* de “*Gertie the Dinosaur*”, inspirou Messmer a se interessar no campo da animação (SOLOMON, 1994).

Por causa da Primeira Guerra Mundial, Messmer teve que se afastar do estúdio, retornando apenas em 1919 onde trabalhou com outros artistas produzindo cartuns para a *Paramount Screen Magazine* (futuro estúdio de cinema *Paramount Pictures*). Então Messmer criou um curta chamado “*Feline Follies*” que tinha como personagem principal um gato preto. Após o sucesso dessa animação, no mesmo ano Messmer produziu mais uma animação para a Paramount intitulada “*Musical Mews*” que também possuía gatos como atração principal (SOLOMON, 1994). “O chefe da Paramount viu algo no personagem do gato preto e assinou contrato com o estúdio Sullivan para produzir uma série de curtas em agosto de 1919.” (CAWLEY, KORKIS, [1990], p.1, tradução nossa)²¹.

O Gato Felix original possuía linhas mais angulares, uma cabeça grande e pés retangulares. Mas em 1922, Bill Nolan²² ajudou Messmer a redesenhar o gato deixando-o mais arredondado e atraente. O que diferenciava Felix de outros personagens era o uso da animação. Pois além de possuir ricas expressões faciais, Felix tinha um estilo único de movimento e era através deste que expressava sua personalidade. Os curtas de Felix tinham uma animação tão sofisticada que só conseguiram ser superadas em 1933 com o filme da Disney “Os Três Porquinhos”. Por causa dessa qualidade na animação e pelo empenho de Sullivan para divulgar os filmes, por volta de 1925, Felix se tornou o personagem mais popular de desenho animado do mundo. (SOLOMON, 1994).

Solomon (1994) afirma que as animações de Felix eram bastante imaginativas. Ele conseguia desafiar a perspectiva, a gravidade e até a lógica, como intuito de manipular o mundo (surreal) que habitava. Tudo podia acontecer nesse mundo. Além de manipular as coisas ao seu redor, Felix conseguia fazer isso com seu próprio corpo quando, por exemplo, transformava sua calda em um sinal de exclamação ou de interrogação para transmitir e enfatizar o que estava sentido no momento.

Como Chaplin, Felix tinha uma personalidade definida. Essa personalidade foi a chave para o sucesso de Felix. Ao contrário de tantos outros

²¹ No original: The head of Paramount saw something in the black cat character and signed the Sullivan studio to produce a series of shorts in August 1919.

²² Foi um escritor, animador, diretor e cartunista americano.

personagens animados da época, Felix era mais do que apenas uma figura na tela fazendo comédia. Ele parava e pensava. Ele andava de um lado para o outro, mãos atrás das costas, cabeça virada para baixo, em sua caminhada clássica. Ele olhava para o público e piscava um olho grande. Ele tinha desejos e ética. Ele tinha até um temperamento. Felix era como uma pessoa real e resolveria problemas com engenhosidade e apenas um toque de travessura.

(CAWLEY, KORKIS, [1990], p.1, tradução nossa)²³

A partir da década de 1930, até a de 1950, se deu o período da Era Dourada da Animação Americana, e foi justamente nessa época em que os cartoons teatrais se tornaram parte da cultura popular. Estúdios de animação como: Walt Disney (com os personagens Mickey Mouse e Pato Donald), *Warner Brothers*, *MGM* e Estúdio Fleicher (com os personagens Betty Boop e Popeye), tiveram grande destaque nessa era (VINH, [2015]).

Logo após isso, a indústria de animação começou a se adaptar com o fato de que a televisão continuou sua ascensão como o principal meio de entretenimento escolhido pelas famílias americanas, dando início a um novo período da história da animação chamado: a Era da Televisão Americana, que vai da década de 1960 até a década de 1980. Durante esse período, os estúdios passaram a criar vários desenhos animados para a TV utilizando um estilo de “animação limitado” conhecido como *UPA*²⁴. E por volta da década de 1980, com ajuda dos canais à cabo como *The Disney Channel* e *Nickolodeon*, as séries de desenhos animados tomaram conta da TV (VINH, [2015]).

4.3 Presença Feminina nas Séries Animadas

Com o aumento da presença de séries animadas na televisão, foram surgindo algumas, poucas, séries que tinham como personagens principais grupos/trios/duplas femininas, como “As Três Espiãs Demais” (2001) (figura 25) – série francesa-canadense sobre três amigas: Sam, Clover, e Alex, que precisam dividir suas vidas

²³ No original: “Like Chaplin, Felix had a definite personality. This personality was the key to Felix's success. Unlike so many of the other animated characters of the time, Felix was more than just a figure on the screen doing comedy. He would stop and think. He would pace back and forth, hands behind his back, head facing down, in his classic walk. He would look at the audience and wink a large eye. He had desires and morals. He even had a temper. Felix was like a real person and would solve problems with ingenuity and just a touch of mischief.”

²⁴ UPA (United Productions of America) era um estúdio de animação que surgiu na década de 1940 nos Estados Unidos, responsável pela criação de um estilo de animação próprio (futuramente batizado como “animação limitada”) que ia de encontro com o tão famoso “estilo Disney”. Inspirava-se na arte moderna, enfatizando a geometria do desenho com linhas simples, um visual chapado que obrigava as figuras da animação a moverem-se em um plano bidimensional, tirando a sua profundidade.

comuns de adolescente do ensino médio com seu trabalho de superagentes secretas; “O Clube das Winxs” (2004) (figura 26) – série italiana que conta a história um grupo de garotas formado, inicialmente, por Bloom, Stella, Flora, Tecna e Musa que estudam em Alfea, uma escola para fadas e treinam para se tornar ainda mais fortes e combater seus inimigos; e o desenho “Hi Hi Puffy AmiYumi” (2004) (figura 27) – série norte-americana, baseada na banda japonesa Puffy AmiYumi, que segue as aventuras de duas estrelas do pop e melhores amigas: a Yumi e a Ami. Elas viajam pelo mundo fazendo shows e conquistando a todos com seu talento musical, humor e estilo.

Figura 25: As personagens Alex, Clover e Sam da série “As Três Espiãs Demais”



Fonte: <https://www.elo7.com.br/painel-2x1-tres-espias-demais/dp/B34F1C>

Figura 26: Personagens Musa, Flora, Bloom, Stella e Tecna da série “O Clube das Winx”



Fonte: <https://serieemcena.com.br/noticias/2018/03/clube-das-winx-ganhara-uma-adaptacao-em-live-action/>

Figura 27: As personagens Ami e Yumi da série “Hi Hi Puffy AmiYumi”



Fonte: https://aminoapps.com/c/dibujos_animados/page/blog/hablemos-de-hi-hi-puffy-amiyumi/N4bl_MuWkdRXX8M8PqQPD32e7zmme5q

Porém, outras duas séries ganharam maior destaque na questão da introdução de personagens centrais femininos retratando-as como heroínas e não como personagens frágeis à espera de um resgate. São elas, o anime (série animada do Japão) “Sailor Moon” (1992) e o desenho “As Meninas Superpoderosas” (1998).

Baseada no mangá (história em quadrinho japonesa) de mesmo título, “Sailor Moon” (1992) (figura 28) é uma série animada que conta a história de Usagi Tsukino, uma estudante do ensino médio que um dia encontra Luna, uma gata mágica falante, que lhe revela sua habilidade de se transformar em uma guerreira: a Sailor Moon; e a partir desse momento Usagi teria a missão de salvar a Terra das forças do mal e de encontrar a Princesa da Lua. Mas ela não faz isso sozinha, pois tem a ajuda de suas amigas, e também guerreiras, sendo elas: Ami Mizuno (Sailor Mercury), Rei Hino (Sailor Mars), Makoto Kino (Sailor Jupiter) e Minako Aino (Sailor Venus).

De acordo com Grigsby (1998), Sailor Moon (1992) mudou o cenário das histórias de mangás/animes para garotas, que geralmente abordavam apenas temas envolvendo amor, romance e preocupações familiares. As personagens passaram a ser apresentadas como guerreiras orientadas para a ação.

Figura 28: As Sailors Venus, Mars, Moon, Mercury e Jupiter da série “Sailor Moon”

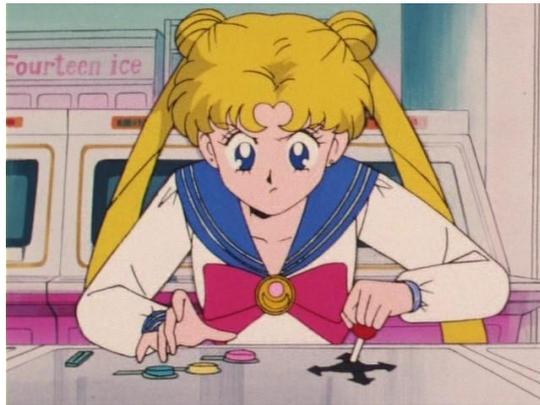


Fonte: <http://www.konbini.com/ng/entertainment/sailor-moon-set-continue-fourth-season/>

Um dos pontos positivos da série é perceber que com o passar dos episódios existe uma evolução das personagens, principalmente da Usagi. De início, percebemos que ela é um pouco chorona, inocente, não muito inteligente e até tenta várias vezes evitar suas responsabilidades. Mas com o tempo aprendemos que ela é uma amiga leal, alguém que está disposta a fazer o que for preciso para ajudar as pessoas com quem ela se importa e sempre procura ver o bem nos outros (JOWRITESSTUFF, 2015).

Usagi também demonstra uma dualidade em sua personalidade, o que torna a personagem mais interessante e atrativa. Ao mesmo tempo que ela tem como objetivo maior proteger sua família e amigos, e defender o universo das forças do mal, suas atividades preferidas são: jogar videogames (figura 29), ler histórias em quadrinhos e fazer compras. Ou seja, nada que indique que ela seja, na verdade, uma super-heroína (JOWRITESSTUFF, 2015).

Figura 29: Personagem Usagi jogando videogame



Fonte: http://sailormoonnews.com/2013/05/15/is-bandai-working-on-a-sailor-moon-video-game-for-the-nintendo-3ds/usagi_playing_sailor_v_video_game/

Já “As Meninas Superpoderosas” (1998) (figura 30) é uma série de desenho animado criada por Craig McCracken para o Cartoon Network (canal norte-americano de televisão por assinatura) (BOWEN, 2018). As personagens principais são as irmãs Florzinha, Lindinha e Docinho, que possuem superpoderes, e são frequentemente chamadas pelo prefeito da cidade de Townsville para salvar o dia, combatendo o crime e as forças do mal. Elas foram criadas pelo professor Utônio, enquanto ele tentava criar meninas perfeitas em seu laboratório com a famosa mistura de “açúcar, tempero e tudo que há de bom”, como diz a abertura da série. Mas acidentalmente ele adicionou um ingrediente chamado “elemento x” na mistura, dando assim, superpoderes às meninas.

Figura 30: Lindinha, Florzinha e Docinho da série “As Meninas Superpoderosas”



Fonte: <https://www.theonion.com/the-powerpuff-girls-turns-20-1830501521>

Ao analisar brevemente a estrutura física das personagens, percebemos cabeças um tanto ovais, olhos grandes, pés achatados e quase nenhum detalhe nos membros e rostos, um design mais simples, mas eficiente para a sua finalidade, pois quanto mais elementos visuais elas tiverem, mais complexo e demorado será o processo de animação.

Mesmo com uma semelhança física, elas podem ser diferenciadas através de suas cores principais (azul, vermelho e verde), estilos de cabelo e é claro, suas personalidades. Assim como a abertura da série conta a história de origem e propósitos das meninas, a música dos créditos define brevemente suas características principais: Florzinha seria a comandante e líder, Lindinha é a alegria e o riso e Docinho a lutadora mais durona.

De acordo com Bowen (2018), “As Meninas Superpoderosas” (1998) não era somente um incrível desenho animado com uma premissa simples, mas para muitas crianças (principalmente garotas), foi um meio de introdução ao feminismo e empoderamento, pois prova que as mulheres não são criaturas monolíticas de interesses e pensamentos iguais.

Bowen (2018) segue afirmando que Amy Keating Rogers, a escritora principal da série, se recusou a focar em características estereotípicas femininas, ao desenvolver as personagens, preferindo explorar experiências universais que qualquer criança passa – como perder um dente, molhar a cama, ter uma madrasta, e que essas experiências podem atrapalhar seus planos mesmo se você possuir superpoderes.

4.4 O Design de Personagem e sua importância

Para criar personagens mais interessantes (em relação à sua estética e personalidade) como é o caso das personagens citadas anteriormente é necessário investir no *character design* ou design de personagem. Seegmiller (2008) afirma que design de personagem é como criar algo ou alguém (tomado no contexto de seu ambiente) que irá trazer à tona crenças, reações e expectativas dos espectadores em relação à disposição, aos aspectos físico e à personalidade daquilo que foi criado. Para representar melhor ele utiliza dois exemplos: o primeiro (figura 31) mostra uma massa em pé numa porta contra a luz; já o segundo (figura 32) mostra algo a mais, talvez uma criatura também contra a luz.

Figura 31: Exemplo 1



Fonte: Seegmiller, 2008, p.7

Figura 32: Exemplo 2



Fonte: Seegmiller, 2008, p.7

Ao observar o primeiro exemplo, não existe nenhuma expectativa em relação ao objeto apresentado, ele não transmite muita emoção. Por outro lado, o segundo, embora tenha uma forma relativamente simples devido à luz do fundo, que nos permite

ver apenas a silhueta a criatura, já causa um impacto e exige algo do telespectador. Este, passa a ter expectativas, certas ou erradas, sobre o que está vendo (SEEGMILLER, 2008).

Antes de iniciar um projeto, Seegmiller (2008) explica que é necessário fazer um briefing contendo várias questões essenciais que irão cobrir uma série de problemas e limitações que o designer deve atentar antes e durante o desenvolvimento de seu projeto, como por exemplo, como o personagem será usado (ficará no fundo ou em destaque), em que tipo de mídia ele será exibido (história em quadrinho, séries de televisão, filme, etc.), se ele será um personagem animado, se ele fala, se estará perto o suficiente para vermos suas expressões faciais, se sua silhueta é reconhecível por si própria, etc. Além disso, o autor acrescenta, também, que é de grande importância saber qual o público alvo do seu projeto, o que influenciará na complexidade/simplicidade do design de seu personagem.

Como qualquer processo de design, o design de personagem requer um planejamento. Seegmiller (2008) explica que se o designer for logo desenhar suas ideias sem um propósito, sem uma direção, ele não chegará a lugar nenhum. É necessário seguir um plano específico, uma metodologia de trabalho que se encaixe com seus objetivos. Isso não só aumentará sua produtividade, mas também diminuirá seu nível de frustração. Seja qual for essa metodologia, ela deve ter os seguintes pontos principais: a) identificar quais as expectativas para seu personagem e definir o problema (o que é para ser feito); b) analisar e simplificar o problema definido em problemas menores e mais gerenciáveis; c) escolher as melhores ideias de personagens que você desenvolveu; d) desenhar o personagem; e) olhar para os seus desenhos finais e pedir que outras pessoas os vejam para que você possa avaliar realisticamente o que você fez.

5 METODOLOGIA

5.1 Processo de criação de personagem de Don Seegmiller

Em seguida, Seegmiller (2008) apresenta algumas estratégias básicas para gerar ideias criativas na etapa de desenvolvimento do projeto. Ele sugere observamos as pessoas ao nosso redor (ou até mesmo artistas, celebridades, políticos e personagens fictícios) tentando enxergar qualidades, hábitos, defeitos ou peculiaridades que não havíamos visto antes. Outro fator importantíssimo seria a localização de material para utilizar como referência, pois é fundamental saber como encontrar e discernir informações que serão úteis e inspiradoras para a criação do design do personagem. E futuramente, essas referências podem ser reunidas em um painel de inspiração que servirá de guia durante todo o processo de construção dos personagens.

Em relação à criação da personalidade dos personagens, o autor sugere, por exemplo, utilizar traços e peculiaridades que tenham como base algum elemento simbólico, servindo como uma espécie de pista para o público entender, mais facilmente, a índole do personagem. Além disso, podemos também construir o personagem em volta de um mito ou até criar um mito para ele. Sendo a primeira opção mais prática, já que existem inúmeros mitos e lendas para serem usadas e, mais importante, a história de um personagem mítico já está bem definida (SEEGMILLER, 2008).

5.1.1 Desenvolvendo a ideia básica do personagem

Seegmiller (2008) afirma que a parte mais difícil do processo criativo é conseguir gerar a ideia básica de um personagem, mas após seguir as sugestões anteriores, o designer abrirá novos caminhos de experiência que levarão à novas ideias. No entanto esse é apenas o primeiro passo, é preciso organizar essas ideias e discernir a direção correta a se seguir na construção dos personagens.

Nessa etapa serão utilizados métodos visuais com o auxílio de lápis e papel pois é preciso que o designer registre suas ideias, ajustes e anotações que, conseqüentemente, irão gerar novas propostas. Além disso, o autor insiste que não se use borracha para evitar o bloqueio e a diminuição do fluxo de criatividade (já que os desenhos dessa etapa não precisam ser refinados) (SEEGMILLER, 2008).

Os métodos sugeridos por Seegmiller (2008), ajudarão a desenvolver a ideia básica que ainda está vaga em uma imagem mais concreta, pronta para ser

desenhada. A seguir apresentamos alguns desses métodos. **A) caricatura**, que pode ser usada para desenvolver, ainda mais, ideias que parecem estar obsoletas, ela ajuda a achar a essência do sujeito. **B) humor**, uma ótima maneira de pegar uma ideia que está paralisada e imaginar o personagem em uma situação engraçada ou utilizando algo cômico, impulsionando o processo criativo. **C) exagero**, é um método similar à caricatura, feito ao exagerar uma parte do personagem de forma extrema ou sutil. **D) exercício de expressões**, estas são encontradas na linguagem corporal e facial, por isso deve-se fazer vários desenhos utilizando linhas simples para testar essas expressões e em seguida selecionar as melhores para serem desenvolvidas futuramente. **E) adição e subtração**, deve-se adicionar coisas ao design do personagem como partes do corpo, equipamento ou vestimenta e depois fazer o contrário, subtrair, a fim de ter uma nova perspectiva sobre o design. **F) substituição**, um exemplo desse método seria substituir uma porção do personagem com algo diferente, como colocar um pincel no lugar de uma espada. **G) evolução do personagem**, é um processo sutil, onde as mudanças serão graduais e quase imperceptíveis, pegando algo do design e modificando ligeiramente até chegar a um ponto satisfatório.

5.1.2 Criando a história do personagem

Conhecer a história de cada personagem ajuda o designer a saber de verdade o que irá desenhar, além disso, ela permite que o designer faça pequenas perguntas que lhe darão a percepção necessária para criar um bom design. Primeiramente, Seegmiller sugere que se comece com o presente, o passado e o futuro do personagem, pois quanto mais se souber a respeito dele, mais interessante e atrativo ele será para o público. Por isso, é imprescindível encontrar respostas para o máximo de questões como as seguintes: De onde seu personagem é? Como foi a infância ou juventude dele? O personagem teve um passado muito móvel ou nasceu e cresceu em uma só área? O que tem acontecido com ele nos últimos dias, semanas ou meses? Onde ele está vivendo atualmente e pôr que? (SEEGMILLER, 2008).

Em seguida, é necessário saber sobre o ambiente cotidiano em que o personagem vive, e muitas vezes isso determinará, em grande parte, como será a aparência física dele. Por tanto, precisa-se saber de onde ele vem e onde está morando atualmente (no espaço, no mundo aquático, no subterrâneo, na superfície,

em algum ambiente exótico ou até em uma combinação de mundos) (SEEGMILLER, 2008).

Depois de definir o presente, passado, futuro e o ambiente vivido, é preciso definir um dos pontos mais importantes, e o que realmente fará com que o público possa se identificar com o personagem: a personalidade. Seegmiller (2008), afirma que quando o designer tiver as razões para o comportamento de um personagem, poderá descobrir como ele irá reagir a qualquer acontecimento. Mas para isso acontecer, é preciso que o designer seja capaz de responder algumas perguntas, como por exemplo: Qual a personalidade do personagem e como ela foi afetada pela história/passado dele? Qual seu nome? Como é sua árvore genealógica? Ele é baseado numa lenda ou mito? Qual a linguagem corporal do personagem e como ela define sua personalidade? Ele possui algum nível de escolaridade? Como é sua família? Quais são suas comidas preferidas? Tem alguma atividade favorita/hobbies?

Por fim, o autor acrescenta mais algumas perguntas que ajudarão a definir ainda mais os traços da personalidade, como por exemplo: O personagem se irrita com facilidade ou é calmo? O personagem é tímido ou corajoso? O personagem é ganancioso ou generoso? O personagem é sorrateiro ou ingênuo? O personagem é supersticioso? Quão romântico é o personagem? O personagem tem alguma peculiaridade de personalidade? Quais são, se houver, os momentos que definem o personagem? O personagem teve algum triunfo ou falha? Como o personagem trata os outros? Quais são as políticas do personagem? O personagem é religioso? O personagem possui propriedade? O personagem tem animais de estimação? O personagem tem alguma característica mental ou física incomum? (SEEGMILLER, 2008).

5.1.3 Criando o visual do personagem

Nessa etapa final, o autor traz uma série de questões para que o designer reflita enquanto está refinando a imagem mental de seu personagem e consiga transformar ela em um visual específico.

Seegmiller (2008) começa com as características físicas gerais do personagem, questionando sobre a existência de pernas, a quantidade e localização (o mesmo para cabeça e outros membros), se o personagem é semelhante a um animal (se sim, qual seria esse animal), se possui asas, cauda ou outra coisa que esteja ligada ao corpo, qual seria a sua alimentação, etc. Essas indagações servirão

como um guia para entender como será a estrutura básica do corpo do personagem e como ela funcionará.

Em relação ao tipo do corpo, o autor traz três categorias básicas: ectomorfo, endomorfo e mesomorfo. Corpos **ectomorfos** são magros, delicados, altos, pouco musculosos, possuem cérebro grande, tronco curto e membros longos. Já os **endomorfos** têm um corpo mais arredondado, possuem mais massa muscular (em relação ao tipo anterior), rosto arredondado, pescoço pequeno, quadril largo e mais gordura corporal. Por último, os corpos **mesomorfos** são bem musculosos, têm aparência bastante madura, um formato retangular, pele grossa, pouca gordura corporal, postura ereta, tronco alongado, peito grande e são muito fortes. Mas é importante lembrar que dentro dessas categorias pode-se fazer combinações ou até modificações caso seu personagem não se encaixe em nenhuma dessas categorias, já que existem muitas variações de tipos de corpos (SEEGMILLER, 2008).

O autor então continua a trazer outras questões importantes para a criação do design do personagem. A seguir apresentamos algumas delas. **A) proporções**, onde primeiro, devemos considerar como o personagem é construído (se tem o corpo de um super-herói/heroína, de uma pessoa comum ou um corpo muito fraco), e como o ambiente em que vive afeta as suas proporções. **B) composição**, nesse caso, o designer precisa saber do que é feito o personagem, se é de carne e osso, plantas, metal, plástico, pedras, minerais, se é etéreo como um fantasma ou até mesmo uma combinação desses elementos. **C) gênero**, qual seria o gênero do personagem e o que o diferencia dos outros. **D) superfície**, deve-se decidir se é coberto por pele, pelos, escamas, penas, casca ou algo completamente diferente, e como seria essa superfície escolhida (cor, textura, espessura etc.). **E) cor**, é preciso saber qual a variedade de cores dos personagens, se a cor altera a percepção do público sobre o personagem, se ele pode mudar de cor como um camaleão e se possui mais de uma cor no seu corpo. **F) movimento**, deve-se definir qual o método de locomoção do personagem (se ele voa, rasteja, nada, anda a pé ou a quatro, se contorce ou pula). **G) estrutura facial**, deve-se decidir, por exemplo, quais as características faciais, quantos rostos existem, quantos olhos e quão expressivos eles são, se o personagem possui partes respiratórias ou alguma outra estrutura respiratória, se possui boca e se o personagem tem antenas ou algo totalmente diferente.

Em seguida, Seegmiller (2008) traz algumas considerações extras que o designer deve ter em mente durante o processo de criação. A primeira seria utilizar

estereótipos, com cuidado e de maneira não ofensiva, para atribuir um grau de familiaridade no personagem (exemplo: um bárbaro geralmente não é magro e fraco devido as condições que ele vive). O designer também deve ter sempre sensibilidade na hora de lidar com culturas e elementos simbólicos diferentes, lembrar de fornecer pistas visuais que ajudem o público a entender a escala do seu personagem, como por exemplo, ao criar um gigante deve existir algo que possa ser comparado para provar seu tamanho no caso da figura 33, ele é comparado às árvores ao seu redor indicadas pelas setas. Além disso, no personagem, deve existir uma ligação com a realidade, para que o público possa se relacionar com ele de alguma forma e haver um equilíbrio entre o modismo e o original no design dele.

Figura 33: O personagem Gigante de Ferro em comparação ao ambiente, o cervo e o menino.

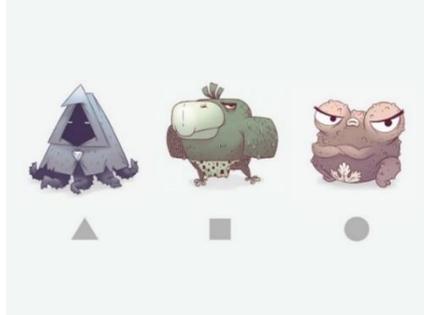


Fonte: Adaptado de <http://thefilmexperience.net/blog/2011/4/23/unsung-heroes-the-character-design-of-the-iron-giant.html>

Por fim, o autor apresenta uma série de questões visuais e dicas de como comunicar as ideias do designer. Começando pela comparação, que é uma das maneiras mais fáceis de transmitir a personalidade do personagem, pois se ele é fofo e delicado, seu corpo deve ser composto por formas arredondadas sem muitos ângulos. Também, precisa existir o cuidado para não criar um personagem com muitos detalhes e formas, o designer deve simplificar sempre quando possível, pois esse exagero pode acabar confundindo seu público. Construir personagem com formas básicas como cubos, esferas, cilindros e cones (figura 34), testar as silhuetas dos seus personagens para saber se elas se sustentam visualmente (se sim, o design dele será mais forte) (figura 35), manter a consistência no visual do personagem de acordo com o ambiente que vive e evitar repetir a mesma fórmula/estrutura várias vezes ao

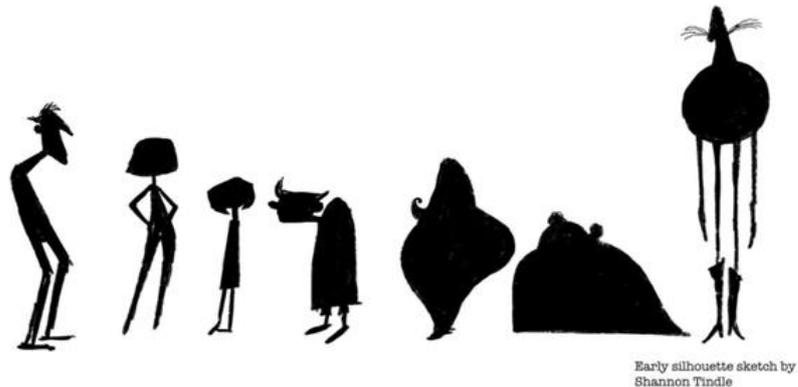
projetar os personagens, como por exemplo, não colocar barba em todos eles (SEEGMILLER, 2008).

Figura 34: Personagens criados a partir de formas básicas.



Fonte: <https://www.artstation.com/artwork/YBQxK>

Figura 35: Diferença nas silhuetas dos personagens do filme “Coraline”.



Fonte: <https://www.asifa-south.com/2016/12/27/character-design-great/>

Para o designer, conseguir comunicar suas ideias através do personagem é uma das coisas mais importantes que ele possa fazer. O personagem criado servirá a dois propósitos, primeiro, precisa suprir as necessidades da mídia para a qual está projetando, e segundo, precisa suprir as próprias necessidades criativas do designer. Para preencher cada um deles igualmente bem é preciso seguir as ideias apresentadas anteriormente de acordo com a necessidade de cada projeto (SEEGMILLER, 2008).

6 DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

6.1 O Universo da Série Animada FOGSVILLE

A série animada se passa em Fogsville, uma cidade pacata, porém cheia de mistérios, que vem se desenvolvendo cada vez mais graças ao seu querido prefeito. O município é cercado por uma densa neblina que o separa da floresta ao redor, desencorajando a maioria dos moradores a se aventurarem nela. Contudo, após a neblina, pode se encontrar uma vista encantadora de plantas e animais de vários tamanhos e formas. Até então, todos conseguiam conviver em harmonia, chegando ao ponto onde muitos animais se tornaram domesticáveis e tinham acesso livre à cidade.

O enredo da série inicia com a chegada de um grupo de pessoas vindas do leste da floresta à procura de trabalho e moradia. Coincidentemente, pouco tempo depois, aconteceu algo muito estranho e nunca visto antes: alguns animais começaram a apresentar anomalias físicas e comportamentos estranhos. E é no meio desses acontecimentos que três meninas têm seus destinos entrelaçados.

Iwa e Nailah, estudantes da Escola Municipal de Fogsville, são amigas desde a 1ª série. Mesmo com personalidades e gostos diferentes, elas conseguiram achar algumas coisas em comum como o amor pelos livros, acampar na floresta e por bolo de tuqueru (uma fruta exótica encontrada em certos pontos da floresta).

No novo grupo de moradores, havia uma menina chamada Iniko, que logo foi transferida para a mesma escola pública. Entretanto, ela não foi muito bem recebida por todos os alunos. Alguns a temiam porque ela vinha de um lugar desconhecido pela maioria da população e, por isso, passou o primeiro dia de aula completamente sozinha, até que Iwa e Nailah chamam Iniko para lanche no intervalo. As meninas foram as únicas a mostrar interesse genuíno sobre quem era a novata e o que ela gostava. Não se importavam com o fato dela ser de fora, pelo contrário, achavam incrível. Era o início de uma grande amizade.

Na escola Iniko logo se apaixonou pelas aulas de literatura ensinadas pela Professora Oki, matéria também preferida das outras meninas. Em uma de suas aulas, Oki anuncia que vai começar um clube de literatura e convida os alunos a participar, mas apenas Iwa, Nailah e Iniko se interessam e vão ao primeiro encontro. Mal sabiam elas que isso fazia parte de um plano da professora para cruzar seus caminhos e reuni-las, já que elas estavam destinadas a se encontrar.

No primeiro encontro do clube, a professora Ihes entrega um livro que possui um símbolo na capa estranhamente familiar às meninas. Era um livro sobre a história da floresta e a criação da cidade de Fogsville. Ao começar a folhear, as três notam ao mesmo tempo que em uma das figuras estava alguém familiar, alguém que até então era tido como apenas como um amigo imaginário: o Hisashi. E o mais estranho ainda é o fato de que as três o reconheceram.

Percebendo o olhar confuso das três, a Professora Oki se aproxima das meninas e começa a lhes contar uma história que mudará a concepção que elas tinham delas mesmas. Oki revela que Iwa, Nailah e Iniko foram escolhidas para proteger a harmonia entre a floresta e o povo, e que a chegada de Iniko seria um sinal de que elas estariam prontas para assumir essa responsabilidade. A professora também revela que o Hisashi na verdade é o guardião das três e vem vigiando e guiando elas para esse caminho. Conclui então afirmando que essas anomalias e comportamentos estranhos dos animais estão relacionados ao desequilíbrio da harmonia entre a floresta e o povo, e acredita que isto vem sendo causado propositalmente por alguém.

Muito curiosas, depois dessa revelação, elas começam a investigar o que está acontecendo utilizando algumas ferramentas mágicas que a Professora Oki as entregou e é claro, acompanhadas de seu guardião, o Hisashi.

6.2 O Design dos Personagens

Após o desenvolvimento da história base da série, foi preciso estabelecer que tipo de animação seria (nesse caso, animação 2D), o estilo da animação (cartoon), que tipo de personagens seriam (três personagens principais), a mídia em que essa série seria exibida (televisão), estabelecer que todos os personagens que serão desenvolvidos neste projeto serão animados e falam, e por fim, que o público alvo principal será infanto-juvenil.

Justamente por ser uma série animada para televisão com esse tipo de público, surgiu a necessidade de utilizar um traço de desenho mais simples, com menos detalhes, a fim de auxiliar na leitura e memorização dos personagens, facilitar o processo de animação deles (pois quanto mais elementos visuais um personagem tiver mais demorada e complexa será sua animação), e também para se enquadrar

melhor no cenário atual do mercado de desenhos animados (já que ao observar o mesmo, percebemos o uso frequente desse estilo de traço) (figura 36).

Figura 36: Exemplos de desenhos animados atuais



Fonte: Adaptado de <https://www.whats-on-netflix.com/news/when-will-hilda-season-2-be-on-netflix/> e <https://nerdmovieproductions.it/2018/09/26/steven-universe-e-le-crystal-gems-recensione/>

Antes de iniciar o projeto, sentiu-se a necessidade de alterar a ordem de alguns fatores da metodologia de Don Seegmiller (2008), com intuito de trazer mais objetividade e consistência ao trabalho, mas que não alterasse o resultado daquilo que foi planejado e proposto pelo autor. A primeira alteração de ordem aconteceu entre os tópicos “Desenvolvendo a ideia básica do personagem” e “Criando a história do personagem”, onde foi preferido fazer a criação da história do personagem antes, a fim de facilitar o processo da construção de uma ideia básica do mesmo, uma vez que teríamos uma melhor ideia de quem seria o personagem, o que gosta de fazer, qual *background*. Já a segunda alteração aconteceu em relação ao último tópico trazido por Seegmiller (2008) na metodologia, chamado: Questões visuais e dicas de como comunicar as ideias do designer. Optou-se por utilizar o conteúdo desse tópico no final do projeto com o intuito de fazer uma comparação entre todos os personagens utilizando essas questões visuais que o autor apresenta.

No início do projeto, utilizamos algumas estratégias para gerar ideias criativas propostas pela metodologia como: observar pessoas ao redor, localizar material de referências e construir um painel de inspiração contendo essas referências. Após reunir todas essas informações, seguimos para a criação da história e personalidade de cada personagem, respondendo a maioria das questões apresentadas na metodologia de Don Seegmiller (2008) e modificando a ordem de algumas questões quando necessário, indo de informações gerais à mais específicas. Esse é um

processo demorado e que demanda de muita atenção pois foi a partir dele que começamos a imaginar como os personagens iriam ser fisicamente e que tipo de conduta teriam durante o desenrolar da história da série. Em seguida, demos início ao desenvolvimento das ideias básicas dos personagens, onde foram feitos rascunhos para começar a explorar as possibilidades de construção dos personagens, utilizando métodos como caricatura, adição e subtração, substituição e evolução do personagem.

Depois de todo esse estudo, chegamos na parte final desse processo, referente à criação do visual de cada personagem, onde foram levados em conta fatores como: estrutura de corpo e face, composição, cor, superfície, estereótipos, escala, comparação/associação, formas e silhuetas, a fim de obter um resultado que suprisse as necessidades do projeto. Para um melhor direcionamento dos passos a serem seguidos, criou-se um *check list* com os principais pontos da metodologia que serviram de guia durante o processo de criação das personagens. Esse *check list* se encontra no Apêndice A deste trabalho. Nessa etapa foram utilizados os programas *PaintTool SAI* e *Adobe Photoshop CC*, sendo o primeiro para *sketch* e *outline* das ilustrações e o *Adobe Photoshop CC* para coloração e ajustes finais.

6.2.1 Iwa

Para desenvolver essa personagem foi preciso primeiramente encontrar referências que ajudassem a visualizar que tipo de pessoa Iwa seria, qual seu estilo de vestimenta, como seria sua postura e aparência física. Por isso, foi criado um painel de inspiração (figura 37) onde fosse reunido imagens que pudessem traduzir visualmente essas ideias iniciais.

Dentre essas imagens se encontram três personagens que serviram de inspiração para a personalidade de Iwa. A primeira é a Yumi Yoshimura da série *Hi Hi Puffy AmiYumi* (2004), uma talentosa roqueira punk, bastante sarcástica e descolada. A segunda é a Juniper Lee da série “*A vida e as Aventuras de Juniper Lee*” (2005), uma garota de 11 anos que possui poderes e habilidades mágicas, de temperamento curto, forte, bondosa e estudiosa. A terceira personagem é a Go Go Tomago do filme *Operação Big Hero* (2014), uma super-heroína de poucas palavras que adora adrenalina, é atlética e muito inteligente. As demais imagens serviram de inspiração para a vestimenta da personagem que terá um estilo mais esportivo e despojado, são elas: um boné de aba reta, um tênis da marca Nike de cano alto, jogadoras com

uniforme de basquete e um look do desfile de primavera/verão 2017 do estilista Alexander Wang.

Figura 37: Painel de Inspiração da personagem Iwa



Fonte: Própria do autor

Em seguida, partimos para a construção da história da personagem, estabelecendo informações sobre seu passado e presente, seu ambiente cotidiano e sua personalidade, respondendo algumas perguntas feitas por Seegmiller em sua metodologia. A partir dessas perguntas foram estabelecidas as informações abaixo.

Iwa é uma menina de 12 anos de idade e seu nome significa pedra e foi escolhido por dois motivos: que simboliza força/resistência e que com o tempo e convivência essa “pedra” vai “amolecendo” e mostrando um lado mais gentil e amigável.

A personagem nasceu e mora em Fogsville e atualmente estuda na Escola Municipal da mesma cidade. Ela sofreu um acidente de carro quando tinha 6 anos, ao viajar com seu pai para um acampamento de férias nas imediações da cidade. O carro, já antigo e apresentando alguns problemas, perdeu o controle e bateu direto em uma árvore, acertando precisamente o lado em que Iwa estava sentada fazendo com que ela perdesse seu braço esquerdo. Por causa desse acidente, o pai, que se achava responsável pelo que tinha acontecido, acabou saindo de casa e indo morar no outro lado da cidade. Desde então, Iwa permanece morando com sua mãe, que faz de tudo para auxiliar na recuperação de sua filha e lhe dar o melhor. Enquanto isso, o pai trabalha desesperadamente, a fim de um dia conseguir comprar uma prótese para Iwa.

Após passar o resto das férias de dezembro se recuperando, ela começa o ano letivo em uma nova escola, a Escola Municipal de Fogsville. Ao chegar, logo percebe

um tratamento diferente, os outros alunos tinham medo de se aproximar dela, tratavam-na como se fosse alguém muito frágil e debilitada, e mal interagiam normalmente com ela. Isso acabou afetando sua personalidade, fazendo com que Iwa decidisse virar o jogo e mostrar que não precisava da ajuda de ninguém para se virar e fazer as atividades da escola e acaba então se tornando a aluna mais durona do ensino fundamental. Ela sempre vivia escalando algo, correndo, andando com seu skate e tinha o sonho de participar do time de basquete, mas sua mãe não permitia já que ela sempre ficava muito preocupada toda vez que a filha aprontava alguma coisa.

Continuando a responder as questões restantes propostas por Seegmiller em relação à personalidade geral da personagem, concluiu-se que Iwa possui uma linguagem corporal confiante (sempre anda com a coluna reta e cabeça erguida), continua morando apenas com sua mãe (mas seu pai mantém contato), sua comida preferida é o bolo de tuqueru (fruta típica da região) e suas atividades/hobbies preferidos são: acampar, ler livros, jogar basquete, andar de skate e assistir, religiosamente com sua mãe, um programa de talentos da TV local todos os sábados à noite.

Logo após estabelecer essas informações gerais, seguimos para os traços de personalidade, onde Seegmiller (2008) apresenta uma série de perguntas mais específicas sobre a personalidade da personagem. Para responder a essas questões reunimos adjetivos e descrições breves de sua personalidade no quadro abaixo para melhor organização das informações:

Quadro 1: Traços de Personalidade de Iwa 1

TRAÇOS DA PERSONALIDADE
Adjetivos
Corajosa
Forte
Destemida
Orgulhosa
Persistente/teimosa
Generosa
Independente
Proativa

Fonte: Própria do autor

Quadro 2: Traços de Personalidade de Iwa 2

TRAÇOS DA PERSONALIDADE
Descrições da Personagem
Pronta para qualquer desafio ou batalha.
Quando seus limites são atingidos (ficando com medo ou raiva) acaba se tornando hostil.
Não se prende ao passado.
Reservada na maior parte do tempo, mas quando está ao redor de pessoas que confia se sente à vontade para demonstrar sua real personalidade.

Fonte: Própria do autor

Após reunir todas essas informações sobre a Iwa, partimos para a etapa de desenvolvimento da ideia básica da personagem. Nessa etapa, Seegmiller (2008) sugere métodos visuais que ajudarão o designer a criar propostas para o personagem. Ele também aconselha o uso de papel e lápis (sem borracha) nessa etapa para registrar as ideias, fazer ajustes e até anotações. Entre os métodos apresentados pelo autor, foram utilizados os que se encaixassem melhor com a personagem. Foram eles: adição e subtração, substituição, exercício de expressões e evolução do personagem.

Como Iwa foi a primeira personagem a ser trabalhada, não se tinha ainda um traço definido e por isso foi preciso fazer testes utilizando os métodos de adição, subtração e substituição, e ir modificando a estrutura dela até chegar em um resultado satisfatório (figura 38). Foi preciso simplificar o traço subtraindo detalhes que foram considerados desnecessários durante o processo, como por exemplo: a faixa de tecido, as várias dobras da roupa e o braço mecânico (que era muito detalhado). Mesmo não podendo acrescentar muitos detalhes, foi preciso adicionar um item de acessório que desse mais personalidade a ela e que ajudasse a reconhecê-la através de sua silhueta. Então, surgiu a ideia do boné de aba reta com asas ligeiramente pontiagudas saindo dele para simbolizar seu espírito corajoso, radical e independente representando não só que ela já criou suas próprias asas para voar livremente, mas também simboliza seu caráter bom e generoso (como se fosse um anjo), apesar de por fora aparentar ser durona. Além disso acrescentou-se também um skate para servir como atividade e até um meio de transporte durante suas aventuras com as

outras personagens e dois botons que são na verdade amuletos mágicos transformados pela professora Oki.

Figura 38: Processo de adição, subtração e substituição de Iwa



Fonte: Própria do autor

Foi preciso substituir algumas peças de roupas porque Iwa era a mais descolada e corajosa das três personagens principais, por isso optou-se por uma vestimenta mais esportiva que desse a ela uma maior liberdade de locomoção e que possuísse partes com velcro para facilitar seu uso já que Iwa tem apenas um braço. Foram substituídos também os arranhões por um curativo adesivo que se encontra no rosto com o intuito de simplificar a personagem, mas ainda passar a ideia de que ela é uma menina bastante ativa e por isso acaba se machucando levemente.

Ao partir para o exercício de expressões faciais (figura 39), notou-se que os olhos da personagem precisavam ser modificados, para que ficasse mais fácil de replicá-los em diferentes expressões, já que seria uma “massa única” em formato de um círculo (inicialmente) e que pudesse ser adaptada conforme a mudança de expressão da personagem. Já em relação ao método de evolução do personagem, como Seegmiller (2008) constatou em sua metodologia, esse é um processo mais sutil, pois as mudanças no design da personagem aconteceram de forma gradual e

estiveram relacionados diretamente aos outros métodos visuais apresentados anteriormente. Com todas essas modificações feitas, o design foi evoluindo e se tornando mais condizente com a proposta do projeto.

Figura 39: Expressões Faciais de Iwa



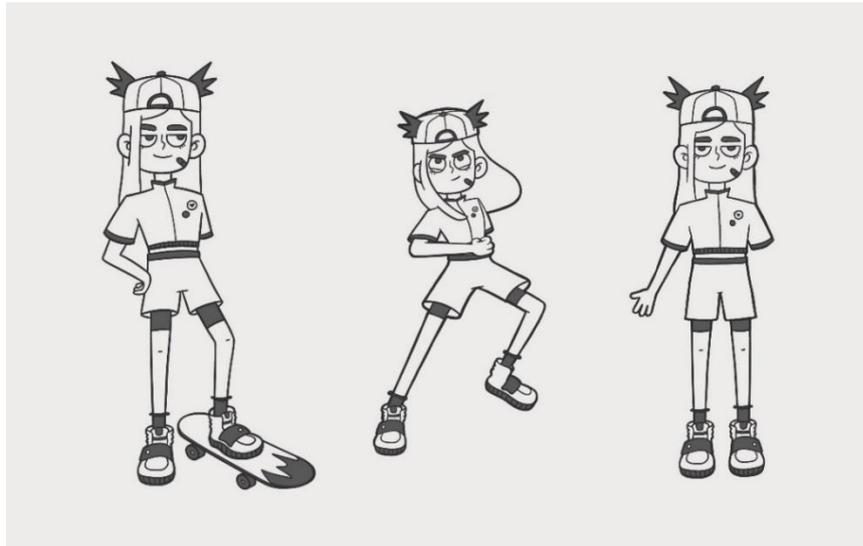
Fonte: Própria do autor

Na próxima etapa, Seegmiller (2008) pede para que o designer refine suas ideias para dar ao personagem um visual mais específico. O autor então, começa com as características físicas gerais, que já foram definidas anteriormente como: quantidade de membros superiores e inferiores (duas pernas e um braço), Iwa não possui asas e nem cauda (já que é humana) e possui quatro dedos em cada mão e pé para simplificar seu traço e facilitar o processo de animação. Seu tipo de corpo se encaixa primeiramente na categoria de ectomorfo, pois possui um corpo magro, é mais alta que as outras duas meninas e possui um tronco curto. Ela também se encaixa na categoria de corpo mesomorfo devido à sua força, postura ereta e por ter formatos mais retangulares.

Após isso, o autor traz outras questões importantes sobre as características essenciais do personagem. A maioria dessas questões acabaram sendo respondidas conforme o processo de criação da personagem até esse ponto, como por exemplo, sua proporção (corpo magro mais atlético), sua composição (carne e osso), seu

gênero (feminino), sua superfície (pele), seu modo de movimentar-se (bípede) e sua estrutura facial (como a de um humano comum e bastante expressiva). A partir disso pudemos refinar os *sketches* feitos até então e definir o traço final da personagem, desenhando-a em três posições diferentes: na primeira Iwa se encontra mais relaxada com seu skate, a segunda ela está em pose de ação e a terceira é a vista frontal da personagem (figura 40).

Figura 40: Poses de Iwa



Fonte: Própria do autor

O único item que não havia sido trabalhado ainda foi o da cor. Nele, Seegmiller (2008) pede, por exemplo, para ser informado a variedade de cores do personagem e se as cores alteram a percepção do público sobre ele. Para que houvesse uma ligação entre as cores principais e a personalidade de Iwa, foi necessário consultar o livro “Psicodinâmica das Cores em Comunicação” (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006). Nesse livro, os autores mostram o que cada cor representa e por que isso é mais complexo do que se imagina. Eles explicam o processo da visão e os efeitos fisiológicos das cores, a semiótica da cor e sua associação material e afetiva. E para esse projeto, focamos na associação afetiva das cores usadas nas vestimentas das personagens com o intuito de fazer uma ligação delas (as cores) com os traços da personalidade de cada personagem.

Portanto, após a leitura das descrições de todas as cores citadas no livro, fizemos uma ligação da associação afetiva de cada uma com os traços de personalidade de Iwa e selecionamos três cores principais: o vermelho, o azul e o amarelo. O vermelho é a cor predominante entre as três por possuir uma maior

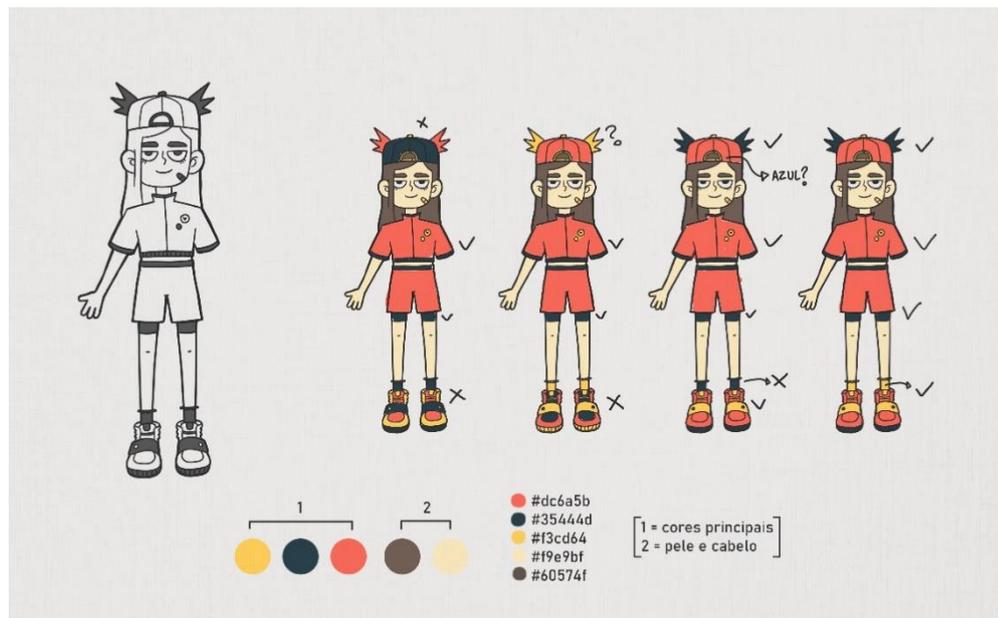
quantidade de adjetivos associados à personagem como: dinamismo, força, energia, movimento, coragem, dureza e ação (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006, p.99). Já o azul é associado à confiança e amizade, e foi escolhido um tom bastante escuro para contrastar melhor como o vermelho e acentuar as extremidades da vestimenta da personagem (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006, p.102). O amarelo, associado ao orgulho, foi utilizado para destacar detalhes pequenos da vestimenta de forma mais sutil que o azul escuro (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006, p.101).

Após selecionar as cores principais e definir a cor da pele e cabelo, que seriam respectivamente: bege claro e marrom, foram feitos testes (figura 41) para definir como seria a disposição das cores principais da vestimenta de Iwa. A versão escolhida foi a quarta, pois era a que melhor satisfazia as necessidades de dispor as cores de modo em que houvesse um bom contraste e balanço entre elas.

Como o vermelho é a cor predominante, definimos, logo de início, que ele seria usado na maior parte dos itens (blusa, *short*, sapato e boné), mas que precisaria do azul escuro para contrastar e delimitar as extremidades da vestimenta. Por isso, usamos o azul nas “asas” do boné, nas mangas da blusa, na região da cintura, na “segunda pele” que fica por baixo do *short* e na sola do tênis, delimitando melhor as extremidades das peças. Já o amarelo precisou ser usado de forma mais sutil, já que possui um menor contraste com o vermelho quando comparado ao azul escuro, e por isso ele foi utilizado no curativo adesivo, nos botons, meias e em alguns detalhes dos tênis.

Os itens que mais sofreram modificações foram os tênis e as meias em decorrência da dificuldade de se combinar as cores. Nas duas primeiras versões, a organização das cores não transmitia a ideia de que o vermelho seria a cor principal e por isso foram descartadas. No entanto, quando as meias foram colocadas como azuis, estas contrastavam demais com o tom de pele de Iwa e deixavam a parte inferior do design muito pesada. Por isso, foi utilizada a cor amarela para equilibrar melhor a percepção de cores nessa região.

Figura 41: Testes de Cores de Iwa



Fonte: Própria do autor

Vale salientar que durante os testes, sentiu-se a necessidade de mostrar as opções com disposições de cores diferentes para outras pessoas, juntamente com a descrição da personalidade da personagem, para ajudar a perceber qual seria a melhor combinação de cores para ela.

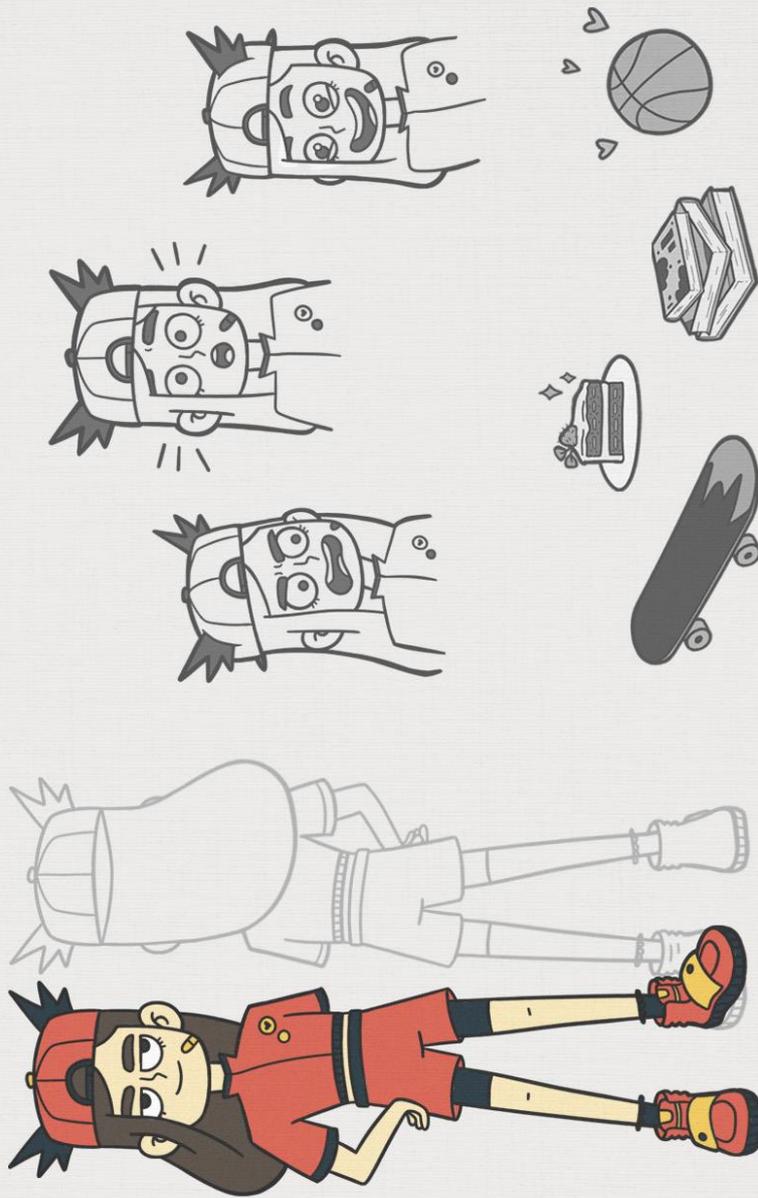
No final de sua metodologia, Seigmiller (2008) traz considerações extras para se ter em mente durante o processo de criação. Destas foram utilizadas duas: a primeira seria o uso correto de estereótipos que no caso de Iwa foi o de uma pessoa atlética e ativa (por isso é mais alta e magra); a segunda seria a conexão com a realidade que foi trabalhada principalmente na personalidade para que o público pudesse se identificar com a personagem.

Por fim, foi reunido o resultado final do processo de criação da personagem Iwa em uma prancheta (figura 42) contendo uma breve descrição da personagem, as principais características de sua personalidade, seus hobbies/atividades favoritas, as cores utilizadas e seus respectivos códigos hexadecimais, a ilustração final da personagem (pose descontraída), assim como um perfil visto de trás, três expressões faciais (raiva, surpresa e felicidade) e itens que ela usa/gosta: skate, fatia de bolo de tuqueru, livros e bola de basquete.

Figura 42: Prancheta com Resultado Final de Iwa

Iwa
 Iwa é uma menina de 12 anos de idade, que nasceu e mora em Fogsville. Pro-vinda de uma família de baixa renda, atualmente estuda na Escola Municipal da cidade. Seu nome significa pedra e foi escolhido por dois motivos: que simboliza força/resistência e que com o tempo e convivência essa "pedra" vai "amolecendo" e mostrando um lado mais gentil e amigável. As características principais de sua personalidade são: corajosa, forte, destemida, orgulhosa, persistente, generosa, independente e proativa. Seus hobbies e atividades preferidas são: acampar, ler livros, jogar basquete, andar de skate e assistir TV com sua mãe.

- VERMELHO: #dc6a5b
- AZUL: #35444d
- AMARELO: #f3cd64
- PELE: #f9e9bf
- CABELO: #60574f



Fonte: Própria do autor

6.2.2 Nailah

Como já havia sido definido o processo de criação e o traço que seria utilizado nas ilustrações anteriormente com a personagem Iwa, o desenvolvimento do design da personagem Nailah (e da Iniko) fluiu de forma mais orgânica e mais rápida.

Para desenvolver essa personagem foi preciso, também, localizar o material de referência que ajudasse a visualizar como Nailah seria, sua aparência, seu estilo de vestimenta e sua postura, e depois reunir esse material em um painel de inspiração (figura 43).

Figura 43: Painel de Inspiração da personagem Nailah



Fonte: Própria do autor

Dentre as imagens do painel se encontram quatro personagens que serviram de inspiração, principalmente, para a construção da personalidade e habilidades de Nailah. A primeira é a Shuri do filme Pantera Negra (2018), uma super-heroína, princesa de Wakanda e responsável por criar grande parte da tecnologia moderna de lá, sempre utilizando sua genialidade para ajudar a promover seu país. A segunda personagem é a Princesa Jujuba da série Hora da Aventura (2010). Governante benevolente e dedicada do Reino doce, ela é bastante inteligente, racional, tipicamente gentil e doce, mas pode se tornar temperamental caso seja contrariada.

A terceira personagem é a Audrey do filme Atlantis: O Reino Perdido (2001). Uma adolescente porto-riquenha e membro mais jovem da expedição para Atlantis, onde possui a função de mecânica chefe e mostra ser um prodígio da engenharia. Apesar de ser durona ela se importa muito com seus amigos e familiares. Por fim, o

quarto personagem é o Carl do filme *Up - Altas Aventuras* (2009) e foi utilizado como inspiração para o visual de Nailah. Seu corpo é constituído principalmente por formas quadradas, como cabeça e óculos, mas também possui elementos circulares como seu nariz. As demais imagens são de itens que poderiam ser utilizados pela personagem como: livros, mochila e caderno de anotações.

Em seguida, partimos para a construção da história da personagem, estabelecendo informações sobre seu passado e presente, seu ambiente cotidiano e sua personalidade, ao responder algumas perguntas feitas por Seegmiller (2008) em sua metodologia. A partir dessas perguntas foram estabelecidas as informações abaixo.

Nailah é uma menina de 12 anos de idade e seu nome significa “bem-sucedida” e foi escolhido justamente por ela ser uma pessoa esforçada em tudo que faz e por isso consegue criar coisas incríveis. Mas também, esse sucesso está ligado às relações com as pessoas que estão presentes em sua vida, pois, com sua gentileza e cuidado no dia-a-dia, Nailah faz essas relações crescerem e se aprofundarem criando um vínculo mais forte e difícil de ser abalado.

Nasceu e mora em Fogsville e atualmente estuda na Escola Municipal da mesma cidade. Como sua mãe passa boa parte do dia trabalhando, já que é a principal fonte de renda da casa, Nailah se aproximou muitos dos avós nesses anos todos e os trata como pai e mãe também. Eles sempre perceberam que ela tinha uma capacidade intelectual avançada e por isso buscaram incentivá-la a estudar, criar e explorar sua criatividade. Por causa disso, muitos professores queriam que ela pulasse de classe, no entanto, sua mãe insistiu para que ela não o fizesse, por desejar que sua filha estudasse com alunos da mesma idade e desfrutasse de uma infância normal. Mesmo assim ela acaba se destacando dos outros alunos de sua turma por sempre ter as melhores notas e conseguir aprender as matérias mais facilmente já que é extremamente diligente e dedicada.

Mas justamente por ter uma inteligência acima da média isso acabou afetando sua personalidade porque Nailah aprendeu com sua mãe a nunca agir como se fosse superior aos outros, dando oportunidade aos demais alunos a se destacarem, e se mantém disponível para ajudar os que precisam. E como também ela sempre termina as tarefas primeiro que todos, Nailah passa o resto das aulas bolando suas invenções, escrevendo histórias mirabolantes ou estudando assuntos mais avançados da mesma matéria.

Continuando a responder as questões restantes propostas por Seegmiller (2008) em relação à personalidade geral da personagem, concluiu-se que Nailah possui uma linguagem corporal mais tímida (para não parecer superior aos outros), mora com sua mãe e avós (seu pai nunca esteve presente em sua vida), sua comida preferida é também o bolo de tuqueru e suas atividades/hobbies preferidos são: construir bugigangas, ler e escrever em seu *journal*²⁵, andar de bicicleta e ir à padaria com sua mãe uma vez por mês fazer um lanche e conversar já que não passam tanto tempo juntas no dia-a-dia.

Após definir as informações anteriores seguimos para os traços de personalidade, onde respondemos questões propostas por Seegmiller (2008) reunindo assim, adjetivos e descrições breves da personalidade de Nailah nos quadros a seguir:

Quadro 3: Traços de Personalidade de Nailah 1

TRAÇOS DA PERSONALIDADE
Adjetivos
Inteligente
Gentil
Tímida
Organizada
Fiel
Cuidadosa
Prática
Humilde

Fonte: Própria do autor

²⁵ Uma espécie de diário onde se faz anotações sobre eventos de natureza pessoal, desenhos, colagens, listas, entre outros.

Quadro 4: Traços de Personalidade de Nailah 2

TRAÇOS DA PERSONALIDADE
Descrições da Personagem
Gosta de planejar tudo e às vezes se estressa quando as coisas não saem como planejado.
Se cobra muito pois sempre quer dar o melhor de si.
Consegue ser bastante paciente com os outros na maioria das vezes.

Fonte: Própria do autor

Após reunir todas essas informações partimos para a etapa de desenvolvimento da ideia básica da personagem. Nessa etapa foram usados alguns métodos visuais que Seegmiller (2008) sugeriu em sua metodologia, assim como o uso de papel e lápis para registrar as ideias desenvolvidas. Utilizamos primeiro os métodos de subtração, substituição e adição para ir modificando sua estrutura até chegar em um resultado satisfatório (figuras 44 e 45).

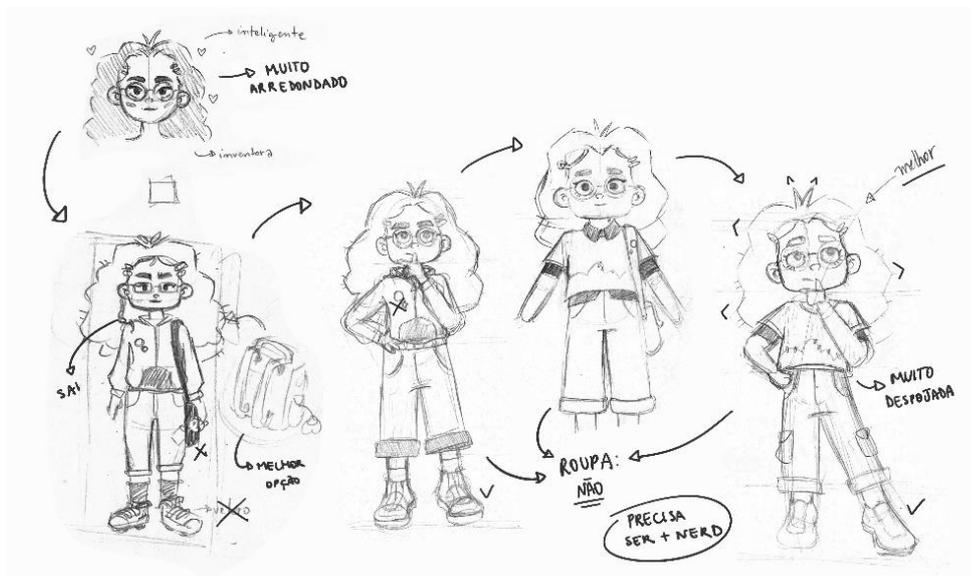
Ao começar a fazer os *sketches* e testar possíveis visuais para Nailah percebemos a necessidade de reduzir alguns detalhes para simplificar o traço e acompanhar o estilo da personagem anterior. Por isso, foram subtraídos itens como a trança no cabelo e os botons da blusa e da bolsa. Algumas presilhas de seu cabelo também precisaram ser subtraídas ficando no final apenas uma de cada lado e com tamanho maior. Vale salientar que elas são na verdade amuletos mágicos que foram transformados pela professora Oki.

Seu cabelo foi um dos itens que mais sofreu modificações, sendo substituído várias vezes. Primeiro ele passou de solto e arredondado para uma forma mais angular, mas essa opção não parecia ser viável quando pensamos no fato de Nailah sempre estar trabalhando em algo e precisaria ter um cabelo que fosse mais prático e que não lhe atrapalhasse, por isso optamos por utilizá-lo preso. A primeira opção de cabelo preso possuía seções arredondadas que foram modificadas para terem formatos mais angulados. Assim, seu cabelo passou a ter um formato mais interessante que permitia uma fácil identificação e destaque da personagem pela sua silhueta.

Em relação à acessórios, Nailah possui uma bolsa para guardar suas ferramentas, seu *journal*, entre outros pertences. A primeira opção pensada foi a de

uma bolsa de lado, apoiada em seu ombro, mas ela atrapalharia sua silhueta, trazendo muita informação para a região do torso da personagem, e esse estilo de bolsa não é muito comum entre crianças de 12 anos. Por isso substituímos por uma mochila de costas, mais confortável, que coubesse mais materiais e que quando vista de frente só aparecesse a suas alças sem atrapalhar a silhueta de Nailah. Seus óculos também foram substituídos por uma armação maior, quadrada e mais caricata para combinar com o formato de seu rosto e permitir uma melhor visibilidade de seus olhos.

Figura 44: Processo de adição, subtração e substituição de Nailah 1



Fonte: Própria do autor

Figura 45: Processo de adição, subtração e substituição de Nailah 2



Fonte: Própria do autor

Sobre a sua roupa, estávamos à procura de algo que retratasse sua personalidade inteligente, organizada e prática, que tivesse um estilo mais *nerd*. Por causa disso foram testadas várias combinações, saindo de uma vestimenta mais despojada (moletom, calça e blusa folgados) que não combinavam com a personagem, para um estilo mais “certinho” (menos descontraído). Foi escolhida uma blusa que ficasse por dentro da calça, com uma listra grossa de formato retangular como estampa (ao invés de losangos como estampa já que não combinavam com as outras formas presentes na personagem) e um bolso pequeno no canto esquerdo. Subtraímos os bolsos inferiores da calça, tendo como modelo final uma calça jeans mais folgada e de corte reto e, para finalizar, a adicionamos um cinto de fivela grande para certificar de que tudo fique no seu lugar.

Em seguida, foi feito o exercício de expressões faciais (figura 46) para testar a expressividade da personagem (principalmente de seu olhar) em situações diferentes como: timidez, cansaço, o momento em que ela tem uma ideia nova para um de seus projetos e o momento em que ela a executa. Além disso, tivemos a ideia de fazer seu cabelo acompanhar sua expressão para dar maior ênfase ao seu estado emocional. Já em relação ao método de evolução de personagem de Seegmiller (2008), percebemos que ao longo desse processo, feito até então, repleto de modificações e ajustes, o design de Nailah foi evoluindo e se tornando mais condizente com sua personalidade e com a proposta do projeto.

Figura 46: Expressões Faciais de Nailah

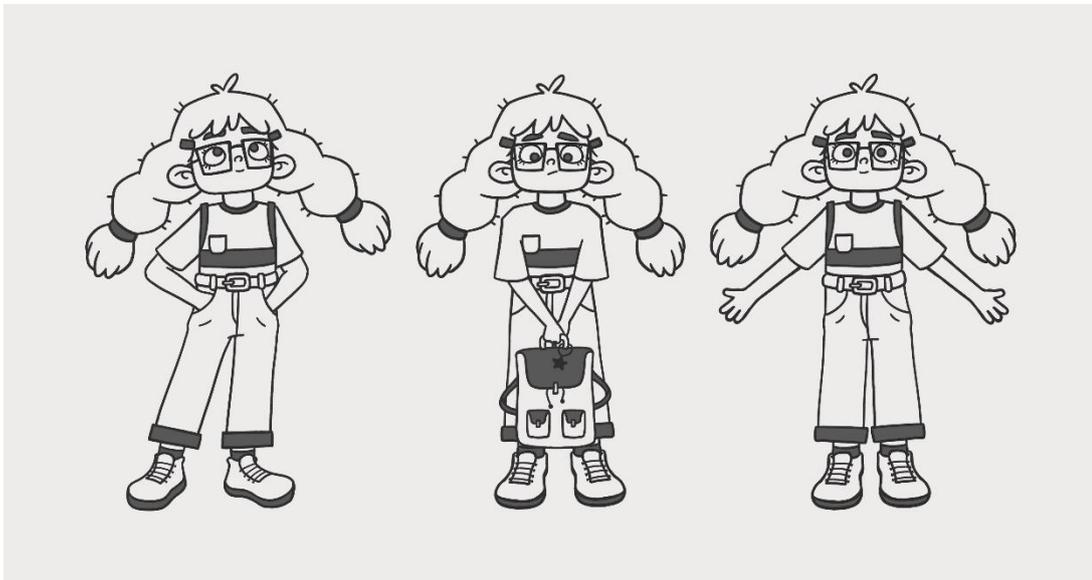


Fonte: Própria do autor

A etapa seguinte foi a das características físicas gerais, que também já foi definida com o desenvolver da etapa anterior nas questões de: quantidade de membros superiores e inferiores (dois braços e duas pernas), ela tem forma humana e por isso não possui asas ou cauda, e tem quatro dedos em cada mão e pé. Seu tipo de corpo se encaixa na categoria de endomorfo por possuir mais massa corporal e ser mais arredondado que o ectomorfo, pescoço pequeno e quadril mais largo.

As características essenciais da personagem também foram respondidas conforme o processo de criação até esse ponto, onde definimos sua proporção (corpo menos atlético), sua composição (carne e osso), seu gênero (feminino), a superfície de seu corpo (pele), seu modo de se movimentar (bípede) e sua estrutura facial (como a de um humano e bastante expressiva). A partir disso pudemos refinar os *sketches* feitos até então e definir o visual final da personagem, desenhando-a em três posições diferentes: na primeira Nailah se encontra mais relaxada (apenas observando seu arredor), na segunda ela está em uma posição que simula seu lado tímido e na terceira ela se encontra na vista frontal (figura 47).

Figura 47: Poses de Nailah



Fonte: Própria do autor

Em relação às cores, também foi necessário consultar o livro “Psicodinâmica das Cores em Comunicação” (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006). Ao fazer a leitura das descrições de todas as cores citadas no livro, fizemos a ligação da associação afetiva de cada cor com os traços de personalidade de Nailah e selecionamos duas

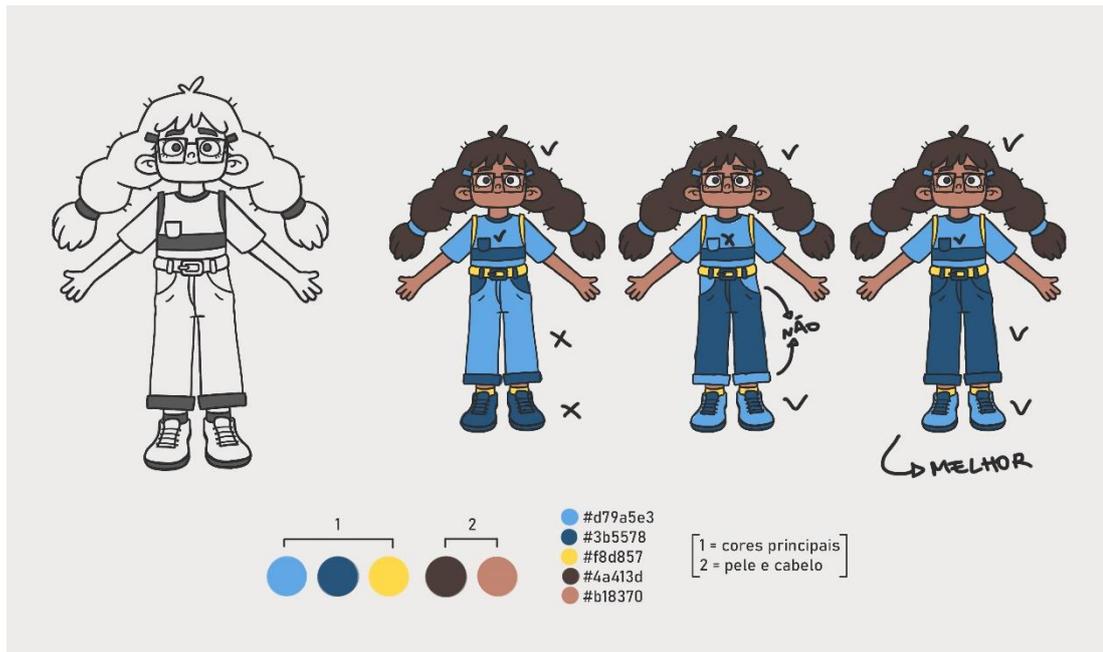
cores principais: o azul e o amarelo. O azul é a cor predominante por possuir uma quantidade maior de adjetivos associados à personagem como: verdade, intelectualidade, precaução, serenidade, amizade e fidelidade (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006, p. 102). Vale salientar que foi utilizado dois tons de azul, um mais escuro e um mais claro, em diferentes partes da vestimenta da personagem. O amarelo, associado à esperança e conforto, foi utilizado para destacar detalhes como alça da mochila, cinto e meias (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006, p. 101).

Após selecionar as cores principais e definir a cor da pele e do cabelo (respectivamente: bege escuro e marrom escuro), foram feitos testes (figura 48) para definir como seria a disposição das cores principais na vestimenta de Nailah. A versão escolhida foi a terceira, pois era a que melhor satisfazia as necessidades de dispor as cores de modo em que houvesse um bom contraste e balanço entre elas.

Como o azul claro é a cor principal, definimos, logo de início, que ele seria usado na maior parte dos itens (blusa, sapatos e adereços de cabelo), mas que precisaria do azul escuro para contrastar e realçar algumas partes. Por isso, usamos o azul escuro em alguns locais da blusa (como gola, bolso e listra estampada), na lingueta do sapato e em sua sola para delimitar suas extremidades, e na calça. Já o amarelo precisou ser usado de forma mais sutil, servindo para “quebrar” o azul e dar destaque aos acessórios como cinto, bolsa e as meias.

O item que mais sofreu modificações foi a calça por causa da dificuldade de se balancear os dois tons de azul presentes em toda a vestimenta. Na primeira versão, havíamos utilizado o azul claro como a cor principal da calça e o azul escuro apenas para os detalhes dos bolsos e da barra. Essa combinação acabou gerando um desconforto visual devido à presença exagerada do azul claro que ao contrastar com o tom da pele de Nailah e o amarelo dos acessórios ficou muito chamativo e gritante (o que não combinava com sua personalidade). Em seguida fizemos o inverso na segunda opção, que também não foi bem-sucedida devido o contraste dos bolsos com o cinto e da barra da calça com as meias. Por isso optamos por deixar a calça azul escuro por inteiro para equilibrar o peso do azul claro e contrastar melhor com o amarelo.

Figura 48: Testes de Cores de Nailah



Fonte: Própria do autor

Durante os testes também sentimos a necessidade de mostrar as opções com disposições de cores diferentes para outras pessoas, juntamente com a descrição da personalidade da personagem, para ajudar a perceber qual seria a melhor combinação de cores.

No final da metodologia de Seegmiller (2008), ele traz considerações extras para se ter em mente durante o processo de criação. Destas foram utilizadas duas: a primeira seria o uso correto de estereótipos que no caso de Nailah foi o de uma pessoa que não é atlética e passa mais tempo sentada (por isso é mais baixa e possui mais massa corporal); a segunda seria a conexão com a realidade que foi trabalhada na personalidade para que o público pudesse se identificar com a personagem.

Por fim, foi reunido o resultado final do processo de criação da personagem Nailah em uma prancheta (figura 49) contendo uma breve descrição da personagem, as principais características de sua personalidade, seus hobbies/atividades favoritas, as cores utilizadas e seus respectivos códigos hexadecimais, a ilustração final da personagem (pose descontraída), assim como um perfil visto de trás, três expressões faciais e itens que ela usa/gosta: bolsa, *journal* e ferramentas.

Figura 49: Prancheta com Resultado Final de Nailah

Nailah

Nailah é uma menina de 12 anos de idade, que nasceu e mora em Fogsville. Provingda de uma família de classe média, atualmente estuda na Escola Municipal da cidade. Mora com a mãe e os avós, e tem um QI acima da média dos outros estudantes. Seu nome significa "bem-sucedida" e foi escolhido por ela ser uma pessoa esforçada em tudo que faz e por isso consegue criar coisas incríveis.

As características principais de sua personalidade são: inteligente, gentil, tímida, organizada e fiel. Seus hobbies e atividades preferidas são: construir bugigangas, ler e escrever em seu journal.

- AZUL CLARO: #d79a5e3
- AZUL ESCURO: #3b5578
- AMARELO: #f8d857
- CABELO: #4a413d
- PELE: #b18370



Fonte: Própria do autor

6.2.3 Iniko

Para desenvolver essa personagem foi preciso encontrar também referências que ajudassem a visualizar que tipo de pessoa a Iniko seria, qual seu estilo de vestimenta, como seria sua aparência física e postura. Por isso, foi criado um painel de inspiração (figura 50) onde fossem reunidas imagens que pudessem traduzir visualmente essas ideias iniciais.

Figura 50: Painel de Inspiração da personagem Iniko



Fonte: Própria do autor

Dentre as imagens do painel se encontram três personagens que serviram de inspiração principalmente para a construção da personalidade e habilidades de Iniko. A primeira é a Eliza da série “Os Thornberrys” (1998), uma menina de 11 anos que sempre está pronta para aventuras, é bastante curiosa, adora animais, explorar selvas, desertos e florestas, e tem o poder de se comunicar com os animais e entender suas reações. A segunda é a Hilda da série de mesmo nome lançada no ano de 2018. Ela é uma garota gentil, extremamente aventureira e destemida, que gosta de explorar o mundo sobrenatural ao seu redor. O terceiro personagem é o Finn da série “Hora de Aventura” (2010), um garoto doce, corajoso, altruísta, justo, hiperativo e apaixonado por aventuras e fazer boas ações. As demais imagens são de itens que poderiam ser utilizados pela personagem como: ferramentas de jardinagem, um globo com o mapa-múndi e botas à prova d’água.

Em seguida, partimos para a construção da história da personagem, estabelecendo informações sobre seu passado e presente, seu ambiente cotidiano e

sua personalidade de modo geral respondendo algumas perguntas feitas por Seegmiller (2008) em sua metodologia. A partir dessas perguntas foram estabelecidas as informações abaixo.

Iniko é uma menina de 12 anos de idade e seu nome significa “nascida em tempos difíceis” e foi escolhido porque desde que nasceu vem enfrentando, juntamente com seu pai, dificuldades tanto financeiras como também emocionais (com a perda de sua mãe).

Ela nasceu numa vila ao leste e atualmente mora em Fogsville e após se mudar começou a estudar na Escola Municipal da cidade. Iniko morava em uma casa bem simples com seu pai, e lá eles tinham bastante contato com a floresta e as criaturas que viviam por perto. Os dois eram inseparáveis, seu pai sempre a incentivava e apoiava em todas suas aventuras, já que desde cedo percebeu que não adiantava dizer não, então preferia ir com ela para certificar sua segurança.

Eles e boa parte dos moradores da vila tiveram que sair de lá devido à última tempestade que destruiu boa parte das construções e plantações (que eram a fonte principal de alimentação e comércio). Por isso tiveram que sair em busca de moradia e trabalho, indo à cidade mais próxima, Fogsville. Essa mudança abalou muito a Iniko, pois todas as suas lembranças de infância agora estavam cheias de lama. Ela teve que se despedir desse estilo de vida mais conectado com a natureza pois sabia que na cidade as coisas não eram bem assim. Tinha medo também de como os habitantes de Fogsville iriam reagir a eles, o que iriam dizer e pensar, se iriam aceitá-los ou não. Felizmente, o prefeito de Fogsville os aceitou e forneceu um espaço para que pudessem morar e plantar. Mas não tiveram a mesma recepção de todos os moradores já que alguns ainda não confiavam nos recém-chegados.

Continuando a responder as questões restantes propostas por Seegmiller (2008) em relação à personalidade geral da personagem, concluiu-se que Iniko possui uma linguagem corporal mais extrovertida e suas atividades/hobbies preferidos são: jardinagem, acampar com seu pai e amigos, ler livros de geografia e sonhar em explorar lugares diferentes, participar de ações comunitárias, se aventurar pela floresta de Fogsville e observar as criaturas que vivem por lá.

Após definir as informações anteriores seguimos para os traços de personalidade, onde respondemos questões propostas por Seegmiller (2008) reunindo assim, adjetivos e descrições breves da personalidade de Iniko nos quadros a seguir:

Quadro 5: Traços de Personalidade de Iniko 1

TRAÇOS DA PERSONALIDADE
Adjetivos
Aventureira
Curiosa
Sociável
Generosa
Confiante
Otimista
Forte
Distraída

Fonte: Própria do autor

Quadro 6: Traços de Personalidade de Iniko 2

TRAÇOS DA PERSONALIDADE
Descrições da Personagem
Consegue se adaptar bem a qualquer situação ou lugar
Tem bastante senso de humor e sempre encontra humor nas situações difíceis
Gosta de estar em contato com a natureza e suas criaturas

Fonte: Própria do autor

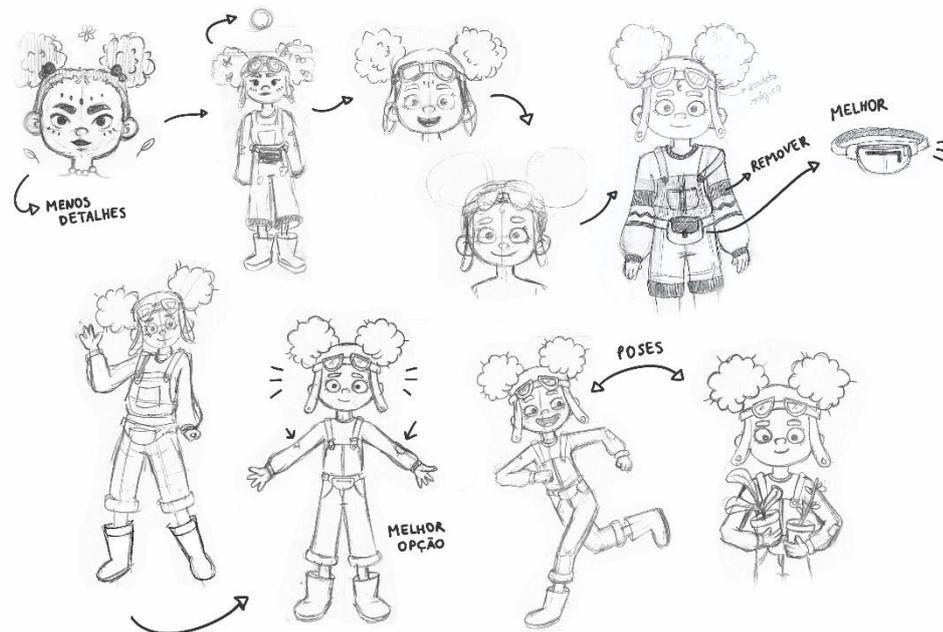
Após reunir todas essas informações partimos para a etapa de desenvolvimento da ideia básica da personagem. Nessa etapa foram usados alguns métodos visuais que Seegmiller sugeriu em sua metodologia, assim como o uso de papel e lápis para registrar as ideias desenvolvidas. Utilizamos primeiro os métodos de subtração, substituição e adição para ir modificando sua estrutura até chegar em um resultado satisfatório (figura 51).

Ao começar a fazer os *sketches* e testar possíveis visuais para Nailah percebemos a necessidade de reduzir alguns detalhes para simplificar o traço e acompanhar o estilo da personagem anterior. Por isso, foram subtraídos itens como: pintura facial, pompons, adereço de cabelo e colar. Já a substituição aconteceu em itens como: as sobrancelhas (passaram a ser mais redondas e menos arqueadas), a estampa da blusa (trocada por dois remendos que simbolizam que a roupa é velha e

desgastada) e a pochete que tomou outro formato. Adicionamos também um chapéu no estilo aviador (para ressaltar seu gosto por aventura) e traços que simulam *frizz* de seu cabelo cacheado. Vale salientar que esse chapéu é, na verdade, um amuleto mágico transformado pela professora Oki, e que o seu cabelo, por ter esse formato distinto, serviu como meio para diferenciar a personagem das demais e ajudar a reconhecê-la pela sua silhueta.

Em relação ao resto de sua vestimenta, escolhemos algo que cobrisse boa parte de seu corpo por questão de proteção já que ela passa bastante tempo fora de casa e na floresta, evitando que seja arranhada ou picada. Então optamos por uma blusa de manga longa um pouco maior do que deveria ser (com tecido sobrando na região dos punhos) para dar a ideia de que é uma peça de roupa que já foi usada por uma criança mais velha, um macacão de brim (bastante resistente) e botas que são à prova d'água.

Figura 51: Processo de adição, subtração e substituição de Iniko



Fonte: Própria do autor

Posteriormente, foi feito o exercício de expressões faciais (figura 52) para testar a expressividade da personagem (principalmente de seu olhar) em situações diferentes como: tristeza, felicidade, surpresa e seu lado mais bobo/brincalhão. Já em relação ao método de evolução de personagem, percebemos também que ao longo desse processo, feito até então, o design da Iniko foi evoluindo e se tornando mais

condizente com sua personalidade e com a proposta do projeto. Vale apenas salientar que esse processo de desenvolvimento da ideia básica da personagem foi mais rápido do que as outras meninas e necessitou de menos ajustes e modificações pois já tínhamos uma ideia mais clara de como seria a Iniko, o traço que seria usado e de como deveria ser sua vestimenta.

Figura 52: Expressões Faciais de Iniko

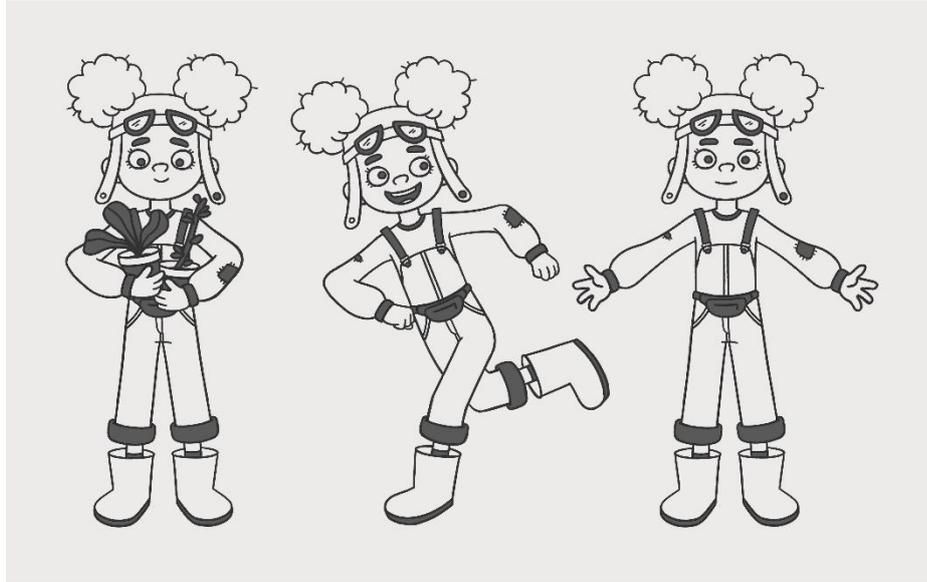


Fonte: Própria do autor

A etapa seguinte foi a das características físicas gerais, que também já foi definida com o desenvolver da etapa anterior nas questões de: quantidade de membros superiores e inferiores (dois braços e duas pernas), ela tem forma humana e por isso não possui asas ou cauda, e tem quatro dedos em cada mão e pé. Seu tipo de corpo se encaixa na categoria de ectomorfo por ser magra, um pouco delicada e por possuir um tronco curto e membros longos.

As características essenciais da personagem também foram respondidas conforme o processo de criação até esse ponto, onde definimos sua proporção (corpo magro e um pouco atlético), sua composição (carne e osso), seu gênero (feminino), a superfície de seu corpo (pele), seu modo de se movimentar (bípede) e sua estrutura facial (como a de um humano e bastante expressiva). A partir disso pudemos refinar os *sketches* feitos até então e definir o visual final da personagem, desenhando-a em três posições diferentes: na primeira Iniko está segurando e apreciando dois vasos de plantas que ela mesma plantou, na segunda ela está correndo e na terceira ela se encontra na vista frontal (figura 53).

Figura 53: Poses de Iniko



Fonte: Própria do autor

Em relação às cores, também foi preciso consultar o livro “Psicodinâmica das Cores em Comunicação” (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006). Ao fazer, novamente, a leitura das descrições de todas as cores citadas no livro, fizemos a ligação da associação afetiva de cada cor com os traços de personalidade da Iniko e selecionamos duas cores principais: o verde e o azul. O verde é a cor predominante por possuir uma quantidade maior de pontos associados à personagem como: natureza, esperança, coragem, bem-estar, juventude, liberalidade e firmeza (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006, p. 101). E foram utilizados dois tons de verde, um mais escuro e um mais claro, em diferentes partes da vestimenta da personagem. Já o azul está associado à viagem, afeto, confiança e amizade, e foi usado para destacar algumas partes da vestimenta, contrastando com o verde (FARINA, PEREZ, BASTOS, 2006, p. 102).

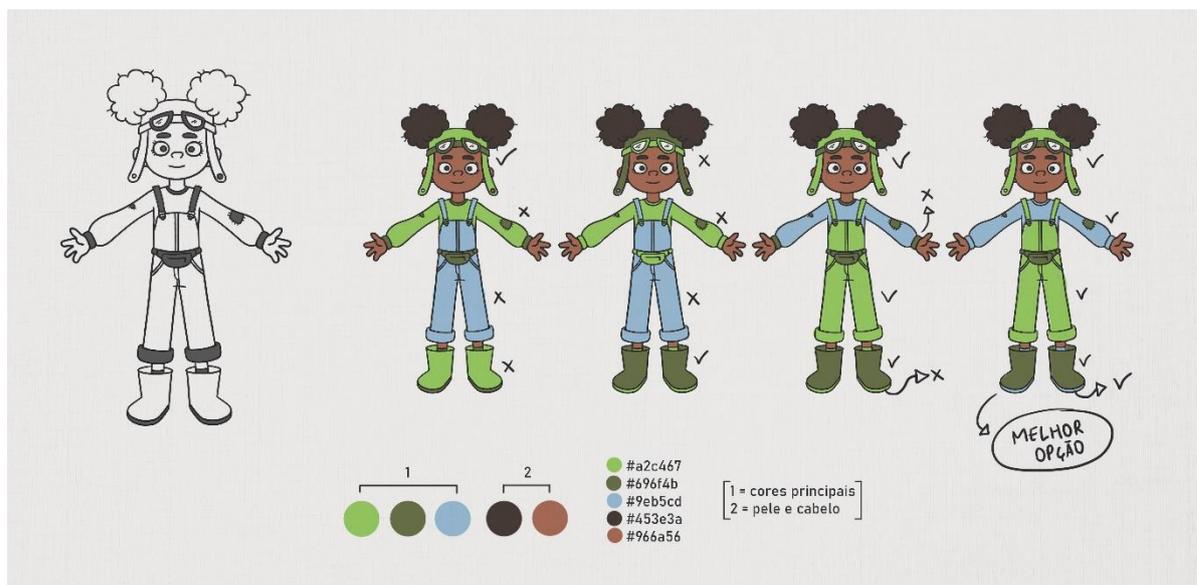
Após selecionar as cores principais e definir a cor da pele (bege escuro) e do cabelo (marrom escuro), foram feitos testes (figura 54) para definir como seria a disposição das cores principais na vestimenta da Iniko. A versão escolhida foi a quarta, pois era a que melhor satisfazia as necessidades de dispor as cores de modo em que houvesse um bom contraste e balanço entre elas.

Como o verde claro é a cor predominante, definimos, logo de início, que ele seria usado de forma que ocupasse mais áreas (como no chapéu e principalmente no macacão), mas que precisaria do verde escuro e azul para contrastar as diferentes

partes da vestimenta. Usamos o verde escuro para destacar detalhes como os óculos, os botões do macacão, a pochete, as botas e os pedaços de retalhos costurados na blusa. Já o azul foi utilizado na blusa para contrastar com o macacão, nas extremidades das botas para delimitar o espaço e nas meias para fazer um contraste entre os dois verdes (do macacão e das botas).

Os itens que mais sofreram modificações foram a blusa e o macacão em decorrência da dificuldade de se combinar as cores, porque nas duas primeiras versões, a organização das cores não transmitia a ideia de que o verde claro seria a cor principal e por isso precisaram ser descartadas. Em relação à terceira versão, percebemos que se quiséssemos passar a ideia de que a blusa foi remendada com um tecido diferente, seria preciso colocar o verde escuro apenas nas partes dos retalhos para enfatizar a diferença de materiais.

Figura 54: Teste de Cores de Iniko



Fonte: Própria do autor

Durante os testes, também mostramos as opções com disposições de cores diferentes para outras pessoas, juntamente com a descrição da personagem a fim de ajudar a perceber qual seria a melhor opção.

No final da metodologia, Seegmiller (2008) traz considerações extras para se ter em mente durante o processo de criação. Destas foram utilizadas duas: a primeira seria o uso correto de estereótipos que no caso de Iniko foi o de uma pessoa que vem de uma região menos desenvolvida e situada na floresta (por isso sua roupa tem

indícios de ser bem usada e cobre boa parte do seu corpo para lhe proteger); a segunda seria a conexão com a realidade que foi trabalhada na personalidade para que o público pudesse se identificar com a personagem.

Por fim, foi reunido o resultado final do processo de criação da personagem Iniko em uma prancheta (figura 55) contendo uma breve descrição da personagem, as principais características de sua personalidade, seus hobbies/atividades favoritas, as cores utilizadas e seus respectivos códigos hexadecimais, a ilustração final da personagem (pose descontraída), assim como um perfil visto de trás, três expressões faciais e itens que ela usa/gosta: *walkie-talkie*, ferramentas de jardinagem e um livro de geografia.

Figura 55: Prancheta com Resultado Final de Iniko

Iniko

Iniko é uma menina de 12 anos de idade, que nasceu numa vila ao leste e atualmente mora em Fogsville e após se mudar começou a estudar na Escola Municipal da cidade. Seu nome significa "nascida em tempos difíceis" e foi escolhido porque desde que nasceu vem enfrentando, juntamente com seu pai, dificuldades tanto financeiras como também emocionais (com a perda de sua mãe).

As características principais de sua personalidade são: aventureira, sociável, generosa, confiante, otimista, forte. Seus hobbies e atividades preferidas são: jardinagem, acampar com seu pai e amigos e se aventurar pela floresta.

- VERDE CLARO: #a2c467
- VERDE ESCURO: #696f4b
- AZUL: #9eb5cd
- CABELO: #453e3a
- PELE: #966a56



Fonte: Própria do autor

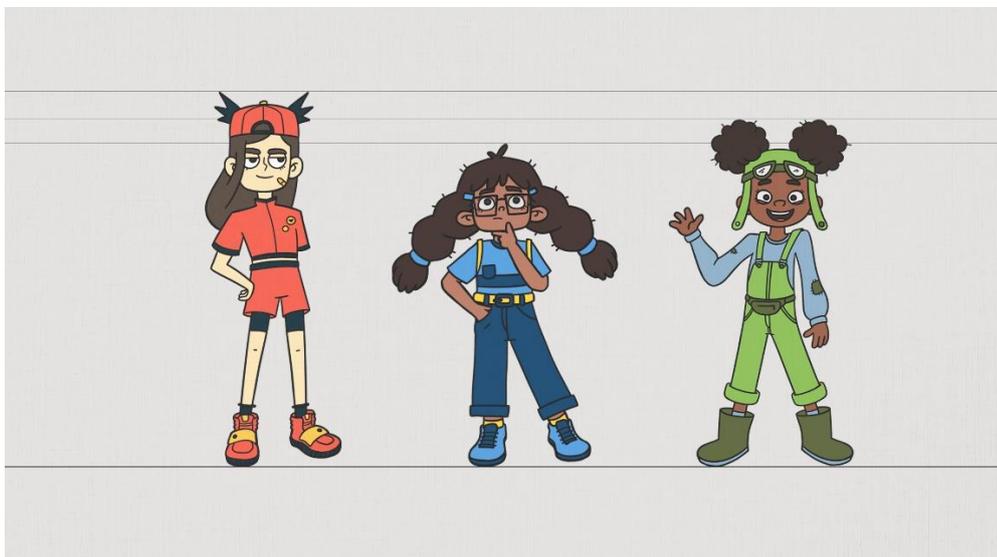
6.2.4 Questões Visuais e Dicas de Seegmiller

No final de sua metodologia, Seegmiller (2008) traz algumas questões visuais e dicas de como comunicar as ideias do designer ao criar um personagem. Durante o processo de criação das três personagens principais (Iwa, Nailah e Iniko) tivemos em mente esses tópicos trazidos pelo autor, como: simplicidade, consistência visual, a não repetição de uma mesma fórmula, comparação, a utilização de formas básicas e o teste de silhuetas.

Começando pela simplicidade, tivemos o cuidado de não criar personagens com muitos detalhes e formas complexas, utilizando um traço simples e fácil de ser replicado (o que ajuda no processo de animação). Além disso tivemos o cuidado de manter a consistência visual das personagens de acordo com o ambiente em que viviam: no caso de Iwa e Nailah, que nasceram e vivem na cidade, possuem uma vestimenta mais moderna e a Iniko se veste de maneira mais rural já que vem de uma região afastada da cidade localizada na floresta de Fogsville (figura 56).

Houve também o cuidado para não repetirmos a mesma fórmula/estrutura em cada personagem, e para isso, utilizamos artifícios como escala, cores e formas geométricas. Em questão de escala, a Iwa é a mais alta, a Nailah a mais baixa e a Iniko tem um tamanho mediano. Já em relação as cores, escolhemos uma principal para cada personagem: o vermelho para Iwa, o azul para a Nailah e o verde para Iniko. Assim, elas podem ser facilmente identificadas e diferenciadas, e provocam reações diferentes no público de acordo com a associação afetiva de cada cor principal.

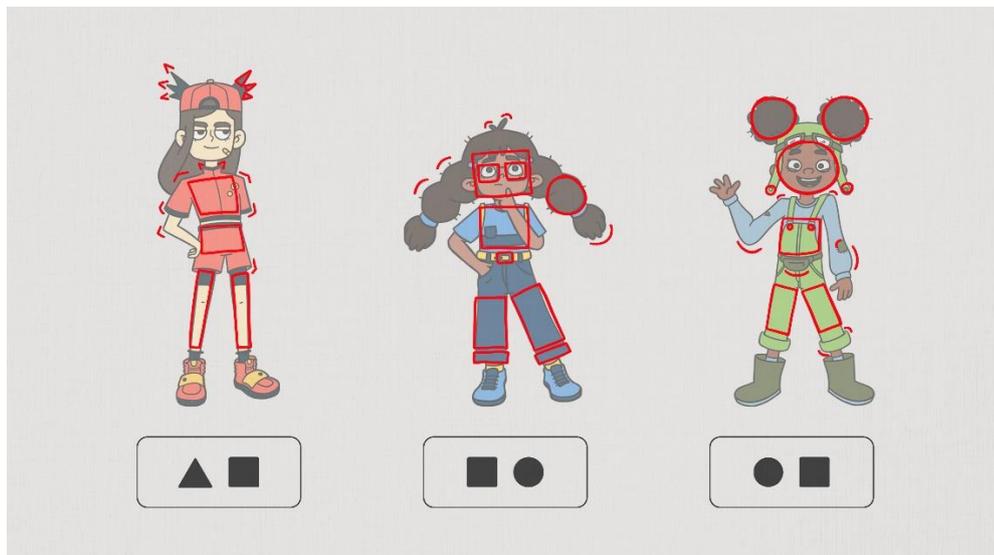
Figura 56: Consistência visual e não repetição de fórmula



Fonte: Própria do autor

Sobre a comparação, Seegmiller (2008) considera esta uma das maneiras mais fáceis de transmitir a personalidade do personagem, pois o designer deve utilizar formas geométricas básicas para compor o corpo do personagem, de modo a associar o significado das formas utilizadas com a personalidade do personagem. Para fazer isso nesse projeto, foi necessário consultar dois autores, Chris Solarski (2012) (2013) e Bryan Tillman (2011), que abordam a percepção que temos sobre formas básicas como o quadrado, o círculo e o triângulo. A partir da leitura do material desses autores começamos a fazer a associação dos significados das formas com a personalidade de cada personagem e assim com seguimos definir quais formas seriam utilizadas para cada uma e qual seria mais evidente na construção de seus corpos (figura 57).

Figura 57: Comparação e formas geométricas básicas



Fonte: Própria do autor

Para a personagem Iwa, foram selecionados o quadrado e o triângulo como formas principais. O triângulo está associado à força, ação e energia (SOLARSKI, 2012 e 2013; TILLMAN, 2011), e pode ser encontrado no boné, nas extremidades da blusa, short e cintura pois são bastante angulares. O quadrado está associado à confiança, força e teimosia (SOLARSKI, 2012 e 2013), e se encontra, por exemplo, na estrutura do tronco, quadril e pernas.

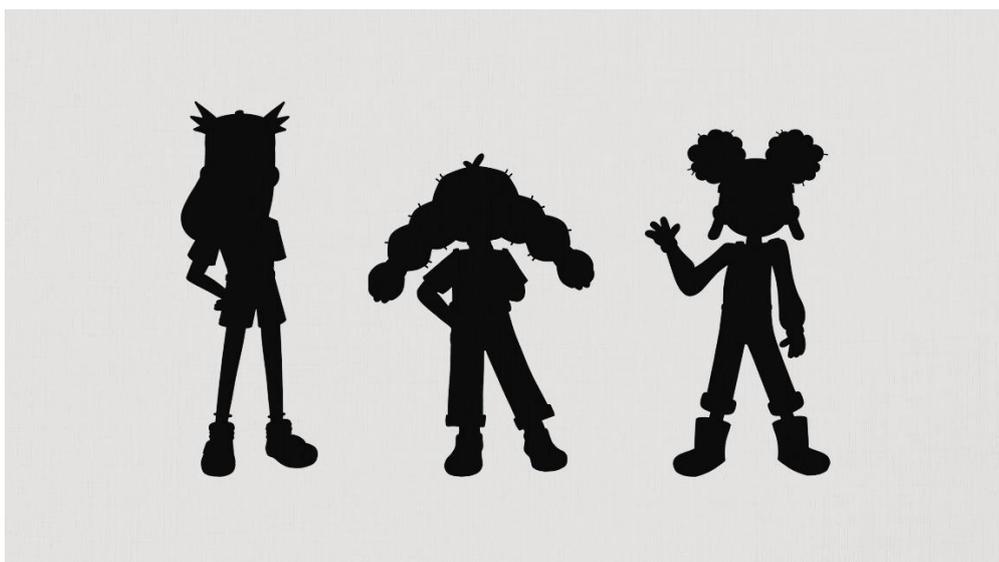
Para a Nailah, foi utilizado o quadrado e o círculo como formas principais, sendo o quadrado a forma mais evidente. O quadrado, neste caso, está associado à estabilidade, segurança, maturidade, honestidade e à ordem (SOLARSKI, 2012 e 2013; TILLMAN, 2011), podendo ser encontrado na maior parte da estrutura do corpo

da personagem, como na cabeça, tronco, óculos, pernas, fivela do cinto e na barra da calça. Já o círculo, associado à graciosidade, a ser amigável e reconfortante (SOLARSKI, 2012 e 2013; TILLMAN, 2011), encontra-se na estrutura do cabelo e em boa parte das extremidades do design da personagem deixando-a com poucos ângulos agudos.

Para a personagem Iniko, utilizamos o círculo e o quadrado como formas principais, sendo o círculo a forma mais evidente. O círculo, nesse caso, está associado à diversão, positividade, brincadeira, infantilidade e a ser amigável (SOLARSKI, 2012 e 2013; TILLMAN, 2011), podendo ser encontrado na estrutura do cabelo, cabeça, chapéu, pochete e nas extremidades da vestimenta. O quadrado associado, nesse caso, apenas à confiança (SOLARSKI, 2012 e 2013), foi utilizado na estrutura do corpo como no tronco e nas pernas. E assim pudemos permitir que a essência da personalidade de cada personagem pudesse ser transmitida no primeiro contato com o público apenas pela aparência.

Por fim, também foi preciso fazer o teste de silhuetas (figura 58), para certificar se elas se sustentavam visualmente e se poderiam ser diferenciadas facilmente, de estarem em evidência em uma cena ou no *background*. Por isso, fatores como o penteado do cabelo de Nailah e da Iniko, o chapéu da Iwa, a variação de altura delas, e a escolha da vestimenta, foram essenciais nessa diferenciação.

Figura 58: Teste de Silhuetas



Fonte: Própria do autor

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos o presente trabalho fazendo uma breve pesquisa sobre a história da animação com base nas obras de Lucena (2005), Denis (2010) e Solomon (1994). Primeiramente, mostramos os principais dispositivos ópticos, desde 1645 com a lanterna mágica de Athanasius Kircher até o zoopraxinoscópio de Eadweard Muybridge entre 1879 e 1880. Em seguida abordamos o surgimento da técnica de animação, onde nomes como James Stuart Blackton, Emile Cohl e Winsor McCay foram essenciais para que a animação se desenvolvesse tanto no lado técnico como no artístico.

Apresentamos os primeiros casos onde foi utilizado o design de personagem, como por exemplo na animação intitulada “Gertie The Dinosaur” (1914) de Winsor McCay, que passou a ser a sua maior e mais importante obra e um marco na história da animação por conseguir transmitir a personalidade da personagem principal “Gertie” através de sua movimentação durante a animação.

Sentimos, também, a necessidade de ressaltar a presença feminina em séries animadas que tivessem como personagens centrais garotas, que estas fossem retratadas como heroínas e não como personagens fracas e indefesas, e que suas personalidades fossem exploradas durante o curso das séries. Duas séries animadas se destacaram nesses quesitos: “As Meninas Super Poderosas” (1998) e “Sailor Moon” (1992), e, ao assisti-las podemos perceber tanto a evolução das personagens como a não utilização frequente de características estereotipadas femininas.

Logo após, tratamos sobre o que seria o design de personagem e qual a sua importância com base na obra de Seegmiller (2008), e assim, percebemos o quão importante é o planejamento em um projeto, pois é preciso seguir um plano específico e ter uma metodologia de trabalho para evitar o desperdício de tempo, aumentar a produtividade e diminuir as frustrações.

A metodologia de trabalho escolhida para ser utilizada em nosso projeto foi a do próprio Seegmiller (2008), justamente por ser uma metodologia mais completa e que poderia ser usada em diversos tipos de mídias como filmes, séries animadas e histórias em quadrinhos, por exemplo. Essa metodologia é dividida, basicamente, em três etapas, que tiveram suas ordens alteradas pela autora deste trabalho com o intuito de trazer mais objetividade e consistência ao processo de desenvolvimento dos personagens, mas essa alteração não afetou o resultado daquilo que foi proposto pela

metodologia original de Seegmiller (2008). Portanto, a ordem final das etapas foi: “Criação da história do personagem”, “Desenvolvimento da ideia básica do personagem”, e por fim, “Criação do visual do personagem”.

Através desta metodologia, foi possível desenvolver o design das personagens Iwa, Nailah e Iniko da futura série animada intitulada “Fogsville”. De início, tivemos que criar a história básica da série, explicando onde se passava, qual o enredo principal, quais eram os personagens e como eles se conectavam. Logo após, partimos para a criação de Iwa, personagem que levou mais tempo para ser executada por não termos definido ainda o traço de desenho a ser usado e por ser a primeira vez que estávamos testando a metodologia de Seegmiller (2008), pois como é bastante detalhada, houve uma certa dificuldade no início para passar por todas as etapas na ordem correta, mas graças ao *check list* do Apêndice A que foi criado, podemos nos guiar melhor durante todo o projeto.

Para as personagens Nailah e Iniko, o processo de criação fluiu de forma mais orgânica e menos frustrante, mas ainda sim precisamos fazer vários ajustes e modificações (algo típico de qualquer projeto de design) até chegar a um resultado satisfatório. Deste modo, reunimos as ilustrações das personagens no tópico “Questões Visuais e Dicas de Seegmiller” para que pudéssemos avaliá-las em conjunto e compará-las, prestando atenção na consistência visual e não repetição de fórmula, nas formas geométricas básicas usadas e nas suas silhuetas para pôr em prova se sua aparência se sustentava visualmente e se poderiam ser facilmente diferenciadas uma das outras.

Consequentemente, pode-se afirmar que os objetivos, tanto geral como específicos, foram atingidos, uma vez que foram feitas as pesquisas sobre a história da animação para compreender como surgiram as técnicas de animação e os primeiros casos de design de personagem, mapeamos o universo das séries animadas que se destacaram na apresentação de grupos com personagens femininos, apresentamos a metodologia de criação de personagem do autor Don Seegmiller (2008) e desenvolvemos o design de três personagens principais femininas (Iwa, Nailah e Iniko) para uma série animada.

Durante todo o desenvolvimento do projeto, percebemos o quanto é trabalhoso criar personagens, pois se mostrou ser um processo extenso e com etapas interconectadas que demandam muita atenção. Além disso, há o desafio de traduzir visualmente personalidades distintas, fazendo com que cada personalidade fosse

diferente, mas que fossem harmônicas entre si, e que o público pudesse se relacionar com elas. Também foi preciso buscar outros autores para implementar a metodologia de Seegmiller (2008) nas questões de cores e formas geométricas, pois mesmo a metodologia sendo bastante completa, o autor não se aprofundou nesses tópicos.

A maior lição que podemos tirar de toda pesquisa, análise e testes que foram feitos para o desenvolvimento do design das personagens, foi a importância de se ter uma metodologia de trabalho, evitando que o designer saia desenhando logo de cara e acabe se desgastando durante o processo com soluções incoerentes. Mas, mesmo assim, devido à falta de experiência, é normal que haja dificuldades e, conseqüentemente, atrasos durante o processo de criação.

Ademais, pretendemos dar continuidade a esse projeto, desenvolvendo o restante dos personagens da série e fazendo os testes das ilustrações criadas para ver se o público-alvo consegue compreendê-las de forma correta, e se necessário fazer mais ajustes até chegar a um resultado satisfatório. Será preciso também explorar ainda mais o universo da série e assim, definir melhor o futuro de cada personagem e de sua evolução, enriquecendo ainda mais suas personalidades.

REFERÊNCIAS

- BOWEN, Senali. **How the tiny powerpuff girls became huge feminist icons.** Refinery 29, 2018. Disponível em: <<https://www.refinery29.com/en-us/2018/11/216683/powerpuff-girls-characters-feminism-20th-anniversary>>. Acesso em: 20 mar. 2019.
- CAWLEY, John; KORKIS, Jim. **Felix the cat.** Cataroo, [1990]. Disponível em: <http://www.cataroo.com/cst_FELIX.html>. Acesso em: 25 fev. 2019.
- DENIS, Sébastien. **O cinema de animação.** 1. ed. Lisboa: Edições Texto & Grafia, Lda., 2010.
- EAGAN, Daniel. **Gertie the dinosaur.** Library of Congress, 2009. Disponível em: <<https://www.loc.gov/programs/static/national-film-preservation-board/documents/gertie.pdf>>. Acesso em: 19 fev. 2019.
- FARINA, Modesto; PEREZ, Clotilde; BASTOS, Dorinho. **Psicodinâmica das cores em comunicação.** 5. ed. rev. e ampl. São Paulo: E. Blucher, 2006.
- GRIGSBY, Mary. **Sailormoon: manga (comics) and anime (cartoon) superheroine meets barbie: global entertainment commodity comes to the united states.** The Journal Of Popular Culture, 1998. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.0022-3840.1998.3201_59.x>. Acesso em: 21 mar. 2019.
- JOWRITESSTUFF. **Strong female characters: sailor moon.** Jo Writes Stuff, 2015. Disponível em: <<https://jowritesstuff.wordpress.com/2015/03/28/strong-female-character-sailor-moon/>>. Acesso em: 20 mar. 2019.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história.** 2. ed. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.
- SEEGMILLER, Don. **Digital character painting using photoshop CS3.** Boston: Charles River Media, 2008.
- SOLARSKI, Chris. **Drawing basics and video game art: classic to cutting-edge art techniques for winning video game design.** Nova Iorque: Watson-Guption Publications, 2012.

SOLARSKI, Chris. **The aesthetics of game art and game design**. Gamasutra, 2013. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/feature/185676/the_aesthetics_of_game_art_and_.php?page=1>. Acesso em: 20 ago. 2019.

SOLOMON, Charles. **Enchanted drawings: the history of animation**. 1. ed. Nova Iorque: Wings Books, 1994.

TILLMAN, Bryan. **Creative Character Design**. Kidlington: Focal Press, 2011.

VINH, Hung. **The history of animation**. History of Animation, [2015]. Disponível em: <<https://history-of-animation.webflow.io/>>. Acesso em: 10 mar. 2019.

APÊNDICE A – CHECK LIST DA METODOLOGIA DE SEEGMILLER

CHECK LIST DA METODOLOGIA DE SEEGMILLER

ESTRATÉGIAS PARA GERAR IDEIAS CRIATIVAS:

- Observar pessoas ao redor
- Localizar material de referência
- Painel de inspiração
- Elemento simbólico para dar pista da personalidade
- Construir personagem em volta de mito

CRIANDO A HISTÓRIA DO PERSONAGEM:

- Passado, presente e Futuro:
 - De onde seu personagem é?
 - Como foi a infância ou juventude dele?
 - O personagem teve um passado muito móvel ou nasceu e cresceu em uma só área?
 - O que tem acontecido com ele nos últimos dias, semanas ou meses?
 - Onde ele está vivendo atualmente e por que?
- Ambiente cotidiano:
 - De onde ele vem e onde está morando atualmente (no espaço, no mundo aquático, no subterrâneo, na superfície, em algum ambiente exótico ou até em uma combinação de mundos)
- Personalidade:
 - Qual a personalidade do personagem e como ela foi afetada pela história/passado dele?
 - Qual seu nome?
 - Como é sua árvore genealógica?
 - Ele é baseado numa lenda ou mito?
 - Qual a linguagem corporal do personagem e como ela define sua personalidade?
 - Ele possui algum nível de escolaridade?
 - Como é sua família?
 - Quais são suas comidas preferidas?
 - Tem alguma atividade favorita/hobbies?
- Traços de personalidade:
 - O personagem se irrita com facilidade ou é calmo?
 - O personagem é tímido ou corajoso?
 - O personagem é ganancioso ou generoso?
 - O personagem é sorrateiro ou ingênuo?
 - O personagem é supersticioso?
 - Quão romântico é o personagem?
 - O personagem tem alguma peculiaridade de personalidade?
 - Quais são, se houver, os momentos que definem o personagem?

- O personagem teve algum triunfo ou falha?
- Como o personagem trata os outros?
- Quais são as políticas do personagem?
- O personagem é religioso?
- O personagem possui propriedade?
- O personagem tem animais de estimação?
- O personagem tem alguma característica mental ou física incomum?

DESENVOLVENDO A IDEIA BÁSICA DO PERSONAGEM:

- Caricatura
- Humor
- Exagero
- Exercício de expressões
- Adição e subtração
- Substituição
- Evolução do personagem

CRIANDO O VISUAL DO PERSONAGEM:

- Características físicas gerais: questionar-se sobre a existência de pernas, a quantidade e localização (o mesmo para cabeça e outros membros), se o personagem é semelhante a um animal (se sim, qual seria esse animal), se possui asas, cauda ou outra coisa que esteja ligada ao corpo, qual seria a sua alimentação...
- Tipo de corpo:
 - Ectomorfo
 - Endomorfo
 - Mesomorfo
- Proporções
- Composição
- Gênero
- Superfície
- Cor
- Movimento
- Estrutura Facial

CONSIDERAÇÕES EXTRAS:

- Estereótipos
- Simbologia
- Conexão com a realidade

QUESTÕES VISUAIS E DICAS:

- Comparação
- Simplicidade
- Utilizar formas básicas
- Testar silhuetas
- Consistência visual com o ambiente
- Evitar repetição da mesma fórmula