



TRÊSmoji

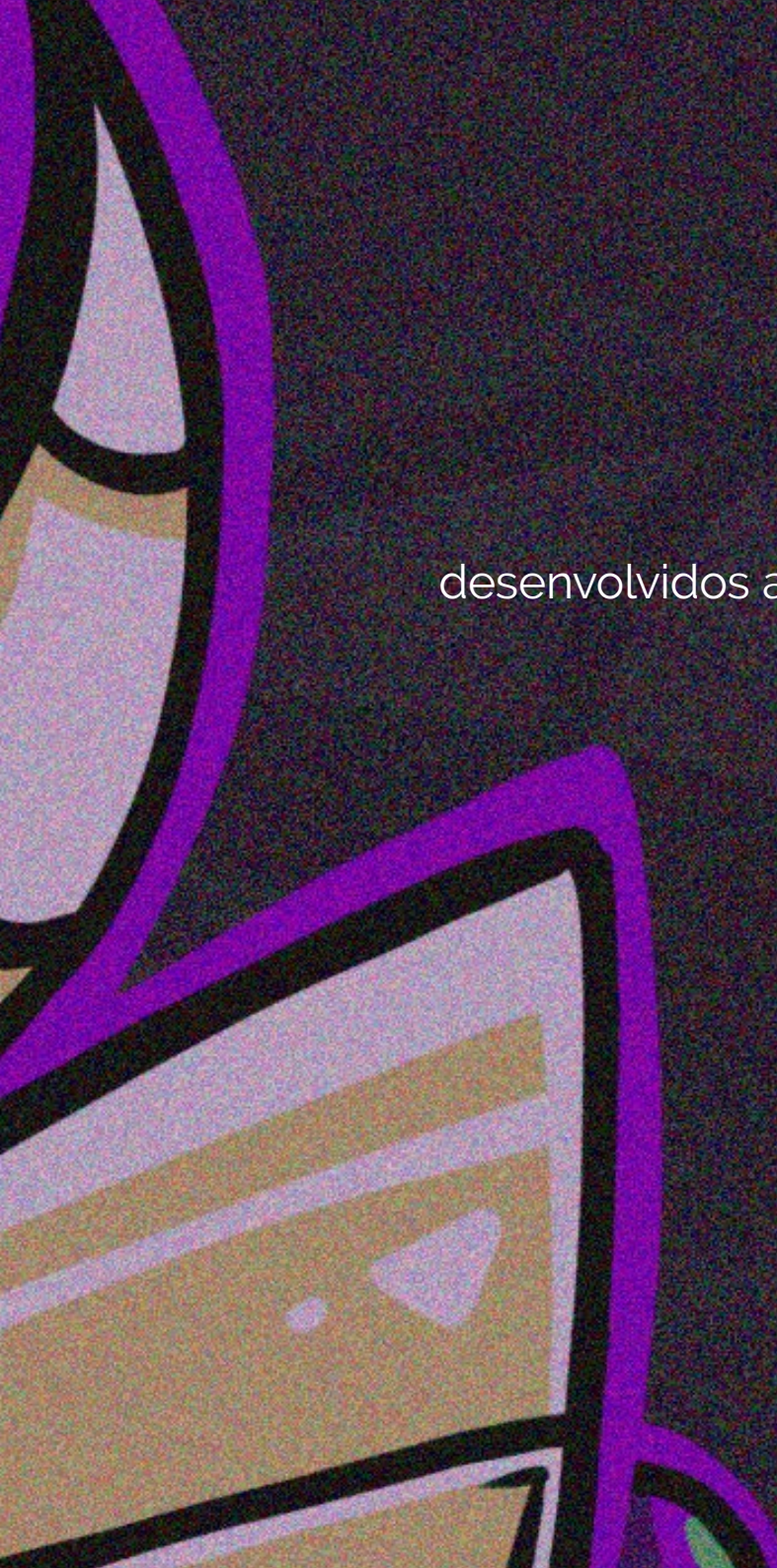
Coleção de ilustrações de personagens desenvolvidos a partir de metodologia de *Character Design* inspirada no desafio #3emojichallenge

Loudovico Soares

Recife, 2021







TRÊSmoji

Coleção de ilustrações de personagens desenvolvidos a partir de metodologia de *Character Design* inspirada no desafio #3emojichallenge

MEMORIAL DESCRITIVO

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Loudovico Soares da.

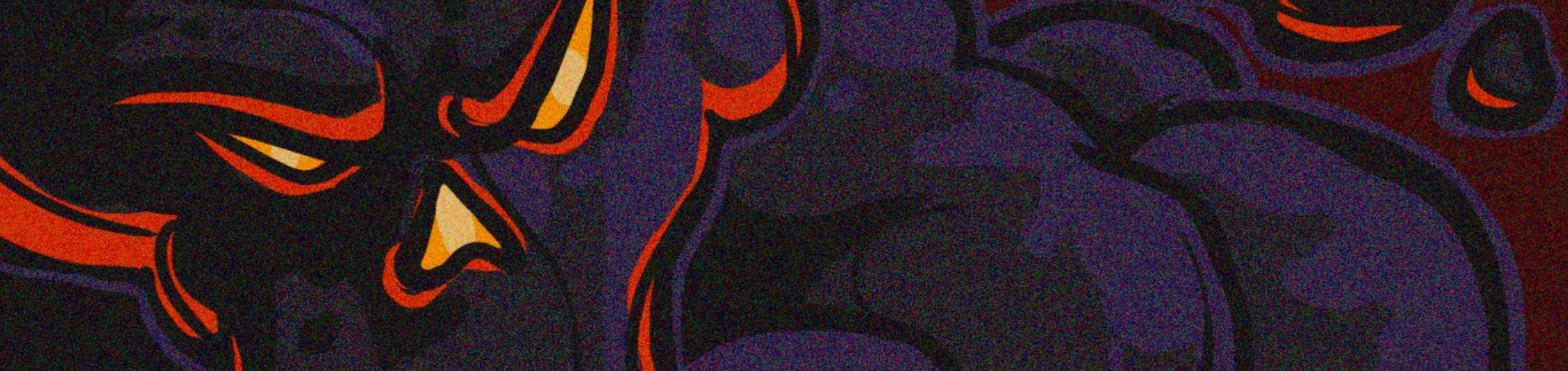
TRÊSmoji: coleção de ilustrações de personagens desenvolvidos a partir de metodologia de Character Design inspirada no desafio #3emojichallenge / Loudovico Soares da Silva. - Recife, 2021.

132 p. : il., tab.

Orientador(a): Silvio Romero Botelho Barreto Campello
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Design - Bacharelado, 2021.

1. Design de personagens. 2. Emojis. 3. Ilustração. 4. Geração de alternativas. 5. Semiótica. I. Campello, Silvio Romero Botelho Barreto. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)



Universidade Federal de Pernambuco - UFPE
Centro de Artes e Comunicação - CAC
Departamento de Design - dDesign

Sobre

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Design.

Autor

Loudovico Soares da Silva

Banca examinadora

<i>Prof. Dr Silvio Barreto Campello</i>	<i>Orientador</i>
<i>Prof. Dr. André Menezes Marques das Neves</i>	<i>Examinador interno</i>
<i>Hana Luzia de Abreu Leite</i>	<i>Examinadora externa</i>
<i>Guilherme Mendes Cahú Costa</i>	<i>Examinador externo</i>

Aprovado em

30/08/2021

Recife, 2021

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer ao meu orientador, professor *Dr Silvio Campello*, quem mais me ajudou diretamente com a construção deste trabalho. Foram essenciais todos os direcionamentos, todas as conversas e todo ensinamento que recebi de *Silvio* não apenas durante a orientação do projeto, mas ao longo de todo o curso, estando eu em condição de aluno ou de monitor nas disciplinas ofertadas por ele. Me identifiquei muito com o professor quando notei seu gosto por narrativas e isso me traz a plena certeza de que ele foi o melhor orientador que eu poderia ter tido.

Além disso, gostaria de agradecer a alguns dos professores do departamento de *Design* da *UFPE* que, assim como *Silvio*, foram muito atenciosos, compreensivos e amigáveis. Ter uma relação mais humanizada com meus professores dentro do ensino superior foi uma surpresa e algo que

me motivou bastante a continuar dedicado ao longo do curso, além de ter despertado em mim certo interesse pela carreira acadêmica.

Minha mãe, meu pai e meu irmão, pelo grande suporte que me dão, também merecem meus agradecimentos. Toda a dedicação que eu tive com a graduação e com este projeto, foi possível porque pude estar em situações confortáveis proporcionadas pela minha família. À minha mãe, um agradecimento especial por também ter me ajudado diretamente com vários dos meus projetos da faculdade.

Aos meus amigos e colegas, obrigado por toda companhia e leveza que me trouxeram em diversos momentos, me ajudando a relaxar em meio a prazos apertados, estresse e preocupações com o nosso futuro, seja no âmbito pessoal, profissional ou político. Obrigado particularmente a *Aline*,

Cecília, Cláudio, Linda, Victor e Yasmin por terem acompanhado o projeto um pouco mais de perto durante seu desenvolvimento.

Por fim, gostaria de agradecer à comunidade artística, que faz o *#3emojichallenge* se manter vivo, e à ilustradora *Marina Araújo*, por meio de quem tomei conhecimento do desafio e grande amiga por quem tenho imensa consideração. Obrigado também às pessoas, artistas ou não, que engajaram nas redes sociais e me ajudaram com as etapas iniciais do projeto.



RESUMO

Os desafios de ilustração da internet têm se tornado grandes aliados à construção de um senso de comunidade entre artistas. Porém, eles também possuem um potencial metodológico pouco explorado. Este memorial descreve o processo criativo de uma coleção de ilustrações de personagens idealizados a partir de uma metodologia de geração de alternativas inspirada no desafio *#3emojichallenge*, comparando-o com um processo intuitivo de criação de personagens. A metodologia desenvolvida neste trabalho se chama *TRÊSmoji* e consiste em utilizar *emojis* como inspiração para a criação de personagens, explorando diferentes formas de se inspirar e o potencial semiótico desses *emojis*. As alternativas geradas com a metodologia se mostraram mais diversas e numerosas que as que foram geradas de maneira intuitiva. Isso significa que a metodologia *TRÊSmoji* pode ajudar no processo de *design* de personagens, porém faz-se necessário um teste com um grupo maior de artistas para validar esta informação.

Palavras-chave: *Design* de personagens, *emojis*, ilustração, geração de alternativas, semiótica.

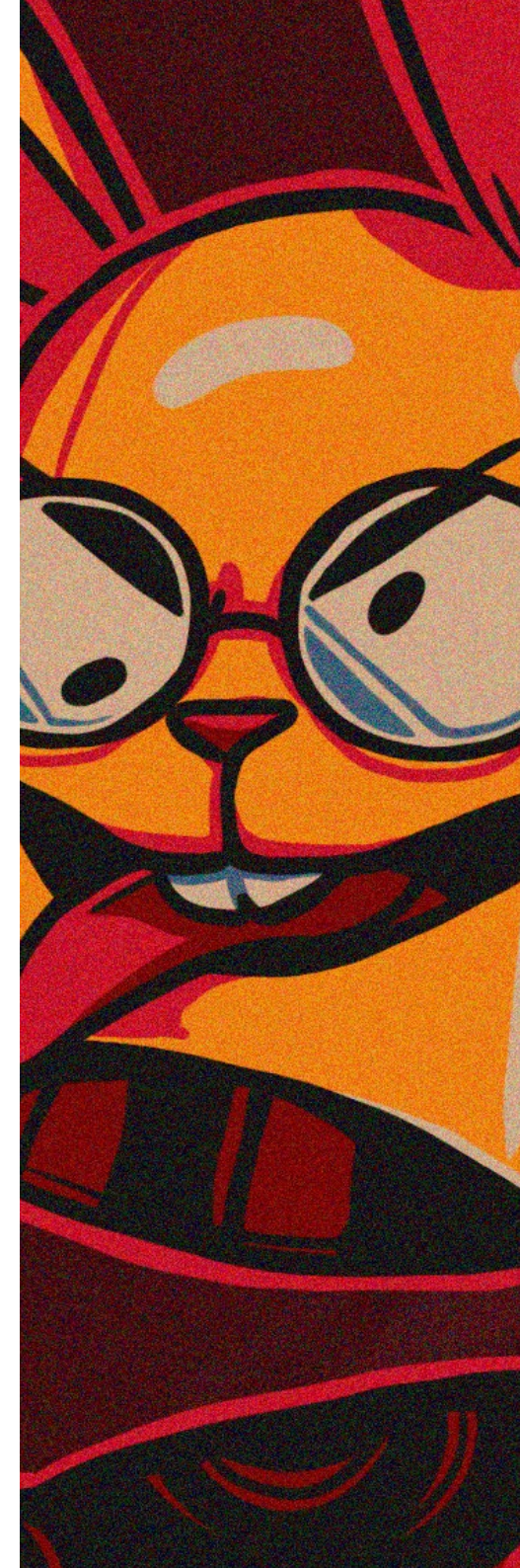
ABSTRACT

Illustration challenges from the internet are, nowadays, great allies in creating a sense of community among artists. However, these challenges have a low explored potential for methodological use. This document describes the creative process used to create an illustration collection of characters conceptualized from the use of an alternative generation methodology inspired by the *#3emojichallenge* and compares it to an intuitive character creation process. The methodology developed in this project is called *TRÊSmoji* and consists of using emojis as inspiration for character design, exploring the different ways of inspiring and the semiotic potential of these emojis. The alternatives generated with the methodology were more varied and numerous than those generated intuitively. This means *TRÊSmoji* methodology can be useful for character design processes, but a test with a larger group of artists is needed to validate this information.

Key words: Character design, *emojis*, illustration, alternatives generation, semiotics.

SUMÁRIO

8	INTRODUÇÃO	52	PROCESSO CRIATIVO
10	JUSTIFICATIVA	54	<i>Personagem 11</i>
12	OBJETIVOS	60	<i>Personagem 12</i>
14	CONTEXTUALIZAÇÃO	66	<i>Personagem 13</i>
15	<i>Desafios de ilustração</i>	72	<i>Personagem 14</i>
16	<i>Desafio dos três emojis</i>	78	<i>Personagem 15</i>
20	<i>O que são emojis?</i>	84	<i>Personagem 16</i>
22	<i>Participação do autor no desafio</i>	90	<i>Personagem 17</i>
24	<i>Ideação do projeto</i>	96	<i>Personagem 18</i>
28	<i>Especificações técnicas da produção</i>	102	<i>Personagens 19, 20 e 21</i>
30	METODOLOGIA	114	<i>Coleção</i>
31	<i>Pensamento científico</i>	116	<i>Comentários gerais</i>
32	<i>Semiótica e emojis</i>	118	APLICAÇÕES EM PRODUTOS
34	<i>Semiótica e Character Design</i>	126	CONSIDERAÇÕES FINAIS
45	<i>As quatro Categorias de Inspiração</i>	128	REFERÊNCIAS
47	<i>Aplicação prática</i>		



INTRODUÇÃO

Meu interesse por narrativas é algo que existiu ao longo de toda minha vida. Desde criança, quando eu dava nomes e histórias aos meus mais simples bonecos, até o presente momento, em que tento descobrir qual a narrativa que está sendo contada em determinado cenário político. Para mim, narrativas são essenciais em todos os âmbitos da vida e inerentes à consciência humana.

Qual história um relacionamento amoroso conta? Que sequência de fatos uma decisão é capaz de desencadear? Como um mesmo fato pode ser contado de formas tão diferentes dependendo do ponto de vista? Todas essas perguntas estão relacionadas a um fator motriz, que são os personagens. Grandes responsáveis na construção de uma narrativa, os personagens podem ser brinquedos, figuras políticas ou, até mesmo, objetos inanimados e lugares.

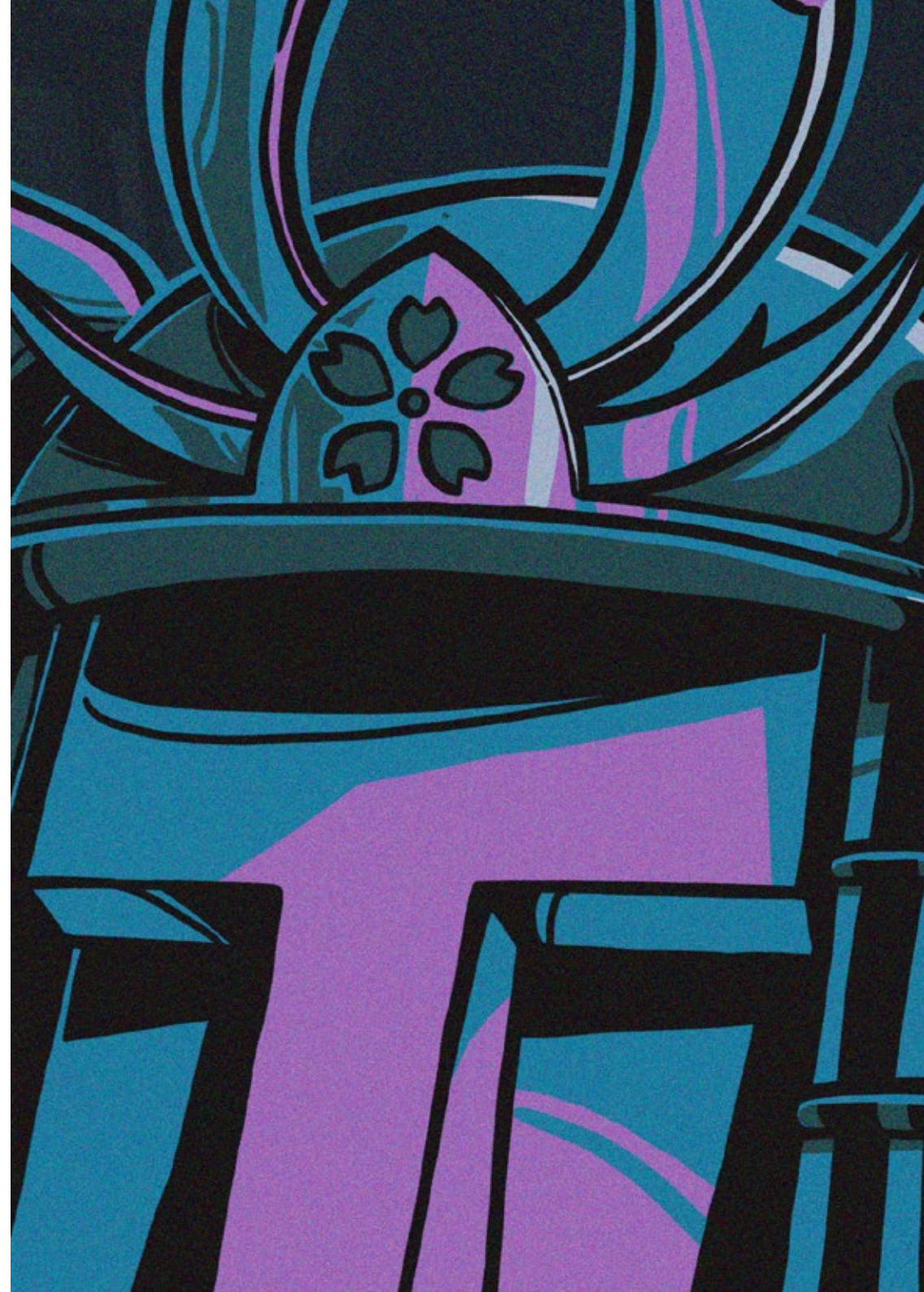
Ser personagem é ter sua história contada, é ser agente de uma história e, o que eu acho mais incrível, é carregar em si mesmo uma narrativa. Nossa aparência é capaz de contar histórias tanto quanto nossa personalidade e nossas atitudes. A roupa que usamos, a nossa pele ou o nosso olhar, representados em uma mera imagem estática, já são capazes de despertar gatilhos que dizem aos outros de onde viemos, quem somos e para onde queremos ir.

Esse fascínio por narrativas e personagens é o que me motivou a escolher a temática deste projeto. Além disso, ter cursado disciplinas de ilustração durante um intercâmbio na *Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto* foi algo que me ajudou muito a amadurecer a visão que eu tenho sobre ilustração como narrativa visual. Esses foram fatores que me ajudaram a decidir que a conclusão do meu *Bacharelado em Design*

deveria contar com a minha essência, com meus gostos pessoais e com o aprendizado que carregou em minha bagagem.

O projeto aqui documentado trata-se de um estudo a respeito de processos criativos para criação de personagens, passando por áreas do *Design*, como a *Semiótica*, para explicar e fundamentar uma metodologia baseada em um desafio de ilustração chamado *#3emojichallenge*. Como resultado, o projeto consiste em uma coleção de 21 ilustrações de personagens, cada qual carregando em si uma narrativa própria, que pode ser interpretada e imaginada por quem as aprecia.

Ao longo do documento, será explicitado todo o processo. Partindo da justificativa do projeto, será mostrado como a ideia foi formada e como o *#3emojichallenge* foi incorporado como parte essencial do desenvolvimento. Mais a frente, será feita uma descrição de como a metodologia tomou forma e será apresentado um infográfico que visa resumir essa metodologia. Por fim, serão mostrados seus resultados práticos, com ilustrações produzidas a partir dela, bem como uma breve análise de sua eficácia.





JUSTIFICATIVA

Personagens estão intrinsecamente conectados a narrativas, por isso, são principalmente utilizados em mídias como filmes, jogos e livros. Por serem eles, geralmente, responsáveis por fazer a história seguir adiante e por criar conexão com o público, desenvolver o visual de um personagem é, então, uma etapa extremamente importante do processo de criação de conteúdo para essas mídias. É justamente essa etapa de desenvolvimento de personagens que chamamos de *Character Design* ou *Design de Personagens*.

Uma área que está cada vez mais presente em diversos setores econômicos da sociedade, *Character Design* vai muito além da indústria do entretenimento. Personagens podem ser criados não apenas para animações e jogos, mas também para serem usados como mascotes para diversas marcas de produtos, serviços e eventos, como as *Olimpíadas*, por exemplo.

Com o aumento da presença corporativa nas mídias sociais, a utilização de personagens cartunizados, sejam eles bidimensionais ou tridimensionais, é cada vez mais frequente. Isso porque esses personagens são visualmente interessantes e se relacionam facilmente com o emocional dos possíveis clientes, despertando nostalgia e abrindo portas para a imaginação (USING..., c2021). Eles podem ter um uso versátil, sendo aplicados em produtos e peças publicitárias, contando histórias e se conectando com o público unicamente através do seu visual.

Para qualquer atividade, desenvolver e evoluir as ferramentas utilizadas é sempre importante, proporcionando resultados cada vez mais satisfatórios, em se tratando de qualidade e agilidade. No *Character Design*, algumas ferramentas já são amplamente utilizadas por artistas de diversos estúdios a fora, como os estudos de silhueta e

linhas de ação, de maneira a criar personagens dinâmicos, criativos e claros em sua proposta (DESIGN..., c2021).

Essas ferramentas citadas anteriormente são, na maioria dos casos, aplicadas ao desenvolvimento de personagens cuja história na qual eles estão inseridos ou cuja história de seu passado já são definidas em um *briefing*. Isso acontece porque os personagens são elementos menores que compõem um universo narrativo, ou *storyworld* (MASSAROLO, 2013), logo, é mais prático pensar no personagem como uma série de consequências do meio em que ele vive.

Inúmeros exercícios criativos ou desafios de ilustração, que muitas vezes têm o propósito de divertir ou relaxar, geram resultados e obras que podem se desdobrar em novas informações, trazidas à tona através da inferência e da imaginação daqueles que as observam. Um personagem desenhado com base na forma aleatória de uma nuvem, por exemplo, tem total capacidade de carregar em si uma narrativa, mesmo que esta não tenha sido planejada pelo artista. O personagem, neste caso, não foi criado para ser inserido em um universo narrativo, mas uma narrativa pôde ser inferida a partir da abdução.

Partindo desse princípio, um desafio de ilustração como o *#3emojichallenge*, que consiste em criar e ilustrar personagens inspirados em uma combinação de três *emojis*, poderia ser utilizado como uma ferramenta de *Character Design*. Um método capaz de gerar diversas possibilidades de personagens que poderiam ser tanto o ponto de partida para a criação de universos narrativos a partir da indução quanto inseridos, de certa forma, a universos narrativos já estabelecidos.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

Criar uma coleção de ilustrações de personagens desenvolvidos com o uso de uma metodologia de *Character Design* inspirada no desafio de ilustração *#3emojichallenge*.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Produzir 11 ilustrações de personagens no total, aplicando a metodologia desenvolvida ao longo deste trabalho e alcançando resultados que sejam coesos com a estética de 10 ilustrações previamente construídas.

Produzir um infográfico que explique de maneira sucinta a metodologia desenvolvida, de modo a facilitar a aplicação dela por outros artistas.

Avaliar a eficácia do método quanto à qualidade e quantidade das alternativas de personagens produzidas a partir da sua aplicação.

Testar a eficiência da ferramenta no que tange à sua capacidade de geração de alternativas, produzindo três ilustrações que sejam diferentes soluções para um mesmo problema.



CONTEXTUALIZAÇÃO

Segundo dados de julho de 2020, 3,96 bilhões de pessoas estavam ativamente conectadas às redes sociais, o que equivalia a praticamente 51% da população mundial naquele momento e correspondia a um crescimento de 10,5% no número de usuários em relação ao ano anterior (KEMP, 2020). Esse crescimento das mídias sociais afetou também a comunidade artística, que passou a ter cada vez mais recursos para se comunicar e compartilhar conhecimento.

De grupos no *Facebook* a canais no *YouTube*, é possível encontrar comunidades de artistas com interesses em comum. Um deles, inclusive, é o *Character Design*. Os artistas interessados nessa área interagem compartilhando dicas, técnicas e obras ou, até mesmo, participando de desafios criativos. Estes desafios são uma forma muito divertida e interativa que os artistas encontram para aplicar conhecimentos adquiridos, testar novas

técnicas, se livrar de bloqueios criativos e divulgar o trabalho que produzem. Contudo, pouco se discute sobre como esses desafios possuem também um potencial enorme para serem utilizados como ferramentas no mercado de ilustração.

Nesta seção, serão apresentados alguns desafios de ilustração, com um destaque ao desafio *#3emojichallenge*. Será também abordada brevemente a definição do que são *emojis* e como o presente projeto foi idealizado, partindo do primeiro contato do autor com o *#3emojichallenge* até as especificações técnicas estabelecidas para as ilustrações que compõem o projeto.

Desafios de ilustração

Existem diversos exercícios para a criação de personagens e boa parte deles tem como objetivo livrar artistas de bloqueios criativos. Alguns desses exercícios, inclusive, são tratados como desafios nas redes sociais, onde os artistas produzem personagens com base em algum conceito ou tema preestabelecido e compartilham em seus perfis. A exemplo disso, existem os desafios *WitchTober*, *MerMay*, *Character Design Challenge* e *#3emojichallenge*.

O *WitchTober* e o *MerMay* são desafios bastante similares. No primeiro, os artistas precisam criar bruxas relacionadas a cada palavra designada para cada dia do mês de outubro e usar a *hashtag* *#witchtober* quando publicar as artes nas redes sociais. No segundo, a lógica é a mesma, mas os artistas precisam desenhar sereias e trições durante o mês de maio (WHAT..., 2020). Além disso, o *MerMay* já se tornou um concurso oficial,

com site próprio¹ e premiação patrocinada pela *Wacom*, uma empresa de produtos digitais para ilustradores.

Por sua vez, o desafio *Character Design Challenge* funciona de maneira diferente. A cada mês, um tema é divulgado e os artistas precisam criar personagens dentro dessa temática, que pode variar de um universo de série de *TV* a uma descrição direta de alguma característica que o personagem precisará ter. Os artistas compartilham suas artes em um grupo do *Facebook* e os perfis oficiais do desafio, no mês seguinte, compartilham as artes vencedoras e as menções honrosas. O *Character Design Challenge* também possui um site próprio², onde organiza todo o conteúdo relacionado ao desafio.

O *#3emojichallenge*, por fim, é um desafio sem prazos estabelecidos e que ocorre esporadicamente na internet, de maneira viral. Porém, por ser o desafio especificamente utilizado como parte do processo do presente projeto, é válido um aprofundamento maior sobre ele.

1. MERMAY. **Mermay**, 2021. Página inicial. Disponível em: <<https://www.mermay.com/>>. Acesso em: 29, jul. 2021.

2. CHARACTER DESIGN REFERENCES. **Character Design References**, 2021. Página inicial. Disponível em: <<https://characterdesignreferences.com/>>. Acesso em: 11, ago. 2021.

3. RANDOM Emoji Generator. **Perchance**, [s. d.]. Disponível em: <<https://perchance.org/emoji>>. Acesso em: 29, jul. 2021.

Desafio dos três emojis

O *#3emojichallenge* é um desafio que consiste em criar uma ilustração de personagem ou de cena inspirada em um conjunto de três *emojis*. Geralmente, os ilustradores pedem sugestões de *emojis* aos seus seguidores nas redes sociais, interagindo com o público e explorando mais a própria criatividade, visto que não é o próprio artista quem define a inspiração que vai seguir. É válido mencionar que existe uma ferramenta, chamada *Random Emoji Generator*³, que fornece sequências de *emoji* aleatoriamente, sendo algo bastante útil para o desafio.

O desafio dos três *emojis*, que neste documento é majoritariamente referenciado como *#3emoji-challenge*, pode ainda ser encontrado na internet com outras nomenclaturas, como *Emoji Drawing Challenge* ou *Emoji Combo Drawing Challenge*. Não sendo um desafio oficializado, é comum encontrar artistas participando dele esporadicamente,

bem como notar momentos em que o desafio viraliza, culminando na participação simultânea de um grande número de artistas.

Procurando registros de menções ao desafio através do uso da *hashtag* na rede social *Twitter*, que possui uma ferramenta de busca avançada, foi possível encontrar a publicação mais antiga do desafio nesta rede social, que data de 19 de março de 2017 (**Figura 1**) e foi realizada por um usuário do *Brooklyn, Nova York*, segundo seu perfil na rede social (**Figura 2**). Não é possível, porém, afirmar que esta é a primeira menção ao desafio já feita, visto que a pesquisa não foi realizada em outras redes sociais. Fazendo a busca de menções por ano, é possível afirmar também que a quantidade de menções à *hashtag* cresceu drasticamente no ano de 2020, provando um aumento de popularidade.

Figura 1.

Publicação mais antiga encontrada na rede social *Twitter* a mencionar a *hashtag* do desafio.

Fonte:
Captura de tela realizada pelo autor.



Figura 2.

Perfil do usuário que fez a publicação mais antiga a mencionar a *hashtag* do desafio no *Twitter*.

Fonte:
Captura de tela realizada pelo autor.



As artes produzidas para esse desafio retratam majoritariamente personagens, podendo estes estarem ou não inseridos em uma cena, com cenários ou elementos em segundo plano. Na maioria dos casos, as obras retratam personagens posando em um fundo de cor sólida, onde são postos os *emojis* que foram usados como inspiração para o seu visual. Visto isso, é possível afirmar que, apesar de não ser uma regra, o desafio é mais utilizado como um exercício de *Character Design*, como pode-se ver nas **Figuras 3 e 4** a seguir.

Figura 3.
Acima, arte produzida
por *OolongEarlGrey*,
usuário do *Twitter*
(OOLONGEARLGREY, 2021).
Abaixo, arte produzida por
Yudoart, usuário do *Twitter*
(YUDOART, 2020).

Fonte:
Composição feita pelo
autor com imagens
encontradas no *Twitter* dos
respectivos artistas.

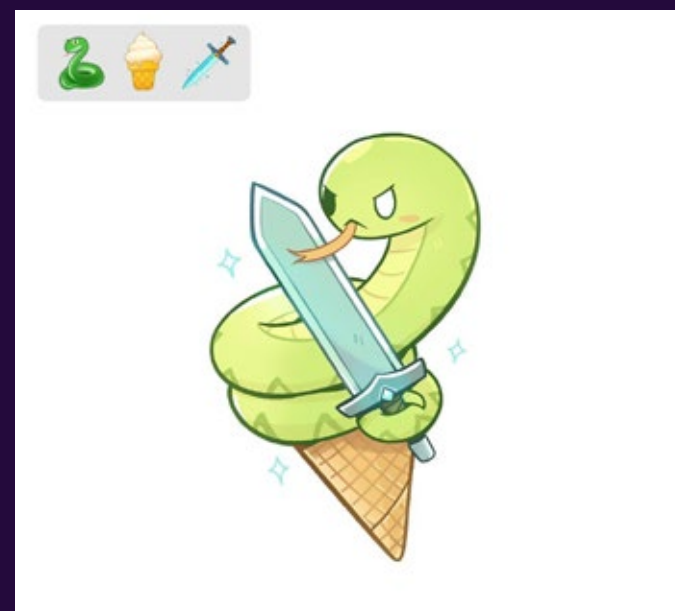




Figura 4.
Arte produzida pela
artista MAREW/NA
(MAREW/NA, 2021).

Fonte:
Imagem encontrada no
Instagram da artista.

4. UNICODE. **Unicode: The World Standard for Text and Emoji**. c2021. Página Inicial. Disponível em: <<https://home.unicode.org>>:. Acesso em: 11, ago. 2021.

5. EMOJIPEDIA. [s.d.]. Página inicial. Disponível em: <<https://emojipedia.org/>>. Acesso em: 30, jul. 2021.

O que são emojis?

Por serem a principal fonte de inspiração utilizada na criação das artes componentes deste projeto, é importante esclarecer o que são *emojis* e como eles funcionam. Criados por *Shigetaka Kurita* em 1999, no *Japão*, os *emojis* são imagens utilizadas na comunicação digital para representar emoções, ideias e outras funções. Na prática, em se tratando de linguagem computacional, os *emojis* são imagens que substituem sequências de caracteres.

Foram projetados inicialmente 176 *emojis*, mas em setembro de 2020 já existiam 3,521 *emojis* registrados (FAQ, 2020) na *Unicode Consortium*⁴, uma organização sem fins lucrativos que é responsável por garantir consistência na representação e manipulação de textos de qualquer sistema de escrita em computadores e outros dispositivos (LEITE, 2018). Essa estabilidade ocorre graças ao sistema *Unicode*, que, apesar de ser responsável

pelo código de cada *emoji*, não é responsável quanto ao design que cada um tem nas diversas plataformas digitais.

Cada plataforma e sistema operacional se torna responsável por desenvolver o design de seus *emojis*. As redes sociais, por exemplo, utilizam um desenho próprio para cada um de seus *emojis*. Dessa forma, o mesmo *emoji* tem um visual diferente quando visto em um texto publicado no *Facebook* ou no *Twitter*. Na **Figura 5**, é possível observar as variações de um mesmo *emoji* para as diferentes plataformas.

Em cada plataforma ou sistema, os *emojis* são categorizados em diferentes paletas temáticas, de modo a tornar mais prática e intuitiva a navegação do usuário em determinado acervo. As formas de categorizar os *emojis* podem variar um pouco, mas são muito similares à categorização utilizada pela *Emojipedia*⁵, que divide os *emojis* em oito principais grupos: *Sorrisos & Pessoas*, *Animais & Natureza*, *Comida & Bebida*, *Atividade*, *Viagens & Lugares*, *Objetos*, *Símbolos* e *Bandeiras*.

Smileys & Emotion														
face-smiling														
Nº	Code	Browser	Appl	Goog	FB	Wind	Twtr	Joy	Sams	GMail	SB	DCM	KDDI	CLDR Short Name
1	U+1F600													grinning face
2	U+1F603													grinning face with big eyes
3	U+1F604													grinning face with smiling eyes
4	U+1F601													beaming face with smiling eyes

Figura 5. Recorte de uma tabela da *Unicode Consortium* que mostra os diferentes designs dos *emojis* para cada plataforma. Os *emojis* em questão são, de cima para baixo, o de “rosto sorridente”, “rosto sorridente com olhos grandes”, “rosto sorridente com olhos sorridentes” e “rosto radiante com olhos sorridentes”. Da esquerda para a direita, é possível ver os designs referentes a, respectivamente, *Apple*, *Google*, *Facebook*, *Windows*, *Twitter*, *JpyPixels*, *Samsung*, *GMail*, *SoftBank*, *DoCoMo* e *KDDI*. (FULL, c2021).

Fonte: Recorte de captura de tela feita pelo autor.

Participação do autor no #3emojichallenge

Em julho de 2019, o autor tomou conhecimento do desafio através de algumas publicações no *Twitter* de artistas seguidos. Na própria rede social, o autor pediu sugestões de combos de três *emojis* aos seus seguidores e conseguiu sete respostas, das quais faria artes inspiradas inicialmente nas três primeiras respostas recebidas. Na **Figura 6**, é possível ver as três artes produzidas nesse período.

Cerca de um ano e meio depois, em dezembro de 2020, o autor decidiu revisitar o exercício, agora com outro olhar e um objetivo diferente. A ideia era refazer as mesmas artes, corrigindo problemas e aplicando os conhecimentos adquiridos ao longo dos meses, de maneira que as ilustrações funcionassem em estampas de camiseta e evidenciassem a identidade artística construída pelo autor até naquele período, que consistia em uma abordagem mais cartunizada dos personagens,

no uso de cores vibrantes e linhas bastante evidentes. Também na **Figura 6**, é possível ver a segunda versão das respectivas ilustrações produzidas em julho de 2019.

Nos dois primeiros personagens, as mudanças foram puramente estéticas, a fim de aperfeiçoar visualmente as ilustrações. A quantidade de cores utilizadas foi reduzida e o uso de gradação foi eliminado, além de o traço dos personagens se tornar mais estilizado. No último personagem, a mudança foi também conceitual, na qual o principal objetivo foi o de diminuir referências a elementos que se distanciassem dos *emojis* utilizados como base.

Esse momento é muito importante para o presente projeto, pois é quando a estética a ser seguida foi praticamente estabelecida. Também foi definido que o design dos *emojis* a ser utilizado seria padronizado, baseando-se unicamente nos *emojis* da rede social *Twitter*. Após dar esse passo, o autor deu início ao planejamento da utilização das ilustrações como parte do projeto de conclusão de curso.

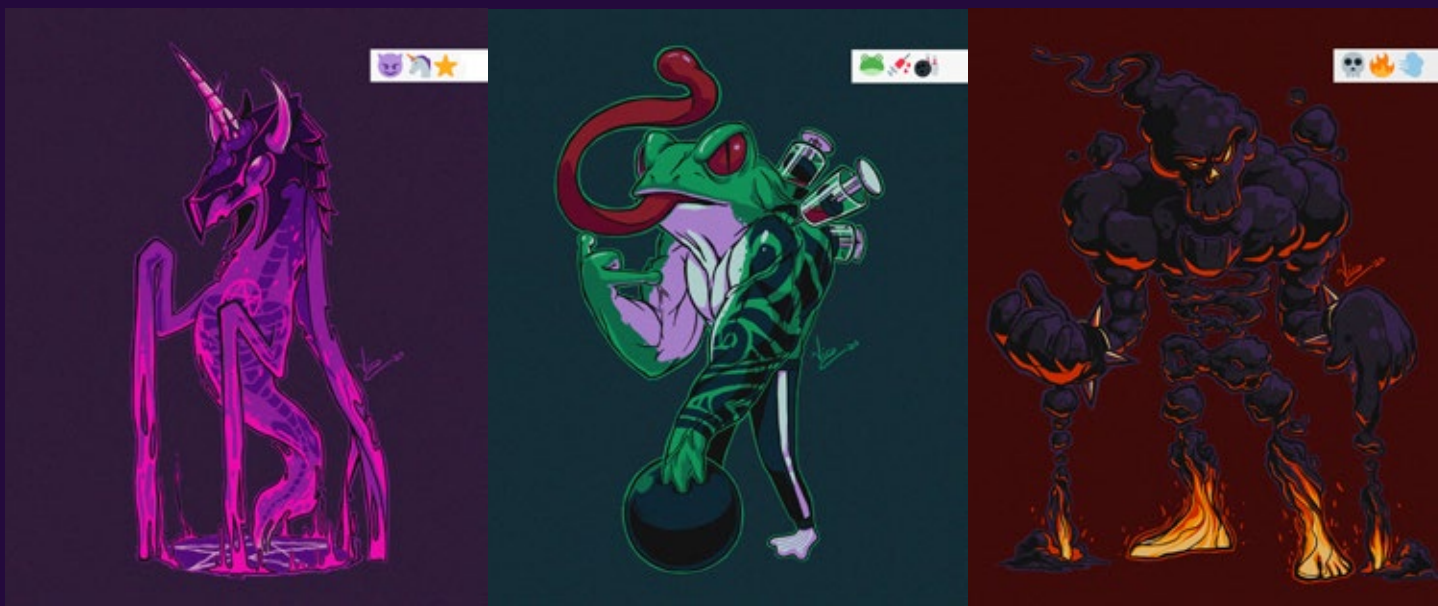


Figura 6.

Acima, as três artes produzidas para a primeira participação do autor no desafio *#3emojichallenge*, inspiradas em *emojis* sugeridos por seguidores da rede social *Twitter* em julho de 2019.

Abaixo, segunda versão das artes produzidas para a primeira participação do autor no desafio *#3emojichallenge*, feitas em dezembro de 2020 com a finalidade de aperfeiçoar as artes de julho de 2019.

Personagem 1, 2 e 3, da esquerda para a direita.

Fonte: Registro do autor.

Ideação do projeto

Após realizar as artes em dezembro de 2020, o autor decidiu produzir ilustrações para as quatro sugestões de *emojis* que ainda restavam da sua participação em 2019. A proposta era de seguir a estética estabelecida, mas registrar de maneira mais completa o processo, bem como produzir mais alternativas para os personagens. O intuito de transformar o projeto pessoal em um projeto acadêmico já estava ali, embora com um objetivo não muito definido.

O tema já estava estabelecido como *Character Design*, mas a forma como as ilustrações seriam aplicadas ainda não estava concreta. Era válida a possibilidade de dar continuidade ao projeto de ilustrações para camisetas, assim como foi pensado inicialmente, mas havia também uma vontade muito grande por parte do autor de abordar narrativas visuais com o projeto. Durante a produção das ilustrações do *Personagem 4* ao 7,

as artes foram realizadas com este pensamento e o autor começou a observar mais atentamente como os personagens criados contavam histórias a partir do próprio visual.

Nas **Figuras 7, 8 e 9**, é possível ver os esboços realizados para a produção do *Personagem 4* ao 6, bem como alguns comentários escritos pelo próprio autor a respeito de cada uma das alternativas. A geração e seleção de alternativas era ainda feita de maneira muito intuitiva, onde o autor esboçava uma ideia que conseguia ter e, em seguida, esboçava outras ideias derivadas dessa primeira, alterando alguns elementos até encontrar uma versão satisfatória.

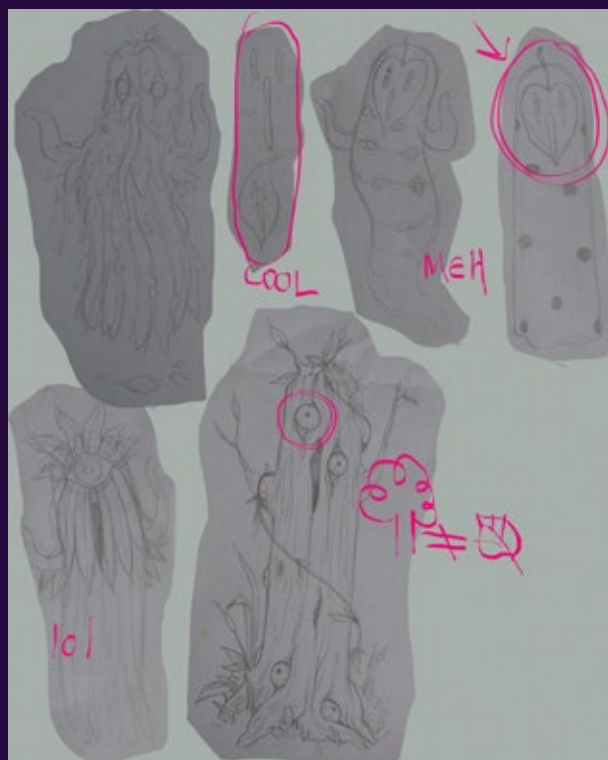


Figura 7.

Esboços produzidos como alternativas de visual para o *Personagem 4*. É possível notar, através dos comentários sobrepostos pelo autor, que elementos isolados de algumas alternativas foram destacados. Além disso, há um comentário que representa a diferença entre árvore e folha, como uma reflexão a respeito do que a alternativa representa.

Fonte: Registros do autor.



Figura 8.

Esboços produzidos como alternativas de visual para o *Personagem 5*. Neste caso, as alternativas foram analisadas por completo e uma foi circulada. Percebe-se que não há muita variação nas ideias por trás de cada alternativa, sendo elas bastante similares. O mesmo pode ser observado nas figuras 7 e 9.

Fonte: Registros do autor.

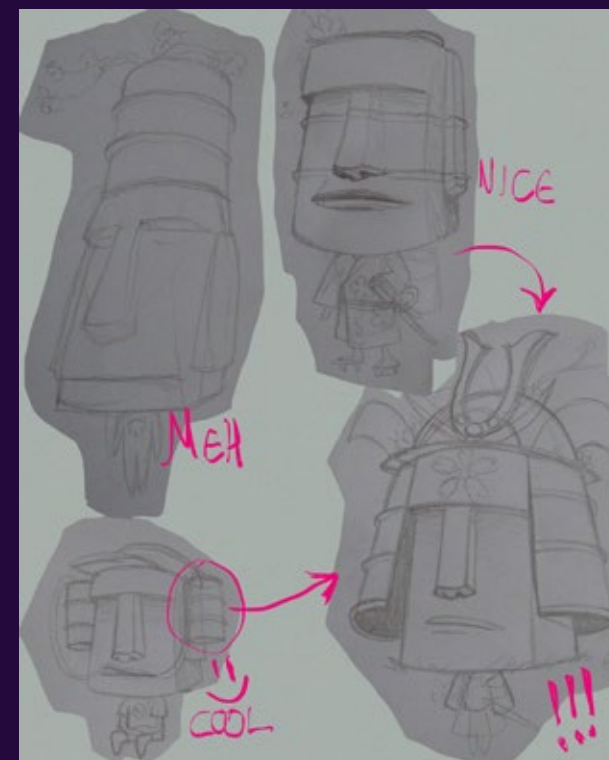


Figura 9.

Esboços produzidos como alternativas de visual para o *Personagem 6*. Neste caso, como indicam as setas, é possível notar que a ideia escolhida partiu da união de duas outras ideias conceitualmente distintas.

Fonte: Registros do autor.

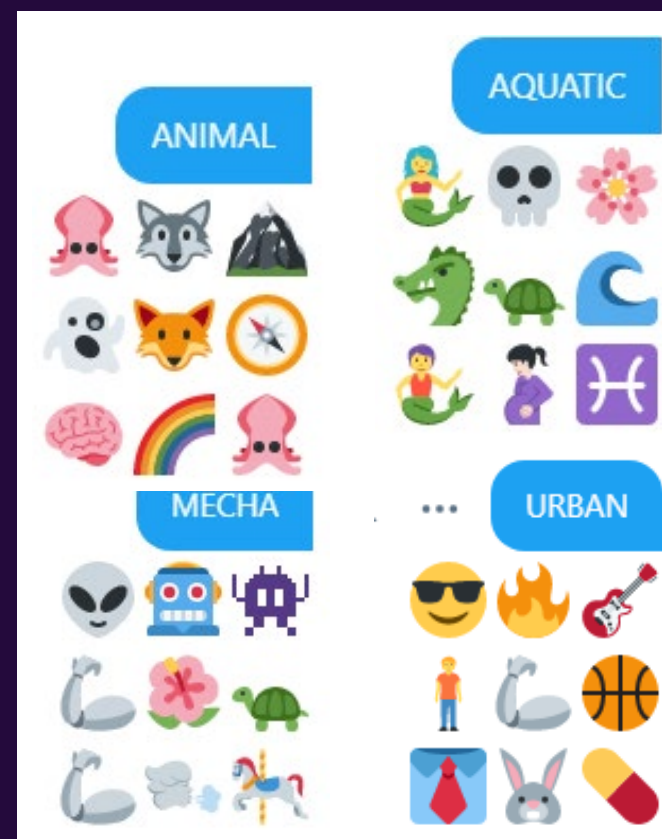
A rede social *Instagram* começou a ser parte importante do processo neste momento. Por exemplo, a decisão de fazer 21 ilustrações no total foi influenciada pelo fato de que, nesta rede social, as imagens são dispostas em uma grade de três colunas e 21 é um múltiplo de 3.

À medida que eram produzidas, as artes eram publicadas nesta rede social e o autor pedia aos seus seguidores mais sugestões de combinações de *emojis* para produzir ilustrações futuras. As sugestões eram agrupadas por similaridade temática e postas para votação, onde os próprios seguidores decidiam quais combinações deveriam ser usadas como referência. Na **Figura 10**, é possível ver algumas sugestões agrupadas em quatro diferentes grupos: *animal*, *aquático*, *mecatrônico* e *urbano*.

As votações eram realizadas durante 24 horas através da ferramenta de testes da seção *stories* do *Instagram*, onde também eram divulgados os resultados (**Figura 11**).

Figura 10.
Combinações de *emojis* postas para votação e seus respectivos grupos temáticos.

Fonte: Colagem produzida pelo autor.





Após a produção das dez primeiras ilustrações, foi iniciado o período acadêmico no qual seria desenvolvido o projeto. Após as orientações com o professor *Dr Silvio Campello*, o autor começou a perceber que a metodologia de produção das ilustrações tinha um grande potencial para ser abordada academicamente. Neste momento, necessitando simplificar o projeto para que fosse possível produzi-lo dentro do cronograma estabelecido, o autor decidiu que o projeto trataria de desenvolver uma metodologia de criação de personagens inspiradas no *#3emojichallenge* e criar novas ilustrações a partir dela.

A partir deste momento, decidiu-se documentar todo o processo e analisar as ilustrações já produzidas sob a ótica do *Design* a fim de criar uma metodologia sólida de geração de alternativas para *Character Design*. Do *Personagem 11* em diante, as ilustrações já deveriam ser feitas aplicando a metodologia desenvolvida.

Figura 11.

Imagem utilizada nos *stories* do *Instagram* do autor para divulgar o resultado da votação feita para escolher a combinação de *emojis* do grupo “urbano”, que serviria de inspiração para o *Personagem 9*.

Fonte: Registro do autor.

Especificações técnicas da produção

Com a finalidade de manter a coleção de ilustrações coesa esteticamente, foram determinadas algumas especificações técnicas que deveriam ser seguidas. Dessa forma, apesar de as ilustrações serem feitas ao longo de vários meses e de terem metodologias de ideação distintas, elas pareceriam parte de um mesmo conjunto.

O software utilizado para todas elas foi o *Adobe Photoshop Versão 22.4.3*. E maioria das artes foi produzida com caneta e mesa digitalizadora do modelo *Huion Inspiroy - H950P*, com exceção das dez primeiras, que foram realizadas com mesa e caneta do modelo *Wacom -One CTL671*.

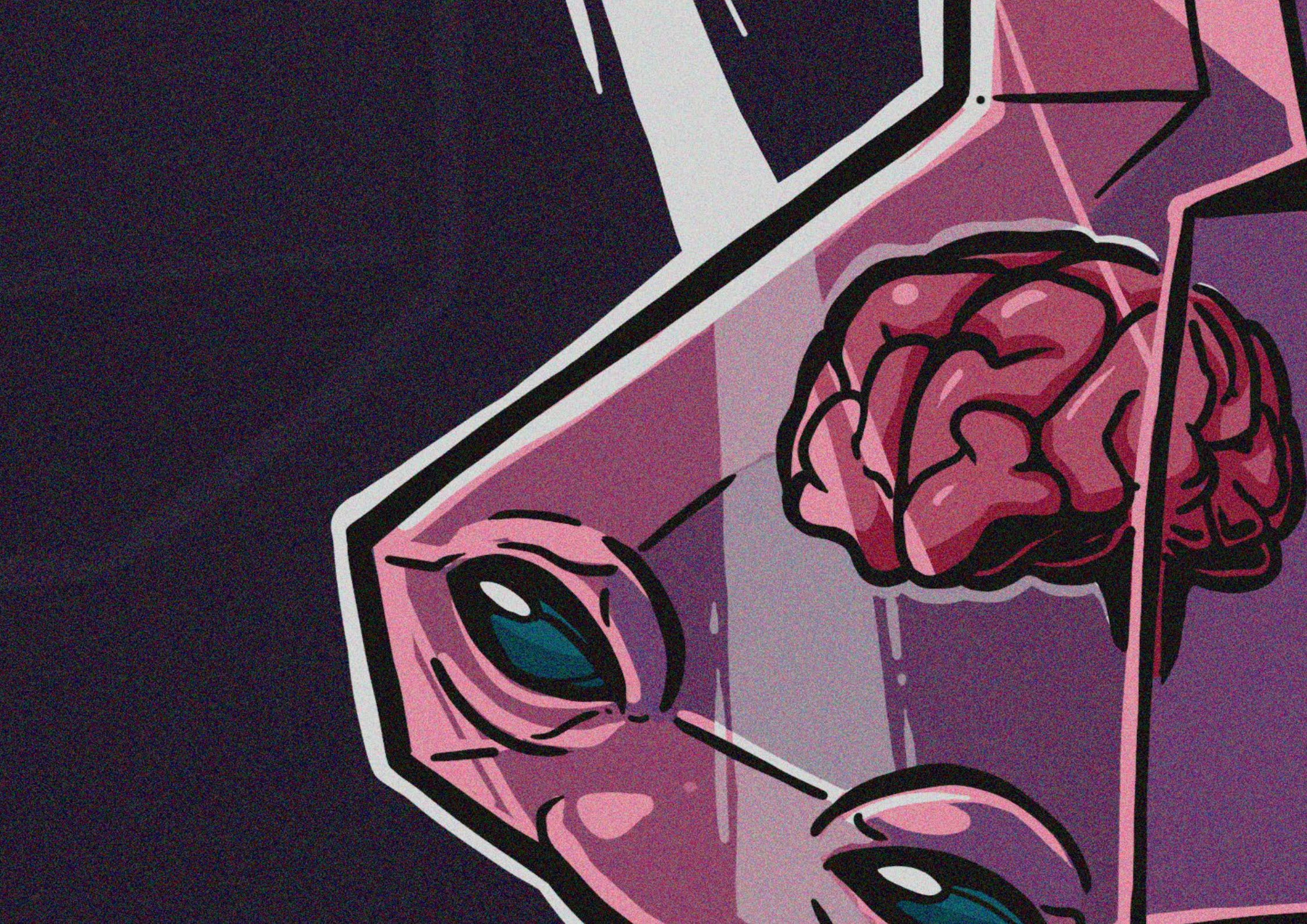
Os arquivos digitais tinham dimensão de 3500 *pixels* de largura, 4375 *pixels* de altura e resolução de 200 *pixels* por polegada. A proporção 4:5 foi escolhida por ser o formato mais vertical permitido pelo *Instagram*. A dimensão e resolução do

arquivo foram escolhidas de modo a possibilitar o uso da imagem em diversos tamanhos diferentes sem que houvesse perda de qualidade gráfica.

Nos arquivos de trabalho, as camadas foram organizadas de modo que os personagens pudessem ser exportados em *PNG* sem fundo e com ou sem a presença da assinatura do artista e dos *emojis* de referência. Quanto aos personagens, estes foram feitos em camadas que separavam ao menos as cores dos contornos pretos.

A principal ferramenta utilizada para o desenho e pintura dos personagens foi o pincel padrão do *Photoshop* denominado *Redondo duro*, com variação de tamanho de acordo com a pressão aplicada com a caneta. A finalização de todas as artes foi feita com aplicação do filtro granulado da galeria de filtros do *Photoshop*, com as configurações de tipo de granulado normal, de intensidade 35 e de contraste 36.

Por fim, como já mencionado neste documento, o design de todos os *emojis* utilizados foi estabelecido como o padrão da rede social *Twitter*.



METODOLOGIA

Como as dez primeiras ilustrações foram produzidas de maneira bastante intuitiva, para desenvolver a metodologia de geração de alternativas para *Character Design* era preciso rever todo o processo e racionalizá-lo. Qual a lógica usada na utilização dos *emojis* como inspiração para o visual dos personagens? Que histórias os personagens contam a partir do seu visual e como isso se relaciona com os *emojis*? Algumas perguntas deveriam ser respondidas para que a metodologia tomasse forma.

Nesta seção, será abordado o pensamento científico por trás da criação da metodologia e como a indução, a dedução e a abdução foram utilizadas para estabelecer relações entre os *emojis*, os personagens e o potencial narrativo das ilustrações. Ademais, será discutida a relação da *Semiótica* com os *emojis* e os personagens e como seus conceitos podem ser úteis para a construção da

metodologia de *Character Design*. Sendo apresentadas tabelas e figuras que apresentam uma análise semiótica dos personagens e seus respectivos *emojis* de inspiração.

Mais adiante, será exposto como os *emojis* podem ser incorporados no visual dos personagens de quatro diferentes maneiras e como cada uma dessas maneiras foi utilizada na metodologia. Por fim, poderá ser visualizado um infográfico que visa resumir, de maneira didática, a metodologia construída ao longo deste projeto.

Pensamento científico

Para estabelecer os passos da metodologia a partir dos dados obtidos até o momento, era necessário fazer algumas relações entre os *emojis* usados como inspiração e as respectivas ilustrações obtidas ao fim do processo. Para isso, foi utilizada a lógica pragmática de *Charles Sanders Peirce*, aplicando a indução, a dedução e a abdução nas relações entre *emojis*, personagens e potenciais narrativos. “É próprio da abdução produzir idéias, à indução cabe testar idéias e falar sobre elas, à dedução cabe generalizá-las e abstratamente transformá-las em teorias ou leis”, de acordo com D'ALÉSSIO FERRARA (1987, p. 4).

Com o uso da dedução, a ideia é listar os significados dos *emojis* e confirmar que parte deles está presente nos personagens, uma vez que estes são derivados dos *emojis*. Isto pode ser utilizado como métrica para garantir que os personagens representam todos os *emojis* de referência.

Com a indução, seriam analisados os elementos visuais presentes nos personagens criados, a fim de entender como cada um se relaciona com as inspirações provindas dos respectivos *emojis* usados como referência. Como a indução se trata de um palpite, algumas relações entre elementos visuais e *emojis* poderiam não ser concretizadas. Este raciocínio pode se tornar, então, uma métrica de garantia de precisão na representação dos personagens, identificando quais dos elementos criados não se relacionam com as inspirações.

Por último, com o uso da abdução, poderiam ser feitas inferências hipotéticas a respeito das narrativas contadas pelo visual dos personagens. Relacionando suas características com o repertório de cada observador e utilizando de uma cadeia de interpretantes que permitem inferir informações como gênero, personalidade ou classe social dos personagens, por exemplo. “(Enquanto) a dedução extrai as inferências contidas nas premissas e a indução confirma as inferências pela experimentação, a abdução prova que alguma coisa pode simplesmente ser (algo)”, nas palavras de FÉLIX (s.d.).

6. SANTAELLA, Lúcia.
O que é semiótica.
São Paulo: Editora
Brasiliense, 1983. 80p.

Semiótica e emojis

Apesar de todo o processo de análise utilizado se basear na lógica abdutiva de *Peirce*, bem como em conceitos mais gerais da *Semiótica Peirceana*, como signo e interpretante, as análises realizadas para este projeto estão mais alinhadas ao ponto de vista da semiótica social de *Lúcia Santaella*. Visto isso, é importante explicar brevemente sobre os conceitos de *signo*, *interpretante*, *ícone*, *índice* e *símbolo*.

Para *Peirce*, resumidamente, signo é algo que representa alguma outra coisa, o objeto, para alguém. O signo designa, então, o próprio signo, a coisa que ele representa e o interpretante, que é a cognição produzida na mente (FÉLIX, s.d.). *Santaella* entra em concordância com essas definições de *Peirce* no livro *O que é semiótica?*⁶, explorando alguns desdobramentos da teoria *Peirceana* no que tange à relação entre signo e objeto. Para *Santaella*, ícone, índice e símbolo

nada mais são do que classificações dos signos de acordo com a forma como eles se relacionam com os respectivos objetos que representam.

O ícone é um signo que representa as qualidades do objeto, como cores e formas. Ele, mais do que representar, têm o objetivo de apresentar o objeto como ele é. Um *emoji* de uma banana é um ícone que apresenta uma banana, por exemplo. Pois seu design visa fazer as associações através das semelhanças aparentes.

Por outro lado, o índice é um signo que serve de indicativo de um universo ao qual ele está associado. Isso significa que tudo pode ser um índice, pois tudo pode estar factualmente ligado ao universo do qual faz parte, desde que seja constatada alguma relação. O *emoji* da *Lua* pode ser utilizado para representar a noite e o *emoji* de teia de aranha pode ser utilizado para representar a própria aranha, por exemplo.

Símbolos, por sua vez, não representam coisas através das suas qualidades ou das relações com o objeto, como fazem o ícone e o índice.

É definido, por convenção ou pacto coletivo, que um signo representa determinado objeto. As palavras são exemplos de símbolos, uma vez que são um conjunto de letras, representações gráficas de sons, que representam um conceito ou uma ideia. O *emoji* da bandeira do *Brasil* é um símbolo que representa este país, pois assim foi estabelecido pela coletividade.

No presente trabalho, os termos *ícone*, *índice* e *símbolo* foram utilizados para fazer análises semióticas dos *emojis* utilizados como referências, bem como dos personagens produzidos. A ideia é testar a eficiência dos personagens no que diz respeito à relação com sua fonte de inspiração, os *emojis*, a partir do cruzamento dos dados obtidos em ambas as análises.

Através de tabelas, foi feita uma descrição e categorização do que determinado *emoji* representa para o autor. Na coluna correspondente a "ícone", é descrito o que o *emoji* representa de maneira mais direta, segundo as descrições fornecidas pela própria *Emojipedia*. Na coluna dos índices, o autor descreve tudo aquilo que, por associação, o *emoji* representa para ele além do ícone. E na coluna de símbolos, o autor descreve aquilo que o *emoji* representa por convenção social.

A **Tabela 1** é um exemplo de tabela para análise semiótica de *emojis*. Na primeira coluna, encontram-se os *emojis*; na segunda, o que eles apresentam como ícones; na terceira, o que eles apresentam como índice; e, na última, o que eles são como símbolos. Caso não haja resposta, a célula é marcada com um traço. Isso será muito comum nas células da coluna referente a "símbolo", mas é importante reiterar que as tabelas refletem o repertório do autor, que pode não conhecer possíveis símbolos presentes em culturas com as quais ele não tem contato.

Tabela 1. Exemplo de tabela para análise semiótica de *emojis*. É interessante destacar como *emojis* podem representar significados bastante amplos para diferentes grupos sociais de acordo com sua faixa etária, cultura ou interpretação pessoal.

emoji	ícone	índice	símbolo
	rosto de lua nova	lua nova, segundas intenções	-
	mãos pressionadas	oração, <i>high five</i> , "por favor"	-
	coração preto	luto, tristeza, humor sombrio	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

Semiótica e Character Design

A mesma lógica de análise foi aplicada de maneira similar na avaliação dos personagens produzidos, onde suas características foram tratadas separadamente como diferentes signos, tendo seus possíveis significados descritos. A partir daí, foi possível relacioná-los com os *emojis* de referência e entender como estes eram aplicados no visual dos personagens. Além disso, esses dados também ajudariam a entender o porquê detrás das narrativas criadas subconscientemente pelo autor ao observar os personagens.

Na análise semiótica de *Character Design*, é possível encontrar a ilustração de determinado personagem e alguns elementos esquemáticos que associam particularidades do seu visual a textos que descrevem os seus significados. No texto, há um título, que viria a ser uma descrição daquele respectivo elemento como um ícone ou símbolo, e um texto de apoio, que descreve aquilo ao que

o elemento pode ser associado quando enxergado como índice. Nas páginas seguintes deste memorial, serão dispostas essas análises semióticas dos personagens em associação às tabelas de análise semiótica de seus respectivos *emojis* utilizados como inspiração.

Por fim, em algum dos dois cantos inferiores da página estarão dispostos os *emojis* utilizados como referência para a criação do personagem associados a algumas palavras, que são uma breve descrição sobre a forma como cada um foi incorporado no visual do personagem. As quatro palavras utilizadas são referentes às *Categorias de Inspiração*, tema que será abordado na próxima subseção, *As quatro Categorias de Inspiração*, que se inicia na página 45.

Análise semiótica do *Personagem 1*.

Tabela 2. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 1*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	demônio	maldade, luxúria, inferno, pecado	-
	unicórnio	fantasia, magia, pureza, encanto	-
	estrela	brilho, noite, espiritualidade	estrela

Fonte: Elaborada pelo autor.

-  espécie, contexto
-  aparência
-  acessório

Figura 12.
Personagem 1.

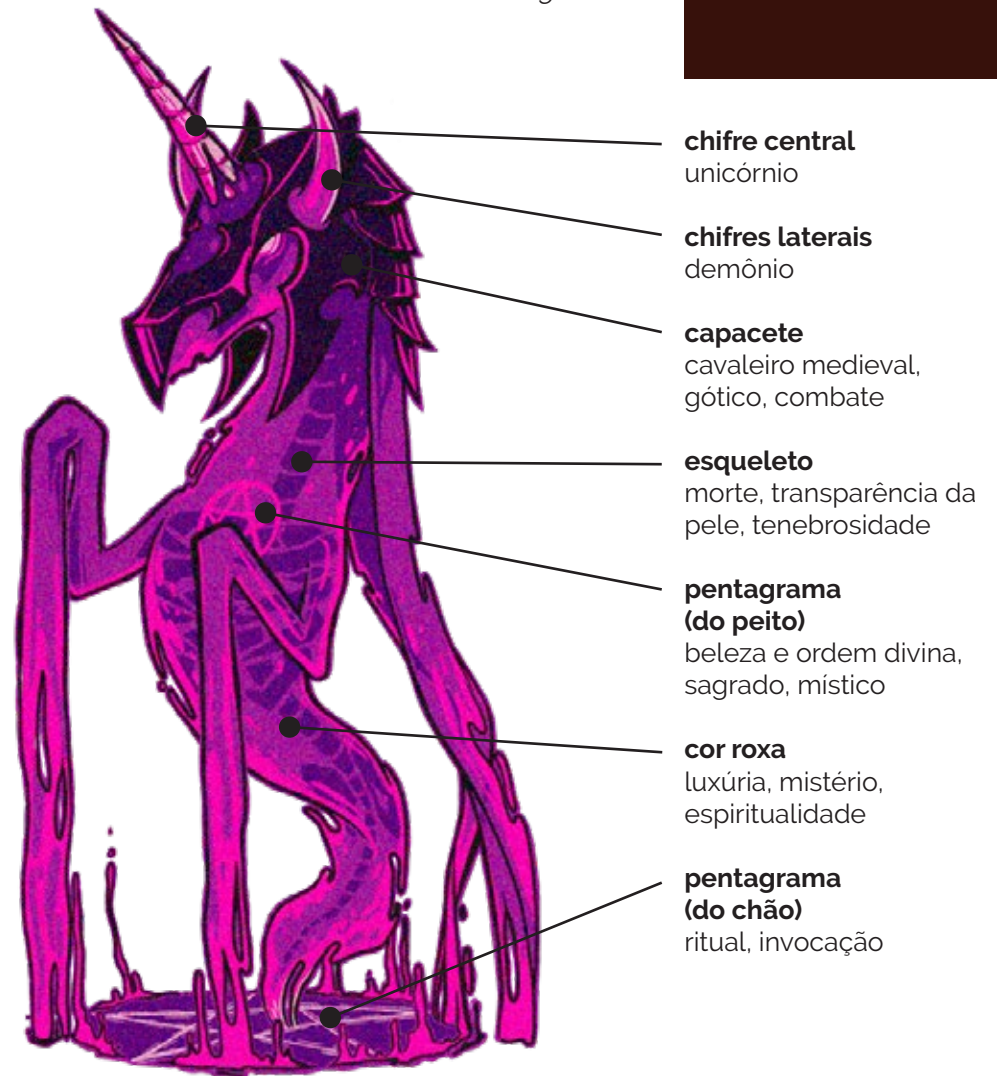
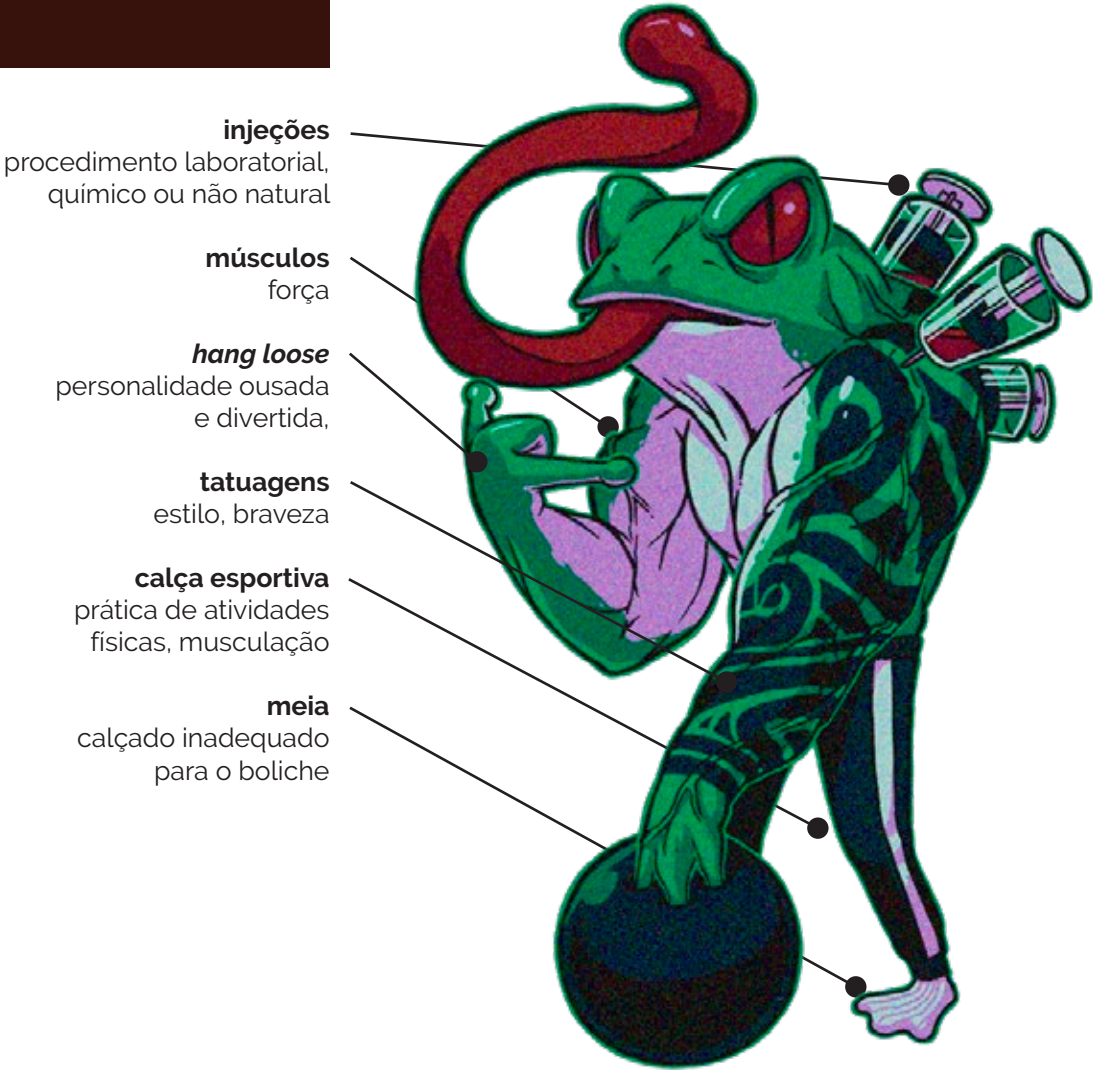


Figura 13.
Personagem 2.



Análise semiótica do *Personagem 2*.

Tabela 3. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 2*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	sapo	anfíbio, úmido, pegajoso	-
	seringa	doença, injeção, medicina	-
	bola e pinos de boliche	boliche, jogo, esporte, "strike"	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

-  espécie
-  contexto, acessório
-  contexto, acessório

Análise semiótica do *Personagem 3*.

Tabela 4. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 3*.

emoji	ícone	índice	símbolo
👤	crânio	caveira, morte, esqueleto, tenebrosidade	-
🔥	fogo	calor, queima, combustão, energia	-
💨	fumaça / ar	gás, leveza, flutuante, vapor	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

- 👤 aparência
- 🔥 contexto
- 💨 espécie

Figura 14.
Personagem 3.

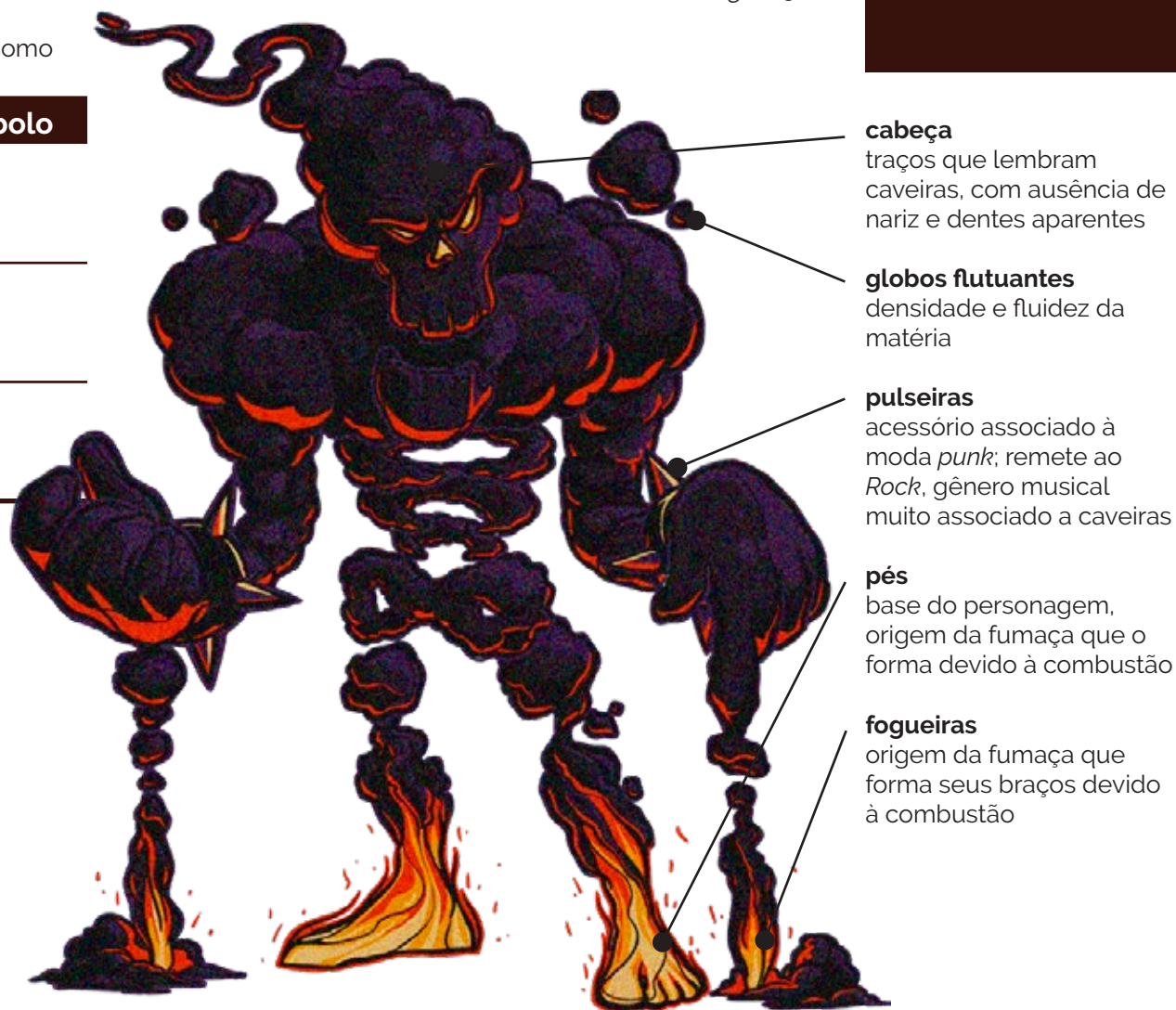
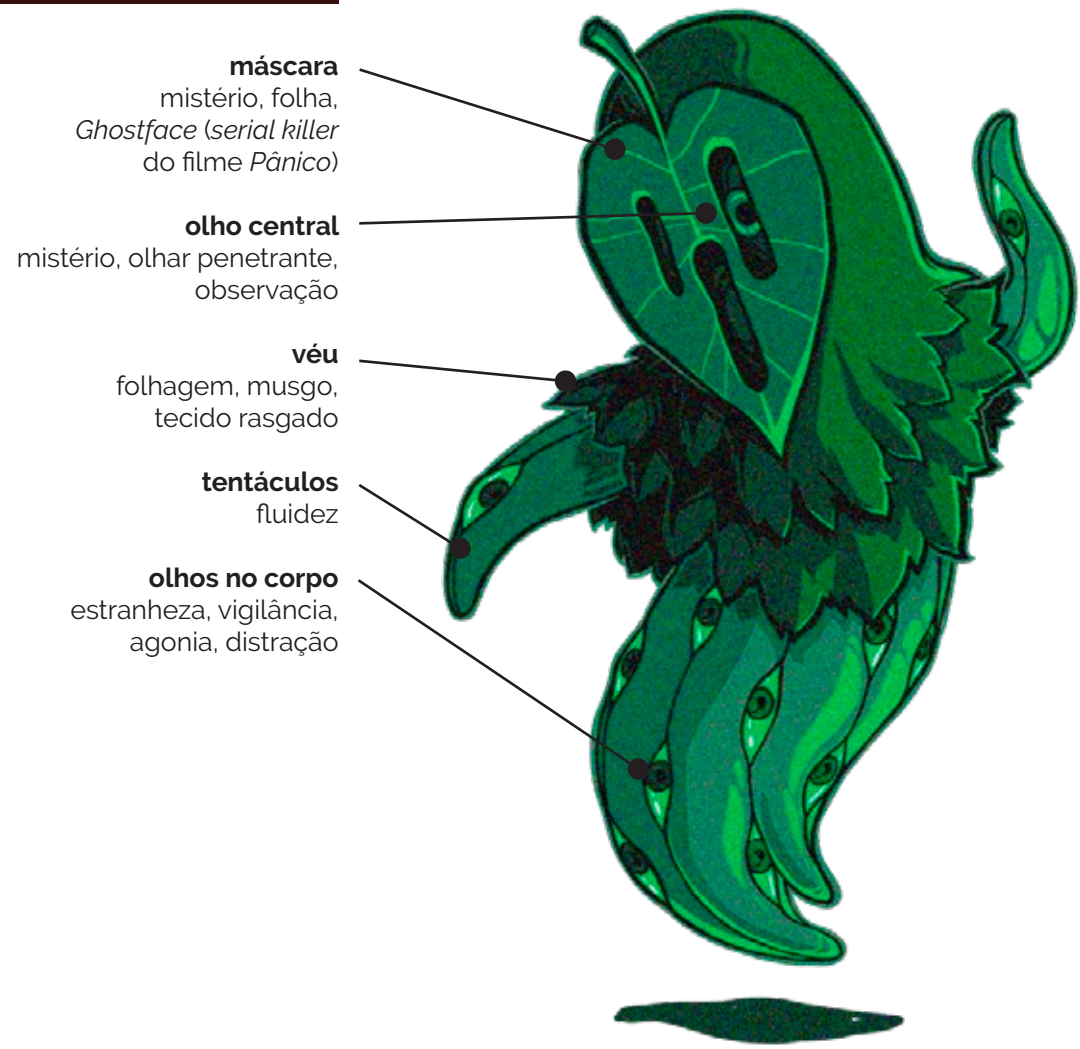


Figura 15.
Personagem 4.



Análise semiótica do *Personagem 4*.

Tabela 5. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como
inspiração para o *Personagem 4*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	fantasma	susto, morte, espírito, levitação, assombração	-
	olho	visão, vigilância, clarividência, onisciência	-
	folha	natureza, árvore, leveza, sazonalidade	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

 espécie, aparência

 acessório

 contexto, acessório

Análise semiótica do *Personagem 5*.

Tabela 6. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 5*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	porco	fofura, sujeira, cofrinho, animal suíno	-
	abacate	caroço, vegetal, saúde, vitamina	-
	girassol	Sol, vitalidade, flor, verão	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

-  espécie
-  aparência
-  contexto, acessório

Figura 16.
Personagem 5.

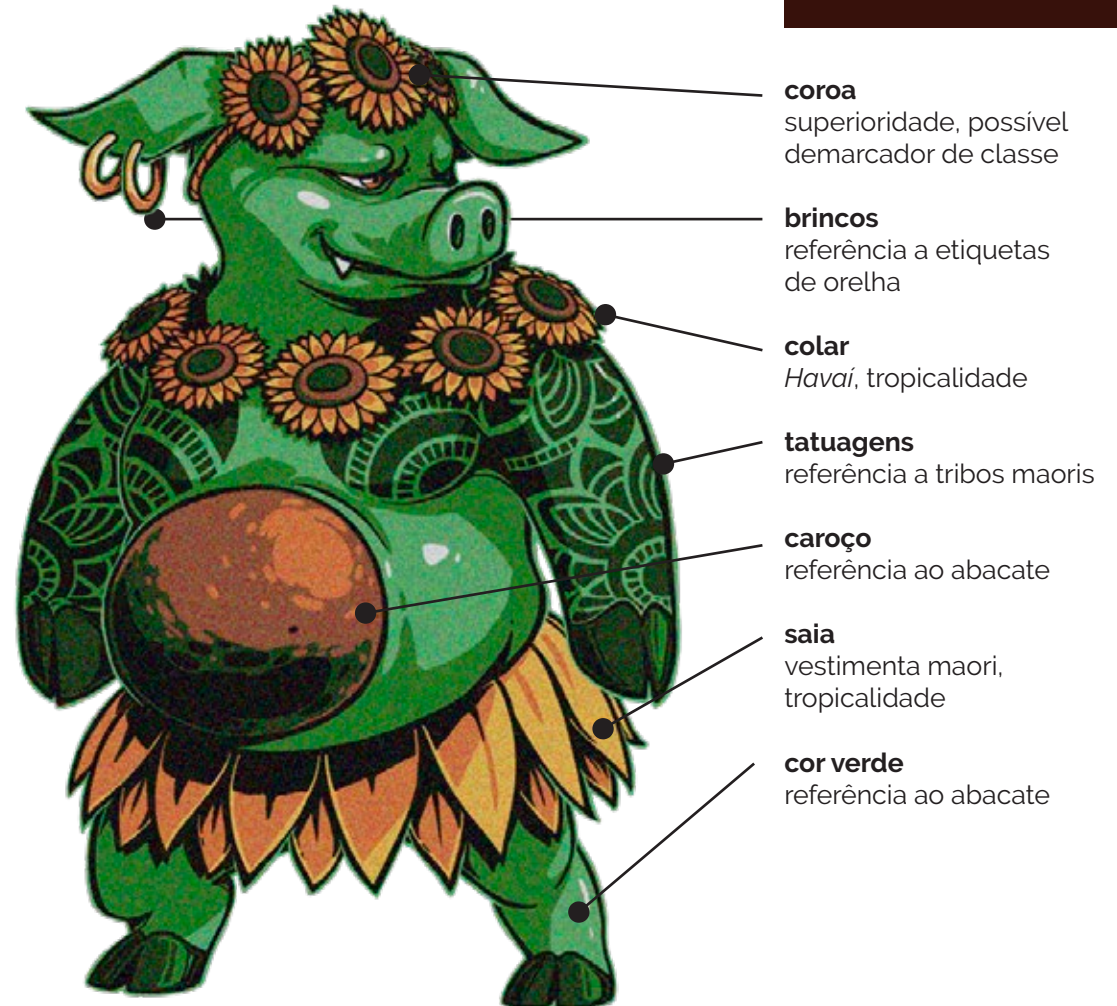
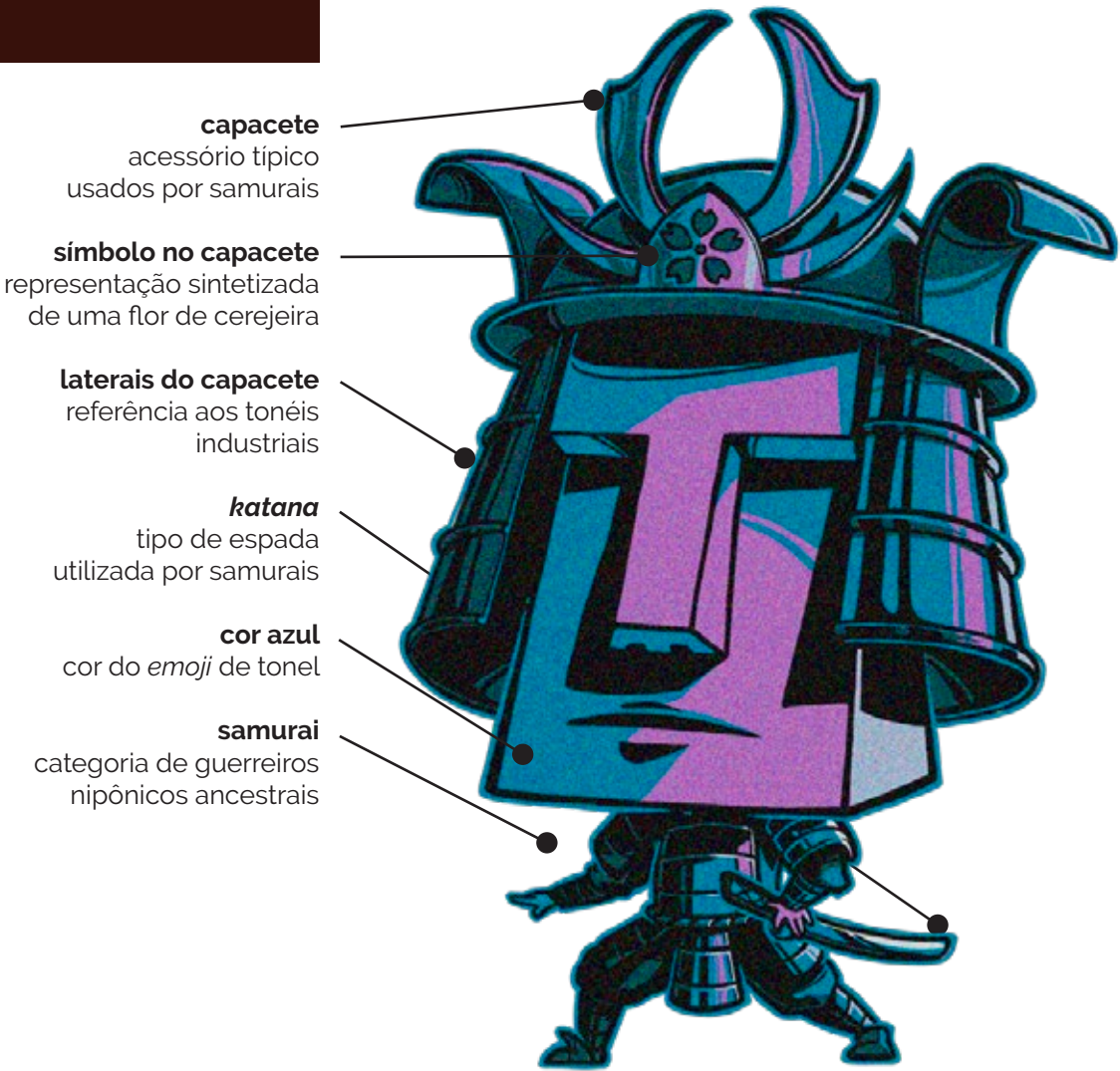


Figura 17.
Personagem 6.



Análise semiótica do *Personagem 6*.

Tabela 7. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 6*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	flor de cerejeira	flor, primavera, <i>Japão</i> , delicadeza	-
	tonel de óleo	metal, rigidez, recipiente, industrialização	-
	<i>Moai</i>	estátua, mistério, ancestralidade, <i>Ilha de Páscoa</i>	-

Fonte: Elaborada pelo autor.



Análise semiótica do *Personagem 7*.

Tabela 8. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 7*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	jacaré / crocodilo	réptil, perigo, furtividade	-
	roda-gigante	diversão, altura, infância	-
	antena	comunicação, tecnologia, eletromagnetismo	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

 aparência

 aparência

 contexto, acessório

Figura 18.
Personagem 7.

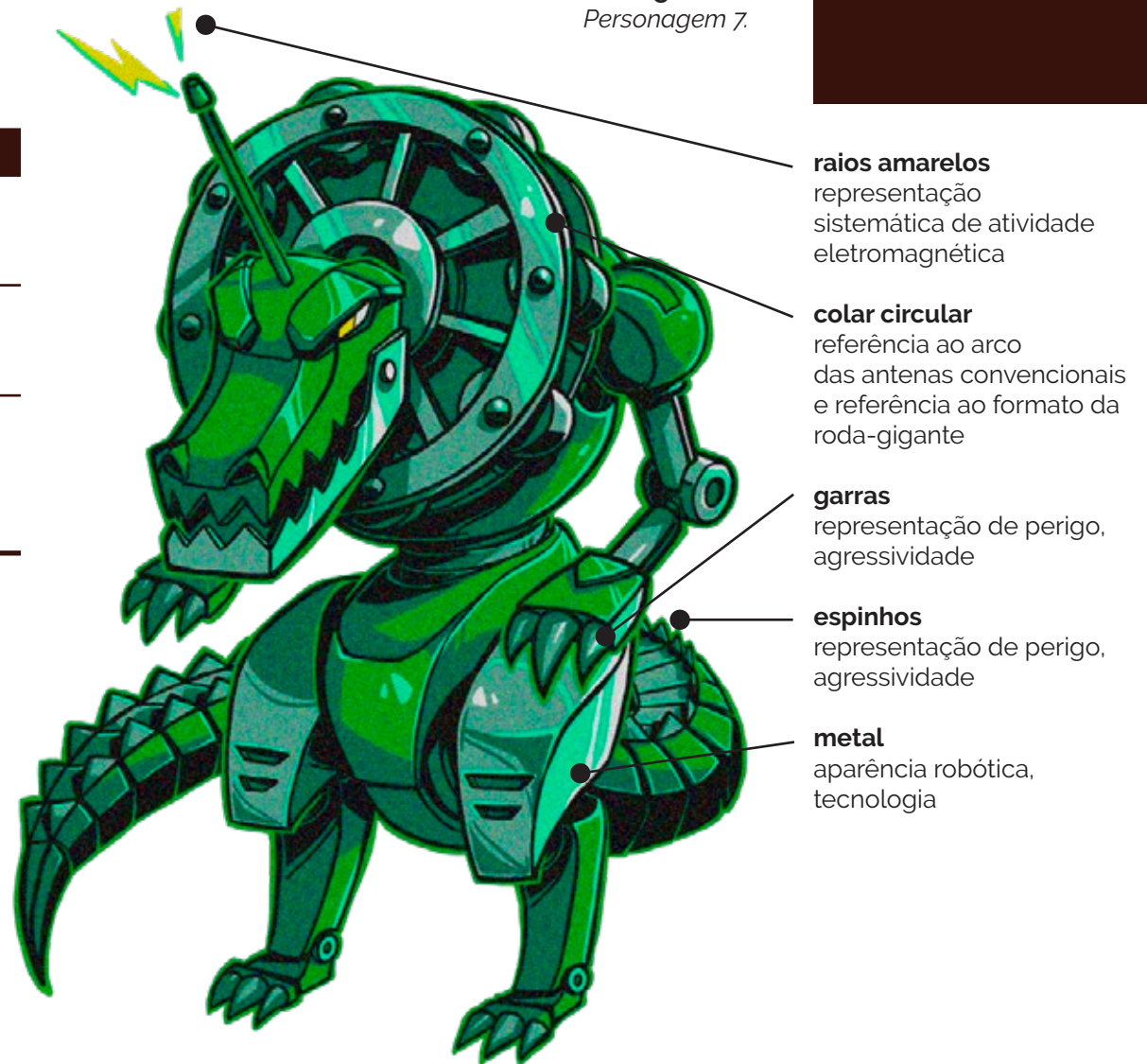
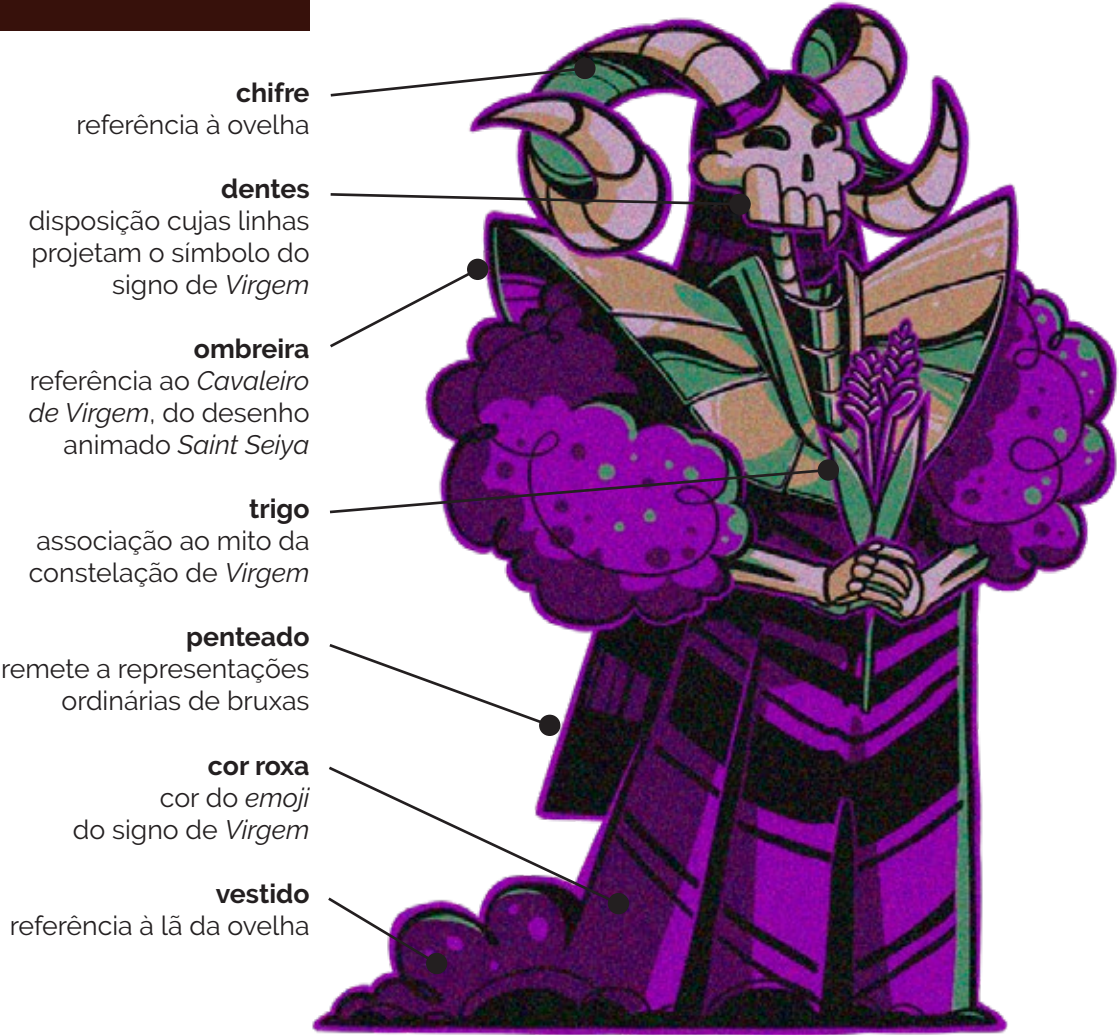


Figura 19.
Personagem 8.



Análise semiótica do *Personagem 8*.

Tabela 9. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como
inspiração para o *Personagem 8*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	-	musa, mitologia, organização, terra, trigo	signo de Virgem
	ovelha	chifre, lã, fofura, sonho, inocência	-
	crânio	caveira, morte, esqueleto, tenebrosidade	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

-  contexto
-  aparência
-  espécie, contexto

Análise semiótica do *Personagem 9*.

Tabela 10. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 9*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	camisa e gravata	roupa social, formalidade	-
	coelho	fofura, Páscoa, fertilidade, celeridade	-
	pílula	medicação, doença, médico, droga	-

Fonte: Elaborada pelo autor.



contexto, acessório



aparência



espécie, contexto

Figura 20.
Personagem 9.



brilho da pele
material plástico

expressão facial
loucura, insanidade

cavidades
interior oco das cápsulas

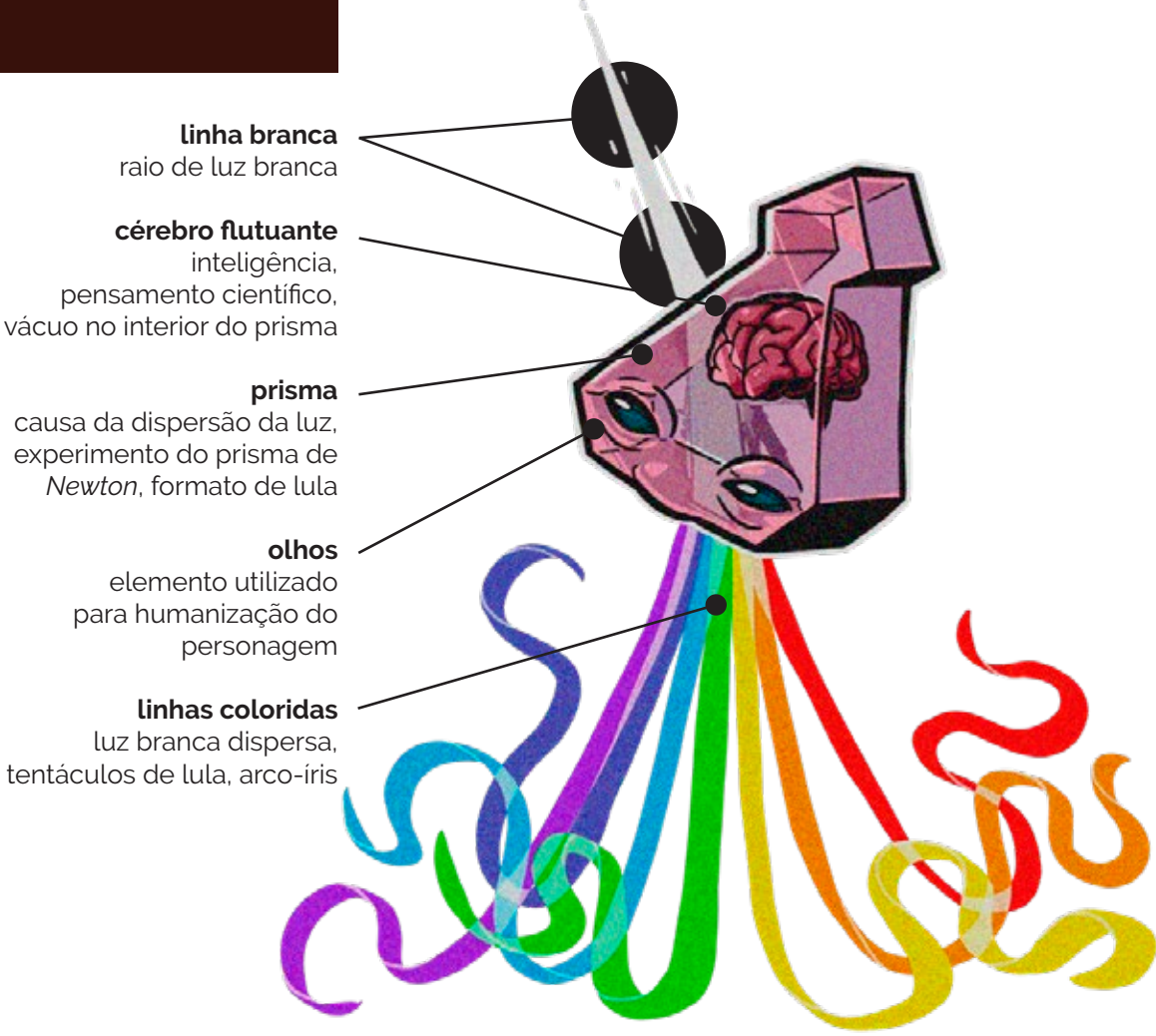
vestimenta
indicador de ocupação profissional

cor amarela e vermelha
cores do *emoji* de pílula

garras
agressividade

pose
falta de equilíbrio

Figura 21.
Personagem 10.



Análise semiótica do *Personagem 10*.

Tabela 11. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 10*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	cérebro	inteligência, consciência, flacidez	-
	arco-íris	cor, fantasia, alegria, luz, criatividade, movimento LGBTQIAP+	-
	lula	cefalópode, calma, flacidez, inteligência	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

-  contexto, acessório
-  contexto
-  aparência

As quatro Categorias de Inspiração

Com base nas análises realizadas, foi possível observar que, além de os elementos presentes no visual dos personagens corresponderem aos *emojis* de inspiração, as formas de aplicar um *emoji* como referência no visual de um personagem podem se dividir em quatro categorias: *Espécie*, *Contexto*, *Aparência* e *Acessório*. Essa informação é o ponto chave para a elaboração da presente metodologia, visto que essas quatro categorias serão utilizadas para guiar os caminhos a serem seguidos no desenvolvimento de múltiplas alternativas de personagens.

A lógica a ser seguida consiste em responder algumas perguntas baseadas nesses quatro grupos, seguindo, de preferência, a ordem aqui estabelecida. As perguntas devem ser baseadas no questionamento das possibilidades, começando com “e se”. “E se meu personagem fosse um cachorro?”, “E se meu personagem vivesse em um

futuro distópico de outro mundo?”, “E se meu personagem se parecesse com uma esfinge?”, “E se meu personagem usasse um sobretudo com estampa de onça?”. São perguntas como essas que servirão de norte para criar diversas alternativas baseadas em um mesmo conjunto de *emojis* de referência.

As quatro categorias são uma forma de agrupar as características que os personagens podem ter e direcionar a concepção de ideias. A seguir, é possível ver uma breve descrição de cada uma delas e o que elas englobam, além das siglas que serão utilizadas para representá-las em momentos futuros deste memorial.

Espécie (Ep)

Esta categoria está relacionada ao que o personagem é. O termo “espécie” não está, necessariamente, ligado às espécies de seres vivos que já existem. Ele abre possibilidades para a criação de espécies que não são reais. Este é o momento de decidir se o personagem é um peixe ou é um lápis que, por alguma razão, ganhou vida. Trata-se do personagem como essência, como um organismo animado.

Contexto (Ct)

Aqui, cabe imaginar os fatores que vão além do puro visual dos personagens, pensando no universo onde ele pode estar inserido ou em suas emoções. Como seria um peixe com ele vivesse em um vulcão cheio de lava? Neste momento, o visual do personagem vai dar dicas sobre o ambiente em que ele habita e como ele se sente vivendo naquele mundo. É possível que nesta etapa também seja possível encontrar respostas para a aparência do personagem ou possíveis acessórios ele usa. O peixe pode ter cor de carvão por viver em lava fervente. Ou então usar um traje de proteção para se proteger do calor.

Aparência (Ap)

Esta categoria está mais relacionada às características físicas dos personagens ou dos acessórios que usam. Um peixe com formato de lápis não é a mesma coisa que um lápis com formato de peixe. No primeiro caso, peixe é a espécie e lápis é a aparência, enquanto o contrário vale para o segundo caso. Este é o momento de decidir quais formas, cores ou outras características físicas irão fazer parte do personagem.

Acessório (Ac)

Por definição, a palavra “acessório” significa algo que segue ou acompanha o principal; que é menos importante; ou ainda aquilo que é secundário, não essencial (ACESSÓRIO, 2021). Por esse motivo, esta categoria é a última a ser abordada neste trabalho, quando em relação às demais. Um acessório, apesar de estar presente no visual de um personagem, não é necessariamente parte do personagem em si. Geralmente, pensar primeiramente nas categorias anteriores pode ajudar a explicar por que o personagem carrega consigo determinado acessório ou usa determinada vestimenta.

Aplicação prática das quatro categorias

Essas quatro categorias servem para criar múltiplas alternativas de personagens seguindo uma lógica de análise combinatória, que é, de acordo com *Peter Nicholson* (apud VAZQUEZ, 2004, p. 4), “o ramo da matemática que nos ensina a averiguar e expor todas as possíveis formas através das quais um dado número de objetos podem ser associados e misturados entre si”. Ou seja, a quantidade de alternativas que pode ser produzida depende, além da criatividade do artista, de como os três *emojis* de referência podem ser combinados entre as categorias de aplicação.

O grupo *Espécie* é o ponto de partida, em que, obrigatoriamente, um *emoji* deve ser enquadrado. Havendo três *emojis*, existem ao menos três alternativas de personagens, em que cada um pertence a uma espécie relacionada a um dos *emojis*. Nesta etapa, a aparência do personagem é a aparência padrão do seres da sua espécie.

O fato de o personagem simplesmente precisar ser alguma coisa para existir é o que torna essa categoria praticamente obrigatória e imprescindível para o processo de ideação.

Então, com a aplicação da categoria *Contexto*, novas informações são adicionadas ao visual do personagem. Nesta etapa, vai ficar claro qual é o universo ao qual determinado personagem faz parte. Personalidade, eventuais poderes mágicos ou a forma de se vestir podem estar relacionadas a esta categoria. É importante mencionar que, apesar de o contexto poder justificar o uso de determinados acessórios por parte dos personagens, não necessariamente estes acessórios serão representações gráficas diretas de determinado *emoji*. Além disso, é interessante notar que os conceitos mais abstratos das tabelas de análise semiótica de *emojis* são melhores incorporados neste momento. Para cada uma das três opções de espécie, existem ao menos duas combinações com outro *emoji* na categoria *Contexto*.

Em seguida, na categoria *Aparência*, o *emoji* restante é aplicado sobre o personagem, que já

tem espécie e contexto definidos. Isso significa que o terceiro *emoji* também pode influenciar na aparência de eventuais acessórios fornecidos ao personagem pela categoria *Contexto*. Além disso, de acordo com a criatividade de determinado artista, podem surgir mais de uma alternativa para cada combinação. Um personagem com espécie *Porco* e aparência *Abacate* pode ser representado de diversas formas: bípede, quadrúpede, com um caroco na barriga, com um caroco na testa, etc.

Na categoria *Acessório*, que, como explicado pela definição da palavra anteriormente, deve ser preferencialmente aplicada por último, certo *emoji* é inserido no visual do personagem como um artefato que ele carrega ou com o qual interage. Este acessório pode ainda ser uma expressão gráfica literal daquilo que o *emoji* representa, aplicada sobre o corpo do personagem, como uma tatuagem ou um órgão apêndice; ou sobre figurino, como um elemento de estampa.

É possível que não seja necessário aplicar esta categoria no visual do personagem, uma vez que o personagem pode não carregar nenhum acessório ou carregar acessórios por consequência das categorias anteriores. Personagens que seguram patinhos de borracha, por exemplo,

podem fazê-lo tanto porque o *emoji* de *Pato* foi utilizado na categoria *Acessório*, quanto porque o *emoji* de *Banheira* foi utilizado na categoria *Contexto*. A categoria *Acessório* é basicamente uma carta coringa, para ser preferencialmente utilizada quando não for possível aplicar um *emoji* em alguma categoria anterior ou para reforçar a presença de determinado *emoji*.

Aqui, mais uma vez, entramos em um ponto interessante da análise combinatória. Apesar de a ordem de aplicação de categorias sugerida anteriormente ser a mais eficiente, na opinião do autor, isso pode variar, desde que, preferencialmente, a categoria *Espécie* seja abordada primeiro. É possível criar alternativas também sem pensar na categoria *Aparência* ou na categoria *Contexto*. O contexto do personagem pode determinar sua aparência, o acessório de um personagem pode determinar seu contexto, sem que este tenha sido inspirado diretamente por um *emoji*.

Na **Tabela 12**, estão exibidas todas as possibilidades de ordem de aplicação de categorias na concepção do personagem iniciadas pela categoria *Espécie*. As quais, no caso de serem aplicadas quatro categorias para apenas três *emojis*, a última deve exigir a repetição de algum *emoji* já

utilizado previamente como referência em uma das categorias anteriores.

Sobre esta metodologia, é possível ainda fazer algumas observações sobre os possíveis resultados alcançados por ela. Resultados mais criativos e menos realistas podem surgir da aplicação de *emojis* que se distanciam, de certa forma, das

categorias às quais estão sendo aplicados, isto é, aplicar o *emoji* de *Porco* na categoria *Contexto* em vez da categoria *Espécie*, pode trazer resultados mais inesperados, uma vez que porcos já são, por natureza, uma espécie de ser vivo. Aplicar o *emoji* de *Espada* na categoria de *Espécie* em vez da categoria *Acessório* seria algo semelhante, pois as espadas são objetos e não seres vivos.

Tabela 12. Possibilidades de ordens de aplicação de Categorias de Inspiração, dentre as quais o autor considera primariamente as ordens *a* e *b* como as mais apropriadas. A tomada desta decisão será explicada mais à frente, na seção *Processo Criativo*.

Ordem	1ª categoria	2ª categoria	3ª categoria	4ª categoria
<i>a</i>	<i>Espécie</i>	<i>Contexto</i>	<i>Aparência</i>	-
<i>b</i>	<i>Espécie</i>	<i>Contexto</i>	<i>Aparência</i>	<i>Acessório</i>
<i>c</i>	<i>Espécie</i>	<i>Contexto</i>	<i>Acessório</i>	-
<i>d</i>	<i>Espécie</i>	<i>Contexto</i>	<i>Acessório</i>	<i>Aparência</i>
<i>e</i>	<i>Espécie</i>	<i>Aparência</i>	<i>Contexto</i>	-
<i>f</i>	<i>Espécie</i>	<i>Aparência</i>	<i>Contexto</i>	<i>Acessório</i>
<i>g</i>	<i>Espécie</i>	<i>Aparência</i>	<i>Acessório</i>	-
<i>h</i>	<i>Espécie</i>	<i>Aparência</i>	<i>Acessório</i>	<i>Contexto</i>
<i>i</i>	<i>Espécie</i>	<i>Acessório</i>	<i>Contexto</i>	-
<i>j</i>	<i>Espécie</i>	<i>Acessório</i>	<i>Contexto</i>	<i>Aparência</i>
<i>k</i>	<i>Espécie</i>	<i>Acessório</i>	<i>Aparência</i>	-
<i>l</i>	<i>Espécie</i>	<i>Acessório</i>	<i>Aparência</i>	<i>Contexto</i>

Fonte: Elaborada pelo autor.

É sempre interessante retornar às descrições feitas inicialmente a respeito dos *emojis* utilizados como referência e o que eles podem representar, para haver garantia de que os personagens de fato remetem às suas fontes de inspiração. Além disso, é válido destacar que esta metodologia, apesar de ter o objetivo de trazer alternativas para os visuais dos personagens, está mais focada no campo da conceituação. Outras ferramentas, como o estudos de silhueta e linhas de ação, podem ser aplicadas a fim de aperfeiçoar visualmente os resultados obtidos.

Conceber personagens para projetos que tenham especificações previamente definidas também pode influenciar nos critérios utilizados para escolha de alternativas e na forma como as artes podem ser produzidas. Neste trabalho, por exemplo, as alternativas escolhidas eram as que, preferencialmente, possibilitariam uma maior coesão visual e temática entre os 21 personagens produzidos para a coleção.

Finalmente, é possível ver a seguir um infográfico que resume as principais informações a respeito da presente metodologia, apresentando também uma ordem ideal de passos a serem seguidos.



TRÊSmoji

Metodologia de *Character Design*
inspirada no desafio #3emojichallenge

O **#3emojichallenge** é um desafio de ilustração em que artistas criam personagens inspirados em uma **combinação de três emojis**. Geralmente, as artes são publicadas nas redes sociais de cada artista, acompanhadas da *hashtag* de mesmo nome. O desafio, porém, vai além da diversão e é uma ótima forma de pôr em prática as habilidades de ilustração. **A metodologia descrita abaixo, em três principais etapas, foi criada pelo artista Vico Soares a fim de facilitar o processo criativo de *Character Design* que envolve a produção dos personagens para este desafio.**

CATEGORIAS DE INSPIRAÇÃO

ESPÉCIE (Ep)

Está relacionada ao que o personagem é em sua essência como um ser animado. É um porco? É um dragão? Ou talvez um lápis que ganhou vida ou uma nuvem cósmica que adquiriu consciência?

CONTEXTO (Ct)

Aqui, cabe imaginar os fatores que vão além do puro visual dos personagens, pensando no universo em que ele pode estar inserido ou em suas emoções. Se um personagem vive em um universo *Cyberpunk*, talvez sua roupa tenha luzes de *LED* ou parte do seu corpo seja robótica.

APARÊNCIA (Ap)

Esta categoria está mais relacionada às características físicas dos personagens ou dos acessórios que usam, para além daquelas fornecidas pela *Espécie* e pelo *Contexto*. Um peixe com formato de lápis não é a mesma coisa que um lápis com formato de peixe, por exemplo.

ACESSÓRIO (Ac)

Um acessório, apesar de estar presente no visual de um personagem, não é necessariamente parte do personagem em si. É apenas algo que ele carrega consigo. Algumas das categorias anteriores, por consequência, podem dar acessórios aos personagens, então o uso desta é às vezes desnecessário.

1 PRÉ-PRODUÇÃO

Obtenha uma sequência de três emojis e enumere cada um deles.



Descreva o que eles são e o que eles representam. Criar um *moodboard* também pode ajudar.



Defina uma ordem de aplicação para as quatro *Categorias de Inspiração*. A ordem abaixo é apenas a recomendada pelo autor.

Ep > Ct > Ap > Ac

2 PRODUÇÃO

Teste várias ordens de categorias para ver qual funciona melhor para você ou para gerar ainda mais alternativas diferentes.

Defina um emoji para cada categoria e construa, pouco a pouco, um esboço que represente isso.



Identifique o esboço com um código que represente a ordem dos emojis e das categorias.

- Ep1-Ct3-Ap2
- Ep1-Ct3-Ap2-Ac3

Repita esta etapa, alterando a ordem dos emojis, até ter um bom número de alternativas.

Três categorias geralmente são o suficiente. Porém, é possível utilizar uma quarta, repetindo um dos emojis.



3 PÓS-PRODUÇÃO

Avalie as alternativas produzidas e veja o que acha mais interessante em cada uma delas.

Crie um esboço final pro personagem, utilizando características de uma ou mais alternativas.

Aperfeiçoe o personagem aplicando outras ferramentas de design, como estudos de silhueta e de linhas de ação.



PROCESSO CRIATIVO

Depois do estabelecimento da metodologia, deu-se início à produção das ilustrações restantes que comporiam a coleção. Todas elas foram feitas seguindo as especificações técnicas já abordadas previamente neste trabalho e todas as combinações de *emoji* foram escolhidas seguindo o mesmo sistema de votação popular na rede social *Instagram*.

As *Categorias de Inspiração* foram aplicadas em diversas ordens ao longo das várias alternativas de personagem produzidas. A partir dessa variedade de ordens de aplicação de *Categorias de Inspiração*, foi possível que o autor pudesse avaliar qual a mais eficaz na sua opinião e assim recomendá-la como ordem principal na seção anterior, *Metodologia*.

Para o presente trabalho, as ordens serão identificadas através de um código alfanumérico que

representa as categorias e quais *emojis* foram utilizados em cada uma, bem como em que ordem foram aplicados. O código conta com as siglas de cada categoria, expressas na página 46, associadas ao número de determinado *emoji* na combinação ao qual ele faz parte. O número do *emoji* é dado pela ordem de leitura (da esquerda para a direita ou de cima para baixo), mas estes também estarão expressos nas próximas páginas, para que não haja dúvidas.

Cada conjunto de sigla e número é separado por um traço e a ordem de aplicação segue a ordem de leitura. O código Ep1-Ct3-Ap2 significa que, durante a ideação da alternativa, o *emoji* 1 foi utilizado primeiro para determinar a espécie do personagem, o *emoji* 3 foi utilizado em seguida para definir seu contexto e, por fim, o *emoji* 2 foi aplicado na sua aparência.

Nesta seção, será apresentado o processo de criação de cada uma das ilustrações de personagens, partindo da análise semiótica dos *emojis*, com o uso das tabelas já apresentadas, e indo até a finalização da arte. Cada esboço de alternativa será apresentado em associação com seu respectivo código alfanumérico e será explicada a relação dessas alternativas com a versão final do personagem. Será possível, ainda, ver um painel temático que exhibe as principais referências visuais para a produção da arte finalizada e comentários particulares a cada uma das artes.

Por fim, será feita uma reflexão geral a respeito de todo o processo, de modo a relacionar as ilustrações produzidas nesta etapa com a metodologia desenvolvida previamente. Além disso, será analisado se todas as ilustrações têm coesão entre si e podem ser enquadradas como componentes de uma única coleção.

Todas as figuras desta seção são registros do próprio autor, excetuando-se as imagens componentes dos painéis temáticos. Estas, por sua vez, foram recolhidas de diversas fontes e agrupadas em uma composição única.

Personagem 11

Na tabela abaixo, é possível ver a análise semiótica dos *emojis* utilizados como referência para a construção do *Personagem 11*.

Tabela 13. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 11*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	cabeça de dragão	dragão, mito, criatura, magia, ferocidade, guardião	-
	tartaruga	longevidade, calma, lentidão, resistência	-
	onda do mar	ondas mecânicas, mar, aventura, tsunami	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

A ordem de aplicação das *Categorias de Inspiração* > *Aparência* > *Contexto* foi aplicada na geração de todas as alternativas para este que é o primeiro personagem a ser desenvolvido a partir da metodologia construída. Apesar disso, foi possível obter resultados bastante diversos, como poderá ser observado na **Figura 23** e é válido destacar que esta não é a ordem recomendada pelo autor. A ordem sugerida foi estabelecida após o autor experienciar diferentes abordagens ao longo da produção dos personagens.

No *Personagem 11*, todas as ordens de aplicação dos *emojis* foram distintas, não havendo casos de desenvolvimento de mais de uma alternativa feita para um mesmo código. E a categoria *Acessório*, quando utilizada, foi aplicada sempre por último, sendo incorporada tanto como um grafismo sobre a pele ou casco do animal, quanto como um item para seu suporte estrutural.

A seguir, é possível ver um painel temático que agrupa diversas imagens que refletem as referências visuais utilizadas pelo autor durante a produção dos esboços e da ilustração final.



Os *emojis* e seus significados serviram de gatilho para fazer o autor encontrar imagens de referência que poderiam ajudar a criar o conceito do personagem ou definir algumas informações sobre a ilustração final, como pose, cores e texturas. No repertório do autor, surgiram referências diversas que passam pelas artes visuais, pelo cinema e pelo mundo dos jogos digitais.

A própria combinação de *emojis* também serve de gatilho para encontrar referências que possivelmente não seriam sequer cogitadas se os *emojis* fossem observados de maneira isolada. A associação entre dragão e tartaruga, por exemplo, fez surgir a referência visual do dinossauro, que, aos olhos do autor, tem similares físicas tanto com dragões quanto com tartarugas e são seres ancestrais, de outras eras, o que se conecta com os conceitos abstratos que podem ser observados na análise semiótica dos dois *emojis*.

Figura 22.
Painel temático com
imagens de referência para
criação do *Personagem 11*.

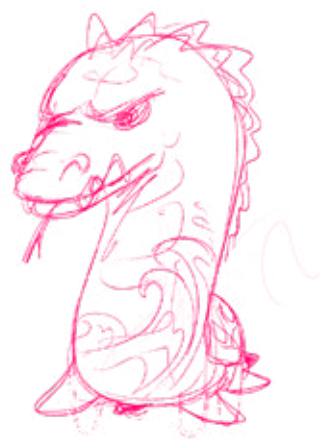
Figura 23.

Alternativas produzidas para o *Personagem 11* enumeradas pela ordem de produção e com seu respectivo código.



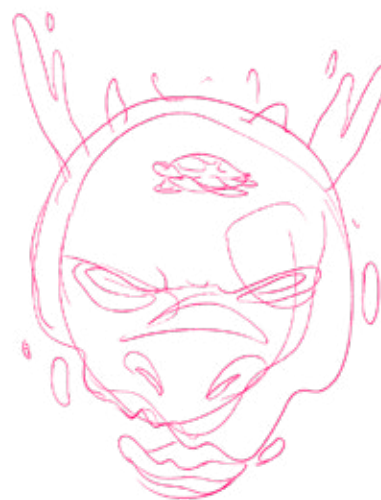
Ep1-Ap2-Ct3

1



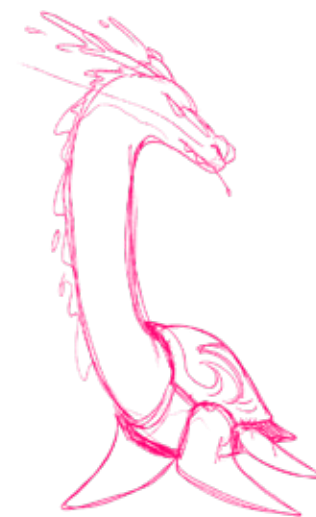
Ep1-Ap2-Ct3-Ac3

2



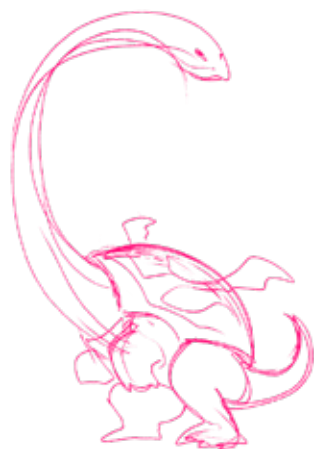
Ep1-Ap3-Ac2

3



Ep2-Ap1-Ct3-Ac3

4



Ep2-Ap3-Ct1

5



Ep2-Ap3-Ct1

6



Ep3-Ap1-Ac2

7



Ep3-Ap2-Ct1

8

Legenda

Espécie (Ep), Contexto (Ct), Aparência (Ap), Acessório (Ac)



É possível notar que nenhuma das alternativas produzidas remete fielmente à figura do dinossauro utilizado como referência, mas este foi incorporado no esboço final, como mostra a **Figura 24**. Porém, nota-se pelas alternativas 4 e 5 que essa abordagem estava presente, mesmo que de maneira muito discreta.

As alternativas 1 e 2 são praticamente iguais, mas a segunda conta com a repetição do *emoji* 3 na categoria *Acessório*, resultando na adição de desenhos de onda na pele do personagem, como uma tatuagem. Nota-se ainda, nessas alternativas, assim como na terceira, que o personagem é composto quase que inteiramente de sua cabeça. Isso se dá pelo fato de o *emoji* 1 ser a cabeça de um dragão e a *Espécie* ter sido interpretada de maneira extremamente literal.

As alternativas 7 e 8 são as únicas em que o *emoji* 3 foi utilizado como *Espécie*. Dessa forma, o personagem é, em sua essência, uma massa de água em movimento e com formato de dragão e de tartaruga, respectivamente. Essa foi a principal característica levada para o esboço final. A morfologia geral do personagem no esboço final provém da alternativa 4 e utilização da imagem de dinossauro presente no painel temático.



Figura 24. Esboço final do *Personagem 11*, produzido a partir da união de características dos esboços anteriores e de imagens do painel temático.

Figura 25.
Ilustração finalizada do
Personagem 11. Aqui é
possível observar como as
cores e texturas presentes
no painel temático foram
incorporadas. O fundo é
feito por uma repetição do
personagem em tamanho
maior, em escalas de
cinza e opacidade de 5%,
de modo a preencher
discretamente o espaço
vazio da ilustração. Isto
foi também aplicado
às demais ilustrações,
incluindo as produzidas
antes desta.





Figura 26.
Quadros com detalhes da
ilustração do *Personagem 11*
ampliados .

Personagem 12

Na tabela abaixo, é possível ver a análise semiótica dos *emojis* utilizados como referência para a construção do *Personagem 12*.

Tabela 14. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 12*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	cabeça de alien	alien, espaço, extraterrestre, inteligência, futuro	-
	cabeça de robô	automação, inteligência artificial, metal, robô	-
	monstro alienígena 8-bit	extraterrestre, videogame, pixel, retrô, fliperama	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

Neste caso, a ordem de aplicação das *Categorias de Inspiração Espécie > Aparência > Contexto* foi também aplicada na geração de todas as alternativas. E a categoria *Acessório* foi aplicada uma única vez, como quarta e última categoria, o que pode ser observado na **Figura 28**.

Todos os *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 12* são ícones que representam já alguma criatura, portanto, houve uma facilidade maior para iniciar a elaboração de cada alternativa, visto que o primeiro passo é pensar na *Espécie* do personagem. Em contrapartida, a nuvem conceitual fornecida pelos índices dos três *emojis* era relativamente homogênea, dificultando a criação de alternativas com temáticas muito distintas entre si. Praticamente todas resultaram em um personagem que se insere em um universo futurista.

As referências visuais que cercam os três *emojis* também eram bastante correlatas, como pode ser notado no painel temático da **Figura 27**.



Aqui, podemos notar que as referências giram em torno de personagens que são robôs ou que usam trajes robóticos. Além disso, videogames, *pixels* e painéis de *LED* também foram elementos muito associados ao conceito.

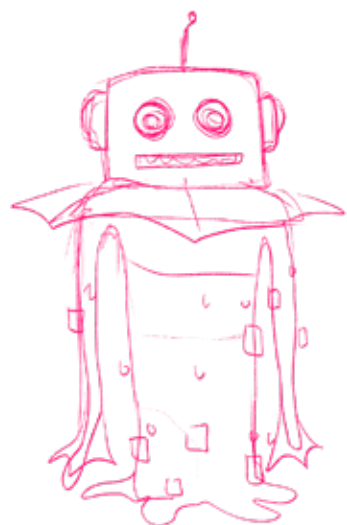
As referências partiram principalmente de jogos, cinema e televisão. A qual a série *Love, Death & Robots* teve grande peso, já que aborda temas que envolvem robôs, alienígenas e futuros distópicos. Outra grande referência foram as *skins* (itens cosméticos que podem ser comprados para alterar o visual de personagens em jogos digitais) *Arcade* e *Battle Boss* do jogo *League of Legends*, que retratam um universo alternativo onde os personagens do jogo, metaforicamente, são personagens de videogames antigos feitos em modo gráfico de *8-bits* e comuns em fliperamas da década de 80.

Figura 27.

Painel temático com imagens de referência para criação do *Personagem 12*.

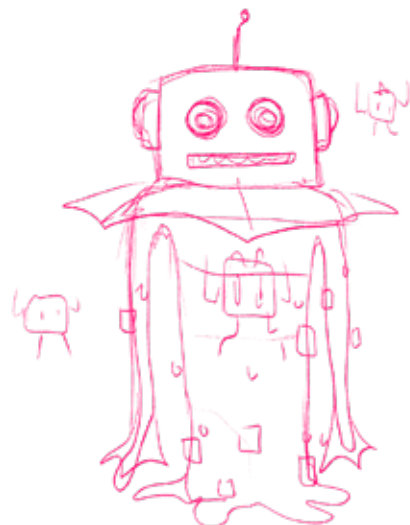
Figura 28.

Alternativas produzidas para o *Personagem 12* enumeradas pela ordem de produção e com seu respectivo código.



Ep1-Ap2-Ct3

1



Ep1-Ap2-Ct3-Ac3

2



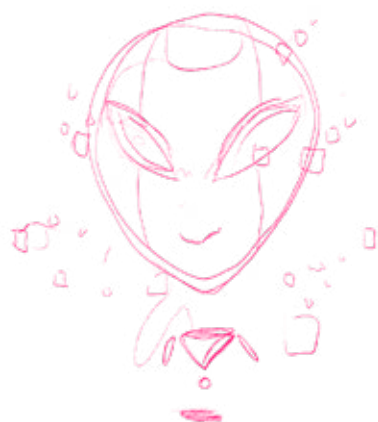
Ep1-Ap3-Ct2

3



Ep1-Ap3-Ct2

4



Ep2-Ap1-Ct3

5



Ep2-Ap3-Ct1

6



Ep3-Ap1-Ct2

7



Ep3-Ap2-Ct1

8

Legenda

Espécie (Ep), Contexto (Ct), Aparência (Ap), Acessório (Ac)

1



2



3



Tal qual acontece no *Personagem 11*, as alternativas 1 e 2 são praticamente as mesmas, com a única diferença de que, na segunda, foi adicionada a categoria *Acessório* ao fim, para reforçar a presença do *emoji* 3. Neste caso, os acessórios são os *pixels* flutuantes que formam a figura do *emoji* 3, bem como uma logo no meio do uniforme utilizado pelo personagem.

Desta vez, porém, é possível ver duas alternativas diferentes produzidas para uma mesma ordem de aplicação das *Categorias de Inspiração*. A alternativa 4 foi produzida como uma derivação da alternativa 3, construindo uma nova visão sobre o mesmo conceito de personagem.

Na alternativa 8, o contexto do *emoji* 1 abordou a tecnologia alienígena como biomimética. Porém, o personagem como um todo passou a ter uma forma que lembrava bastante uma flor, elemento que foge completamente da nuvem conceitual criada pela análise semiótica dos *emojis*.

Todo conceito da alternativa 4 foi utilizado para a versão final, mas alguns ajustes foram feitos para que os *emojis* 2 e 3 tivessem maior peso. A alternativa 6 foi a que mais ajudou a complementar o visual, além das imagens do painel temático.



Figura 29.
Esboço final do *Personagem 12*, produzido a partir da união de características dos esboços anteriores e de imagens do painel temático.

Figura 30.

Ilustração finalizada do *Personagem 12*. Aqui é possível observar como as cores e texturas presentes no painel temático foram incorporadas. As cores azul, amarela e vermelha são uma referência direta ao *emoji 2*, enquanto a cor roxa está relacionada ao *emoji 3*. O jato de fogo que sai do traje do personagem foi feito com formas quadriculadas, de modo a remeter à pixelização, algo que faz parte da nuvem conceitual.



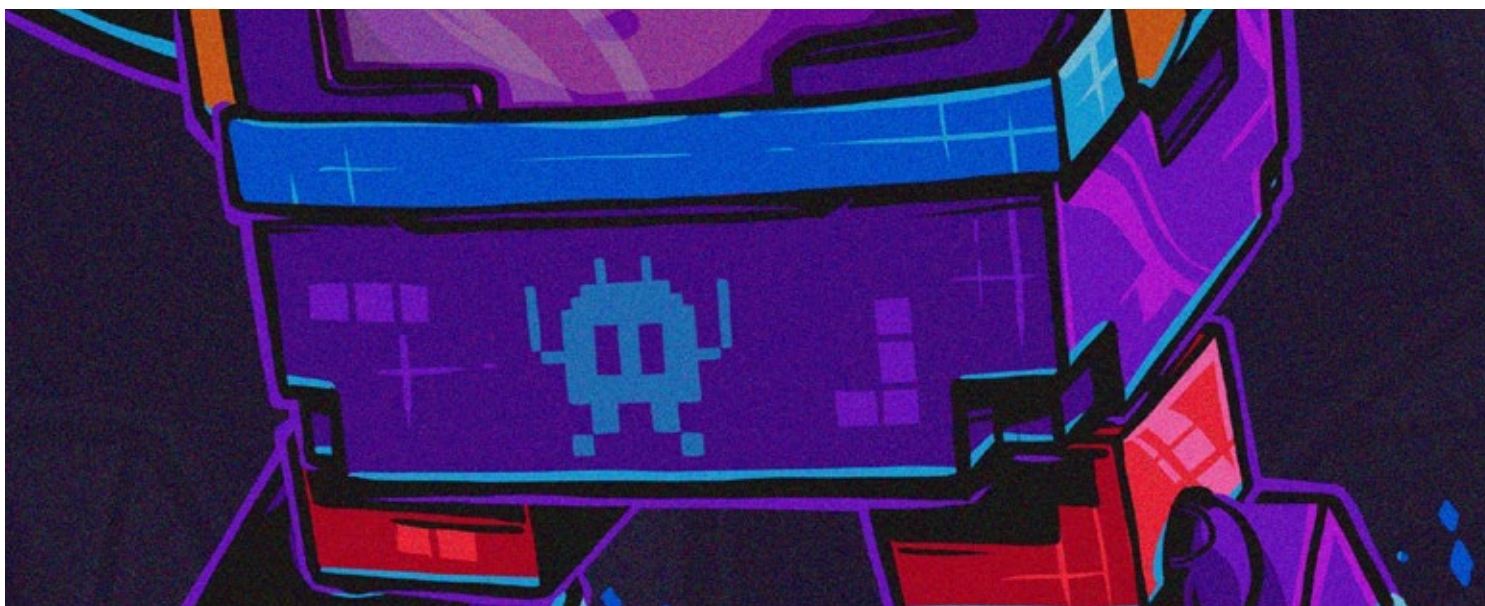
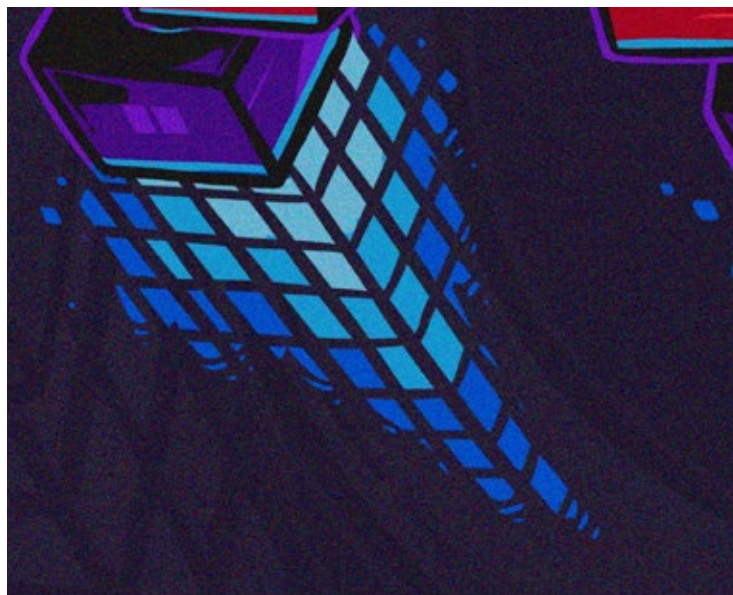
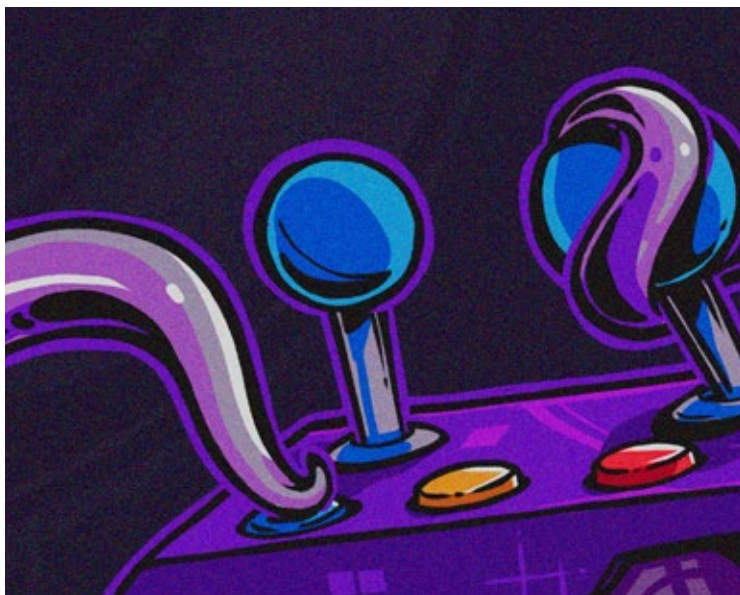


Figura 31.
Quadros com detalhes da
ilustração do *Personagem 12*
ampliados .

Personagem 13

Na tabela abaixo, é possível ver a análise semiótica dos *emojis* utilizados como referência para a construção do *Personagem 13*.

Tabela 15. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 13*.

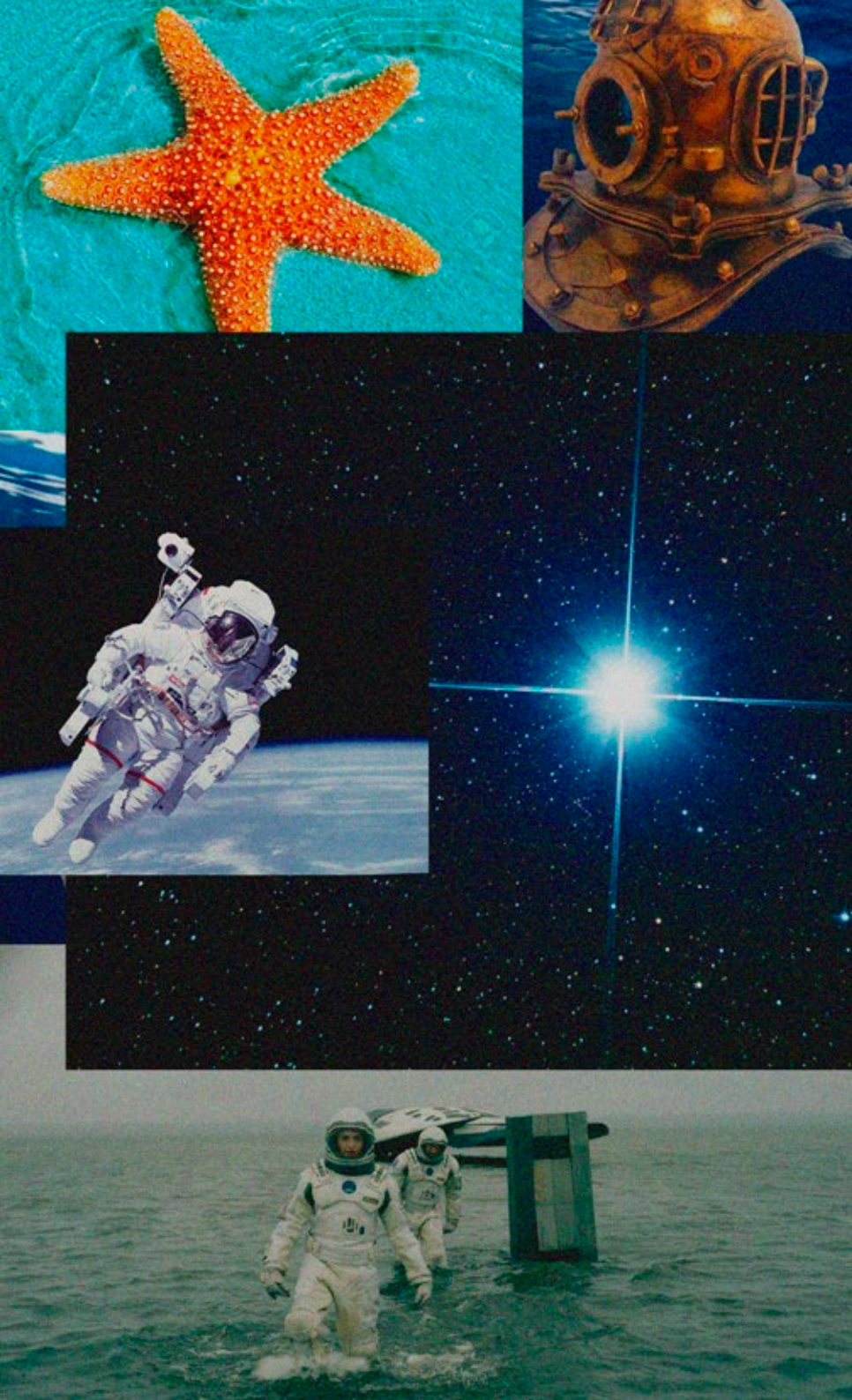
emoji	ícone	índice	símbolo
	cérebro	inteligência, consciência, flacidez	-
	onda do mar	ondas mecânicas, mar, aventura, tsunami	-
	estrela	brilho, noite, espiritualidade, astronomia	estrela

Fonte: Elaborada pelo autor.

Aqui também foi aplicada a mesma ordem de *Categorias de Inspiração* usada para construir as alternativas dos dois personagens anteriores: *Espécie* > *Aparência* > *Contexto*. Contudo, neste caso, foi possível notar uma dificuldade maior na concepção dos esboços, o que estimulou a ideia de tentar aplicar novas ordens na produção das alternativas dos personagens seguintes.

Ao contrário do caso anterior, aqui todos os *emojis* são um objeto ou uma representação de algo inanimado, o que dificultou bastante a aplicação da categoria *Espécie*. Ademais, os três *emojis* em questão já haviam sido utilizados antes, mesmo que individualmente, nos *Personagens 1, 10 e 11*, gerando o risco de os resultados obtidos para essas alternativas serem um pouco repetitivos, se comparados aos de outras já produzidas.

Apesar de bem distintos, foi possível criar um painel temático que representa conceitos por trás desses três *emojis* de maneira bastante coesa, como é apresentado na **Figura 32**.



Ao associar ondas do mar a estrelas, foi impossível para o autor não lembrar da emblemática cena do filme *Interestelar* em que os protagonistas precisam fugir de uma onda colossal em um planeta longínquo. A presença de astronautas no filme fez o autor lembrar-se de escafandros, trajes muito similares aos utilizados por astronautas e que se relacionam com água, elemento que faz parte dos índices do *emoji* 2.

O cérebro, por sua vez, entrou no painel temático de maneira bem mais abstrata, abordando os conceitos de ciência e inteligência. A figura do cérebro já havia sido utilizada de maneira muito literal no *Personagem 10*, por isso foi evitada neste momento. Já a estrela foi abordada tanto como um corpo celeste quanto como uma estrela do mar, que se associa ao *emoji* de onda.

Figura 32.

Painel temático com imagens de referência para criação do *Personagem 13*.

Figura 33.

Alternativas produzidas para o *Personagem 13* enumeradas pela ordem de produção e com seu respectivo código.



Ep1-Ap2-Ac3

1



Ep1-Ap3-Ct2

2



Ep1-Ap3-Ct2

3



Ep2-Ap1-Ct3

4



Ep2-Ap3-Ct1

5



Ep3-Ap1

6



Ep3-Ap2-Ct1

7

Legenda

Espécie (Ep), Contexto (Ct), Aparência (Ap), Acessório (Ac)



As alternativas 2 e 3 são derivadas de um mesmo código. Em ambas, o personagem é um cérebro e sua forma é associada a uma estrela. no primeiro caso, a estrela é mais fiel a uma estrela real, enquanto no segundo é mais similar à representação gráfica comum, estilizada como o *emoji*. Na 2, o contexto de onda foi incorporado como eletromagnetismo e na 3 como ambiente aquático. É, inclusive, possível notar uma sobreposição dos traços na estrela. Isso acontece porque a estrela típica foi alterada para uma estrela do mar. O domo de vidro que guardava o cérebro também virou uma referência a um escafandro.

Foi difícil elaborar um bom número de alternativas, tendo sido feitas um total de sete, dentre as quais uma, a alternativa 6, não conseguiu aplicar todos os três *emojis*. No fim, a ideia 3 foi utilizada para a versão final. O escafandro foi transformado na indumentária de astronauta e o cérebro transformado em uma massa de água que, especificamente nesta ilustração, tomou a forma de um cérebro, assim como na alternativa 4. Basicamente, o esboço final segue o código Ep2-Ct3, com todos os *emojis* sendo aplicados posteriormente como *Acessório* e *Aparência*. Isso deu a ideia de testar novas ordens de aplicação de categorias nas ilustrações seguintes.

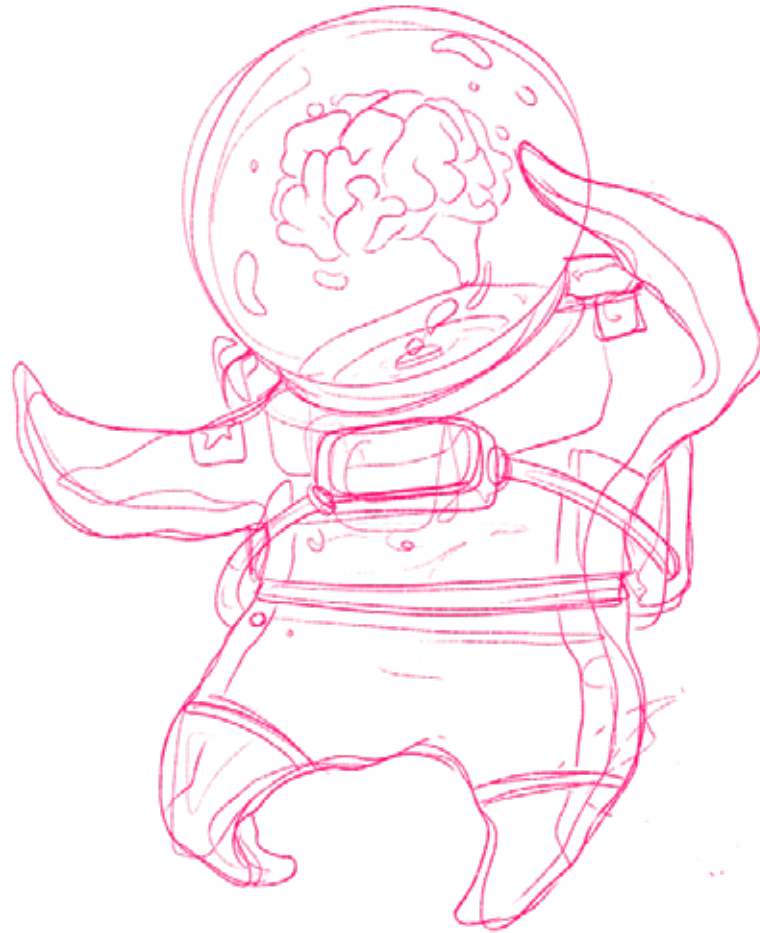


Figura 34. Esboço final do *Personagem 13*, produzido a partir da união de características dos esboços anteriores e de imagens do painel temático.

Figura 35.
Ilustração finalizada do
Personagem 13. Nota-se,
no vidro do capacete,
o uso de elementos
translúcidos, com
redução de opacidade
e sobreposição sobre
contornos, técnica que
era evitada inicialmente,
quando as ilustrações
eram produzidas e
pensadas especificamente
para serem artes para
estampas de camisetas.





Figura 36.
 Quadro com detalhes da
 ilustração do *Personagem 13*
 ampliados .

Personagem 14

Na tabela abaixo, é possível ver a análise semiótica dos *emojis* utilizados como referência para a construção do *Personagem 14*.

Tabela 16. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 14*.

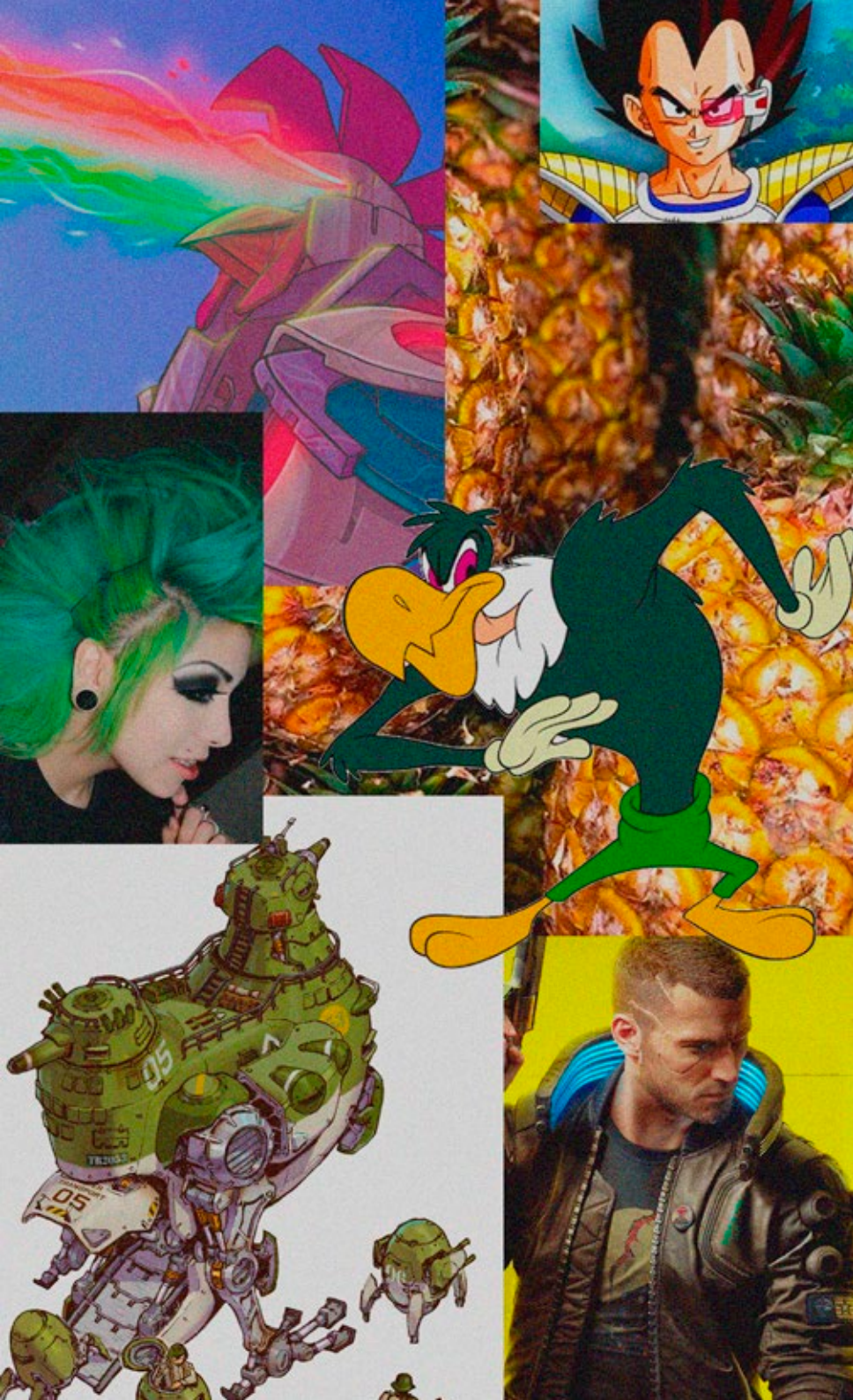
emoji	ícone	índice	símbolo
	abacaxi	acidez, coroa, tropicalidade, hospitalidade, espinhos	-
	galinha	ave, galo, maternidade, ovos, fazenda, galinheiro	-
	cabeça de robô	automação, inteligência artificial, metal, robô	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

A partir deste momento, a ordem *Espécie* > *Contexto* começou a ser também aplicada na elaboração das alternativas. A nuvem conceitual de cada *emoji* é bastante distinta, e já era esperado que a combinação poderia trazer resultados muito interessantes, embora de difícil coesão temática. Isso pode, inclusive, ser percebido no painel temático da **Figura 37**.

É válido destacar que todos os painéis temáticos presentes neste documento, com exceção dos relacionados aos *Personagens 19, 20 e 21*, foram produzidos após a finalização das ilustrações, utilizando imagens que foram literalmente usadas de referência visual para a construção da arte e também imagens que representam alguns dos *insights* que o autor teve ao longo do processo.

Na construção deste personagem, os aspectos aparentes dos *emojis* tiveram grande peso. Cores e formas em comum entre os *emojis* foram mais levadas em consideração na construção das alternativas aqui do que em casos anteriores.



Como referência visual, foi pensado em robôs que imitam aves, resultado mais óbvio ao relacionar os *emojis* 2 e 3. Além disso, personagens de desenho animado que são aves também foram forte referência, uma vez que a proposta da coleção é criar personagens mais cartunizados.

Conceitualmente, o *emoji* 3 trouxe muitas referências à estética *cyberpunk*, onde imagens do jogo de mesmo nome foram utilizadas no repertório. O abacaxi, fruta que é extremamente interessante no que se relaciona a cores e texturas, também permitiu explorar ideias interessantes para o visual do personagem. Associado com o *emoji* 2, por exemplo, surgiu a ideia de tratar a crista da ave como algo espetado e verde. Tal qual um penteado comum às pessoas que se vestem no estilo *punk*, estética que acabou também sendo incorporada como referência.

Figura 37.
Painel temático com
imagens de referência para
criação do *Personagem 14*.

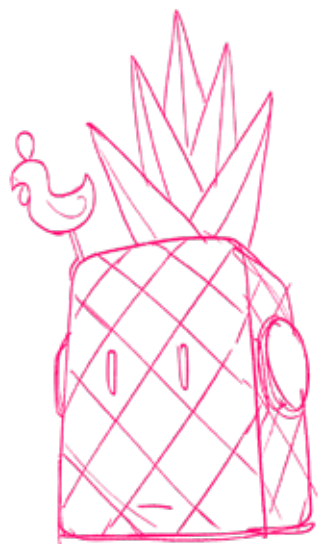
Figura 38.

Alternativas produzidas para o *Personagem 14* enumeradas pela ordem de produção e com seu respectivo código.



Ep1-Ap2-Ct3

1



Ep1-Ap2-Ac3

2



Ep2-Ct3-Ap1

3



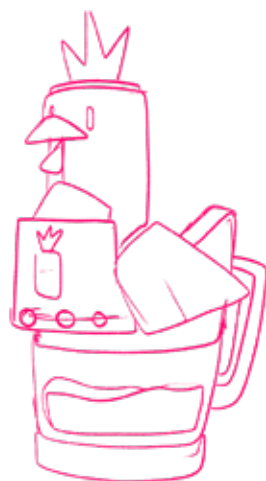
Ep2-Ap3-Ac1

4



Ep3-Ct3-Ap1

5



Ep3-Ct1-Ap2

6



Ep2-Ct3-Ap1

7



Ep2-Ct3-Ap1

8

Legenda

Espécie (Ep), Contexto (Ct), Aparência (Ap), Acessório (Ac)



Foram feitas inicialmente seis alternativas, dentre as quais a alternativa mais satisfatória foi a 3, por ser a mais próxima da proposta de coleção de ilustrações que vinha sendo estabelecida. A alternativa 6 foi considerada também muito interessante, mas funcionava melhor como um objeto que como um personagem.

Foram feitas, em seguida, outras duas alternativas seguindo o mesmo código da alternativa 3, mas agora tentando deixar o personagem com uma forma mais próxima da figura humana. A versão final usa um pouco dessas três alternativas que seguem o código Ep2-Ct3-Ap1 e incorpora também os elementos do painel temático. A textura do abacaxi foi aplicada como estampa na roupa do personagem, em vez de ser usada na plumagem dele, assim como era proposto na alternativa 3.

O esboço final, talvez por misturar alternativas de mesmo código, é também uma representação muito fiel deste código. Uma ave, inserida no contexto *cyberpunk* e que utiliza uma roupa e um penteado que parecem um abacaxi. Nos personagens anteriores, que misturam alternativas de códigos diferentes, é possível identificar os *emojis* sendo aplicados como múltiplas categorias.



Figura 39. Esboço final do *Personagem 14*, produzido a partir da união de características dos esboços anteriores e de imagens do painel temático.

Figura 40.
Ilustração finalizada do
Personagem 14. Pela
estética *punk*, também
presente no *Personagem 3*,
é possível fazer inferências
narrativas sobre em que
contexto o personagem
está inserido dentro do
universo das ilustrações.
Esse elemento em
comum, de alguma forma,
associa narrativamente
o *Personagem 14* ao
Personagem 3 e o mesmo
acontece com outros
personagens. A partir deste
momento, algumas dessas
relações começaram a
ser feitas propositalmente
pelo autor, onde o
visual do personagem
já seria pensado de
modo a relacioná-lo
com personagens feitos
previamente.





Figura 41.
Quadro com detalhes da
ilustração do *Personagem 14*
ampliados .

Personagem 15

Na tabela abaixo, é possível ver a análise semiótica dos *emojis* utilizados como referência para a construção do *Personagem 15*.

Tabela 17. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 15*.

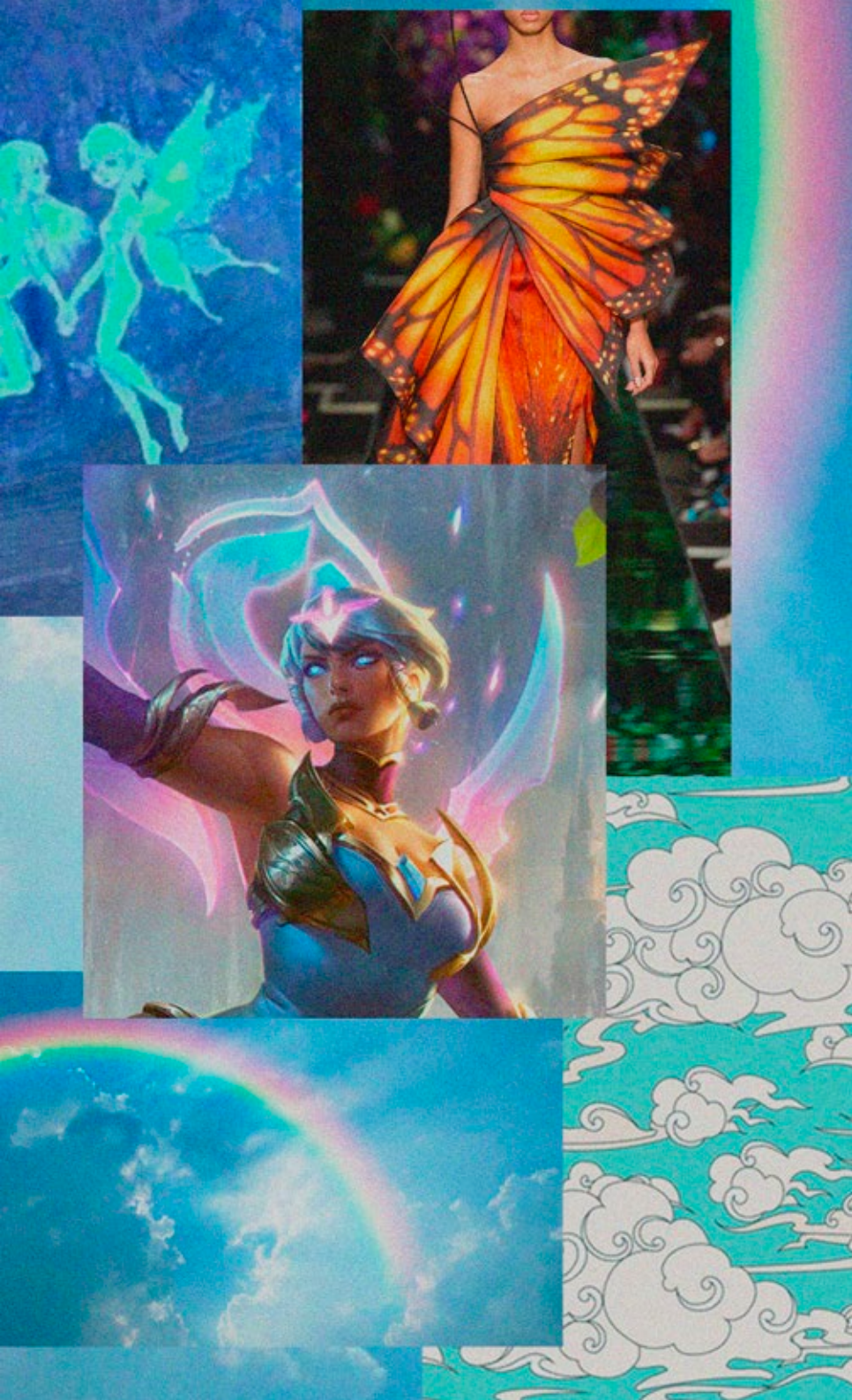
emoji	ícone	índice	símbolo
	rosto de vento	vento, nuvem, neblina, deusa, mãe natureza	-
	borboleta	beleza, fada, transformação, espiritualidade	-
	arco-íris	cor, fantasia, alegria, luz, criatividade, movimento LGBTQIAP+	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

Neste caso, as ordens de aplicação das *Categorias de Inspiração* foram bem diversas, havendo uma ordem que, pela primeira vez até então, deixou de utilizar a categoria *Contexto*. Uma abordagem que se fez necessária devido à insatisfação do autor com as alternativas elaboradas para este personagem.

Conceitualmente, os *emojis* utilizados como referência eram muito similares, então já havia uma ideia geral muito estabelecida do resultado que seria obtido. O *Personagem 15*, muito provavelmente, seria alguma espécie de fada mágica colorida. Um dos objetivos secundários do autor para com esta ilustração, passou a ser, então, a busca por alternativas que fugissem um pouco deste resultado óbvio.

As referências visuais associadas a todos os três *emojis* também eram bastante homogêneas, como pode ser notado no painel temático da **Figura 42**. Seria, então, necessário explorar os detalhes que mais se distanciassem do óbvio.



As referências utilizadas, além das mais genéricas como fadas e imagens de arco-íris, abrangiam desenhos de nuvens. No painel, é possível ver nuvens desenhadas em um estilo muito característico do *Japão*. Essa orientalidade acabou entrando no conceito do personagem, como uma forma de fugir do comum.

Alguns personagens de jogos, filmes e séries de TV que se aproximam da temática de magia, misticismo e divindades também foram importantes inspirações. Além disso, um dos vestidos da coleção *Primavera Verão 2018* da *Moschino*, feito pelo estilista *Jeremy Scott*, foi utilizado como referência para a caracterização do personagem.

Neste momento, pensou-se também em relacionar este personagem ao *Personagem 8*, como se ambos fossem divindades de um mesmo universo e, por isso, teriam algumas semelhanças no seu visual. Isso mostra que o próprio fato de construir os personagens dentro de um mesmo contexto já é uma influência para o potencial narrativo que eles carregam.

Figura 42.

Painel temático com imagens de referência para criação do *Personagem 15*.

Figura 43.

Alternativas produzidas para o *Personagem 15* enumeradas pela ordem de produção e com seu respectivo código.



Ep1-Ct2-Ac3

1



Ep1-Ap3-Ct2

2



Ep2-Ct1-Ap3

3



Ep2-Ap3-Ct1

4



Ep2-Ct1-Ap3

5



Ep3-Ap1-Ct2

6



Ep3-Ap2-Ap1

7



Ep1-Ap2-Ac3

8

Legenda

Espécie (Ep), Contexto (Ct), Aparência (Ap), Acessório (Ac)



A alternativa 1 resultou no conceito que o autor considerava mais óbvio e foi, portanto, utilizada como parâmetro do que não deveria ser seguido. Na alternativa 2, com a aplicação do *emoji* 3 como *Aparência*, há um resultado muito expressivo, com uma linha de ação muito marcante e dinâmica. O conceito do personagem era praticamente igual ao da alternativa 1, mas o resultado mais interessante.

Da alternativa 3 à alternativa 5, os resultados foram um pouco óbvios e próximos da realidade, o que não condiz com o objetivo estético da coleção. Porém, a alternativa 5 trouxe uma experimentação muito interessante para as asas do personagem, algo que seria aproveitado como o halo nas costas do personagem no esboço final.

A alternativa 7 mostra que, na prática, um amontoado de luz que tem formato de borboleta não se difere muito de uma borboleta que parece feita de luz. Foi feita, por fim, uma oitava alternativa, representando também o código da alternativa 1, mas agora aplicando os elementos do painel temático. De certa forma, o *emoji* 1 fora incorporado tanto como *Espécie* quanto como *Contexto* e os dois *emojis* restantes foram incorporados como *Acessório* e *Aparência*.



Figura 44. Esboço final do *Personagem 15*, produzido a partir da união de características dos esboços anteriores e de imagens do painel temático. É praticamente igual à alternativa 8, mas com a adição de asas de borboleta feitas de nuvem, similar às presentes nas alternativas 3 e 7.

Figura 45.
Ilustração finalizada do *Personagem 15*. As asas feitas de nuvem foram removidas após a finalização da ilustração, por fins de melhoria na silhueta do personagem e para atingir mais ainda o objetivo secundário de fugir da figura da fada, considerada óbvia pelo autor. Além disso, as cores também foram ajustadas. Nesta arte, é possível ver o elemento do arco-íris, que também aparece no *Personagem 10*. Com essas ilustrações, especificamente, o objetivo de utilizar o mínimo de cores possível foi flexibilizado, de maneira a atingir resultados mais satisfatórios.





Figura 46.
 À esquerda, parte da
 ilustração finalizada
 antes das alterações de
 pós-produção. À direita,
 detalhes da ilustração do
Personagem 15 ampliados .

Personagem 16

Na tabela abaixo, é possível ver a análise semiótica dos *emojis* utilizados como referência para a construção do *Personagem 16*.

Tabela 18. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 16*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	ogro japonês	monstro, demônio, Japão, folclore, máscara	-
	folha	natureza, árvore, leveza, sazonalidade	-
	prancha de skate	esporte, Rock urbanidade, jovialidade, skatista, movimento	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

Na maioria das alternativas, a ordem de aplicação das *Categorias de Inspiração* foi a de *Espécie* > *Contexto*. Foi neste momento, com a produção do *Personagem 16*, que o autor começou a perceber que essa ordem funcionava melhor que a de *Espécie* > *Aparência*, que foi bastante aplicada nas primeiras ilustrações feitas com o método. Aplicar o *Contexto* após a espécie naturalmente influencia na aparência ou nos acessórios do personagem. Então, aplicar a categoria *Aparência* em seguida, permite que ela seja utilizada tanto em alguma parte do personagem quanto em algum acessório que ele já carrega.

Dos três *emojis* utilizados, o *emoji 1* se mostrou o mais prático de utilizar na criação dos esboços, porque ele podia ser aplicado muito facilmente como qualquer uma das quatro *Categorias de Inspiração*. Isso contribuiu muito com a produção das alternativas e possibilitou que fossem alcançados resultados satisfatórios com mais facilidade. Os três *emojis* também forneceram conceitos bem diversos entre si e, assim como em outros casos, as alternativas se mostraram bastante diversificadas.



O *emoji* 1, que está relacionado à cultura japonesa, foi o grande responsável pela escolha de determinadas referências. Associando-o à prancha de *skate* do *emoji* 3, foi impossível para o autor não utilizar as *Olimpíadas de Tokyo* como referência, uma vez que esta aconteceu durante o período de produção da ilustração.

As referências se deram não restritamente aos ogros japoneses, chamados *Oni*, mas também às máscaras que culturalmente os representam foram utilizadas. O *skate* trouxe uma temática urbana muito forte como conceito, e as peças de moda *street wear* tendências no *Japão* e *Coreia do Sul* no período de produção da arte estiveram presentes no figurino do personagem.

A máscara de *Oni* também compõe o visual de muitos personagens da cultura pop, entre eles o *Yoru*, do jogo *Valorant*, uma das principais referências utilizadas aqui. Em associação com o *emoji* de folha, a máscara também influenciou no uso do personagem *Aku Aku*, do jogo *Crash Bandicoot*, como referência para algumas alternativas.

Figura 47.

Painel temático com imagens de referência para criação do *Personagem 16*.

Figura 48.

Alternativas produzidas para o *Personagem 16* enumeradas pela ordem de produção e com seu respectivo código.



Ep1-Ct3-Ap2

1



Ep1-Ct2-Ac3

2



Ep1-Ap3-Ac2

3



Ep2-Ct1-Ap3

4



Ep3-Ap1-Ac2

5



Ep3-Ap2-Ap1

6



Ep3-Ct2-Ap1

7

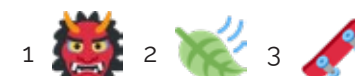


Ep1-Ct3-Ap2

8

Legenda

Espécie (Ep), Contexto (Ct), Aparência (Ap), Acessório (Ac)



As alternativas 1 e 2 foram consideradas muito satisfatórias em diversos aspectos. Não apenas o seu resultado, como também o processo para a sua elaboração. Foi extremamente orgânica a forma de pensar os elementos e a construção do personagem. Um *Oni* em contexto urbano com cabelos de folha na alternativa 1 e um *Oni* da floresta com uma prancha de *skate* feita de madeira na alternativa 2. Na primeira, a prancha de *skate* foi uma consequência do *Contexto*, enquanto na segunda o visual do *Acessório skate* foi influenciado pelo contexto florestal previamente estabelecido.

As alternativas 3 e 6 foram consideradas bastante bizarras, ou até mesmo ridículas, pelo autor. Porém, isso faz parte de todo processo criativo e ambas poderiam funcionar em outros contextos. A alternativa 3 poderia se encaixar perfeitamente em algum contexto mais cômico e a própria alternativa 6 foi incorporada no acessório presente no esboço final.

Para esta solução, foi escolhida a alternativa 1 e foi feito um oitavo esboço, seguindo o mesmo código do primeiro. O esboço final foi então feito a partir destas duas em conjunto com as referências do painel temático.



Figura 49. Esboço final do *Personagem 16*, produzido a partir da união de características dos esboços anteriores e de imagens do painel temático. Os símbolos na roupa do personagem significam "folha" em japonês. Acima, no alfabeto *hiragana* e, abaixo, no alfabeto *kanji*.

Figura 50.
Ilustração finalizada do *Personagem 16*. Assim como todas as ilustrações, a fonte de luz que determina a iluminação do personagem na arte está localizada acima e à direita da composição. A decisão de padronizar esta característica ocorreu desde o *Personagem 1*, com o objetivo de manter a coleção coesa e possibilitar que os personagens pudessem ser inseridos em uma mesma composição sem que houvesse disparidade na iluminação que os afeta.



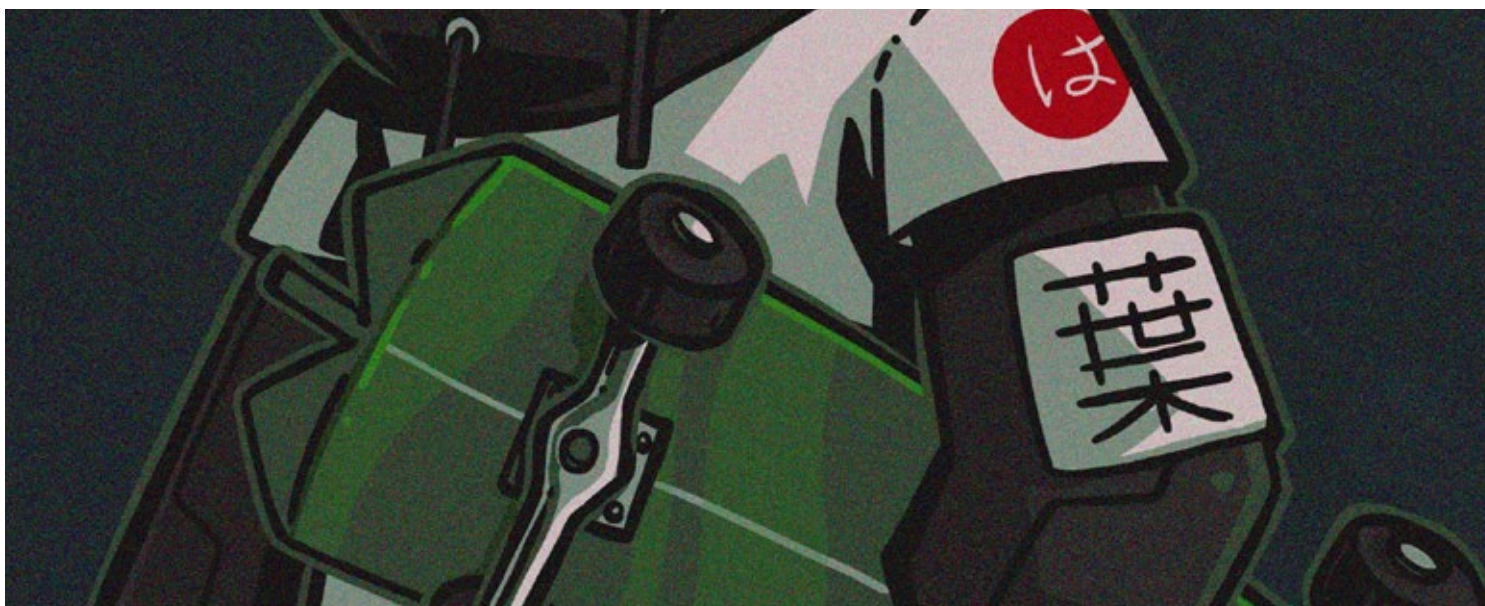
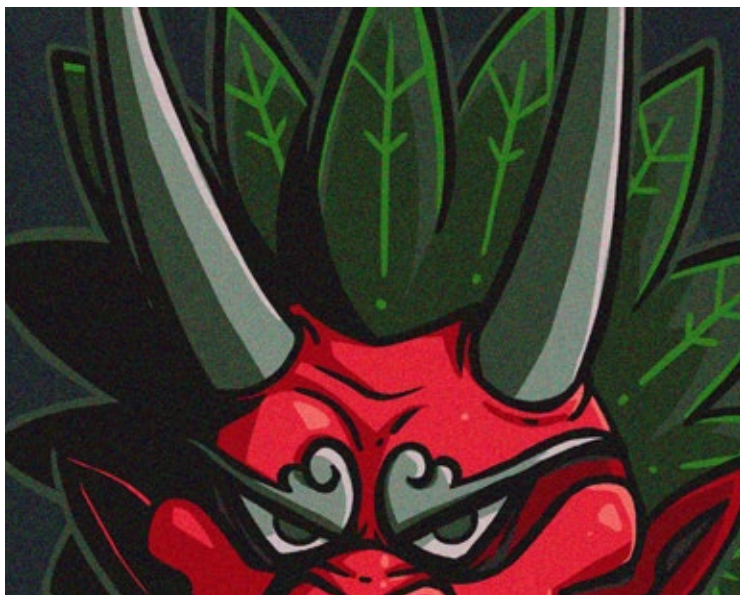


Figura 51.
Quadro com detalhes da
ilustração do *Personagem 16*
ampliados .

Personagem 17

Na tabela abaixo, é possível ver a análise semiótica dos *emojis* utilizados como referência para a construção do *Personagem 17*.

Tabela 19. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 17*.

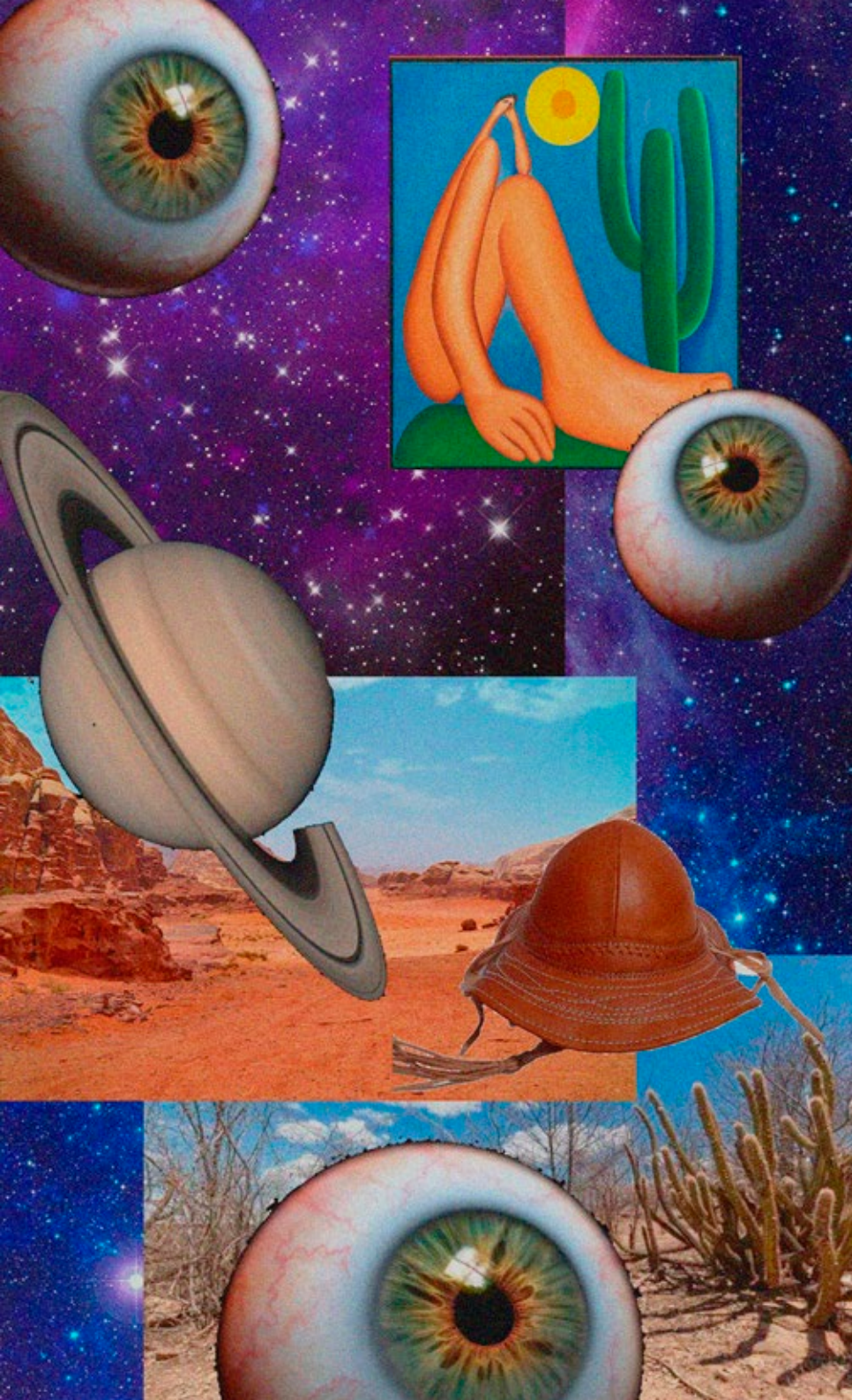
emoji	ícone	índice	símbolo
	planeta	Saturno, anel, espaço, astronomia, órbita, gravidade	-
	olho	visão, vigilância, clarividência, onisciência	-
	deserto	calor, secura, areia, cacto, Sol, Saara, caatinga	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

Neste caso, a ordem de aplicação das *Categorias de Inspiração* foi *Espécie > Contexto* em todas as alternativas, exceto na primeira, como mostra a **Figura 53**. Isso aconteceu porque, por associação entre as formas esféricas do planeta e do globo ocular, a ideia de fazer um planeta com aparência de olho surgiu no momento em que os *emojis* foram visualizados em conjunto pela primeira vez.

Assim como no *Personagem 13*, nenhum dos *emojis* de referência é efetivamente algo que pode ser considerado uma espécie, portanto, os resultados potencialmente seriam bastante criativos ou até mesmo bizarros. Pela primeira vez, foi utilizado um *emoji* que representa um ambiente como um todo, neste caso, o deserto. O *emoji* em si carrega três elementos distintos (areia, cacto e sol) e isso poderia ser um facilitador na hora de pensar quais as diversas formas de aplicá-lo em ambas as quatro categorias.

As referências visuais que cercam os três *emojis* eram bastante distintas, como pode ser notado no painel temático da **Figura 52**.



As referências orbitam em torno de uma visão relativamente surrealista sobre o *Universo* e seus astros. A própria ideia de fazer um planeta com aparência de olho influenciou na visualização dessa abordagem. O terceiro *emoji* poderia ser abordado de diversas maneiras, visto que existem muitos tipos diferentes de deserto. A caatinga brasileira, por exemplo, poderia facilmente ser enquadrada como uma referência visual e temática, e isto foi de fato posto em prática.

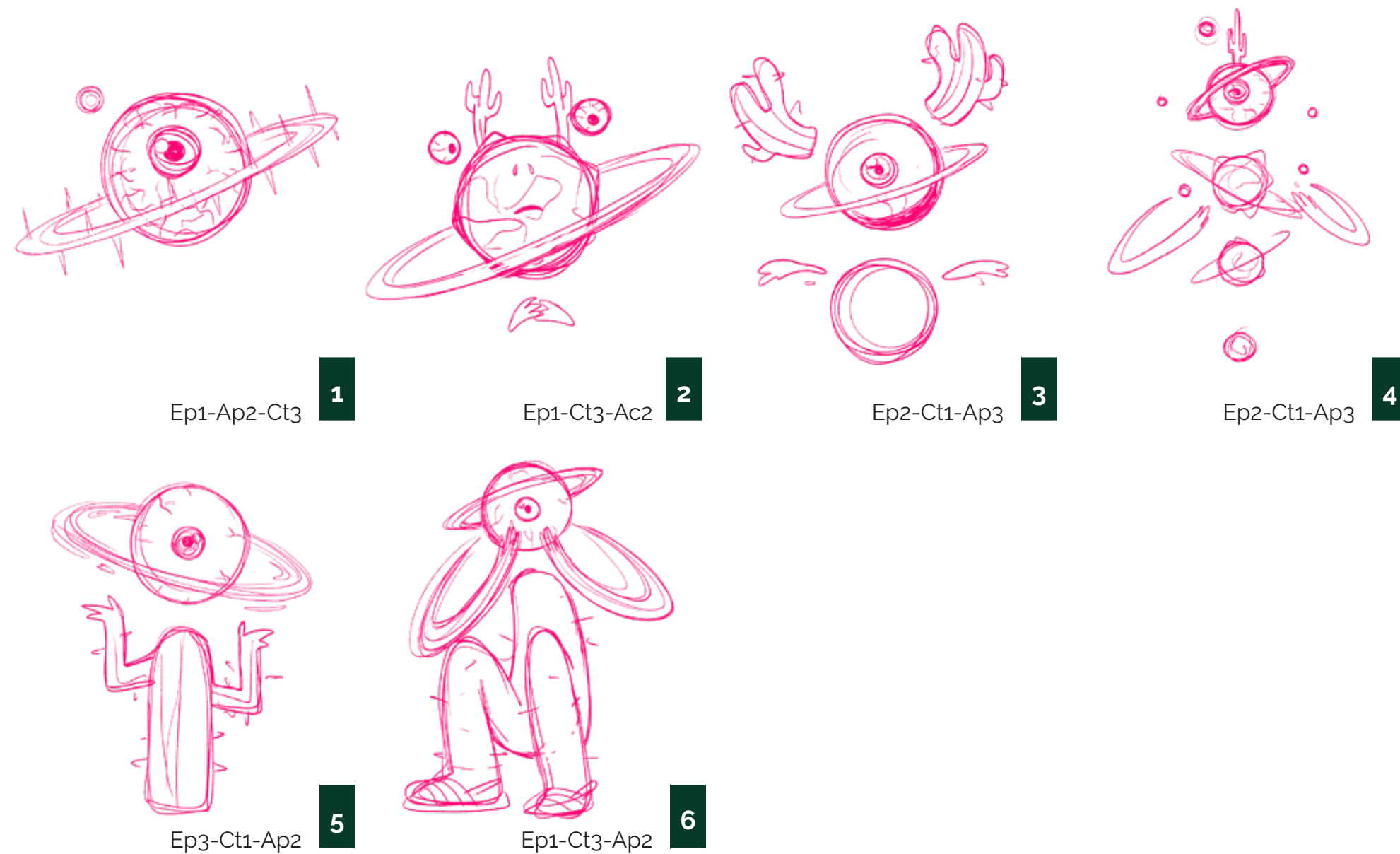
Um dos objetivos, em determinado momento da construção do personagem, passou a ser o de recorrer a uma abordagem mais regionalista, explorando os elementos do sertão nordestino. Foram encontradas semelhanças entre *Saturno* e o chapéu de couro típico nordestino que o autor pensa que jamais teria notado em uma situação diferente. Outra referência veio da notável semelhança entre o *emoji 3* e o quadro *Abaporu*, da artista *Tarsila do Amaral*, que, tal qual o *emoji*, é composto por um cacto e um sol.

Figura 52.

Painel temático com imagens de referência para criação do *Personagem 17*.

Figura 53.

Alternativas produzidas para o *Personagem 17* enumeradas pela ordem de produção e com seu respectivo código.



A primeira alternativa surgiu de maneira praticamente automática, à qual o *emoji* 3 foi aplicado como *Contexto* ao fim. Esta abordagem do planeta com aparência de olho e vice-versa foi aplicada em todas as alternativas e isto pode ser um problema no que tange à variedade de soluções encontradas. As alternativas foram gradualmente humanizadas, de modo a combinar com a estética da coleção e explorar a verticalidade do formato definido para as ilustrações.

Na alternativa 5, única em que o *emoji* de deserto foi aplicado como *Espécie*, o cacto, o sol e a areia foram ambos considerados como elementos componentes da essência do personagem. Esse pensamento fez surgir a ideia de considerar como *Espécie* do *emoji* 1 não apenas o planeta, mas também o universo, originando a ideia 6.

O homem antropofágico do quadro *Abaporu* foi então utilizado como referência para a pose do personagem. e o *emoji* 3 foi então aplicado como *Contexto*, dando aparência de cacto ao corpo do personagem e fornecendo a ele o chapéu e as sandálias de couro como *Acessório*. Por fim, o *emoji* 2 foi aplicado como *Aparência*, ocasionando a ideia primária do personagem, que é a de um planeta com aparência de olho.

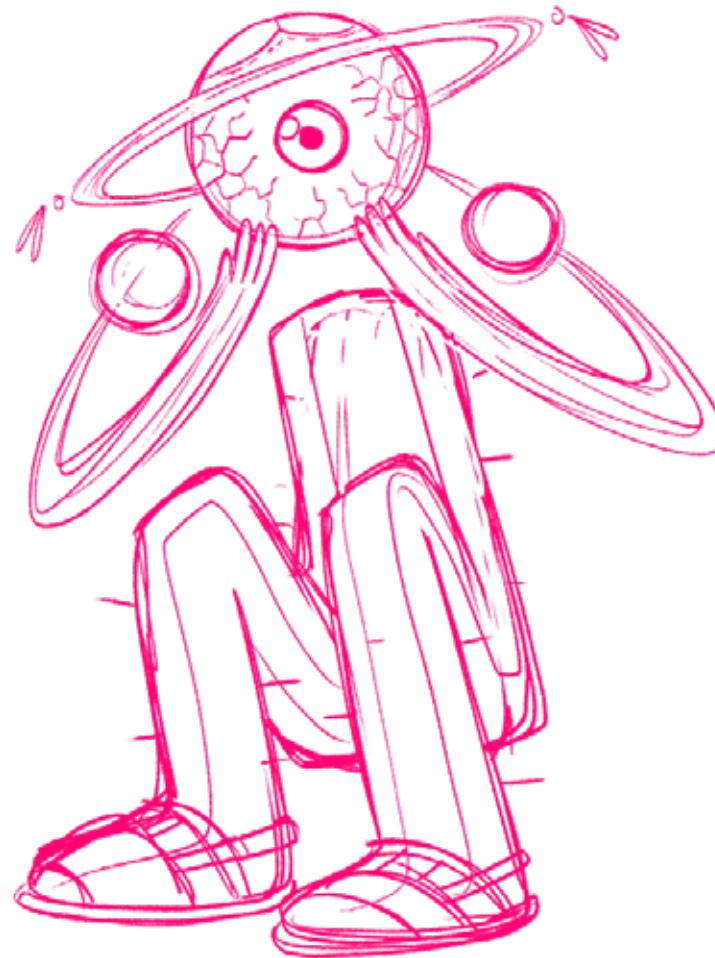


Figura 54. Esboço final do *Personagem 17*, produzido a partir da união de características dos esboços anteriores e de imagens do painel temático. Foram adicionados dois círculos pequenos e flutuantes para evidenciar ainda mais que seus braços são formados por areia em órbita ao redor de um corpo celeste.

Figura 55.
Ilustração finalizada do
Personagem 17. Um
resultado bastante
satisfatório aos olhos
do autor, uma vez que,
mesmo com pouca
variedade de alternativas
produzidas, a ideia
obtida ao fim é um
aperfeiçoamento evidente
da ideia inicial, surgida
de maneira natural e
automática antes da
aplicação da metodologia
de geração de alternativas.



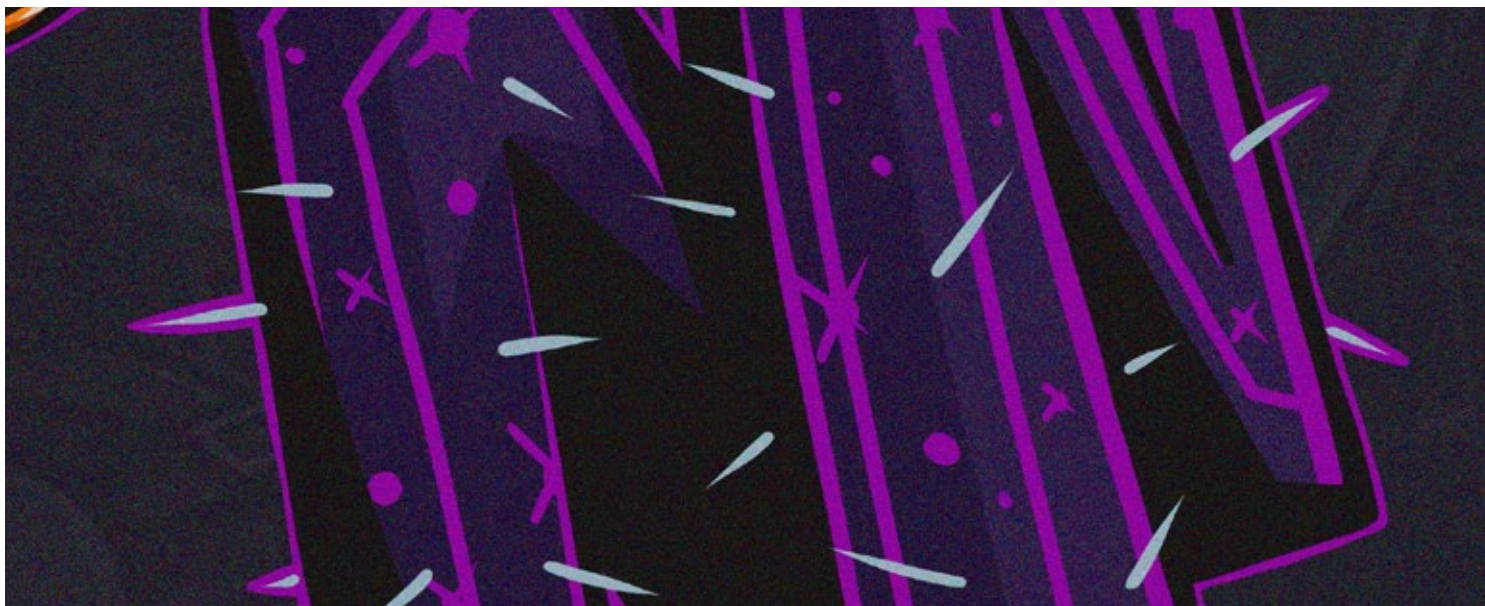
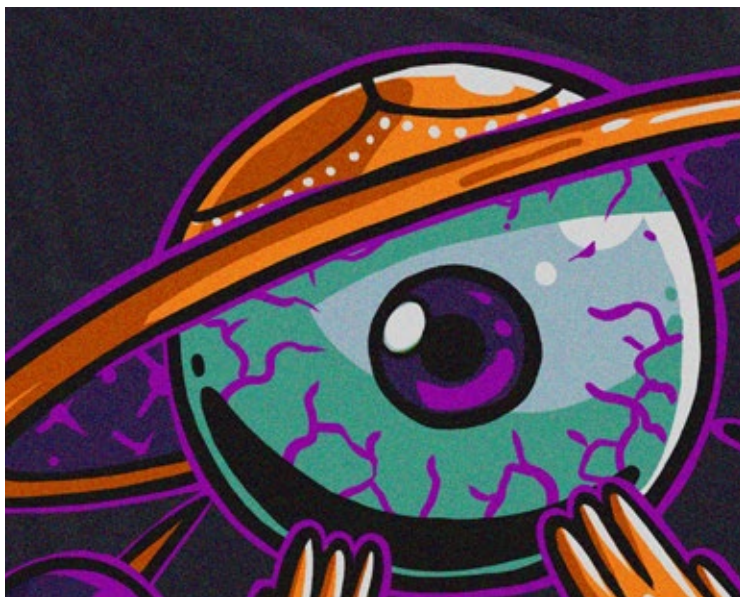


Figura 56.
Quadro com detalhes da
ilustração do *Personagem 17*
ampliados .

Personagem 18

Na tabela abaixo, é possível ver a análise semiótica dos *emojis* utilizados como referência para a construção do *Personagem 18*.

Tabela 20. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para o *Personagem 18*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	cavalo de carrossel	parque de diversões, fantasia, rotação, infância	-
	monstro alienígena 8-bit	extraterrestre, videogame, pixel, retrô, fliperama	-
	<i>laptop</i>	tecnologia, internet, retratilidade, modernidade	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

No caso do *Personagem 18*, a ordem *Espécie* > *Contexto* e a ordem *Espécie* > *Aparência* foram utilizadas de maneira muito equilibrada. Pode-se dizer também que, dentre todos, este é o personagem cujo resultado mais fugiu, de maneira intencional, da nuvem conceitual fornecida pelos três *emojis* de inspiração. Isso aconteceu devido ao fato de haver um certo medo de que este personagem não se destacasse em meio aos outros que já tinham uma temática muito similar.

O *emoji* de monstro alienígena 8-bit já havia sido utilizado previamente em conjunto com o *emoji* de robô no *Personagem 12*. Uma combinação que pode trazer resultados muito similares aos resultantes da associação entre o *emoji* 2 e o *emoji* de *laptop*, que é o terceiro *emoji* do *Personagem 18*. O elemento do carrossel seria, então, o grande responsável por buscar a diferenciação entre os *Personagens 12* e *18*.

No painel temático da **Figura 57**, pode-se notar como foram abordados os conceitos fornecidos pelos *emojis* de maneira que estes fossem explorados de forma não repetitiva.



Enquanto no *Personagem 13* o *emoji 2* foi utilizado com uma abordagem de videogame e jogos retrô, além da sua forma bastante quadrada e de cor roxa; no *Personagem 18* o conceito de *pixels* foi muito mais levado em conta. Aqui, eles foram interpretados como hologramas.

A associação entre *pixel* e *laptop* também trouxe os painéis de *LED* como forte referência, uma vez que estes também consistem em uma lógica de criar formas através de elementos modulares. Pode-se dizer que o tema, em geral, era uma representação de tecnologia.

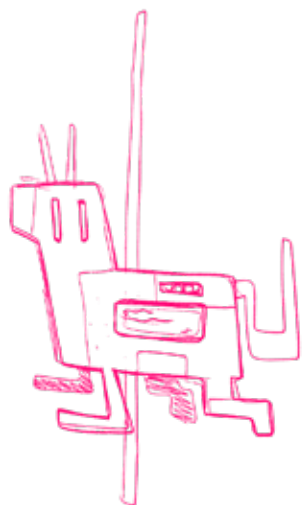
O elemento do carrossel, por sua vez, fez a estética vitoriana ser incorporada de alguma forma à nuvem conceitual, ocasionando um contraponto muito interessante entre tecnologia futurista e arte ancestral. A estética, o elemento da rotação e a música típica desse brinquedo de parque de diversões, trouxeram para o painel temático a figura da caixinha de som clássica em que uma bailarina, assim como os cavalos do carrossel, gira elegantemente.

Figura 57.

Painel temático com imagens de referência para criação do *Personagem 18*.

Figura 58.

Alternativas produzidas para o *Personagem 18* enumeradas pela ordem de produção e com seu respectivo código.



Ep1-Ct3-Ap2

1



Ep1-Ap3-Ct2

2



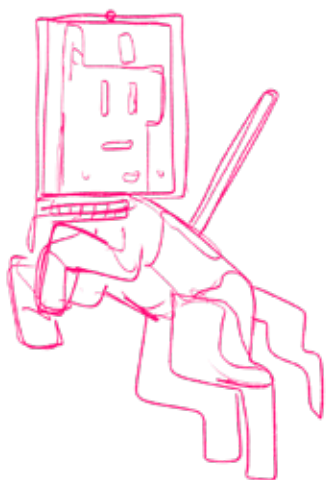
Ep2-Ct3-Ap1

3



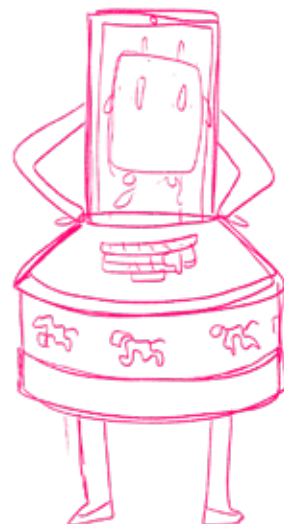
Ep2-Ct1-Ap3

4



Ep3-Ap1-Ct2

5



Ep3-Ap1-Ac2

6

Legenda

Espécie (Ep), Contexto (Ct), Aparência (Ap), Acessório (Ac)

Apesar dos resultados bastante diversificados, não houve tempo hábil para produzir mais alternativas para este personagem. É interessante observar as alternativas 1 e 2 em conjunto porque, em ambas, os *emojis* foram aplicados na mesma ordem. A ideia por trás do personagem é bem distinta nos dois casos e é digno de destaque o fato de que as sequências de aplicação *Espécie* > *Contexto* e *Espécie* > *Aparência* foram as mais frequentes ao longo de todo o projeto.

A alternativa 3 é muito peculiar, uma vez que se aproveita do conceito mais amplo de extraterrestre, presente no *emoji* 2, possibilitando a presença de uma forma humana com cabeça robótica. Esta possibilidade foi levada ao esboço final, que buscava uma alternativa mais humanizada para o personagem em questão.

A ideia da bailarina surgiu da alternativa 6, que corresponde a praticamente toda a metade inferior do esboço final. Os *pixels* que na alternativa 6 aparecem dentro de uma tela bidimensional, tal qual um *laptop*, agora são flutuantes, livres e tridimensionais. Formando uma imagem mutável que, ao menos nesta ilustração, simula a parte superior do corpo de uma bailarina.



Figura 59.
Esboço final do *Personagem 18*, produzido a partir da união de características dos esboços anteriores e de imagens do painel temático.

Figura 60.
Ilustração finalizada do
Personagem 18. Houve
um receio de a figura da
bailarina fugir muito da
nuvem conceitual dos
três *emojis* empregados
como inspiração para
este personagem,
apesar de estar estética
e conceitualmente
relacionada ao carrossel.
O resultado foi satisfatório
por não ser repetitivo
em relação às outras
ilustrações.





Figura 61.

Quadro com detalhes da ilustração do *Personagem 18* ampliados. A referência aos cavalos presentes no carrossel aparecem no painel de *LED*, nos pés do personagem e no holograma de bailarina, que tem um penteado muito similar à cauda do animal equino.

Personagens 19, 20 e 21

Na tabela abaixo, é possível ver a análise semiótica dos *emojis* utilizados como referência para a construção dos *Personagens 19, 20 e 21*.

Tabela 21. Análise semiótica dos *emojis* utilizados como inspiração para os *Personagens 19, 20 e 21*.

emoji	ícone	índice	símbolo
	arco-íris	cor, fantasia, alegria, luz, criatividade, movimento LGBTQIAP+	-
	raposa	astúcia, <i>Kitsune</i> , perspicácia, pilantragem	-
	paleta de pintura	cor, tinta, arte, pintura, pintor, criatividade, pincel	-

Fonte: Elaborada pelo autor.

Com o objetivo de testar o potencial que a ferramenta possui de gerar alternativas bastante distintas entre si, determinou-se que três personagens seriam feitos inspirados em um mesmo conjunto de *emojis*. Ambos os *Personagens 19, 20 e 21* foram produzidos com base nos *emojis* da **Tabela 21** e derivados de um único processo de geração de alternativas.

Neste caso, o processo foi um pouco diferente do exposto na construção dos personagens anteriores. O desenvolvimento de painéis temáticos foi feito previamente à produção dos esboços e, desta vez, para cada *emoji* individualmente. Essa mudança foi feita para que se tivesse um número maior de referências visuais, uma vez que era necessário diversidade entre os três personagens.

Espécie > Contexto > Aparência > Acessório foi a ordem de aplicação de *Categorias de Inspiração* definida para ser aplicada em todos os esboços produzidos. Cada *emoji* foi utilizado ao menos quatro vezes na categoria *Espécie* e o uso da categoria *Acessório* não se mostrou necessário em nenhuma das 16 alternativas.



O primeiro painel temático está relacionado ao *emoji* de arco-íris e é interessante compará-lo ao painel da *Personagem 15*, que reúne referências tanto ao arco-íris quanto aos outros dois *emojis* utilizados na sua produção. Aqui, o painel representa de maneira muito mais completa a nuvem conceitual fornecida pela tabela de análise semiótica para o *emoji* de arco-íris, mostrando mais abordagens deste mesmo elemento.

No painel ao lado, encontram-se imagens diretamente relacionadas aos conceitos da tabela de análise semiótica, como imaginação, criatividade, cor, movimento LGBTQIAP+, diversidade e fantasia. As referências são visualmente similares mas abordam perspectivas bastante distintas.

Figura 62.
Painel temático com
imagens de referência para
o *emoji* de arco-íris, um
dos *emojis* utilizado para a
criação dos *Personagens*
19, 20 e 21.

As referências para o *emoji* de raposa foram bem diversas. Além do próprio animal e suas várias representações nas diversas mídias como jogos e animações, foram abordados seres míticos a ele relacionados. Como a *Kitsune* da cultura japonesa, um ser mítico que pode assumir a forma humana, a forma de raposa e uma forma híbrida, além de possuir várias caudas.

Por consequência, a cultura e a estética japonesa se fizeram presentes neste painel, abordando as principais formas de representação da raposa na arte nipônica. Como alguns personagens produzidos previamente com este conceito, pensou-se que seria interessante refletir sobre possíveis categorizações de temática e tentar encaixar os *Personagens 19, 20 e 21* em grupos diferentes, como uma forma de tornar mais evidente a diversidade destas três alternativas.

No painel, é possível ver também a imagem de uma pintura de raposa. Foi dada certa prioridade a imagens que, de alguma forma, relacionassem a raposa a um dos outros dois *emojis*.

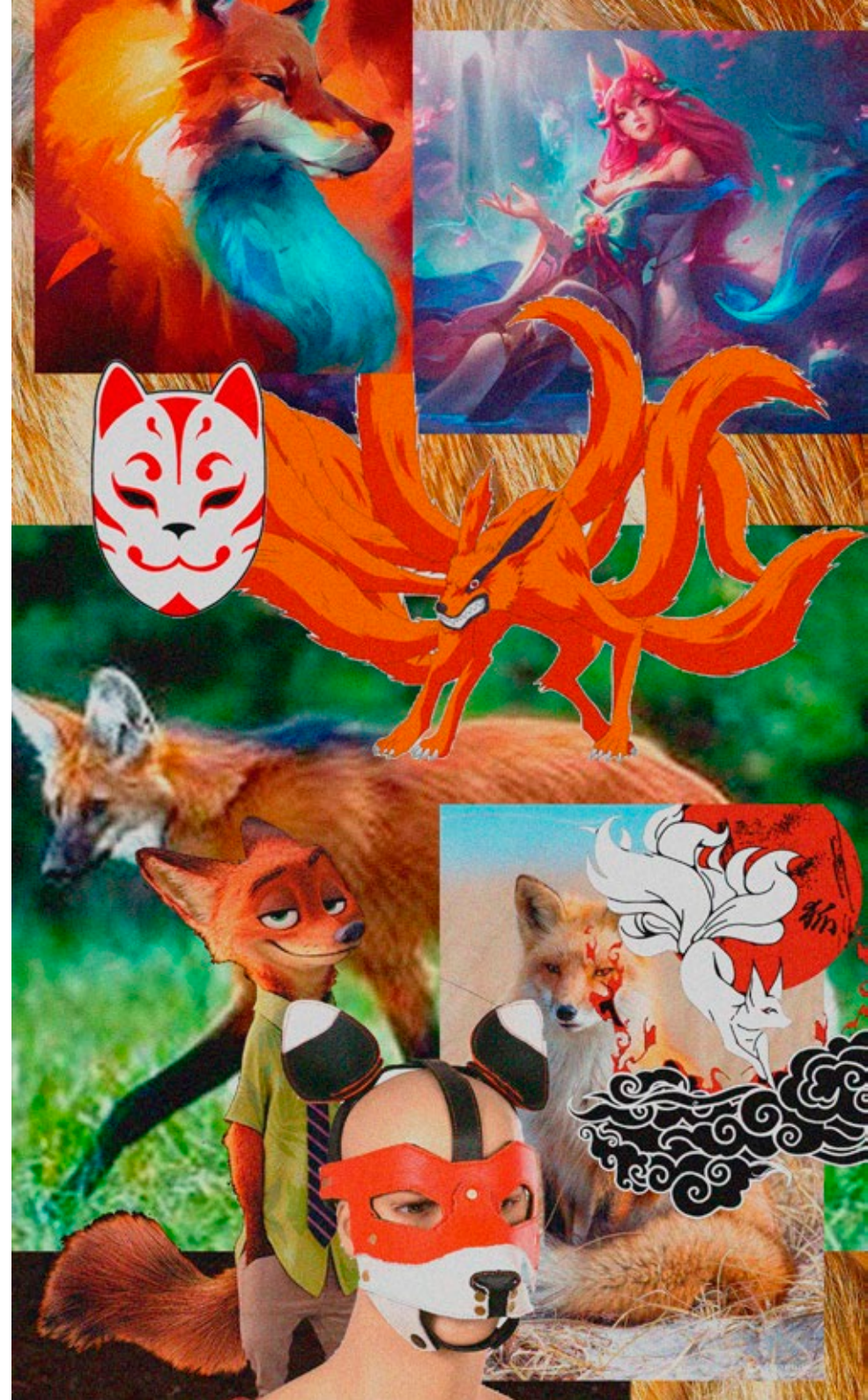
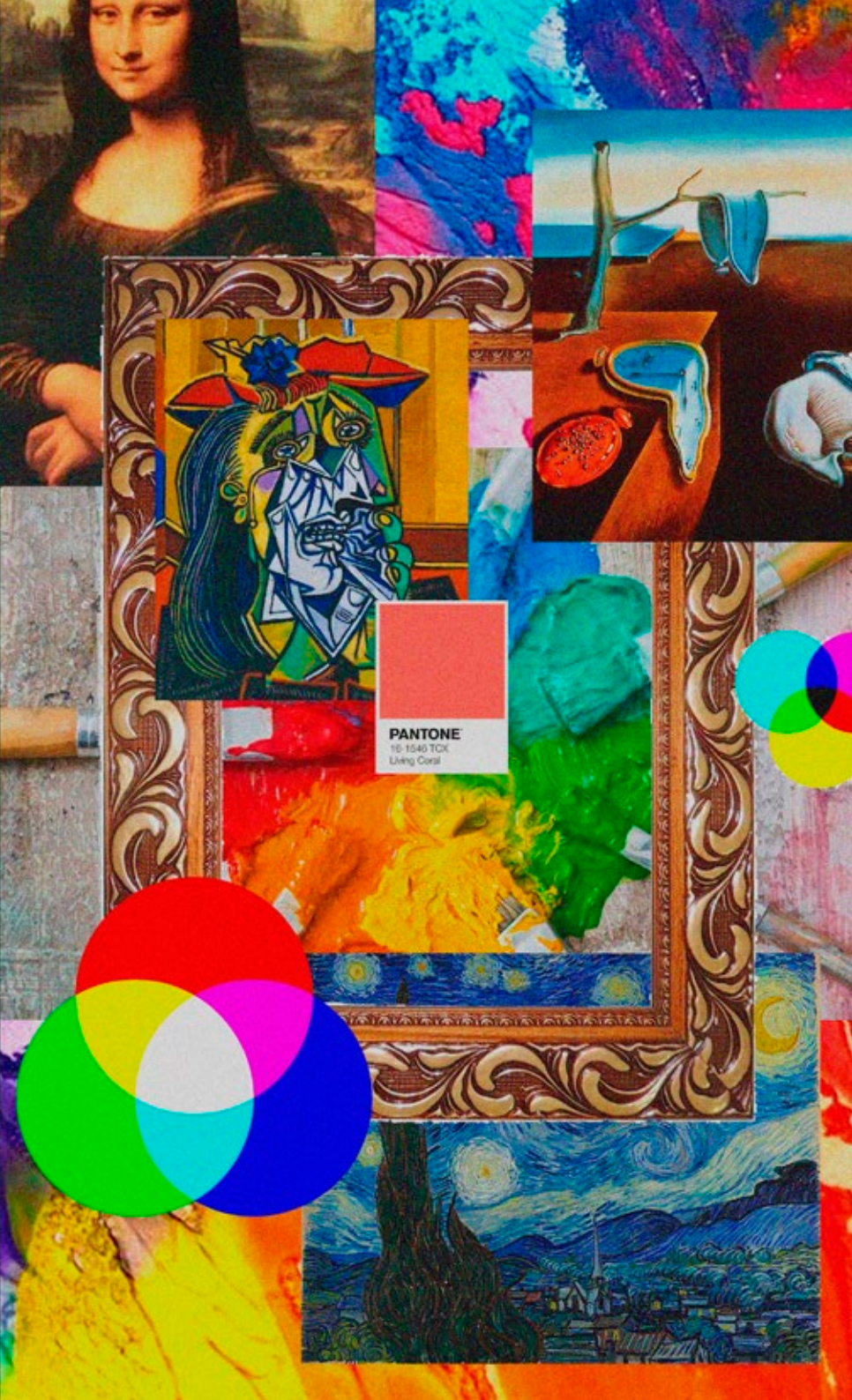


Figura 63.

Painel temático com imagens de referência para o *emoji* de raposa, um dos *emojis* utilizado para a criação dos *Personagens 19, 20 e 21*.



Para o *emoji* 3, havia certa liberdade na forma como ele podia ser interpretado. A própria forma como o *emoji* é denominado nas diferentes plataformas corrobora com isso, uma vez que algumas o tratam como “pintura” e outras como “paleta de pintura”, no sentido tanto da prática da terceira arte quanto da própria peça de arte.

As principais referências foram pinturas famosas como a *Monalisa* de da Vinci, *A Mulher que Chora* de Picasso, *A Noite Estrelada* de van Gogh e *A Persistência da Memória* de Dalí. As diferentes formas de se explorar as cores também foram abordadas, como as cores pigmento, os sistemas CMYK e *Pantone* e o sistema *RGB*, este que, por sua vez, aborda as cores como luz, o que se relaciona com o arco-íris do *emoji* 1.

Figura 64.
Painel temático com
imagens de referência para
o *emoji* de pintura, um
dos *emojis* utilizado para a
criação dos *Personagens*
19, 20 e 21.

Figura 65.

Alternativas produzidas para os *Personagens 19, 20 e 21* enumeradas pela ordem de produção e com seu respectivo código.



Ep1-Ct2-Ap3

1



Ep1-Ct3-Ac2

2



Ep2-Ct1-Ap3

3



Ep2-Ct3-Ap1

4



Ep3-Ct1-Ap2

5



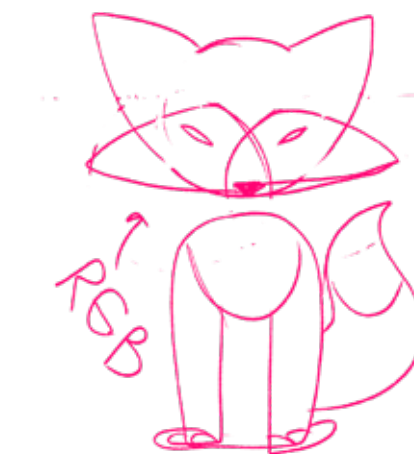
Ep3-Ct2-Ap1

6



Ep1-Ct2-Ap3

7



Ep1-Ct3-Ap2

8

Legenda

Espécie (Ep), Contexto (Ct), Aparência (Ap), Acessório (Ac)

1



2



3



Figura 66.

Alternativas produzidas para os *Personagens 19, 20 e 21* enumeradas pela ordem de produção e com seu respectivo código.



9

Ep2-Ct1-Ap3



10

Ep2-Ct3-Ap1



11

Ep3-Ct1-Ap2



12

Ep3-Ct1-Ap2



13

Ep3-Ct1-Ap2



14

Ep3-Ct1-Ap2



15

Ep2-Ct3-Ap1



16

Ep2-Ct3-Ap1



Legenda

Espécie (Ep), Contexto (Ct), Aparência (Ap), Acessório (Ac)

Figura 67.
Esboço final do
Personagem 19,
produzido a partir da
união de características
dos esboços anteriores
e de imagens do
painel temático.



O primeiro dos três personagens seguiu a abordagem tradicional japonesa, utilizada nos personagens 6 e 15. Foi principalmente inspirado na alternativa 16, que, por sua vez, é resultado de melhorias feitas nas alternativas 1, 9 e 15. O *emoji* de arco-íris foi representado de maneira literal no leque que o personagem segura e nas sete cores que estão em cada uma das caudas.

As caudas, por sua vez, representam pincéis de pintura e estão associadas ao mito da *Kitsune*. Das quatro alternativas que serviram de inspiração para este personagem, três utilizaram o *emoji* de raposa na categoria *Espécie*. Apenas a alternativa 1 utiliza um *emoji* diferente como *Espécie*, sendo uma representação de luz colorida que, por não ser algo com forma fisicamente definida, assumiu a forma de uma *Kitsune*.

O esboço final do *Personagem 20* foi feito com base na alternativa 14, que é derivada das alternativas 2, 4, 5, 6 e 12. Dos três personagens, este é o que utilizou de um maior número de alternativas como referência. Este personagem foi produzido de forma a se enquadrar no grupo de personagens “bizarros”, até então composto apenas pelo *Personagem 17*.

Utilizando a ideia de um quadro de arte mágico com patas e cauda de raposa, que surgiu na alternativa 5, foi incorporada a ideia da alternativa 6, que consiste no personagem de uma pintura saindo magicamente de um quadro. Na alternativa 12, foi notada a possibilidade de trazer a figura humana para o personagem, surgindo a ideia disso que se assemelha a um centauro.

A estética da obra de arte viva veio das alternativas 2 e 4, que traziam uma abordagem um tanto cubista para os personagens.

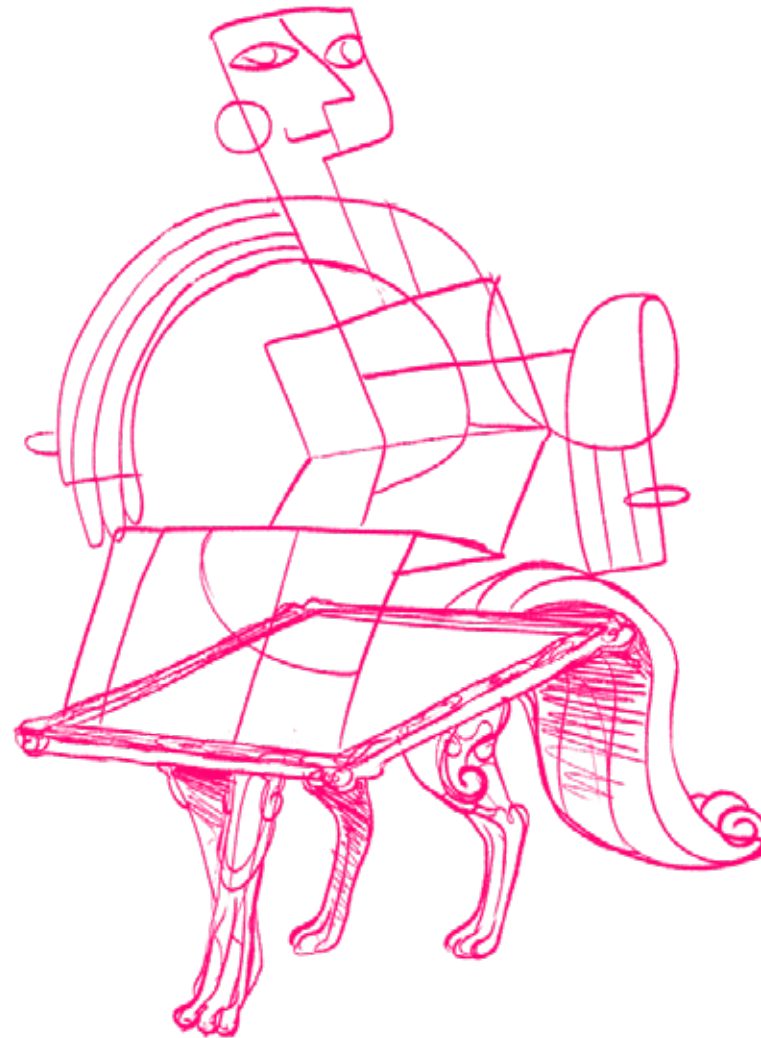


Figura 68.
Esboço final do *Personagem 20*, produzido a partir da união de características dos esboços anteriores e de imagens do painel temático.

Figura 69.
Esboço final do
Personagem 21,
produzido a partir da
união de características
dos esboços anteriores
e de imagens do
painel temático.



O *Personagem 21* também veio de uma interpretação não literal do *emoji 3* como *Espécie*. Neste caso, a espécie seria um ser humano pintor de quadros. O esboço final deste personagem foi derivado da alternativa 13, esta que é basicamente uma melhoria visual da alternativa 11.

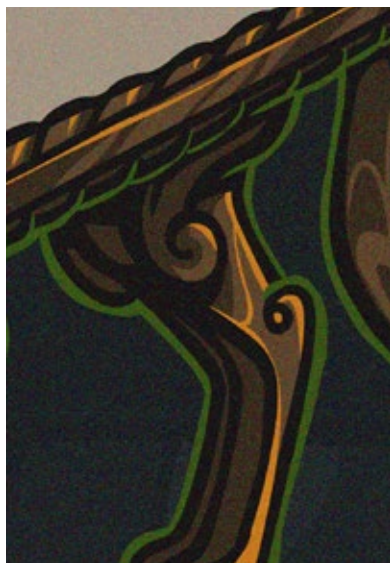
A alternativa 8, que aborda uma raposa composta pelas cores primárias do sistema *RGB*, trouxe a possibilidade de transformar o pintor em um designer, que, neste caso, seria um pintor que utiliza cores luz, em vez de cores pigmento. Isto seria uma relação conceitual entre os *emojis 1* e *3*. Associando com personagens produzidos previamente, a ideia era a de inserir o *Personagem 21* no grupo dos personagens “urbanos”, composto pelos *Personagens 2, 9, 14* e *16*.

A nuvem conceitual do *emoji 1* trás a ideia de fantasia e imaginação, conceitos que estão muito associados à infância. Por esta razão, tentou-se explorar bastante essa característica no personagem. Há também uma forte influência da estética japonesa, mas aqui empregada de maneira menos tradicional e mais contemporânea, como forma de criar conexões com o *Personagem 16*, *skatista* japonês e até então o único a se parecer com uma criança.



Figura 70.
Quadro com a ilustração
finalizada do *Personagem*
19, à esquerda, e detalhes
ampliados, à direita.

Figura 71.
Quadro com a ilustração
finalizada do *Personagem*
20, à direita, e detalhes
ampliados, à esquerda.
Percebe-se uma intenção
se distanciar esteticamente
este personagem do
anterior, com o uso de
cores menos saturadas
e formas bastante
geométricas e pouco
orgânicas.



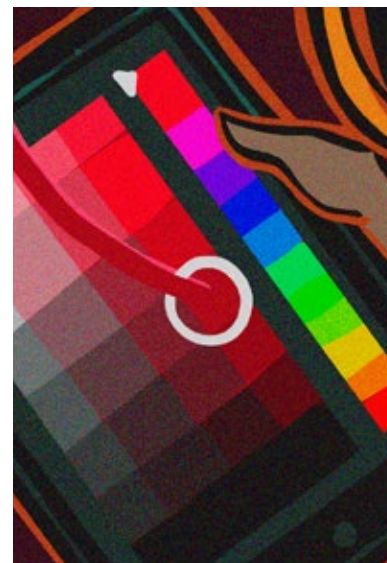


Figura 72.
Quadro com a ilustração
finalizada do *Personagem*
21, à esquerda, e detalhes
ampliados, à direita.

PROCESSO CRIATIVO

Figura 73.
Quadro com as dez
primeiras ilustrações
produzidas.

Coleção

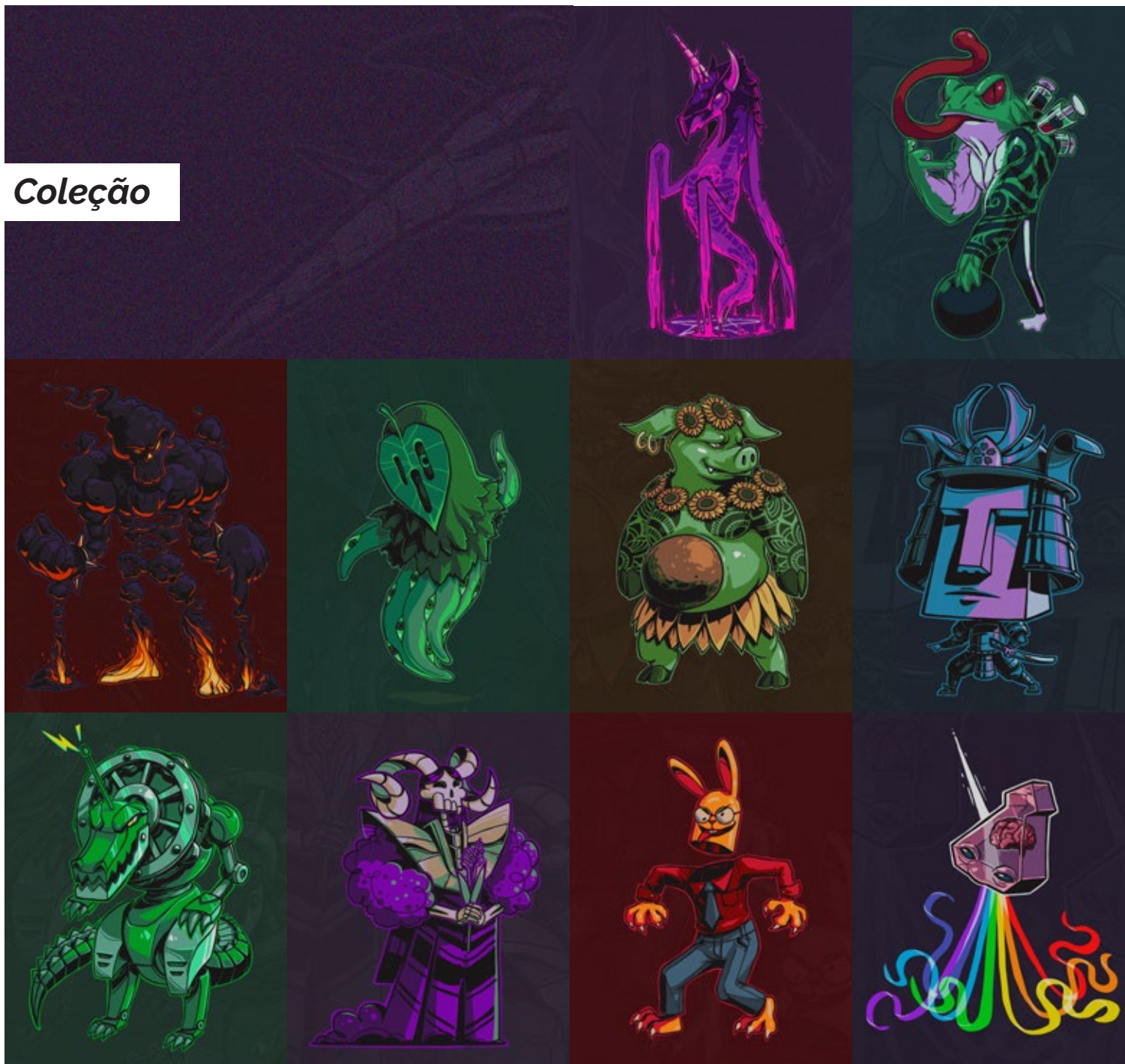




Figura 74.
 Quadro com as onze
 ilustrações produzidas
 com o uso da metodologia
TrêsMoji.

Comentários gerais

É possível notar que as versões finais de todos os onze personagens foram feitas a partir da união de elementos de várias alternativas produzidas e que, em maioria dos casos, uma alternativa foi tomada como referência principal para a construção do esboço final. Porém, boa parte destas alternativas principais foram elaboradas incorporando, direta ou indiretamente, elementos de alternativas anteriores previamente produzidas.

No caso do autor, a ideação das alternativas era feita simultaneamente ao processo de esboço, ou seja, o desenho ia sendo construído à medida que eram aplicados os *emojis* nas *Categorias de Inspiração*. Uma outra abordagem, que não foi testada, seria a de definir, anteriormente ao esboço, toda a ideia por trás de um código específico. Esta escolha deve depender do processo criativo de cada artista, uma vez que cada pessoa tem um ritmo e uma forma de expressão.

O resultado, em geral, foi bastante proveitoso no que diz respeito às soluções encontradas. As alternativas eram diferentes entre si e, quando não, representavam uma melhoria crescente de uma mesma ideia em seus aspectos visuais e também conceituais.

A mistura de mais de uma alternativa de códigos distintos para a elaboração da versão final de um mesmo personagem explica como, na análise semiótica feita com os dez primeiros personagens, as categorias não eram sempre bem definidas e alguns *emojis* englobavam mais de uma ao mesmo tempo. Nos *Personagens 7 e 10*, por exemplo, nenhum dos seus três *emojis* sequer apresentava a categoria *Espécie*, essencial para o processo. Isso é resultado da amplitude temática da nuvem conceitual fornecida pelos *emojis*.

Após aplicar diversas ordens de *Categoria de Inspiração* ao longo de todo o processo, a ordem *Espécie > Contexto > Aparência* se mostrou como a ordem mais adequada para o autor. Os esboços que seguiram esta abordagem foram produzidos com maior facilidade por sua parte. Além disso,

dos cinco casos em que esta ordem foi usada, com exceção dos *Personagens 19, 20 e 21*, três deles resultaram em alternativas que foram utilizadas como principal referência para a construção do esboço final do personagem.

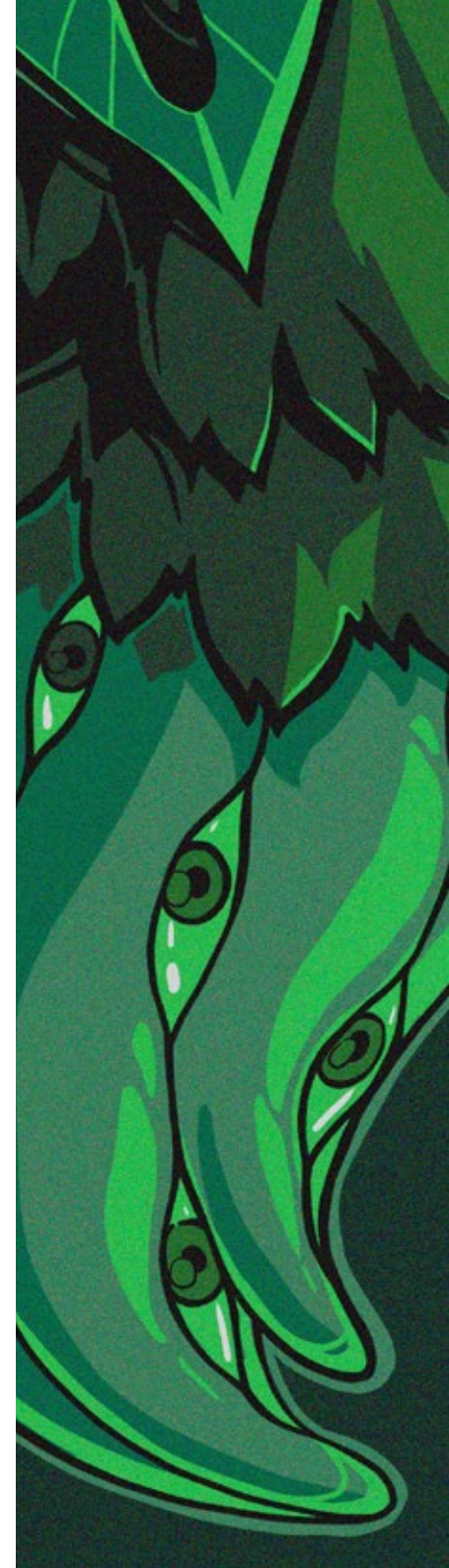
Além da metodologia de geração de alternativas, as referências visuais presentes nos painéis temáticos se mostraram muito importantes para a construção das ilustrações. O processo de criar um painel temático antes dos esboços, imediatamente após a análise semiótica, se mostrou extremamente proveitoso na produção dos três últimos personagens e poderia ter trazido resultados ainda mais positivos se tivesse sido aplicado aos demais.

A média de pouco mais de sete esboços por cada personagem funcionou para o cronograma estabelecido para a construção deste projeto. Porém, acredita-se que o ideal seja elaborar uma maior quantidade de alternativas, tal qual mais variações para um mesmo código. A fim de padronizar a apresentação dos esboços para este projeto, o autor os produziu digitalmente, porém, acredita-se que também seria interessante aplicar a metodologia em esboços feitos de maneira mais tradicional, utilizando lápis e papel.

Estabelecer previamente todas as especificações técnicas a serem seguidas, possibilitou que a coleção se tornasse coesa. Acredita-se que todos os personagens aparentam fazer parte de um mesmo conjunto e que todos apresentam o potencial narrativo desejado pra que sejam criadas histórias a partir do seu visual.

A abordagem metodológica diferente nos três últimos personagens ajudou a definir pontos importantes da metodologia e reafirmou que, depois de produzidos muitos personagens, era difícil não produzir os novos personagens sem pensar em uma narrativa para eles. Uma vez que eles já estavam em um universo e tinham outros personagens com quem se relacionar, foi cada vez mais complicado construí-los de maneira desassociada aos outros.

Apesar de os *Personagens 19, 20 e 21* serem suficientemente distintos visual e conceitualmente, validando a ferramenta nesse aspecto, é importante ter ciência do fator de amplitude conceitual fornecida pela análise semiótica dos *emojis*. Combinações de *emojis* que geram nuvens conceituais muito homogêneas talvez não funcionem bem para esse propósito.



APLICAÇÕES EM PRODUTOS

As ilustrações produzidas podem ter um uso bastante versátil, conseguindo ser utilizadas em produtos que vão desde camisetas, tal qual era a proposta inicial da sua produção; a livros ilustrados, de modo a explorar o potencial narrativo que o visual dos personagens carrega. Elas podem ser utilizadas por inteiro em determinados contextos ou podem funcionar como grafismos ao serem expandidas e recortadas, como acontece na própria diagramação deste documento.

Nesta seção, serão apresentadas algumas simulações que representam boas aplicações para essas ilustrações. Adesivos, pôsteres ou papéis de parede são apenas alguns exemplos de uso. Além disso, as ilustrações poderiam ser utilizadas também como referência para a produção de artefatos tridimensionais, como modelos para filmes de animação 3D, para jogos ou para produção de elementos decorativos.

Os personagens, por carregarem em si o poder de contar histórias, podem ser facilmente utilizados em artefatos narrativos diversos. A própria coleção, por associar de alguma forma os personagens uns aos outros, desperta histórias que surgem da relação entre eles. Livros ilustrados ou jogos de cartas representam um número irrisório dessas possibilidades.

Por fim, indo um pouco além dos personagens como figuras gerais, é possível extrair de elementos específicos deles a inspiração para criar produtos e conceitos não relacionados a personagens, necessariamente. O figurino dos personagens tem potencial para servir de referência para Design, de Moda, por exemplo.



Figura 75.

Simulação de livro ilustrado com a utilização do *Personagem 18*. Na capa do livro, é possível notar o uso da imagem de forma expandida, destacando o carrossel feito de luzes de *LED*. Nas páginas, o personagem utilizado por inteiro, em associação a um texto genérico, para representar uma narrativa escrita.

Fonte: Elaborada pelo autor em *mock up* produzido por *PuneDesign*.

Figura 76.
Simulação da ilustração do
Personagem 13 aplicada
em camiseta.

Fonte:
Elaborada pelo autor em
mock up produzido por
graphichero / *Freepik*.





Figura 77.
Simulação da ilustração do
Personagem 14 aplicada
em camiseta.

Fonte:
Elaborada pelo autor em
mock up produzido por
graphichero / *Freepik*.

Figura 78.
Simulação da ilustração
referente ao *Personagem*
15 utilizada como poster
em parede de em um
ambiente interno.

Fonte:
Elaborada pelo autor em
mock up produzido por
vanitjan / Freepik





Figura 79. Simulação de aplicação da ilustração do *Personagem 17* como papel de parede em ambiente interno. A coleção de ilustrações se mostrou também muito versátil, visual e tematicamente, havendo imagens mais apropriadas para contextos específicos.

Fonte:
Elaborada pelo autor em
mock up produzido por
jp3d.visual / Freepik.

Figura 80.
Ilustrações dos
Personagens 9 e 11,
aplicadas em simulação
de cartas para jogos
de tabuleiro. A própria
comparação entre os
personagens permite
que se estipulem níveis
de poder entre eles. Os
emojis de inspiração
aplicados nas cartas como
típicos ícones deste tipo
de jogo mostra como os
próprios emojis podem ser
utilizados para categorizar
os personagens de
alguma forma.

Fonte:
Elaborada pelo autor.





Figura 81.

Ilustração do *Personagem 16* aplicada em simulação de papel de parede para área de trabalho de *laptop*. A ilustração do *Personagem 4* foi utilizada de maneira a simular adesivos colados sobre o equipamento e é interessante notar como alguns elementos isolados da arte puderam ser utilizados separadamente.

Fonte:
Elaborada pelo autor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É evidente o crescimento das redes sociais e como isso impacta na interação entre membros de uma mesma comunidade. Os desafios de ilustração são uma ótima forma de conectar artistas e entusiastas através da própria arte. Alguns mais oficializados, com sites próprios e premiações, e outros mais casuais, movidos pela paixão dos artistas, como é o caso do *#3emojichallenge*.

Muito além disso, os desafios de ilustração podem se mostrar como potenciais ferramentas para o *Design*. A racionalização do processo criativo para a construção das artes feitas para o *#3emojichallenge* pode possibilitar a criação de novas metodologias ou o aperfeiçoamento de outras já existentes. Caso não, o próprio debate sobre como os desafios de ilustração são um exercício, além de diversão, já é o suficiente para fazer os artistas continuarem motivados a participar deste e de outros desafios, mantendo viva essa tradição.

Foram notáveis as diferenças práticas entre os dois grupos de ilustrações que compõem a coleção deste projeto: as feitas de maneira intuitiva e as feitas com o uso da metodologia desenvolvida. No segundo caso, foi possível alcançar resultados mais numerosos e visualmente diversos entre as alternativas produzidas para cada personagem. As versões finais dos personagens passaram a ser então produzidas com as melhores características que cada alternativa oferece.

Apesar dos dois processos diferentes de criação dos personagens, as ilustrações produzidas para este projeto apresentam bastante coesão estética com as que foram produzidas previamente. Determinar as especificações técnicas de produção foi uma ferramenta essencial para alcançar este objetivo. Além disso, retornar às ilustrações anteriores e fazer pequenos ajustes também foi muito eficiente.

Pode-se afirmar que a quantidade de alternativas produzidas para cada personagem foi superior àquelas feitas de maneira intuitiva e isto por si só não é o único parâmetro de avaliação da eficácia da ferramenta, apesar de ser um bom parâmetro. Existe muito potencial que não pôde ser explorado dentro do cronograma estabelecido para o projeto. Com um pouco mais de tempo e calma, mais alternativas poderiam ter sido produzidas para cada personagem.

Quanto à qualidade, o fato de em muitos casos as alternativas serem conceitualmente bastante diferentes entre si é uma boa métrica para se afirmar que a ferramenta é eficiente. A produção dos *Personagens 19, 20 e 21* a partir de uma mesma combinação de *emojis* resultou em três personagens completamente distintos, cumprindo um dos objetivos específicos deste projeto e reforçando o potencial da ferramenta.

Existe uma certa curiosidade, por parte do autor, de revisitar as dez primeiras ilustrações e tentar refazê-las, desta vez aplicando a metodologia. Para aperfeiçoar os personagens que já foram feitos e também comparar, na prática, como são as soluções encontradas para um problema a partir de duas abordagens diferentes. O autor pensa

também em explorar o potencial narrativo dessas ilustrações futuramente, elaborando histórias a partir destas ilustrações e criando algum artefato que as conte ao público.

A metodologia ainda pode ser mais aprofundada, com a incorporação do uso do painel temático em alguma de suas etapas, seja este um painel temático único ou um painel temático para cada *emoji*, como peça complementar à tabela de análise semiótica. Apesar de não testada, seria também interessante buscar uma preparação prévia da aplicação dos *emojis* em cada *Categoria de Inspiração*, listando previamente algumas das formas que um *emoji* poderia ser aplicado como *Espécie* ou como *Contexto*, por exemplo.

A aplicação da metodologia em outros contextos e com outras fontes de inspiração também seria algo interessante de se abordar em futuros desdobramentos do projeto. Observar como a metodologia se comporta ao empregar elementos diferentes dos *emojis* ou com o objetivo de criar artefatos que não sejam ilustrações de personagens, tal qual peças de roupa ou de mobiliário.

REFERÊNCIAS

ACESSÓRIO. In: DICIO, **Dicionário Online de Português**. Porto: 7Graus, 2021. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/acessorio/>>. Acesso em: 12 ago. 2021.

CHARACTER DESIGN REFERENCES. **Character Design References**, 2021. Página inicial. Disponível em: <<https://characterdesignreferences.com/>>. Acesso em: 11, ago. 2021.

D' ALÉSSIO FERRARA, L. A ciência do olhar atento. **Trans/Form/Ação**, São Paulo, n. 9-10, p. 1-7, jan. 1987. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/trans/a/JYMHjcdxD8CCRwvqhLsScCb/abstract/?lang=pt>>. Acesso em: 30, jul. 2021.

DESIGN de personagens para animação com Photoshop. **Domestika**, [c2021]. Cursos. Disponível em: <<https://www.domestika.org/pt/courses/1073-design-de-personagens-para-animacao-com-photoshop>>. Acesso em: 29, jul. 2021.

EMOJIPEDIA. [s.d.]. Página inicial. Disponível em: <<https://emojipedia.org/>>. Acesso em: 30, jul. 2021.

FAQ. **Emojipedia**, [2020 ou 2021]. Perguntas frequentes. Disponível em: <<https://emojipedia.org/faq/>>. Acesso em: 29, jul. 2021.

FÉLIX, Luciene. Charles Sanders Peirce: a lógica pragmática. **ESDC: conhecimento sem fronteiras**, [s.d.]. Artigos e textos. Disponível em: <http://www.esdc.com.br/CSF/artigo_2007_05_logica.htm>. Acesso em: 30, jul. 2021.

FULL Emoji List, v13.1. **Unicode Emoji Charts v13.1**, [c2021]. Disponível em: <<http://www.unicode.org/emoji/charts/full-emoji-list.html>>. Acesso em: 30, jul. 2021.

KEMP, Simon. Digital us around the world in july 2020. **We are social**, 2020. Special Reports. Disponível em: <<https://wearesocial.com/blog/2020/07/digital-use-around-the-world-in-july-2020>>. Acesso em: 29, jul. 2021.

LEITE, Hana Luzia de Abreu. **Observações do uso dos emojis: aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos na retórica visual de mensagens digitais**. 2018. Dissertação (mestrado em Design) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/330336133_Observacoes_do_uso_dos_emojis_aspectos_sintaticos_semanticos_e_pragmaticos_na_retorica_visual_de_mensagens_digitais>. Acesso em: 20, jul. 2021.

MAREW/NA ilustração. **3 emojis deram à luz esse OVNI-abóbora!** [...]. [S. l.], 18 jun. 2021. Instagram: Marewwna @marewwna. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CQQ_j_5LUgL/>. Acesso em: 29, jul. 2021.

MASSAROLO, João Carlos. Storytelling Transmídia: Narrativa para multiplataformas. 2013. **Triade**, Sorocaba, São Paulo, v.1, n.2, p 335-347, dez. 2013.

MERMAY. **Mermay**, 2021. Página inicial. Disponível em: <<https://www.mermay.com/>>. Acesso em: 29, jul. 2021.

OOLONGEARLGREY. **Some funny little #3emojichallenge prompts drawn** [...]. [S. l.], 19 jun. 2021. Twitter: @OolongEarlGrey. Disponível em: <<https://twitter.com/OolongEarlGrey/status/1406382785158340615/photo/2>>. Acesso em: 29, jul. 2021.

RANDOM Emoji Generator. **Perchance**, [s. d.]. Disponível em: <<https://perchance.org/emoji>>. Acesso em: 29, jul. 2021.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983. 80p. Disponível em: <<https://www.nucleodepesquisadosex-votos.org/uploads/4/4/8/9/4489229/146282759-o-que-e-semiotica.pdf>>. Acesso em: 30, jul. 2021.

UNICODE. **Unicode: The World Standard for Text and Emoji**, 2019. Página Inicial. Disponível em: <<https://home.unicode.org/>>. Acesso em: 30, jul. 2021.

USING Cartoon Characters for Business: What You Need to Know. **Upcounsel**, [c2021]. Disponível em: <<https://www.upcounsel.com/using-cartoon-characters-for-business>>. Acesso em: 29, jul. 2021.

VAZQUEZ, Cristiane Maria Roque; NOGUTI, Fabiane Cristina Hopner. A análise combinatória: alguns aspectos históricos e uma abordagem pedagógica. In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 7., 2004, Recife. **Anais** [...]. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2004. Disponível em: <<http://www.sbem.com.br/files/viii/pdf/05/1MC17572744800.pdf>>. Acesso em: 30, jul. 2021.

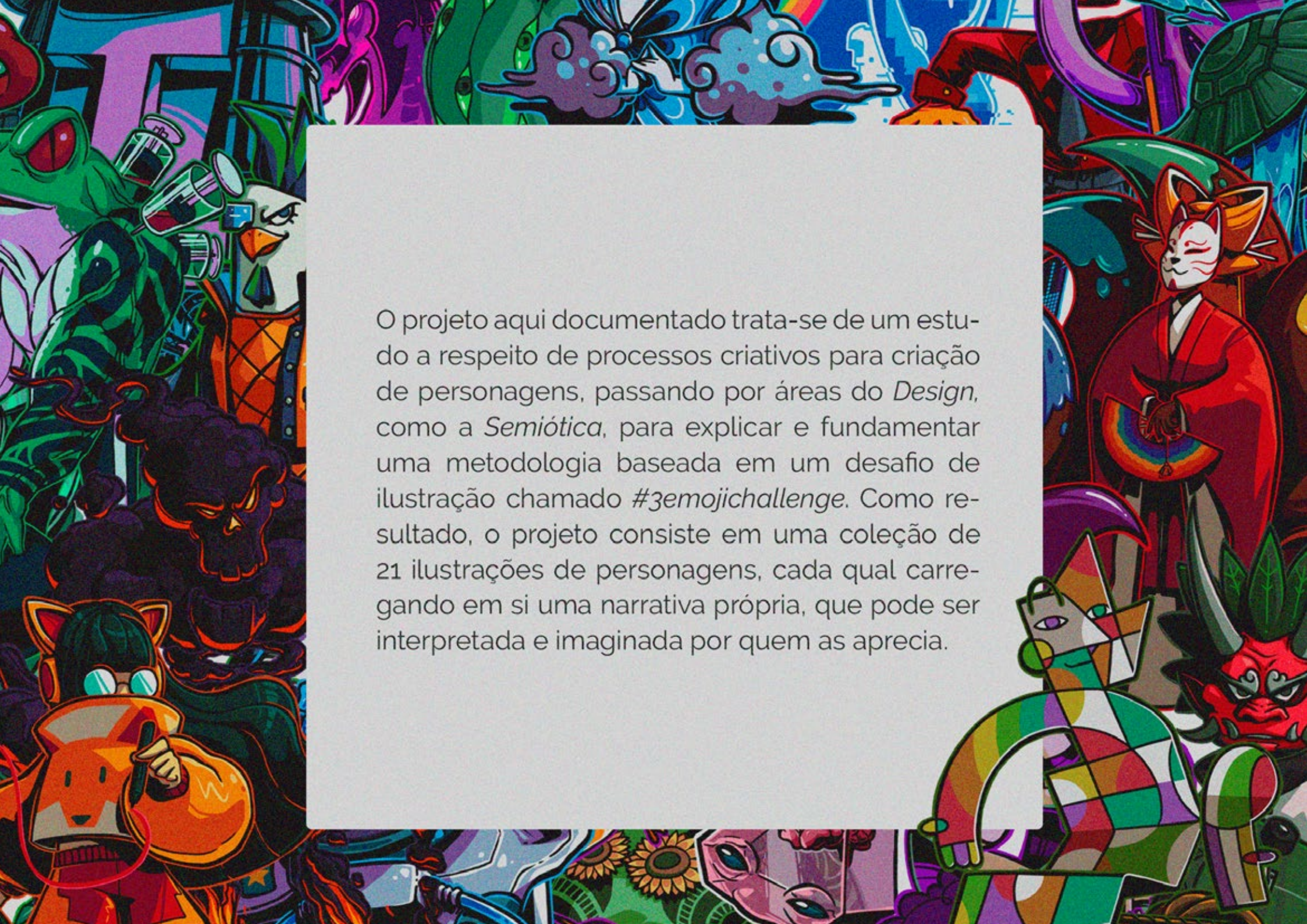
WHAT is MerMay challenge. **Brush Warriors: Tips for artists**, 2020. Art Challenges. Disponível em: <<https://brushwarriors.com/what-is-mermay-challenge/>>. Acesso em: 29, jul. 2021.

YUDOART. **Another #3emojichallenge** [...]. [S. l.], 7 set. 2020. Twitter: @yudotweets. Disponível em: <<https://twitter.com/yudotweets/status/1303106695917383680/photo/1>>. Acesso em: 29, jul 2021.

*TRÊS**moji***







O projeto aqui documentado trata-se de um estudo a respeito de processos criativos para criação de personagens, passando por áreas do *Design*, como a *Semiótica*, para explicar e fundamentar uma metodologia baseada em um desafio de ilustração chamado *#3emojichallenge*. Como resultado, o projeto consiste em uma coleção de 21 ilustrações de personagens, cada qual carregando em si uma narrativa própria, que pode ser interpretada e imaginada por quem as aprecia.