

NOVA

ROMA ANTIGA

CRIANDO PERSONAGENS BASEADOS EM FIGURAS HISTÓRICAS E CULTURAIS

UFPE | CAC | DDESIGN | BACHARELADO EM DESIGN
PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO | RECIFE, 2023
ALUNO: WILLIAN CARLOS BARROSO DE OLIVEIRA
ORIENTADOR: NATAL ANACLETO CHICCA JUNIOR

NOVA

ROMA ANTIGA

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

Oliveira, Willian Carlos Barroso de.
Nova Roma Antiga - Criando Personagens Baseados em Figuras Históricas e
Culturais / Willian Carlos Barroso de Oliveira. - Recife, 2023.
76 p. : il.

Orientador(a): Natal Anacleto Chicca Junior
(Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e
Comunicação, , 2023.
Inclui referências, apêndices.

1. Arte conceitual. 2. Cultura. 3. Design de personagem. 4. Ilustração. 5.
Metodologia de design. I. Chicca Junior, Natal Anacleto. (Orientação). II. Título.

760 CDD (22.ed.)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha sincera gratidão a todos que tornaram possível a realização deste trabalho. Primeiramente, agradeço de coração a Yasmin Koury, meu amor, a lua da minha vida, cujo apoio, incentivo e amor sem limites foram a motivação essencial por trás deste projeto. Sem ela esse projeto jamais teria saído do imaginário e visto a luz do dia.

Também quero agradecer o apoio da minha família e amigos, em especial Nicole Ferraz, que acompanhou de perto a construção deste trabalho e contribuiu significativamente para o seu sucesso, e Tiago Gomes, que foi de grande ajuda nas últimas etapas.

Agradeço também aos professores que compuseram a banca avaliadora pelo apoio que deram à ideia inicial. Gostaria de agradecer especialmente ao meu orientador, o professor Natal, que mesmo sendo novo no departamento, aceitou o desafio com entusiasmo e me apoiou, dando suporte com seu grande conhecimento e também paciência. Sua orientação foi fundamental para o meu trabalho. A todos vocês, minha mais profunda gratidão.

Salve, ó terra dos altos coqueiros
De belezas soberbo estendal
Nova Roma de bravos guerreiros
Pernambuco imortal, imortal!
(HINO de Pernambuco, 1908).

RESUMO

A criação de personagens desempenha um papel crucial na narrativa visual, transmitindo histórias e culturas de maneira única e envolvente. Este trabalho explora o campo do character design, focando na adaptação de personagens, em que figuras históricas e culturais originadas de Pernambuco e Roma foram transformadas em personagens autênticos e cativantes. Para a abordagem criativa desta pesquisa, foi utilizada a metodologia de Anderson em 21Draw (2019), que ofereceu uma estrutura sólida para transformar referências utilizadas em criações originais.

A pesquisa também enfatiza a importância dos fichamentos como ferramentas essenciais para reunir informações detalhadas e relevantes sobre as figuras de origem. Estes fichamentos se revelaram fundamentais para capturar certos detalhes, que são posteriormente incorporados na concepção dos personagens.

Para enriquecer ainda mais o processo criativo, foi utilizada a abordagem de Guilherme Freitas e Laylton Souza, destacando a importância de uma ilustração final que não retrata apenas a aparência dos personagens, mas também sua personalidade e história.

Como resultado, este estudo destaca a convergência de metodologias e técnicas de design e ilustração para criar personagens que, além de visualmente atraentes, são carregados de significado cultural. Ao longo deste trabalho, o character design será mostrado como uma importante ferramenta para contar histórias e preservar heranças culturais de maneira ímpar. Este projeto serve como um tributo à criatividade, pesquisa e compreensão cultural no design.

Palavras-chave: Arte Conceitual. Cultura. Design de personagem. Metodologia de design. Ilustração.

ABSTRACT

Character creation plays a crucial role in visual storytelling, conveying stories and cultures in a unique and engaging way. This work explores the field of character design, focusing on character adaptation, in which historical and cultural figures originating from Pernambuco and Rome were transformed into authentic and captivating characters. For the creative approach of this research, Anderson's methodology was used in 21Draw (2019), which offered a solid structure to transform used references into original creations.

The research also emphasizes the importance of records as essential tools for gathering detailed and relevant information about the original figures. These records proved to be essential for capturing certain details, which were later incorporated into the design of the characters.

To further enrich the creative process, the approach of Guilherme Freitas and Laylton Souza was used, highlighting the importance of a final illustration that not only portrays the appearance of the characters, but also their personality and history.

As a result, this study highlights the convergence of design and illustration methodologies and techniques to create characters that, in addition to being visually attractive, are loaded with cultural meaning. Throughout this work, character design will be shown as an important tool for telling stories and preserving cultural heritage in a unique way. This project serves as a tribute to creativity, research and cultural understanding in design.

Keywords: Character design. Concept art. Culture. Design methodology. Illustration.

SUMÁRIO

7	Introdução
8	Justificativa
9	Objetivo geral
9	Objetivos específicos
10	Metodologia
11	The Cast of Characters
18	Fundamentos da Ilustração Digital
23	Fundamentação teórica
24	Character Design
25	O universo cyberpunk
28	O Coliseu
30	Júlio César
33	Hino de Pernambuco
34	O Carnaval
38	O Galo da Madrugada
40	Concepção dos Personagens
56	Concepção da Splash Art
64	Considerações finais
65	Referências
A	Apêndice
B	Apêndice
C	Apêndice
D	Apêndice
E	Apêndice
F	Apêndice
G	Apêndice

INTRODUÇÃO

Personagens são peças chaves de uma história e, segundo Bishop (p. 2, 2019) “como designer de personagens, nosso primeiro trabalho é comunicar o propósito de um personagem para o público”. Pensando em uma melhor comunicação, veremos o Character Design como uma importante ferramenta de narrativa visual e imagética. Funcionando até mesmo no imaginário, como no caso dos livros, que, ao descreverem bem um personagem, conseguem nos fazer imaginar nossas próprias versões deles. Isso se dá pela informação de suas características e ações realizadas durante sua trajetória, criando assim um vínculo maior do público com os personagens e, conseqüentemente, com as obras com as obras das quais fazem parte.

O projeto Nova Roma Antiga se trata da criação de dois personagens, um protagonista e um coadjuvante, para um jogo fictício pertencente ao gênero cyberpunk, que, conforme explica Lemos (2004), é um subgênero da ficção científica que retrata um cenário pós-moderno, altamente tecnológico e tomado pelo caos urbano. Utilizando artifícios do gênero cyberpunk, como inteligência artificial (IA) e robôs, essa trama irá relacionar a temática do folclore pernambucano com a Roma Antiga dos livros históricos e contos épicos. Portanto, Pernambuco passa a ser a representação de Nova Roma, trazendo figuras com as características desses dois povos para dar vida aos personagens que irão protagonizar essa nova história. Tendo isso em mente, Nova Roma Antiga reúne os dois grandes espetáculos populares dessas duas culturas: o coliseu e o Carnaval.

JUSTIFICATIVA

O projeto foi baseado principalmente nas minhas áreas de atuação, que são a ilustração e a criação de personagens. A partir disso, a escolha da temática se deu com foco na ideia de criar personagens que remetem a cultura popular pernambucana e relacioná-los a figuras históricas conhecidas não só em suas épocas, mas também nos dias de hoje, numa tentativa de resgatar, valorizar e reinserir a cultura popular pernambucana num espaço diferente.

OBJETIVO GERAL

Desenvolver o design de dois personagens, integrantes de uma trama retratada em um universo cyberpunk e concebida por meio da junção de referências históricas da cultura popular romana e pernambucana.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Investigar a história da Roma Antiga e as características culturais do Carnaval pernambucano, a fim de identificar aspectos marcantes que possam ser utilizados na concepção dos personagens;

Pesquisar elementos tecnológicos e futuristas, a fim de incorporá-los no design dos personagens para que sua estética seja fiel ao gênero cyberpunk e que elementos da cultura romana e pernambucana sejam mesclados com elementos de alta tecnologia e distopia;

Descrever detalhadamente o processo de concepção dos personagens e o processo de execução da ilustração final (splash art), peça gráfica responsável por transmitir as escolhas visuais e narrativas do artista.

METODOLOGIA

Para a parte teórica deste trabalho, foram utilizados fichamentos para auxiliar no acompanhamento. Os fichamentos continham as principais informações de cada material utilizado, como título, tipo de material, referência, síntese, argumentos e avaliação crítica. Essa metodologia tornou o processo teórico muito mais rápido e eficaz, uma vez que toda informação necessária para o projeto podia ser localizada e referenciada com facilidade.

A parte prática do projeto foi dividida em duas etapas e, conseqüentemente, duas metodologias foram utilizadas para o seu desenvolvimento. A primeira etapa se trata da criação dos personagens e a metodologia usada foi baseada em *The Cast of Characters*, desenvolvida por Anderson (2019), que será especificada sua seção.

Já a segunda etapa foi o desenvolvimento de uma ilustração para uma splash art de um jogo fictício. Para essa seção do trabalho foi utilizada a metodologia apresentada por Freitas e Sousa (2021) através do curso *Fundamentos da Ilustração Digital*, disponível na Udemy. Tal método será explicado em sua seção.

The Cast of Characters (Anderson, 2019)

A metodologia desenvolvida por Anderson (2019) centraliza as principais decisões logo nas etapas iniciais através de recursos como briefing, mito e elenco, que serão responsáveis por reger as etapas posteriores: pesquisa e referências, regras de design, thumbnails, expansão de conceitos, refinando personagens, poses de personagem, exploração de estilo final e designs finais (Figura 1).

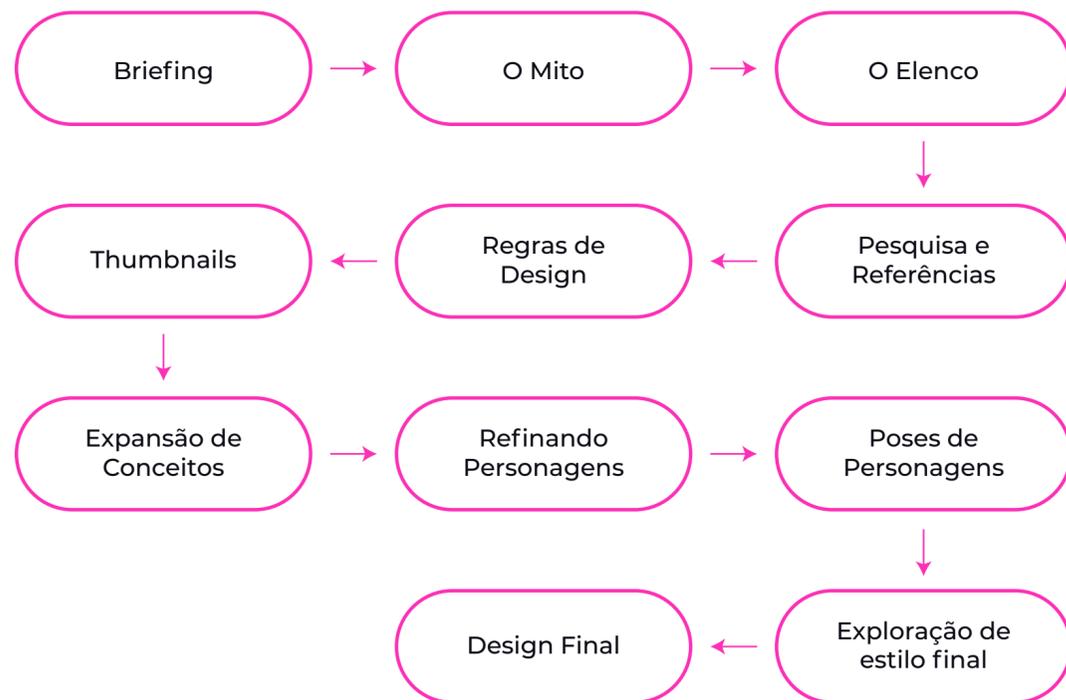


Figura 1 – Fluxograma da metodologia The Cast of Characters
Fonte: O autor (2023), adaptado de Zidraw (2019).

Briefing

A primeira etapa é responsável pelas primeiras diretrizes que irão direcionar o projeto. É nessa fase que as perguntas mais gerais serão respondidas: quantos personagens? Qual o gênero narrativo? Qual o tipo de mídia? Qual o público alvo? Qual o objetivo do projeto?

O Mito

O mito se trata do roteiro que será trabalhado, é nele que iremos tomar conhecimentos dos personagens, fatos, ambientes, e desafios enfrentados.

O elenco

Essa etapa possui um grande peso no projeto, pois é onde nos deparamos com a visão de que os fatos serão contados. Dependendo do personagem escolhido como protagonista, os outros personagens poderão ter suas funções alteradas de acordo com a percepção do protagonista sobre suas ações. Com os personagens tendo seus papéis na história definidos, detalhes como formas e cores escolhidas na sua representação se tornam mais coerentes. Por fim, ao colocá-los lado a lado, é possível comparar suas formas e proporções, para que dessa forma o conjunto faça sentido, como visto na Figura 2.

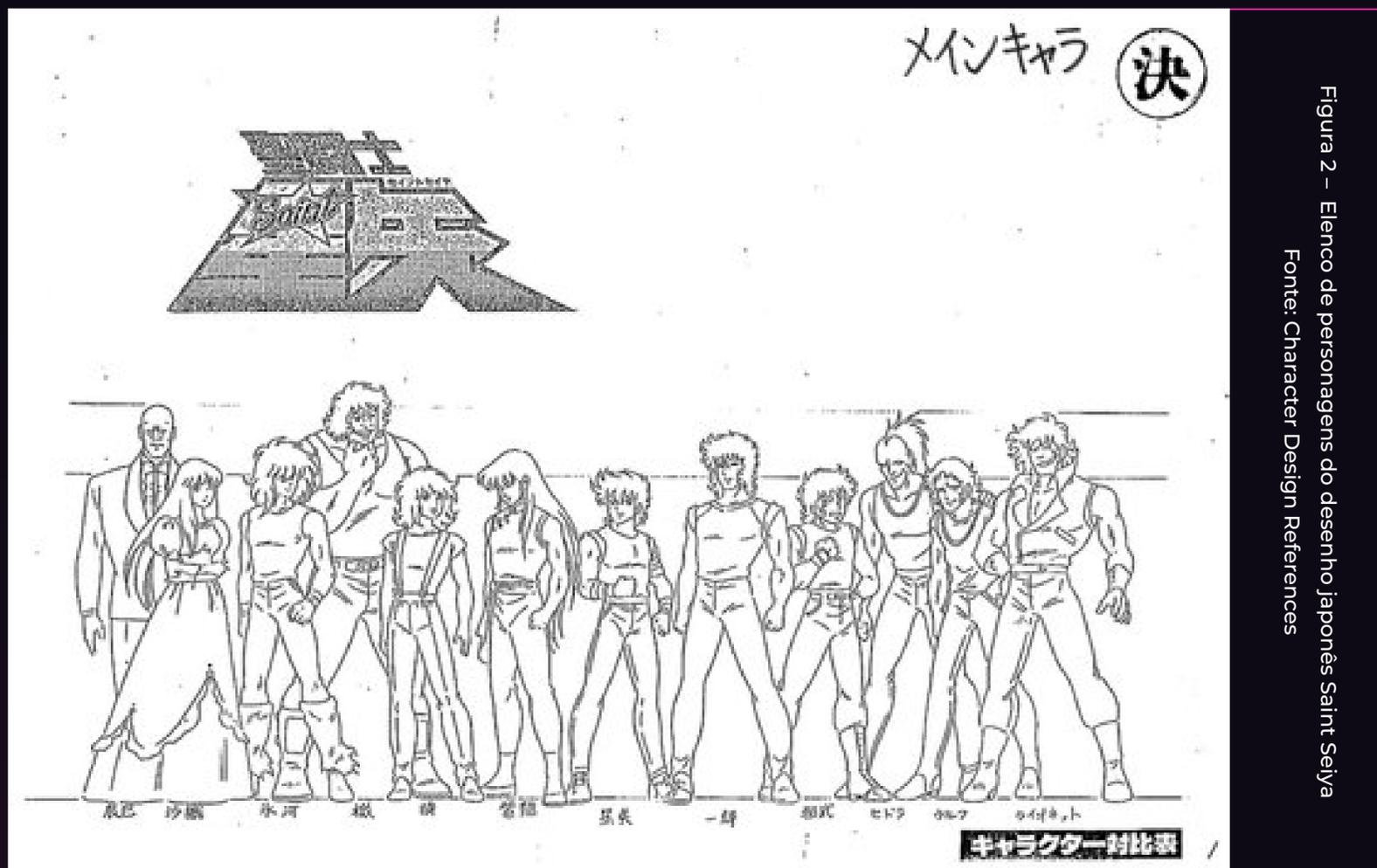


Figura 2 – Elenco de personagens do desenho japonês Saint Seiya
Fonte: Character Design References

Pesquisa e referências

Assim como outras metodologias de design, para o character design a pesquisa de similares e referências tem um papel importante no desenvolvimento de um produto mais sólido e coeso. Pois, através dela, é possível analisar que elementos são associados àquela característica que se quer representar, além de perceber o que já foi feito e deu certo.

Regras de design

Nessa etapa serão decididas as regras de design que irão reger o universo em que todos os personagens estão inseridos. Essas decisões serão baseadas principalmente no gênero da obra e no público alvo. Como mostra a Figura 3, o mesmo personagem pode ser adaptado de acordo com as regras de design de determinadas obras.



Thumbnail

Esse método se trata de pequenas imagens que são desenvolvidas com o objetivo de criar variadas possibilidades de composições visuais em um menor tempo e com menos acabamento, como será exemplificado na figura 4. Essa é a fase que permite uma maior exploração e liberdade criativa, várias possibilidades simplificadas do personagem são geradas com o propósito de encontrar qual carrega de maneira mais eficiente a sua mensagem. Após definir quais thumbnails serão trabalhadas, elas recebem um pequeno refinamento baseado nas formas básicas que irão compor o visual do personagem.

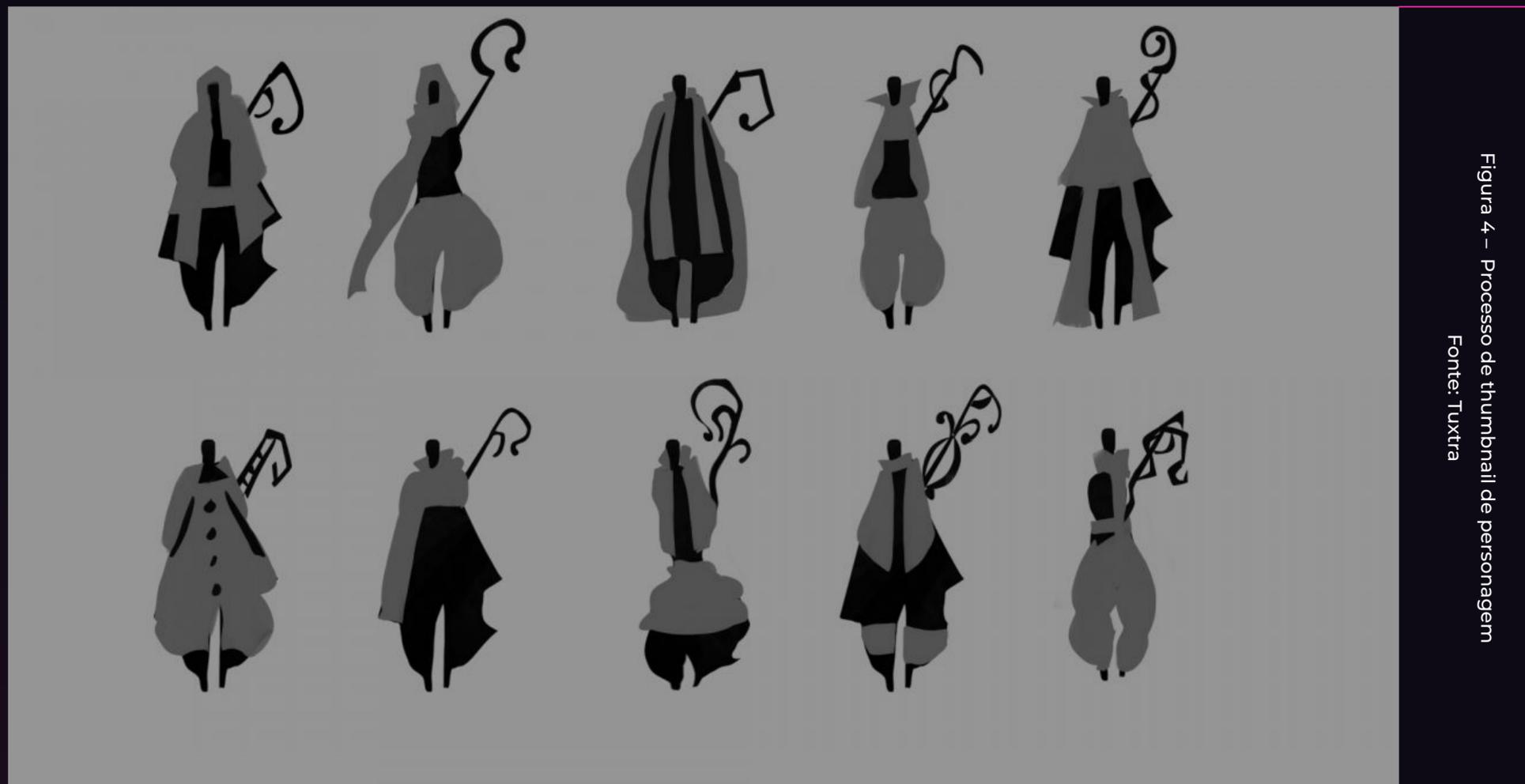


Figura 4 – Processo de thumbnail de personagem
Fonte: Tuxtra

EXPANSÃO DE CONCEITOS

As thumbnails representam a visão mais geral do personagem e, com essa primeira base visual construída, é possível passar para partes menores do personagem como sua vestimenta, postura, rosto e cores. Essa etapa também possui muita exploração para que o visual do personagem possa ser escolhido dentre as possibilidades.

Refinando os personagens

Após a thumbnail escolhida ter passado por diversas possibilidades de pré-refinamento na etapa anterior, nesta fase será escolhida uma das possibilidades para passar pelo refinamento final, no qual os detalhes serão mais trabalhados e a paleta de cores será definida.

Figura 5 – A importância do estilo
Fonte: Art Prof



Pose de personagem

Com o design do personagem, uma pose é definida para ter um maior refinamento na finalização e na apresentação do conjunto. Essa pose pode contribuir para o enriquecimento do todo ao apresentar o design de maneira mais legível e que carregue algum traço da personalidade do personagem em questão, como pode ser visto na Figura 5.

Exploração de estilo final

O design do personagem já foi definido, porém, considerando a etapa de apresentação para o cliente, a exploração do estilo em que a pose final será produzida é importante pois, nesse momento, o público alvo e o tipo de mídia são fatores essenciais a serem considerados.

Design final

Esse é o produto final, resultado de todas as etapas anteriores. Ele aproveita todo o potencial semiótico das formas, cores e poses para transmitir personalidade e outros aspectos narrativos.

Fundamentos da Ilustração Digital (Freitas e Sousa, 2021)

Apesar da metodologia utilizada na ilustração final se diferenciar da metodologia de concepção, elas apresentam alguns pontos em comum. Na metodologia da ilustração, passamos por seis etapas para obtermos a peça final: briefing, referências, thumbnails, grayscale, cores e finalização (Figura 6).

Uma ilustração sem qualquer planejamento pode fazer com que o processo ande em círculos e demore bem mais do que deveria. Para evitar isso e tornar o processo mais eficiente, mas não menos criativo, existem algumas etapas que podem ser seguidas. Na metodologia escolhida para a parte de ilustração, esse processo de pré-produção se dá por duas etapas: o briefing e as referências. Além de uma etapa que pode ser considerada um meio termo entre a pré produção e a produção da peça em si, que é a etapa de thumbnail.

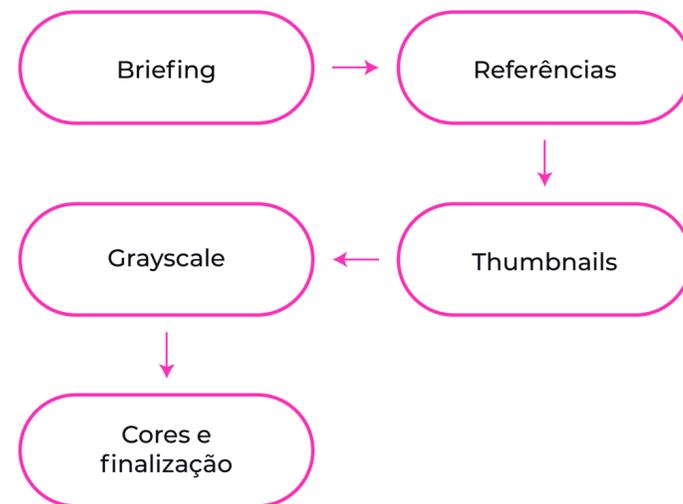


Figura 6 – Fluxograma da metodologia Fundamentos da Ilustração Digital
Fonte: O autor (2023), adaptado de Freitas e Sousa (2021)

Briefing

Assim como na criação dos personagens, na hora de ilustrar, um bom briefing pode ser uma ótima ferramenta para atingir resultados mais sólidos e rápidos. Nessa etapa é necessário descrever o máximo de informações possíveis para que, dessa forma, as próximas etapas possam acontecer de maneira fluida. Então características como tema, personagens, ambiente, ação e storytelling são de grande valor.

Referências

As referências são ferramentas muito utilizadas nas ilustrações. Elas são importantes tanto para lembrar das estruturas e texturas de alguns objetos como para passar a sensação que se quer transmitir com a peça final. O moodboard, também conhecido como painel semântico, é utilizado para reunir visualmente inspirações, referências e elementos de design que ajudam a transmitir uma ideia, conceito ou estilo específico de forma coesa. Nessa metodologia, as referências são divididas em três categorias: referências de estilo, referências diretas e referências indiretas.

Referências de estilo

Nessa categoria, são separadas imagens que remetem ao estilo de algum artista ou estúdio que se aproxime do que se quer para a peça final, por exemplo: o tipo de estética, renderização, composição, silhuetas ou sombreamento.

Referências diretas (literais)

Nessa categoria, são selecionadas imagens que mostram objetos reais que estarão presentes na ilustração, pois assim será possível desenvolver a representação desse objeto de maneira mais realista, mesmo que estilizada, pois isso não está necessariamente relacionado ao estilo realismo de representação.

Referências indiretas (subjetivas)

Nessa categoria, diferentemente das anteriores, as referências selecionadas irão estar mais relacionadas com o sentimento que a cena deve passar. Por isso, essa categoria também se torna diferente pelo fato de que recursos não visuais também podem ser utilizados, como por exemplo, uma música que passa a sensação que a cena deve conter.

Thumbnail

Thumbnail é uma estratégia para agilizar o processo de ideação da cena (Figura 7), quase como o briefing visual da obra. O briefing é responsável por descrever os elementos que deverão estar presentes na cena, o que está acontecendo e outros detalhes importantes.

Já na thumbnail se explora as possibilidades de como esses elementos estarão dispostos na cena, que tipo de composição será utilizada, os valores tonais utilizados, qual a angulação da câmera e, conseqüentemente, o tipo de perspectiva que será aplicada.

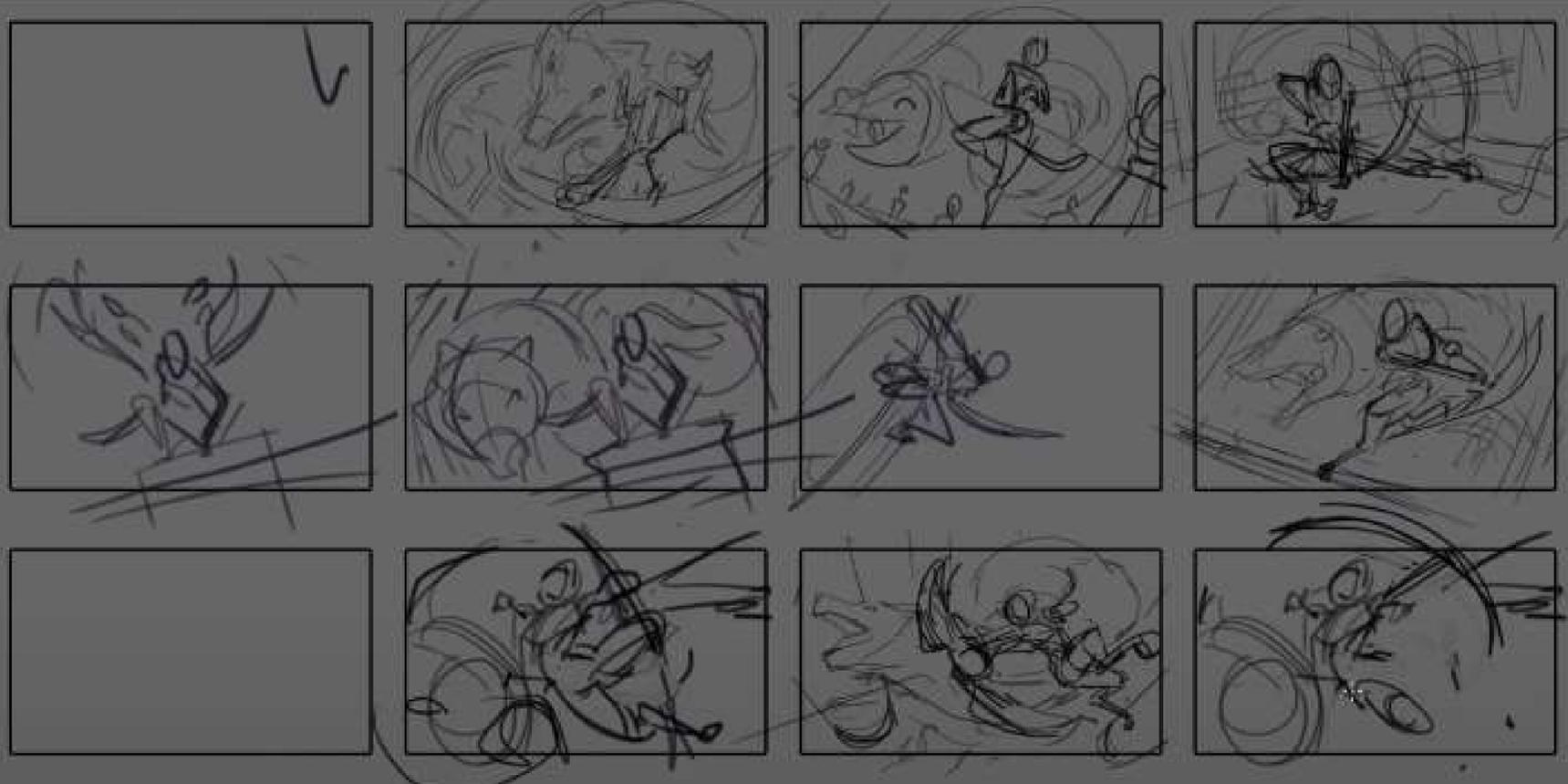


Figura 7 – Processo de thumbnail
Fonte: Canal Deiv Calviz

No entanto, como o processo de thumbnail se trata de uma parte artística, não existe uma forma correta de se fazer, contanto que ela consiga atingir seu objetivo de comunicar o que deve ser comunicado.

Nessa etapa, por tratar novamente de comunicação, ela é composta por conjuntos de experimentações, afinal, como ainda são rascunhos extremamente simplórios, é nessa fase que as decisões mais importantes devem ser tomadas, pois as alterações custam menos tempo e trabalho. Então, se houver alguma dúvida sobre qualquer característica da peça que possa ser resolvida ainda nesta etapa, o ideal é que ela seja testada e avaliada para que possa ser tomada uma decisão de manter ou descartar.

Grayscale

A etapa de grayscale resume todo o processo entre a thumbnail e a arte pré-pronta em escala de cinza. Esse processo não é um passo a passo com jeito certo ou errado de fazê-lo, afinal também se trata de uma particularidade artística e cada artista possui seu próprio ritmo de produção.

Por esse motivo, existem diversas abordagens utilizadas. Alguns irão fazer camadas de rascunhos cada vez mais nítidos e comunicativos para então fazer a lineart ou partir direto para pintura. Há ainda aqueles que fazem a lineart e depois a mesclam com a pintura, já outros preferem começar com grandes borrões pensando mais na pintura por si só, sem uma etapa desenho muito trabalhada ou até mesmo nem existindo essa etapa.

Inclusive, o método de utilizar a escala de cinza não é obrigatório, muitos artistas optam por trabalhar diretamente com as cores. No entanto, ao fazer isso, os valores tonais não são separados de outras características da cor, como a saturação por exemplo. Todas as variáveis da cor são trabalhadas simultaneamente e, por esse motivo, é necessário um cuidado maior para que os valores tonais estejam bem distribuídos de acordo com o objetivo da peça.

O momento de passar desta etapa para a próxima também é uma decisão mais individual. O importante é que os principais valores tonais tenham sido definidos ou, em alguns casos, toda a volumetria dos objetos em cena, para que as únicas preocupações na próxima fase sejam as cores e outros pequenos detalhes.

Mas isso não significa que o desenho precisa estar finalizado em grayscale para continuar. Como dito anteriormente, essa decisão é pessoal e deve-se levar em consideração se continuar nela irá atrapalhar ou adiantar o processo. Ou ainda se, de fato, ir com um pouco mais de calma evita retrabalhos.

Cores e finalização

Por fim, resta finalizar a peça, utilizando as cores a favor da comunicação e auxiliando na sensação que a cena deve passar. Além disso, se pode refinar as arestas, decidindo quando fazer uma transição de cor mais suave ou mais rígida. Assim, como nas etapas anteriores, a finalização também é uma fase muito subjetiva, afinal é a parte em que o artista deverá decidir se a arte está pronta ou se ainda merece mais refinamento. Isso vai de acordo com o gosto pessoal do artista, do objetivo que ele tem com a peça e também do reconhecimento das suas limitações.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A documentação de Nova Roma Antiga será responsável por descrever o processo de como criar personagens utilizando nossa própria cultura local como referência, além de também criar personagens baseados em figuras históricas com os quais não se pode ter um contato direto, sendo necessário recorrer a fontes como registros históricos e materiais acadêmicos.

Ademais, será mostrado o processo de decisão e de desenvolvimento para inserir ambos personagens em uma nova realidade, distante das quais foram originados. Dessa maneira, serão abordados o propósito do character design, a definição da temática cyberpunk e a análise dos elementos examinados no desenvolvimento do projeto, que incluem o Coliseu, o Carnaval, Júlio César e o Galo da Madrugada.

Character Design

Segundo Gonçalves (2020) o character design, ou design de personagens, é uma área do concept art responsável pela parte de criação dos personagens. Nesse processo, o designer irá desenvolver uma linguagem visual que transmita uma harmonia entre características físicas e comportamentais que condizem com a história e caráter.

Em um desenvolvimento de personagem, ele poderá receber diversas versões. Essas podem variar de acordo com o tipo de mídia que o personagem está inserido ou até mesmo a linguagem visual que pode ser aprimorada conforme os anos. Isso pode se adequar tanto a projetos de filmes, que possuem várias etapas e demoram anos antes de alcançar o produto final, quanto em redesign de personagens, como no caso de uma sequência de filme, jogos, séries animadas e até mesmo a mudança no tipo de mídia e público alvo (Torres, 2017).

Por fim, de acordo com Freitas (2018), podemos concluir que, apesar de um personagem ser composto por várias camadas desde sua personalidade até sua aparência, sua identidade visual é geralmente a primeira coisa que vem em nossas mentes quando pensamos nele. Pois são suas características únicas que o fazem se destacar dos demais são as composições associadas entre a sua história e a sua personalidade.

Para chegar em uma composição que faça sentido, não podemos simplesmente ir adicionando elementos aleatórios ao visual do personagem, devemos pensar sobre sua história e também em sua personalidade. Por exemplo, que momento marcante na narrativa desse personagem pode gerar algum impacto em seu visual? Que tipos de acessórios esse personagem gosta de usar? Dessa forma, tornamos nossos personagens mais tangíveis e reais, conseqüentemente criando um apelo visual que consiga ser a primeira coisa que vamos lembrar assim que pensarmos nele (Freitas, 2018).

O universo cyberpunk

Toda a trama será ambientada no gênero cyberpunk, que é um subgênero da ficção científica que retrata um cenário pós-moderno, altamente tecnológico e tomado pelo caos urbano (Lemos, 2004).

Esse tipo de ficção se passa num futuro distópico próximo em que a tecnologia e o capitalismo predatório estão em seu ápice, carregando consigo diversos problemas de cunho social, ambiental, entre outros. É um tipo de cenário no qual a luta de classes está presente de forma significativa, onde de um lado estão os detentores dos meios de produção, normalmente representados como uma única grande empresa em posse de riquezas inimagináveis, e do outro pessoas que vivem à margem da sociedade, lutando pela sobrevivência com os poucos recursos que têm à disposição.

Daí vem a etimologia da palavra cyberpunk: cyber, do cenário futurístico e repleto de máquinas e tecnologias, e punk, da visão de “faça você mesmo” e de contracultura relacionada com o movimento punk dos anos 70 (Lemos, 2004). Em outras palavras, também pode ser entendido através do bordão “high tech, low life”: o cyberpunk é um cenário com alta tecnologia, mas baixa qualidade de vida, em especial para aqueles que são marginalizados.

Dessa maneira, o gênero vem sendo explorado em diversos tipos de mídia, incluindo filmes, como visto em “Blade runner 2049” (2017), conforme mostra a Figura 8; animações como evidenciado em “Cyberpunk: Mercenários” (2022) na Figura 9; e jogos, como o “Cyberpunk 2077” (2020).



Figura 8 – Blade runner 2049 (2017)
Fonte: Netflix



Figura 9 – Cyberpunk: Mercenários (2022)
Fonte: Netflix

Outros exemplos que se podem citar são as linhas de skins Projeto (Figura 10), Cibernética (Figura 11) e Cyberpop (Figura 12) do jogo League of Legends, que exploram a temática por meio de artes conceituais e histórias alternativas.



Figura 10 – Trailer de Animação PROJETO: Retaliação
Fonte: League of Legends



Figura 11 – LeBlanc Cibernética
Fonte: League of Legends



Figura 12 – Cyberpop Zoe
Fonte: League of Legends

O Coliseu

Os jogos do Coliseu foram de grande importância para o enredo do projeto, pois foram adaptados para a obra, por isso eles precisavam de certo aprofundamento. Através de estudos em artigos pesquisados no Google Acadêmico como “A história do uso político do esporte”, encontrei uma forte relação entre os jogos romanos com os gregos, principalmente por serem utilizados de maneira política dentro de suas sociedades.

Segundo Sigoli e De Rose Junior (2004), após um tratado entre as três cidades-estado, Pisa, Esparta e Elis, surgiram os jogos olímpicos, realizados em Olímpia como forma de celebrar a paz entre as cidades gregas. Os jogos possuíam tanta importância e prestígio que foram considerados sagrados e, por esse motivo, a cada quatro anos as guerras cessavam para que os jogos pudessem ser disputados. Esses jogos foram responsáveis por reunir todos os povos em uma única identidade helenística, pois, através da paz, esses povos foram capazes de difundir suas culturas.

Já os jogos romanos eram realizados nos circos e anfiteatros, além de serem de grande importância na política do pão e circo. Apesar de terem recebido muitas heranças gregas, os jogos romanos não eram marcados por honra, mas sim por espetáculos sangrentos e mortais. Os jogos tiveram seu ápice durante o Império Romano (27 a.C. - 476 d.C.) e são constantemente relacionados a ele em obras como o filme *Gladiador* (2000), representado na Figura 13, porém eles já eram utilizados como ferramenta de alienação desde a República (509 a.C. - 27 a.C.).



Figura 13 – Gladiador (2000)
Fonte: Netflix

Isso é um fato importante a ser ressaltado, uma vez que Júlio César (100 a.C - 44 a.C) não viveu durante o Império Romano, porém ele foi responsável pelo período de transição entre a República e o Império através de seu mandato como ditador romano que terminou com sua morte planejada por conspiradores, como mostra o documentário Império Romano: O Senhor de Roma (2018), representado na Figura 14.



Figura 14 – O senhor de Roma (2018)
Fonte: Netflix

Júlio César

Segundo o historiador Filipe Figueiredo (2019), Júlio César (Figura 15) foi um político e militar nascido em uma família patrícia, ou seja, da aristocracia romana, o que significa que desde sua infância ele já esteve em contato com pessoas influentes e poderosas de Roma. Porém, por causa de uma derrota de seu tio em uma guerra civil contra Sula, um comandante militar, César teve todos os seus bens confiscados e teve que encontrar refúgio se alistando, dando início a sua carreira militar, na qual foi reconhecido como grande líder de batalha e foi condecorado com a coroa cívica.



Figura 15 – Estátua de Júlio César
Fonte: Walks Inside Rome

Após a morte de Sula, César retornou para Roma e foi eleito tribuno militar, cargo que exercia função militar e pública. Sua carreira política foi ascendente, porém cheia de dívidas, pois precisava pagar servos, guardas e subornos para eleições de cargos políticos. Crasso (114 a.C. - 53 a.C.) foi uma figura relevante na vida de César, pois foi um dos homens mais ricos de Roma que se aliou a César, financiando sua carreira em troca de apoio político. César, porém, não podia ficar sem um cargo de governo ou militar, caso contrário poderia se tornar um cidadão privado comum e ser processado por seus credores.

César, Crasso e Pompeu (106 a.C. - 48 a.C.) formam então uma aliança informal chamada primeiro triunvirato, que possuía recursos e influência suficiente para controlar a política romana, e César conquistou muito apoio popular ao propor uma redistribuição de terras para beneficiar a plebe.

Ele se tornou governador de três províncias da fronteira da república, com o comando dessas regiões e de quatro legiões, ele começou uma campanha que traria glória perante o povo, riquezas, poder militar e prestígio político, e assim se deu início às Guerras Gálicas (58 a.C. - 51 a.C.). Porém, após suas conquistas, o senado exigiu que Júlio César retornasse para Roma para ser julgado por ter realizado guerras sem autoridade, contudo ele recusou e atravessou o rio Rubicão com suas tropas, proferindo nessa ocasião a frase “a sorte está lançada”, como é ilustrado na Figura 16.



Figura 16 – Travessia do Rubicão
Fonte: Enslnar História

Ao fazê-lo, César teria cometido o crime de entrar na província da Itália armado e com isso se deu início a guerra civil cesariana (49 a.C. - 45 a.C.), que terminou com César assumindo o cargo de ditador. Esse seria então o último cargo ocupado por César, pois em poucos anos ele seria assassinado, vítima de uma conspiração do senado como mostrado na Figura 17 (Sigoli e De Rose Junior, 2004).

A conquista da Gália se tornou um de seus maiores feitos e sofreu alterações fantasiosas. Segundo Rosa (2007), o povo romano só conhecia as campanhas através de relatos tendenciosos, enaltecendo ou depreciando a imagem de César. Ele decidiu fornecer um conjunto de documentos de primeira mão sobre as batalhas, livros que ficaram conhecidos como *Commentarii de Bello Gallico*. Porém esses livros não foram escritos por um historiador, mas por um político: o próprio Júlio César.



Figura 17 – A morte de César
Fonte: Enshnar História

Por esse motivo existem dúvidas sobre a imparcialidade dele em relação a alguns fatos e omissão de outros. Dessa forma, o texto não pode ser considerado uma narrativa historiográfica, um diário ou uma memória. “No latim clássico, *commentarium* designa notas breves e secas, um relato de fatos, um registro simples de algo.” (Rosa, 2007, p. 40).

Um fato curioso apresentado em *Império Romano: O Senhor de Roma* (2018), é que César sofria de epilepsia. Esse fato isolado pode parecer irrelevante para a adaptação, porém, como dito anteriormente, um design único é resultado da composição de vários elementos que, isolados, não são únicos.

Hino de Pernambuco

Todo o conceito de Nova Roma Antiga surgiu através do Hino de Pernambuco. Ao lembrar do trecho “Nova Roma de bravos guerreiros”, foi pensado na possibilidade de unir os dois povos em uma única obra, como forma de enfatizar a importância da representação de elementos históricos e culturais. Não só isso como também mostrar que a cultura local tem muito conteúdo que se pode explorar, representar e adaptar para narrativas fictícias.

O Carnaval

Tendo como um dos objetivos evidenciar relações entre Pernambuco e Roma, o Carnaval se torna um elemento de bastante valor para o projeto, pois:

Segundo definição genérica, o carnaval é uma festa popular coletiva, que foi transmitida oralmente através dos séculos, como herança das festas pagãs realizadas a 17 de dezembro (Saturnais –em honra ao deus Saturno na mitologia grega) e 15 de fevereiro (Luperciais –em honra ao deus Pã, na Roma Antiga) (Lapicciarella, 1996, p. 6 apud Junior, 2019, p. 183).

O festejo é constantemente utilizado como elemento de identidade brasileira perante outras nações, porém a origem dessa festa não é brasileira. Como dito anteriormente, o Carnaval surgiu a partir de heranças dos Saturnais e Luperciais, assim como foi herança do entrudo, de origem portuguesa, e os bailes de máscaras de origem italiana (Lopes Junior, 2019).

O entrudo (Figura 18) era algo considerado grosseiro, geralmente brincado pelas classes mais populares, já que as mais altas não se atreviam a sair na rua. Para esses, os bailes de máscaras (Figura 19) parecia, a mais apropriado. Dessa forma o carnaval brasileiro se desenvolveu em diferentes classes sociais.



Figura 18 – Entrudo
Fonte: Mundo Educação



Figura 19 – Bal Masqué, óleo sobre tela
Fonte: Charles Hermans, 1880

Porém, por se tratar de um país de escala continental, no Brasil o Carnaval se desenvolveu de maneira distinta em diferentes locais. Tendo isso em mente, o projeto optou em se limitar ao Carnaval de Pernambuco, berço do Galo da Madrugada (Figura 20).

O Carnaval pernambucano mostra uma troca social, cultural e comunicacional de grupos marginalizados. Em Recife e Olinda, o frevo e o maracatu possuem grande relevância nos festejos desses locais, onde os elementos de religiosidade popular, proveniente de matrizes africanas e também de outras origens, são muito marcantes nas manifestações culturais. No maracatu é possível destacar a importância das irmandades religiosas, tanto na integração dos povos pretos na sociedade como a influência na criação do ritmo musical. Já o frevo surgiu em clubes populares cujo objetivo era reunir pessoas de diferentes profissões como varredores, ferreiros, talhadores entre outros para animar as festas de Carnaval.



Figura 20 – Vista noturna do Galo da Madrugada
Fonte: Agência do Recife

Dessa forma o Carnaval pode ser relacionado com o Coliseu (Figuras 21 e 22), que apesar de serem tipos de entretenimento muito diferentes, ambos são formas de espetáculos voltados para as grandes massas, além de proporcionarem uma troca cultural, social e comunicacional.

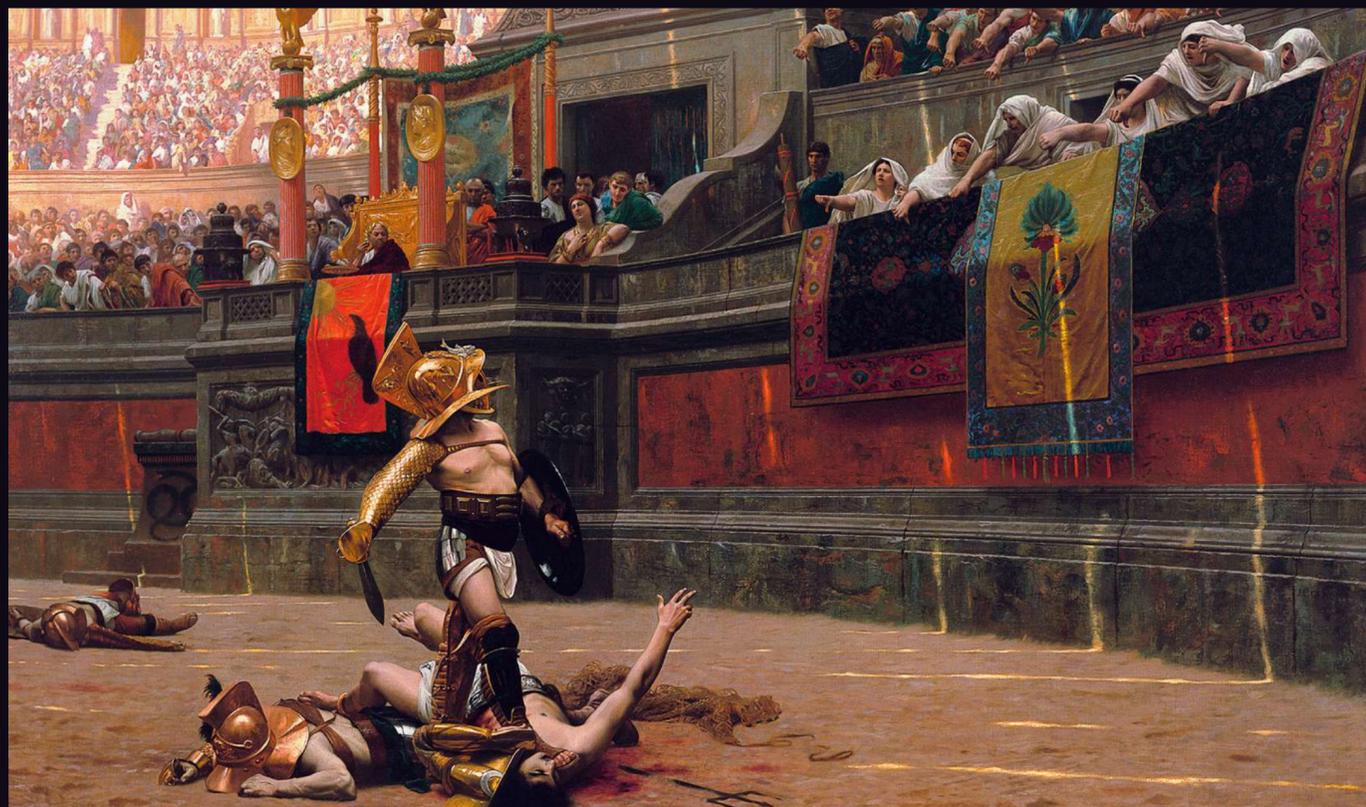


Figura 21 – Pollice Verso
Fonte: Jean-Léon Gérôme, 1872



Figura 22 – Carnaval 2020
Fonte: Faculdade IDE

O Galo da Madrugada

Essa figura é responsável no projeto por trazer sua energia festiva e foliona (Figura 23), além de representar e exaltar a cultura pernambucana, não só por ser o Galo da Madrugada, mas também porque ele foi palco de homenagem para artistas pernambucanos, como será mostrado mais adiante.

Segundo o próprio site do bloco carnavalesco, em 4 de fevereiro de 1978, ao nascer do sol, nascia o Clube das Máscaras O Galo da Madrugada, composto por 75 pessoas fantasiadas acompanhadas por uma orquestra de Frevo composta por 22 músicos.



Figura 23 – Galo, Frevo e Manguêbeat
Fonte: Brasil de fato - Pernambuco

Apenas um ano após a fundação, foi criado o Hino do Galo, com o intuito de dizer ao folião que a festa começava muito cedo. O hino permanece vivo até os dias de hoje e já foi interpretado por vários artistas pernambucanos, sendo Alceu Valença o responsável pela versão mais conhecida.

Ao longo dos anos, o bloco cresceu e ganhou destaque internacional. Em 1994, foi reconhecido pelo Guinness Book como o maior bloco de Carnaval do planeta e em 1995 o recorde estampou a capa da edição. O bloco Galo da Madrugada também é considerado o Carnaval mais democrático do mundo, que une foliões de diferentes culturas, regiões, classes e credos, promovendo a cultura pernambucana entre as novas gerações.

Em 2011, foi criado o Pinto da Madrugada (Figura 24), versão mirim do Galo da Madrugada, que possui algumas atrações infantis e atividades recreativas, sendo uma oportunidade para as crianças desfrutarem do Carnaval de rua tradicional de Pernambuco. O bloco também conta com um trenzinho e para participar é necessário fazer uma inscrição e uma doação, que será direcionada aos projetos sociais próximos da sede do Galo da Madrugada.

Em 2018, o Galo da Madrugada completou 40 anos e teve um público que ultrapassou os 2 milhões nas ruas do Recife. O desfile também gera oportunidades diretas e indiretas de renda para milhares de pessoas, como costureiras, vendedores ambulantes, montadores de estruturas para camarotes, entre outros.



Figura 24 – Pinto da Madrugada
Fonte: Folha de Pernambuco

CONCEPÇÃO DOS PERSONAGENS

A concepção de personagens foi dividida em algumas etapas baseadas na metodologia apresentada por Kenneth Anderson. No entanto, houveram algumas adaptações para o projeto conforme foi necessário e tais adaptações serão expostas de acordo com o decorrer do capítulo.

Briefing

O conceito inicial se trata de dois personagens que farão parte de um jogo fictício, mobile e com a estética cyberpunk.

O mito

Neste jogo, figuras históricas são ressuscitadas em corpos robóticos, graças à inteligência artificial, para travarem batalhas épicas dignas de gladiadores em um coliseu futurista. A escolha das figuras é feita pela IA que irá controlá-lo, é ela que determina quem será trazido de volta à vida. Em uma ocasião especial, quando o coliseu comemorou seu décimo aniversário, duas IAs foram selecionadas para uma jornada de retorno a Roma, a terra que viu nascer o primeiro coliseu. O objetivo era escolher duas figuras históricas para celebrar esse marco.

Contudo, algo surpreendente ocorreu: apenas uma figura conhecida foi ressuscitada, Júlio César, enquanto a outra se revelou uma surpresa completa, um gigante alado totalmente desconhecido. Em pouco tempo, essa improvável dupla se tornou uma das maiores atrações do coliseu, afinal, não era todo dia que se podia assistir a uma combinação tão inusitada como a de um líder romano icônico ao lado de um gigantesco ser alado. Esse desconhecido logo se apresentou como o Galo da Madrugada, famosa figura festiva de sua terra natal Pernambuco, conhecida também como Nova Roma.

Essa inusitada dupla se destacaria realizando feitos espetaculares no Coliseu, atraindo patrocinadores e conquistando glória para ambos, enquanto continuavam a surpreender e encantar o público com suas incríveis façanhas. Devido aos patrocínios, a qualidade de seus equipamentos se tornam cada vez mais discrepantes em comparação com os outros competidores.

O elenco

Essa história contém dois personagens principais: o Galo da Madrugada e o Júlio César. Para essa fase, utilizei de um recurso comum em jogos RPG para trazer mais informações para este documento: a ficha de personagem, que se encontra no apêndice A e B.

No primeiro momento, o César foi imaginado como protagonista e o Galo da Madrugada sendo seu fiel companheiro animal. Porém foi enxergado no Galo um maior potencial de desenvolver uma personalidade marcante e carismática. Dessa forma, também se torna mais coerente o tom mais leve em que a narrativa será contada, deixando a parte mais séria para o personagem secundário. Nesse momento foi decidido também dar um corpo humanóide para ele, para que o personagem pudesse ter expressões mais evidentes.

Assim, como dito anteriormente, ao se criar a linguagem visual de um personagem, deve-se levar em consideração quem é o personagem, o que ele faz, qual sua personalidade e o que o define. Pensando nisso, a maior característica dos personagens é a função de guerreiros nesse jogo fictício, por isso armaduras e equipamentos de combate são as peças principais para defini-los. Além disso, a temática cyberpunk cria uma estética que irá guiar o visual desses elementos.

Pensando individualmente, foram adicionadas também algumas características aos personagens para torná-los diferentes um do outro, permitindo que eles fossem vistos como seres independentes e complexos.

Para o César, foram aproveitadas duas características encontradas no processo de pesquisa, a primeira foi sua doença, a epilepsia, que foi adaptada como um curto circuito para o personagem robótico. O segundo foi o seu hábito de escrever, aliado com sua personalidade sempre muito tática e estratégica. Pensando nisso, foi dado ao César uma espécie de caderno futurista que o permite anotar informações importantes sobre os adversários.

Já para o Galo eram muitas possibilidades, uma vez que ele já foi palco de muitas homenagens. Foi decidido então adicionar dois objetos: o óculos de Chico Science, acessório utilizado pelo Galo no Carnaval de 2016, e também um objeto simples, mas que carrega a mensagem do Carnaval pernambucano: a sombrinha de frevo. O óculos tem a função de demonstrar o deboche do personagem em possíveis situações e a sombrinha para suas danças de comemoração e alegria.

Pesquisa e referências

A principal fonte de referência foi a linha de skins Projeto, do jogo League of Legends. Essas skins possuem uma linguagem próxima da pretendida, pois passam a ideia de cyberpunk, porém reflete uma linguagem visual mais limpa, não tão rústica. Isso se aplica ao fato de que o Júlio César é responsável por conseguir patrocínios para a dupla, os separando visualmente dos outros gladiadores mais marginalizados. Foi utilizado abundantemente o site Artstation como banco de referências para armaduras, elementos romanos e cibernéticos, assim como designs de personagens humanóides e aves. Baseado nisso, foram criados os moodboards (painéis semânticos) para cada personagem.

Para o moodboard do César (Figura 25), foram utilizadas referências de espadachins cibernéticos, de algumas representações de guerreiros ficticiais como também representações do próprio Júlio César, além de alguns elementos utilizados pelos militares romanos.

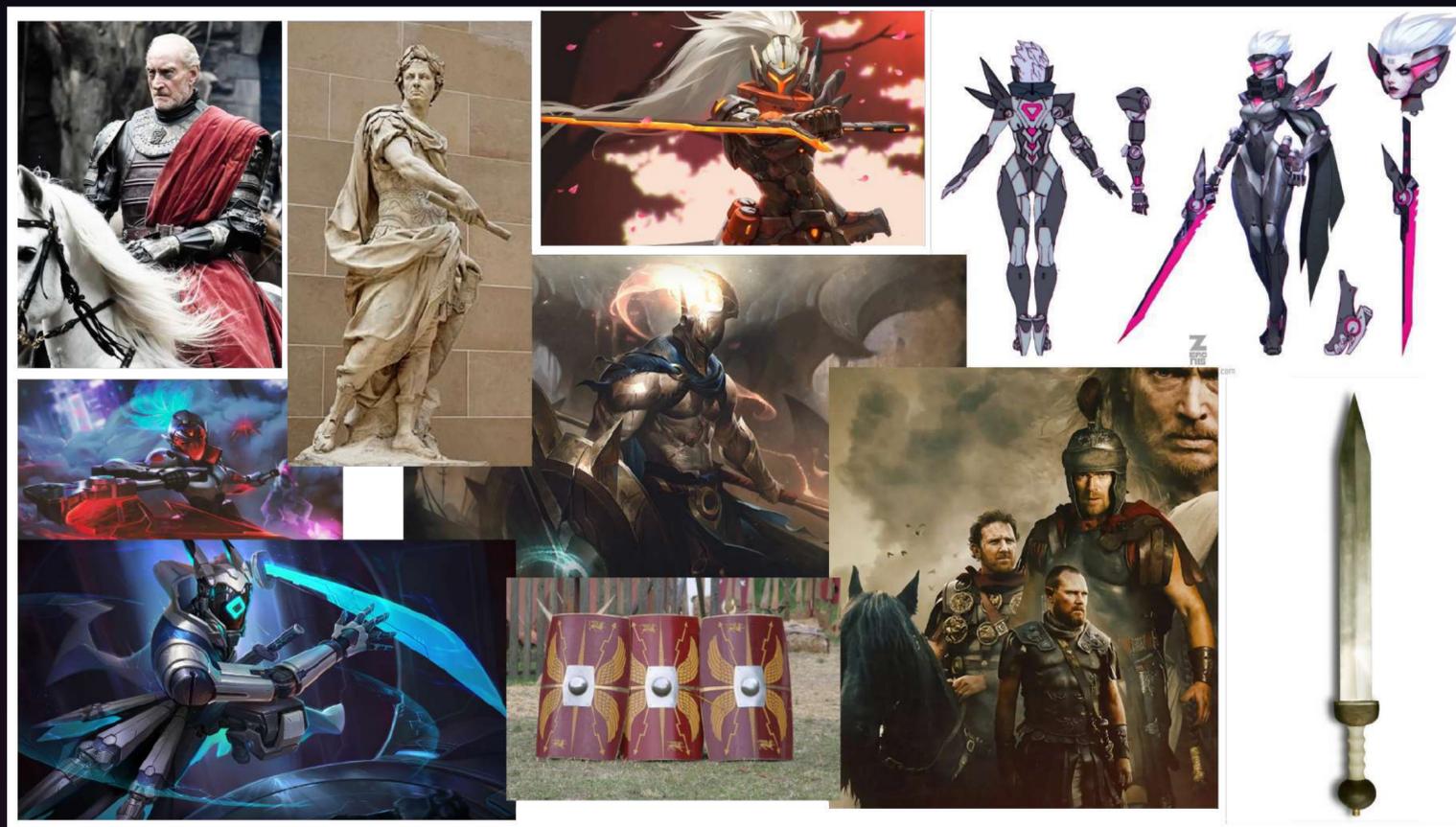


Figura 25 – Moodboard Júlio César
Fonte: compilação do autor, 2023

Já para o moodboard do Galo (Figura 26) foram utilizadas algumas versões de suas apresentações, algumas referências sobre a anatomia das aves para facilitar o processo de adaptá-lo, bem como algumas versões de galos e aves cibernéticas ou humanóides.



Figura 26 – Moodboard Galo da Madr'ugada
Fonte: compilação do autor, 2023

Regras de design

Pensando em designs cibernéticos, bem polidos e que reforçam o geométrico, as skins Projeto do League of Legends (Figura 27) entraram como algumas das principais referências para as regras de design. Alguns desses conceitos também são vistos em jogos com temáticas completamente antagônicas, como o medieval Clash of Clans (Figura 28), que também exagera a geometria dos seus personagens a fim de obter um bom design. E, no caso do projeto, por se tratar de guerreiros em posse de armadura, ambos tiveram a forma quadrada bem presente em seus designs, porém o Galo, por conta de sua personalidade mais elétrica, também teve influência forte dos triângulos em seu design.



Figura 27 – Projeto Senna
Fonte: League of Legends.

O design foi pensado em algo para o público juvenil, com proporções um pouco mais realistas para o César, enquanto para o Galo essas proporções são exageradas porém não de uma forma muito infantil ou que lembrassem os cartoons, elas foram trabalhadas de maneira a torná-lo uma figura mais heróica e imponente.



Figura 28 - Tela de carregamento do jogo Clash of Clans
Fonte: Clash of Clans

Thumbnailails

Essa fase ajudou a esclarecer alguns detalhes como a proporção do Galo em relação ao César (Figura 29). Apesar de o Galo ser o protagonista, a relação de tamanhos não foi definida por ele e sim pelo César, o motivo disso é que o imperador, mesmo em sua versão cibernética, possui uma proporção humana e, baseado nisso, o Galo não podia ser feito de maneira a ficar completamente desproporcional ao seu companheiro de combate.

Além disso, também foi decidida a silhueta inicial dos personagens. O Galo com um design fora dos padrões originais, uma vez que seus formatos e proporções fogem dos encontrados em humanos ou aves, que são as espécies primárias que dão origem a sua criação. Essas decisões foram tomadas com o objetivo de criar um certo destaque em relação aos demais personagens que podem vir a compor a obra. Seu design conta com algumas pontas, porém muito robusto na parte superior do tronco. Ter a parte inferior do corpo menor acabou funcionando muito bem para balancear o personagem, pois permite que sua aparência não se torne robusta demais: já que ele é um personagem festivo e agitado, pernas mais esguias se mostraram mais eficazes em transmitir essa mensagem.

Já o César seguiu um padrão bem proporcional ao corpo humano, sem grandes exageros. A silhueta dele foi construída apenas com formas angulares, para destacar o conceito mais quadrado, imóvel e meio insensível do personagem. Sua capa possui uma função bem flexível, uma vez que ela pode reforçar o padrão geométrico quadrado do César, mas também exercer o papel de trazer fluidez para suas poses.

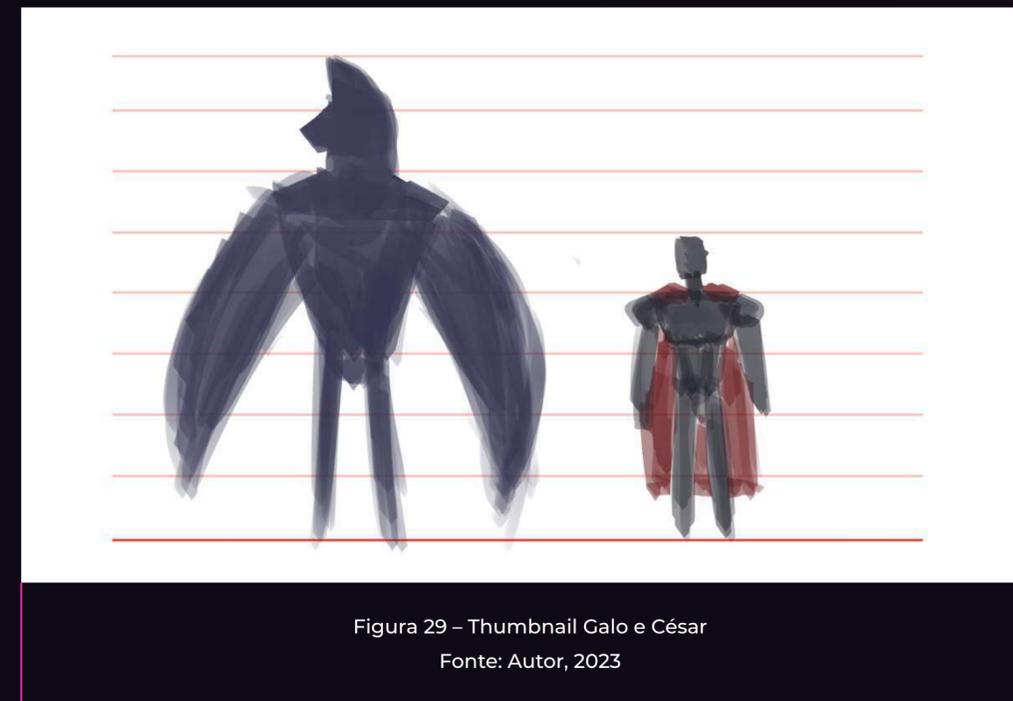


Figura 29 – Thumbnail Galo e César
Fonte: Autor, 2023

Expansão de conceitos

Nessa etapa foram feitas algumas versões de armadura para o Galo primeiramente. Por ser o protagonista e possuir uma anatomia mais peculiar, resolver primeiro o seu visual se mostrou a opção mais pertinente. Ambos personagens tiveram muitas mudanças para a versão final, mas a essência do que seria já estava pronta (Figura 30). A maior parte das alterações foi feita por questões de mobilidade e estética e serão apresentadas mais adiante.

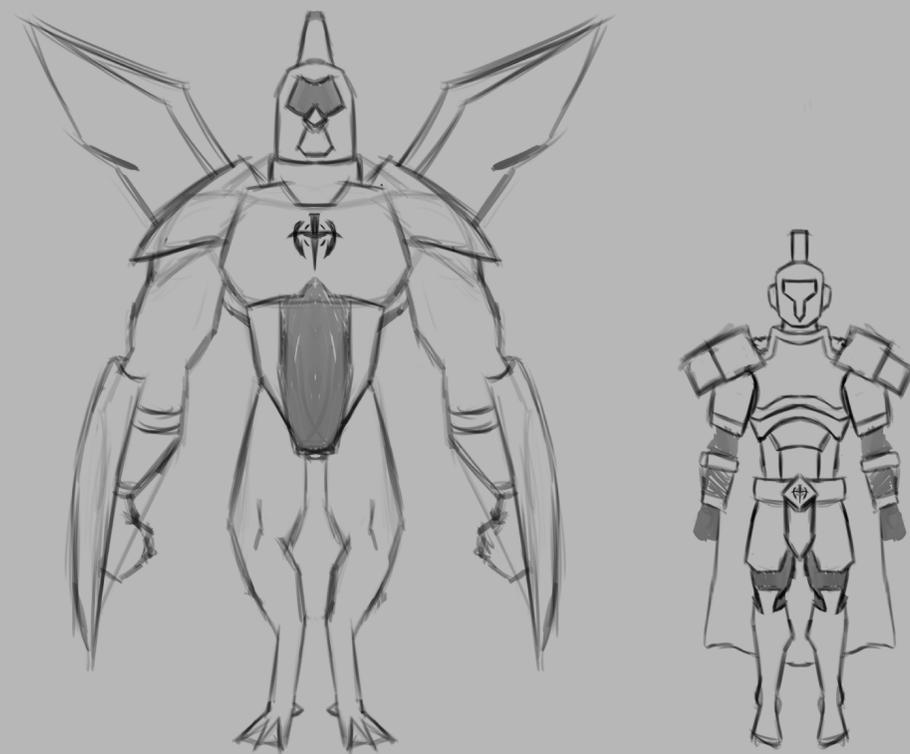


Figura 30 – Expansão de conceitos
Fonte: Autor, 2023

Refinando personagens

Nessa etapa o design foi finalizado e, para deixá-la um pouco mais completa, foi adaptada e dividida em três fases menores: refinamento do visual, turnaround e escolha das cores. Diferentemente da metodologia escolhida, em que as cores já deviam ter passado por uma etapa de testes e escolhas na fase anterior, aqui o teste foi realizado unicamente com o intuito de saber se o design estava fazendo sentido.

Porém outra etapa de teste de cor foi feita após o turnaround, essa decisão se deu pelo fato de que as armaduras seriam as partes mais complexas do design desses personagens e, por esse motivo, uma visualização mais tridimensional dela, mesmo que de maneira mais simples, seria necessária para compreender melhor como se daria a volumetria.

Refinamento visual e turnaround

As principais mudanças da primeira versão do Galo para a última foram o quadril e o abdômen, os joelhos, os braceletes e o gorjal (armadura de pescoço), como é possível visualizar na Figura 31. O quadril foi a mudança mais importante nesse design, pois possibilitou sensação de maior mobilidade para o personagem, além disso, seu novo design acabou influenciando no formato do abdômen e, juntos, ficaram muito mais elegantes do que a primeira versão.

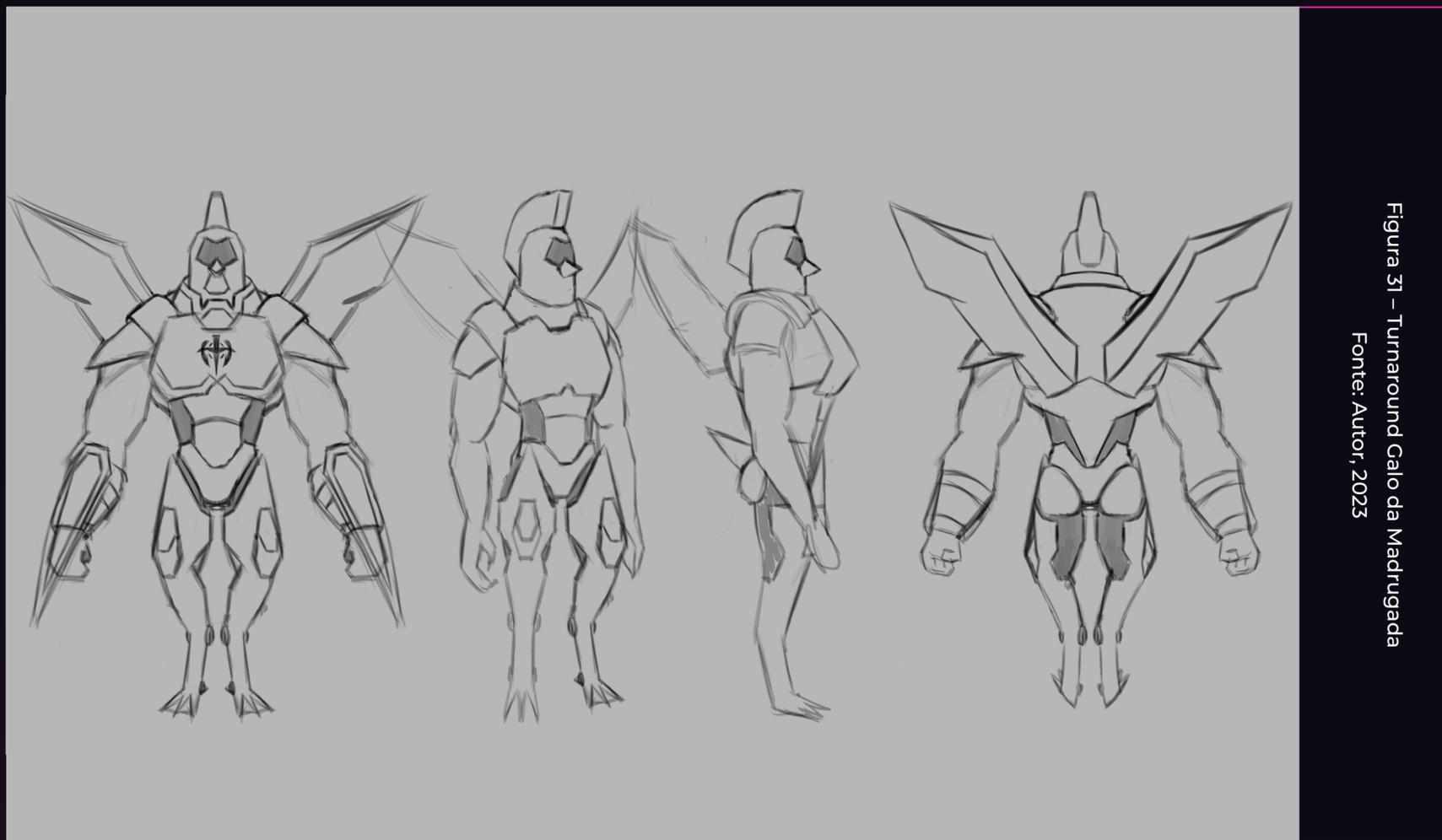


Figura 31 – Turnaround Galo da Madruga da
Fonte: Autor, 2023

Os joelhos e gorjal foram designs que mesmo no primeiro esboço já eram imaginados como algo que passaria por um processo de refinamento, seus novos designs foram importantes principalmente para enriquecer a composição visual do personagem. Já no bracelete foi adicionada apenas uma função de retrair, dessa forma, aumentando a mobilidade e liberdade de ações para o Galo.

O símbolo, que será explicado posteriormente, manteve sua posição no centro do peitoral, afinal, em outras áreas ele acabaria tornando a região poluída pelo excesso de informações. Os locais em que os símbolos eram posicionados também foram pensados de maneira que funcionassem melhor com a mensagem de ambos os personagens uma vez que o símbolo surge como um adereço para ressaltar que eles são uma dupla.

O design do César (Figura 32) se tornou muito mais próximo do design do Galo para gerar uma sensação de unidade. Apesar disso, algumas diferenças foram mantidas para gerar individualidade, principalmente no formato, já que o César foi feito para ser mais quadrado do que seu aliado.

O bracelete retrátil também foi adicionado ao César, mas com o intuito de incrementar simultaneamente a unidade e individualidade do personagem, uma vez que se trata de um escudo retrátil, enquanto o do Galo é uma lâmina, os diferenciando por modo de lutar, que condiz com suas personalidades e formas escolhidas: o Galo mais ofensivo e impulsivo, o César mais defensivo, cuidadoso e estratégico.

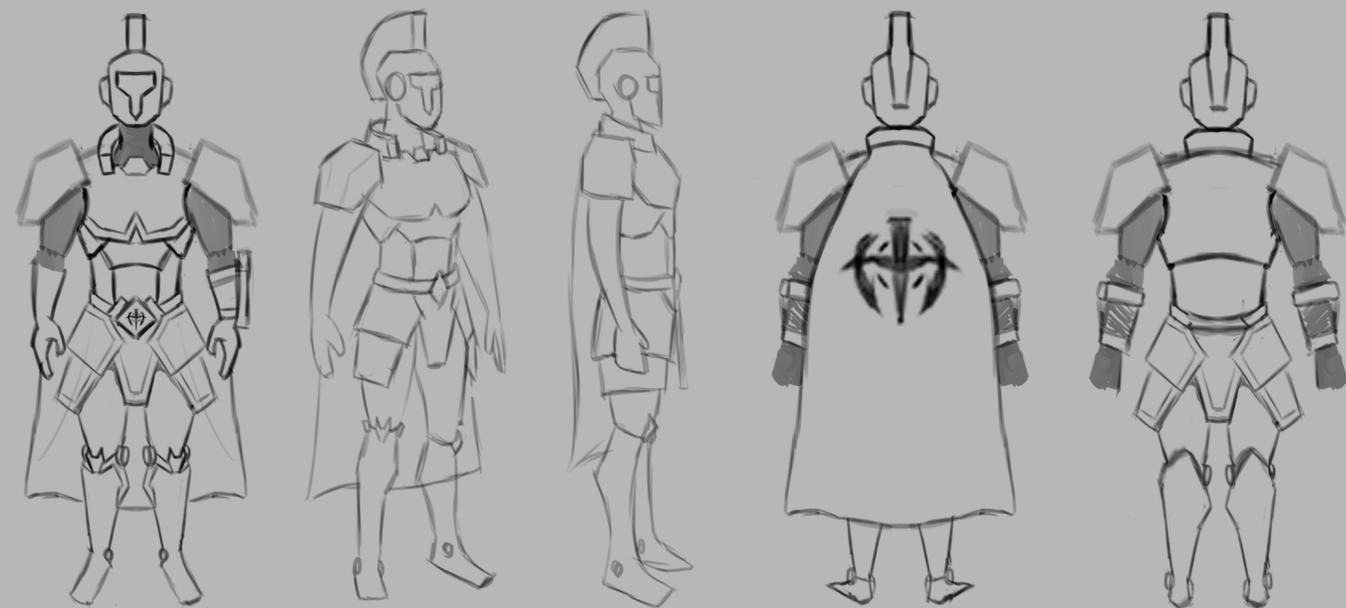


Figura 32 – Turnaround Júlio César
Fonte: Autor, 2023

O símbolo no César teve algumas possibilidades de onde iria ser usado, como nas ombreiras ou escudo, por exemplo. Contudo, se manteve no cinto e foi adicionado na capa. Por se tratar de um coadjuvante, de frente, ele possui um símbolo menor no cinto, e, de costas, o símbolo estampa sua capa, trazendo um grande peso para o personagem, mas sem ofuscar o Galo, uma vez que em suas costas ele carrega um grande par de asas. Ambas as figuras em tamanho maior podem ser visualizadas nos apêndices C e D.

Símbolo

O símbolo (Figura 33) apresentado nos personagens, localizado no peito do Galo e no cinto e na capa do César, foi criado com o objetivo de ter um elemento a mais que trouxesse unidade para os personagens, para que eles não parecessem apenas do mesmo lugar e sim da mesma equipe. Apesar de não ter tido uma fase separada somente para sua concepção, se fez necessário um tópico que o explicasse brevemente para que não passasse a ideia de aleatoriedade.



Figura 33 – Concepção do símbolo dos personagens
Fonte: Autor, 2023

Esse símbolo representa a união da Roma Antiga com a Nova Roma, trazendo os elementos da bandeira de Pernambuco e distribuindo-os de maneira que fosse possível construir um capacete próximo ao romano. A cruz e o arco-íris formam a estrutura do capacete, o Sol foi quebrado em partes para que os olhos pudessem ser representados e a estrela não foi utilizada, uma vez que não estava agregando valor e gerava um excesso de informações em um símbolo que deveria ser simples.

Cores

Após as decisões sobre a armadura serem tomadas e o turnaround ser produzido, começaram as etapas de teste de cor. Nessa fase, foram feitas algumas possibilidades de variações de cores, levando em consideração que, por conta de suas personalidades, o Galo (Figura 34) teria uma cor mais quente e o César (Figura 35) uma cor mais fria.

A cor branca foi escolhida para o design das armaduras, pois transmite uma mensagem mais limpa por ficar fácil de ver os detalhes e, além disso, possui um contraste de cores melhor distribuído. Dentre as demais possibilidades, foram escolhidas mais duas de cada personagem para serem apresentadas como possibilidades de skins, já que o projeto simula a criação de personagens para um jogo.

Além disso, essas variações podem trazer uma mudança em relação à percepção que o público terá da imagem do personagem, uma vez que as cores influenciam nessa questão. Por exemplo, cores mais claras e quentes evocam sentimentos mais alegres e energéticos enquanto cores mais escuras e frias transmitem sensações mais calmas e sérias.



Figura 34 – Teste de cor Galo da Madrugada
Fonte: Autor, 2023

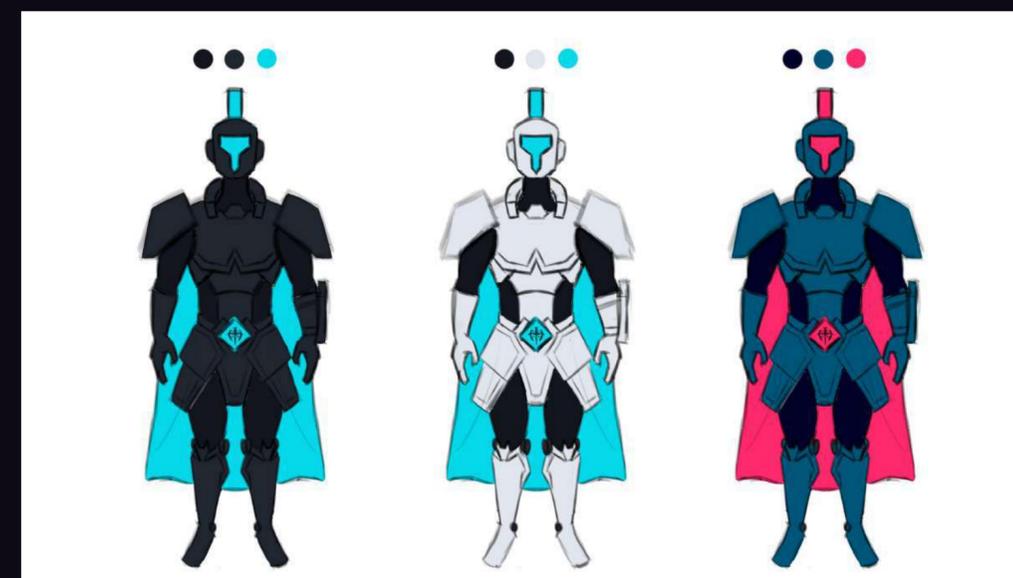


Figura 35 – Teste de cor Júlio César
Fonte: Autor, 2023

Poses de personagem

Para essa etapa, decidi trazer uma pose mais tranquila para cada personagem (Figura 36), que mostrasse um pouco de suas personalidades fora de batalha. Afinal, nas splash art eles já vão receber poses que sejam mais voltadas para um contexto de ação.

Então, para mostrar diferentes facetas das personagens, nessa fase, o Galo foi representado com uma sombrinha de frevo, trazendo esse lado mais descontraído dele.



Figura 36 – Poses dos personagens
Fonte: Autor, 2023

Já o César foi ilustrado anotando informações, mostrando que, por ser alguém mais centrado, mesmo em seus passatempos ele tenta ser produtivo e estratégico e, assim, ganhar vantagens políticas e no campo de batalha.

Exploração de estilo final e design final

Na metodologia original, essa etapa serve para desenvolver uma peça mais bem trabalhada e apresentável. Porém, como esse projeto possui uma splash art de peça final, a metodologia de ilustração acabou por substituir essa etapa.

Então o que foi produzido até aqui foi resumido em um model sheet de cada personagem para ser apresentado juntamente com a ilustração desenvolvida na próxima etapa do projeto.

O model sheet do Galo (Figura 37) reuniu seu turnaround e pose, assim como também uma representação do personagem utilizando os óculos do Chico Science. Já para o César (Figura 38), além da pose e turnaround também são mostrados seus equipamentos: uma espada e um escudo. Ambas as figuras em tamanho maior podem ser visualizadas nos apêndices E e F.



Figura 37 – Model sheet Galo da Madrugada
Fonte: Autor, 2023



Figura 38 – Model sheet Júlio César
Fonte: Autor, 2023

CONCEPÇÃO DA SPLASH ART

Sobre a criação da splash art, também chamada aqui de ilustração final, essa foi dividida em algumas etapas baseadas na metodologia apresentada por Freitas e Sousa (2021). Assim como na etapa anterior de desenvolvimento de personagens, também houveram adaptações feitas em prol do melhor andamento do projeto.

Briefing

O briefing se deu por resultado de todo o material reunido até esse momento: a ilustração final deveria se tratar de uma splash art com o objetivo de apresentar os dois novos personagens de um jogo fictício de arena com o tema cyberpunk.

Essa arte deveria conter os dois personagens no coliseu. A ação deles não foi especificada de maneira a não limitar a criação de thumbnails, no entanto a única condição é que eles parecessem estar preparados para um combate, talvez lutando ou até mesmo vencendo uma luta.

Referências

Sendo a principal fonte de referências para esse projeto, as skins Projeto apareceram em todos os tipos de referências mostrados anteriormente, porém não aparecerão nos painéis que serão apresentados adiante, pois se tornaria redundante. As imagens utilizadas como referências nos painéis não foram escolhidas com o objetivo de reproduzir exatamente o estilo de arte, mas sim pelo motivo de que algumas delas se encaixam perfeitamente no tipo de referências procuradas, pelo tipo de iluminação, destaque, equipamentos ou até mesmo sensação transmitida.

Referências de estilo

As referências de estilo foram encontradas principalmente em telas de carregamento e papéis de paredes de alguns jogos como League of Legends e os jogos mobile Clash of Clans e Clash Royale. Do League também foram utilizadas as skins Projeto além de outras skins do jogo, usadas principalmente como referências de composição. Além disso, também foram utilizadas artes de outros jogos da Riot e da Blizzard. Algumas das referências recolhidas podem ser vistas na Figura 39.

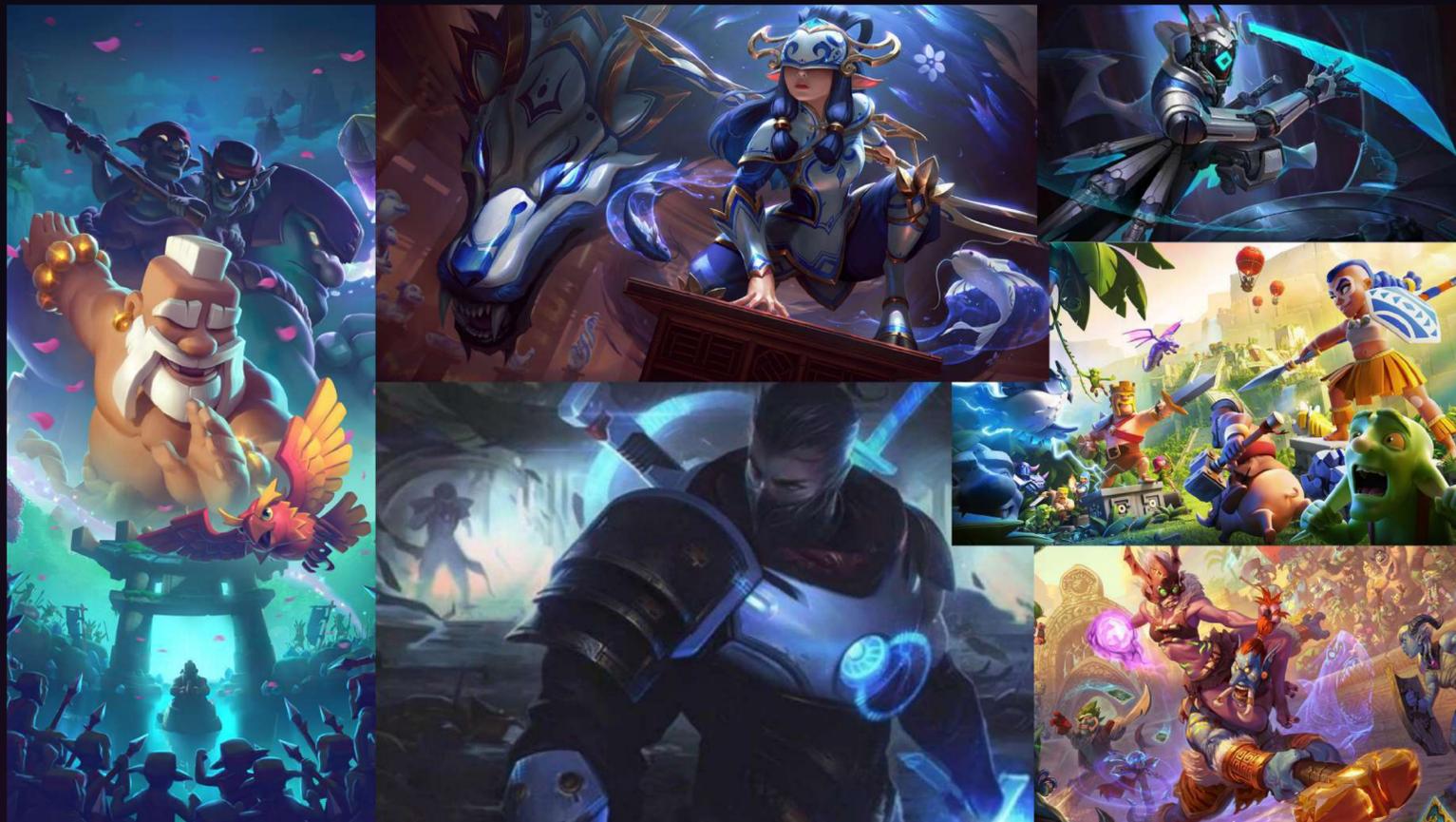


Figura 39 – Referências de estilo para a splash art
Fonte: Compilação do autor, 2023

Referências diretas (literais)

Nas referências diretas (Figura 40), foram utilizadas algumas imagens de armaduras e equipamentos futuristas. Imagens relacionadas a ambientação também foram utilizadas, visando auxiliar no entendimento de como a iluminação que remete ao cyberpunk pode interferir nos personagens inseridos. Com o objetivo de facilitar uma adaptação, para o cenário foram utilizadas representações do coliseu e fotos reais do mesmo.

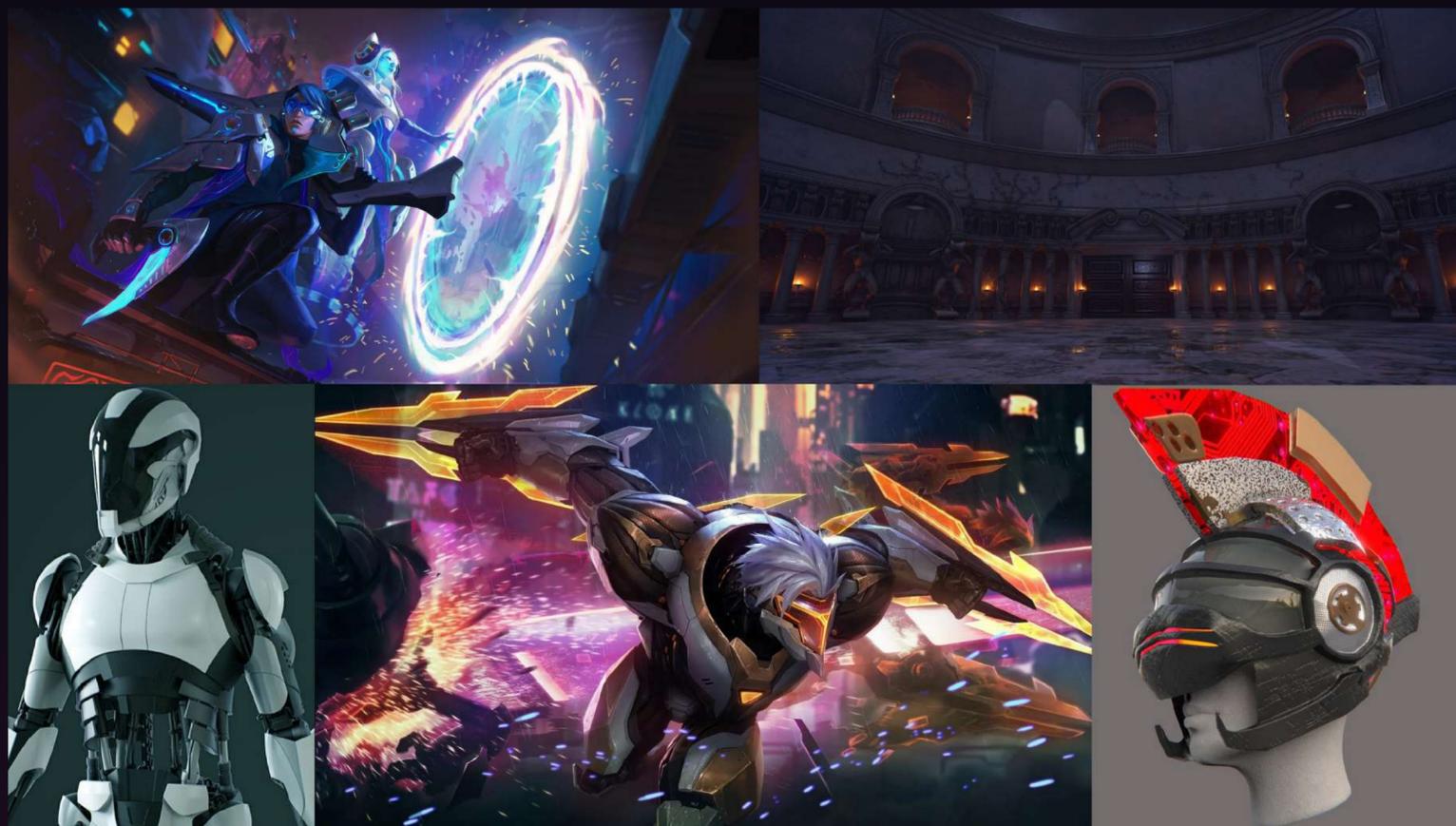


Figura 40 – Referências diretas para a splash art
Fonte: Compilação do autor, 2023

Referências indiretas (subjetivas)

As referências subjetivas (Figura 41) utilizaram tanto imagens de cenários cyberpunk como de artes que carregam o clima desejado para a peça final. Imagens que contém forte influência do gênero que será retratado, assim como algumas que passam a sensação de conflito entre os personagens.



Figura 41 – Referências indiretas para a splash art
Fonte: Compilação do autor, 2023

Thumbnail

Foram desenvolvidas diversas possibilidades seguindo o briefing que, por não ser muito específico, abriu a possibilidade de criar vários testes que poderiam ser levados para as próximas etapas.

Pensando em momentos, foram desenvolvidas quatro thumbnails: uma primeira mais séria, com uma vista de frente e bem imponente dos personagens, como se estivessem preparados para o desafio. A segunda uma versão um pouco mais cômica em que o Galo aparece em meio a uma explosão e o César mais sério e preparado. A terceira foi a versão mais cômica entre as alternativas criadas, em que o Galo corre da explosão carregando o César em seus ombros. Já a quarta, novamente uma cena mais séria, em que ambos personagens estão em pose de combate enquanto se preparam para enfrentar outros dois guerreiros (Figura 42).

Vale ressaltar a importância de storytelling na criação das cenas, uma vez que se pode criar miniaturas baseadas em tempos diferentes do mesmo fato. Embora a primeira e a última alternativa não tenham sido criadas pensando nessa linearidade, quando postas lado a lado dos demais quadros, parecem formar uma história. Pensar em cenas em sequências muitas vezes pode trazer possibilidades interessantes de thumbnails que, sem esse pensamento, talvez nunca teriam sido visualizadas.

A thumbnail escolhida para prosseguir para a etapa de grayscale foi a quarta alternativa. A decisão de pôr o César na frente do Galo foi interessante por conta da diferença de altura entre eles, ao ficar sobreposto e mais próximo da câmera ele se torna maior, reduzindo esse contraste.

Além disso, o escudo também cumpre a função de ajudá-lo a ocupar mais espaço em tela. Dessa forma, o César não se torna um elemento completamente descartável na cena. Apesar disso, o Galo não perdeu seu destaque, afinal, além de ser maior, ele se encontra mais centralizado na cena e possui a pose mais dinâmica.



Figura 42 – Teste de thumbnails para a ilustração
Fonte: Autor, 2023

Grayscale

Por preferir trabalhar com cor e luz simultaneamente, a etapa de grayscale (Figura 43) foi utilizada principalmente para o refinamento da thumbnail para algo menos abstrato, que fosse possível entender os principais volumes através de traços e de algumas escolhas de valores tonais. Porém, nessa parte do processo, os valores foram utilizados principalmente na separação dos elementos em tela, como por exemplo os personagens do plano de fundo.



Figura 43 – Grayscale da ilustração
Fonte: Autor, 2023

A etapa de grayscale também teve um importante papel nesse destaque para o personagem. Os elementos que não são principais na cena possuem cores mais escuras e sem muito contraste entre elas, enquanto isso, no ponto focal se encontra uma grande massa de luminosidade contrastante, na qual a maior parte desse contraste se encontra principalmente no Galo e uma parte no César.

Cores e finalização

Essa etapa é dividida em etapas menores, como a blocagem de cor, a implementação da linha à pintura, estudo de luz e sombra e os refinamentos finais. Porém, diferentemente do que foi feito até aqui, essas etapas não são exatamente lineares, o processo se torna mais orgânico e cíclico.

Essa é uma etapa que, dentro do processo criativo, é a que menos exige raciocínio, a maior parte das decisões já foram tomadas, só resta produzir. Apesar disso, decisões criativas diversas ainda podem ser tomadas para resolução de problemas que só aparecem nessa etapa, como por exemplo o contraste entre diferentes cores e também seus níveis de saturação. Para essa etapa, após a blocagem das principais cores dos personagens principais, algumas cores bases foram adicionadas ao fundo. Entretanto, essas cores funcionaram somente como indícios de que tudo está indo bem com a parte principal da ilustração. Os outros elementos das imagens ficaram em espera até que os protagonistas estivessem bem desenvolvidos.

Para que o ponto focal da imagem seja direcionado aos personagens principais, algumas partes não são muito refinadas, com o intuito de que elas não acabem tirando o foco de onde realmente importa. Por isso, na área de destaque é onde se encontra o maior contraste de valores e saturações na imagem, enquanto as outras acabam por serem definidas com pouca variação de cores e tons.

O processo de finalização é o mais cíclico e manual, afinal, se trata apenas do refinamento de bordas e detalhes importantes da ilustração final (Figura 44). A figura em tamanho maior pode ser visualizada no apêndice G.



Figura 44 – Ilustração final
Fonte: Autor, 2023

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, explorou-se a aplicação da metodologia de character design de Kenneth Anderson como um enfoque criativo para criar uma dupla de personagens inspirados em figuras históricas e culturais. Essa jornada levou a reconhecer a importância dos fichamentos como ferramentas essenciais para coletar informações relevantes, o que foi fundamental para a posterior adaptação desses elementos na concepção dos personagens.

Durante essa pesquisa, foi aprendido que o character design vai além da simples ilustração: é um processo de exploração profunda e pesquisa que exige uma compreensão ampla das características culturais e históricas das figuras escolhidas. A metodologia de Anderson provou ser valiosa na transformação dessas referências em criações autênticas e significativas.

Além disso, foram incorporados os ensinamentos de Guilherme Freitas e Laylton Sousa na abordagem utilizada, o que enriqueceu o processo criativo. Com base no que eles ensinam, foi desenvolvido uma ilustração final que não apenas capturou a essência dos personagens, mas também transmitiu de maneira eficaz suas influências históricas e culturais.

Este trabalho demonstra como a interseção de diferentes metodologias e técnicas de design pode resultar em um processo criativo enriquecedor e na criação de personagens únicos e fascinantes. Através do estudo, foi destacada a importância da pesquisa e da compreensão cultural para a criação de personagens autênticos que ressoem com o público.

À medida que se concluiu este projeto, foi reconhecido que o design de personagens não é apenas uma forma de expressão artística, mas também uma maneira poderosa de contar histórias e preservar a herança cultural. Se espera que o trabalho inspire outros designers a explorar novas abordagens criativas e a criar personagens que comuniquem a riqueza e a diversidade do nosso patrimônio histórico e cultural.

REFERÊNCIAS

21 DRAW. The character designer : Learn from the pros. Sweden: 21D Sweden Ab, 2019.

JÚLIO César, o conquistador da Gália, 2019. 1 vídeo (9 min). Publicado pelo canal Nerdologia. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uAmth7y0sUo>. Acesso em: 19 mar. 2023.

FREITAS, Guilherme; SOUSA, Laylton. Fundamentos da ilustração digital. Udemy, 2021. Disponível em: <https://www.udemy.com/course/fundamentos-da-ilustracao-digital/>. Acesso em: 28 mar. 2023.

DICAS de character design! Desenhando Zangief! Retratos #7, 2018. 1 vídeo (10 min). Publicado pelo canal Brush Rush com Guilherme Freitas. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=3wZfv1kx_fY. Acesso em: 17 mar. 2023.

GONÇALVES, Aline. O que é character design e por que ele importa na produção audiovisual. Talent Network, 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/talent-blog/character-design/>. Acesso em: 17 mar. 2023.

IMPÉRIO Romano: O Senhor de Roma. Direção: John Ealer e David O'Neill. Produção de Stephen David Entertainment. Estados Unidos e Canadá: Netflix, 2018. Streaming.

LEMOS, Andre. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. Conexão – Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004.

LOPES JUNIOR, R. O carnaval como manifestação popular: Um paralelo entre a concepção beltraniana de carnaval em Recife e Olinda e o surgimento do carnaval carioca. Revista Internacional de Folkcomunicação, [S. l.], v. 17, n. 39, p. 181-196, 2019.

O GALO da Madrugada. Hino do Galo. Disponível em: <http://www.galodamadrugada.com.br/hino-do-galo/>. Acesso em: 23 mar. 2023.

HINO do Galo. O Galo da Madrugada. Disponível em: <<http://www.galodamadrugada.com.br/hino-do-galo/>>. Acesso em: 23 mar. 2023.

HISTÓRIA. O Galo da Madrugada. Disponível em: <<http://www.galodamadrugada.com.br/historia-br/>>. Acesso em: 23 mar. 2023.

PINTO da Madrugada. O Galo da Madrugada. Disponível em: <<http://www.galodamadrugada.com.br/dicas/>>. Acesso em: 23 mar. 2023.

ROSA, C. B. Campos de Batalha, Espaços de Guerra: Os Commentarii de Bello Gallico de Caio Júlio César. Brathair, Edição Especial, n. 1, p. 38-45, 2007.

SIGOLI, M. A., DE ROSE JR., D. A história do uso político do esporte. R. bras. Ci e Mov. 2004; 12(2): 111-119

TORRES, Marcos. O que é Character Design? Design Culture, 2017. Disponível em: <<https://designculture.com.br/o-que-character-design/>>. Acesso em: 17 mar. 2023.

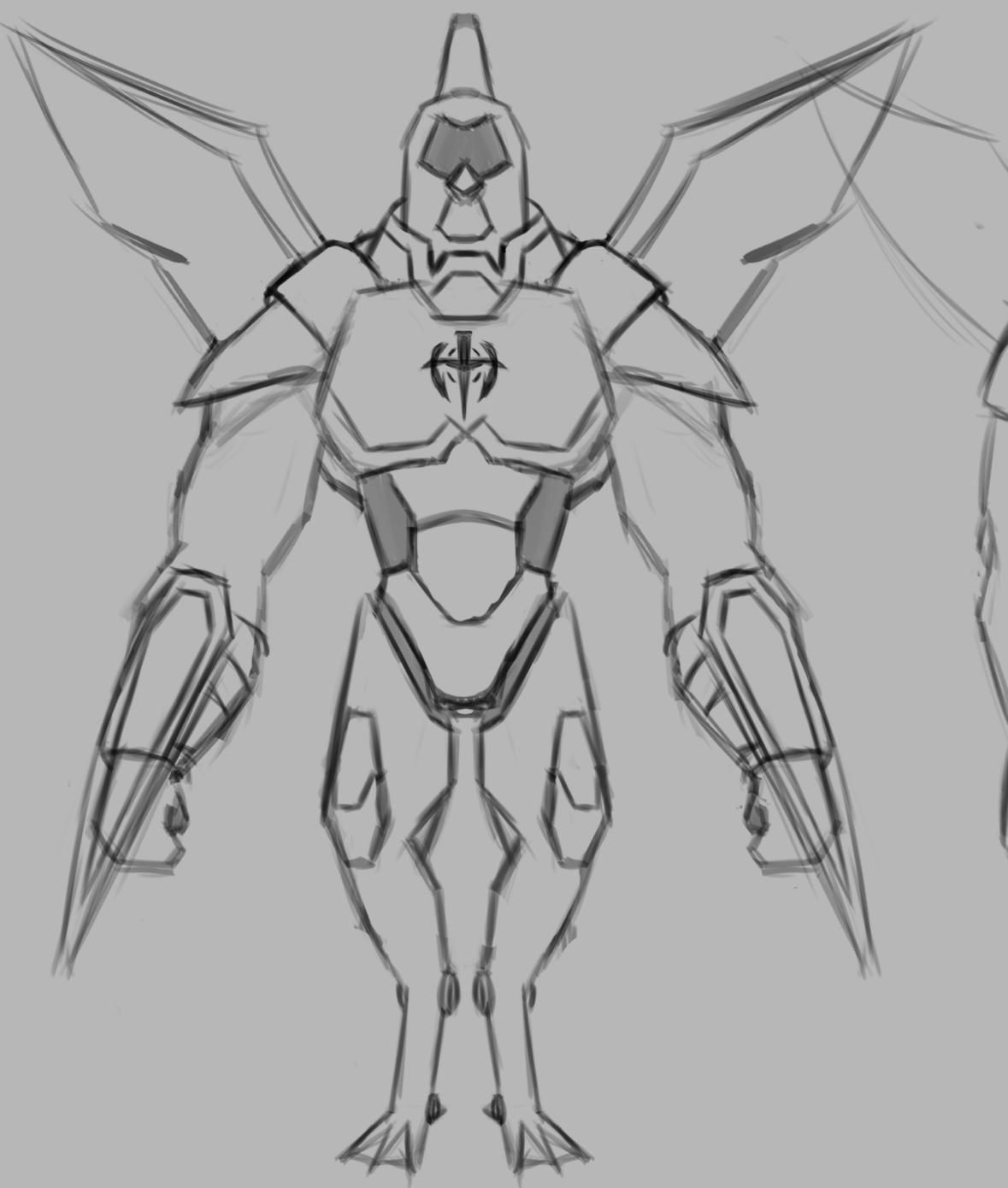
APÊNDICE A - FICHA GALO DA MADRUGADA

Nome	Galo da Madrugada
Espécie	Galo humanoide cibernético
Idade	Desconhecida
Gênero	Masculino
Nacionalidade	Brasileiro
Altura	2,85m
Peso	280kg
Cores	Branco, cinza, preto (armadura), multicolorido (detalhes)
Temperamento	Agitado e compulsivo
Dons/talentos	Voar, festejar e trocar cacete
Armamentos	Corpo aprimorado e lâminas retráteis nos braços
Habilidades especiais	Voar
Fonte das habilidades	Arsenal cibernético
Passatempos	Dançar frevo e cantar músicas do seu tempo como ícone carnavalesco
Qual seu objetivo?	Se divertir e divertir os outros ao máximo, em batalha sempre faz questão de que seja um espetáculo
Resumo	<p>O Galo, apesar de sempre arruaceiro e estar presente em brigas de rua, sua paixão está em festejar e ser admirado. Por isso, seu interesse no coliseu não era apenas brigar com seus adversários, mas fazer um verdadeiro espetáculo. Por mais que para o público uma simples e violenta batalha já seja uma bela atração, o Galo queria mais: fogos de artifícios, música tema e todo tipo de artifício que fizesse suas lutas ainda mais especiais. Seu companheiro César, ganancioso e sedento por glória, enxergou potencial nessa extravagância do Galo, então resolveu ajudá-lo para que a dupla conseguisse patrocinadores que facilitariam seus objetivos. De maneira inesperada, essa dupla se deu muito bem, apesar de terem objetivos diferentes, simultaneamente eram muito próximos e facilmente andariam lado a lado. Apesar do César levar essa relação de maneira muito profissional, o carisma inigualável do Galo foi capaz de cativá-lo, cultivando uma poderosa amizade, em ambos os sentidos.</p>

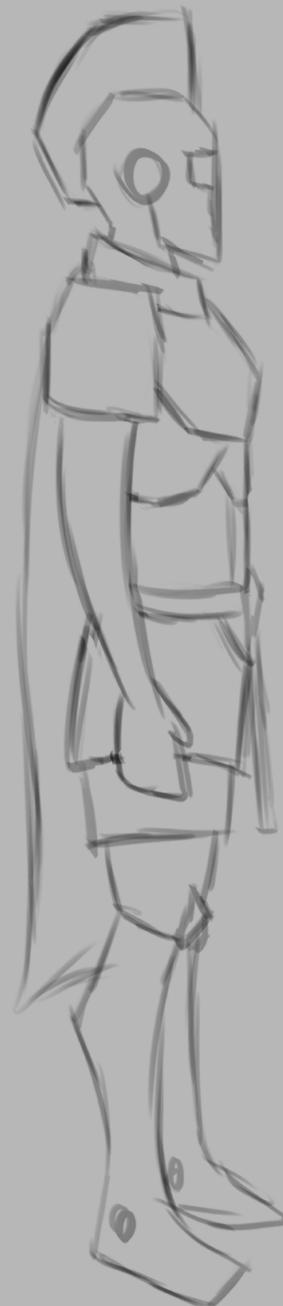
APÊNDICE B - FICHA JÚLIO CÉSAR

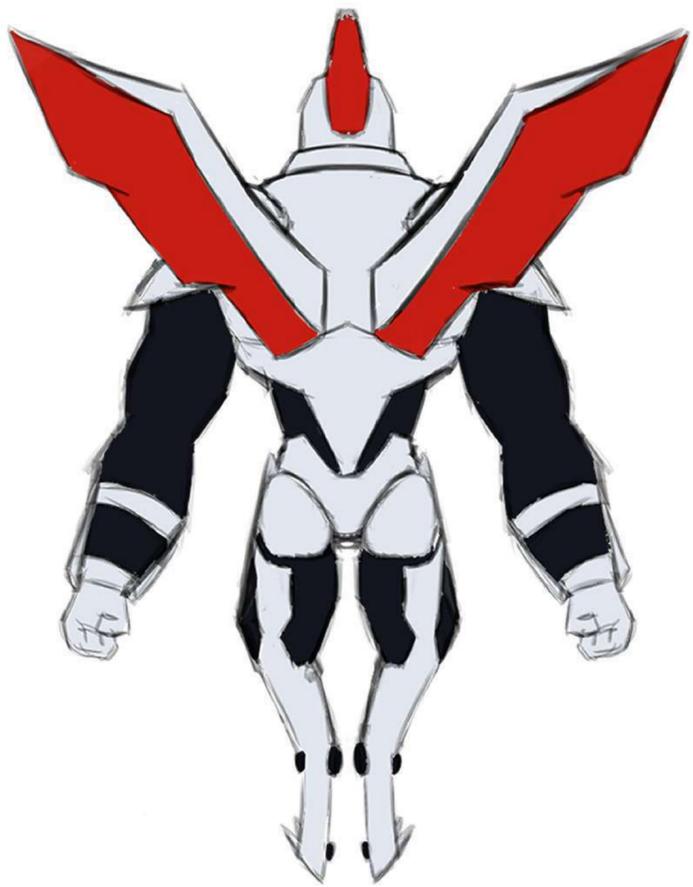
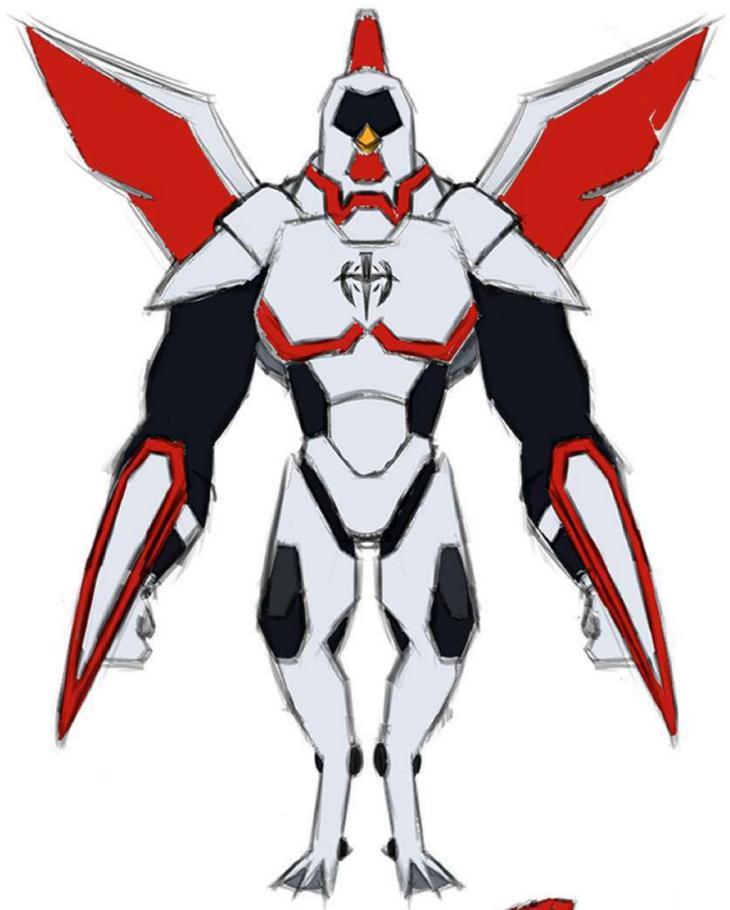
Nome	Júlio César
Espécie	Ciborgue
Idade	55
Gênero	Masculino
Nacionalidade	Romano
Altura	1,80m
Peso	130kg
Cores	Branco, cinza, preto e ciano
Doenças	Curtos circuitos
Temperamento	Calmo, porém meio ranzinza
Dons/talentos	Especialista em combate, negociação e política
Armamentos	Armadura, espada e escudo cibernéticos
Habilidades especiais	Cortes a distância
Fonte das habilidades	Arsenal cibernético
Passatempos	Anotar análises e táticas de batalhas
Qual seu objetivo?	Conseguir benefícios políticos e financeiros através de patrocínios e de sua performance no coliseu
Resumo	César, com seu histórico de disciplina militar, de início não gostou da ideia de ter um Galo impulsivo como seu companheiro de combate. Apesar do Galo ser muito grande, pesado e possuir um bom porte para o combate, sua falta de disciplina e a vontade de aparecer para o público era visto como um sério problema por César. Porém ele também viu no Galo uma forma diferente de conseguir glória e financiamento para a melhora de seu arsenal. Então, com todas as dificuldades, César decidiu treiná-lo, inicialmente sem sucesso, contudo conforme a amizade dos dois ia se fortalecendo, o Galo se tornou mais interessado nos ensinamentos do seu companheiro, na medida do possível. Dessa forma eles buscam quebrar o recorde de vitórias invictas do coliseu, pois este seria um ótimo passo para serem eternizados naquele lugar.

APÊNDICE C - TURNAROUND GALO DA MADRUGADA

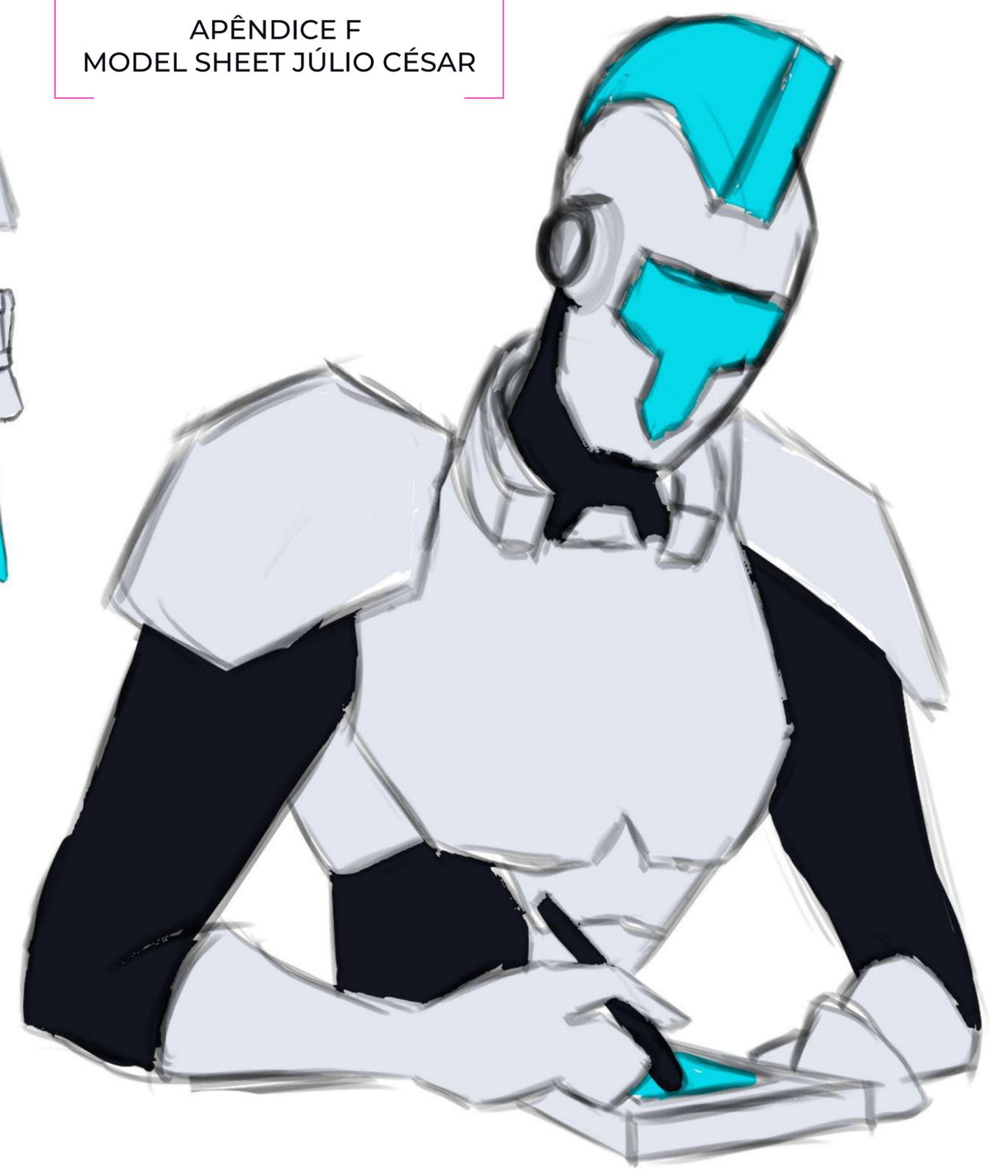
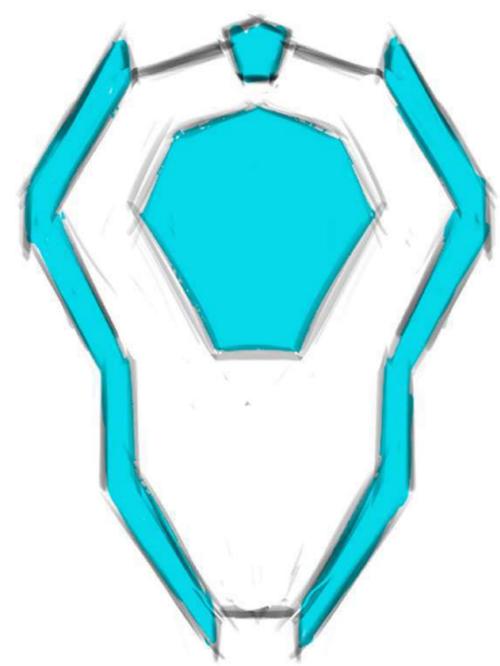


APÊNDICE D - TURNAROUND JÚLIO CÉSAR





APÊNDICE F
MODEL SHEET JÚLIO CÉSAR



APÊNDICE G
ILUSTRAÇÃO FINAL



NOVA

ROMA ANTIGA

