



*TRÊS***moji**

explorando processos metodológicos
de concepção de personagens através
de uma perspectiva comunicativa

Loudovico Soares da Silva

Recife, 2024



CAC
CENTRO DE ARTES
E COMUNICAÇÃO

Pós-Graduação
Design

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

*TRÊS***moji**

explorando processos metodológicos de
concepção de personagens através de uma
perspectiva comunicativa

Loudovico Soares da Silva

Orientador:

Prof. Dr. Pedro Martins Aléssio

Dissertação apresentada ao
Programa de Pós-Graduação em Design
da Universidade Federal de Pernambuco
como requisito parcial para obtenção do título
de mestre em Design. Área de concentração:
Planejamento e Contextualização de Artefatos

Recife, 2024

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

Silva, Loudovico Soares da.

TRÊSmoji: explorando processos metodológicos de concepção de personagens
através de uma perspectiva comunicativa / Loudovico Soares da Silva. -

Recife, 2024.

162 p. : il., tab.

Orientador(a): Pedro Martins Aléssio

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de
Artes e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Design, 2024.

Inclui referências, apêndices.

1. Design de personagens. 2. Comunicação. 3. Ilustração. 4. Metodologias de
Design. 5. Inteligência Artificial. I. Aléssio, Pedro Martins. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)

UFPE (CAC 2024 - 72)





TRÊSmoji: explorando processos metodológicos de concepção de personagens através de uma perspectiva comunicativa

Loudovico Soares da Silva

BANCA EXAMINADORA:

Orientador

Prof. Dr. Pedro Martins Aléssio
Universidade Federal de Pernambuco

Examinadora interna

Prof^a. Dr^a.Isabella Ribeiro Aragão
Universidade Federal de Pernambuco

Examinador externo

Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Junior
Universidade Federal de Pernambuco

Examinador externo

Prof. Dr. Frederico Braida Rodrigues de Paula
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Design

Aprovada em
19/06/2024





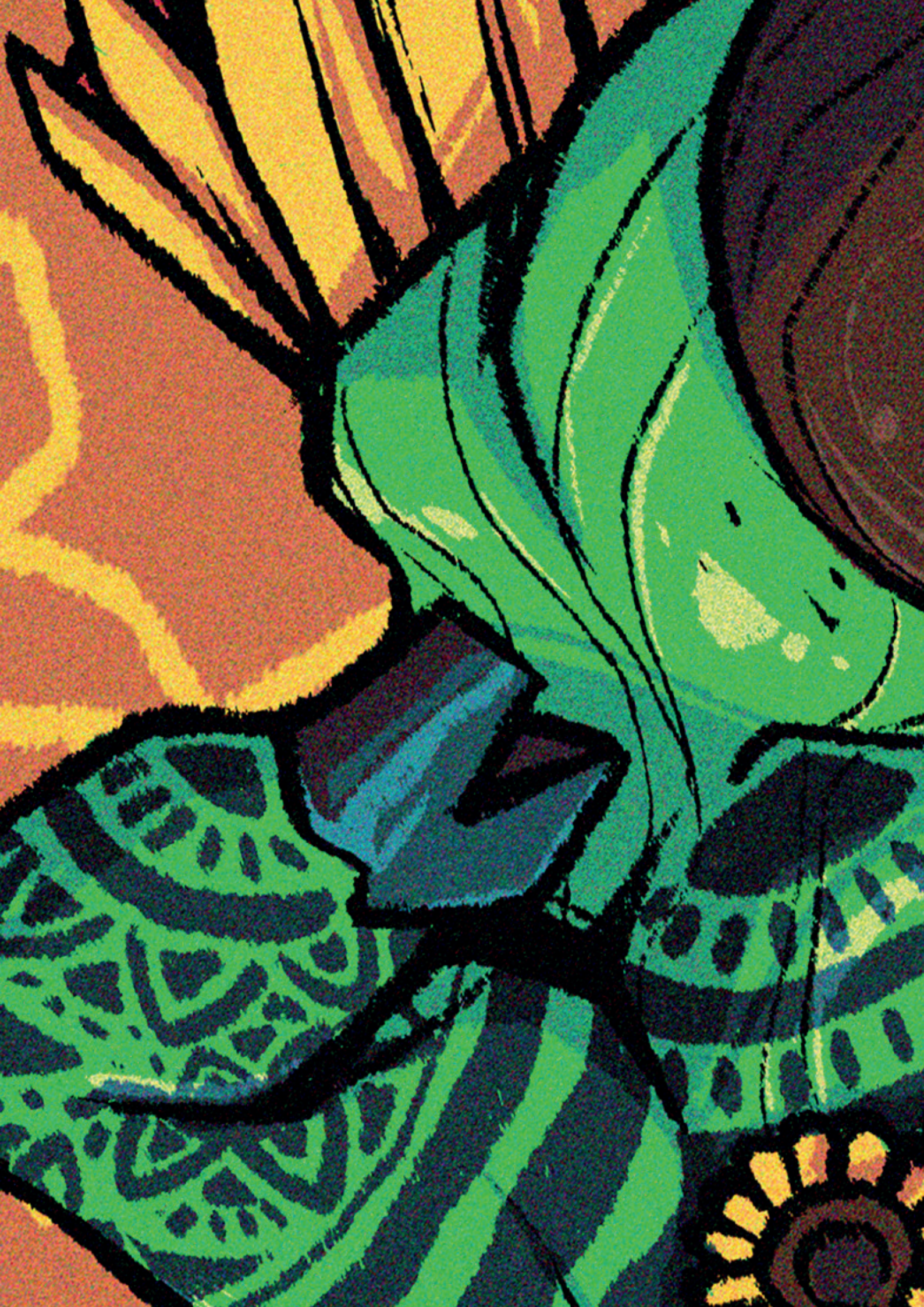
AGRADECIMENTOS

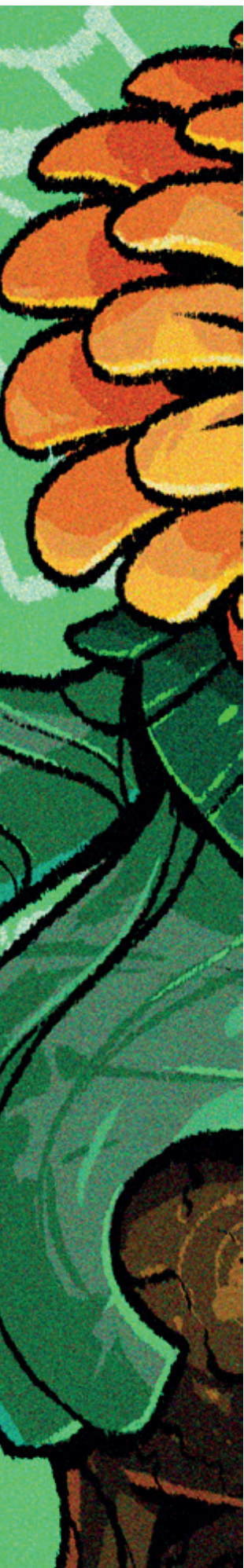
Seria uma lista muito extensa de nomes.

Obrigado pela humildade que me fez ver com bons olhos o mundo acadêmico. Obrigado pela confiança que me fez perceber minhas capacidades. Obrigado pela comunicação não verbal que me fez pensar melhor sobre que caminhos seguir. Obrigado pelo companheirismo que me fez ver que eu não estava sozinho. Obrigado pela disposição, que me fez enxergar as coisas como menos inalcançáveis. Obrigado pela indelicadeza que me ajudou a ter foco. Obrigado pelo orgulho que deu algum sentido ao que eu fazia. Obrigado pela distância que me deixou tranquilo. Obrigado pela decepção que me fez entender que eu não preciso seguir os passos de outra pessoa. Obrigado pela ajuda prática e pela desavença que me fez perceber que razão e emoção não se misturam. Obrigado pela paz que me fez encontrar novos sentidos e objetivos. Obrigado pela amizade que suavizou todo o processo. Obrigado pela parceria que tirou alguns pesos das minhas costas. Obrigado pela desagradabilidade que me fez perceber onde eu não quero estar. Obrigado pela escuta que me fez alinhar os pensamentos. Obrigado pela participação que me fez adquirir dados para a minha pesquisa.

Os dois anos de mestrado e as pessoas que fizeram parte desse período me ajudaram, de maneira direta ou indireta, a me fazer perceber que eu prefiro ser Vico a Loudovico.







RESUMO

Esta pesquisa tem como principal objetivo explorar o design como fenômeno de linguagem nos processos metodológicos de concepção de personagens utilizando a ferramenta *TRÊSmoji*. Com base em preceitos teóricos da semiótica e do design como fenômeno de linguagem, a investigação se aprofunda no processo metodológico da *TRÊSmoji*, uma ferramenta de geração de alternativas criada pelo autor desta dissertação (Silva, 2021). O estudo visa aprofundar a compreensão sobre o potencial e as limitações dessa ferramenta, analisar seus aspectos de usabilidade e experimentar seu uso associado a *Inteligências Artificiais Gerativas (IAGs)* do tipo *text-to-image*. As reflexões são discutidas em torno de quatro temáticas relacionadas à *TRÊSmoji*: aspectos metodológicos, aspectos simbólicos, questões de usabilidade e possibilidades de integração com inteligência artificial. De caráter dialético, a pesquisa foi conduzida por meio de experimentos divididos em dois grandes grupos, de acordo com sua modalidade de observação: experimentos de *Pesquisa-ação* e experimentos de *Observação Assistemática*. Os resultados observados indicam que a *TRÊSmoji* é uma metodologia de design em estado inicial de desenvolvimento, com potencial para ser utilizada em diferentes contextos, inclusive para a criação de artefatos além de personagens. Isso influenciou a mudança na terminologia da *Categoria Espécie* (limitada a personagens) para *Categoria Essência* (mais abrangente). Os resultados suscitam discussões a respeito das relações entre a função simbólica e a função estética dos personagens, interpretados aqui como produtos de design, e como isso é percebido no processo metodológico, evidenciando que as *Categorias de Inspiração* da *TRÊSmoji* têm um uso mais complexo do que o imaginado. Além disso, a pesquisa mostra que o uso específico de três emojis é limitante, de modo que a *TRÊSmoji* permite o uso de diferentes *inputs*. A pesquisa conclui que é necessário reestruturar o processo metodológico da *TRÊSmoji* de maneira mais profunda, considerando-a uma metodologia de design e não apenas uma ferramenta mental que auxilia metodologias de design de personagens já existentes.

Palavras-chave: Design de personagens, Comunicação, Ilustração, Metodologias de Design, Inteligência Artificial.

ABSTRACT

This research aims to explore design as a phenomenon of language in the methodological processes of character conception using the TRÊSmoji tool. Based on theoretical precepts of semiotics and design as a language phenomenon, the investigation delves into the methodological process of TRÊSmoji, an idea-generation tool created by the author of this dissertation (Silva, 2021). The study aims to deepen the understanding of the potential and limitations of this tool, analyze its usability aspects, and experiment with its use in conjunction with text-to-image Generative Artificial Intelligences (GAIs). The reflections are discussed around four themes related to TRÊSmoji: methodological aspects, symbolic aspects, usability issues, and possibilities for integration with artificial intelligence. Dialectical in nature, the research was conducted through experiments divided into two major groups according to their observation modality: action research experiments and unsystematic observation experiments. The observed results indicate that TRÊSmoji is a design methodology in the early stages of development, with potential for use in various contexts, including the creation of artifacts beyond characters. This influenced the change in the terminology from 'Species Category' (limited to characters) to 'Essence Category' (more comprehensive). The findings provoke discussions about the relationships between the symbolic and aesthetic functions of characters, viewed here as design products, and how this is perceived in the methodological process, highlighting that TRÊSmoji's Inspiration Categories have a more complex use than originally thought. Additionally, the research shows that the specific use of three emojis is limiting, allowing TRÊSmoji to accommodate different inputs. The study concludes that a deeper restructuring of TRÊSmoji's methodological process is necessary, considering it as a design methodology rather than just a mental tool that aids existing character design methodologies.

Keywords: Character design, Communication, Illustration, Design methods, Artificial intelligence.



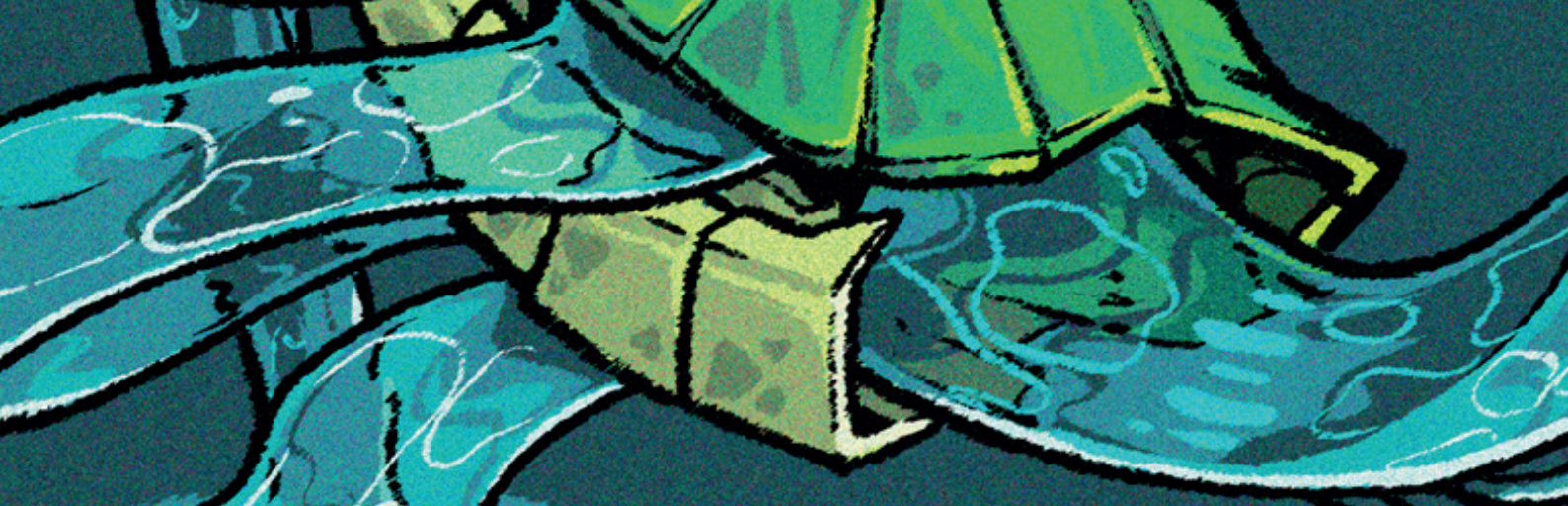


SUMÁRIO

10	1. INTRODUÇÃO
16	2. A FERRAMENTA TRÊSmoji
19	2.1. TRÊSmoji E A SEMIÓTICA
22	2.2. AS CATEGORIAS DE INSPIRAÇÃO
24	2.3. USO PRÁTICO DA TRÊSmoji
26	3. DEFINIÇÃO DE PERSONAGENS
28	3.1 UMA ABORDAGEM EMOCIONAL
31	3.2 PERSONAGENS SÃO LINGUAGEM
34	4. CONCEPÇÃO DE PERSONAGENS
36	4.1 O PAPEL DO DESIGNER DE PERSONAGENS
38	4.2 OS PROCESSOS DE CONCEPÇÃO
42	4.3 USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
44	5. METODOLOGIA DE PESQUISA
50	6. EXPERIMENTOS DE PESQUISA-AÇÃO
51	6.1. ANÁLISE E SÍNTESE DE INFORMAÇÕES
58	6.2. EXPERIMENTOS SECUNDÁRIOS
68	6.3. EXPERIMENTO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
76	6.4. EXPERIMENTO ARTÍSTICO
85	6.5. EXPERIMENTO MERCADOLÓGICO
96	6.6. EXPERIMENTO TIPOGRÁFICO



106	7. EXPERIMENTOS DE OBSERVAÇÃO
107	7.1. DISCIPLINA DE DESIGN DE PERSONAGENS
120	7.2. OFICINA TRÊSmoji
134	8. RESULTADOS E DISCUSSÕES GERAIS
135	8.1. ASPECTOS METODOLÓGICOS
137	8.2. ASPECTOS SIMBÓLICOS
139	8.3. QUESTÕES DE USABILIDADE
141	8.4. INTEGRAÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL
142	8.5. RESULTADOS GERAIS
144	9. CONCLUSÕES
150	10. REFERÊNCIAS
158	11. APÊNDICES
158	11.1. APÊNDICE A - Entrevista com participante do Experimento Secundário 2
160	11.2. APÊNDICE B - Ilustrações e composições do Experimento Tipográfico



1. INTRODUÇÃO

Criar personagens é algo que este autor faz desde muito pequeno. Contudo, o seu processo de criação mudou ao longo de todos esses anos. Em um primeiro momento, ele dava nome e personalidade aos seus bonecos de acordo com a sua aparência. Por exemplo, o elefante cinza de macacão azul e rosto feliz seria um personagem dócil, carinhoso, inteligente e teria o superpoder de fazer as coisas levitarem. Essas últimas características, menos visuais, foram atribuídas por um *Loudovico* criança que, consciente ou inconscientemente, deu novos significados a um boneco que já possuía alguns outros inerentes às suas características visuais, sobre as quais o pequeno *Loudovico* não tinha total controle.

Mais tarde, aos nove anos de idade, começou a se dedicar oficialmente a uma carreira de desenhista. O que o empolgava, naquela época, era o fato de que poderia criar personagens “do zero”. Ou seja, teria a possibilidade de dar aos seus personagens imaginários uma forma visual a partir da técnica do desenho, sem precisar estar “refém” de uma forma visual que fora produzida previamente por outra pessoa. Se antes ele buscava dar significado às coisas a partir dos sinais que recebia delas, a partir daquele momento ele poderia dar forma aos produtos da sua consciência para que eles pudessem emitir sinais para outras pessoas.

Outra mudança significativa em sua jornada como criador de personagens ocorreu durante o seu curso de *Bacharelado em Design* na *Universidade Federal de Pernambuco (UFPE)*. A partir desse momento, passou a se reconhecer como “designer de personagens”. Porém, essa já não era a sua identidade? Foi então que surgiu a curiosidade sobre o motivo pelo qual ele naturalmente passou a se denominar de forma

diferente. Ao estudar design, pôde notar que a concepção dos seus personagens passou a ter um propósito diferente. A partir de então, começou a considerar as mídias nas quais esses personagens seriam utilizados, bem como as características do público com o qual eles iriam interagir. Foi nesse momento, então, que ele começou a enxergar personagens como produtos de design.

No entanto, essa atualização de pensamento foi para além do produto. Ele percebeu que a principal mudança foi em relação ao processo e não ao resultado. A sua criação de personagens passou a seguir um processo metodológico diferente e a forma de pensar a concepção era menos intuitiva e mais sistematizada. Cada escolha que ele fazia para o visual de um personagem era pensada com o objetivo de transmitir uma mensagem e comunicar. Foi aí que percebeu que os seus personagens eram uma combinação de sinais planejados, agrupados e originários dos produtos da sua consciência, que ele já possuía em seu repertório.

A função comunicativa dos produtos de design apenas ganhou destaque central nas discussões após um longo período em que as funções prática e estética eram protagonistas, conforme Pissetti e Pozza (2012). De maneira similar, o autor começou a valorizar a função comunicativa dos personagens somente após reconhecer como relevantes as suas funções estética e prática, respectivamente. Fundamentado nisso, decidiu desenvolver, para o seu *Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)* da graduação, uma ferramenta de concepção de personagens baseada na semiótica, um campo de estudo dos signos, que, de acordo com Santaella (1983), são produtos da consciência. Essa ferramenta foi chamada *TRÊSmoji* e ganhou esse nome porque seu propósito é criar diferentes alternativas de personagens a partir de uma combinação de três emojis recebidos ao acaso, ajudando ilustradores a utilizar a criatividade de maneira menos intuitiva e mais sistematizada (Silva, 2021).

Partindo do ponto de vista de que design é linguagem, optou-se por abordar a presente pesquisa a partir da perspectiva da semiótica, que é o estudo de todos os signos. Isso porque a semiótica é considerada “[...] um ótimo aporte teórico para a investigação do design enquanto fenômeno de linguagem [...]”, como bem deixam claro Braidão e Nojima (2014, p.27). De acordo com Santaella (1995, p. 25), com base nas definições de *Charles Sanders Peirce*, os signos podem ser essencialmente qualquer coisa. Ou seja, tanto as entradas quanto as saídas do fluxograma da ferramenta (os emojis e os personagens, respectivamente) são signos.

Braida e Nojima (2014) entendem que os estudos da linguagem são base para os processos metodológicos do design. Além disso, a própria ferramenta *TRÊSmoji*, objeto de estudo desta pesquisa, foca na função simbólica dos personagens, considerando as funções prática e estética como etapas de pós-produção. É apenas nesse momento, após a geração de alternativas com a ferramenta, que Silva (2021) sugere considerar aspectos como a mídia na qual o personagem será utilizado e seu estilo visual. Ainda assim, o autor propõe que a etapa de pós-produção interfira minimamente nas qualidades dos signos presentes em cada alternativa gerada.

Parafraseando Braida e Nojima (2014, p. 49) e substituindo a expressão “design” por “design de personagens”, pode-se afirmar que

[...] a abordagem do design [de personagens] como fenômeno de linguagem pode se inserir dentro de uma proposta metodológica contemporânea que visa à investigação epistemológica do próprio campo com o auxílio teórico de outros.

Continuando a analogia com os autores, é possível identificar duas abordagens do tema: “personagens como fenômenos de linguagem” e “linguagem dos personagens”. O primeiro diz respeito a uma operação metodológica e a segunda se tratando de como os signos se estruturam nesse campo. Esta pesquisa, apesar de transitar entre as duas abordagens de forma complementar, concentra-se principalmente na primeira, que é característica da linha de pesquisa de *Artefatos Digitais do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign)* da UFPE.

Mas o que essa perspectiva, de que personagens são linguagem, pode acrescentar aos processos de concepção de personagens no campo do design? Responder a essa pergunta é um dos objetivos desta pesquisa exploratória. No campo do design de personagens, é até comum encontrar abordagens que têm relação com a semiótica, embora nem sempre de maneira direta. Por exemplo, Tillman (2019), ao discutir os arquétipos dos personagens ou como a presença/ausência das formas básicas (triângulo, círculo e quadrado) ajudam a definir a personalidade dos personagens, está falando de semiótica, mesmo que não expresse isso explicitamente. Sendo assim, muitas abordagens metodológicas do campo do design de personagens parecem ser centradas na função estética dos personagens, em detrimento das funções prática e simbólica.

Nas experiências do autor em salas de aula, tanto como estudante de design, estagiário docente ou professor particular de ilustração, ele notou que os alunos geralmente não percebem os personagens como produtos de linguagem. Assim, características como cores, texturas, formas e figurinos, por exemplo, parecem ser consideradas principalmente do ponto de vista estético, sem serem reconhecidas como elementos com potencial comunicativo que estão ali para serem interpretados por outros indivíduos.

A abordagem metodológica centrada na estética parece tornar as decisões tomadas um pouco previsíveis, baseadas em um conhecimento assimilado como "norma", não considerando que diferentes contextos psicossociais podem modificar as regras que foram sugeridas. Além disso, a elaboração de alternativas parece se limitar a um repertório estético dos ilustradores, aproveitando pouco da amplitude que um repertório comunicacional pode agregar ao processo. Dessa forma, esta pesquisa também tem como objetivo observar esse possível fenômeno e fortalecer a *TRÊSmoji* como uma nova possibilidade de abordagem metodológica para o desenvolvimento de personagens, tendo foco na sua função comunicativa.

É importante ressaltar que durante o período de desenvolvimento da pesquisa ocorreram intensos debates, em todo o mundo, sobre inteligências artificiais gerativas¹, especialmente sobre aquelas classificadas como *text-to-image*, capazes de gerar imagens a partir de um texto de entrada. No campo do design, as discussões sobre como a criatividade computacional pode vir a substituir o designer no papel da concepção de artefatos tornaram-se ainda mais frequentes, a exemplo de discussões levantadas por Santaella (2023) e Moda e Braida (2023). Além disso, o próprio processo semiótico de conversão de texto em imagem tem uma relação direta com a presente pesquisa.

Dessa forma, as inteligências artificiais gerativas do tipo *text-to-image* entraram na equação desta pesquisa para trazer novas perspectivas e abordagens para a *TRÊSmoji*, acrescentando novas percepções sobre o tema do design de personagens como fenômeno de linguagem. O próprio Silva (2021), por exemplo, afirma que a técnica do esboço é apenas uma das que podem ser utilizadas com a ferramenta *TRÊSmoji*, abrindo espaço para sua utilização também a partir de texto. Seria esse processo diferente, especialmente do ponto de vista semiótico?

¹ Também se utiliza o termo "generativa", que vem da palavra "generate" ("gerar" em inglês). Porém, por um posicionamento decolonial do autor, deu-se preferência pela utilização da palavra sem anglicismo e com o mesmo significado: "gerativa".

Outro ponto importante da pesquisa é o acaso, definido de maneira geral por Leal (2019) como aquilo que não é planejado. A *TRÊSmoji* surgiu de um desafio de ilustração cujo objetivo é criar um personagem com base em três emojis recebidos ao acaso, funcionando como um exercício de criatividade. Quais são as particularidades que o acaso traz à discussão sobre o processo semiótico dessa ferramenta? E como as respostas para a pergunta anterior contribuem para o entendimento do uso prático da *TRÊSmoji*?

Levando isso em consideração, a presente pesquisa tem como principal objetivo **explorar a ferramenta *TRÊSmoji* enquanto processo metodológico de concepção de personagens em um contexto que considera o design como fenômeno de linguagem**. Quanto a seus objetivos específicos, encontram-se:

Aprofundar o entendimento da *TRÊSmoji* por meio da realização de novos experimentos práticos com a própria ferramenta, com base nas proposições e provocações apresentadas por Silva (2021).

Discutir o impacto das inteligências artificiais gerativas do tipo text-to-image nos processos semióticos de concepção de personagens com a *TRÊSmoji*

Observar o uso da ferramenta *TRÊSmoji* por indivíduos que não o pesquisador, com o intuito de avaliar o entendimento da ferramenta por parte de terceiros

Para alcançar esses objetivos, a pesquisa adotou uma abordagem prática, que incluiu uma série de experimentos envolvendo a utilização da *TRÊSmoji* para criar personagens de diferentes tipos de projetos. A ferramenta foi utilizada experimentalmente tanto pelo autor quanto por estudantes do *Bacharelado em Design* da UFPE e os experimentos realizados pelo autor seguiram uma abordagem metodológica que Demo (1995) e Gil (2002) classificam como *Pesquisa-ação* ou *Pesquisa participante*. O autor considerou essencial essa abordagem para poder operar a *TRÊSmoji* enquanto a estudava, colocando-se assim no lugar de potenciais usuários e identificando melhor as possíveis dificuldades de uso da ferramenta.

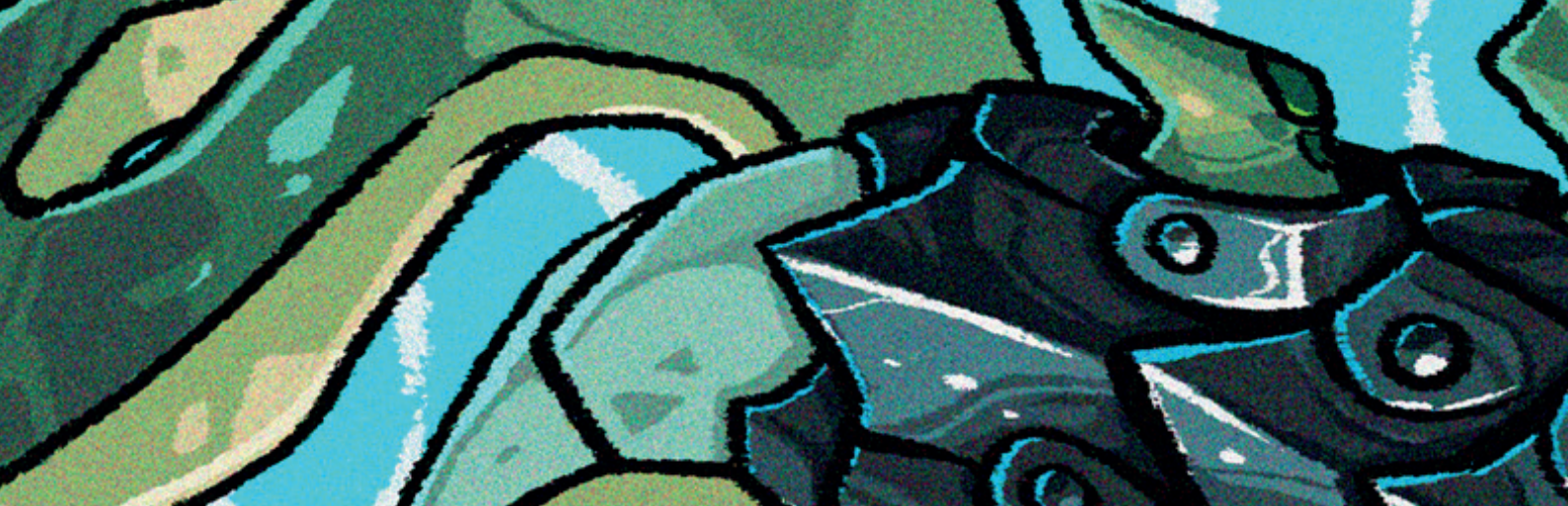
Os experimentos realizados com os estudantes foram analisados por meio de observação assistemática, que, segundo Marconi e Lakatos (2002, p. 89), consiste em “[...] recolher e registrar os fatos da realidade sem que o pesquisador utilize meios técnicos especiais ou precise fazer perguntas diretas”. É um tipo de observação comumente empregada em estudos exploratórios, não tendo planejamento e controle previamente elaborados. Ao longo desta pesquisa, alguns experimentos também foram realizados para avaliar a interação, na perspectiva semiótica, de indivíduos com personagens produzidos pela *TRÊSmoji* e estes também foram observados de maneira espontânea.

Como os objetos de design são signos e estes só podem ser compreendidos no domínio da ideologia, segundo Braida e Nojima (2014), a presente pesquisa se caracteriza como dialética, sendo abordada por um viés mais qualitativo que quantitativo. De acordo com Prodanov e Freitas (2013, p. 35), o método dialético

parte da premissa de que, na natureza, tudo se relaciona, transforma-se e há sempre uma contradição inerente a cada fenômeno. Nesse tipo de método, para conhecer determinado fenômeno ou objeto, o pesquisador precisa estudá-lo em todos os seus aspectos, suas relações e conexões, sem tratar o conhecimento como algo rígido, já que tudo no mundo está sempre em constante mudança.

Dessa forma, os próprios registros de processo e os personagens resultantes do uso da *TRÊSmoji* ao longo da pesquisa serviram como amostras a serem estudadas. De modo complementar, alguns dados foram obtidos por meio do que Marconi e Lakatos (2002, p.94) definem como *Entrevista não estruturada*, na qual “[...] as perguntas são abertas e podem ser respondidas dentro de uma conversação informal”. Assim, foi possível suprir algumas das lacunas deixadas pela observação assistemática das amostras coletadas.

Esta dissertação é dividida em dois principais momentos: uma discussão teórica a respeito dos conceitos tratados na pesquisa e uma descrição dos experimentos realizados. Como pode ser visto logo a seguir, o primeiro momento é dividido em três capítulos, que visam esclarecer, respectivamente, pontos a respeito da ferramenta *TRÊSmoji*; do que são personagens na perspectiva desta pesquisa; e dos processos de concepção de personagens já discutidos e estudados na literatura.



2. A FERRAMENTA TRÊSmoji

As dimensões semióticas do design têm uma relação intrínseca com o design da informação, como explica Leite (2018, p. 39). Os aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos do design podem ser observados em praticamente tudo aquilo que é gráfico e visual, inclusive em personagens e emojis. Não coincidentemente, o desafio de ilustração que esporadicamente viraliza nas redes sociais e se chama *#3emojichallenge* consiste na criação de personagens inspirados em uma combinação de três emojis (Silva, 2021).

A utilização de personagens fictícios, sejam eles bidimensionais ou tridimensionais, é cada vez mais frequente nas diversas mídias comunicacionais, com aplicação em produtos, peças publicitárias, artefatos narrativos e jogos, por exemplo. Personagens se relacionam facilmente com o emocional dos usuários (Using [...], c2012) e carregam, em si, uma série de elementos capazes de contar histórias a partir do significado que têm para essas pessoas.

Uma vez que tanto os emojis como os personagens são componentes da linguagem visual e portam significados diversos de acordo com a *Semiótica Social* (ciência que se encarrega da análise dos signos na sociedade), não seria possível transformar a proposta do *#3emojichallenge* em uma ferramenta de geração de alternativas de conceitos para personagens? Essa é a proposta da *TRÊSmoji*, uma ferramenta de design de personagens, criada por Silva (2021), que utiliza emojis como inspiração.

O *#3emojichallenge* é um desafio viral da internet realizado por pessoas que ilustram. Esses artistas precisam criar uma arte inspirada em uma combinação de três emojis, geralmente sugeridos por seus seguidores nas redes sociais. As artes produzidas para esse desafio costumam retratar personagens, geralmente sem o uso de cenários ou elementos em segundo plano, como se pode observar na **Figura 1**, a seguir.

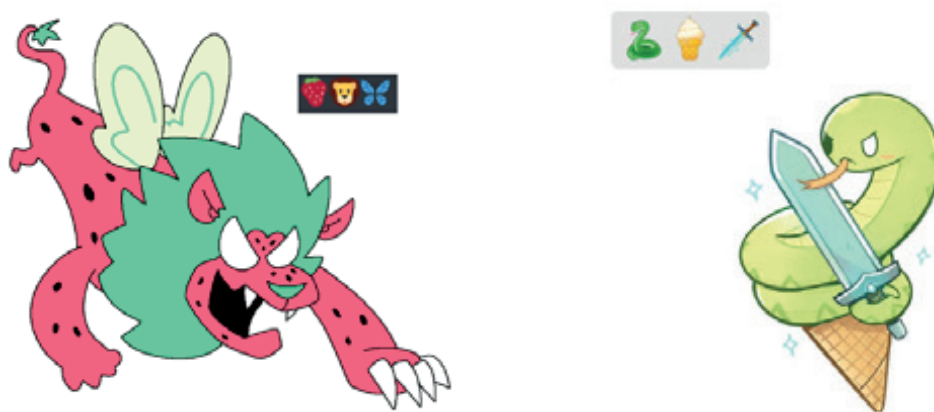


Figura 1.
Exemplos de artes produzidas para o *#3emojichallenge*.

Fonte:
Silva (2021, p. 18).

Esses personagens, então, nada mais são do que ideias geradas pelo significado daquilo que representam cada um dos três emojis utilizados como inspiração. Os emojis, criados por *Shigetaka Kurita* em 1999, no Japão, “[...] refletem as possibilidades de representação de pessoas, expressões, seres vivos, alimentos, ações, lugares, objetos, símbolos, bandeiras, entre outras coisas [...]”, nas palavras de Leite (2018, p. 41). Isso é evidenciado pela forma como cada plataforma ou sistema categoriza seus emojis, geralmente muito próxima à que pode ser encontrada na *Emojipedia*, que divide os emojis em oito principais grupos: *Sorrisos & Pessoas*, *Animais & Natureza*, *Comida & Bebida*, *Atividade*, *Viagens & Lugares*, *Objetos*, *Símbolos* e *Bandeiras* (*Emojipedia*, c2013).

Para desenvolver a ferramenta, Silva (2021) estudou alguns personagens produzidos para o *#3emojichallenge*, a fim de perceber as relações de significado entre eles e seus respectivos emojis de inspiração. Foi avaliado um conjunto de dez personagens produzidos pelo próprio autor anteriormente à sua pesquisa, de modo que foi possível ter acesso aos diversos esboços realizados antes da concepção final da arte, além de ter havido maior precisão na identificação das intenções por trás de cada escolha visual tomada.



Para traçar as relações de significado, Silva (2021) utilizou a lógica pragmática de *Charles Sanders Peirce*, aplicando a indução, a dedução e a abdução nas relações entre emojis e personagens. Como diz Ferrara (1987, p. 4), "[...] é próprio da abdução produzir ideias, à indução cabe testar ideias e falar sobre elas, à dedução cabe generalizá-las e abstratamente transformá-las em teorias ou leis". Ou seja, foram observadas as relações partindo tanto do particular para o geral quanto do inverso.

A partir da dedução, foram listados os diferentes significados dos emojis e observado quais deles estão presentes nos personagens. Isto pôde ser utilizado como métrica para avaliar se os personagens representavam realmente todos os emojis utilizados inicialmente como referência. Partindo da indução, foram analisados os elementos visuais de cada personagem, de modo a entender como cada um se relacionava com os significados derivados dos respectivos emojis de referência.

A abdução, por sua vez, permitiu inferir informações como gênero, personalidade ou classe social dos personagens, apoiadas em inferências hipotéticas a respeito das possíveis narrativas contadas por seu visual. Além disso, algumas relações entre elementos visuais e emojis não foram concretizadas, indicando que certos elementos não se relacionavam com as inspirações. Para se aprofundar nesse processo e entender como a ferramenta funciona, porém, é preciso entender mais intimamente a sua relação com a semiótica.

2.1. TRÊSmoji E A SEMIÓTICA

As inferências descritas anteriormente foram tomadas a partir do repertório do autor e de uma cadeia de interpretantes. Contudo, para entender esse processo, é necessário conhecer as definições e relações entre "signos" e "interpretantes", como exposto por Santaella (2002, p. 8):

Em uma definição mais detalhada, o signo é qualquer coisa de qualquer espécie (uma palavra, um livro, uma biblioteca, um grito, uma pintura, um museu, uma pessoa, uma mancha de tinta, um vídeo etc.) que representa uma outra coisa, chamada de objeto do signo, e que produz um efeito interpretativo em uma mente real ou potencial, efeito este que é chamado de interpretante do signo.

Apesar de todo o processo de análise utilizado se basear nos conceitos de signo e interpretante, as análises realizadas para a pesquisa de Silva (2021) estavam mais alinhadas ao ponto de vista da *Semiótica Social* de Lúcia Santaella, que aborda os signos como ícones, índices e símbolos. Para Santaella (1983), 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, tem o objetivo de apresentar o objeto como ele é. 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. Símbolos, por sua vez, são definidos por convenção ou pacto coletivo (Santaella, 1983).

O emoji da bandeira do *Brasil* () , por exemplo, é um símbolo que representa este país, pois assim foi estabelecido pela coletividade, ao relacionar o emoji e a bandeira do *Brasil*, estabelecida pelo governo. Porém, ele também pode ser um ícone do próprio objeto de tecido que é a bandeira do *Brasil* e, a depender do contexto, um índice que representa o povo brasileiro ou a língua *Português do Brasil*, por exemplo. Os interpretantes carregados por este signo são vários e dependem de um repertório individual, consequentemente carregado de vieses políticos e culturais, e de contextos de uso.

No processo de análise de cada personagem, seus três emojis de inspiração foram convertidos em uma nuvem de palavras categorizadas de acordo com o que cada um representava como ícone, índice e símbolo. O resultado foi, então, disposto em um quadro que possibilitava associar cada emoji à sua respectiva nuvem de palavras. Vale ressaltar que muitos emojis não foram reconhecidos como símbolos e que as palavras dispostas na coluna “índice” derivam bastante do repertório e vivência do autor. Já as palavras da coluna “ícone”, portanto, vinham da descrição oficial do respectivo emoji no site da *Emojipedia*.

O desenho de cada personagem foi analisado de maneira segmentada. Ou seja, suas características particulares foram tratadas separadamente como diferentes signos. Cada um desses signos também foi descrito como ícone e como índice, mas a visualização desses dados não foi feita em quadro. Foi produzido um esquema que conectava cada parte do personagem a uma descrição textual correspondente ao significado daquele signo enquanto ícone (texto em **negrito**) e enquanto índice (texto em tipografia regular).

Esse conjunto de informações foi disposto lado a lado, numa mesma página, a fim de facilitar as associações entre os aspectos visuais dos emojis e dos personagens com os diversos significados encontrados. O processo foi realizado com os dez personagens produzidos previamente, e um exemplo de uma das páginas de análise pode ser visto na **Figura 2** abaixo.

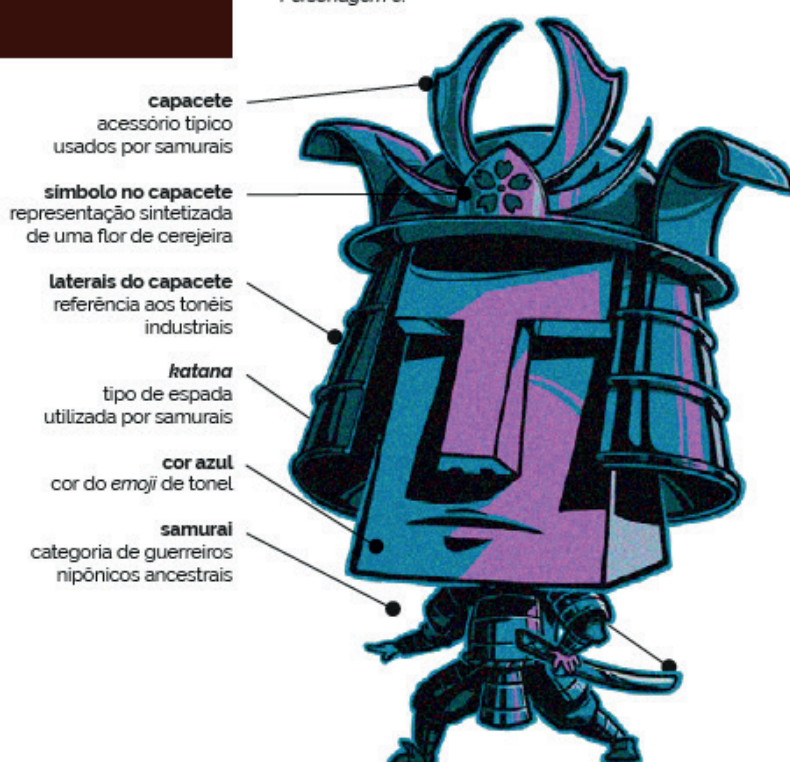
Figura 2.

Exemplo de página de análise de personagem.

Fonte:

Silva (2021, p. 40).

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	-
	Moai	estátua, mistério, ancestralidade, <i>Ilha de Páscoa</i>	-

Fonte: Elaborada pelo autor.



A ferramenta mostra a possibilidade de tratar o significado das coisas como uma unidade inspiracional e o seu processo mostra que, a partir da semiótica, é possível decupar signos em unidades de significação multiposicionáveis e reagrupáveis para criar novos signos. Neste caso, os signos de origem são os emojis e os signos resultantes são os personagens e suas respectivas características.

No entanto, é importante destacar que, embora a semiótica tenha sido extremamente eficaz na concepção da ferramenta, ela pode causar confusão entre os usuários que não têm familiaridade com esse campo de estudo. Silva (2021), por exemplo, complica a avaliação dos emojis como ícones, índices e símbolos ao tratar o emoji como signo de maneira muito literal. Um exemplo disso é a análise do emoji de arco-íris. Silva (2021) o considera um índice da comunidade *LGBT*, não um símbolo, argumentando que o emoji de arco-íris é um ícone do arco-íris real, que por sua vez é um símbolo da comunidade *LGBT*. Essa interpretação pode ser confusa até mesmo para quem está familiarizado com os conceitos abordados por Lúcia Santaella.

2.2. AS CATEGORIAS DE INSPIRAÇÃO

Relacionando as informações das páginas de análise de personagem entre si, Silva (2021) constatou diferentes maneiras de se utilizar um emoji como inspiração para um personagem. Essa constatação foi o ponto chave para a elaboração da ferramenta *TRÊSmoji*. Assim como as nuvens de palavras continham significados de diferentes níveis de abstração, os personagens também continham em si elementos visuais que se relacionavam com os emojis de maneira mais concreta ou mais abstrata. Nesse sentido, as maneiras de aplicar um emoji ao conceito de um personagem identificadas foram denominadas *Categorias de Inspiração*, sendo elas: *Espécie*, *Contexto*, *Aparência* e *Acessório*.

Para a *TRÊSmoji*, as *Categorias de Inspiração* 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.

A categoria *Espécie (Ep)* está relacionada ao que o personagem é; trata-se do personagem como essência, como um organismo animado. À categoria *Contexto (Ct)* cabe imaginar o universo onde o personagem pode estar inserido e suas emoções, pensando como isso pode ser comunicado visualmente. *Aparência (Ap)* é uma categoria que está relacionada às formas, cores ou outras características físicas que podem fazer parte do personagem. Por fim, a categoria *Acessório (Ac)* consiste na utilização literal do emoji no conceito do personagem, como algo que ele segura, carrega ou possui.

A ferramenta *TRÊSmoji* segue uma lógica de análise combinatória que relaciona três emojis com quatro diferentes maneiras de se inspirar, criando múltiplas alternativas de personagens. De acordo com Peter Nicholson, análise combinatória é “[...] 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” (Vazquez & Noguti, 2004, p. 4). Ou seja, a quantidade de alternativas que pode ser gerada depende, além da criatividade do designer, de como os três emojis de referência podem ser combinados com as *Categorias de Inspiração*.

A *TRÊSmoji* consiste, então, em criar personagens a partir de uma concepção por etapas aditivas, em que as características dos personagens vão sendo adicionadas ao seu conceito uma por vez, se somando e se adaptando umas às outras. Cada *Categoria de Inspiração* corresponde a uma dessas etapas, e existem várias rotas de concepção possíveis. No **Quadro 1**, a seguir, estão descritas as doze rotas possíveis com início na categoria *Espécie*, que Silva (2021) considera a mais relevante para a criação de um personagem.

Quadro 1. Possibilidades de ordens de aplicação de *Categorias de Inspiração*, dentre as quais o Silva (2021, p. 49) considera as ordens *a* e *b* como as mais apropriadas.

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

Fonte: Silva (2021).

Considerando a ordem 'a', por exemplo, é possível conseguir 6 alternativas diferentes de conceitos de personagem, uma vez que 6 é igual ao fatorial de 3. Visto que a aplicação única de um emoji a uma categoria pode gerar diversos conceitos, esse número de alternativas pode se multiplicar ainda mais. Também vale destacar que existem quatro categorias e três emojis, o que significa que é possível utilizar quatro categorias, desde que se repita um dos emojis; ou pode-se suprimir uma das categorias para não repetir nenhum emoji.

2.3. USO PRÁTICO DA TRÊSmoji

A **Figura 3** mostra parte do infográfico produzido por Silva (2021) com o objetivo de explicar o funcionamento da ferramenta. A peça gráfica completa é dividida em cinco partes principais: a contextualização da ferramenta, a explicação das *Categorias de Inspiração*, a apresentação das etapas da pré-produção, a apresentação das etapas da produção e, por fim, a apresentação das etapas da pós-produção.

A etapa de pré-produção abrange toda a preparação necessária para a criação dos esboços de alternativas com a *TRÊSmoji*. Isso inclui a seleção dos emojis, a produção da nuvem conceitual de palavras, a criação do painel temático com imagens de referência e a definição da ordem de aplicação das *Categorias de Inspiração*. A etapa de produção, por sua vez, apresenta um fluxograma exemplificando a aplicação das *Categorias de Inspiração* e dos emojis na construção das várias alternativas.

Por fim, na etapa de pós-produção, Silva (2021) trata da seleção das alternativas, da produção do esboço final do personagem e do aperfeiçoamento desse desenho com o uso de outras técnicas de ilustração. No entanto, a presente pesquisa, ao abordar a *TRÊSmoji* e seu método, concentra-se principalmente no processo descrito para as etapas de pré-produção e produção.

A ferramenta *TRÊSmoji* demonstra que é possível utilizar a ideia do *#3emojichallenge* para gerar alternativas de conceitos de personagens. Vale destacar que outras ferramentas podem ser empregadas posteriormente para aperfeiçoar visualmente os resultados obtidos, uma vez que a *TRÊSmoji* está mais focada no campo da conceituação. Embora a *TRÊSmoji* gere diversas alternativas, os critérios para sua seleção podem variar conforme o projeto, considerando a mídia em que determinado personagem será inserido.

Em seu experimento, Silva (2021) cria uma coleção de 11 personagens utilizando a *TRÊSmoji* e sugere, ao final, a aplicação desses personagens em diversas peças gráficas, incluindo artefatos narrativos. O autor ressalta o potencial versátil da ferramenta, que pode ser usada em diversos contextos e com variados objetivos. Além disso, ele também abre espaço para adaptações da ferramenta, como o uso de inspirações diferentes de emojis e a geração de alternativas para produtos de design que vão além de personagens.

1

PRÉ-PRODUÇÃO

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

1 🐷 2 🥑 3 🌻

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

🌻 = girassol, Sol, verão.

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.



Figura 3.

Parte do infográfico explicativo sobre a ferramenta *TRÊSmoji* produzido por Silva (2021), com destaque ao fluxograma das etapas de pré-produção, produção e pós-produção.

Fonte: Silva (2021, p. 41).



3. DEFINIÇÃO DE PERSONAGENS

Em *"The Art of Game Design - A Book of Lenses"*, Schell (2015) destaca a importância dos personagens no design de jogos, enfatizando que eles são essenciais para a narrativa e facilitam a identificação dos jogadores. Além disso, Jesse Schell também aborda a capacidade dos personagens de transitar por diversas mídias, como filmes e livros. Essa visão é reforçada por Massarolo (2013), que foca no cinema e ressalta o papel crucial dos personagens² na cultura de narrativa transmídia, um conceito que tem ganhado força nos últimos anos.

Apesar da característica transmídia dos personagens, esta pesquisa foca principalmente na concepção de personagens para mídias gráficas, incluindo filmes de animação, jogos digitais, jogos analógicos, quadrinhos e livros ilustrados. Outras mídias, como filmes *live-action*³ e teatro, não serão abordadas com tanta ênfase, pois a construção de personagens nessas áreas depende significativamente do design de figurinos, que pode ser auxiliado por pesquisas na concepção de personagens gráficos mas não é essencialmente o campo desta pesquisa.

² O termo "personagens" permite as duas flexões de gênero. Particularmente, o autor tem relações diferentes com as duas grafias e isso pode ser refletido ao longo desta dissertação.

"Os personagens" (no masculino), se refere mais a uma abordagem material, mercadológica e objetificada de personagem. "As personagens" (no feminino), são usadas como uma expressão mais próxima de "personificação", tratando personagens sob uma perspectiva mais antropológica e emocional, perspectiva que o autor acredita ter relação com o fato de que era mais comum ouvir e ler essa grafia nas suas aulas de teatro ou de literatura.

³ Produções cinematográficas ou televisivas que utilizam atores reais para dar vida aos personagens.

Às vezes, os personagens aparecem em determinada mídia apenas como adereços ou figuração. Nesses casos, o mercado de artes conceituais, também conhecido como *concept art*, costuma classificar os conceitos gerados em grupos como: personagens, criaturas e itens. No experimento de Silva (2021), por exemplo, são produzidos esboços de alternativas que suscitam discussões sobre o que pode e o que não pode ser considerado um personagem. A **Figura 4** ilustra essa questão, mostrando esboços que, embora visassem à criação de personagens, poderiam ser interpretados como criaturas ou itens.



No mercado de artes conceituais, as distinções entre personagens e criaturas são definidas por critérios complexos, profundos e nem sempre claros. De acordo com ArtStation (2023), uma rede social de portfólio utilizada por profissionais do mercado, existem as áreas de *character design* (desenho de personagens) e *creature design* (desenho de criaturas). No entanto, as descrições dessas áreas são frequentemente vagas e redundantes, não deixando claro, especialmente para o público geral, qual a diferença real entre personagens e criaturas, como será visto ao longo deste capítulo.

Essa discussão foi essencial para a pesquisa no que tange à percepção dos personagens enquanto produtos de comunicação. O objetivo deste capítulo é esclarecer, com base em áreas como o design emocional, o escopo da pesquisa em relação ao que é considerado personagem e o que não é, levando em conta que a relação dos personagens com o público é uma parte fundamental de sua definição.

Figura 4. Algumas alternativas feitas por Silva (2021) para a elaboração do *Personagem 14*. Alternativas que poderiam ser interpretadas, respectivamente, como objeto, personagem e criatura.

Fonte:
Silva (2021,
p. 74-75).

3.1. UMA ABORDAGEM EMOCIONAL

Segundo Dys (2020), criaturas e personagens se diferenciam com base em dois principais critérios: aparência e inteligência. Quanto mais um ser apresenta aspectos antropomórficos, mais personagem e menos criatura ele é. Personagens tendem a ser mais parecidos com o ser humano, seja na sua aparência ou na sua inteligência. Um ser bípede que utiliza um sistema de linguagem codificado e possui cultura é potencialmente um personagem. Ao passo que um ser octópode movido puramente por seus instintos é, muito provavelmente, uma criatura.

O que dizer então de um ser quadrúpede que fala? Ou sobre um ser bípede completamente irracional e movido por instintos, como um zumbi? Existem nuances nessa classificação e Dys (2020) propõe uma classificação em uma escala que vai de criaturas de baixa inteligência, passa por criaturas de alta inteligência e chega a personagens. Estes critérios, porém, são bastante subjetivos e exigem um conhecimento aprofundado sobre determinado ser e sobre o universo narrativo em que ele está inserido. Em outras palavras, esses critérios não são ideais para classificar informações puramente visuais, a menos que se considerem inferências baseadas nos aspectos simbólicos das imagens.

Para definir o que é considerado personagem no escopo desta pesquisa, o autor buscou apoio em proposições do design emocional para justificar a expressão gráfica da emoção como principal fator de distinção entre personagens e criaturas. Isto porque emoção é um importante traço antropológico e pode ser visualmente observada através das expressões facial e corporal, que, por sua vez, podem ser representadas graficamente e fazem parte do processo metodológico de design de personagens, como será abordado no próximo capítulo.

Antropomorfismo ou personificação são uma técnica de design emocional capaz de evocar emoção no usuário. Uzun e Yildirim (2018) abordam em seu estudo a aplicação desses princípios para evocar emoções, focando apenas em distinguir emoções de valência positiva e negativa, sem se preocupar com emoções específicas. No estudo realizado, o antropomorfismo se mostra capaz de evocar nos usuários emoções positivas, facilitando assim a identificação do usuário e justificando o uso cada vez mais frequente de personagens como mediadores em relações, como entre cliente e empresa, por exemplo.

Apesar de Valle-Canencia *et al.* (2022) abordarem, em seus estudos, os aspectos plásticos e visuais dos personagens, como tridimensionalidade e estilo de desenho, eles explicitam que, independentemente desses aspectos, a expressão facial é responsável por criar identificação do usuário com determinada mídia, produto ou serviço. Seus estudos abordam as emoções básicas de Ekman e mostram que são uma efetiva forma de comunicação não verbal. Ou seja, a expressão facial, em um processo semiótico, comunica informações sobre o personagem, permitindo deduzir seu nível de inteligência, sua cultura e sua personalidade.

Unindo um pouco dos assuntos abordados nos trabalhos citados anteriormente, Plass *et al.* (2020) avaliam, em sua pesquisa, o grau de influência dos quatro princípios do design emocional sobre o usuário de jogos educativos. O resultado mostra que expressão e dimensionalidade são os princípios que mais afetam o usuário, à frente da cor e da forma. Isso nos permite afirmar que a expressão emocional de um ser – um aspecto bastante simbólico – pode ser mais determinante do que suas formas e cores – que podem ser essencialmente estéticos – na hora de definir se é um personagem ou uma criatura.

Chen, Huarng e González (2022) fazem um estudo interessante sobre a relação entre marketing e personagens. Os resultados mostram que personagens são capazes de influenciar a decisão de compra dos consumidores e os autores nos apresentam os três elementos da imagem do personagem, que são: representação simbólica, congruência de autoimagem e valor emocional. Além de fornecer mais uma evidência de que o valor emocional é um determinante na diferenciação entre personagens e criaturas, o estudo reforça a ideia de que os aspectos simbólicos dos personagens estão intrinsecamente relacionados à sua representação visual.

Em seu artigo “*Advances in the Study of Facial Expression: An Introduction to the Special Section*”, Fernández-Dols (2013) mostra que há anos já se buscava entender as expressões faciais como algo mais complexo do que uma informação bidimensional, estática, instantânea e universal. Isso reforça a ideia de que estudar expressão de emoção em imagens meramente estáticas não permite um total aprofundamento na complexidade do tema, como as relações culturais a respeito das emoções. Porém, a presença ou ausência de expressão emocional pode ser o suficiente para nos permitir diferenciar personagens de criaturas, uma vez que ela pode servir como índice para elementos narrativos não informados explicitamente.

Além da expressão facial, também é possível observar a postura e a linguagem corporal dos seres representados graficamente para confirmar se estes expressam emoção. Dael, Mortillaro e Scherer (2012) buscam provar, em seu estudo, que o corpo também tem grande potencial de comunicar emoções. Eles fazem uma pesquisa utilizando fotos de atores em ambientes controlados expressando emoções dirigidas sem a sugestão de um movimento específico e os resultados transparecem que algumas posturas são muito associadas a certas emoções. Isso mostra que até mesmo a postura dos personagens pode ser tida como um signo capaz de transmitir informações.

O artigo *"Darwin's antithesis revisited – a zoosemiotic perspective on expressing emotions in animals and animal cartoon characters"*, de Dydyński e Mäekivi (2019), é talvez um dos materiais mais relevantes para a classificação de personagens aqui apresentada. Além de mostrar o contexto histórico que apresenta a teoria da antítese de *Darwin* como um precursor de outros estudos sobre expressão facial, o artigo fornece algumas informações a respeito de como animais podem expressar emoções e como o antropomorfismo pode exagerar essa expressão para tornar o animal menos criatura e mais personagem, apresentando mais uma vez a relação intrínseca entre representação gráfica e os aspectos simbólicos dos personagens.

Koda e Ruttkay (2017) apresentam um exemplo muito interessante de como essas diferenças na percepção da expressão facial podem acontecer. O estudo compara a percepção de um público húngaro e um público japonês e mostra que o primeiro enfatiza mais a região da boca, enquanto o segundo enfatiza mais a região dos olhos. É possível pensar também em como isso afeta a forma como cada cultura representa graficamente os personagens. Os japoneses costumam desenhar olhos muito maiores e mais expressivos por essa razão, como pode-se notar nos mangás e animes.

Por fim, apesar de focado em avatares digitais, o artigo de Park, Kim e Whang (2021) confirma que expressões faciais são um ótimo meio de causar identificação com o usuário, independentemente da sua cultura. Desta forma, explorar expressões emocionais em conceitos visuais é de fato um diferenciador na criação de personagens e de criaturas, uma vez que estes últimos não costumam se relacionar afetivamente com o usuário e participar ativamente da narrativa, funcionando geralmente como um elemento de figuração.

3.2. PERSONAGENS SÃO LINGUAGEM

“Personagens são sinais e símbolos complexos que representam imagens e histórias [...]”, como descrevem Chen, Huarng e González (2022, p. 212), autores citados no subcapítulo anterior. Essa visão se relaciona com os aspectos simbólicos dos personagens e com a perspectiva deste autor de que personagens são, acima de tudo, produtos de linguagem, capazes de informar e comunicar. Para explorar essa ideia, este subcapítulo abordará a pergunta: por que personagem é linguagem? Traçando paralelos com o livro “*Por que design é linguagem?*”, de Frederico Braidia e Vera Lúcia Nojima.

O campo do design é inerentemente interdisciplinar, com as ciências da linguagem, a semiótica e o campo da comunicação contribuindo significativamente para ele, conforme destacam Braidia e Nojima (2014, p. 13). Santaella (1995, p. 16) define “fenômeno” como “[...] qualquer coisa que aparece à mente, seja ela meramente sonhada, imaginada, concebida, vislumbrada, alucinada [...]”. Relacionando isso à perspectiva de Frederico Braidia e Vera Lúcia Nojima, o design é entendido como um fenômeno de linguagem. Dessa forma, a presente pesquisa alinha-se com a visão dos autores de que os *Estudos da Linguagem* são fundamentais para os processos metodológicos do design.

Além disso, considerando que a linguagem é um meio pelo qual os produtos de design se comunicam, pode-se afirmar que os personagens são, por si só, manifestações semióticas. Braidia e Nojima (2014) discutem, também, que os objetos e sistemas de design, ao menos enquanto produtos de informação, só podem ser compreendidos no contexto da ideologia e por meio de abordagens que conciliem a antropologia e a psicossociologia com as teorias semióticas.

A relevância dos aspectos simbólicos dos personagens pode ser entendida através de analogias e relações. Primeiramente, personagens são produtos de design, que, por sua vez, são fenômenos de linguagem, como o próprio campo do design. Como produtos de design, eles podem incorporar as três funções definidas por Löbach (2001, p. 54): função estética, função prática e função simbólica. Levando isso em consideração, observa-se que a *TRÊSmoji* foca amplamente na função simbólica dos personagens, tratando as funções prática e estética como elementos a serem abordados apenas na sua etapa de pós-produção.

A segunda analogia baseia-se na ideia de que personagens possuem características antropomórficas. Essas características conferem aos personagens um potencial comunicativo inerente, já que os seres humanos estão profundamente conectados à linguagem. Santaella (2002, p. 10) reforça essa ideia ao afirmar que

nos comunicamos também através da leitura e/ou produção de formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos; que somos também leitores e/ou produtores de dimensões e direções de linhas, traços, cores... [...] Através de objetos, sons musicais, gestos, expressões, cheiro e tato, através do olhar, do sentir e do apalpar. Somos uma espécie animal tão complexa quanto são complexas e plurais as linguagens que nos constituem como seres simbólicos, isto é, seres de linguagem.

Duas passagens do livro *“Por que design é linguagem”* de Braida e Nojima (2014) reforçam essa perspectiva. Na página 37, os autores afirmam que “[...] a linguagem deve ser considerada como a base de toda a comunicação [...]”, uma vez que não existe cultura sem linguagem. Além disso, ao citar Lúcia Santaella, eles destacam que o ser humano só se constitui como sujeito e adquire significância cultural através da linguagem. Essas afirmações não apenas reforçam a ideia de que a presença de linguagem e cultura pode ser um critério para classificar uma imagem como personagem, mas também justificam que os personagens, por sua natureza, são portadores de linguagem.

Braida e Nojima (2014, p. 49-50) trazem ainda uma diferenciação muito relevante para a abordagem do design como linguagem. Para os autores, existem duas perspectivas diferentes: a abordagem do design como fenômeno de linguagem e abordagem das linguagens dos personagens. A primeira se trata de uma operação metodológica que tem como objetivo investigar epistemologicamente o próprio campo com o auxílio do quadro teórico de outros; a segunda diz respeito ao entendimento de como os signos se estruturam dentro do campo do design.

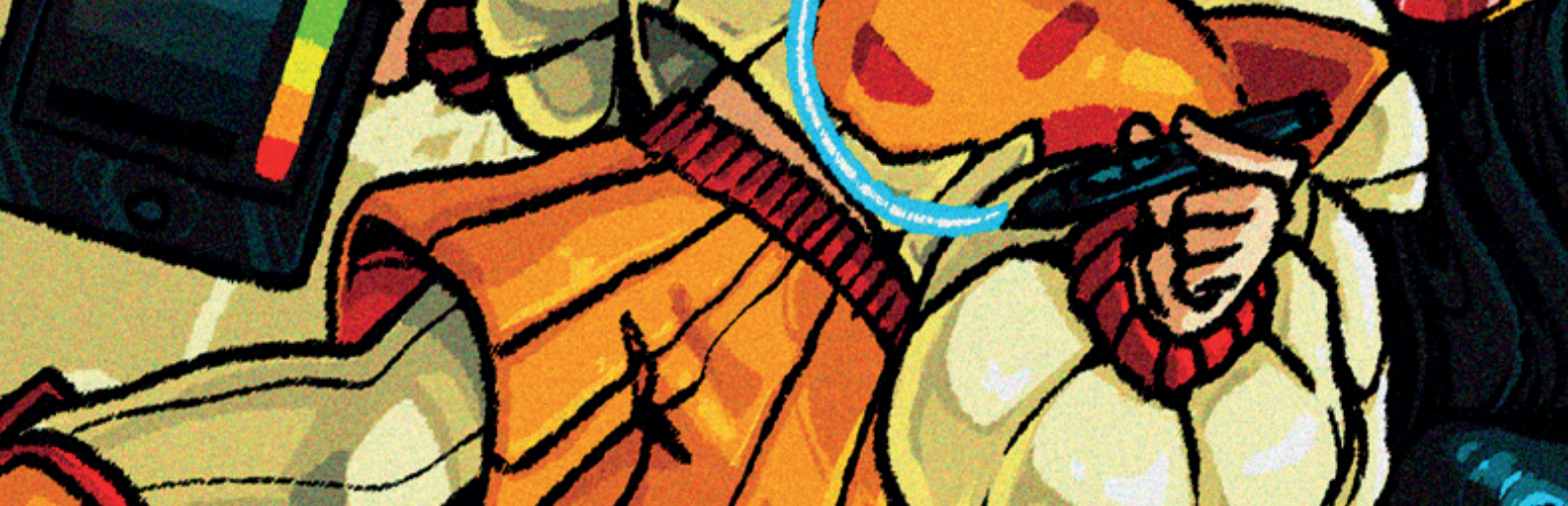
Fazendo uma analogia entre design e design de personagens, esta pesquisa enfatiza a abordagem dos personagens como um fenômeno de linguagem, concentrando-se principalmente nos aspectos metodológicos do design de personagens. Já o aprofundamento na linguagem dos personagens, visando entender como seus signos se estruturam, não é o objetivo primário da pesquisa, embora seja um meio utilizado para a

coleta de dados a partir das diversas imagens geradas nos experimentos. Esse enfoque pode ser observado também no subcapítulo anterior, em que foi elaborada uma definição de personagens com base nos conceitos do design emocional, de modo que a linguagem dos personagens foi definida com base na representação visual de alguns aspectos como expressão facial e corporal, índices para expressões emocionais.

Outras definições importantes para o entendimento da pesquisa são as terminologias para "sinais", "signos" e "efeitos interpretativos". Conforme explicado anteriormente, Santaella (1983) afirma que tudo pode ser um signo. No que diz respeito às relações de semiose, ou processo semiótico, os signos são produtos da consciência derivados de sinais, que, são qualquer estímulo emitido pelos objetos do mundo. Já o "efeito interpretativo", segundo Santaella (1996, p. 32⁴ *apud* Braida e Nojima, 2014, p. 40), é o produto gerado no processo de conversão desses sinais em signos na mente do ser humano.

Assim sendo, os personagens emitem sinais que produzem um efeito interpretativo na mente humana. Isso faz com que a imagem dos personagens sejam signos por si só. Além disso, essas imagens são capazes de portar um conjunto de outros signos, que são cada elemento visual que as compõem, ou seja, os detalhes na imagem dos personagens. Elementos como olhos, roupas, postura e cabelo, por exemplo, são capazes de emitir seus próprios sinais e serem signos isolados.

⁴ Santaella, Lúcia. **Produção de linguagem e ideologia**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1996.



4. CONCEPÇÃO DE PERSONÁGENS

Silva Filho *et al.* (2016) apresentam quatro subáreas do *concept art*: design de personagens, design de criaturas, design de ambientes e design industrial. Dentro desta última, insere-se o design de adereços, ou props design. Com base nessa divisão e no que foi exposto capítulo anterior, a produção de Silva (2021) foi avaliada da seguinte maneira: alternativas que apresentam anatomia similar à humana e expressão emocional simultaneamente foram consideradas personagens; aquelas que não possuem essas duas características simultaneamente foram classificadas como criaturas; e as alternativas que se assemelham a objetos inanimados foram consideradas parte do *props design*.

É importante destacar que, do ponto de vista do autor, que busca valorizar tanto os aspectos simbólicos quanto os estéticos dos personagens, essa classificação pode gerar exceções. Quando informações como o contexto narrativo são apresentadas, torna-se possível definir com maior precisão a categoria de um ser animado, baseando-se no seu grau de participação e atividade dentro de uma determinada história. Além disso, na prática, observa-se que a presente pesquisa não faz uma distinção rigorosa entre esses casos no que diz respeito aos seus aspectos metodológicos de concepção. Os processos metodológicos para a criação de personagens e criaturas são bastante similares, diferindo apenas em alguns detalhes específicos.

Por exemplo, a **Figura 5** ilustra o mesmo ser animado em dois contextos diferentes. No primeiro, ele aparece isolado, sem elementos de fundo, e é produzido em um estilo de arte bidimensional com contornos evidentes. No segundo, ele faz parte de uma cena, acompanhado de outros seres semelhantes, e é produzido de maneira tridimensional, de modo a se encaixar em um universo fotorrealístico.



Embora o segundo caso seja uma adaptação do primeiro, é possível notar que o conceito permanece o mesmo, expresso por meio de técnicas gráficas distintas. No entanto, os diferentes contextos fazem com que o primeiro caso seja visto como um personagem – especialmente para aqueles que têm o desenho animado *Pokémon* em seu repertório – enquanto o segundo caso é percebido como uma criatura, devido ao contexto que o afasta ainda mais do antropomorfismo, especialmente pela presença de atores reais na mesma cena.

Dessa forma, percebe-se que os processos de concepção de personagens e criaturas podem ser extremamente semelhantes até certo ponto, com as distinções relacionadas principalmente ao contexto de aplicação desses conceitos visuais. Isso será mais evidente na apresentação das principais etapas do processo metodológico de design de personagens, abordadas nos subcapítulos a seguir.

Figura 5.

À esquerda, personagem *Bulbasaur* do desenho animado *Pokémon*. À direita, frame de uma cena do filme *Detetive Pikachu*, situado no mesmo universo narrativo.

Fonte:
Colagem realizada
pelo autor.

4.1. O PAPEL DO DESIGNER DE PERSONAGENS

Nojima (2008a, p. 84 apud Braidia e Nojima, 2014, p. 55) reflete sobre o papel do designer, afirmando que “[...] o sucesso da ação do designer está diretamente vinculado à materialização de suas ideias em produtos, que, pelas possibilidades de uso, gerem significação”. Em paralelo, *Frederic St. Arnaud*⁵ enfatiza, em entrevista à revista *ZUPI*, que “[...] um bom concept artist deve ter uma boa noção em desenho, com um bom senso de perspectiva e de cores, além de ser criativo e dominar variadas habilidades técnicas [...]”, como mostram Takahashi e Andreo (2011, p. 2).

As duas passagens abordam diferentes perspectivas, embora sejam complementares. A primeira, sob a ótica de dois pesquisadores dos *Estudos de Linguagem*, destaca a importância da significação dos produtos concebidos pelos designers. A segunda, sob a ótica de um artista do mercado de efeitos visuais, enfatiza a necessidade de o artista conceitual, que é também designer segundo Takahashi e Andreo (2011), dominar técnicas de desenho.

Isso levanta a questão de que, na indústria do entretenimento, à qual o design de personagens está intimamente ligado, conforme afirmam Takahashi e Andreo (2011), há uma preocupação maior com o domínio da função estética dos personagens. A partir de uma opinião pessoal com base nas vivências do autor, pode-se afirmar que, geralmente, as ofertas de emprego nessa área não exigem uma formação formal em design. Em vez disso, os candidatos são avaliados por meio da análise de portfólio ou de testes práticos, que verificam o domínio das técnicas de desenho e representação gráfica.

Esse tipo de cenário pode reforçar ainda mais nos designers que trabalham com a concepção de personagens uma urgência em dominar as técnicas de representação gráfica em detrimento das técnicas de comunicação visual. Ainda com base em observações de vivência, há uma suspeita de que os designers de personagens, especialmente os menos experientes ou aqueles sem contato com o meio acadêmico do design, possam não perceber a real importância da função comunicativa dos personagens. Essa falta de percepção pode ser limitante, conforme discute Almeida Junior (2010, p. 31):

⁵ *Frederic St. Arnaud* é um artista conceitual que iniciou sua carreira em 1997, como artista de *storyboards* e animador de personagens 3D. Já trabalhou em diversos filmes de *Hollywood*, a exemplo de *Sin City* e *Indiana Jones: Reino da Caveira de Cristal*.

De repente, limitar a execução do trabalho do designer ao termo “dese-nhista” e que a ele cabe simplesmente a “aparência do produto” pode ser o ponto que encerra a discussão sobre o que é um “designer”. Mas é determinante entender em que processos estão assentadas as efetivações/implementações da aparência de um produto.

Braida e Nojima (2014, p. 45) exploram a natureza do design como não apenas um fenômeno linguístico, mas também como um fenômeno cultural e comunicativo. Eles ressaltam que os atos de comunicação estão profundamente enraizados em relações sociais, que são mediadas pela linguagem. Isso é possível devido à diversidade de linguagens presentes na comunicação, que incluem as não verbais, como as do design (Braida e Nojima, 2014, p. 18-19). Assim, a existência intrínseca da linguagem do design de personagens e dos personagens em si faz dos *character designers* comunicadores inatos.

Naturalmente, esses profissionais trazem consigo uma bagagem única de signos com os quais se depararam ao longo de suas vidas, sendo esses signos interpretados através de viéses individuais moldados pela cultura de cada um. Em outras palavras, cada designer de personagens possui um repertório próprio, o qual exerce influência significativa em seu processo de comunicação. Ao abordar o repertório do designer nesta pesquisa, baseia-se no conceito de “possibilidades repertoriais”, conforme contextualizado por Ferrara (2007, p. 28 apud Braida e Nojima, 2014, p. 72), da seguinte forma:

Ora, ao construir qualquer sistema de representação do universo na busca incessante da sua compreensão, o homem interfere nesse objeto conforme as suas possibilidades repertoriais de entendê-lo, de percebê-lo, logo os signos que produz para representar essa percepção vêm carregados de força ideológica, visto que é através deles que se faz entender.

O repertório desempenha um papel crucial no trabalho do designer de personagens. Kleon (2013) e Tillman (2019) levantam a questão sobre a escassez de originalidade em um mundo onde tantas ideias já foram exploradas ao longo da história. Nesse sentido, o repertório do designer tem uma influência significativa sobre suas criações, e os autores sugerem que o repertório pode ser uma fonte de inovação, oferecendo uma perspectiva única e individual sobre o que já existe.

4.2. OS PROCESSOS DE CONCEPÇÃO

A representação visual das ideias é viabilizada por processos metodológicos, e o domínio desses métodos pode auxiliar o designer na consecução de diversos objetivos em projetos distintos. Tillman (2019, p. 142), por exemplo, ao compartilhar os resultados de um experimento revelando que *briefings* menos específicos para um personagem resultavam em uma maior diversidade de resultados quando executados por diferentes indivíduos, evidencia que existem algumas práticas que os designers podem adotar para maximizar o potencial de seus repertórios.

Entre essas práticas estão a busca ativa por referências para expandir suas influências, a definição de *briefings* mais limitados para evitar a predominância de gostos pessoais e a utilização do acaso – definido por Leal (2019) como aquilo que não é planejado – no processo. Todas essas práticas têm relação, por exemplo, com a abordagem da ferramenta *TRÊSmoji*, que incentiva a restrição das fontes de inspiração, a pesquisa de referências e a abordagem do acaso para limitar as escolhas do designer de personagens.

A *TRÊSmoji*, como concebida por Silva (2021), atua mais como uma ferramenta dentro de um processo metodológico maior de concepção de personagens do que como um método completo por si só. Silva e Campello (2023) reforçam essa visão, deixando claro que a *TRÊSmoji* deve ser reconhecida dessa forma. No entanto, acredita-se que ela tenha potencial para ser utilizada como uma metodologia independente de design de personagens, e não apenas uma ferramenta auxiliar de uso pontual. Os parágrafos seguintes demonstram alguns processos de concepção de personagens e como a *TRÊSmoji* pode se integrar a cada uma dessas etapas.

Takahashi e Andreo (2011) apresentam um processo de design de personagens dividido em duas grandes partes: etapas de desenvolvimento e etapas de desenho. Na fase de desenvolvimento, encontram-se atividades como *briefing*, identificação do problema, expansão das ideias, materialização dos personagens e definição da história e aparência física dos personagens. No que diz respeito ao desenho, os autores destacam elementos que são essenciais de serem dominados pelos designers, sendo eles: técnicas de esboço, domínio estrutura da figura, noções de perspectiva e domínio de técnicas de ilustração – utilizadas pelos autores como apenas um exemplo de representação visual possível.

Nessa abordagem, a *TRÊSmoji* pode ser utilizada como uma das ferramentas na etapa de materialização dos personagens, que visa registrar e organizar as ideias, além de refiná-las. Takahashi e Andreo (2011) destacam que essa é a fase mais desafiadora do processo criativo, apresentando uma série de técnicas e ferramentas que podem auxiliar, incluindo a técnica da *Combinação*. Para essa técnica, eles sugerem "[...] escrever uma lista com vários elementos diferentes e depois avaliar uma possível combinação. É possível a transferência de características de um elemento para o outro também. Experimentar é essencial". Essa abordagem resume essencialmente o funcionamento da *TRÊSmoji*, que existe como um facilitador desse processo.

O processo metodológico de design de personagens descrito por Silva Filho *et al.* (2016) consiste em seis etapas: *Identificação e análise do problema*, *Pesquisa conceitual*, *Definição dos aspectos psicológicos dos personagens*, *Pesquisa imagética*, *Esboço dos personagens* e *Renderização dos personagens*. É possível observar diversas relações entre essas etapas e a *TRÊSmoji*. Por exemplo, a *Pesquisa conceitual* e a *Pesquisa imagética* se conectam diretamente com a *Nuvem conceitual* e o *Painel temático* da ferramenta, que são utilizados na fase de pré-produção. Além disso, a etapa de *Esboço dos personagens* é análoga à fase de produção da ferramenta *TRÊSmoji*.

Isso permite enxergar a ferramenta *TRÊSmoji* sob duas óticas distintas. A primeira delas é a de que a ferramenta, dentro de si, possui aspectos derivados das metodologias de design de personagem. A segunda é que a *TRÊSmoji* pode ser vista como uma metodologia de design de personagens em fase inicial de elaboração, onde o núcleo do seu funcionamento foi definido, mas ainda não houve um aprofundamento no seu uso prático e no potencial da sua etapa de pós-produção.

A dificuldade em posicionar a *TRÊSmoji* no processo de concepção de personagens pode ser explicada pela relação entre os aspectos simbólicos e a determinação dos aspectos formais, conforme exposto por Braida (2012, p. 58). Braida apresenta um plano com dois eixos: no eixo horizontal, estão as propriedades combinatórias, que determinam os aspectos formais dos produtos; no eixo vertical, encontram-se as relações associativas, que determinam os aspectos simbólicos. O autor destaca que o significado de um produto resulta da soma desses dois eixos de significação. Ou seja, tanto as escolhas estéticas quanto as simbólicas influenciam os personagens enquanto atos de linguagem.



Não é surpresa que esse tipo de pensamento ocorra, pois as funções práticas, estéticas e simbólicas dos produtos de design estão intimamente relacionadas. Bonsiepe (1997, p. 37), ao falar sobre a linguagem do design, afirma que ela se refere às características prático-funcionais e estético-formais. Essa afirmação evidencia que as funções práticas e estéticas estão vinculadas às funções simbólicas, embora esta última seja frequentemente eclipsada no discurso, como se fosse uma consequência natural das outras ou já inerente aos processos.

Bürdek (2006) também expressa preocupações sobre a tendência de negligenciar a função comunicativa nos produtos de design, ressaltando que essa visão só começou a melhorar após muitos anos de desenvolvimento na história do design. Nos processos de design de personagens, essa perspectiva ainda pode estar em fase de desconstrução, uma vez que a área, enquanto campo de estudo, é relativamente recente. Isso é evidente, por exemplo, na abordagem de Bryan Tillman, que frequentemente destaca a ênfase dos designers de personagens nos aspectos estéticos, embora ele mesmo sublinhe a importância dos aspectos simbólicos em seus ensinamentos.

Schell (2015) e Tillman (2019) discutem os arquétipos dos personagens, explicando que existem perfis específicos que os personagens devem cumprir em uma narrativa. Bryan Tillman detalha como representar esses estereótipos e sugere, inclusive, que eles sejam quebrados. Ele sugere um processo que parte da definição de um arquétipo como guia para a construção de um personagem e isso é, de certa forma, abordar os aspectos simbólicos dos personagens. O autor, inclusive, destaca que o capítulo onde isso é discutido é um dos mais importantes do livro, enfatizando a relevância dos arquétipos na criação de personagens.

No capítulo seguinte, Tillman (2019) aborda o plano de fundo narrativo dos personagens, destacando a importância de preencher com informações detalhadas o arquétipo escolhido anteriormente. Na página 29, o autor apresenta duas dicas de profissionais do mercado: "Desenhar seu personagem primeiro irá desafiá-lo a criar uma boa história. Desenvolver sua história primeiro irá desafiá-lo a criar bons designs de personagens" e "Um design legal sem contexto apropriado é apenas um design legal. A história é o que pode permitir que o público invista em seu personagem". Essas sugestões enfatizam a importância de um contexto narrativo sólido para tornar o design de personagens verdadeiramente eficaz. No entanto, elas também revelam uma certa subestimação do potencial narrativo que os personagens carregam por si só, ao menos na visão desses profissionais.

As dicas são válidas, mas reforçam a ideia de que os personagens dependem da história para serem interessantes, sem evidenciar que eles, por si só, podem gerar um efeito interpretativo no público, que irá imaginar uma história para eles. Essa abordagem sugere que os personagens precisam de um cenário ou um texto suplementar para possuírem potencial comunicativo. No entanto, os personagens podem transmitir informações significativas através de suas roupas, posturas, acessórios, etc. Além disso, a possibilidade de construir visual e narrativa paralelamente no processo de concepção não é mencionada, prática que poderia enriquecer ainda mais o desenvolvimento dos personagens.

Depois desses capítulos, Tillman (2019) discute o uso de formas, silhuetas e referências no seu processo. A partir daí, o foco do processo tem bastante relação com os aspectos estéticos dos personagens. Silva (2021), por sua vez, considera esses elementos como parte da pós-produção da *TRÊSmoji*, destacando a ferramenta como um recurso de ideação. Um dos capítulos do livro de Tillman (2019) pode ter seu título traduzido para *“Estética – o que você mais estava esperando”*, indicando que o autor reconhece que seus leitores, provavelmente aspirantes a designers de personagens, têm um maior interesse pelos aspectos estéticos.

Tillman (2019) também menciona que seus estudantes costumam preferir seguir um estilo próprio, mas reitera que o papel do designer não é basear suas decisões em gostos pessoais, e sim projetar algo com um objetivo claro. Ao abordar o uso das cores, ele afirma que a escolha delas não só impacta o visual, mas também a percepção simbólica dos personagens. Essa discussão também se alinha com a abordagem da *TRÊSmoji* na pós-produção, embora a definição de cores na ferramenta também leve em conta os aspectos simbólicos.

A *TRÊSmoji* parece adotar uma perspectiva de que as possibilidades simbólicas e visuais podem ser experimentadas mutuamente. Reforçando uma abordagem em que o pensamento dos aspectos simbólicos e estéticos dos personagens não precisam ser tratados de forma tão separada no processo. Acredita-se que abrir a mente para essa abordagem integrada pode enriquecer significativamente o processo criativo de desenvolvimento de personagens.

4.3. USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Na entrevista de *Frederic St-Arnaud* para a revista *ZUPI*, o artista afirma que “[...] considera como o fator mais apreciado do *concept art* o fato de não existirem regras ou um processo específico a ser seguido, contanto que o conceito seja expressado de forma bem-sucedida [...]” (Takahashi; Andreo, 2011, p. 2). Essa visão se alinha com a sugestão de Silva (2021) para o uso da *TRÊSmoji*, que destaca a flexibilidade do processo, não se limitando apenas à técnica de esboço, mas também permitindo um processo inteiramente textual.

Paralelamente, Braida e Nojima (2014, p. 25) destacam a frequência de uma “[...] abordagem metafórico-linguística em que as linguagens não verbais são investigadas por meio dos conhecimentos já sistematizados para o estudo da linguagem verbal [...]”, enfatizando a preeminência do signo verbal em nossa cultura. Essa questão se relaciona diretamente com a aplicação da *TRÊSmoji* a partir de descrições textuais, levantando perguntas como: cognitiva e semioticamente, o processo seria o mesmo? Textos teriam a mesma capacidade de representação que imagens? Quanto a essa relação entre linguagem verbal e não-verbal, Fischer (2009, p. 12-13, apud Braida e Nojima, 2014, p. 36) afirma:

Embora uma 'história da linguagem' no início do século XXI ainda seja implicitamente uma 'história da linguagem humana', ela carrega a sugestão de que possa evoluir de modo a abarcar muitas formas de linguagem desconhecidas até então.

Bertetti e Thibault (2022), ao discutirem personagens transmídia sob uma perspectiva semiótica, afirmam que esses personagens podem ser textuais. Apesar de os autores trabalharem a perspectiva da linguagem dos personagens, não tanto pela ótica do processo metodológico de concepção, eles destacam que personagens podem ser criados exclusivamente com texto. Isso se alinha com a visão de Silva (2021) sobre as diversas formas de representar as ideias na *TRÊSmoji*.

Sobre linguagem, Braida e Nojima (2014, p. 36) afirmam que “[...] essa conceituação mais ampla permite incluir expressões faciais, gestos, linguagem matemática, linguagem de computadores, do cinema, das artes, do design, e assim por diante, como verdadeiras linguagens”. Dentro desse contexto, expressões faciais e gestos estão diretamente ligados

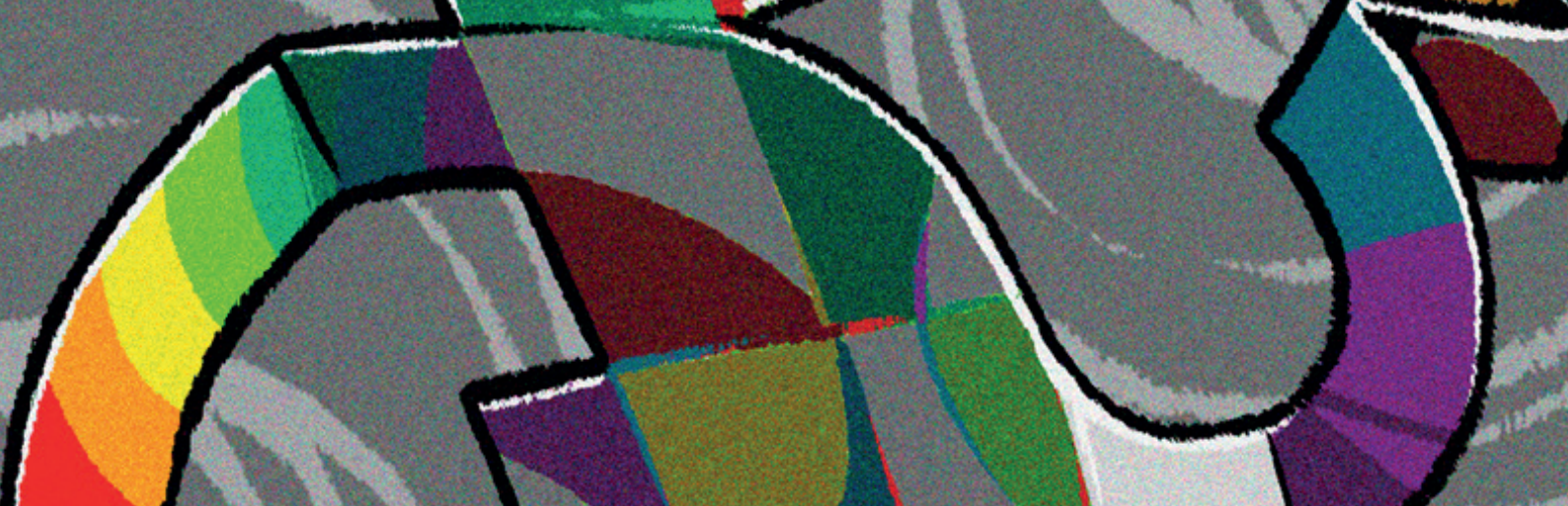
ao conceito de personagem abordado nesta pesquisa. Além dessas características, os autores mencionam também a vestimenta como uma forma de linguagem, destacando outro aspecto crucial no design de personagens. No entanto, a referência à “linguagem dos computadores” levanta uma curiosidade sobre o uso de inteligências artificiais no processo metodológico da *TRÊSmoji*.

Segundo Brisco, Ray e Dhami (2023), as *Inteligências Artificiais Gerativas* (IAGs) do tipo *text-to-image* são capazes de gerar imagens a partir de um texto de entrada, conhecido como *prompt*. Além disso, os autores sugerem que essas IAGs podem ser utilizadas em processos de ideação, servindo como fonte de inspiração estética. No entanto, eles também observam que essas discussões ainda estão em uma fase inicial, e propõem novas pesquisas para investigar onde o uso das IAGs pode ser mais adequado na metodologia de design. Isso pode ser relacionado à *TRÊSmoji*, que também abre margem para a utilização de *Inteligências Artificiais Gerativas* em seu processo.

O objetivo desta pesquisa não é se aprofundar nos questionamentos sobre os impactos das IAGs no papel do designer, como fazem Cornock e Edmonds (1973), pois essa discussão seria extensa. Quanto a isso, Santaella (2023, p. 354) ressalta que, assim como qualquer linguagem, as inteligências artificiais têm o potencial de amplificar a cognição humana ao afirmar

que, por meio das linguagens, aí se deu o início do crescimento do cérebro humano, de sua capacidade cognitiva e, conseqüentemente, de sua inteligência fora do corpo biológico, mas devidamente a ele integrado pelos próprios fios do pensamento e da inteligência suportados pelas linguagens.

As experimentações que relacionam a *TRÊSmoji* com o uso de IAGs *text-to-image* podem esclarecer se essas tecnologias amplificam o potencial da ferramenta ou se eliminam a sua necessidade. Dessa forma, pode ser possível levantar respostas sobre a aplicação dessas IAGs no processo metodológico, de forma semelhante à pesquisa de Mota e Braida (2023) no campo do design de interiores. Os autores chegam à conclusão de que o uso de *Inteligências Artificiais* são capazes de “[...] otimizar e acelerar as tarefas diárias executadas por esses especialistas [...]”, os designers.



5. METODOLOGIA DE PESQUISA

Esta pesquisa adota, em sua essência, uma abordagem dialética, conforme descrito por Prodanov e Freitas (2013), que advém da necessidade de o pesquisador precisar estudar determinado fenômeno ou objeto em todos os seus aspectos, relações e conexões. Nessa perspectiva, o conhecimento é entendido como algo fluido, reconhecendo que o mundo está em constante transformação. Portanto, para compreender plenamente o objeto de estudo, a ferramenta *TRÊSmoji*, foi necessário analisar uma variedade de amostras, que incluem os produtos gerados pela ferramenta, registros do processo e respostas de entrevistas. Em síntese, a natureza intangível e processual da ferramenta requer a aplicação desse método para alcançar uma compreensão abrangente.

Desenvolver uma metodologia e resolver problemas de design de qualquer natureza dão abertura à projeção de um processo de tentativa e erro, que consiste em uma sequência de ciclos empíricos. Assim, para conduzir esta pesquisa, foi adotado um processo inspirado no modelo do *Ciclo Básico de Design* de Norbert Roozenburg e Johannes Eekels, que é dividido em ciclos de cinco etapas cada: *Análise*, *Síntese*, *Simulação*, *Avaliação* e *Decisão* (Santiago; Albuquerque, 2017). A seguir, serão apresentadas as definições dessas etapas e explicado como elas se relacionaram com esta pesquisa.

Para a etapa de *Análise*, Santiago e Albuquerque (2017, p. 156) trazem a seguinte definição:

Na fase de análise, o designer forma a ideia dos problemas sobre novo produto e formula os critérios que a solução deverá abranger, primeiramente através de uma larga e posteriormente interações mais precisas e completas. Essa lista é chamada especificação da performance. Esse termo não pode ser deduzido de um problema. É parte da percepção que o cliente, o designer e outros stakeholders possuem de um certo problema.

Este momento da pesquisa iniciou-se após a finalização do TCC em 2021, de modo que a análise começou a ser feita desde a concepção da *TRÊSmoji*, sendo complementada com as primeiras etapas metodológicas da presente pesquisa. A ferramenta foi, então, tratada como um novo produto que precisava ser testado para que fossem identificados seus problemas e pensadas soluções para eles.

Quanto à etapa de *Síntese*, os autores dizem que se trata da "[...] geração de uma proposta de design provisória [...]" (Santiago; Albuquerque, 2017, p. 156). Nesse momento, os dados observados foram organizados de modo a planejar os cenários de experimentação da ferramenta *TRÊSmoji* durante a pesquisa de mestrado.

A etapa de Simulação, por sua vez, é definida pelos autores como:

Simulação é um sub processo dedutivo. É a formação de uma imagem de um comportamento e propriedades para um produto de design, racionalizando e ou testando modelos que precedem a atual manufatura e uso do produto. (Santiago; Albuquerque, 2017, p. 156)

Essa etapa tem relação direta com a fase de realização dos experimentos da pesquisa. É válido ressaltar que, à medida que os experimentos eram realizados, novos dados eram coletados e levados em consideração nos experimentos posteriores. Dessa forma, a etapa de *Avaliação* do ciclo era realizada ao longo da execução dos experimentos. Santiago e Albuquerque (2017, p. 157) definem a *Avaliação* como:

Nessa fase, as propriedades esperadas são comparadas com as desejadas em uma especificação de design. Há uma comparação e consequentemente avaliação dessas propriedades, a fim de validar as propriedades.

Por fim, a última etapa do ciclo, a *Decisão*, é definida pelos autores como:



Continuar ou tentar novamente. Elaborar uma proposta de design, gerar uma melhor proposta de design. Provavelmente o primeiro design provisório não será o melhor e o designer terá que voltar ao passo de síntese, para fazer melhor e acertar em uma segunda ou terceira tentativa. (Santiago; Albuquerque, 2017, p. 157)

Desse modo, essa etapa se relaciona diretamente com as conclusões da pesquisa, em que será avaliado tudo o que foi realizado e serão definidos os passos futuros. É nessa etapa que será percebido se os objetivos foram alcançados ou se é necessária a realização de um novo ciclo.

A seguir, está apresentada uma lista, em ordem de execução, de todas as etapas planejadas para alcançar o primeiro objetivo específico desta pesquisa: *“Aprofundar o entendimento da TRÊSmoji por meio da realização de novos experimentos práticos com a própria ferramenta, com base nas proposições e provocações apresentadas por Silva (2021)”*. Isso oferece uma visão mais clara de como essas etapas se alinham com as fases do *Ciclo Básico de Design*.

- Listar as proposições de melhoria da *TRÊSmoji* e as sugestões de novas experimentações com a ferramenta com base no que diz Silva (2021)
- Classificar quais proposições de melhoria e sugestões de novas experimentações poderiam ser abordadas nesta pesquisa de mestrado.
- Avaliar as experiências prévias de uso da ferramenta *TRÊSmoji* e relacioná-las com as proposições de melhorias e sugestões de experimentações.
- Propor novos processos metodológicos para a ferramenta *TRÊSmoji* com base nos dados levantados.
- Realizar as experimentações classificadas como de realização factível durante o cronograma de execução da pesquisa.
- Experimentar novos processos metodológicos para a ferramenta *TRÊSmoji*, a partir da criação de personagens.
- Definir quais melhorias e complementações serão implementadas na ferramenta *TRÊSmoji*.

Para alcançar o primeiro objetivo específico, adotou-se o método de *Pesquisa-Ação*, também conhecido como pesquisa participante, conforme definido por Gil (2002). Esse tipo de pesquisa é caracterizado pela

interação entre o pesquisador e os membros das situações investigadas. O autor desta pesquisa optou por essa abordagem devido à sua experiência profissional, que também o posiciona como um potencial usuário da ferramenta, e à sua convicção de que conhecimentos práticos e teóricos caminham juntos.

Como enfatizado por Demo (1995, p. 233), “[...] uma face relevante da decepção [com a pesquisa tradicional] está na distância extrema entre o desenvolvimento dos conhecimentos e a capacidade prática de enfrentar os problemas conhecidos”. Além disso, ele destaca que a prática também gera conhecimento e a pesquisa participante possui alguns traços característicos como: autodiagnóstico, estratégia de enfrentamento prático e necessidade de organização política. Essas características são condizentes com uma pesquisa que busca explorar uma ferramenta de uso prático, com potencial de ser adotada por um grupo profissional ao qual o próprio pesquisador pertence.

Assim, foram conduzidos diversos experimentos com o intuito de explorar algumas das questões e sugestões levantadas por Silva (2021). Inicialmente, realizou-se um levantamento minucioso de todas as propostas de aprimoramento e experimentações delineadas no TCC intitulado *“TRÊSmoji: Coleção de ilustrações de personagens desenvolvidos a partir de metodologia de Character Design inspirada no desafio #3emoji-challenge”*. Posteriormente, procedeu-se à seleção das propostas consideradas viáveis e relevantes para serem realizadas durante o decorrer desta pesquisa e, em consonância com os objetivos profissionais do autor, foram planejados os cenários para os experimentos de pesquisa participativa.

Esses experimentos são detalhados no capítulo 6. *EXPERIMENTOS DE PESQUISA-AÇÃO*, logo após o subcapítulo 6.1. *COLETA DE DADOS E INFORMAÇÕES*, que descreve o levantamento prévio de dados realizado antes da execução dos experimentos. Cada experimento é abordado em um subcapítulo individual, contendo informações sobre as motivações decorrentes das provocativas de Silva (2021) que impulsionaram sua realização, seu período de execução, sua contextualização, suas etapas de implementação e as reflexões resultantes. Além disso, esse capítulo inclui um subcapítulo denominado 6.2 *EXPERIMENTOS SECUNDÁRIOS*, que reúne experimentos de menor complexidade ou conduzidos antes do início do período de execução desta pesquisa, mas que desempenharam um papel fundamental na coleta de dados.

Alguns desses experimentos também contribuíram para alcançar o segundo objetivo específico desta pesquisa, que consiste em *“Discutir o impacto das inteligências artificiais gerativas do tipo text-to-image nos processos semióticos de concepção de personagens com a TRÊSmoji”*. Dessa forma, alguns deles envolvem o uso prático de inteligência artificial. Na listagem a seguir, são detalhadas as etapas planejadas para coletar dados e subsidiar a discussão proposta por esse objetivo.

- Investigar quais as inteligências artificiais gerativas existentes.
- Definir qual ou quais IAGs seriam estudadas ao longo da pesquisa do mestrado e como elas seriam incorporadas ao processo da TRÊSmoji.
- Experimentar a incorporação de IAGs ao processo da TRÊSmoji.

No que diz respeito ao terceiro objetivo específico, *“Observar o uso da ferramenta TRÊSmoji por indivíduos que não o pesquisador, com o intuito de avaliar o entendimento da ferramenta por parte de terceiros”*, os dados da pesquisa foram analisados por meio de observação assistemática. Marconi e Lakatos (2002, p. 89) fornecem a seguinte definição para esse tipo de observação:

A técnica da observação não estruturada ou assistemática, também denominada espontânea, informal, ordinária, simples, livre, ocasional e acidental, consiste em recolher e registrar os fatos da realidade sem que o pesquisador utilize meios técnicos especiais ou precise fazer perguntas diretas. É mais empregada em estudos exploratórios e não tem planejamento e controle previamente elaborados.

Foram conduzidos dois experimentos principais para coletar dados sobre o uso da ferramenta por usuários: um exercício com a TRÊSmoji aplicado pelo pesquisador durante o seu período de estágio docência na disciplina DD028 - *Design e Estética C* (cujo nome fantasia é *Design de Personagem*), no semestre 2023.2 do *Bacharelado em Design* da UFPE; e uma oficina ministrada durante o evento *Conecta*, organizado pelo diretório acadêmico do mesmo curso no segundo semestre de 2023. Ambos os experimentos estão detalhados no capítulo 6. *EXPERIMENTOS DE OBSERVAÇÃO*, cada um com seu próprio subcapítulo contendo informações sobre a metodologia utilizada, sua execução e as reflexões feitas após a coleta de dados.

As etapas planejadas para coletar dados para a observação proposta por esse objetivo podem ser vistas na listagem a seguir:

- Avaliar as alternativas geradas com os experimentos e observar se elas comprovam a eficácia da ferramenta.
- Fazer um levantamento de potenciais usuários, a fim de planejar os testes a serem aplicados.
- Realizar testes da ferramenta com potenciais usuários, avaliando questões de usabilidade da ferramenta.
- Listar quais possíveis benefícios a ferramenta *TRÊSmoji* para os usuários.
- Elaborar formas de registro gráfico dos processos estudados a fim de facilitar o entendimento por outras pessoas.

É fundamental destacar que a primeira etapa da lista anterior, que trata das pesquisas com o público, não se concentra especificamente no uso metodológico da *TRÊSmoji*, mas sim na avaliação dos personagens produzidos. Assim, essas pesquisas foram detalhadas nos subcapítulos correspondentes dos experimentos aos quais estão associadas, podendo ser do grupo de experimentos de pesquisa participativa ou do grupo de experimentos de observação.

Apesar de trazer aspectos da pesquisa-ação e da pesquisa experimental na execução de seus experimentos, a pesquisa pode ser caracterizada, de uma maneira mais abrangente, como uma pesquisa exploratória, dado que seu objetivo é se aprofundar na ferramenta *TRÊSmoji* e compreender melhor o seu uso em diversos contextos. Para entender melhor essa classificação, Marconi e Lakatos (2002, p. 85) trazem a seguinte definição para pesquisa exploratória:

São investigações de pesquisa empírica cujo objetivo é a formulação de questões ou de um problema, com tripla finalidade: desenvolver hipóteses, aumentar a familiaridade do pesquisador com um ambiente, fato ou fenômeno para a realização de uma pesquisa futura mais precisa ou modificar e clarificar conceitos.



6. EXPERIMENTOS DE PESQUISA-AÇÃO

Neste capítulo, será feita uma descrição de cada um dos experimentos realizados na etapa de *Pesquisa-Ação*. Para cada um deles, haverá uma introdução contendo uma explicação de seus objetivos e como eles se relacionam com a pesquisa. Além disso, será apresentada a metodologia de execução, explicando as etapas do experimento, e seus resultados já serão apresentados e discutidos dentro do respectivo subcapítulo em um tópico chamado “*Reflexões*”.

O presente capítulo tem início com o subcapítulo 6.1. *ANÁLISE E SÍNTESE DE INFORMAÇÕES*, que descreve o processo de busca inicial por dados relevantes para a condução dos experimentos e apresenta os resultados dessa revisão por meio de uma tabela e de um infográfico. Em seguida, há o subcapítulo 6.2. *EXPERIMENTOS SECUNDÁRIOS*, que descreve um conjunto de experimentos realizados que não são complexos o suficiente a ponto de exigirem um subcapítulo próprio ou que foram realizados anteriormente ao período de execução da pesquisa.

Logo em seguida, há uma sequência de quatro subcapítulos, cada um descrevendo um dos principais experimentos da pesquisa realizados por meio da técnica de pesquisa participativa. Esses capítulos se chamam, respectivamente: 6.3. *EXPERIMENTO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL*, 6.4. *EXPERIMENTO ARTÍSTICO*, 6.5. *EXPERIMENTO MERCADOLÓGICO* e , por fim, 6.6. *EXPERIMENTO TIPOGRÁFICO*. No primeiro, testa-se a possibilidade de incorporação de inteligência artificial no processo da *TRÊSmoji*, enquanto o segundo consiste na observação prática disso, avaliando personagens criados a partir de ideias fornecidas por meio de inteligência artificial.

O terceiro experimento, por sua vez, busca observar como a *TRÊSmoji* tem potencial de ser incorporada em processos de design de personagens já utilizados no mercado. Enquanto o quarto tem como principal objetivo realizar uma mudança drástica no *input* da *TRÊSmoji*, substituindo emojis por caracteres tipográficos, além de aproximá-la de uma prática completamente manual. Cada experimento estará associado às suas respectivas motivações decorrentes das provocativas de Silva (2021), previamente listadas e numeradas no primeiro subcapítulo.

6.1 ANÁLISE E SÍNTESE DE INFORMAÇÕES

Este subcapítulo descreve as etapas iniciais do ciclo metodológico da pesquisa, relacionando-se diretamente com as fases de *Análise* e *Síntese* do *Ciclo Básico do Design* proposto por Norbert Roozenburg e Johannes Eekels. A etapa metodológica que se destaca neste momento é a primeira relacionada ao primeiro objetivo específico e é descrita como “listar propostas de melhoria para a *TRÊSmoji* e sugestões de novas experimentações com base no trabalho de Silva (2021)”.

Para isso, foi feita uma leitura do TCC “*TRÊSmoji: coleção de ilustrações de personagens desenvolvidos a partir de metodologia de Character Design inspirada no desafio #3emojichallenge*” a fim de identificar passagens em que o autor, de forma direta ou indireta, propõe melhorias para a *TRÊSmoji* ou sugere a realização de novos experimentos. Neste estudo, tanto as propostas de aprimoramento quanto as sugestões de experimentos adicionais serão referidas como “provocações”.

Os trechos em que essas provocações foram identificadas estão exclusivamente nos capítulos *Processo Criativo* e *Conclusões* do documento. Os resultados dessa coleta de dados estão apresentados na **Tabela 1** a seguir, que inclui uma descrição da provocação, seu número de identificação, uma citação direta do trecho do TCC de Silva (2021) de onde a provocação foi retirada e a localização exata dessa citação no documento, indicando a página e o parágrafo correspondente.

Essas provocações identificadas nortearam novas coletas de dados e também a elaboração dos experimentos de pesquisa participativa e de observação. Alguns dos experimentos foram contextualizados em necessidades externas à pesquisa, como trabalhos de disciplinas cursadas pelo pesquisador durante o mestrado ou projetos pessoais e profissionais, que se mostraram como ótimas oportunidades de pôr em prática essas provocações e experimentar a *TRÊSmoji* em contextos diversos.

Tabela 1. Provocações identificadas no TCC de Silva (2021).

nº	Provocação	Citação	Localização em Silva (2021)
01	Definir o conceito inteiro de uma alternativa antes de produzir uma imagem.	"Uma outra abordagem, que não foi testada, seria a de definir, anteriormente ao esboço, toda a ideia por trás de um código específico."	Página 116, parágrafo 2
02	Aumentar a quantidade média de alternativas produzidas para mais de sete.	"Porém, acredita-se que o ideal seja elaborar uma maior quantidade de alternativas, tal qual mais variações para um mesmo código."	Página 117, parágrafo 2
03	Produzir alternativas de maneira tradicional, utilizando lápis e papel.	"[...] acredita-se que também seria interessante aplicar a metodologia em esboços feitos de maneira mais tradicional, utilizando lápis e papel."	Página 117, parágrafo 2
04	Produzir personagens para contextos distintos.	"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."	Página 117, parágrafo 4
05	Produzir personagens a partir de um conjunto de emojis conceitualmente homogêneo.	"Combinações de emojis que geram nuvens conceituais muito homogêneas talvez não funcionem bem para esse propósito."	Página 117, parágrafo 5
06	Encontrar novas maneiras de avaliar a eficácia da ferramenta.	"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 [...]"	Página 127, parágrafo 1
07	Encontrar novas maneiras de avaliar a eficiência da ferramenta.	"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."	Página 127, parágrafo 2
08	Criar artefatos que explorem o potencial narrativo dos personagens criados.	"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."	Página 127, parágrafo 3

nº	Provocação	Citação	Localização em Silva (2021)
09	Comparar resultados entre dois processos criativos diferentes.	"Existe uma certa curiosidade, por parte do autor, de visitar 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."	Página 127, parágrafo 3
10	Incorporar a etapa de criação de um painel temático antes da etapa de geração de alternativas.	"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."	Página 127, parágrafo 4
11	Relacionar as palavras da nuvem conceitual diretamente com as <i>Categorias de Inspiração</i> .	"Apesar de não testada, seria também interessante buscar uma preparação prévia da aplicação dos emojis em cada <i>Categoria de Inspiração</i> , listando previamente algumas das formas que um emoji poderia ser aplicado como <i>Espécie</i> ou como <i>Contexto</i> , por exemplo."	Página 127, parágrafo 4
12	Utilizar, no processo, <i>inputs</i> diferentes de emojis.	"Observar como a metodologia se comporta ao empregar elementos diferentes dos emojis [...]"	Página 127, parágrafo 5
13	Buscar gerar, com a ferramenta, <i>outputs</i> diferentes de personagens.	"Observar como a metodologia se comporta [...] com o objetivo de criar artefatos que não sejam ilustrações de personagens, tal qual peças de roupa ou de mobiliário."	Página 127, parágrafo 5
14	Avaliar a relação da ferramenta com direção de arte e estilo de desenho.	Não há uma citação. A provocação surgiu durante as orientações de mestrado com o <i>Prof. Dr. Pedro Martins Aléssio</i> .	
15	Avaliar se o processo semiótico de outras pessoas é similar ao do autor.	Não há uma citação. A provocação surgiu durante as aulas de mestrado com a <i>Profa. Dra. Isabella Ribeiro Aragão</i> .	

Fonte: Elaborado pelo autor.

Ao analisar estas provocações, percebeu-se que seria preciso realizar outro levantamento de dados para viabilizar a execução de alguns experimentos. Por exemplo, a *provocação 5* exigiria uma sondagem para determinar quais emojis foram usados por Silva (2021) em seu TCC. Enquanto isso, a *provocação 13* demandaria uma verificação para identificar o que Silva (2021) foi capaz de gerar com a *TRÊSmoji*.

Realizou-se, portanto, uma nova análise dos dados do experimento feito por Silva (2021), com o objetivo de resumir as seguintes informações: a frequência e classificação dos emojis utilizados; a frequência de uso de cada uma das quatro *Categorias de Inspiração* da *TRÊSmoji*, bem como quais tipos de emojis foram mais frequentemente empregados em cada uma delas; e a classificação das alternativas geradas pela *TRÊSmoji* de acordo com os conceitos de personagem, criatura e item, conforme descrito anteriormente no capítulo 3. *DEFINIÇÃO DE PERSONAGENS*.

Os dados obtidos por meio dessa busca estão disponíveis no infográfico da **Figura 6**, que ocupa as páginas **56** e **57** integralmente, e serviram de direcionamento para muitas tomadas de decisão ao longo da pesquisa. Por exemplo, a escolha de determinadas combinações de emojis a serem aplicadas nos experimentos seguintes seguiu uma ordem de sorteio, mas algumas combinações podiam perder prioridade por conterem emojis que foram utilizados por Silva (2021) com muita frequência ou por não conterem emojis pertencentes a categorias – classificadas de acordo com a Emojipedia (c2013) – ainda pouco exploradas.

A *Emojipedia* classifica os emojis em oito categorias: *Animais & Natureza*, *Sorrisos & Pessoas*, *Objetos*, *Atividade*, *Símbolos*, *Viagens & Lugares*, *Bandeiras* e *Comidas & Bebidas*. Teriam essas categorias de emoji alguma relação prática com as *Categorias de Inspiração* da *TRÊSmoji*? Essas categorias dos emojis implicam diretamente nos resultados dos personagens criados com a ferramenta? Questionamentos como esses que direcionaram o planejamento da visualização dos dados no infográfico.

O infográfico conta ainda com informações introdutórias a respeito da *TRÊSmoji*, para ser melhor compreendido por quem não está familiarizado com a ferramenta. Dividida em quatro seções, cada uma apresentando um tipo específico de informação, a peça apresenta um momento de resultados e discussões, com observações gerais a respeito dos dados que serão detalhadas nos próximos parágrafos.

A partir desses dados, é possível observar algumas informações curiosas a respeito do experimento de Silva (2021). A primeira delas é que as pessoas sugeriram muito mais emojis da categoria *Animais & Natureza* e isso pode ter relação com a expectativa do que elas esperavam de um personagem. A segunda e terceira classes de emojis mais frequentes foram *Sorrisos & Pessoas* e *Objetos*, que também são mais facilmente associáveis a personagens, se pensarmos pela perspectiva da semiótica. *Atividade, Símbolos* e *Viagens & Lugares* foram sugeridos apenas uma vez, enquanto *Bandeiras* e *Comidas & Bebidas* não foram sugeridos. Isso revela que a amostra de emojis utilizada não era homogênea.

Suspeita-se também que os emojis de categorias menos frequentes foram menos sugeridos por exigirem um processo de semiose mais complexo para a tarefa que foi solicitada: sugerir três emojis para servirem de inspiração para a criação de um personagem. O fato de os emojis de *Animais & Natureza* e *Sorrisos & Pessoas* comumente trazerem, na coluna *Ícone*⁶ de sua nuvem de palavras, substantivos – a classe gramatical que melhor se relaciona com a *Categoria Espécie*⁷ da *TRÊSmoji* – pode justificar a sua maior quantidade. Em contrapartida, categorias como *Símbolos* e *Bandeiras* foram pouquíssimo frequentes, talvez por seu processo semiótico ser geralmente de terceiridade, que envolve uma convenção social em sua interpretação.

Outra curiosidade é a de que, coincidentemente, os emojis de *Atividade, Símbolos* e *Viagens & Lugares* só foram empregados na *Categoria Contexto*, que, no processo da *TRÊSmoji*, representa a ambientação em que está inserido determinado personagem. Nota-se também que, apesar da relação já mencionada entre os emojis de *Animais & Natureza* e *Sorrisos & Pessoas* e a *Categoria Espécie*, esse tipo de emoji foi menos aplicado nessa categoria (se for desconsiderada a categoria *Acessório*⁸), talvez como uma maneira de atingir resultados mais criativos.

Por fim, pode-se notar que muitas alternativas geradas poderiam ser categorizadas como alternativas de criaturas, em vez de alternativas de personagens, e outras representavam alternativas de itens. Essa observação ajudou a reforçar o pensamento sobre o potencial da *TRÊSmoji* em outros contextos além do design de personagens.

⁶ A coluna *Índice* é a que representa processos de primeiridade pela perspectiva da semiótica, ou seja, processos de semiose mais simples e diretos.

⁷ Existe uma forte suspeita, até então, de que a *Categoria Espécie* é a mais importante na construção de um personagem pela *TRÊSmoji*.

⁸ Silva (2021) recomenda a utilização da *Categoria Acessório* apenas em casos extremos, pois ela é a que traz resultados menos criativos, já que emprega o emoji de maneira literal.

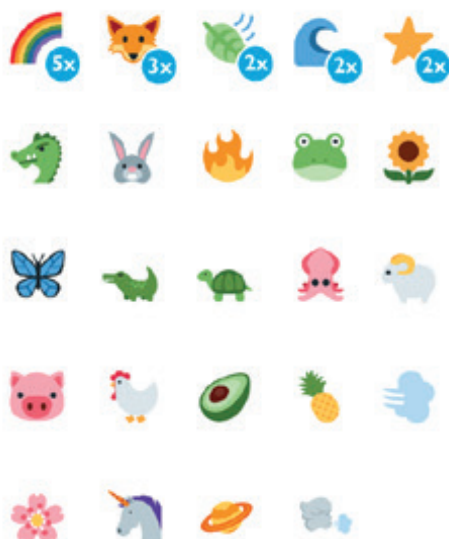
AVALIAÇÃO DO PRIMEIRO EXPERIMENTO REALIZADO COM A FERRAMENTA TRÊSmoji

1. EMOJIS UTILIZADOS COMO INSPIRAÇÃO PARA OS PERSONAGENS

Abaixo, estão expostos os emojis utilizados no projeto e agrupados de acordo com as categorias definidas pela *Emojipedia (c2013)*. Os emojis que foram utilizados mais de uma vez no projeto contam com um indicador numérico.

24

ANIMAIS & NATUREZA



10

SORRISOS & PESSOAS



10

OBJETOS



1

ATIVIDADE



1

SÍMBOLOS



1

VIAGENS & LUGARES



0

BANDEIRAS

0

COMIDAS & BEBIDAS

2. AS QUATRO CATEGORIAS DE INSPIRAÇÃO UTILIZADAS NO PROCESSO CRIATIVO

Representam as quatro maneiras de utilizar um emoji como inspiração. Abaixo, pode-se ver sua descrição e quantas vezes determinado tipo de emoji foi aplicado em cada categoria durante o projeto.

ESPÉCIE

Está relacionada ao que o personagem é em sua **essência** como um ser animado. É um robô? É uma galinha? Ou talvez um abacaxi que ganhou vida e adquiriu consciência?

9 🐼 5 😊 5 🍌

CONTEXTO

Se trata dos fatores que vão além do puro visual dos personagens, abordando o **universo** em que eles podem estar inseridos ou suas **emoções**. Se um personagem vive em um universo *cyberpunk*, talvez sua roupa tenha luzes de LED ou seu corpo tenha partes robóticas.

10 🐼 7 😊 6 🍌 1 🚗 1 💡 1 🏠

APARÊNCIA

Esta categoria está mais relacionada às **características estéticas** dos personagens ou dos acessórios que usam. Uma galinha que se parece com um abacaxi não é a mesma coisa que um abacaxi que se parece com uma galinha, por exemplo.

15 🐼 9 😊 3 🍌

ACESSÓRIO

Explora uma abordagem literal dos emojis, pois diz respeito a **objetos que os personagens carregam consigo**. Se, por exemplo, o emoji de abacaxi é aplicado como acessório, o personagem em questão vai possuir um fruto ou até mesmo uma fotografia de um abacaxi.

5 🐼 4 😊 2 🍌

TRÊSmoji é uma **ferramenta de concepção de personagens** que utiliza aspectos semióticos de emojis como fonte de inspiração. Este infográfico reúne os principais dados coletados a partir da **avaliação do primeiro experimento realizado por Silva (2021)**, em que foram produzidos, pelo próprio autor, 21 personagens, cada um inspirado por três emojis distintos.

3. CLASSIFICAÇÃO DAS ALTERNATIVAS GERADAS COM A FERRAMENTA

Apesar de a ferramenta ser destinada à área do design de personagens (*character design*), notou-se que muitas alternativas geradas também serviam para a concepção de criaturas (*creature design*) e itens (*props design*). Abaixo, pode-se observar os critérios utilizados pelo autor na classificação das 75 alternativas geradas com a ferramenta neste primeiro experimento.

CREATURE DESIGN

"Obra que consista na representação de **criaturas** ou **monstros imaginários**."



Ser animado que não possui anatomia humanóide e expressão facial e corporal ao mesmo tempo.

CHARACTER DESIGN

"Arte conceitual e desenvolvimento visual focados no design de **personagens originais**."



Ser animado que possui anatomia humanóide junto a expressões facial e corporal.

PROPS DESIGN

"Obra que contém uma ilustração ou design de **objeto** a ser usado para interação em uma cena."



Ser fisicamente inanimado.

Definições oficiais de ArtStation (2023)

Critérios definidos pelo autor

PERSONAGEM 14

Na imagem ao lado, pode-se ver a versão final do décimo quarto personagem do projeto. Também é possível ver, em destaque na seção 3, algumas das alternativas geradas para este personagem; e, abaixo, os emojis utilizados e as respectivas categorias de inspiração em que eles foram aplicados.

Espécie: 🐔

Contexto: 🤖

Aparência: 🍍



4. REFLEXÕES E CONCLUSÕES

Não foi possível encontrar relações diretas entre categorias de emoji e de inspiração. Porém, a **categoria contexto** foi a que recebeu emojis de mais tipos, talvez devido à capacidade de abstração que ela permite.

Apesar de ser focada na produção de personagens, a **ferramenta gerou mais resultados para criaturas**. Isso mostra certa incongruência no objetivo da ferramenta ou nos critérios de classificação entre personagens e criaturas.

Nota-se uma **presença muito maior dos emojis das categorias animais & natureza, sorrisos & pessoas e objetos** em relação às demais. Pode ser interessante buscar mais equilíbrio na quantidade de emojis por categoria em testes futuros.

Figura 6. Infográfico que apresenta as informações coletadas nesta etapa do processo metodológico. Fonte: produzido pelo autor.

6.2. EXPERIMENTOS SECUNDÁRIOS

Neste capítulo, estão descritos alguns experimentos realizados com a *TRÊSmoji* que não são complexos o suficiente para justificar um subcapítulo próprio ou que não foram realizados durante o período de execução da pesquisa de mestrado. Cada experimento está apresentado com informações sobre sua motivação, contexto e execução, seguido por uma breve reflexão sobre os resultados. Essas reflexões estão organizadas como tópicos identificadas por códigos, para facilitar a síntese e referência posterior no capítulo de 8. *RESULTADOS E DISCUSSÕES GERAIS*.

EXPERIMENTO SECUNDÁRIO 1

Props design para jogo mobile

Provocações motivadoras:

- 09** | Comparar resultados entre dois processos criativos diferentes.
- 10** | Incorporar a etapa de criação de um painel temático antes da etapa de geração de alternativas.
- 12** | Utilizar, no processo, *inputs* diferentes de emojis.
- 13** | Buscar gerar, com a ferramenta, *outputs* diferentes de personagens.
- 14** | Avaliar a relação da ferramenta com direção de arte e estilo de desenho.

Período de realização:

fev. 2022 - ago. 2022

Contextualização:

Esse experimento foi realizado em um período posterior à finalização do *Trabalho de Conclusão de Curso* e anterior ao início das aulas de mestrado do pesquisador. Em uma experiência profissional como *freelancer* para uma empresa de jogos digitais da *Região Metropolitana do Recife*, decidiu-se investigar a utilização da *TRÊSmoji* no processo criativo.

O trabalho em questão consistia em criar um conjunto de itens para um jogo *mobile*. O jogo seguia uma mesma direção artística para temáticas diversas de objetos de uma casa e a tarefa era a de criar 15 itens dentro

de um tema específico. Tendo dimensões específicas e determinadas, os itens eram categorizados em: *obrigatórios principais* (cadeira, mesa, computador), *obrigatórios secundários* (pisso, parede, cerca, escada) e *diversos* (qualquer objeto de sua escolha).

Execução:

A primeira etapa foi um teste como processo seletivo para o trabalho, em que era necessário criar apenas os itens *obrigatórios principais* para uma casa com temática alienígena. A etapa seguinte foi a criação dos 15 itens para uma casa com temática de “cabine misteriosa” (que deveria ser inspirada na série *Stranger Things*). A terceira etapa foi a criação de 15 itens para uma casa com uma temática inspirada em cafés coreanos fofinhos. E, por fim, a última etapa foi a criação de 15 itens para uma casa com temática inspirada em *O Senhor dos Anéis*.

Em um primeiro momento, foi difícil pensar em um conjunto de três emojis para um projeto com um *briefing* específico. A *Categoria Espécie* também teve seu uso muito dificultado, pois ela se relaciona bastante com personagens, não com objetos. A adaptação inicial na ferramenta foi a de substituir a *Categoria Espécie* por um conjunto de cinco modelos diferentes de cadeiras. Dessa forma, as possibilidades de “espécie” da cadeira seriam, na verdade, as possibilidades de design (considerando forma e ergonomia), como pode ser visto na **Figura 7**.



Figura 7. Referências de cadeiras utilizadas como substituição à *Categoria “Espécie”*.

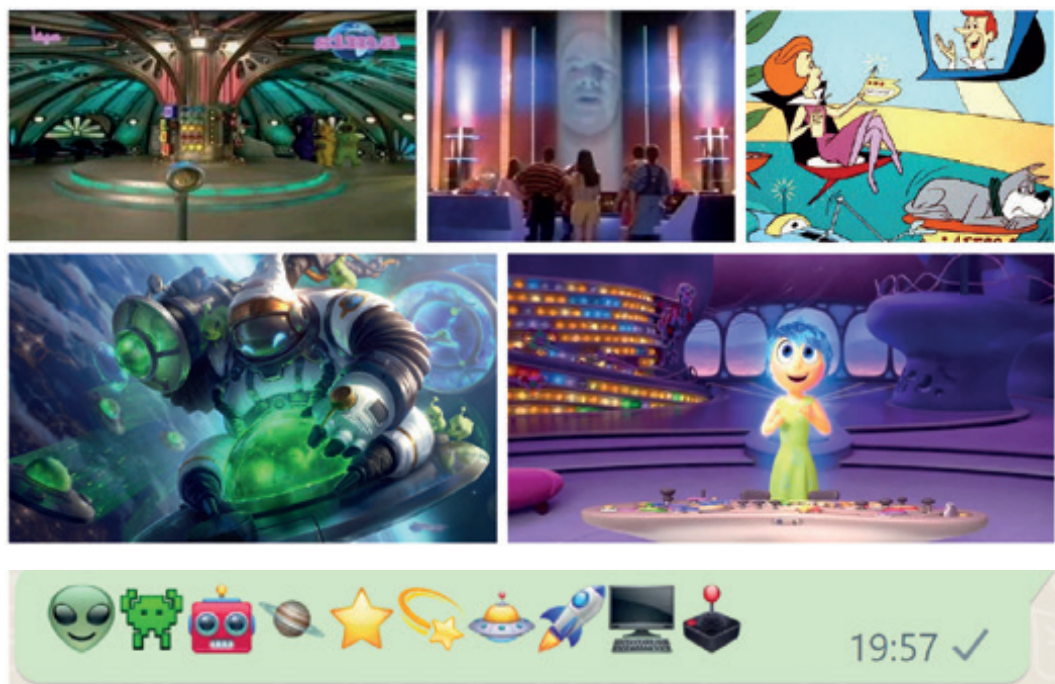
Fonte:
Colagem elaborada pelo autor a partir de imagens da internet.

Em seguida, a *Categoria Contexto* foi utilizada, mas também de uma maneira diferente. Foi criado um painel temático com imagens apenas para visualização de referências de ambientação para a casa, considerando diferentes perspectivas da temática alienígena. Já os emojis entraram apenas na *Categoria Aparência*, como referências visuais para

transformar formas e cores dos objetos produzidos. Porém, foi difícil escolher apenas 3 emojis representativos, resultando em um conjunto de 10. O processo de escolha consistia em observar todos os emojis disponíveis no teclado do *smartphone*, navegando em todas as categorias e selecionando os que eu julgava interessantes para o projeto. A **Figura 8** apresenta o painel temático do contexto e também o conjunto de emojis escolhido.

Figura 8.
Painel temático
montado
com imagens
coletadas na
internet e emojis
selecionados
para inspiração.

Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.



As imagens do painel temático, relacionadas ao contexto, foram empregadas de uma maneira mais abrangente na concepção das cadeiras. Seu pensamento vinha do questionamento de como seriam as cadeiras daquele universo que está sendo utilizado como inspiração. Essa resposta poderia determinar uma estética específica para a cadeira, representando as tendências de moda daquele cenário, e também suas mecânicas de funcionamento, representando as tecnologias mais comuns daquela época e daquele lugar imaginado.

Os emojis, por sua vez, foram utilizados na *Categoria Aparência* e serviram para tomar decisões estéticas mais específicas, que não interferiram radicalmente no contexto estabelecido ao se pensar o ambiente. Porém, é válido ressaltar que, em ocasiões bastante particulares, o

pensamento das categorias *Contexto* e *Aparência* era realizado simultaneamente. A **Figura 9** pode ilustrar bem esse processo de concepção.

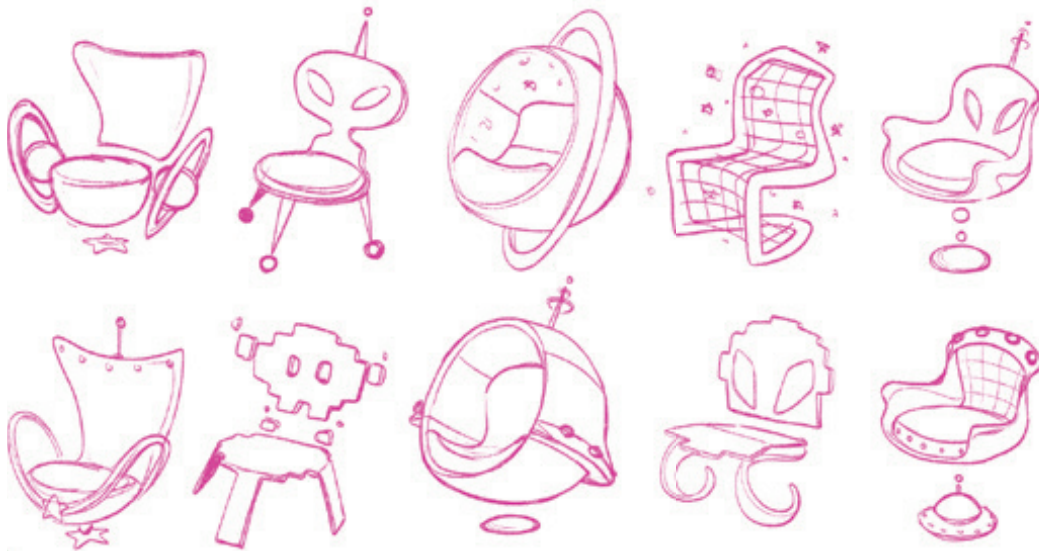


Figura 9.
Alternativas
geradas com
base no processo
descrito.

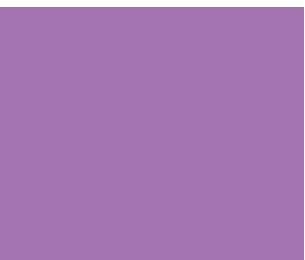
Fonte:
Elaborada pelo
autor.

Após essa etapa de geração de alternativas, era feito o processo de seleção, estudo de cores e finalização. Para os demais itens, a ferramenta *TRÊSmoji* praticamente não era empregada, pois eles derivavam sempre do primeiro item produzido, que era a cadeira.

O processo se repetiu ao longo das outras etapas do experimento, criando itens para diferentes temáticas. Porém, algumas adaptações foram sendo realizadas. Na etapa 2, em que foram criados itens para a temática de cabana misteriosa, notou-se um afastamento muito grande da ferramenta *TRÊSmoji*. Houve uma tentativa inicial de selecionar apenas três emojis, mas parecia pouco representativo para a criação de 15 itens.

Os emojis acabaram sendo usados apenas como um recurso para sintetizar o tema e lembrar de elementos essenciais que poderiam fazer parte do conjunto de itens. Foram criados, porém, três painéis temáticos com características diferentes e isso veio do pensamento da *TRÊSmoji*. Para os itens diversos, os emojis foram utilizados como *Espécie*, o que possibilitou a criação de vários tipos de objetos, mas sem um estudo aprofundado de variações de formas para eles.

Na terceira etapa, o processo da *TRÊSmoji* foi melhor incorporado. Inicialmente, foi selecionado um conjunto extenso de emojis, entretanto, foi feita uma nova triagem para selecionar apenas os três mais



representativos. Cada um desses três emojis inspirou a criação de um painel temático específico, com imagens de referência que evocassem a essência do emoji. Após isso, quatro ideias de cadeiras foram geradas utilizando apenas as categorias *Contexto*, *Aparência* e *Acessório*. No entanto, os *inputs* desta vez não eram os emojis, mas sim os painéis temáticos provenientes deles.

Por fim, a última etapa, que consistia em criar itens para uma casa com temática de '*O Senhor dos Anéis*', foi realizada em um período conturbado para o autor em relação a prazos e agenda. A consequência disso foi a não utilização da *TRÊSmoji* no processo, ou ao menos a não observação disso. As referências foram tiradas diretamente de elementos do universo de '*O Senhor dos Anéis*' sem a realização de um estudo mais aprofundado para gerar alternativas.

Reflexões:

1a: É difícil pensar em um conjunto de três emojis quando existe um *briefing* pré-determinado. Existe um trabalho de síntese que deve ser realizado nessas situações.

1b: A *Categoria Espécie* parece ter uma relação intrínseca a personagens, não funcionando para objetos. É possível que, na realidade, "*Categoria Essência*" seja um nome mais adequado.

1c: Cada *Categoria de Inspiração* teve um tipo de *input* diferente e, em todos os casos, esse *input* era composto por diversas imagens. Semioticamente falando, os verdadeiros *inputs* podem ser conceitos abstratos, apenas representados por uma expressão materializada que pode ser um emoji, uma fotografia ou até mesmo um painel temático. Revendo o que Silva (2021) propõe como processo, todos elementos da pré-produção, que envolvem a construção da nuvem de palavras e dos painéis temáticos, são o *input*, e não apenas os emojis. Os emojis são apenas uma síntese visual do *input*.

1d: Cada *Categoria de Inspiração* parece exigir um processo diferente de raciocínio e abordagem. Isso pode explicar por que alguns tipos de *input* funcionam melhor que outros em cada categoria.

1e: Na construção de um conjunto de *outputs* que devem pertencer a um mesmo universo, a *TRÊSmoji* parece funcionar melhor nas etapas iniciais de concepção, tendo um papel fundamental na definição de uma direção artística e conceitual a ser seguida.

1f: Existe uma potencialidade de a *TRÊSmoji* ser calibrada para alcançar diferentes objetivos, dando ênfase a certas categorias se o foco for a ideia e dando ênfase a outras categorias se o foco for a forma.

1g: Apesar de possibilitar a geração de mais alternativas para um determinado projeto, a *TRÊSmoji* demanda tempo para ser utilizada e pode não funcionar bem em projetos com prazos muito curtos.

EXPERIMENTO SECUNDÁRIO 2

Redesenho de personagem por terceiros

Provocações motivadoras:

15 | Avaliar se o processo semiótico de outras pessoas é similar ao do autor.

Período de realização:

jul. 2023

Contextualização:

Esse experimento foi realizado como uma atividade complementar da disciplina *Design de Personagem - 2023.1*, oferecida pelo Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Jr. no curso de *Bacharelado em Design* da UFPE. A atividade, chamada pelo professor de “*minigame*”, consistia em desenhar o personagem de alguém da turma, mas utilizando o seu próprio estilo. Em seguida, era necessário oferecer um personagem original para que outra pessoa o desenhasse”. O exercício parecia uma ótima oportunidade de se investigar o processo de semiose de outras pessoas em relação a uma combinação de emojis e um personagem criado a partir dela.

Execução:

Após redesenhar o personagem de outro aluno, o autor ofereceu uma nova versão do *Personagem 5* do experimento de Silva (2021), que foi

O *Discord* é uma plataforma para comunicação individual ou em grupos.

atualizado esteticamente para ser utilizado nesta pesquisa de mestrado. O personagem havia sido inspirado nos emojis de “porco”, “abacate” e “girassol”, mas era um dos personagens que Silva (2021) criou previamente à definição do processo da *TRÊSmoji*.

O personagem foi então redesenhado por um estudante, aqui identificado pelo nome fictício Ohana, e a comparação pode ser observada na **Figura 10** abaixo. Após isso, foi realizada uma breve entrevista semiestruturada por meio da plataforma *Discord*, onde também foi realizado o minigame, a fim de entender melhor o processo de Ohana. Ao oferecer o personagem, foi destacado o fato de que ele havia sido inspirado por aqueles três, emojis para tentar estimular que o redesenho feito por alguém não se prendesse puramente ao visual do personagem, mas também a seu significado.

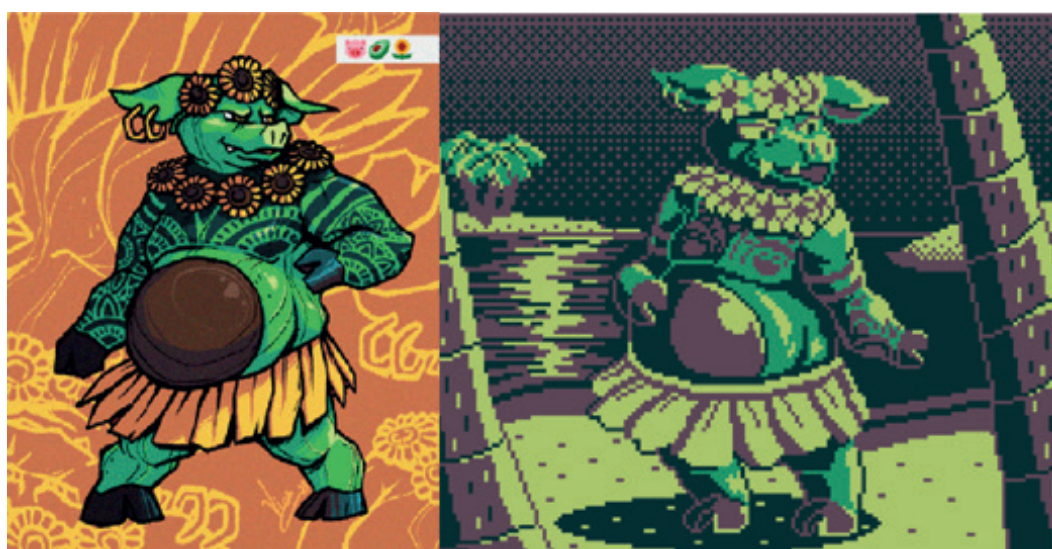


Figura 10.
À esquerda, ilustração feita pelo autor com base no *Personagem 5* de Silva (2021). À direita, redesign feito por Ohana.

Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.

A entrevista na íntegra pode ser lida no **Apêndice A**, mas cabem aqui algumas informações relevantes que foram observadas nas respostas de Ohana. Primeiramente, suas respostas foram muito focadas nos aspectos técnicos e estéticos da arte, apesar de a intenção das perguntas realizadas ter sido obter respostas sobre o processo semiótico. Isso pode significar que as perguntas não foram suficientemente diretas ou que, para Ohana, processos de concepção estão mais relacionados a aspectos técnicos e estéticos que a aspectos semióticos.

Nas falas em que foi possível obter respostas a respeito do processo de semiose feito por Ohana, notam-se validações interessantes a respeito

da eficácia da *TRÊSmoji*. Ao falar “*eu dei uma olhada nos emojis também, é a essência do personagem*”, Ohana confirma que é notável, ao menos para algumas pessoas, uma relação entre o personagem e os emojis de inspiração. A palavra “essência” também é um destaque, visto o que foi discutido no *EXPERIMENTO SECUNDÁRIO 1*.

Por fim, ao dizer “*na parte do cenário, eu fiz nessa interpretação me baseando no que entendi do personagem, me pareceu algo estilo guerreiro hula do Havai, aí eu imaginei algo nesse contexto de ilhas e praia*”, Ohana reforça a ideia de que a *Categoria Contexto* se relaciona ao ambiente ao qual o personagem está inserido. No personagem em questão, foi identificado que o emoji de “girassol” teve sua aplicação na *Categoria Contexto*, sendo utilizado com o objetivo de evocar uma ambientação tropical para o personagem.

Reflexões:

2a: É possível que algumas pessoas, a depender de sua bagagem acadêmica e profissional, associem processos de design mais a aspectos técnicos e estéticos que a aspectos linguísticos.

2b: A *Categoria Contexto* parece ser a mais relevante para a narrativa visual e construção de um universo narrativo.

EXPERIMENTO SECUNDÁRIO 3

Primeiros testes com *Inteligências Artificiais Gerativas*

Provocações motivadoras:

01 | Definir o conceito inteiro de uma alternativa antes de produzir uma imagem.

09 | Comparar resultados entre dois processos criativos diferentes.

Período de realização:

set. 2022

Contextualização:

Após levantar a possibilidade da utilização de *Inteligências Artificiais Gerativas* no processo da *TRÊSmoji*, o primeiro passo foi fazer um contato

inicial com a tecnologia em questão. Utilizando o mesmo personagem abordado no experimento secundário anterior, tentou-se reproduzi-lo usando uma IAG. Para isso foi preciso pensar um texto que melhor descrevesse o personagem, para fornecer como entrada na inteligência artificial e, então, receber as imagens geradas.

Execução:

A primeira IAG da qual foi tomado conhecimento foi a *MidJourney*, que funcionava também pelo *Discord* e era gratuita até certo ponto. Os primeiros testes realizados consistiam em utilizar entradas de texto como “a bipedal green pig from hawaii with maori tattoo [...]” (que pode ser traduzido para: “um porco bípede do Hawaii com tatuagens maori [...])). Os resultados não foram muito satisfatórios, pois não se relacionavam bem com o personagem original, como pode ser visto na **Figura 11**. A não utilização de palavras como “personagem” também tornou os resultados distantes do que se esperava.



Figura 11.

Imagens geradas pela *MidJourney* com o prompt “a bipedal green pig from hawaii with maori tattoo [...]”.

Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.

Nesse momento, foi percebido que mais interessante e eficiente que replicar um personagem já existente, seria tentar criar novas alternativas de personagens com base no processo da *TRÊSmoji*. Os prompts passaram a ser algo como “a cartoon character who is a pig that seems like a sunflower [...]” (que pode ser traduzido para: “um personagem cartoon que é um porco que se parece com um girassol [...])). Ou seja, não havia mais uma preocupação em descrever os aspectos estéticos do personagem original, mas sim os *inputs* utilizados para a sua concepção. Ao longo desse processo, foram realizadas trocas no posicionamento das palavras “girassol”, “abacate” e “porco” na frase, e alguns resultados podem ser vistos na **Figura 12** a seguir.

A experiência com a versão gratuita da *MidJourney* não foi tão positiva, pois considerou-se a interface muito poluída, sendo difícil de manter registro e ter controle do histórico de gerações. O registro dos prompts na



íntegra e das datas de geração das imagens foi perdido, por exemplo, por isso as entradas de texto aparecem incompletas nesta dissertação, uma vez que elas contêm apenas a parte do texto que foi utilizada para nomear os arquivos das imagens. Após acabarem os créditos de uso gratuito da *MidJourney*, decidiu-se dar continuidade ao experimento com a IAG chamada *Dall-E 2*, uma ferramenta da *OpenAI*. Tanto a interface, quanto os resultados do *Dall-E 2* foram satisfatórios, e a ferramenta foi utilizada para um experimento mais complexo, que será descrito no próximo subcapítulo.

Reflexões:

3a: Ao ver as imagens geradas, o *Prof. Dr. Pedro Martins Aléssio* notou uma peculiaridade: a expressão de muitos personagens parecia triste, mesmo que isso não tivesse sido solicitado no *prompt*. Suspeita-se que isso seja proveniente do banco de imagens que a *MidJourney* possui em relação a uma ou mais das palavras utilizadas. Semioticamente, pode-se dizer que o banco de imagens da IAG equivale ao que chamamos de “repertório” ao tratarmos de seres humanos, ou seja, o banco de imagens das IAGs é uma variável determinante no processo de semiose feito por ela ao converter texto em imagem.

3b: As IAGs, ao gerarem imagens que trazem elementos pouco comuns ao nosso repertório e combinarem elementos de uma maneira que foge ao que estamos familiarizados, se mostram muito potentes como ferramentas de geração de alternativas. É possível que essa estranheza seja útil para obter resultados mais originais.

3c: Utilizar a palavra “personagem” no texto de entrada parece ser essencial para conseguir gerar personagens, ao menos de acordo com as definições propostas no capítulo 3. *DEFINIÇÃO DE PERSONAGENS*.

Figura 12. Imagens geradas pela *MidJourney* com *prompt* que simulavam o processo da *TRÊSmoji*. As quatro da esquerda utilizavam “porco” como espécie, as quatro do centro utilizavam “girassol” como espécie e as quatro da direita utilizavam “abacate” como espécie.

Fonte:
Colagem elaborada pelo autor.

OpenAI é um laboratório de pesquisa de inteligência artificial estadunidense.

6.3. EXPERIMENTO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Provocações motivadoras:

01 | Definir o conceito inteiro de uma alternativa antes de produzir uma imagem

02 | Aumentar a quantidade média de alternativas produzidas para mais de sete

11 | Relacionar as palavras da nuvem conceitual diretamente com as *Categorias de Inspiração*

Período de realização:

abr. 2023 - jul. 2023

Contextualização

O objetivo deste experimento foi o de avaliar a possibilidade de incorporar inteligência artificial ao processo criativo proposto pela ferramenta *TRÊSmoji* e também investigar se uma *Inteligência Artificial Gerativa* do tipo *text-to-image* poderia automatizar a geração de alternativas em um processo que, essencialmente, orienta a criatividade do designer a produzir resultados pictóricos a partir de sugestões verbais.

Além disso, buscou-se descobrir a melhor forma de incorporar essa tecnologia no processo da *TRÊSmoji*, identificando os textos de entrada mais eficazes a serem utilizados na *IAG* para obter resultados de conceitos de personagens semelhantes aos alcançados com o uso tradicional da *TRÊSmoji*. A inteligência artificial utilizada ao longo de todas as etapas deste experimento foi a *Dall-e 2*.

Execução

Para o experimento, decidiu-se utilizar como referência alguns dos personagens produzidos por Silva (2021) em seu *Trabalho de Conclusão de Curso*. O *Personagem 5* foi escolhido por ser o principal exemplo utilizado pelo autor para explicar a *TRÊSmoji* e por ter sido feito sem o uso da ferramenta; o *Personagem 11* foi escolhido por ser o primeiro personagem produzido com o uso da *TRÊSmoji*; e os *Personagens 19, 20 e 21* foram escolhidos devido ao fato de todos terem sido inspirados em um mesmo conjunto de emojis (**Figura 13**).



Para fins de comparação, também foram avaliados os esboços de alternativas de conceito gerados para cada um dos personagens mencionados acima, cujos exemplos podem ser encontrados na **Figura 14**. Isso foi importante porque o principal produto proporcionado pela *TRÊSmoji* são as ideias de personagens, e não a arte finalizada. Essa avaliação também ajudou a decidir que o objetivo buscado com o uso da inteligência artificial seria gerar ideias, sem uma grande preocupação com os aspectos estéticos das imagens geradas ou seu nível de refinamento. Além disso, optou-se por sempre utilizar textos de entrada em inglês, uma vez que essa língua é mais amplamente utilizada nos bancos de dados das inteligências artificiais em geral.

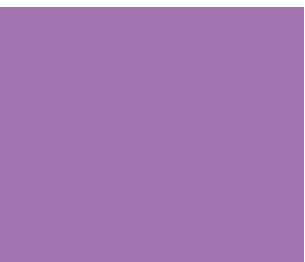
Figura 13.
Da esquerda para a direita:
Personagens 5, 11, 19, 20 e 21 de Silva (2021).

Fonte:
Colagem elaborada pelo autor.

Figura 14.
Esboços gerados para o *Personagem 11* com o uso da *TRÊSmoji*.

Fonte: Registros de Silva (2021).





No teste com o *DALL-E 2*, o objetivo foi gerar imagens que pudessem servir como inspiração para a criação de personagens. Para isso, procurou-se descobrir quais seriam as melhores entradas de texto para obter esse resultado, seguindo a mesma lógica de funcionamento da *TRÊSmoji*. Essa lógica consiste em combinar três unidades de inspiração (neste caso, os emojis) com quatro categorias de inspiração. Como a *Categoria Acessório*, de acordo com Silva (2021), é considerada uma categoria extra e tende a gerar resultados menos criativos, optou-se por criar *prompts* que relacionassem três emojis com apenas três categorias, resultando em seis combinações possíveis, nomeadas com um código alfabético que representa o posicionamento de determinado emoji na sintaxe “*TRÊSmojiana*”⁹ do *prompt*.

As letras “A”, “B” e “C” indicam o primeiro, o segundo e o terceiro emojis da combinação, respectivamente. Já a primeira, a segunda e a terceira letra do código indicam as categorias *Espécie*, *Aparência* e *Contexto*, nessa ordem. Resultando, assim, nas seis possíveis variações: *ABC*, *ACB*, *BAC*, *BCA*, *CAB* e *CBA*.

Foram criados cinco tipos de *prompts* com diferentes níveis de abstração, com o objetivo de explorar as possibilidades geradas a partir de textos de entrada mais genéricos ou mais específicos. Cada um desses *prompts* apresentava pelo menos seis variações, baseadas na ordem de aplicação dos emojis no texto. Do mais genérico ao mais específico, os *prompts* foram denominados como: *Prompt Genérico*, *Prompt TRÊSmoji Literal*, *Prompt TRÊSmoji Tradicional*, *Prompt TRÊSmoji Avançado* e *Prompt TRÊSmoji Arte Dirigido*.

A entrada de texto do *Prompt Genérico* consiste em solicitar à IAG resultados mais amplos, simplesmente pedindo que ela crie um personagem inspirado nos três emojis. Para o *Personagem 5* (inspirado nos emojis de “porco”, “abacate” e “girassol”), por exemplo, foi utilizado o *prompt* “*Personagem inspirado em porco, abacate e girassol*” (em inglês: “*Character inspired by pig, avocado and sunflower*”). Uma das outras cinco possibilidades para esse *prompt* foi “*Personagem inspirado em porco, girassol e abacate*”, em que foi feita uma mudança na ordem dos emojis a fim de identificar se isso gera resultados diferentes para as imagens.

⁹Essa expressão foi empregada para representar o fato de que a sintaxe dos *prompts*, pela ótica da *TRÊSmoji*, tem suas particularidades. Neste caso, a sintaxe é pensada de acordo com as *Categorias de Inspiração*, não exatamente com o posicionamento das palavras na frase ou suas classes gramaticais. Por exemplo, as expressões utilizadas para representar a espécie do personagem podem aparecer no começo, no meio ou no fim da frase, e também podem ir além de substantivos. Ao longo das próximas discussões, será melhor compreendida a *Sintaxe TRÊSmojiana*.

O modelo seguinte é o *Prompt TRÊSmoji Literal*, que utiliza os termos das *Categorias de Inspiração* da *TRÊSmoji* de forma direta, em associação com as descrições dos emojis. Um dos *prompts* utilizados foi “*Personagem da espécie porco com uma aparência de abacate em um contexto de girassol*” (em inglês: “*Character from the specie pig with an avocado appearance in a sunflower context*”), no qual pode-se observar uma referência direta às categorias *Espécie*, *Aparência* e *Contexto*. Também foram testadas as seis possíveis variações de relação entre os emojis e as categorias.

No *Prompt TRÊSmoji Tradicional*, os termos literais que representam as categorias de inspiração são substituídos por outras expressões que descrevem o significado dessas categorias. A *Categoria Espécie* é representada pelo verbo “ser”, a categoria aparência é expressa como “se parecer” e a categoria contexto é substituída por “viver em”. Um exemplo desse tipo de *prompt* utilizado foi “*Personagem que é um porco, se parece com um abacate e vive em um universo girassolesco*”⁹ (em inglês: “*Character who is a pig, looks like an avocado and lives in a sunflower universe*”). Com o uso desse *prompt*, é possível avaliar a relação entre os resultados gerados pela IA e a sintaxe das frases utilizadas como entrada.

O *Prompt TRÊSmoji Avançado* envolve a construção do texto de entrada utilizando também as palavras da nuvem conceitual dos emojis, ou seja, palavras associadas ao signo de forma indireta. Um exemplo desse tipo de *prompt* é “*Personagem que é um porco verde de verão com um caroço marrom*” (em inglês: “*Character who is a green summer pig with a brown lump*”). Nesse exemplo, observa-se que a expressão “personagem que é um porco” se refere à *Categoria Espécie*, “de verão” se relaciona à aplicação do emoji de girassol na *Categoria Contexto*, e “verde” e “com um caroço marrom” estão relacionados ao uso do emoji de abacate na *Categoria de Aparência*.

Por fim, o *Prompt TRÊSmoji Arte Dirigido* tem como objetivo obter resultados esteticamente mais próximos do estilo de arte de um jogo específico, permitindo explorar quais tipos de resultados se aproximariam melhor de um determinado universo narrativo ou identidade visual. Esse *prompt* segue a mesma lógica do *Prompt Genérico*, mas com a adição do nome de um jogo na entrada de texto, como exemplificado por “*Personagem de League of Legends inspirado em porco, abacate e girassol*” (em inglês: “*League of Legends character inspired by pig, avocado and sunflower*”).

⁹“Girassolesco” é um neologismo utilizado aqui para facilitar o entendimento do significado da expressão em inglês utilizada, pois a tradução oficial “universo de girassol” não trata “girassol” exatamente como um adjetivo.

League of Legends é um jogo online de estratégia criado pela empresa Riot Games.

Cada entrada de texto no modelo de inteligência artificial *Dall-e 2* resulta em quatro opções de imagens distintas, além da possibilidade de gerar quatro variações adicionais com base em uma imagem previamente gerada pela própria IA. É importante destacar que cada geração requer 1 crédito na plataforma, que pode ser adquirido digitalmente. No momento em que esta pesquisa foi realizada, um conjunto de 115 créditos estava sendo comercializado por \$15,00 USD (dólares americanos). Com base nessas informações, é possível calcular a quantidade de imagens geradas para o experimento e o valor monetário investido.

Nos testes realizados com as duas combinações de emojis que originaram os *Personagens 5, 19, 20 e 21* do TCC de Silva (2021), foram geradas imagens para cada uma das seis possibilidades dos cinco tipos de *prompts*. Em outras palavras, foram criados grupos de quatro imagens para cada uma das trinta entradas de texto. Posteriormente, uma imagem de cada um desses grupos foi selecionada para gerar outras quatro variações, totalizando 240 imagens para cada combinação de emoji. A etapa 1, envolvendo o *Personagem 5*, foi um pré-teste. A etapa 2, envolvendo os *Personagens 19, 20 e 21*, ambos derivados de uma mesma combinação, foi um teste oficial a fim de verificar a variedade de ideias geradas com o uso de inteligência artificial.

No caso da etapa 3, em que foi utilizada a combinação de emojis que resultou no *Personagem 11*, o experimento seguiu uma abordagem ligeiramente diferente, sendo focado nos aspectos semânticos dos *prompts*. Ao invés de gerar variações a partir de imagens, foram geradas variações de texto com base nas diferentes denominações que um emoji pode ter. O emoji, cujo nome oficial na *Emojipedia* é “water wave” (onda de água), também poderia ser referido no texto como “wave” (onda) ou “sea wave” (onda do mar). O objetivo foi estudar se essas variações semânticas resultam em diferenças significativas nos resultados obtidos com a geração de imagens.

Dessa vez, nos três primeiros tipos de *prompt*, que são os que envolvem uma descrição literal do emoji, foram realizados testes com três versões de texto idênticas, exceto pelo termo utilizado para descrever o emoji de onda de água. No caso do *Prompt TRÊSmoji Avançado*, que utiliza palavras da nuvem conceitual, não foram geradas variações a partir de imagens, mas foram realizadas gerações com duas entradas de texto distintas, utilizando palavras diferentes da nuvem conceitual. O mesmo procedimento foi adotado para o *Prompt TRÊSmoji Arte Dirigido*, em que foram geradas, para cada uma das seis possíveis ordens de emoji, uma geração com as descrições oficiais dos emojis e outra geração com

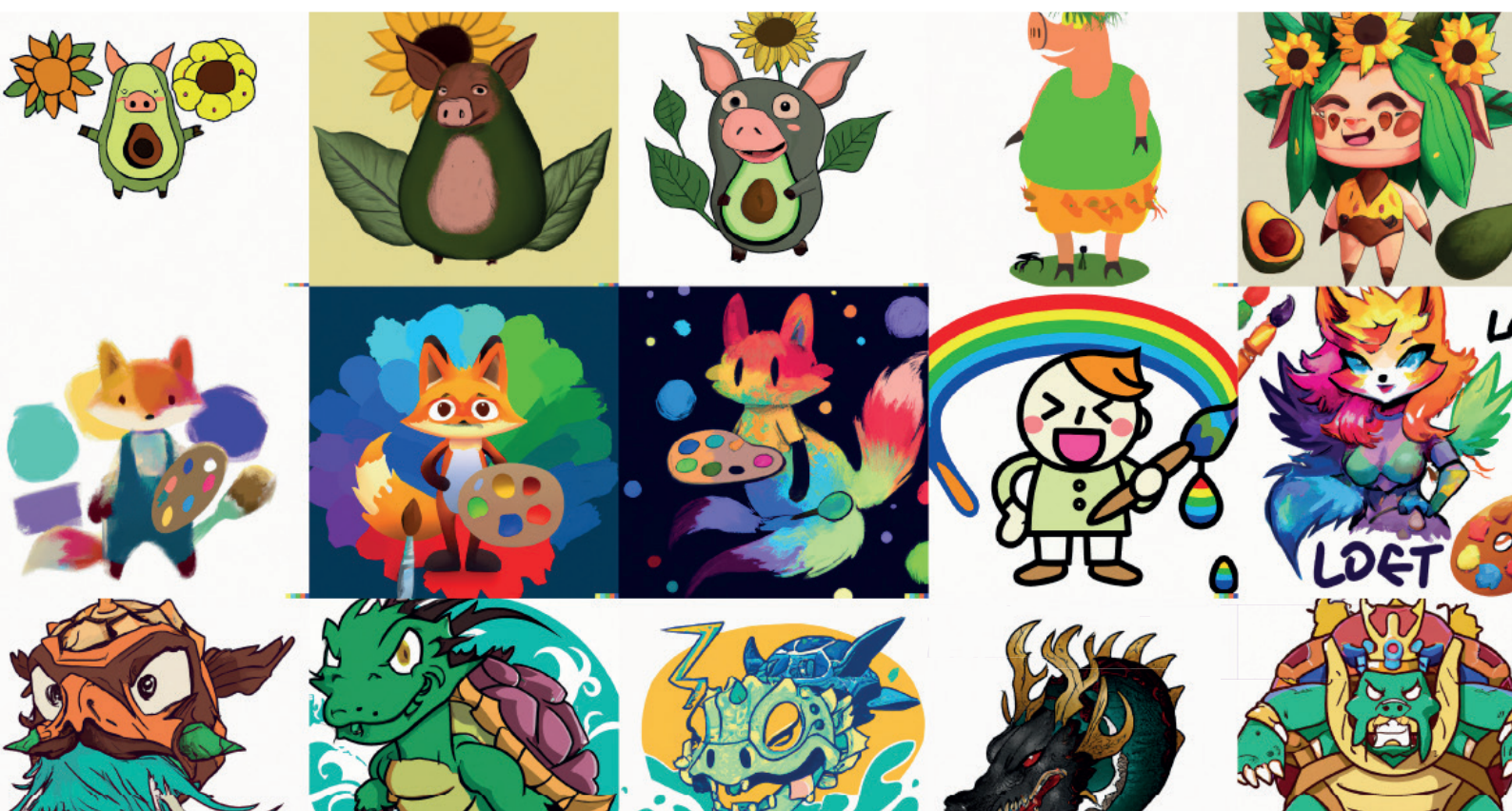
palavras da nuvem conceitual. Ou seja, para a combinação de emojis do *Personagem 11*, foram geradas 312 imagens utilizando a *IA*, em vez das 240 inicialmente previstas.

No total, foram geradas 792 imagens para fins de estudo. A partir dessas imagens, seria possível avaliar diversas informações que auxiliariam na determinação da melhor forma de incorporar o uso da inteligência artificial ao processo da *TRÊSmoji*. Isso inclui a reflexão sobre questões como: quais são os *prompts* mais eficazes a serem utilizados; qual é a importância da alteração na ordem das palavras para os resultados; qual é a relevância da escolha semântica das palavras no processo; e se há necessidade ou não de gerar variações a partir das imagens produzidas no próprio processo.

O amplo número de imagens geradas, cujo recorte pode ser visualizado na **Figura 15** a seguir, contribuiu para avaliar a viabilidade do uso da *Inteligência Artificial Gerativa* do tipo *text-to-image* no processo da ferramenta *TRÊSmoji*. De maneira geral, constatou-se que as imagens geradas pela *IA* desempenham uma função similar aos esboços tradicionais produzidos com a *TRÊSmoji*, pois conseguem fornecer ideias conceituais de personagens que incorporam referências aos três emojis de inspiração.

Figura 15.

Nas colunas, da esquerda para a direita: amostras de imagens geradas para os *prompts*: *Genérico*, *TRÊSmoji Literal*, *TRÊSmoji Tradicional*, *TRÊSmoji Avançado* e *TRÊSmoji Arte Dirigido*.
Nas linhas, de cima para baixo: amostras de imagens geradas nas etapas 1, 2 e 3.
Fonte: Registros de Silva (2021).





Alguns estudos foram realizados a fim de quantificar esses dados que, de certa forma, são bastante abstratos. Utilizando um sistema de pontos criado pelo autor, as imagens foram avaliadas de acordo com as diferentes “ideias” fornecidas. Uma “ideia” era considerada como um elemento visual que, direta ou indiretamente, fosse resultante da combinação de ao menos dois emojis. Esses dados numéricos direcionaram as escolhas tomadas e a observação dos resultados, que serão expostos nos próximos parágrafos deste subcapítulo.

Os resultados indicaram que a utilização de diferentes tipos de *prompts* no processo é um caminho promissor, uma vez que diferentes ideias e formas foram geradas por cada um dos *prompts*. Além disso, o uso do *Prompt Literal* revelou que uma boa sintaxe das frases é crucial para obter resultados satisfatórios com a IA, uma vez que as imagens geradas por este *prompt* apresentaram a integração menos eficiente entre as fontes de inspiração, criando geralmente imagens contendo o conteúdo dos emojis separadamente, sem misturá-los. Já o *Prompt Avançado* foi útil na geração de conceitos que se repetiram menos ao longo do experimento, exigindo, porém, a criação de um texto de entrada já mais complexo e detalhado que os demais *prompts*.

A relevância da ordem dos emojis no texto de entrada aumentou à medida que o texto se tornou mais específico. No caso do *Prompt Genérico*, por exemplo, as experimentações com diferentes ordens de palavras não geraram resultados muito distintos. Essa falta de variedade também se relaciona com experimentos realizados ao utilizar como texto de entrada os próprios emojis.

No entanto, ao longo de todo o experimento, variações semânticas mostraram diferenças significativas, inclusive no *Prompt Genérico*. A ampla abrangência de significados da palavra “onda” em comparação com “onda de água” permitiu gerar resultados mais diversos. Por fim, observou-se que o uso do recurso de IA que gera variações de uma imagem previamente construída é bastante situacional, podendo ser realizado de acordo com diferentes critérios e intenções. Essa abordagem tende a resultar em diversidade limitada quanto aos conceitos gerados, mas com diversidade considerável quanto aos aspectos estéticos.

Um estudo mais aprofundado se mostrou necessário, especialmente em relação à interação entre as características plásticas, nas quais o

Prompt Arte Dirigido é mais relevante, e as características conceituais no processo. Porém, devido à ênfase da pesquisa nos processos de concepção de ideias, não será feita uma abordagem dos aspectos plásticos e estéticos das imagens geradas.

Reflexões

4a: O *Prompt Avançado* mostrou que é possível usar a *TRÊSmoji* para pensar o conceito de um personagem por inteiro, antes de produzir sua representação gráfica. No experimento, era utilizada apenas uma palavra por emoji, porém, pode-se tentar construir um texto de entrada mais complexo, incorporando diversas palavras da nuvem conceitual dos emojis ao mesmo tempo. Esse processo se aproximaria do que existe na construção de uma ficha de personagem.

4b: O uso de *IAG* no processo da *TRÊSmoji* comprovadamente gerou mais alternativas de personagens. Porém, é válido destacar a necessidade de uma análise qualitativa, a fim de confirmar se essa variedade de imagens se relaciona com as ideias e conceitos de fato ou apenas com a forma e a estética. As imagens geradas com os três primeiros *prompts* na etapa 2 apresentou resultados extremamente semelhantes no que se trata de variação de ideias e acredita-se que Silva (2021) tenha obtido resultados mais satisfatórios com a *TRÊSmoji* tradicional no que diz respeito à combinação de emojis dos *Personagens 19, 20 e 21*.

4c: O experimento despertou a curiosidade por uma reformulação na etapa de nuvem conceitual da *TRÊSmoji*, uma vez que exigia um maior uso da sintaxe para construir as ideias. Pensa-se que seria interessante dividir as palavras da nuvem conceitual em outras categorias, diferentemente das atuais “ícone”, “índice” e “símbolo”, que exigem um conhecimento de semiótica por parte do usuário da ferramenta. A categorização de acordo com a sintaxe pode ser mais acessível, categorizando as palavras em “substantivos” e “adjetivos”, por exemplo.

4d: O experimento mostrou que a *Categoria Espécie* utilizava, em sua grande maioria, substantivos. Ao passo que as categorias *Aparência* e *Contexto* utilizavam geralmente adjetivos. No caso de *Aparência*, eram utilizados adjetivos mais concretos, que descreviam informações visuais, enquanto na *Categoria Contexto* eram utilizados mais adjetivos abstratos, que descreviam traços antropológicos, como emoções, personalidade e aspectos culturais.

6.4. EXPERIMENTO ARTÍSTICO

Provocações motivadoras:

- 04 | Produzir personagens para contextos distintos
- 09 | Comparar resultados entre dois processos criativos diferentes
- 15 | Avaliar se o processo semiótico de outras pessoas é similar ao do autor

Período de realização:

jun. 2023 - set. 2023

Contextualização

Este experimento visava comparar os processos da *TRÊSmoji* tradicional com aqueles associados ao uso de *Inteligência Artificial Gerativa*. Inicialmente, pretendia-se coletar dados para uma pesquisa mais ampla, destinada a investigar diferenças de eficiência entre os dois processos e avaliar o nível de criatividade das ideias geradas. Dada a complexidade desse tema, optou-se por não abordá-lo nesta pesquisa, mantendo o foco apenas no processo metodológico da *TRÊSmoji*.

Portanto, os dados avaliados concentram-se na percepção do público sobre os personagens produzidos com a *TRÊSmoji*, visando avaliar quais *Categorias de Inspiração* têm maior impacto no produto final. Além disso, busca-se determinar se há uma diferença perceptível entre os resultados obtidos com a *TRÊSmoji* convencional e a *TRÊSmoji* combinada ao uso de IAGs, e se essa diferença é discernível pelo público.

Execução

Para iniciar este experimento, foi necessário selecionar os personagens que seriam desenvolvidos. Optou-se pelos *Personagens 5, 11, 19, 20 e 21* de Silva (2021), os quais foram utilizados no experimento anterior, além dos *Personagens 15 e 18*, que se destacaram como os mais populares nas redes sociais do autor. As combinações de emojis desses personagens foram empregadas para criar novos personagens, desta vez com base em sugestões fornecidas pela inteligência artificial. Quanto às combinações dos *Personagens 15 e 18*, não utilizados no experimento anterior,

novas imagens foram geradas seguindo as diretrizes previamente estabelecidas em 6. *EXPERIMENTO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL*, visando reduzir o número total de imagens geradas digitalmente e maximizar a eficiência dos *prompts*.

As ideias geradas pela IAG foram categorizadas com base em sua frequência de ocorrência, e o autor buscou desenvolver personagens que explorassem conceitos distintos daqueles já utilizados por Silva (2021). A princípio, como o objetivo era de avaliar o nível de criatividade das ilustrações, também foi utilizado o critério de frequência das ideias, o que não estava intimamente relacionado ao escopo desta pesquisa.

Para as novas ilustrações a serem produzidas, as imagens originais dos personagens de Silva (2021) foram redesenhadas para adotar um estilo visual mais alinhado à perspectiva estética do autor no momento da realização do experimento. Isso garantiu que tanto os personagens antigos quanto os novos fizessem parte de um conjunto coeso, com uma estética visual consistente, evitando que as diferenças estilísticas das ilustrações interferissem na avaliação.

Após a coleta de dados do público, foi realizada uma avaliação comparativa entre os personagens originados da *TRÊSmoji* tradicional e da *TRÊSmoji* associada ao uso de IAG, sendo esta última uma variante desconhecida pelo público. Isso foi feito por meio de um questionário online, onde os personagens gerados a partir da mesma combinação de emojis foram apresentados lado a lado, em uma ordem aleatória, juntamente com sua respectiva combinação de emojis. O questionário incluía uma série de perguntas comparativas de múltipla escolha, acompanhadas de um espaço para justificativas por parte dos respondentes. Enquanto as perguntas objetivas eram obrigatórias e tinham um tempo de resposta curto, as perguntas subjetivas eram opcionais e foram respondidas por aproximadamente metade do total de respondentes, gerando em média 15 respostas discursivas por questão.

As perguntas solicitavam que o público escolhesse, entre as opções de personagens apresentadas, qual consideravam: seu personagem favorito; o personagem mais original ou criativo; e o personagem que melhor representava a combinação de emojis em questão. Além disso, havia três perguntas adicionais, cada uma indagando qual personagem melhor representava um emoji específico da combinação de três emojis. O questionário recebeu 30 respostas de um público diversificado, recrutado através da divulgação nas redes sociais do pesquisador. Não foram

coletados dados sobre o perfil dos respondentes, uma vez que isso não era um ponto relevante para a pesquisa, mas é possível definir o público com base nos dados das redes sociais do autor, caracterizado por uma maior presença de jovens adultos e com uma distribuição equilibrada de gênero. Nos próximos parágrafos, serão apresentados os principais resultados obtidos com esse experimento, juntamente com os personagens produzidos para o estudo.



Figura 16.

Da esquerda para a direita, *Personagem 5* de Silva (2021) e personagem criado a partir de ideias fornecidas pela inteligência artificial. Acima, a combinação de emojis correspondente.

Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.



Na primeira parte do questionário, foram avaliadas as duas opções produzidas com base na combinação de emojis de porco, abacate e girassol (**Figura 16**). Nesse caso, não houve grandes diferenças na quantidade de votos para eleger o favorito. Ao justificarem suas escolhas para essa questão, as respostas se dividiram de maneira bastante equilibrada entre características estéticas, narrativas ou relacionadas à harmonia da combinação de emojis na ilustração. No entanto, um número mais significativo de respostas apontou para as características de personalidade dos personagens. Uma pessoa, em particular, também fundamentou sua resposta em uma perspectiva simbólica, mencionando que sua escolha dependia da proposta narrativa na qual o personagem deveria estar inserido.

No quesito criatividade, as respostas apresentaram um equilíbrio considerável entre justificativas baseadas em características de personalidade,

visuais ou de contexto narrativo. Portanto, um número relativamente maior de respostas destacou a complexidade na representação da combinação de emojis como fator determinante para a escolha. Já em relação à efetividade na representação dos emojis, a maioria das respostas fundamentou-se em características estéticas dos personagens. Uma pessoa, inclusive, conseguiu perceber indiretamente como cada emoji foi integrado ao conceito do personagem, de maneira muito semelhante às descrições das Categorias de Inspiração da *TRÊSmoji*. Ao passo que outra pessoa mencionou especificamente a semelhança do segundo personagem com o desenho do emoji de porco apresentado.

Quando perguntados sobre a eficiência dos personagens em representar um emoji específico, a maioria das respostas destacou características visuais, enquanto houve poucas menções a atributos relacionados à personalidade e contexto narrativo. Notavelmente, em relação ao emoji de abacate, todas as respostas foram fundamentadas em argumentos sobre formas e cores dos personagens.



Figura 17. Da esquerda para a direita, personagem criado a partir de ideias fornecidas pela inteligência artificial e *Personagem 11 de Silva* (2021). Acima, a combinação de emojis correspondente.

Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.

Na segunda dupla de personagens (**Figura 17**), os resultados foram semelhantes à primeira, com exceção de que o personagem da direita foi selecionado com mais frequência como favorito, considerado mais criativo e representativo. Em relação ao favoritismo, critérios como personalidade, aspectos estéticos, contexto narrativo e harmonia na

representação dos emojis foram mencionados de maneira equilibrada. Quanto à criatividade, as respostas foram igualmente distribuídas entre características estéticas, narrativas e de harmonia na representação dos emojis, sem a menção de características de personalidade.

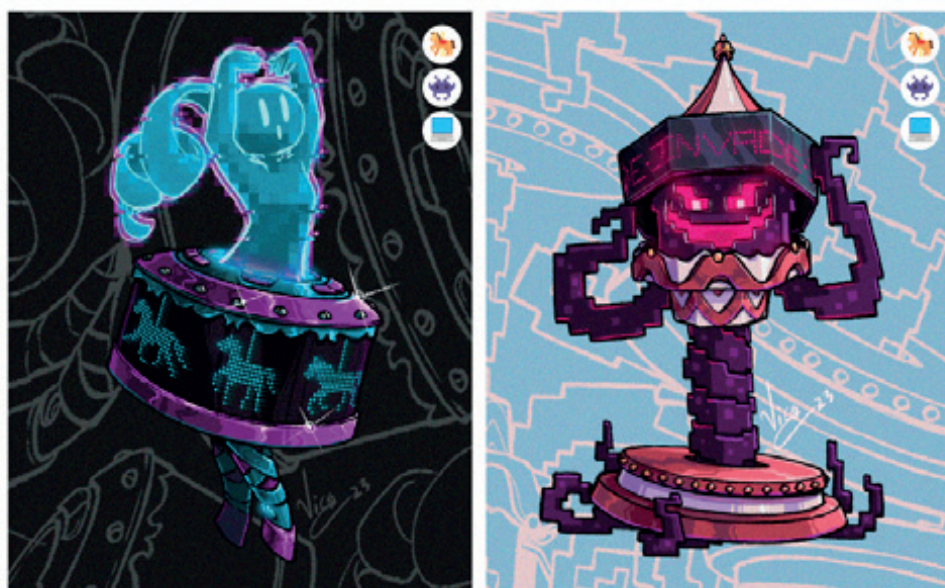
Mais uma vez, todas as respostas sobre a capacidade dos personagens em representar os emojis foram justificadas com base em argumentos sobre aspectos estéticos, embora tenha havido algumas menções a aspectos narrativos, porém em quantidade significativamente menor. Em uma das respostas, novamente, foi destacada a semelhança com as características de forma e cor do desenho do emoji apresentado. Curiosamente, outra resposta mencionou que o personagem favorito era apreciado por ser um “personagem”, enquanto o menos favorito era visto como uma “aparição” ou “participação especial”, o que está diretamente relacionado com aspectos narrativos e a distinção entre personagens e criaturas levantada no capítulo 3. *DEFINIÇÃO DE PERSONAGENS*.



Figura 18.

Da esquerda para a direita, *Personagem 18* de Silva (2021) e personagem criado a partir de ideias fornecidas pela inteligência artificial. Acima, a combinação de emojis correspondente.

Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.



A análise da dupla de personagens da **Figura 18** revelou dados interessantes e distintos dos demais, o que se presume ser decorrente do fato de que os emojis usados como inspiração não estão diretamente associados a seres animados. A criação de ambos os personagens exigiu um nível maior de abstração por parte do pesquisador para representar cada emoji, recorrendo a muitos aspectos abstratos do que

eles representam. A maioria das pessoas expressou preferência pelo personagem da esquerda, com justificativas centradas na personalidade, seguidas por aspectos narrativos e estéticos, respectivamente. Esse personagem também foi considerado mais criativo, embora as justificativas tenham sido equilibradas entre os critérios mencionados.

No que diz respeito à capacidade de representação dos emojis, os critérios estavam mais relacionados a aspectos estéticos; no entanto, ao contrário dos personagens anteriores, houve uma incidência maior de aspectos narrativos. Curiosamente, a maioria dos respondentes considerou que o emoji de computador não estava bem representado em nenhum dos personagens, mas alguns mencionaram ser possível perceber o conceito de tecnologia associado a esse emoji. Isso está alinhado com a concepção dos personagens, que foi elaborada justamente com o propósito de utilizar o computador como um contexto narrativo.



Figura 19. Da esquerda para a direita, personagem criado a partir de ideias fornecidas pela inteligência artificial e *Personagem 15 de Silva* (2021). Acima, a combinação de emojis correspondente.

Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.

Esta dupla de personagens (**Figura 19**) apresentou resultados menos uniformes. Em relação ao favoritismo, o segundo personagem foi mais escolhido, com justificativas majoritariamente relacionadas à personalidade e à estética. Por outro lado, o primeiro personagem foi considerado o mais criativo, apesar de ser o menos preferido. Os critérios estéticos e a integração na representação dos emojis foram os mais relevantes na avaliação da originalidade, revelando um cenário interessante em que nem sempre o personagem mais criativo é o mais cativante.

Nas questões relacionadas à representação dos emojis, os critérios estéticos novamente predominaram nas justificativas. O emoji de “sopro de vento” e “arco-íris” foram quase unanimemente reconhecidos no personagem da direita, enquanto o emoji de “borboleta” foi majoritariamente associado ao personagem da esquerda.



Figura 20. Todos são redesenhos personagens de Silva (2021), com exceção do personagem B, que foi produzido com base em ideias provistas do uso de IAGs.

Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.

A última seção do questionário seguiu o mesmo procedimento, porém apresentava um quarteto de personagens (**Figura 20**) em vez de uma dupla. Novamente, o personagem mais votado como favorito não coincidiu com o escolhido com mais frequência como o mais criativo, sendo selecionados os personagens C e A, respectivamente. Quanto ao favoritismo, houve uma distribuição equilibrada entre os critérios de personalidade, estética, narrativa e harmonia dos emojis. Por outro lado, em relação à criatividade, todas as respostas destacaram a forma mais inusitada de misturar os conceitos dos emojis.

As perguntas sobre a representatividade dos emojis foram respondidas e justificadas, quase que exclusivamente, com base em aspectos estéticos dos personagens. O personagem C foi considerado o mais representativo em todos os casos, com exceção do emoji de paleta de pintura, caso em que ficou em segundo lugar. As respostas relacionadas a esse emoji, especificamente, apresentaram um resultado interessante: a maioria das pessoas, ao justificar o personagem A como mais

representativo, destacou que perceberam nele não necessariamente a presença da paleta de pintura, mas sim a representação de um conceito mais abrangente de arte. Essa associação foi feita também por Silva (2021) ao criar o personagem.

Reflexões

5a: Os aspectos de personalidade dos personagens, bem como o universo narrativo ao qual fazem parte, desempenharam um papel crucial na identificação do público com eles. Isso está intrinsecamente ligado à função simbólica dos personagens.

5b: A criatividade e originalidade dos personagens, segundo o público da pesquisa, muitas vezes estão associadas ao repertório visual dos participantes, que determinam se já viram ou não personagens semelhantes anteriormente. No contexto desta pesquisa, percebeu-se que um maior nível de abstração dos emojis no conceito dos personagens foi considerado um fator relevante para determinar seu nível de expressão de criatividade.

5c: Em relação à capacidade de representar os emojis, os aspectos estéticos emergiram como os mais relevantes. Isso ressalta a importância da função estética na percepção do público, visto que é o contato mais direto e imediato que eles têm com o personagem.

5d: Em alguns casos, a estética específica de cada emoji também foi levada em consideração durante a avaliação. Isso destaca que os emojis, como inputs, não apenas fornecem inspiração simbólica, mas também estética, influenciando diretamente as cores e formas do personagem. Esse fenômeno também é evidenciado em certos momentos no processo descrito por Silva (2021) em sua descrição prática do experimento.

5e: Pode ser que a avaliação de Silva (2021), sobre a *Categoria Acessório* ser muito literal e pouco criativa, seja bastante generalista. Após este experimento, surgiu a ideia de que os resultados que o autor considera mais interessantes podem ser, na verdade, aqueles nos quais os emojis são aplicados em *Categorias de Inspiração* que se distanciam de seu simbolismo inicial. Por exemplo, enquanto seria óbvio associar um porco à *Categoria Espécie*, sua aplicação na *Categoria Acessório* pode ser considerada muito original e interessante, uma vez que não tem relação direta com um acessório.



5f: Embora aspectos como personalidade e contexto narrativo sejam essencialmente simbólicos, sua interpretação pelo público é influenciada pelo que eles percebem visualmente. Isso reforça a importância tanto da função estética quanto da simbólica dos personagens, que são complementares e igualmente relevantes.

5g: Os aspectos mais abstratos das referências aos emojis foram, em geral, pouco perceptíveis e, quando notados, foram justificados de forma que o público demonstrou compreender a abstração por trás da representação visual do personagem. Curiosamente, esse nível de abstração também parece ser indicativo do que o público considera mais inovador.

6.5. EXPERIMENTO MERCADOLÓGICO

Provocações motivadoras:

- 04 | Produzir personagens para contextos distintos
- 08 | Criar artefatos que explorem o potencial narrativo dos personagens criados
- 09 | Comparar resultados entre dois processos criativos diferentes
- 14 | Avaliar a relação da ferramenta com direção de arte e estilo de desenho

Período de realização:

maio 2023 - set. 2023

Contextualização

Esse experimento foi realizado como projeto final da disciplina *Design de Personagem - 2023.1*, oferecida pelo Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Jr. no curso de *Bacharelado em Design* da UFPE. Esse projeto consistiu em criar um personagem seguindo a metodologia ensinada na disciplina. Além desse personagem, era necessário criar um personagem secundário que fizesse parte do mesmo universo narrativo, bem como um vilão, que deveria ser feito com utilização de IAGs em seu processo.

Como uma meta pessoal do pesquisador e a fim de testar a *TRÊSmoji* em um cenário mercadológico específico, optou-se por criar esse conjunto personagens para o jogo *League of Legends*. Dessa forma, poderiam ser feitas reflexões sobre o uso da ferramenta em contextos de criação de personagens que necessitam pertencer a universos narrativos já previamente estabelecidos e se adaptar a uma identidade visual já definida.

League of Legends é um jogo online de estratégia criado pela empresa Riot Games.

Execução

Este experimento seguiu a metodologia ensinada em aula, a qual foi fortemente inspirada na abordagem de Tillman (2019). Durante cada etapa do processo, avaliou-se a possibilidade de incorporar a ferramenta *TRÊSmoji* e como isso poderia ser realizado, identificando os pontos do processo nos quais ela possui maior impacto.

A metodologia ensinada dividia-se nos seguintes processos, a serem realizados em ordem sequencial: ficha conceitual, painel semântico, estudos de silhueta, esboço, *turnaround*, expressões faciais e corporais, estudo de cores e *splash art*. Esses passos foram aplicados integralmente, de forma obrigatória, ao personagem principal do exercício. Quanto ao personagem secundário, não era necessário seguir o processo rigorosamente. Já para o vilão, o processo de produção com inteligência artificial apresentou particularidades, as quais serão explicadas mais adiante neste subcapítulo.

Os personagens trabalhados na disciplina podiam ter diversas origens e objetivos, a critério dos alunos. Para este experimento, optou-se por criar três personagens completamente novos, a partir de uma combinação de emojis escolhida aleatoriamente por sorteio (**Figura 21**). Esses personagens deveriam ser concebidos de forma que fosse perceptível a influência dos emojis em sua aparência ou conceito. Inicialmente, seria utilizada uma combinação de emojis para cada um dos três personagens do projeto, porém, acabou-se desenvolvendo os três a partir de uma mesma combinação.

Figura 21.

Emojis utilizados como inspiração para a produção dos personagens deste experimento. Da esquerda para a direita, segundo descrição oficial da *Emojipedia*: homem dançando, fatia de torta, montanha-russa



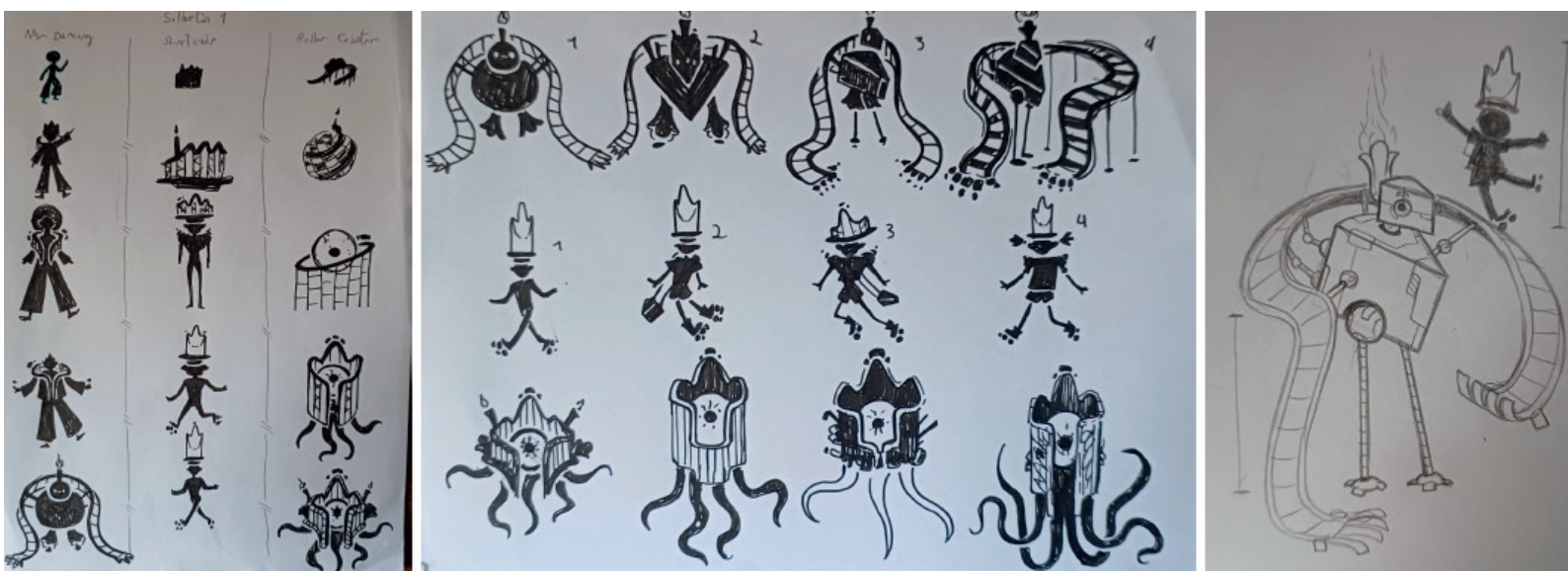
Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.

A primeira etapa da metodologia ensinada em sala de aula é a produção de uma ficha de personagem, um documento textual que contém informações essenciais sobre o personagem, como nome, idade, aparência física, ambiente em que vive e personalidade. No entanto, antes de iniciar essa etapa, percebeu-se a necessidade de utilizar a *TRÊSmoji* para buscar inspiração para as informações que seriam incluídas na ficha. Para isso, avançou-se um pouco na metodologia e realizou-se um estudo preliminar de silhuetas, seguido de um refinamento delas e um esboço inicial, os quais podem ser vistos na **Figura 22**.

O estudo de silhuetas começou com o desenho de três silhuetas distintas, cada uma representando um emoji específico. Abaixo dessas silhuetas iniciais, foram criadas novas versões um pouco mais complexas, incorporando características dos outros emojis. As silhuetas foram

gradualmente complexificadas com a adição de novos elementos, incluindo aqueles provenientes de silhuetas feitas anteriormente. Isso resultou nas silhuetas finais, na base da composição da página, que também incorporaram elementos comuns à estética e narrativa do jogo.

Foram geradas três ideias bastante distintas entre si, tanto em forma quanto em conteúdo. Cada uma delas foi refinada e numerada, de modo que fosse possível perceber mais detalhes na representação. Nessa etapa de refinamento, o foco foi principalmente nos aspectos visuais das silhuetas, com interferência mínima em seu significado. Inicialmente, uma das alternativas seria escolhida para dar continuidade ao projeto do personagem principal. No entanto, devido à significativa diferença entre elas, surgiu a possibilidade de cada uma se tornar um personagem diferente dentro do projeto.

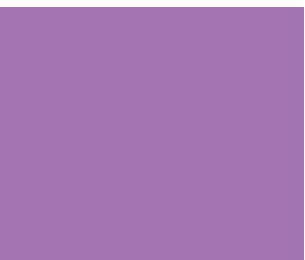


Antes mesmo de criar a ficha conceitual, foi realizado uma pesquisa de similares no elenco de personagens já existentes no jogo *League of Legends*. Foram listadas todas as regiões do universo do jogo, suas classes de personagens e funções, quantificando o número de personagens para cada uma delas. Esse levantamento ajudou a identificar padrões menos recorrentes no jogo, que seriam usados como critério para definir as características da ficha do personagem. No entanto, era importante garantir que essas características se alinhassem minimamente com as silhuetas previamente criadas.

Com base nesses dados, optou-se pela classe *Assassino*, que tem como função principal aplicar dano explosivo em inimigos, possuir boa

Figura 22. Da esquerda para a direita, estudo de silhuetas preliminar, refinamento e esboço inicial.

Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.



mobilidade pelo mapa e ser eficaz em combates individuais. A região escolhida para o personagem foi *Piltover*, a *Cidade do Progresso*, área mais tecnologicamente avançada do universo do jogo, caracterizada por uma estética inspirada no steampunk e art déco. O arquétipo do *Assassino de Piltover* ainda não havia sido explorado no jogo até o momento da pesquisa, tornando-o uma escolha inédita.

A silhueta escolhida como base para o personagem principal foi a de uma garotinha, o que oferece uma abordagem incomum, já que os personagens da classe *Assassino*, no jogo, geralmente têm uma aura sombria e malévola. A silhueta que lembra um monstro foi reservada para o vilão, enquanto aquela que sugere um robô foi destinada ao personagem secundário. A familiaridade do autor com o universo narrativo de *League of Legends* facilitou a criação de conexões narrativas entre os três personagens. Em síntese, a garotinha (personagem principal) seria a criadora de um robô (personagem secundário), e juntos eles enfrentariam um monstro gigante que assola a cidade (antagonista).

A ficha do personagem foi elaborada com base nas ideias previamente concebidas, nas informações oficiais do universo narrativo do jogo e nos emojis. A lógica da *TRÊSmoji* foi fortemente incorporada nessa fase, de modo que cada detalhe buscava fazer referência a algum aspecto dos três emojis selecionados. Por exemplo, foi decidido que a personagem principal teria uma paixão por tortas e seria equipada com um dispositivo tecnológico que a permitiria deslizar pelos braços de seu robô, como se fossem trilhos de uma montanha-russa. Além disso, ela teria grande interesse na dança, refletido em seu figurino de alguma forma. Paralelamente, as formas principais do robô seriam inspiradas na geometria de uma fatia de torta.

Foi tomado cuidado para não exagerar na incorporação dos emojis a ponto de tornar os personagens pouco críveis dentro do universo do jogo. Além disso, percebeu-se que, no produto final, não seria necessário que o público identificasse a origem dos personagens na combinação de emojis. Esses emojis deveriam servir apenas como fonte de inspiração para o designer e auxiliar nas tomadas de decisão ao longo do processo de concepção. A ficha desempenhou um papel semelhante ao conceito de “nuvem conceitual” descrito por Silva (2021) e foi fundamental para orientar o restante do desenvolvimento do projeto.

Após a conclusão da ficha de personagem, deu-se início à etapa do *moodboard*, ou painel temático. Foram criados vários painéis contendo imagens que serviriam como guia ao longo do projeto. Nesta etapa, a presença da *TRÊSmoji* foi limitada, uma vez que os painéis adotaram uma abordagem mais relacionada a aspectos práticos da produção. Eles foram elaborados com o objetivo de fornecer ao autor referências visuais relacionadas à estética e à narrativa do jogo, apresentando personagens, cenários e objetos relevantes. Embora algumas imagens estivessem diretamente ligadas aos emojis, como exemplificado na **Figura 23**, estas foram distribuídas entre os diversos painéis.



Figura 23. Algumas imagens presentes nos diversos painéis temáticos e que são referência direta aos emojis da combinação.

Fonte:
Colagem elaborada pelo autor.

A etapa seguinte foi o estudo de silhuetas, que consiste em desenvolver ideias de personagens apenas com contornos, sem detalhes internos definidos. Esse processo enfatiza principalmente as formas dos personagens, sem se preocupar muito com seu significado, como exemplificado na **Figura 24**. Notou-se que poucos elementos da ferramenta *TRÊSmoji* foram utilizados nesse estágio e isso está alinhado com o que Silva (2021) descreve como a fase de pós-produção no processo da ferramenta, em que ele sugere a aplicação desse processo de estudo de silhuetas para refinar as ideias inicialmente esboçadas com a *TRÊSmoji*. Na etapa subsequente, de refinamento das silhuetas, que visa adicionar mais detalhes e informações a elas, também houve uma relação distante com a *TRÊSmoji*.

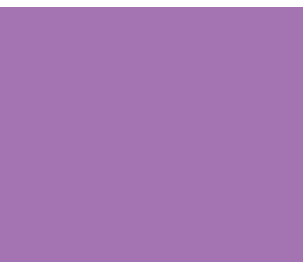


Figura 24.

Acima, estudos de silhueta. Abaixo, refinamento das silhuetas.

Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.

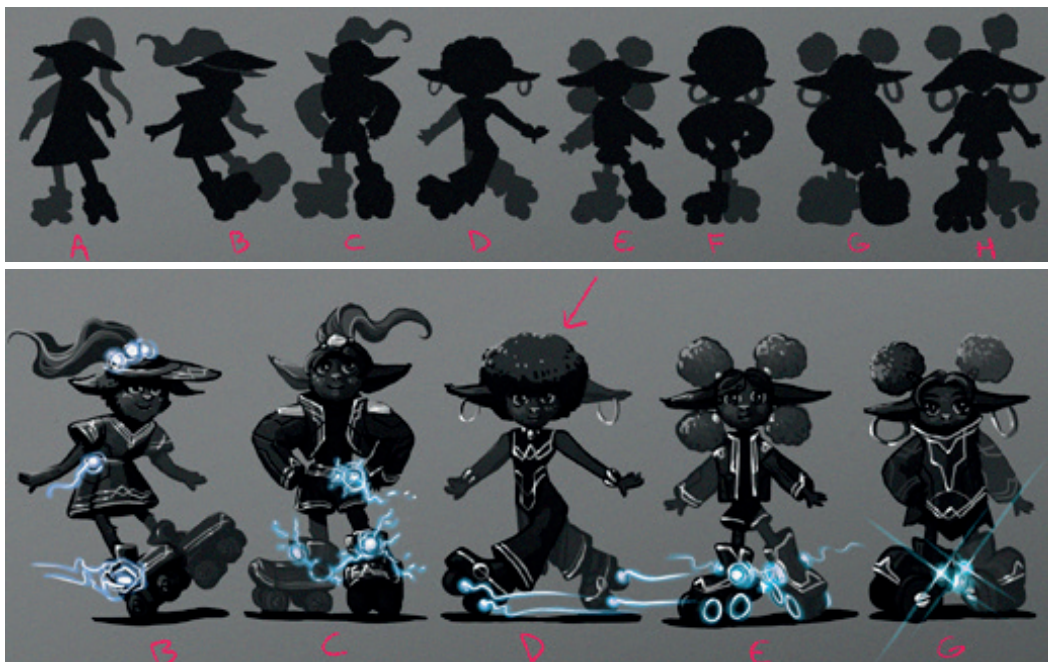


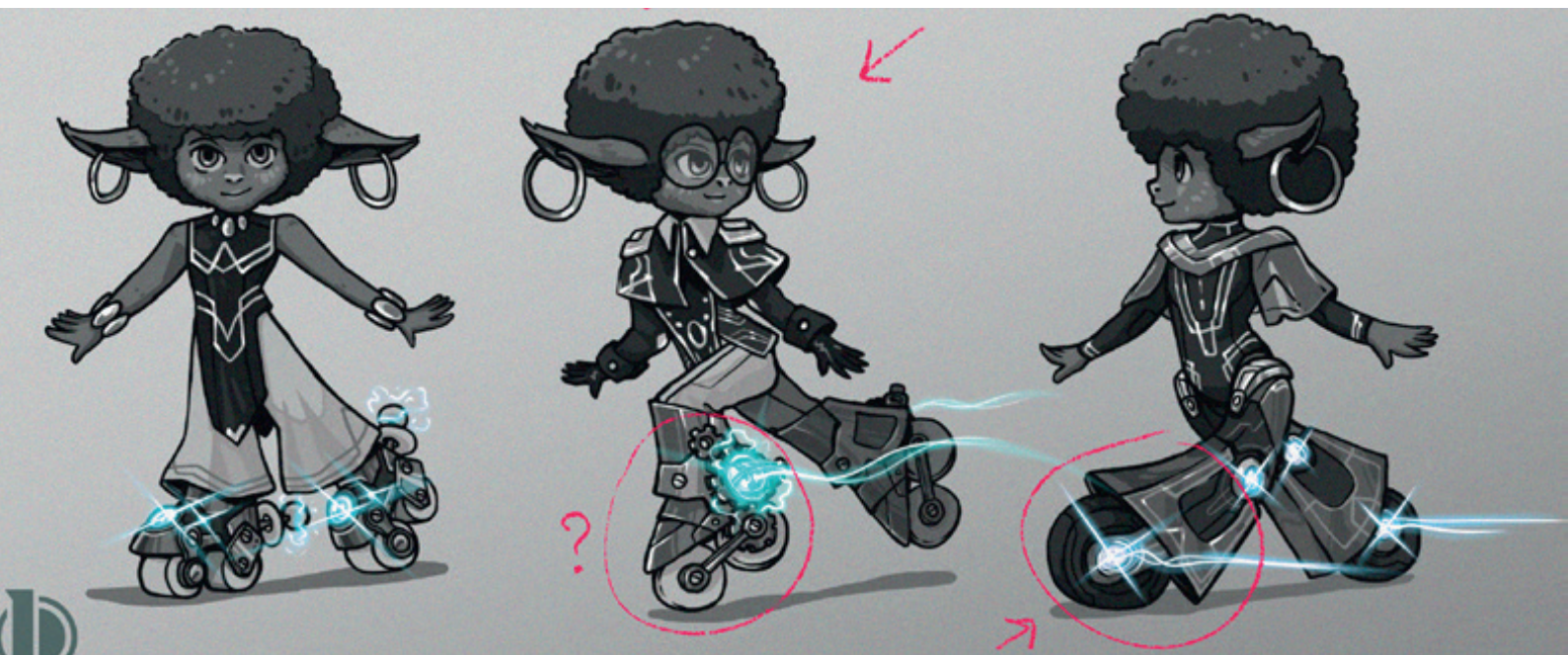
Figura 25.

Esboços produzidos para o personagem principal. No universo narrativo do jogo, pessoas mais ricas têm acesso a artefatos com um design mais minimalista e com partes mecânicas menos aparentes.

Fonte:
Registro do autor.

Na etapa de esboço, cujo objetivo é representar o personagem com mais detalhes, usando linhas ou até mesmo volumetria, procurou-se enfatizar algumas características inerentes aos emojis. Nessa fase, considerações estéticas e simbólicas eram levadas em conta, embora seja válido ressaltar que a prioridade de inserir o personagem no contexto narrativo do jogo teve maior peso do que a de fazer referência aos emojis.

Mesmo assim, certas decisões foram tomadas para melhor representar os emojis, como o design da bota mecânica da personagem. Optou-se por esse design para realçar a silhueta de calça boca de sino, comum nas discotecas. Essa escolha teve uma consequência direta em um aspecto narrativo da personagem, que passou a representar uma classe social mais alta, capaz de produzir artefatos com um design futurista e menos rudimentar, como mostra a **Figura 25**.



Foi tomada a decisão de mudar a ordem das etapas, e o estudo de cores foi realizado antes do planejado. Isso foi feito para testar as habilidades do autor quanto à capacidade de ilustrar de acordo com o estilo das artes do jogo. Além disso, o estudo de cores para o jogo *League of Legends* apresenta algumas particularidades, como a necessidade de observar o contraste das cores do personagem com o cenário do jogo, etapa essencial na produção (**Figura 26**).

Não havia muita margem para fugir de uma paleta de cores específica, uma vez que era necessário seguir a estética da região de *Piltover*. A cultura de cada região do jogo possui seus próprios códigos, a exemplo do uso do azul escuro para representar personagens do meio acadêmico da *Cidade do Progresso*. A *TRÊSmoji* praticamente não foi utilizada aqui, possivelmente porque nenhum emoji tinha a cor como algo tão relevante em seu significado.

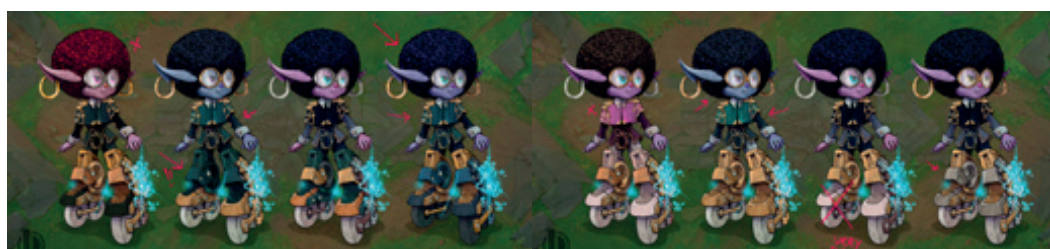


Figura 26.
Estudos de cor para o personagem principal.

Fonte:
Colagem elaborada pelo autor.

Na etapa de *turnaround* (**Figura 27**), que consiste em representar o personagem a partir de diversas perspectivas, fornecendo uma visualização de 360 graus, não foi observada a presença direta da ferramenta *TRÊSmoji* no processo. Esse momento exigiu um maior conhecimento de técnicas de representação tridimensional, com o objetivo prático de fornecer informações detalhadas sobre a volumetria do personagem. Em alguns casos, essa etapa pode se relacionar com a *TRÊSmoji* na melhor representação das ideias derivadas da ferramenta, como o formato tridimensional de fatia de torta utilizado para o personagem secundário. No entanto, isso não implica uma aplicação metodológica da *TRÊSmoji* no processo, mas sim uma utilização dos conceitos derivados dela.



Figura 27.
Turnaround do personagem principal.

Fonte:
Colagem elaborada pelo autor.

Entretanto, na etapa de expressões faciais e corporais (**Figura 28**), que consiste em representar o rosto do personagem com diferentes emoções e seu corpo em posturas dinâmicas, aspectos provenientes dos emojis foram mais proeminentes. Por exemplo, uma das expressões faciais da personagem principal a mostrava comendo uma fatia de torta, diretamente relacionada a um dos emojis da combinação. A representação de movimento nas expressões corporais poderia sugerir a personagem dançando, devido ao emoji de inspiração, mas optou-se por representá-la em contexto de combate, mais adequado ao estilo de jogo. Mesmo assim, planejou-se que, durante o jogo, esses movimentos de combate remetesse a movimentos de dança, o que seria melhor representado em um processo de animação.



Figura 28.

À esquerda, expressões faciais da personagem. À direita, suas expressões corporais.

Fonte:
Colagem
elaborada pelo
autor.

A última etapa é a produção de uma *splash art*, uma ilustração que representa os personagens “em tamanhos grandes, diferentes poses e perspectivas, retratados de forma mais artística e articulada do que no próprio jogo,” segundo Torquato (2018, p. 4). Na disciplina, era solicitado que a *splash art* contivesse os três personagens do projeto juntos. Portanto, antes de sua produção, foram desenvolvidos os personagens secundário e antagonista, sem seguir necessariamente a metodologia previamente descrita.

O vilão foi criado utilizando inteligência artificial integrada ao processo. Para gerar sua imagem, os *prompts* utilizados eram detalhados e não seguiam a sintaxe da *TRÊSmoji*, pois o objetivo do exercício era obter um resultado diretamente aplicável na *splash art*. No entanto, antes disso, aplicou-se o processo descrito no subcapítulo 6.3. *EXPERIMENTO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL*, para buscar inspiração e enriquecer o visual do personagem, cujo conceito já havia sido definido anteriormente com o uso da *TRÊSmoji*. O vilão deveria ser um monstro feito de escombros de um parque de diversões abandonado, com trilhos de montanha-russa enferrujados ao longo do corpo.

Essas ideias, provenientes de imagens geradas por inteligência artificial, ajudaram a incorporar e detalhar novos elementos na silhueta do personagem. No entanto, um fator limitante para o uso da *TRÊSmoji* foi a necessidade de manter a compatibilidade do personagem com uma espécie já existente no jogo, como pode ser visto na **Figura 29**, que possui um fenótipo muito particular. Na **Figura 30**, é possível ver a evolução da silhueta inicial do personagem.



Figura 29. À esquerda, ilustração oficial do jogo representando a espécie a qual pertence o personagem antagonista do projeto. À direita, composição com as principais imagens geradas pelo *Dall-e 2* que serviram de referência para o aprimoramento da silhueta do personagem.

Fonte:
Colagem elaborada pelo autor.

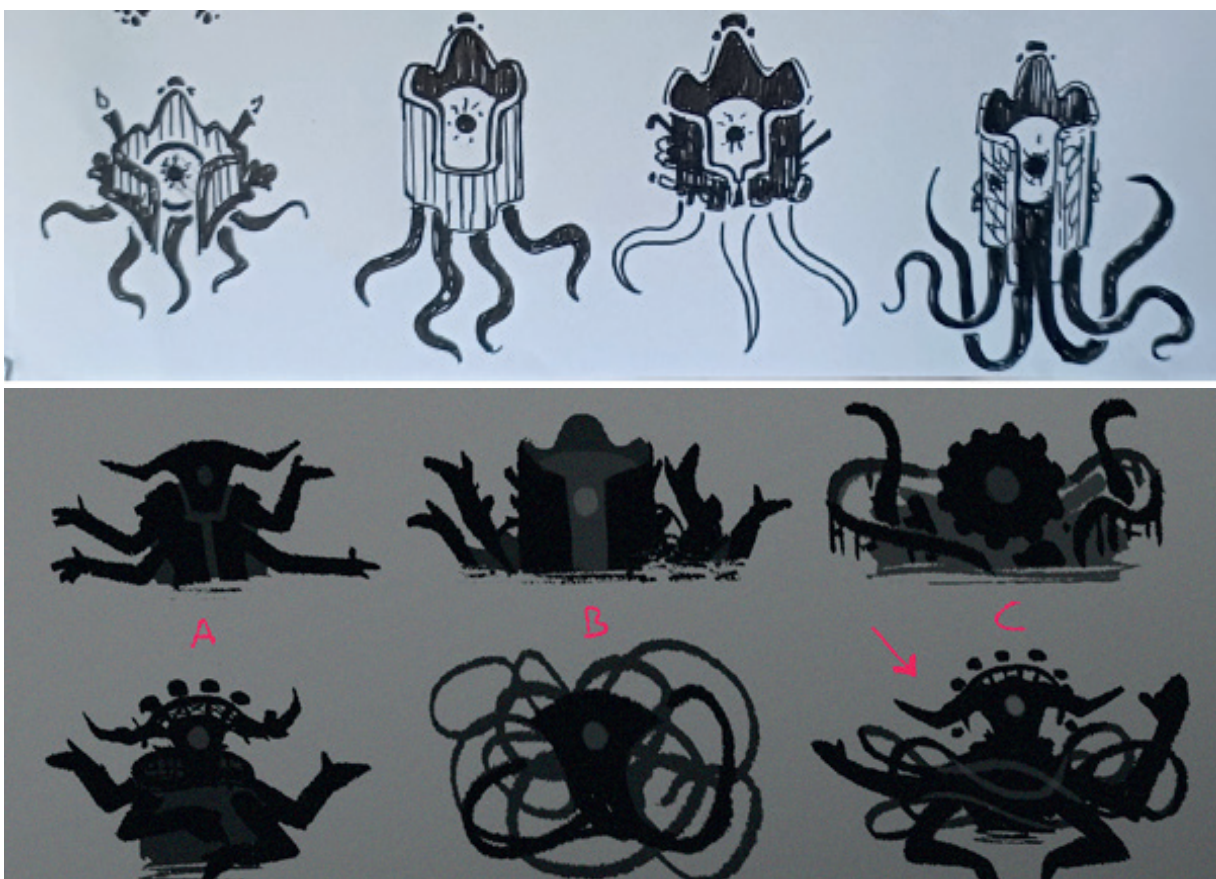


Figura 30.

Acima, silhuetas do antagonista definidas após o uso inicial da *TRÊSmoji*. Abaixo, silhuetas refinadas com base nas referências da Figura 29.
Fonte: Registros de Silva (2021).

Por fim, na etapa de produção da *splash art*, foi criada uma ilustração digital de arte conceitual para promover os personagens, contar suas histórias e atrair a atenção do público, seja ele jogador do jogo ou não. A *TRÊSmoji* voltou a ser relevante nesse momento, pois vários aspectos da imagem visavam explicar a história desenvolvida com as ideias provenientes da ferramenta e representar visualmente os conceitos mais abstratos definidos por ela. A ilustração, por exemplo, reforça a noção de movimento e velocidade em grandes alturas, característica das montanhas-russas, conforme pode ser visto na **Figura 31**.



Figura 31.
Splash art
contendo os três
personagens
do projeto
representados
em uma cena.

Fonte:
Elaborado pelo
autor.

Reflexões

6a: Os resultados do experimento destacam a capacidade da ferramenta de possibilitar a criação de personagens diversos a partir de uma mesma combinação de emojis, sublinhando seu potencial para gerar personagens inovadores em um contexto saturado de ideias. No jogo *League of Legends*, por exemplo, havia um total de 167 personagens jogáveis no momento da pesquisa, o que leva inevitavelmente à repetição de alguns conceitos. A *TRÊSmoji* permitiu a criação de um personagem completamente inédito, e acredita-se que isso se deve à combinação aleatória de emojis, que diminuiu a influência do repertório pré-existente do designer.

6b: O experimento destaca o papel da *TRÊSmoji* como uma ferramenta para gerar alternativas, tendo um impacto significativo especialmente

nas fases iniciais do processo de criação. Na metodologia da disciplina, a *TRÊSmoji* foi empregada durante uma fase de pré-produção, antecipando até mesmo a realização da primeira etapa oficial. Os resultados obtidos com o uso da ferramenta, que possuem tanto aspectos conceituais quanto formais, exercem uma influência marcante nas etapas subsequentes do desenvolvimento dos personagens, momento em que o método da *TRÊSmoji* não é aplicado integralmente.

6c: Ficou claro que as alternativas geradas pela *TRÊSmoji* podem ser desenvolvidas de várias maneiras, conforme sugerido por Silva (2021). Essas opções incluem esboços com linhas, desenhos de silhuetas, registros textuais e até mesmo geração por meio de inteligência artificial.

6d: O experimento reforça a abordagem progressiva da *TRÊSmoji*, que busca desenvolver conceitos mais elaborados por meio da combinação gradual e refinamento de elementos incorporados dos inputs.

6e: A experiência de uso com a *TRÊSmoji* para desenvolver personagens dentro de um universo narrativo preexistente evidencia que os processos semióticos da concepção são inevitavelmente influenciados pelos códigos e simbolismos presentes naquele contexto. Portanto, as decisões tomadas consideram tanto os *insights* proporcionados pela *TRÊSmoji* quanto os elementos relacionados ao universo em questão.

6f: A prática do experimento ressalta que a correlação entre *outputs*, os personagens, e *inputs*, os emojis, é relevante apenas para o designer. Isso porque o público não precisa necessariamente conhecer o processo criativo para apreciar o personagem final.

6g: O experimento reforça a ideia de que os emojis, enquanto *inputs*, são apenas uma síntese gráfica que representa uma nuvem conceitual muito mais abrangente. Essa nuvem conceitual pode ser composta por palavras, imagens variadas e outros elementos de comunicação.

6h: O experimento levantou a suspeita de que a ferramenta *TRÊSmoji* pode ser mais relevante em momentos que exigem uma maior preocupação com a simbologia do personagem, como na elaboração das fichas de expressões e na criação da *splash art*, que têm o objetivo de comunicar um elemento narrativo. Por outro lado, parece ser menos relevante em momentos em que a ênfase está na estética do personagem, como no *turnaround*, que busca apresentar o personagem em diferentes ângulos. No entanto, essa questão ainda é nebulosa, pois muitos elementos simbólicos são transmitidos por meio de recursos estéticos.

6.6. EXPERIMENTO TIPOGRÁFICO

Provocações motivadoras:

- 03** | Produzir alternativas de maneira tradicional, utilizando lápis e papel
- 04** | Produzir personagens para contextos distintos
- 06** | Encontrar novas maneiras de avaliar a eficácia da ferramenta
- 08** | Criar artefatos que explorem o potencial narrativo dos personagens criados
- 10** | Incorporar a etapa de criação de um painel temático antes da etapa de geração de alternativas
- 12** | Utilizar, no processo, inputs diferentes de emojis
- 15** | Avaliar se o processo semiótico de outras pessoas é similar ao do autor

Período de realização:

maio. 2023 - set. 2023

Contextualização

Esse experimento foi realizado como projeto final da disciplina *Estudos Tipográficos - 2023.1*, oferecida pela Profa. Dra. Isabella Ribeiro Aragão, no curso de *Pós-graduação em Design* da UFPE. Esse projeto consistiu em criar um jogo de cartas com 30 personagens inspirados em 5 combinações de 3 caracteres tipográficos diferentes.

O jogo, batizado de *TRÊSmotipo*, seria utilizado para observar os processos de semiose de potenciais jogadores, que foram categorizados entre designers e não designers. Esta avaliação foi conduzida simultaneamente enquanto o jogo passava por uma fase de teste de jogabilidade. Contudo, os aspectos relacionados à jogabilidade em si não são estritamente importantes para a presente pesquisa, tendo funcionado apenas como uma maneira de coletar informações.

Outra característica importante era a de que todo o jogo deveria ser feito por técnicas manuais de impressão e desenho. Evitando ao máximo o uso de ferramentas digitais.

Execução

A primeira etapa consistiu na coleta de caracteres para serem usados no experimento. Os caracteres foram divididos em três classes, com base no conteúdo da disciplina: provenientes de tipos de madeira, provenientes de tipos de metal e caracteres cursivos, desenhados à mão. De acordo com isso, a professora e alguns estudantes da turma, incluindo o autor, escolheram um caractere de cada classe, formando um conjunto de 15 caracteres: 5 oriundos de tipos de madeira, 5 de tipos de metal e 5 de escrita caligráfica.

Esses caracteres foram posteriormente sorteados para criar 5 combinações de três caracteres. As combinações foram impressas em cartões de papel, onde os tipos de madeira e metal eram impressos por prensa tipográfica, enquanto os caracteres cursivos eram escritos à mão com caneta nanquim. Esses cartões, denominados *Cartas de Combinação*, estão apresentados na **Figura 32**. Dois pontos importantes sobre as combinações são evidentes: o sorteio era independente da classe, permitindo combinações com mais de um caractere da mesma categoria; além disso, na impressão, não era possível diferenciar quais caracteres eram provenientes de tipos de metal ou de madeira, exceto, talvez, para aqueles com conhecimento teórico e prático em impressão tipográfica.



Figura 32.
*Cartas de
Composição.*
Verso à esquerda
e frente à direita.

Fonte:
Registro
fotográfico
do autor.

Cada caractere foi representado em um papel dobrado, contendo no interior uma descrição do que a pessoa que o escolheu achava que ele significava ou representava. As bordas do papel foram coladas de modo

que o autor não pudesse ler essas informações até o fim do experimento, pois a leitura dessas informações antes da produção dos personagens poderia enviesar o experimento. O objetivo era que o autor comparasse seu processo semiótico com o das outras pessoas ao final, verificando se os caracteres tinham significados similares para diferentes pessoas.

Na parte externa do papel, o autor escreveu sua interpretação, seguindo o modelo de nuvem conceitual proposto por Silva (2021), com adaptações baseadas em experimentos anteriores da pesquisa. As palavras foram, então, classificadas em substantivos, adjetivos concretos e adjetivos abstratos. Na **Figura 33**, é possível ver algumas dessas cartas, chamadas de *Cartas de Caractere*, que funcionavam no jogo como dicas.

Figura 33.

Cartas de Caractere.

A imagem retrata a abertura das diferentes dobras do papel.

Fonte:
Registro
fotográfico
do autor.



Seguindo o processo da *TRÊSmoji*, foram criados, antes da produção dos personagens, cinco painéis temáticos, cada um correspondente a uma combinação específica e contendo imagens relacionadas às palavras da nuvem conceitual de cada caractere componente. Esses painéis foram impressos e dobrados, dando origem às *Cartas de Moodboard* (**Figura 34**), que funcionavam no jogo como dicas mais raras e poderosas. Ao receberem essas cartas, os jogadores podiam ver um panorama de todas as imagens relacionadas a uma combinação, mas sem saber qual combinação era essa.



Figura 34.
Cartas de
Moodboard.
Dobradas, à
esquerda, e
abertas, à direita.

Fonte:
Registro
fotográfico
do autor.

Deu-se início à etapa de produção da *TRÊSmoji*, utilizando três *Categorias de Inspiração: Espécie, Contexto e Aparência*. Com a análise combinatória, relacionando três caracteres a essas três categorias, era possível criar personagens de seis maneiras diferentes, conforme explicado no subcapítulo 6.3. *EXPERIMENTO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL*. Cada possibilidade resultava em um esboço de alternativa de personagem para determinada combinação de caracteres, dos quais um seria escolhido para ser refinado e finalizado, como exemplificado na **Figura 35**.

Figura 35.
Cartas de Gabarito.

Quando abertas, apresentam os esboços gerados para determinada combinação. Apenas o autor tinha acesso a essas cartas durante a partida.
Fonte: Registros fotográfico do autor.



É importante ressaltar que, no desenho dos personagens, os caracteres que os originaram estavam representados como pistas visuais. Esses caracteres poderiam estar inseridos no design de diversas formas: inteiros, invertidos, distorcidos ou recortados, por exemplo.

Os resultados foram tão positivos, criando personagens tão distintos, que decidiu-se finalizar todos os personagens e incorporá-los ao jogo como *Cartas de Personagens* (**Figura 36**). Com 5 combinações, cada uma originando 6 personagens, o jogo passou a contar com 30 *Cartas de Personagem* no total. As cartas eram ilustrações desenhadas com caneta nanquim em papel canson 120g. É importante mencionar que elaborar tanto essas ilustrações quanto os esboços a lápis está de acordo com a provocação de Silva (2021) sobre produzir as alternativas por meio de esboço tradicional, em vez de digital.



Figura 36.
*Cartas de
Personagem.*

Fonte:
Registro
fotográfico
do autor.

Finalizado o material gráfico, iniciou-se a testagem do jogo. O objetivo do jogo era que, ao final da partida, os jogadores adivinhassem o maior número possível de personagens pertencentes à *Carta de Combinação* recebida aleatoriamente no início da partida. Durante o jogo, os personagens iam sendo revelados, e os jogadores podiam tomar posse dessas cartas em seus respectivos turnos. Algumas ações, como roubar cartas de outros jogadores, podiam ser realizadas, além de dar palpites sobre cartas de combinação neutras, que não pertenciam a nenhum jogador, para conquistar dicas. O jogo terminava quando qualquer jogador com seis cartas de personagem decidisse encerrar a partida. No entanto, o vencedor era o jogador que tivesse o maior número de acertos, mesmo que tivesse um número menor de cartas ao final.

É importante mencionar que os jogadores podiam observar todas as cartas na mesa, incluindo as cartas dos adversários. Isso era essencial para que o conjunto de personagens fosse perceptível como um todo, e não apenas individualmente. Os jogadores também podiam solicitar para ver as cartas de perto, procurando detalhes específicos. As decisões eram geralmente tomadas com base em critérios simbólicos dos personagens ou em seus desenhos, à medida que os caracteres escondidos eram identificados. A **Figura 37** apresenta um registro fotográfico da distribuição típica das cartas na mesa durante o jogo.



Foram conduzidos cinco testes de jogabilidade, nos quais o pesquisador observou os participantes durante as partidas, fazendo anotações e, após cada jogo, questionando os jogadores sobre suas estratégias e o raciocínio utilizado para associar os personagens aos caracteres. Nos parágrafos seguintes, serão brevemente descritos esses jogos, incluindo informações sobre o perfil dos grupos de participantes e as principais observações relevantes para a pesquisa.

Quanto ao público, este era diversificado, com uma faixa etária geralmente semelhante entre os jogadores de uma mesma partida e, quando havia uma disparidade na idade, ainda assim, todos os participantes eram adultos. Fugindo ao padrão, um teste específico foi realizado com duas crianças de aproximadamente dez anos. A única classificação feita na coleta de dados dos jogadores estava relacionada ao contato deles com a área do design, dividindo-os entre designers e não designers.

Figura 37. Representação da distribuição típica das cartas na mesa durante uma partida. No centro, há uma pilha de *Cartas de Personagens* viradas para baixo, enquanto ao redor dela estão dispostas as *Cartas de Composição*, posicionadas próximas às *Cartas de Personagem* do respectivo jogador. Além disso, também no centro, há uma pilha de descarte com as cartas viradas para cima.

Fonte:
Registro
fotográfico
do autor.



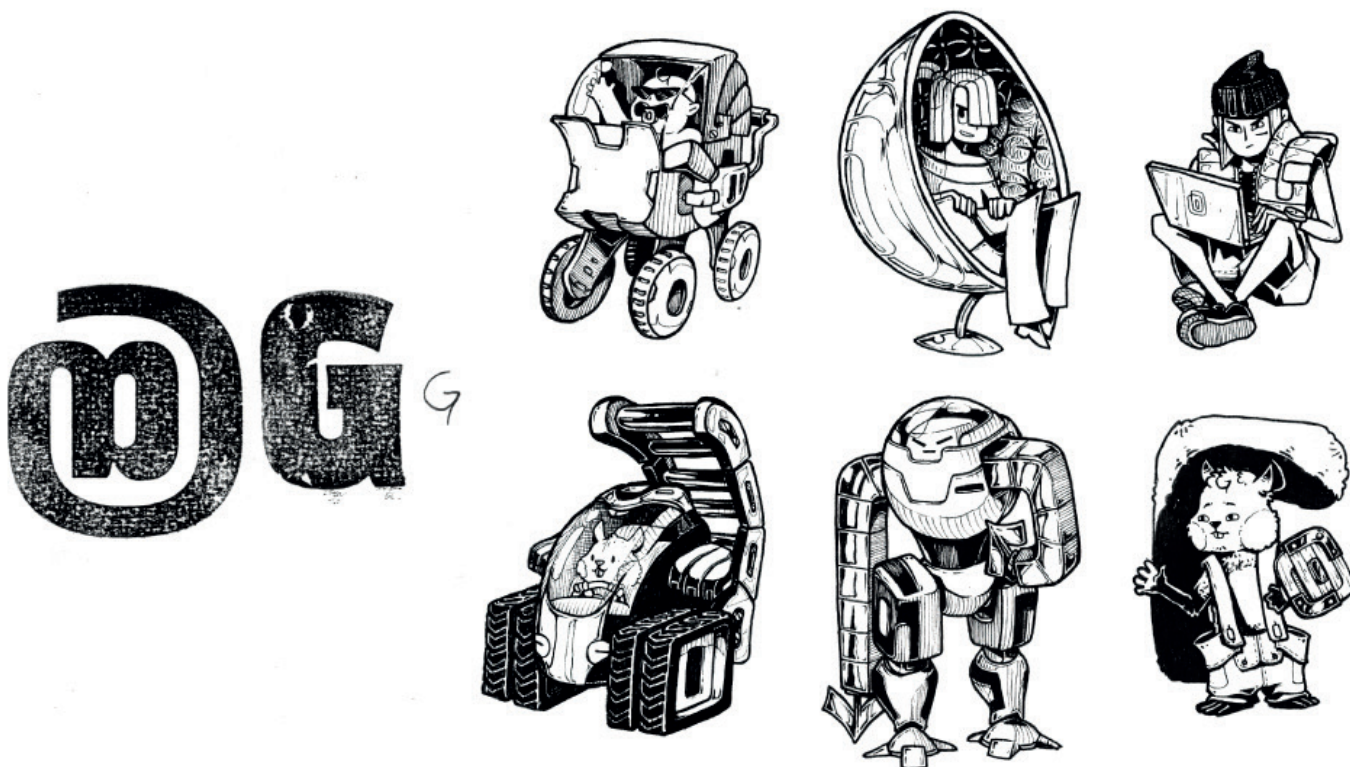
Os participantes eram, em sua maioria, pessoas conhecidas, como amigos e colegas de trabalho. No entanto, alguns testes foram realizados com estudantes do *Bacharelado em Design da UFPE* que se voluntariaram. O contexto da aplicação dos testes buscava ser o mais amistoso possível, como uma reunião em casa ou um encontro casual na copa do trabalho, e o pesquisador só se manifestava para explicar as regras do jogo. As partidas podiam ser jogadas com 2 a 4 jogadores e a duração média do teste era de 50 minutos.

O número de acertos dos participantes variou, mas notava-se um maior número de acertos entre os designers. Este grupo geralmente argumentava que utilizava uma abordagem mais visual para relacionar os personagens aos tipos, focando no desenho. Os não designers, por sua vez, tendiam a adotar uma estratégia pautada no simbolismo, agrupando personagens por temática. Vale ressaltar que raramente os personagens pertencentes a uma mesma combinação pareciam fazer parte de um mesmo tema.

Como esperado, a influência dos materiais dos tipos (madeira e metal) na concepção dos personagens foi confusa para os jogadores, que não sabiam que as letras vinham de artefatos feitos desses materiais. Muitos também se queixaram das dicas, afirmando que, em vez de ajudar, elas causavam confusão. Isso ocorreu porque as dicas refletiam a interpretação pessoal do autor sobre os caracteres, o que nem sempre correspondia à percepção dos jogadores.

Em todas as situações, o ritmo de acertos aumentava à medida que mais personagens eram postos na mesa. Algumas pessoas mencionaram que observar o conjunto geral de personagens, em vez de analisá-los individualmente, facilitava o jogo. Além disso, uma combinação de caracteres em particular foi responsável pelo maior número de acertos em várias partidas, sendo considerada a mais fácil de resolver. Essa combinação, mostrada na **Figura 38**, curiosamente possuía muitos personagens simbolicamente similares, pertencendo a uma mesma temática.

É possível acompanhar todas as combinações e seus respectivos personagens no **Apêndice B**.



Reflexões

7a: Os significados atribuídos aos caracteres variavam significativamente entre o autor e os participantes do experimento. As respostas observadas nos testes também indicam uma diferença entre o processo semiótico do autor e o dos participantes. No entanto, as diferenças de percepção entre os próprios participantes não foram investigadas. Esse fenômeno pode estar relacionado à diversidade de significados que os caracteres podem ter, dependendo dos repertórios individuais. Como suas formas são simples e abstratas, seu significado pode derivar de associações com vocabulário ou com formas visuais, por exemplo.

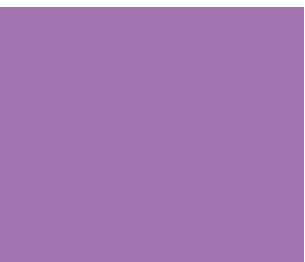
7b: Os caracteres foram extremamente úteis na tomada de decisões estéticas dos personagens. Suas formas e desenhos foram incorporados no design, servindo como direcionamento. Isso faz um paralelo com as observações de Silva (2021), que destacou a relevância do design dos emojis na concepção de personagens com a *TRÊSmoji*.

7c: A materialidade dos tipos desempenhou um papel crucial no processo semiótico, já que elementos como peso, material e tamanho influenciavam a semiose. Esses aspectos trouxeram características únicas que não estariam presentes se os personagens tivessem sido gerados apenas a partir das impressões ou se o autor não tivesse participado do processo de composição e impressão. No entanto, esses detalhes não foram percebidos pelos participantes dos testes, que tinham acesso apenas às impressões das composições.

Figura 38.

À esquerda, uma das composições geradas para o jogo; à direita, os personagens produzidos com base nela. Esse conjunto, em particular, foi o mais fácil de ser resolvido pelos participantes.

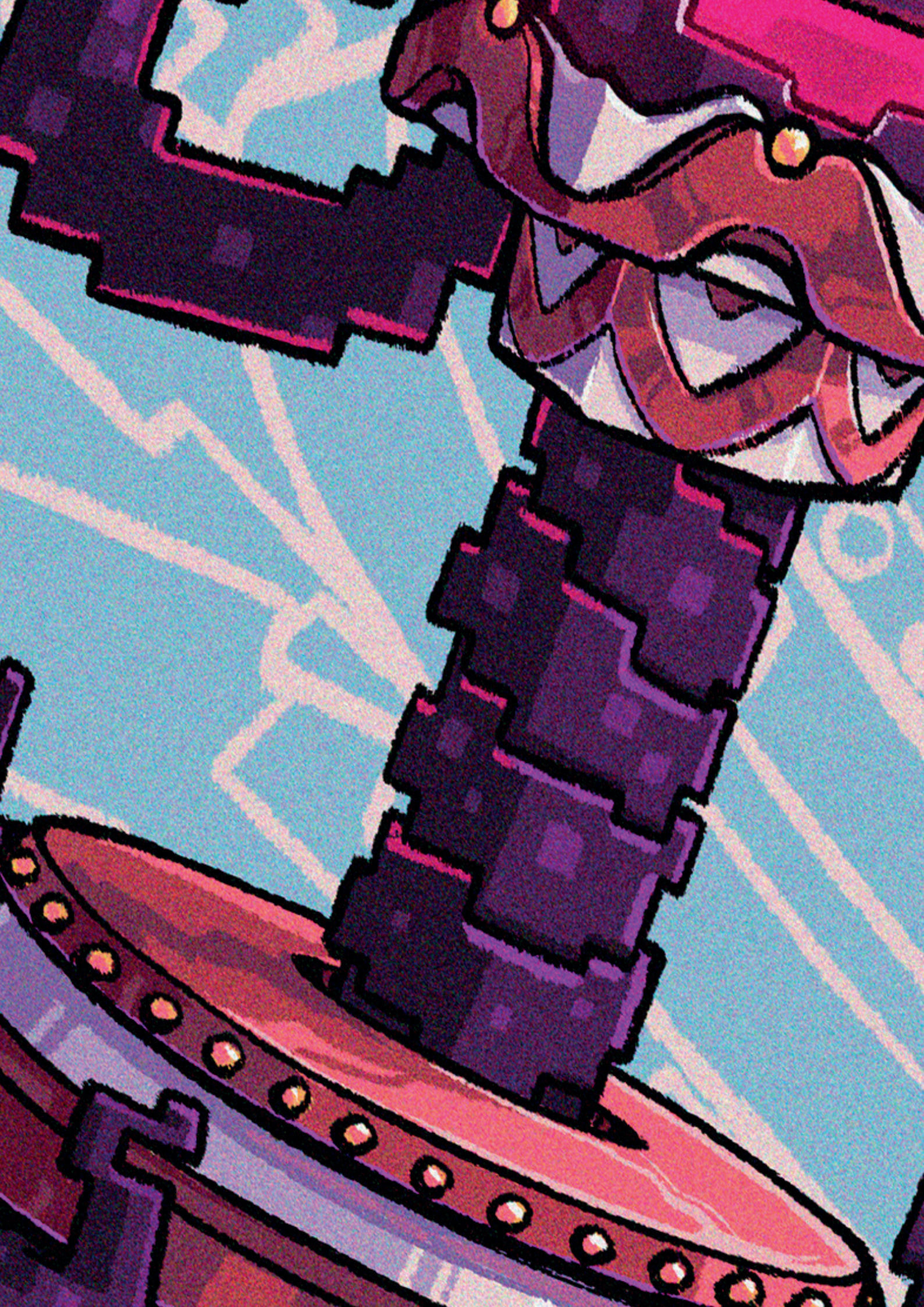
Fonte:
Registro
fotográfico
do autor.

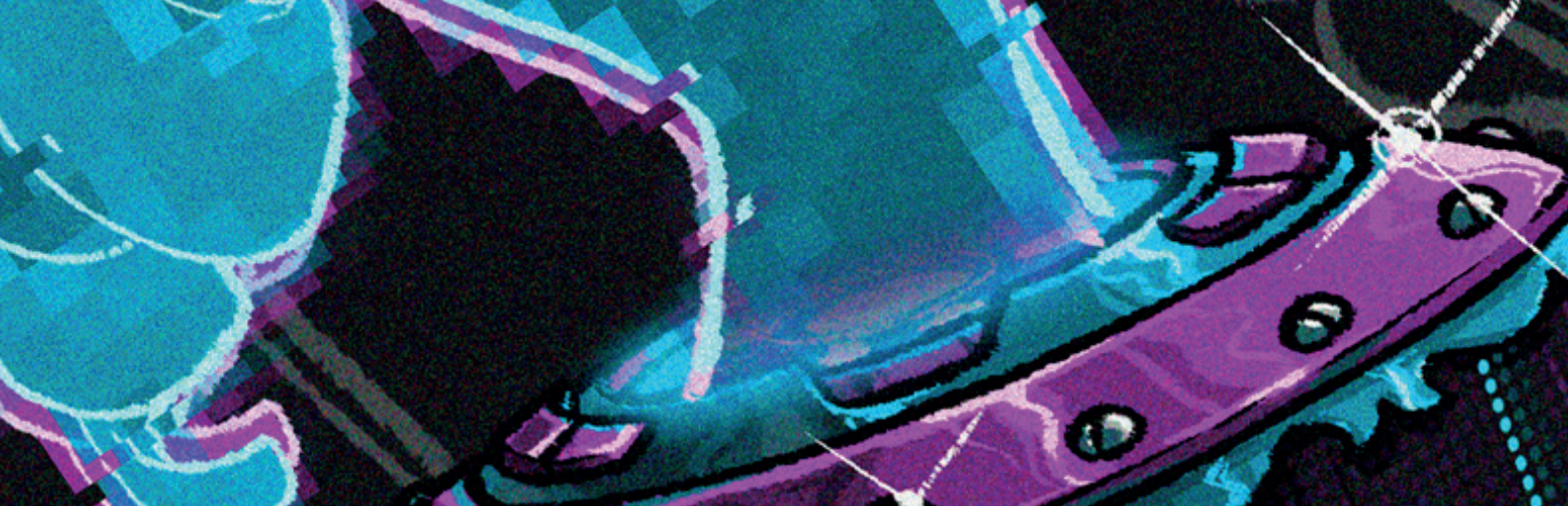


7d: Ficou evidente a discrepância de desempenho entre designers e não designers no jogo, sugerindo que os designers têm uma percepção mais aguçada em relação às formas e aos espaços negativos. Os participantes não designers, conforme relataram, tendiam a se basear mais em significados para identificar os personagens, agrupando-os por características comuns que os associassem a um universo temático semelhante. Essa observação pode suscitar uma reflexão sobre a interação entre a função simbólica e a função estética dos personagens, bem como seu impacto no processo de concepção e na recepção por parte do público.

7e: Individualmente, os personagens mais fáceis de identificar eram os que tinham os desenhos dos caracteres mais evidentes. Por outro lado, os conjuntos de personagens mais facilmente identificáveis eram aqueles que pareciam pertencer a um mesmo universo temático. Essas observações suscitam a curiosidade do autor sobre as distintas influências das funções simbólicas e estéticas tanto em personagens individuais quanto em elencos de personagens, uma questão que também foi abordada por Silva (2021).

7f: A composição dos caracteres, com formatos e tamanhos muito distintos entre si, exerceu uma influência significativa no processo de criação do autor. Há uma suspeita de que a organização e disposição dos caracteres na carta também tenham sido considerados pelos participantes. Seria interessante investigar como a composição dos inputs influencia a concepção dos personagens, avaliando se diferenças na ordem dos elementos, em seu tamanho e posicionamento, podem interferir no processo da *TRÊSmoji*.





7. EXPERIMENTOS DE OBSERVAÇÃO

Neste capítulo, será descrito cada um dos experimentos realizados na etapa de *Observação*. Assim como no capítulo anterior, cada experimento terá uma introdução com uma explicação de seus objetivos e sua relação com a pesquisa. Da mesma forma, será apresentada a metodologia de execução, detalhando as etapas do experimento, e seus resultados serão discutidos no respectivo subcapítulo, no tópico “*Reflexões*”.

Este capítulo começa com o subcapítulo 7.1. *DISCIPLINA DE DESIGN DE PERSONAGENS*, que descreve o experimento realizado ao longo do semestre em que o autor atuou como estagiário docente na disciplina *Design de Personagem - 2023.2* do *Bacharelado em Design* da UFPE. Em seguida, o subcapítulo 7.2. *OFICINA TRÊSmoji* relata a experiência do autor ao ministrar uma oficina sobre a ferramenta em um evento de design organizado pelo diretório acadêmico da graduação em design, também na *Universidade Federal de Pernambuco*.

É importante destacar que a oficina foi realizada em um único dia, no meio do semestre em que ocorreu a disciplina de *Design de Personagens*. Assim, ambos os experimentos funcionaram de forma complementar: dados coletados no início da disciplina foram utilizados na oficina, e os dados da oficina foram aplicados na fase final da disciplina. Essas contribuições cruzadas serão destacadas quando necessário.

7.1 DISCIPLINA DE DESIGN DE PERSONAGENS

Provocações motivadoras:

- 04 | Produzir personagens para contextos distintos
- 06 | Encontrar novas maneiras de avaliar a eficácia da ferramenta
- 11 | Relacionar as palavras da nuvem conceitual diretamente com as *Categorias de Inspiração*
- 15 | Avaliar se o processo semiótico de outras pessoas é similar ao do autor

Período de realização:

out. 2023 - mar. 2024

Contextualização

Esse experimento foi realizado durante o período de estágio docência do autor na disciplina *Design de Personagens - 2023.2*, oferecida pelo Prof. Dr. Natal Anacleto Chicca Jr. no curso de *Bacharelado em Design* da UFPE. Assim como no semestre anterior, o projeto final da disciplina consistiu na criação de um personagem principal seguindo a metodologia ensinada em aula, além de um personagem secundário e um vilão, este último desenvolvido com a utilização de IAGs em seu processo. O autor participou de todas as aulas, acompanhando a produção dos alunos e ministrando alguns conteúdos e exercícios em determinados dias.

O primeiro exercício prático da disciplina geralmente envolve os alunos desenhando um personagem de acordo com uma proposta que pode variar a cada semestre. O objetivo do exercício é avaliar o nível da turma em termos de técnicas de desenho e representação gráfica de personagens. Em 2023.1, por exemplo, os alunos desenvolveram mascotes para o curso de design da UFPE. Já em 2023.2, foi solicitado que os alunos criassem personagens utilizando a *TRÊSmoji*, permitindo que esses personagens também pudessem ser usados no projeto final da disciplina.

É relevante mencionar que o autor participou dessa mesma disciplina no semestre anterior como estudante ouvinte, o que resultou no experimento descrito no subcapítulo 6.5. *EXPERIMENTO MERCADOLÓGICO*. Portanto, algumas observações feitas no experimento atual podem também considerar percepções obtidas durante o semestre anterior.

Execução

No primeiro dia de aula da disciplina, o autor apresentou a ferramenta *TRÊSmoji* para a turma através de uma apresentação de slides. A apresentação abordou brevemente alguns conceitos básicos de semiótica essenciais para o entendimento da ferramenta e mostrou exemplos de trabalhos produzidos pelo autor. Ao final, foi proposto o exercício de escolher uma das 14 opções de combinações disponíveis e criar alternativas para um personagem.

Foram utilizadas apenas combinações previamente exploradas por Silva (2021) e a combinação usada no 6.5. *EXPERIMENTO MERCADOLÓGICO*, facilitando a avaliação e comparação. Entre as combinações, algumas foram mais populares que outras, mas essas preferências não forneceram dados relevantes para a pesquisa. As únicas combinações que não foram escolhidas incluíam, coincidentemente, emojis relacionados a brinquedos de parque de diversões (carrossel, montanha-russa, roda-gigante), representados de maneira graficamente mais complexa. É possível que isso esteja relacionado tanto à temática quanto à complexidade da representação gráfica.

Em sala de aula, foi possível acompanhar o processo de produção dos alunos e perceber que nem todos seguiram o procedimento de escrever as palavras da *Nuvem Conceitual*, conforme sugerido pela ferramenta. Alguns começaram diretamente com o esboço dos personagens, e foi notado que alguns esboçaram sem aplicar a correlação entre emoji e *Categoria de Inspiração* proposta pela *TRÊSmoji*. É importante mencionar que alguns alunos criaram várias alternativas, enquanto um grupo menor produziu apenas uma alternativa ou variações estéticas de um mesmo conceito.

No fim da aula, foi solicitado que os alunos finalizassem o personagem em casa e entregassem o trabalho posteriormente, junto com os registros do processo. Ao todo, 32 alunos completaram o exercício e enviaram o resultado. Destes, apenas 13 utilizaram a *Nuvem Conceitual* de palavras, 14 apresentaram o uso do painel temático, e apenas 8 produziram mais de uma alternativa. Esse resultado indica que a maioria dos alunos não seguiu o processo da *TRÊSmoji* rigorosamente, ou pelo menos não o documentou adequadamente.

Apenas 5 alunos forneceram uma descrição do processo que abrangia todas as etapas da *TRÊSmoji* ensinadas em aula e no material complementar. Alguns alunos, ao descreverem o processo de produção do personagem, focaram apenas no aspecto técnico do desenho, detalhando como a imagem foi construída, sem explicar como o conceito foi desenvolvido. A solicitação feita na descrição do exercício foi a seguinte:

O objetivo da atividade é criar um personagem inspirado em uma das combinações de emoji abaixo. A escolha da combinação de emojis fica a critério de cada estudante e é sugerida a utilização do processo da *TRÊSmoji*, explicado no infográfico da imagem anexa.

O estilo de ilustração é livre. Queremos conhecer o traço e a identidade de vocês :)

Deve ser entregue uma ilustração finalizada do personagem, identificando qual combinação de emojis foi utilizada como inspiração. Adicionar etapas do processo (como esboços, imagens e palavras utilizadas como referências e alternativas descartadas) também é interessante.

O texto incluía propositalmente expressões como “é sugerida a utilização” e “também é interessante” para evitar criar uma atmosfera de obrigatoriedade. O objetivo do autor era identificar o interesse dos alunos em utilizar o processo de forma autônoma. Assim, seria possível entender se o uso da ferramenta era feito espontaneamente e quais etapas do processo os alunos preferiam realizar naturalmente.

Algumas combinações de emojis se destacaram pela sua popularidade, dentre elas: cabeça de dragão, tartaruga e onda de água; e demônio japonês, folha e skate. Ao analisar o que foi produzido para essas combinações, surgem observações interessantes. Por exemplo, para a primeira combinação, dois resultados foram notavelmente semelhantes, como mostra a **Figura 39**.

Figura 39. Combinação de emojis fornecida no exercício e respectivos personagens produzidos pelos alunos. Os dois últimos, da esquerda para a direita, apresentam diversas similaridades.

Fonte:
Colagem feita pelo autor com base no material produzido em aula.



Os dois últimos personagens da **Figura 39** possuem características bastante humanas, indicando que a *Categoria Espécie* da *TRÊSmoji* não foi bem explorada. Em ambos os casos, as características dos emojis incorporadas nos personagens parecem derivar principalmente das categorias *Contexto* e *Aparência*. Essas semelhanças são acentuadas por aspectos estéticos comuns como o foco apenas no busto e rosto, o uso de um estilo de arte comum em desenhos animados japoneses e uma paleta de cores similar.

Nas duas situações, o processo de elaboração dos personagens não foi detalhado. Em uma delas, o autor observou em sala de aula que não foram geradas alternativas, resultando apenas em um único desenho, que foi posteriormente colorido para se tornar a versão final do personagem. A forte semelhança entre os resultados pode ser atribuída à influência do repertório dos alunos, que pode ser similar. No entanto, também existe a possibilidade de os alunos terem se comunicado durante o processo não presencial, influenciando mutuamente a sua produção.

Figura 40. Combinação de emojis fornecida no exercício e respectivos personagens produzidos pelos alunos.

Fonte:
Colagem feita pelo autor com base no material produzido em aula.

Quanto à segunda combinação, observa-se uma grande variedade visual nos resultados, com estilos de representação bastante distintos. No entanto, em termos conceituais, os personagens são notavelmente semelhantes, inclusive em relação ao personagem desenvolvido por Silva (2021) para essa combinação de emojis. É evidente que a maioria segue a mesma lógica *TRÊSmojiana* ao aplicar o emoji de demônio japonês à *Categoria Espécie*, como mostram as **Figuras 40 e 41**. Entre esses personagens, destacam-se positivamente aqueles que receberam uma atenção especial nas outras *Categorias de Inspiração*.





Os personagens *B* e *C* representam demônios japoneses em um contexto urbano, com um skate como acessório principal. Em ambos os casos, o emoji de folha foi provavelmente utilizado na *Categoria Contexto*. Em *B*, isso é visível na cena, que inclui folhagens, enquanto em *C*, essa escolha é explicada por uma anotação textual. No entanto, nenhum dos personagens incorporou visualmente, no próprio design, elementos relacionados ao emoji de folha, diferentemente dos personagens *A* e *E*, que pertencem a uma temática semelhante.

O personagem *A* se destaca conceitualmente pela criação de uma espada com formato de skate, semelhante ao personagem *F*, produzido por Silva (2021), que possui um skate com formato de folha. Já a representação do personagem *E* permite inferir a relação dos emojis com o contexto, observável através do figurino do personagem, que sugere um ambiente urbano em harmonia com a natureza, apresentando uma temática *ecopunk* derivada dos emojis de skate e folha. A alternativa *D*, por sua vez, se sobressai por apresentar uma espécie diferente das demais, sendo um personagem planta que utiliza uma máscara de demônio.

Após a produção dos personagens, os alunos responderam a um formulário online destinado a complementar as informações sobre sua experiência de uso da *TRÊSmoji*. Dos 32 alunos que realizaram o exercício, 13 responderam ao formulário. As respostas revelaram que 8 alunos não conheciam a *TRÊSmoji*, enquanto 2 afirmaram conhecer o desafio criativo *#3emojichallenge* e 3 alegaram conhecer a ferramenta. No entanto, é possível que aqueles que mencionaram conhecer a ferramenta estivessem, na verdade, referindo-se ao desafio.

Figura 41.
Combinação de emojis fornecida no exercício e respectivos personagens produzidos pelos alunos. Conjunto complementar ao da Figura 40.

Fonte:
Colagem feita pelo autor com base no material produzido em aula.

Quanto à compreensão da ferramenta, 12 dos 13 alunos responderam que a explicação em aula sobre o funcionamento da *TRÊSmoji* foi totalmente compreensível, e 12 alunos também consideraram o material de apoio, um documento de texto, totalmente compreensível. Todos os respondentes avaliaram a ferramenta como útil para a geração de alternativas de personagens. Entre eles, 5 afirmaram que planejam usar o personagem produzido em algum projeto futuro, 3 disseram que não, e 5 estavam incertos, embora considerassem a possibilidade. Quando questionados sobre a utilização do personagem no projeto da disciplina, 2 alunos afirmaram que usariam e 11 disseram que não.

No formulário, os alunos foram questionados sobre o uso da ferramenta *TRÊSmoji* no processo de ideação dos personagens do exercício. Cinco alunos responderam que seguiram a *TRÊSmoji* fielmente, considerando todas as etapas propostas, enquanto oito alunos afirmaram que adaptaram a ferramenta a um processo próprio. Isso explica por que muitos dos trabalhos enviados não incluíam a descrição completa de todas as etapas da *TRÊSmoji*. Por fim, foi feita uma pergunta aberta para obter *feedback* mais orgânico sobre a experiência e identificar possíveis problemas no formulário.

A pergunta era “*Você tem algum comentário, crítica ou sugestão a respeito da TRÊSmoji ou deste formulário?*” e todas as treze respostas foram positivas. É possível destacar, porém, algumas respostas que suscitam algumas discussões interessantes. Algumas respostas indicam que a ferramenta é realmente percebida como um auxílio para a geração de alternativas e o exercício da criatividade, conforme ilustrado a seguir:

- “sinceramente acho que nunca trabalhei dessa forma mas me ajudou bastante na criatividade, pois a situação de você **ter que se limitar e ao mesmo tempo explorar esses limites é incrível** e foi uma experiência muito boa pra mim...”
- “Sobre os materiais complementares, **o formato do infográfico foi o que mais usei como consulta e mais me ajudou**. No mais, para mim que não tenho muita prática com criação de personagens, foi um exercício ótimo de criatividade.”
- “Eu achei a atividade **muito boa para gerar alternativas**.”
- “Achei diferente e bem divertido, proporcionou ideias bastante únicas. Ao final percebi que **mesmo que alguns alunos utilizassem a mesma combinação os resultados eram diferentes**, cada personagem com aparência e características de como cada um pensou.”

Uma dessas respostas destaca a importância da limitação no *briefing*, ao oferecer apenas algumas combinações de emojis predeterminadas e restringir o universo de possibilidades, para estimular a criatividade. Outra elogia o infográfico como uma ótima maneira de fornecer informações sobre a ferramenta. Há ainda uma resposta que aborda a perspectiva de que repertórios individuais podem gerar resultados diferentes, mesmo quando diferentes pessoas escolhem a mesma combinação. Algumas respostas ressaltam o potencial educacional da ferramenta, sugerindo que pode ser um exercício amistoso para introduzir conteúdos, seja de design de personagens ou de semiótica, como exemplificado na seguinte resposta:

- “Gostei bastante!! Foi uma atividade boa para **quebrar o gelo** e fazer o pessoal conhecer o traço um do outro.”

Uma resposta em particular aborda a discussão sobre a relação entre função estética e simbólica no processo metodológico de concepção de personagens, destacando que as limitações nas técnicas de representação podem ser consideradas pelos designers como fatores que impactam a materialização das ideias. Ao passo que outra resposta específica aborda o potencial comunicativo inerente dos personagens, sugerindo que eles têm a capacidade de estimular a criação de narrativas, em vez de serem simplesmente vistos como elementos que servem a uma narrativa já estabelecida:

- “Achei muito interessante essa metodologia, ainda não conhecia. Na atividade em específico da disciplina de personagens, **precisei adaptar um pouco, pois senti dificuldade em encaixar os 3 emojis que escolhi no meu estilo de desenho**, mas no geral, me ajudou bastante no processo criativo, e acredito que o resultado foi bem legal.”
- “Gostei muito do resultado e quero tentar outras combinações de emojis. Quem sabe **criar um universo só com personagens criados a partir de emojis?**”

Por último, uma resposta mais detalhada destacou pontos importantes, evidenciando um entendimento mais profundo sobre a perspectiva simbólica da ferramenta. Alinhando-se com outras respostas mencionadas anteriormente, esta enfatizou o potencial da ferramenta *TRÊSmoji* em desafiar o designer a sair da zona de conforto e ampliar suas possibilidades repertoriais:

- "TRÊSmoji foi uma ferramenta leve e muito bem pensada. **Nos faz ressignificar elementos do nosso cotidiano** - os emojis - e foi a partir dela que tive os primeiros gatilhos para continuar o desenvolvimento da minha personagem para a disciplina de *Design de Personagens*. **Acho que seria interessante ter essa mesma ferramenta ou outras metodologias parecidas na oferta da disciplina no futuro**, especialmente porque **me fez sair da zona de conforto no momento de idealizar um humanoide diferente do que costumo fazer e expandiu minha capacidade de abstração**, revisitando os conceitos de semiótica. Acho que é bom tirar dos alunos a oportunidade de desenhar algo novo, distante do usual. Genial, parabéns."

Outro método para avaliar essas relações de utilização da ferramenta foi acompanhar os alunos que escolheram utilizar os personagens do exercício como projeto final. Na turma, 3 alunos decidiram empregar o personagem do exercício em seus projetos da disciplina. Ao longo de seus processos com a metodologia da disciplina, observou-se resultados semelhantes aos do 6.5. *EXPERIMENTO MERCADOLÓGICO*, como a suspeita de que algumas decisões tomadas pelos alunos ao longo do processo tinham relação com os emojis originais. Os personagens secundário e vilão, porém, não tinham relação com os emojis, sendo derivados da narrativa criada com base no personagem principal.

No entanto, é relevante ressaltar que dois dos três alunos desenvolveram universos narrativos abrangentes para seu projeto, buscando inspiração principalmente nos personagens criados com a *TRÊSmoji* no início da disciplina. Aqueles que escolheram construir personagens com base em narrativas pré-existent não recorreram à *TRÊSmoji* para a criação dos seus personagens.

Ao término da disciplina, foi conduzido um experimento final durante uma aula destinada a apresentar aos alunos a viabilidade de incorporar *Inteligências Artificiais Gerativas (IAGs)* no processo de concepção de personagens. Um exercício foi proposto, solicitando que os alunos, em pequenos grupos e dentro da sala de aula, criassem, utilizando *IAGs*, imagens associadas aos personagens desenvolvidos com a *TRÊSmoji* no início do semestre.

Os grupos selecionavam um personagem de um dos membros e eram incumbidos de realizar o exercício de duas formas distintas: criar imagens utilizando um *prompt* semelhante ao *Prompt Genérico* do 6.3. *EXPERIMENTO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL*; e produzir imagens que

procurassem reproduzir o personagem original o mais fielmente possível. Posteriormente, foram questionados sobre suas experiências em relação aos dois tipos de *prompt*.

Em relação ao *prompt* mais breve e genérico, algumas respostas evidenciaram certas frustrações: as imagens produzidas não pareciam ser utilizáveis como alternativas de personagens e algumas foram descritas como “estranhas” pelos alunos, carecendo de lógica. No entanto, alguns comentários ressaltaram que essas imagens forneceram ideias que, de outra forma, não teriam sido pensadas, justamente por sua natureza “estranha” e incomum.

O *prompt* mais detalhado, que buscava descrever fielmente o personagem original, gerou frustrações devido à dificuldade de produzir algo semelhante à referência. No entanto, esses textos se assemelhavam muito ao *Prompt TRÊSmoji Avançado* apresentado em 6.3. *EXPERIMENTO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL*, consistindo em várias palavras que faziam referência indireta aos emojis, integrando uma *Nuvem Conceitual* de termos relacionados a esses símbolos.

Esse experimento também revelou um resultado intrigante que se relaciona à suspeita de que a originalidade das alternativas pode ser avaliada com base na frequência das imagens geradas pelos experimentos com IAGs. Um grupo testou a combinação de emoji de demônio japonês, skate e folha, inserindo os próprios emojis como *prompt* na IAG *Leonardo.IA*. Os resultados obtidos mostram uma temática semelhante às alternativas mais comuns produzidas pelos alunos e por Silva (2021). No entanto, diferem pelo fato de apresentarem personagens quase inteiramente humanos e carecerem de alguma “reviravolta visual”, como uma espada com formato de skate ou um skate com formato de folha, o que os torna mais genéricos, como ilustrado na **Figura 42**.

Figura 42. Imagens geradas pelos alunos com inteligência artificial com base na combinação de emojis fornecida.

Fonte:
Colagem feita pelo autor com base no material produzido em aula.



É importante destacar alguns registros coletados nesse experimento que se referem ao processo metodológico da *TRÊSmoji* realizado na prática pelos alunos. Três imagens, todas relacionadas à mesma combinação de emojis (demônio japonês, skate e folha), são particularmente interessantes. Comparando essas imagens, é possível compreender como cada estudante concebeu os personagens, revelando diferentes abordagens e pensamentos no uso da ferramenta.

A **Figura 43** a seguir inclui os esboços realizados para a concepção do personagem C da **Figura 40**. Observa-se que foram desenvolvidas três versões, das quais uma foi escolhida. No entanto, essas versões não apresentam grandes diferenças formais e conceituais entre si, indicando pouca exploração nesse aspecto. Com uma anotação e o elemento esquemático de uma seta, o estudante apresenta um processo que ele chama de conceituação, que consistiu em desenhar o personagem escolhido com diferentes expressões faciais e corporais.

Figura 43.
Esboços e processo referentes à concepção do personagem C da Figura 40.

Fonte:
Registro de
aluno da
disciplina de
*Design de
Personagens*
2023.2.



A versão final desse personagem é acompanhada por uma série de anotações e setas que explicam algumas das decisões tomadas. O aluno delimita claramente a qual *Categoria de Inspiração* pertence cada emoji. Entre as anotações, encontram-se frases como “mochila para carregar plantas e anotações sobre plantas” e “bolso para levar sementes”, que explicam o contexto desses elementos do personagem, os quais poderiam não ser interpretados dessa maneira sem as informações textuais. Outras anotações reforçam escolhas estéticas que o aluno reconheceu como não estando muito evidentes ou que não tinha domínio técnico suficiente para representar, como “textura simulando sementes” e “cores que remetem à natureza”.



Figura 44.
Esboços e processo referentes à concepção do personagem A da Figura 40.

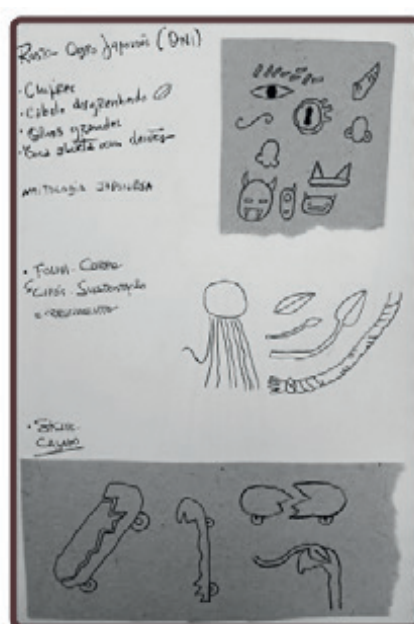
Fonte:
Registro de
aluno da
disciplina.

No segundo caso, relacionado ao personagem A da **Figura 40**, observa-se que o aluno criou várias alternativas, demonstrando uma maior exploração das possíveis combinações entre emojis e *Categorias de Inspiração*. Os esboços, numerados em ordem de execução, revelam o processo de desenvolvimento das características visuais e conceituais dos personagens, que foram pensadas de forma integrada até se chegar ao resultado final. Nesses registros, não havia informações textuais adicionais, como anotações ou uma *Nuvem Conceitual* de palavras para inspiração., como é possível perceber na **Figura 44**.

Por fim, os registros do processo de ideação do personagem D da **Figura 41** apresentam diversos elementos interessantes. O primeiro é a representação que o próprio estudante fez da combinação de emojis, localizada no topo da folha. Na primeira fase do processo registrado, o aluno parece ter decidido a distribuição dos emojis nas *Categorias de Inspiração* com base em experimentações visuais. Na segunda fase, inverteu a ordem proposta pela *TRÊSmoji* e elaborou só nesse momento a *Nuvem Conceitual*, associando palavras a novas experimentações visuais de elementos específicos do personagem. Já na última fase, foram realizados experimentos de caráter essencialmente visual. (**Figura 45**).

Figura 45.
Processo referentes à concepção do personagem D da Figura 41.

Fonte:
Registro de
aluno da
disciplina.



Reflexões

8a: O nível de síntese gráfica dos *inputs* pode ser fator relevante para a *TRÊSmoji*, limitando ou ampliando as possibilidades de criação.

8b: Parece haver certa resistência por parte dos alunos em seguir um método, de modo que a maioria prefere seguir um processo próprio ou adaptar uma ferramenta sugerida. Alguns alunos também parecem não compreender os objetivos e benefícios de uma geração de alternativas mais ampla.

8c: Suspeita-se que muitos alunos vejam o “processo” de concepção de personagens como algo focado na técnica de desenho e representação gráfica, sem considerar a ideação simbólica.

8d: Os resultados sugerem que a ausência de um processo de geração de alternativas pode resultar em personagens pouco originais. A exploração da *TRÊSmoji* facilita a ideação de reviravoltas visuais que transformam uma ideia genérica em algo inovador. Além disso, não explorar as várias possibilidades de relação entre emojis e *Categorias de Inspiração* no processo da *TRÊSmoji* também pode reduzir o potencial criativo dos produtos derivados da ferramenta.

8e: A representação da *Categoria Contexto* revelou-se a mais desafiadora, exigindo um maior nível de abstração. Muitos alunos recorreram a textos complementares ou à adição de cenários nas ilustrações para transmitir essas informações. Essa abordagem pode reduzir o potencial comunicativo dos personagens, que poderiam transmitir o contexto por meio de características como figurinos e expressões emocionais.

8f: O *feedback* dos alunos sugere que o funcionamento da *TRÊSmoji* é facilmente compreendido tanto pelo infográfico de Silva (2021) quanto por uma explicação oral de alguém que domina a ferramenta. No entanto, há uma suspeita de que a compreensão das *Categorias de Inspiração* não seja tão simples.

8g: Os alunos tendem a desenhar personagens humanos, mesmo quando há oportunidades para explorar outras espécies. Isso sugere que a palavra “personagens” é frequentemente associada a figuras humanas. As experimentações com IAGs reforçam essa perspectiva, pois a maioria dos resultados também apresentou personagens humanos.

8h: Nas tentativas de avaliar a originalidade dos personagens, percebe-se que as semelhanças conceituais são tão relevantes quanto às semelhanças estéticas.

8i: O experimento sugere que o uso da *TRÊSmoji* pode ser limitado quando é necessário criar personagens que devem seguir um *briefing* muito específico, com um plano de fundo narrativo bastante detalhado e definido previamente.

8j: A *TRÊSmoji* apresenta um grande potencial educacional tanto para o ensino da concepção de personagens quanto para a introdução de conceitos da semiótica.

8k: O experimento fornece evidências do potencial comunicativo dos personagens, que podem servir como ponto de partida para a construção de universos narrativos. É importante destacar que a combinação de emojis tem papel importante nesse processo, conforme observado nos casos analisados.

8l: O experimento oferece indícios sobre as vantagens da integração de *Inteligência Artificial Gerativa (IAG)* ao processo da *TRÊSmoji*, sugerindo que essa abordagem pode potencializar a criatividade ao fornecer ideias adicionais ao repertório dos designers. Também suscita uma reflexão sobre a interação entre a originalidade, o repertório dos designers e os bancos de dados das *IAGs*. Além disso, destaca a viabilidade do uso da *TRÊSmoji* por meio de uma descrição exclusivamente verbal.

8m: O uso da ferramenta por diferentes usuários evidencia a fluidez dos métodos, capazes de se adaptar a diversas perspectivas. Os alunos apresentaram novas abordagens para o processo da *TRÊSmoji*, tanto em termos metodológicos quanto na materialização das ideias, surgindo espontaneamente durante o experimento.

7.2 OFICINA TRÊSmoji

Provocações motivadoras:

- 03** | Produzir alternativas de maneira tradicional, utilizando lápis e papel.
- 06** | Encontrar novas maneiras de avaliar a eficácia da ferramenta
- 11** | Relacionar as palavras da nuvem conceitual diretamente com as *Categorias de Inspiração*
- 15** | Avaliar se o processo semiótico de outras pessoas é similar ao do autor

Período de realização:

01 dez. 2023

Contextualização

Esse experimento foi conduzido durante o evento acadêmico *Conecta*, organizado pelo diretório acadêmico do curso de *Bacharelado em Design* da UFPE. Realizado em primeiro de dezembro de 2023, o evento teve lugar na sala de pranchetas do departamento do curso e contou com inscrições abertas ao público em geral. A maioria dos participantes era composta por estudantes da graduação em design da UFPE, em diferentes períodos. A minoria que não pertencia a esse grupo ainda assim estava ligada à área de design ou áreas afins, como *Artes Visuais*. A faixa etária média dos participantes situava-se entre 18 e 25 anos.

O evento organizado reservou uma hora e meia para a realização da oficina. Seu propósito era avaliar o uso da *TRÊSmoji* com potenciais usuários, experimentando novas abordagens de ensino sobre a ferramenta com base na experiência prévia na disciplina de *Design de Personagens*. O autor da pesquisa optou por conduzir a oficina de maneira tradicional, sem uso de recursos digitais, e todas as modificações e adaptações quanto à dinâmica de ensino da *TRÊSmoji* serão detalhadas no próximo tópico, “*Execução*”.

Execução

Na oficina, assim como na disciplina, foi feita uma apresentação de slides para introduzir o conteúdo teórico necessário. O conceito de personagens foi explicado sob uma perspectiva focada em sua função simbólica, destacando como podem comunicar informações unicamente por meio de sua aparência visual. Também foi abordado o processo da *TRÊSmoji*, utilizando exemplos de trabalhos feitos com a ferramenta e demonstrando as diversas possibilidades que uma mesma combinação pode oferecer. Devido à limitação de tempo da oficina, os conceitos de semiótica, como ícone, índice e símbolo, não foram aprofundados.

A atividade foi organizada em trios, diferentemente da abordagem individual adotada na disciplina de *Design de Personagens*. Essa escolha foi feita para promover uma interação mais intensa entre os participantes, tornando a atividade mais dinâmica e colaborativa. Além disso, foi uma oportunidade para o autor avaliar se essa abordagem facilitaria a compreensão dos objetivos de cada *Categoria de Inspiração* pelos participantes da oficina.

Após a organização dos trios - e um quinteto, devido a questões logísticas relacionadas ao espaço e ao atraso de alguns participantes - foram distribuídos adesivos de emojis de forma aleatória. Cada participante recebeu um conjunto de três adesivos do mesmo emoji, que deveriam ser colados em um papel ao longo da atividade, conforme será explicado mais à frente. Todos os emojis foram selecionados a partir dos experimentos de Silva (2021), facilitando comparações e análises de dados.

Os participantes também receberam uma cópia impressa do infográfico de Silva (2021) em tamanho A4, que poderia ser consultada a qualquer momento durante a atividade. O infográfico oferece uma explicação do processo da *TRÊSmoji*, delineando suas fases de pré-produção, produção e pós-produção. Além disso, apresenta as *Categorias de Inspiração*, acompanhadas de uma descrição textual de cada uma delas. O infográfico completo pode ser encontrado em Silva (2021, p. 41), mas parte dele está disponível também na página 25 desta dissertação.

Além do infográfico, os participantes receberam uma pequena folha com pautas para registrar as palavras de inspiração, as quais compo-riam a *Nuvem Conceitual* conforme sugerido por Silva (2021). Assim como

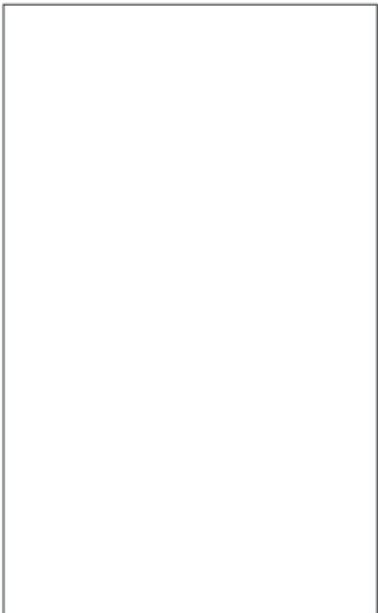
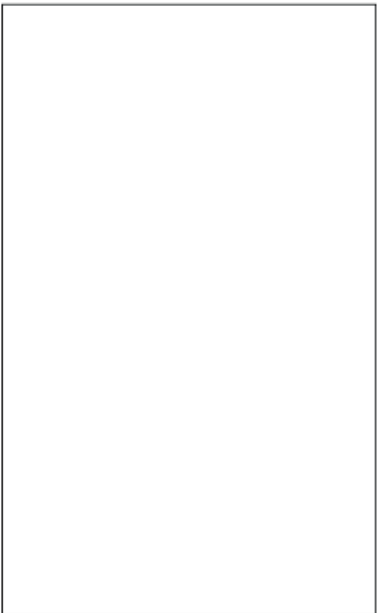
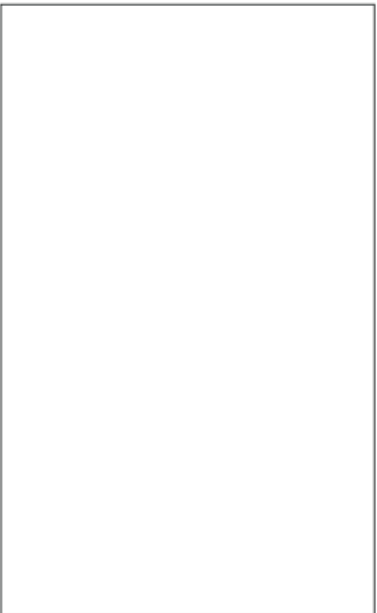
na disciplina de *Design de Personagens*, não foi solicitado que as palavras fossem categorizadas como ícones, índices ou símbolos, mas sim organizadas de acordo com a sintaxe das palavras, separando-as em substantivos, adjetivos abstratos e adjetivos concretos. Para essa etapa, da distribuição do material ao registro das palavras pelos participantes, foi reservado um tempo de 10 minutos. Além disso, havia material de desenho e pintura à disposição de todos.

Os participantes receberam uma folha de papel, denominada folha de desenho, que continha instruções esquemáticas para a produção dos desenhos, conforme ilustrado na **Figura 46**. Esta folha consistia em três retângulos verticais nos quais, ao final da atividade, deveria ser desenhado um personagem em cada um. Acima dos retângulos, havia uma linha destinada ao preenchimento do nome e do e-mail do responsável pelo desenho. Abaixo dos retângulos, foram disponibilizadas linhas para anotar as palavras de inspiração que influenciaram cada desenho, bem como um quadrado onde o adesivo do emoji correspondente deveria ser colado, acompanhado pela identificação da *Categoria de Inspiração* associada a ele.

Figura 46.

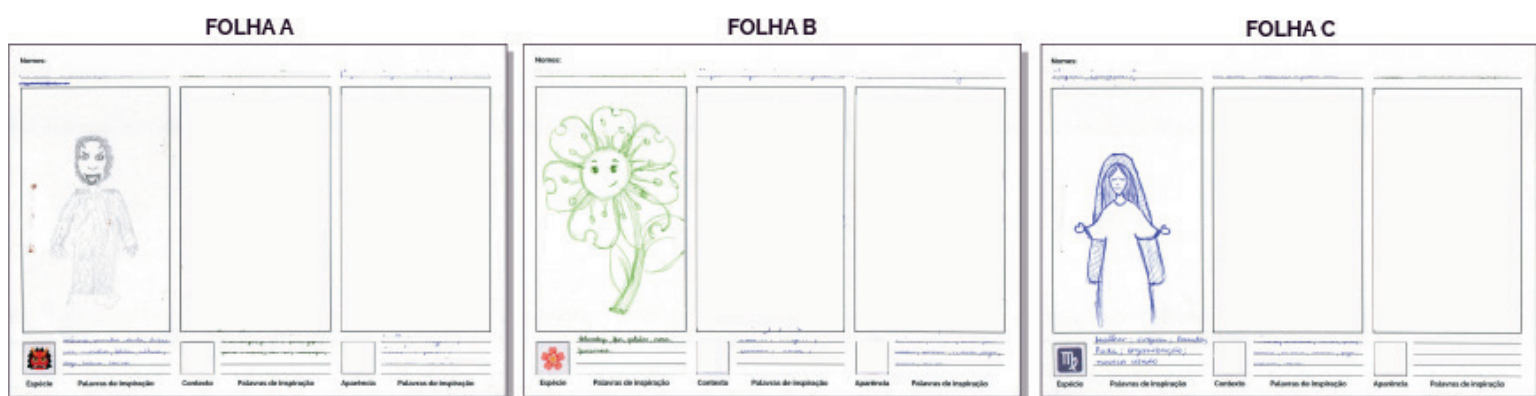
Leiaute da folha de desenho distribuída aos participantes da oficina.

Fonte:
Produção do autor.

Nomes:					
					
					
Espécie	Palavras de inspiração	Contexto	Palavras de inspiração	Aparência	Palavras de inspiração

Na primeira rodada, com o papel ainda em branco, cada participante deveria posicionar o emoji no espaço destinado à *Categoria Espécie*, registrar as palavras de inspiração e desenhar um personagem cuja espécie estivesse relacionada ao emoji em questão (**Figura 47**). Durante a atividade, foram fornecidos exemplos de como fazer abstrações quando o emoji não representava diretamente um ser vivo. Por exemplo, explicou-se que um livro com olhos, boca e braços poderia ser interpretado como uma espécie de personagem, a espécie *livro*.

Nesse momento, os participantes pensavam na anatomia básica do personagem, decidindo se ele seria bípede, quadrúpede, etc. O tempo para esta fase da atividade foi de apenas 5 minutos, e foi enfatizado que o desenho não precisava ser extremamente detalhado, mas sim que deveria ser capaz de representar a ideia de forma simples e clara. O prazo curto incentivou os participantes a produzirem desenhos sintéticos e que pudessem ser facilmente compreendidos pelos colegas do trio na próxima etapa.



Após o período designado, os trios realizavam uma troca de papel no sentido horário. Com a nova folha em mãos, os participantes posicionavam o emoji no espaço destinado a *Categoria Contexto*, registravam as palavras de inspiração e redesenhavam o personagem anterior, adicionando elementos que refletissem o contexto em que ele estava inserido, podendo até mesmo modificar sua aparência, desde que mantivessem a essência do desenho produzido pelo colega anteriormente (**Figura 48**). O tempo alocado para esta etapa foi de 10 minutos, dado seu nível de complexidade superior ao da fase anterior. É relevante mencionar que, ao término do prazo estabelecido para cada fase, o facilitador verificava se todos estavam prontos para avançar para a próxima etapa, concedendo um pequeno tempo extra caso um número considerável de participantes ainda não tivesse concluído.

Figura 47. Representação das folhas de desenho de um dos trios após o fim da primeira etapa.

Fonte: Colagem e edição do autor a partir de materiais produzidos na oficina.



Figura 48.

Representação das folhas de desenho de um dos trios após o fim da segunda etapa.

Fonte: Colagem e edição do autor a partir de materiais produzidos na oficina.

Por último, chegou o momento de abordar a *Categoria Aparência*. Com duração de 15 minutos, esta fase solicitava que os participantes colassem o emoji no espaço designado para *Aparência*, registrando, como de praxe, as palavras de inspiração. Mantinha-se a instrução para dar continuidade ao desenho recebido dos colegas, que já incorporava informações sobre *Espécie* e *Contexto*, como ilustrado na **Figura 49**. Agora, era o momento de fazer algumas modificações na aparência, sem descharacterizar o personagem ou alterar significativamente sua simbologia. Conceitualmente, esta etapa era a mais desafiadora, exigindo cuidado extra para preservar o significado do personagem recebido e realizar alterações principalmente estéticas.

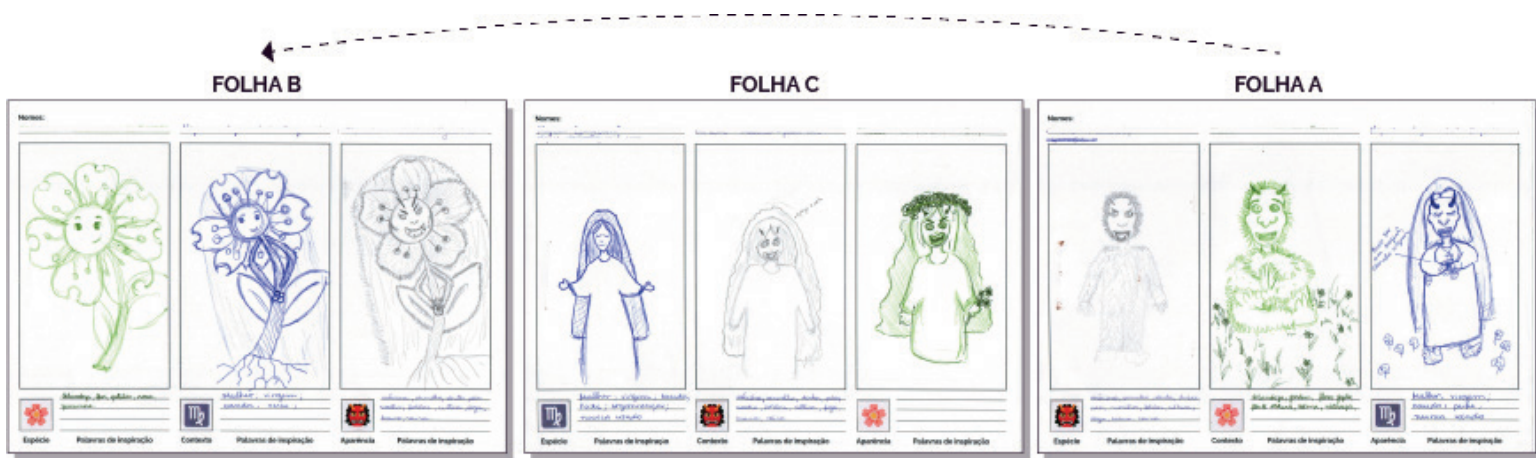


Figura 49.

Representação das folhas de desenho de um dos trios após o fim da atividade.

Fonte: Colagem do autor a partir de materiais produzidos na oficina.

Ao fim da atividade, foi solicitado que aqueles que concordassem com o uso de seus desenhos na pesquisa entregassem suas folhas de papel ao pesquisador. Os demais materiais, incluindo o infográfico, foram mantidos pelos participantes. Também foi informado que, caso fosse necessário coletar informações adicionais, o pesquisador poderia entrar em contato através do e-mail fornecido nas folhas de desenho. A partir dos dados coletados no experimento – incluindo a observação do processo em sala, o *feedback* obtido por meio de um bate-papo ao fim da atividade e as folhas de desenho recebidas – foi possível identificar diversos pontos relevantes para a presente pesquisa.

Apesar de terem sido utilizados os mesmos emojis de Silva (2021) nesse experimento, novas combinações surgiram devido à redistribuição aleatória realizada durante a atividade. Isso permitiu observar novas perspectivas para emojis usados em experimentos anteriores e perceber que a composição em que um determinado emoji está inserido pode influenciar a percepção sobre ele, semelhante ao que foi apresentado sobre as composições de caracteres em 6.6. *EXPERIMENTO TIPOGRÁFICO*.

Além disso, o caso do quinteto que participou da atividade resultou em cinco combinações de emojis completamente distintas, sem considerar a análise combinatória com as *Categorias de Inspiração*. Esse cenário ocorreu pois a troca dos papéis no sentido horário envolveu os cinco participantes. Isso demonstra como a adição de emojis extras aos *inputs* da *TRÊSmoji* pode ampliar significativamente as possibilidades criativas, uma ideia que ainda não foi explorada.

Quanto ao uso das palavras de inspiração, notou-se que não havia uma relação muito forte entre sua classificação sintática e as *Categorias de Inspiração*. Substantivos, adjetivos abstratos e adjetivos concretos estavam distribuídos de maneira equivalente entre as *Categorias*, apesar da sugestão de que substantivos ajudam a pensar na espécie, adjetivos abstratos no contexto e adjetivos concretos na aparência. Abaixo, é possível observar a relação de todas as palavras utilizadas para cada *Categoria*, bem como a contagem total dos termos encontrados em cada uma delas.

Espécie

32 Substantivos:

solidão, vazio (ex.: "o vazio"), *escuridão, cratera, nuvem, tempestade, cactos, espinhos, calor, espaço* (ex.: "espaço sideral"), *solitude, extraterrestre, delicadeza, flor, pétalas, rosa* (a flor), *máscara, vermelho* (a cor), *dentes, chifres, pelos, monstros, folclore, cultura, fogo, bravo, raiva, mulher, virgem* (ex.: "a virgem"), *cauda, peixe, organização*

2 Adjetivos abstratos:

vazio (ex.: "é vazio, destituído de algo"), *feminino*

3 Adjetivos concretos:

vazio (ex.: "está vazio, não preenchido"), *vermelho, rosa*

1 Locução:

nunca usado

Contexto

35 Substantivos:

deserto, sobrevivência, espaço (sideral), lua, astronauta (2x), céu, planeta, delicadeza, leveza, mulher, virgem (ex.: "a virgem"), cauda, peixe, delicadeza, jardim, flores, Japão, flor de sakura, calma (ex.: "a calma"), natureza, máscara, vermelho (a cor), dentes, chifres, pelos, monstros, folclore, cultura, fogo, bravo, raiva, Páscoa, chocolate, cenoura

4 Adjetivos abstratos:

quente (ex.: "está aquecido"), delicado, calma, virgem

2 Adjetivos concretos:

quente (ex.: "possui cor quente"), estrelado

4 Locuções:

unicórnio alado, corpo delicado igual borboleta, diferentes formatos (ex.: "irregular, variado"), parece ser composto por vegetação

Aparência

20 Substantivos:

espinhos, lua, cratera, anéis, esfera, listras, espião, máscara, dentes, pelos, monstro, folclore, cultura, fogo, raiva, vermelho (a cor), mulher, cauda, peixe, virgem (ex.: "a virgem")

4 Adjetivos abstratos:

espacial, sério, tecnológico, virgem

2 Adjetivos concretos:

preto, vermelho

3 Locuções:

asas de folha, diferentes formatos (ex.: "irregular, variado"), nunca usado

O uso de substantivos foi significativamente maior em todas as categorias. Além disso, alguns participantes forneceram descrições mais longas, em vez de apenas uma palavra. Observa-se, também, uma alta frequência de substantivos derivados de adjetivos abstratos, como "leveza" (de "leve") e "delicadeza" (de "delicado"). além disso, o fato de algumas pessoas terem anotado o mesmo conjunto de palavras em todas as três *Categorias* também sugere que as instruções – sobre destacar apenas as palavras usadas como inspiração para determinada *Categoria de Inspiração* – podem não ter sido suficientemente claras.

Vale ressaltar que a maioria dos participantes não seguiu a instrução de anotar as palavras de inspiração nas folhas de desenho, o que pode limitar a análise da relação entre sintaxe e *Categorias de Inspiração*. Além

disso, em alguns casos, as palavras foram escritas como anotações no próprio desenho, o que não foi considerado para análise da *Nuvem Conceitual*. Essas observações reforçam o que foi percebido em 7.1 *DISCIPLINA DE DESIGN DE PERSONAGENS*, de que a prática de registrar as palavras de inspiração não foi amplamente adotada.

A nova abordagem de ensino da *TRÊSmoji* permitiu identificar com mais clareza os pontos mais frágeis na compreensão da ferramenta por parte dos participantes. Observar o processo realizado inteiramente por uma única pessoa, como no caso da disciplina de *Design de Personagens*, sem saber como o pensamento foi segmentado, dificultava essa avaliação. A oficina, por sua vez, possibilitou identificar, através da comparação entre um desenho e sua versão anterior, o que exatamente cada participante considerou que significava determinada *Categoria de Inspiração*.

Nos primeiros desenhos, relacionados à *Categoria Espécie*, foi comum observar a presença de expressão emocional ou anatomia humana na maioria dos casos. Quando o emoji já representava um ser vivo, como no desenho A da **Figura 50**, essa preocupação era menor. Algumas alternativas não representavam o personagem de forma neutra, como no desenho B, onde um sapo veste uma camisa com uma mensagem escrita, ou no desenho C, onde uma lua usa um casaco, informações que poderiam estar mais relacionadas à *Categoria Contexto*. Além disso, era comum encontrar anotações para explicar características difíceis de representar graficamente, como a maneira de movimentação do personagem, a exemplo do desenho D.

Figura 50. Conjunto de cinco desenhos produzidos na primeira etapa da atividade.

Fonte:
Colagem do autor a partir de materiais produzidos na oficina.

A

B

C

D

E



Espécie

Palavras de inspiração



Espécie

Palavras de inspiração



Espécie

colisão, sapo, escuridão
prato, cratera



Espécie

Palavras de inspiração



Espécie

Palavras de inspiração



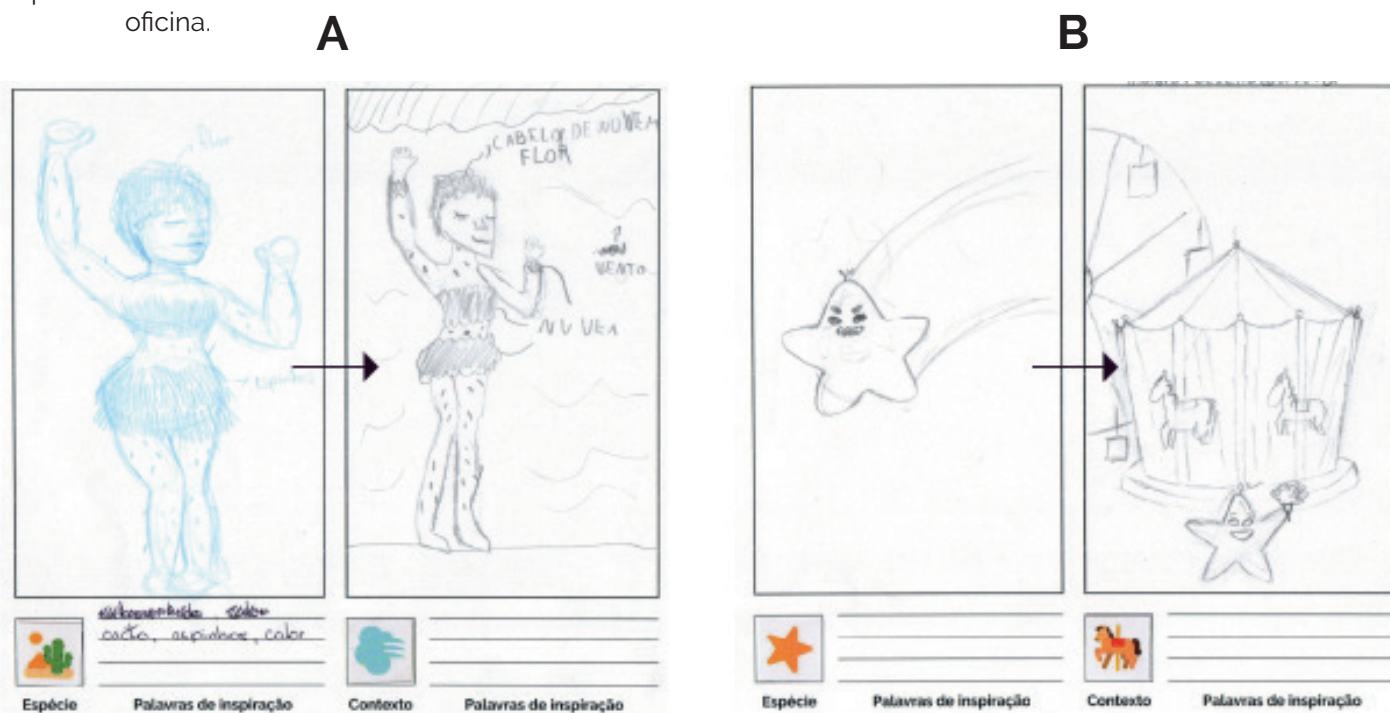
Figura 51.

Duas duplas de desenhos produzidos na segunda etapa da atividade. As setas indicam a ordem cronológica da produção.

Fonte: Colagem do autor a partir de materiais produzidos na oficina.

Um caso curioso envolve um desenho referente ao emoji de abacaxi aplicado na *Categoria Espécie*. O desenho *E* da **Figura 50** consiste em um esboço inicial representando a anatomia de um corpo masculino musculoso, com indícios da presença de um cabelo espetado. Não há palavras de inspiração associadas a essa ilustração, mas é possível que o cabelo espetado tenha sido inspirado pela coroa do fruto do abacaxi. Isso pode indicar um possível mal-entendido da *Categoria Espécie* por parte do participante. Além disso, pode sugerir uma perspectiva enraizada de que desenhar um corpo humano é o passo inicial para criar um personagem, especialmente se o desenho em questão estava incompleto por não ter sido finalizado a tempo.

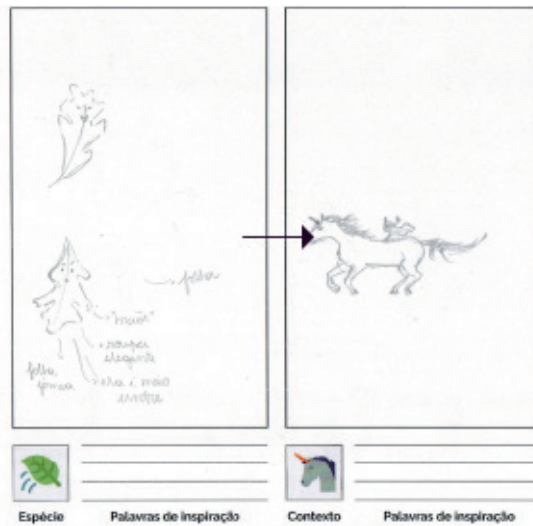
Na *Categoria Contexto*, observou-se um uso mais frequente de recursos como anotações verbais e elementos esquemáticos, o que destaca a maior dificuldade em expressar graficamente os signos relacionados a essa *Categoria*, como mostra o caso *A* da **Figura 51**. Outro indicativo disso é o fato de que os desenhos frequentemente incorporaram elementos de cenário, a exemplo do caso *B* da mesma figura. Há também uma suspeita de que a assimilação do conteúdo não tenha sido eficaz, apesar da ênfase dada sobre o objetivo da *Categoria*: apresentar, no próprio personagem, dicas visuais sobre o ambiente em que ele vive, dispensando a necessidade de um cenário externo.



A



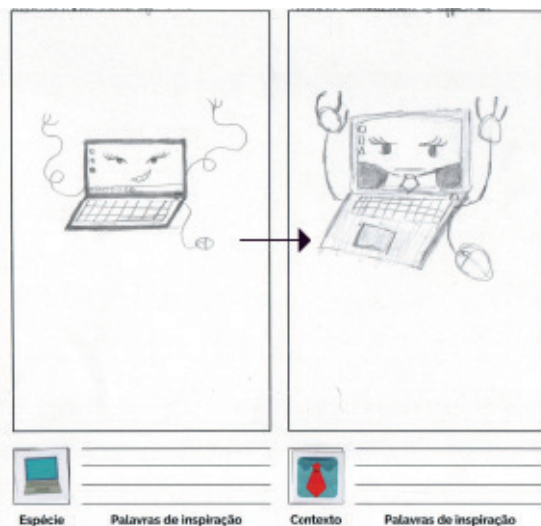
B



Em alguns casos, foram até mesmo adicionados personagens complementares à cena, como nos desenhos da **Figura 52**. No primeiro caso, inicialmente o personagem era um rádio, mas a informação de contexto adicionada fez com que o protagonismo fosse roubado por um sapo, que acabou sendo incluído na cena. A proposta da *TRÊSmoji* seria a de buscar elementos conceituais no sapo, em vez de transformá-lo em um personagem. Por exemplo, o rádio poderia ter ganhado a capacidade de ser à prova d'água, em referência ao fato de o sapo ser um anfíbio. No outro caso, o personagem, cuja espécie era uma folha, foi inserido em uma cena montando um unicórnio, emoji utilizado na *Categoria Contexto*.

Alguns casos, no entanto, demonstram um entendimento bastante claro da *Categoria Contexto*. No desenho A da **Figura 53**, por exemplo, o personagem, que originalmente era um computador com uma expressão facial e corporal alegre e expansiva, passou a ter expressões sérias e contidas, influenciadas pelo emoji de gravata, que sugere um ambiente formal e empresarial. O mesmo ocorreu com o desenho B, que era um sapo bípede adicionado de características visuais que indicam sua associação à tribo urbana emo.

A



B

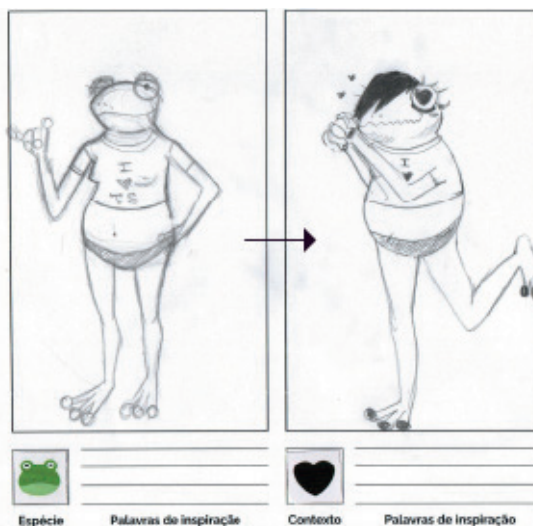


Figura 52.

Duas duplas de desenhos produzidos na segunda etapa da atividade. As setas indicam a ordem cronológica da produção.

Fonte:
Colagem do autor a partir de materiais produzidos na oficina.

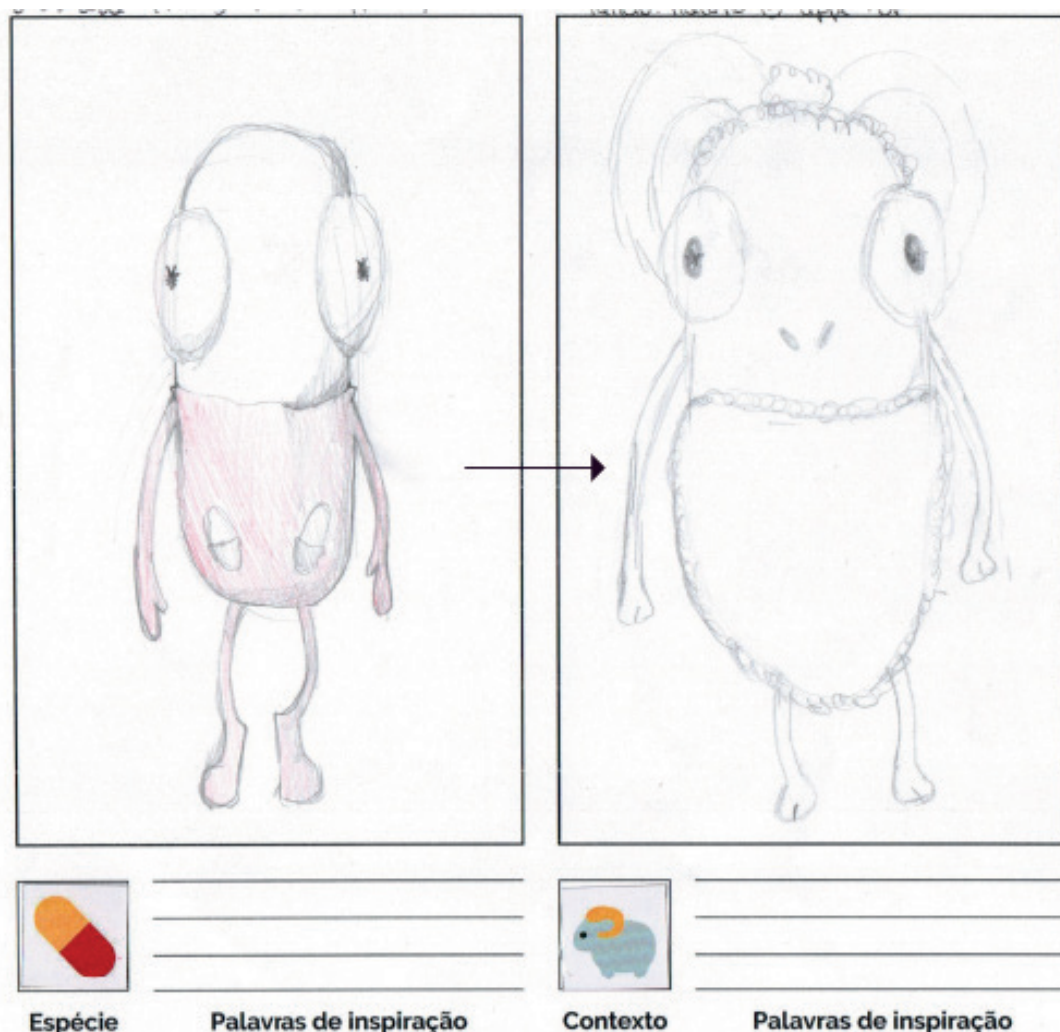
Figura 53.

Duas duplas de desenhos produzidos na segunda etapa da atividade. As setas indicam a ordem cronológica da produção.

Fonte:
Colagem do autor a partir de materiais produzidos na oficina.

Figura 54.
Duplas de
desenhos
produzidos na
segunda etapa
da atividade. As
setas indicam
a ordem
cronológica da
produção.

Fonte:
Colagem do
autor a partir
de materiais
produzidos na
oficina.



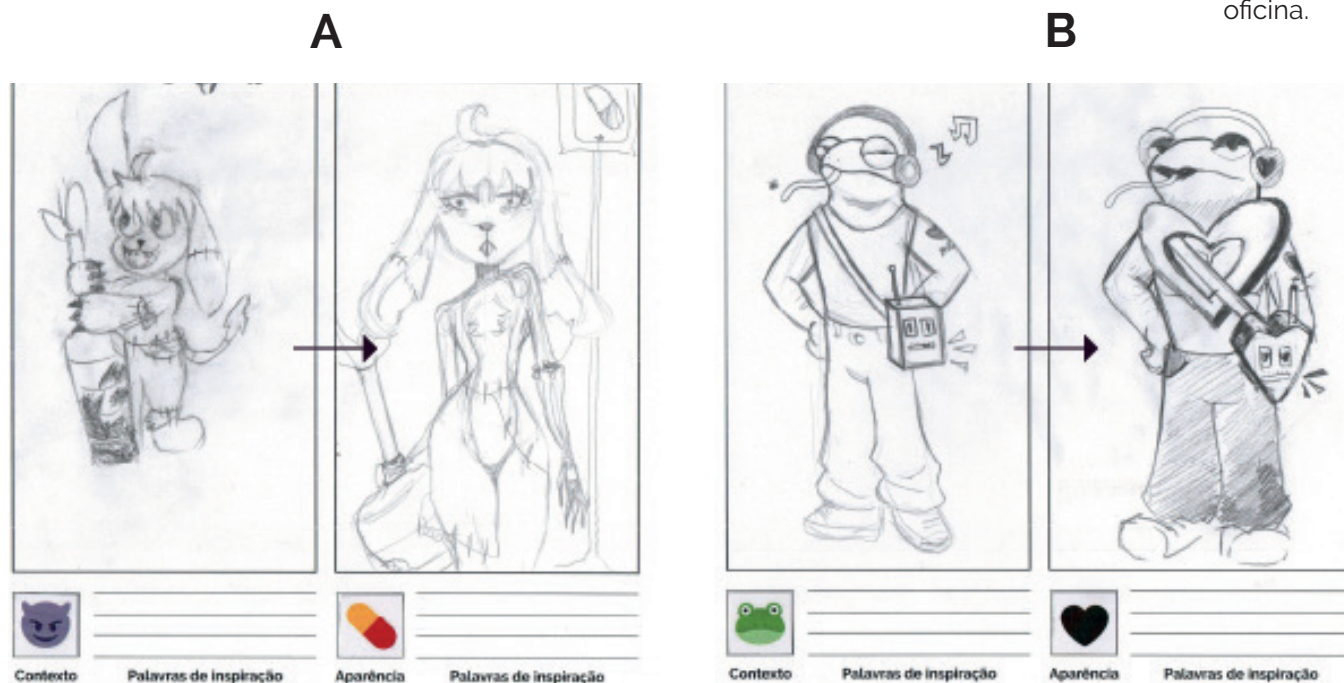
Como sugeria Silva (2021), representar a *Categoria Contexto* sem alterar a aparência é praticamente impossível. Entretanto, alguns resultados demonstram que as alterações foram feitas com base em um baixo nível de abstração. Por exemplo, o desenho da **Figura 54** originalmente representava uma pílula com olhos e membros. A elaboração de contexto consistiu apenas em adicionar uma textura de lã e chifres derivados do emoji de carneiro. Como não há anotações das palavras de inspiração, não é possível compreender o raciocínio do designer, mas apenas concluir que o tipo de alteração está mais relacionado à *Categoria Aparência*. Um exemplo de abstração mais profunda para a *Categoria Contexto* seria associar carneiros ao sono, devido à expressão “contar carneirinhos”, e transformar a pílula em um remédio que ajuda a dormir.

Por último, em relação à *Categoria Aparência*, nota-se que foi uma categoria de difícil compreensão. A proposta da *TRÊSmoji* sugere a observação de aspectos estéticos derivados do emoji de inspiração, como cores, formas e texturas. As palavras de inspiração observadas e os desenhos produzidos sugerem que isso não foi plenamente compreendido pelos participantes, uma vez que houve pouquíssima referência a palavras e elementos relacionados a cores, formas e texturas.

No caso A da **Figura 55**, observa-se um personagem coelho demoníaco segurando uma cenoura, e a influência do emoji de pilula o levou a ganhar um soro hospitalar conectado ao braço, uma mudança que se alinha à *Categoria Contexto*. Para a *Categoria Aparência*, a proposta da *TRÊSmoji* seria, por exemplo, dotar o personagem de formas mais geométricas, como as da pilula, ou colori-lo com as duas cores do emoji. Já no caso B, há um exemplo extremamente eficaz: o personagem, um rádio, teve sua forma retangular substituída pela de um coração, mas mantendo sua essência e expressão facial. Essa mesma abordagem é percebida nos detalhes em formato de coração adicionados à roupa do sapo, personagem invasor, reformulando sua aparência sem alterar drasticamente seu significado.

Figura 55. Duas duplas de desenhos produzidos na terceira etapa da atividade. As setas indicam a ordem cronológica da produção.

Fonte:
Colagem do autor a partir de materiais produzidos na oficina.



Reflexões

9a: Não existe uma relação clara entre a sintaxe das palavras e as *Categorias de Inspiração*. A sugestão dessa relação pode ajudar a entender melhor o objetivo de cada *Categoria*, mas, na prática metodológica, isso parece não funcionar. Por exemplo, alguns substantivos podem carregar um significado completamente abstrato, principalmente quando são derivados de adjetivos. Talvez seja necessário repensar a classificação das palavras para a *Nuvem Conceitual*, explicando de maneira mais objetiva sua relação com as *Categorias de Inspiração*. A definição do que é abstrato e do que é concreto pode ser muito subjetiva.

9b: Os sinais emitidos por um emoji podem variar dependendo do contexto em que está inserido. No contexto da *TRÊSmoji*, acredita-se que os sinais sejam diferentes se um emoji é observado isoladamente ou como parte de uma composição. Esses sinais também podem ser influenciados pelas variações nos demais emojis que acompanham o emoji em questão.

9c: Suspeita-se que aumentar o número de *inputs* para além de três possa amplificar o potencial criativo da ferramenta.

9d: O experimento também revelou certa resistência ou confusão por parte dos usuários em relação à utilização de palavras no processo de concepção do personagem.

9e: Eliminar a variável emoji pode ter facilitado a compreensão prática das *Categorias de Inspiração* pelos usuários. Certamente, isso simplificou a avaliação do entendimento dos usuários sobre o significado de cada *Categoria*.

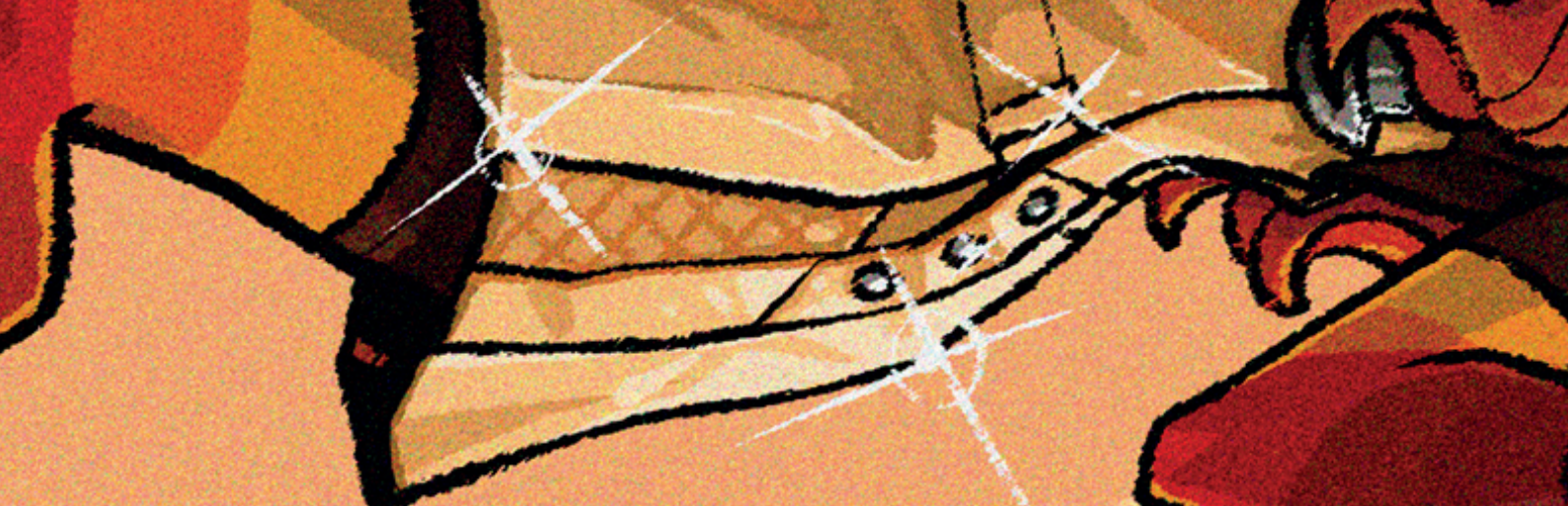
9f: Algumas características adicionadas ao desenho da espécie do personagem, como acessórios extras, podem ser interpretadas como características de contexto. Isso pode indicar que o participante, ao criar o desenho, não percebeu que certos elementos poderiam fornecer ao personagem um significado que ultrapassava o essencial.

9g: O experimento apresentou alguns indícios de que, no repertório de alguns dos participantes, o conceito de “personagem” está atrelado a uma figura humana.

9h: Recursos verbais e esquemáticos para explicar informações de contexto, como noções de movimento ou descrição de personalidade, foram comuns. No entanto, é surpreendente que os participantes não tenham utilizado esses recursos para indicar cores, uma vez que muitos optaram por fazer desenhos apenas com grafite.

9i: A *Categoria Contexto* foi, em geral, a mais difícil de representar graficamente. Muitos participantes recorreram a palavras, elementos esquemáticos e adição de cenários para expressar suas ideias. Além disso, a *Categoria Contexto* parece exigir um nível maior de abstração, o que representou uma dificuldade para a maioria. Essa dificuldade pode refletir um desafio na capacidade de representar graficamente conceitos mais abstratos e é possível que o tempo limitado destinado à oficina tenha agravado esse problema.

9j: O fato de a *Categoria Aparência* ser trabalhada por último pode estar relacionado à interação entre *Função Simbólica* e *Função Estética* do personagem. Para explicar o contexto dos personagens, é necessário alterar sua aparência, enquanto modificar a aparência do personagem pode implicar mudanças nas informações de contexto. Algumas confusões podem surgir devido à dificuldade dos usuários em compreender que o objetivo da *Categoria Aparência* é focar na manipulação de elementos básicos da representação visual, como forma, cor, tamanho, linha, textura e volume.



8. RESULTADOS E DISCUSSÕES GERAIS

Os experimentos realizados possibilitaram a avaliação de vários aspectos por meio da observação de seus processos e produtos resultantes. Dessa forma, é possível promover uma série de discussões que relacionam os resultados aos objetivos delineados nesta pesquisa exploratória. Esses debates abrangem tópicos como a usabilidade da ferramenta, os aspectos simbólicos do processo metodológico e dos produtos da *TRÊSmoji*, as perspectivas de aplicação prática da ferramenta e sua relação com *Inteligências Artificiais Gerativas (IAGs)*.

Este capítulo foi organizado em quatro subcapítulos, cada um com um enfoque específico. No início de cada um deles, foram elencadas todas as *Reflexões* relacionadas, identificadas por seus respectivos códigos. Essas *Reflexões* estão contidas ao longo dos dois capítulos anteriores, 6. *EXPERIMENTOS DE PESQUISA-AÇÃO* e 7. *EXPERIMENTOS DE OBSERVAÇÃO*, devidamente identificadas com seu código alfanumérico.

Os quatro subcapítulos a seguir são: 8.1. *ASPECTOS METODOLÓGICOS*, que enfatiza o processo metodológico da *TRÊSmoji*; 8.2. *ASPECTOS SIMBÓLICOS*, que destaca a função comunicativa da ferramenta e de seus produtos; 8.3. *QUESTÕES DE USABILIDADE*, que aborda os aspectos relacionados ao uso da ferramenta por terceiros; e 8.4. *INTEGRAÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL*, que discute os impactos da incorporação de inteligência artificial ao processo da *TRÊSmoji*.

8.1 ASPECTOS METODOLÓGICOS

Reflexões relacionadas:

1a, 1e, 1f, 1g, 4a, 5d, 6a, 6b, 6c, 6d, 6g, 6h, 7f, 8a, 8d, 8i, 9c

Ficou evidente que o processo da *TRÊSmoji* pode ser adaptado para se adequar a diferentes situações e objetivos. Essas adaptações podem variar conforme o nível de especificidade do *briefing* do projeto e o detalhamento das informações narrativas previamente determinadas para os personagens. Os objetivos podem ser diversos, permitindo o uso da *TRÊSmoji* tanto para a criação de personagens individuais quanto para elencos de personagens. Além disso, esses personagens podem ser desenvolvidos para integrar universos narrativos preestabelecidos ou servir como vetores para a criação de novas narrativas.

A *TRÊSmoji* demonstrou um potencial significativo tanto para a definição de aspectos simbólicos quanto estéticos dos personagens, graças às diferentes propostas de suas *Categorias de Inspiração*. Acredita-se que seja possível calibrar esse enfoque com base na importância atribuída a cada *Categoria* durante o processo. Por exemplo, para influenciar mais os aspectos estético-formais, poderia ser enfatizada a *Categoria Aparência*, enquanto para influenciar mais os aspectos simbólicos, a ênfase poderia ser na *Categoria Contexto*.

É possível abrir margem para a utilização de emojis selecionados de diversas formas. Podem ser selecionados aleatoriamente, como tradicionalmente faz a *TRÊSmoji*, ou de forma deliberada, com o objetivo de sintetizar informações importantes a serem usadas como inspiração. Além disso, os emojis, enquanto *inputs*, carregam informações tanto simbólicas quanto estéticas (como cores e formas) que podem ser utilizadas ao longo do processo. Os emojis são uma síntese gráfica que representa uma nuvem conceitual mais abrangente, podendo incorporar elementos de outras matrizes da linguagem e do pensamento, além da matriz visual.

Os experimentos indicam que o processo de materialização das ideias pela ferramenta pode ser realizado por meio de diversas técnicas, não se limitando apenas ao esboço. A própria técnica de esboço, conforme

descrito por Martin (2014), pode ser executada de várias maneiras. Além disso, os experimentos mostram que a ferramenta pode ser utilizada através de descrições verbais, para gerar imagens em *Inteligências Artificiais Gerativas* posteriormente, ou simplesmente para construir uma ficha de personagem.

Observou-se que o fator tempo pode influenciar a performance da ferramenta, de modo que prazos mais curtos de execução podem ser uma consequência para o não aproveitamento total da *TRÊSmoji*. Outro fator que pode limitar o potencial da ferramenta é o alto grau de especificidade das informações fornecidas inicialmente, o que pode restringir o potencial exploratório que a ferramenta tem quanto às possibilidades estético-simbólicas.

Observa-se que a *TRÊSmoji*, em seu estado atual de ferramenta metodológica para auxiliar a geração de alternativas, tem maiores impactos nas etapas iniciais dos processos de design de personagens. Em contrapartida, seu impacto é menor nas etapas finais, mais focadas no refinamento dos personagens. No entanto, nota-se a influência do pensamento *TRÊSmojiano* ao longo de todo o processo de concepção de personagens, sugerindo que a *TRÊSmoji* pode ser investigada como uma nova metodologia de design de personagens, e não apenas como uma ferramenta pontual dentro de outras metodologias.

Metodologicamente, a *TRÊSmoji* destaca-se pela abordagem gradual e progressiva no processo de concepção dos personagens, segmentando suas particularidades com base na relação entre aspectos simbólicos e estéticos. A exploração das diferentes possibilidades de combinação entre *inputs* e *Categorias de Inspiração* é uma característica essencial da ferramenta, e seu potencial diminui quando isso não ocorre. Outra característica inerente ao pensamento da *TRÊSmoji* é sua relação com o acaso, presente desde sua concepção.

Uma questão ainda não explorada nos estudos com a *TRÊSmoji* é a influência da composição dos *inputs* nas alternativas produzidas. Acredita-se que características como a ordem dos *inputs*, as diferenças de tamanho entre eles e seu posicionamento espacial podem influenciar o processo criativo. Suspeita-se também que o nível de síntese gráfica dos *inputs* pode afetar o processo, especialmente no que diz respeito à definição de características estéticas. Além disso, acredita-se que aumentar o número de *inputs* pode amplificar o potencial criativo da ferramenta, mas isso ainda não foi investigado.

8.2 ASPECTOS SIMBÓLICOS

Reflexões relacionadas:

1b, 1c, 1d, 2b, 4d, 5a, 5b, 5c, 5e, 5f, 5g, 6e, 6f, 7a, 7b, 7c, 7d, 7e, 8g, 8h, 8k, 9a, 9b, 9g

Do ponto de vista semiótico, os verdadeiros *inputs* podem ser conceitos abstratos, representados por uma expressão materializada como um emoji, uma fotografia ou até mesmo um painel temático. Revendo a proposta de Silva (2021) sobre o processo da ferramenta, todos os elementos da pré-produção, incluindo a construção da nuvem de palavras e dos painéis temáticos, seriam considerados *inputs*, e não apenas os emojis. Os emojis serviriam apenas como uma síntese visual do *input*, que é na verdade todo o conjunto de sinais emitidos pelo emoji.

A *Categoria Espécie* parece ter uma relação íntima com os personagens, de modo que seu uso foi adaptado nas tentativas de produzir *outputs* diferentes. Considerando a *TRÊSmoji* como uma ferramenta para criar não apenas personagens, mas também produtos como figurinos e acessórios, talvez seja apropriado renomeá-la essa *Categoria* para *Essência*, especialmente por ser tomada como o ponto inicial do processo.

Complementarmente, cada *Categoria de Inspiração* parece demandar um processo distinto de raciocínio e abordagem. Isso pode explicar por que alguns tipos de *input* funcionam melhor que outros em cada *Categoria*. Por exemplo, a *Categoria Aparência* tem seu potencial melhor aproveitado quando os *inputs* são visuais, permitindo a exploração das formas não-representativas, como descritas por Santaella (2005, p. 210). Da mesma maneira, cada *Categoria* revelou ser mais relevante para determinados aspectos dos personagens, como a *Categoria Contexto*, que desempenha um papel fundamental na construção do universo narrativo ao qual o personagem pertence.

Pode ser que a avaliação de Silva (2021) sobre a *Categoria Acessório* ser muito literal e pouco criativa seja bastante precipitada. Após estes experimentos, surgiu a ideia de que os resultados considerados mais interessantes pelo autor podem ser, na verdade, aqueles nos quais os emojis são aplicados em *Categorias de Inspiração* que se distanciam de seu significado mais óbvio. Novas explorações são necessárias para compreender o papel da *Categoria Acessório* no processo da *TRÊSmoji*.

Apesar de se observarem relações entre a sintaxe das palavras e as *Categorias de Inspiração* nos *prompts* produzidos em 6.3. *EXPERIMENTO COM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL*, não foi possível perceber a eficácia desse raciocínio no uso prático da *TRÊSmoji*. Embora facilite a compreensão da ferramenta ao evitar a necessidade de explicar conceitos semióticos como *ícone*, *índice* e *símbolo*, a classificação em *substantivo*, *adjetivo abstrato* e *adjetivo concreto* ainda pode ser subjetiva e inconsistente.

Os aspectos simbólicos dos personagens demonstraram estar intimamente ligados aos níveis de identificação por parte do público, enquanto os aspectos estéticos serviram como o ponto de contato mais imediato entre os personagens e o observador. Percebeu-se que níveis mais elevados de abstração na representação visual dos conceitos provenientes dos emojis parecem ser indicativos do que o público considera mais original, o que também está relacionado aos repertórios individuais.

Alguns experimentos revelaram que os personagens podem ser agrupados tanto por características estéticas quanto por características simbólicas. Além disso, o interesse do público nos personagens pode ser guiado tanto por aspectos visuais quanto narrativos. Essa discussão orbita em torno do conceito de *Linguagem dos Personagens*, conforme analogia ao conceito de *Linguagem do Design* estabelecido por Braida e Nojima (2014). Embora essa abordagem fuja do escopo metodológico desta pesquisa, há potencial para aprofundar essa discussão em desdobramentos futuros.

A produção de personagens para universos narrativos já estabelecidos sugere que, espontaneamente, esses universos influenciam a percepção dos *inputs*. Além disso, na maioria dos casos, o objetivo final do personagem não é ter seus *inputs* reconhecidos pela audiência, que muitas vezes terá contato apenas com o produto final do personagem e não com seu processo de criação. Naturalmente, cada indivíduo possui seu próprio repertório e cabe ao designer reconhecer que o personagem finalizado estará sujeito a diferentes interpretações.

Vários experimentos sugerem que, tanto no repertório de muitas pessoas quanto nos bancos de dados de *Inteligências Artificiais Gerativas*, a etimologia da palavra “personagem” (ou “*character*” em inglês) está comumente associada à representação da figura humana, o que poderia ser uma visão limitada sobre os personagens. Além disso, os experimentos realizados indicam que os personagens têm um potencial comunicativo significativo na elaboração de universos narrativos, utilizando simplesmente sua imagem como ponto de partida.

8.3 QUESTÕES DE USABILIDADE

Reflexões relacionadas:

2a, 4c, 8b, 8c, 8e, 8f, 8j, 8m, 9d, 9e, 9f, 9h, 9i, 9j

Os experimentos forneceram indícios de que, dependendo da formação acadêmica e da experiência profissional, algumas pessoas associam os processos de design mais a aspectos técnicos e estéticos do que a aspectos linguísticos. Isso foi evidenciado pela resistência dos participantes em registrar as palavras de inspiração, percebendo o processo como mais centrado na técnica de desenho e representação gráfica do que na construção simbólica. Essa visão limita o potencial de explorar os aspectos simbólicos dos produtos de design, como destacado por Sudjic (2010, p. 49, *apud* Braida e Nojima, 2014, p. 66-67):

[O design] É um tipo de linguagem e é reflexo de valores emocionais e culturais. O que torna essa visão do design realmente atraente é a noção de que há algo a entender sobre os objetos além das questões óbvias de função e finalidade. Isso sugere que há tanto a ganhar, explorando-se o significado dos objetos quanto considerando o que fazem e o visual que têm.

Quanto às formas de explicar o funcionamento da *TRÊSmoji* para uma audiência, acredita-se que usar conceitos da sintaxe em vez de conceitos da semiótica facilite o processo, já que o primeiro campo de estudo é mais amplamente conhecido. Além disso, o formato de infográfico proposto por Silva (2021) mostrou-se bastante eficaz, juntamente com apresentações orais auxiliadas por recursos visuais. Outra abordagem de ensino da ferramenta que obteve bons resultados foi a eliminação da variável dos emojis no processo prático, o que enfatizou nos participantes o pensamento sobre as *Categorias de Inspiração* e permitiu uma dinâmica mais colaborativa.

Os experimentos forneceram algumas evidências de que muitos dos estudantes que participaram das atividades parecem não compreender totalmente os objetivos e benefícios de uma geração de alternativas mais ampla. Além disso, há uma certa resistência à adoção de um método prescrito, com a maioria preferindo seguir um processo mais espontâneo ou fazer adaptações ao método sugerido. No entanto, os registros

de processos dos alunos que fizeram essas adaptações forneceram dados muito interessantes sobre novas formas de utilizar a *TRÊSmoji*.

Para materializar suas ideias, muitos participantes recorreram a recursos verbais e esquemáticos, como anotações e setas. Isso está em linha com a observação de Plaza (2003, p. 19, *apud* Braida e Nojima, p. 67), que destaca que “[...] a expressão de nossos pensamentos é circunscrita pelas limitações da linguagem”. Em alguns casos, foram adicionados elementos de cenário às ilustrações, o que se desvia do objetivo de representar todas as informações necessárias no próprio personagem. Isso pode indicar certa dificuldade dos usuários em realizar abstrações e reconhecer o potencial comunicativo dos personagens.

Entretanto, é importante compreender que o domínio da ferramenta *TRÊSmoji* requer do usuário um conhecimento mais aprofundado sobre as relações entre a função estética e simbólica dos personagens. O entendimento desse conhecimento, combinado com uma habilidade ampla em técnicas de representação gráfica, maximiza o potencial da *TRÊSmoji*. Isso é corroborado pelo que Takahashi e Andreo (2016, p. 9) mencionam:

O designer de personagem deve compreender e saber manipular o processo criativo (que se pode agora entender como um processo de design de fato) para que consiga obter os melhores resultados possíveis dentro do prazo estipulado para o projeto. E para isso, deve ter boas fundações em desenho e saber manipular algum tipo de técnica para que possa expressar de forma gráfica suas intenções (aqui apresentou-se o uso da ilustração com este intuito); e o mais importante de tudo seria a habilidade de interpretação de idéias, assim como a tradução destas para o meio visual, tornando-as compreensível ao público a que se destina.

Os estudos levantam a possibilidade de a *TRÊSmoji* possuir um potencial educacional inexplorado para o ensino de conceitos da semiótica e da sintaxe, para além do ensino da concepção de personagens. Além disso, é possível identificar diversos contextos nos quais a ferramenta pode ser utilizada no mercado do entretenimento, por *character designers* profissionais, embora esse aspecto ainda não tenha sido estudado.

8.4 INTEGRAÇÃO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Reflexões relacionadas:

3a, 3b, 3c, 4b, 8l

As experimentações com inteligência artificial apresentaram resultados muito interessantes que contribuíram para um maior entendimento do processo metodológico da *TRÊSmoji* e para a coleta de evidências sobre aspectos observados nos outros experimentos. Foi através da experimentação com *IAGs text-to-image* que surgiram propostas de abordar a *TRÊSmoji* a partir de uma lógica sintática, por exemplo.

Adicionalmente, as imagens geradas reforçaram o entendimento sobre a *Linguagem dos Personagens*, indicando que certos elementos podem ser determinantes para definir se uma imagem representa um personagem ou não. Em muitos casos, a frequência de imagens que apresentavam características antropológicas, como expressão facial, postura corporal e anatomia semelhante à do ser humano, era proeminente.

Sob uma perspectiva semiótica, pode-se considerar que o banco de imagens da *IAG* desempenha um papel semelhante ao “repertório” associado aos seres humanos, ou seja, ele é uma variável determinante no processo de semiose realizado pela *IAG* ao converter texto em imagem. Além disso, os experimentos levantaram a suspeita de que as *IAGs* possam ser utilizadas para identificar níveis de originalidade nas representações visuais de personagens.

Quanto aos benefícios da incorporação de inteligência artificial ao processo da *TRÊSmoji*, destacam-se a capacidade de gerar imagens pouco convencionais, com características que naturalmente podem não ser concebidas pelo designer, e em grande velocidade. Dessa forma, a *IAG* atua como um amplificador de possibilidades na representação visual de ideias. Outro ponto a ser considerado é que as *IAGs* podem facilitar o processo da *TRÊSmoji* também no que se relaciona às dificuldades de representação visual, como limitações técnicas de desenho, o que merece uma investigação mais aprofundada no futuro. Outras possibilidades de estudo giram em torno do que já destacam Brisco, Ray e Dharmi (2023): deveria ser desenvolvida uma ferramenta de IA específica para a *TRÊSmoji*? Ou uma nova versão da *TRÊSmoji* poderia ser projetada para melhor usar a *IAG* no processo de concepção?

8.5 RESULTADOS GERAIS

Os dados obtidos indicaram que a *TRÊSmoji* está mais diretamente associada às etapas de ideação e conceituação no processo de criação de personagens, com potencial para aprimorar a materialização, o registro, a organização e o refinamento das ideias. Uma vez que as etapas de refinamento estético dos personagens são consideradas como pós-produção, a ferramenta também se destaca na função simbólica do que é produzido, reforçando a *TRÊSmoji* como uma metodologia de design e não de desenho.

Os resultados mostram que é difícil dissociar as funções simbólica, prática e estética durante o processo de produção dos personagens, pois as decisões tomadas influenciam direta ou indiretamente esses diferentes aspectos do que é produzido. Isso é reforçado pelo fato de que o conhecimento sobre as funções dos produtos de design é um pré-requisito para a potencialização da *TRÊSmoji*.

Além disso, a *TRÊSmoji* demonstrou versatilidade, funcionando em diversos contextos, dentro do seu escopo e de suas limitações. Essas características estão fortemente relacionadas com sua abordagem de explorar o inesperado como elemento de criatividade, com os *inputs* sendo selecionados ao acaso. Assim, a tentativa de utilizar a ferramenta em contextos onde o briefing era muito específico trouxe indícios de descaracterização da metodologia.

A pesquisa trouxe uma nova perspectiva sobre o processo metodológico da *TRÊSmoji*, que agora pode ser mais seguramente considerada uma metodologia em estágio inicial de desenvolvimento, e não apenas uma ferramenta mental. A *TRÊSmoji* demonstrou sua presença em diversas etapas da concepção de personagens, influenciando as decisões desde o início até o fim do processo. Essa nova perspectiva torna necessário maior aprofundamento nas etapas de pré-produção e pós-produção, que agora são vistas como partes integrantes dessa metodologia, e não apenas como preparação e posterior refinamento ao uso da ferramenta.

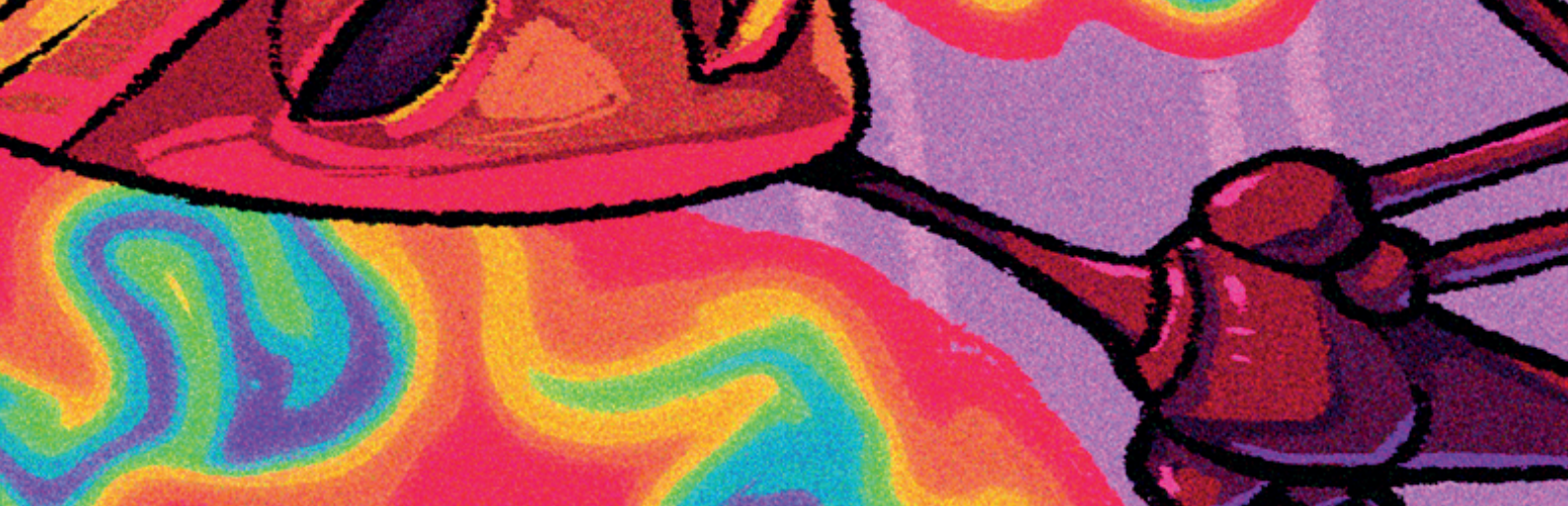
Os experimentos realizados também demonstraram que as *Categorias de Inspiração*, parte essencial da *TRÊSmoji*, têm um grau de complexidade maior do que o imaginado. Estudar a ferramenta sob uma ótica que considera os personagens como detentores de funções simbólicas, estéticas e práticas revelou que cada *Categoria de Inspiração* pode ser pensada de maneira própria, aproveitando aspectos distintos dos *inputs* e influenciando diferentes funções dos personagens.

Outra atualização a respeito das *Categorias de Inspiração* diz respeito à *Categoria Espécie*, que agora passa a ser denominada *Categoria Essência*. Essa mudança está diretamente relacionada ao potencial que a ferramenta demonstrou para a criação de artefatos além de personagens. Essa versatilidade reforça a visão da *TRÊSmoji* como uma metodologia em si, e não apenas como uma ferramenta a ser encaixada em metodologias de design de personagens já existentes.

Além disso, outra mudança relevante para a *TRÊSmoji* foi o afastamento do uso exclusivo de três emojis como *inputs*. As experimentações deixaram claro que os emojis são apenas uma síntese gráfica de *inputs* mais abstratos. Dessa maneira, a relação da ferramenta com uma abordagem mais simbólica e menos estética mostrou que os *inputs* são, na verdade, signos, e não apenas emojis. Assim, esses signos podem ser representados também por fotografias, palavras, caracteres, objetos, etc. Nota-se que a escolha dos *inputs* tem uma relação direta com sua influência sobre as funções simbólicas, estéticas ou práticas dos personagens, de modo que o nível de abstração visual dos *inputs* pode impactar diretamente o processo da *TRÊSmoji*.

O autor acredita que um dos contextos de uso mais fortes para a *TRÊSmoji* é a busca por alternativas com base em diversidade de alternativas. Por exemplo, na criação de personagens para jogos que apresentam um fluxo constante de produção de personagens jogáveis, em que é necessário criar novos personagens frequentemente para manter o engajamento dos jogadores. A *TRÊSmoji* possibilita a criação de alternativas muito distintas e auxilia na escolha de opções que tragam ao jogo personagens mais originais e menos repetitivos. Outro uso interessante da metodologia é na criação de elencos de personagens, criando um número expressivo de personagens com capacidade de compor um mesmo universo narrativo ou de servirem como ponto de partida para a criação desse universo.

A *TRÊSmoji*, ao longo dos experimentos, mostrou ser bastante variável e adaptável. Um novo modo de uso descoberto durante a pesquisa foi a produção colaborativa de alternativas de personagens, como apresentado na oficina realizada, sendo utilizada conjuntamente por um grupo de pessoas e não por uma única pessoa. A metodologia pode ter sua abordagem centrada tanto na semiótica quanto na sintaxe, variando de acordo com o grau de conhecimento do usuário em cada um desses campos de estudo, sendo adaptada de acordo com as preferências do usuário, que pode focar sua produção nos aspectos simbólicos ou estéticos das alternativas, a depender da necessidade.



9. CONCLUSÕES

Foi possível fazer uma exploração da ferramenta *TRÊSmoji* ao considerar o design como fenômeno de linguagem nos processos metodológicos de concepção de personagens. Essa abordagem permitiu alcançar o principal objetivo desta pesquisa, **fornecendo esclarecimentos sobre a função comunicativa dos personagens e como ela é abordada em diferentes etapas do processo de criação.**

A presente pesquisa, ao reconhecer os personagens como verdadeiros produtos de design, adotou a perspectiva de Löbach (2001), que destaca três funções essenciais: a função prática, a função estética e a função simbólica. Ao projetar personagens, é crucial para o designer ter em mente essas diferentes funções, destacando a necessidade de seguir um método que permita afastar-se de um repertório pessoal e selecionar alternativas mais adequadas para cada propósito específico. Entretanto, alguns resultados desta pesquisa revelaram que a função comunicativa dos personagens (utilizada aqui como sinônimo da função simbólica) é frequentemente negligenciada, sendo eclipsada pela função prática e, sobretudo, pela função estética. Essa constatação ecoa as preocupações levantadas por Bürdek (2006) sobre a tendência à negação da função comunicativa nos produtos de design.

Na prática, as experimentações com a *TRÊSmoji* revelaram sua capacidade de servir como uma ferramenta para abordar os processos metodológicos de concepção de personagens, com ênfase na função comunicativa durante a etapa de geração de alternativas. Adicionalmente, ela contribui para a organização do processo criativo, ampliando as possibilidades para além das soluções convencionais oriundas de repertórios individuais. Esses resultados corroboram as conclusões anteriormente apresentadas por Silva (2021).

Ao considerarmos a afirmação de Braida e Nojima (2014) de que o design, juntamente com todos os seus produtos, é essencialmente linguagem, foi possível analisar o design de personagens como um fenômeno linguístico e essa abordagem pode enriquecer o campo, abrindo novas perspectivas para seu estudo. Apesar de a pesquisa ter tratado os personagens como fenômenos de linguagem, especialmente sob uma perspectiva metodológica, ainda há muito a ser explorado em relação à linguagem dos personagens em si, incluindo a estruturação dos signos que os compõem. Embora Silva e Campello (2023) tenham realizado um estudo sobre isso durante a concepção da *TRÊSmoji*, eles não exploraram os produtos derivados da ferramenta. Um estudo mais aprofundado nessa questão poderia aprimorar a ferramenta, especialmente em relação às suas *Categorias de Inspiração* originais, que se mostraram limitantes em alguns contextos específicos de uso.

Considerando que os personagens são essencialmente linguagem, tornou-se imprescindível abordá-los sob uma perspectiva semiótica, uma vez que este campo se dedica ao estudo dos signos e das diversas formas de linguagem, incluindo as não verbais. Essa abordagem, fundamentada nas considerações de Santaella (1995) de que tudo pode ser um signo, possibilitou a experimentação de *inputs* diferentes de emojis no processo da ferramenta, como evidenciado em 6.4. *EXPERIMENTO TIPOGRÁFICO*. A aplicação da ferramenta para a geração de outros tipos de *outputs* além de personagens, e utilizando *inputs* diversos que não se restrinjam apenas a emojis e caracteres, apresenta um vasto potencial exploratório para futuras investigações.

Ao abordar os personagens como fenômenos de linguagem, adiciona-se aos processos de concepção uma perspectiva distinta, gerando personagens mais autônomos em termos de capacidade comunicativa, independentemente de um contexto narrativo. Adicionalmente, essa abordagem pode cultivar um pensamento crítico mais aguçado nos designers em relação às suas tomadas de decisões quanto a aspectos estéticos, como cores e formas. Isso os incentiva a compreender o significado dos elementos estéticos utilizados, em vez de selecioná-los com base em preferências pessoais ou regras predefinidas, conferindo-lhes autonomia para realizar, com confiança, o que Tillman (2019) e 21 Draw (c2019) denominam exceções às regras sugeridas em seus métodos.

A aplicação prática da *TRÊSmoji*, seguindo o método de *Pesquisa-ação* conforme descrito por Demo (1995) e Gil (2002), mostrou-se essencial para uma compreensão mais profunda de seu funcionamento, suas limitações e seus potenciais em diferentes contextos. Essa abordagem permitiu alcançar o objetivo específico de **aprofundar o entendimento sobre a ferramenta, embasado nas ideias e questionamentos apresentados por Silva (2021)**.

A ferramenta demonstrou sua versatilidade na geração de alternativas, oferecendo suporte essencial para a criação de uma variedade de personagens destinados a diversos tipos de projetos. Durante o processo, destacou-se a importância atribuída à função comunicativa dos personagens em todas as fases de produção, garantindo que os aspectos estéticos e práticos fossem desenvolvidos em consonância com os aspectos simbólicos.

Originalmente, a *TRÊSmoji* tinha como objetivo funcionar a partir de *inputs* recebidos ao acaso, o que se revelou problemático ao lidar com *briefings* altamente específicos. Evidentemente, seu uso mostra-se mais eficaz em contextos de *briefings* mais abrangentes, que oferecem uma margem maior de liberdade criativa, e na concepção de coleções de personagens, ou "elencos de personagens" segundo Anderson (c2019). Nesses casos, constatou-se que os aspectos simbólicos são tão capazes de instilar um senso de coesão dentro de um conjunto de personagens quanto os aspectos estéticos.

Ao longo das experimentações, observou-se a necessidade de adaptar a ferramenta para diferentes contextos. Por exemplo, em projetos que requerem a criação de personagens a partir de uma narrativa predefinida, os emojis de inspiração poderiam ser selecionados de forma mais criteriosa, servindo como elementos síntese do *briefing*, em vez de serem escolhidos ao acaso. Esse processo de seleção de emojis representativos, seguido pela listagem de uma ampla gama de termos verbais associados, pode, por si só, estimular a criatividade, evidenciando o potencial da *TRÊSmoji* também para atender a *briefings* específicos, o que pode vir a ser melhor estudado futuramente.

A incorporação de inteligências artificiais gerativas (IAGs) no processo da *TRÊSmoji* revelou-se uma descoberta bastante promissora. Não apenas possibilitou a exploração de novos potenciais da ferramenta, mas

também ampliou o entendimento sobre os diversos usuários que poderiam se beneficiar dela, além de aprofundar a compreensão da relação semiótica inerente à própria ferramenta. Essas experimentações contribuíram significativamente para atingir o objetivo específico de **discutir o impacto que as inteligências artificiais gerativas do tipo text-to-image têm sobre os processos semióticos de concepção de personagem da TRÊSmoji**.

As IAGs se revelaram como valiosas aliadas à *TRÊSmoji*, possibilitando a geração de um volume maior de alternativas em um intervalo reduzido de tempo. Isso corrobora com a ideia de que a automatização de certos aspectos do processo criativo oferece suporte ao designer de várias maneiras, como menciona Santaella (2021, apud Mota e Braida, 2023). Embora o processo semiótico seja semelhante em ambos os métodos, a diferença reside no fato de que, em um deles, a transcrição dos signos é realizada também por um computador, que dispõe de um repertório próprio proveniente de seus bancos de dados.

Observou-se também o potencial da inteligência artificial em facilitar a materialização das ideias a partir da representação visual. Possibilitando que indivíduos possam expressar suas ideias através do uso da *TRÊSmoji*, sendo eles versados ou não nas diversas técnicas de ilustração existentes. Além disso, a incorporação de IAGs no processo está alinhada com uma possibilidade apresentada por Silva (2021), que é a utilização de descrições verbais para a geração de alternativas, em vez do uso da técnica de esboço.

No entanto, é importante testar essas abordagens não convencionais da *TRÊSmoji* com usuários, além de realizar pesquisas adicionais sobre as diferenças entre esses diversos processos possíveis da ferramenta no âmbito cognitivo. Além disso, há uma ampla variedade de tipos de *Inteligência Artificial Gerativa* e formas de utilizá-las. Portanto, ainda existe um potencial inexplorado no que diz respeito a avaliar a relação da *TRÊSmoji* com outras IAGs além das que foram utilizadas; bem como realizar experimentações com inputs diferentes de texto, como os próprios emojis, por exemplo; e aproveitar funções extras disponíveis por algumas IAGs, como alteração de partes específicas de uma imagem ou expansão delas.

Testar a ferramenta com usuários revelou-se fundamental para identificar suas limitações, tanto no que diz respeito à utilização da ferramenta quanto à compreensão do seu processo por parte do público. Além disso, questionar sobre os personagens resultantes da *TRÊSmoji* foi igualmente valioso, permitindo avaliar a percepção dos usuários em relação aos signos presentes nos personagens criados. Essa abordagem, conforme descrita por Marconi e Lakatos (2002, p. 89), caracterizada como assistemática, possibilitou alcançar o objetivo específico de **avaliar o entendimento da ferramenta por parte de terceiros**.

A abordagem didática proposta por Silva (2021) apresentou algumas limitações na prática, por isso, esta pesquisa se empenhou em aprimorar a explicação da ferramenta. Durante a utilização da *TRÊSmoji* por outros usuários, ficou evidente que é necessário um entendimento básico de semiótica para compreendê-la completamente. Para contornar essa questão, na prática, optou-se por substituir alguns termos específicos da semiótica por conceitos mais acessíveis da sintaxe verbal, o que contribuiu para uma melhor compreensão da ferramenta. Essa adaptação, influenciada pelas experimentações com *Inteligência Artificial Gerativa text-to-image*, ressalta o potencial da *TRÊSmoji* no ensino prático e teórico de semiótica.

Nas observações realizadas sobre o uso da ferramenta por alunos da *Graduação em Design* da UFPE, notou-se que alguns alunos tendem a perceber os personagens primordialmente como produtos estéticos e práticos, em vez de produtos de comunicação. Suas justificativas de tomadas de decisão frequentemente se concentram em aspectos plásticos, mesmo quando questionados sobre aspectos simbólicos de seus personagens. Embora possam enfrentar dificuldades para considerar a dimensão comunicativa dos personagens nas etapas iniciais do processo de concepção, eles são capazes de reconhecer o potencial comunicacional dos personagens finalizados, chegando até mesmo a desenvolver universos narrativos complexos a partir deles.

Resultados de diversos experimentos desta pesquisa revelaram que trabalhar com signos é intrinsecamente subjetivo, influenciado por fatores culturais e repertórios individuais. Isso sublinha a importância de os designers considerarem não apenas o significado que desejam transmitir com seus personagens, mas também estarem receptivos às diferentes interpretações que o público pode fazer deles. Para avançar,

seria necessário investigar mais a percepção do público em relação aos personagens criados com a *TRÊSmoji*, avaliando sua eficácia na representação dos signos de origem que serviram de inspiração. Além disso, seria interessante realizar estudos sobre o uso da ferramenta por profissionais do mercado, para verificar sua viabilidade e eficácia no contexto real de trabalho; e também observar o uso da ferramenta por terceiros evitando ao máximo qualquer intervenção ou mediação do pesquisador.

O autor expressa, também, o desejo de criar novos artefatos gráficos para comunicar sobre a ferramenta, incorporando as descobertas desta pesquisa. No entanto, devido à limitação de tempo, não foi possível desenvolver esses registros durante o estudo, tais como infográficos, vídeos, manuais, entre outros. Essa é uma extensão que pode ser explorada após a conclusão da pesquisa.



10. REFERÊNCIAS

21 Draw (org.). **The character designer**: learn from the pros! Sweden: 21D, c2019. Disponível em: <https://www.21-draw.com/wp-content/uploads/2020/04/The-Character-Designer-ebook-2019-SAMPLE-21-Draw.pdf>. Acesso em: 24 set. 2023

Almeida Junior, Licínio. Idiossincrasias do Design. *In*: Nojima, Vera Lúcia *et al.* **Design**: comunicação e semiótica: estudo e pesquisa das relações transversais. Rio de Janeiro: 2AB, 2010. p. 19-35.

Anderson, Kenneth. Cast of Characters. *In*: 21 Draw (org.). **The character designer**: learn from the pros! Sweden: 21D, c2019. p. 129- 154.

ArtStation. **Página inicial**. [S. l.: s. n.], [2023]. Disponível em: <https://www.artstation.com>. Acesso em: 24 set. 2023.

Bertetti, Paolo; Thibault, Mattia. Towards a Semiotic Theory of Transmedia Characters. **Narrative**, v. 30, n. 2, p. 225-239, maio, 2022.

Bonsiepe, Gui. **Design**: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

Braida, Frederico. **A linguagem híbrida do design**: um estudo sobre as manifestações contemporâneas. Orientadora: Vera Lúcia M. dos Santos Nojima. Coorientadora: Mônica Moura. 2012. Tese (Doutorado em Design) - Departamento de Artes & Design, PUC-Rio. Rio de Janeiro. 2012. Disponível em: www.maxwell.vrac.puc-rio.br/21841/21841.PDF. Acesso em: 26 maio 2024.

Braida, Frederico; Nojima, Vera Lúcia. **Por que design é linguagem?** Rio de Janeiro: Rio Book's, 2014.

Brisco, Ross; Hay, Laura; Dhami, Sam. Exploring the Role of Text-to-Image AI in Concept Generation. *In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENGINEERING DESIGN*, 2023, Bordeaux, France. **Proceedings** [...]. Bordeaux, 2023. p. 1835 – 1844. DOI: <https://doi.org/10.1017/pds.2023.184>.

Bürdek, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. Tradução Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2006. 418 p.

Chen, Cheih-Ying; Huarng, Kun-Huang; González, Vanessa Izquierdo. How creative cute characters affect purchase intention. **Journal of Business Research**, n. 142, p. 211-220, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.12.059>.

Cornock, Stroud; Edmonds, Ernest. The Creative process where the artist is amplified or superseded by the computer. **Leonardo**, v. 6, n. 1, p. 11-16, Winter, 1973. MIT Press. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1572419>. Acesso em: 26 maio 2024.

Dael, Nele; Mortillaro, Marcello; Scherer, Klaus R. Emotion expression in body action and posture. **Emotion**, v. 12, n.5, p. 1085–1101, 2012. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/22059517/>. Acesso em: 5 dez. 2022.

Demo, Pedro. Pesquisa participante. *In: Demo, Pedro. Metodologia Científica em Ciências Sociais*. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1995. p. 231-240.

Dydyński, Jason Mario; Mäekivi, Nelly. Darwin's antithesis revisited: a zoosemiotic perspective on expressing emotions in animals and animal cartoon characters. **Sign Systems Studies**, v. 47, n. 1/2, p. 205-233, 2019. Disponível em: <http://ojs.utlib.ee/index.php/sss/article/view/SSS.2019.47.1-2.08>. Acesso em: 5 dez. 2022.

Dys, Nicholas. **Characters and Creatures: know the difference**. Orientador: Ed Brillant. 2020. 18 f. (Thesis for graduation) – University Honors Program, Southern New Hampshire University, Manchester, 2020. Disponível em: <https://academicarchive.snhu.edu/items/c83161c4-9f7c-49e6-bb4a-a78fg34ab7f7>. Acesso em: 05 dez. 2022.

Emojipedia. **Página inicial**. [S. l.: s. n.], c2013. Disponível em: <https://emojipedia.org/>. Acesso em: 10 maio 2023.

Fernández-Dols, José-Miguel. Advances in the study of facial expression: an Introduction to the Special Section. **Emotion Review**, v. 5, n. 1, p. 3-7, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1177/1754073912457209>.

Ferrara, Lucrécia D'Aléssio. A ciência do olhar atento. **Trans/Form/Ação**, São Paulo, v. 9-10, p. 1-7, jan. 1987. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/trans/a/JYMHjcdxD8CCRwvqhLsScCb/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 5 dez. 2022.

Gil, Antônio Carlos. Como classificar as pesquisas? *In*: Gil, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002. p. 41-58.

Kleon, Austin. **Roube como um artista**: 10 dicas sobre criatividade. Tradução de Leonardo Villa-Forte. Rio de Janeiro: Rocco Digital, 2013.

Koda, Tomoko; Ruttkay, Zsolia. Eloquence of eyes and mouth of virtual agents: cultural study of facial expression perception. **AI & Soc**, v. 32, p. 17-24, 2017. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s00146-014-0571-6>. Acesso em: 5 dez. 2022.

Leal, Leopoldo Augusto. **Pandemonium**: processo criativo, experimentação e acaso. Orientador: Vicente Gil Filho. 2019. 339f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-27092019-143310/publico/TELEOPOLDOAUGUSTOLEAL.pdf>. Acesso em: 24 set. 2023.

Leite, Hana Luzia Abreu. **Observações do uso dos emojis**: aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos na retórica visual de mensagens digitais. Orientador: Hans da Nóbrega Waechter. 2018. Dissertação (Mestrado em Design) - Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018. Disponível em: <https://attena.ufpe.br/handle/123456789/32978>. Acesso em: 20 jul. 2021.

Löbach, Bernd. **Design industrial**: bases para a configuração dos produtos industriais. Tradução Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

Marconi, Marina de Andrade; Lakatos, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

Martin, Judy. **Dominando a técnica do esboço:** curso completo em 40 lições. Tradução de Waldéa Barcellos. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

Massarolo, João Carlos. Storytelling Transmídia: narrativa para multiplataformas. **Triade:** Comunicação, Cultura e Mídia, Sorocaba, v. 1, n. 2, p. 335-347, dez. 2013. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/triade/article/view/1764>. Acesso em: 20 jul. 2021.

Mota, Vanessa Lima; Braida, Frederico. A Inteligência Artificial associada ao processo criativo do projeto de interiores. *In:* SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER - Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura, 16., 2023, Santa Maria/RS. **Anais [...].** Santa Maria/RS: Universidade Federal de Santa Maria/RS, 2023. Disponível em: <https://abciber.org.br/simposios/index.php/abciber/abciber16/paper/download/2355/1118>. Acesso em: 20 jul. 2021.

Park, Sung; Kim, Si Pyoung; Whang, Mincheol. Individual's social perception of virtual avatars embodied with their habitual facial expressions and facial appearance. **Sensors**, v. 21, n. 17, p. 1-18, 2021. DOI: <https://doi.org/10.3390/s21175986>.

Pissetti, Rodrigo Fernandes; Pozza, Gustavo Luiz. Design, informação e linguagem do produto. **Revista Imagem**, v. 2, n. 1, 2012. Disponível em: <https://ojs.fsg.edu.br/index.php/revistaimagem/article/view/164>. Acesso em: 5 dez. 2022.

Plass, Jan L.; Homerb, Bruce D.; MacNamaraa, Andrew; Oberb, Teresa; Roseb, Maya C.; Pawara, Shashank; Hoveya, Chris M.; Olsena, Alvaro. Emotional design for digital games for learning: the effect of expression, color, shape, and dimensionality on the affective quality of game characters. **Learning and Instruction**, v. 70, 2020. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0959475217304139>. Acesso em: 5 dez. 2022.

Prodanov, Cleber Cristiano; Freitas, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. E-book. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/0163c988-1f5d-496f-b118-a6e009a7a2fg/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em: 5 dez. 2022.

Santaella, Lucia. **A teoria geral dos signos:** semiose e autogeração. São Paulo: Ática, 1995.

Santaella, Lucia. Inteligência contínua: a sétima revolução cognitiva do Sapiens. **Trans/Form/Ação**, Marília, v. 46, p. 347-362, 2023, Edição Especial 1. DOI: <https://doi.org/10.1590/0101-3173.2023.v46esp1.p347>.

Santaella, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento:** sonora visual verbal: aplicações na hipermídia. 3. ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

Santaella, Lúcia. **O que é semiótica.** São Paulo: Brasiliense, 1983.

Santaella, Lucia. **Semiótica Aplicada.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

Santiago, Camille; Albuquerque, Elizabete. Norbert Roozenburg & Johannes Eekels: Modelos para o design como ciência nos anos 90. *In:* Neves, André (org.). **Design como Pensamento:** uma breve história da metodologia de Design, 2017, v. 1, p. 152-163. Disponível em: <http://www.vigha.com/wp-content/uploads/2017/07/DESIGN-COMO-PENSAMENTO-UFPE2017.pdf>. Acesso em: 29 set. 2023.

Schell, Jesse. The art of game design: a book of lenses. 2. ed. Flórida: CRC Press, 2015.

Silva Filho, João Ramos da.; Machado, Liandro Roger Memoria; Chicca Junior, Natal Anacleto; Franco, Artur de Oliveira da Rocha; Maia, Jose Gilvan Rodrigues. Character Design: a new Process and its Application in a Trading Card Game. *In:* SBGAMES, 15., 2016. **Proceedings of SBGames**, São Paulo: Sociedade Brasileira de Computação, 2016. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/315737602_Character_Design_a_new_Process_and_its_Application_in_a_Trading_Card_Game. Acesso em: 29 set. 2023.

Silva, Loudovico Soares da. **TRÊSmoji**: coleção de ilustrações de personagens desenvolvidos a partir de metodologia de Character Design inspirada no desafio #3emojichallenge. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/49896>. Acesso em: 29 set. 2023.

Silva, Loudovico Soares da; Campello, Silvio Romero Botelho Barreto. TRÊSmoji: proposta de ferramenta de design de personagens que gera alternativas a partir da combinação de emojis. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO, 11. **Anais do 11º CIDI e 11º CONGIC**. Organizado por Ricardo Cunha Lima, Guilherme Ranoya, Fátima Finizola e Rosangela Vieira de Souza. Caruaru: Sociedade Brasileira de Design da Informação – SBDI, 2023. Disponível em: https://pdf.blucher.com.br/designproceedings/cidiconcic2023/115_650323.pdf. Acesso em: 29 set. 2023.

Takahashi, Patrícia Kelen; Andreo, Marcelo Castro. Desenvolvimento de Concept Art para Personagens. *In*: SBGames, 10., 2011. **Anais** [...]. Salvador: Sociedade Brasileira de Computação, 2011. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92122.pdf>. Acesso em: 29 set. 2023.

Tillman, Bryan. **Creative Character Design**. 2. ed. Flórida: Taylor & Francis, 2019.

Torquato, Ana Laura Matos. Um estudo em gênero sobre a representação gráfica feminina no jogo League of Legends. *In*: ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 27., 2018. **Anais** [...]. São Paulo: Universidade Estadual Paulista (UNESP): Instituto de Artes, 2018. p. 3743-3754. Disponível em: https://anpap.org.br/anais/2018/content/PDF/27encontro____TORQUATO_Ana_Laura_Matos.pdf. Acesso em: 29 set. 2023.

Using Cartoon Characters for Business: What You Need to Know. **Upcounsel**, [c2012]. Disponível em: <https://www.upcounsel.com/using-cartoon-characters-for-business>. Acesso em: 20 maio 2024.

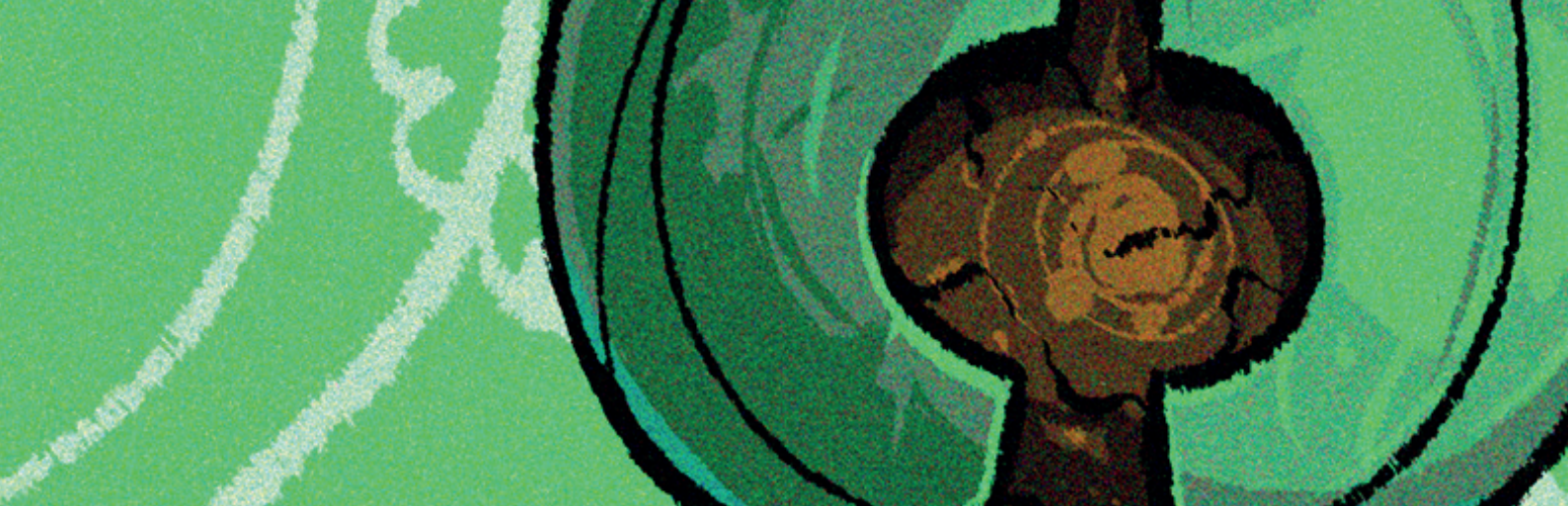


Uzun, Ahmet Murat; Yildirim, Zahide. Exploring the effect of using different levels of emotional design features in multimedia science learning. **Computers & Education**, v. 119, p. 112-128, 2018. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131518300022>. Acesso em: 5 dez. 2022.

Valle-Canencia, Maria del; Moreno Martínez, Carlos; Rodríguez-Jiménez, Rosa-María; Corrales-Paredes, Ana. The emotions effect on a virtual characters design: a student perspective analysis. **Frontiers in Computer Science**, v. 4, 2022. DOI: <https://doi.org/10.3389/fcomp.2022.892597>.

Vazquez, Cristiane Maria Roque; Noguti, Fabiane Cristina Höpner. A análise combinatória: alguns aspectos históricos e uma abordagem pedagógica. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 7., Recife. **Anais** [...]. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, 2004. Disponível em: <https://www.sbem.com.br/files/viii/pdf/05/1MC17572744800.pdf>. Acesso em: 5 dez. 2022.





11. APÊNDICES

11.1. APÊNDICE A - Entrevista com participante do Experimento Secundário 2

Detalhes da entrevista com Ohana, abordada nas páginas 63-65. A entrevista foi realizada de maneira síncrona via mensagens de texto na plataforma virtual *Discord*.

O autor — 26/07/2023 19:30

Oi, Ohana! Beleza? Sou Vico, da disciplina de personagens

Me conta um pouco sobre o teu processo no minigame! Meu personagem tinha uns emojis associados, daí queria saber se isso interferiu no teu raciocínio pra produzir a arte. E tu adicionou um cenário! O que fez tu escolher aquele cenário específico pra cena?

Abração pra tu!

Ohana — 26/07/2023 19:51

Então, pra o estilo artístico que eu escolhi (pixel art de Game Boy Color, limite de 4 cores) a temática dos 3 emojis interferiu no raciocínio no sentido de trazer esse desafio de traduzir aquela imagem em 4 cores, e estas 4 cores deveriam trazer não só a estética do personagem como também passar noções de luz, sombra e temperatura. Aí nesse caso, eu primeiro fiz uma escolha inicial de 4 cores pra paleta e fui mudando elas conforme eu ia vendo os contrastes enquanto tava fazendo o personagem eu fiz alguns testes pra testar luz e sombra com as cores escolhidas, como essas cores

interagiam, etc

e fiz um abacate também pra ver isso “na prática”

mas as cores eu fui trocando ajustando enquanto fazia o personagem

na parte do cenário, eu fiz nessa interpretação me baseando no que entendi do personagem, me pareceu algo estilo guerreiro hula do Havaí, aí eu imaginei algo nesse contexto de ilhas e praia

O autor — 26/07/2023 21:40

Véi, muito bom o teu relato sobre o processo! Se tu permitir, gostaria de usar um espacinho da minha dissertação pra falar sobre essa tua arte e esse processo que tu descreveu

Me responde só mais uma coisa, por favor: nessa tua interpretação do personagem, tu avaliou só ele como um todo ou também levou em conta os emojis?

Ohana — 26/07/2023 22:34

eu dei uma olhada nos emojis também, é a essência do personagem, aí busquei manter a essência enquanto aplicava em um estilo diferente com certas limitações de cores

eu gosto dessas limitações de cores pq me faz ver o poder que as cores têm quando se faz comparações, o que me permite estilizar bastante, kkkkkk

O autor — 27/07/2023 10:33

Show, véi

Valeuzão, visse? Feedback muito rico que tu deu

E total! Das limitações surgem os resultados mais interessantes hihi

Ohana — 27/07/2023 10:59

e então! Eu que agradeço pela atenção ao trabalho que fiz!

ÔwÔ

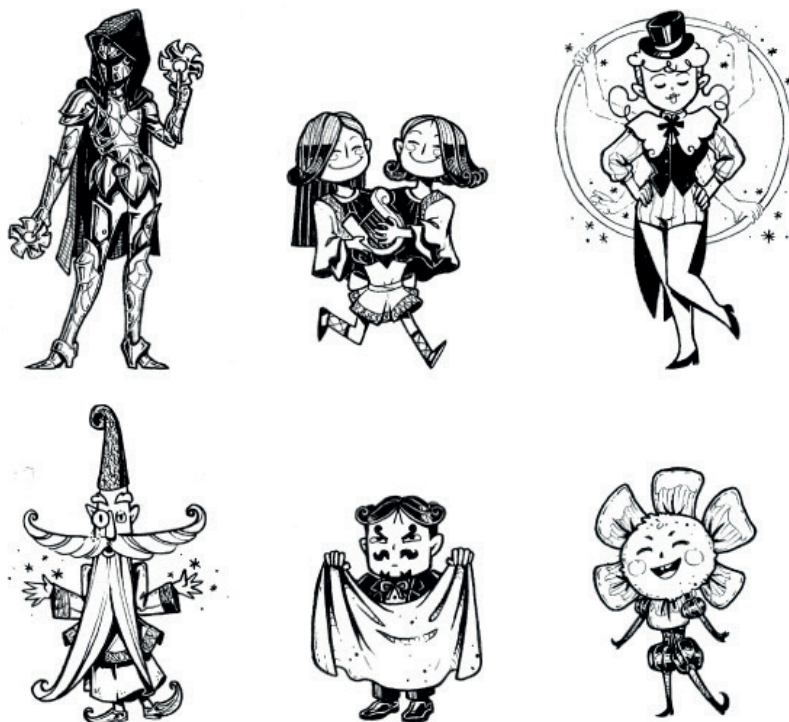
11.2. APÊNDICE B - Ilustrações e composições do Experimento Tipográfico

Todas as composições tipográficas desenvolvidas no
6.6. *EXPERIMENTO TIPOGRÁFICO* e seus respectivos personagens

Composição 1



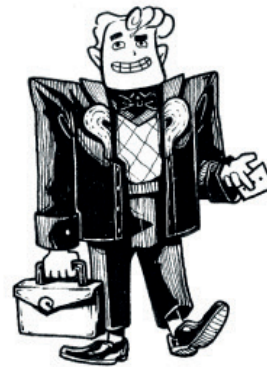
Composição 2



Composição 3



Composição 4



U g R

